

## MARCO BARSOTTINI

Nato a Parma nel 1974, dopo la laurea in Scienze Politiche all'università di Bologna, dove tra le altre cose, studia il rapporto tra arte e nuove tecnologie, si specializza nello studio della Natural Interaction e della Computer Vision. Dopo un intenso periodo al McLuhan Centre of Art and new Technology di Toronto dove incontra e intervista specialisti e teorici del settore e si interessa del primo grande progetto di video-comunicazione globale, Global Village Square, segue un Master presso l'università di informatica di Firenze e si specializza nell'uso dei principali software di sviluppo e post-produzione per contenuti multimediali. In questo periodo incontra Alessandro Valli, phd dell'università di Firenze, con cui lavora a Retina un primo software di computer vision grazie al quale può iniziare a sviluppare interfacce in grado di mettere in relazione l'uomo con lo spazio circostante (ambiente) senza l'utilizzo di sensori e tecnologie invasive.

Nel 2003 arriva a Studio Azzurro dove si occupa della progettazione e realizzazione dei sistemi tecnologici ed interattivi. Nel corso di più di dieci anni di lavoro ricopre svariate mansioni, dalla regia alla supervisione della post-produzione, dallo sviluppo di nuovi sistemi interattivi alla realizzazione di interfacce innovative per i percorsi museali.

Nel 2007 sviluppa e concepisce assieme a Lorenzo Sarti lo spettacolo per danza contemporanea *Breeding Spaces* al teatro dell'opera di Göteborg, Svezia. Dal 2008 realizza per Studio Azzurro tra gli altri:

- **La quarta scala** (Ambiente sensibile) - Seconda fase del progetto "Portatori di storie"  
Lucky Number Seven, Biennale Internazionale di Santa Fe, 2008
- **Sensitive City** (Ambiente sensibile) - Quarta fase del ciclo "portatori di storie"  
Expo 2010 "Better city better life", Shanghai, Cina 2010
- **Gli Italiani – 1861-2011 Una mostra per i 150 anni della storia d'Italia** (Percorso Espositivo)  
Torino, Officine Grandi Riparazioni, "Esperienza Italia 150", 2011
- **IN PRINCIPIO E POI** (Installazione Interattiva)  
55.a edizione Biennale di Venezia, Venezia 2013

Per una cronologia dei lavori più dettagliata si veda sul sito [www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com)

Nel 2014 fonda assieme a Matteo Cellini e Lorenzo Sarti lo studio camerAnebbia ([www.cameranebbia.com](http://www.cameranebbia.com)) e realizza lavori per nuovi committenti tra cui Politecnico Di Milano e INFN. Con il nuovo gruppo si specializza soprattutto nella realizzazione di eventi e percorsi espositivi interattivi soprattutto nel campo della comunicazione scientifica.

- **BALLE DI SCIENZA** - Interactive exhibition  
Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN), Palazzo Blu, Pisa 2014
- **MATEINITALY** - Interactive exhibition  
Università degli studi di Milano, Bocconi, Politecnico  
Triennale, Milano 2014
- **OLTRE IL LIMITE** - Interactive exhibition  
INFN, Agenzia Spaziale Italiana, Muse, Trento 2014
- **ALEFBET** - Interactive exhibition  
Grisha Bruskin, CSAR Centro Studi Arte Russa, Fondazione Querini Stampaglia  
Venezia 2015
- **ENRICO FERMI: UNA DUPLICE GENIALITA'** - Interactive exhibition path  
Centro Fermi, Festival della scienza, Genova 2016
- **ESTINZIONI** - Interactive exhibition  
Muse, Trento 2016
- **KANDINSKIJ IL CAVALIERE ERRANTE** - Interactive exhibition  
Mudec, Milano 2017

Per una cronologia dei lavori più dettagliata si veda sul sito [www.cameranebbia.com](http://www.cameranebbia.com)

## MARCO BARSOTTINI

Born in Parma in 1974, after graduating in Political Science at the University of Bologna, where among other things, studies the relationship between art and new technologies, specializing in the study of *Natural Interaction* and Computer Vision.

After an intense period at the *McLuhan Centre of Art and New Technology of Toronto* where he met and interview specialists and theorists in the industry and is interested in the first major project of video-communication overall, *Global Village Square*, followed by a Master of computer science at the University of Florence and specializes in the use of the main software development and post-production for multimedia content.

In this period he meets Alessandro Valli, PhD University of Florence, he works with a *Retina*, first software of computer vision through which it can begin to develop interfaces able to relate the man with the surrounding space (environment) without the use of sensors and invasive technologies.

In 2003 he arrives at Studio Azzurro where deals with the design and implementation of technological interactive systems. During more than ten years of work covers a variety of tasks, from direction to the supervision of post-production, the development of new interactive systems to create innovative interfaces for museum exhibitions.

In 2007, he develops and conceives together with Lorenzo Sarti the show for contemporary dance *Breeding Spaces* at the opera house in Gothenburg, Sweden. Since 2008 realizes for Studio Azzurro among others:

- **The fourth ledder** (sensitive Environment) - Second phase of the "Bearers of stories"  
Lucky Number Seven, Biennial International of Santa Fe, 2008
- **Sensitive City** (sensitive Environment) - Fourth phase of the cycle "carriers of stories"  
Expo 2010 "Better City Better Life", Shanghai, China 2010
- **The Italian - 1861-2011 An exhibition of 150 years of Italian history** (Path Exhibition)  
Turin, Great Repair Shops, "Experience Italy 150", 2011
- **IN THE BEGINNING AND THEN** (Interactive Installation)  
55.a edition of the Venice Biennale, Venice 2013

For a more detailed history of the work please see [www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com)

In 2014 he founded cameranebbia ([www.cameranebbia.com](http://www.cameranebbia.com)) with Matteo Cellini and Lorenzo Sarti and produces new works for clients including the Politecnico di Milano and INFN. With the new group mainly specializes in the production of events and interactive exhibition routes especially in the field of scientific communication and art installations.

- **LIES OF SCIENCE** - Interactive exhibition  
National Institute of Nuclear Physics (INFN), Palazzo Blu, Pisa 2014
- **MATEINITALY** - Interactive exhibition  
University of Milan, Bocconi, Politecnico  
Triennale, Milan 2014
- **BEYOND THE LIMIT** - Interactive exhibition  
INFN, the Italian Space Agency, Muse, Trento 2014
- **ALEFBET** - Interactive exhibition  
Grisha Bruskin, CSAR Research Centre Russian Art, Fondazione Querini Stampaglia  
Venice 2015
- **ENRICO FERMI: A DUAL GENIUS** - Interactive exhibition path  
Centro Fermi, Festival della scienza, Genova 2016
- **EXTINCTIONS** - Interactive exhibition  
Muse, Trento 2016
- **KANDINSKIJ WANDERING KNIGHT** - Interactive exhibition  
Mudec, Milano 2017

For a more detailed history of the work please see [www.cameranebbia.com](http://www.cameranebbia.com)