

Terza ¹⁹⁹⁸
edizione
16_19 aprile

linea

d'oro

SalernoInFestival



ZZZZ

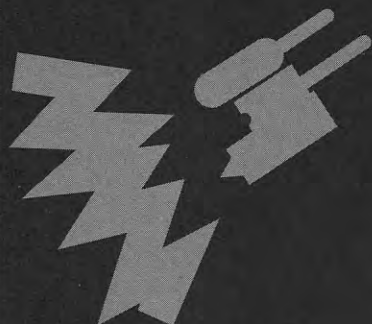
ZZZZ



linea

SalernoInFestival

d'owbra
Shadow-line



Terza 1998
edizione
16_19 aprile



L'associazione SalernoInFestival ha l'obiettivo di promuovere e organizzare nella città di Salerno, direttamente o in collaborazione con altri soggetti, istituzionali e non, una serie di eventi culturali e spettacolari legati alla creatività giovanile e di gestire luoghi e spazi dedicati a attività permanenti di formazione.

La costituzione dell'associazione è stata incoraggiata dall'Ente Autonomo Giffoni Film Festival che ha promosso, in collaborazione con l'Amministrazione Comunale di Salerno, il festival cinematografico Linea d'Ombra.

L'associazione intende operare nella città di Salerno in collaborazione con enti, associazioni, istituzioni, fondazioni nella prospettiva di favorire una crescita complessiva del patrimonio culturale dell'intera comunità nell'ambito delle 'vecchie' e 'nuove' forme d'arte.

Un segmento importante delle attività dell'associazione sarà destinato alla realizzazione di progetti di formazione alle nuove professionalità della comunicazione e della produzione creativa nell'ambito del cinema, della televisione, della grafica computerizzata, della video-arte, della multimedialità.

The object of the SalernoInFestival Association is to promote and organise, in the city of Salerno, directly or in collaboration with other subjects, both institutional and non, a series of cultural events linked to the creativity of young people, as well as to manage places and space dedicated to permanent training activities.

The constitution of the association has been encouraged by the Autonomous Association of the Giffoni Film Festival, which has promoted, in collaboration with the Municipal Administration of the city of Salerno, the cinema festival Shadow Line.

It is the intention of the association to work in the city of Salerno in collaboration with organisations, associations, institutions and foundations in the perspective of encouraging an all-round growth of the cultural heritage of the entire community in the area of "old" and "new" art forms.

An important segment of the activities of the association will be destined to the realisation of training projects for the new professions in the area of the cinema, of television, computer graphics, video-art and multi-media.

NEUROVISIONI I VIDEO DI BIANCO-VALENTE

REM, 1995, 3'07"
Lost, 1995, 2'16"
Still Untitled, 1996, 2'33"
Mind Landscape, 1996, 4'16"
Deep in My Mind, 1997, 2'30"
Soft Luggage, 1997, 3'

L'immagine elettronica costituisce nei video di Bianco-Valente una sorta di estensione cerebrale, la possibilità di una smaterializzazione corporea. Suggestive e affascinanti, a volte rilassanti, più spesso stranianti, psichedeliche e ossessive (come il susseguirsi "strutturalista" dei volti di bambini accompagnato da una filastrocca dell'infanzia in *Mind Landscape*). Le loro immagini mnemoniche fluiscono magmatiche, ribollono come una lava inarrestabile che travolge anche l'ultimo residuo corporeo e figurativo (sempre *Mind Landscape*). Intermittenze del cuore, della mente e della visione che parlano ai nostri sensi presenti, passati e futuri. L'essenzialità delle loro elettrovisioni, spesso monocromatiche (il blu e l'azzurro dilaganti nei recenti video *Deep in My Mind* e *Soft Luggage*, il rosso di *Still Untitled*), ci riportano a un grado zero della sensorialità.

L'uso che Bianco-Valente fanno della tecnologia non è mai barocco e ridondante, ma sempre accuratamente controllato. Il contenuto è nel contenersi, senza inutili dispersioni di energia visiva e quindi di senso. Questa filosofia dell'essenziale si oppone all'estetica dilagante del cosiddetto "postorganico" ancora troppo legata al corpo come macchina, alla performance come rituale carnascialesco e neoprimitivo.

Davanti ai loro lavori si ha la sensazione di scoprire per la prima volta l'immagine cinetico-astratta ottant'anni dopo gli esperimenti delle avanguardie cinematografiche. Classicismo tecnologico mai ingenuo, mai davvero "povero". Bianco-Valente pur giocando con la "bassa definizione" e con la "bassa risoluzione" del processo visivo di base, costruiscono immagini di grande

perfezione formale. Dell'immagine elettronica colgono la sua natura evanescente, virtuale, dinamica, metamorfica e, soprattutto, neuronica. Il video è un processo tutto mentale. Liberarsi dal corpo vuol dire rigenerarlo, usare il medium tecnologico non per imbracare ancora di più la nostra macchina di carne, ma per ridurla a puro pensare o a puro vedere attraverso immagini che hanno la stessa natura del sogno.

Il pensiero è in definitiva l'unica realtà (anche esteticamente) possibile.

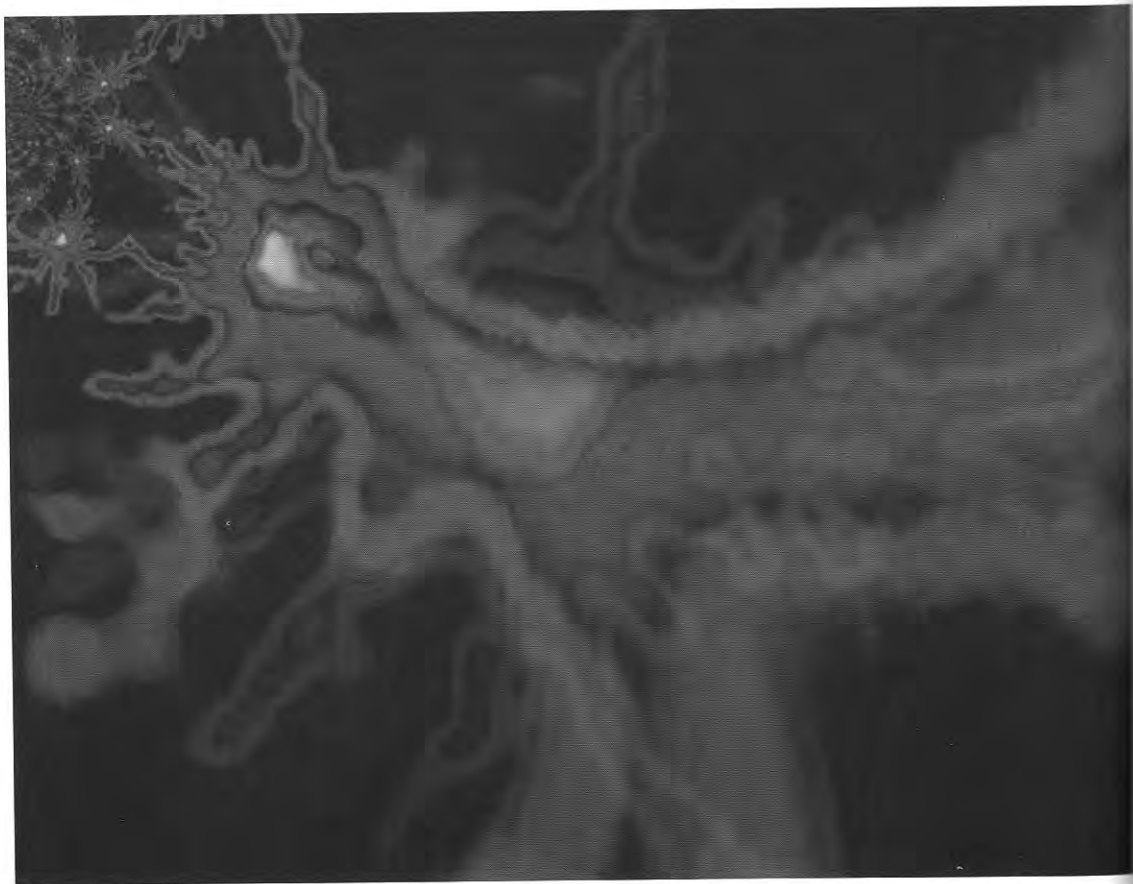
b.d.m.

Ci piacciono le immagini elettroniche, il loro caratteristico povero potere risolutivo, la loro natura che le genera evanescenti, non durature. Ci piace la loro similitudine con le immagini mentali che noi percepiamo come chiare e definite da qualche parte nella nostra mente, mentre non sono altro che il momentaneo ricomporsi di oscuri e iperframmentati codici biochimici.

Lavoriamo prevalentemente con il video e creiamo poi altre immagini elettroniche, usando come fonte la macchina fotografica digitale, lo scanner o singoli frame ripresi con la telecamera, che in genere non sono tratti dal video, per stamparle con metodi digitali (stampa plotter su tela, cibachrome digitale).

C'è poi una serie di lavori (Emotions Have No Density), dove utilizziamo delle piccole sculture create da noi, riproducenti oggetti o giochi tipici dell'infanzia (un triciclo ad esempio), che sono comunemente presenti nella memoria di ognuno di noi, che però vengono fatte fruire attraverso il loro ologramma tridimensionale, in modo che (similmente a quanto avviene con la percezione delle nostre immagini mentali) si abbia la sensazione che la scultura sia lì. Ci si può girare intorno, ma se la si prova a toccare per definirla meglio ci si rende conto che essa non esiste, almeno nel senso fisico del termine.

Il fatto poi che queste piccole sculture siano realizzate impastando il cemento con nostre lacrime, deriva dalla convinzione che esse scendano a lavare un eccesso di sensazione (gioia o dolore) che dopo aver saturato il corpo non sarebbe più possibile provare.





Raccogliendo queste lacrime, raccogliamo in esse il ricordo evanescente di questa sensazione che inglobiamo, fissandolo in queste piccole sculture di cemento.

Concettualmente il nostro lavoro verte sulla memoria (la persistenza dei ricordi e delle immagini mentali, i processi di attività cerebrale - Mind Landscape) e sulla comunicazione interpersonale che adesso, nel fulgore dei mezzi di comunicazione di massa, è sempre più difficile (Still Untitled, Lost), ritualizzata (Giostrina triste) e, molto spesso, avviene su piani alternativi a quelli ortodossi della comunicazione verbale e scritta. A volte usiamo isolare simboli dei media, come in Sono pronto (NTSC bars), offrendone una personale visione trasfigurata. Allo stesso modo, per i nostri video, misceliamo ai suoni che creiamo appositamente con il computer, suoni o rumori tratti dai media (radio ad onde corte, televisione, toni telefonici, etc.) appositamente distorti.

Indiaghiamo con il nostro lavoro la dualità corpo-mente. Per noi "postorganico" non vuole dire migliorarsi con l'inserzione di protesi fisiche ad alta tecnologia, che pongono riparo al decadimento o alle limitazioni strutturali del nostro corpo. Per noi "postorganico" significa la fuga da vivi dal proprio corpo, prima che il lento e progressivo disfacimento cui è sottoposto, ponga termine all'attività cerebrale e quindi alla nostra reale esistenza.

La somma di tutte le esperienze vissute, il nostro bagaglio soffice (Soft Luggage) è un'unica intricatissima traccia che si snoda nei miliardi di connessioni sinaptiche neuronali. Riuscire a decodificarla per affidarla a memorie attive non organiche e connesse in rete fra loro, ci renderebbe entità coscienti immateriali, capaci, alla velocità degli impulsi ottici, di acquisire nuove esperienze e spostarci senza limiti.

"Postorganico", quindi, è liberarsi dai limiti spazio-temporali che ci impone lo stato organico del corpo, per scoprire le proprietà della nostra reale essenza immateriale.

Da qui una caratteristica che accomuna i nostri video, il fatto cioè che la figura umana non ha i lineamenti ben definiti propri della fisicità corporea.

Bianco-Valente

GIOVANNA BIANCO E PINO VALENTE sono nati rispettivamente nel 1962 e nel 1967 a Napoli dove vivono e lavorano. Dal 1994 hanno partecipato a una serie numerosa di mostre collettive, tra cui: *Autoritratto 10x10* (1995, Galleria Doma Omladine - Belgrado), *Adicere Animos* (1996, Galleria Civica d'Arte Contemporanea - Cesena), *Exelixis: giovane arte contemporanea* (1997, Melina Merkouri Foundation - Atene), *Aperto 97* (1997, Flash Art Museum - Trevi). Nel 1998 hanno partecipato a tre collettive: *Pre-millennium Tension* (Fabbrica Eos - Milano), *Stand By* (Romberg arte contemporanea - Latina) e *Two: arte al plurale* (Ciocca arte contemporanea - Milano).

Hanno presentato i loro video in diverse rassegne tra cui "A trenta secondi dalla fine" (Palermo, 1994), "Il cinema invisibile" (Napoli, 1995), "Anteprima del cinema indipendente" (Bellaria, 1995), "Sequenze labili" (Roma, 1997).

Videografia: *Senza titolo* (1994, 1'10"); *Transito* (1994, 3'40"); *REM* (1995, 3'07"); *Lost* (1995, 2'16"); *Deliverance* (1995, 1'05"); *Still Untitled* (1996, 2'33"); *Mind Landscape* (1996, 4'16"); *Deep in My Mind* (1997, 2'30"); *Soft Luggage* (1997, 3').



linea
d'ombra

Lire 15.000 IVA compresa

