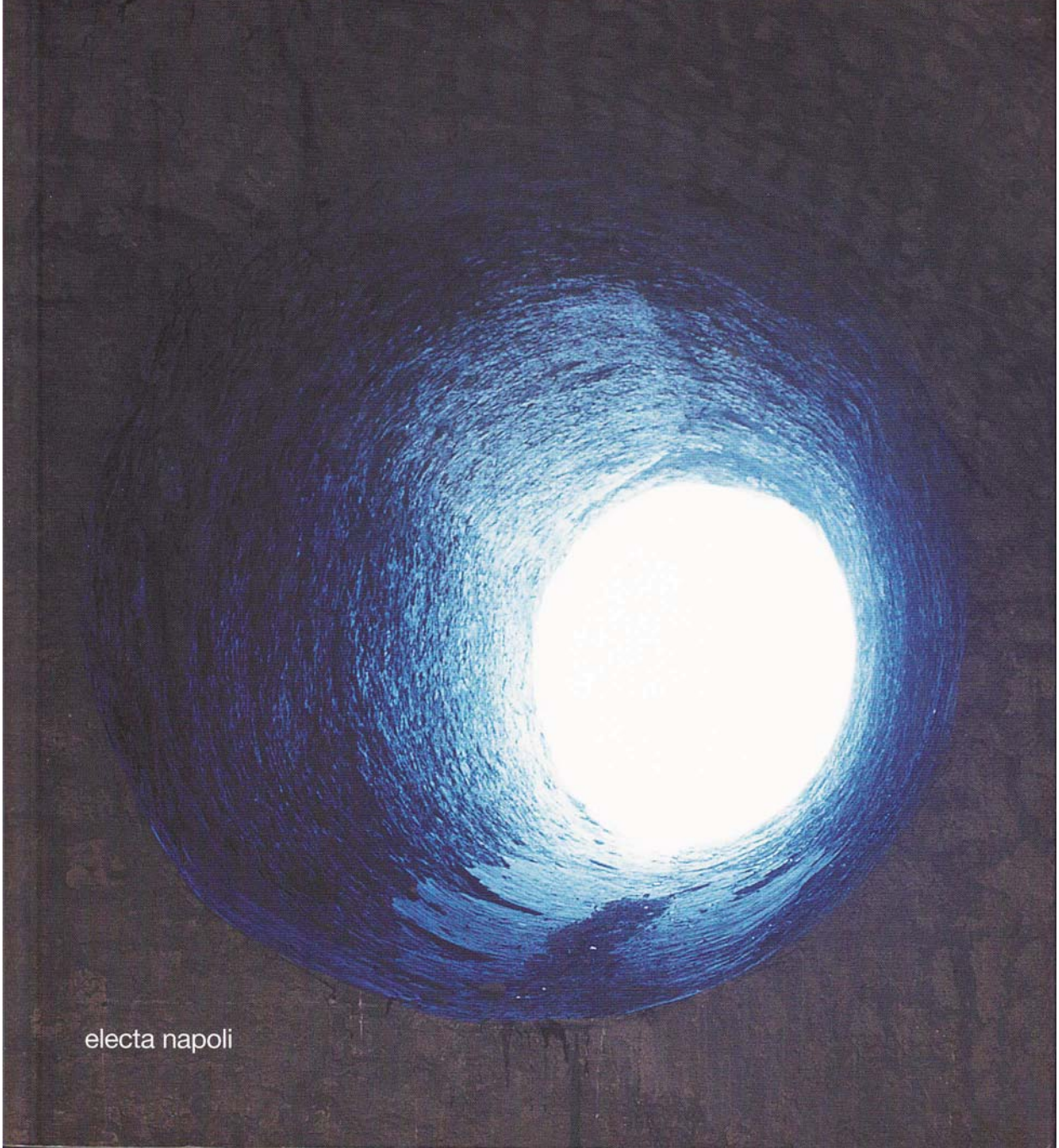


napoli>annozero>

>quieora



electa napoli



Regione Campania
e Comune di Napoli
con la collaborazione della
DARC, Direzione Generale
per l'Architettura e l'Arte
Contemporanee, e della
Soprintendenza Speciale per
il Polo Museale Napoletano

"Napoli Anno Zero.
Qui e Ora"
Napoli, Castel Sant'Elmo
29 novembre 2002
16 febbraio 2003

Progetto di

Achille Bonito Oliva
Eduardo Cicelyn

Mostra a cura di

Gianfranco Maraniello

Coordinamento

Alfonso Artiaco

Comitato d'onore

Antonio Bassolino
Rosa Russo Iervolino
Teresa Armato
Marco Di Lello
Nicola Oddati
Rachele Furfaro

Comitato tecnico organizzativo

Maria Rosaria Caliendo
Fernanda Capobianco
Katia Fiorentino
Olga Scotto di Vettimo
Angela Tecce

Schede artisti

Francesco Galdieri
Margherita Remotti

Traduzioni

Chris Rose

Gestione Servizi Museali

Musis

Coordinamento dei servizi per la mostra

Civita
Benedetta Torino con Luigi
Mammoccio, Gaetana
Rogato, Andrea Enrico Rossi

Relazioni Esterne

Civita
Rita Cerri con Susanna
Castagno

Servizi didattici

Le Nuvole, Pierreci,
Associazione Progetto
Museo

Coordinamento tecnico

Studio di architettura DAZ
Fabio Dumontet, Daniela
Antonini, Alex Zaske con
Massimo Sibilio

Progetto grafico

Zelig, Napoli, Palazzo
Cellamare

Impianti tecnologici e di illuminazione

EL. PA. elettrotecnica
partenopea s.r.l. con la
supervisione di Bruno
Macchiaroli

Assistenza tecnologica

emmedue s.r.l.

Ufficio Stampa

Civita, Barbara Izzo
con l'assistenza della
Soprintendenza Speciale per
il Polo Museale Napoletano,
Simona Golia

Comunicazione

Civita, Dario Zerboni con
Candida Vivalda

Assicurazioni

Consulbrokers Spa

Trasporti

Corbo s.n.c.



Regione Campania



Comune di Napoli
Assessorato alla Cultura



SISTEMI INFORMATIVI S.p.A.
IBM Global Services



IBM Global Services



Indice

- 11> **Angela Tecce**
- 17> **Eduardo Cicelyn**
ritratto dell'artista da giovane
- 25> **Achille Bonito Oliva**
campania felix
- 33> **Gianfranco Maraniello**
a napoli, qui e ora

Schede Artisti

- 46> betty bee
- 54> paolo berardinelli
- 62> bianco-valente
- 70> antonio biasiucci
- 78> giuseppe caccavale
- 86> gabriele di matteo
- 94> maurizio elettrico
- 102> piero gola
- 110> francesco jodice
- 118> mariangela levita
- 126> saverio lucariello
- 134> ivan malerba
- 142> paola margherita
- 150> raffaella mariniello
- 158> raffaella nappo
- 166> pennacchio argentato
- 174> perino & vele
- 182> giuseppe perone
- 190> cristina rauso
- 198> sabrina sabato
- 206> franco scognamiglio
- 214> lorenzo scotto di luzio
- 222> franco silvestro
- 230> marcello simeone
- 238> vedovamazzei
- 246> giuseppe zevola

o> bianco-valente

Giovanna Valente è nata a Latronico (Pz) nel 1962, Pino Bianco a Napoli nel 1967. Vivono e lavorano a Napoli.

Principali mostre personali

2002 Unità minima di senso
Galleria Alfonso Artiaco,
Pozzuoli (Napoli)
2001 Slow brain, Galleria
Antonella Nicola, Torino
2000 Temporary, Galleria
Alfonso Artiaco, Pozzuoli
(Napoli)

Principali mostre collettive

2002 De Gustibus.
Collezione privata italiana, a
cura di A. Bonito Oliva e S.
Risaliti, Palazzo delle
Papesse, Centro per l'Arte
Contemporanea Siena
2002 Necessary Kids, a cura
di S. Lacagnina, Galleria
Civica Arte Contemporanea
Montevergini, Siracusa
2001 Media connection, a
cura di G. Romano, Palazzo
delle Esposizioni, Roma;
Palazzo della Triennale,
Milano

2001 Espresso, a cura di L.
Cerizza, G. Maraniello e S.
Risaliti, Ex Manifattura
tabacchi, Firenze

2001 TerraFerma, a cura di
R. Caldura, Centro culturale
Candiani, Mestre (Venezia)
2000 Futurama, a cura di B.

Corà, R. Gavarro, M.
Meneguzzo, Museo Pecci,
Prato

2000 Premio Michetti, a
cura di G. Romano, Museo
Michetti, Francavilla al mare
(Chieti)

> Fin dagli esordi, intorno alla metà degli anni Novanta, Pino Bianco e Giovanna Valente, coppia nella vita e nell'arte, hanno incentrato la loro riflessione e la pratica artistica sui meccanismi della mente umana e sui processi che governano il sistema neuronale. L'utilizzo che i due fanno delle tecnologie è funzionale all'analisi dei paradossi stabiliti tra intelligenze artificiali e mente umana.

Nei loro lavori digitali le presenze umane si danno come ombre evanescenti, soggetti labili su sfondi dai colori acidi. La figura umana è dematerializzata, per riproporsi come traccia mentale e non fisica. Sia nei video che nelle stampe su plotter (derivate da frame delle riprese con telecamera) le immagini elettroniche si confondono con le estensioni cerebrali. Pur prendendo spunto dal reale, sembra di assistere a una destrutturazione delle situazioni e dei contesti rappresentati di volta in volta, deformati dall'utilizzo di filtri o di lenti colorate durante le riprese e dai minimi interventi rielaborativi eseguiti al computer in fase di montaggio.

Bianco-Valente si servono dei new media non per creare un plusvalore creativo nell'opera ma per rielaborare abilmente, con scarso potere risolutivo, immagini/ricordi e meccaniche cerebrali in una sorta di flusso di coscienza. In bilico tra foto, video e pittura, bypassano la presenza fisica generando universi in cui identità e connotati risultano alterati. Velature e dissolvenze consentono una sovrapposizione di organico ed inorganico e una contaminazione di naturale ed artificiale. I corpi vengono smaterializzati in una serie di figure "evocate" sia dalle immagini che da riproduzioni ottenute grazie all'assemblaggio di componenti informatiche che generano voci e suoni.

La ricerca di Bianco-Valente tende, infatti, a coniugare materiale ed immateriale secondo formule che creano corrispondenze nell'una e nell'altra direzione. Così come avviene in *Slow Brain*, videoproiezione ispirata ad un esperimento scientifico sulle reazioni corticali in persone che hanno assunto sostanze chimiche psicoattive, dove la materia genera un flusso immateriale. E come per *Volatile*, progetto realizzato per la stazione Rione Alto della Metropolitana di Napoli, dove i meccanismi di un calcolatore, al quale sono stati impartiti comandi semplici, riescono ad ordinare entità libere ed a riprodurre il volo di uno stormo di uccelli.

(F.G.)

Since their debut in the mid-nineties, Pino Bianco and Giovanna Valente, partners in both life and art, have focussed their attention and their artistic practice on the mechanisms of the human mind and the processes of our neural systems. Their use of technology is an analysis of the paradoxes between artificial intelligence and the human mind.

In their digital works, human presences appear as evanescent shadows, labile subjects on acid-coloured backgrounds. The human form is dematerialised, to be re-proposed as a mental – not physical – trace. Both in the videos and the printer prints (taken from film frames), electronic images are confounded with cerebral extensions. Though taking their starting point from the real, they seem to be witnessing a de-structuring of situations and contexts shown each time, deformed by the use of filters or coloured lenses during shooting and by the simple manipulations carried out on the computer during the editing phase.

Bianco-Valente make use of new media not simply to give a creative "added extra" to the work, but to liberely re-work, with little determining power, images/memories and cerebral mechanisms in a kind of stream of consciousness. Somewhere between photos, video and painting, they bypass physical presence generating universes in which identity and its traits are altered. Veils and dissolves make for a superimposition of organic and inorganic and contamination of the natural with the artificial. Bodies are dematerialised into a series of evoked figures both by images and by reproductions taken from the assembling of computer components which generate sounds and voices.

Bianco-Valente's research tends to conjugate the material with the non-material following formulae which create correspondences in both directions.

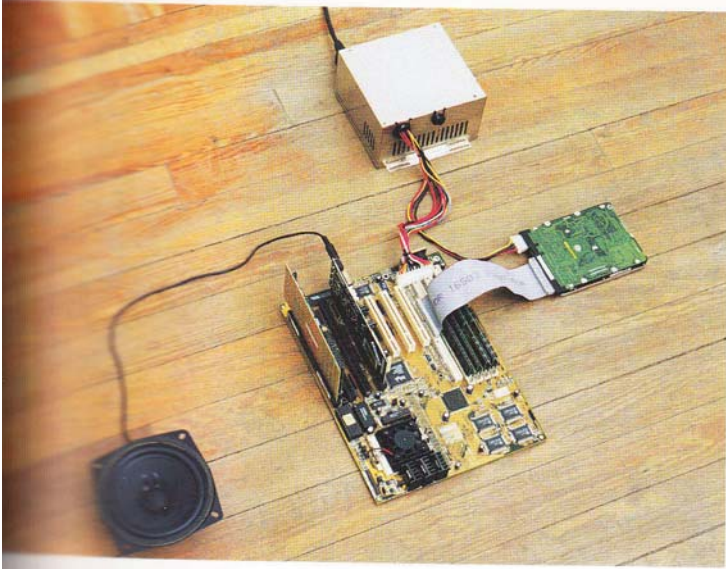
This is what happens in *Slow Brain*, a video projection inspired by a scientific experiment on cortex reactions in people who have taken psychoactive substances, where the material generates an immaterial flux. In *Volatile* (a project designed for Rione Alto station on the Naples Metro), where the mechanisms of a simply-programmed calculator are able to give order to the entities and reproduce the flight of a flock of birds.

(F.G.)









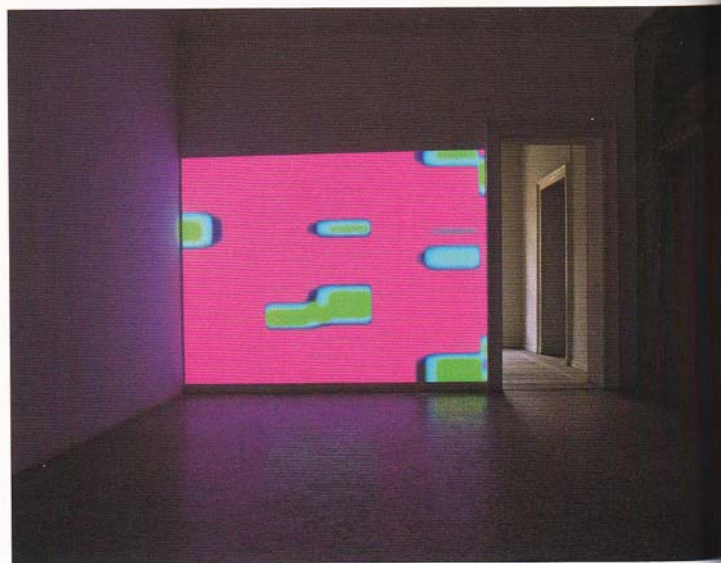
64-65>Deep Blue Ocean of
Emptiness, 2002, plotter su tela,
115x204

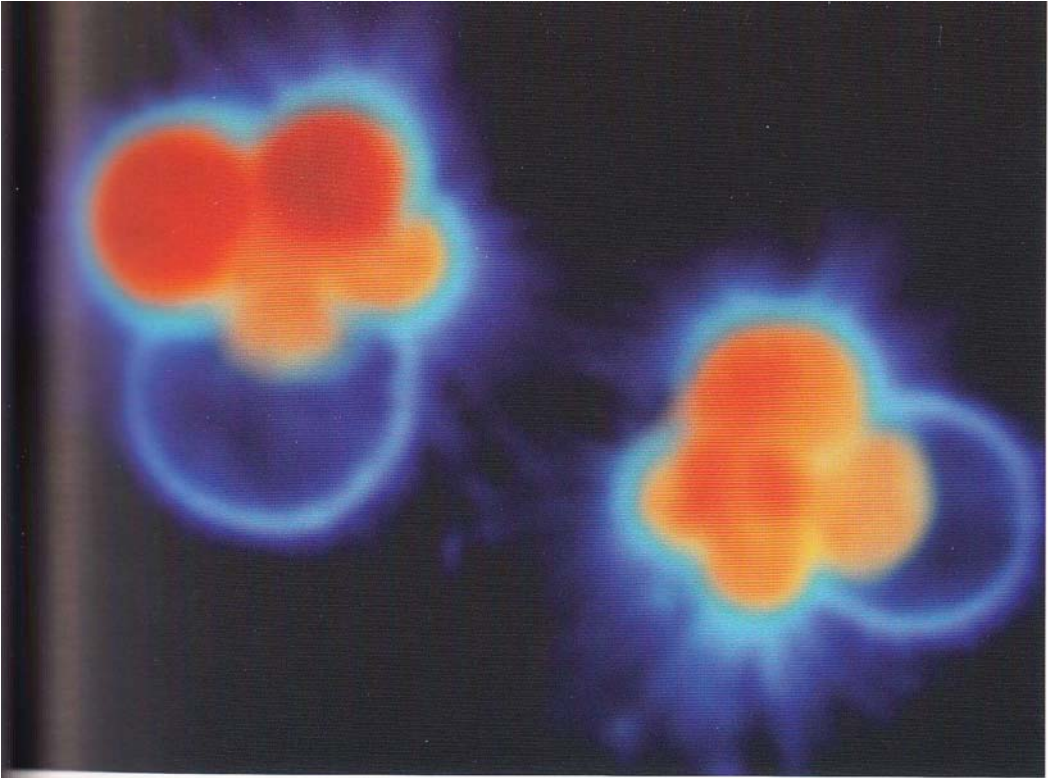
66>Deep Blue Ocean of
Emptiness, 2002, plotter su tela,
100x140

67>Machine is dreaming, 2001,
installazione, schede elettroniche,
CPU, software, suono, dimensioni
ambiente

68>Slow Brain, 2001,
videoproiezione

69>Crawlers, 2001, plotter su
tela, 78.5x104.5





ISBN 88-510-0109-X



9 788851 001094

€ 16,00