



# BIANCO & VALENTE

**- Potete parlare della vostra ultima mostra a Napoli?**

Unità minima di senso è un sottile nastro di carta velina lungo un chilometro dove per mesi abbiamo descritto i ricordi delle nostre esperienze più significative. Pensieri sparsi, unità minime di un disegno attorno al quale si è costruita la nostra esistenza. Abbiamo cercato di tirare fuori le labili tracce impresse nella mente per affidarle, tramite la scrittura, a questo fragilissimo nastro di carta che le tragherà nel futuro. La ricerca che sta alla base della mostra è legata all'intelligenza artificiale e alla necessità di fornire una cognizione, seppur approssimativa, del mondo alle macchine intelligenti che stanno per venire alla luce. Un surrogato di esperienze e di ricordi che le ponga subito in grado di interagire sensatamente con noi esseri umani e con la realtà che le circonda.

Per chi volesse approfondire: [www.biancovalente.com/ums](http://www.biancovalente.com/ums)

**- E' già da qualche tempo, ormai, che Napoli ha la sua centralità nel mondo dell'arte contemporanea grazie anche alla presenza di storiche e giovani gallerie e all'apertura di importanti spazi espositivi. Come reagisce il pubblico di Napoli nei confronti dell'arte contemporanea? Lo chiedo a voi perché avete eletto il capoluogo partenopeo come città in cui vivere e lavorare!** Reagisce bene, perché quando c'è una inaugurazione c'è sempre gente, curiosità e interesse, e questo ben al di là della cerchia ristretta degli appassionati d'arte. Il susseguirsi di inaugurazioni in spazi pubblici, come le stazioni della Metropolitana o Piazza Plebiscito, sta sempre di più spingendo la gente comune a confrontarsi con i nuovi linguaggi estetici.

**- Oggi, si sa, viviamo in una società in cui la tecnologia è sempre di più inserita nelle contemporanee ricerche estetiche, malgrado ciò il video ancora non gode della dovuta ricettività. Tale conseguenza quali effetti sta producendo sul nuovo modo di fare e percepire l'arte?**

Il video è faticoso da vedere, perché ha bisogno di tempo, di concentrazione. Restare fermi davanti ad una proiezione, che non ha il ritmo e le dinamiche della tv o del cinema, è una esperienza che ormai esaspera la gente. Un esempio emblematico è la scorsa edizione della Biennale di Venezia, dove Szeeman ha messo in piedi la "fiera del video", tanti orribili divisori bianchi e via, un girone dantesco dove la gente arrancava senza più memoria, buttava un'occhiata veloce in uno "stand" e con sempre maggiore stanchezza passava a quello successivo, occhi sbarrati, senza speranza.

**- Perché avete scelto il video come mezzo espressivo da utilizzare come base per i vostri lavori?**

Abbiamo trovato delle similitudini molto forti fra l'immagine elettronica e l'immagine mentale, sono entrambe non molto risolte e tendenzialmente volatili, entrambe frutto di un codice. Avevamo bisogno di un mezzo che fosse versatile per poter proporre la nostra visione dell'esistente: ciò che vediamo fuori, ma anche ciò che sentiamo dentro, e la telecamera è lo strumento che ci permette di fare questo con più naturalezza.

**- Qual è il punto di partenza per la vostra ricerca estetica?**

La nostra ricerca tende a porre in evidenza le relazioni intercorrenti fra ciò che percepiamo come naturale o artificiale e a mettere in rilievo

l'interdipendenza che lega la fisicità del corpo all'incorporeità della mente.

**- Come utilizzate il video?**

Come per tutti gli altri dispositivi tecnologici che impieghiamo nel nostro lavoro, la telecamera resta un mezzo per perseguire gli scopi del progetto a cui stiamo lavorando al momento. Facciamo un uso massivo di tecnologia, ma la nostra sfida è quella di tenere sempre in primo piano l'uomo, temporaneo e fallibile.

**- Sono cambiati i luoghi, le forme, i mezzi che contribuiscono alla**

realizzazione di un'opera, ma l'artista rimane sempre l'interprete sensibile del vivere quotidiano.

**Quali aspetti della realtà che ci circonda, vi interessa rappresentare nelle vostre opere?**

Le relazioni che intercorrono fra la realtà esterna che ci sfiora e ci stimola in ogni momento e l'immaginario mentale, malamente fissato nelle pieghe della corteccia cerebrale, sono un fenomeno sul quale lavoriamo da anni e che ancora non ci ha mostrato i suoi limiti. Se poi aggiungiamo che stiamo per assistere alla creazione delle prime macchine "intelligenti", in grado di percepire il mondo esterno e di interagire con esso, i paradossi e gli spunti su cui lavorare aumentano in maniera esponenziale.

**- Davanti alle vostre opere si ha la sensazione che lo sguardo dello spettatore deve andare oltre la pura visione del soggetto rappresentato per la consapevolezza che comunicate qualcosa che va al di là della semplice visione. Dove si**

**deve inserire lo sguardo dello spettatore?**

Ogni nostro lavoro ha un doppio piano di lettura, visivo e concettuale. Ci si può fermare ad una pura esperienza estetica, oppure andare in profondità per leggere ciò che sta dietro all'apparenza visibile, che è la ricerca che portiamo avanti da diversi anni. Ad ogni modo, ci piace pensare ai nostri lavori come delle semplici strutture dove ognuno possa stendere liberamente la propria immaginazione.

**- Le vostre immagini si ricollegano a situazioni o ricordi precisi della vostra esperienza?**

Non sempre, anche se lo spunto iniziale può essere un evento reale, e anche se le figure umane ritratte nel nostro immaginario siamo noi stessi, tendiamo generalmente a semplificare il discorso e a lavorare per simboli universali.

**- Qual è il vostro atteggiamento nei confronti della globalizzazione?**

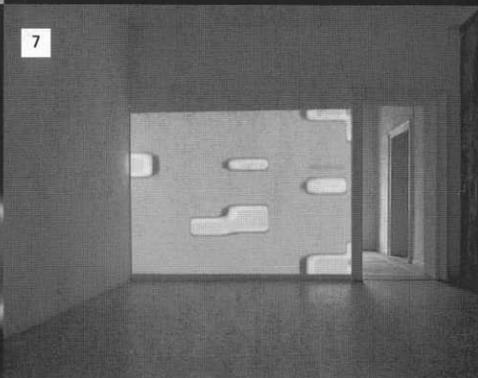
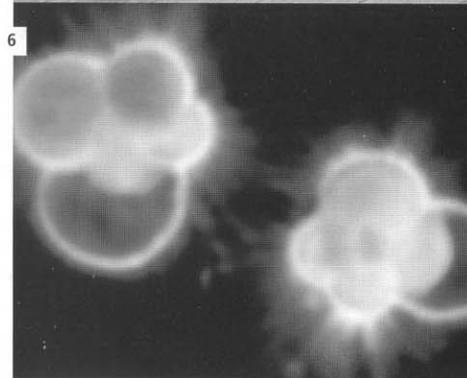
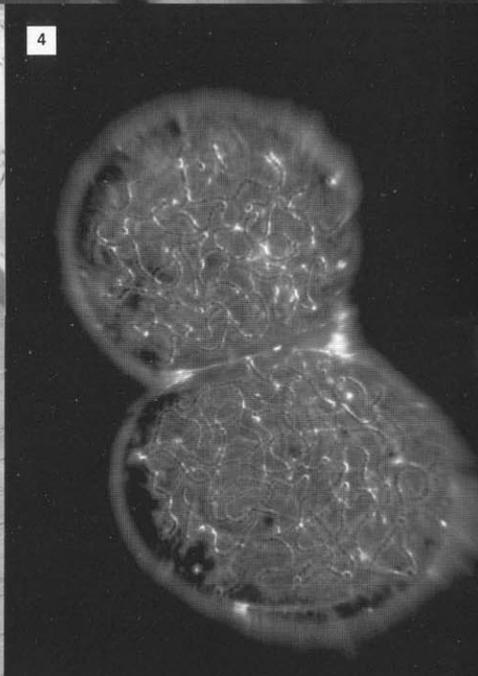
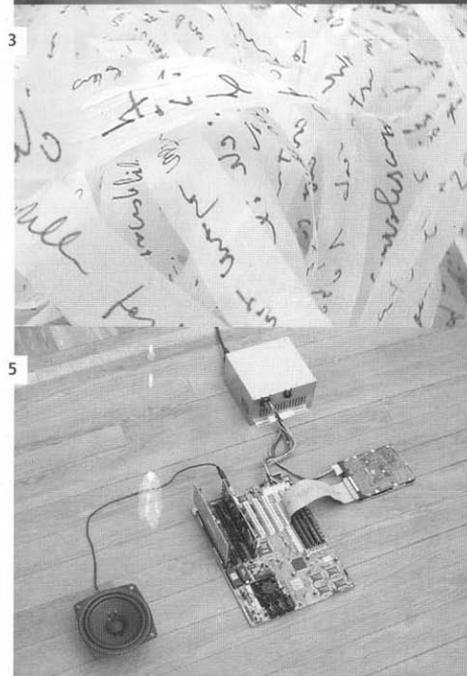
Dal punto di vista delle opportunità comunicative la globalizzazione è una gran bella cosa, persone da tutto il mondo in maniera economica e veloce possono collegarsi al nostro sito per vedere di volta in volta gli ultimi quadri, scaricare i video o leggere ciò che scriviamo. Non esiste più l'odioso filtro delle riviste di settore, lente e umorali come i propri direttori. Non è più necessario aspettare due mesi per avere una ridicola recensione, malamente sforbiciata nel senso (per risparmiare carta) e impreziosita con l'immane e tristissima fotina in bianco e nero. Ben altro discorso è quello dello sfruttamento della manodopera a basso costo o delle risorse naturali nei paesi sottosviluppati da parte delle multinazionali.

**- Quali saranno i vostri progetti futuri?**

Stiamo lavorando, insieme ad alcuni ricercatori, allo sviluppo di due progetti sull'intelligenza artificiale: usiamo computer "intelligenti" che vengono ideati per interagire con l'uomo, coinvolgendoli in situazioni paradossali che li spingono ad interagire verbalmente fra loro. I risultati sono impressionanti! Un'altra delle cose che ci vede impegnati in questo periodo è la formalizzazione del progetto che l'Ansaldo Trasporti Sistemi Ferroviari ci ha commissionato per una stazione della Metropolitana di Genova che si inaugurerà nel 2004. E' un lavoro molto ambizioso, che consiste nello sviluppo di un software di vita artificiale. Sarà un'opera che avrà una lenta ma continua evoluzione casuale che potrà in teoria durare all'infinito, e che ricalcherà le stesse dinamiche che i primi esseri unicellulari sulla terra hanno dovuto instaurare per poter generare il mondo così come lo vediamo ora. I dettagli di questi e degli altri progetti ai quali stiamo lavorando sono sul nostro sito che aggiorniamo costantemente: [www.bianco-valente.com](http://www.bianco-valente.com).

[Simona Cresci]

→ Simona Cresci è critico d'arte e curatore indipendente. Vive e lavora a Roma.  
Contact : [sim.cresci@libero.it](mailto:sim.cresci@libero.it)



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

e-mail: [bianco-valente@libero.it](mailto:bianco-valente@libero.it)

- 1 ["Deep Blue Ocean of Emptiness", Plotter su tela, 100 x 140 cm], 2002
- 2 ["Deep Blue Ocean of Emptiness", Plotter su tela, 115 x 204 cm], 2002
- 3 ["Unità minima di senso" (particolare), biro su carta, 1,5 cm x 1 chilometro], 2002
- 4 ["Stranded", Plotter su tela, 140 x 100 cm], 2001
- 5 ["Machine is dreaming", Installazione, Schede Elettroniche, CPU, Software, Suono, Dimensioni Ambiente], 2001
- 6 ["Crawlers", Plotter su tela, 78,5 x 104,5 cm], 2001
- 7 ["Slow Brain", Videoproiezione], 2001

