



◀ Pino Valente e Giovanna Bianco

sospesa, che imita alla perfezione i modi in cui la mente riporta a galla il nostro vissuto sensoriale. Quando (e accade spesso) alcuni fotogrammi vengono fermati, elaborati e trasferiti su tela, generano una pittura digitale molto evocativa, in cui le immagini assumono qualità più immediate e dinamiche.

Al contrario di ciò che si potrebbe pensare, l'indagine di Bianco-Valente non è di matrice psicologica, ma biologica: non è tanto la mente (quasi in senso astratto) a interessare gli artisti, quanto il cervello, l'attività neurale, con il suo propagarsi di stimoli biochimici che fissano immagini nella memoria per poi ripescarle, ricombinarle e completarle in maniera

La tecnologia nell'arte sta diventando sempre più trasparente, un "a priori" culturale a cui ogni artista sembra non poter più rinunciare. A un uso ridondante e celebrativo della medesima (operato da tanti), si oppongono percorsi come quello di Giovanna Bianco e Pino Valente (www.bianco-valente.com), coppia di artisti di grande originalità.

Scegliendo sin dall'inizio della loro carriera di lavorare come unica entità creativa, il duo napoletano predilige da subito un uso scarno ed essenziale dei nuovi media, una produzione d'immagini ambigue e immateriali, per emulare la "bassa risoluzione" che la realtà assume nella nostra mente, quando lo stimolo percettivo diviene ricordo.

Il loro mezzo d'espressione favorito, il video, presentato quasi sempre sotto forma di videoinstallazione, viene scelto sin da subito non tanto per le proprie virtù, quanto per i propri limiti: la scarsa risoluzione e la labilità, che rendono le immagini digitali del tutto simili a quelle mentali. Filmati che scorrono lenti, visioni oniriche accompagnate da un sonoro d'atmosfera che traggono lo spettatore in una dimensione atemporale,

Figure umane sfocate, visioni distorte, colori esasperati... La realtà "filtrata" da Bianco-Valente ci si presenta così, sotto forma di paesaggi mnemonici che si alternano a frammenti biologici, in un dialogo critico tra corpo e mente

inaspettata. Su altri fronti, la ricerca del duo si muove sul confine percettivo tra naturale e artificiale, sulla simulazione via software di dinamiche biologiche come lo sviluppo della vita, e sull'intelligenza artificiale. Approfondiremo la loro conoscenza nell'intervista che segue.



◀ "Landungs", 2003, Vutek ultra su Frontlit, 200 x 350 cm

► **"Rem"**, 2002, installazione permanente alla stazione metro Rione Alto, Napoli, Light-box, 550 x 190 cm

La parola agli artisti

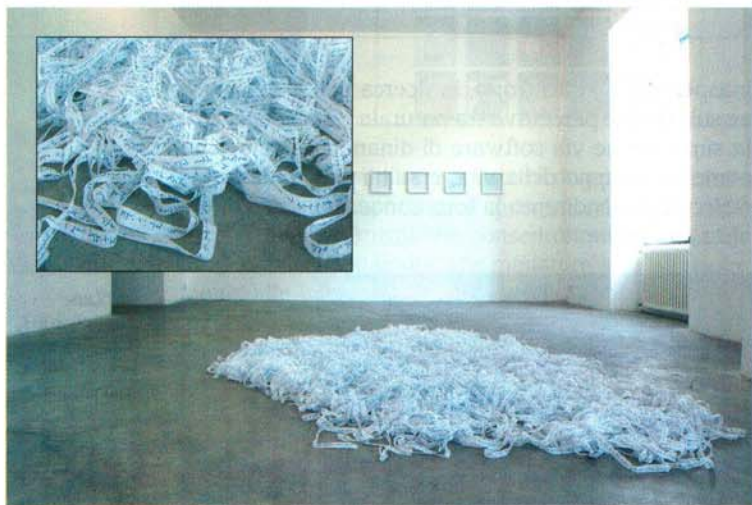
Parliamo del vostro lavoro: in che direzione si svolge la vostra ricerca artistica? Quali sono gli argomenti che v'interessano?

La dualità fra il corpo e la mente, come e se la mente sia effettivamente legata al corpo e quali interdipendenze dinamiche esistano fra questi due domini, fatto l'uno di carne e l'altro di pensiero. Queste, in due righe, sono le linee guida che legano le opere che abbiamo prodotto dal 1994 a oggi.

Come siete divenuti artisti digitali? Da che tipo di percorso provenite? Come mai la scelta di lavorare in coppia come unica entità creativa?

Il giorno in cui abbiamo deciso di cominciare a vivere insieme, nel '94, non sapevamo ancora che l'arte sarebbe stata la nostra professione e la passione più forte della nostra vita. Avevamo allora 26 e 32 anni e abbiamo cominciato a creare opere senza avere mai frequentato l'accademia o l'istituto d'arte. Non ci sentiamo affatto artisti digitali. Questa definizione, almeno nel nostro caso, significa ben poco. Ci sentiamo semplicemente artisti e lavoriamo, senza preclusioni, utilizzando i mezzi espressivi più disparati.

Cellule viventi e macchine... Questo connubio presente nella vostra arte potrebbe rimandare alla corrente artistica del Cyberpunk, ma sembra che voi



preferiate parlare di "Postorganico"...

In realtà erano altre le persone che, diversi anni fa, parlavano di Postorganico. Noi, in quello stesso periodo, abbiamo avuto solo modo di esprimere una nostra riflessione sull'argomento in un'intervista. Si parlava di Postorganico a proposito di artisti che implementavano delle protesi elettriche o elettroniche nel proprio corpo, per ampliare le loro funzioni organiche. La nostra riflessione fu che già all'epoca queste cose sapevano leggermente di antico e che, se veramente volevamo parlare di qualcosa che fosse oltre il corpo, allora dovevamo cominciare a discutere sul come salvare il nostro personale bagaglio di esperienze e di pensie-



ro, che inevitabilmente si volatilizza col disfacimento del corpo. Affidare cioè il nostro bagaglio soffice a delle entità coscienti a base non organica, che potrebbero darci "un passaggio" verso l'eternità. Tutto questo, ovviamente, solo a livello teorico. Perché ogni passo che si muove in questo senso solleva tonnellate di problemi etici e paradossi per cui è, al momento, un dominio impraticabile.

Per quanto riguarda i media, sembra che preferiate il video e la fotografia, proponendo soprattutto installazioni con immagini sfocate, a bassa risoluzione. Come mai questa scelta?

Non utilizziamo la fotografia "chimica"; tutte le volte che ci esprimiamo con delle immagini, esse sono state riprese dalla realtà attraverso il sensore di una telecamera o (molto di rado) di una macchina fotografica digitale. Escludiamo la fotografia all'inizio perché, lavorando su temi come il pensiero e le immagini mentali, troviamo giusto esprimere i nostri concetti con un mezzo che si avvicinasse molto a queste ultime: le immagini mentali e quelle elettroniche sono entrambe temporanee ed evanescenti per natura, poco definite e generate dal continuo ricomporsi di un codice, biochimico nel primo caso, elettronico nel secondo.

◀ **"Unità minima di senso"**, 2002-2003, biro su carta, 1,5 cm x 2,5 Km (nel riquadro, un particolare)

Il critico Gianluca Marziani, nel suo testo N.Q.C. Il nuovo quadro contemporaneo, vi colloca tra i protagonisti della rinascita del quadro in Italia, ma va detto che non produce solo immagini statiche. Che importanza date alla pittura digitale nel vostro lavoro e nel panorama artistico odierno?

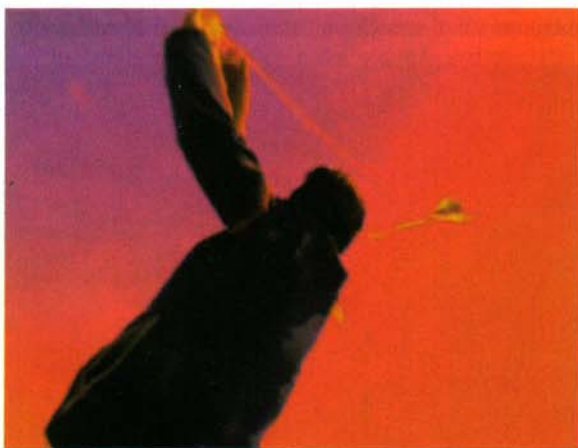
N.Q.C. fotografava, o meglio "dipingeva", la situazione italiana di diversi anni fa, che era appunto costellata da questa coltre di pittori digitali e tecnoartisti a vario titolo. Già all'epoca, tutte queste classificazioni che

cercavano di appiopparci, tipo videoartista, pittore digitale, eccetera, ci stavano strette, figurarsi a risentirne parlare ora! Diamo importanza alla ricerca che portiamo avanti e usiamo il mezzo che meglio soddisfa al momento le nostre esigenze d'espressione.

Molti vostri quadri sono realizzati con un plotter a cera. Perché avete scelto questa tecnologia?

Abbiamo iniziato a realizzare le nostre tele utilizzando un plotter che stampava rilasciando cera fusa sulla tela, dando così uno spessore e una consistenza all'immagine tale da renderla simile a un dipinto. Purtroppo questa tecnologia è diventata obsoleta e già da anni non ci sono più service dov'è possibile utilizzarla. Adesso utilizziamo dei plotter a pigmenti acrilici oppure delle macchine Vutek che impiegano una tecnologia a solvente. La cosa che non è cambiata nel tempo è la tela pittorica che usiamo come supporto.

Le vostre opere sono dominate da colori puri, forti, quasi espressionisti: cosa rappresenta per voi il colore?



Il colore è chiaramente un fattore determinante nelle nostre opere. Cerchiamo di riprodurre, attraverso le immagini e le sequenze video, ciò che crediamo di percepire nella nostra mente. Le visioni distorte della natura e i colori vividi sono effettivamente due aspetti che caratterizzano i nostri lavori.

Parliamo dei vostri video: come nascono? come ottenete quelle stupende aberrazioni che proiettano lo spettatore in una dimensione surreale e sognante?

Sembrerà strano, ma per ottenere le immagini distorte e dai colori allucinanti tipiche delle nostre opere, utilizziamo lenti colorate o deformate e luci colorate o stroboscopiche direttamente in fase di ripresa. Usiamo il computer solo per il montaggio e la preparazione alla stampa dei file e, occasionalmente, per spingere ulteriormente il colore se in fase di ripresa non siamo riusciti a realizzarlo come volevamo. Ovviamente, non essendo lavori di fiction, non scriviamo sceneggiature o soggetti per i video. Partiamo da un'idea ben definita, e ogni volta la cosa che più ci impegna è riuscire a

realizzare, partendo dalla realtà, scene che invece nella realtà non esistono. Si potrebbe pensare che particolari scene siano ottenute digitalmente al computer, invece si tratta quasi sempre di visioni distorte del reale e spesso di cose molto normali.

E per quanto riguarda le vostre immagini biologiche (cellule, particolari organici...)?

Sono immagini di materiale organico ripreso al microscopio elettronico. Abbiamo una serie di amici "infiltrati" in laboratori universitari che, di tanto in tanto, ci forniscono videocassette, oppure immagini stampate in bianco e nero. Queste scene le usiamo come contrappunto (la dualità fra il corpo e la mente) a quelle dove mostriamo la figura umana priva di contorni definiti.

Quali software utilizzate di solito? Parlateci un po' dei vostri procedimenti creativi.

Non siamo legati a nessun software in particolare. A seconda delle esigenze del momento, cambiamo con disinvoltura le strategie di produzione dei lavori e le macchine impiegate. Non proviamo un grande affetto per i computer o le telecamere che utilizziamo quotidianamente, e neanche ci sentiamo legati a questi oggetti come a dei feticci. Sono strumenti di lavoro che invecchiano velocemente e che apprezziamo quando ti permettono di realizzare ciò che avevi in mente. La parte creativa è quella in cui ci raccontiamo le sensazioni legate a ciò che stiamo vivendo, quando c'infiammiamo per una nuova idea e partiamo in quarta per realizzarla.

In quest'inizio di millennio l'arte legata ai nuovi media sembra fuggire gli spazi espositivi tradizionali, per diffondersi attraverso la Rete in forme esclusivamente digitali. Voi sembrate invece indissolubilmente legati a un uso installativo della tecnologia. Perché questa scelta?

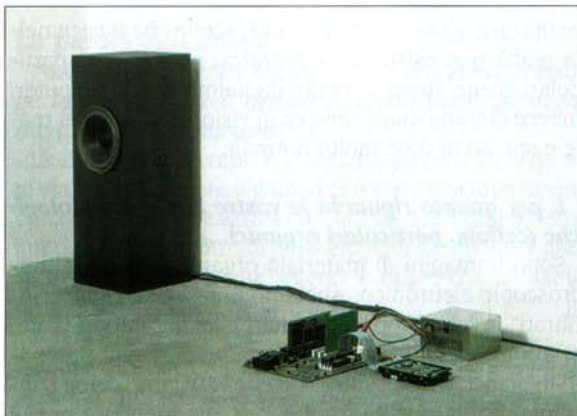
Non è stata una scelta precisa e neanche definitiva, semplicemente non c'è mai venuto lo stimolo di produrre un lavoro per la Rete. Ma questo non vuole affatto dire che ciò non possa verificarsi in futuro.

Molte installazioni odierne sono interattive: gli artisti sembrano dare crescente importanza a questo fattore (basta citare Studio Azzurro, giusto per rimanere in ambito italiano). Voi credete nei meccanismi atti a rendere lo spettatore materialmente protagonista dell'opera?

La parte visibile dell'opera è in fondo solo un pretesto, una sorta di punta dell'iceberg. La parte più interessante del lavoro avviene nella mente delle persone che la fruiscono. Questo processo mentale si chiama "inferenza": la mente tende a ricostruire tutto ciò che non è palesemente descritto (raccontato) in una storia o in un'opera d'arte a cui ti avvicini per la prima volta, e questo lavoro mentale determina una sensazione di benessere. In questo senso, tutti i lavori a cui la gente può avvicinarsi, e che non siano un puro esercizio

◀ **"I Should Learn from You", 2003, Vutek ultra su Frontlit, 115 x 156 cm**

► **"Breathless"**, 2000. L'installazione è composta da un computer che legge in tempo reale, con una voce sintetica, alcune poesie degli artisti



estetico fine a se stesso, sono interattivi. Le installazioni interattive di Studio Azzurro ci sembrano molto delle esperienze didattiche tipo "visita scolastica alla città della scienza", abbiamo il massimo rispetto per il loro lavoro ma proprio non ci sentiamo di prenderlo a modello.

Che importanza date al suono nelle vostre opere? Alcune volte lo realizzate da voi, altre volte ricorrete alla collaborazione di accreditati musicisti...

Nel caso delle installazioni e dei video la parte sonora è un aspetto determinante. Negli ultimi anni, ci piace sempre di più attivare collaborazioni con musicisti per ciò che riguarda il sonoro dei nostri lavori. Abbiamo lavorato insieme ai 24 Grana, ai Tu'm, con i Mou, Lips!, con Mass, e nel prossimo futuro collaboreremo a un progetto con e.g.0. Sono state tutte esperienze molto coinvolgenti e che ci hanno arricchito, sia nel lavoro sia come persone. Il mondo della musica è diverso da quello delle arti visive, perché per i musicisti è un piacere unirsi e suonare insieme, mentre per noi artisti visivi l'individualità e la sua espressione nel lavoro sono un aspetto cruciale. Tornando alla musica, la collaborazione con Mass (nella vita, Mario Masullo), iniziata con il progetto *Self Organizing Structures*, una performance audio/video dal vivo, presentata in anteprima nazionale all'auditorium Parco della Musica di Roma nel novembre del 2003, si sta intensificando ed estendendo a molti nuovi lavori prodotti di recente. Il live a Roma è piaciuto molto e ci hanno invitato a presentarlo anche al Sonar 2004 di Barcellona, nel giugno scorso. Di *Self Organizing Structures* stiamo pubblicando un DVD/CD set che sarà distribuito in Europa e Giappone.

Potete essere più precisi su questa performance? In cosa consiste?

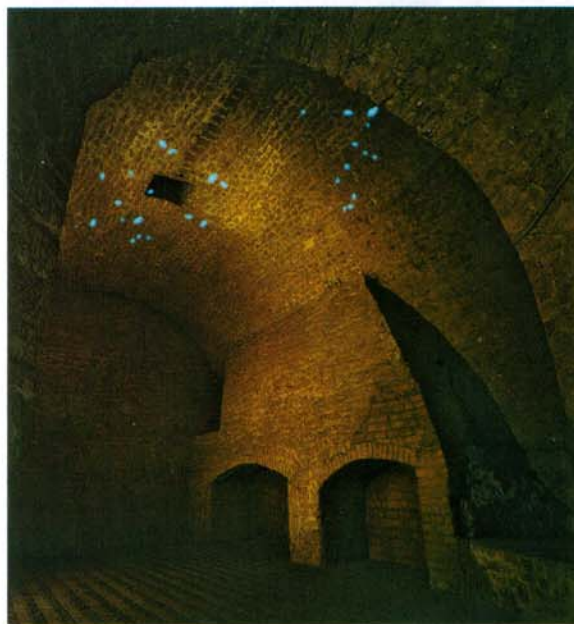
Abbiamo elaborato con Mass, sul concetto dell'errore e le sue implicazioni nell'evoluzione biologica, un video e un sonoro di circa 35 minuti. In occasione delle performance, Mass suona dal vivo, mentre alle sue spalle scorrono le immagini del video. Nel caso dell'auditorium di Roma lo schermo era di 9 x 7 metri! È stata una sensazione molto forte.

Alcune vostre installazioni (per esempio, "Breathless"), sono create con computer spogli, formati da pochi componenti hardware posti direttamente sul pavimento. Come mai?

Il motivo per cui mostriamo in maniera essenziale la tecnologia è perché non c'è alcun intento di volerla esaltare o di voler evidenziare un predominio della macchina sull'uomo. Ci piace e c'interessa mettere in relazione le capacità di pensiero umane e quelle di una macchina, sottolineare le similitudini che possono emergere dal mettere le due entità a confronto, o anche evidenziare i limiti e i paradossi che possono scaturire dal semplice impiego di una macchina, programmata in modo provocatorio per i nostri sensi. Al contrario, se volessimo mettere in rilievo l'aspetto estetico, metteremmo i computer su un piedistallo oppure in una bella scatola di plexiglass.

Decostruite i computer così come fate col corpo quando ne rappresentate frammenti?

No, la necessità è quella di mostrare alle persone che l'entità che produce il fenomeno che stanno percependo in quel momento e sul quale si stanno interrogando è composta di schede elettroniche assemblate fra loro



e dal software che ci funziona dentro. Però, nel fare questo, non vogliamo esaltare in nessun modo questa entità (non è questo che c'interessa), che va quindi mostrata nella maniera più elementare e priva di fronzoli possibile: nuda e poggiata direttamente sul pavimento. È la stessa logica che abbiamo usato per mostrare "Unità minima di senso".

Parliamo proprio di questa insolita installazione, che esula un po' dai vostri canoni...

"Unità minima di senso" è forse il lavoro che riteniamo più importante e sicuramente quello a cui ci sentiamo più legati. Su due chilometri e mezzo di un sottilissimo

► **"Volatile"**, 2001, Castel Sant'Elmo, Napoli. L'installazione consiste in un computer (assemblato direttamente sul pavimento) che proietta 30 punti luminosi in movimento che stanno a simulare degli uccelli. Essi sono liberi di muoversi in uno spazio virtuale tridimensionale, soggetti a seguire solo tre semplici leggi che osservano in natura determinate specie mentre volano in stormo. I punti volteggiano generando degli schemi che noi percepiamo immediatamente come naturali, ma che sono solo il singolare prodotto di calcoli numerici

nastro di carta, abbiamo cercato di trascrivere con la penna le sensazioni, i ricordi, le esperienze che hanno caratterizzato la nostra crescita personale. Fondamentalmente, in *"Unità minima di senso"* è descritto il modo in cui noi vediamo il mondo, in cui intendiamo viverlo. Abbiamo concepito questo lavoro dopo aver letto del problema che avevano diversi team di ricerca nel realizzare le prime macchine intelligenti. Non era poi così difficile realizzare un software capace di reagire agli stimoli esterni e imparare dalle proprie esperienze, il vero problema era quello di dargli, con una certa velocità, una seppur minima cognizione del mondo in cui avrebbe dovuto cominciare a "vivere". Cominciammo quindi a scrivere sul nastro di carta pensando a un'ipotetica macchina che un giorno, leggendolo, avrebbe potuto iniziare a vedere e conoscere il mondo attraverso i nostri occhi. Anche visivamente questo lavoro lo troviamo molto forte. Disteso sul pavimento, questo intricatissimo ammasso di parole somiglia molto a un cervello e a come noi immaginiamo la moltitudine di pensieri che lo affollano, elidendosi dinamicamente l'un l'altro.

Rimanendo in argomento, parliamo della nascita dell'intelligenza artificiale e dei modi in cui quest'evento potrebbe influenzare l'umanità, tema che sembra starvi particolarmente a cuore.

Abbiamo iniziato lavorando sulle relazioni che legano il corpo e la mente, un tema controverso che ci affascina molto indagare con le nostre opere. Approfondendo nel tempo la nostra ricerca, ci siamo inevitabilmente imbattuti negli studi e negli annunci (sempre più numerosi) di ricercatori che prevedono, per i prossimi anni, l'accensione delle prime menti artificiali in grado d'interagire con la realtà esterna e d'imparare dalle proprie esperienze. Se ciò veramente avvenisse sarebbe una svolta cruciale, perché, se accettiamo l'idea che una macchina abbia un'intelligenza propria, allora dovremmo di conseguenza estendere la dualità corpo/mente anche a queste entità artificiali fatte non di carne, ma di semiconduttori, plastica e software, con tutto ciò che ne potrebbe conseguire, a partire dagli studi sulle dinamiche psicologiche delle entità artificiali alla religione; dalla paura della morte che potrebbero acquisire col crescere della loro consapevolezza alle visioni in stato di funzionamento alterato che esse potrebbero avere della realtà. Questo, solo per fare un elenco sommario delle tematiche affascinanti e paradossali con le quali potremmo cominciare a convivere in un prossimo futuro.

Parliamo di "Alife" (Artificial life), un progetto di grande interesse. Da chi vi è stato commissionato? Com'è stato sviluppato?

L'Ansaldo Trasporti Sistemi Ferroviari sta costruendo a Genova una nuova linea metropolitana e, così come a Napoli, dove una nostra installazione è visibile nella stazione Rione Alto, anche a Genova si è deciso di arricchire le stazioni con lavori *site specific* commissionati ad artisti. Il nostro progetto sulla vita artificiale

(commissionatoci per la stazione De Ferrari) è un sistema di computer, ideato per lavorare ininterrottamente per decenni (potenzialmente all'infinito), che esegue un modello matematico di simulazione di vita artificiale. La parte visibile alle persone che utilizzeranno la stazione è una grande proiezione, in cui all'inizio saranno visibili solo alcuni puntini che si muovono casualmente e poi, col passare del tempo, proprio com'è avvenuto sulla terra con l'avvento delle prime semplici forme di vita, questi "puntini" si accoppieranno, lotteranno fra loro per le risorse vitali, e soprattutto evolveranno in sistemi viventi via via più complessi. Negli anni, quindi, il lavoro evolverà costantemente, giorno per giorno, e sarà in ogni momento diverso. Ci piace pensare al fatto che, per le persone che usano abitualmente la metropolitana per recarsi al lavoro o a



◀ ***"Deep Blue Ocean of Emptiness", 2002, plotter su tela, 100 x 140 cm***

scuola, "Alife" sarà una sorta di specchio in cui riconoscere la progressione della propria evoluzione personale.

Vi occupate voi stessi della programmazione degli algoritmi alla base di opere come "Alife" o "Volatile"? Vi considerate sotto questo profilo un po' degli "artisti del software"?

In genere no, collaboriamo con informatici o ingegneri che si occupano di sviluppare il software per le nostre opere. Noi ci interessiamo prevalentemente dell'aspetto concettuale del lavoro e di quello estetico. Seguire in prima persona anche l'aspetto informatico ci toglierebbe energie utili a immaginare nuove opere.

Che rapporto avete con la Rete? La utilizzate per trovare spunti o materiale per il vostro lavoro? Credete in essa come veicolo per la vostra arte?

Ormai non riusciremmo più a farne a meno. L'e-mail è per esempio uno strumento fondamentale per mantenere attiva la nostra rete di contatti e collaborazioni anche con le persone che vivono negli altri Paesi. Più di un catalogo ci è capitato di realizzarlo completamente via posta elettronica. Navigare in Rete ci rilassa molto, e in genere le prime ore della notte le spendiamo così, a volte per trovare informazioni su un tema specifico, altre volte rimbalzando senza una meta precisa fra un link e l'altro. ■