

Per la prima volta, in maniera sistematica e rigorosa, un libro illustra la più diffusa tendenza dell'arte visiva attuale: l'autore analizza il rapporto tra quadro e tecnologie, che oggi ridefinisce i parametri dell'oggetto artistico. Nuovo Quadro Contemporaneo significa parlare di elaborazioni digitali, tecniche fotografiche, collage avanzati, sculture a due dimensioni, performance dentro l'opera, nuove astrazioni, spingendosi fino a dove la pittura manuale sintetizza i processi elettronici. Tredici pratiche linguistiche danno l'indicazione in dettaglio di queste ultime identità del quadro, oggi adattabili ad un contesto di proposte internazionali. Recuperando le matrici della Pop Art e dell'Iperealismo statunitense, diciannove profili d'artista offrono una messa a fuoco su queste metodologie. Con un linguaggio che evita le pesantezze terminologiche della vecchia critica, si traccia un eccitante stradario di interessi comuni, dove le esperienze personali definiscono una trama capillare di scambi creativi tra diverse arti. Una messa a fuoco che parte dal nostro Paese, evitando qualsiasi gioco modaiolo e cercando, al contrario, il valore "classico" dei caratteri di una nuova generazione.

Gianluca Marziani (Milano, 1970) si occupa di arte visiva in maniera multiforme: giornalista e critico, ha particolare interesse per la nuova pittura, le combinazioni linguistiche e i rapporti tra quadro e tecnologie. Collaboratore della rivista «Flash Art», ha realizzato più di cinquanta cataloghi per mostre di artisti contemporanei. È autore di una monografia sui lavori d'esordio di Keith Haring (Mazzotta). È anche coautore del libro su Matteo Basile (Castelvecchi) e del volume *Vero è Falso* (AAA Edizioni). (Ama) vive (e tra un viaggio e l'altro torna volentieri) a Roma.

ISBN 88-8210-074-X



9 788882 100742



CASTELVECCHI

Gianluca Marziani

N.Q.C.

Arte italiana e tecnologie:
il Nuovo Quadro Contemporaneo



CASTELVECCHI

Gianluca Marziani

N.Q.C.

Arte italiana e tecnologie:
il Nuovo Quadro Contemporaneo

I edizione: luglio 1998

© CASTELVECCHI

Editoria & Comunicazione srl

Via Visso 12/14, 00156 Roma

tel. 06/41219614-5

Tutti i diritti riservati

*In copertina: Cristiano Pintaldi, Senza titolo,
1996, cm 160x160*

Progetto grafico e impaginazione:

CASTELVECCHI

Editoria & Comunicazione srl

ISBN: 88-8210-074-X

*Importante: i dattiloscritti inviati all'attenzione
della casa editrice non verranno restituiti*

C A S T E L V E C C H I

Bianco-Valente («Pictofoto Digitale»)

Giovanna Bianco nasce a Latronico (Pz) nel 1962.

Pino Valente nasce a Napoli nel 1967.

I Premio *Giovani che si raccontano* (Milano, 1998).

Principali collettive: «Time Code» (Iperspazio, Milano, 1996), «Senza Titolo» (Raucci/Santamaria, Napoli, 1996), «Adicere Animos» (GCAC, Cesena, 1996), «Mutoidi» (Maschio Angioino, Napoli, 1996), «Sequenze Labili» (Sala 1, Roma, 1997), «Aperto '97» (Trevi Flash Art Museum, Trevi, 1997), «Officina Italia» (1997), «Pre-Millennium Tension» (Fabbrica Eos, Milano, 1998), «Two» (Ciocca, Milano, 1998), «Stand-By» (Romberg Contemporanea, Latina, 1998).

Vivono e lavorano a Napoli.

Prospettive

Giovanna Bianco e Pino Valente camminano sul vero diaframma tra pittura digitale e fotografia digitale. Da coppia che dissimula le specificità personali si riconducono sia al dipingere che al fotografare informatico, ma toccano entrambi i linguaggi per combinarli nel sottile assestamento di forme e contenuti.

Come già specificato, la digifoto impone un carattere più oggettivo nel primo approccio, quando si passano elementi fotografici dentro il computer. Subito dopo, l'utilizzo modificatorio del software cambia connotati e inventa nuove identità attraverso usi veloci, non troppo destrutturanti del digitale, senza complesse rielaborazioni formali.

Nel caso della digipittura l'immagine di riferimento viene riprocessata in modo lento, maniacale, per decostruire la trama dei pixel e riformarla, secondo connotazioni tecniche che agiscono come un pennello minuzioso, dove prevale il processo rispetto all'im-

magine di iniziale riferimento. La digipittura è ben differente da una digifoto in cui vince la foto d'origine col suo prototipo su pellicola. Bianco-Valente, pur adottando una metodologia vicina alla pittura digitale, si fermano prima, sul confine sottilissimo dove digifoto e digipittura hanno raggiunto la medesima temperatura. La *pictofoto digitale* è qui: un percorso che combina le due pratiche per fermarsi sul bordo della digipittura, oltre la pelle della digifoto.

Nel loro mondo ricostruiscono flash di un viaggio cerebrale, inerpicato a capire le meccaniche della mente umana, gli sviluppi nel sistema neuronale, le deco-difiche di certe connessioni sinaptiche. Vogliono andare davvero a fondo, oltre il confine delle tecnomutazioni corporali. La loro idea di «postorganico» non riguarda protesi esterne e nanotecnologie ma il puro viaggio immateriale, la conoscenza salvifica che solo la mente riesce a districare oltre i riconoscibili confini. Scorgono la vera esistenza nel cervello, luogo in cui ripararsi dai costanti disfacimenti della materia epidermica. È per questo che in alcuni quadri o nelle sculture olografiche vediamo sintesi corporali senza lineamenti definiti, quasi delle presenze che agiscono come proiezioni delle identità interiori.

Stampe da plotter su tela o cibachrome digitali captano il linguaggio elettronico per ridarne la più ambigua delle dimensioni, fotografica nello schema ma ricca di sensibilità pittoriche. Devo dire che i risultati formali sono pittorici per precisione, sensibilità cromatica e relazioni prospettiche; al contempo, quel che vediamo rimane fotografico nel suo presentarsi più generale, con un inquadrare dai caratteri meccanici, ancorabile alla logica dello scatto oggettivo in lenta dissimulazione.

Completano la ricerca interiore le sculture di cui parlavo e i video. Le prime riguardano oggetti della loro infanzia visibili tramite ologrammi, in modo da offrire sensazione tattile senza che, in realtà, la cosa

sia davvero lì – è la stessa ambiguità delle immagini su tela, d'impatto eppure sfocate, quasi inconsistenti nel loro grado di presenza scenica.

I video si relazionano ai quadri e scelgono un taglio dinamico degli stessi temi, dando la proiezione progressiva del viaggio interiore coi suoi flash e le interrelazioni astratte. Nei tre livelli (quadro, scultura e video) permangono certe regole percorsive: vi domina, infatti, una tecnologia che alleggerisce l'identità di pittura, foto, scultura e video. Ogni *medium* appare per quel che in realtà non è più; il mezzo sembra se stesso ma prende i caratteri ereditari del digitale, diminuendo il peso fisico ed estetico delle strutture. Nella rassegna «Stand-By» (galleria Romberg, 1998), quando presentarono la prima scultura digitale, hanno indicato l'importanza dell'intreccio di *medium*. Vicini al pezzo olografico c'erano due pannelli, uno coi corpi indefiniti su un fondale verde e un altro con la matrice astratta di campi cromatici, molto simile a quanto la mente riesce a costruirsi nei suoi livelli di memorie sovrapposte. Visti insieme rendevano aperta e complessa la loro avventura cerebrale, tra le traverse in cui astrazione e realtà ridanno le possibili frammentazioni della memoria umana.

Percorsi

Pensiamo a un contrasto tipico di Bianco-Valente, con quei quadri dalle presenze fantasmatiche e quello su linee-materia-colore (ne parlavo a proposito di «Stand-By»). Ricorderanno subito la dialettica pittorica di Gerhard Richter tra i suoi ritratti in dissolvenza fotografica e i puri paesaggi astratti, dove certi fondali sintetici venivano coperti da violente eppure controllate energie cromatiche. Come Richter inventò un diaframma geniale tra fotografia e pittura, così Bianco-Valente cercano simili passi intermedi

nel puro linguaggio digitale. Il duo ha impostato la ricerca sul rapporto complesso con la tecnologia, in modo da sfruttare le potenzialità elettroniche dentro un umanesimo neuronale dei viaggi visivi.

Loro e Gianvenuti catturano la potenza analitica del corpo interiore, dei muscoli cerebrali, delle ossa che articolano i movimenti silenziosi della mente. Vi si inquadra un appassionante umanesimo tecnologico, dove la visione cerebrale trova forma nella granatura sintetica dell'elettronica. I due artisti scelgono l'universo digitale poiché offre quel che più cercano nello scavo autoanalitico. Con l'oggetto finale vogliono capire i confini del corpo e le illimitate posizioni della mente: li vediamo vigili sulla scientificità alchemica della memoria che cattura, rielabora e conserva i dati esterni. La vita nei suoi frammenti mnemonici diviene «pictofoto digitale», oggetto a due dimensioni per bloccare, lungo la terapia visiva del quadro, il mondo esteso che abbiamo dentro.

L'opera con cui hanno vinto il concorso milanese *Giovani che si raccontano* (1998) porta un segno davvero particolare dentro il cerebralismo del Nuovo Quadro. Sotto il titolo *Rem* appare un occhio in primissimo piano, navigante tra dosi cariche di blu oceanico. Vediamo lo sguardo acceso nel viaggio interiore, lungo la fase che conduce alle psiconavigazioni oniriche. Quella pupilla ci fissa mentre non guarda che dentro se stessa. Profonda e turbativa, è l'avventura nei limiti estesi del corpo nascosto, il passaggio verso la centrale universale del nostro cervello, dove può esistere l'unica mutazione possibile per le capacità potenziali del genere umano.



Bianco-Valente, *Deep in my mind*, 1997
Pictofoto digitale con carta fotografica su tela, 78 x 104 cm.

Finito di stampare
nel mese di luglio 1998
da A.C. Grafiche
Città di Castello (PG)
per conto di Castelvechi
Editoria & Comunicazione Srl