



ULTIMI ARTICOLI

IL GIORNALE DELL'ARTE

PERSONE macchine a controllarci

Una conversazione con Wang Yuyang, artista cinese per la prima volta alla Biennale



«Quarterly», esposto alla Biennale nel Padiglione cinese

FAN YANG | 6 maggio 2022 | Venezia



PERSONE VEDERE A VENEZIA VEDERE IN VENETO BIENNALE DI VENEZIA

ARTE CONTEMPORANEA

Tra gli artisti presenti nel Padiglione cinese alla Biennale di Venezia 2022 c'è Wang Yuyang, con due opere: «Quarterly» (Trimestrale), della serie «Wang Yuyang #», appesa al centro del soffitto, e «Snowman» (Pupazzo di neve), della serie «Untitled»,

allestita nel piccolo spazio verde all'esterno del padiglione. Wang Yuyang, nato nel 1979 a Harbin, la città del ghiaccio, nei propri lavori indaga costantemente il rapporto tra l'«umano» e gli oggetti, a partire dal suo scetticismo verso una concezione della realtà basata su pregiudizi, verso le verità più scontate, il buon senso e ogni canone precostituito. La sua prima volta in Italia fu nel 2008, per la mostra «Cina Cina Cina !!!» in Palazzo Strozzi a Firenze, dove è tornato nel 2019 per la sua personale al Museo del Novecento, «Lucciole per Lanterne». Questa è la sua prima partecipazione alla Biennale d'arte di Venezia.

Puoi raccontarci qualcosa sull'origine delle due serie «Untitled» e «Wang Yuyang #»?

Tutto è partito dalla serie «Wang Yuyang #» (WYY#), con l'idea di «sostituire la creazione dell'artista con un software» usando la programmazione per insegnare al PC a creare opere d'arte in autonomia. All'inizio, però, gli sviluppatori con cui collaboravo non erano in grado di scrivere del codice per questo scopo, perché al tempo in Cina le tecniche di programmazione non erano così diffuse come oggi, e non erano state pensate per fare immagini e modellazione. Dopo circa un anno di continui confronti con uno dei programmatori, trovammo l'approccio giusto, da cui nacque anche la serie «Untitled»: i computer non capiscono il nostro linguaggio, funzionano solo con un codice binario, 0 e 1. Trovai il modo di mettere insieme linguaggio umano e codice usato dai PC, che permette loro di seguire le istruzioni e gestire software come 3D Max o Painter. Da lì in avanti iniziai a inserire comandi in forma testuale che controllavano il programma e generavano un'opera d'arte. Materiali e dimensioni venivano stabiliti dalla macchina, e io seguivo le indicazioni del computer per reperire i materiali con cui dare vita all'oggetto fisico. Anche il titolo dell'opera veniva deciso dal PC, in base al nome con cui veniva salvato il file in automatico al termine del processo.

Il nome dell'opera nel giardino, «Snowman», è nato così: il testo iniziale inserito è la citazione tratta da un incantesimo pronunciato nel film d'animazione Nezha sconfigge il Re Dragone, e rappresenta la metafora della fenice che rinasce. La serie nacque nel 2012, per affrontare il tema degli approcci cognitivi: quando le persone vedono un'opera vedono un oggetto con una forma, e cercano di dargli un significato in base a ciò che conoscono e alle loro esperienze. Le interpretazioni di un'opera generata da un algoritmo possono essere infinite, ma non sono la verità che sta dietro l'opera, perché nata da una stringa di testo. Al contrario, se un artista dovesse creare a partire dal quel medesimo testo, darebbe vita a una varietà di contenuti, secondo la propria interpretazione. Qui risiede la contraddizione tra le intenzioni di chi guarda e chi crea:

nella propria percezione del mondo e dell'universo ognuno di noi si scontra con dei gap cognitivi, che cerca di superare creando una logica fondata sulle proprie conoscenze, in modo da comprendere e verificare l'esistenza della realtà. Le persone cercano continuamente di «darsi una spiegazione».



«Snowman», all'esterno del Padiglione cinese

Quindi come sei giunto alla serie WYY#?

Alla fine la serie «WYY#» nacque nel 2015. Scrissi un programma che poteva creare opere da solo, e il programma divenne l'artista. Quando iniziò a operare non era più sotto il controllo di nessuno e ciò che avrebbe fatto non poteva essere previsto, ogni scelta divenne casuale. Il computer poteva accedere a internet, aprire un sito, prendere parole e immagini, tradurle in codice e generare un'opera in assoluta autonomia, decidendo misure, tecnica e colori di ogni elemento. E il titolo dell'opera veniva scelto da un database, tutto secondo un processo random. Cercavo di comprendere quali sono la logica e il comportamento della macchina, qual è la relazione tra l'uomo e gli oggetti che realizza. Dopo essere stati creati dall'uomo gli oggetti a loro volta cercano di controllare gli esseri umani, mutando la loro cognizione

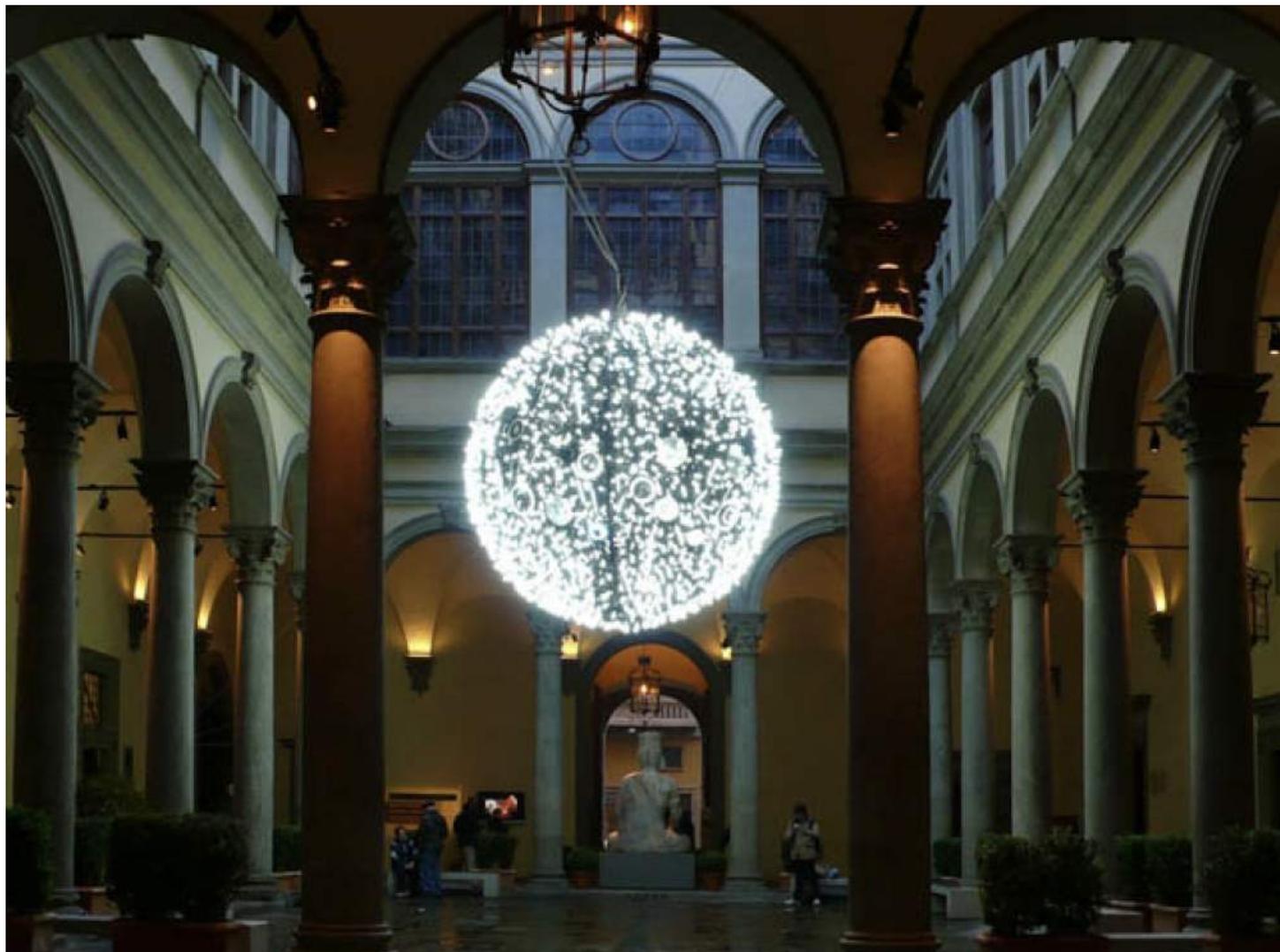
di spazio e tempo. In questo processo io sono colui che produce e fruisce l'opera generata secondo le istruzioni del computer, io e il pubblico siamo nella stessa posizione. L'artista rinuncia al suo supremo diritto, quello di creare, e diventa produttore. La prima volta che ho dato vita a «Quarterly», mi sono chiesto perché fosse così strano e perché l'albero era in una posizione così insolita, ma tutto era stato determinato dalla macchina: il controllo esercitato dal computer è completamente casuale e irripetibile, cosa che rende l'opera nuova e unica in ogni istante, dotata di una natura inconoscibile e incontrollabile.

Prima di realizzare queste due serie ne avevi fatte altre con opere dalle forme molto diverse rispetto a queste. Come ti è venuta l'idea di usare creazioni generate da un computer?

Ho sempre sperimentato molto. La mia serie «Breathing» (Respiro) del 2006, per esempio, aveva l'obiettivo di far capire al pubblico che gli oggetti sono anche entità vive. Poi ho fatto altre serie sul tema dei diritti degli oggetti: carta, nastro e pellicole sono materiali creati per registrare il linguaggio umano, testi, parole, vita. Per l'opera «Tape» (Nastro, 2010) andai in una fabbrica e ordinai del normale nastro per cassette, poi iniziai a registrare all'inizio della produzione. Registrai fino a quando il nastro non fu prodotto, quindi registrai il registrato sul nastro così che il nastro potesse raccontare la storia della propria nascita. In un'altra, «The Narrative of a Stack of Paper» (La storia di una pila di carta, 2012), feci un documentario sulla produzione della carta, dal taglio del legno fino all'ultimo passaggio, sette giorni in tutto. Poi convertii il documentario in immagini fotografiche e le stampai su carta, in modo che la carta potesse raccontare la propria storia. Se gli oggetti possono avere il diritto all'autonarrazione, be', pensai, allora diamogli anche la possibilità di autocrearsi, e così nacque WYY#.

Cosa ti piacerebbe esplorare in futuro?

L'anno scorso ho iniziato una nuova serie sulla collaborazione tra uomo e macchina. Si pensa di poter sempre avere il controllo sulle macchine, ma in un certo modo sono loro a controllare noi. Più che il tema di chi controlla chi, comunque, mi interessano la coesistenza e l'integrazione tra uomo e macchina.



«Artificial Moon» (2008) di Wang Yuyang, Palazzo Strozzi, Firenze

L'opera che avevi esposto a Palazzo Strozzi nel 2007, «Artificial Moon» (Luna artificiale), appartiene a una serie diversa?

Per realizzarla usai 10mila lampadine a basso consumo. Le lampadine sono state inventate per superare la paura del buio, ma quando abbiamo iniziato a vergognarci di usarle così tanto, si è iniziato a parlare di risparmio energetico e riduzioni delle emissioni, e sono state inventate quelle a basso consumo. A prima vista tutti rimanevano stupefatti da quell'opera di 4 metri di diametro, poi iniziavano a chiedersi «Chissà quanta energia viene sprecata». È una tipica reazione umana: creare spettacoli straordinari, e poi farsi prendere dal senso di colpa e iniziare a farsi un sacco di domande.

All'università hai studiato scenografia: è qualcosa che influenza ancora il tuo lavoro?

Da adolescente avevo studiato pittura, e volevo fare il pittore. Il disegno è un elemento imprescindibile, fa parte della natura umana, non se ne può fare a meno. Quando ho

studiato scenografia ho scoperto varie altre forme di espressione artistica. Molti artisti sono alla costante ricerca del proprio stile, del proprio linguaggio, dei propri simboli. Secondo me sono solo categorie create dalla storia dell'arte, dai critici, dalle gallerie: ogni artista deve avere un proprio stile riconoscibile. Io ho sempre cercato di tenermi alla larga dalle etichette, ciò che mi interessa è l'opera, non «me».

C'è qualche progetto che non hai realizzato perché è stato censurato, oppure perché troppo complicato, o semplicemente non hai ancora finito?

Ce n'è uno, legato a una spedizione scientifica, che prevede la raccolta di campioni di ghiacciai in Cina. Ma sono emersi problemi di comunicazione, come se gli scienziati non capissero quel che faccio e considerassero l'arte una cosa inutile. L'ho portato avanti per due anni, ora ho interrotto. Però non ho abbandonato l'idea, cercherò fondazioni o tecnologie in grado di aiutarmi.

Chi sono le persone che ti hanno influenzato di più?

Il mio supervisore all'università, Lu Shengzhong, si dedica a coniugare arte tradizionale e contemporanea. Ha un approccio rigoroso e molto onesto, che è stato di grande ispirazione per me. Mi ha aiutato a capire che l'importante è mettere fede ed entusiasmo in ogni opera d'arte.

Credi nell'arte? Credi negli artisti?

Naturalmente, non potrei vivere senza arte. È la mia fede, ciò che mi rende felice. Poter fare arte è una cosa magnifica, e la cosa più bella è che posso fare ciò che amo di più al mondo.

© Riproduzione riservata

IL NUMERO IN EDICOLA

ARGOMENTI

LUOGHI

PERSONE

AUTORI

CALENDARIO ASTE

CALENDARIO MOSTRE

ABBONAMENTI

CHI SIAMO

CONTATTI

NEWSLETTER

PRIVACY POLICY

COOKIE POLICY



© 1983-2023 Società Editrice Umberto Allemandi S.r.l. - Piazza Emanuele Filiberto, 13/15 10122 Torino - Tel
+39.011.819.9111 - P.IVA 04272580012