



Carolina Attalla, Luisa Russo e Susanne Wezel
Relatrice: Tiziana Gemin
Correlatori: Dario Gavezotti e Paolo Solcia
Docenti: Davide Sgalippa, Magdalena Barile

14/07/2021

INDICE

• ISPIRAZIONE	2	• LE STANZE	53
• OBIETTIVO	6	- Lior	54
• CONCEPT	8	- Stanza dell'Anima	55
• TITOLO	10	- Stanza della Passione	58
• GUARDARE ATTRAVERSO: IL DIORAMA	12	- Stanza del Corpo	62
• DESCRIZIONE DELL'INSTALLAZIONE	18	- Yafe	65
- Il Numero Quattro	20	- Stanza dell'Anima	66
- Le tre Linee Guida	22	- Stanza della Passione	68
- Le Case	24	- Stanza del Corpo	70
- Vista in pianta e prospettiva delle Case	25	- Sissi	73
- Le Stanze	26	- Stanza dell'Anima	74
- Vista in pianta e prospettiva delle Stanze	27	- Stanza della Passione	76
- Le Misure	28	- Stanza del Corpo	78
- L'interruttore	30	- Chophe	81
- Step by step	32	- Stanza dell'Anima	82
• LE PROTAGONISTE	34	- Stanza della Passione	84
- Lior	36	- Stanza del Corpo	86
- Yafe	40	• SCHEDE TECNICHE	89
- Sissi	44	- L'interruttore	90
- Cheophe	48	- Le Stanze	91
		• DIDASCALIE E PIEGHEVOLE	116
		• REFERENCE	120
		- Raffaele Fiorella	121
		- Paolo Scoppola	123
		- ART+COM	124
		- Nam June Paik	125
		• SITOGRAFIA	127
		• RINGRAZIAMENTI	128

ISPIRAZIONE

Sono cresciuta in un ambiente in cui tutto questo non è mai esistito.

Per strada sono, siamo, tutti uguali, omologati, e in un certo senso ci si abitua al fatto che quella sia l'unica cosa giusta, possibile, normale.

Se qualcuno è "diverso" e ha il coraggio di farlo vedere, si ritrova a fare i conti con il giudizio degli altri.

E forse, dico forse, qualcuno ha anche dovuto opprimere una parte di sé per omologarsi agli altri e per farsi accettare da un paese che non ti permette di essere chi vuoi.

Se un giorno dovessi dire a mio padre che mi piacciono anche le donne, come la prenderebbe?

Che se a lui piace una cosa, perché non può piacere anche a me?

Mi stringerebbe tra le sue braccia o chiuderebbe le porte di casa?

E se gli dicessi che non sono nata nel corpo giusto?

Se volessi cambiare il mio nome in Giuseppe?

Vorrei che lui, tra gli altri, capisse che è tutto normale.



L'artista David Wojnarowicz nel poster per il documentario di Rosa von Praunheim, Silence=Death, del 1989

Il termine "**Queer**" si usa per indicare tutto ciò che **non è "dritto"** e appartiene ad una controcultura che sta sempre più emergendo nella nostra società.

L'uso del termine, nel corso del XX secolo, ha subito diversi e profondi cambiamenti: ha avuto origine come insulto omofobo e assume anche il significato di "**strano**". Per questo motivo una parte dei membri del movimento LGBT non vede di buon occhio il suo utilizzo, nonostante sia stato riconosciuto dalla comunità stessa ed inserito, insieme ad altre definizioni, nell'acronimo della comunità **LGBTQI+**.

Questa parola è stata quindi spogliata del suo potere offensivo e, con il passare del tempo, sta diventando sempre più comune tra i giovani, in una società non sempre così aperta alle multiple possibilità di un'identità che non vuole essere definita.

OBIETTIVO

Il nostro **obiettivo** è quello di far vivere allo spettatore un'**esperienza** che lo possa legare a questo mondo guardandoci attraverso, in modo tale da costruire un rapporto di intimità e fiducia con ognuna delle persone che ne fa parte, realizzando spazi dove la realtà visiva si congiunge alla dimensione dell'essenza profonda dei soggetti e dove **misure reali** e **miniature** si fondono tra loro creando **narrazioni non lineari**, visibili tramite un occhio più attento perché circoscritto in uno spazio ridotto.

CONCEPT

Da sempre la fascinazione nell'osservazione della realtà ci porta a volerla raccontare nel migliore dei modi possibili. Il nostro percorso da Video Designer ci ha portato a comprendere che per raccontare una storia non vi è un singolo canale di fruizione a cui fare riferimento e che non tutto deve rimanere all'interno di uno schermo 1920x1080.

Non volendo ricorrere all'uso del **documentario lineare**, data la definizione stessa del termine *Queer*, abbiamo pensato di rappresentare queste persone e quindi la loro realtà attraverso un'**installazione interattiva**, ponendo lo spettatore nella condizione di **esploratore** di questo mondo.

L'uso di un **ambiente sensibile** permette allo spettatore di non essere un mero osservatore, ma di essere attivo. Esso lo coinvolge, dandogli la possibilità di interagire con lo spazio e, così facendo, egli sarà più portato ad assorbire ciò che gli viene raccontato.

TITOLO

'I spy with my little eye' ('Spio con il mio piccolo occhio' in italiano), è una filastrocca usata dai bambini per giocare a indovinare cosa si sta guardando.

Questo gioco dell'epoca vittoriana inglese, molto comune tra le famiglie, consiste nello scegliere un **oggetto** visibile all'interno di uno spazio cercando di farlo **indovinare** a chi gioca tramite la **decrizione** dello stesso.

Il gioco viene utilizzato spesso per **insegnare** ai bambini ad **esplorare lo spazio** e ad interagire con gli oggetti che ne fanno parte, per **scoprire** nuovi interessi e **imparare** nuovi termini.

GUARDARE ATTRAVERSO: IL DIORAMA

*Non vi si trova forse, in miniatura, tutta la vita,
e molto più colorata, pulita e lucente della vita reale?*

(Charles Baudelaire)

Il **diorama** è una scatola con fondali e statuette o edifici in **miniatura**.

Un vetro o una lente chiudono questo spazio magico, spesso illuminato dall'interno.

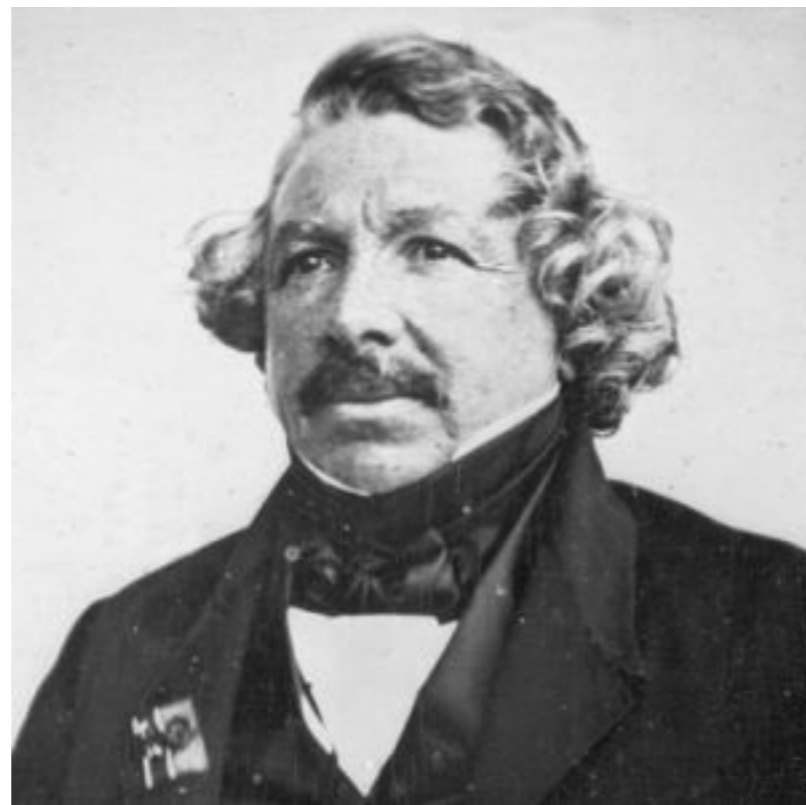
Il sostantivo diorama deriva dal greco e significa "**Guardare Attraverso**", pertanto, nella sua forma originale, l'apprestamento presupporrebbe la presenza di un vetro o di un occhiale.

Per quanto sia possibile sapere, la primogenitura della produzione di diorami spetterebbe a **Paolo Savi** che li produsse nella prima metà del XIX secolo ai fini della didattica scientifica.

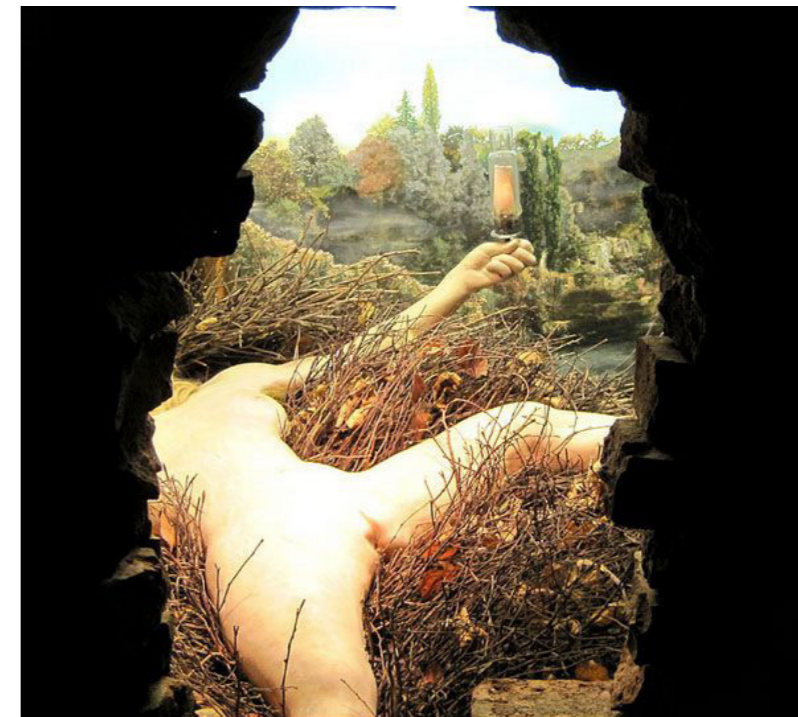
Ma l'inventore più noto e accertato fu **Louis Daguerre** che costruì i primi diorami moderni nel 1822-27, avvalendosi del pittore Hippolyte Sebron per gli sfondi e le **ambientazioni sceniche**.

Per godere appieno della ragion d'essere del diorama bisogna ammirarne i **particolari** in tutta la loro precisione, concepirne il valore di sintesi miniaturizzata di uno **scenario reale** inteso come un esistente/esistito o magari di là da venire.

Ma la riproduzione della prospettiva, la riduzione in scala di paesaggi e personaggi, non completano ancora il diorama; per realizzarsi esso si deve **animare**, al suo interno si deve inscenare un rapporto, si devono descrivere i caratteri di una relazione.



Louis Daguerre



Étant donnés, Marcel Duchamp, 1946-66

Affascinate dal concetto di **“Guardare Attraverso”** del **diorama**, vogliamo associarlo ai quattro soggetti selezionati, in modo tale da far risaltare e rendere riconoscibili agli occhi dello spettatore le diverse sfaccettature della loro personalità, analizzando nel profondo le caratteristiche intime del singolo individuo e **andando oltre** le semplici apparenze.

Adattiamo il Diorama alla nostra esigenza di racconto **attualizzandolo**.

Rielaboriamo il suo originario utilizzo di ricostruzione di ambienti, arricchendolo di concetti ed esperienze di vita vissuta tramite l'uso di **materiali audio visivi**.



Charles Matton, A Romantic Collector's Bedroom, 2002

DESCRIZIONE DELL'INSTALLAZIONE

L'installazione si compone di **quattro strutture** differenti, disposte ai quattro angoli di un unico spazio.

Ogni struttura rappresenta una persona tramite la creazione di un **diorama** che racchiude in sé il concetto di **casa delle bambole**, date le misure ridotte.

Per raccontare ognuno degli individui intendiamo, quindi, realizzare una "**casa**", suddivisa in tre diverse stanze.

Questa tipologia di struttura in **miniatura** permette di avere una **visione totale**, pur avendo la possibilità di soffermarsi sui **particolari** che la caratterizzano.

Vogliamo trasformare il concetto di **gioco**, spogliandolo della sua dimensione unicamente ludica, impregnandolo di alcuni aspetti delle **realtà** che i nostri quattro soggetti vivono.

IL NUMERO QUATTRO

Per la nostra installazione abbiamo deciso di raccontare questa realtà tramite la conoscenza di **Quattro** persone.

Il numero Quattro è la rappresentazione del senso pratico, della **concretezza**, e della costruttività delle idee intesa in senso **tangibile**.
Il Quattro è il numero che si erge a simbolo del mondo fisico, ovvero del nostro pianeta e di tutti gli **esseri viventi**.

Differentemente dai numeri Uno, Due e Tre, il Quattro, agendo sul livello pratico, **ci educa a usare le nostre attitudini per poter realizzare ed esprimere ciò che in noi è più manifesto e solido.**

Riprendendo il **simbolismo** legato a questo numero, all'interno dell'installazione sono presenti gli **oggetti concreti** che rappresentano l'anima delle Quattro persone raccontate.

LE TRE LINEE GUIDA

Ogni **casa** si compone di Tre stanze, ciascuna delle quali è abitata da una manifestazione della loro personalità:

- la **passione**;
- l'**anima**;
- il **corpo**.

Vogliamo rappresentare la **passione** più grande di ognuna di loro, quella che le accompagna nel corso della loro crescita, tramite gli oggetti che ne fanno parte, facendogli prendere vita.

Vogliamo scavare nella loro intimità, riprendendo un **concetto profondo** che fa parte della loro **anima**, rappresentandolo all'interno dell'installazione.

Vogliamo uscire dai classici canoni dell'**intervista**, andando a inquadrare un particolare del loro **corpo**, mettendolo in relazione alla presentazione di loro stesse.

Tramite un **voice over** che sarà presente solo all'interno della stanza del corpo di ognuna di loro, lo spettatore potrà sentire le loro voci e i loro racconti legati alla parte del corpo che vedremo rappresentata nei rispettivi video.

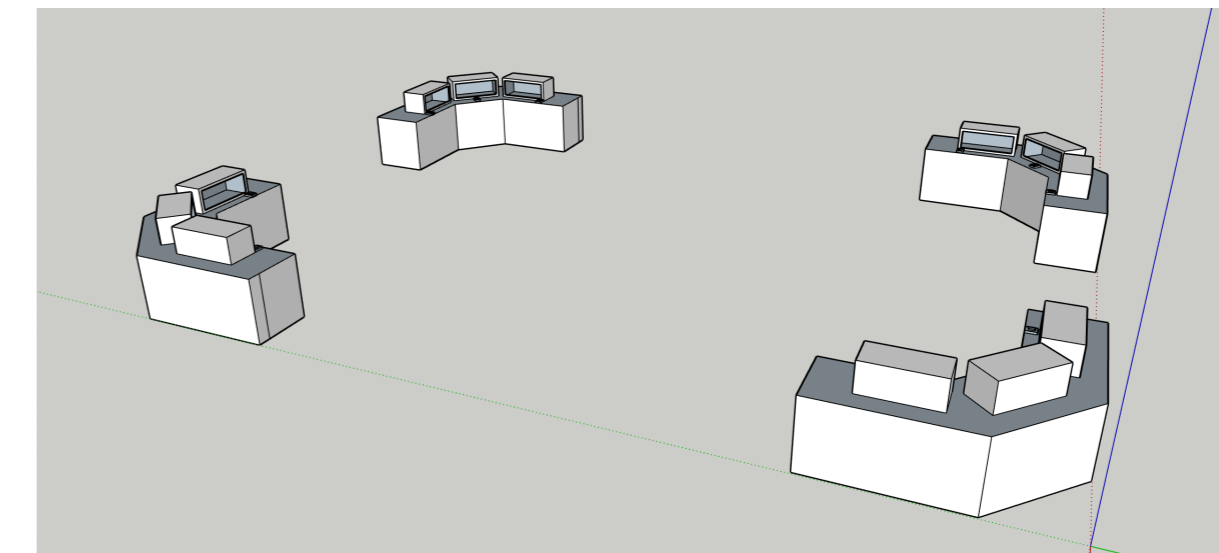
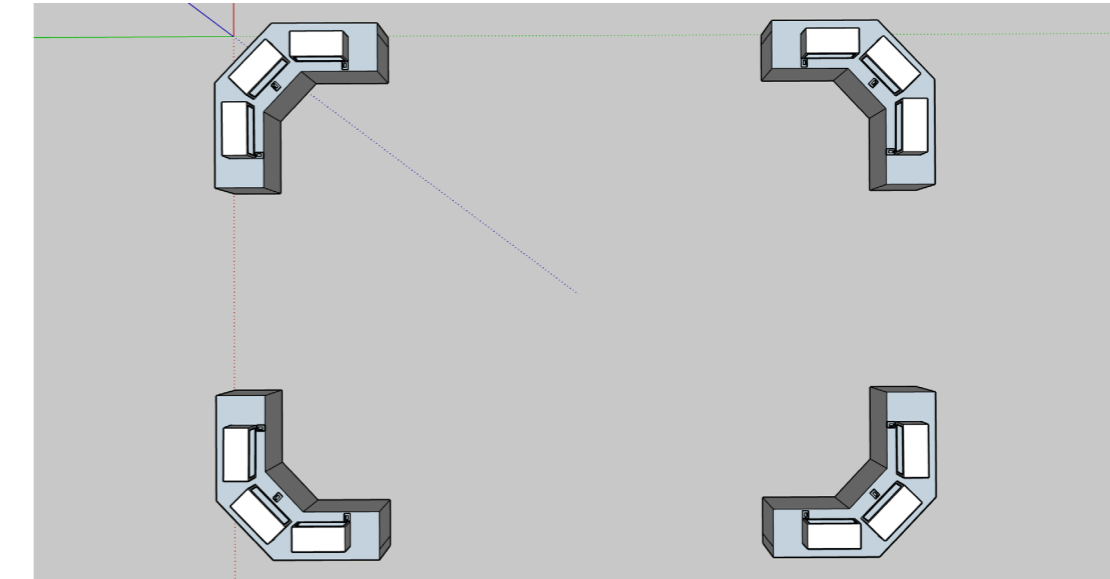
La scelta del **particolare**, si basa sulla parte del corpo con cui ognuna di loro si sente meno a proprio agio, in modo tale da instaurare un rapporto di intimità e di fiducia tra lo spettatore e chi andiamo a raccontare.

Ogni struttura dedicata a ciascuno dei soggetti contiene degli elementi che rappresentano il concetto di **spazio sicuro** di ognuna di loro, ricreandolo all'interno degli ambienti.

Ogni casa in miniatura è caratterizzata da una determinata **palette di colori** che ne identifica la rispettiva abitante.

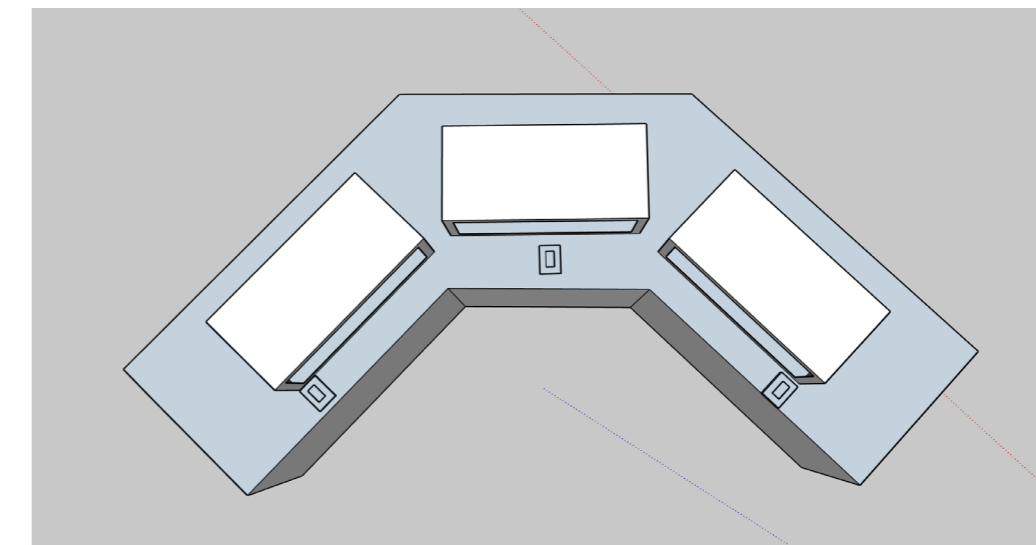
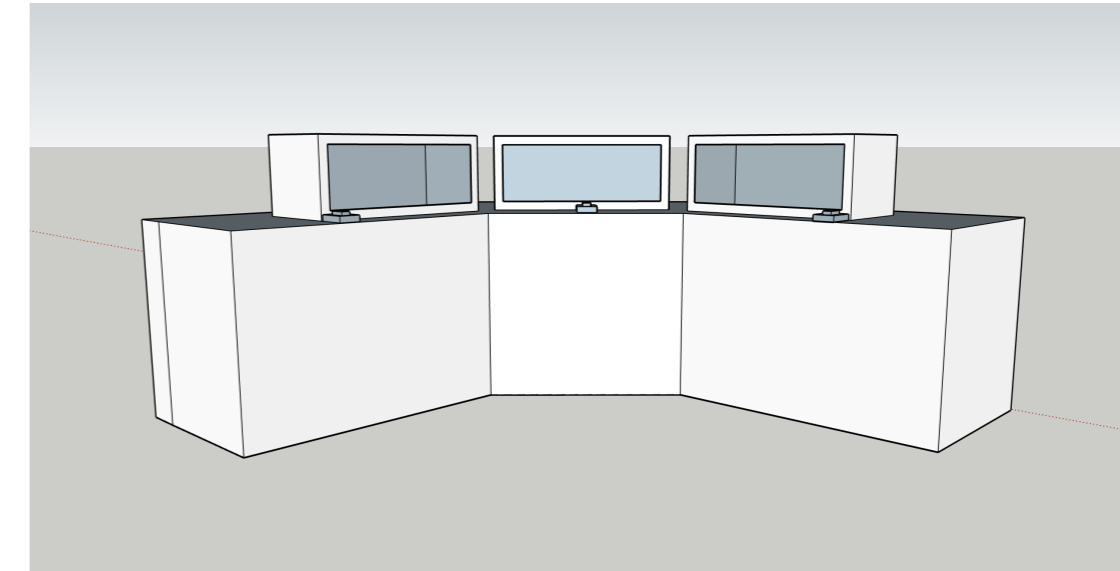
LE CASE

VISTA IN PIANTA E PROSPETTIVA DELLE CASE

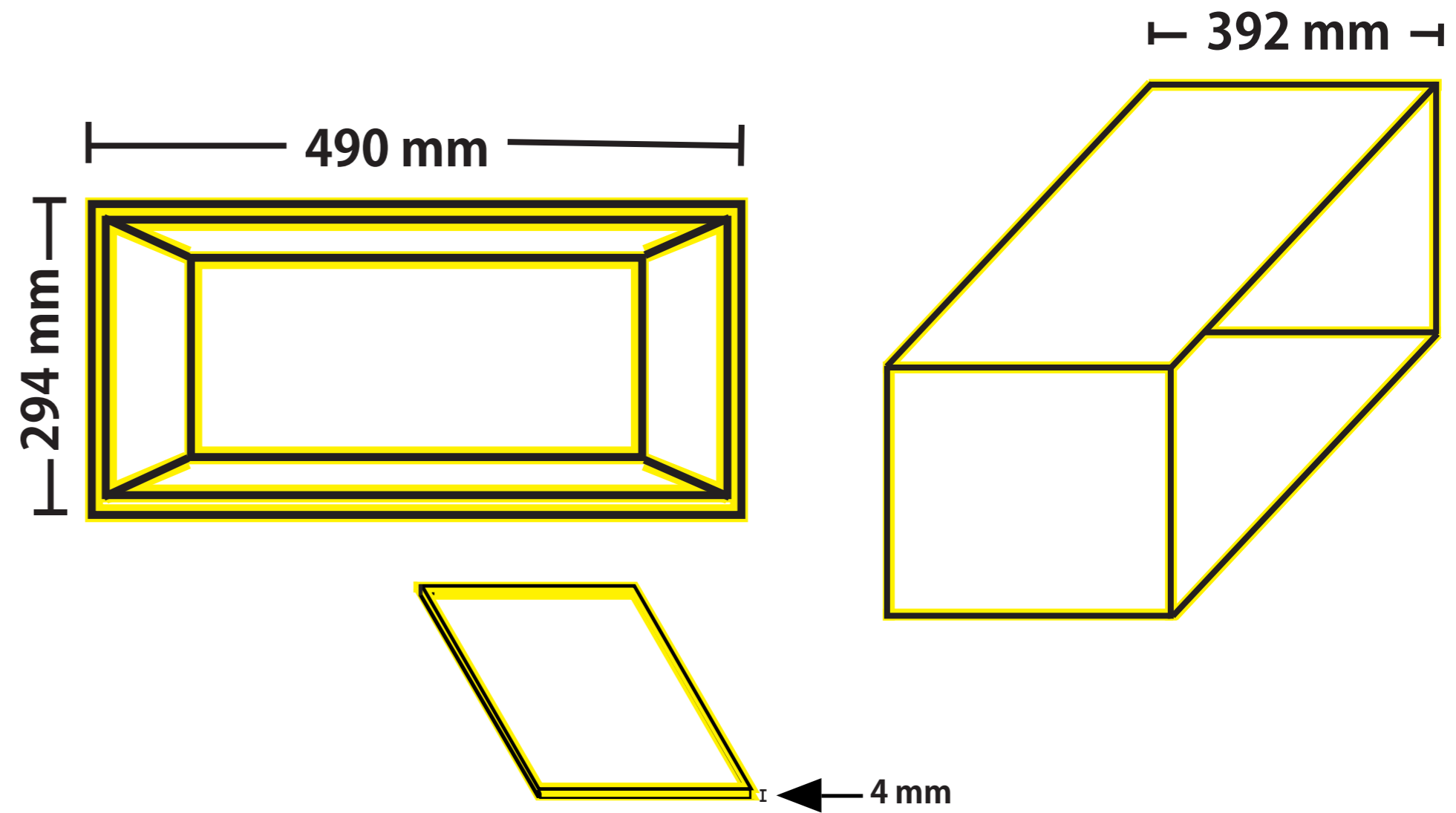


LE STANZE

VISTA IN PIANTA E PROSPETTIVA DELLE STANZE



LE MISURE



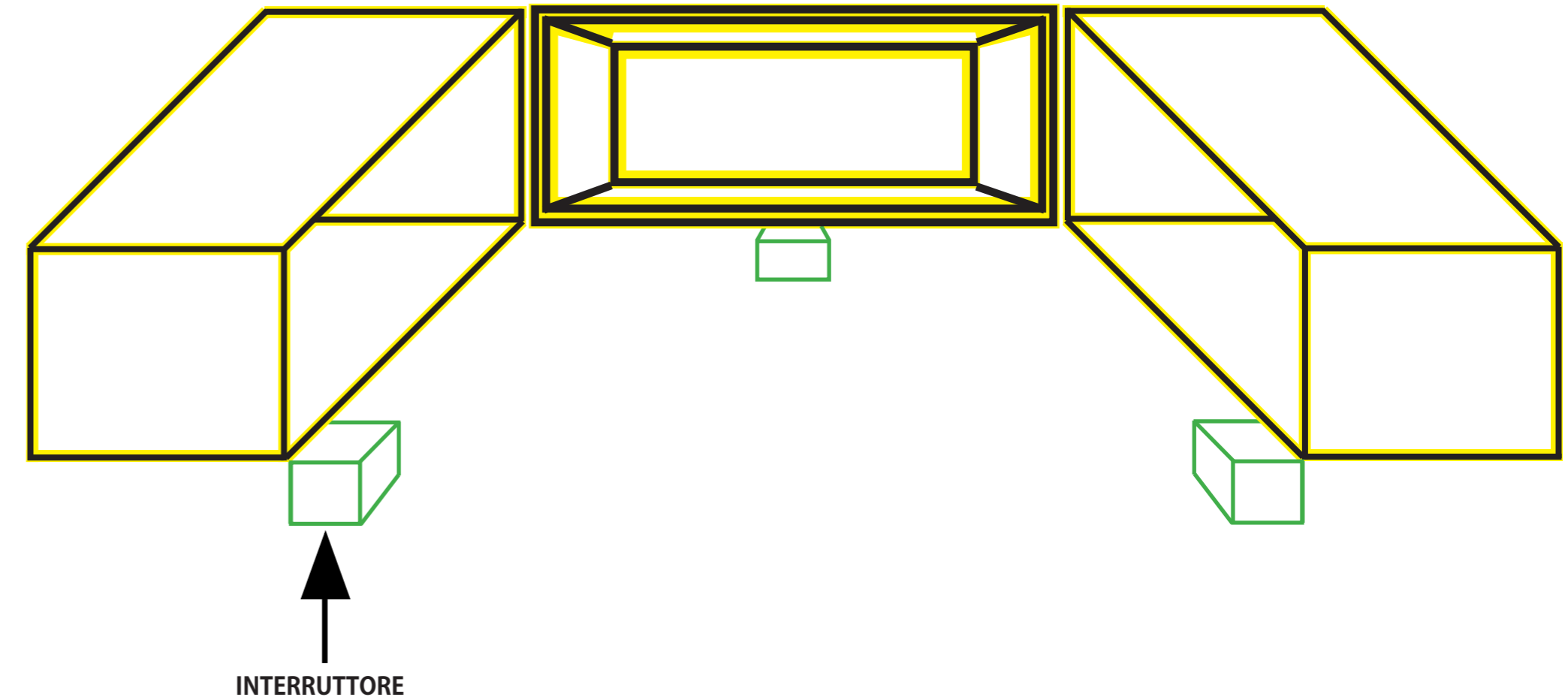
L'INTERRUTTORE

30

Lo spettatore fruisce ogni stanza nella sua interezza **accendendola** tramite un interruttore e, così facendo, ci aiuta inconsapevolmente a portare sempre più luce su questa comunità, tramite un **gesto** del tutto **quotidiano**.

Non avendo stabilito un ordine preciso di fruizione, lo spettatore è libero di **scegliere** con quali e quante stanze interagire, rendendolo padrone del suo **percorso**.

Le stanze hanno tempi narrativi del tutto differenti, per questo motivo ognuna ha il proprio interruttore che determina la dicotomia tra **stasi** e **dinamica**.



31

STEP BY STEP

Lo spettatore, una volta entrato nello spazio espositivo, si troverà davanti a **quattro case**, ognuna di esse composta da **tre stanze**. Il **percorso** sarà **scelto a discrezione dello spettatore**, in quanto non vi è un ordine predefinito con il quale fruire l'installazione.

Lo spettatore per poter **attivare le stanze**, dovrà accendere gli **interruttori** che corrispondono ad ognuna di esse e tramite questi potrà anche decidere la **durata**, premendo una seconda volta lo stesso interruttore o accendendo un'altra stanza.

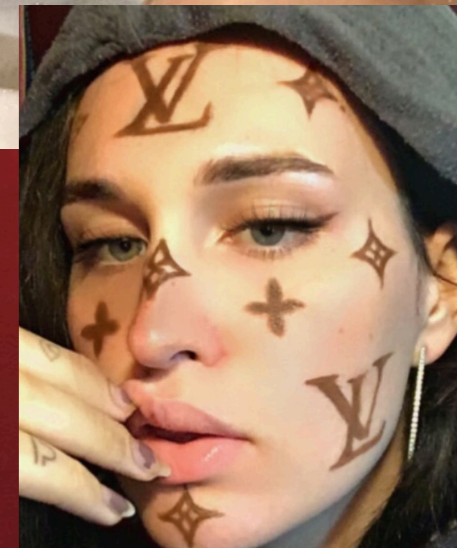
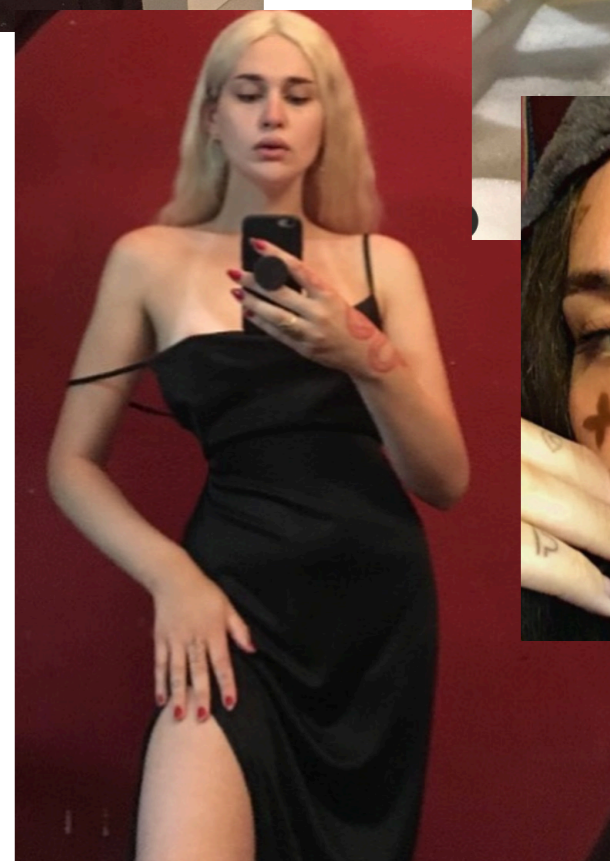
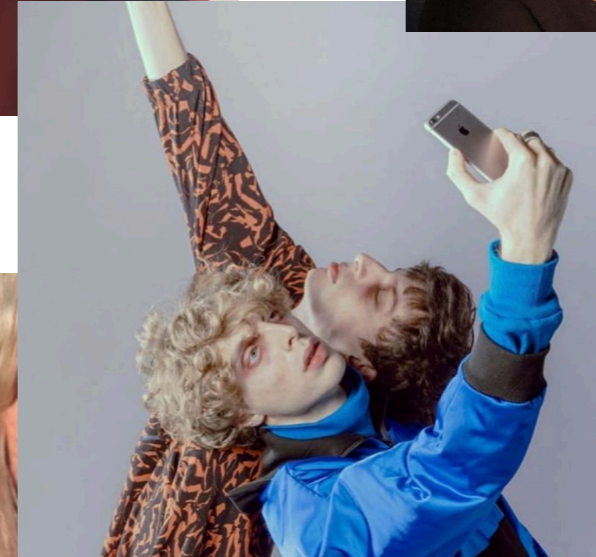
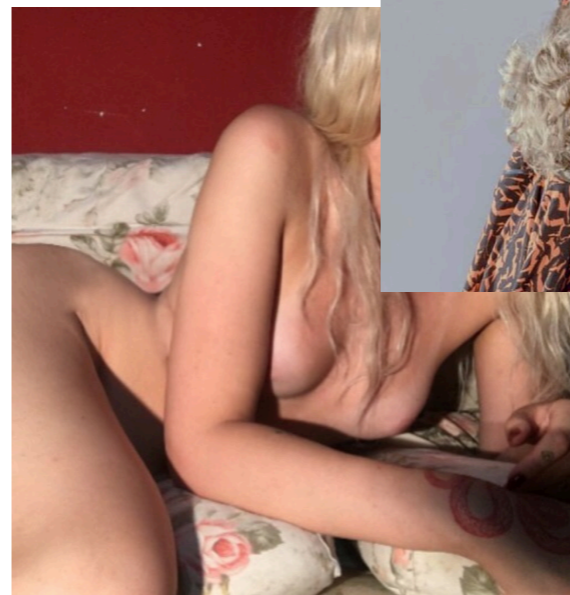
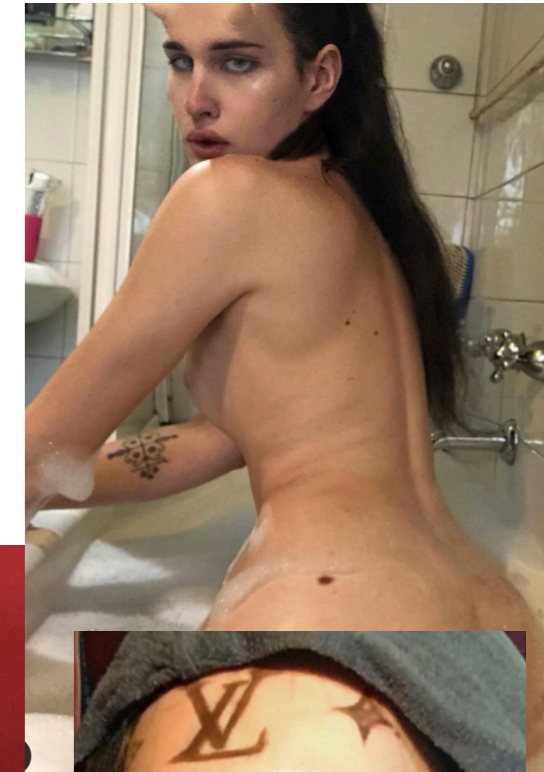
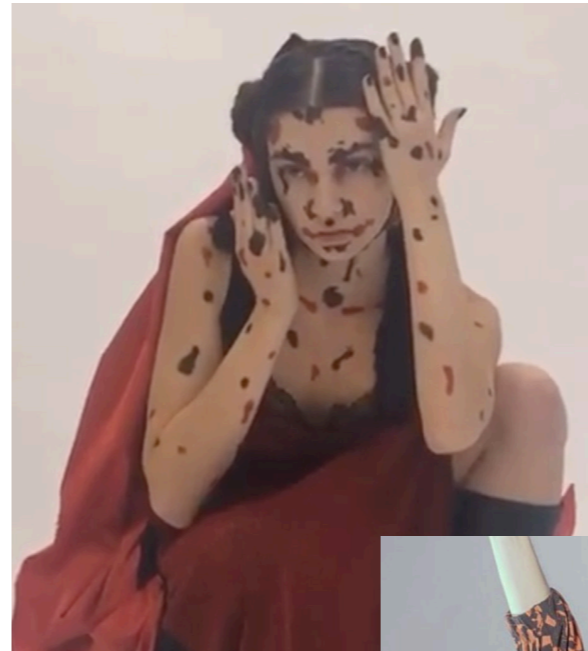
Una sola delle 12 stanze richiede un **maggior livello di interazione**, si tratta della stanza della passione di Lior (Cercami, Trovami, Scoprimi), nella quale viene utilizzata una tecnologia **Lidar** secondo cui lo spettatore dovrà esplorare lo spazio guardando attraverso un **iPad Pro**, situato davanti alla stanza di riferimento.

LE PROTAGONISTE

Per quanto riguarda la scelta delle **protagoniste**, abbiamo voluto porre la nostra attenzione su individui con **percorsi di vita differenti**, così da poter descrivere questo mondo in tutte le sue sfaccettature.

Per poterli rappresentare al meglio abbiamo intrapreso con loro un **percorso** di conoscenza profonda e sempre più intima.

LIOR



5 PAROLE CHIAVE PER LIOR

Lior sta completando le pratiche per la **transizione** da uomo a donna, fa la **modella** e i suoi tratti rimandano ad una figura a metà tra mitologia classica e mondi extraplanetari, prendendo le sembianze di una bellezza ultraterrena.

Dai suoi racconti sono evidenti le **problematiche** presenti all'interno della società nei confronti della **comunità trans** e si avverte l'esigenza di una maggior conoscenza di ciò che, chi intraprende questo percorso, è costrett* ad affrontare, sia a livello psicologico, sia a livello fisico.

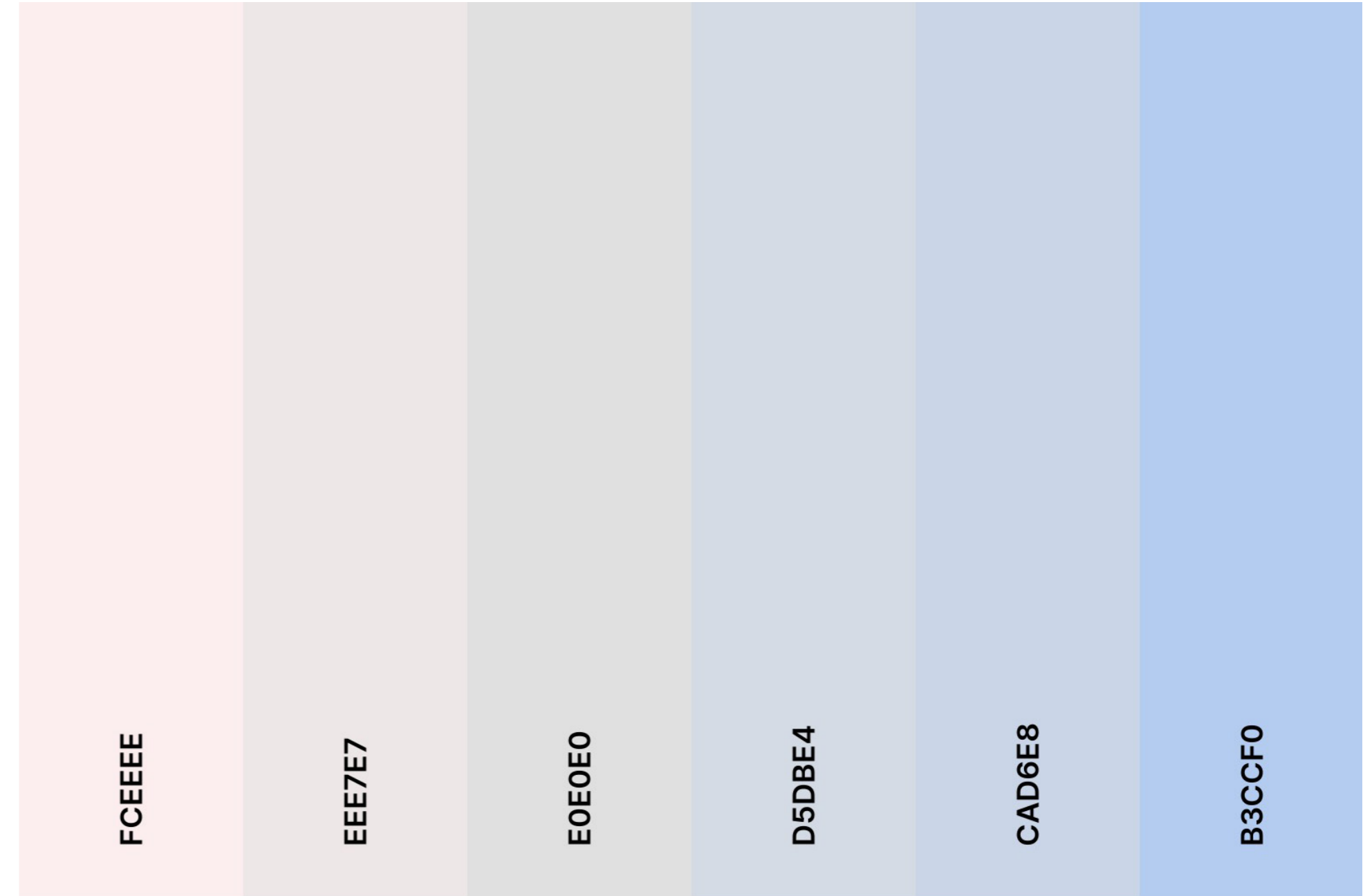
BELLEZZA

MODELLA

EROTISMO

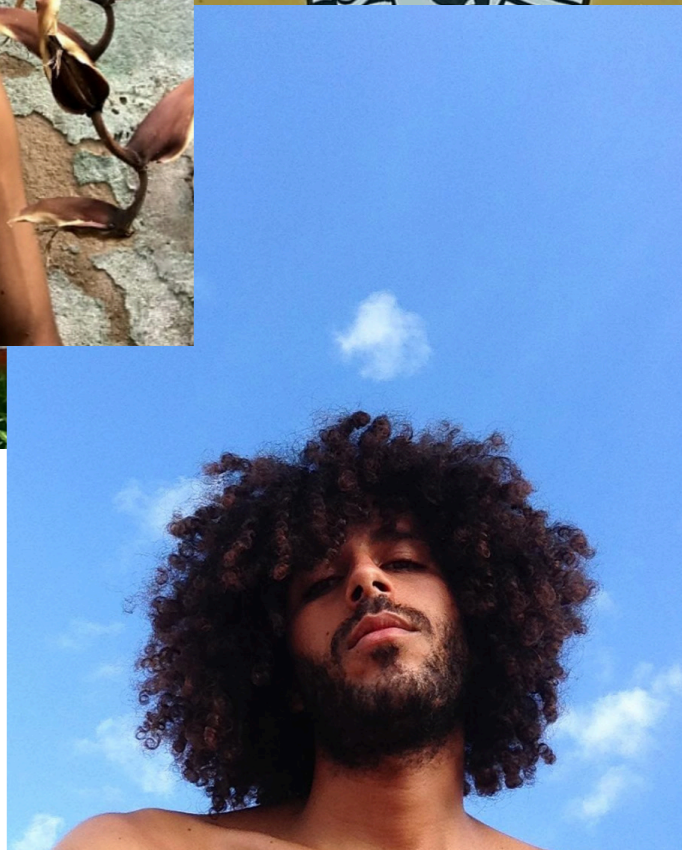
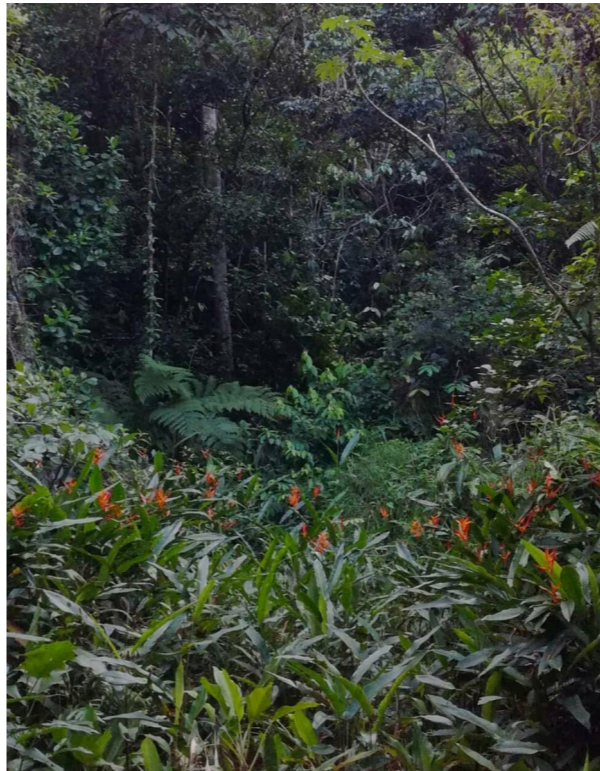
CHIRURGIA

POST HUMAN



Palette di colori scelti per Lior

YAFE



Yafe è originaria del **Brasile** e la sua cultura ha un forte impatto sulla sua esistenza, per questo motivo si identifica nella figura del **Caboclo**, persona di origini indigene ed europee miste.

Ha tentato una **transizione ormonale** che si è trovata costretta ad interrompere per via dei problemi fisici e psicologici che i medicinali le stavano causando.

Oggi si definisce **non binaria**, grazie alla consapevolezza di sé acquisita tramite le sue esperienze.

5 PAROLE CHIAVE PER YAFE

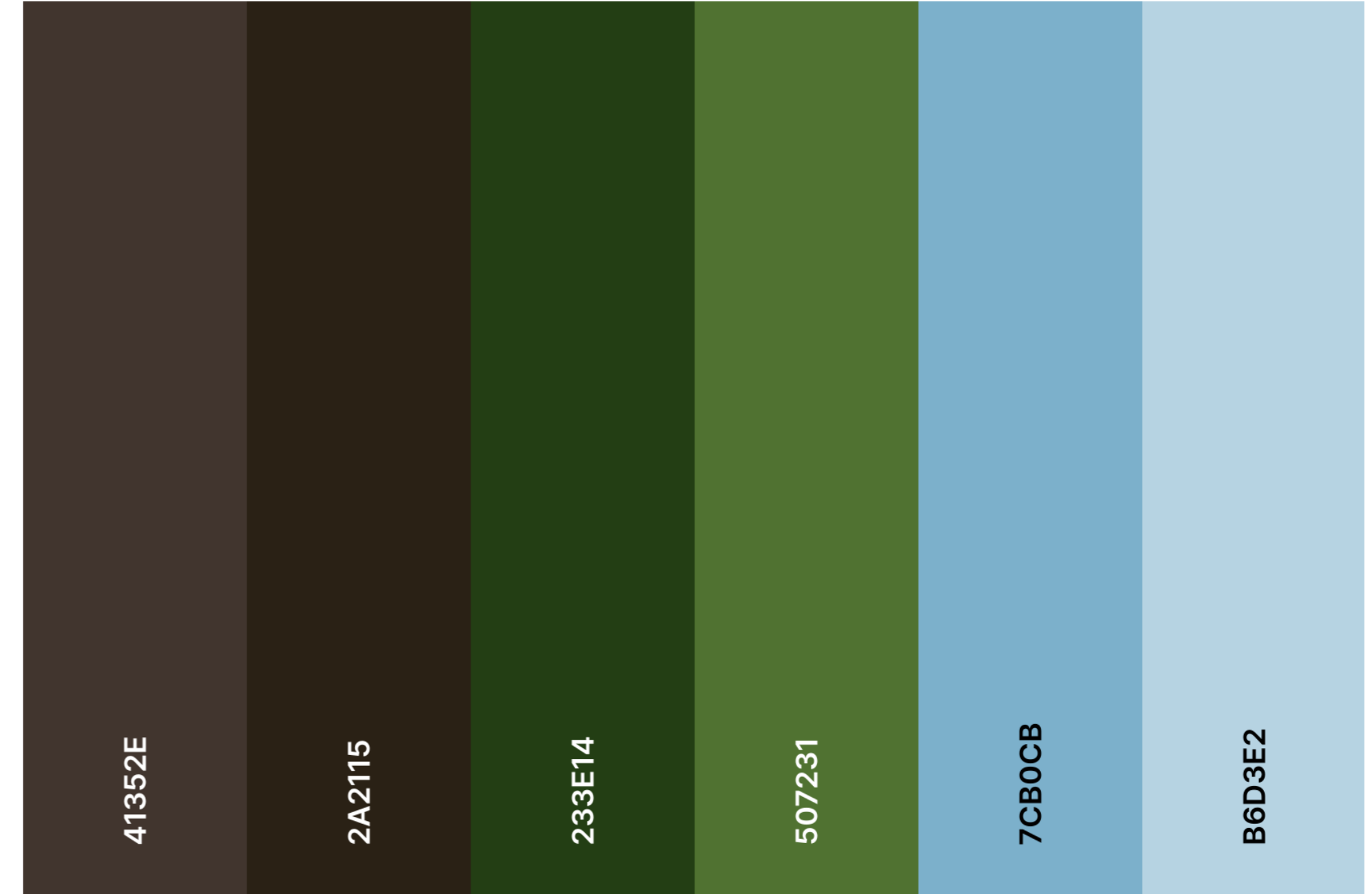
CABOCLO

NON BINARIO

NATURA

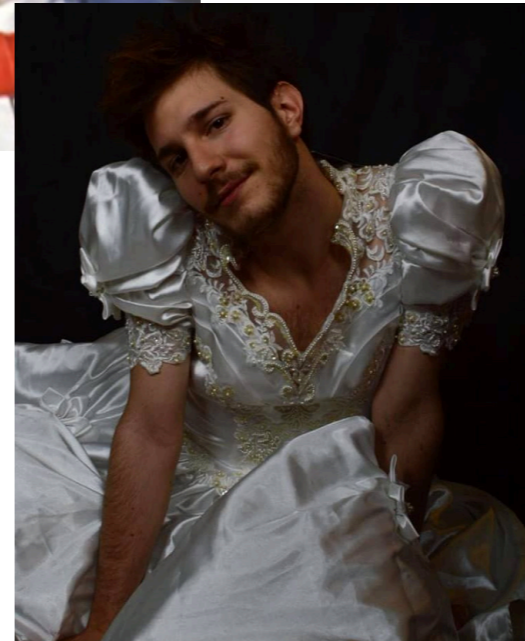
TRANSIZIONE MENTALE

TRADIZIONE



Palette di colori scelti per Yafe

SISSI



5 PAROLE CHIAVE PER SISSI

Sissi è una persona che **combatte** per ciò in cui crede fermamente: non perde occasione per **informare** chiunque le stia attorno delle problematiche che ci sono nel mondo riguardanti il **femminismo** e la **comunità LGBTQI+**.

Dopo un periodo di **riflessione** e di **crescita**, Sissi ha deciso di intraprendere il percorso per la **transizione ormonale** M to F.

Ultimamente ha iniziato ad esibirsi al *Toilet Club* di Milano come **Drag Queen**, il cui nome d'arte è **Sissi con la I** (tributo al Musical "*Liza with a Z*" con Liza Minelli).

La sua estetica si rifà sempre alle grandi **icone** degli anni '50: Judy Garland nel ruolo di Dorothy del classico *Wizard of Oz* e Julie Andrews nel ruolo di Mary Poppins.

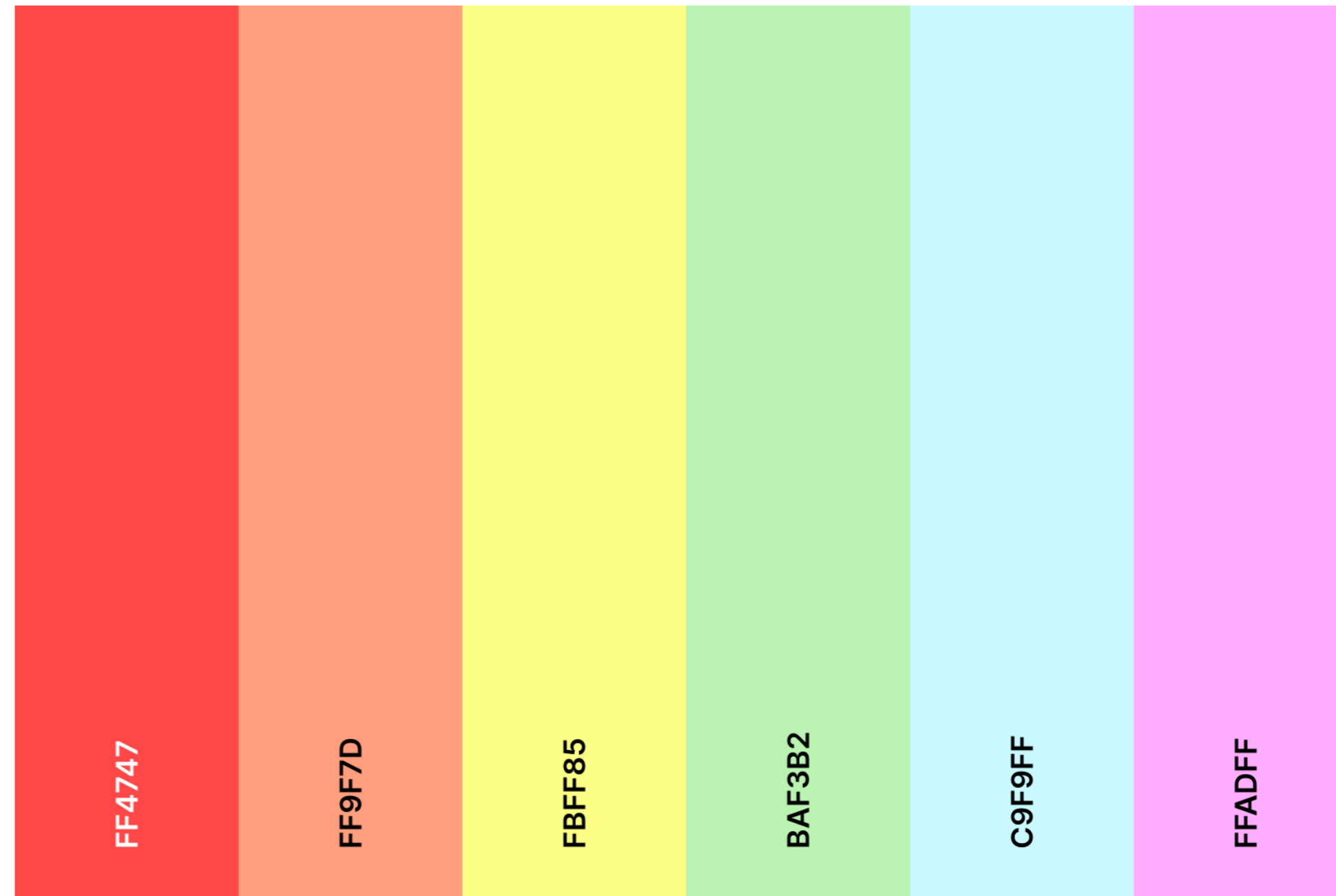
DRAG

MUSICAL

ICONE

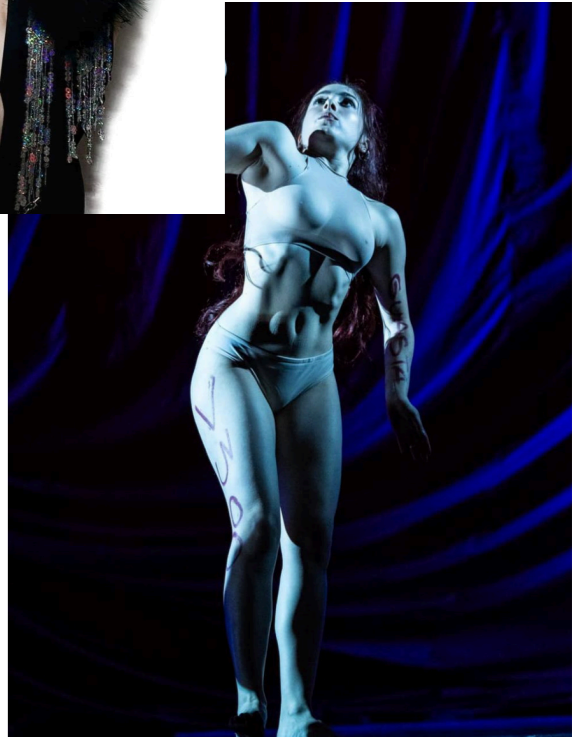
RIFLESSIONE

ATTIVISMO



Palette di colori scelti per Sissi

CHEOPHE



5 PAROLE CHIAVE PER CHEOPHE

FAUX DRAG

CISGENDER

TRANSFEMMINISMO

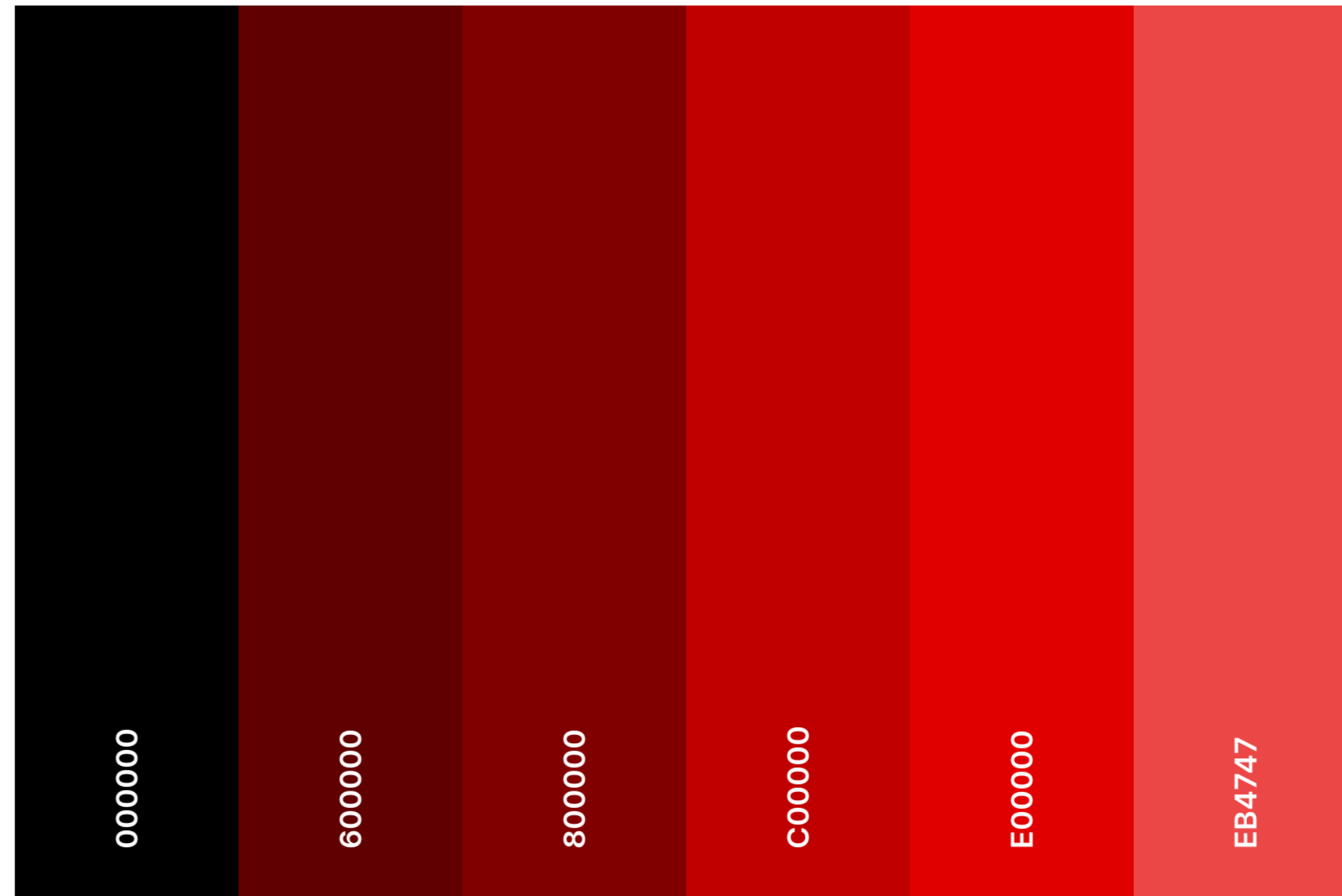
DANZA

PERFORMER

Cheophe è una **ballerina** e **performer**.

Da piccola sognava il tutù ma, crescendo, si è resa conto del fatto che il suo corpo non sarebbe stato "adatto" ai canoni richiesti all'interno del contesto della danza classica e ha capito di voler intraprendere un **percorso artistico** differente in cui sentirsi a proprio agio, che le ha permesso di adattare la sua arte alle forme del proprio corpo.

Si definisce una **Faux Drag** e, dopo un periodo di lavoro come addetta al guardaroba del *Toilet Club* di Milano, ha iniziato ad esibirsi come **performer** fissa.

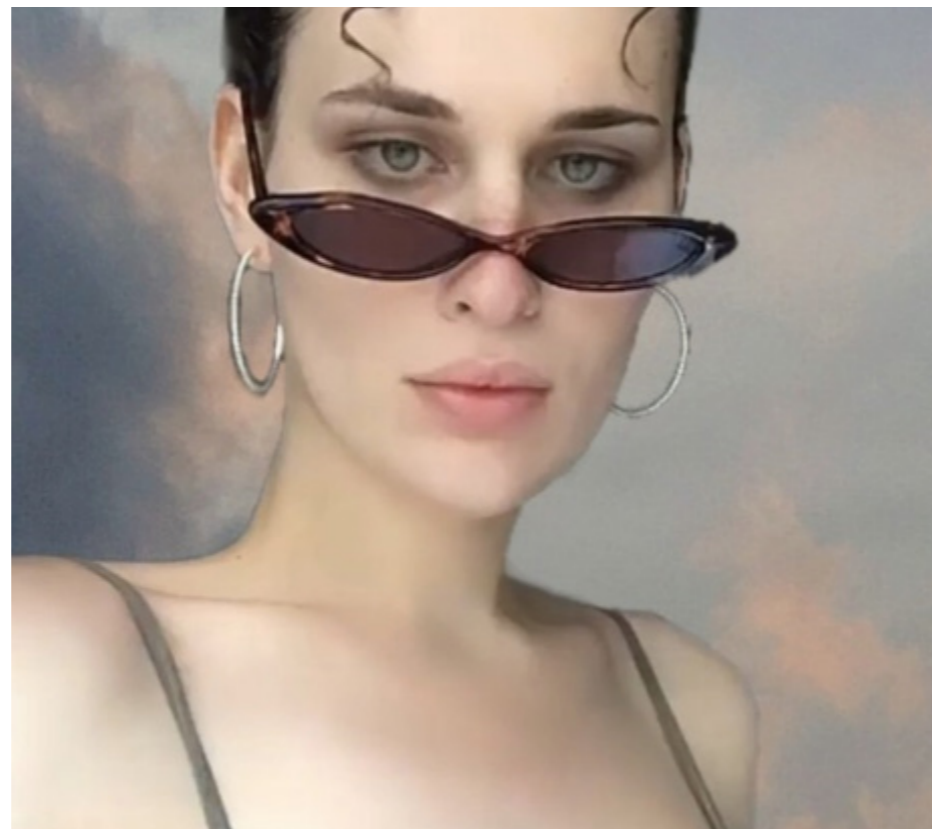


Faux Drag: una performer donna che adotta l'estetica Drag Queen.

Palette di colori scelti per Cheophe

LE STANZE

L I O R



STANZA DELL'ANIMA

FRUIZIONE

Nella stanza dell'anima di Lior vi è uno schermo sul quale, alla pressione del pulsante, compare una **carta d'identità** totalmente vuota che galleggia nell'acqua e che si compila di dati caratterizzati dal **jumbled word effect**.

La parete sinistra è attraversata da un treno in miniatura, simbolo di una delle aggressioni che Lior ci ha raccontato aver subito per via della sua identità di genere.

L'elemento dell'acqua rappresenta il concetto di **Gender fluid**.

In sottofondo sentiamo la **canzone** che ha accompagnato Lior nel suo percorso di transizione, **distorta** tramite il programma **Paul's Stretch** affinché lo spettatore possa essere avvolto da un'atmosfera eterea.

Gender fluid: spostarsi tra i generi o avere un'identità di genere fluttuante.

REALIZZAZIONE

Uno **schermo** è posto sul fondo della stanza, ed è coperto da una **superficie ritagliata** a taglio laser in modo tale da coincidere con la posizione dello schermo stesso.

All'accensione della stanza lo schermo mostra il video della carta d'identità che si compila, realizzato con **After Effects**.

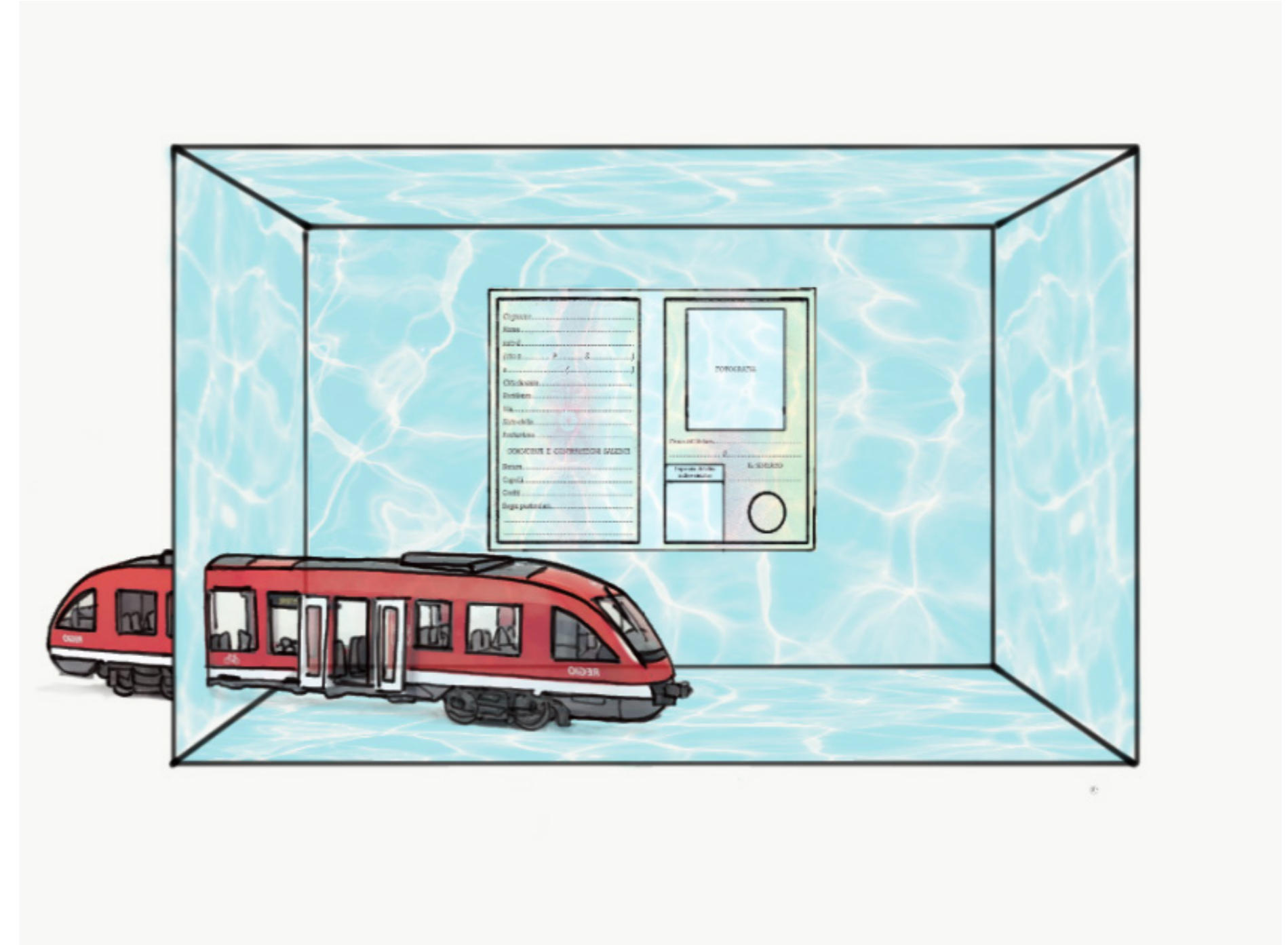
Tramite alcuni effetti presenti su questo software abbiamo ricreato non solo l'effetto dell'acqua e la **compilazione** della carta d'identità, ma anche lo **scioglimento** dell'inchiostro che imprime sulla carta lettere che la nostra società vede come indispensabili.

JUMBLD WORD EFFECT

“Non importa in che ordine appaiano le lettere in una parola, l'unica cosa importante è che la prima e la ultima lettera siano nel posto giusto. Il risultato può sembrare molto confuso e nonostante tutto si può leggere senza molti problemi. Questo si deve al fatto che la mente umana non legge ogni lettera una ad una, ma la parola nel suo insieme. C'è, no?”

Navigando tra forum e *social network*, è possibile trovare questo o altri link contenenti tale interessante curiosità di carattere scientifico. La velocità di lettura sembra rimanere sostanzialmente invariata e ogni parola viene letta senza problemi nonostante il cambiamento nell'ordine delle lettere.

Questo aneddoto ha incuriosito importanti personalità nel settore della neuroscienza e della psicologia cognitiva, ispirando lavori e ricerche su questo fenomeno e più in generale sulle modalità di lettura



STANZA DELLA PASSIONE

FRUIZIONE

Lior con il tempo ha capito che il suo corpo poteva essere utile per veicolare un **messaggio**, è per questo motivo che ha iniziato a fare la **modella**, lavoro che ama.

Tuttavia, però, Lior vuole essere padrona del proprio *coming out*, quindi non vuole che il suo aspetto di oggi venga associato alla transizione, per questo motivo, abbiamo pensato di rappresentare il suo corpo tramite una scansione **Lidar**, la cui estetica non rende riconoscibile il volto di Lior.

Grazie all'esperienza della **realtà aumentata** che sfrutta questa tecnologia, lo spettatore potrà fruire la stanza tramite la **scannerizzazione** del corpo di Lior solo guardandola attraverso il *tablet* messo a disposizione.

In caso contrario, l'unica cosa visibile sono gli oggetti fisicamente inseriti nella stanza, i quali servono a riprodurre una miniatura di un **set fotografico**.

REALIZZAZIONE

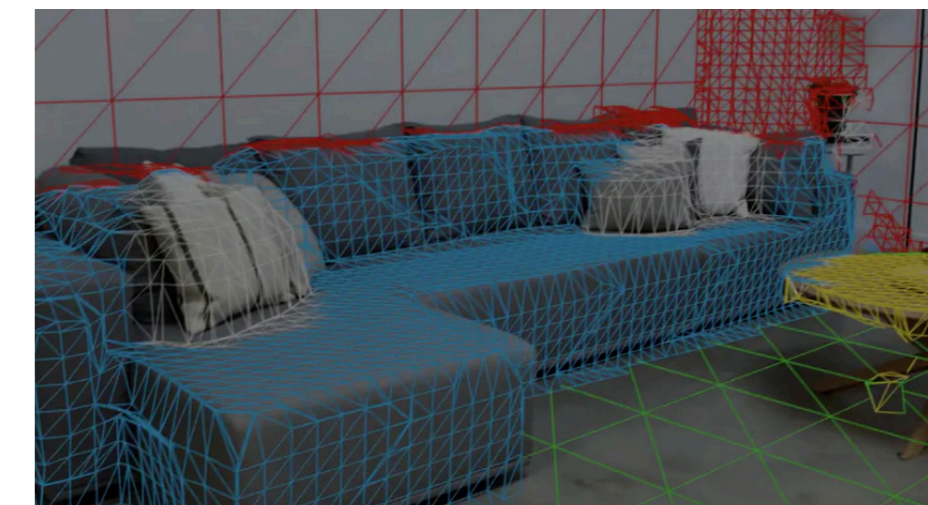
Tramite gli **oggetti in miniatura**, ricostruiamo un set fotografico che, all'accensione della stanza, prende vita ricreando l'atmosfera di uno *shooting* non solo a livello sonoro, ma anche visivo, il cui soggetto è Lior.

Grazie ad un sensore **Lidar** effettuiamo una scannerizzazione del corpo di Lior in differenti posizioni, creando una composizione di corpi.

Quest'ultima è fruibile esclusivamente tramite il *tablet* messo a disposizione dello spettatore che, inquadrando il logo dell'installazione posto sul piccolo piedistallo al centro della stanza, permette alla **scannerizzazione** di Lior di posizionarsi sullo stesso, grazie ad una mappatura del set in miniatura.

LIDAR

Light Detection and Ranging



PROVE SU PERSONA CON LIDAR



60



61

STANZA DEL CORPO

FRUIZIONE

La parte del corpo con la quale Lior si sente meno a proprio agio è il seno, mostrato tramite più **cornici barocche** di dimensioni ridotte.

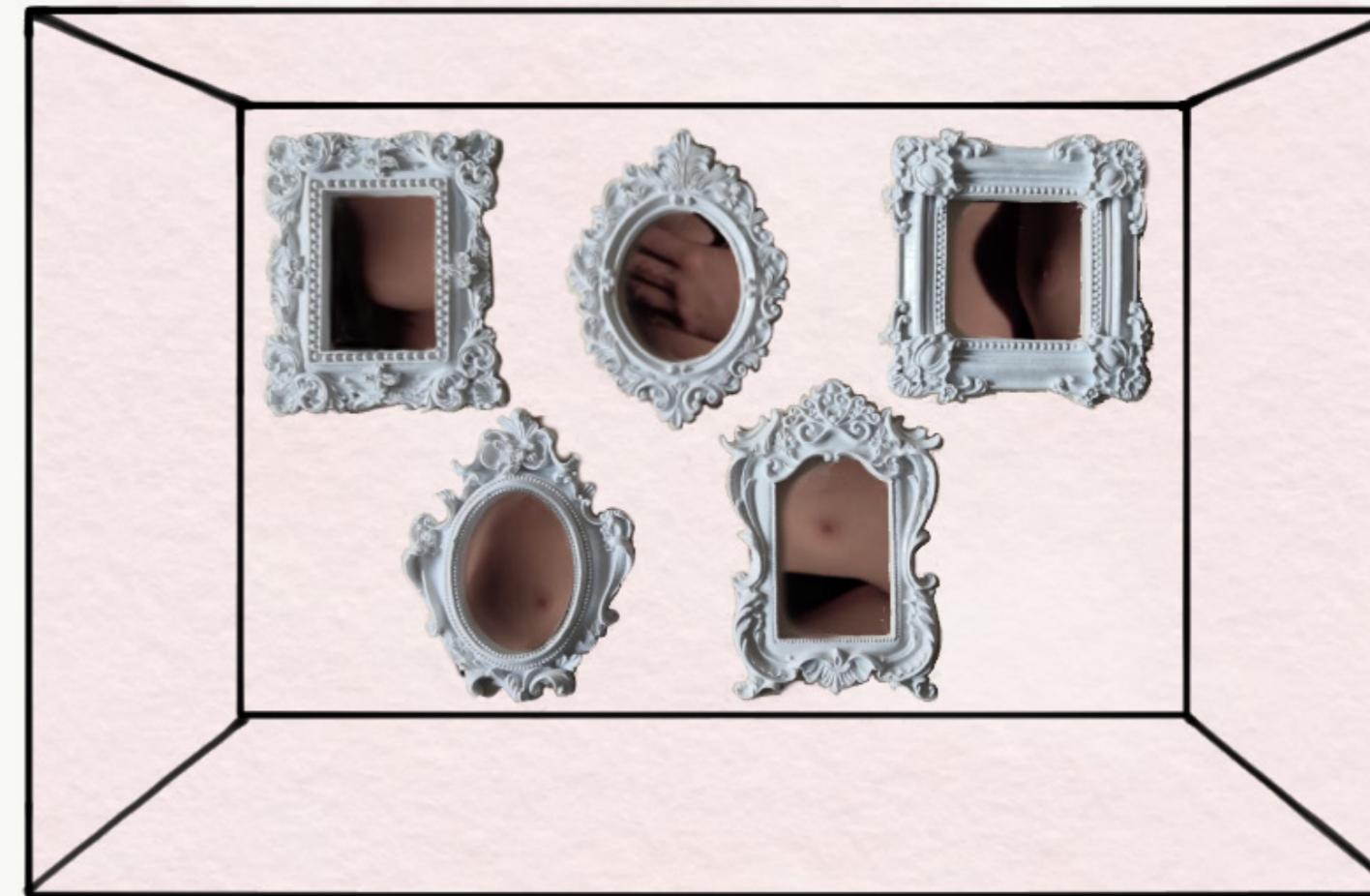
In ognuna di esse vi è un video della suddetta **parte del corpo**, esposta come fosse un' **opera d'arte**.

In sottofondo sentiamo la voce di Lior che parla al fruitore, raccontando di sé, tramite un **voice over**.

REALIZZAZIONE

Uno **schermo**, posto sul fondo e coperto da una **superficie ritagliata** in modo tale da coincidere con le cornici in miniatura, mostra i vari video editati secondo una **maschera ben precisa**.

Le cornici sono attaccate al fondale della stanza, posto tra lo spettatore e lo schermo, ricreando una parete che abbia una estetica simil **museale**.



Y A F E



STANZA DELL'ANIMA

FRUIZIONE

Yafe per un periodo della sua vita ha intrapreso una **transizione ormonale** che ha dovuto **interrompere** per via degli effetti collaterali che i farmaci provocavano al suo corpo e alla sua mente, alterando le sue **pulsioni sessuali**.

Ha deciso che non sarebbe stato il suo aspetto a definire il suo **genere**, quindi al momento si presenta come persona **non binaria**.

Per rappresentare questo **aspetto profondo** della sua vita, nella stanza è collocata una riproduzione dell'**ipofisi**, che si illumina a intermittenza.

Accanto all'ipofisi, è presente uno **schermo** che mostra le **pillole** che cadono e, atterrando, producono il rumore dei sassi che si schiantano al suolo.

Sotto lo schermo, infatti, è presente un **cumulo di pietre**, il quale rappresenta la **pesantezza** dell'effetto che le pillole producono su chi intraprende la transizione.

Ipofoisi: ghiandola endocrina che, regola gli ormoni, situata alla base del cranio che ha la funzione di produrre ormoni che stimolano l'attività delle altre ghiandole endocrine dell'organismo, indispensabili per lo svolgimento delle principali attività di quest'ultimo.

REALIZZAZIONE

La riproduzione dell'ipofisi è realizzata in resina tramite **stampa 3D** ed è rivestita di una vernice fluorescente che si illumina ad intermittenza all'accensione della stanza grazie all'utilizzo e al controllo di una luce UV rivolta zenitalmente verso il modellino.

Sullo schermo posizionato in verticale nella parte destra della stanza, scorre, in *loop*, un video di pillole che cadono su sfondo nero, realizzato tramite un *software* dedicato alla modellazione 3D.

Un aspetto caratterizzante di questo video è il lavoro sul **suono**. La **pesantezza** dei sassi è in **contrapposizione** alla **leggerezza** fisica delle pillole.

Il **cumulo di pietre** posto al di sotto dello schermo è **reale**.



STANZA DELLA PASSIONE

FRUIZIONE

Questa stanza racconta la **passione** più grande di Yafe ed è caratterizzata dalla riproduzione in miniatura di un ambiente naturale che possa rievocare le origini a cui Yafe è fortemente legata.

Al centro è posizionata una **foglia** di dimensioni reali che prende vita tramite la proiezione di Yafe intenta a danzare la **Capoeira**, tipica arte marziale brasiliana.

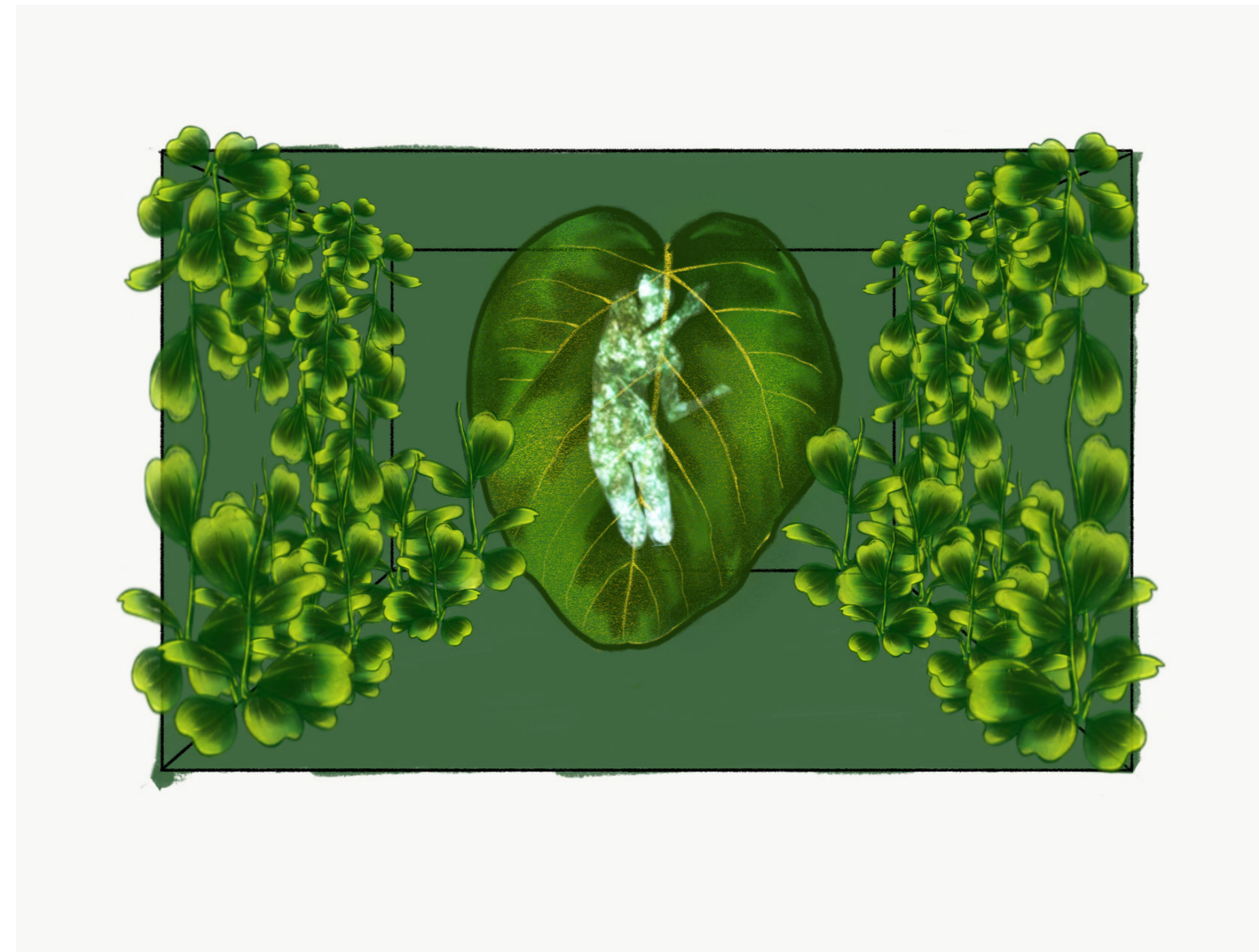
In questa stanza la passione per la natura e la **tradizione** si incontrano in una danza che dà vita allo **spirito** di Yafe.

Ai suoi movimenti corrispondono differenti suoni caratteristici dell'**ambiente naturale** brasiliano che, mescolati ad una tradizionale musica usata per praticare la *Capoeira*, compongono una melodia che viene cucita addosso al suo corpo.

REALIZZAZIONE

La proiezione è realizzata tramite un **proiettore** fissato al soffitto e rivolto verso il basso che, grazie ad un foro posizionato sulla parete superiore della stanza in miniatura e attraverso un'operazione di **mapping**, colloca la **sagoma** di Yafe sull'unica foglia a dimensione reale presente nello spazio.

All'accensione della stanza il fruitore potrà sentire il suono provenire direttamente dall'interno della stessa, tramite l'utilizzo di una *Soundbar* posta nella parte inferiore della stanza e nascosta tra le piante finte che la ricoprono.



STANZA DEL CORPO

FRUIZIONE

Questa stanza non solo mostra la parte del corpo con la quale Yafe si sente meno a proprio agio (la barba) ma rappresenta anche il legame che ha con sua **madre** e con il mondo della **moda** e della sartoria.

L'interno della stanza è rivestito con dei lembi di **stoffa** derivati dalla linea di tutine *Gender Fluid* che Yafe realizza insieme a sua madre, essi lasciano intravedere i video della parte del corpo di Yafe riprodotti tramite uno **schermo** posto sul fondo della stanza.

In sottofondo sentiamo il **voice over** di Yafe che parla della suddetta parte del corpo e di come ella abbia imparato a riaccettarla.

REALIZZAZIONE

Sul fondo della stanza è posizionato uno **schermo** attraverso il quale si visualizza il **particolare** di Yafe.

Tra lo spettatore e lo schermo è collocata una superficie in legno intagliata tramite **taglio laser** in alcuni punti in modo tale da far intravedere le parti del corpo di Yafe.

A rivestire l'interno della stanza vi sono gli **scampoli** e ad accompagnare i video vi è la voce di Yafe che **parla** allo spettatore.

Le immagini e il suono sono fruibili solo all'accensione della stanza.



S I S S I



STANZA DELL'ANIMA

FRUIZIONE

L'aspetto più profondo della vita di Sissi è il suo **incessante bisogno di battersi per gli altri**, esso viene rappresentato all'interno della stanza, occupata da **cartelloni in miniatura** sui quali vi sono scritte e disegni che riprendono il contesto delle **manifestazioni** a cui Sissi partecipa attivamente.

Quest'atmosfera va in netto contrasto con l'**elenco** che scorre sullo sfondo, il quale riporta alcune delle **aggressioni** denunciate che questa comunità è costretta a subire quotidianamente.

Il **suono** che fa da sottondo a questa stanza è caratterizzato dai rumori tipici delle manifestazioni, in modo tale da **avvolgere** lo spettatore all'interno di quel contesto.

REALIZZAZIONE

I cartelloni sono ricreati tramite l'utilizzo di pezzi di **polyplatt** ai quali sono attaccate delle sezioni di **fogli rigidi bianchi**, sui quali sono state stampate le grafiche e le scritte dei **manifesti** che hanno fatto parte di alcune delle manifestazioni a cui Sissi ha partecipato.

Le riproduzioni dei cartelloni sono fissate nel pavimento della stanza in miniatura, rivestito di prato finto, tramite dei **bastoncini di legno** inseriti in una superficie in spugna sottostante al prato.

Il fondo della stanza si interpone tra lo spettatore e lo schermo su cui scorre l'elenco delle aggressioni mentre dalla soundbar, posta all'esterno della stanza, proviene il rumore di fondo registrato durante il Pride del 2021.



STANZA DELLA PASSIONE

FRUIZIONE

La stanza che rappresenta la **passione** di Sissi, racconta il suo amore per il mondo dei **Musical**, del quale fanno parte le **icone** che Sissi riprende come modelli da seguire.

Abbiamo deciso di rappresentare questa sua sfera riprendendo l'estetica che caratterizza i Musical preferiti da Sissi, tramite uno **specchio** che riporta subito alla mente i camerini delle grandi dive, circondato da **lampadine** e **fotografie** di altre icone.

Durante il momento di **stasi**, la stanza si presenta con le lampadine **spente** e, al momento dell'accensione, esse si illuminano per dar modo allo spettatore di vedere il suo riflesso all'interno dello specchio, successivamente le lampadine si spengono per far visionare il video di una delle **canzoni intonate da Sissi**, permettendo al fruitore di immergersi totalmente in questo mondo fatto di sogni e **colori pastello**.

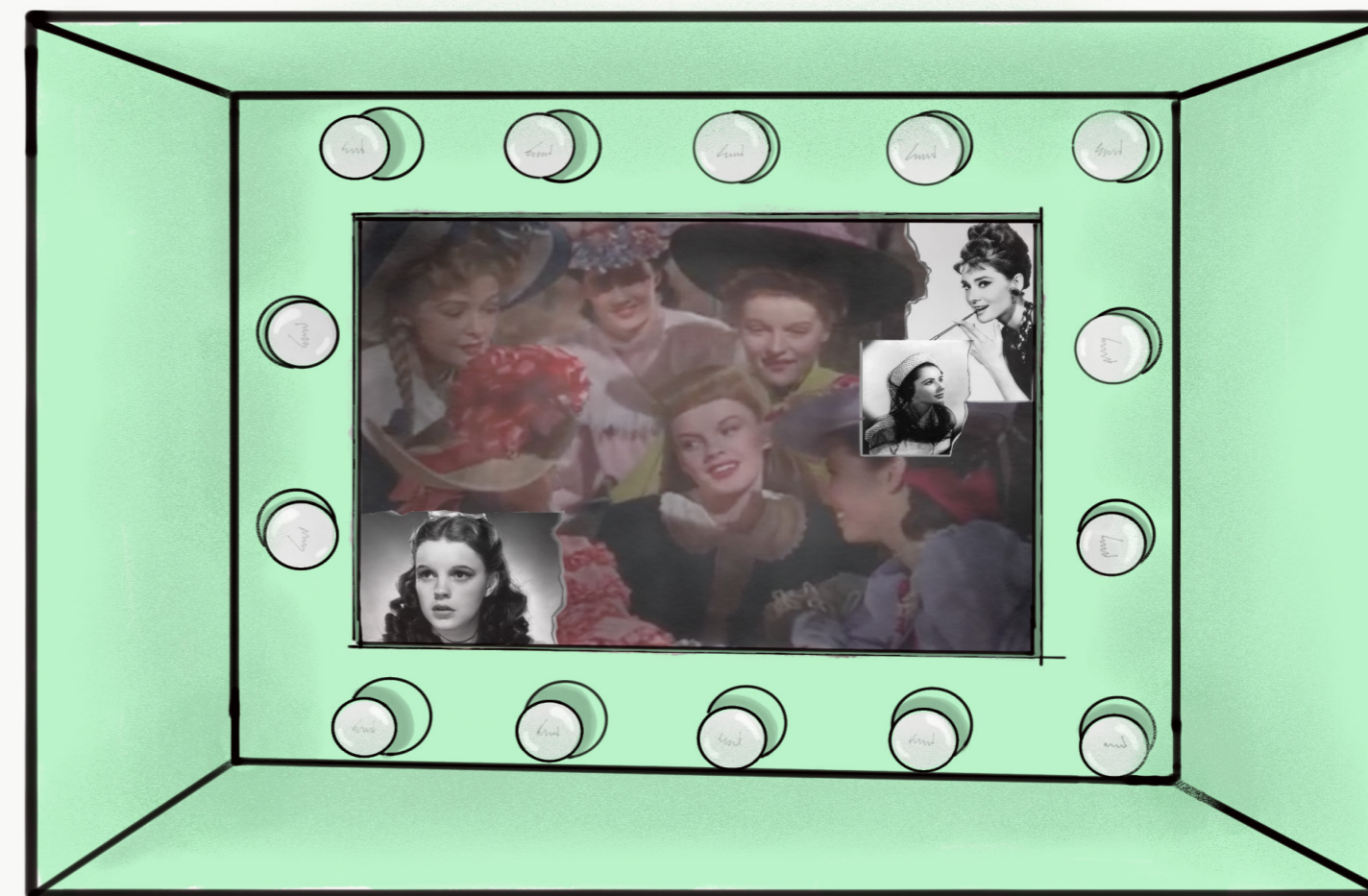
REALIZZAZIONE

Attraverso l'utilizzo di un **vetro spia**, lo spettatore potrà, in **assenza di luce**, visualizzare il video riprodotto tramite schermo che prende il posto del riflesso dello spettatore, visto precedentemente a luci accese.

La superficie specchiante è attornata da **lampadine** e alcune **fotografie** delle icone del cinema che hanno sempre accompagnato Sissi nel suo percorso di vita.

La selezione dei **musical** è stata effettuata dalla stessa Sissi.

La voce di Sissi viene riprodotta tramite una **soundbar** posta all'esterno della stanza.



STANZA DEL CORPO

FRUIZIONE

All'accensione della stanza, il video viene attivato e la **voce** di Sissi accompagna l'occhio del fruitore nell'esplorazione dei dettagli dell'**ambiente**.

Le **scarpe**, poste al centro del fondale e intagliate in maniera tale da far spazio al video della parte del corpo con la quale Sissi si sente meno a proprio agio (le spalle), hanno le stesse fattezze delle famose scarpette di Dorothy nel film: **Il Mago di Oz**.

I **lustrini rossi** che caratterizzano le scarpe del famoso film rivestono le 5 pareti della stanza, catturando l'attenzione dello spettatore nell'istante in cui vi si avvicina.

Vi è una stretta relazione tra le scarpe e la parte del corpo che Sissi tende a non mostrare, poichè questo accessorio le permette di sentirsi a suo agio nonostante le proprie insicurezze sulle sue spalle che ritiene "troppo maschiline" rispetto al genere femminile in cui si identifica.

Tramite il voice over Sissi ci spiega come la **disforia di genere** e il percorso che ne deriva sia un tragitto pieno di insidie e molto duro da affrontare ma anche indispensabile da percorrere.

Disforia di genere: è una condizione caratterizzata da una intensa e persistente sofferenza causata dal sentire la propria identità di genere diversa dal proprio sesso.

REALIZZAZIONE

Le pareti della stanza sono rivestite della stessa tonalità di rosso, rappresentativa delle scarpe di Dorothy e ricoperte dagli strass che **riflettono** la fonte luminosa, creando dei giochi di luce all'interno dello spazio.

Al centro del fondale della stanza vi è un paio di scarpette a **grandezza naturale**, le quali sono state private della suola per permettere la visione del video la cui maschera coincide con gli intagli fatti preventivamente sulle scarpe.

Il **voice over**, proveniente da una **soundbar** posta al di fuori della stanza che accompagna lo spettatore nella visione del video.



CHEOPHE



STANZA DELL'ANIMA

FRUIZIONE

La stanza dell'anima di Cheophe racchiude il concetto di **equilibrio e spiritualità**, che lei ricerca continuamente per sentirsi allineata e in armonia con l'universo.

In contrasto al caos rappresentato tramite una riproduzione in miniatura della città, all'interno di alcune **finestre**, vediamo accendersi delle luci che riprendono i colori dei sette **chakra** che per alcune filosofie orientali rappresentano i centri energetici del nostro corpo, che hanno il compito di ricevere e distribuire la nostra energia vitale.

In ognuna delle finestre vi è la silhouette di Cheophe che effettua le posizioni dell'equilibrio dello **Yoga**, ognuna legata a un mantra.

All'accensione della stanza lo spettatore non solo vedrà l'accensione delle luci nelle sette finestre, ma ne sentirà anche il **mantra** corrispondente.

REALIZZAZIONE

Nella stanza è presente una riproduzione in miniatura della **città**.

In ognuna delle sette finestre è collocata la **sagoma** di una posizione di *Yoga* e una luce colorata.

Le sette luci hanno **colori** diversi: viola, blu, azzurro, verde, giallo, arancione e rosso, ognuno corrispondente al *chakra* di riferimento.

Ad accompagnare l'accensione delle luci, e quindi delle finestre, vi è uno dei sette mantra, quello corrispondente al *chakra* **randomicamente** associato ad ogni spettatore, il cui suono proviene da una **soundbar** posta all'esterno della stanza.



STANZA DELLA PASSIONE

FRUIZIONE

Fin dai primi anni della sua vita, Cheophe ha coltivato una profonda **passione** per la **danza** e crescendo l'ha trasformata e cucita sulla sua persona riadattandola al proprio corpo come espressione di se stessa.

All'interno della stanza sono posizionate alcune **miniature** degli **accessori** che caratterizzano il suo personaggio.

Lo spettatore vede Cheophe **danzare tra gli oggetti** posti nello spazio, come se volteggiasse sulle note della musica da lei scelta.

La struttura ha le sembianze di un **teatro** grazie alla riproduzione della pavimentazione in **parquet** e delle tipiche tende in **velluto rosso**.

REALIZZAZIONE

La figura di Cheophe volteggia tra le riproduzioni in miniatura dei vari accessori, grazie ad un **ologramma**, realizzato tramite una superficie in **plexiglass trasparente** inclinata di **45°** tra la parte posteriore del soffitto della stanza, su cui è posizionato lo schermo e il pavimento.

Per riprodurre il pavimento in **parquet** del palcoscenico, utilizziamo una vernice per legno apposita che ne richiama la tipica estetica.

I vari accessori posizionati sul pavimento della stanza saranno illuminati da piccoli **fasci di luce**, provenienti dalla parte anteriore del palco in miniatura.



STANZA DEL CORPO

FRUIZIONE

All'interno di questa stanza viene mostrata la parte del corpo con cui Cheophe si sente meno a proprio agio (la parte superiore del proprio busto), racchiusa in una **cornice** che prende la forma dei suoi caratteristici **baffi da Faux Drag**.

La scelta di dare una forma precisa al video è ricaduta sui baffi di Cheophe poichè con essi ella riesce a rappresentare la **parte maschile** presente dentro di sè come in ognun* di noi.

Mettiamo in relazione, quindi, una parte di Cheophe che lei stessa ha scelto di **mostrare**, con una parte del corpo che, invece, tende a **nascondere** per il disagio che prova nei confronti di quest'ultima a causa delle fattezze che ha e che ella vede come troppo grandi.

REALIZZAZIONE

Sul fondo della stanza è posizionato uno **schermo** attraverso il quale si visualizza il **particolare** di Cheophe.

Tra lo spettatore e lo schermo è collocata una maschera fisica raffigurante i tipici **baffi** del suo personaggio, realizzata tramite **taglio laser** su compensato pioppo.

Ad accompagnare le immagini vi è la voce di Cheophe che **parla** allo spettatore del **disagio** che prova per via di questa parte del corpo.

Il suono sarà fruibile tramite una **soundbar** posizionata all'esterno della stanza.



SCHEDE TECNICHE

L'INTERRUTTORE

COSA CI SERVE:

- Arduino UNO
- 12 Pulsanti
- Cavi Jumper Wire

SOFTWARE:



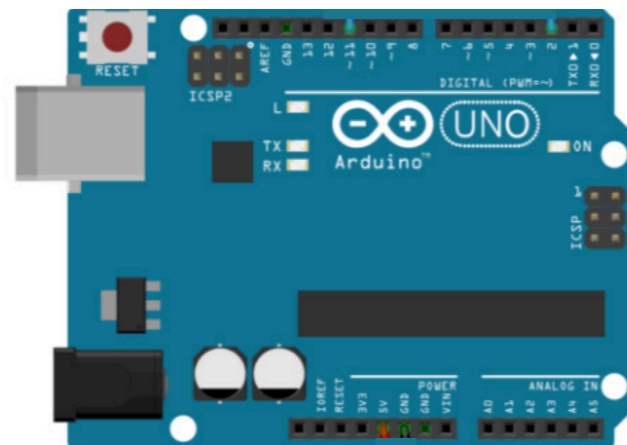
ARDUINO



MAX 8

90

COLLEGAMENTO CIRCUITALE:



LE STANZE

MATERIALE:

- COMPENSATO PIOPPO

MISURE PARETE SUPERIORE E PARETE INFERIORE:

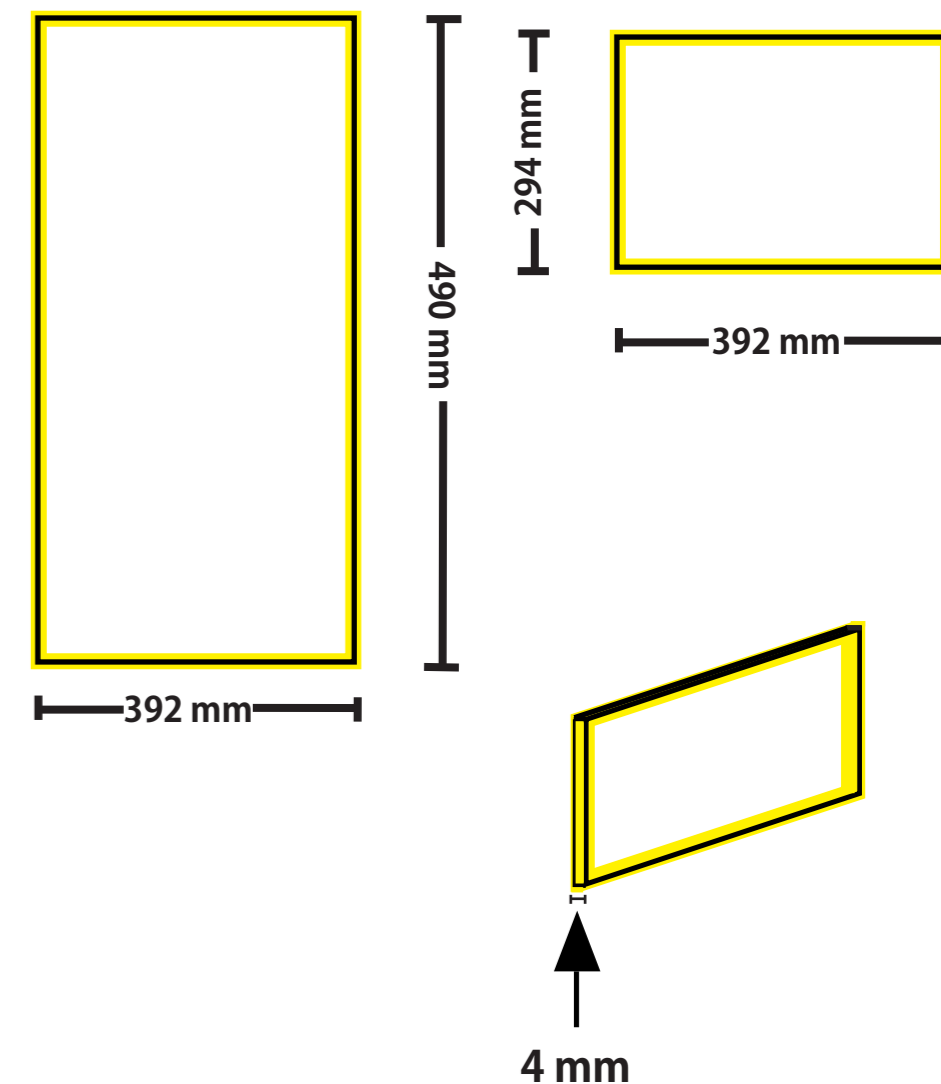
- ALTEZZA: 392 mm
- LARGHEZZA: 490 mm
- SPESSORE: 4 mm

MISURE PARETI LATERALI:

- ALTEZZA: 294 mm
- LARGHEZZA: 392 mm
- SPESSORE: 4 mm

MISURE FONDALE:

- ALTEZZA: 294 mm
- LARGHEZZA: 490 mm
- SPESSORE: 4 mm



91

STANZA DELL'ANIMA DI LIOR

HARDWARE

Interruttore e luci collegati a due schede Arduino tramite cavi *Jumper Wire*.

Superficie in compensato pioppo (rivestita di una pellicola trasparente opaca), 490 mm x 294 mm, privata tramite taglio laser di una porzione grande quanto la dimensione della maschera creata per il video che vediamo grazie allo schermo posizionato nella parte posteriore della stanza.

Luci a led.

Cavo HDMI, che colleghi il monitor al computer.

Cavo di alimentazione dello schermo.

Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

Treno in miniatura.

SOFTWARE



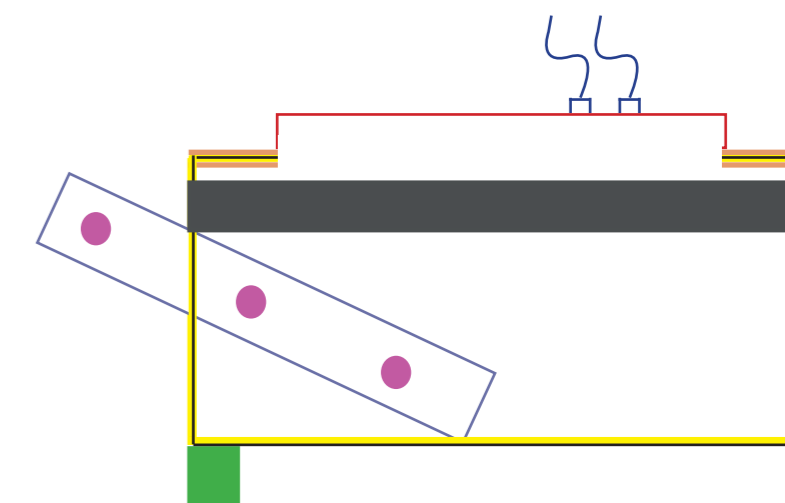
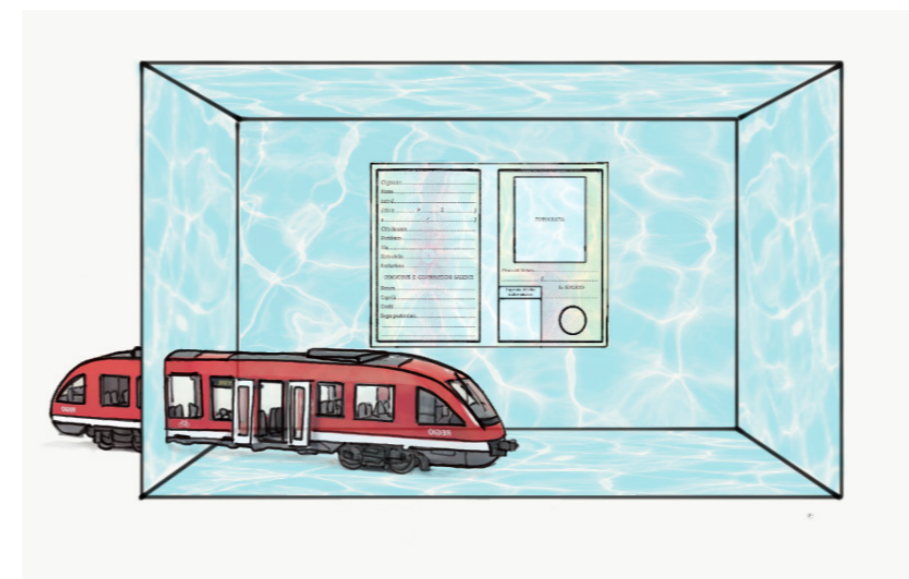
MAX MSP



ARDUINO

LEGENDA VISTA DALL'ALTO

-  = STANZA
-  = SCHERMO
-  = CAVI HDMI E ALIMENTAZIONE
-  = FONDALE TAGLIATO A LASER
-  = TRENO IN MINIATURA
-  = INTERRUTTORE
-  = LED
-  = SOUNDBAR ESTERNA



STANZA DELLA PASSIONE DI LIOR

HARDWARE

Interruttore e luci collegati a due schede Arduino tramite cavi *Jumper Wire*.

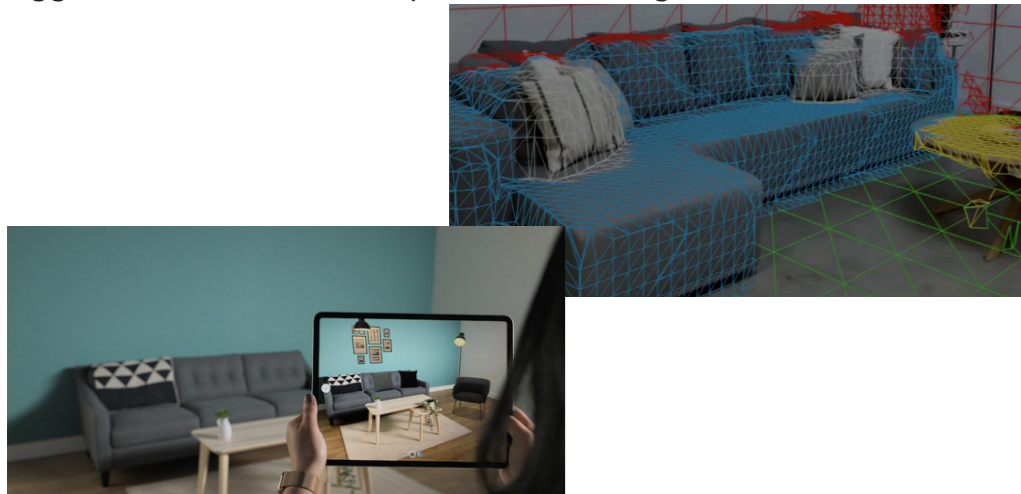
Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

Luci a Led.

iPad Pro con sensore *Lidar* per poter visualizzare la scansione del corpo di Lior effettuata con la stessa tecnologia.

Cavo di Alimentazione dell'iPad Pro.

Oggetti in miniatura facenti parte del set fotografico.



94

SOFTWARE



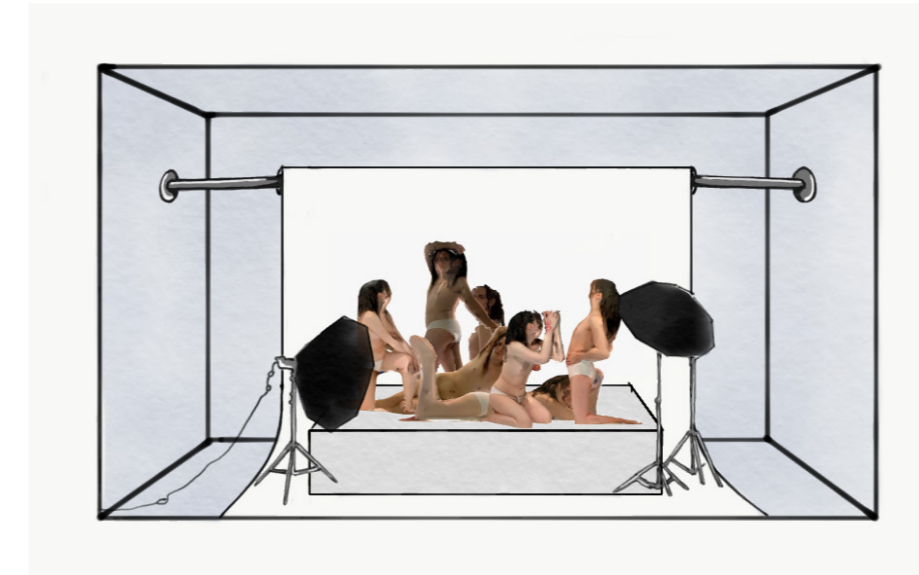
MAX MSP



ARDUINO



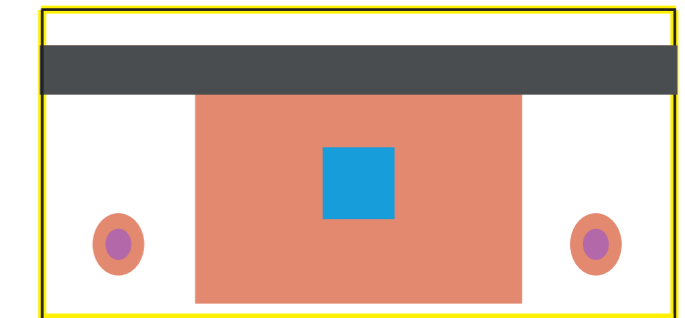
SENSORE LIDAR



95

LEGENDA VISTA DALL'ALTO

-  = STANZA
-  = PIEDISTALLO IN MINIATURA
-  = IPAD PRO
-  = CAVO ALIMENTAZIONE
-  = INTERRUTTORE
-  = OGGETTI IN MINIATURA
-  = LED
-  = SOUNDBAR ESTERNA



STANZA DEL CORPO DI LIOR

HARDWARE

Interruttore collegato ad una scheda Arduino.

Superficie in compensato pioppo (colore: rosa), 490 mm x 294 mm, sulla quale vengono fatti dei tagli a laser nei punti di interesse che coincidono con la posizione delle cornici in miniatura e quindi con le porzioni di video mascherate.

Cavo HDMI, che colleghi il monitor al computer.

Cavo di alimentazione dello schermo.

Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

Cornici in miniatura.

SOFTWARE



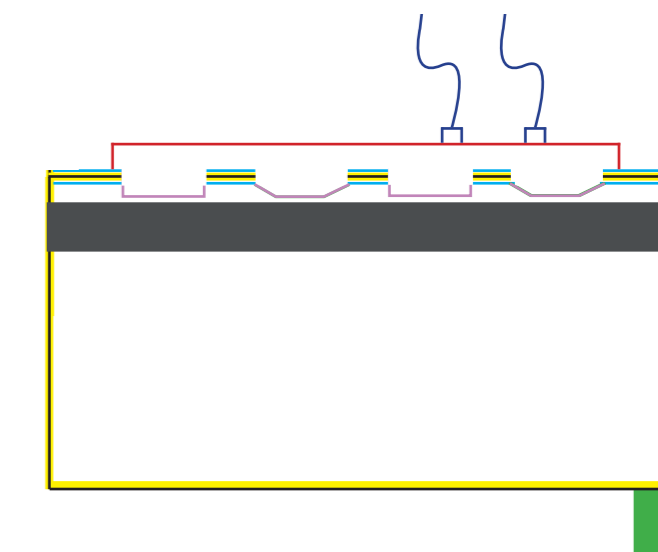
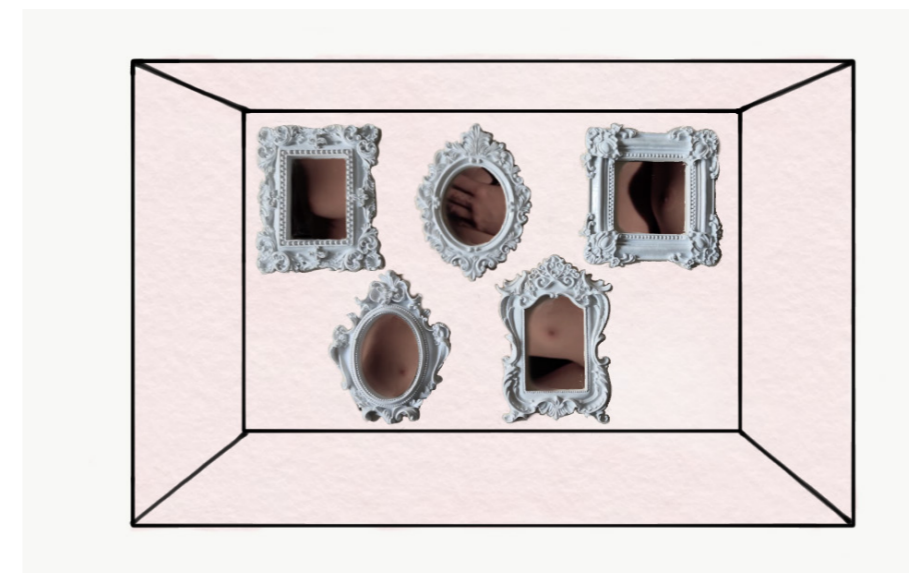
MAX MSP



ARDUINO

LEGENDA VISTA DALL'ALTO

-  = STANZA
-  = FONDALE TAGLIATO A LASER
-  = SCHERMO
-  = CAVI, HDMI E ALIMENTAZIONE
-  = INTERRUTTORE
-  = CORNICI
-  = SOUNDBAR ESTERNA



STANZA DELL'ANIMA DI YAFE

HARDWARE

Interruttore e luce UV collegati a due schede Arduino tramite cavi *Jumper Wire*.

Stampa 3D dell'ipofisi realizzata in resina e rivestita di vernice fluorescente.

Luce UV controllabile tramite Arduino che permette la visualizzazione dell'ipofisi quando accesa.

Superficie in compensato pioppo (colore: marrone scuro), 490 mm x 294 mm, privata tramite taglio laser di una porzione grande quanto la dimensione della maschera creata per il video che vediamo grazie allo schermo posizionato nella parte posteriore della stanza.

Schermo posizionato in concomitanza del taglio fatto sulla superficie in compensato pioppo.

Cavo HDMI collega lo schermo al computer.

Cavo di alimentazione dello schermo.

Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

Sassi bianchi di piccole dimensioni.

SOFTWARE



MAX MSP

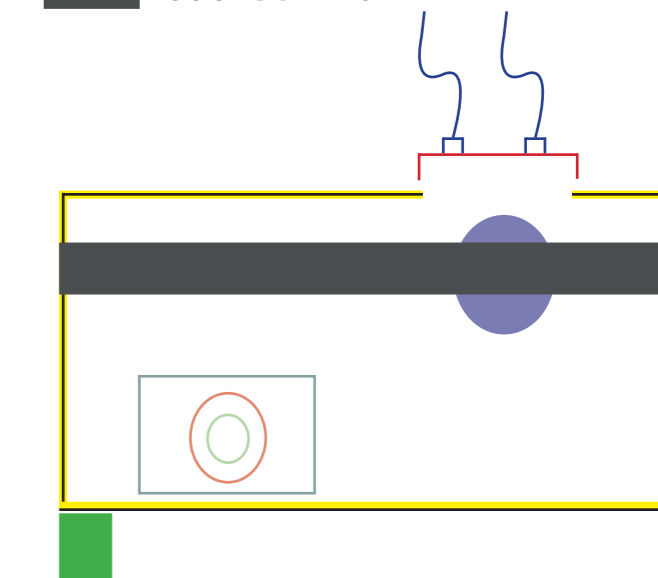


ARDUINO



LEGENDA VISTA DALL'ALTO

- = STANZA
- = FONDALE TAGLIATO A LASER
- = SCHERMO
- = CAVI HDMI E ALIMENTAZIONE
- = INTERRUTTORE
- = SASSI
- = MODELLO 3D
- = LUCE UV
- = SOUNDBAR ESTERNA



STANZA DELLA PASSIONE DI YAFE

HARDWARE

Interruttore collegato ad una scheda Arduino.

Foglia sintetica (*Monstera Deliciosa*) di dimensioni reali.

Piante artificiali che rivestono la stanza.

Proiettore fissato al soffitto che proietta dall'alto arrivando alla foglia grazie ad un foro creato tramite taglio laser sulla parete superiore della stanza.

Cavo HDMI che collega il proiettore al computer.

Cavo di alimentazione del proiettore.

Soundbar posizionata all'interno della stanza.

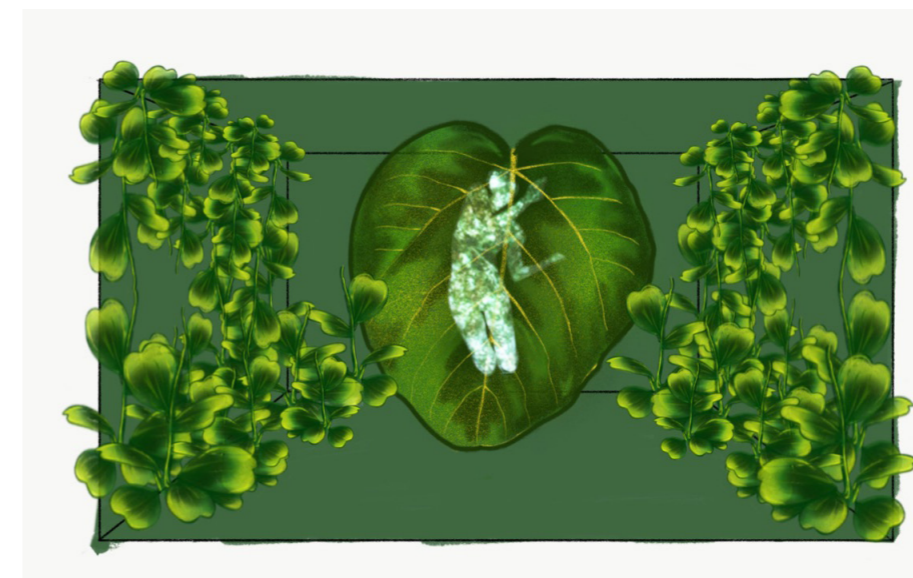
SOFTWARE



MAX MSP

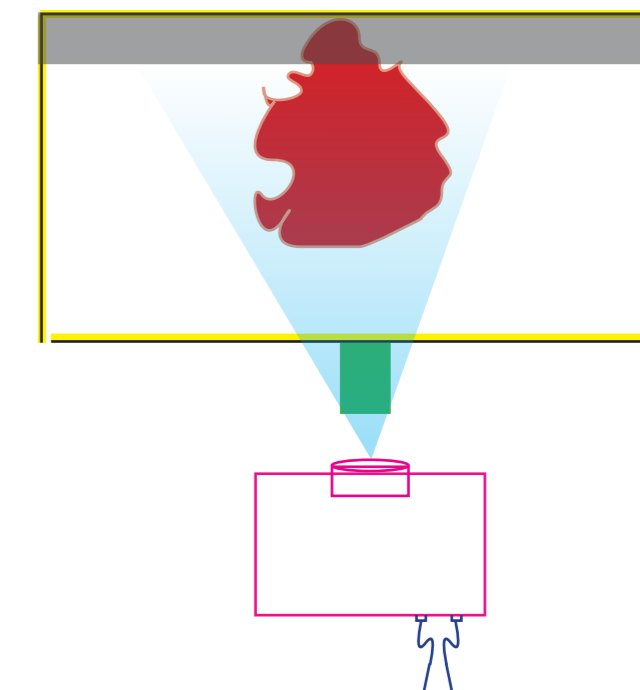


ARDUINO



LEGENDA VISTA DALL'ALTO

- = STANZA
- = PROIEZIONE
- = FOGLIA
- = CAVI HDMI E ALIMENTAZIONE
- = INTERRUTTORE
- = PROIETTORE
- = SOUNDBAR



STANZA DEL CORPO DI YAFE

HARDWARE

Interruttore collegato ad una scheda Arduino.

Superficie in compensato pioppo (rivestita di scampoli), 490 mm x 294 mm, privata tramite taglio laser di una porzione grande quanto la dimensione della maschera creata per il video che vediamo grazie allo schermo posizionato nella parte posteriore della stanza.

Cavo HDMI, che colleghi il monitor al computer.

Cavo di alimentazione dello schermo.

Soundbar posizionata all'interno della stanza.

Piccoli ritagli di stoffe appesi per rivestire l'interno della stanza.

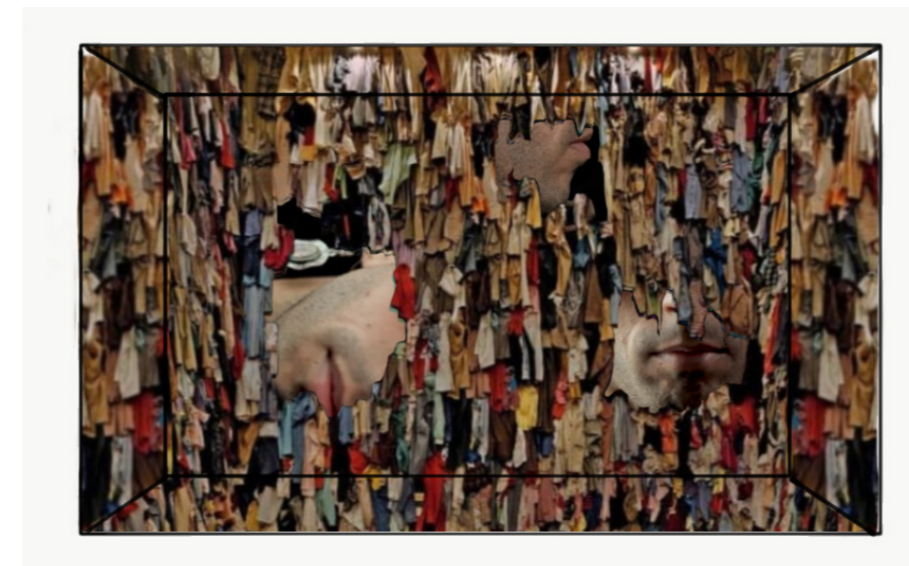
SOFTWARE



MAX MSP

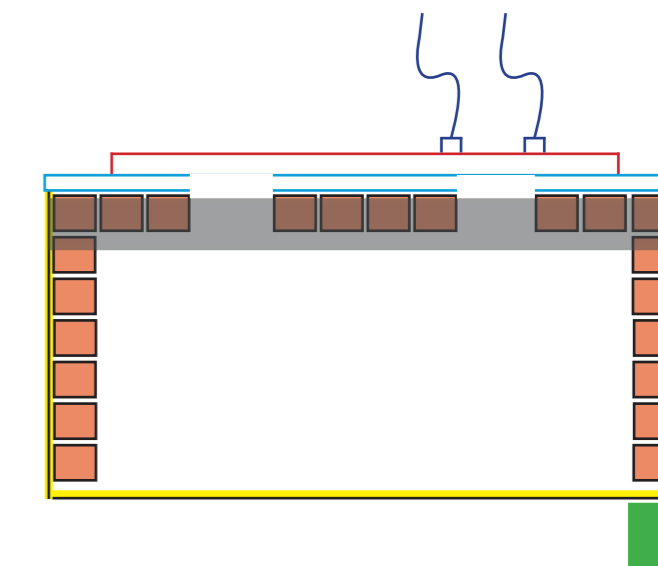


ARDUINO



LEGENDA VISTA DALL'ALTO

- = STANZA
- = FONDALE TAGLIATO A LASER
- = SCHERMO
- = CAVI HDMI E ALIMENTAZIONE
- = INTERRUTTORE
- = STOFFE
- = SOUNDBAR INTERNA



STANZA DELL'ANIMA DI SISSI

HARDWARE

Interruttore collegato ad una scheda Arduino.

Cartelloni in miniatura.

Superficie in compensato pioppo (colore: giallo pastello), 490 mm x 294 mm, privata tramite taglio laser di una porzione grande quanto la dimensione della maschera creata per il video che vediamo grazie allo schermo posizionato nella parte posteriore della stanza.

Cavo HDMI che collega lo schermo al computer.

Cavo di alimentazione dello schermo.

Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

Erba sintetica per la copertura della base.

Strato di spugna per l'incastro del cartelloni.

SOFTWARE



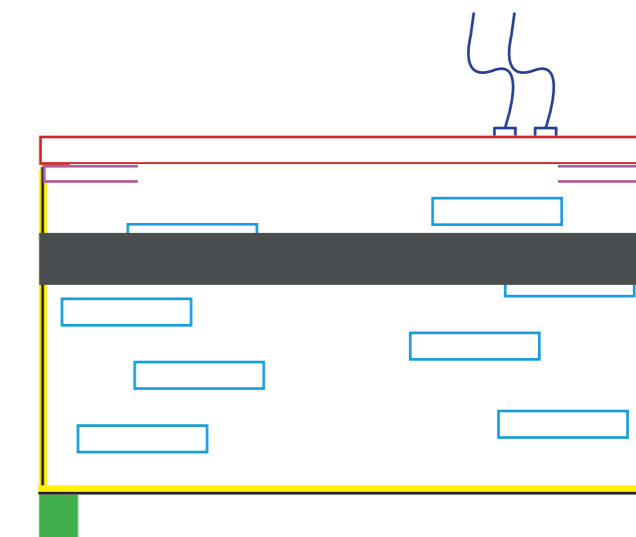
MAX MSP



ARDUINO

LEGENDA E VISTA DALL'ALTO

-  = STANZA
-  = CARTELLONI IN MINIATURA
-  = SCHERMO
-  = CAVI, HDMI E ALIMENTAZIONE
-  = INTERRUTTORE
-  = SOUNDBAR ESTERNA
-  = FONDALE TAGLIATO A LASER



STANZA DELLA PASSIONE DI SISSI

HARDWARE

Interruttore e luci collegati a due schede Arduino tramite cavi *Jumper Wire*.

Cavo HDMI, che colleghi il monitor al computer.

Cavo di alimentazione dello schermo.

Superficie in compensato pioppo (colore: verde pastello), 490 mm x 294 mm, privata tramite taglio laser di una porzione grande quanto la dimensione della maschera creata per il video che vediamo grazie allo schermo posizionato nella parte posteriore della stanza.

Plexiglass posizionato tra lo schermo e la superficie in legno.

Pellicola semispecchiante.

Lampadine (8).

Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

Foto di icone dei musical anni 50 stampate su carta fotografica.

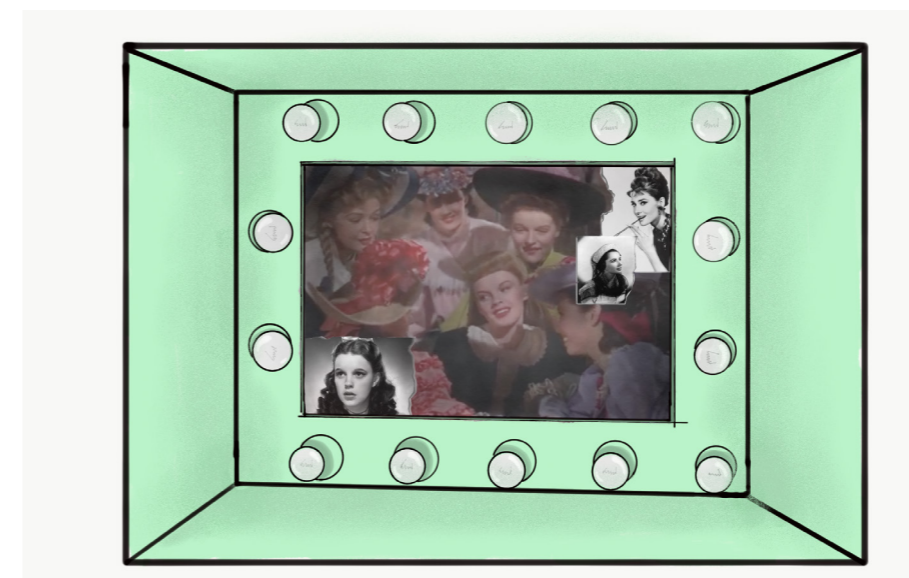
SOFTWARE



MAX MSP

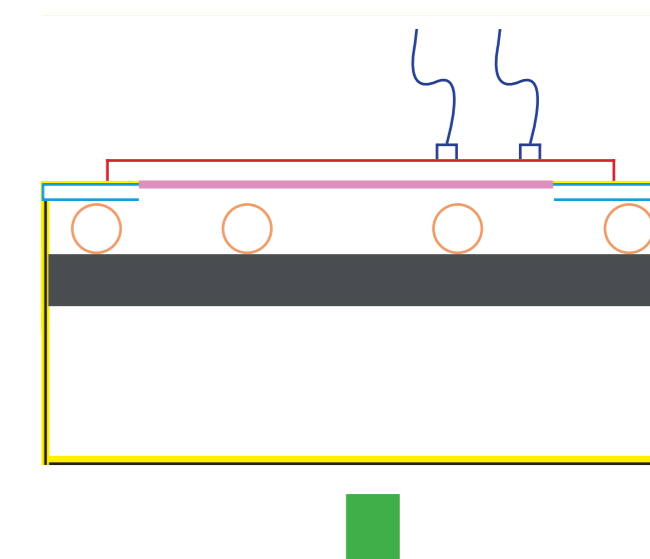


ARDUINO



LEGENDA VISTA DALL'ALTO

- = STANZA
- = FONDALE TAGLIATO A LASER
- = SCHERMO
- = CAVI HDMI E ALIMENTAZIONE
- = INTERRUTTORE
- = LAMPADINE
- = PLEXIGLASS CON PELLICOLA
- = SOUNDBAR ESTERNA



STANZA DEL CORPO DI SISSI

HARDWARE

Interruttore collegato ad una scheda Arduino.

Scarpette a misura reale alle quali è stata tagliata la parte inferiore della suola.

Strass rossi per rivestire l'interno della stanza.

Superficie in compensato pioppo (rivestita di strass rossi), 490 mm x 294 mm, privata tramite taglio laser di una porzione grande quanto la dimensione della maschera creata per il video che vediamo grazie allo schermo posizionato nella parte posteriore della stanza.

Cavo HDMI che collega il proiettore al computer.

Cavo di alimentazione del proiettore.

Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

SOFTWARE



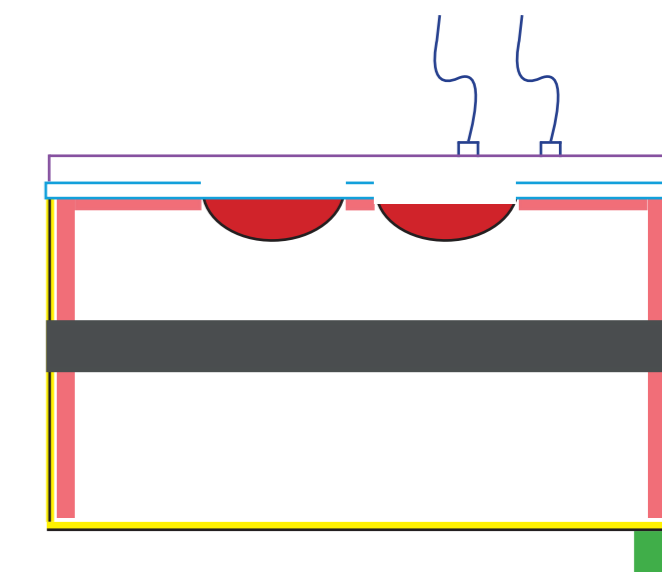
MAX MSP



ARDUINO

LEGENDA VISTA DALL'ALTO

-  = STANZA
-  = SCARPETTE A MISURA REALE
-  = CAVI HDMI E ALIMENTAZIONE
-  = INTERRUTTORE
-  = STRATO DI STRASS ROSSI
-  = SCHERMO
-  = SOUNDBAR ESTERNA
-  = FONDALE TAGLIATO A LASER



STANZA DELL'ANIMA DI CHEOPHE

HARDWARE

Interruttore e luci collegati a due schede Arduino tramite cavi *Jumper Wire*.

Luci posizionate all'interno delle sette finestre.

Riproduzione in miniatura della città in compensato pioppo.

Sagome del corpo di Cheophe che esegue delle posizioni *Yoga* relative ai 7 *Chakra*.

Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

SOFTWARE



MAX MSP

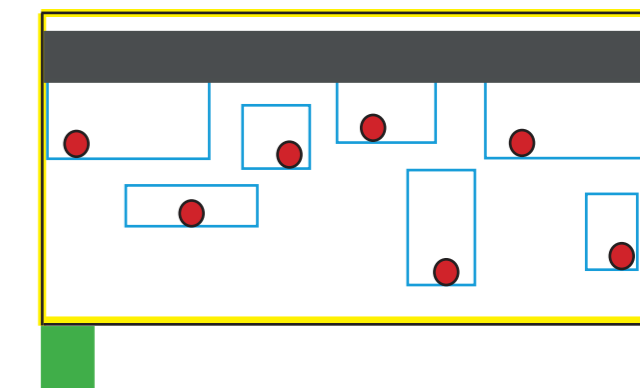


ARDUINO



LEGENDA E VISTA DALL'ALTO

- = STANZA
- = CITTÀ IN MINIATURA
- = LUCI
- = INTERRUTTORE
- = SOUNDBAR ESTERNA



STANZA DELLA PASSIONE DI CHEOPHE

HARDWARE

Interruttore e luci collegati a due schede Arduino tramite cavi *Jumper Wire*.

Oggetti in miniatura che riprendono l'estetica di Cheophe, posizionati sul pavimento della stanza.

Miniatura dei tendoni da spettacolo in velluto rosso.

Vetro posizionato a 45° rispetto al pavimento della stanza in miniatura.

Schermo posizionato sul soffitto della stanza in miniatura e rivolto verso il basso, il cui video viene riflesso dalla superficie in *plexi-glass* inclinata di 45°.

Cavo HDMI che collega lo schermo al computer.

Cavo di Alimentazione dello schermo.

Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

SOFTWARE



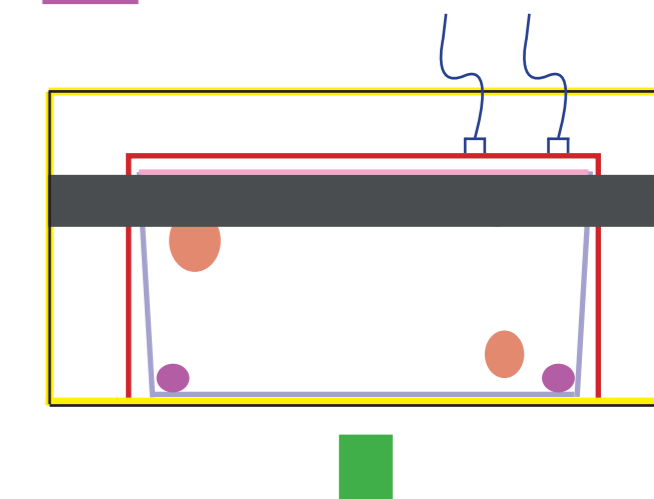
MAX MSP



ARDUINO

LEGENDA E VISTA DALL'ALTO

-  = STANZA
-  = SCHERMO
-  = CAVI, HDMI E ALIMENTAZIONE
-  = INTERRUTTORE
-  = VETRO (45°)
-  = OGGETTI IN MINIATURA
-  = SOUNDBAR ESTERNA
-  = LED



STANZA DEL CORPO DI CHEOPHE

HARDWARE

Interruttore collegato ad una scheda Arduino.

Superficie in compensato pioppo (colore: rosso), 490 mm x 294 mm, privata tramite taglio laser di una porzione grande quanto la dimensione della maschera creata per il video che vediamo grazie allo schermo posizionato nella parte posteriore della stanza, sul quale verrà mandato il video mascherato in modo tale da essere racchiuso all'interno della sagoma dei baffi.

Cavo HDMI, che colleghi il monitor al computer.

Cavo di alimentazione dello schermo.

Soundbar posizionata all'esterno della stanza.

SOFTWARE



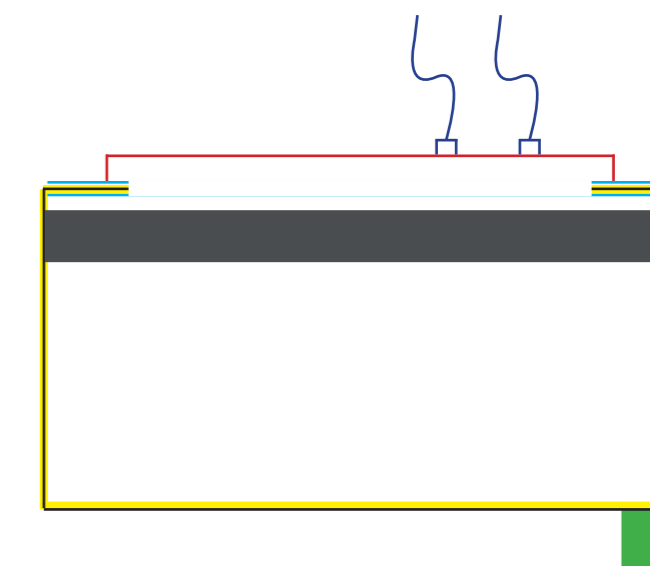
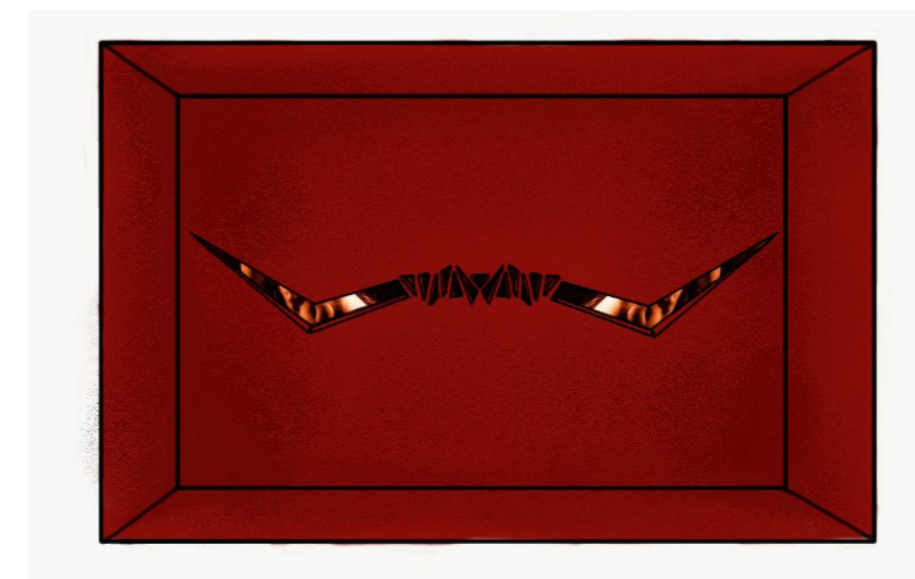
MAX MSP



ARDUINO

LEGENDA E VISTA DALL'ALTO

-  = STANZA
-  = FONDALE TAGLIATO A LASER
-  = SCHERMO
-  = CAVI, HDMI E ALIMENTAZIONE
-  = INTERRUTTORE
-  = SOUNDBAR ESTERNA



DIDASCALIE E PIEGHEVOLE

Per una maggior comprensione delle stanze abbiamo inserito diverse **didascalie** che si trovano alla base di ognuna di esse, cercando di far capire allo spettatore qualcosa in più rispetto a ciò che sta guardando, ma senza svelare l'interezza della stanza stessa.

Oltre alle didascalie è disponibile un documento cartaceo (il **pieghevole**) che lo spettatore potrà **consultare** per avere più dettagli sia rispetto ai soggetti che rispetto a quello che sta visionando, in modo tale da non tralasciare alcuni **racconti preziosi** che ci sono stati regalati dalle nostre quattro protagoniste.



LIOR

Il termine "Queer" si usa per indicare tutto ciò che non è "dritto", ed è proprio per questo che rappresentiamo questo mondo tramite un racconto non lineare. L'installazione si compone di quattro strutture differenti, disposte ai quattro angoli di un unico spazio. Ogni struttura rappresenta una persona tramite la creazione di un diorama che racchiude in sé il concetto di casa delle bambole, date le misure ridotte. Per raccontare ognuno degli individui intendiamo, quindi, realizzare una "casa", suddivisa in tre diverse stanze: una che ne rappresenta la passione, una che scavi nella sua anima e una che ne mostri il corpo. Come in un gioco, lo spettatore vivrà un'esperienza interattiva che lo legherà al mondo Queer guardandosi attraverso con un solo sguardo ma più attento, in modo tale da costruire un rapporto di intimità e fiducia con ciascuna delle protagoniste dell'installazione.

LIOR

Lior sta completando le pratiche per la transizione da uomo a donna, fa la modella e i suoi tratti rimandano ad una figura a metà tra mitologia classica e mondi extraplanetari, prendendo le sembianze di una bellezza ultraterrena. Dai suoi racconti sono evidenti le problematiche presenti all'interno della società nei confronti della comunità trans e si avverte l'esigenza di una maggior conoscenza di ciò che, chi intraprende questo percorso, è costretto ad affrontare, sia a livello psicologico, sia a livello fisico.

UNA CARTA PER LA MIA IDENTITÀ

Questa stanza rappresenta la fluidità di genere, mostrata sotto forma di acqua. Sullo schermo appare una carta d'identità che galleggia e che pian piano si compila di dati i quali, se guardati superficialmente, ingannano il nostro cervello e lo poco dopo svaniscono rappresentando la loro inutilità. La parete sinistra della stanza è attraversata da un treno, simbolo di una delle aggressioni che Lior ci ha voluto raccontare e che ha subito per via della sua identità di genere.

CERCAMI, TROVAMI, SCOPRIMI

Fin da subito Lior ci appare come una figura mitologica dalle sembianze ultraterrene. Ci spiega le pressioni che una donna riceve costantemente dalla società e le dolorose decisioni che si prendono con l'incertezza del motivo per cui le si sceglie. Cercando bene nella stanza tramite il tablet, si può trovare il punto esatto che permette allo spettatore di scoprire la composizione creata con la scansione lidar del corpo di Lior. Quello stesso corpo con cui, tra i flash, cerca di veicolare un messaggio.

NON SENTIRSI MAI ALL'ALTEZZA

In questa stanza Lior racconta non solo il suo sguardo sul proprio seno, ma anche quello della società nei suoi confronti. Ci spiega le pressioni che una donna riceve costantemente dalla società e le dolorose decisioni che si prendono con l'incertezza del motivo per cui le si sceglie. L'importanza che dà a questa parte del suo corpo e la storia che l'accompagna vengono rappresentate dal contesto sculto in cui metteffe. Le cornici catturano lo sguardo dello spettatore per restituirlo all'immagine che contengono, come frecce che indicano ciò che sulla tela è mostra. Lior è una tela di lino nella quale le sue esperienze si intrecciano come fibre tenaci che perdurano nel tempo trattenendo la delicatezza del suo essere.



SISSI

Il termine "Queer" si usa per indicare tutto ciò che non è "dritto", ed è proprio per questo che rappresentiamo questo mondo tramite un racconto non lineare. L'installazione si compone di quattro strutture differenti, disposte ai quattro angoli di un unico spazio. Ogni struttura rappresenta una persona tramite la creazione di un diorama che racchiude in sé il concetto di casa delle bambole, date le misure ridotte. Per raccontare ognuno degli individui intendiamo, quindi, realizzare una "casa", suddivisa in tre diverse stanze: una che ne rappresenta la passione, una che scavi nella sua anima e una che ne mostri il corpo. Come in un gioco, lo spettatore vivrà un'esperienza interattiva che lo legherà al mondo Queer guardandosi attraverso con un solo sguardo ma più attento, in modo tale da costruire un rapporto di intimità e fiducia con ciascuna delle protagoniste dell'installazione.

SISSI

Sissi è una persona che combatte per ciò in cui crede fermamente: non perde occasione per informare chiunque le sta attorno delle problematiche che ci sono nel mondo riguardanti il femminismo e la comunità LGBT-QI+. Ultimamente ha iniziato ad esibirsi al Toilet Club di Milano come Drag Queen, il cui nome d'arte è Sissi con la Z (tributo al Musical "Liza with a Z" con Liza Minnelli). La sua estetica si rifà sempre alle grandi icone degli anni '50, Judy Garland nel ruolo di Dorothy del classico Wizard of Oz e Julie Andrews nel ruolo di Mary Poppins.

CRONACHE DI ORDINARIA OMOFOBIA

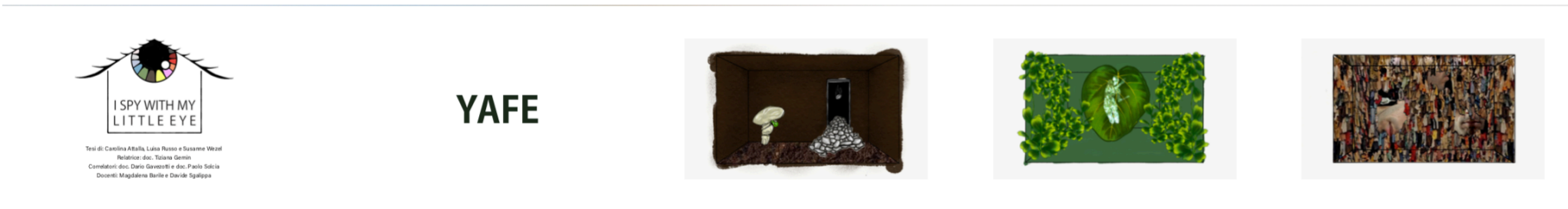
Con questa stanza ricreiamo l'energia che si percepisce durante le lotte a cui Sissi partecipa ogni giorno tramite la riproduzione di alcuni cartelli che hanno fatto parte delle manifestazioni delle quali si sentono i suoni. Quest'atmosfera va in netto contrasto con l'elenco che scorre sullo sfondo, il quale riporta alcune delle aggressioni denunciate che questa comunità è costretta a subire quotidianamente. L'intento di questa stanza è quello di aiutare Sissi nelle sue cause e di informare lo spettatore affinché ci sia apprendimento.

IL RIFLESSO DELLA MIA VOCAZIONE

Tra le luci del camerino di una vera diva, lo spettatore si riflette e si fa trasportare dalle storie che lo specchio nasconde. Le foto delle muse che hanno sempre ispirato Sissi nel suo percorso accompagnano la sua voce, con la quale ci trasmette la sua grande passione per i musical. All'accensione della stanza, il riflesso dello spettatore viene sostituito dalle immagini di alcuni musical che Sissi ha scelto di intonare per noi.

LO SPAZIO DI CUI NECESSITO

In questa stanza, le iconiche scarpette di Dorothy di The Wizard of Oz, icona che accompagna da sempre Sissi nella sua estetica. Le scarpette, del tipico colore rosso glitterato che riveste tutta la stanza, vengono indossate con eleganza da Sissi, la quale ci mostra le sue spalle e ci racconta il rapporto complicato che ha con queste ultime, consapevole della loro presenza ma allo stesso tempo spinta a nascondere.



YAFE

Il termine "Queer" si usa per indicare tutto ciò che non è "dritto", ed è proprio per questo che rappresentiamo questo mondo tramite un racconto non lineare. L'installazione si compone di quattro strutture differenti, disposte ai quattro angoli di un unico spazio. Ogni struttura rappresenta una persona tramite la creazione di un diorama che racchiude in sé il concetto di casa delle bambole, date le misure ridotte. Per raccontare ognuno degli individui intendiamo, quindi, realizzare una "casa", suddivisa in tre diverse stanze: una che scavi nella sua anima, una che ne rappresenti la passione e una che ne mostri il corpo. Come in un gioco, lo spettatore vivrà un'esperienza interattiva che lo legherà al mondo Queer guardandosi attraverso con un solo sguardo ma più attento, in modo tale da costruire un rapporto di intimità e fiducia con ciascuna delle protagoniste dell'installazione.

YAFE

Yafe è originaria del Brasile e la sua cultura ha un forte impatto sulla sua esistenza, per questo motivo si identifica nella figura del Caboclo, persona di origini indigene ed europee miste. Ha tentato una transizione ormonale che si è trovata costretta ad interrompere per via dei problemi fisici e psicologici che i medicinali le stavano causando. Oggi si definisce non binaria, grazie alla consapevolezza di sé acquisita tramite le sue esperienze.

IL PESO DELLE MIE SCELTE

In questa stanza vi è una stampa 3D di una parte del nostro cervello e la piccola gocciolina luminosa è l'ipofisi, la più importante ghiandola endocrina dell'organismo umano che, tra le altre cose, si occupa delle pulsioni sessuali. Nella parte opposta della stanza si vede una pillola, la quale rappresenta i farmaci ormonali utilizzati per le transizioni di genere. Nel caso di Yafe la cura ormonale ha causato l'annullamento progressivo delle pulsioni sessuali, tanto da indurla a interrompere la transizione per non percepire più quella pesantezza insopportabile, raffigurata tramite la caduta delle pillole su un letto di sassi.

ALMA NATURAL

L'energia di Yafe parte dalle sue radici, alle quali è fortemente legata e che ella sprigiona attraverso la Capoeira, un'arte marziale brasiliana caratterizzata da elementi espressivi come la musica e l'armonia dei movimenti. Immerse tra i colori delle stoffe si intravedono le immagini della barba di Yafe, quella stessa barba che qualche anno fa le provocava disagio e che ora, con una maggiore consapevolezza di sé, indossa come il suo miglior accessorio.

DOLORE E LIBERAZIONE

A rivestire la stanza, gli scampoli derivanti dalle stoffe che Yafe, insieme a sua madre, utilizza per confezionare bellissimi abiti e tutine per sposare perfettamente la cultura brasiliana e il gender fluid. Ad accompagnare la visione, la voce di Yafe che racconta il suo rapporto di amore e odio con questa parte del suo corpo.



CHEOPHE

Il termine "Queer" si usa per indicare tutto ciò che non è "dritto", ed è proprio per questo che rappresentiamo questo mondo tramite un racconto non lineare. L'installazione si compone di quattro strutture differenti, disposte ai quattro angoli di un unico spazio. Ogni struttura rappresenta una persona tramite la creazione di un diorama che racchiude in sé il concetto di casa delle bambole, date le misure ridotte. Per raccontare ognuno degli individui intendiamo, quindi, realizzare una "casa", suddivisa in tre diverse stanze: una che ne rappresenti la passione, una che scavi nella sua anima e una che ne mostri il corpo. Come in un gioco, lo spettatore vivrà un'esperienza interattiva che lo legherà al mondo Queer guardandosi attraverso con un solo sguardo ma più attento, in modo tale da costruire un rapporto di intimità e fiducia con ciascuna delle protagoniste dell'installazione.

CHEOPHE

Cheophe è una ballerina e performer. Studia danza da quando aveva 6 anni, e concentrandosi sulla sua formazione personale ha intrapreso un percorso artistico più completo che le ha permesso di adattare la sua arte alle forme del proprio corpo. Si definisce una faux drag e, dopo un periodo di lavoro come addetta al guardaroba del Toilet Club di Milano, ha iniziato ad esibirsi come performer fissa.

LA LUCE NELL'EQUILIBRIO DELL'ESSERE

Nella stanza dell'anima di Cheophe vi è rappresentata la sua continua ricerca dell'equilibrio tra sé e l'universo. Osserviamo una riproduzione in miniatura di una città che rappresenta il caos che ci circonda e, all'accensione della stanza, una delle finestre si illumina di uno dei colori del 7 chakra, svelando la silhouette di Cheophe che esegue una determinata posizione dello Yoga. Ad accompagnare la visione, il suono del mantra corrispondente, che permette allo spettatore di vivere un'esperienza spirituale.

IL RITMO DELLA MIA MENTE

Cheophe è una faux drag, una donna che si traveste da drag queen, e il suo tratto distintivo sono i baffi che disegna sul proprio volto per rappresentare la parte maschile che è dentro di sé, come in ognuno di noi. Attraverso la sagoma dei baffi scorrono le immagini della parte del corpo con la quale Cheophe si sente meno a proprio agio e si accompagna la visione vi è la sua voce che racconta la percezione che ha del proprio corpo.

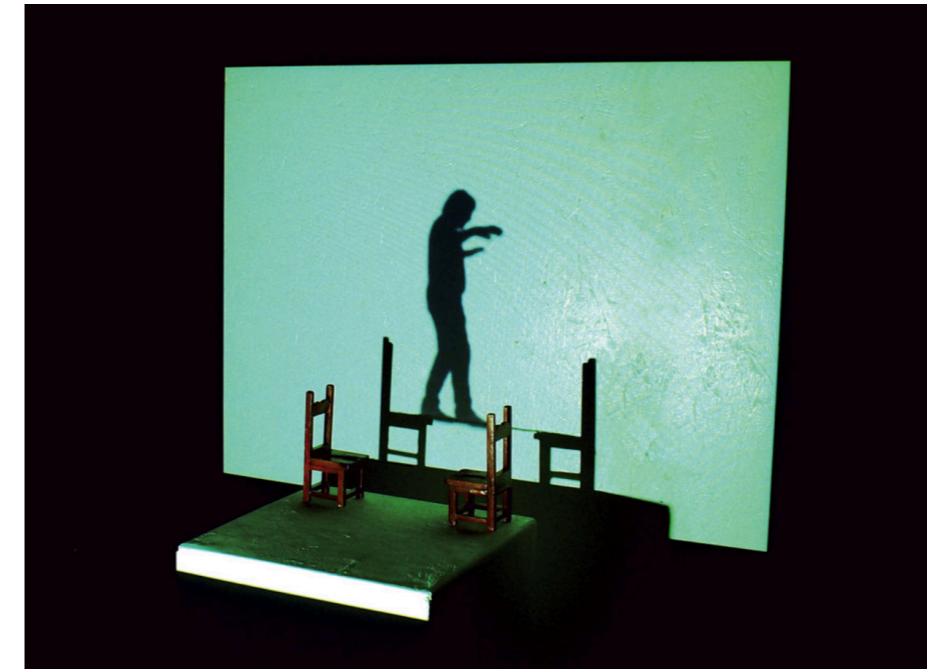
INGANNO E PERCEZIONE

Tramite una tecnologia ad ologramma, la nostra protagonista volteggia tra le riproduzioni in miniatura dei suoi oggetti di scena, posizionati sul parquet di un mini teatro, riconoscibile per via dei tipici tendoni in velluto rosso. Con questa stanza diamo occasione allo spettatore di assistere ad una performance di Cheophe, molto più di una classica sequenza di otto, perché arricchita della consapevolezza del proprio corpo che, come lei ci racconta, non è "adatto" ai canoni della danza tradizionale.

REFERENCE

RAFFAELE FIORELLA

Micromacromondi (l'equilibrio)

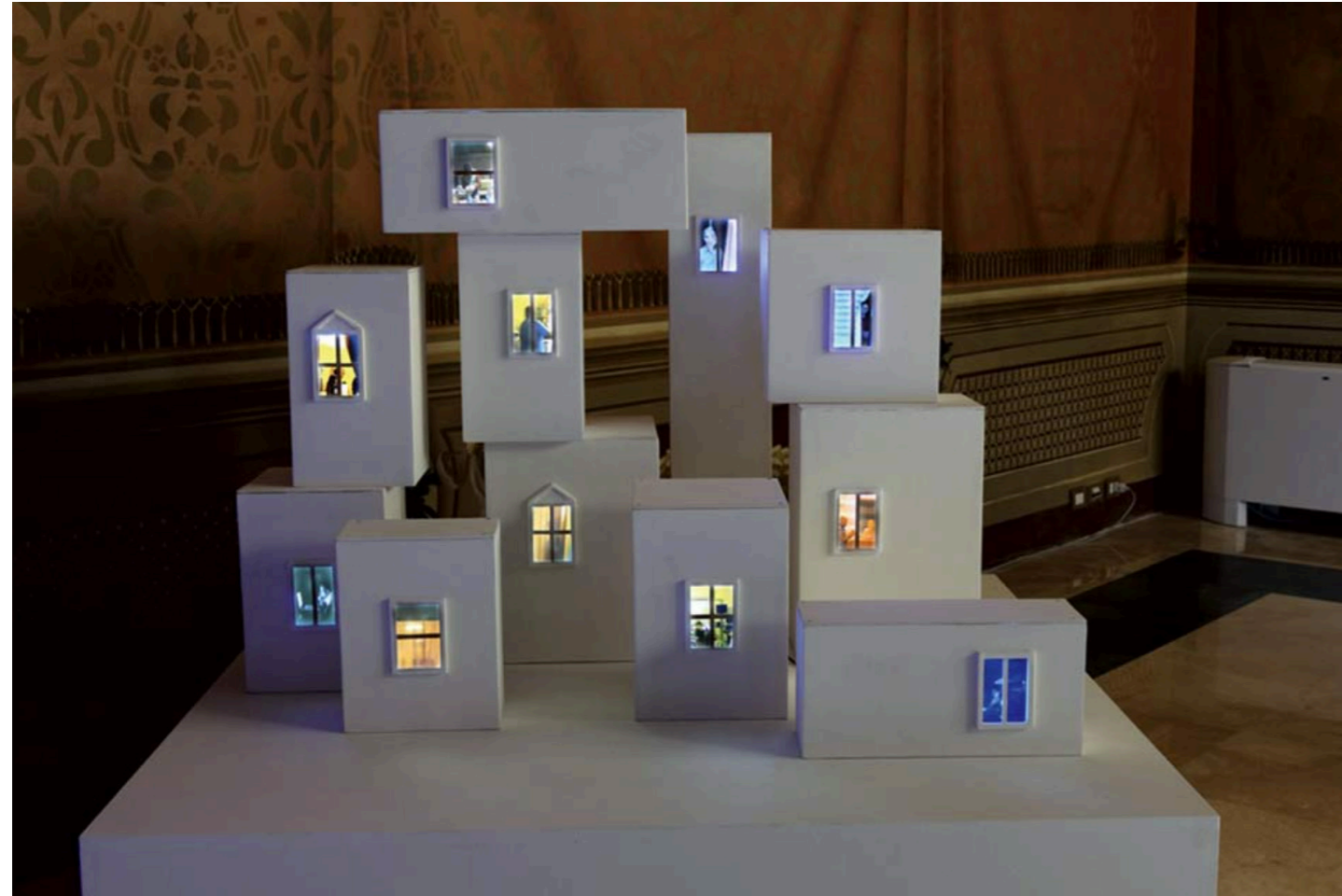


In my concert



RAFFAELE FIORELLA

Waiting for



PAOLO SCOPPOLA

Magic Trees, (2014)



ART+COM

River is..., (2012)



NAM JUNE PAIK

TV Garden, (1974)



SITOGRAFIA

- Pagine 54-55, citazione: Charles Baudlaire, Morale del giocattolo, 1853.
- Pagina 56, Il Diorama: <https://www.stilearte.it/cose-il-diorama-la-risposta-tra-arte-del-passato-e-contemporanea-il-video/>
- Pagina 56, Il Diorama: <https://www.edizionigrenelle.com/perche-il-presepe-non-e-un-diorama/>
- Pagina 60, Il Numero Quattro: <https://www.ilgiardinodegliilluminati.it/significato-dei-numeri/numero-quattro/>
- Pagina 74, <https://www.omofobia.org/>
- Pagina 109, <http://www.raffaelefiorella.it/micromacromondi-lequilibrio/>
- Pagina 109, <http://www.raffaelefiorella.it/in-my-concert/>
- Pagina 110, <http://www.raffaelefiorella.it/waiting-for-2/>
- Pagina 111, <https://www.paoloscoppola.com/installations/interactive-trees/>
- Pagina 112, <https://artcom.de/project/river-is/>
- Pagina 113, <https://www.guggenheim.org/artwork/9537>

RINGRAZIAMENTI

E' doveroso dedicare questo spazio del nostro elaborato alle persone che hanno contribuito, con il loro instancabile sostegno, alla realizzazione di questa installazione.

Un ringraziamento speciale alla nostra relatrice Tiziana Gemin, per la sua infinita pazienza, per i suoi indispensabili consigli, per le conoscenze trasmesse durante tutto il percorso di progettazione e realizzazione dell'opera.

Inoltre, ci sentiamo grate nei confronti dei correlatori Dario Gavezotti e Paolo Solcia e profondamente riconoscenti ai docenti Davide Sgalippa, Magdalena Barile, Davide Dell'Orto, Mattia Gadda e Guido Rizzone, che ci hanno sempre aiutate nei momenti di bisogno.

Ringraziamo le nostre protagoniste, che ci hanno mostrato una nuova forma di essere ed esistere. Di come ci hanno insegnato le diversità in questo mondo, che tanto amiamo, per averci sostenuto in ogni scelta, per averci dato la possibilità di esprimere le loro personalità attraverso queste tecniche artistiche e senza le quali questo progetto non avrebbe mai preso vita.

Siamo debitrice a chi ci ha aiutato, in modo solerte, alla creazione di quest'opera, tra cui: Giannantonio Rea, Ilaria Luongo, Edoardo Bertora, Corinne Saltalamacchia e Giulia Zollet.

Ringraziamo chi ha creduto nel nostro progetto sin dalla sua nascita.

Dedichiamo questo nostro traguardo ai nostri colleghi di corso, agli amici, alle persone con cui abbiamo condiviso gioia, tristezza, incertezze e sicurezze. Rimanendo sempre al nostro fianco, spronandoci e aiutandoci. Senza di loro, senza i loro spunti, le loro parole e il loro supporto, non saremmo riuscite nel compimento di quest'opera.

CAROLINA:

Ringrazio la mia famiglia, senza la quale non avrei mai intrapreso questo percorso. Alle mie muse, Chiara, Ilaria, Linda e Maria, che rendono sempre tutto più luminoso.

A Nic che mi supporta e sopporta sempre.

A Lu che ha reso il mio percorso universitario indimenticabile.

A G che nonostante tutto ha sempre portato musica alle mie giornate.

Alle mie colleghe e a coloro che sono riusciti a starci accanto anche nei periodi più stressanti.

SUSANNE:

Grazie alle mie due colleghe Luisa Russo e Carolina Attalla, per aver creduto dal primo momento in questo progetto. Grazie a Lior, Yafe, Cheophe e Sissi per avermi ispirato, non solo lungo questa tesi di laurea, ma nella vita, mostrandomi come essere se stessi*. Grazie ai miei più cari amici e parenti che hanno reso tutto più piacevole e allegro. Infine, ringrazio la nostra relatrice Tiziana Gemin, per averci supportato in tutto e per tutto.

LUISA:

Ai miei genitori, terra che mi sorregge costantemente.

Alle mie sorelle, vento che mi accarezza all'improvviso.

A mio nonno, acqua che mi culla con dolcezza.

A Caro, fuoco che ha illuminato la mia strada.

Grazie.



GRAZIE PER
L'ATTENZIONE