

Titolo: "passaggio obbligato"

Installazione multimediale composta da un parallelepipedo da posizionare rispetto alle dimensioni e forme dello spazio d'interazione e 2 fari bianchi.

Materiali: licra, lattice, nylon, fari.

Concept:

"Opera di tatto"

Entrare in un luogo desiderato, costretti all'interazione con una massa organica, soffice, liscia e a tratti rugosa.

Un prolungamento architettonico spontaneo.

Una deformazione lineare.

Un passaggio sensuale, che costringe lo spettatore a diventare parte dell'opera e, con il suo passaggio indurre una conseguente alterazione di essa.

Un'istante luminoso invisibile.

Una selva artificiale.

Una barriera adiposa.

Una porta che ti avvolge e accarezza.

Una caverna vibrante che porta con se le mutazioni di ogni giocatore.

Varcare la soglia significa entrare in un organo dello spazio per partecipare sempre più da vicino all'astrazione del luogo che lo accoglie.

Una casa

un muro

un mattone

la creazione di un essere vivente.

Ogni nuova limitazione avvolgente come protezione, corpo  
riparatore, estraniamento assurdo.

Una finzione, uno spazio chiuso diventa corpo, organo che si  
deforma nel tempo.

Concepire la casa come essere vivente significa vivere dentro  
il corpo di qualcunaltro, sorretto da ossa e decorato da pelle.

Poter camminare tra un organo e l'altro. Ingrassarne le interiora  
con le comodità quotidiane che ci avvolgono a loro volta.

Ordinarne in ogni istante un percorso differente.

Fare, di questo organo, un riparo dalle intemperie e dalle  
paure, rivestendo le sue interiora di morbida ciccia, di giorno  
in giorno, espanderne il territorio.

Le pareti non sono più la pelle, la massa grassa costruisce la  
sostanza, ne è la malta che trattiene, lega e sinuosamente ne  
modella la pittura d'esterno.

Mura adattabili, vive, un cantiere di nuove masse, un brulichio  
di indigestioni, un ridondante aggiungere, un'accumulo  
superfluo.

Concepire un oggetto apparentemente rigido con una struttura  
molle, deformabile quindi non fissa.

Spogliare le mura dal loro manto immobile  
e crearne un'identità anatomica.

Avvolgere, contenere, aderire come si adattano e agiano i  
liquidi.

Dare immagine e forma ad un oggetto animato di luci e suoni.

Una luce abbagliante, come liquido amniotico lento nel suo  
adattamento.

Un suono organico, denso.

Cavare la pelle con il suo apparire come divisorio, entrare  
nelle carni di oggetti apparentemente inanimati.

Capirne l'evoluzione.