Marzia Migliora

Strada Oche 4, 15048 Valenza Po (Al.)

Migliora@supereva.it

Marzia Migliora
Unoduetrestella@libero.it

È nata ad Alessandria nel 1972. Vive e lavora a Frescondino (Al).
Nel 1995 ha concluso i corsi triennali di fotografia allo Studio Marangoni di Firenze, dove ha preso parte tra i tanti ai *workshops* con Martin Parr, Mario Cresci. Ha beneficiato per il terzo anno di una borsa di studio. Nello stesso anno è vincitrice del I Premio ex aequo del concorso *Immagini in movimento*, bandito dall'Archivio Giovani Artisti del Comune di Modena e nel 1996 del Premio Nazionale Federchimica e del I premio ex-aequo al concorso *Portfolio*, bandito dall'Assessorato alle Politiche Giovanili del Comune di Modena. Ha partecipato, nell'ambito degli *Incontri di fotografia* a Massa Marittima (Grosseto) al *workshop* con Joan Fontcuberta (1996).
Nel 1998 è stata invitata al convegno *L'altra metà dello sguardo*, al Museo Nazionale del Cinema di Torino, curato dall'Associazione *L'occhio e l'idea* e dalla Regione Piemonte.
Nel 1999 è vincitrice a Milano del Premio *Canon* per il miglior progetto fotografico.
Una delle sue fotografie fa parte della collezione della Galleria d'Arte Moderna di Torino.
Nel 1999 è stata invitata al convegno *Complicità, architetti, artisti, filosofi, scrittori, per la città contemporanea*, Palazzo delle Papesse centro d'arte contemporanea (Siena) a cura di S.Risaliti.
Nel 2000 è tra gli artisti finalisti del premio *Una porta per Torino* bandito dall'associazione *Arte giovane,* con il progetto *Come se....*

Mostre personali/one man shows

2001 Milano, galleria Artopia, *In punta di pedi,* a cura di Emanuela Dececco

1999 Torino, galleria Luigi Franco Arte Contemporanea, *sotto-vuoto, (*a cura di N. Leonardi)
Bologna, Il Graffio, *sotto-vuoto* (a cura di A. Radovan, testo di G. Bertolino)

1998 Bologna, Studio Ercolani, *sotto-vuoto* (a cura di L. Beatrice)
1996 Torino, Unione Culturale Franco Antonicelli, *Musei: il doppio interno. Sette fotografie di Marzia Migliora* (a cura di G. Bertolino e L. Perlo)
Bergamo, Accademia Carrara, *Mineralia* (a cura di M. Cresci)

Mostre collettive/group show

2001 Firenze, galleria Biagiotti arte contemporanea, *Unexpected*, a cura di Gianni Romano
Munchen, Kunstraum, *Presentazione dell'archivio Care Off e Via Farini,* a cura di M.Gorni

2000 Bologna, galleria Neon, *mixed media*, a cura di Daria Filardo
Torino, galleria Luigi Franco Arte Contemporanea, *vedere voci,* (a cura di G. Bertolino)
Casole d'Elsa, associazione Holiwood, *Out of the wood*, (a cura di C. Zanfi, A. Natalini, D. Filardo)
Milano, My Art, *Nuovo teatro metropolitano,* (a cura di S.Risaliti)
Torino, CentreCulturel Français de Turin, *Arte al muro, musei in Siena*, (a cura di Big 2000 e Philippe Hardy, testi di g. Bertolino)
Siena, Palazzo delle Papesse Centro d'Arte Contemporanea, *FWD Italia Passaggi Invisibili* (a Cura di D.Filardo e A. Natalini)
Torino, San Pietro in Vincoli, *video.it*, (a cura di F.Poli, M.Gorni, E.Volpato)

1998 Bisceglie (Bari), Palazzo Tupputi, *Porta d'Oriente* (a cura di G. Romano)
Cusano Milanino (Milano), Care off, *Foto look* (a cura di M. Gorni)
Nizza (Francia), galérie Des Panchettes, *De Turin à Nice une nouvelle génération* (a cura di X. Girard)
Milano, Premio Canon, *Photology* (a cura di D. Curti)

1999 Genova, Palazzo Ducale, *Arti Visive 2*, (a cura del circuito Giovani artisti italiani, testi di M. Fachessati
Venezia, galleria Bevilacqua La Masa, *A questo punto* (a cura di C. Bertola e R. Caldura)
Torino, Luigi Franco Arte Contemporanea, *Eye-contact* (a cura di G. Bertolino)

1997 Torino, galleria San Filippo, *Nuovi Arrivi* (presentata da L. Perlo)
Siracusa, Galleria Civica d'Arte Contemporanea, *Collezione permanente* (a cura di D. Paparoni
Montpellier, Rencontre Europeenne des Arts et des Cultures, *Frontiéres invisible* (selezione a cura di F. Comisso)
Torino, Palazzo Bricherasio, *Romantica, VII Biennale Internazionale di Fotografia* (a cura di D.Curti)
Carignano (Torino), Ex Lanificio Bona, *Versus III* (a cura di V. Tommasinelli, testo di D. Paparoni)
Firenze, Fondazione Marangoni, *Premio per un progetto fotografico 1996*
Ivrea (Torino), Area Ex Montefibre, Centro Adriano Olivetti, *Correnti Alternate* (a cura di B. Canestrini)

1996 Firenze, Villa Arrivabene, *Rotte metropolitane 2* (a cura di C. Marra)

1995 Torino, Modena 55, *Ensamble* (a cura della Fondazione Italiana per la Fotografia, Torino)
Modena, Foro Boario, *Portfolio: immagini in movimento* (a cura di W. Guadagnini e O. Corradini)
Firenze, Fondazione Marangoni, *Frammenti visivi* (in collaborazione con l'Archivio Giovani Artisti Firenze).

1994 Prato (Firenze), Spazio 90, *Immagini della Città* (a cura di G. Guidi e A. Abati)
Arles e Parigi, Fondation Photo Service

2000 *Sotto-vuoto,* in Cross, n.4
A. Mandelli, *Spray Itali,* in Juliet, n. 95
M. Migliora, *Divagazioni,* in Arte Critica, gennaio 2000
G.Romano, *Marzia Migliora al Centre Culturel FrancaisTurin*, in Artnet.com magazine.
Philippe Hardy, *Arte al muro, Le p'tit big*, Centre Culturel Français Turin
D.Filardo, A.Natalini, *Reportage*, in Periodico del Palazzo delle Papesse n.3
D. Bigi, *Marzia Migliora*, Arte e Critica n.

1999 Pasini, *Più donne che uomini*, in "Flash Art", n. 217
G. Curto, *Marzia Migliora*, in "Flash Art", n. 217
B. Boveri, *La memoria sotto-vuoto*, in "La Repubblica", 11 luglio
L. Parola, *Criminologia sotto-vuoto*, in "La Stampa - Torino Sette", 25 giugno
F.Comisso, *Fwd-Italia,*in Segno, dicembre 1999
L.perlo, *Migliora, immagini sotto vuoto a lunga conservazione,* in Arte, n.311
Premio Canon, miglior progetto, in Photo, n.24
Turin a Nice, in Art Croisés, n.13
G.Romano, *Sotto vuoto,* in Post Media Magazin (http://postmediamagazine.com)

1998 N. Leonardi, *Per l'archeologia dello sguardo museologico: "sotto-vuoto" di Marzia Migliora* In *Titolo* n.25
L. Perlo, *Eye-Contact*, "in Titolo", n. 26, primavera-estatate
D.Trento, *Dinosauri o Beatles foto di gente comune*, in "La Repubblica", n. 66, 19 marzoL
T. Conti, *Tendenze dell'arte giovane in Italia*, in "Tema Celeste", giugno

1997 G. Bertolino, L. Perlo, *Giovani dalle gallerie*, in "Artel", gennaio
F. Scianna, *Modena per la fotografia*, in "Photo", gennaio
B. Boveri, *Musei il doppio interno*, in "La Repubblica", 2 febbraio
C. Coronelli, *Un certo sguardo*, in "Photo", aprile
R. Mutti, *Ecologia e apprendimento*, in "Pluriverso", n. 2, giugno
M. Rosci, *E si comincia con i giovani*, in "La Stampa", 23 settembre
B. Boveri, *Fotografia arte di serie B?*, in "Torino Anteprima", n. 9, settembre
T. Conti, *Settimana biennale internazionale di fotografia*, in "Tema Celeste", dicembre
A. Riva, *Cento giovani da non perdere*, in "Arte", n. 293
M. Itolli, *Romantica*, in "Photo", n. 9
M. Beccaria, *Romantica*, in "Flash Art", n. 113

2000 E. Dececco, *in punta di piedi, cat. Mostra*

2001 Bertolino e C.Demaria, *Vedere voci,* LFAC 15, Torino
C.Zanfi, A.Natalizi, D.Filardo, *Out of the wood*, Lalli editore Poggibonsi (siena)
S. Risaliti, *Teatro metropolitano italiano*, Alsaba (Siena)
C.Bertola, G. Di Pietrantoni, A. Vettese, *Talent/um, tollerare, premio Querini-Furla per l'arte*, presentazione di A. Galletta
F.Poli, *Una porta per Torino, Quarta edizione del premio Torino incontra l'arte*, arti grafiche Roccia Torino

1999 Leonardi, *Marzia Migliora*, LFAC 11, Torino

Palazzo delle Papesse, *Marzia Migliora. Musei in Siena,* Al.sa.ba (Siena)
A. Natalini, D. Filardo,*Fwd Italia,* Periodico del Palazzo delle Papesse n.2, Alsaba (Siena)
Xavier Girard, *Turin à Nice,* Ed. Ville de Nice, Direction de la Culture
G. Romano, *Porta d'Oriente*, Bisceglie (Bari)

1998 G. Bertolino, *Eye-contact*, LFAC 03, Torino
C. Bertola E. R. Caldura, *A questo punto*, Associazione circuito giovani artisti italiani, Venezia
A. Riva, *Cronache vere*, Marcos y Marcos, Milano
M. Fachessati, *Artivisive 2*, Corigraf, Genova

1997 B. Canestrini, *Correnti alternate*, Associazione Piemonte Arte, Torino
D. Paparoni, *Versus III*, Ex Lanificio Bona, Torino
M. Gentili, *Humana*, Arte, Udine,
D. Curti, *Romantica*, VII Biennale Internazionale di Fotografia, Leonardo Arte, Torino
T. Conti, The world from the female, galleria En plein air, Pinerolo
D. Paparoni, *Collezione permanente*, Siracusa
L. Perlo, *Nuovi arrivi*, Città di Torino, Settore gioventù, Torino

1996 C. Marra, *Rotte metropolitane II*, Archivio giovani artisti, Firenze

1995 M. Marangoni, *Frammenti visivi*, Fondazione Marangoni, Firenze
F. Vaccari, *Portfolio immagini in movimento*, Art & Edizioni, Modena

Progetto di installazione sonora per il bando di concorso Torino incontra l'arte 2000.

Come se...

Introduzione

Il progetto nasce e si fonda sulle caratteristiche storico-simboliche del luogo assegnato, l'attuale edificio dell'anagrafe ed ex ospedale psichiatrico femminile, di via della Consolata 23, Torino.
Il mio progetto intende mettere in evidenza i concetti d'assenza e presenza, all'interno delle dinamiche di memoria e di gioco-regola, rapportati al luogo che ospiterà l'installazione sonora che ho progettato, dal titolo: *come se...*
L'ospedale psichiatrico era un istituto d'accoglienza per chi rivelava infermità psichica, ed era giudicato non idoneo alla libertà, questa privazione è, di fatto, un non esserci, un non appartenere alla vita così detta normale.
L'anagrafe è un registro della popolazione destinato a riportarne i mutamenti, dovuti a cause naturali o civili, tra cui nascita e morte: l'esserci o il non esserci.
*Come se...*è una frase ricorrente nel gioco infantile, comportarsi come se...si fosse qualcuno o addirittura qualcos'altro. E' un invito all'accesso, una sorta di trabocchetto che mette nuovamente in scena la dialettica ambigua tra esserci e non esserci, tra il reale e l'immaginario
I gradoni dell'area assegnata, mi hanno fatto ricordare le scale di casa mia, e quante volte da bambina percorrendole, riuscivo ad inventare sul momento un nuovo gioco.
Ho ricondotto questo ricordo all'anagrafe, quale registro di tappe della vita, immaginando il progetto come percorso che attraverso il gioco ci riporti indietro nel tempo. *Come se...*è progettato per accompagnare i cittadini ad un luogo di memoria attraversandola.
I due usi nel tempo del luogo sono legati alle tappe della vita, alla sua certezza documentaria, come alla negazione dell'espressione d'identità diversa, quindi negazione della libertà.
*Come se ...*riattiva e recupera le due vite attraverso la memoria, combinandole in un nuovo gioco dell'esistenza che, attraverso una sofisticata esperienza uditiva, ci restituisce il ricordo dell'infanzia, del gioco, della libertà, della costruzione di regole.
Ho scelto di utilizzare il suono come mezzo espressivo, per la sua immediatezza di fruizione, esso è percettibile e facilmente comprensibile da tutti, è una presenza eterea che coinvolge ma lascia spazio a chi ascolta di creare il proprio immaginario.
L'opera prenderà vita solo attraverso la presenza delle persone, e se essi lo vorranno, potranno mettersi realmente in gioco.
La memoria dell'edificio, si consuma in un luogo immaginario di ricordo del singolo, per divenire esperienza tangibile.

Come se...

Il progetto intende richiamare l'attenzione e la curiosità delle persone, attraverso un meccanismo seduttivo, fornendogli degli indizi, per invitarli a mettersi in gioco, in una realtà che solitamente non appartiene a quel luogo.

Il mio intento è di coinvolgere attivamente le persone nel percorso interattivo che ho progettato, attraverso la stimolazione uditiva lo spiazzamento e la sorpresa, conducendole a ricordare e ricostruire un'immagine, un luogo o una sensazione della propria infanzia.

Al passaggio del pubblico, come per magia si attiverà una certa combinazione di suoni, che non sarà mai la stessa né ripetibile.

Nello spazio saranno nascosti rivelatori di massa, presenza e contatto *(vedi tavola 2)*, queste piccole fotocellule, al passaggio delle persone trasmetteranno un impulso al sistema digitale che farà partire i suoni. I rivelatori saranno tarati per inviare un impulso sonoro differente in base alla situazione di pubblico, determinata dal movimento, dalla massa corporea dalla distanza e dal contatto.

Lo spettatore si troverà coinvolto al centro di un'azione di gioco, in cui tutto sta avvenendo ma i giocatori sono assenti.

Le tracce sonore dalla durata di 20" 30", attraverseranno il corridoio spostandosi da una cassa all'altra con effetto surround *(vedi tavola 3).* Si avvertiranno gli spostamenti dei giocatori attraverso i rumori da destra a sinistra dall'alto al basso e in diagonale, voci, una cantilena accompagnata dal rumore di una palla che tocca il muro producendo un eco, una storia sussurrata.

Per lo spettatore dopo un primo momento di disorientamento, subentrerà la curiosità per cercare di individuare la regola del gioco, essendo nascoste le fonti sonore e i sensori *(vedi tavola 1).*

È come se...Il tempo fosse dilatato, una sorta d'eco di cui non si vede la fonte, l'azione è gia avvenuta e lo spettatore si trova al centro del rimando.

La sottrazione dei giocatori, rende il passante stesso unico soggetto dell'azione, in grado di deciderne le sorti, mettendosi alla ricerca dei punti nascosti che fanno interagire la sua presenza con il procedere della storia in atto.

Ogni volta i suoni saranno differenti, le casse emetteranno sempre una nuova storia data dalla combinazione dei diversi impulsi. Le tracce sonore brevissime, saranno ripescate a caso con un sistema random (combinatore casuale), a sorpresa così come spesso affiora la memoria, senza avvertimenti.

I giochi saranno sia individuali sia di gruppo secondo la tipologia saranno diffusi in maniera diversa

(vedi tavola 3 esempio di diffusione acustica del nascondino).

Esempi di suoni, rumori e narrazioni

Corsa in bicicletta: rumore dei raggi, campanello, frenata sul cemento

Nascondino: da una delle casse sarà emessa la conta da uno a dieci, contemporaneamente dalle altre casse si sentiranno i rumori dei passi e delle corse degli altri sei giocatori, commenti e sussurri di piani d'azione per non essere scoperti

La trottola: il suono sarà diffuso in senso circolare

Salto della corda: cantilena numerica con rumore dei saltelli e fruscio della corda

Partita a biglie, palla a muro, campana.

Narrazioni

All'apparenza sembreranno fiabe, per l'impostazione della voce narrante e il sottofondo musicale. Una voce di sussurrerà frammenti di descrizioni biografiche, tratte da casi di donne analizzate da C.G. Jung. Le narrazioni saranno continuamente interrotte, la storia non si conclude mai, ne viene rivelata solo una parte.
Marzia Migliora

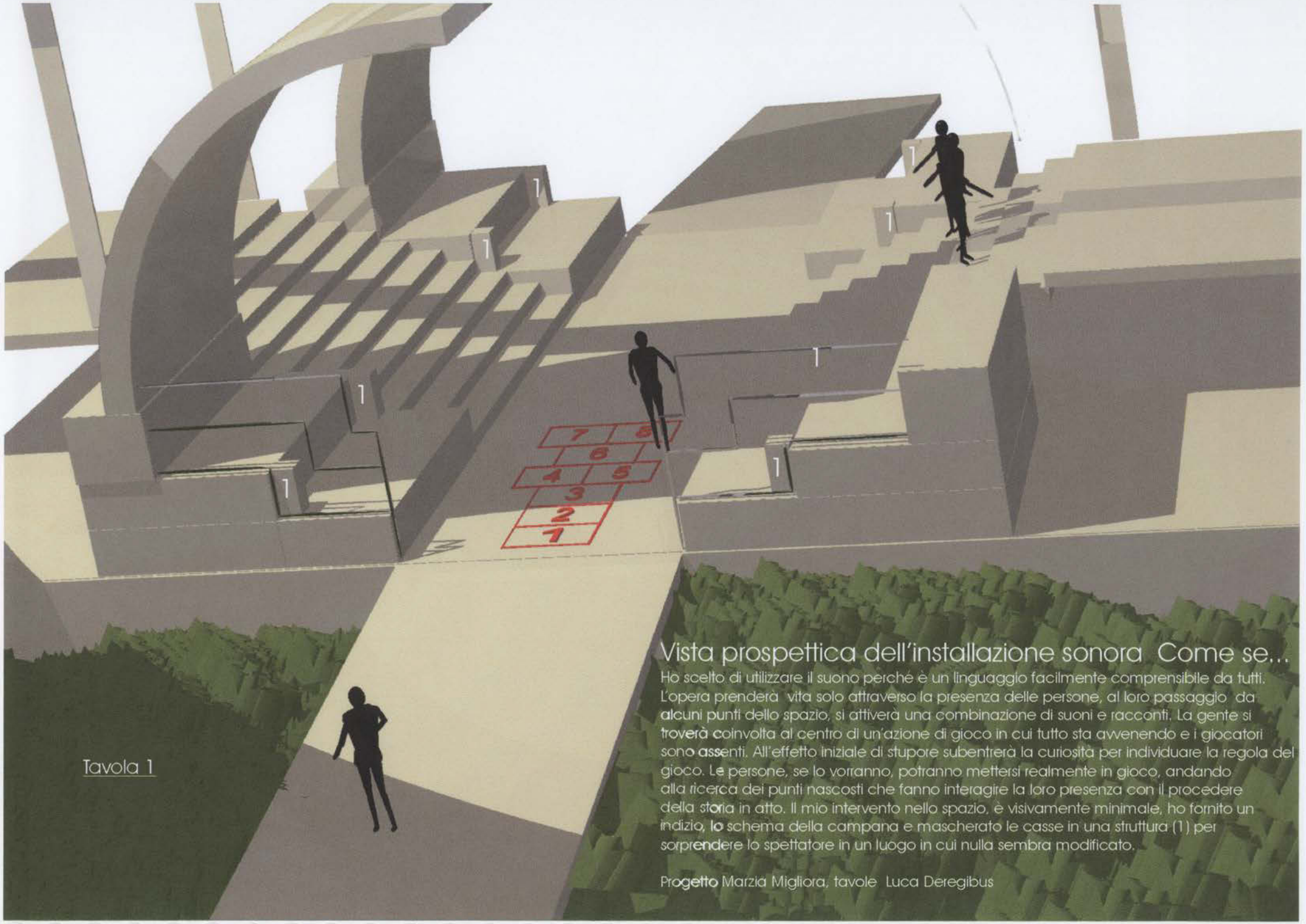


Tavola 1

Vista prospettica dell'installazione sonora Come se...

Ho scelto di utilizzare il suono perché è un linguaggio facilmente comprensibile da tutti. L'opera prenderà vita solo attraverso la presenza delle persone, al loro passaggio da alcuni punti dello spazio, si attiverà una combinazione di suoni e racconti. La gente si troverà coinvolta al centro di un'azione di gioco in cui tutto sta avvenendo e i giocatori sono assenti. All'effetto iniziale di stupore subentrerà la curiosità per individuare la regola del gioco. Le persone, se lo vorranno, potranno mettersi realmente in gioco, andando alla ricerca dei punti nascosti che fanno interagire la loro presenza con il procedere della storia in atto. Il mio intervento nello spazio, è visivamente minimale, ho fornito un indizio, lo schema della campana e mascherato le casse in una struttura (1) per sorprendere lo spettatore in un luogo in cui nulla sembra modificato.

Progetto Marzia Migliora, tavole Luca Deregibus

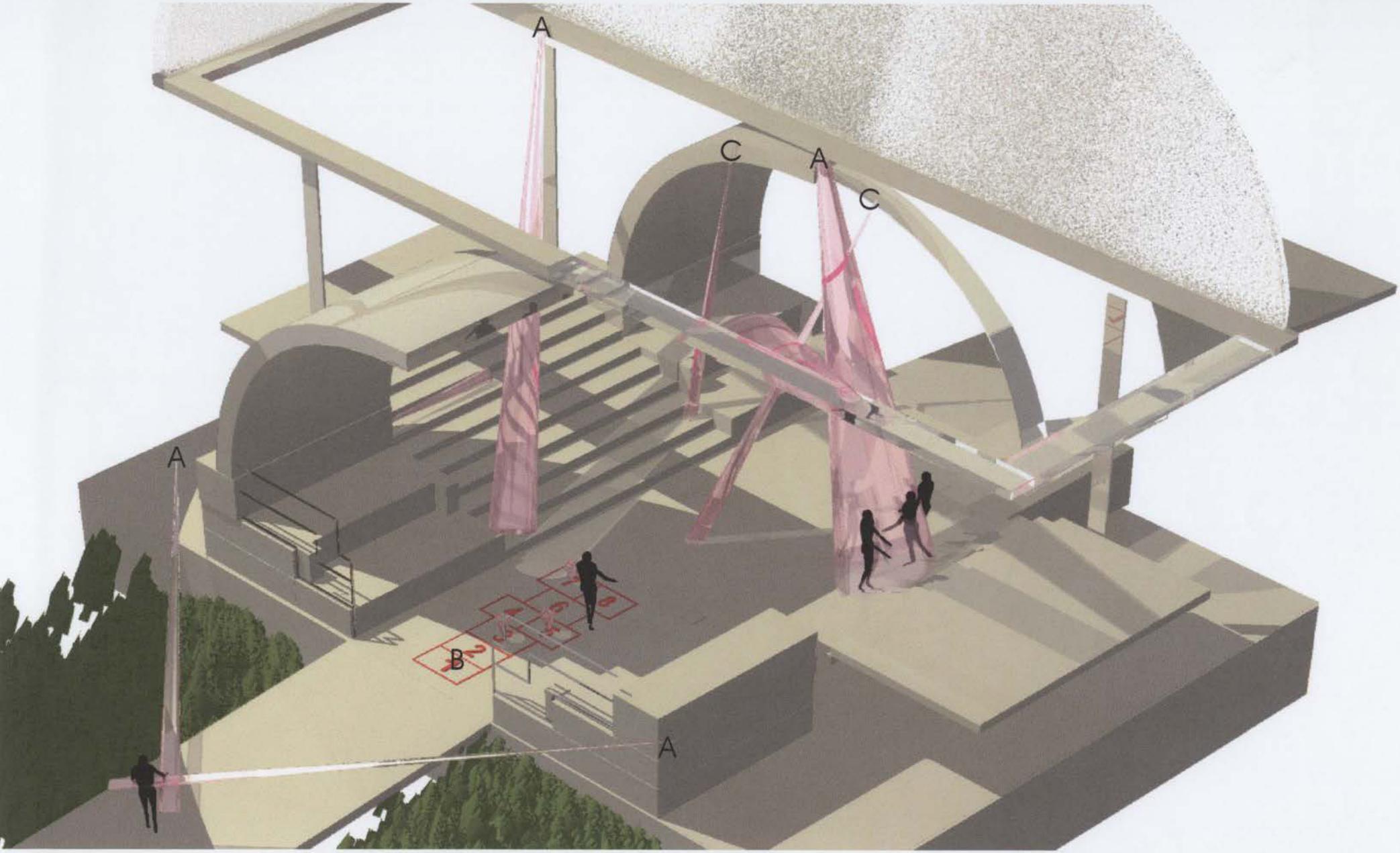
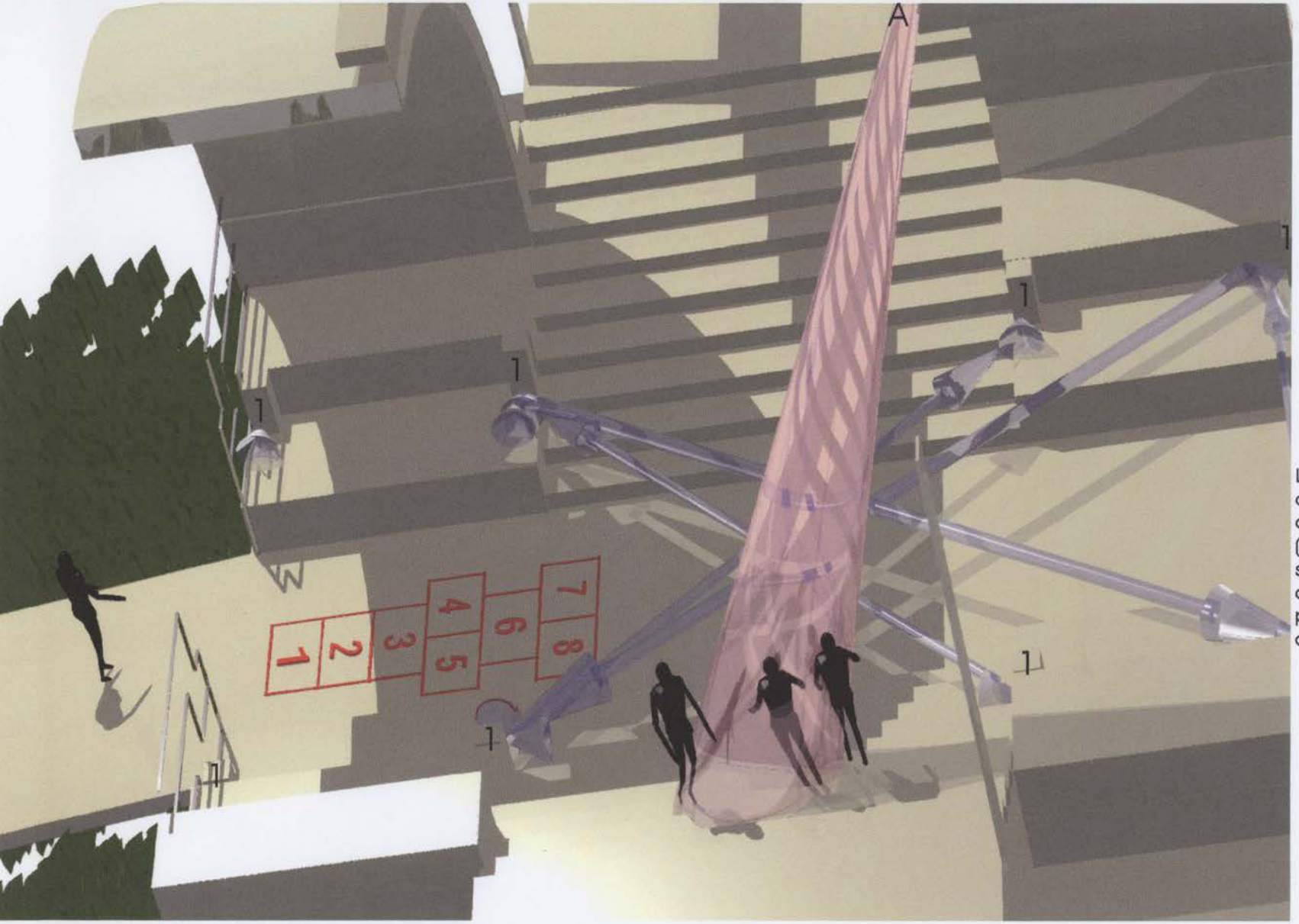


Tavola 2

Rilevatori di massa (A), di contatto (B), di presenza (C). Queste fotocellule hanno la funzione di trasmettere gli impulsi forniti dal passaggio del pubblico, al sistema digitale, che diffonde attraverso le casse (tavola 3), le tracce sonore. La combinazione di diversi impulsi, darà come risultato un suono imprevedibile e mai uguale, grazie ad un sistema random di ripescaggio casuale delle traccie.
Sotto all'adesivo plastico dello schema della campana, sono posti rilevatori a contatto (B), solo quando verranno calpestati i numeri dispari, partirà una traccia sonora con un racconto, diffuso dalle casse ai lati dello schema. Alcuni dei rivelatori di massa (A), sono impostati con un raggio ampio, zonale, per reagire solo in presenza di più persone, altri sono impostati con un raggio filiforme, per inviare l'impulso solo al passaggio da un dato punto.



1- particolare del sistema di diffusione acustico

Le casse (cm. 3x5 ciascuna), saranno a gruppi di quattro elementi, all'interno di otto parallelepipedi (30x 30x60 cm.) di compensato scenografato e tela, dello stesso colore del cemento. Essi saranno posizionati sulle alzate (68 cm.)di ciascun gruppo di gradoni.

Tavola 3 Schematizzazione della diffusione acustica del nascondino

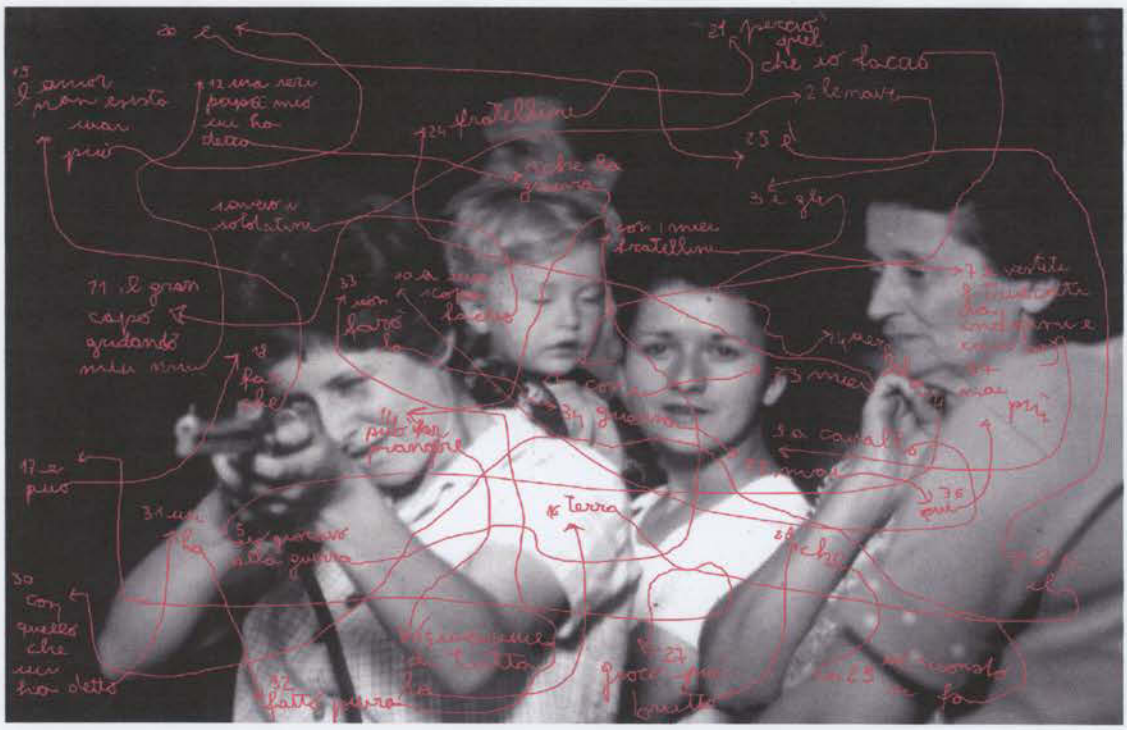
In questa tavola possiamo vedere cosa accade quando un gruppo di spettatori, passa all'interno del raggio d'azione del rilevatore di massa A,(tarato per trasmettere un impulso solo se in presenza di una massa superiore a140 kg,).Da uno dei parallelepipedi in cui sono poste le casse, verrà diffusa la conta, una voce sussurrerà numeri da 1 a 10, nel mentre si udiranno i rumori di passi e di corse degli altri sei giocatori, che si diffonderanno da un angolo all'altro dello spazio con effetto surround.

Shot 2001

Il progetto nasce da un gruppo di fotografie di famiglia, scattate intorno agli anni 50-60 da un tiro a segno del luna park.
Colui che imbraccia il fucile e' contemporaneamente il soggetto della foto e l'artefice dello scatto, la fotografia viene scattata automaticamente quando il tiratore colpisce il centro del bersaglio. Fare centro premia con l'essere immortalati nell'attimo della vittoria.

Ho rielaborato queste vecchie fotografie usando il mouse come una penna.
Ad ogni fotografia corrisponde una regola di grafia (non staccare mai la penna dal foglio, tracciare un percorso in cui la consequenzialità delle frasi è data da numeri e frecce...), essa è anche la chiave di comprensione dei testi.
Lo spettatore è invitato a mettersi in gioco per scoprire la regola e poter leggere i testi, che trattano il gioco della guerra dal punto di vista infantile, un momento di svago e divertimento in cui l'attrattiva principale è recitare una parte, comportandosi *come se*...si fosse qualcun altro. Quest'attività priva di conseguenze per la vita reale, è sovrapposta ad un'inversione di ruoli che vede coinvolti adulti ad imitare se stessi.

Shot 2001
stampe fotografiche da file
cm. 30x40
montate in cornici di legno
edizione di 3 esemplari + p.a.



Shot 2001
stampe fotografiche da file
cm. 30x40
montate in cornici di legno
edizione di 3 esemplari + p.a.

Shot 2001
stampe fotografiche da file
cm. 30x40
montate in cornici di legno
edizione di 3 esemplari + p.a.

La documentazione che segue è esplicatava del CD audio allegato catalogo della personale tenutasi presso la galleria Artopia (Milano) a febbraio 2001 a cura di E. Dececco.

Il progetto *in punta di piedi*, nasce dalle caratteristiche dello spazio espositivo che oltre ad essere galleria confina con uno spazio privato, l'abitazione della gallerista.
La possibilità di sconfinare con il mio lavoro nell'abitazione privata, mi ha fatto pensare di entrarci in modo discreto in punta di piedi.

Traccia 1
sst!! , *2001* Installazione sonora, 4'30"

Lo spettatore al suo ingresso nello spazio della galleria è accolto da un suono, *sst!*, lo stesso suono che emettiamo al cinema con il dito davanti al naso, quando siamo disturbati da vicini chiacchieroni. Una sorta di ordine onomatopeico che impone al visitatore il silenzio e l'attenzione, rimarca l'ingresso in uno spazio *altro,* in cui il pubblico e il privato si mistificano senza precisi confini.

Da Traccia 2 a traccia 10
Ascoltami, 2001 Installazione sonora, 14'

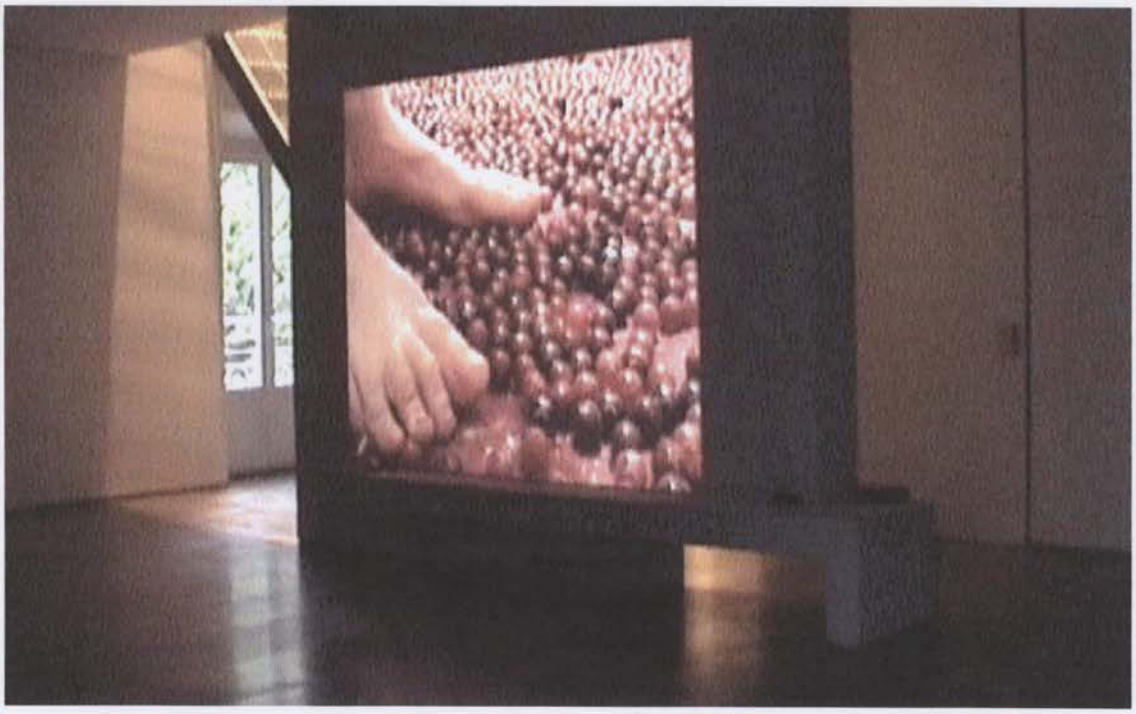
Con un sottofondo musicale fiabesco e un'intonazione teatrale della voce,
leggo biografie tratte da casi analizzati da C.G.Jung, storie di diverse persone che compongono un quadro di sofferenze psichiche sviluppate attorno alla dimensione domestica.
Ne risulta una favoletta dai contenuti forti, all'apparenza un gioco per infanti che tratta di storie vere e di esistenze precarie.

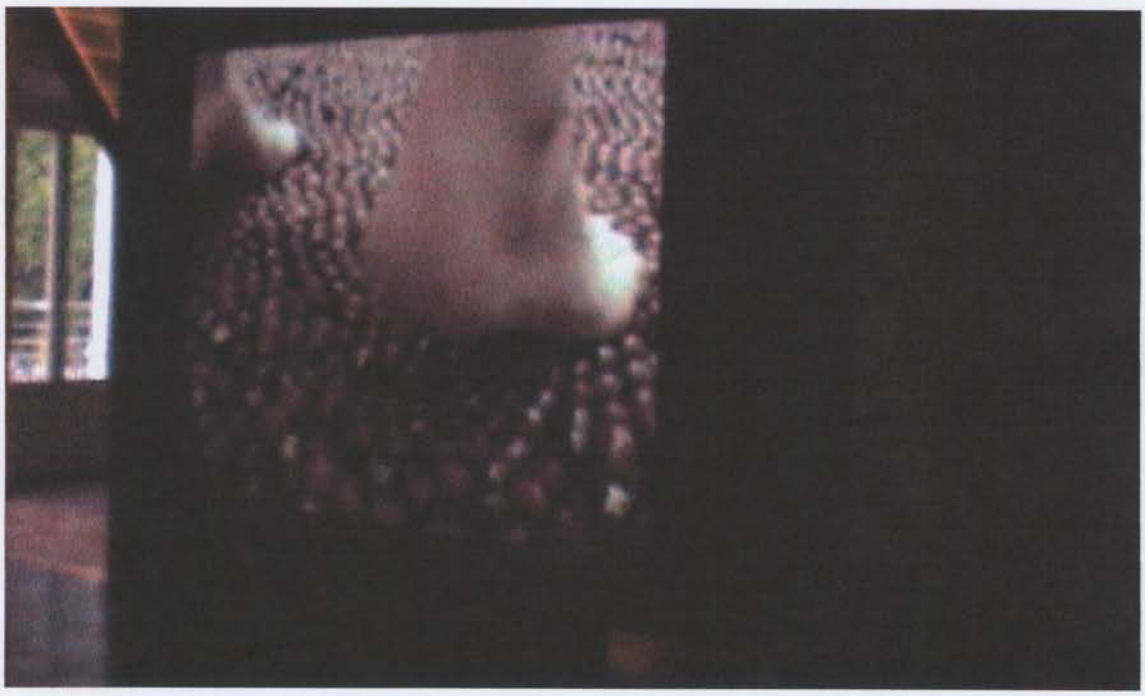
Traccia 11
presenza , *2001* Installazione sonora, 25'

il rumore di un ratto che zampetta rosicchia il legno e squittisce. La presenza del topo risponde molto bene all'idea di virus, disturbo mentale, un elemento estraneo che s'insinua, in un luogo sicuro e protetto come la casa per divenire una sorta di ossessione. Un elemento che rompe l'equilibrio, fa avvertire la sua presenza per i rumori che produce, ma è difficile da vedere e catturare.
'

59 passi 2001

Questo lavoro è una sorta di gioco punizione, mi sono imposta un esercizio, con una regola: camminare in punta di piedi su un tappeto di biglie rosse il più a lungo possibile. Conto i passi, e ogni volta che appoggio le caviglie per terra ricomincio da capo, un metodo molto in uso nelle filastrocche accompagnate da gesti nei giochi infantili.
Il gioco è duro, un gioco da grandi, perché doloroso. L'equilibrio è assolutamente precario, le biglie scivolano e si spostano, io cerco di compiere il mio esercizio per un tempo più lungo possibile ma spesso sbaglio e sono costretta a riiniziare, 59 *passi* è il numero che segna il mio record di resistenza.





Video installazione
59 passi, DVD 4', 5 esemplari + p.a.
galleria Artopia (Milano)

59 passi, 2001
stampa fotografica da file
montata in cornici di legno bianco
30x40 cm.
3 esemplari + p.a.

59 passi, 2001
stampa fotografica da file
montata in cornici di legno bianco
30x40 cm.
3 esemplari + p.a.

Il progetto comprende un video dal titolo ***punto croce*** e un'installazione sonora dal titilo *paziente B.St., sarta, nubile, nata nel 1845.*

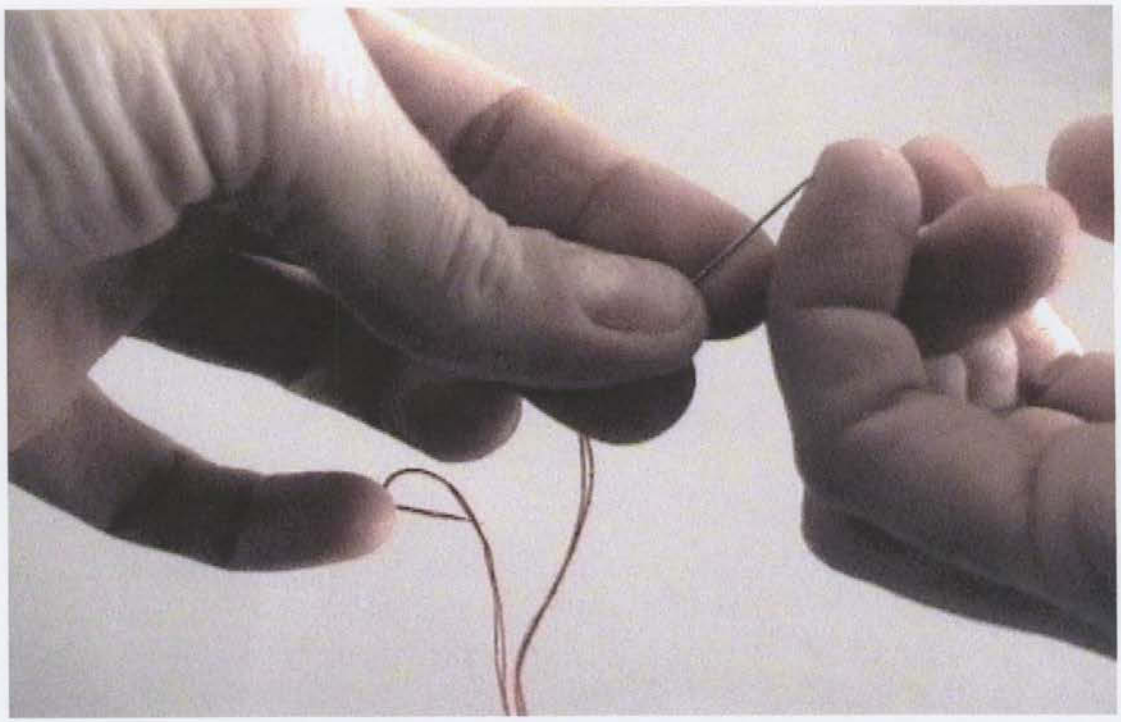
L'idea del lavoro è nata dal caso della *paziente B.St., sarta, nubile, nata nel 1845,* archiviato da C.G. Jung come un caso di demenza paranoide.
Tra le tante ossessioni della paziente molte riguardavano da vicino la sua professione, immaginava che di notte il letto le venisse imbottito di aghi, e faceva sempe strani gesti con le mani.

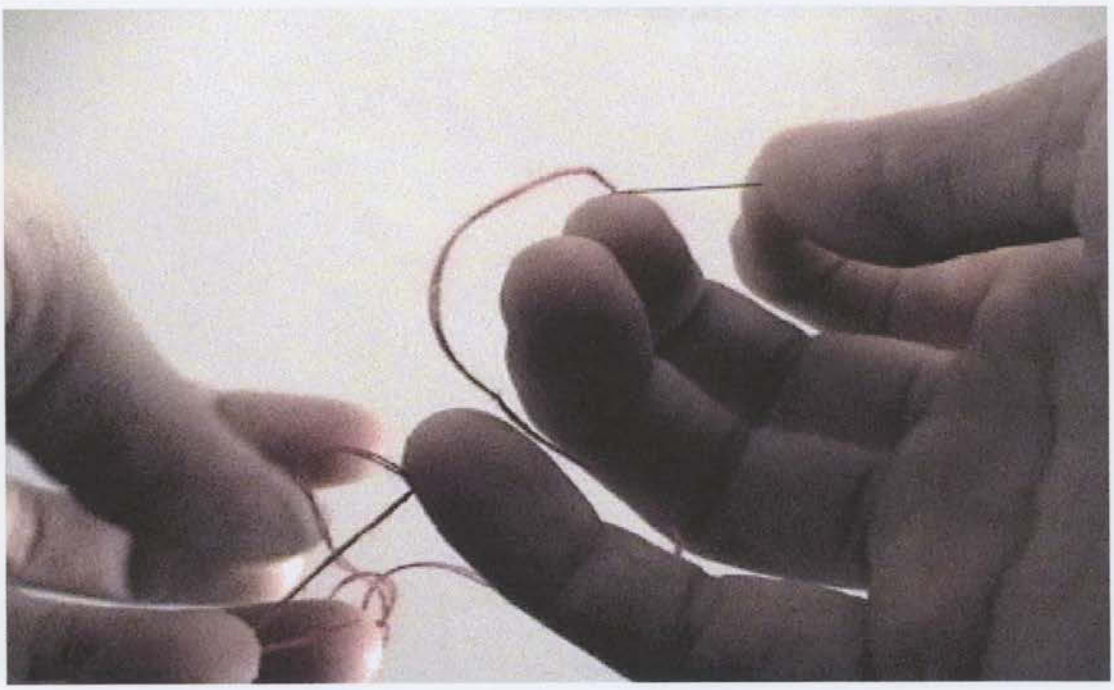
paziente B.St., sarta, nubile, nata nel 1845
installazione sonora

Ascoltiamo il dipanarsi di una storia di vita celata dietro iniziali del nome B.St., da me narrate con un'intonazione teatrale della voce e un sottofondo musicale da fiaba.
Questo produce una sorta di corto circuito tra cio' che e' consentito mostrare e cio' che rientra nella zona d'ombra del vissuto che viene fuori solo nell'intimita' di una relazione, dall'analista, in confessionale.

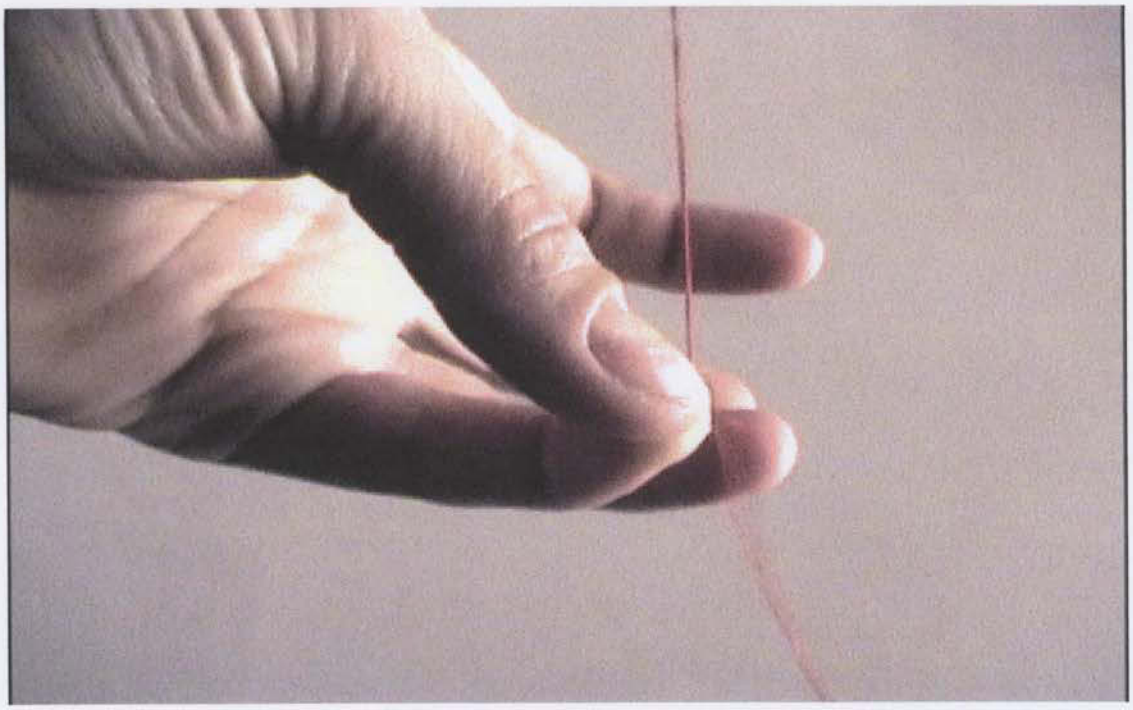
Punto croce 2001

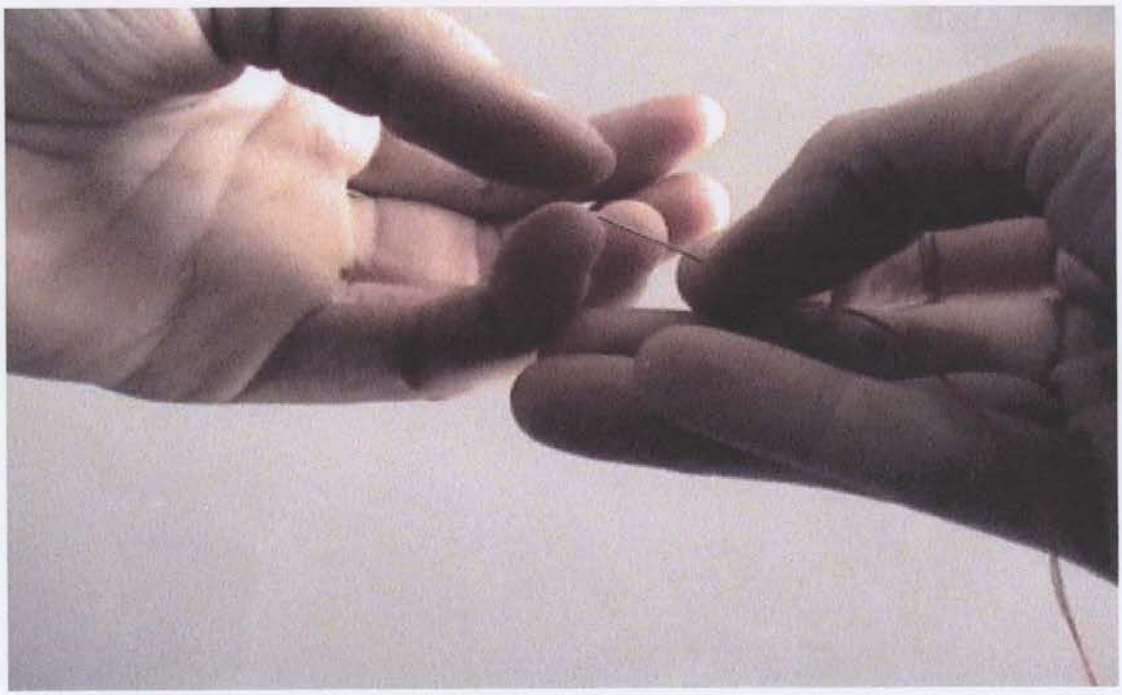
L' inquadratura del video e' fissa sulle mani, l'azione si svolge lentamente come a descrivere un gesto usuale e quotidiano, come potrebbe essere l'atto del cucire per una sarta.
In realtà cio' che vediamo traduce questo gesto in maniera anomala, l'ago non cuce stoffa ma pelle, la paziente B.St., sarta, nubile si sta cucendo una trappola, legandosi le mani con gli strumenti del suo mestiere: ago e filo.



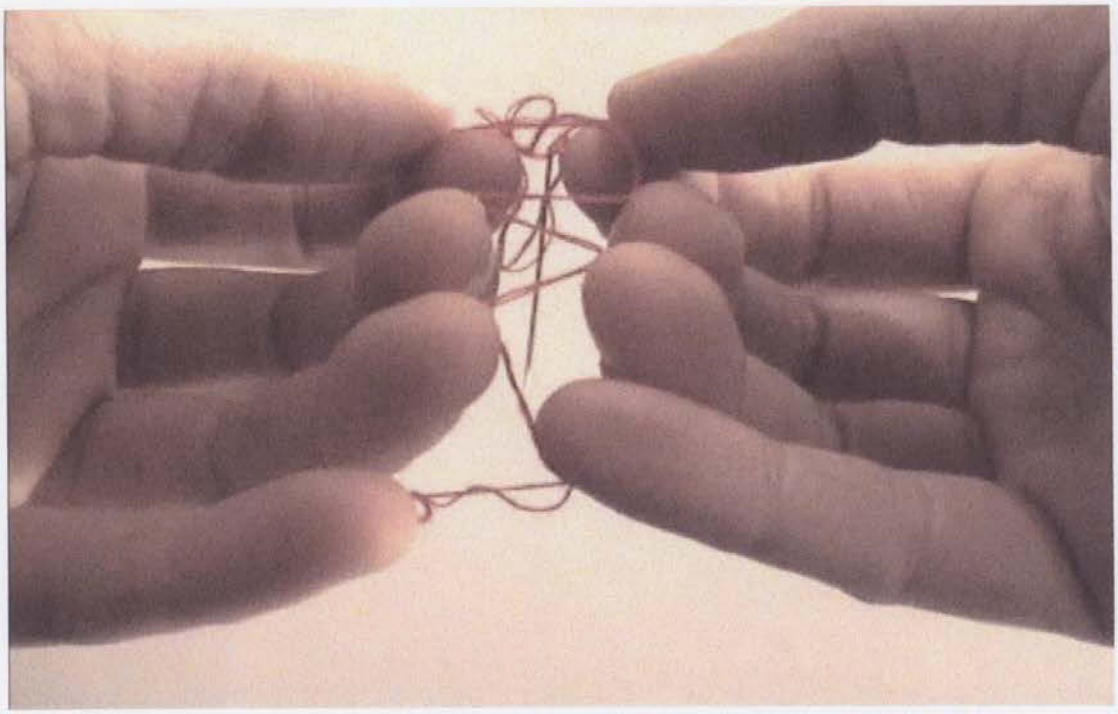


Videostill tratti da *Punto croce*, 2001
DVD 4', edizione di 5 esemplari + p.a.





Videostill tratti da *Punto croce*, 2001
DVD 4', edizione di 5 esemplari + p.a.



Videostill tratti da *Punto croce*, 2001
DVD 4', edizione di 5 esemplari + p.a.