

Video, sound design, fotografia ed installazione, sono i linguaggi con i quali racconto storie e realizzo spazi abitativi da percorrere e sentire. Il mio approccio progettuale si propone di dialogare con lo spazio al quale il lavoro è destinato. L'utilizzo del suono, attraverso una narrazione o rumori, risponde bene a questa aspirazione a stabilire una forte relazione con il luogo espositivo ed il fruitore dell'opera (Alice esci dall'acqua!, 2002- Marianne, 2002- installazioni sonore). Utilizzo spesso immagini metaforiche che hanno il valore di un'apparizione, di un miraggio, come nel caso di Stato elettrico (2001, video). Il richiamo a una memoria culturale e collettiva (Sotto-vuoto, 1997-99, serie fotografica) o al passato privato e al trascorso emozionale legato all'infanzia e al gioco (Chi c'è c'è, 2000, video e fotografie) è un pretesto per raccontare storie. Esperienze mie o di altri, diventano occasioni per trasmettere, attraverso il video il suono o il disegno vissuti intimi e personali (Rosette, installazione sonora 2003). La sfera domestica, i giochi d'infanzia, le favole, storie comuni o anamnesi tratte da testi di psicologia mi forniscono spesso le strutture formali del lavoro (Ascoltami, 2001; Paziente B.St., 2001, installazioni sonore). È il caso di alcune opere video in cui una regola sta alla base degli esercizi che compio davanti alla telecamera (59 passi, 2001; Ad occhi aperti, 2001, video). Le immagini sono ritmate da una conta che imita il gioco adottandone alcuni specifici requisiti: il rapporto con il tempo, la misura dell'abilità, la resistenza. Si tratta di un gioco privo d'ingenuità, in cui misurarsi significa riconoscere i propri limiti, ma allo stesso tempo cercare di superare se stessi. La video installazione Crash testing 2002 è ispirato ad un testo di Milton Erickson - psicoterapeuta americano 1901/1980- durante la trance terapeutica dei pazienti era solito servirsi di racconti didattici e descrizioni di momenti di crescita nella primissima infanzia, come mezzo per fornire ai pazienti il senso del proprio processo di crescita e per fargli rivivere l'immenso sforzo che l'apprendimento di qualunque capacità comporta. Una voce narrante legge il testo M. Erickson, Come si impara a stare in piedi, una performer lo interpreta. L'azione del primo dei due video, mostra una donna, che come un infante, dalla posizione a carponi compie gesti insicuri per equilibrare i pesi del suo corpo e sorreggersi sulle gambe per compiere i primi passi. Nella seconda video proiezione l'attrice cade, come se le mancassero le gambe da sotto. Il video Appassionata 2003, è un omaggio alla sensibilità di una grande artista: Carol Rama. Il titolo dell'installazione: Rosette 2003, è nome proprio che racchiude un vissuto, la storia di una donna di cui ho registrato alcune testimonianze di vita, attraverso oggetti che ne hanno fatto parte. Rosette è diventata non vedente in maniera progressiva, ma come tutte le donne Valdesi sapeva cucire e tessere, e ha continuato a farlo anche da cieca. Ho chiesto a Rosette di toccare alcuni strumenti utilizzati per il cucito: aghi, rocchetti di filo, forbici... e di raccontarmi l'esperienza tattile con gli strumenti, e ricordi legati a questi oggetti.. Ciò che ascolterà lo spettatore è la descrizione verbale di alcuni strumenti da una non vedente. Le parole diventano luogo evocativo e mezzo d'osservazione. L'esperienza visiva è secondaria, gli oggetti esposti saranno narrati e non guardati. La stanza sarà illuminata solo da piccole lampadine a basso voltaggio, poste sopra gli oggetti, la luce si sposterà continuamente da una lampadina all'altra, non rimanendo mai ferma su nessuno, strumento in modo da offrire al visitatore una visione frammentata.

Cerco l'autenticità, è ciò che voglio mettere in gioco di me stessa, attraverso una presenza partecipata, nel tentativo di sfiorare una dimensione intima. Nel processo creativo l'immaginazione è il luogo per cercarsi.