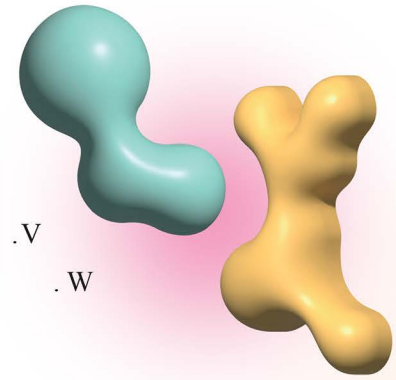
CONNESSIONI D'AMORE*

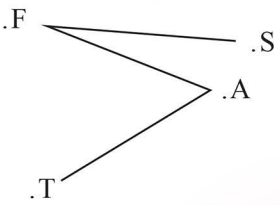


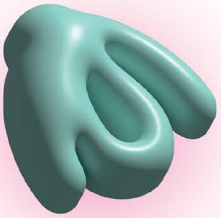
* INSTALLAZIONE INTERATTIVA
E VR EXPERIENCE

liberamente ispirata a
COMIZI D'AMORE di PIER PAOLO PASOLINI

30.6

3.7





30 GIUGNO
03 LUGLIO

15:00
21:00

CIVICA SCUOLA DI CINEMA LUCHINO VISCONTI
EX MANIFATTURA TABACCHI - M5 BICOCCA
T 02971522 **cinema.fondazionemilano.eu**

Civica Scuola
di Cinema
Luchino Visconti

CONNESSIONI D'AMORE*

Installazione interattiva e VR Experience, liberamente ispirata a *Comizi d'Amore* di Pier Paolo Pasolini

Perché *Connessioni d'Amore*

A cento anni dalla nascita di Pier Paolo Pasolini le parole dell'amore e delle identità sono cambiate. Il lessico cui faceva riferimento il grande intellettuale in *Comizi d'amore*, documentario poetico e al tempo stesso scottante e implacabile sulla vita sentimentale e sessuale degli italiani nei primi anni '60, appare desueto: matrimonio, verginità, tradimento, perversione. *Gender fluid, non-binary, poliamore gerarchico o non gerarchico, LGBTQ+* sono termini, definizioni e acronimi che Pasolini non ha fatto in tempo a conoscere. Eppure con il suo lavoro ha contribuito ad aprire il varco attraverso cui la nostra società ha perseguito il cambiamento. Anche se forse oggi ci ammonirebbe che da qualche parte restano annidati eterni rapporti di forza tra maschile e femminile, vecchie tensioni tra ordine sociale e pulsioni individuali incontenibili, e che noi, umani, siamo sempre gli stessi.

Su tutto questo si è abbattuto lo tsunami della rete, con la virtualizzazione dei contatti, globalizzata, mutuata da interfacce digitali: app che permettono incontri tra monadi per la durata in cui si lascia aperta la finestra di comunicazione. "Famiglie" di persone indipendenti diffuse sul globo.

Connessioni d'Amore ha impegnato studenti di cinema diplomandi della Civica Scuola di Cinema Luchino Visconti che appartengono a questa generazione: connessa dai social media e considerata "liquida". Un lavoro che ha provato a indagare e declinare diversamente la domanda pasoliniana "Lei pensa che ci sia un limite preciso tra normalità e anormalità sessuale?"

Connessioni d'Amore invita il pubblico ad esplorare la propria sessualità attraverso il gioco e grazie a strumenti impensabili all'epoca di *Comizi d'Amore*, vuole offrire all'utente uno sguardo rinnovato sui temi della sessualità e dell'intimità nell'epoca dei social media.

La costruzione

Connessioni d'Amore è un documentario interattivo, una installazione con interfacce materiali e con video immersivo 360. Ha una valenza partecipativa, cerca il coinvolgimento del visitatore.

Non sono state raccolte interviste frontali - quelle che erano state la forza e il limite del lavoro pasoliniano - in quanto l'espressione del proprio privato in pubblico è sempre un forte ostacolo alla autenticità personale.

Sono state invece contattate online oltre 40 persone dalle più diverse età, esperienze e provenienze, e tra queste ne sono state selezionate 18. Queste persone si sono rese disponibili a regalare qualcosa delle loro esperienze più intime incontrandosi a coppie: due sconosciuti che si parlano per diverse ore delle loro vite, in un ambiente sereno e protetto. In assenza di intervistatore, un mazzo di carte con alcune provocazioni - in parte tratte e aggiornate dal lavoro di Pasolini per *Comizi d'Amore* - è servito da innesco. Il sonoro di queste intime confessioni è stato registrato, senza immagini, ed è alla base del documentario interattivo. Non compaiono mai volti e l'anonimato è una delle premesse.

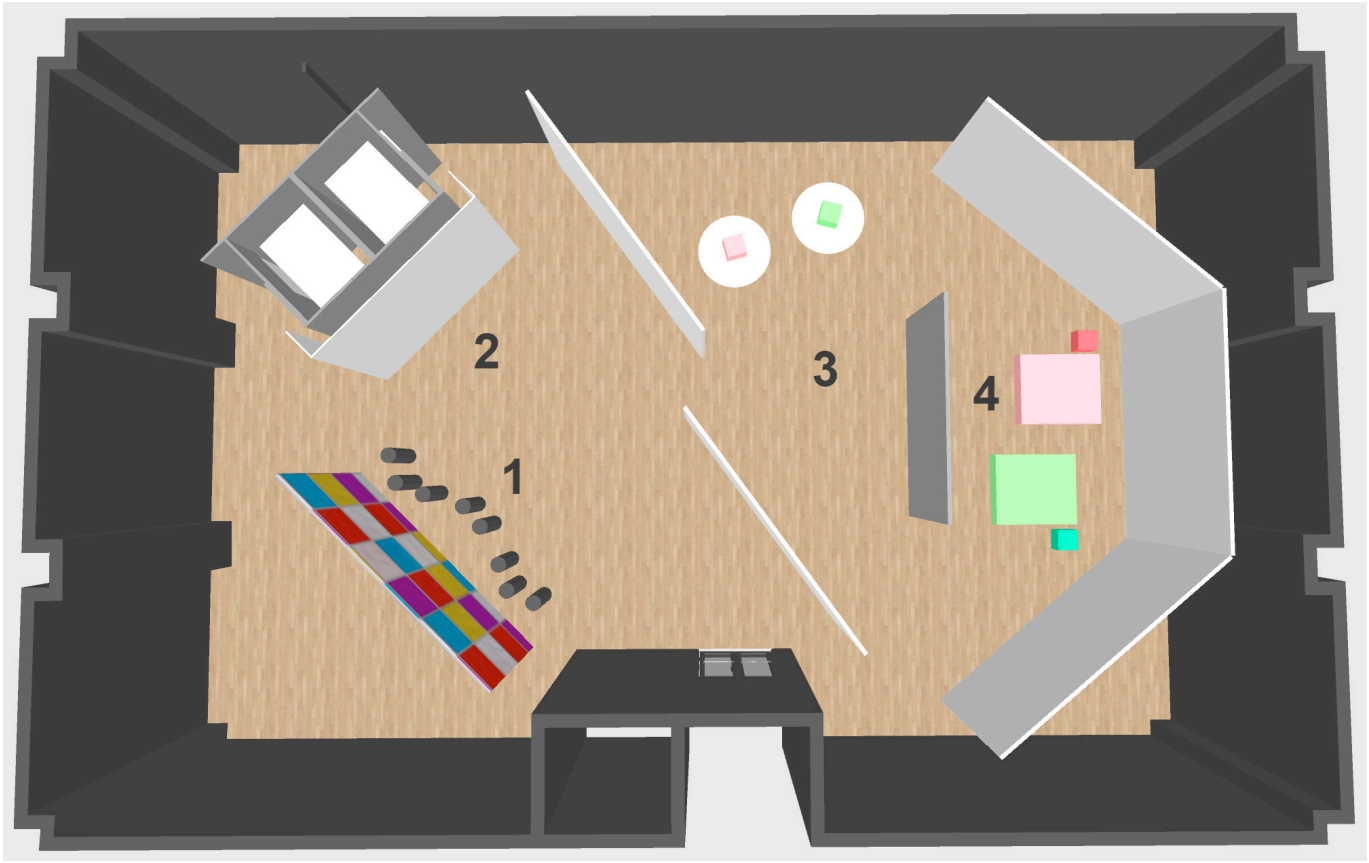
Il percorso

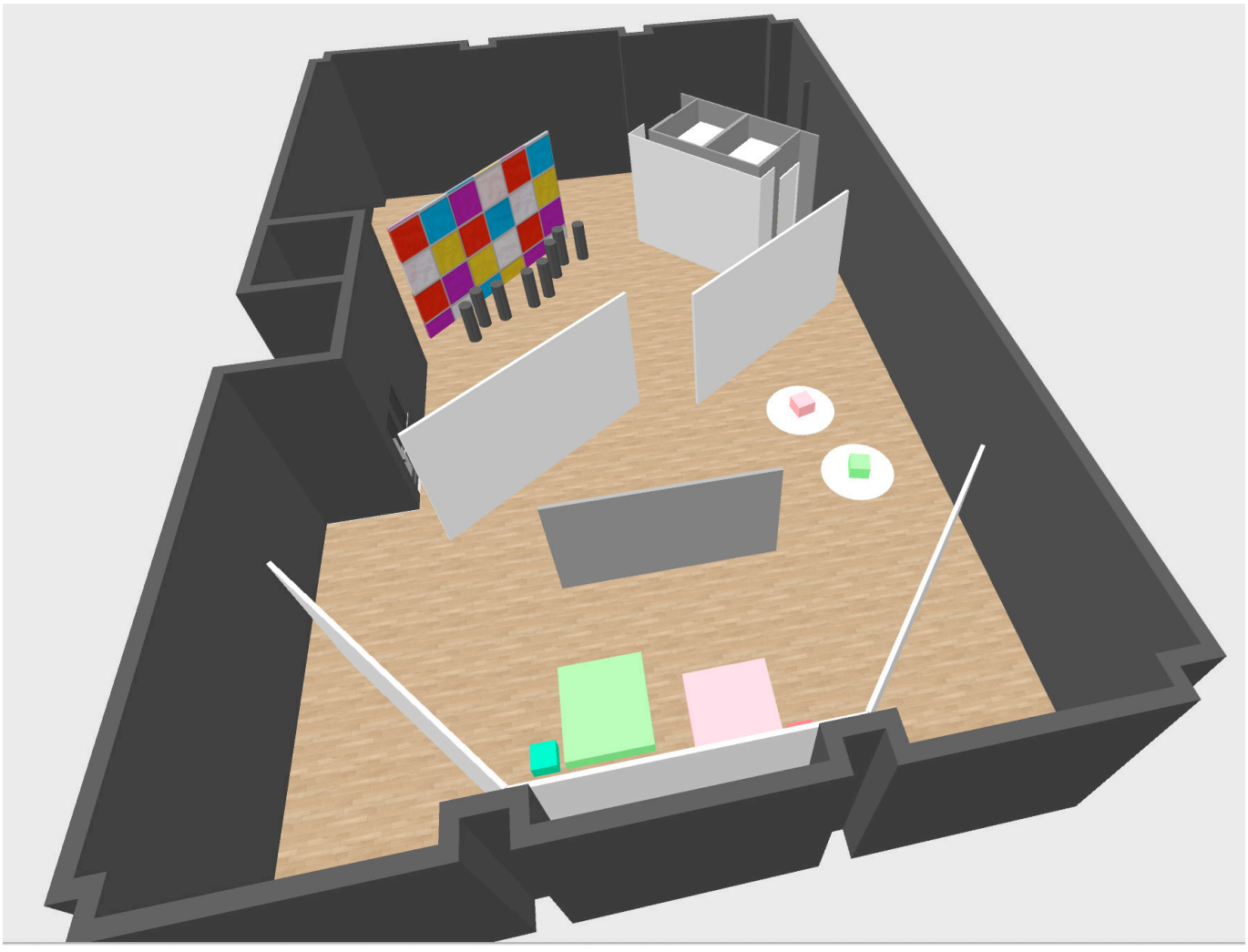
Nell'installazione, il visitatore entra in uno spazio ampio, diviso da setti traslucidi. Voci simili a tracce di comunicazioni si sovrappongono e riempiono l'ambiente. Su un grande telo si vedono delle immagini (1): frammenti di corpi, oggetti e luoghi appartenenti a profili destrutturati. Toccando a scelta gli oggetti personali che si trovano poggiati davanti al telo di proiezione, ciascun profilo si espande lasciando intuire qualcosa di più circa la persona cui è legato. Abitudini, propensioni, età, corpo. Il visitatore tra i profili che più lo attrae: raccoglie una carta, simile a una carta da gioco, che riporta le iniziali della sua nuova conquista. Una parete si illumina indicando il percorso al visitatore, che può raggiungere così un luogo intimo e appartato dove chiudersi e isolarsi (2). Qui trova un cellulare, e leggendo con la fotocamera la sua carta, può cominciare una chat inaspettata con il suo nuovo partner. Il visitatore passa a un nuovo ambiente (3) dove dei testi scorrono su uno schermo. In alcuni di questi riconoscerà il proprio, appena digitato sul cellulare. Verrà invitato ad indossare un visore 360, e sempre grazie alla sua carta entrerà in contatto con il suo partner. Si troverà immerso in un ambiente reale, luogo di elezione associato ai ricordi del suo partner, di cui sentirà un sincero e personale racconto, senza mai vederlo/a. Potrà essere toccante, o imbarazzante, o curioso. Alla fine, il visitatore potrà rilassarsi e ascoltare altro dal suo partner, oppure curiosare fra le vite degli altri con un inedito medley che svela cenni di tutto quel materiale umano che vive dentro l'installazione.

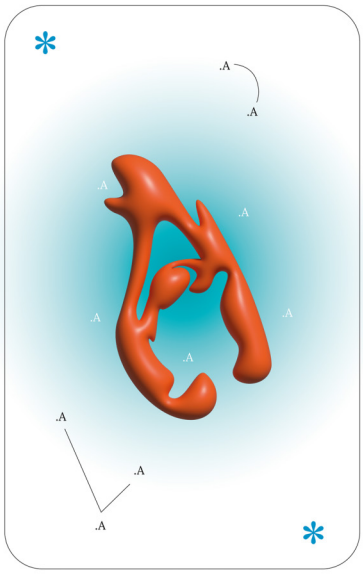
Gli autori, i luoghi

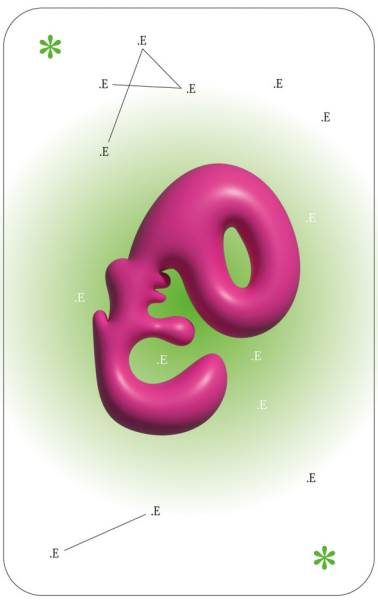
La realizzazione del progetto ***Connessioni d'Amore*** ha coinvolto **26 studenti** e **8 tutor** della **Civica Scuola di Cinema Luchino Visconti**, appartenenti ai reparti di **regia**, **sceneggiatura**, **multimedia**, **suono**, **ripresa**, **montaggio** e **produzione**.

La registrazione delle audio interviste è avvenuta presso gli studi della Scuola, mentre per le riprese dei contenuti visibili all'interno del VR 360 sono state utilizzate location reali, allestite e modificate in funzione delle diverse situazioni raccontate.


2
3
4
1




.A
.A
.A
.A
.A
.A
.A
.A
.A
.A


.E
.E
.E
.E
.E
.E
.E
.E
.E
.E
.E
.E
.E
.E

.W
.W
.W
.W
.W
.W
.W
.W
.W
.W

Civica Scuola di Cinema Luchino Visconti presenta
CONNESSIONI D'AMORE

open documentary basato sulle testimonianze di 18 umani
liberamente ispirato a Comizi d'Amore di Pier Paolo Pasolini

Concept
Gianmarco Onofri *Concept e Regia*
Andrea Orsenigo, Michele Gandolfi *Sceneggiatura*
Andrea Centonza, Giulio Gatto, Giorgia Lanci, Jacopo de Benedictis,
Federica Lampone, Francesca Santini *Concept, Interaction e Visual Design*

Produzione
Greta Carrettoni *Direttore di Produzione*
Dario Tavelli *Aiuto Regia*

Fotografia
Jacopo Margnini *DOP e allestimento luci installazione*
Francesco Eccli *1AC*
Matteo Corti *Capo Elettricista*
Sofia Pigato *Capo Elettricista*

Suono
Federico Ruga, Daniela Ciraldo, Gianluca Cahun, Michele Sottocasa
Presa diretta e Allestimento sonoro Installazione

Sound Design
Federico Ruga, Daniela Ciraldo *Montaggio e spazializzazione suono VR, codifiche master sonoro*
Michele Sottocasa *Produzione e Post Produzione suono interattivo e ambiente generale*
Gianluca Cahun *Editing e missaggio approfondimenti interviste*

Montaggio e Post Produzione VR
Leo Ferrari, Gregorio Prota *Montaggio interviste, video 360 e Effetti digitali*

Visual Design e Post Produzione
Giorgia Lanci *Visual Design, Grafica*
Valentina Castriota, Diletta Degiacomi *Stitching VR e Post Production Manager*

Interattività
Andrea Centonza, Jacopo de Benedictis, Federica Lampone,
Francesca Santini, Chiara Rossi, Benedetta Scarpecci *UI Design*

Esperienza Utente

Alberto Rinaldi, Michelle Pan, Giulio Gatto *UX Design e Progetto dello spazio*
Giulio Gatto, Valentina Castriota, Diletta Degiacomi *testi chat interattiva*

Tutors

Regia, Produzione, Montaggio Claudio Cipelletti
Concept, Narrative Design Vanessa Vozzo
Coordinamento Progetto Multimediale Chiara Ligi
Applicazioni Multimediali Alexandre Cayuela Castilla, Marco Pucci
Fotografia Massimo Schiavon
Suono in presa diretta Stefano Breda
Sound Design e suono allestimento Massimo Viale
Realizzazione Scenografie Mauro Maffezzoni, Marcello Michelini

Si ringraziano

Francesco Pivetta
Alice Brusaferri
Diego Cocco
Manuela Vannucchi
Parco Nord Milano
Neotech s.r.l.
Vi.ma Video Audio Systems

e tutte le persone che hanno preso parte a questo progetto,
scegliendo di condividere un po' della loro storia.