

INFORMAZIONI GENERALI

Titolo: (fe)MALE

- **Autore:** Cecilia Donaggio Luzzatto-Fegiz
- **Genere:** mostra, installazioni interattive, performance
- **Periodo d'esecuzione:** 2016
- **Collaborazione tecnica:**
 - Max Jurcev > progettazione meccanica/elettronica e programmazione
 - GSE trieste > progettazione e realizzazione della struttura
- **Collaborazione artistica:**
 - Elisa(Betta) Porro > *performance designer*
- **Con il supporto di:**
 - Carlo Fonda scifablab (ICTP) > consulenza scientifica e realizzazione chassis mediante laser cutter
- **Con il contributo di:**
 - Cooperativa Agricola San Pantaleone
 - Cooperativa Duemilauno Agenzia Sociale
 - Flockart

MOSTRA e PERFORMANCE

(fe)MALE, la mostra personale di Cecilia Donaggio Luzzatto-Fegiz, è parte integrante del progetto espositivo "Arte/Scienza/Tecnologia la ROBOTICA" organizzato dal Gruppo78 ed è inserita nel calendario del PRACC 2016, progetto di promozione dell'arte contemporanea promosso dall'Assessorato alla Cultura del Comune di Muggia con le associazioni Juliet, Gruppo78 e Photo-Imago.

(fe)MALE più che esposizione è vero allestimento e appropriazione dello spazio. Nell'epoca di passaggio tra umano e post-umano, che rappresenta solo un livello nell'evoluzione del "fenomeno umano" (vedi Pierre Teilhard De Chardin), l'archetipo della Grande Madre, rappresentata dall'humus/fango che riveste il pavimento della sala principale, genera un'identità cibernetica che dovrebbe, per sua natura, corrispondere al "nuovo" e dunque superare ogni connotazione di genere, di fatto, nella stessa sua rappresentazione fisica, ci evoca un maschile bellicoso ed incombente, il "male" descritto da T. De Chardin, lontano da quell'ipotesi evuzionista che trascende dalla materia allo spirito. Il fango e, lungo tutto il suo perimetro, scorrono lunghe e strette scie di carta sulle quali, come fotogrammi, scheletri e pesci nuotano in questo strato che separa la biosfera dalla noosfera: lo spazio dell'inconscio collettivo, lo stesso paradossale intreccio si unisce

alle parole della Sapienza che ritroviamo proiettate sulle ampie pareti che circondano lo spazio.

La Presenza inquietante all'interno della sala del missile-robot, alto più di due metri, interagisce col visitatore rilevandone la presenza. Il robot e' il risultato di un complesso studio di meccanica, elettronica e scenotecnica, progettato e realizzato da Max Jurcev e Cecilia Donaggio in collaborazione con lo SciFabLab dell'ICTP e la GSE, azienda leader nella progettazione e realizzazione di sommergibili .

Il corpo, in tutta la sua carnalità e disperata ribellione, trova nella performer Betta Porro, la proiezione della nostra umana, eroica, paura. Ma la Porro non si limita all'interazione con questa fallica cybernetica presenza, ci accompagna attraverso un percorso di dolore e di conoscenza che si sviluppa nella seconda sala... Il rullo della Sapienza, presentato a Ljubljana (Centre of Sonorous Arts / Vodnik Manor House) e LuxGallery (Trieste 2014) e la Pain-box presente alle mostre Arte/scienza/biotecnologia, "più o meno positivi #5" (2015) e Trieste Mini Maker Faire 2016 organizzato dal Abdus Salam International Centre for Theoretical Physics. Il viaggio finisce all'esterno del Museo, già dalle sue vetrate interne scorgiamo i detriti trascinati dalla risacca, fuori ci aspetta il mare.

ARTIST statement

Quando alcuni mesi fa Maria Campitelli mi ha offerto l'opportunità di realizzare una personale presso il Museo Carà non ho avuto esitazioni, infatti credo che il mio lavoro, negli ultimi anni, abbia un unico filo conduttore e che sia attraversato sempre dagli archetipi del femminile e dalla ricerca sulla natura e sull'evoluzione umana. Il mare, che in questo caso è fanghiglia primordiale, è la materia dalla quale nasce: uno spazio "inappropriabile" che non smetterò mai d'indagare. Inappropriabile come quello dell'inconscio, sia individuale che collettivo, di ciò che "possiamo" responsabilmente essere, nel bene e nel male, e ciò di cui possiamo solo far parte, in un disegno che sfugge totalmente al nostro desiderio di controllo.

MAX JURCEV – descrizione tecnica

L'idea iniziale è quella di robotizzare una scultura/installazione, rendendola semovente in modo autonomo e capace di individuare persone presenti nei dintorni, puntando e avvicinandosi a loro.

Gli ostacoli incontrati sono stati numerosi: dalla scelta dei sensori di rilevamento, all'autonomia energetica, fino ai problemi più complessi relativi alla stabilità statica, all'inerzia, alla capacità di muoversi liberamente su una superficie relativamente accidentata e senza uscire da un'area prefissata.

Inoltre tutta la progettazione è stata sviluppata tenendo conto di un budget minimo, utilizzando materiali 'poveri' e sfruttando la filosofia dell'hacking, making e del DIY (do it yourself).

SISTEMA

La parte robotica dell'opera si compone di diversi sottosistemi:

- 1) Cervello, ovvero un semplicissimo Arduino Genuino Uno, di cui sfruttare tutti gli i/o analogici e digitali, interrupt, pwm e porta seriale con un software scritto appositamente, ottimizzato in velocità e dimensioni, basato principalmente su una macchina a stati.
 - 2) Energia, erogata da una batteria 12V da motociclo, ricaricabile esternamente, e un circuito di potenza custom che fornisce tensioni protette e stabilizzate a 5, 8 e 12V, misura la tensione di batteria e permette di monitorarne la carica.
 - 3) Trazione, mediante 4 ruote sferiche d'appoggio e 2 ruote fuoristrada indipendenti, mosse da 2 motori 12V DC con demoltiplica ed encoder. L'encoder viene letto tramite interrupt, i motori sono pilotati in PWM attraverso un circuito del tipo H-bridge. Il robot può muoversi in avanti, all'indietro o ruotare su se stesso.
 - 4) Anticollisione, grazie a 3 sensori misuratori di distanza a infrarosso che percepiscono pareti o ostacoli simili.
 - 5) Barriera luminosa: per evitare che il robot esca da varchi o porte aperte dell'ambiente in cui si muove, si è scelta una soluzione primitiva ma efficace: strisce led a terra che bloccano il varco ma sono calpestabili e un sensore basato su una semplice fotoresistenza che rileva luci intense al suolo.
 - 6) Rilevamento persone: per localizzare persone nell'ambiente, un'altra soluzione minimale: 6 sensori PIR (sensore a matrice termica con lente di Fresnel) disposti a raggiera e 'hackerati' per ridurre il campo a 60 gradi e aumentarne la prontezza.
-

Cecilia Donaggio Luzzatto-Fegiz

(fe)MALE exhibit/installazione/performance/video

OPERE

Oltre all'installazione (fe)MALE, opere presenti in sala:

- **Marfango** H 144 X L 180 cm - olio su tela (2013)
- **Marbianco** H 144 X L 180 cm - vernice riflettente acrilica (2013)
- **Marnero** H 144 X L 180 cm - olio su tela (2012)
- **#1** di Ed Goldstein 40x60 fotografia
- **MARNERO installazione** > detriti marini – audio/video-proiezione (2013)
- **SAPIENZA cap. 7/8 installazione interattiva** >
2 chassis in legno, rullo carta, led, sensori, scheda Arduino (2014)
- **installazione > PAIN-BOX**
Dolore E Cura *il corpo multidimensionale del dolore* (2015)
2 chassis in legno, pulsantiera elettronica, scheda Arduino, monitor, computer, videoproiezione

ARTISTA



Cecilia Donaggio Luzzatto-Fegiz, multimedia designer e visual artist, diplomata in scenografia all'Accademia di Belle Arti di Roma e specializzata in Computer-graphics alla University of California di Los Angeles (UCLA).

Ha lavorato come videografica ed art-director per diverse reti televisive nazionali (RAI-CANALE5). Attualmente si occupa di comunicazione multimediale e formazione. Collabora con artisti, musicisti e architetti. La sua ricerca artistica, orientata verso la coniugazione di tecniche pittoriche tradizionali e nuovi media, dà luogo alla creazione, anche in tempo reale (VJ-set/video-mapping), di opere che associano pittura, video, movimento e musica. Dalla sua prima personale nel 1995 ha partecipato a numerose esposizioni, eventi e rassegne.

Dedica parte del suo lavoro a temi inerenti il disagio e l'esclusione sociale. Coordinatrice di HeadMadeLab, laboratorio multimediale per l'inclusione e la solidarietà, ha realizzato dal 2005 decine di progetti mirati alla comunicazione sociale. Ultimi in ordine di tempo "città viola" nelle carceri di Tolmezzo e Trieste la manifestazione HIV+==insieme vinciamo l'AIDS, con la mostra "più o meno positivi" ormai alla sua quinta edizione. Progetta ed impagina la rivista semestrale SCONFINAMENTI edita dalla Coop. DUEMILAUNO AGENZIA SOCIALE.

Attiva dal 2009 nel GRUPPO78 contemporary art trieste, è stata protagonista con progetti di video mapping di alcuni eventi quali: Festival Internazionale di Video Arte "Catodica" 2010; "URSUS MULTIMEDIA PROJECT" (Trieste 2010/11) Molo IV- Teatro Miela - Biennale Diffusa Magazzino 26 -. "Domani Parto" Presidio Ferroviario-Museo Ferroviario - Trieste 2012.

MARNERO è l'opera (pittura/video/performance) creata appositamente per il Ponte internazionale Italia-Messico, presentata, oltre che a Oaxaca e Torreon, presso Art Space - Trieste, nella chiesa di San Girolamo (Cervignano) nell'ambito de 13.14 rassegna di arte contemporanea INCROCI e FUORIREGATA 46esima Barcolana - ottobre 2014.

Con il compositore Max Jurcev e la performance designer Betta Porro ha presentato "l'Arte è una ribellione contro il destino" (performance-video-mapping- mostra interattiva) al Teatro Miela; galleria DoubleRoom – Trieste ; Center sonoričnih umetnosti Vodnikova domačija/Centre of Sonorous Arts Vodnik Manor House – Lubiana.

Nel 2015 "SAL" sound video/mapping performance sulla lanterna del Porto di Trieste.

E' socio professionista senior di AIAP (associazione italiana design della comunicazione visiva), nel 2012 ha fondato l'impresa V_ArT -multimedia design- (multidisciplinary design, video, graphic studio).

CONTATTI

cecilia donaggio luzzatto-fegiz

V_ArT multimedia design

Piazza cornelia Romana 1

34124 TRIESTE

tel.+39.040.367660 mob. +39.338.4707922

cecilia.donaggio@gmail.com

v.art.ceciliadonaggio@gmail.com

<http://vimeo.com/ceciliadonaggio>

<https://www.facebook.com/ceciliadonaggio>