

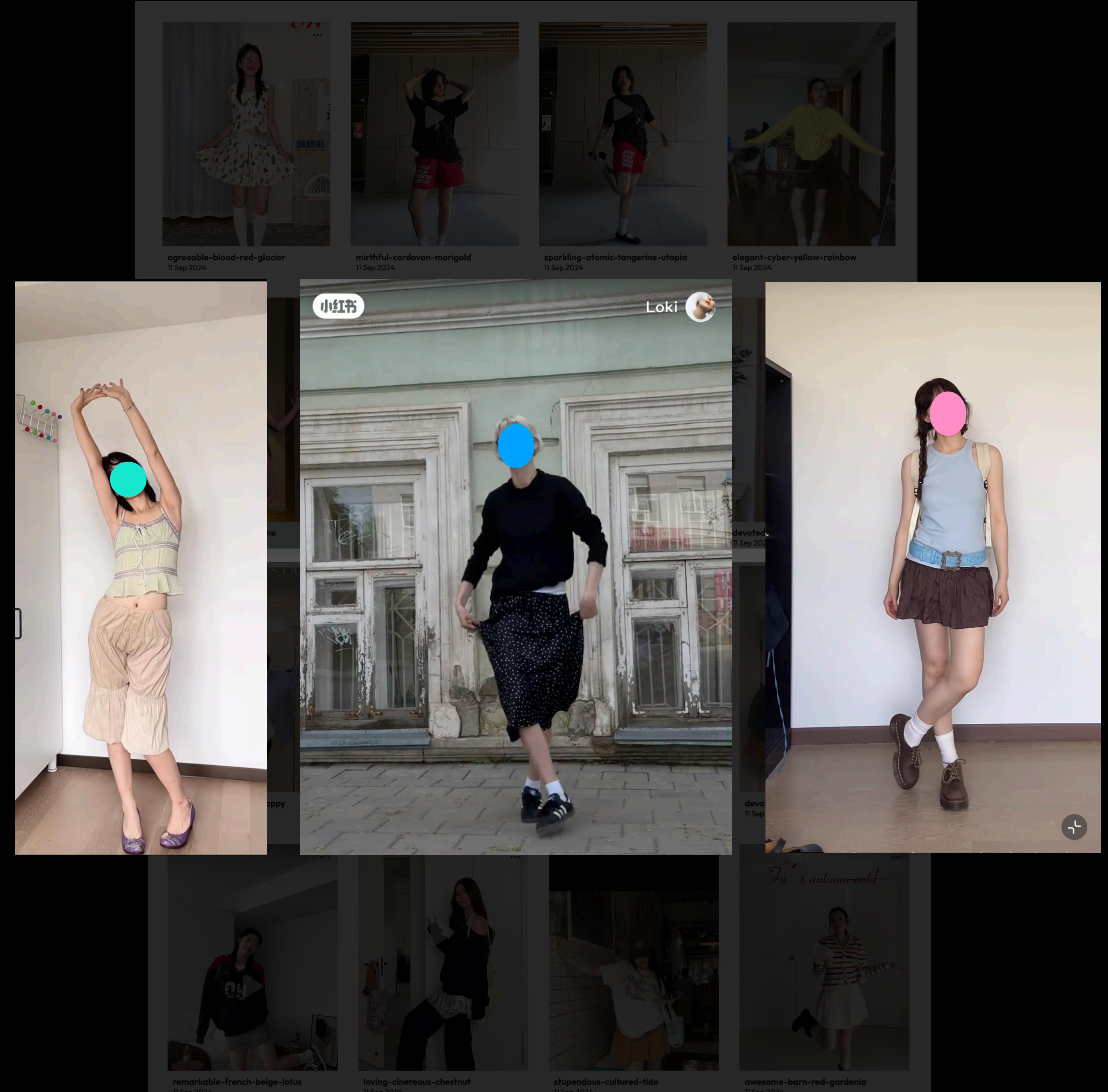
A minimalist illustration featuring two abstract, translucent human figures against a solid black background. The figures are rendered in a light pink or lavender hue, appearing as soft, flowing shapes. The figure on the left is in a dynamic pose, with one arm raised and bent at the elbow, and the other arm reaching down towards the floor. The figure on the right is also in a dynamic pose, with one arm raised high above their head and the other arm extended horizontally to the side. The overall composition is minimalist and expressive.

*Danza moderna*

## Danza moderna

### Idea

Il comportamento di consumo sui social media è onnipresente, sia che si tratti di acquisti online, sia che si concretizzi nella monetizzazione del traffico attraverso i clic. Esso è sia evidente che implicito. L'interfaccia dei social media assomiglia a una vetrina di prodotti in continuo aggiornamento, dove i creatori di contenuti diventano i modelli che presentano i prodotti. In uno stile di vita guidato dal consumismo, le informazioni visive sui social media, prodotte dalla consapevolezza del consumo, trasformano i vari prodotti nei protagonisti del corpo e creano attorno a loro standard di giudizio di valore, incoraggiando gli utenti a realizzare la propria 'autorealizzazione' attraverso il consumo.



## *Danza moderna*

### *Realizzare*

L'opera “Danza moderna” immagina una sala da ballo e crea tre spazi virtuali. I danzatori sono ispirati ai modelli che presentano prodotti sulle piattaforme social, estrapolando le loro immagini statiche dalle interfacce dei social media per realizzare dei modelli. I tre spazi sono: Mirror, mirror, Pelle.zip e Palco della stanza. In ciascuno di questi spazi, le tracce dell'esistenza umana devono essere scoperte attraverso l'interazione dell'utente con gli oggetti nell'interfaccia. Il corpo, come entità fisica individuale, viene messo in secondo piano: la sua posizione, forma e valore devono essere confermati tramite l'ancoraggio a oggetti esterni. Le persone plasmano se stesse attraverso vari oggetti e valutano il proprio valore in base a questi, un feedback diretto dell'emergente panorama del consumo online.



## *Esempio*

### *Sulla forma umana*

Dopo aver eseguito i movimenti di base del personaggio, ho utilizzato la scultura nel software per modificarne la forma una seconda volta in risposta all'estetica del corpo popolare.



*Danza moderna*

*Tre spazi virtuali.*



“  
MIRROR  
MIRROR  
”



PALCO  
DELLA STANZA



PELLE . ZIP

*Danza moderna*

*Tre spazi virtuali.*



“  
MIRROR  
MIRROR  
”



PALCO  
DELLA STANZA



PELLE . ZIP

*Esempio*

<https://olioliolili.github.io/Danza-moderna/>

*Grazie!* 