

## CorpoMemory



### Il progetto

CorpoMemory è una performance nata dall'osservazione del ruolo dei nuovi media nel sistema di relazioni che creiamo e nella produzione della memoria, secondo un sistema di dati che si trasferisce e si genera in un dispositivo esterno che diventa il contenitore delle biografie individuali e collettive.

Tale fenomeno è particolarmente evidente nelle e nei protagonisti dei flussi migratori e nelle nuove cittadinanze, dove il legame con l'altrove e il pericolo della perdita della relazione con la propria origine è sempre presente.

CorpoMemory interroga quindi la permeabilità del corpo rispetto ai media, con un riferimento particolare allo smartphone, secondo una scrittura di danza che lavora sulla sua penetrabilità rispetto ai flussi di dati e sulle dilatazioni dei suoi confini.

Il corpo contemporaneo è un corpo ibrido, permeabile, attraversato costantemente da informazioni. Allo stesso tempo è un corpo della moltitudine, che riflette il tema della sovrappopolazione del nostro pianeta e dei flussi migratori, e si fa portavoce di una pluralità di culture in una dinamica di interdipendenza. È un corpo ibrido, disseminato, per citare un'espressione del teorico Antonio Caronia, che intercetta la condizione post-organica della condizione attuale.

### Corpomemory, una grande memoria condivisa

Il lavoro di ricerca in Corpomemory, si concentra sul ruolo dello smartphone nell'era delle migrazioni e delle smart cities, e sulla sua funzione di costruire e raccogliere archivi di immagini, cartografie di viaggi e mappe emotive e biografiche. Il dispositivo tecnologico diviene una grande "memoria" condivisa ed estesa che permette alle narrazioni personali di essere conservate e visualizzate, divenendo parte stessa della nostra identità, un passaporto, una casa, una nostra estensione nel mondo.

Realizzato da performer di diverse provenienze geografiche e con diversi statuti di cittadinanza, CORPOMEMORY raccoglie di testimonianze, racconti, interviste sull'esperienza migratoria e sulle dinamiche di movimento tra territori.

## **Relazione spettatori – performer – performance**

La raccolta viene archiviata su un sito [www.corpomemory.org](http://www.corpomemory.org) in cui gli spettatori prima, dopo e nel corso dell'evento stesso- potranno accedere a informazioni- per conoscere i racconti, le esperienze, i frammenti di vita, i dati personali, i suoni e le immagini dei performer e della produzione e per poter partecipare attivamente interagendo con tutti gli elementi audiovisivi della performance.

Nel corso dell'evento è possibile stabilire un sistema di relazioni tra gli spettatori che, attraverso i testi che scorrono sul display del loro cellulare e sulle pareti, possono dialogare tra loro. La sfera intima e privata diventa pubblica. I luoghi dell'azione si moltiplicano e si dislocano negli spazi di fruizione tramite una piattaforma sia fisica che on line.

## **Modalità di presentazione**

La performance prevede differenti modalità di presentazione con diversi esiti dal punto di vista visivo e coreografico:

- partecipata, attraverso il coinvolgimento degli studenti della Scuola di Alta Formazione Paolo Grassi e degli studenti di danza contemporanea Artichoke, prevedendo anche un'interazione con il pubblico presente.
- site specific, adattando la performance a contesti urbani e non, sempre diversi come l'ultima versione realizzata appositamente per la Villa Caselli in provincia di Verbania nell'ambito del festival Nextones.
- per luoghi teatrali, rendendo fruibile la performance anche in un contesto più strutturato.

con diversi esiti dal punto di vista visivo e coreografico.

## **Versione partecipata**

La **versione partecipata** di CORPOMEMORY è costituita da un flusso di informazioni che si trasferiscono e trasmettono da corpo a corpo e che si compongono secondo un sistema di movimento articolato attraverso codici combinatori. La partitura è una trama sottilissima di segni che vengono presi in carico volta per volta da ogni partecipante che ne determina il ritmo, la qualità, la variante secondo un proprio segno stilistico. Attraverso il principio di circolarità nello spazio, il sistema di CORPOMEMORY affronta, dal punto di vista del corpo, della percezione, dell'apertura all'altro, uno sviluppo del sistema di relazioni che la comunità contemporanea mette in campo, sensibilizzando i corpi a un ampliamento della capacità di accoglienza e della disponibilità all'ascolto.

## **Versione per spazi teatrali**

La versione teatrale di CORPOMEMORY mette in campo un complesso sistema visivo, percettivo, coreografico attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie e new media che aprono la scatola teatrale informando di segni e presenze le sue pareti, la sala e gli stessi smartphone degli spettatori.

Il flusso di informazioni tra il corpo del danzatore e quello dello smartphone dello spettatore genera un sistema di relazioni tra chi assiste allo spettacolo e i performer, offrendo nuovi punti di vista e permettendo uno sguardo ravvicinato sulla danza e sulle loro biografie, attraverso l'ausilio della realtà aumentata.

Il risultato è la costruzione di un ambiente sensibile delineato nei tratti e nell'estetica, attraverso l'elaborazione delle scelte prese dalla collettività e da un'intelligenza artificiale.

Le parole, proiettate simultaneamente e in tempo reale sugli schermi degli smartphone e sui fondali della sala, diventano frasi che, in questa doppia "dimensione" acquisiscono un senso nuovo, a volte puramente casuale e confuso, a volte molto compiuto e preciso, costruito attraverso un criterio di selezione algoritmico dei testi.

All'interno di questo percorso, inteso come passaggio e ambiente di alterazione di informazioni, si sviluppa il tema della performance, con una coreografia che si dilata nel tempo e nello spazio, sospende il flusso indistinto dei dati, li elabora e li trasforma in linguaggio visivo e sonoro.

Il sistema interattivo sviluppato appositamente per CorpoMemory si basa su di una porzione di programma (patch) definito "regia mobile" creato con il software vvvv che installato su di un computer in regia permette agli smartphone di tutti gli spettatori presenti in sala, di essere collegati e di poter inviare e ricevere testi, suoni e immagini, videoproiettati, in grande formato e in modo immersivo a 360°, sulle pareti dello spazio performativo.

### **Versione site specific.**

**Nella versione site specific di Corpomemory**, lo smartphone permette di costruire un ambiente sensibile delineato nei tratti e nell'estetica, attraverso l'elaborazione delle scelte prese dalla collettività.

Nel corso dell'evento è possibile stabilire un sistema di relazioni tra gli spettatori che, attraverso i testi che scorrono sul display del loro cellulare e sulle pareti, possono dialogare tra loro. La sfera intima e privata diventa pubblica. I luoghi dell'azione si moltiplicano e si dislocano negli spazi di fruizione tramite una piattaforma sia fisica che on line.

Il dispositivo di selezione diventa il nuovo interlocutore che altera, distrugge, ricrea e nobilita i concetti trasmessi dallo spettatore e che ci interroga sull'effetto della trasmigrazione dei dati e sulla sua possibilità di trasformarsi da strumento di relazione, a oggetto di fraintesi e discriminazioni.

Lo spazio diventa un contenitore immersivo di flussi visivi, testuali e coreografici, che il danzatore abita in forma collaborativa con chi partecipa, reagendo e innestandosi con il sistema che di volta in volta viene generato.

### **Credits**

**Idea e regia** Claudio Prati e Ariella Vidach

**Coreografia** Ariella Vidach

**Interpreti** Sofia Casprini, Eleonora Zani, Elisabetta Da Rold, Dafne Borgotti, Nadege Okou, Aichatou Cherif, Marina Bertoni

**Programmazione vvv** Francesco Luzzana

**Assistente alla programmazione** Flavia Amato

**Aiuto tecnico** Simone Assi

**Scenografia** Claudio Prati

**Costumi** Ariella Vidach AiEP

**Coproduzione** Avventure in Elicottero Prodotti, Ariella Vidach AiEP, DiDstudio

**Con il sostegno di** MIC Roma, NEXT/ Regione Lombardia, Comune di Milano, DAC Comune di Lugano, DECS Divisione Cultura Canton Ticino/Swisslos