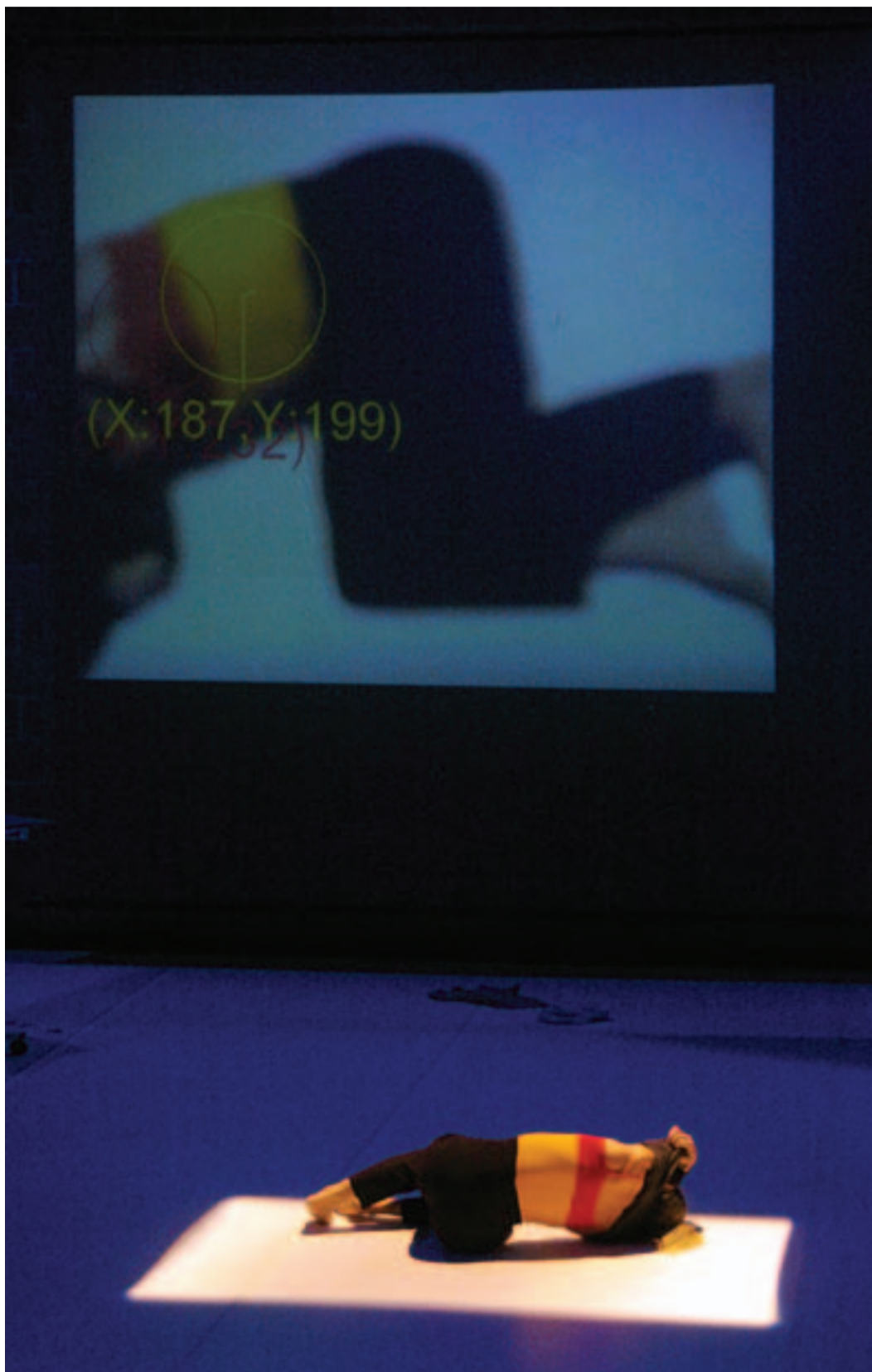


Danza, video, suono e tecnologia a servizio di una spiritualità del contemporaneo. Claudio Prati, direttore artistico e fondatore, insieme con Ariella Vidach, dell'Associazione Culturale Ariella Vidach-AiEP, racconta le tappe di un pensiero interattivo...

SPIRITUALITÀ INTERATTIVA



■ Il 24 settembre al Festival "I Teatri del Sacro" di Lucca è stato messo in scena *Empy Less* e il 7 ottobre presentato *Bodhi.mov* in site specific al MAGA - Museo d'Arte di Gallarate; di cosa parlano i due spettacoli di danza?

I due spettacoli affrontano entrambi la medesima tematica, quella del rapporto con la propria spiritualità, da punti di vista diversi. *Empy Less* rivela l'immagine di un uomo alla ricerca di una dimensione interiore: il gesto danzato riafferma la forza salvifica del corpo nella sua forma più pura ed autentica, *Bodhi* riporta l'attenzione sui sensi, nel tentativo di un recupero ed utilizzo di tutte le nostre capacità percettive. Il termine *bodhi* in sanscrito significa risveglio, illuminazione ed è proprio di questo che vogliamo parlare! Il nostro corpo,

fatto di sangue e ossa, deve essere una porta di accesso al senso delle cose, verso una dimensione che ne rivendica la forza vitale e creativa. Lo spettacolo, che utilizza una tecnologia sottile, si avvale di accelerometri a radiofrequenza, abbinati a un sistema di rilevamento a infrarossi, con cui quattro performer si relazionano producendo un ambiente sonoro e visivo stratificato. Dopo la versione *site specific* che è stata presentata al MAGA di Gallarate e lo studio inserito nel programma del Festival Performa alla Fabbrica di Losone (CH), lo spettacolo avrà un'anteprima al Teatro Supercinema di Tuscania verso la fine di ottobre.

I video realizzati e prodotti da voi, come ad esempio *Les Buffers* (2004) e *Cromosonics* (2007),

che storia creativa hanno?

In genere tutti i lavori video hanno origine da una performance o da uno o più spettacoli di danza che utilizzano un'unica tecnologia anche se le poetiche possono essere differenti. Ad esempio *Cromosonics* nasce da *DANXYmusic* e *Les Buffers* nasce da *Buffers*. La tecnologia comune di entrambi i lavori è costituita dal rilevamento dei colori da parte di un sistema interattivo. A seconda di come l'oggetto colorato si sposta nello spazio, della sua velocità, della sua dimensione e delle sue coordinate x e y, viene prodotta la colonna sonora e visiva in tempo reale. A differenza degli spettacoli in cui i protagonisti possono modificare degli stati di realtà nell'*hic et nunc* della rappresentazione, nei lavori video alcuni suoni sono stati rielaborati in post-prod-

zione perché la natura del *medium* è differente. Infatti, nello spettacolo *Buffers*, Ariella, che indossava un guanto rosso poiché interpretava un clown, suonava una tromba virtuale, mentre nel lavoro video il gesto era molto più evocativo e permetteva di entrare in una realtà onirica, fantastica, magica e non così strettamente legata alla produzione puntuale del suono.

Come avviene la scelta del tessuto sonoro e la sua composizione?

Dopo una prima fase iniziale e sperimentale mia e di Ariella abbiamo chiesto ad un compositore di intervenire sul *sound design*. Quando si realizza una produzione di danza interattiva ci sono vari elementi su cui lavorare e ognuno ha le sue specificità. L'*interaction design* si occupa quindi di mettere in relazione movimento, coreografia, suono e immagine. La cattura del movimento normalmente è gestita dai programmatori che decidono quali "aspetti" prendere in considerazione e come debbano es-

umana. Certamente però sono affascinato dalle possibilità dei nuovi media che permettono una metodologia creativa inaspettata, diversa, innovativa. Il digitale permette di utilizzare sistemi molto sofisticati, difficili da controllare, ma nello stesso tempo molto accessibili. Il computer può essere visto come un unico contenitore che racchiude particolarità e specificità di altri media amplificandone le potenzialità interdisciplinari. Questo tipo di lavoro richiede molte competenze in numerosi campi e trovarli racchiusi in un'unica persona, che possa produrre dei lavori trasversali che mettano in relazione musica, danza e arti visive, ad oggi, è ancora molto difficile.

Qual è lo scopo della vostra intensa attività didattica, dei workshop, dei seminari e delle tavole rotonde?

Il fatto di produrre degli spettacoli di danza implica anche l'aspetto della promozione e della divulgazione. Il sapere tecnologico che abbiamo accu-

A differenza degli spettacoli in cui i protagonisti possono modificare degli stati di realtà nell'*hic et nunc* della rappresentazione, nei lavori video alcuni suoni sono stati rielaborati in post-produzione perché la natura del *medium* è differente

sere rielaborati sotto forma di dati; l'elaborazione della colonna sonora è ideata dal *sound designer - compositore* e poi ci siamo io e Ariella, che ci occupiamo della parte coreografica e della messa in scena. Durante la produzione c'è un confronto costante, ma il *team* cambia quasi ad ogni spettacolo per cui non si può parlare di una dinamica creativa costante ed evolutiva. Pensare a modalità produttive definite e configurate è molto difficile perché la tecnologia è giovane e la sperimentazione è ancora agli inizi. Ogni produzione è un capitolo a sé.

Qual è il tuo rapporto con la tecnologia?

La tecnologia ha delle sue particolarità, ma è uno strumento che abbiamo sempre pensato dovesse essere utilizzato in una dimensione

mulato negli ultimi quindici, vent'anni di sperimentazione, vogliamo metterlo a disposizione di una nuova generazione di autori. Il modo che ci sembrava più efficace è stato quello di organizzare degli eventi, dei laboratori e degli incontri di pochi giorni dove confrontarci con altri artisti che lavorano con la tecnologia e le potenzialità dei software. Crediamo che solamente con il contatto diretto e lo scambio tra artisti, ingegneri e teorici che hanno sviluppato sistemi, tecnologie e idee si possa creare un lavoro innovativo. In questi ultimi anni, attraverso i nostri workshop e progetti culturali (INnetproject, TecArtEco, NAOnuoviautorioggi) abbiamo cercato di offrire una differenziazione di livelli e di proposte per poter parlare ad un pubblico più ampio e variegato. ■