



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Terpsiphoné: il suono del movimento

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Roma

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Concetta Cucchiarelli

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

Other

Sito Web

www.concettacucchiarelli.com

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

inn

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto propone un metodo alternativo per l'apprendimento del suono e del movimento, attraverso un pavimento interattivo che permette di captare, nonché modificare, il suono del movimento del fruitore che vi si muove al di sopra. Il progetto propone un utilizzo della

tecnologia che punti ad un potenziamento dei sensi in un'ottica sinestetica (ascolto del movimento e propriocezione del suono) e in particolare, allo sviluppo di un pensiero acustico?.

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto nasce dalla volontà dell'artista Concetta Cucchiarelli di utilizzare la tecnologia e l'arte digitale per potenziare i sensi. In particolare l'artista è sempre stata convinta della necessità di sviluppare un pensiero acustico (aural thinking), un pensiero che derivasse da un'attenzione focalizzata sull'elemento acustico/sonoro.

A tal fine l'artista ha progettato e realizzato un pavimento interattivo che desse la possibilità al fruitore di ascoltare amplificati e, all'occorrenza, elaborati, i suoni da lui stesso prodotti. Questo permette una conoscenza di sé diversa da quella visiva, come avviene soprattutto nella danza, ma permette di fare esperienza del movimento e della generazione del suono nello stesso momento, riuscendo, così ad apprendere in modo semplice, creativo ed istintivo entrambe le cose.

Ad oggi l'artista ha lavorato al progetto soprattutto da un punto di vista performativo, e nelle sue applicazioni didattiche dedicate in particolare ai danzatori. Il progetto, però, nasce per un pubblico più ampio possibile, primi tra tutti i ragazzi, ma anche gli adulti e gli anziani. Il progetto che si presenta in questa occasione si inserisce in questa ottica di didattica e formazione, essendo certa l'artista, che sviluppare un pensiero acustico possa incrementare ed accrescere un'attenzione maggiore nei confronti delle cose/persone che ci circondano e una maggiore consapevolezza di sé.

L'interfaccia è stata interamente realizzata e finanziata dall'artista.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-07-30 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

L'obiettivo fondamentale è potenziare l'ascolto e sviluppare l'apprendimento di suono e movimento in un'ottica sinestetica che svegli i sensi, al contrario di ogni uso comune della tecnologia che induce, al contrario, ad un loro assopimento.

Questo avverrà attraverso un metodo didattico appositamente pensato e strutturato per l'utilizzo con il pavimento interattivo Terpsiphoné. I moduli di questo metodo puntano all'apprendimento di singoli elementi di suono e movimento e, progressivamente della relazione tra i due elementi e la persona che vi si muove al di sopra.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Ad oggi il metodo di cui sopra è stato sperimentato con dei danzatori professionisti e il risultato è stato quello, effettivamente, di sviluppare in loro una maggiore attenzione al suono dei propri gesti. In quanto limitato al settore coreutico i metodi di valutazione sono stati legati a parametri legati alla performance nonché a rilevazioni attraverso questionari ed interviste. Nel caso di questo progetto anche il metodo di rilevazione sarà pensato ad hoc per il gruppo

di lavoro, non tralasciando, comunque, questionari, interviste ed occasioni di scambio di impressioni ed opinioni.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Gli utenti dipendono di volta in volta dal progetto in essere. Solitamente gruppi di massimo dieci persone che partecipano come utenti e fruitori. Mentre dal punto di vista dell'implementazione dello strumento e del metodo, una persona che cura gli aspetti cognitivi e linguistici dell'esperimento.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Da 1 a 3 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2014-03-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Data la forte trasferibilità del progetto gli altri soggetti possono imparare tutto a partire dalla realizzazione dello strumento, alla applicazione e implementazione del metodo didattico.

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Finora non sono stati rilevati grandi ostacoli alla realizzazione del progetto, se non la necessità di spazi relativamente grandi (sono sufficienti stanze di grandezza media).

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Per il futuro ci si aspetta di implementare il metodo e di validare le premesse e le teorie che hanno supportato il progetto sin dall'inizio. Un pensiero acustico e una conoscenza ed apprendimento sinestetico che migliori la conoscenza di se e dell'essere nel mondo.

educazione musicale [1] arte interattiva [2] danza [3] didattica del movimento [4] musica contemporanea [5] musica elettronica [6] didattica musicale [7] performing art [8] arte multimediale [9] interattività [10]

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/terps%C3%ACphon%C3%A9il-suono-del-movimento>

Collegamenti

- [1] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/educazione-musicale>
- [2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/arte-interattiva>
- [3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/danza>
- [4] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/didattica-del-movimento>
- [5] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/musica-contemporanea>
- [6] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/musica-elettronica>
- [7] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/didattica-musicale>
- [8] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/performing-art>
- [9] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/arte-multimediale>
- [10] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/interattivit%C3%A0>