

ALESSANDRO CARBONI
OVERLAPPING DISCRETE BOUNDARIES



nell'ambito del progetto
Focus on Art and Science in the Performing Arts
con il sostegno del
Programma Cultura dell'Unione Europea

Lâu Nay – Primo Studio

ideazione, direzione, object-media base e coreografia | Alessandro Carboni
danza | Jianan Qu
suono | Dickson Dee
direzione tecnica e interfaccia | Emanuele Lomello
sviluppo software and visual | Z25/ Arnaud Loonstra e Machiel Veltkamp
hardware e physical computing | Gabriel Rapetti
assistenza e organizzazione | Alessia Meloni
produzione | Associazione Culturale Ouroboros
contributi scientifici | Elisa Poli, Riccardo Mantelli (Urban Proximity Detector), Wallace, Chang - School of Architecture of Hong Kong, LaDU/Lab. of Urban Density - Faculty of Architecture- Cagliari, Paolo Atzori
sostegno | Noise Asia, Hong Kong, Fabbrica Europa, Bunker e Muzeum, Ljubljana, Abitare, D3D_Master Digital Environment_NABA

Asia Tour Team

ideazione, performance, object-media base e video | Alessandro Carboni
suono e musica | Dickson Dee
documentazione | Laing Guo Jian
collaborazione | Riccardo Mantelli (Urban proximity detector and software development)
contributi alla ricerca | Elisa Poli | Wallace Chang (School of Architecture of Hong Kong)
produzione | Noise Asia (Hong Kong)
coproduzione | Associazione Culturale Ouroboros (Italy)
commissione | Dawang Culture Highland (Cina) - sostegno | Fabbrica Europa - Firenze
LaDU/Lab. of Urban Density – Facoltà di Architettura - Cagliari | D3D_Master Digital Environment_NABA - Milano | Abitare | Newbleep MediaLab - Aosta

Kuala Lumpur - Malesia
Foshan - Cina
Singapore
Hanoi - Vietnam
Ho Chi Minh city - Vietnam
Foshan - Cina

Nell'epoca delle città diffuse, dell'iper-produzione delle immagini e dei new media appare necessario un ragionamento sul concetto di tempo, una riflessione sull'idea di memoria che si configura sempre più chiaramente come il difficile spazio entro cui costruire emozioni e verificare nessi e ipotesi sulle differenti strategie relazionali. Questi fattori confluiscono in una dimensione, quella dell'archivio progressivo, che sempre più sposta la sua dimensione fisica verso quella di un flusso temporale frammentato in più luoghi, così come molti tempi e molti luoghi costituiscono ormai le nostre vite multi-dimensionali composte sì di luoghi fisici ma sempre più proiettate verso spazi virtuali in continua ri-definizione. La geografia dei corpi

richiede di una nuova mappatura che sia dunque consapevole e ricettiva rispetto a questi continui cambiamenti che alimentano la nostra vita.

Dalle periferie rurali, ai paesaggi europei, alle megalopoli asiatiche la realtà esplorata da chi decide d'indagare queste problematiche viene ridisegnata dalle suggestioni di nuovi confini e nuovi modi di relazionarsi allo spazio. Nasce così la geografia emozionale: una mappatura dei luoghi di cui si fa esperienza, una geografia che coinvolge la sensibilità ma che agisce attraverso i tempi di una ricerca condotta con cura. È questo il senso che emerge dalle ricerche di Alessandro Carboni che della geopolitica culturale è diventato un attento osservatore e interprete.

Overlapping discrete boundaries nasce dopo la ricerca *What Burns Never Returns* (WBNR), che ha indagato e riflettuto sulle trasformazioni antropologiche e socio culturali dell'uomo e su come tecnologia, infrastrutture e individui siano organizzati nello spazio urbano.

La geografia emozionale. In *Overlapping discrete boundaries*, la ricerca si concentra da un lato sull'analisi oggettiva dello spazio urbano grazie a tecnologie geo-localive di esplorazione e mappatura, dall'altro sul rapporto soggettivo e intimo tra l'osservatore e l'ambiente che egli percepisce. L'ambiente che egli crea nella propria mente è infatti una somma di oggettivazioni e soggettivazioni continuamente modificabili. L'estetica del progetto si relaziona fortemente a questi strumenti d'indagine che prendono in considerazione l'oggettività dello spazio esperito e la soggettività degli sguardi attoriali. L'oggetto d'indagine diviene il processo di percezione. In questa prospettiva la proposta tematica del progetto si focalizza su l'individuo e sulla sua percezione dello spazio e dei flussi urbani. Le trame generate sono una griglia in continua trasformazione: l'uomo è il vettore e l'entità capace di modificare lo spazio, di generare nuovi flussi di movimento. La percezione riveste un ruolo decisivo: l'uomo, nel comprendere l'ambiente che lo circonda è in grado di incidere sulle reali modificazioni spaziali. La percezione diventa allora il vero luogo in cui codificare queste mappature soggettive. Lo spazio urbano ad esempio, non viene rappresentato per quello che è – come nelle mappe geografiche – ma con una ridefinizione e traslazione degli spazi da reali a metaforici e psichici.

La coreografia cognitiva. Incredibili sviluppi nel campo della biologia molecolare, biochimica genetica, scienze cognitive e neurologia, hanno esteso e amplificato le conoscenze sulla percezione e apprendimento, le possibilità e la concezione stessa di corpo. Ad esempio, le teorie rivoluzionarie del biologo Charles Darwin sull'evoluzione e la selezione naturale o il concetto di "meme" di Richard Dawkin, le teorie dello sviluppo dei sistemi auto-replicanti, le teorie virali, oppure le nuove teorie sulla classificazione genetica. All'interno di questo frame di ricerca si intende il processo coreografico come un sistema di apprendimento: un modello di interpretazione della realtà.

L'apprendimento avviene attraverso continue connessioni tra cervello e corpo, tra sinergie ed empatie tra capacità cognitive e traslazioni fisiche. Questi processi cinestetici, offrono la possibilità di esplorare con facilità le connessioni tra il mentale e il fisico, tra il cervello e il corpo, tra l'immaginario e il reale, ovvero quello che comunemente le scienze cognitive indagano. La coreografia diviene strumento per indagare, codificare e studiare i processi cognitivi, percettivi e di apprendimento. Il corpo del danzatore è il territorio in cui proiettare e traslare gli spazi da reali a metaforici e psichici.

ALESSANDRO CARBONI concept, ricerca coreografia e danza

Alessandro Carboni affronta percorsi di ricerca che da sempre coinvolgono più discipline e che attingono a studi di tipo specifico, teorico e pratico. Il coreografo si avvale di collaborazioni con altri artisti, studiosi, ricercatori, urbanisti, architetti, creando delle piattaforme artistiche e di lavoro che divengono snodo e mile stones del percorso progettuale. Egli assume così il ruolo di interfaccia e mediatore tra una piattaforma e l'altra, tra studiosi, ricercatori, artisti e performer. Il bagaglio di esperienza e conoscenze che accumula genera spettacoli e performance: ognuno è punto di arrivo e di partenza di differenti percorsi creativi. Ha studiato arti visive, danza e matematica. Da diversi anni ha concentrato il suo lavoro per la creazione di un metodo generativo di composizione per la performance: il ROT – rules of thumbs, nato dall'osservazione della matematica e la teoria dei sistemi e la geografia urbana. Insegna "Methodology as Performance Practice" all'interno del Master di "Scenography for Performance" alla Central Saint Martin's College of Art and Design di Londra. Inoltre coordina il "LaDU - laboratorio di densità trasformazione urbana" per il Dipartimento di Architettura di Cagliari, e il corso di "Digital Performance" all'interno del Master in Digital Environment Design presso il NABA di Milano. Recentemente ha iniziato a collaborare con School of Architecture di Hong Kong curando un'attività di ricerca multidisciplinare tra architettura, arti visive e scienze cognitive.

RICCARDO MANTELLI software development

Interactive media artist e designer, Riccardo Mantelli, produce lavori per società di piccola e media grandezza, collezionisti e istituzioni. Interaction design, installazione design, responsive environment design, cross media design, media nell'architettura e nello spazio pubblico sono le sue maggiori aree di interesse e specializzazione. Nella sperimentazione gestisce e mixa differenti linguaggi e aree di specializzazione, dalla comunicazione al design, l'arte e l'architettura, dal design tradizionale alle estetiche elettroniche. Premiato come vincitore del Newstoday Brand Promotion Contest (New York). I suoi lavori artistici sono stati menzionati da "Rai International", "Domus", "My Media", e diversi libri di new media art.

XTEND3ED/LAB visual & interface design

Xtend3dLab è una associazione che ospita un team di sperimentazione e ricerca indirizzato alla realizzazione di progetti che siano punto d'incontro fra bisogni sociali e sistemi tecnologici. Comunicazione, educazione, entertainment, etica, ricerca di nuovi linguaggi e di nuovi paesaggi visivi, arte digitale, live media sono alla base della creazione di dispositivi e installazioni in cui la dimensione dell'interattività, dell'edutainment e del behaviour changement sono in primo piano. Xtend3dLab nasce nel 2007, aggregando le molteplici personalità e professionalità che si sono formate e incontrate nell'ambito del Master in Digital Environment Design, diretto da Paolo Atzori e ospitato ancora oggi dalla NABA (Nuova Accademia di Belle Arti) di Milano, Italia. Punto di scambio e collaborazione fra artisti e figure professionali di rilievo nazionale ed internazionale, dal 2007 l'associazione ha realizzato progetti innovativi, selezionati per importanti festival ed eventi. In Xtend3dLab, arte, architettura, design, scienze sperimentali e applicate, linguistica, letteratura, teatro, musica, video, danza parlano fra loro e si traducono in progetti che trovano applicazione in contesti molteplici (dal museo interattivo agli spettacoli musicali e di teatro-danza, non tralasciando le presentazioni interattive di prodotti commerciali).

DICKSON DEE musica

Sound artist, produttore, compositore, fondatore della etichetta Noise Asia, Dickson Dee lavora nel campo della musica da più di 20 anni. La sua carriera inizia importando etichette indipendenti europee ad Hong Kong, Cina e Taiwan. Allo stesso tempo inizia a lavorare con i suoi progetti e a creare la sua etichetta. La sua esperienza include la distribuzione, creazione pubblicazione e promozione di elaborati audio e musicali. Nel 1996 debutta con l'album in solo "past" distribuito dalla Tzadik label (USA). Da allora, ha iniziato a costruire un personalissimo stile che spazia da avanguardia all'esperimentale, musica concreta, elettronica, new classical, industrial noise, dance, elettronica world jazz etc. Nel corso degli anni ha suonato sotto diversi pseudonimi e in diverse formazioni. Ad esempio DJ Dee per l'elettronica e progetti sperimentali. Li Chin Sung per la musica concreta e avanguardia, PNF industrial noise, Khoomi Sound Machine per elettronica world jazz, Dickson Dee per electroacoustica, campioni cut 'n' paste e giradischi. Ha collaborato con diversi artisti quali Zbigniew Karkowski, Otomo Yoshihide, Sainkho Namtchylak, Maja Ratkje, Sachiko M, Werner Dafeldecker, Patrick Pulsinger, Cdrk, Tujiko Noriko, Tetsuo Furadate, Yoshida Tatsuya, Keiji Haino, Adichi Tomomi, Astro, Makigami Koichi, Kang Taehwan, Lawrence English, Electronicat, Park Je Chun, Jonas Hellborg, Uwe Dierksen, VJ Milosh, Dr Das, Alessandro Carboni etc. Dickson ha creato set up la sua personale collana Dicksonia Audio all'interno dell'etichetta Noise Asia, dove pubblica le sue personali composizioni. Oltre ai concerti, Dickson collabora con artisti visivi, danzatori per lo sviluppo di spettacoli e performance. Inoltre collabora con arts academy e università per for workshops e lezioni che li permettono di condividere la sua esperienza con studenti e altri musicisti.