

De-aura digital company - briefing esplicativo

Il progetto *De-aura* nasce da un'esperienza personale che vede come oggetto di studio la danza. Potremmo constatare che per la prima fase del lavoro è stato utilizzato il "metodo scientifico", il quale attraverso l'osservazione dei fenomeni, ne risultano diverse considerazioni sull'oggetto preso in analisi. Di fatti, vi sono parecchie testimonianze che conducono sempre a una stessa conclusione: la privatizzazione della danza.

La danza è un'arte performativa che vive la sua vita all'interno di ambienti chiusi e di difficile accesso. Anche quando si parla di uno studio amatoriale (con questo termine ci riferiamo a chi studia ma non vuole fare della danza il proprio lavoro), o per bambini ci troviamo di fronte a delle "regole" non scritte in veste di selezione d'ammissione. Dunque, non è semplice trovare una scuola - perché le accademie abbracciano perlopiù chi mira a una formazione completa per diventare ballerino - che non abbia dei canoni o che non esita a farti iscrivere pur di ricavare del denaro aggiungendo quasi sempre un "ma" nell'accoglienza al primo giorno di prova.

Alla luce di quanto detto, il desiderio e la passione per questa disciplina, hanno fatto sì che nascesse questo *piccolo* progetto: una compagnia di danza digitale. Quest'ultima si pone come un'organizzazione di libero accesso che incoraggia l'apertura e una democratizzazione della danza. La compagnia accoglie tutti coloro che desiderino esprimersi, imparare, scoprirsi e riscoprire l'artigiano che è dentro ogni anima. Qui si unisce il *pensare* e il *fare*. Il nome, la storia, le finalità, gli obiettivi e la metodologia adottata, sono chiaramente illustrati nel link inviato.

In fase di briefing dato che l'idea ormai era formata, bisognava trovare un modo o meglio, un mezzo, attraverso cui diffondere quest'iniziativa indirizzata a tutti. Dopo differenti opzioni, si è puntato sulla creazione di un sito web. Quest'ultimo ci permette di utilizzare una metodologia di reimbodiment collegando il digitale e il corpo.

La fase di lavorazione del sito consta di circa dodici giorni, in primo luogo è stato utilizzato *word press* come base del sito, successivamente per caricare immagini e video è stato utilizzato un servizio di hosting alternativo, *altervista*, in modo da poter scaricare anche dei temi personalizzati. Infine con una fase di plugin si è ottenuto un prototipo di sito web.

Il sito è stato diviso in sezioni, nella home si è puntato sulla parte prettamente visiva con foto, slogan identitario e logo della compagnia in alto a sinistra. Aprendo il sito web dal computer in alto al centro sono presenti degli indicatori che rindirizzano l'utente nella sezione che preferisce: home, musiche, foto e FAQ.

Le immagini e il video in prima pagina sono state effettuate e in seguito editate via pc. Il progetto, come spiegato chiaramente nel sito web, prevede uno spazio per le fotografie amatoriali caricate dagli utenti.

La creazione della piattaforma virtuale è sembrata la più adatta in quanto, parlando di danza, è necessario portare l'attenzione sugli spazi e sulla loro qualità. Gli utenti hanno a disposizione sia uno spazio virtuale sul quale caricare le loro emozioni attraverso video o immagini, e uno spazio naturale, casalingo, artificiale (come è ben visibile nelle immagini costituenti il sito).

L'idea, la fase di lavorazione e gli spunti sono frutto di vari supporti cartacei e non.

In conclusione, ciò che è emerso è un progetto che vede come soggetto principale una fusione fra i processi del digitale con il web 2.0 e i processi manuali di un lavoro che (speriamo) si possa dire ben fatto.

Riferimenti bibliografici

O. Carpenzano, M. D'Ambrosio, L. Latour, 2016, *e-Learning elettric extended embodied*, ETS

L. e V. Moretti, 2022, *Il lavoro ben fatto. Che cos'è, come si fa e perché può cambiare il mondo*, collana #lavorobenfatto

C. Rovelli 2020, Helgoland, Adelphi edizioni

J. Newlove, J. Dalby, 2018, *Laban per tutti. La teoria del movimento di Rudolf Laban*, Dino Audino editore