

DanzArTe - Emotional Wellbeing Technology.

Una nota a margine

di Tiziana Canfori

tiziana.canfori@conspaganini.it

Keywords: Empathy, technology, music, DanzArTe

Nel corso di “Sintonie 2024”, ospiti di Casa Paganini-InfoMus, abbiamo avuto modo di sperimentare DanzArTe, un progetto che si trova in accordo con il nostro tema centrale: arte ed empatia. Vediamo innanzitutto la presentazione ufficiale:

DanzArTe è un progetto trasversale a diversi ambiti: medico, tecnologico, performativo e museale.

DanzArTe comprende un nuovo protocollo scientificamente validato (grazie alla collaborazione con l’ospedale Galliera di Genova, Unità Cure Geriatriche) e una piattaforma tecnologica a costi sostenibili per il trattamento di anziani a rischio fragilità.

DanzArTe prevede l’interazione con contenuti visuali (opere di arti visive) e sonori (sonificazione interattiva): utilizzare la risonanza estetica con un’opera d’arte come strumento per un’attività fisica e di stimolazione cognitiva adattate alle necessità di anziani fragili o a rischio fragilità: danzare l’Arte come attività fisica ed esercizio cognitivo di *memory training* per ritrovare, danzando, se stessi (*Danzare Arte, danzare Te*).

Grazie alla tecnologia messa in campo, risultato di progetti europei in corso a Casa Paganini-InfoMus (entimentement.dibris.unige.it), i pazienti fragili o a rischio fragilità ma cognitivamente non compromessi sono messi in contatto in modo particolarmente intenso con il mondo dell’arte e scoprono nuove forme di valorizzazione del patrimonio culturale sul territorio in una dimensione inclusiva e riabilitativa, definendo un concetto di salute, globalmente intesa come ricostituibile armonia nella relazione tra le funzioni fisiche, intellettuali, emotive e sociali della persona.

La tecnologia sviluppata dal progetto DanzArTe è utilizzata per guidare le persone anziane a rischio fragilità a ricostituire, singolarmente o in gruppo, i contenuti gestuali (e loro conseguenti valori emozionali) di antiche opere di arte sacra con semplici movimenti: l’analisi automatica in tempo reale delle qualità del movimento genera interattivamente suoni e rivelative manipolazioni delle immagini proiettate. E’ inoltre possibile monitorare la qualità individuale del movimento dei partecipanti sul lungo periodo per rilevare indizi di potenziale incremento della loro fragilità come strumento pre-diagnostico.

Il progetto è stato sperimentato e utilizzato in 10 RSA in Liguria e in Piemonte, presso il centro di riabilitazione internazionale Villa Beretta (Lecco) e in centri di aggregazione per anziani, attraversando anche gli istituti museali del territorio ligure e piemontese (inclusa sperimentazione presso il Museo Diocesano di Genova).

La *emotional wellbeing technology* (multimodale e interattiva) di DanzArTe trasforma il “contatto fisico” con l’opera d’arte in una nuova pratica

amatoriale collettiva che, esercitando in maniera emozionale movimento e memoria, crea una coinvolgente esperienza di comunità.

Progetto commissionato da Compagnia di San Paolo Cultural Wellbeing lab, con il contributo del progetto UE H2020 FET PROACTIVE EnTimeMent (entiment.dbris.unige.it).

Dal 2023, nell'ambito del progetto PNRR RAISE, sono in corso nuovi sviluppi ed estensioni del progetto con applicazione alla fruizione attiva di opere d'arte (audience engagement)¹.

Casa Paganini-InfoMus è nota nel mondo della ricerca scientifica proprio per i numerosi contributi al tema dell'empatia e della percezione musicale. Ricordo, già una ventina di anni fa, un lavoro sulla trasmissione delle intenzioni fra direttore e orchestra, oppure all'interno di un quartetto, nel quale erano stati coinvolti l'Orchestra degli Studenti del Conservatorio di Genova e il Quartetto di Cremona: una pioggia di sensori era scesa sui corpi dei musicisti per tracciarne i movimenti, la postura, la traiettoria degli sguardi. I risultati avevano poi dato luogo a presentazioni scientifiche e statistiche, ma erano stati anche riproposti ai nostri studenti per una lettura parallela secondo le sensazioni concrete dei musicisti. L'empatia infatti si vede e si misura anche con l'esperienza della vista e dell'ascolto. Ricordo che molte discussioni si erano utilmente accese nel confronto fra i dati e le opinioni.

Negli incontri di "Sintonie" abbiamo avuto modo di sperimentare anche il progetto DanzArTe, diventandone parte attiva. Siamo entrati nell'auditorium di Casa Paganini, luogo suggestivo e meraviglioso nella parte più antica del centro storico di Genova (che purtroppo nulla ha a che fare con la vera casa natale di Paganini, distrutta alla fine degli anni Sessanta) e alcuni di noi si sono messi alla prova, osservati dall'alto dai personaggi degli affreschi di Giovanni Andrea Carlone e di Bernardo e Valerio Castello: la convivenza di arte antica e tecnologie modernissime è uno dei motivi di fascino di questo centro di studio. Anche a noi è toccato penetrare nella composizione di un'affresco, ripetendone il gesto. La nostra ripetizione del movimento di abbracciare e sorreggere, presente nella Maternità che avevamo davanti agli occhi, si perfezionava per tentativi scanditi da ritmi e suoni, finché il suono non si fermava e sulla parete si fissava la parte

¹ Camurri, A., Seminerio, E., Morganti, W., Canepa, C., Ferrari, N., Ghisio, S., ... & Pilotto, A. (2023) Development and validation of an art-inspired multimodal interactive technology system for a multi-component intervention for older people: a pilot study. *Frontiers in Computer Science*, 5.

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fcomp.2023.1290589/full>

Video demo: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLEVgkiAQI8zJFdyEJkk1rwbVAniiQH1fY>

del dipinto che stavamo studiando. La scomposizione del movimento in ritmo e suono veniva poi giocata da due persone insieme, facendoci sperimentare, oltre al rapporto con la figura dipinta, anche quello con l'altro “lettore” che partecipava al gioco. Anche in questo caso, al lavoro dei sensori si legava l’interpretazione fisica, presente e naturale del rapporto dei corpi e del loro movimento. Il rapporto uomo-macchina e le Digital Humanities (Affective Computing, Arts, and Cultural Welfare) sono infatti il terreno d’elezione della ricerca a Casa Paganini-InfoMus.