

Farsi Antenna CorpoGiochi®

percorso di formazione

Patto di partecipazione

Il presente patto è il documento col quale l'aspirante *Antenna* sceglie di partecipare a *Farsi Antenna CorpoGiochi®* diretto da Monica Francia. Il percorso di formazione è finalizzato a condurre i laboratori solo all'interno del progetto *CorpoGiochi a scuola* a Ravenna. La persona che vuole farsi *Antenna* non potrà applicare il metodo autonomamente al di fuori del progetto *CorpoGiochi a scuola*.

CorpoGiochi a scuola

Il progetto *CorpoGiochi a scuola* è partito in due classi di scuola primaria nel 2003 e in vent'anni di attività si è esteso gradualmente, principalmente nel territorio ravennate, inserendosi con intelligenza e creatività nel contesto regolato delle classi scolastiche.

I laboratori di *CorpoGiochi a scuola* sono interventi che portano a sviluppare l'ascolto, l'autovalutazione, la sensibilità. Queste competenze relazionali sono visibili non solo sul breve termine ma anche a rilascio prolungato, continuando negli anni a esprimere i loro effetti nelle persone coinvolte.

Nella scorsa annualità scolastica ha realizzato 80 laboratori esperienziali all'interno delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado coinvolgendo 1600 bambine e bambini, ragazze e ragazzi dai 3 ai 13 anni e 150 docenti. Questo risultato è stato possibile grazie alla tenacia e all'entusiasmo dei/delle docenti che hanno chiesto di attivare il laboratorio in presenza per la loro classe/sezione, valorizzandolo come ogni altra disciplina scolastica.

CorpoGiochi è un piano di trasformazione personale, estetica e politica che, a partire dai corpi e dalle relazioni, mira a rendere possibili altre percezioni del mondo e, quindi, altri mondi. *CorpoGiochi* è un insieme vagante, mutevole e imprevedibile di pratiche corporee create, trasmesse e organizzate da Monica Francia in una drammaturgia di gioco scandita da prove. Intendiamo 'gioco' così come 'to play' e 'jouer' che vogliono dire allo stesso tempo 'giocare', 'suonare' e 'recitare' e 'prova' come la prova di uno spettacolo, una preparazione che è qualcosa di più di un esercizio, una messa in scena che evoca già il pubblico che verrà, una sperimentazione in un ambiente protetto di qualcosa che è pubblico e politico. Come ogni gioco, è solo grazie alle sue regole precise e rigorose che *CorpoGiochi* funziona, trasformandosi anche radicalmente in base alle necessità dei gruppi che incontra. *CorpoGiochi a scuola* nasce nel 2003 dalla riscrittura delle pratiche avvenuta con lo scontro con il sistema scolastico, con le sue abitudini e le sue prescrizioni, resasi necessaria per incontrare le giovanissime e poi, tramite loro, le insegnanti e le famiglie. Per entrare in relazione con gruppi costituiti di persone dai 3 ai 18 anni, *CorpoGiochi a scuola* ha preso forma negli anni in moduli chiamati: Primo; Infanzia; Secondo; Terzo; Quarto; Quinto; Tweens nero; Tweens bianco; Tweens rosso; Map your life; La giusta distanza; I choose game; La giusta vicinanza.

Farsi Antenna

Chi conduce un laboratorio *CorpoGiochi* è chiamata *Conduttrice*. Il termine *Conduttrice* va inteso come una persona che si propone con le stesse caratteristiche di un materiale in grado di far scorrere al suo interno le informazioni, le correnti elettriche e il calore. Si ispira alle proprietà del Rame. In particolare, nelle pratiche *CorpoGiochi a Scuola*, il *Nome di Gioco* della *Conduttrice* è *Antenna*. Il termine *Antenna* va inteso come una persona che incarna le caratteristiche del dispositivo che rende possibile le comunicazioni a distanza, capace quindi di ricevere e trasmettere informazioni. *CorpoGiochi* pensa che ogni persona a cui accade di trovarsi a condurre un gruppo abbia bisogno di sperimentare le caratteristiche di *Conduttrice* e *Antenna*.

L'*Antenna* considera l'esperienza di conduzione come un'occasione importante di lavoro su se stessa, per accorgersi del tipo di atteggiamento corporeo ed emozionale che attiva nella relazione con le altre. È un'occasione importante di proporsi come strumento consapevole del compito politico da svolgere, della trasformazione e del cambiamento necessario da sperimentare prima di tutto su di sé. L'*Antenna* mantiene, durante gli incontri, un'auto-osservazione costante sia sul linguaggio corporeo che sul linguaggio verbale, per cercare di modificare ogni modalità relazionale data per scontata, mantenendo aperta la ricerca di modalità pratico-percettive che possano portarla a una migliore conoscenza di sé. L'*Antenna* sa condurre se stessa e le partecipanti a sperimentare l'autonomia, la ricezione, la trasmissione e soprattutto l'errore. L'errore è qui inteso come

un'alterazione del normale svolgimento delle cose che permette lo scivolamento su un altro piano di percezione. Non c'è alcun desiderio di essere nella rettitudine, con la colonna vertebrale dritta, come non c'è possibilità né interesse nel dichiararsi superiori alle emozioni e ai sintomi corporei. L'*Antenna* in quanto allenatrice si mostra capace, ma mai impeccabile. Si mostra come corpo in trasformazione e come materia sempre in movimento. A un'*Antenna* viene richiesto di porre particolare attenzione alla responsabilità che le arriva insieme al ruolo di potere. Il potere in questo senso è inteso come la possibilità di spostare più corpi con un solo gesto. Il gruppo, amplificando i suoi gesti, permette all'*Antenna* di osservare se stessa e la portata delle sue azioni nel mondo.

Percorso di formazione *Farsi Antenna CorpoGiochi*®

1. Fare domanda di partecipazione alla responsabile della formazione, sottoscrivere il patto e pagare il costo di iscrizione al percorso di formazione.
2. Realizzare con le congiunte *Body Attack - Giochi domestici per congiunti elastici* - Tutorial 1. *Prova di Fiducia*. <https://vimeo.com/490184880> e inviare l'intervista di tutte le partecipanti e la sua restituzione approfondita.
3. Scaricare e leggere gli *Almanacchi CorpoGiochi* pubblicati e visionare i video realizzati <http://www.cantieridanza.it/corpogiochi/materiali/>
4. Partecipare come osservatrice in almeno 4 laboratori realizzati nelle scuole di Ravenna condotti da almeno 2 diverse *Antenne* certificate (16 incontri di laboratorio per 32 ore di formazione).
5. Fare domanda di *prova sul campo* alla responsabile della formazione.
6. Condurre (senza compenso) 3 laboratori-prove sul campo, con la presenza di un'*Antenna* certificata.
7. Ricevere il certificato di *Antenna* se superata la prova e se inviata una restituzione scritta dell'esperienza.

Costo

Per iscriversi al percorso di formazione ci sono tre possibilità in base alla disponibilità economica e al desiderio di sostenere la ricerca: 1) 200€ 2) 150€ 3) 100€.
È possibile aprire un dialogo sulle economie.

Monica Francia

Attiva nella ricerca coreografica dal 1977, con la sua compagnia produce spettacoli presentati in contesti nazionali ed internazionali. Nel 1994 fonda a Ravenna l'Associazione *Cantieri di Fine Millennio*, oggi *Cantieri Danza*. Come curatrice inventa operazioni originali di contaminazione culturale tra cui Festival *Lavori in Pelle*, Festival *Ammutinamenti*, *Vetrina della Giovane Danza d'Autore*, *Danza in Vetrina*, *Incursioni di Danza Urbana*. Dal 2003 si dedica alla trasmissione di pratiche corporee, ideando il metodo *CorpoGiochi*® che ora cura nel ruolo di *Antenna* parabolica. Dal 2017 cura il laboratorio *Device* che porta alla performance *Congegno Emotivo* insieme a Sara Zannoni e Zoe Francia Lamattina. Dal 2021 è coinvolta in *archivia* di Zoe Francia Lamattina.



la Sottoscritta

Nata a, il, residente a, Codice Fiscale, Cellulare ed E-mail

Dichiara di voler partecipare al percorso di formazione, diretto da Monica Francia, *Farsi Antenna*
CorpoGiochi®

Data e Firma _____

Patto da sottoscrivere e inviare a: info@corpogiochiasd.it