

RESIDENZE DIGITALI

un progetto di

Centro di residenza della Toscana

in partenariato con



Comunicato Stampa, 22/4/2021

Selezionati i 7 progetti vincitori del bando delle Residenze Digitali

178 le proposte pervenute da tutta Italia

Chiara Taviani, Jan Voxel,
Giacomo Lilliù/Collettivo ØNAR e Lapis Niger, Margherita Landi e Agnese Lanza,
compagnia fuse*, Lorenzo Montanini, Mara Oscar Cassiani

Al via il processo creativo di residenza che per 7 mesi vedrà gli artisti affiancati dai partners e dalle tutor di progetto:
sinergie virtuose, per esplorare creatività e le potenzialità del mondo digitale

Sono stati selezionati i 7 progetti vincitori della seconda edizione del bando delle residenze digitali, un progetto promosso dal **Centro di Residenza della Toscana (Armunia - CapoTrave/Kilowatt)**, in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali **AMAT**, la Cooperativa **Anghiari Dance Hub**, **ATCL – Circuito Multidisciplinare del Lazio per Spazio Rossellini**, il **Centro di Residenza dell' Emilia-Romagna (L'Arboreto -Teatro Dimora di Mondaino, La Corte Ospitale)**, la **Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova** e **ZONA K** di Milano. Si tratta di *Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen* di **Chiara Taviani**; *The Critters Room #experience* di **Jan Voxel**, gruppo composto da **Lorenzo Belardinelli**, **Cinzia Pietribiasi**, **Lidia Zanelli**; *WOE – Wastage of Events* di **Giacomo Lilliù/Collettivo ØNAR** e **Lapis Niger**; *Dealing with Absence* di **Margherita Landi** e **Agnese Lanza**; *Sàl* della compagnia **fuse***; *Into the Woods* di **Lorenzo Montanini**, in collaborazione con **Simona Di Maio** e **Isabel Albertini**; *I Am Dancing in a Room* di **Mara Oscar Cassiani**. Sono progettualità artistiche legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, **progetti artistici sperimentali che trovano nello spazio web il loro habitat ideale**.

I sette progetti sono stati selezionati da una giuria di 30 rappresentanti dei 9 partner organizzatori del progetto e dalle 3 tutor, le studiose **Laura Gemini**, **Anna Maria Monteverdi**, **Federica Patti**.

Ogni compagnia artistica riceverà un contributo di 3500 euro e sarà affiancata, nello sviluppo e nella realizzazione del lavoro, dai partner e dalle tutor di progetto. L'esito del processo creativo sarà una prima restituzione online aperta al pubblico che si terrà nella settimana che va dal 22 al 28 novembre 2021.

“Questa seconda annualità di Residenze Digitali ci ha portato a esaminare una rosa di progetti maggiormente evoluti, molto più centrati sull'utilizzo consapevole degli ambienti digitali di quanto non fosse la media delle proposte giunte lo scorso anno.” – dichiarano i **promotori del progetto** – “Siamo impegnati a seguire passo passo e per 7 mesi l'evoluzione dei 7 progetti vincitori, fino alla Settimana delle Residenze Digitali di fine novembre. Ci metteremo a fianco di questi processi creativi, aiutandoli a sviluppare tecniche informatiche e contenuti drammaturgici utili a favorire il futuro incontro con gli spettatori del web.”

I progetti selezionati

Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen, della coreografa e danzatrice **Chiara Taviani** - fondatrice insieme a Carlo Massari di C&C Company - è un'indagine sulla trasformazione dell'immagine e sul senso dell'immagine stessa, tramite l'uso del green screen. Obiettivo del progetto è la realizzazione di un'opera semi-cinematografica realizzata con interpreti a distanza e creata integralmente da casa tramite computer, con l'esito di un mini-film trasmesso online.

The Critters Room #experience è un progetto di **Jan Voxel**, gruppo formato dal fisico e informatico **Lorenzo Belardinelli**, dalla performer e regista teatrale **Cinzia Pietribiasi**, dalla danzatrice e scenografa **Lidia Zanelli**. Protagonisti del progetto sono: le polveri sottili, PM10, misurate da centraline autocostruite e di libero accesso; i vetri da microscopio, esposti all'aria con pratica performativa, catalogati e micro-fotografati; le immagini e i suoni, che dai dati e dai vetri prendono forma. The Critters Room è una web-application interattiva grazie alla quale gli spettatori potranno “visualizzare l'aria”, ascoltare il suono dei critters e osservare le creature allora-viventi-ed-ora-viventi che ci narrano la fine dell'epoca centrata sull'umano. Il lavoro nasce in collaborazione con la Compagnia Pietribiasi/Tedeschi e si avvale del sostegno di Ateliersi, Bologna.

WOE – Wastage of Events di **Giacomo Lilliù/Collettivo ØNAR** e del fumettista **Lapis Niger**, già noto come Napo nel duo rap Uochi Toki. Una performance in realtà virtuale, il cui titolo è tratto da una didascalia di “The Cage”, rivoluzionario graphic novel di Martin Vaughn-James del 1975: un racconto non lineare privo di personaggi, in cui dell'umano aleggia solo l'assenza. WOE rimodula quel panorama desolato in un deserto tridimensionale infinito per esplorare il territorio digitale che è entrato a far parte del nostro quotidiano ma che nasconde vaste zone d'ombra. Una produzione MALTE.

Dealing with Absence, progetto della coreografa e antropologa **Margherita Landi** e della danzatrice e coreografa **Agnese Lanza**, è un lavoro che intende indagare la relazione tra corpo e tecnologia in termini coreografici e fisici. La ricerca vuole approfondire l'apprendimento di un linguaggio fisico da un visore VR (Virtual Reality) e la possibilità di creare una partitura coreografica partendo da un montaggio video 2D ricollocato in un ambiente a 360 gradi, alternati a video immersivi girati ad hoc. Il progetto è stato selezionato per Biennale College Cinema VR 2020 come uno dei 6 migliori progetti italiani in VR.

Sàl è un progetto della compagnia fuse*, che opera nell'area di incontro tra arte e scienza. Sàl (“anima” in islandese) è il terzo capitolo di una trilogia di live media performances. Il primo capitolo, Ljós (“Luce”, 2014) trae ispirazione dal “venire alla luce” usando la metafora del sogno e del risveglio, mentre il secondo, Dökk (“Buio”, 2017), racconta il viaggio di una vita dalla nascita alla morte. Sàl affronta il tema della prosecuzione del viaggio, attraversando l'orizzonte che separa la percezione cosciente dalla realtà del risveglio. L'obiettivo è una performance artistica su tre livelli paralleli, tra reale e virtuale, per un'esperienza transmediale totalizzante.

Into the Woods è un progetto del regista e attore **Lorenzo Montanini**, in collaborazione con **Simona Di Maio** e **Isabel Albertini**. Il lavoro intende creare una serie di 10 brevi favole in video, tratte dalle Fiabe Italiane di Calvino. Attraverso il teatro di oggetti vengono ricreati mondi in miniatura, spesso non realistici, che la dimensione video può valorizzare, creando un senso di immersività impossibile attraverso la rappresentazione puramente scenica. Il video sarà realizzato con una telecamera in 4k, con una telecamera

a 360° e con un Lidar scanner, per ricostruire gli ambienti della favola in 3d ed esplorare la possibilità di vedere la storia anche in VR.

I Am Dancing in a Room nasce da un'idea di **Mara Oscar Cassiani**, artista wifi based che lavora nell'ambito della performance, della coreografia e dei media digitali, insignita nel 2019 del premio Digital Award di Roma Europa Festival. Il progetto si sviluppa ed estende come un capitolo completamente nuovo della ricerca intorno al concetto di Fauna, intesa come parte dell' habitat della rete e delle sue manifestazioni. Il titolo è ispirato alla fondamentale masterpiece sonora di Alvin Lucier "I Am Sitting in a Room", in cui l'autore osserva il decomporsi della traccia sonora man mano che essa viene ripetuta a loop in una stanza. Allo stesso modo "I Am Dancing in a Room" medita sull'eterno riverberarsi dei gesti in rete, da una stanza all'altra degli utenti, uniti esclusivamente dalla persistenza della stessa coreografia.

Con questa progettualità, il Centro di Residenza della Toscana (Armunia - CapoTrave/Kilowatt) e i suoi partner AMAT, Anghiari Dance Hub, ATCL per Spazio Rossellini, Centro di Residenza Emilia-Romagna (L'Arboreto Teatro Dimora di Mondaino, La Corte Ospitale), Fondazione Luzzati Teatro della Tosse, ZONA K, non vogliono rinunciare alla propria vocazione di accoglienza degli artisti in residenza presso le proprie strutture, piuttosto vogliono esplorare un'ulteriore opportunità di creazione che apre nuove sfide formali e concettuali, produce contenuti artistici innovativi e affianca le forme consuete di fruizione dello spettacolo dal vivo.

Ulteriori Informazioni su www.residenzedigitali.it

RESIDENZE DIGITALI: IL NOSTRO DECALOGO

COSA FACCIAMO PER SUPPORTARE LE 6 RESIDENZE DIGITALI VINCITRICI DEL BANDO

- 1) Accompagniamo il processo creativo degli artisti con 6 incontri collettivi da remoto (aprile, maggio, giugno, settembre, ottobre, novembre) a cui partecipano tutti gli artisti selezionati, le tutor e tutti i promotori del progetto nonché titolari di residenza, per conoscere bene i progetti di ricerca e monitorarne l'andamento, anche attraverso la discussione collettiva intorno al diario di appunti multimediale redatto da ogni compagnia, dove si sedimentano criticità e potenzialità dei processi artistici in atto.
- 2) Seguiamo individualmente e da remoto ognuno dei progetti, dividendoci tra titolari di residenza una responsabilità esecutiva, ciascuno su uno specifico progetto: l'obiettivo è quello di aiutare gli artisti a risolvere specifici problemi gestionali che si ponessero durante la realizzazione dei loro progetti.
- 3) Offriamo a ciascuno dei progetti un contributo economico di 3.500 euro + iva (o al lordo di ritenuta d'acconto).
- 4) Mettiamo a disposizione di ogni progetto una tutor esperta in digital performance, che segua le varie fasi di elaborazione dei progetti artistici, nonché offra occasioni di elaborazione teorica e strumenti pratici utili allo sviluppo dei progetti.
- 5) Sperimentiamo i modelli elaborati dagli artisti durante le fasi di sviluppo.
- 6) Divulghiamo la conoscenza dei progetti attraverso comunicati stampa e interviste, nonché attraverso una narrazione degli stessi sui nostri social media.
- 7) Amplifichiamo la visibilità dei contenuti digitali prodotti, soprattutto di quelli che necessitano di una diffusione in itinere, funzionale alla realizzazione del progetto stesso.

- 8) Organizziamo nel periodo 22-28 novembre 2021, un momento di visibilità pubblica per i 6 progetti vincitori che avrà la struttura di un vero e proprio festival delle residenze digitali, all'interno del quale verranno presentati i 6 progetti, nello stadio in cui sono, non per forza come opere già complete, ma come stadio di avanzamento di un processo.
- 9) Promuoviamo il processo produttivo di ciascun progetto vincitore incoraggiando l'intervento di nuovi soggetti interessati a contribuire alla produzione di uno o di tutti e sei i progetti.
- 10) Favoriamo la conoscenza di altri progetti finalisti segnalati dalla Giuria, auspicando che altri soggetti del sistema delle residenze scelgano di aderire a questa rete, entrando a supportare gli altri progetti segnalati.

Residenze Digitali è un progetto ideato e coordinato dal Centro di Residenza della Toscana (Armunia - CapoTrave/Kilowatt) in collaborazione con AMAT, Anghiari Dance Hub, ATCL per Spazio Rossellini, Centro di Residenza Emilia-Romagna (L'Arboreto - Teatro Dimora, La Corte Ospitale), Fondazione Luzzati Teatro della Tosse, ZONA K

Ufficio stampa CapoTrave / Kilowatt Maria Gabriella Mansi 334 9303765 mariagmansi@gmail.com

Ufficio stampa Armunia Elisabetta Cosci mob 339 5711927 elisabettacosci.stampa@gmail.com

Ufficio stampa AMAT Barbara Mancina 335 7756368 b.mancia@amat.marche.it

Ufficio stampa Anghiari Dance Hub Elena Lamberti 349 5655066 yeleni87@hotmail.com

Ufficio stampa ATCL Emanuela Rea 380 588 2657 rea@atcllazio.it

Ufficio stampa L' Arboreto Irene Gulminelli 335 436986 ufficiostampa@arboreto.org

Ufficio stampa La Corte Ospitale Manuela Secondo 347 0055175 manuela.secondo@corteospitale.org

Ufficio stampa Fondazione Luzzati Teatro della Tosse Valentina Mancinelli 348 5300732 v.mancinelli@teatrodellatosse.it

Ufficio stampa ZONA K Renata Viola 348 5532502 violarenata67@gmail.com