



RASSEGNA STAMPA

SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI 2021

Ne hanno parlato:
Corriere Romagna
Cusano TV
Hystrio
Il Resto del Carlino
Il Tirreno
La Nazione
Rai Radio Live
Telelombardia

agenparl.eu
arshake.com
ateatro.it
digicult.it
digitalperformance – annamariamonteverdi.it
ilpickwick.it
locacritica.com
lunarium.substack.com
PAC – paneacquaculture.net
picenotime.it
stratagemmi.it
tag24.it
teatrionline.com
teatroecritica.net
tuttascena.wordpress.com
vivepesaro.it
webzine.theatrounduepuntozero.it



SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI _ comunicato stampa

By **Redazione** - 26 Ottobre 2021



(AGENPARL) – mar 26 ottobre 2021 SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI:

DAL 22 AL 28 NOVEMBRE IL FESTIVAL ONLINE

DEDICATO ALLE CONTAMINAZIONI TRA PERFORMING ARTS E AMBIENTE DIGITALE

La progettualità di AMAT rinnova il sostegno alla creatività degli artisti in un'ottica di partnership con importanti soggetti del panorama teatrale italiano. Da sempre impegnato in progetti di rete – nazionali e internazionali – il circuito marchigiano interdisciplinare di teatro, musica, danza e circo "titolare di residenza" riconosciuto da Regione Marche e MiC promuove dal 22 al 28 novembre, la seconda edizione della Settimana delle Residenze Digitali, un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e promosso insieme al Centro di Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt) che ne è il promotore, in partenariato con 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano. 9 realtà, per una partnership allargata rispetto allo scorso anno, e tre tutor di progetto – le studiose Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti – per dare maggiore respiro e un crescente supporto alle progettualità artistiche.

Al bando lanciato in primavera avevano risposto 178 compagnie, ma sono stati 7 i progetti artistici selezionati, che verranno presentati durante la settimana delle Residenze Digitali e a cui il pubblico potrà accedere online, vivendo esperienze uniche di fruizione del web: Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen di Chiara Taviani; The Critters Room di Jan Voxel, gruppo composto da Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi, Lidia Zanelli; WOE – Wastage of Events del marchigiano Giacomo Lilliù/Collettivo ØNAR e Lapis Niger; Dealing with Absence di Margherita Landi e Agnese Lanza; Sàl | Rite – Studio 0.2 della compagnia fuse*; Into the Woods – La finta nonna di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini; I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21 di Mara Oscar Cassiani.

Si tratta di progettualità legate ai linguaggi della scena contemporanea e della



performance, che trovano nello spazio web il loro habitat ideale.

Il programma della Settimana

Dal 22 al 28 novembre, ogni giorno alle 16, sarà possibile accedere a un episodio (7 episodi, della durata di 10 minuti l'uno) di Into the Woods – La finta nonna, progetto di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini: un dispositivo narrativo che coniuga riprese, teatro e video 360°, realizzato a partire da una delle "Fiabe Italiane" di Italo Calvino, "La finta nonna". Una bambina deve attraversare il bosco oscuro e sconosciuto, lottando per salvarsi da un'orca. Ce la farà? Into the Woods è un progetto digitalmente artigianale (o artigianalmente digitale) in cui il teatro d'oggetti incontra il video a 360°, creando un senso di immersività impossibile attraverso la rappresentazione puramente scenica. Lorenzo Montanini è regista, formatore e performer, ha diretto più di trenta spettacoli per teatri e festival in Europa e in America. Simona Di Maio è attrice, formatrice e regista. Co-fondatrice della compagnia Il Teatro nel Baule e co-direttrice artistica della stagione di teatro per famiglie al Teatro Bellini di Napoli. Isabel Albertini lavora con i materiali; ha una formazione in gioielleria contemporanea e gestione culturale.

Dal 22 al 28 novembre, ogni giorno alle 18, sarà disponibile online un episodio di Whatever happens in a screen stays in a screen, della coreografa e danzatrice Chiara Taviani: otto mini-film realizzati con il green-screen, della durata di 8 minuti l'uno, con sottotitoli in italiano e inglese. Il progetto, realizzato interamente con musiche e immagini libere da copyright, esplora le possibilità di modificazione dell'immagine tramite la variazione del background. Inserendo una figura viva all'interno di un'immagine fissa si creano una variazione di percezione e una nuova possibilità di lettura: tableaux vivants si susseguono, sia nella loro realizzazione artigianale vintage, sia nella loro drammaturgia. Protagonisti del mediometraggio, Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona, Simone Zambelli, e con la partecipazione di Francesco Montagna, Maura Teofili e Sofia Naglieri. Coreografa e danzatrice, Chiara Taviani lavora come artista indipendente tra Francia e Italia, ottenendo vari riconoscimenti; nel 2020 è stata selezionata come artista AerowavesTwenty20'.

Lunedì 22 novembre, alle 21, appuntamento con Dealing with absence, progetto della coreografa, media artist e antropologa Margherita Landi, e della danzatrice e coreografa, Agnese Lanza. Un processo di delivery coreografico. I visori VR arrivano direttamente a casa del danzatore che può fruire dei contenuti d'ispirazione cinematografica sul tema dell'assenza. Nel momento di emersione, all'interno della Settimana delle Residenze Digitali, il pubblico troverà solitudini collegate, una coreografia "istantanea" che passa da una danzatrice all'altra creando una nuova comunità, che si costruisce attraverso canali che escludono la presenza fisica ma che, attraverso la tecnologia, trova una forma poetica. Partecipano al progetto, prodotto da Gold Enterprice con il sostegno di Residenze Digitali, le danzatrici Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria, Cora Gasparotti. Attraverso un video, accessibile online fino a domenica 28 novembre, sarà possibile scoprire il percorso di residenza sulla creazione coreografica in VR.

Mercoledì 24 novembre, alle 21, Olga legge i critters del gruppo Jan Voxel, estratto dal progetto The Critters Room, live radiofonico in collaborazione con Mikroradio. "The Critters Room" è un ambiente reale e virtuale in cui sperimentare la presenza "dei mostri e dei fantasmi dell'Antropocene", dove convivono molteplicità di connessioni e presenze tra artisti, dati, attivisti, hardware, scienziati, pollini. Protagonisti del progetto sono le polveri sottili, PM10, misurate da centraline auto-costruite e di libero accesso, e i vetrini da microscopio, esposti all'aria con pratica performativa, catalogati e micro-fotografati. Jan Voxel è un gruppo informale, nato nel 2019 e costituito dal fisico e



informatico Lorenzo Belardinelli, dalla performer e regista Cinzia Pietribiasi e dalla danzatrice e scenografa Lidia Zanelli. Il progetto è realizzato in collaborazione con la Compagnia Pietribiasi/Tedeschi e con il sostegno di Ateliersi Bologna e Officina Leo van Moric, Parma.

Giovedì 25 novembre, alle 20:30, sarà la volta di Sál | Rite – Studio 0.2, un progetto di fuse*, uno studio e una compagnia di produzione indipendente fondata nel 2007, che esplora le possibilità espressive date dall'uso creativo delle tecnologie digitali al fine di interpretare la complessità dei fenomeni umani e naturali. Nella settimana delle Residenze Digitali, la compagnia presenta il secondo studio di Sál | Rite, uno dei piani lungo i quali si articola il progetto Sál ("Anima" in islandese), terzo capitolo della trilogia di live-media performance composta da Dökk e Ljòs. Nella versione stand-alone, Sál | Rite assume la forma di una sessione live di meditazione guidata in cui i tracciati neurofisiologici dei partecipanti vengono raccolti in tempo reale e generano una scultura di dati, seguendo un parallelo ideale con quella che sarà la struttura della performance dal vivo. Al termine della meditazione che avverrà online, il partecipante sarà accompagnato in un momento di rielaborazione e consapevolezza rispetto all'esperienza appena vissuta, attraverso alcune domande volte all'analisi delle proprie percezioni ed emozioni. Questa parte dell'esperienza verrà presentata sotto forma di prototipo in occasione di Residenze Digitali, con lo scopo di testare una serie di funzionalità in fase di sviluppo che porteranno alla creazione di un archivio esplorabile delle sensazioni provate da chi ha partecipato.

Venerdì 26 e Sabato 27 novembre, alle 18:30, live-streaming di WOE – Westage of events di e con Giacomo Lilliù e Lapis Niger, produzione MALTE | Collettivo Ønar. Una performance in realtà virtuale, liberamente ispirata dal graphic novel "The Cage" di M. Vaughn-James. Attraverso un tour di rovine poligonali, reperti digitali e contenuti dell'inconscio collettivo si trasfigurano in un paesaggio alieno, perturbante, da riconoscere sotto un sole elettrico. WOE tenta di squarciare la superficie dell'iperconnessione per svelarne il rovescio, la mole di scorie prodotte dal sovraccarico di informazioni, e l'esplorazione solitaria di una realtà eternamente da processare, che sia virtuale o meno. Attore e regista, Giacomo Lilliù ha fondato il gruppo multidisciplinare Collettivo ØNAR. Napo Lapis Niger è sia illustratore sia metà degli Uochi Toki.

Domenica 28 novembre, alle 18, diretta live-streaming di I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21 di Mara Oscar Cassiani, artista wi-fi based che lavora nell'ambito della performance, della coreografia e dei media digitali, insignita nel 2019 del premio Digital Award di Roma Europa Festival. La performance digitale I Am Dancing in a Room 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 all'opera sonora di Alvin Lucier "I Am Sitting in a Room", ma anche alla internet solitudine che vive nel continuo scroll down dei social tra un utente e l'altro di fronte al proprio schermo. Vi è mai capitato di fare scroll down per ore tra un utente e l'altro? La performance medita sull'eterno riverberarsi del linguaggio della gestualità di rete, da una stanza all'altra degli utenti, uniti dalla persistenza della stessa micro-coreografia contratta e dalla sinestesia del senso di vicinanza permesso dallo schermo. La ricerca di comunicazione, la solitudine, la connessione intima, nonostante l'assenza della fisicità sono temi che convivono mentre l'habitat, la stanza che li ospita è in continuo mutamento.

Sono previsti Talks online a ingresso libero:

Martedì 23 novembre, ore 19: Dust and data: cosa sappiamo delle polveri sottili, Jan Voxel dialoga con Marco Cervino, ricercatore presso l'Istituto di Scienze dell'atmosfera e del clima, CNR-ISAC di Bologna. Il talk sarà disponibile sul canale YouTube e sui canali



social di Jan Voxel e AMAT.

Mercoledì 24 novembre, ore 18: La realtà come relazione: Sàl | Rite – Studio 0.2, fuse* dialoga con Roberto Ferrari, istruttore di mindfulness, e Sergio Bertolucci, scienziato, fisico delle particelle ed ex direttore della Ricerca al CERN di Ginevra. Il talk sarà disponibile sui canali social di Armunia e La Corte Ospitale.

Giovedì 25 novembre, ore 19: Occuparsi dell'aria: l'attivismo ambientale nell'Antropocene, Jan Voxel dialoga con Roberto Cardarelli, attivista di Casa Bettola di Reggio Emilia. Il talk sarà disponibile sul canale YouTube e sui canali social di Jan Voxel e AMAT.

Materiali online di supporto e narrazione dei progetti (ad accesso libero), disponibili sul sito www.thecrittersroom.it dal 31 ottobre.

Venerdì 26 novembre, ore 21: I am Dancing in the Room, La Fauna 2k21; Wi-Fi performance, memestetica e Tik Tok liveness. Mara Oscar Cassiani dialoga con Kamilia Kard, docente di multimedia e nuove tecnologie dell'arte presso le Accademie di Brera e Carrara, ricercatrice e artista digitale, e con Valentina Tanni storica dell'arte, curatrice, teorica dell'iconografia di rete e docente.

Ulteriori Informazioni su www.residenzedigitali.it.

Biglietti disponibili su www.liveticket.it/residenzedigitali.

 Listen to this

Redazione



picenotime

Amat, a fine Novembre la seconda edizione della "Settimana delle Residenze Digitali"

di Redazione Picenotime

martedì 26 ottobre 2021

La progettualità di AMAT rinnova il sostegno alla creatività degli artisti in un'ottica di partnership con importanti soggetti del panorama teatrale italiano. Da sempre impegnato in progetti di rete – nazionali e internazionali – il circuito marchigiano interdisciplinare di teatro, musica, danza e circo "titolare di residenza" riconosciuto da **Regione Marche** e **MiC** promuove dal 22 al 28 novembre, la seconda edizione della **Settimana delle Residenze Digitali**, un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e promosso insieme al **Centro di Residenza della Toscana (Armunia - CapoTrave/Kilowatt)** che ne è il promotore, in partenariato con 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 di Rubiera)**, la **Fondazione Luzzati Teatro della Tosse** di Genova e **ZONA K** di Milano. **9 realtà, per una partnership allargata rispetto allo scorso anno, e tre tutor di progetto** – le studiose **Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti** – per dare maggiore respiro e un crescente supporto alle progettualità artistiche.

Al bando lanciato in primavera avevano risposto **178 compagnie**, ma sono stati **7 i progetti artistici** selezionati, che verranno presentati durante la settimana delle Residenze Digitali e a cui il pubblico potrà accedere online, vivendo esperienze uniche di fruizione del web: *Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen* di **Chiara Taviani**; *The Critters Room* di **Jan Voxel**, gruppo composto da **Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi, Lidia Zanelli**; *WOE - Wastage of Events* del marchigiano **Giacomo Lilliù/Collettivo ØNAR** e **Lapis Niger**; *Dealing with Absence* di **Margherita Landi** e **Agnese Lanza**; *Sàl | Rite - Studio 0.2* della compagnia **fuse***; *Into the Woods - La finta nonna* di **Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini**; *I Am Dancing in a Room_ La Fauna 2k21* di **Mara Oscar Cassiani**.

Si tratta di **progettualità legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che trovano nello spazio web il loro habitat ideale.**

Il programma della Settimana

Dal 22 al 28 novembre, ogni giorno alle 16, sarà possibile accedere a un episodio (7 episodi, della durata di 10 minuti l'uno) di **Into the Woods - La finta nonna**, progetto di **Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini**: un dispositivo narrativo che coniuga riprese, teatro e video 360°, realizzato a partire da una delle "Fiabe Italiane" di Italo Calvino, "La finta nonna". Una bambina deve attraversare il bosco oscuro e sconosciuto, lottando per salvarsi da un'orca. Ce la farà? Into the Woods è un progetto digitalmente artigianale (o artigianalmente digitale) in cui il teatro d'oggetti incontra il video a 360°, creando un senso di immersività impossibile attraverso la rappresentazione puramente scenica. Lorenzo Montanini è regista, formatore e performer, ha diretto più di trenta spettacoli per teatri e festival in Europa e in America. Simona Di Maio è attrice, formatrice e regista. Co-fondatrice della compagnia Il Teatro nel Baule e co-direttrice artistica della stagione di teatro per famiglie al Teatro Bellini di Napoli. Isabel Albertini lavora con i materiali; ha una formazione in gioielleria contemporanea e gestione culturale.

Dal 22 al 28 novembre, ogni giorno alle 18, sarà disponibile online un episodio di **Whatever happens in a screen stays in a screen**, della coreografa e danzatrice **Chiara Taviani**: otto mini-film realizzati con il green-screen, della durata di 8 minuti l'uno, con sottotitoli in italiano e inglese. Il progetto, realizzato interamente con musiche e immagini libere da copyright, esplora le possibilità di modificazione dell'immagine tramite la variazione del background. Inserendo una figura viva all'interno di un'immagine fissa si creano una variazione di percezione e una nuova possibilità di lettura: *tableaux vivants* si susseguono, sia nella loro realizzazione artigianale vintage, sia nella loro drammaturgia. Protagonisti del mediometraggio, **Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona, Simone Zambelli**, e con la partecipazione di **Francesco Montagna, Maura Teofili e Sofia Naglieri**. Coreografa e danzatrice, Chiara Taviani lavora come artista indipendente tra Francia e Italia, ottenendo vari riconoscimenti; nel 2020 è stata selezionata come artista AerowavesTwenty20°.

Lunedì 22 novembre, alle 21, appuntamento con **Dealing with absence**, progetto della coreografa, media artist e antropologa **Margherita Landi**, e della danzatrice e coreografa, **Agnese Lanza**. Un processo di *delivery* coreografico. I visori VR arrivano direttamente a casa del danzatore che può fruire dei contenuti d'ispirazione cinematografica sul tema dell'assenza. Nel momento di emersione, all'interno della Settimana delle Residenze Digitali, il pubblico troverà solitudini collegate, una coreografia "istantanea" che passa da una danzatrice all'altra creando una nuova comunità, che si costruisce attraverso canali che escludono la presenza fisica ma che, attraverso la tecnologia, trova una forma poetica. Partecipano al progetto, prodotto da Gold Enterprise con il sostegno di Residenze Digitali, le danzatrici **Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria, Cora Gasparotti**. Attraverso un video, accessibile online fino a domenica 28 novembre, sarà possibile scoprire il percorso di residenza sulla creazione coreografica in VR.

Mercoledì 24 novembre, alle 21, **Olga legge i critters** del gruppo **Jan Voxel**, estratto dal progetto **The Critters Room**, live radiofonico in collaborazione con Mikroradio. "The Critters Room" è un ambiente reale e virtuale in cui sperimentare la presenza "dei mostri e dei fantasmi dell'Antropocene", dove convivono molteplicità di connessioni e compresenze tra artisti, dati, attivisti, hardware, scienziati, pollini. Protagonisti del progetto sono le polveri sottili, PM10, misurate da centraline auto-costruite e di libero accesso, e i vetrini da microscopio, esposti all'aria con pratica performativa, catalogati e micro-fotografati. Jan Voxel è un gruppo informale, nato nel 2019 e costituito dal fisico e informatico Lorenzo Belardinelli, dalla performer e regista Cinzia Pietribiasi e dalla danzatrice e scenografa Lidia Zanelli. Il progetto è realizzato in collaborazione con la Compagnia Pietribiasi/Tedeschi e con il sostegno di Ateliersi Bologna e Officina Leo van Moric, Parma.

Giovedì 25 novembre, alle 20:30, sarà la volta di **Sál IRite - Studio 0.2**, un progetto di **fuse***, uno studio e una compagnia di produzione indipendente fondata nel 2007, che esplora le possibilità espressive date dall'uso creativo delle tecnologie digitali al fine di interpretare la complessità dei fenomeni umani e naturali. Nella settimana delle Residenze Digitali, la compagnia presenta il secondo studio di Sál IRite, uno dei piani lungo i quali si articola il progetto Sál ("Anima" in islandese), terzo capitolo della trilogia di live-media performance composta da Dökk e Ljós. Nella versione stand-alone, Sál IRite assume la forma di una sessione live di meditazione guidata in cui i tracciati neurofisiologici dei partecipanti vengono raccolti in tempo reale e generano una scultura di dati, seguendo un parallelo ideale con quella che sarà la struttura della performance dal vivo. Al termine della meditazione che avverrà online, il partecipante sarà accompagnato in un momento di rielaborazione e consapevolezza rispetto all'esperienza appena vissuta, attraverso alcune domande volte all'analisi delle proprie percezioni ed emozioni. Questa parte dell'esperienza verrà presentata sotto forma di prototipo in occasione di Residenze Digitali, con lo scopo di testare una serie di funzionalità in fase di sviluppo che porteranno alla creazione di un archivio esplorabile delle sensazioni provate da chi ha partecipato.

Venerdì 26 e Sabato 27 novembre, alle 18:30, live-streaming di **WOE - Westage of events** di e con **Giacomo Lilliù e Lapis Niger**, produzione MALTE | Collettivo Ønar. Una performance in realtà virtuale, liberamente ispirata dal graphic novel "The Cage" di M. Vaughn-James. Attraverso un tour di rovine poligonali, reperti digitali e contenuti dell'inconscio collettivo si trasfigurano in un paesaggio alieno, perturbante, da riconoscere sotto un sole elettrico. WOE tenta di squarciare la superficie dell'iper-connessione per svelarne il rovescio, la mole di scorie prodotte dal sovraccarico di informazioni, e l'esplorazione solitaria di una realtà eternamente da processare, che sia virtuale o meno. Attore e regista, Giacomo Lilliù ha fondato il gruppo multidisciplinare Collettivo ØNAR. Napo Lapis Niger è sia illustratore sia metà degli Uochi Toki.

Domenica 28 novembre, alle 18, diretta live-streaming di **I Am Dancing in a Room_ La Fauna 2k21** di **Mara Oscar Cassiani**, artista wi-fi based che lavora nell'ambito della performance, della coreografia e dei media digitali, insignita nel 2019 del premio Digital Award di Roma Europa Festival. La performance digitale *I Am Dancing in a Room* 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 all'opera sonora di Alvin Lucier "I Am Sitting in a Room", ma anche alla internet solitudine che vive nel continuo scroll down dei social tra un utente e l'altro di fronte al proprio schermo. Vi è mai capitato di fare scroll down per ore tra un utente e l'altro? La performance medita sull'eterno riverberarsi del linguaggio della gestualità di rete, da una stanza all'altra degli utenti, uniti dalla persistenza della stessa micro-coreografia contratta e dalla sinestesia del senso di vicinanza permesso dallo schermo. La ricerca di comunicazione, la solitudine, la connessione intima, nonostante l'assenza della fisicità sono temi che convivono mentre l'habitat, la stanza che li ospita è in continuo mutamento.

Sono previsti Talks online a ingresso libero:

Martedì 23 novembre, ore 19: **Dust and data: cosa sappiamo delle polveri sottili**, Jan Voxel dialoga con Marco Cervino, ricercatore presso l'Istituto di Scienze dell'atmosfera e del clima, CNR-ISAC di Bologna. Il talk sarà disponibile sul canale YouTube e sui canali social di Jan Voxel e AMAT.

Mercoledì 24 novembre, ore 18: **La realtà come relazione: Sàl | Rite – Studio 0.2**, fuse* dialoga con Roberto Ferrari, istruttore di mindfulness, e Sergio Bertolucci, scienziato, fisico delle particelle ed ex direttore della Ricerca al CERN di Ginevra. Il talk sarà disponibile sui canali social di Armunia e La Corte Ospitale.

Giovedì 25 novembre, ore 19: **Occuparsi dell'aria: l'attivismo ambientale nell'Antropocene**, Jan Voxel dialoga con Roberto Cardarelli, attivista di Casa Bettola di Reggio Emilia. Il talk sarà disponibile sul canale YouTube e sui canali social di Jan Voxel e AMAT.

[Settimana delle Residenze Digitali: il festival online dedicato alle contaminazioni tra performing arts e ambiente digitale \(viverepesaro.it\)](#)

vivere pesaro
Il tuo primo quotidiano on line

Settimana delle Residenze Digitali: il festival online dedicato alle contaminazioni tra performing arts e ambiente digitale



9' di lettura 26/10/2021 - La progettualità di AMAT rinnova il sostegno alla creatività degli artisti in un'ottica di partnership con importanti soggetti del panorama teatrale italiano.

Da sempre impegnato in progetti di rete – nazionali e internazionali – il circuito marchigiano interdisciplinare di teatro, musica, danza e circo “titolare di residenza” riconosciuto da Regione

Marche e MiC promuove dal 22 al 28 novembre, la seconda edizione della Settimana delle Residenze Digitali, un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e promosso insieme al Centro di Residenza della Toscana (Armunia - CapoTrave/Kilowatt) che ne è il promotore, in partenariato con 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 di Rubiera),

la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano. 9 realtà, per una partnership allargata rispetto allo scorso anno, e tre tutor di progetto – le studiose Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti – per dare maggiore respiro e un crescente supporto alle progettualità artistiche.

Al bando lanciato in primavera avevano risposto 178 compagnie, ma sono stati 7 i progetti artistici selezionati, che verranno presentati durante la settimana delle Residenze Digitali e a cui il pubblico potrà accedere online, vivendo esperienze uniche di fruizione del web: Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen di Chiara Taviani; The Critters Room di Jan Voxel, gruppo composto da Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi, Lidia Zanelli; WOE – Wastage of Events del marchigiano Giacomo Lilliù/Collettivo ØNAR e Lapis Niger; Dealing with Absence di Margherita Landi e Agnese Lanza; Sàl| Rite – Studio 0.2 della compagnia fuse*; Into the Woods – La finta nonna di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini; I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21 di Mara Oscar Cassiani.

Si tratta di progettualità legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che trovano nello spazio web il loro habitat ideale.

Il programma della Settimana

Dal 22 al 28 novembre, ogni giorno alle 16, sarà possibile accedere a un episodio (7 episodi, della durata di 10 minuti l'uno) di *Into the Woods – La finta nonna*, progetto di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini: un dispositivo narrativo che coniuga riprese, teatro e video 360°, realizzato a partire da una delle "Fiabe Italiane" di Italo Calvino, "La finta nonna". Una bambina deve attraversare il bosco oscuro e sconosciuto, lottando per salvarsi da un'orca. Ce la farà? *Into the Woods* è un progetto digitalmente artigianale (o artigianalmente digitale) in cui il teatro d'oggetti incontra il video a 360°, creando un senso di immersività impossibile attraverso la rappresentazione puramente scenica. Lorenzo Montanini è regista, formatore e performer, ha diretto più di trenta spettacoli per teatri e festival in Europa e in America. Simona Di Maio è attrice, formatrice e regista. Co-fondatrice della compagnia *Il Teatro nel Baule* e co-direttrice artistica della stagione di teatro per famiglie al Teatro Bellini di Napoli. Isabel Albertini lavora con i materiali; ha una formazione in gioielleria contemporanea e gestione culturale.

Dal 22 al 28 novembre, ogni giorno alle 18, sarà disponibile online un episodio di *Whatever happens in a screen stays in a screen*, della coreografa e danzatrice Chiara Taviani: otto mini-film realizzati con il green-screen, della durata di 8 minuti l'uno, con sottotitoli in italiano e inglese. Il progetto, realizzato interamente con musiche e immagini libere da copyright, esplora le possibilità di modificazione dell'immagine tramite la variazione del background. Inserendo una figura viva all'interno di un'immagine fissa si creano una variazione di percezione e una nuova possibilità di lettura: *tableaux vivants* si susseguono, sia nella loro realizzazione artigianale vintage, sia nella loro drammaturgia. Protagonisti del mediometraggio, Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona, Simone Zambelli, e con la partecipazione di Francesco Montagna, Maura Teofili e Sofia Naglieri. Coreografa e danzatrice, Chiara Taviani lavora come artista indipendente tra Francia e Italia, ottenendo vari riconoscimenti; nel 2020 è stata selezionata come artista *AerowavesTwenty20'*.

Lunedì 22 novembre, alle 21, appuntamento con *Dealing with absence*, progetto della coreografa, media artist e antropologa Margherita Landi, e della danzatrice e coreografa, Agnese Lanza. Un processo di delivery coreografico. I visori VR arrivano direttamente a casa del danzatore che può fruire dei contenuti d'ispirazione cinematografica sul tema dell'assenza. Nel momento di emersione, all'interno della Settimana delle Residenze Digitali, il pubblico troverà solitudini collegate, una coreografia "istantanea" che passa da una danzatrice all'altra creando una nuova comunità, che si costruisce attraverso canali che escludono la presenza fisica ma che, attraverso la tecnologia, trova una forma poetica. Partecipano al progetto, prodotto da Gold Enterprice con il sostegno di Residenze Digitali, le danzatrici Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria, Cora Gasparotti. Attraverso un video, accessibile online fino a domenica 28 novembre, sarà possibile scoprire il percorso di residenza sulla creazione coreografica in VR.

Mercoledì 24 novembre, alle 21, Olga legge i critters del gruppo Jan Voxel, estratto dal progetto The Critters Room, live radiofonico in collaborazione con Mikroradio. "The Critters Room" è un ambiente reale e virtuale in cui sperimentare la presenza "dei mostri e dei fantasmi dell'Antropocene", dove convivono molteplicità di connessioni e compresenze tra artisti, dati, attivisti, hardware, scienziati, pollini. Protagonisti del progetto sono le polveri sottili, PM10, misurate da centraline auto-costruite e di libero accesso, e i vetrini da microscopio, esposti all'aria con pratica performativa, catalogati e microfotografati. Jan Voxel è un gruppo informale, nato nel 2019 e costituito dal fisico e informatico Lorenzo Belardinelli, dalla performer e regista Cinzia Pietribiasi e dalla danzatrice e scenografa Lidia Zanelli. Il progetto è realizzato in collaborazione con la Compagnia Pietribiasi/Tedeschi e con il sostegno di Ateliers Bologna e Officina Leo van Moric, Parma.

Giovedì 25 novembre, alle 20:30, sarà la volta di Sál | Rite - Studio 0.2, un progetto di fuse*, uno studio e una compagnia di produzione indipendente fondata nel 2007, che esplora le possibilità espressive date dall'uso creativo delle tecnologie digitali al fine di interpretare la complessità dei fenomeni umani e naturali. Nella settimana delle Residenze Digitali, la compagnia presenta il secondo studio di Sál | Rite, uno dei piani lungo i quali si articola il progetto Sál ("Anima" in islandese), terzo capitolo della trilogia di live-media performance composta da Dökk e Ljòs. Nella versione stand-alone, Sál | Rite assume la forma di una sessione live di meditazione guidata in cui i tracciati neurofisiologici dei partecipanti vengono raccolti in tempo reale e generano una scultura di dati, seguendo un parallelo ideale con quella che sarà la struttura della performance dal vivo. Al termine della meditazione che avverrà online, il partecipante sarà accompagnato in un momento di rielaborazione e consapevolezza rispetto all'esperienza appena vissuta, attraverso alcune domande volte all'analisi delle proprie percezioni ed emozioni. Questa parte dell'esperienza verrà presentata sotto forma di prototipo in occasione di Residenze Digitali, con lo scopo di testare una serie di funzionalità in fase di sviluppo che porteranno alla creazione di un archivio esplorabile delle sensazioni provate da chi ha partecipato.

Venerdì 26 e Sabato 27 novembre, alle 18:30, live-streaming di WOE - Westage of events di e con Giacomo Lilliù e Lapis Niger, produzione MALTE | Collettivo Ønar. Una performance in realtà virtuale, liberamente ispirata dal graphic novel "The Cage" di M. Vaughn-James. Attraverso un tour di rovine poligonali, reperti digitali e contenuti dell'inconscio collettivo si trasfigurano in un paesaggio alieno, perturbante, da ri-conoscere sotto un sole elettrico. WOE tenta di squarciare la superficie dell'iperconnessione per svelarne il rovescio, la mole di scorie prodotte dal sovraccarico di informazioni, e l'esplorazione solitaria di una realtà eternamente da processare, che sia virtuale o meno. Attore e regista, Giacomo Lilliù ha fondato il gruppo multidisciplinare Collettivo ØNAR. Napo Lapis Niger è sia illustratore sia metà degli Uochi Toki.

Domenica 28 novembre, alle 18, diretta live-streaming di I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21 di Mara Oscar Cassiani, artista wi-fi based che lavora nell'ambito della performance, della coreografia e dei media digitali, insignita nel 2019 del premio Digital Award di Roma Europa Festival. La performance digitale I Am Dancing in a Room 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 all' opera sonora di Alvin Lucier "I Am Sitting in a Room", ma anche alla internet solitudine che vive nel continuo scroll down dei social tra un utente e l'altro di fronte al proprio schermo. Vi è mai capitato di fare scroll down per ore tra un utente e l'altro? La performance medita sull'eterno riverberarsi del linguaggio della gestualità di rete, da una stanza all'altra degli utenti, uniti dalla persistenza della stessa micro-coreografia contratta e dalla sinestesia del senso di vicinanza permesso dallo schermo. La ricerca di comunicazione, la solitudine, la connessione intima, nonostante l'assenza della fisicità sono temi che convivono mentre l'habitat, la stanza che li ospita è in continuo mutamento.

Sono previsti Talks online a ingresso libero:

Martedì 23 novembre, ore 19: Dust and data: cosa sappiamo delle polveri sottili, Jan Voxel dialoga con Marco Cervino, ricercatore presso l'Istituto di Scienze dell'atmosfera e del clima, CNR-ISAC di Bologna. Il talk sarà disponibile sul canale YouTube e sui canali social di Jan Voxel e AMAT.

Mercoledì 24 novembre, ore 18: La realtà come relazione: Sà| Rite – Studio 0.2, fuse* dialoga con Roberto Ferrari, istruttore di mindfulness, e Sergio Bertolucci, scienziato, fisico delle particelle ed ex direttore della Ricerca al CERN di Ginevra. Il talk sarà disponibile sui canali social di Armunia e La Corte Ospitale.

Giovedì 25 novembre, ore 19: Occuparsi dell'aria: l'attivismo ambientale nell'Antropocene, Jan Voxel dialoga con Roberto Cardarelli, attivista di Casa Bettola di Reggio Emilia. Il talk sarà disponibile sul canale YouTube e sui canali social di Jan Voxel e AMAT.

Materiali online di supporto e narrazione dei progetti (ad accesso libero), disponibili sul sito www.thecrittersroom.it dal 31 ottobre.

Venerdì 26 novembre, ore 21: I am Dancing in the Room, La Fauna 2k21; Wi-Fi performance, memestetica e Tik Tok liveness. Mara Oscar Cassiani dialoga con Kamilia Kard, docente di multimedia e nuove tecnologie dell'arte presso le Accademie di Brera e Carrara, ricercatrice e artista digitale, e con Valentina Tanni storica dell'arte, curatrice, teorica dell'iconografia di rete e docente.

Cultura e Spettacoli

EMPORIO

La Rocca di Imola tra incisioni e acquerelli

Tanti artisti le hanno dedicato opere. Fra loro anche Novaga, Centenari, Severi, Bonamore e Dal Pozzo

IMOLA

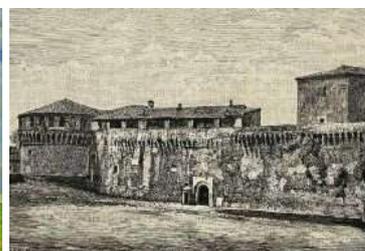
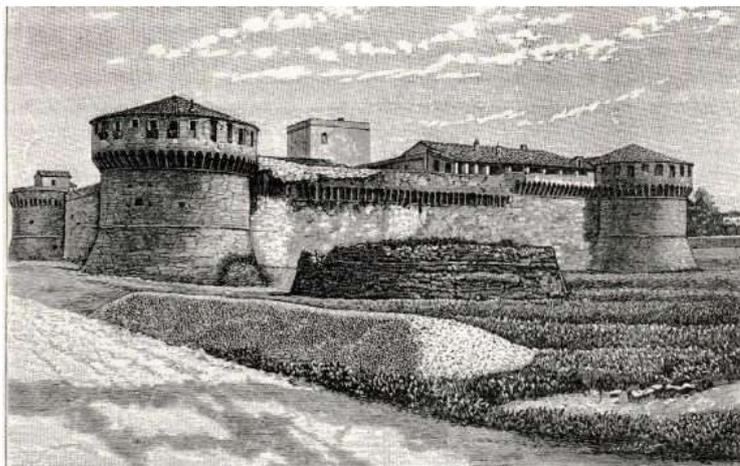
SERGIO SERMASI

La Rocca di Imola è al centro della storia di Romagna a partire dal XII secolo. A lungo contesa tra bolognesi e faentini, passa attraverso il dominio delle bellicose famiglie della zona, i Manfredi e gli Alidosi, fino all'acquisto, denaro e privilegi, da parte di Galeazzo Sforza nel 1472, quale dono alla figlia Caterina per le nozze con Girolamo Riario. È l'occasione per ampliamenti e fortificazioni per resistere meglio ai colpi di cannone. Più tardi passerà sotto il papato per diventare carcere fino al 1958. Ampiamente restaurata, nel 1973 viene aperta al pubblico. La bella stampa pubblicata da "L'Italia geografica illustrata" di Palmiro Premoli edito da Edoardo Sonzogno di Milano nel 1891 ne mette bene in evidenza la destinazione carceraria inquadrando la porta di accesso con tanto di garitta di guardia. L'autore è l'incisore Ambrogio Centenari (Milano 1845 - Cusano sul Seveso 1916), allievo di Francesco Ratti, direttore del reparto xilografia dal 1884 de "L'illustrazione italiana". Dieci anni dopo Antonio Bonamore (Abbategrasso 1845-1907), illustratore per molte case editrici di romanzi popolari e per diversi giornali, realizza da fotografia la stampa dell'insieme della roccaforte imolese per "La patria, geografia dell'Italia. Province di Bologna", opera compilata da Gustavo Straforello per l'Unione Tipografico-Editrice di Torino. Tommaso Dal Pozzo (Faenza 1862-1906), è un talentuoso artista polivalente: ceramista, pittore, decoratore

e freschista, restauratore e architetto, il quale affianca a tutte queste attività anche quella di storico dell'arte che lo porta, prima alla direzione artistica delle Fabbriche Riunite di Ceramica dal 1900 al 1905, e poi dei Musei Civici e della Pinacoteca di Faenza. Dal Pozzo è autore di luminosi acquerelli dedicati a monumenti e paesaggi riprodotti su cartoline illustrate ampiamente diffuse. La serie più conosciuta e apprezzata riguarda le piacevoli immagini dei "Castelli di Romagna" tra le quali figura anche la rocca degli Alidosi.

Nella serie di artisti coinvolti non può mancare Giordano Severi (Cesena 1891 - Recife 1957) ottimo paesaggista e apprezzato ritrattista, il quale fra il 1928 e il 1930 dipinge "dal vero" le sessanta tavole che compongono la serie delle "Rocche e Castelli di Romagna" presentate nella mostra curata da Flora Fiorini e Orlando Piraccini, con la collaborazione di Anna Provenzano e Sergio Spada nelle sale di Palazzo Romagnoli a Forlì nel 2019. Tra queste, anch'essa eseguita con l'abilità e il rigore formale senza orpelli folcloristici che caratterizzano l'intera serie, fa bella figura l'imponente torione in primo piano della fortezza imolese.

Pietro Novaga (Zurigo 1911 - Forlì 1997) a Forlimpopoli dal 1915, dopo l'Accademia di belle arti di Ravenna, si diploma a Bologna e dal 1947 insegna disegno prima a Forlì poi all'Istituto Magistrale della sua città d'adozione. Appassionato di architettura è attivo come progettista edilizio, vivace animatore culturale, ottimo pittore e valente incisore.



Alcune opere dedicate alle fortezze imolesi
 Dall'alto in senso orario
 Antonio Bonamore, "Rocca di Imola", 1901
 Ambrogio Centenari, Imola, "Rocca (carceri)", 1891
 Giordano Severi, "Rocca di Imola" 1929, Pinacoteca Comunale, Forlì
 Sopra Pietro Novaga, "La Rocca di Imola", 1965
 A lato a sinistra Tommaso Dal Pozzo, "Rocca d'Imola"

Per queste qualità entra a far parte degli artisti arruolati da Aldo Spallicci per le copertine xilografiche della sua rivista *La più*. Tra i volumi che illustra, figura "Cate-

rina Sforza" di Angelo Braschi edito da Capelli di Rocca San Casciano nel 1965. In esso Novaga inserisce due disegni della rocca imolese. In un caso, ne presenta

la semplificazione grafica ispirata alla tradizione incisoria popolare e nell'altro è l'atmosfera romantica del Grand tour che guida la sua mano.

MONDAINO

Teatro: l'arboreto partecipa alle residenze digitali

MONDAINO

Lestudiose Laura Gemini (Rimini), Anna Maria Monteverdi e Federica Patti sono le tre tutor delle residenze digitali che si svolgeranno dal 22 al 28 novembre per dare supporto a nuovi progetti

artistici. Alla *Settimana di residenze digitali* partecipa anche il Centro di residenza dell'Emilia-Romagna *L'arboreto - Teatro Dimora* di Mondaino. Al bando lanciato in primavera avevano risposto 178 compagnie, ma sono stati 71 progetti selezionati,

che verranno presentati durante la settimana e a cui il pubblico potrà accedere online. Si tratta di "Whatever happens in a screen stays in a screen" di Chiara Taviani; "The critters room" di Jan Voxel, gruppo composto da Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi, Lidia Zanelli; "Woe. Wastage of events" di Giacomo Lilliù/Collettivo Onar e Lapis Niger; "Dealing with absence" di Margherita Landi e Agnese Lanza; "SalRite. Studio 0.2" della compagnia Fu-



"Dealing with absence" di Margherita Landi e Agnese Lanza

se*; "Into the woods. La finta nonna" di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini;

"I am dancing in a room. La fauna 2k21" di Mara Oscar Cassiani.
www.residenzedigitali.it

Fino a domenica 28 novembre si terrà la rassegna on line composta da sette progetti del bando per le residenze informatiche

Festival digitale Armunia da domani una settimana di incontri e performance sulla tematica ambientale

Federica Lessi

ROSONANO. Temi ambientali e fiabe, l'assenza e l'alienazione nell'era dei social. Meditazioni, performance, presenze fisiche e virtuali: la creatività digitale della scena contemporanea si può gustare nella settimana delle residenze digitali che promuove Armunia con CapoTrave/Kilowatt come Centro di Residenza della Toscana, in collaborazione con altre realtà nazionali. Da domani al 28 novembre si può accedere alla rassegna on line, composta dai sette progetti vincitori del bando per le residenze digitali, scelti tra quelli di 178 compagnie. In sette mesi sono stati sviluppati con gli enti ospite seguiti da tre studiosi, Laura Gemini, Anna Maria



"I Am Dancing in a Room, La Fauna 2k21"

Monteverdi e Federica Patiti.

Il festival inizia domani alle 16 con "Into the Woods - La finta nonna" di Lorenzo Montanini, Simona Di Mario e Isabel Albertini, con

una fiaba di Calvino e riprese, teatro e video (7 episodi, fino al 28); segue alle 18 "Whatever happens in a screen stays in a screen" della coreografa e danzatrice Chiara Taviani; sono otto



"Sal Rite - Studio 0.2", una meditazione guidata con la compagnia fuse

mini-film con una figura viva all'interno di un'immagine, trasmessi fino al 28 novembre. Alle 21 viene proposta "Deafing with absence" un progetto di Margherita Landi e Agnese Lanza sulla creazione coreografica con i visori VR ispirata al tema dell'assenza (disponibile fino al 28). Mercoledì 24 alle 21 è di scena "Olga legge i critters" del gruppo Jan Voxel, estratto dal progetto "The Critters Room", un ambiente reale e

virtuale con polveri sottili e vetri da microscopio; giovedì alle 20.30 si può partecipare a "Sal Rite - Studio 0.2", una meditazione guidata in cui i traccati neurofisiologici dei partecipanti vengono raccolti dalla compagnia fuse. Venerdì e sabato alle 18.30 c'è la performance digitale "WOE - Westage of events" con Giacomo Lilliu e Lapis Niger, ispirata dal graphic novel "The Cage" di M. Vaughn-James, mentre do-

menica alle 18 ci sarà la performance digitale "I Am Dancing in a Room, La Fauna 2k21" di Mara Oscar Cassiani, che esamina la fauna come parte dell'habitat della rete. Da martedì a venerdì vengono organizzati incontri on line con le compagnie e esperti. Il programma completo è su www.residenzedigitali.it; i biglietti si acquistano su www.livreticket.it/residenzedigitali.

© Immagine coordinata

Tutta Scena

Questo è un mio diario, dove pubblico interviste audio, articoli, programmi radio su Arte, Cultura, Società, nuovi e d'archivio.

Federico Raponi

Katia Caselli / Isabella Di Cola – SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI

[« Precedente »](#) / [Continua »](#)

[tuttascena2017](#) / [22 novembre 2021](#) / [Teatro](#)



Katia Caselli e Isabella Di Cola presentano il festival "online"

SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI

22>28 novembre 2021

<https://youtu.be/GI-mSJfCM4>

(intervista audio)

info

<https://www.residenzedigitali.it/>

#2021. #Tutta Scena

LA NAZIONE AREZZO

A Sansepolcro la seconda edizione della Settimana delle Residenze Digitali

Sono 7 i progetti artistici selezionati dopo che al bando avevano risposto 178 compagnie



Luca Ricci e Lucia Franchi, direttori di Kilowatt Festival di Sansepolcro

Arezzo, 24 novembre - Fino al 28 novembre, a Sansepolcro si tiene la seconda edizione della Settimana delle Residenze Digitali, un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano. 9 realtà, per una partnership allargata rispetto allo scorso anno, e tre tutor di progetto – le studiose Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti – per dare maggiore respiro e un crescente supporto alle progettualità artistiche. Al bando lanciato in primavera avevano risposto 178 compagnie, ma sono stati 7 i progetti artistici selezionati, che verranno presentati durante la settimana delle Residenze Digitali e a cui il pubblico potrà accedere online, vivendo esperienze uniche di fruizione del web: Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen di Chiara Taviani; The Critters Room 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 | Rite – Studio 0.2 della compagnia fuse*; Into the Woods – La finta nonna di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini; I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21 di Mara Oscar Cassiani. Si tratta di progettualità legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che trovano nello spazio web il loro habitat ideale. "Il valore di questo progetto non sta semplicemente nella selezione, benché complessa, dei sette progetti da sostenere, ma nella cura e nell'attenzione con cui per sette mesi abbiamo seguito uno ad uno tutti questi processi, incontrando gli artisti a cadenza regolare, sperimentando i loro modelli, lavorando congiuntamente con le tutor sulla prospettiva e la visione di ciascuno di essi, e individuando assieme la forma migliore di presentazione pubblica all'interno della Settimana delle Residenze Digitali.

Settimana delle residenze digitali: il teatro guarda a un nuovo genere

By **Francesca Pierri** - 24 Novembre 2021

È cominciata la settimana delle residenze digitali. Dal 22 al 28 novembre il Festival online si occuperà di nuove contaminazioni tra performing arts e ambiente digitale. L'intervista a Babylon con la co-direttrice di Armunia, Angela Fumarola.

Il bando, che ha selezionato 7 opere ed è nato durante il primo lockdown, è stato ideato per aprire nuovi fronti performativi attraverso l'adozione di tecnologie digitali. L'intento era quello di sostenere gli artisti e le artiste in un difficile momento di pausa forzata cercando però di capire quali fossero le possibilità e i limiti delle arti performative nel momento in cui veniva negata la presenza fisica degli spettatori nello stesso luogo dell'opera. Eppure, la domanda che la rete di Centri coinvolti si sta facendo oggi è se questo genere di spettacolo possa effettivamente sopravvivere alla pandemia e diventare un nuovo genere.

7 i progetti artistici accessibili online: *Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen* di **Chiara Taviani**; *The Critters Room* di **Jan Voxel**, gruppo composto da **Lorenzo Belardinelli**, **Cinzia Pietri**, **Lidia Zanelli**; *WOE - Wastage of Events* di **Giacomo Lilliù/Collettivo ØNAR** e **Lapis Niger**; *Dealing with Absence* di **Margherita Landi** e **Agnese Lanza**; *Sàt| Rite - Studio 0.2* della compagnia **fuse***; *Into the Woods - La finta nonna* di **Lorenzo Montanini**, **Simona Di Maio**, **Isabel Albertini**; *I Am Dancing in a Room - La Fauna 2k21* di **Mara Oscar Cassiani**.

Residenze digitali è promosso dal Centro di Residenze della Toscana (Armunia - CapoTrave/Kilowatt) in partenariato con AMAT, Anghiari Dance Hub, ATCL Lazio per Spazio Rossellini, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (L'Arboreto-Teatro Dimora di Mondaino, La Corte Ospitale), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Babylon è un programma di **Cusano Italia TV**, curato da **Francesca Pierri**. Con la collaborazione di **Teatro e Critica**. Qui il video con **Angela Fumarola** di Armunia.

Gli articoli di Teatro e Critica, che sono frutto di un lavoro quotidiano di ricerca, scrittura e discussione approfondita, sono gratuiti da più di 10 anni.

Se ti piace ciò che leggi e lo trovi utile, che ne dici di sostenerci con un piccolo contributo?

[Donazione](#)

Francesca Pierri

Laureata in Filologia Classica e Moderna con una tesi magistrale in Letteratura Comparata all'Università degli Studi di Macerata, frequenta il master in Critica Giornalistica con specializzazione in Teatro, Cinema, Televisione e Musica presso l'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica "Silvio d'Amico" a Roma. Ufficio stampa e comunicazione, continua la sua attività redazionale collaborando con la Rai - Radiotelevisione Italiana. Vive a Roma e da gennaio 2017 è redattrice di Teatro e Critica.



[Settimana delle residenze digitali: 7 progetti e un nuovo genere di teatro \(tag24.it\)](http://tag24.it)

TAG 24 BY UNICUSANO



SPETTACOLO

Settimana delle residenze digitali: 7 progetti e un nuovo genere di teatro

REDAZIONE TAG24 25 NOVEMBRE 2021

È cominciata la settimana delle residenze digitali. Dal 22 al 28 novembre il Festival online si occuperà di nuove contaminazioni tra performing arts e ambiente digitale. L'intento è quello di stimolare gli artisti delle performing arts all'esplorazione dello spazio digitale, come ulteriore o diversa declinazione della loro ricerca autoriale.

Settimana delle residenze digitali: il teatro e un nuovo genere

Attraverso un bando lanciato a cadenza annuale, una rete di principali centri teatrali nazionali sostengono progettualità artistiche legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance. Progetti che nascono direttamente per l'ambiente digitale o che in esso trovano un ambito funzionale ed efficace all'esplicitarsi dell'idea artistica. Non si tratta di promuovere percorsi di lettura o riprese video di testi o spettacoli esistenti o da farsi, bensì di investire su progetti artistici che abbiano nello spazio web il loro habitat ideale e che prevedano modalità interattive con le quali relazionarsi allo spettatore online.

Il valore e il lavoro sugli artisti e sulle nuove drammaturgie

"Il valore di questo progetto non sta semplicemente nella selezione, benché complessa, dei sette progetti da sostenere, ma nella cura e nell'attenzione con cui per sette mesi abbiamo seguito uno ad uno tutti questi processi – spiegano Lucia Franchi e Luca Ricci, direttori di Kilowatt Festival e coordinatori, insieme ad Armunia, del progetto Residenze Digitali – incontrando gli artisti a cadenza regolare, sperimentando i loro modelli, lavorando congiuntamente con le tutor sulla prospettiva e la visione di ciascuno di essi, e individuando assieme la forma migliore di presentazione pubblica all'interno della Settimana delle Residenze Digitali."

Durante i mesi nei quali vengono sviluppati i progetti vincitori del bando annuale, gli artisti sono seguiti e monitorati dai partner dell'azione, ricevono un sostegno economico per la creazione e sono affiancati dal tutoraggio di Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti, esperte in creazione digitale.

I progetti dell'edizione del 2021

Sono 7 i progetti artistici accessibili online per l'edizione del 2021: Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen di Chiara Taviani; The Critters Room di Jan Voxel, gruppo composto da Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi, Lidia Zanelli; WOE – Wastage of Events di Giacomo Lilliu/Collettivo ØNAR e Lapis Niger; Dealing with Absence di Margherita Landi e Agnese Lanza; Sàl | Rite – Studio 0.2 della compagnia fuse*; Into the Woods – La finta nonna di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini; I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21 di Mara Oscar Cassiani.

La rete di organizzatori

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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Babylon è un programma di Cusano Italia TV, curato da Francesca Pierri e Alessio Moriggi.
Qui il video con Angela Fumarola, co-direttrice artistica di Armunia.



Il talk DUST AND DATA con Marco Cervino (CNR) per "Critters room" di Jan Voxel, progetto vincitore di Residenze Digitali.

1511

 Annamaria monteverdi /  Novembre 25, 2021 /  NEWS

DUST AND DATA: cosa sappiamo delle polveri sottili

Il collettivo JAN VOXEL dialoga con Marco Cervino, ricercatore presso l'Istituto di Scienze dell'atmosfera e del clima, CNR-ISAC di Bologna. Il Talk rientra nel progetto "The Critters Room [#experience](#)" di Jan Voxel, selezionato nell'ambito del progetto delle Residenze Digitali. "The Critters Room" è un ambiente reale e virtuale in cui sperimentare la presenza "dei mostri e dei fantasmi dell'Antropocene", dove convivono molteplicità di connessioni e compresenze tra artisti, dati, attivisti, hardware, scienziati, pollini. Protagonisti del progetto sono le polveri sottili, PM10, misurate da centraline auto-costruite e di libero accesso, e i vetrini da microscopio, esposti all'aria con pratica performativa, catalogati e micro-fotografati. Jan Voxel è un gruppo informale, nato nel 2019 e costituito dal fisico e informatico Lorenzo Belardinelli, dalla performer e regista Cinzia Pietribiasi e dalla danzatrice e scenografa Lidia Zanelli. Il progetto [The Critters Room](#) è realizzato in collaborazione con la Compagnia Pietribiasi/Tedeschi e con il sostegno di Ateliersi Bologna e Officina Leo van Moric, Parma.

Talk#1 con Jan Voxel per Residenze Digitali: "DUST ...



Share this Post



Nuova Speculazione Artistica nelle Residenze Digitali

By **Lorenzo Cervini** - 3 Dicembre 2021

LORENZO CERVINI | Sette sono i progetti selezionati nella seconda edizione di **Residenze Digitali**, iniziativa promossa dal **Centro di Residenza della Toscana**. Sette mesi di tutoraggio e accompagnamento dei creativi nello sviluppo di nuove pratiche artistiche performative che si correlino all'utilizzo diretto di strumenti digitali. Sette le giornate dedicate all'evento online, dal 22 al 28 novembre, per la restituzione finale degli elaborati multimediali. L'accoglimento di alternative modalità di espressione e, specialmente, la ricerca di un'inedita fruizione online dell'esperienza di performance sono il centro di speculazione dell'evento.



Il confine invisibile tra sfondo desktop e schermo LED è il palcoscenico piatto di **Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen**, progetto di **Chiara Taviani**.

Intrappolati nella slideshow fotografica di immagini stock, gli attori agiscono come personaggi di un videogioco di simulazione. La loro identità ci risulta manipolata eppure è impossibile non immedesimarsi con Natalia (**Natalia Vallebona**), che rinchiusa nella sua roulette di pixel, ha pensieri intrusivi, o con Giselda (**Giselda Ranieri**), spaventata di cadere da un albero finto inquadrato in una vacanza di escursionismo.

I loro ambienti sono anonimi, fanno parte di un immaginario collettivo senza origine o proprietario, sono immagini che non ci appaiono nuove, sono state sempre lì. Come Ambra, Simone o Marco (**Ambra Chiarello, Simone Previdi, Marco Quaglia**) che non si amalgamano con i loro sfondi e al contempo si presentano totalmente incoscienti della loro situazione di vita replicata in gabbia.

Il risultato è un destabilizzante esercizio in quella zona emozionale che il fenomeno *Uncanny Valley* ipotizza come inquietante sensazione di angoscia davanti a esemplari umanoidi, effetto che viene amplificato dall'assente sincronizzazione tra testo in sovraimpressione e linguaggio labiale mimato dagli attori come suoni di una conversazione.

Woe - Wastage of Events

In uno spazio liminale poliedrico, il viaggio nell'oltretomba virtuale di bit di informazioni scartati, per cui una forza onnipotente ha proclamato la morte. Da questo deserto, abitato da oggetti originati dallo stesso magma della modellazione tridimensionale, risaltano, come uniche entità dalla diversa sostanza, le immagini cestinate.

Immagini impresse sui muri di una vecchia scuola abbandonata, graffiti su costruzioni piramidali, icone incompiute affrescate sul livello di sfondo trasparente di un software di elaborazione fotografica.

Woe - Wastage of Events è la rappresentazione astratta di un distruggidocumenti tecnologico, riflessione su una città di informazioni dimenticata dall'uomo suo creatore e domanda sulla presenza di un'entità negli strumenti che senza discernimento usiamo. Nel paesaggio di discarica multimediale, riverbera la voce metallica di **Giacomo Lilliù**, che accompagna il tratto viscoso live del pennello vettoriale di **Lapis Niger**.

La prospettiva della narrazione è deliberatamente aliena, ricostruendo ricordi da quello che incontra nel percorso. Riferimenti cinematografici si alternano a simboli di cultura popolare, reduce di una generazione che ha vissuto per più di venti anni con i videogiochi.

La presentazione del progetto in questa edizione delle Residenze si è svolta sulla piattaforma di streaming *Twitch*, in cui messaggi degli utenti e interventi degli autori si incrociavano, in quello che si può definire come l'analisi istantanea di un contenuto visualizzato, impressione fresca di

Into The Woods – La finta nonna

Adattare uno strumento alla comunicazione per un pubblico di bambini richiede la riduzione essenziale stilistica. Questo è il campo di indagine del progetto di **Lorenzo Montanini, Isabel Albertini e Simona di Maio**, con l'adattamento de *La finta nonna* di Italo Calvino.

Allo stesso modo in cui lo scrittore attinge dalla tradizione orale antica della storia di Cappuccetto Rosso per il suo racconto, **Into the Woods** trae dalle metodologie artigiane il linguaggio visivo per cucire insieme realtà virtuale, lettura teatrale e cortometraggio.

Il paesaggio boschivo della fiaba è descritto dai manufatti di Isabel Albertini che, con un'ingegnosità casalinga, trasforma tessuti blu in ruscelli e batuffoli di lana in erbaccia e cime di alberi.

Into the Woods è una fiaba immersiva con molteplice variazione del punto di vista. L'occhio della fotocamera ci posiziona nel ruolo della protagonista nel bosco, nel fiume insieme all'orca e come ascoltatore esterno alla vicenda narrata. In quest'ultimo, l'esperienza totale di un racconto della buonanotte, in cui immaginare una voce confortante che ci rimbecca le coperte. L'utilizzo di una storia tradizionale in un nuovo formato espressivo auspica la relazione con le nuove generazioni, il cui percorso formativo è sempre più intrecciato con i dispositivi e la fruizione di contenuti video.

La traduzione di linguaggi teatrali alla rappresentazione online e digitale può promuovere l'ideazione di ibridi e la creazione di nuove forme di intrattenimento.

La pratica di discussione e implementazione positiva, svolta dai creativi delle Residenze Digitali, risulta come promozione di visioni future, in un panorama culturale in cui queste sono troppo velocemente respinte.

Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen

progetto di **Chiara Taviani**

con **Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona e Simone Zambelli**

con la partecipazione di **Francesco Montagna, Maura Teofili e Sofia Naglieri**

WOE – Wastage of Events

di e con **Giacomo Lilliù, Lapis Niger**

produzione **MALTE**

Into The Woods – La finta nonna

progetto di e con **Lorenzo Montanini, Isabel Albertini e Simona di Maio**

regia video **Lorenzo Montanini**

scene e pupazzi **Isabel Albertini**

montaggio **Simona di Maio**

Lorenzo Cervini

This website uses cookies to improve your experience. We'll assume you're ok with this, but you can opt-out if you wish. [Cookie settings](#) [ACCEPT](#)

Tra corpo e tecnologia: viaggio a due nella settimana di Residenze Digitali

Dic 6, 2021



Articolo a cura di Federica Balbi e Serena Previderè

Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt) in partenariato con **AMAT** Associazione Marchigiana Attività Teatrali, Cooperativa **Anghiari Dance Hub**, **ATCL – Circuito Multidisciplinare del Lazio per Spazio Rosellini**, Centro di Residenza dell’Emilia Romagna (**L’arboreto – Teatro Dimora** di Mondaino, **La Corte Ospitale** di Rubiera), **Fondazione Luzzati Teatro della Tosse** e **ZONA K**.

La rassegna, nata nel 2020 e giunta con successo alla sua seconda edizione, sostiene progetti artistici e performativi legati ai linguaggi del contemporaneo che si distinguono per un utilizzo sperimentale dell’**ambiente digitale**, sia esso inteso come spazio deputato entro cui sviluppare la propria idea, sia come strumento funzionale per esplicitarla. L’intento è quello di aprire e aprirsi all’esplorazione di nuove opportunità di creazione e fruizione, producendo contenuti innovativi di altissima qualità destinati a stimolare nuove riflessioni sul concetto di spettacolo dal vivo.

Il bando – che ha cadenza annuale – era stato lanciato durante la scorsa primavera attirando la partecipazione di ben **178 compagnie**, tra le quali sono stati selezionati i **7 progetti** meritevoli destinati ad ottenere, nel corso dei sette mesi a venire, un sostegno economico e di tutoring (da parte delle studiose **Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti**) attraverso cui sviluppare la visione artistica, i modelli di realizzazione e la forma di restituzione al pubblico. L’esito di questo percorso è andato per l’appunto in scena nella settimana di Residenze svoltasi dal 22 al 28 novembre, con un ricco calendario di appuntamenti che ha visto alternarsi quotidianamente i singoli progetti artistici e talk di approfondimento sulle macro-tematiche toccate dai principali spettacoli presentati.

Tra interferenze e libertà



la ricerca e la sperimentazione verso il digitale, le performance della Rassegna non paiono delle risposte, piuttosto delle proposte, senza aspirazioni a qualche forma di perfezione, senza la pratica di anni e decenni, ma con la voglia di dar vita alla particolare dimensione ludica che è assente dalle nostre vite quando i palcoscenici sono chiusi.

Per questo motivo, anche se siamo fruitori e consumatori di prodotti multimediali, le performance delle Residenze hanno una componente estranea, scomoda e intrigante. Al contrario della maggior parte di ciò che possiamo fruire attraverso uno schermo, **queste performance non seguono regole "di genere"**: quando scelgono di imporsele, non lo fanno nell'ottica di obbedire a un programma di fruizione ideale, ma cercando di risvegliare altri stimoli, altri sensi, cercando di essere più "digitali", quasi tattili, e non soltanto ottiche.

È così che si creano situazioni tecnologicamente improbabili, grossi anacronismi, che gli "errori" tecnici aprono vasti spazi di libertà. Cambiando il mezzo poi, cambiano i riferimenti: non tanto più alla storia del teatro o delle arti performative, ma alla cultura popolare, all'immediatezza del momento storico presente, a film, videogiochi, o cartoni animati e alla storia di queste più recenti forme d'arte, in un meccanismo di citazioni il cui funzionamento è forse vicino a quello che avviene sul palcoscenico, ma inserito in un sistema diverso.

Il viaggio anacronistico attraverso cui ci accompagnano le performance, ricco di interferenze, può essere raccontato in molti modi. Proviamo qui a tracciarne un percorso.

Into the Woods e ***Wastage Of Events*** utilizzano due diverse tecniche di animazione. Il primo, il cui titolo è già citazione, pare un cartone animato dalla tecnica ormai quasi obsoleta (pur essendo girato e non realizzato in stop motion), realizzato



performance. *Wastage Of Events*, al contrario, sfrutta le tecniche della modellazione in 3D, con cui sono realizzati oggi cartoni animati e videogiochi. La configurazione è più vicina a quest'ultima categoria, ma invece di un protagonista che gioca, c'è un cursore che di volta in volta disegna, scaglia oggetti, crea, distrugge, inonda, e scappa, in un mondo ricordato dagli anni '90.

Un piccolo excursus tecnico e temporale si ha anche attraverso altre tre performance. ***Olga legge i critters*** è una diretta radiofonica, che si accompagna però allo sfogliare (o "scrollare") delle foto dei vetrini da laboratorio in archivio. L'esperienza cessa di essere solo uditiva, ma avvicina ad una partecipazione attiva e invita a utilizzare la propria immaginazione.

Whatever happens in a screen stays in a screen utilizza invece la tecnica del green screen, sviluppata intorno agli anni '70, per animare fotografie, e schizza i personaggi in vari contesti. Con un salto indietro al tempo del cinema muto, le battute non sono udibili ma sovrainpresse, mentre i movimenti appaiono rallentati.

Dealing with absence esplora invece una tecnologia più moderna, quella dei visori e della realtà aumentata, ma forse più di tutti riesce a riavvicinare lo spettatore a una forma nota più tradizionale, quella della danza. Come la ballerina rende visibili sensazioni ed emozioni attraverso i suoi movimenti, una danzatrice col visore restituisce non solo quello che vede, ma anche le sue reazioni, tanto fisiche quanto emotive.

Le ultime due performance ci riavvicinano a quella che per molti è stata l'esperienza del lockdown. ***fuse**** propone una seduta di meditazione guidata, a cui lo spettatore può prendere parte, mentre strumenti di monitoraggio corporeo mostrano i dati dei processi fisici delle due performers. ***I am dancing in a room***, invece, ci riporta alle videochiamate di gruppo che sono diventate esperienza comune, ai tentativi di stare vicini agli amici



**LORENZO MONTANINI, SIMONA DI MAIO, ISABEL
ALBERTINI**



Dieci brevi episodi tratti da *La finta nonna*, tra le *Fiabe Italiane* di Italo Calvino, raccontano la storia della piccola Anna, che viene mandata dalla mamma ad attraversare un bosco misterioso per raggiungere la nonna, che però è stata mangiata da un'orca cattiva. Rivolto ad un pubblico di giovani generazioni (a partire dai 7 anni), il mondo artigianale di *Into the Woods* ricreato attraverso il teatro di oggetti incontra una telecamera in 4K, una telecamera a 360° e un Lidar scanner per creare un ambiente immersivo e permettere così allo spettatore di fruire della storia in VR.

Chiara Taviani





Ogni puntata del lavoro di Chiara Taviani mette in scena un personaggio, letteralmente. Rielaborando foto libere da copyright con la tecnica del green screen, il personaggio entra nelle inquadrature e le anima con gesti, sguardi, o con la sola presenza. La luce e gli effetti delle immagini rievocano un'estetica "vintage", ma la dimensione videografica rimpicciolisce davanti al senso predominante di fissità, a cui contribuiscono le "pose" (piuttosto che le azioni) dei personaggi, e il loro sguardo spesso rivolto verso la camera.

Margherita Landi e Agnese Lanza



inaossando un visore, che impedisce di vederne il volto, ciò che lei vede è trasmesso – trasformato – attraverso i suoi movimenti e la sua danza. Le due protagoniste, mai compresenti nella stessa inquadratura, sono talvolta sdoppiate, o specchiate, o creano una simmetria inesatta. L'insistenza sulla dimensione visiva e sull'immagine dello specchio accresce la sensazione di solitudine, o di isolamento, percepibile dall'esterno, anche se verosimilmente non dall'interno.

Jan Voxel (Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi e Lizia Zanelli)



Performance asincrona, *Olga legge i critters* è una diretta radiofonica che si accompagna ad un archivio di immagini che lo spettatore può esplorare a suo piacere. Vi sono contenuti oltre 400 ingrandimenti di vetrini da laboratorio, fotografati dopo essere stati lasciati all'aria aperta. Alcuni intervistati, e lo spettatore stesso, sono invitati da una parte a immaginare conformazioni e creature (perché "i popoli senza immaginazione sono vittime di chi controlla le immagini" e "immaginare significa soprattutto fare politica"), dall'altra parte a riflettere sul contenuto,

e di storia presente, passata e futura.

fuse*



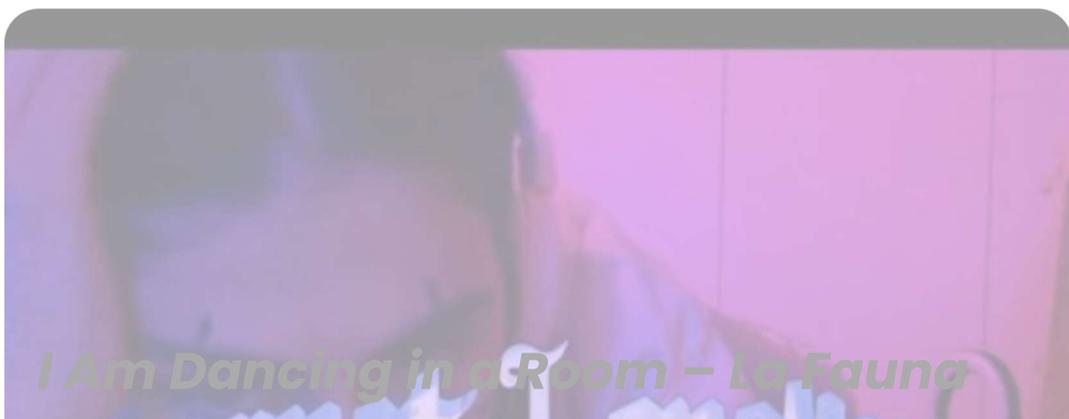
Sàl | Rite è il secondo studio all'interno del più ampio progetto Sàl – "anima" in islandese – che presenta i tratti di una sessione live di meditazione guidata durante la quale i tracciati neurofisiologici dei due performer partecipanti vengono raccolti in tempo reale e presentati in una geometria di dati che appare in sovrapposizione sullo schermo. Si può scegliere di prendere attivamente parte alla sessione meditativa dotandosi di tappetino, cuscino e sedia, oppure di fruire la performance da spettatori. A conclusione del percorso esperienziale si viene condotti verso un momento di rielaborazione e consapevolezza e si è chiamati a rispondere ad alcune domande riguardanti l'esperienza appena vissuta: le risposte verranno raccolte in un database destinato alla creazione di un archivio di sensazioni.

Giacomo Lillù, Collettivo Ønar e Lapis Niger



“Scorie degli eventi” sono quelle che rimangono su una pietra dalle centinaia di anni della sua esistenza. Cosa resta allora su una chiavetta USB dopo esser stata usata, magari riscritta, o dopo che i suoi file sono stati cancellati? Cosa resta di un floppy disc? *WOE* ricostruisce una memoria tra umana e digitale, ne analizza i sentieri e gli esiti, mentre un cursore ripercorre un paesaggio deserto e i corridoi di una scuola abbandonata, in mezzo a oggetti e immagini arrivati dal Giappone negli anni '90. Mentre il cursore “gioca” il videogioco della memoria, alterando e distruggendo, gli spettatori possono partecipare in maniera attiva scrivendo i loro messaggi sulla chat pubblica della piattaforma Twitch.

Mara Oscar Cassiani





Utilizzando la piattaforma social tumblr, MOC compone una performance digitale corale, una coreografia sincopata e persistente a partire dalla rielaborazione del concetto di fauna, intesa come habitat della rete e delle sue molteplici forme di manifestazione. Attraverso lo schermo, lo spettatore è portato a ridurre il senso di lontananza e gli è concesso di entrare nell'intimità della stanza (fisica e virtuale) di ciascun utente, esplorando ed indagando il concetto di assenza, di *internet-loneliness* e di ricerca di un contatto con l'esterno al di là del vetro di un dispositivo.



Redazione Theatron 2.0

La webzine di Theatron 2.0 è registrata al Tribunale di Roma. Dal 2017, anno della sua fondazione, si è specializzata nella produzione di contenuti editoriali relativi alle arti performative. Proponendo percorsi di inchiesta e di ricerca rivolti a fenomeni, realtà e contesti artistici del contemporaneo, la webzine si pone come un organismo di analisi che intende offrire nuove chiavi di decodifica e plurimi punti di osservazione dell'arte scenica e dei suoi protagonisti.

Segui Theatron 2.0





- [Home](#)
- L'ASSOCIAZIONE +
 - [ATEATRO](#)
 - [AMM. TRASP.](#)
- [SOSTIENI ATEATRO](#)
- [LE BUONE PRATICHE](#)
- [I VIDEO DI ATEATRO](#)

Pollini, insetti, sabbia, fossili... Raccontare 448 vetrini per ritrovare il potere dell'immaginazione

Olga legge the Critters per la settimana delle residenze digitali

Publicato il 15/12/2021 / di [Vincenza Di Vita](#) / ateatro n. [180](#)



Immagine-simbolo delle residenze digitali 2021

Dal 22 al 28 novembre si è tenuta la **settimana delle [Residenze Digitali](#)**, progetto finalista al Premio [Rete Critica 2021](#).

Oltre a spettacoli e performance online, si è potuto assistere a talk su temi che accesi dall'esigenza poetica. Tra gli organizzatori Armunia, Capotrave|Kilowatt, AMAT, Anghiari Dance Hub, ATCL, L'Arboreto, La Corte Ospitale, il Teatro della Tosse, Zona K. Tra i progetti andati "in scena", [Olga legge i Critters](#), estratto dal progetto *The Critters Room* del collettivo Jan Voxel.

Che relazione s'intrattiene tra spazio, tempo e la vostra performance con i critters?

Come installazione performativa multimediale, *The Critters Room* vuole far percepire a chi partecipa il senso più profondo della "compresenza" che caratterizza l'epoca dell'Antropocene. Quindi, la simultanea esperienza di scale spaziali e temporali estremamente distanti è uno degli ingredienti cardine. Tutti gli elementi che compongono il lavoro (l'archivio di microfotografie dei vetrini da microscopio, le componenti sonore e visuali, le fotografie dei luoghi di residenza, lo stesso agire dei performer...) mostrano queste compresenze: sui vetrini troviamo creature (*critters*)

“viventi-ora” (polline, insetti, elementi vegetali, sabbia) insieme a creature “viventi-allora” (i residui incombusti di idrocarburo, resto decomposto di creature di milioni di anni fa), in un cortocircuito tanto paradossale quanto appunto caratterizzante la nostra epoca. Allo stesso modo, le scale spaziali si intersecano, esseri microscopici diventano abitanti di un immaginario “pianeta blu” e frammenti di invisibili presenze dell’aria dialogano nelle fotografie con gli oggetti quotidiani, strade case automobili persone.

The Critters Room è uno sguardo di taglio sul presente che viviamo, dominato da “iperoggetti”, per usare il termine di [Timothy Morton](#), come il cambiamento climatico, la cui estensione spazio-temporale è tale da sfuggire agli strumenti di comprensione degli umani – perlomeno di noi umani occidentali “moderni”. Un taglio di reale che appunto costruisce, nel tempo e nello spazio della performance, uno sguardo multispaziale e multitemporale.



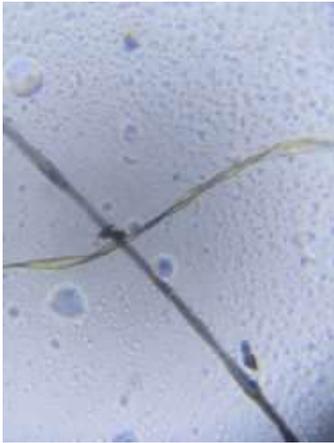
Disposizione ordinata dei Critters per la performance

Quanto è importante l’immaginazione in un lavoro artistico, visto che da voi è dettagliatamente descritta da interventi audio

Olga legge i Critters, il live radiofonico realizzato per Residenze Digitali, è una vera e propria performance vocale. All’ideazione ha collaborato attivamente Katia Capiluppi, speaker della web radio Mikroradio, suggerendo brani musicali adatti e condividendo opinioni sulla scaletta. Si è trattato di un esperimento che oparte dai *critters*, 448 micro-fotografie di vetrini da microscopio (datati, numerati e localizzati) che abbiamo esposto all’aria durante il percorso di creazione dell’installazione *The Critters Room*. Le immagini rivelano l’universo di presenze, viventi e non viventi, che popolano l’aria.

A partire dalle immagini dei *critters*, abbiamo condotto un percorso di “lettura creativa” con diversi adulti e giovani, che a nostro avviso si è rivelato un esercizio di *worldbuilding* molto interessante. Per citare Matteo Meschiari, ciò di cui abbiamo bisogno più che mai per trovare una via d’uscita dall’agenda distopica antropocenica e per ricominciare ad allenare il nostro organo dell’immaginazione. Le interpretazioni creative delle immagini dei *critters* (che gli spettatori hanno potuto scorrere dall’archivio del sito mentre ascoltavano il podcast) si alternano a una scaletta musicale accuratamente scelta, e a letture di alcuni degli autori che più ci hanno segnato nel processo di creazione. Prendendo a prestito sempre Meschiari:

In pratica a che cosa serve immaginare? A costruire rappresentazioni del mondo, delle relazioni, di sé. A moltiplicare scenari e alternative possibili. A fuggire dalla tirannia dell’adesso-qui, a criticarla a rovesciarla. A pensare l’invisibile. A inventare l’altro. A scegliere tra molteplici direzioni. A far emergere connessioni tra presente, passato e futuro. A credere in ciò che non esiste. A credere in ciò che esiste. A dialogare con le parti prelinguistiche del proprio cervello. A fare ipotesi. A costruire modelli. A riempire le lacune del pensiero razionale. A cogliere connessioni. A sperare...



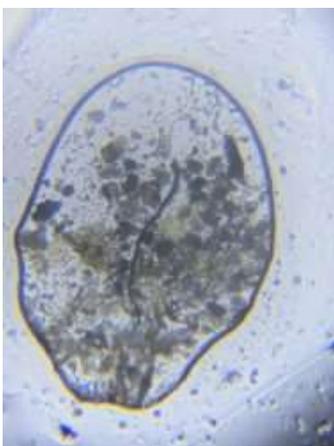
Critter n°382

Che ruolo ha avuto un dispositivo di comunità come AltoFest nel vostro percorso?

La conoscenza di AltoFest risale a quasi 10 anni fa e riguarda un altro progetto di Cinzia Pietribiasi. Nel 2013 Compagnia Pietribiasi/Tedeschi aderì al progetto con una performance dal titolo Freeze. Aderire ad AltoFest non è stato semplicemente portare un proprio lavoro ad un festival. AltoFest chiedeva (e chiede) alle compagnie una intensa riflessione sul proprio fare artistico, una sincera disponibilità a mettersi in dialogo con la comunità ospitante e la voglia di accettare la sfida che il duo Gesualdi/Trono lancia: dare luogo.

L'esperienza napoletana, durata tre edizioni (che ha portato la Compagnia PT a riadattare o creare ex-novo delle performance che sono andate in scena nelle case private dei quartieri Chiaia, Sanità, Mater Dei) ha cambiato profondamente la pratica della compagnia e di Cinzia, innestando una certa sensibilità a fare ricerca artistica in relazione con le persone e/o con le comunità ospitanti. Si può dire che da quel momento è avvenuto un lento abbandono dei lavori da palcoscenico, per concentrarsi su progetti di "rigenerazione urbana" o "narrazione nomade" come #MEMORIEDELSUOLO.

Questo know-how è stato certamente trasferito nel progetto The Critters Room, soprattutto a partire dalla residenza realizzata a Bologna presso Ateliersi. In quell'occasione abbiamo iniziato la ricognizione del "coro di compresenze", ovvero degli attivisti, volontari, scienziati, impegnati nel "prenderci cura di questo pianeta danneggiato".



Critter n°367

Su cosa verte la vostra poetica civile e politica?

L'idea di comunità, di "stare a contatto con il problema" stringendo alleanze – per citare Donna Haraway – è il vero cuore della nostra pratica artistica. Non esiste l'artista-demiurgo al di qua dello schermo, che offre riflessioni, o magari soluzioni: esiste una comunità – reale e virtuale – che alimenta il nostro processo artistico in vari modi. Le persone incontrate ci hanno prestato voci, immagini e punti di vista, diventando performer insieme a noi. In alcuni casi sono diventati "local performer" perché hanno esposto i vetrini all'aria nelle loro città, ci hanno fornito i dati grazie alle centraline che hanno installato, ci hanno dato nuove chiavi di lettura a quanto man mano abbiamo costruito, aiutandoci ad interpretare il nostro stesso lavoro e ad arricchirlo di nuovi punti di osservazione.

Una comunità che immaginiamo come allargata a tutta la sfera dell'esistente, umano, vivente e non vivente, un olobionte, costituito da simbiosi inestricabili. Così immaginiamo di poter fare arte nell'antropocene; e così pensiamo che questa arte possa contribuire a offrire "rifugi per tempi difficili".

Quali sono i vostri prossimi progetti?

Faremo una breve pausa in cui ognuno di noi si concentrerà sui propri progetti personali, poi all'inizio di gennaio 2022 abbiamo un altro appuntamento aperto al pubblico. Si tratta della stagione *Collagene – proteine culturali* di DAS, che fin dal titolo, Dispositivo Arti Sperimentali, testimonia l'apertura e il coraggio nella programmazione degli eventi. Sarà l'occasione per far cortocircuitare *The Critters Room* con un'altra artista che si esibirà nella stessa serata. Nei mesi a seguire cercheremo di approfondire la relazione con l'ambito accademico e scientifico, nella convinzione che l'arte debba veramente dialogare con la scienza. Da una parte, grazie al prof. Bisenzi, avremo la possibilità di esporre il nostro percorso di ricerca agli studenti delle accademie di belle arti di Carrara, di Roma e di Pisa. Dall'altra abbiamo una serie di incontri con il dipartimento di Chimica dell'Atmosfera dell'università di Bologna e con il CNR. Dato che il progetto è un "ongoing project" non mettiamo limite alla provvidenza e siamo molto in ascolto e pronti a recepire suggerimenti e suggestioni.

Tag: [coronavirus \(90\)](#), [Residenze Digitali \(2\)](#)

Informazioni [Vincenza Di Vita](#)

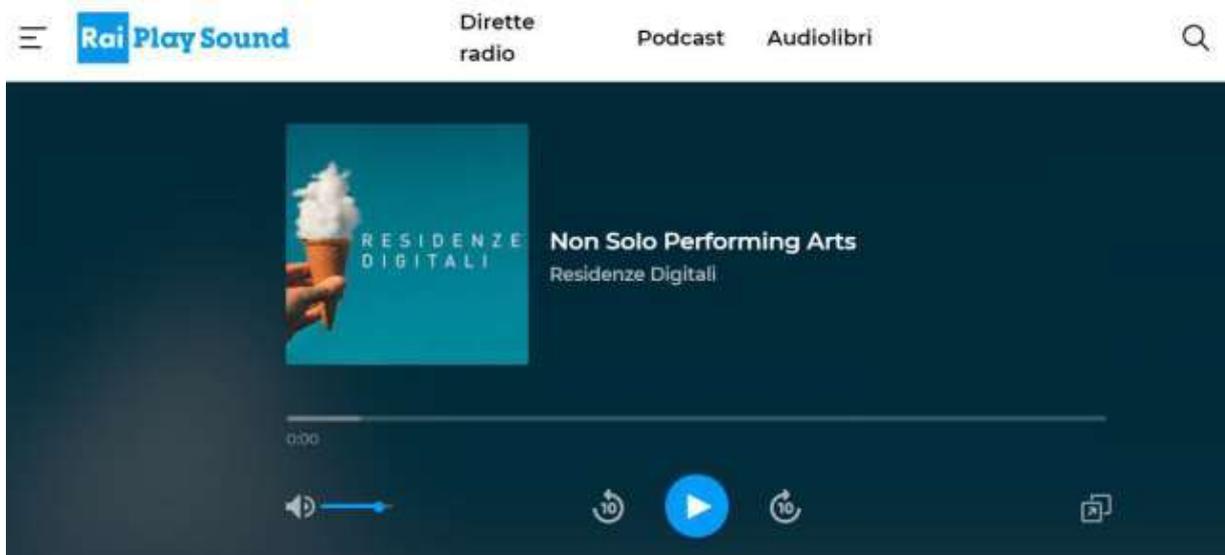
Teatranterie d'inchiostro e bit [Altri post](#)

Post collegati

Ti potrebbe interessare anche:

- [Per i 10 anni di Premio Rete Critica appuntamento con Kanterstrasse, Kepler 452, Teatro...](#) 16/11/2021
- [Tre ragazze bellissime e disperate](#) 12/10/2021
- [#BP2021 European Art Commissioners \(Capotrave-Kilowatt, Sansepolcro\)](#) 19/03/2021
- [Under28 | Cronache da una quarantena in teatro](#) 10/04/2021
- [#BP2021 Media Dance \(Piemonte dal Vivo\)](#) 19/03/2021

CERCA NEL SITO



Non Solo Performing Arts

Residenze Digitali

L'edizione 2021 delle Residenze Digitali, il festival online dedicato alle contaminazioni tra performing arts e ambiente digitale promosso dal Centro di Residenza della Toscana di cui sono capofila Armunia e CapoTrave/Kilowatt, ha selezionato 7 progetti artistici nati per l'ambiente digitale. Ce ne parlano Fabio Masi e Luca Ricci rispettivamente direttori artistici di Armunia e di CapoTrave/Kilowatt

15 Dic 2021



LUNARIO -



Federica Patti

Nov 20, 2021



1



Bentornata a **LUNARIO**, la newsletter mensile di **PHP** "La performatività posthuman. Una definizione transdisciplinare della *live media performance*" ricerca curatoriale che sto sviluppando grazie al sostegno dell'**Italian Council IX**.

Ciclicamente, LUNARIO diffonde gli sviluppi del progetto di ricerca, procede nel percorso di esplorazione delle **culture performative digitali**, inseguendo le infinite declinazioni della **liveness multimediale**. Accoglie appuntamenti, curiosità, scoperte e approfondimenti; in questo ottavo numero: le **Residenze Digitali** e il Gran Finale di **Romaeuropa 2021** (nell'AGENDA e nell'OSSERVATORIO), le origini del Postumano e del Metaverso (nelle CHICCHE e nel GLOSSARIO).

E Filastrocche e tweet, Gorillaz, draghi, e peni giganti parlanti.

Venite con me 

CHICCHE

Primizie dal mondo accademico.

All'inizio di tutto c'è **Lui**: l'ideale classico di 'Uomo', formulato prima da Protagora come 'la misura di tutte le cose', poi rinnovato nel Rinascimento italiano come modello universale e rappresentato nell'Uomo Vitruviano di Leonardo da Vinci. Un **ideale di perfezione** corporea che si raddoppia come **insieme di valori mentali, discorsivi e spirituali**. [...] Questo paradigma eurocentrico implica la dialettica del sé e dell'altro e **la logica binaria dell'identità e dell'alterità** come motore e logica culturale dell'umanesimo universale. La soggettività è equiparata alla coscienza, alla razionalità universale e al comportamento

etico autoregolato, mentre l'alterità è definita come la sua **controparte negativa e**

speculare. [...] Il mio punto è che questo approccio che si basa sull'opposizione binaria tra il dato e il costruito, è attualmente sostituito da una comprensione non dualistica



Our use of cookies

We use necessary cookies to make our site work. We also set performance and functionality cookies that help us make improvements by measuring traffic on our site. For more detailed information about the cookies we use, please see our privacy policy.

dell'interazione natura-cultura. I confini tra le categorie del naturale e del culturale sono stati spostati e in gran parte offuscati dagli effetti del progresso scientifico e tecnologico. Questo **continuum natura-cultura** è il **punto di partenza** condiviso per il mio approccio alla teoria postumana. Se questo presupposto post-naturalistico si traduca successivamente in **sperimentazioni giocose** con i confini della perfettibilità del corpo, in **panico morale** per lo sconvolgimento di credenze secolari sulla "natura" umana o nella **ricerca sfruttatrice** e orientata al profitto del capitale genetico e neurale, resta comunque da vedere.

Rosi Braidotti è filosofa, autrice e teorica femminista; è illustre professorà alla *Utrecht University*, dove insegna dal 1988. ***The Posthuman*** (2013) è fra le sue pubblicazioni più famose: in quest'opera, attraverso la rilettura materialista femminista (e anti umanistica/post antropocentrica) del pensiero filosofico occidentale, Braidotti mira a **scardinare ogni tipo di dicotomia** tra mente e corpo, cultura, natura e tecnologia, addirittura tra vita e morte. Postula la nozione di **soggettività nomade**, ente "relazionale determinato nella e dalla molteplicità". Con lo scopo finale di **produrre un'etica rinnovata**, capace di **creare "attivamente orizzonti sociali di speranza"**, oltre ogni discriminazione. Fra i molti contributi disponibili online, [trovate un podcast](#) in cui la Braidotti racconta **come abbracciare la crisi** e le possibilità del capitalismo avanzato, cosa significa per la NASA aver scelto l'Uomo Vitruviano come uno dei suoi loghi, e **perché la colonizzazione dello spazio** (astronomico e virtuale) **rischia di ripetere** le peggiori conseguenze del capitalismo terrestre.



G. Lilliù, L. Niger, Collettivo ØNAR, MALTE, "WOE – Wastage of Events", 2021

✕ Our use of cookies

We use necessary cookies to make our site work. We also set performance and functionality cookies that help us make improvements by measuring traffic on our site. For more detailed information about the cookies we use, please see our [privacy policy](#).

Cooperazione per non perdere per non perdersi.

Da lunedì 22 a domenica 28 novembre 2021, torna la settimana di Restituzione delle **Residenze Digitali**: progetto nato nel 2020 con l'intento è quello di stimolare gli artisti e la comunità di spettatori delle performing arts all'**esplorazione dello spazio digitale**, come **ulteriore e diversa declinazione della ricerca autoriale e della esperienza teatrale**.

PROGRAMMA

- Da lunedì 22 a domenica 28, un episodio al giorno, h 16:00
Montanini/Di Maio/Albertini, "Into The Woods – la finta nonna"
Progetto per le nuove generazioni, dai 7 anni in su.
- Da lunedì 22 a domenica 28, un episodio al giorno, h 18:00
Chiara Taviani, "Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen"
- Lunedì 22, h 21:00
Margherita Landi e Agnese Lanza, "Dealing with Absence"
- Martedì 23, h 19:00 (talk ad accesso libero)
"Dust and data: cosa sappiamo delle polveri sottili"
Jan Voxel dialoga con Marco Cervino, ricercatore presso l'Istituto di Scienze dell'atmosfera e del clima, CNR-ISAC di Bologna.
- Mercoledì 24, h 18:00 (talk ad accesso libero)
"La realtà come relazione: Sàl | Studio 0.2"
fuse* dialogano con Roberto Ferrari, istruttore di *mindfulness*, e Sergio Bertolucci, fisico delle particelle ed ex direttore della Ricerca al CERN.
- Mercoledì 24, h 21:00
Jan Voxel, "Olga legge i critters"
- Giovedì 25, h 19:00 (talk ad accesso libero)
"Occuparsi dell'aria: l'attivismo ambientale nell'Antropocene"
Jan Voxel dialoga con Roberto Cardarelli, attivista di Casa Bettola (RE).
- Giovedì 25, h 20:30
fuse*, "Sàl / Rite studio 0.2"
- Venerdì 26 e sabato 27, h 18:30
Giacomo Lilliù, Lapis Niger, Collettivo ØNAR, MALTE,
"WOE – Wastage of Events"
- Venerdì 26, h 21:00 (talk ad accesso libero)



Our use of cookies

We use necessary cookies to make our site work. We also set performance and functionality cookies that help us make improvements by measuring traffic on our site. For more detailed information about the cookies we use, please see our privacy policy.

"Wi-Fi performance, Memestetica e Tik Tok liveness"

è Carrara, e con Valentina Ianni, teorica dell'iconografia di rete.

mesi dopo, non si parla d'altro.

La stragrande maggioranza dei commenti e degli articoli pubblicati a seguito della [Facebook Connect 2021](#) convengono circa le criticità della visione e dell'impresa. Nel video, Zuckerberg e i suoi fluttuano verso feste di Halloween, concerti *live* e after party il cui merch è in NFT, giocano a carte, scacchi, ping pong, gareggiano a hyper foil e tiro con l'arco, suonano il piano in VR. Abitano ambienti customizzati e indossano capi che ricalcano le creazioni di designer e archistar. In [un articolo](#) de *il Post*, Massimo Mantellini ricorda che *"il futuro immaginato dal tecnologo è come sempre un'ipotesi, spesso sbagliata. Il futuro di tutti nasce più spesso dentro un piccolo anfratto verso il quale nessuno sta in quel momento guardando. Oggi invece la discussione sul futuro è in piena luce e fra le solite persone."* La **definizione di standard universali** è spesso necessaria in molti settori, ma è al contempo **limitante**, se non addirittura **discriminatoria**, nei confronti delle diversità: *"l'idea del tecnologo dovrà per forza essere un'idea riassuntiva. E il punto di vista del tecnologo americano sulla sfera sociale mai come oggi rappresenta una porzione piccola del mondo, inadeguata a diventare un modello per tutti."*

Mutuando ancora una volta le parole di Stephenson, rivendichiamo allora la **libertà** e il **diritto** di avere l'aspetto che vogliamo, sembrare "un gorilla o un drago o un un pene parlante gigante", fuori e dentro il Metaverso. Ricordiamo invece che, anche lì, "non è possibile materializzarsi ovunque, come il capitano Kirk che scende dall'alto: questo sarebbe confuso e irritante per le persone intorno a noi, romperebbe la metafora".



Montanini/Di Maio/Albertini, "Into The Woods – la finta nonna", 2021

"Guardate: il fatto è che il Metaverso probabilmente apparirà ad un certo punto, **ma non**

assomiglierà a niente di ciò che abbiamo visto nello stupido video Connect di



Our use of cookies

We use necessary cookies to make our site work. We also set performance and functionality cookies that help us make improvements by measuring traffic on our site. For more detailed information about the cookies we use, please see our privacy policy.

[Intervista | Luca Ricci - Arshake](#)

 **Arshake**

Intervista | Luca Ricci

Residenze Digitali arriva alla seconda edizione. Luca Ricci racconta come è nato e cosa ci dobbiamo aspettare dalle nuove proposte



by **Elena Giulia Rossi** — 19/11/2021 in Focus, Interview



A breve, apre al pubblico online il progetto di Residenze Digitali dove gli artisti dei sette progetti selezionati da 178 domande, si sono incontrati per sperimentare la contaminazione tra performing arts e ambiente digitale in dialogo con professionisti del settore.

Si tratta del risultato di un percorso che ha cercato e trovato nello spazio digitale vicinanza e scambio. Le difficoltà del momento si sono trasformate grande potenzialità. Luca Ricci che, insieme a Lucia Franchi è co-direttore di CapoTrave/Kilowatt e che, con Armunia, ha lanciato e coordina il progetto di Residenze Digitali, racconta come, mentre gli artisti si preparano prima di aprire il sipario sul loro lavoro.



E.G.Rossi: Il programma di residenze online arriva ora alla seconda edizione. Il Festival Kilowatt e tutti gli enti partner di questo progetto sono da tempo attivi con progetti di residenze nello spazio fisico. Lo spazio digitale è certamente molto distante da quello del teatro, tanto in termini di preparazione quanto di andata in scena. Cosa vi ha stupito di questa nuova esperienza?

Luca Ricci: Premetto che le residenze in presenza continuano ad esistere, fatta eccezione per il frangente temporale del periodo del primo *lockdown*. Questo è vero per noi, ma anche per le realtà partner, tutte altrettanto attive su questo fronte. Il progetto di Residenze Digitali è nato nel 2020 per rispondere alle esigenze del momento.

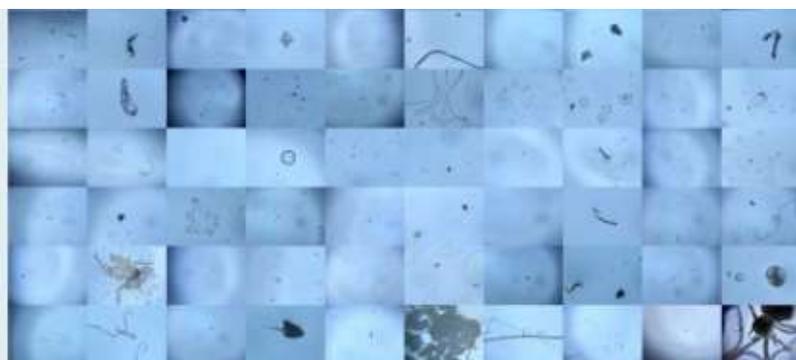


Noi ci siamo sempre occupati di arti performative con un legame molto forte con lo spazio fisico e con il territorio. La situazione della pandemia ha aperto gli occhi su questa realtà della creazione in digitale ed è stata l'occasione per entrarci dentro. Noi ci siamo mossi e ci muoviamo come neofiti, come esploratori che cercano di imparare le regole e come muoversi. Proprio in questo essere neofiti abbiamo trovato il punto di forza.



Quali sono le difficoltà e le opportunità che avete incontrato?

Ci siamo trovati di fronte a problematiche del tutto nuove. Nelle attività nello spazio fisico, un problema può essere la lampada che si fulmina, per fare l'esempio più banale; nelle dinamiche del lavoro online, invece, il corrispettivo di questo può essere il numero di giga necessario a trasportare e a far circolare un progetto nella rete. Questi sono esempi tecnici ma ce ne sono anche di più strettamente correlati all'aspetto artistico. Noi abbiamo imparato molte cose da artisti abituati ad abitare lo spazio digitale e ci siamo offerti come banco di prova per loro, mettendoci nei panni degli spettatori e testando tutto ciò che chi è abituato ad operare in questi spazi dà necessariamente per scontato. I problemi e le difficoltà portano sempre su sentieri inesplorati e si rivelano una grande opportunità.



Avete avviato il programma di residenze digitali nel primo anno di pandemia. Cosa avete cambiato nel breve termine, forti della prima esperienza?

Innanzitutto, abbiamo ampliato la nostra rete di partner per poter dare anche un sostegno economico più significativo agli artisti. Il progetto, promosso dal Centro di Residenza della Toscana (Armunia - Capo Trave/Kilowatt) è realizzato, infatti, in partenariato con l'Associazione Merchigiana Attività Teatrali AMAT, la Cooperativa Anghiani Dance Hub, ATCL - Circuito multidisciplinare del Lazio per Spazio Rossellini, il Centro di Residenze dell'Emilia - Romagna (Arboreto di Mondaino e Corte Ospitale di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e Zona K di Milano. Nove realtà e tutti spazi che accolgono residenze nello spazio fisico.

Abbiamo rafforzato il supporto dei tutor agli artisti che già si avvaleva del contributo di studiose ed esperte di contaminazione tra performing arts e cultura digitale. Ad Annamaria Monteverdi e Federica Patti, si è aggiunta quest'anno Laura Gemini. La loro presenza offre un valore aggiunto agli artisti, per l'aspetto tecnico, ma anche per tutto ciò che riguarda il bilancio artistico del loro lavoro. Abbiamo beneficiato anche noi del loro affiancamento. Ci hanno aperto la mente sulle storie del digitale e sulle sue tante potenzialità.

Altro aspetto che abbiamo implementato è il tempo di residenza, ora esteso a sette mesi, due in più dello scorso anno; cadenzati da incontri regolari di confronto tra artisti, tutor e noi, durante i lavori in corso. Lo scambio e questo confronto sono stati di mutuo beneficio perché ci siamo posti noi stessi come spettatori.

Costruttivo è stato anche lo scambio di un equilibrato mix tra artisti che hanno un'esperienza solida nello spazio fisico ma che intendono sperimentare il digitale e artisti che invece sono assolutamente a loro agio nello spazio virtuale. Per questi ultimi, il confronto con noi neofiti è risultato molto utile nel ricevere riscontro su molte cose che si danno abitualmente per scontate.

Abbiamo parlato del rapporto con gli artisti, il lavoro, lo spazio e il processo creativo. Arriviamo ora al pubblico... Quale pubblico cercate online e come vi ponete?

Intanto c'è da premettere che parliamo di 'residenze', quindi di *work in progress*: il risultato di questi processi creativi, va considerato in quest'ottica, anche se il più delle volte il lavoro presentato al pubblico è finito.

Quest'anno abbiamo deciso di stabilire un rapporto con il pubblico ben definito. Lo abbiamo responsabilizzato con il pagamento di un biglietto di tre euro. Ci sembrava importante dare questo segnale per restituire valore al contenuto e all'esperienza della visita online. Non vogliamo generalizzare sostenendo che tutto ciò che viene distribuito gratuitamente non abbia valore, anzi. Ci sono progetti bellissimo che nascono appositamente per essere fruiti online e gratuitamente. E questo va benissimo. Però, noi veniamo dalle *performing arts* e, in questo contesto, era importante selezionare l'interesse di chi intendesse seguire gli eventi da vicino, lasciando comunque un prezzo che lo renda accessibile.

Con questo spirito, il materiale viene poi reso disponibile in rete limitatamente al tempo di durata dell'evento, cioè dal 22 al 28 novembre 2022. Questo ci impegna a fare un lavoro di promozione e comunicazione dell'evento molto più strutturato, andando ad accendere l'interesse delle persone, non contando il numero di accessi sul passaggio casuale del pubblico. Questo significa per noi anche spostare la comunicazione nello spazio virtuale, appoggiandoci a riviste online che abbiano un'utenza già familiare con questo tipo di spazio.



Cosa si deve aspettare un pubblico curioso e anche avvezzo a navigare in rete non necessariamente esperto di performing arts?

Il pubblico si aspetti di essere stupito, cioè di incontrare spazi creativi, contenuti e metodologie davvero stimolanti, innovative, con esperimenti affascinanti, spesso anche divertenti. Direi agli spettatori di fidarsi del progetto nel suo complesso e di comprarsi un biglietto per almeno due o tre eventi, mettersi comodo davanti al computer o a una smart tv e prepararsi a scoprire come la creazione di performance nello spazio digitale possa essere affascinante.

L'intervista a Luca Ricci è stata realizzata all'interno di una Media Partnership tra Arshake e Residenze Digitali.

Residenze Digitali, 22 - 28 novembre, 2021

Potete visitare qui il sito per il calendario aggiornato degli eventi

Biglietti disponibili su [Lowticket](#)

Artisti: Chiara Taviani, Jan Voss, Giacomo Libbi/Collettivo ENAR e Laura Niger, Margherita Lanzi e Agnese Lanzi, compagnia *tear*, Lorenzo Montanari, Mara Oscar Cassiani

Progetto promosso dal Centro di Residenze della Toscana (Anversa - Ego Triev Nikolov), in partnership con Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT, la Cooperativa Anghien Dance Hub, ATCL - Circolo Multidisciplinare del Lirico per Spazio Roccabini, il Centro di Residenze dell'Ensemble Romagnolo (L'Arborea - Teatro Donna di Mondavio, La Corte Capitale di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tassa di Genova e ZONA K di Milano. Tutor di progetto - le studiose Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federico Patti.

immagini (cover 1) Luca Ricci - photo Andrea Settanni (2) Residenze Digitali 2021, poster (3) Lorenzo Montanari, *Simona di Maio*, Isabella Albertini, «La Fida nera», 2021 (4) Jan Voss, «diARite - Studio D2», 2021 (5) Jan Voss, «The Oltima Rooms», 2021 (6) Chiara Taviani, «Whatever Happens in A Screen Stays in a Screen», 2021 (7) Mara Oscar Cassiani, «I am Dancing in a Room, La Fauna 2021», 2021 (8) Margherita Lanzi e Agnese Lanzi, «Dealing with the absence», 2021 (9) Giacomo Libbi e Laura Niger, *WQE - Wastage of events*, 2021

Dealing with Absence

La coreografia tra fisico virtuale di Margherita Landi e Agnese Lanza per Residenze Digitali



by [Elena Giulia Rossi](#) — 25/11/2021 in Events, Focus



Dealing With Absence, coreografia tra fisico e virtuale di Margherita Landi e Agnese Lanza, è uno dei sette progetti presentati in questa settimana di apertura al pubblico online del progetto Residenze Digitali.

I performers, dopo aver ricevuto a casa visori VR, sono stati invitati a danzare mosse e pose degli attori dei contenuti cinematografici (tutti ispirati ai temi dell'assenza) nei quali sono stati immersi oltre lo schermo, scegliendo il luogo dove interpretarli. Spazi interni, aperti, strade, sottopassaggi, hanno portato i performer a contatto con ambienti diversi dove sperimentare il conflitto della tensione tra spazio interiore ed esteriore, tra percezione oculare e ambientale.

*Assenza, vedere senza guardare,
udire senza ascoltare, respirare senza chiedere Indossando visori VR,
nella stanza, per le strade indovinare, affidarsi al caso.*

L'esperienza rivelata in queste parole appartiene ad una di una serie di riflessioni che le danzatrici hanno pubblicato su Instagram in corso d'opera e che, nel lavoro finale di editing, si sono alternate ai diversi momenti coreografici.

Lo schermo indossato immerge il corpo in altri mondi, lo isola da quello circostante. Nel contesto delle tecnologie, il visore VR è quello che in maniera più violenta trascina in altri universi, acceca lo sguardo prossimo e lo riapre su altri mondi; il corpo lotta nel conflitto percettivo che si rivela quando non percorre lo stesso binario della mente, o almeno non lo fa in modo sincrono.

*Il visore per vedere, per farsi vedere o per non vedere,
per collegarsi o per scollegarsi
è maschera, stato interiore, metafora.
Ma anche strumento concreto di trasmissione coreografica.*

Così il visore e la sua esperienza emergono da un'altra riflessione.

Il processo di editing ha unito le esperienze singole e il loro forte senso di solitudine in una coreografia corale sublimata in una forma poetica che, nella sua forza 'poietica', arriva empaticamente alle corde emotive anche attraverso lo schermo, a qualsiasi dispositivo appartenga.

Dealing With Absence è ancora visibile fino al 28 novembre assieme alle altre sei esperienze performative; tutte molto diverse tra loro, tutte impegnate a traslare le arti performative nello spazio digitale con grande attenzione anche ad un tempo di fruizione che scandisce l'attenzione a ritmi mai troppo dilatati, come spesso in questi frangenti accade.

Residenze Digitali è ancora in corso fino al 28 novembre ed è ancora possibile ancora rivedere *Dealing with Absence* così come tutti gli altri 6 progetti di residenza, in replica o in diretta.

Margherita Landi e Agnese Lanza, Dealing with Absence, 22 – 28 novembre, 2021

Residenze Digitali, 22 – 28 novembre, 2021

Potete visitare [qui](#) il sito per il calendario aggiornato degli eventi

Biglietti disponibili su [Liveticket](#)

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

[Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen - Arshake](#)

 **Arshake**

Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen

Il progetto di Chiara Taviani per Residenze Digitali. Contaminazione tra performing arts, ambiente digitale, cinema e teatro



by **Arshake** — 02/12/2021 in Events, Focus



Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen è la sperimentazione digitale di Chiara Taviani per «Residenze Digitali», un medio-metraggio pubblicato in sette puntate.

Con «Residenze Digitali» Chiara Taviani ha potuto estendere una ricerca con il digitale avviata con il *lockdown*, facendo convergere dentro lo schermo la sua esperienza poliedrica, dalla danza, alla coreografia al teatro, il suo forte interesse per il cinema e il suo impegno costante sulla ricerca gestuale.

Ogni episodio ruota attorno ad un personaggio che racconta di sé interagendo con un susseguirsi di immagini fisse – situazioni, paesaggi interni esterni. Attraverso gesti e pose dei *performers*, le immagini prendono vita; ci aspettiamo che si animino da un momento all'altro. A volte sono le immagini fisse ad inghiottire la figura viva nell'effetto illusionistico del digitale.

La modalità di *story-telling*, che segue un ritmo costante nei vari episodi, impiega sonoro, testo e componente visiva, a volte giocando anche con le proporzioni tra la figura viva che abita la scena e le immagini fisse.

Oltre a sperimentare con la trasposizione del teatro nello spazio bidimensionale dell'ambiente digitale e in un formato cinematografico, il progetto di Chiara Taviani è anche e soprattutto un esercizio di immaginazione, dispositivo da dove poter guardare oltre: oltre lo schermo, oltre l'immagine, oltre la realtà stessa.

Le immagini prendono vita, e prende vita anche il contatto tra noi e i personaggi. Nella loro gestualità i *performers* sono sempre attenti a creare un contatto visivo con il pubblico (online), ciascuno nella propria intimità di fronte allo schermo. Ci sono anche altri espedienti che aiutano l'illusione che ci si trovi di fronte ad un mondo al di là della finestra del dispositivo. Simone, il protagonista del terzo episodio per esempio tocca lo schermo dalla sua parte di mondo lasciando l'impronta della sua mano.

C'è poi un altro discorso che ruota attorno al 'tempo', il tempo disteso della contemplazione per quello che riguarda il ritmo delle singole scene, ma anche il tempo di visione, perfettamente adattato ai limiti di attenzione imposti dal digitale entro, non superando gli otto minuti per ogni episodio.

Gli episodi sono stati pubblicati uno per ogni giorno della settimana in cui le Residenze Digitali sono state aperte al pubblico online. Un appuntamento orario che, anche in una formula flessibile che ha permesso di rivedere gli episodi pubblicati in tutto il corso della settimana, ha ristabilito una forma di contatto con la *liveness* dell'evento, anche trattandosi di una visualizzazione su Youtube; una riflessione importante in un'esperienza che agli artisti chiede di sperimentare la contaminazione tra *performing arts* e ambiente digitale, e a gli organizzatori, che in questo momento stanno estendendo un'esperienza pluridecennale nel teatro, di stabilire un contatto con il pubblico attraverso espedienti che possano funzionare da tramite tra quella che è l'esperienza fisica del teatro e la sua traslazione nell'esperienza online.

Rimane il fatto che *Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen* e Chiara Taviani ora intende estendere questa sperimentazione al teatro, al suo pubblico, alle sue possibilità di sperimentazione del dispositivo scenico in un vero e proprio progetto di contaminazione.

Questa è una di sette restituzioni dei lavori presentati per Residenze Digitali realizzata nell'ambito di una Media Partnership tra Arshake e Residenze Digitali. I testi sono pillole di memoria delle sperimentazioni live, contaminazione tra performing arts e ambiente digitale 'andate in scena' per il pubblico online dal 22 al 28 novembre, 2021.

Residenze Digitali è 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano. Tutor di progetto – le studiose Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti.

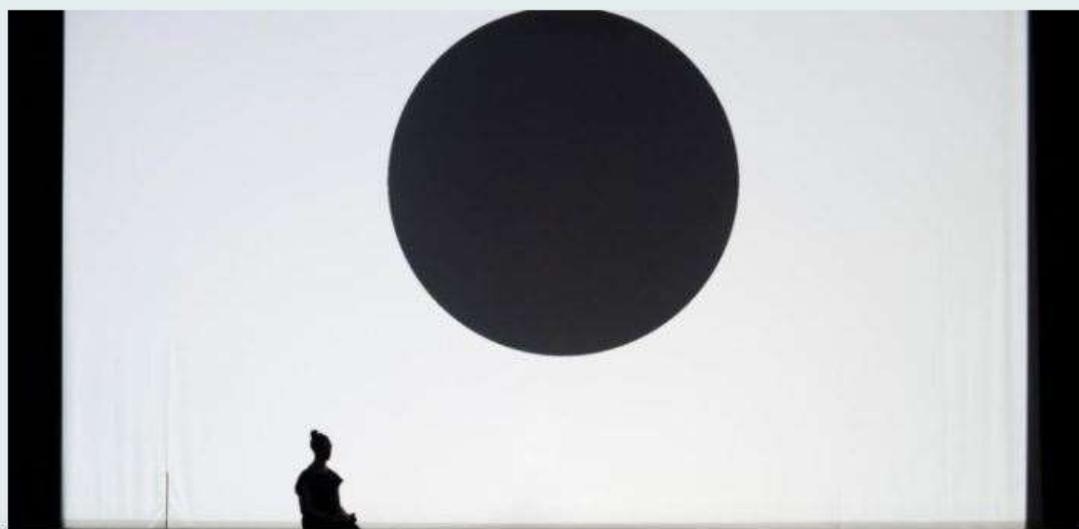


Residenze Digitali. Fuse* | Sal Rite

La performance live dello studio Fuse* per "Residenze Digitali", progetto di contaminazione tra performing arts e l'ambiente digitale



by [Arshake](#) — 11/12/2021 · in Focus



Lo studio Fuse* ha incontrato il pubblico di «Residenze Digitali» per una meditazione online di circa un'ora. Si tratta di Sál («Anima» in islandese), terzo capitolo che chiude una trilogia di live media performances. Il primo, Ljós («Luce», 2014), trae ispirazione dall'atto di «venire alla luce» usando la metafora del sogno e del risveglio. Dökk («Buio», 2017), racconta la vita dalla nascita alla morte attraverso un percorso composto da dieci momenti (stanze) che rappresentano il mutamento della percezione della realtà nel corso dell'esistenza. In Sál la ricerca si concentra sull'esperienza della percezione quando portata al limite:

Entriamo nello spettacolo *live* online.

Dallo schermo visualizziamo una sala dove Roberto Ferrari, la persona che guiderà la meditazione in tempo reale, si prepara a concentrarsi e a farci concentrare. Due persone seguono la meditazione nello spazio fisico, ci danno le spalle, estendono in questo modo lo spazio a noi, ci invitano ad esserne parte. Siamo dietro di loro, la stanza che visualizziamo nello schermo diventa il prolungamento del nostro.



*Rilassarsi liberare la mente, trovare un posto comodo, disconnettersi da altri dispositivi
Percepire il corpo, lasciar scorrere il respiro, liberare la mente, trovare un luogo tranquillo
Alla ricerca di se stessi del proprio mondo interiore., rovesciare il nostro corpo, esteso nello schermo per farlo ritrovare nel contatto con se stessi.. ritrovare il calore, il respiro..
Fare un pausa.. trovare un contatto on lo spazio respingendolo con le mani.*

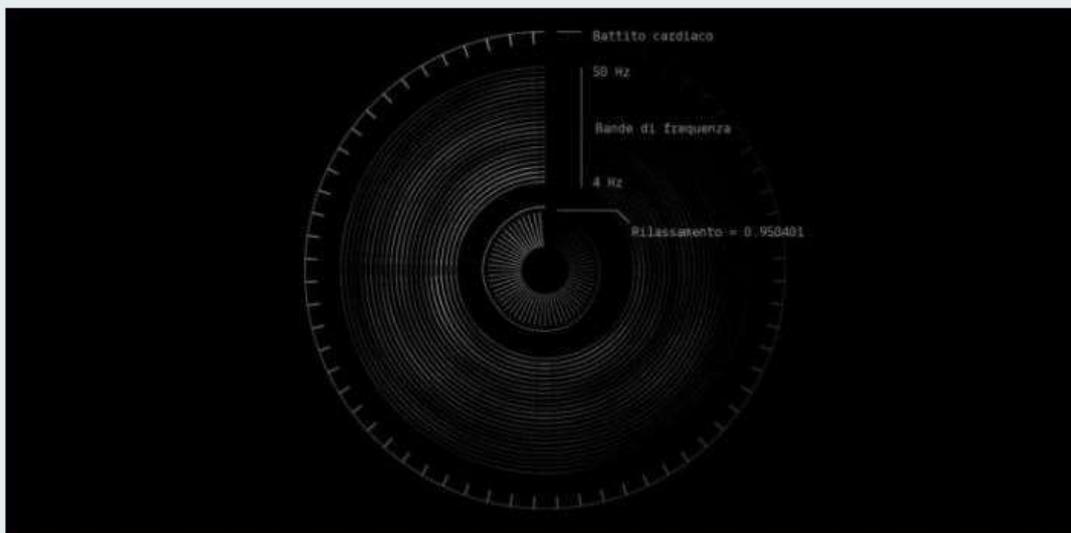


Questa è la premessa, l'entrata nel progetto dello studio fuse* e nel loro spazio virtuale, tentativo estremo di ri-connessione con la mente e con il proprio io ponendo lo schermo non come limite ma come tramite. Alcune domande sono state poste all'ingresso di questa esperienza online attraverso un *form* da compilare:

se dovessi associare una parola al concetto di anima, quale sarebbe?

Se dovessi associare una parola al concetto di morte, quale sarebbe?

Fra quanti anni saresti disposta a morire?

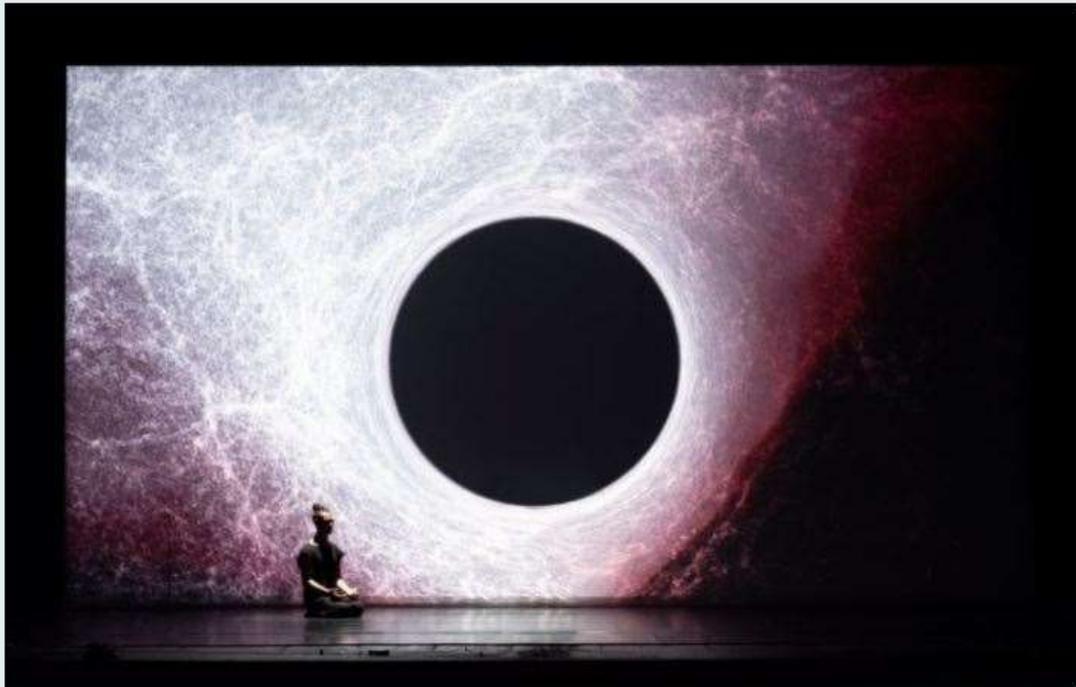


A meditazione conclusa è stato chiesto di inviare attraverso la webcam un disegno, un segno, che potesse esprimere la sensazione dell'esperienza. Questo il tramite di contatto al di qua e al di là dello schermo.

Nel mezzo di questa meditazione, che solo le esperienze individuali possono esprimere, la mente ha lasciato il corpo che in questo frangente è stato alternativamente sdraiato, seduto, sdraiato e ancora seduto; gli è stato chiesto di cercare un contatto con le mani nello spazio, attivando altre capacità percettive altrimenti assopite dall'ipnosi dello schermo.

Una grafica sovrapposta allo schermo e il sonoro hanno reso visibile a chi ha seguito la performance live online la risposta delle onde cerebrali alla meditazione dei partecipanti in presenza, rilevate attraverso tecnologie di EEG (elettroencefalografia).

Ora la residenza è finita ma il lavoro prosegue in un approccio che riconosce lo studio nell'interconnessione di ricerche e progetti. A residenza conclusa, ci racconta Martina, i dati derivati dalle risposte degli utenti alla meditazione entreranno a far parte di un archivio online, una piattaforma che si inserirà nelle future performance *live* nello spazio in modalità ancora in divenire, parte di una ricerca che cerca il senso «nell'interconnessione di esperienze», e che con Residenze Digitali è riuscita a trovarlo appieno. Lo schermo si è trasformato in un tessuto connettore, veicolo attraverso cui portare l'esperienza percettiva individuale al proprio limite per intrecciarla in quella collettiva attraverso lo scambio di dati, quelli sonori (parte di una ricerca di *sound analysis* che lo studio fuse* coltiva da tempo) e quelli prodotti dagli utenti online.



Questa è una di sette restituzioni dei lavori presentati per Residenze Digitali realizzata nell'ambito di una Media Partnership tra Arshake e Residenze Digitali. I testi sono pillole di memoria delle sperimentazioni live, contaminazione tra performing arts e ambiente digitale 'andate in scena' per il pubblico online dal 22 al 28 novembre, 2021.

www.arshake.com/residenze-digitali-la-finta-nonna/

Arshake

Residenze Digitali. La finta nonna

Progetto di teatro di figura sperimentale di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio e Isabel Albertini per "Residenze Digitali"



by **Arshake** - 16/12/2021 in Events, Focus



Anche il teatro trova il suo spazio performativo nel digitale, come in *Into the Woods – La finta nonna*, variante della storia di Cappuccetto Rosso, interpretata da Lorenzo Montanini, Simona Di Maio e Isabel Albertini per Residenze Digitali.

Nella rivisitazione adottata (appartenente alla cultura della regione Abruzzo), il lupo è un'Orchessa che ha mangiato la nonna e preso il suo posto, Cappuccetto Rosso è Anna, mandata dalla mamma a prendere il setaccio per la farina. Attraversa il bosco e dona delle ciambelle al fiume Giordano, per poterlo attraversare, e del pan coll'olio alla Porta Rastrello, per potervi passare. Se la cava da sola, scappa dall'Orca con le sue gambe, senza bisogno di cacciatori che vengano a salvarla, e viene aiutata e protetta dal fiume Giordano e dalla Porta Rastrello, grate per i doni ricevuti.



Sette puntate per sette giorni e indirizzate ai bambini, mettono in scena la fiaba rivisitata sperimentando con il «teatro di figura» e utilizzando i filmati a 360° lasciando gli utenti liberi di navigare lo spazio e di rivelare anche gli artisti all'opera nel retroscena. Guardando con gli occhiali VR gli oggetti diventano di grandi dimensioni.

Il lavoro nasce dall'incontro di tre artisti che intrecciano le loro professionalità. Isabella Albertini costruisce la scenografia e i personaggi con oggetti di riciclo, recupero di materiali poveri o cucito. Anna, la protagonista, è una bambola di pezza mossa con uno stuzzicadenti e il sentiero è fatto di fili di lana azzurra e verde. Simona di Maio porta l'esperienza di teatro con i bambini e Lorenzo Montanini il lavoro interdisciplinare tra teatro, video e performance.

immagini: (cover 1):Lorenzo Montanini, Simona Di Maio e Isabel Albertini, La finta nonna, Residenze Digitali 2021

Questa è una di sette restituzioni dei lavori presentati per Residenze Digitali realizzata nell'ambito di una Media Partnership tra Arshake e Residenze Digitali. I testi sono pillole di memoria delle sperimentazioni live, contaminazione tra performing arts e ambiente digitale 'andate in scena' per il pubblico online dal 22 al 28 novembre, 2021.

Residenze Digitali è 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano. Tutor di progetto – le studiose Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti.

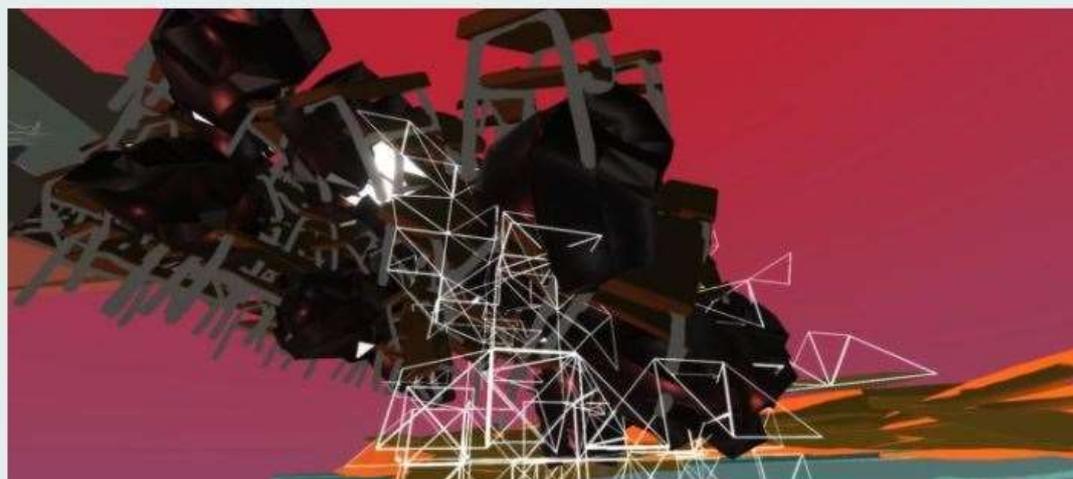


Residenze Digitali. WOE – Wastage of Event

Un tour di (ir)realtà virtuale tra reperti digitali dentro alla memoria digitale, progetto di e con Giacomo Lilliù e Lapis Niger per Residenze Digitali



by **Arshake** — 29/12/2021 | in **Festivals, Focus**



WOE – Wastage of Events, performance digitale live realizzata da Giacomo Lilliù e Lapis Niger per Residenze Digitali, ha portato assieme teatro ed esperienza digitale in una scenografia video-ludica che si fa protagonista con la sovrapposizione di interventi vocali, scritti e pittorici realizzati in tempo reale.

Questa è la prima volta che Lilliù e Lapis Niger uniscono sulla scena le loro diverse professionalità sul palco digitale, quella del teatro (Giacomo Lilliù) e del disegnatore e dello scrittore (Lapis Niger). L'idea di *WOE – Wastage of Events* era incubata da tempo nello scambio tra i due artisti nell'intenzione di sperimentare una performance che si ispirasse all'approccio avanguardistico di *The Cage, graphic novel* di Martin Vaughn-James degli anni '70, unendo la sua tecnica del non-racconto per immagini con quella di disegnare in tempo reale in concerto già consolidata dal duo musicale Uochi Toki di cui Lapis Niger è appunto parte come NAPO.

Ci prepariamo al tour. Tutto ruota attorno al tema della memoria digitale, ai criteri di produzione e selezione dei dati, alle logiche di conservazione dei dati e della loro rielaborazione, alle capacità di capienza.

I dati sono generati, a volte gettati e recuperati, a volte dimenticati.

«Quanti dati, utili o inutili, vengono generati dall'uso quotidiano di un terminale? Quante stringhe di codice restano immagazzinate senza scopo? Quante sovrascrizioni può sopportare una memoria digitale prima di frammentarsi? E una memoria psichica?» Queste sono le domande che si pongono i due artisti, impiegate come «coordinate del *tour* attraverso luoghi poligonali in rovina».



La performance ha luogo su Twitch, piattaforma di Amazon nata per consentire lo streaming di video-giochi, e si muove all'interno della realtà virtuale di WOE che si apre ad un paesaggio video-ludico desertico dove compaiono elementi di vita urbana così come rovine del mondo digitale, usb, poster di floppy, tutti cimeli destinati a futura memoria che appaiono già 'antichi'.

Scenografia, elementi drammaturgici e performance pittorica generano in un percorso non necessariamente lineare e che comprende un insieme di suggestioni letterarie, cinematografiche, musicali e video-ludiche generate sul territorio comune di interessi dei due artisti.

Lapis Niger modifica il paesaggio sotto gli occhi degli utenti. La voce (di Lilliù) libera la narrazione che non trova corrispondenza immediata con tutto l'apparato scenografico fin quando la descrizione di file numerati che aprono il loro contenuti in suoni ed immagini non rendono via via più chiaro che il nostro *tour* è un viaggio nel paesaggio della memoria digitale, una memoria che stenta ad essere contenuta nella resistenza all'obsolescenza di una grande quantità di dati, molti anche inutili.

Sulla piattaforma Twitcher un ruolo importante è affidato agli interventi via chat che nella performance si trasformano in un vero e proprio gioco di contaminazione tra performer e utenti quando i due artisti improvvisano, selezionano alcuni commenti, li fanno loro, li recitano e li modificano con la voce.

La narrazione prosegue. L'ansia sale assieme al tono della voce narrante quando racconta del file corrotto e si calma quando si parla di «tregua» tra terminale e utente.

Il *tour di (ir)realtà virtuale* arriva alla fine.

Su Twitch le performance streaming sono disponibili sulla pagina per circa 30 giorni nella sezione di riepilogo. In ogni caso non abbiamo certezza di cosa rimarrà di tutto questo nella memoria digitale. Certamente alcune suggestioni sono arrivate a noi e già rimbalzate nella rete. Le riflessioni scatenate da questa gita tra le rovine digitali all'interno della sua memoria prosegue nelle funzioni stesse della piattaforma così come dal modo in cui Residenze Digitali ha deciso di trattare le performance, ovvero non lasciandole galleggiare online a seguire il live ma custodendone la documentazione nello spazio analogico esattamente come si fa con i ricordi delle rappresentazioni teatrali. E' possibile che nuovi proseguimenti del *tour di (ir)realtà virtuale* li ritroveremo nelle rivisitazioni che i due artisti stanno già discutendo per una versione nello spazio fisico.

immagini (tutte) WOE – Wastage of Event, Residenze Digitali, fermo immagine dalla performance online il 26-27.11.2021 live su Twitch

Questa è una di sette restituzioni dei lavori presentati per Residenze Digitali realizzata nell'ambito di una Media Partnership tra Arshake e Residenze Digitali. I testi sono pillole di memoria delle sperimentazioni live, contaminazione tra performing arts e ambiente digitale 'andate in scena' per il pubblico online dal 22 al 28 novembre, 2021.

Residenze Digitali è 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano. Tutor di progetto – le studiose Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti.

[Residenze Digitali. Mara Oscar Cassiani - Arshake](#)

Residenze Digitali. Mara Oscar Cassiani

Il nuovo capitolo di I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21 della performer wi-fi, ispirato alla solitudine internettiana realizzato per Residenze Digitali



by [Arshake](#) — 30/12/2021 in [Festivals](#), [Focus](#)



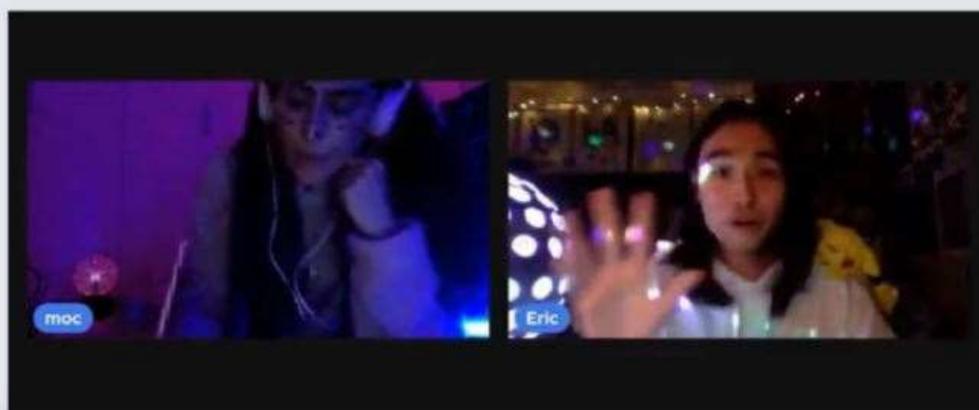
Residenze Digitali ha aperto una finestra di sperimentazione per artisti che hanno esteso le loro esperienze di teatro, danza, cinema, animazione all'ambiente digitale. Mara Oscar Cassiani ha attraversato questa esperienza dal suo habitat, quello della rete che da anni indaga nel modo in cui si manifesta e prende forma in un folklore digitale che vive nella contaminazione incrociata tra fisico e virtuale.

Il suo progetto prosegue *La Fauna* presentato inizialmente a Berlino (*Vorspiele di Transmediale*) in forma di studio, e i successivi *La Fauna 2k20*, *Roses* e *La Fauna 2k21 I am dancing in a Room* presentati a Digitalive di Romaeuropa Festival (2020, 2021) in un rituale con musica e danza che ha coinvolto i performer nello spazio fisico e trasmesso sul web in un flusso visivo accompagnato da paesaggi alieni acquatici, *stickers* fluttuanti, render. Per il nuovo capitolo realizzato per Residenze Digitali la performance è stata riassorbita interamente nello spazio digitale per aprirsi da lì a diverse località, culture e vite in tutto mondo e nello stesso momento.



Questo capitolo di *La Fauna* è radicato nella solitudine internetiana, al continuo *scroll down* o *surf* dei *social*/tra un utente e l'altro di fronte al proprio schermo», come lo descrive Mara Oscar Cassiani nell'intervista rilasciata per *Pickwick* prima che l'evento andasse in streaming.

In sintonia con le modalità di fruizione che guidano i social network come Tik Tok dove facendo *scroll down* è possibile entrare in tante *rooms*, il pubblico si è potuto affacciare nelle «stanze» di una serie di artisti che hanno aperto una finestra nelle loro vite in tempo reale.



Il 28 novembre 2021 alle ore 18.00 ci troviamo tutti online, pronti ad entrare nella performance *live* che sarebbe durata circa un'ora. Abbiamo scorso una pagina Tumblr e i suoi post prima di arrivare alla performance live, gesto preparatorio rituale per entrare nel *mood* emotivo di questo linguaggio visivo verticale.

Una prima stanza si è aperta su Taipei. Luna di notte. La webcam riprende *Tseng Chih Wei* mentre cammina con un'amica nella red zone e raccontano di questo quartiere molto particolare per i tanti clubbing e la vita libera e queer che lo caratterizzano e lo rendono importante per Taiwan.

Sempre a Taipei, nella stessa ora, *Huang Ding Yun* si rivolge a noi mentre prepara un hot pot gazpacho e ci parla del concetto di cura nella lingua cinese ma connesso in modo esteso alla nostra realtà.

Si passa a New York dove è ancora domenica mattina. *Eugene Poogene*, dopo una serata, si racconta mentre si veste prima di uscire per un appuntamento.

Segue Eric Tsai, sempre nella notte di Taipei, in un internet party, ci parla dell'importanza della forma fisica del suono nella comunicazione tra corpi, di come la sua componente fisica vada oltre i confini a noi noti.

Arriviamo in Italia, Diana Anselmo si collega alle sei del pomeriggio per comunicare con altre gestualità, scrittura e linguaggio dei segni, nel chiasso dei segnali sonori il suo messaggio, mescolato alle gestualità di rete di *Eric* e *MOC*, ci mostra un nuovo orizzonte della comunicazione.

Alle sette di sera *Roland Gunst* a Johannesburg suona il piano. Assistiamo a tutto questo in tempo reale.

La distanza geografica, ma anche culturale, si ritrova assieme in una simultaneità temporale che diventa anche vicinanza e lo fa attraverso il rito misurato nella regia di una artista *wi-fi*, come Mara Oscar Cassiani definisce la sua poetica.

Elevati al di sopra di ogni limite di confine geografico, culturale (tradizionale) anche i performer hanno trovato un contatto tra loro dalle loro finestre, o almeno così ci è sembrato essere dalla coreografia che la Cassiani ha streammato con grande consapevolezza nell'alternare e accostare una finestra all'altra di fronte ai nostri occhi di pubblico o di *voyeurs*.

L'aspetto *voyeuristico* è lo stesso di chi, in particolare negli anni dal 2005 -2007, quando YouTube nasceva e iniziava a diffondersi, navigando la rete curiosava negli sfondi di video amatoriali girati nelle proprie case, spesso nella propria stanza, ma anche nel bagno. Lo ha ricordato Valentina Tanni (storica dell'arte e autrice del saggio *Memestetica*) in una conversazione assieme a all'artista, Kamilia Kard (docente e artista) e Stefano Brillì (docente presso Urbino che ha anticipato la performance, talk che li vedeva in pigiama nelle proprie stanze e mandata in onda nelle ore serali due giorni prima della performance online ([sui canali facebook del Teatro della Tosse](#)), da stanza a stanza, e ha tirato gli utenti in ascolto dentro uno spazio comune, quello delle loro camere.

Con un rituale che attinge ad una conoscenza metabolizzata del folklore digitale Mara Oscar Cassiani ha aperto la sua stanza alla nostra e da qui ci ha trasportato in posti lontani, da stanza a stanza, da intimità ad intimità, da cultura a cultura. In una simultaneità di eventi ci ha posto sulla soglia di più spazi, dimensioni e umori colti nel loro essere.

Mara Oscar Cassiani, «I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21», Residenze Digitali, 28.11.2021

Progetto di e con Mara Oscar Cassiani, Diana Anselmo, Eric Tsai, Eugene Poogene, Huang Ding Yun, Tseng Chih Wei, Roland Gunst | brano d'apertura Santo, Arturo Camerlengo | con il supporto di mpa Marche Spettacolo, Fusolab 2.0, Super Bubble, Romaeuropa Festival



[.\(HTTP://DIGICULT.IT/IT\).](http://digicult.it/it/)



 **DIGICULT**
[.\(http://digicult.it/it\).](http://digicult.it/it/)

[\(HTTP://DIGICULT](http://digicult.it/it/)

[DIGITALI-UN-FE!](http://digicult.it/it/)



ONLINE

22/11/2021 - 28/11/2021

[AUDIOVIDEO \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/SECTION/AUDIOVIDEO/\).](http://digicult.it/it/section/audiovideo/)

[CONTEMPORARY ART \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/SECTION/CONTEMPORARY-ART/\).](http://digicult.it/it/section/contemporary-art/)

[PERFORMING ART \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/SECTION/PERFORMING-ART/\).](http://digicult.it/it/section/performing-art/)

[NEWS \(HTTP://DIGICULT.IT/IT/NEWS-AGENDA/\).](http://digicult.it/it/news-agenda/)

Dal 22 al 28 novembre, la seconda edizione della **Settimana delle Residenze Digitali**, un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e 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 di Rubiera)**, la **Fondazione Luzzati Teatro della Tosse** di Genova e **ZONA K** di Milano. **9 realtà, per una partnership allargata rispetto allo scorso anno, e tre tutor di progetto** – le studiose **Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti** – per dare maggiore respiro e un crescente supporto alle progettualità artistiche.



Al bando lanciato in primavera avevano risposto **178 compagnie**, ma sono stati **7 i progetti artistici** selezionati, che verranno presentati durante la settimana delle Residenze Digitali e a cui il pubblico potrà accedere online, vivendo esperienze uniche di fruizione del web: *Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen* di **Chiara Taviani**; *The Critters Room* 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| Rite – Studio 0.2* della compagnia **fuse***; *Into the Woods – La finta nonna* di **Lorenzo Montanini**, **Simona Di Maio**, **Isabel Albertini**; *I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21* di **Mara Oscar Cassiani**.

Si tratta di **progettualità legate ai linguaggi della scena contemporanea** e della **performance**, che trovano nello spazio web il loro habitat ideale.

“Il valore di questo progetto non sta semplicemente nella selezione, benché complessa, dei sette progetti da sostenere, ma nella cura e nell’attenzione con cui per sette mesi abbiamo seguito uno ad uno tutti questi processi, incontrando gli artisti a cadenza regolare, sperimentando i loro modelli, lavorando congiuntamente con le tutor sulla prospettiva e la visione di ciascuno di essi, e individuando assieme la forma migliore di presentazione pubblica all’interno della Settimana delle Residenze Digitali.”

Lucia Franchi e Luca Ricci, direttori di Kilowatt Festival e coordinatori, insieme ad Armunia, del progetto Residenze Digitali

Il programma della Settimana

Dal 22 al 28 novembre, ogni giorno alle 16, sarà possibile accedere a un episodio (7 episodi, della durata di 10 minuti l’uno) di **Into the Woods – La finta nonna**, progetto di **Lorenzo Montanini**, **Simona Di Maio**, **Isabel Albertini**: un dispositivo narrativo che coniuga riprese, teatro e video 360°, realizzato a partire da una delle “Fiabe Italiane” di Italo Calvino, “La finta nonna”. Una bambina deve attraversare il bosco oscuro e sconosciuto, lottando per salvarsi da un’orca. Ce la farà? Into the Woods è un progetto digitalmente artigianale (o artigianalmente digitale) in cui il teatro d’oggetti incontra il video a 360°, creando un senso di immersività impossibile attraverso la rappresentazione puramente scenica. Lorenzo Montanini è regista,

formatore e performer, ha diretto più di trenta spettacoli per teatri e festival in Europa e in America. Simona Di Marco è attrice, formatrice e regista. Co-fondatrice della compagnia Il Teatro nel Baule e co-direttrice artistica della stagione di teatro per famiglie al Teatro Bellini di Napoli. Isabel Albertini lavora con i materiali; ha una formazione in gioielleria contemporanea e gestione culturale.

Dal 22 al 28 novembre, ogni giorno alle 18, sarà disponibile online un episodio di **Whatever happens in a screen stays in a screen**, della coreografa e danzatrice **Chiara Taviani**: otto mini-film realizzati con il green-screen, della durata di 8 minuti l'uno, con sottotitoli in italiano e inglese. Il progetto, realizzato interamente con musiche e immagini libere da copyright, esplora le possibilità di modificazione dell'immagine tramite la variazione del background. Inserendo una figura viva all'interno di un'immagine fissa si creano una variazione di percezione e una nuova possibilità di lettura: *tableaux vivants* si susseguono, sia nella loro realizzazione artigianale vintage, sia nella loro drammaturgia. Protagonisti del mediometraggio, **Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona, Simone Zambelli**, e con la partecipazione di **Francesco Montagna, Maura Teofili** e **Sofia Naglieri**. Coreografa e danzatrice, Chiara Taviani lavora come artista indipendente tra Francia e Italia, ottenendo vari riconoscimenti; nel 2020 è stata selezionata come artista AerowavesTwenty20'.

Lunedì 22 novembre, alle 21, appuntamento con **Dealing with absence**, progetto della coreografa, media artist e antropologa **Margherita Landi**, e della danzatrice e coreografa, **Agnese Lanza**. Un processo di *delivery* coreografico. I visori VR arrivano direttamente a casa del danzatore che può fruire dei contenuti d'ispirazione cinematografica sul tema dell'assenza. Nel momento di emersione, all'interno della Settimana delle Residenze Digitali, il pubblico troverà solitudini collegate, una coreografia "istantanea" che passa da una danzatrice all'altra creando una nuova comunità, che si costruisce attraverso canali che escludono la presenza fisica ma che, attraverso la tecnologia, trova una forma poetica. Partecipano al progetto, prodotto da Gold Enterprice con il sostegno di Residenze Digitali, le danzatrici **Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria, Cora Gasparotti**. Attraverso un video, accessibile online fino a domenica 28 novembre, sarà possibile scoprire il percorso di residenza sulla creazione coreografica in VR.

Mercoledì 24 novembre, alle 21, **Olga legge i critters** del gruppo **Jan Voxel**, estratto dal progetto **The Critters Room**, live radiofonico in collaborazione con Mikroradio. "The Critters Room" è un ambiente reale e virtuale in cui sperimentare la presenza "dei mostri e dei fantasmi dell'Antropocene", dove convivono molteplicità di connessioni e compresenze tra artisti, dati, attivisti, hardware, scienziati, pollini. Protagonisti del progetto sono le polveri sottili, PM10, misurate da centraline auto-costruite e di libero accesso, e i vetrini da microscopio, esposti all'aria con pratica performativa, catalogati e micro-fotografati. Jan Voxel è un gruppo informale, nato nel 2019 e costituito dal fisico e informatico Lorenzo Belardinelli, dalla performer e regista Cinzia Pietribiasi e dalla danzatrice e scenografa Lidia Zanelli. Il progetto è realizzato in collaborazione con la Compagnia Pietribiasi/Tedeschi e con il sostegno di Ateliersi Bologna e Officina Leo van Moric, Parma.

Giovedì 25 novembre, alle 20:30, sarà la volta di **Sál | Rite – Studio 0.2**, un progetto di **fuse***, uno studio e una compagnia di produzione indipendente fondata nel 2007, che esplora le possibilità espressive date dall'uso creativo delle tecnologie digitali al fine di interpretare la complessità dei fenomeni umani e naturali. Nella settimana delle Residenze Digitali, la compagnia presenta il secondo studio di Sál | Rite, uno dei piani lungo i quali si articola il progetto Sál ("Anima" in islandese), terzo capitolo della trilogia di live-media performance composta da Dökk e Ljòs. Nella versione stand-alone, Sál | Rite assume la forma di una sessione live di meditazione guidata in cui i tracciati neurofisiologici dei partecipanti vengono

raccolti in tempo reale e generano una scultura di dati, seguendo un parallelo ideale con quella che sarà la struttura della performance dal vivo. Al termine della meditazione che avverrà online, il partecipante sarà accompagnato in un momento di rielaborazione e consapevolezza rispetto all'esperienza appena vissuta, attraverso alcune domande volte all'analisi delle proprie percezioni ed emozioni. Questa parte dell'esperienza verrà presentata sotto forma di prototipo in occasione di Residenze Digitali, con lo scopo di testare una serie di funzionalità in fase di sviluppo che porteranno alla creazione di un archivio esplorabile delle sensazioni provate da chi ha partecipato.

Venerdì 26 e Sabato 27 novembre, alle 18:30, live-streaming di **WOE – Westage of events** di e con **Giacomo Lilliù** e **Lapis Niger**, produzione MALTE | Collettivo Ønar. Una performance in realtà virtuale, liberamente ispirata dal graphic novel "The Cage" di M. Vaughn-James. Attraverso un tour di rovine poligonali, reperti digitali e contenuti dell'inconscio collettivo si trasfigurano in un paesaggio alieno, perturbante, da ri-conoscere sotto un sole elettrico. WOE tenta di squarciare la superficie dell'iper-connesione per svelarne il rovescio, la mole di scorie prodotte dal sovraccarico di informazioni, e l'esplorazione solitaria di una realtà eternamente da processare, che sia virtuale o meno. Attore e regista, Giacomo Lilliù ha fondato il gruppo multidisciplinare Collettivo ØNAR. Napo Lapis Niger è sia illustratore sia metà degli Uochi Toki.

Domenica 28 novembre, alle 18, diretta live-streaming di **I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21** di **Mara Oscar Cassiani**, artista wi-fi based che lavora nell'ambito della performance, della coreografia e dei media digitali, insignita nel 2019 del premio Digital Award di Roma Europa Festival. La performance digitale *I Am Dancing in a Room* 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 all'opera sonora di Alvin Lucier "I Am Sitting in a Room", ma anche alla internet solitudine che vive nel continuo scroll down dei social tra un utente e l'altro di fronte al proprio schermo. Vi è mai capitato di fare scroll down per ore tra un utente e l'altro? La performance medita sull'eterno riverberarsi del linguaggio della gestualità di rete, da una stanza all'altra degli utenti, uniti dalla persistenza della stessa micro-coreografia contratta e dalla sinestesia del senso di vicinanza permesso dallo schermo. La ricerca di comunicazione, la solitudine, la connessione intima, nonostante l'assenza della fisicità sono temi che convivono mentre l'habitat, la stanza che li ospita è in continuo mutamento.

Sono previsti Talks online a ingresso libero:

Martedì 23 novembre, ore 19: **Dust and data: cosa sappiamo delle polveri sottili**, Jan Voxel dialoga con Marco Cervino, ricercatore presso l'Istituto di Scienze dell'atmosfera e del clima, CNR-ISAC di Bologna. Il talk sarà disponibile sul canale YouTube e sui canali social di Jan Voxel e AMAT.

Mercoledì 24 novembre, ore 18: **La realtà come relazione: Sàl | Rite – Studio 0.2**, fuse* dialoga con Roberto Ferrari, istruttore di mindfulness, e Sergio Bertolucci, scienziato, fisico delle particelle ed ex direttore della Ricerca al CERN di Ginevra. Il talk sarà disponibile sui canali social di Armunia e La Corte Ospitale.

Giovedì 25 novembre, ore 19: **Occuparsi dell'aria: l'attivismo ambientale nell'Antropocene**, Jan Voxel dialoga con Roberto Cardarelli, attivista di Casa Bettola di Reggio Emilia. Il talk sarà disponibile sul canale YouTube e sui canali social di Jan Voxel e AMAT.

Venerdì 26 novembre, ore 21: **I am Dancing in the Room, La Fauna 2k21; Wi-Fi performance, memestetica e Tik Tok liveness**. Mara Oscar Cassiani dialoga con Kamilia Kard, docente di multimedia e nuove tecnologie dell'arte presso le Accademie di Brera e



[. \(HTTPS://DIGICULT.IT/IT\)](https://digicult.it/it)



[\(HTTPS://DIGICU](https://digicult.it/it)

[DIGITALI-](https://digicult.it/it)



[AUDIOVIDEO \(HTTPS://DIGICULT.IT/IT/SECTION/AUDIOVIDEO/\)](https://digicult.it/it/section/audiovideo/)

[PERFORMING ART \(HTTPS://DIGICULT.IT/IT/SECTION/PERFORMING-ART/\)](https://digicult.it/it/section/performing-art/)

[REPORT \(HTTPS://DIGICULT.IT/IT/SECTION/REPORT/\)](https://digicult.it/it/section/report/)

[WEB \(HTTPS://DIGICULT.IT/IT/ARTICLES/WEB/\)](https://digicult.it/it/articles/web/)

Si è conclusa la seconda edizione della [Settimana delle Residenze Digitali](https://www.residenzedigitali.it/) (<https://www.residenzedigitali.it/>), sette giornate dedicate alla ricerca espressiva a cavallo tra arte performativa e ambiente digitale, restituzione online dei lavori selezionati e sostenuti dal progetto [Residenze Digitali](https://www.residenzedigitali.it/) (<https://www.residenzedigitali.it/>) a cadenza annuale, iniziato nel 2020 con l'intento di stimolare gli artisti delle performing arts all'esplorazione dello spazio virtuale e di rete, come ulteriore o diversa declinazione della loro ricerca autoriale.

Residenze Digitali è 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano. 9 realtà, per una partnership allargata rispetto allo scorso anno, e tre tutor di progetto – le studiose Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti – per dare maggiore respiro e un crescente supporto alle progettualità artistiche.



All'interno di uno scenario produttivo ed espositivo a livello nazionale sempre più interessato a forme di rappresentazione corporea performativa delocalizzata, dematerializzata e distribuita (tantissime istituzioni negli ultimi anni hanno investito su questi linguaggi, dall'[Impakt](https://impakt.nl/) (<https://impakt.nl/>) di Utrecht al [Taipei Performing Art Center](https://www.oma.com/projects/taipei-performing-arts-center) (<https://www.oma.com/projects/taipei-performing-arts-center>), dalle [biennale BIAN](https://www.elektromontreal.ca/biennale2021) (<https://www.elektromontreal.ca/biennale2021>) di Montreal al [Lighthouse](https://www.lighthouse.org.uk/projects/re-imagine-europe) (<https://www.lighthouse.org.uk/projects/re-imagine-europe>) di Brighton, che sono impossibili da riportare qui nella loro completezza) che solo i più superficiali possono pensare fioriti in seguito alle costrizioni dettate dal periodo pandemico e dal conseguente lockdown – su tutti è sufficiente ricordare le operazioni del [Romaeuropa Festival](https://romaeuropa.net/festival/rassegne/digitalive/) e della [sezione Digitalive](https://romaeuropa.net/festival/rassegne/digitalive/) (<https://romaeuropa.net/festival/rassegne/digitalive/>) curata da Federica Patti, le sperimentazioni del festival [Centrale Fies](https://www.inbtwn.it/) e del [capitolo INBTWN](https://www.inbtwn.it/) (<https://www.inbtwn.it/>) curato da Claudia D'Alonzo, le attività di supporto alla produzione del progetto Fase XL gestite dal [Centro Umbro Residenze Artistiche C.U.R.A.](https://www.residenzeartistiche.it/le-residenze-artistiche/umbria/centro-di-residenza-c-u-r-a) (<https://www.residenzeartistiche.it/le-residenze-artistiche/umbria/centro-di-residenza-c-u-r-a>) a cura di Linda di Pietro, ma ancora le esperienze a cavallo tra gaming e performance del [Arte-19-Virus Virtual Reality Games](https://arte19vvr.games/) (<https://arte19vvr.games/>) e quelle su Twitch del [Fotonica Festival](https://fotonicafestival.com/) (<https://fotonicafestival.com/>) – e consapevolmente inseriti in un percorso di ricerca e sperimentazione che affonda le sue radici in una pletera di esperienze che sono proliferate nel corso di questo ultimo ventennio nel rapporto tra arte, rete e tecnologia – dal [Satellite Arts Project](http://www.ecafe.com/getty/SA/index.html) (<http://www.ecafe.com/getty/SA/index.html>) di Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz alle performance [Ubu Roi](https://www.youtube.com/watch?v=TUxQQGXQZVs) e [Waiting for Godot](https://www.youtube.com/watch?v=TUxQQGXQZVs) (<https://www.youtube.com/watch?v=TUxQQGXQZVs>) nella metropolitana di New York dei Surveillance Camera Players, dalle prime sperimentazioni dei Blast Theory, come nell'incredibile performance [Kidnap](https://www.blasttheory.co.uk/projects/kidnap/) (<https://www.blasttheory.co.uk/projects/kidnap/>) alla generale attitudine performativa di molti lavori del duo Ubermorgen, ben rappresentata ad esempio dal progetto [TortureClassics](https://tortureclassics.com/LIVE.html) (<https://tortureclassics.com/LIVE.html>), fino ad esperienze più recenti come quella del collettivo GobSquad e del loro [Super Night Shot](https://www.gobsquad.com/projects/super-night-shot/) (<https://www.gobsquad.com/projects/super-night-shot/>), di Choy Ka Fai e del suo [Prospectus For a Future Body](https://www.ka5.info/prospectus.html) (<https://www.ka5.info/prospectus.html>), di Eva e Franco Mattes e dei loro progetti seminali [Synthetic Performances](https://0100101110101101.org/synthetic-performances/) (<https://0100101110101101.org/synthetic-performances/>), [No Fun](https://0100101110101101.org/no-fun/) (<https://0100101110101101.org/no-fun/>), [Emily's Video](https://0100101110101101.org/emilys-video/) (<https://0100101110101101.org/emilys-video/>), [Befnoed](https://0100101110101101.org/befnoed/) (<https://0100101110101101.org/befnoed/>), nonché ovviamente delle

performance online di Petra Cortright (<https://www.petracortright.com/>) e Molly Soda (<http://mollysoda.com/poced/>) di Residenze Digitali ha così lanciato un bando la scorsa primavera cui hanno risposto ben **178 compagnie**.

7 sono i progetti artistici quindi selezionati, che sono stati presentati la scorsa settimana e a cui il pubblico ha potuto accedere online, vivendo la sperimentazione di nuove forme espressive performative e di decodificati linguaggi del corpo legati a doppia mandata ai linguaggi e alle potenzialità del web contemporaneo: *Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen* di **Chiara Taviani**; *The Critters Room* 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**; *Sà| Rite – Studio 0.2* della compagnia **fuse***; *Into the Woods – La finta nonna* di **Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini**; *I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21* di **Mara Oscar Cassiani**. La redazione di Dicult ha seguito il festival online, condividendo con Residenze Digitali il forte interesse per l'impatto che la scienza e le nuove tecnologie hanno sull'arte contemporanea.



L. Montanini, I. Albertini, S. Di Maio, *Into The Woods - La Finta Nonna*, 2021

Into the Woods – la finta nonna

Un'esperienza immersiva nelle fiabe della tradizione

10' a episodio

progetto di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio, Isabel Albertini

Una fiaba narrata in sette mini episodi, un *dispositivo narrativo* multidisciplinare che mette in scena una delle fiabe italiane raccolte da Italo Calvino. ***Into the woods – la finta nonna*** è un progetto di **Lorenzo Montanini, Isabel Albertini** e **Simona di Maio**, tutti appartenenti al mondo del teatro e della performance. I tre avevano già collaborato su un precedente progetto e, pur conoscendosi appena, decidono di lavorare sull'idea di raccontare una fiaba per bambini. Li influenza fortemente il momento storico della pandemia, con l'impossibilità pratica di fare teatro in modo tradizionale: si trovano a sperimentare altri linguaggi, come il teatro d'oggetti. L'idea è dunque di raccontare in modo originale una storia, unendo le tecniche e i linguaggi specifici di ognuno.

Lorenzo Montanini (<https://www.lorenzomontanini.com/>) dirige le riprese con la camera 360 grad; regista teatrale e autore dopo una prestigiosa formazione internazionale vive a Londra e collabora con diverse università italiane e festival internazionali. La sua ricerca si divide fra la pratica teatrale e sperimentazioni visuali, tra performance e videoarte. Isabel Albertini (<https://uk.linkedin.com/in/isabel-albertini-836a093b>) si occupa delle scenografie e dei pupazzi, i veri protagonisti dell'azione; parte di Magma Kitchen, duo artigianale a metà tra digitale e analogico, lavora materiali diversi, anche di scarto, cercando di capirne le diverse potenzialità, in un'ottica di riuso creativo e generativo sperimentale. Simona Di Maio (<https://uk.linkedin.com/in/simona-di-maio-6749435a>) anima e dà voce ai protagonisti della storia; regista, attrice e insegnante, è fra le fondatrici della compagnia del Teatro nel Baule, che sviluppa la propria ricerca nel campo del teatro fisico. Codirettrice artistica del Teatro Bellini Kids di Napoli, è lei a muovere la protagonista dell'azione, la piccola Anna, e a darle la voce.

La storia narrata dal trio è infatti la fiaba *La finta nonna*, di cui è protagonista Anna, bambina coraggiosa e intraprendente. Il racconto è una delle molte versioni tradizionali di *Cappuccetto Rosso*, ma viene scelta dal trio per una serie di differenze rispetto alla trama della versione più conosciuta. In questa fiaba, Anna va dalla nonna a recuperare un setaccio per la farina attraversando un'oscura foresta, e qui incontra un'orca travestitasi da nonna. Al contrario dell'analogo più conosciuto, Anna non aspetta un cacciatore o un principe che la venga a salvare, ma attraverso la propria intelligenza e la collaborazione con due luoghi-oggetti magici (il fiume Giordano e la porta Rastrello), riesce a tornare a casa sana e salva. Un messaggio decisamente *empowering* e molto contemporaneo, che il trio artistico sceglie di evidenziare.

La trama si sviluppa in sette brevi episodi, che non spezzano il ritmo narrativo ma creano un piacevole senso di attesa. La storia è ambientata in un "micromondo" creato ad hoc, che prende forma su un lungo tavolo. I personaggi sono pupazzi mossi con le mani, con stecche sottili o fili, mentre il paesaggio è costruito con materiali differenti come cartoni, lane di diverse consistenze, rocchetti di filo, cartoni delle uova. Molti di questi materiali sono di recupero, spesso presi dagli imballaggi delle scatole delle consegne, servizio molto usato durante il lockdown.

Il fitto bosco è reso con una grande quantità di lana grezza che, attraverso l'illuminazione della sala di ambientazione, assume tonalità violacee inquietanti e di grande impatto. L'effetto è quello di una stimolazione tattile, di una grande casa di bambole in cui lo spettatore viene immerso direttamente, e diventa anch'egli personaggio della storia. La particolarità di questa performance è infatti la modalità di ripresa: attraverso una telecamera a 360 gradi e l'utilizzo del suono 3d Bineural, il racconto non viene solo registrato, ma reso un'esperienza immersiva, creando un mondo altro esplorabile in ogni direzione.

La fruizione attraverso caschetto per la realtà virtuale o *cardboard* permette di vivere in pieno l'esperienza, guidati dalla sonorizzazione attenta che porta lo spettatore a voltarsi quando si avvicinano i misteriosi animali del bosco o l'orca spaventosa. Un mondo che però non nega la sua finzione: alzando lo sguardo è possibile osservare i tre artisti manovrare i personaggi, farli parlare, sonorizzare l'ambiente, spostare la telecamera. Il punto di vista, che è quello della telecamera posta in mezzo alla scena, porta lo spettatore non solo a partecipare quasi all'azione, ma anche a percepirsi rimpicciolito sotto lo sguardo e le mani degli artisti.

Un'impressione per nulla inquietante, ma estremamente armonica con il contenuto narrato e il medium utilizzato. Prima di adottare questa soluzione gli artisti hanno vagliato diverse opzioni, dalla *stop motion* alla ripresa a camera fissa, optando poi per la soluzione più teatrale, ma anche più sperimentale e curiosa. E infatti, per un bambino deve essere un'esperienza esaltante vivere in questo modo una fiaba, attraversandola sotto gli occhi attenti dei suoi creatori, come lo è per gli adulti, che possono coglierne i diversi dettagli ed espedienti creativi.

Un modo nuovo di far vivere fiabe antiche, una sperimentazione colorata e divertente che incrocia il mondo della realtà virtuale con quello dell'intrattenimento per bambini, creando un nuovo *dispositivo narrativo* con cui raccontare tante altre storie.

Cecilia Budoni



Chiara Taviani, *Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen*, 2021

Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen

La percezione del movimento in un'immagine fissa

5-7' a episodio

progetto di Chiara Taviani

con Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona e Simone Zambelli

Chiara Taviani (<https://www.chiarataviani.com/>), si forma in danza classica all'Accademia Princesse Grace di Monaco. Matura presto in lei un orientamento più contemporaneo e teatrale: all'Accademia Coline di Istres-Marsiglia incontra molti coreografi contemporanei con cui inizia a collaborare, in Italia dal 2010 è interprete del Balletto Civile di Michela Lucenti e nel 2011 fonda assieme a Carlo Massari la C&C Company, con la quale ottiene numerosi riconoscimenti in Italia e all'estero.

Le sue esperienze l'hanno portata verso due orizzonti. Da un lato, il teatro le ha permesso di ampliare la visione della performance, cogliendone la poetica drammaturgica. Dall'altro, tutte queste esperienze collettive l'hanno spinta a ricercare una sua identità: dal 2016 diventa artista indipendente e collabora con Marion Alzieu, Henrique Furtado Vieira e coreografa la prima opera della compositrice Alexandra Grimal.

Chiara Taviani approda a Residenze Digitali stimolata dall'interesse che ha per il cinema e in particolare per la realizzazione di un lavoro digitale creato per uno schermo. Partecipa con ***Whatever happens in a screen stays in a screen***, un medio metraggio suddiviso in brevi episodi che vanno dai cinque ai sette minuti, realizzati grazie all'uso del *Blue Screen*. Il progetto indaga le diverse percezioni dell'essere umano di fronte a un'immagine fissa, al cui interno è inserita una figura in movimento. Una ricerca che mira anche a cancellare quel confine che divide performance e cinema.

È un lavoro di regia che approfondisce lo studio digitale sull'immaginazione che Chiara Taviani ha sperimentato, insieme a Henrique Freitas Vieira, anche in *That time may cease and midnight never come*, realizzato durante il lockdown del 2020. Più che mai, tale circostanza ha permesso di sviluppare l'idea di quel luogo carico di significati che chiamiamo "casa". Tramite piattaforme digitali come Skype o Zoom – che hanno consentito di mantenere quel filo di socialità e produzione nella staticità della vita quotidiana del momento – i due performer e coreografi hanno creato sceneggiature dall'aspetto poetico di fronte all'apparente banalità dell'ambiente domestico.

I sette episodi di *Whatever happens in a screen stays in a screen* hanno tutti protagonisti diversi e sono gli unici elementi in movimento del mini film. Le scene si susseguono lentamente, sfondi naturali si alternano con ambienti chiusi. Le scenografie digitali hanno uno sguardo vintage – come la stessa trasposizione dell'interprete sul *background* – che amplia l'aspetto artigianale dell'intero lavoro. Gli attori infatti hanno realizzato tutti gli episodi tramite un PC portatile, posizionato davanti al telo *Blue Screen*: accesa la webcam, si va in scena.

I personaggi sono in situazioni di reale quotidianità, interagiscono con gli elementi statici e con lo spettatore. Fanno parte dell'immagine. C'è chi aspetta la metro, chi osserva un uomo dipingere, chi ha colto di sorpresa un cervo, che ora lo osserva. E l'impressione che si ha guardando, è che da un momento all'altro arrivi il treno, o che il cervo salti via spaventato. Ci chiediamo: quanto può cambiare la percezione di un'immagine? Non esiste una sola interpretazione, le immagini nella nostra mente mutano a prescindere dalla consapevolezza che davanti a noi c'è una fotografia.

È proprio questo che fa il cinema: mostra *una* realtà, non *la* realtà. Pone l'attenzione sui dettagli e permette di cogliere prospettive che forse non avremmo preso in considerazione.

Negli episodi si affrontano temi sociali, si apre al dibattito sull'arte contemporanea e al suo inevitabile rapporto con il passato (in fondo, "*contemporaneo significa che avviene nel presente. L'arte fatta nel 1543 era contemporanea*") e si guarda al futuro. Un futuro molto veloce che spesso ci trova impreparati. Le nuove tecnologie si sviluppano rapidamente, dobbiamo solo scegliere se stare al passo con loro o creare un nuovo punto d'incontro (in questo caso artistico) senza percepire la tecnologia come unica realtà possibile. E nessuna scelta sarà mai sbagliata.

Il lavoro si conclude con Loretta, che un po' demoralizzata guarda il neonato che ha in braccio e si chiede come sarà il mondo. Potrebbe essere semplice: "*immaginiamo e creiamo un posto in cui ci piacerebbe vivere*".

Valentina Foti



Margherita Landi, Agnese Lanza, "Dealing with absence", 2021

Dealing with absence

Il corpo nella pseudocecità virtuale

20'

progetto di Margherita Landi, Agnese Lanza

regia VR Margherita Landi

con Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria, Cora Gasparotti

Margherita Landi (<https://www.goldworld.it/margherita-landi/>) (coreografa, media artist, e antropologa) e **Agnese Lanza** (danzatrice e coreografa) intrecciano i loro background artistici e culturali nella performance ***Dealing with absence***, un *delivery* coreografico che sfrutta la distanza (fisica e mediale) per descrivere l'assenza. L'idea di *delivery* si ritrova sotto varie forme: l'atto performativo è consegnato "a distanza" tra le tre ballerine Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria e Cora Gasparotti, che si sono individualmente riprese in spazi differenti ed hanno poi inviato al montaggio i loro video; il prodotto finale è stato poi consegnato agli spettatori che hanno potuto assistere in differita, riproducendo la performance sui loro dispositivi in qualsiasi momento.

I condizionamenti che l'esperienza sensoriale subisce nel contatto con i *devices* sono sin dal 2018 un *leitmotiv* nella riflessione di Landi e Lanza, che a metà novembre hanno vinto il prestigioso Auggie Award Competition (<https://www.awexr.com/usa-2021/auggie>) (Santa Clara, California) con l'installazione *Peaceful Places*, in cui l'utilizzo della realtà virtuale amplifica l'eco emotiva di un gesto semplice ma, in tempi di pandemia, eccezionale, quale l'abbraccio.

In *Dealing with absence* il visore, indossato dalle danzatrici per tutta la durata dell'atto performativo, impedisce loro la vista del reale sostituendola con la proiezione di scene di film che guidano e ispirano i movimenti coreografici. I gesti, in cui la fotografia cinematografica si sovrappone alla vita organica, intessono così una rete di richiami colti che spaziano dalla filmografia di Andrei Tarkovsky a quella di Ingmar Bergman.

In questo processo, è lo spettatore l'unico ad avere il controllo dello spazio reale in cui quei corpi si muovono incerti e disorientati dalla loro cecità virtuale. L'occhio esterno dello spettatore percepisce un processo di uscita ed entrata tra spazi angusti a spazi aperti, un processo che

però rimano ignoti alle protagoniste, che restano chiuse nella vista che il visore offre loro e nell'esperienza in cui i loro corpi tradiscono quella vista. A scandire gli atti della performance, come un vero e proprio calendario della percezione, [il feed di Instagram](https://www.instagram.com/dealing_with_absence/?hl=en) (https://www.instagram.com/dealing_with_absence/?hl=en) che porta il nome del progetto: le didascalie dei post vengono infatti proposte a commento di quanto si vede in video. Attraverso l'uso dei social media, la performance diventa un'operazione costruita collaborativamente con la community che, seguendo il profilo ha ricevuto "spoiler" e aggiornamenti sul progetto quando ancora era in fase di realizzazione: un prodotto finale che sembra raccontare di diverse forme di assenza cela così un apparato di supporto proveniente da tante "presenze" online, i followers.

La complessità di *Dealing with Absence* si ritrova quindi nelle sue diverse sfaccettature, che portano a domandarsi con quale forma di assenza si sta facendo i conti. La domanda riceve una risposta nell'affermazione finale: quella che è stata mostrata non è l'assenza della vista, perché con il visore "si coprono gli occhi ma continui a vedere".

Ad ognuno non resta quindi che trovare, e affrontare, la propria assenza.

Chiara Di Giambattista



fuse*, "Sàl/Rite", 2021

Sàl / Rite – studio 0.2

La dissoluzione della percezione nella meditazione online

75'

progetto di fuse*

concept Roberto Ferrari

sound design Nicola Berselli

Con il nome **Sàl**, una parola islandese che vuol dire "anima", il collettivo **fuse*** (<https://www.fuseworks.it/>) ha presentato a Residenze Digitali la sua nuova live media performance come parte integrante di un percorso di sperimentazione che, attraverso i due capitoli precedenti Ljós ("Luce", 2014) e Dökk ("Buio", 2017), esplora il mutamento della percezione nel corso dell'esistenza. Attivo dal 2007, fuse* è uno studio e una compagnia di produzione indipendente che si dedica all'approfondimento dei fenomeni psichici e naturali

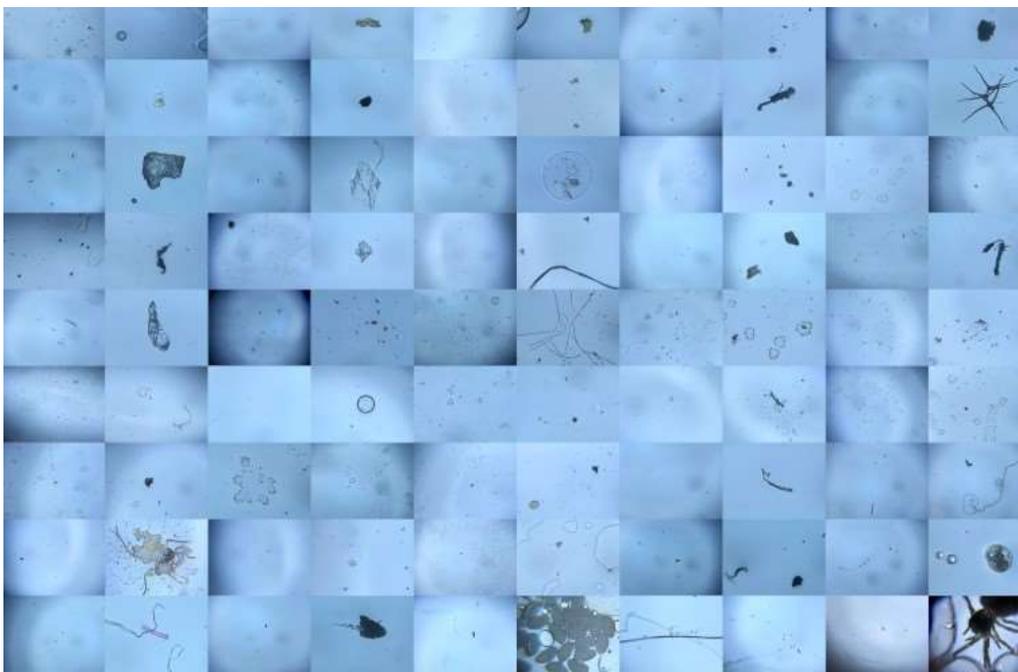
attraverso l'uso sperimentale delle nuove tecnologie. Se in una fase iniziale questa riflessione è stata veicolata da performance e installazioni multimediali, negli ultimi anni un approccio più olistico ha mosso la sperimentazione verso un annullamento dei confini tra suono, spazio e luce attraverso l'adozione di strumenti mediali alternativi.

Coerentemente con questo approccio, Sàl/Rite si presenta come una sessione di meditazione online, guidata dalla voce del *mindfulness* trainer Roberto Ferrari, a cui è possibile partecipare a distanza attraverso l'uso di un computer o tablet. Alla voce si accosta un accompagnamento sonoro che scandisce le fasi della meditazione, mentre sullo schermo è possibile leggere i parametri biometrici dei due partecipanti *live* alla sessione, rilevati attraverso due caschetti.

Il progetto, nella forma in cui è stato presentato a Residenze Digitali, può essere definito un prototipo digitale di ciò che più ampiamente rappresenterà Sàl. In particolare, esso coinvolge tre livelli di esperienza che fuse* sta sviluppando parallelamente: il primo è Live, uno spettacolo teatrale ancora *work in progress*, previsto per il 2023; Rite, appunto, è il secondo livello in cui il movimento, la luce e il suono interagiscono non più sullo spazio del palcoscenico, ma nelle stanze da cui i partecipanti alla meditazione si collegano online. I dati biologici raccolti durante entrambi i livelli confluiscono nel terzo, Archive, uno spazio astratto in cui le informazioni si combinano a creare una mappa delle sensazioni individuali, e da essa definire una forma di sensibilità collettiva.

In questo processo, Sàl ha il ruolo di avviare chi prende parte alla meditazione in un percorso di autoconsapevolezza fisica, di liberazione intellettuale e di sospensione del giudizio individuale, per rimpossessarsi dell'anima intesa come percezione consapevole del reale.

Chiara Di Giambattista



Jan Voxel - Olga legge i critters - The Critters Room, 2021

Olga legge i critters

Quando immaginare significa fare politica

60'

progetto di Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi, Lidia Zanelli

in collaborazione con Compagnia Pietribiasi/Tedeschi e Mikroradio

Il collettivo **Jan Voxel** è un gruppo multidisciplinare di recente formazione composto dalla performer e regista teatrale **Cinzia Pietri Biasi** (<https://cinziapietri biasi.wixsite.com/compagniateatrale/cinzia-pietri biasi>), il fisico e programmatore **Lorenzo Belardinelli** (<https://it.linkedin.com/in/lorenzo-belardinelli-b5753442>) e la danzatrice e coreografa **Lidia Zanelli** (<https://it.linkedin.com/in/lidia-zanelli>). Dal 2019, si dedicano alla realizzazione di opere di grafica generativa, di arte algoritmica e di video art. Il risultato è un prodotto artistico fatto di tanti saperi e saper fare, un modo innovativo non solo per creare arte attraverso la scienza e le nuove tecnologie, ma in grado autogenerare l'opera stessa.

La loro visione del mondo amplia l'aspetto ibrido, la continua metamorfosi del complesso sistema delle interrelazioni tra umano e non umano, vivente e non vivente. Credono in una rinnovata forma dell'arte politica, fondamentale nell'epoca dell'Antropocene in cui la priorità sembra essere il singolo: nel momento dell'urgente crisi climatica, c'è quindi la volontà di creare un'arte più inclusiva e di dare una nuova responsabilità all'artista.

A Residenze Digitali si presentano con uno sorprendente progetto: **Olga legge i critters** è un live radiofonico tratto da **The critters room**, un'installazione multimediale interattiva dedicata al regno dell'invisibile. Partecipando al bando, hanno voluto completare l'opera con un lavoro totalmente digitale, che indagasse da altre prospettive il rapporto tra arte e scienza.

Al centro di entrambi i progetti ci sono le polveri sottili (PM10) misurate da centraline auto-costruite e di libero accesso, raccolte in vetrini, micro-fotografate e catalogate. È stato così creato un ampio archivio di immagini di *critters* – la parola *critters* fa riferimento al pensiero della filosofa statunitense Donna Haraway, secondo la quale i *critters* sono tutte quelle creature viventi e non con cui gli esseri umani devono entrare in relazione simbiotica.

Jan Voxel ha quindi trasformato l'invisibile in visibile. Gli organismi con cui coabitiamo senza accorgercene mutano forma e diventano dati, suoni, intelligenze.

In *Olga legge i critters* lo spettatore indossa delle buone cuffie, apre il [sito web](https://www.thecrittersroom.it/) (<https://www.thecrittersroom.it/>) e aspetta che la performance live inizi. Il primo quesito che ci poniamo è: chi è Olga? Olga è *“una persona speciale”*, un messaggio vocale custodito con cura perché apre un'incredibile porta sull'immaginazione. Messa davanti alle fotografie dei microrganismi, Olga ha raccontato quello che il suo inconscio le suggeriva. Niente a che fare con le polveri sottili.

Da questa esperienza prendono voce altre letture creative. Uomini e donne rivelano i propri pensieri di fronte alle immagini dei vetrini, le opinioni della gente diventano quasi una melodica *ballad*. Le parole sono accompagnate spesso da suoni che avvolgono l'ascoltatore: sono i rumori captati dalle centraline. Si colgono suoni generici – come ronzii, gorgoglii d'acqua e canti d'uccelli – e altri ben distinti – una manifestazione a favore dei rider, un'altra che apre il dibattito dei (dimenticati) professionisti dello spettacolo.

Scrollando la pagina, anche lo spettatore prova a fare questo esercizio di immaginazione. In un mondo in cui la mente umana è abituata al motore di ricerca, che offre un sapere accessibile sempre e subito, immaginare è un allenamento fondamentale. Perché chi non immagina più *“cade vittima di chi controlla le immagini al posto suo”*: per questo, creare immaginazione significa fare politica.

Per realizzare questo progetto, Jan Voxel ha stretto intense collaborazioni con comunità di attivisti ambientali. Sono proprio queste associazioni che hanno permesso al gruppo di conoscere per la prima volta le centraline per il controllo dell'aria. Obiettivo comune è quello di

mostrare ciò che esiste ma che non vediamo, di comprendere la materialità dell'invisibile e di prendersi cura del mondo in (ir)realtà virtuale, facendo attenzione a ogni singolarità, anche la più impercettibile.

Valentina Foti



Giacomo Lilliù e Lapis Niger, WOE - Wastage of Events, 2021

WOE – Wastage of Event

Un tour di (ir)realtà virtuale tra reperti digitali

40'

progetto di e con Giacomo Lilliù e Lapis Niger
produzione MALTE

Giacomo Lilliù (<https://www.maltezoo.eu/chi-siamo-hid/giacomo-lilliu>) è attore e regista teatrale, con una formazione accademica tra l'Italia e Londra. Dal 2014 collabora con la compagnia Malte e dal 2015 è tra i fondatori del **Collettivo ØNAR**, gruppo di sperimentazione multidisciplinare, per cui cura la progettualità teatrale. **Lapis Niger** – pseudonimo di Matteo Palma, voce della band **Uochi Toki** (<https://uochitoki.bandcamp.com/>) – è disegnatore e scrittore, con un percorso artistico poliedrico e una poetica immaginifica.

Per il loro primo progetto insieme, i due artisti iniziano a collaborare spinti dall'interesse comune per il mondo performativo e per la condivisione di gusti letterari, musicali, cinematografici e video ludici. In particolare, l'obiettivo di questo lavoro digitale è quello di teatralizzare la tecnica già rodada dagli Uochi Toki del concerto disegnato in realtà virtuale e farlo germogliare in un terreno esclusivamente digitale.

Il duo si presenta a Residenze Digitali con **WOE – Wastage of Event**, un progetto di (ir)realtà virtuale che richiama apertamente la graphic novel *The Cage* di Martin Vaughn-James, gioiello dello sperimentalismo grafico e narrativo degli anni Settanta. L'intera performance è un tour attraverso macerie digitali e immaginifiche in un ambiente alieno, privo di limiti spaziali.

Per godere al meglio della performance sono necessarie delle cuffie e uno schermo più grande possibile. Si parte dall'esterno, in un paesaggio desertico fatto di entità poligonali rischiarate da un sole elettrico. La scenografia digitale si alterna con la parte testuale, impersonificata da una

voce robotizzata: saranno le uniche due componenti della performance.

[.\(HTTPS://DIGICULT.IT/IT\)](https://digicult.it/it)

Presto l'ambiente esterno lascia il posto a un edificio, apparentemente una scuola. Il labirinto di corridoi al suo interno è spoglio, illuminato con luci a neon, e la visuale dello spettatore ricorda il mondo del *gaming*.

Spesso viene ripresa l'esecuzione del disegno, in cui l'autore ci mostra come nasce e come si realizza un prodotto grafico digitale. Sulle pareti, ci sono poster di floppy, chiavette usb da 4 giga-byte e altri elementi delle origini tecnologiche che sembrano ormai reperti da museo, oggetti da ricordare. Oggetti che un'intera generazione probabilmente non ha mai visto di persona.

La narrazione ripercorre la storia di un prodotto digitale: creato, spostato, cestinato, recuperato, rinominato... un'enorme quantità di dati che ogni giorno vengono generati dall'uso di un computer, immagazzinati e talvolta dimenticati. Ma quanto può sopportare una memoria digitale? Nel momento in cui il narratore parla di una "tregua" tra il terminale e l'utente, fa recepire quanto possa essere difficile relazionarsi con una macchina. In fondo, anche i dispositivi elettronici hanno dei limiti.

A un certo punto, il narratore robotico alza bruscamente il volume della voce, le parole si fanno più caotiche, ma presto capiamo cosa sta succedendo: "file corrotto", pronuncia, "necessario formattare il disco". L'agitazione che trasmette è la stessa che proviamo tutti di fronte a un errore o un danno informatico. Se non alimentata per lunghi periodi, per esempio, una chiavetta si azzerava e perde la memoria, distruggendo tutte le informazioni contenute. E dove finiscono le "scorie degli eventi"? È possibile trovare la sorgente nel dimenticatoio?

Sono queste le domande che cercano risposta in *WOE – Wastage of Event*: un concentrato di *brainstorming* per far emergere nuove idee al fine della risoluzione di un problema. Tutto sommato, e "se l'hardisk avesse un'immaginazione?"

Valentina Foti



I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21

Wi-Fi performance, memestetica e Tik Tok liveness

45'

progetto di Mara Oscar Cassiani

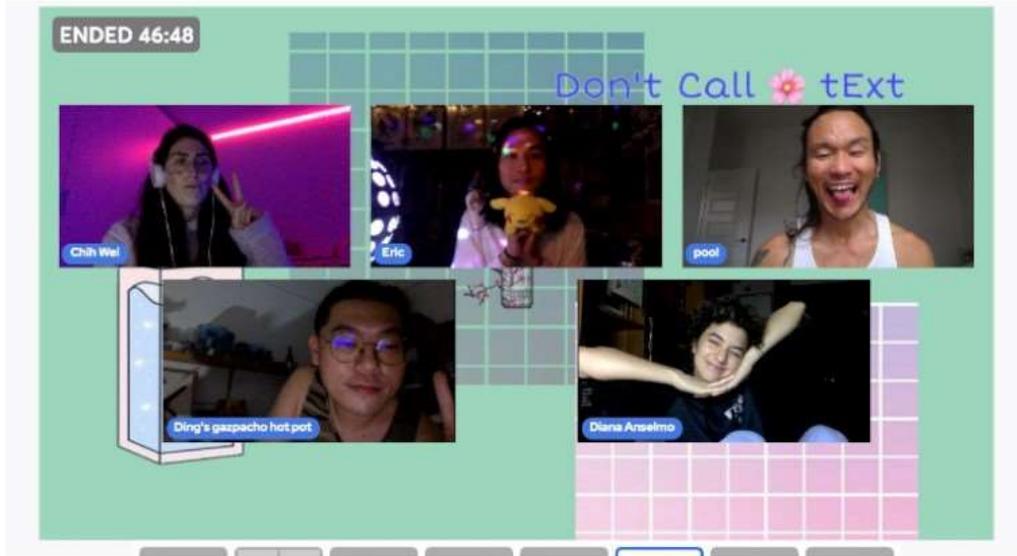
con Mara Oscar Cassiani, Diana Anselmo, Eric Tsai, Eugene Poogene, Huang Ding Yun, Tseng Chih Wei, Roland Guis (https://DIGICULT.IT/IT).

Mara Oscar Cassiani (<https://maracassiani.tumblr.com/>) è artista wi-fi based che lavora nel campo della performance, della coreografia, dei nuovi linguaggi digitali, dei social media e del *ritual clubbing*. La sua ricerca è focalizzata sull'elaborazione di ambienti e progetti performativi, un *melting pot* tra estratti di pop, approccio rituale, internet culture e folklore digitale che negli ultimi progetti si è ulteriormente esteso ad un'indagine dei riti collettivi, distribuiti e condivisi come serie di azioni coreografate e variamente codificate da un linguaggio del web in costante e inarrestabile mutazione.

I Am Dancing in a Room è una performance incentrata sulla *liveness* performativa ispirata al tipico funzionamento di TikTok, dove lo *scroll down* consente di entrare in diverse stanze virtuali: è un lavoro che parte dagli spazi privati dei performer e dona un certo senso di equilibrio tra elementi di condivisione, partecipazione ma al contempo di distanza, immaterialità e virtualità tipici della rete. Il lavoro è un capitolo del progetto più esteso *La Fauna*, intesa come parte dell'habitat della rete e delle sue manifestazioni: lo studio segue il percorso inaugurato con la performance a webcam aperta sviluppata per il Roma Europa Festival (*I Am Dancing in a Room_La fauna 2k21, ndr*). Attraverso la performance della durata di quasi un'ora, l'artista utilizza lo strumento digitale come un vero e proprio ambiente, fatto di elementi di *liveness* e approcci gestuali e comunicativi legati agli *internet languages* e in cui tutti i performer coinvolti si producono in uno *chillstream* costante che indaga l'eterno riverberarsi dei gesti in rete, le forme di contatto tra ambienti reciprocamente intimi, la fruizione e la condivisione delle emozioni in costante mutazione, il rapporto sempre più complesso e stratificato tra spazi privati e spazi pubblici (si rimanda [qui](http://www.ilpickwick.it/index.php/extra/residenze-digitali/item/4637-residenze-digitali-intervista-a-mara-oscar-cassiani) (<http://www.ilpickwick.it/index.php/extra/residenze-digitali/item/4637-residenze-digitali-intervista-a-mara-oscar-cassiani>), a una bella intervista alla Cassiani per approfondire ulteriormente il suo pensiero e la sua ricerca). Come nelle parole dell'artista infatti «il gesto in rete è ormai una coreografia che non ha mai fine, espressione performativa di milioni di utenti. Il gesto vaga per mimesi da una stanza all'altra, spesso senza nessuna variazione a parte il suo nuovo habitat: il corpo dell'esecutore e la stanza, che lo ospitano».

Ciascun partecipante ha accettato quindi di aprire un proprio ambiente interiore, emotivo o personale, a noi che guardavamo la performance. *I am Dancing in a Room* ci ricorda con gusto e ironia come, grazie alla rete e alle piattaforme performative social, possiamo essere nella stanza di qualcuno anche senza esserci mai stati, essere connessi a milioni di chilometri di distanza e attivare comunque una sorta di legame emozionale. I performer effettuano lo streaming dalla propria stanza lontanissima da dove abitiamo, eppure è come se fossero lì con noi, aprono la propria stanza a un pubblico curioso: gli spazi intimi diventano quindi pubblici, si ha la possibilità di essere in una casa di Taipei e al tempo stesso essere in un appartamento di New York o di Johannesburg.

[.\(HTTPS://DIGICULT.IT/IT\).](https://digicult.it/it)



Mara Oscar Cassiani, I Am Dancing in a Room, 2020.

Una ricerca che da sempre trova nella performatività, nei linguaggi di Rete e nelle sottoculture, gli elementi cardine per unire mondi lontani e creare un innovativo linguaggio espressivo di *digital art*. Un linguaggio che non si sofferma su “un’ingenua visione hi-tech delle cose”, come conferma la stessa artista, ma che spesso autogenera l’opera. La sfera artistica si è già trasformata radicalmente grazie all’uso delle nuove tecnologie: ora è lo stesso utente che ha in mano il potere creativo (la colossale produzione di *memes* e *gif* ne è prova evidente) e la società attuale può solo che aspettarsi una continua evoluzione di questo fenomeno artistico e performativo.

Supportata da Residenze Digitali e dalle tutor Laura Gemini, Federica Patti e Annamaria Monteverdi, nella parte teorica di questo studio Mara Oscar Cassiani ha avuto anche il supporto di Valentina Tanni. In occasione della performance è stato anche organizzato un talk di approfondimento dal titolo “I am dancing in a room, La Fauna 2k21; Wi-Fi performance, memestetica e Tik Tok liveness” sul canale YouTube e sui canali social di Teatro della Tosse, in cui l’artista ha dialogato con Kamilia Kard, docente presso le Accademie di Brera e Carrara, ricercatrice e artista digitale, e con Valentina Tanni, storica dell’arte, curatrice e docente.

Bianca Pellissone

REDAZIONE DIGICULT

(HTTPS://DIGICULT.IT/IT/AUTHOR/MKADMIN/).

Digicult è dal 2005 una delle principali piattaforme in Rete che esamina l’impatto delle tecnologie digitali e delle scienze su arte, design e cultura contemporanea. Digicult è una testata editoriale che quotidianamente si occupa di pubblicare news, informazioni, articoli, interviste, report e saggi. Digicult ha una struttura liquida, siamo un vero e proprio network, una nuova categoria di professionisti mutevole e non classificata, che lavora in attraverso paradigmi estetici, culturali e tecnologici fluidi e condivisi.

[PERFORMING ARTS E AMBIENTE DIGITALE ALLA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI - GLI STATI GENERALI](#)

gli **STATIGENERALI**

ARTE

PERFORMING ARTS E AMBIENTE DIGITALE ALLA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI



CATERINA ORSENIKO



26 Ottobre 2021

È uscito oggi il programma della Settimana delle Residenze Digitali, un festival interamente online e già alla seconda edizione che si terrà dal 22 al 28 novembre e sarà dedicato alle contaminazioni fra performing arts e ambiente digitale.

Per tutta la settimana, sette artisti e progetti si avvicenderanno in streaming performances e talks con l'obiettivo di scandagliare e mettere in risalto le potenzialità di quei linguaggi contemporanei che si sviluppano e fioriscono proprio nello spazio virtuale del web, mostrando al pubblico una parte del loro processo creativo.

Questo il denso e ricco programma:

Ogni pomeriggio alle 16.00 sarà reso disponibile uno dei sette episodi (di 10 minuti ciascuno) del progetto di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio e Isabel Albertini **Into the Woods – La finta nonna**: "un dispositivo narrativo che coniuga riprese, teatro e video 360", realizzato a partire da una delle "Fiabe Italiane" di Italo Calvino, *La finta nonna*". Alle 18.00 invece si susseguiranno invece gli episodi (di 8 minuti ciascuno) di **Whatever happens in a screen stays in a screen**, della coreografa e danzatrice Chiara Tavian: otto mini-film artigianali e "vintage", realizzati con il green-screen, che esplorano le possibilità di modificazione e variazioni delle immagini mettendole in relazione con "una figura viva". In entrambi i casi, con un solo biglietto si può accedere a tutti gli episodi che, una volta pubblicati, resteranno disponibili nei giorni successivi, fino al 28 novembre.

Lunedì 22 alle 21.00 sarà il momento di **Dealing with absence**, progetto della coreografa, media artist e antropologa Margherita Landi e della danzatrice e coreografa, Agnese Lanza: il pubblico incontrerà le "solitudini collegate" di Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria, Cora Gasparotti: danzatrici sole nelle loro case che costruiranno insieme, attraverso canali virtuali, una "nuova comunità" e una nuova forma poetica.

Mercoledì 24 alle 21.00 **Olga legge i critters** del gruppo Jan Voxel, estratto del progetto radiofonico **The Critters Room**: ci si immergerà in un ambiente "reale e virtuale" popolato dai "mostri e i fantasmi dell'Antropocene", Jan Voxel terrà anche un talk martedì 23 alle 19.00 sul tema "Dust and data: cosa sappiamo delle polveri sottili", mentre giovedì 25 alla stessa ora parlerà di "Occuparsi dell'aria: l'attivismo ambientale nell'Antropocene".

Giovedì 25 alle 20.30 **Sàl |Rite – Studio 0.2** esplorerà le possibilità espressive date dall'uso creativo delle tecnologie digitali al fine di interpretare la complessità dei fenomeni umani e naturali con uno studio su una sessione live di meditazione guidata in cui i tracciati neurofisiologici dei partecipanti vengono raccolti in tempo reale e generano una scultura di dati, seguendo un parallelo ideale con quella che sarà la struttura della performance dal vivo.

Il giorno prima alle 18.00, con Roberto Ferrari, istruttore di mindfulness, e Sergio Bertolucci, scienziato, fisico delle particelle ed ex direttore della Ricerca al CERN di Ginevra, Sàl |Rite – Studio 0.2 dialogherà sul tema "La realtà come relazione".

Venerdì 26 e sabato 27 alle 18.30 sarà la volta della performance **WOE – Westage of events** di e con Giacomo Lilliu e Lapis Niger, ispirata alla graphic novel *The Cage* di M. M. Vaughn-James.

Domenica 28 alle 18.30, infine, si potrà assistere alla diretta live-streaming di **I Am Dancing in a Room_ La Fauna 2k21** di Mara Oscar Cassiani che ruoterà attorno al concetto di Fauna". Si potrà ascoltare l'artista anche venerdì 26 alle 21.00, quando dialogherà con Kamilia Kard, docente di multimedia e nuove tecnologie dell'arte su "I am Dancing in the Room, La Fauna 2k21; Wi-Fi performance, memestetica e Tik Tok liveness".

I talk sono gratuiti mentre per accedere alle sette restituzioni dei processi creativi il biglietto sarà di 3 euro.

La seconda edizione della Settimana delle Residenze Digitali, realizzata nell'ambito di una media partnership con il progetto delle Residenze Digitali, è un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e promosso dal Centro di Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT, la Cooperativa Anghiani 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI. INTERVISTA A FABIO MASI E ANGELA FUMAROLA - GLI STATI GENERALI

gli **STATI GENERALI**

ARTE

SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI. INTERVISTA A FABIO MASI E ANGELA FUMAROLA



Tra due settimane si aprirà il festival online Residenze Digitali. Ho intervistato per Gli Stati Generali Fabio Masi e Angela Fumarola, già direttori artistici dell'associazione Armunia che dagli anni '90 promuove attività teatrali sul territorio della Val di Cecina, e in particolare intorno al Comune di Rosignano Marittimo, è centro di residenze artistiche e organizza il Festival Inequilibrio presso Castello Pasquini a Castiglioncello. A partire dal 2020 è nato questo nuovo esperimento che ruota tutto intorno al digitale.

Come è nata la Settimana delle Residenze Digitali?

A. F. Il progetto Residenze Digitali, realizzato nell'ambito di una media partnership con il progetto delle Residenze Digitali, è nato nel 2020 da un'idea che è partita dal Centro di Residenza della Toscana e costituito da Armunia e da CapoTrave/Kilowatt, che ne sono alla base. Nella fase intermedia della pandemia, in cui non si sapeva cosa sarebbe successo, il Centro di Residenza della Toscana si è quindi fatto promotore e ha ideato un progetto che sostenesse le progettualità artistiche legate ai linguaggi della scena contemporanea ma solo per ambiente digitale. È stato quel blocco lì, nel 2020, che ci ha fatto immaginare delle residenze artistiche pensate per ambiente digitale. A questo progetto promosso da noi hanno aderito successivamente altre strutture come 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tasse di Genova e ZONA K di Milano che sono entrati quest'anno. È quindi un progetto nato all'interno di due strutture che si sono confrontate e si è poi esteso a un partenariato molto più ampio.

Pensate che questo tipo di progetto sopravvivrà alla fine della pandemia?

F. M. L'idea è quella di continuare. Quest'anno siamo alla seconda edizione. Quindi per noi e per gli altri partner l'idea è di continuare a sperimentare questa formula di residenza, anche perché abbiamo verificato che la platea si è ampliata. Nel senso che questo progetto ha dato la possibilità da un lato a chi si occupa di teatro e danza e lavora già su progetti transdisciplinari di sperimentarsi ulteriormente, dall'altro ha permesso di entrare in contatto con realtà non prettamente inerenti allo spettacolo dal vivo ma che lavorano più sul digitale. Diciamo che avviene una doppia osmosi fra spettacolo dal vivo e digitale, in un verso e nell'altro. Se nel primo anno c'è stata più una sperimentazione che ha aperto molte porte, in questo secondo anno si sta consolidando questo aspetto di doppio incrocio e l'idea è di andare avanti. È un progetto nato dall'emergenza pandemica ma che non è legato solo all'emergenza: ha aperto possibilità molto interessanti su vari terreni artistici.

Il pubblico che avete coinvolto in questa esperienza legata al digitale è lo stesso che viene dal teatro?

A. F. C'è soprattutto un pubblico che segue le attività delle strutture coinvolte. La comunicazione di questi eventi avviene in digitale. Quindi sicuramente è un tipo di pubblico che ci segue, che segue già le nostre attività attraverso gli strumenti del digitale, i social, il sito. Non escludiamo però che questo progetto abbia interessato un certo target nuovo e diverso. Ci sono dei progetti, come quello di Mara Cassiani, che avvengono su certe piattaforme e hanno una loro identità molto specifica, che hanno già un loro pubblico specifico legato al digitale. Inoltre ci sono progetti che hanno un carattere chiaramente scientifico e che sicuramente hanno un loro pubblico di riferimento che probabilmente al teatro ci arriva marginalmente, ma che condividerà i risultati di questa ricerca – una ricerca che è avvenuta per davvero nel tempo di residenza – e la vivrà attraverso il digitale. Ecco, è una formula totalmente fuori dal comune per conoscere cose nuove e vivere esperienze diverse.

E i progetti che avete scelto, li avreste incontrati lo stesso?

A. F. Sono progetti che per la natura che hanno probabilmente non avremmo mai intercettato attraverso i canonici canali teatrali e della performance dal vivo. Alcuni di questi progetti nascono per intenti diversi da quelli del teatro e hanno utilizzato, proprio per la progettualità legate alle Residenze Digitali, quel tipo di ricerca da un lato fruibile a un pubblico molto più ampio, e dall'altro per sperimentarsi loro stessi in un mondo diverso. Quindi probabilmente dei progetti non li avremmo mai intercettati se non avessimo emesso un bando rivolto esclusivamente all'habitat digitale.

F. M. Una questione centrale è stata proprio quella di evitare che ci venissero proposte performance teatrali semplicemente riviste e corrette per l'occasione. La specificità del progetto era quella di chiedere agli artisti di sperimentare una formula di progettualità pensata e potenzialmente realizzabile solo sul digitale. Questo ha costretto in qualche maniera gli artisti che hanno partecipato a pensare in maniera diversa.

Ma si tratta di artisti che vengono già dal mondo del digitale?

A. F. L'anno scorso c'erano anche artisti che lavoravano quasi esclusivamente per il digitale. In questo caso ci sono state diverse declinazioni del digitale, o trasposizioni del digitale. Ci sono progetti che sono immaginati per una piattaforma web e gli artisti – insieme a noi e grazie alle domande che sono state poste attraverso la residenza – hanno provato a vedere come si potesse declinare quel progetto nato per il web in modo da poter essere fruibile anche in maniera interattiva con il pubblico.

Alcuni di questi artisti lavorano nel campo del digitale ma l'elemento sostanziale, trasformativo, è di riprodurre quella vibrazione emotiva della precarietà, del rischio dell'errore e riportarlo anche sul digitale. Quindi c'è un'interazione live. Le azioni avvengono per davvero, il rischio di errore esiste per davvero. Questa dimensione di sospensione è una condizione che noi abbiamo richiesto.

Cosa vi sembra di aver perso e di aver scoperto o guadagnato in questa esperienza del mondo digitale?

F. M. Cosa abbiamo guadagnato? Abbiamo scoperto molti mondi. È un'esperienza che ha messo anche noi come struttura di residenza artistica nelle condizioni di conoscere altre realtà non prettamente legate allo spettacolo dal vivo, che però possono portare tecniche innovative di messa in scena. Quindi è molto positiva, anche perché prima di tutto ha permesso di non fermarci anche durante la pandemia perché le residenze sono andate avanti, e poi abbiamo potuto lavorare su terreni innovativi mettendo a frutto quel periodo.

A. F. E rispetto alla dimensione teatrale non ha tolto nulla perché queste azioni, questi progetti sono pensati esclusivamente per l'ambiente digitale, hanno una natura diversa da quella teatrale.

Come funzionavano le residenze digitali?

A. F. Gli artisti lavoravano in una sede distinta rispetto alla nostra, è questo il passaggio interessante, che aggiunge e non sottrae. Loro hanno lavorato nel loro habitat naturale e se c'è stato scambio siamo stati noi ad andare fisicamente a vedere come lavorano loro nel loro spazio. Questo per noi è stato un grande arricchimento, abbiamo scoperto universi diversi.

Per il resto il lavoro si svolgeva tramite skype, tramite zoom, tramite mail: anche il monitoraggio avveniva attraverso il digitale.

F. M. Nel progetto noi abbiamo voluto fin da subito coinvolgere studiosi del mondo digitale, docenti universitarie come Anna Maria Monteverdi e Laura Gemini, alle quali abbiamo chiesto di svolgere un ruolo di tutoraggio scientifico e tecnico con le compagnie che abbiamo scelto. Quindi a fianco al percorso di performance digitale c'era anche una parte di approfondimento. E il confronto che avevamo periodicamente nelle riunioni zoom coinvolgeva tutti: gli operatori, gli artisti e le docenti tutor.

Nel programma ci sono anche delle talk che terranno gli stessi artisti. Quali saranno gli argomenti toccati?

A. F. Saranno dei momenti esplicativi rispetto ai progetti. Si tratta di progetti di ricerca, delicati, Fuse per esempio ha una natura di tipo immersivo ed emozionale e fa parte di una trilogia molto più ampia. Nelle Residenze Digitali restituiranno solo un segmento di questa trilogia quindi nella talk ci sarà una spiegazione del processo. Molto spesso le talk sono una richiesta di feedback. Le residenze sono prove aperte, non sono progetti arrivati a compimento, sono momenti di ricerca. Funziona come per le restituzioni dal vivo, che prevedono un feedback. Quindi alcune talk approfondiranno l'aspetto scientifico, come per Jan Voxel, e altre entreranno più nell'aspetto relazionale con il pubblico.

Quali sono i criteri con cui avete scelto gli artisti?

F. M. Parte tutto da uno scambio di opinioni fra noi partner del progetto. Naturalmente una delle caratteristiche fondamentali è che non siano progetti presentati preventivamente come teatro o danza ma che fossero specifici per il digitale. Vediamo anche come le tecniche digitali vengono utilizzate. L'altro aspetto importante è quello della fruizione del pubblico: quindi le modalità proposte dagli artisti di fruizione del pubblico al momento della restituzione. Era fondamentale per noi che non fosse una fruizione passiva ma che si trovasse modalità di fruizione attiva. I due aspetti fondamentali per la selezione quindi sono stati questi: l'originalità del pensiero digitale e le modalità di godimento da parte del pubblico.

Queste restituzioni, quando si tratta di spettacolo dal vivo, spesso sono rivolte soprattutto agli operatori, diciamo come trampolino di lancio dei progetti. Come funziona in questo caso?

A. F. Anche in questo caso ci saranno inviti rivolti ad altri operatori e giornalisti. Da parte dell'organizzazione il processo è identico, non cambia nulla. Certo è che questi lavori vanno su piattaforme digitali, quindi non escludiamo che qualche operatore che organizza festival digitali possa intercettare questa settimana di prove aperte.

F. M. Uno dei primi partner l'anno scorso è stata l'AMAT, che è il circuito teatrale delle Marche, che ha avuto l'occhio immediato di voler partecipare a questo progetto anche finanziariamente. Quindi potenzialmente le possibilità di circuitazione e promozione ci sono. Certo, si rivolge a una platea, a un panorama produttivo in parte diverso dal solito.

TAG: Armunia Castiglioncello, settimana delle residenze digitali

CAT: Eventi

[DEALING WITH ABSENCE: DA QUI COMINCIA LA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI - GLI STATI GENERALI](#)

gli **STATIGENERALI**

ARTE

DEALING WITH ABSENCE: DA QUI COMINCIA LA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI



CATERINA ORSENIKO



25 Novembre 2021

Lunedì è cominciata la **Settimana delle residenze Digitali**: una settimana di restituzioni delle performance su cui gli artisti "ospitati" dal festival hanno lavorato negli scorsi mesi. Ospitati, non in un teatro né a Castello Pasquini, ma in uno spazio di collaborazione virtuale dove il Centro di Residenza della Toscana (Armunia e CapoTrave/Kilowatt), e altre realtà teatrali italiane si sono incontrate per sostenere progetti artistici immaginati appositamente ed esclusivamente per l'ambiente digitale.

In particolare, la seconda edizione della **Settimana delle Residenze Digitali**, realizzata nell'ambito di una media partnership con il progetto delle **Residenze Digitali**, è un progetto nato dal bando delle **Residenze Digitali** e 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Così in questi giorni, e fino a domenica, nell'etere del web ha luogo la seconda edizione di questo festival, nato nel 2020, ispirato per necessità dalla pandemia, ma portato avanti anche quest'anno, per indagare un linguaggio di cui c'è ancora tanto da scoprire.

Lunedì è cominciata la **Settimana delle residenze Digitali**: una settimana di restituzioni delle performance su cui gli artisti "ospitati" dal festival hanno lavorato negli scorsi mesi. Ospitati, non in un teatro né a Castello Pasquini, ma in uno spazio di collaborazione virtuale dove il Centro di Residenza della Toscana (Armunia e CapoTrave/Kilowatt), e altre realtà teatrali italiane si sono incontrate per sostenere progetti artistici immaginati appositamente ed esclusivamente per l'ambiente digitale.

In particolare, la seconda edizione della Settimana delle Residenze Digitali, realizzata nell'ambito di una media partnership con il progetto delle Residenze Digitali, è un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Così in questi giorni, e fino a domenica, nell'etere del web ha luogo la seconda edizione di questo festival, nato nel 2020, ispirato per necessità dalla pandemia, ma portato avanti anche quest'anno, per indagare un linguaggio di cui c'è ancora tanto da scoprire.

Lo racconta bene *Dealing with absence*, performance che è andata online lunedì sera ma fruibile ancora fino a domenica.

Dealing with absence è il progetto di due danzatrici contemporanee, Margherita Landi (coreografa, media artist, e antropologa) e Agnese Lanza (danzatrice e coreografa), formatesi fra Italia e Inghilterra, che hanno messo in relazione il lavoro su corpo e tecnologie dell'una e le ricerche sui concetti di focus e percezione dell'altra e insieme esplorano il rapporto fra macchina e corpo, fra esperienza fisica e digitale, che sempre più, almeno per i "nativi digitali" è un continuum, l'una affonda nell'altra, amplificandosi a vicenda, così come il dialogo, tanto con i tutor della residenza quanto con il pubblico, passa per condotti virtuali e scaturisce in un'azione reale e continua sulla performance: durante la lavorazione del progetto infatti è stato aperto un profilo Instagram che non solo ha coinvolto gli spettatori nel processo ma è anche in parte entrato dentro il video, dentro la performance stessa.

La tematica di *Dealing with absence*, chiaramente, è l'assenza. Raccontando un mondo in cui i contenuti vengono fruiti in maniera sempre più individuale, le danzatrici sono immerse in un mondo che noi spettatori non vediamo: attraverso dei visori di Realtà Virtuale, guardano e vivono una realtà da cui noi siamo esclusi, ma questa assenza lascia libera la nostra immaginazione. Noi, vediamo un corpo muoversi, relazionarsi con lo spazio attorno a sé e soprattutto con sé stesso, con la sua solitudine aggrappata a immagini solo sue, che non divide con noi. Sono immagini di film, le scopriremo alla fine, e potremo reinterpretare quello che abbiamo visto risignificando movimenti e sensazioni che probabilmente, o anzi certamente, avevamo significato in modo diverso, mettendoci qualcosa di nostro, riempiendo la reticenza dell'immagine con immagini nostre.

ARTE

LA FINTA NONNA: A 360° DENTRO UNA FIABA ALLA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI



CATERINA ORSENIKO



26 Novembre 2021

Fra gli esperimenti della Settimana delle Residenze Digitali, che si svolge online dal 22 al 28 novembre ed è organizzata dal Centro di Residenza della Toscana insieme a diverse altre realtà teatrali (ne abbiamo parlato [qui](#)), c'è anche *Into the Woods – La finta nonna*.

La finta nonna è una delle tante varianti della storia di Cappuccetto Rosso, fiaba europea popolare risalente alla fine del '600, che in questa versione è passata per l'Abruzzo ed è stata riscritta poi, fra gli altri, da Italo Calvino nella sua raccolta "Fiabe italiane". Qui il lupo è un'Orchessa che ha mangiato la nonna e preso il suo posto, Cappuccetto Rosso si chiama Anna e viene mandata dalla mamma a prendere il setaccio per la farina. Attraversa il bosco e dona delle ciambelle al fiume Giordano, per poterlo attraversare, e del pan coll'olio alla Porta Rastrello, per potervi passare. Se la cava da sola, scappa dall'Orca con le sue gambe, senza bisogno di cacciatori che vengano a salvarla, e viene aiutata e protetta dal fiume Giordano e dalla Porta Rastrello, grate per i doni ricevuti.

Lorenzo Montanini, Simona Di Maio e Isabel Albertini hanno scelto questa versione, certo più interessante oggi rispetto all'originale e l'hanno raccontata, o per meglio dire la stanno raccontando, con le loro voci, nel progetto che hanno portato alla Settimana delle Residenze Digitali e dedicato per lo più a un pubblico di bambini. Ogni giorno, per tutta la settimana, alle 16.00 uscirà una nuova "puntata". Ognuna dura circa cinque minuti e ognuna resterà disponibile fino a domenica sera.

I tre artisti si sono incontrati a Londra e hanno condiviso le loro esperienze, fra teatro, video e performance da una parte, teatro per bambini dall'altra e infine il lavoro artigianale: ricostruzione di oggetti, recupero di materiali poveri, cucito. Background diversi, da cui è nato questo modo inedito di narrare una fiaba.

Tutto, nei video, è ricreato a mano e in miniatura: una piccola casa rosa che sembra una casa di bambole, il sentiero e il prato di fili di lana azzurri e verdi, Anna è una bambolina di pezza tenuta e mossa con uno stuzzicadenti dalla mano di uno degli artisti. La telecamera riprende da molto vicino gli oggetti, cambiando completamente la percezione delle dimensioni e inserendo lo spettatore *all'interno* del racconto. Non solo: i filmati sono a 360° e lo spettatore è libero di spostare lo sguardo e "muoversi" nello spazio (ma di questo potranno godere davvero solo gli spettatori in possesso di un caschetto o occhiali per la realtà virtuale, altrimenti l'esperienza resta un po' mutilata). Si intravede anche tutto ciò che succede fuori: i tre artisti che si muovono intorno alla scena e che muovono la scena, che spostano la telecamera, che creano suggestivi e affascinanti suoni rumori e voci.

Si ha l'impressione, quasi, di vedere da fuori un gioco di bambini, in cui ci si immergerebbe se si avesse in mano anche noi una bambolina di pezza, mentre dall'esterno non possiamo essere inclusi perché i tempi sono quelli che servono al loro gioco: non i tempi della narrazione né quelli del personaggio ma i tempi di cui loro, dietro le quinte, hanno bisogno perché la storia vada avanti e tutto il mondo di minuscoli oggetti che hanno creato possa prendere vita.

Un progetto pensato per il digitale ma che avrà il suo compimento quando potrà essere portato ad esempio nelle scuole con l'occorrenza per vivere l'esperienza a 360° e, come gli stessi artisti spiegano in un'intervista a Il Pickwick, potrà essere corredato di "un'attività manuale, per offrire una sana alternanza di esperienze, e per stimolare una reazione creativa e manuale agli stimoli visivi e sonori del video".

Ricordiamo che la seconda edizione della Settimana delle Residenze Digitali, realizzata nell'ambito di una media partnership con il progetto delle Residenze Digitali, è un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

gli **STATIGENERALI**

ARTE

SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI: FASCINO E SOLITUDINE DELLA DIGITAL ART



CATERINA ORSENIKO



2 Dicembre 2021

Si è chiusa domenica 28 novembre la **Settimana delle Residenze Digitali**: sette giorni di spettacoli pensati e costruiti specificamente per essere fruiti online.

L'idea era nata nel 2020, nel pieno della pandemia, da Fabio Masi e Angela Fumarola ([qui l'intervista](#)) del Centro di Residenza della Toscana e si è sviluppata insieme ad altre realtà teatrali italiane. La scommessa consisteva nell'aprirsi a sperimentazioni inedite nel mondo del teatro, andando a coinvolgere artisti che si avvicinassero al digitale come una risorsa e che cercassero lì dentro forme e contenuti nuovi su cui lavorare.

Anche la "residenza" era virtuale: il confronto avveniva attraverso canali come zoom e via mail.

La seconda edizione, realizzata nell'ambito di una media partnership con il progetto delle Residenze Digitali, è un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

In questa settimana di apertura al pubblico, era possibile assistere alle restituzioni dei progetti su cui i performer hanno lavorato negli scorsi mesi e a talk gratuite, tenute dagli stessi artisti accompagnati da ospiti, che andassero a spiegare o ad affiancare le performance. Il gruppo Jan Voxel, per esempio, ha proposto un estratto del progetto radiofonico *The Critters Room*, ricchissimo di suggestioni, immagini evocate (e visibili sul loro sito), musica, parole poetiche e densissime intorno al tema dell'Antropocene. A questo si abbinavano due talk, una con Marco Cervino, ricercatore presso l'Istituto di Scienze dell'atmosfera e del clima, sulle polveri sottili, l'altra con due attivisti ambientali di Casa Bettola di Reggio Emilia.

Marta Oscar Cassiani, artista che si è formata con Chiara Guidi e Scott Gibbons della Societas Raffaello Sanzio, ha sempre lavorato con la digital art e ha trovato in questo festival un'occasione per sperimentare in Italia una modalità di residenza già consolidata in Europa e fondamentale per la sua ricerca. Il suo *I Am Dancing in a Room* infatti è un capitolo del progetto più ampio *La Fauna*, che già aveva presentato a Berlino e tratta, in maniera per così dire metateatrale, del rapporto con lo schermo, la gestualità della rete, lo scroll down fra social, room private, webcam e solitudini in qualche modo condivise.

Anche Margherita Landi e Agnese Lanza, lavorando sul rapporto tra corpo e tecnologia, nel loro *Dealing with absence* indagano solitudine e assenza e raccontano la fruizione sempre più individuale dei contenuti: tanto che le danzatrici indossano dei visori di Realtà Virtuale e sono immerse in una realtà da cui il pubblico è escluso e che può soltanto immaginare.

Per *Into the Woods – La finta nonna*, un progetto a puntate pensato per bambini, i filmati sono realizzati a 360° e lo sguardo dello spettatore, meglio se dotato di occhiali per la realtà virtuale, può muoversi liberamente nello spazio, scegliendo anche se restare immerso nella fiaba o se andare a esplorare il dietro le quinte, gli attori che danno vita a un mondo in miniatura fatto di bamboleine di pezza e boschi di lana.

La partecipazione più "attiva" del pubblico è forse quella richiesta da *Sál/Flite* della compagnia Fuse, la cui performance prevede una sessione di meditazione guidata durante la quale vengono raccolti i tracciati neurofisiologici dei partecipanti, i quali alla fine vengono accompagnati in un processo di rielaborazione dell'esperienza. In questo caso, però, per essere completa, la performance prevede di svolgersi allo stesso tempo sul palco di un teatro e di far sì che i dati dei due momenti si influenzino a vicenda. Lo stesso vale per *Into the Woods* e per la compagnia Jan Voxel: l'esperienza prettamente digitale viene vista quindi in molti casi come una fase, che è fondamentale nutrire poi con la presenza in carne e ossa di pubblico e artisti.

[IMMAGINARE È FARE POLITICA: JAN VOXEL ALLA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI - GLI STATI GENERALI](#)

gli **STATIGENERALI**

ARTE

IMMAGINARE È FARE POLITICA: JAN VOXEL ALLA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI



CATERINA ORSENIKO



26 Novembre 2021

Si va verso la fine della Settimana delle Residenze Digitali, che si svolge online dal 22 al 28 novembre ed è organizzata dal Centro di Residenza della Toscana insieme a diverse altre realtà teatrali (ne abbiamo parlato [qui](#)), e vogliamo segnalare un progetto particolarmente interessante e denso.

In questi giorni di festival, la compagnia Jan Voxel ha proposto un'operazione in tre fasi: martedì e giovedì due talk di circa un'ora; la prima dal titolo "Dust and data: cosa sappiamo delle polveri sottili" e la seconda: "Occuparsi dell'aria: l'attivismo ambientale nell'antropocene".

Nel mezzo, mercoledì 24, un estratto di un'ora del progetto radiofonico The Critters Room (progetto nato precedentemente e pensato per avvenire *in presenza*) dal titolo "Olga legge i critters".

Bisognerebbe chiudere gli occhi quando, inizialmente, si viene accolti da richiami e canti di uccelli, poi da voci di una manifestazione di riders e di lavoratori dello spettacolo, dall'abbaiare, chiamarsi e risponderci di cani, e ancora sciabordii, ronzii e poi una voce morbida a introdurre la performance. Poi sarà tempo di riaprire gli occhi e guardare.

Critters sono le *creature*, di cui è popolata la terra, l'acqua, l'aria. I critters sono i protagonisti di un ampio archivio di immagini, microfotografie dei vetrini su cui si rivelano le presenze organiche e non organiche che popolano l'aria, fra le quali le polveri sottili, PM10, misurate attraverso centraline auto-costruite che forniscono dati sulla qualità dell'aria.

La voce che ci accompagna ci prepara a quello che sarà un allenamento per l'immaginazione: ascoltiamo diverse voci (la prima è quella di Olga, che dà il titolo all'opera) leggere le immagini dei vetrini che noi possiamo scorrere sulla pagina web della compagnia. Leggerli come si leggono le nuvole o i fondi di caffè, vedendoci dentro acari, stelle marine o fondali; animaletti che inquietano e stupiscono, perché chi l'avrebbe detto che l'aria è così popolata?; e poi bambole, spermatozoi, ciuffi di capelli, piante che spaccano il cemento, speroni di roccia o mosche regina; e ancora colonie di insetti, che potrebbero caderci in testa, inquietanti e minuscoli esserini che scavano, costruiscono, felpati e infeltriti, sembrano avere uno scopo, uno scopo che non conosciamo e che per questo fa paura.

Fra una voce e l'altra, le voci e la musica di Battiato, Nick Cave, Antony and Johnson; e ascoltandoli ci si perde a fantasticare sulle immagini che abbiamo ancora davanti agli occhi e che per ogni sguardo possono rappresentare mondi ed esseri diversi, lontani, vicini, minuscoli o enormi.

E poi, sempre alternate, fra musica e immaginazione, ascoltiamo letture da Donna Haraway e Matteo Meschieri. Ci parlano dei critters, noi, le creature, che fra loro "si compenetrano e si avvolgono, si mangiano, in parte digeriscono e in parte assimilano". Introducono l'ascoltatore – ancora convinto di essere uno, *individuo* (ossia diviso, tagliato, separato dal resto) – al concetto di Olobionte, l'essere intero, integro, l'organismo composto da microrganismi che vivono in simbiosi.

E ancora ci parlano di simboli e mimesis, di fantasia e invenzione. E poi di immaginazione, che serve a "costruire nuove rappresentazioni di mondo, rappresentazioni di sé, a fuggire dalla tirannia del qui e ora, a rovesciarla", a inventare altre rappresentazioni, sceglie altre direzioni, far emergere connessioni tra presente passato futuro, credere in ciò che non esiste, dialogare. E dunque ci spiega una voce – *e intanto lo viviamo, di fronte a quelle immagini e immersi in voci immaginanti e musiche evocative* – che bisogna nutrire e allenare l'immaginazione, se no si atrofizza: e una persona o un popolo senza immaginazione è schiava di chi ha il monopolio delle immagini.

Immaginare, quindi, è fare politica.

Fra l'utopia come "attitudine a spingere verso l'inimmaginato", e la Natura come continuo impulso a cambiare, trasformarsi, creare e distruggere insieme, Jan Voxel ci immerge in un mondo, spinge lo sguardo lontano, lontano da un claustrofobico sé individuale, verso orizzonti più ampi e intensi, dove l'arte si incontra con l'azione e l'attivismo. Così se nella talk di martedì si parlava di polveri sottili, in quella di giovedì si è parlato soprattutto di Casa Bettola, una casa cantoniera autogestita, dove l'attivismo parte dalle centraline auto-costruite che misurano la qualità dell'aria e passa attraverso il doposcuola per i bambini, l'orto, il mercato di produttori della zona, il Gas, la spesa sospesa con prodotti di qualità, la rigenerazione elettronica di computer: a dimostrare che tutti questi punti sono connessi, che tutti gli aspetti della vita sono connessi e sono connessi con la terra, e questo "vuol dire essere olobionti, essere tutti parte di un grande organismo". E dall'altra parte sono strettamente collegati antropocene, estrattivismo, colonialismo, patriarcato logico del capitale, al fine di "distruggere il pianeta solo per regalarci qualche secolo effimero di boom".

Jan Voxel è un collettivo informale formato da Cinzia Pietribiasi, performer e regista teatrale, da Lidia Zanelli, danzatrice e scenografa, e da un fisico e informatico, Lorenzo Belardinelli: perché tutto è collegato, che si parli con un ricercatore di scienze dell'Atmosfera e del Clima, o con attivisti di Casa Bettola in una video conferenza, o ci si immerga in una performance in cui scienza filosofia e immaginazione si compenetrano e penetrano nel nostro immaginario.

Ricordiamo che la seconda edizione della Settimana delle Residenze Digitali, realizzata nell'ambito di una media partnership con il progetto delle Residenze Digitali, è un progetto nato dal bando delle Residenze Digitali e 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Residenze Digitali: intervista a M. Landi e A. Lanza

Scritto da [Il Pickwick](#)



Si svolge dal 22 al 28 novembre la Settimana delle Residenze Digitali, un festival *online* dedicato alle contaminazioni tra le *performing arts* e l'ambiente digitale. Sette progetti, selezionati su centosettantotto partecipanti al bando, si susseguiranno per sette giorni, consentendo l'esplorazione e la sperimentazione di nuove forme di fruizione attraverso la Rete: progettualità legate a linguaggi artistici diversificati, che trovano nel *web* il loro spazio espressivo ideale.

Il progetto nasce dal bando delle Residenze Digitali, 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Il Pickwick accompagna questo progetto con un ciclo di interviste agli artisti partecipanti. Sette domande per sette progetti che si succederanno in sette giorni. Si comincia con Margherita Landi (coreografa, *media artist*, e antropologa) e Agnese Lanza (danzatrice e coreografa), autrici del progetto *Dealing with Absence*.



Per prima cosa ci raccontereste il vostro percorso artistico? Come nasce la vostra esperienza? Come si è formata la tua vostra poetica?

Siamo danzatrici contemporanee e ci siamo entrambe formate tra Italia e Inghilterra.

Ci siamo incontrate nel 2018 e abbiamo notato subito un'affinità artistica. Gli studi antropologici

(Margherita) e il suo lavoro tra corpo e tecnologie si è accostato bene agli interessi sulla meccanica del corpo (Agnese) e le sue ricerche sui concetti di *focus* e percezione, tematiche a cui stava lavorando anche Margherita.

Abbiamo iniziato a collaborare nel 2019 per un primo progetto inerente al copiare dei movimenti da schermi e notare come il corpo rispondeva.

Abbiamo affinato nel tempo le ricerche incentrandoci su una tecnologia specifica che è quella della Realtà Virtuale (VR), che dà al corpo la possibilità di essere totalmente immerso in una realtà altra.

La nostra poetica combina sia approcci concreti e interessi quasi scientifici nell'osservare le reazioni del corpo, sia un lavoro con l'immagine che oscilla fra il fotografico, il cinematografico e il puramente meccanico.

Qual è stata la molla che vi ha spinto a partecipare al bando delle Residenze Digitali? E cosa vi aspettate possa germogliare da questa esperienza?

Residenze Digitali è stata un'opportunità per mettere a punto un sistema coreografico a distanza lavorando con la realtà virtuale. Questo bando ci ha dato la possibilità di lavorare con i danzatori a



distanza, attraverso piattaforme *online*. Il sostegno dei vari *tutor* è stato fondamentale in quanto la nostra ricerca aveva ancora dei grossi punti di domanda che sono stati scardinati grazie ai vari incontri e al sostegno ricevuto. Adesso che abbiamo appurato che il nostro sistema di *delivery* coreografico può funzionare speriamo da qui in avanti di poterne costruire una prassi di lavoro.

Un nuovo modo di pensare e di lavorare: la residenza digitale va considerata una soluzione emergenziale, o anche una soluzione praticabile a prescindere da fattori contingenti, come lo è stato ad esempio la pandemia?

La pandemia mondiale ha aperto una riflessione su qualcosa che già si stava muovendo. Noi, ad esempio, avevamo pensato al *delivery* coreografico già prima che questa emergenza si presentasse. Ma il progetto ci fu rifiutato perché non era necessario in quel momento lavorare a distanza. Per noi, fin dall'inizio, era una linea di ricerca che ci premeva approfondire, sia come riflessione sui *social* che come potenziale di trasmissione del movimento a distanza.

Nello specifico: come cambia il modo di lavorare in una residenza digitale? Quali sono le criticità derivanti dalla mancanza di un lavoro in presenza, dall'assenza del contatto umano diretto con le persone con cui si lavora? E quali sono invece i vantaggi e gli aspetti positivi?

Per *Dealing with Absence* il concetto del non lavorare in presenza era la base del lavoro. Le comunicazioni con le varie danzatrici coinvolte, avvenute *online*, sono state fluide e, nonostante la distanza, si è creato un senso di unione e complicità fra tutte noi, forse dettato proprio da questo essere in assenza le une delle altre. Ogni danzatrice ha potuto gestire i tempi come voleva, con totale libertà di lavorare di giorno o di notte, mandandoci via via riprese video che noi valutavamo. Quindi una estrema libertà per tutti. Ci piaceva inoltre che nel nostro lavoro le interpreti fluttuassero fra l'essere interpreti e autrici, e questo è stato possibile anche grazie all'indipendenza che il lavoro a distanza ha dato a ognuna di loro. Il lato umano emergeva in ogni *call* che facevamo: ci siamo ritrovate a sostenere le danzatrici nelle loro scelte e ad aiutarle nei loro momenti di dubbio e, paradossalmente anche se non in presenza, si è creato un legame umano tra tutte noi molto forte.

Più in generale, come sta cambiando secondo voi l'approccio all'arte alla luce delle nuove tecnologie, sia da un punto di vista filosofico che metodologico?

Non ho chiaro quale sia la visione degli altri artisti nel mondo, posso dire che noi stiamo spingendo

molto sull'utilizzo della tecnologia come strumento di amplificazione dell'esperienza fisica. È quindi un processo di integrazione molto naturale, che non cavalca la dualità umano-artificiale, ma la supera proprio in una nuova forma di *embodiment*.

Forse la nostra generazione, nata a contatto con molte delle tecnologie che oggi usiamo quotidianamente, non si chiede più dove finisca il corpo e inizi la macchina, o dove finisca l'identità personale e inizi quella digitale, ma piuttosto si muove nel *continuum* tra l'uno e l'altro.



In che modo si trasforma il rapporto con il pubblico, nel momento in cui si lavora da remoto e si presenta poi l'esito di un progetto pensato per avere nel web il proprio spazio di fruizione ideale?



Per noi il rapporto col pubblico è alla nascita del progetto stesso, che si è aperto da subito al dialogo attraverso un profilo Instagram, al punto che al momento non riusciamo a scindere l'esito video che presenteremo dal processo avvenuto sul *social*. Come dicevo, abbiamo la sensazione di muoverci in un *continuum* più che in una serie di *step* separati, in cui stiamo costruendo un rapporto diretto con gli spettatori che hanno quindi partecipato direttamente alla fase di ricerca suggerendo film,

commentando i *post*, addirittura è tra i nostri *follower* che abbiamo selezionato le danzatrici del progetto.

L'esito video probabilmente ci avvicinerà anche a un pubblico che ancora non ha interagito con noi sui *social*, ma che inviteremo a seguirci e a interagire sul nostro profilo Instagram.

Alla luce di quanto detto finora, ci illustrereste il progetto al quale avete lavorato e che presenterete nella settimana delle Residenze Digitali?

Il nostro progetto si chiama *Dealing with Absence*. Il lavoro è pensato come un *delivery* coreografico attraverso visori di Realtà Virtuale e ruota attorno alla tematica dell'assenza. I visori arrivano direttamente a casa del danzatore che può fruire dei contenuti d'ispirazione cinematografica e che rappresentano la traccia coreografica del lavoro.

Gli schermi si stanno progressivamente avvicinando al corpo, rendendo la fruizione di contenuti sempre più individuale. Per questo abbiamo portato il cinema direttamente a contatto con gli occhi del danzatore, giocando con la percezione di un dentro e di un fuori.

Dealing with Absence esplora nuove visioni di assenza e presenza attraverso un corpo immerso nella tecnologia tanto da perdersi ma anche rinnovarsi. Parte fondamentale del progetto è il nostro [profilo Instagram](#) che è diventato il diario di lavoro e la nostra sala prove: qui abbiamo selezionato i danzatori e condiviso la nostra ricerca.

L'esito del lavoro sarà in formato video, troverete solitudini collegate tra loro attraverso il gesto e il visore VR, che portano il loro sentire in diversi spazi e situazioni per sfidare la dimensione del dentro e del fuori nelle loro possibili accezioni: dentro se stessi, dentro al visore, dentro casa, fuori da sé, fuori

dal visore, fuori dal mondo.

Una coreografia “istantanea” che passa da una danzatrice all'altra creando una nuova comunità, che si costruisce attraverso canali che escludono la presenza fisica ma che attraverso la tecnologia trova una forma poetica.



www.residenzedigitali.it

Realizzato nell'ambito della Media Partnership con il progetto Residenze Digitali

Tweet

Residenze Digitali: intervista a Jan Voxel

Scritto da [Il Pickwick](#)



Si svolge dal 22 al 28 novembre la Settimana delle Residenze Digitali, un festival *online* dedicato alle contaminazioni tra le *performing arts* e l'ambiente digitale. Sette progetti, selezionati su centosettantotto partecipanti al bando, si susseguiranno per sette giorni, consentendo l'esplorazione e la sperimentazione di nuove forme di fruizione attraverso la Rete: progettualità legate a linguaggi artistici diversificati, che trovano nel *web* il loro spazio espressivo ideale.

Il progetto nasce dal bando delle Residenze Digitali, 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Il Pickwick accompagna questo progetto con un ciclo di interviste agli artisti partecipanti. Sette domande per sette progetti che si succederanno in sette giorni. Per il secondo appuntamento, abbiamo raccolto le considerazioni del gruppo Jan Voxel.

Per prima cosa ci raccontereste il vostro percorso artistico? Come nasce la vostra esperienza? Come si è formata la vostra poetica?

Jan Voxel è un collettivo informale formato da Lorenzo Belardinelli, fisico e informatico, Cinzia Pietribiasi, *performer* e regista teatrale, e Lidia Zanelli, danzatrice e scenografa. Come si vede, un'ibridazione di competenze molto diverse fra loro, nata da passioni comuni, e in generale dalla voglia di indagare con gli strumenti dei nuovi *media* il dialogo tra arte e scienza, uno dei più fertili e necessari di questa epoca, a nostro parere.



Qual è stata la molla che vi ha spinto a partecipare al bando delle Residenze Digitali? E cosa vi aspettate possa germogliare da questa esperienza?

In questo ultimo anno abbiamo lavorato ad un progetto, *The Critters Room*, che è una installazione/performance “fisica”, in presenza. Per la tipologia di installazione e i temi che tratta, però, sentivamo forte l’esigenza di “completarla” con un progetto interamente digitale. Ecco il motivo della partecipazione al bando.

Un nuovo modo di pensare e di lavorare: la residenza digitale va considerata una soluzione emergenziale, o anche una soluzione praticabile a prescindere da fattori contingenti, come lo è stato ad esempio la pandemia?



Crediamo che questo modo di lavorare possa e debba avere un futuro: è nato probabilmente come soluzione d’emergenza, ma offre strumenti e opportunità che non sono in contrasto con la maniera più tradizionale di intendere una residenza. Sono opportunità differenti, che speriamo rimangano complementari nell’offerta per gli artisti.

Nello specifico: come cambia il modo di lavorare in una residenza digitale? Quali sono le criticità derivanti dalla mancanza di un lavoro in

presenza, dall’assenza del contatto umano diretto con le persone con cui si lavora? E quali sono invece i vantaggi e gli aspetti positivi?

L’assenza del lavoro in presenza e del contatto umano è sicuramente un fattore di cui prendere atto, e delinea proprio “un altro modo” di fare residenza. Già la scelta e l’organizzazione del progetto devono, secondo noi, riflettere questa modalità totalmente differente. Ciò che definiremmo senz’altro un vantaggio è la possibilità di far convergere sul proprio lavoro una quantità di sguardi, di utilizzare una quantità di fonti e materiali che sarebbe impensabile in una residenza “fisica”.

Più in generale, come sta cambiando secondo voi l’approccio all’arte alla luce delle nuove tecnologie, sia da un punto di vista filosofico che metodologico?

Questa domanda meriterebbe da sola un intero trattato (che del resto probabilmente non avremmo le competenze per scrivere). Per provare a rispondere: noi crediamo profondamente nella convivenza di nuovi *media*, arte digitale e formati tradizionali. Le nuove tecnologie, dal nostro punto di vista, permettono di far entrare sempre di più nel dominio dell’arte tematiche come quelle scientifiche, o ambientali, che riteniamo siano essenziali nelle strettoie dell’Antropocene e del disastro climatico prossimo venturo. Crediamo ad un’arte che utilizza le nuove tecnologie non per aggiungere ulteriore brusio di fondo alla irrilevanza dell’*entertainment*, ma per ridefinire l’eterno tema dell’arte “politica”.

In che modo si trasforma il rapporto con il pubblico, nel momento in cui si lavora da remoto e si presenta poi l’esito di un progetto pensato per avere nel web il proprio spazio di fruizione ideale?

Ancora una volta, bisogna evitare, secondo noi, di confrontare questo tipo di fruizione con quella tradizionale in presenza: ne uscirebbero solo sterili dibattiti su “cosa è meglio/cosa è peggio”. Le due cose possono, e secondo noi dovranno sempre più convivere in futuro. Di prodotti – di maggiore o minore rilevanza artistica – pensati nativamente per un pubblico *online* ormai ce ne sono tantissimi, dai *podcast*, ai video, per citare solo due esempi. Crediamo che “la comunità” con i fruitori possa lo stesso

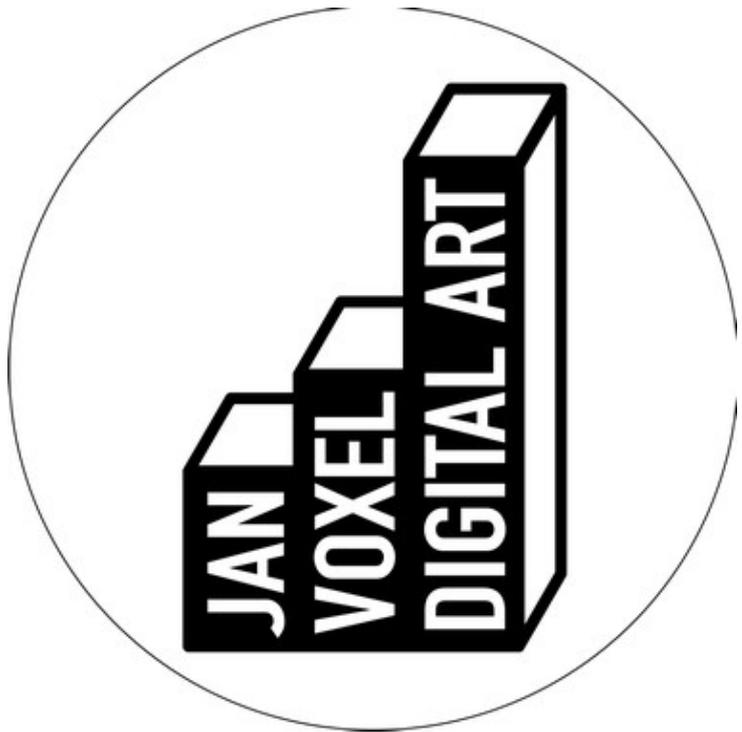
crearsi anche a distanza ed in remoto (il processo di creazione del nostro lavoro ne è stato un esempio), e che questa comunità possa essere diffusa, “responsive” e solidale al processo artistico come e anche più di una comunità di fruitori in presenza.

Alla luce di quanto detto finora, ci illustrereste il progetto al quale avete lavorato e che presenterete nella settimana delle Residenze Digitali?

Come dicevamo, si tratta di uno sviluppo digitale del progetto *The Critters Room*: da Residenze Digitali è nato un sito, www.thecrittersroom.it.

Protagonisti del progetto sono le polveri sottili, PM10, misurate da centraline auto-costruite e di libero accesso e i vetrini da microscopio, esposti all’aria con pratica performativa, catalogati e micro-fotografati. *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 ossessivamente (e tossicamente) sull’umano.



I componenti principali del sito *web* sono: un archivio di immagini dei “critters”, microfotografie dei vetrini che rivelano un universo di presenze, viventi e non viventi, che popolano l’aria; *The Critters map*, una mappa geolocalizzata di tutti i luoghi in cui abbiamo interagito (e interagiremo) con comunità di attivisti ambientali, che conterrà l’elaborazione digitale in tempo reale dei dati di polveri sottili di quei luoghi; il set di *podcast* “Olga legge i critters” (un esperimento di “lettura creativa” delle immagini dei *critters*, che

abbiamo condotto con diversi adulti e giovani adulti, e che a nostro avviso si è rivelato un esercizio di *worldbuilding* molto interessante. Per citare Matteo Meschiari, ciò di cui abbiamo bisogno più che mai per cercare di trovare una via d’uscita dall’agenda distopica antropocenica è ricominciare ad allenare il nostro organo dell’immaginazione); ed infine un “bestiario antropocenico” – ovviamente incompleto e molto personale – più simile a una serie di brevi “post-it” che documentano il nostro viaggio personale attraverso il tema.

In particolare, il *live* radiofonico sarà l’evento vero e proprio con accesso a pagamento.

Realizzato nell'ambito della Media Partnership con il progetto Residenze Digitali

Tweet



Residenze Digitali: intervista a Mara Oscar Cassiani

Scritto da [Il Pickwick](#)

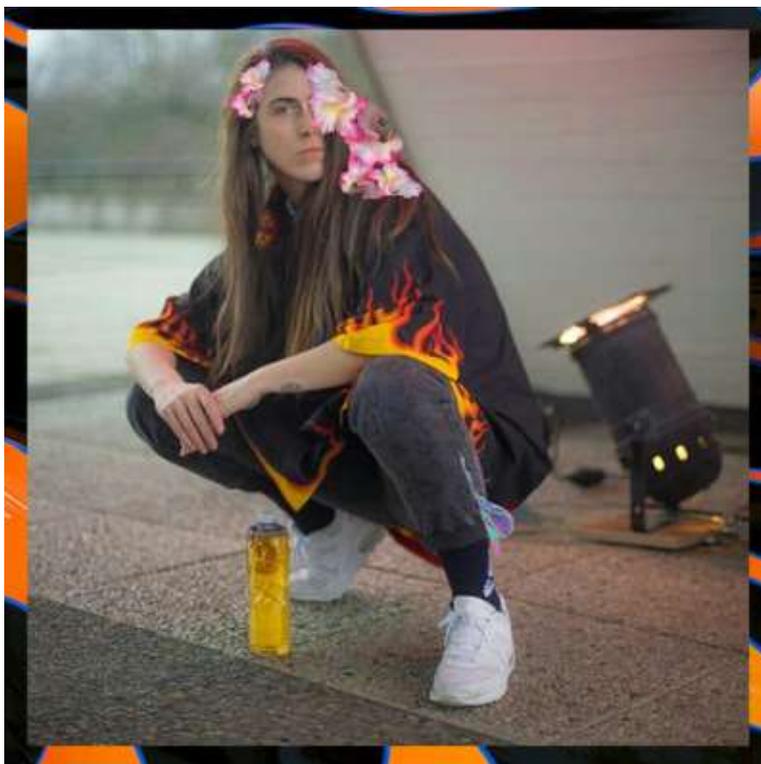


Si svolge dal 22 al 28 novembre la Settimana delle Residenze Digitali, un festival online dedicato alle contaminazioni tra le performing arts e l'ambiente digitale. Sette progetti, selezionati su centosettantotto partecipanti al bando, si susseguiranno per sette giorni, consentendo l'esplorazione e la sperimentazione di nuove forme di fruizione attraverso la Rete: progettualità legate a linguaggi artistici diversificati, che trovano nel web il loro spazio espressivo ideale.

Il progetto nasce dal bando delle Residenze Digitali, 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Il Pickwick accompagna questo progetto con un ciclo di interviste agli artisti partecipanti. Sette domande per sette progetti che si succederanno in sette giorni.

È la volta di Mara Oscar Cassiani, il cui lavoro s'intitola *I Am Dancing in a Room*.



Per prima cosa ci racconteresti il tuo percorso artistico? Come nasce la tua esperienza? Come si è formata la tua poetica?

Come molti *millennial* nati nei primi anni '80 la mia formazione in codici digitali nasce in primissima infanzia, così come la fascinazione per i linguaggi visivi e musicali complessi e sicuramente non parte

di quelli considerati oggi come linguaggi visivi destinati all'infanzia. Il mio rapporto con il linguaggio teatrale e coreografico ugualmente nasce nell'infanzia per poi non essere mai abbandonato e migrare nella *performance* contemporanea non appena mi è stato possibile. Negli anni '90 e nei primi 2000 era difficile trovare in Italia scuole adibite a linguaggi complessi della *performance* e molti di noi sono stati costretti a ricorrere a tante esperienze da autodidatta inseguendo maestre e artiste. Sicuramente è stato fondamentale il mio incontro con Chiara Guidi e Scott Gibbons della Societas Raffaello Sanzio, durante una scuola di alta formazione per *performer*. Da questo incontro e dalla successiva esperienza lavorativa con loro, ho capito come il linguaggio digitale e la *digital art* potessero diventare il mio linguaggio espressivo; nonostante non fosse la loro materia, questi due artisti sono stati in grado, come dei veri maestri, di farmi capire il mio potenziale creativo. Ho iniziato poi a indagare performatività e linguaggi della Rete così come delle sottoculture di cui sono parte, come elementi fondamentali per una ritualità contemporanea slegata dai confini geografici e culturali dei nostri Paesi. Vivendo la capacità della Rete e delle sottoculture di unire le persone esattamente come dei luoghi rituali. Luoghi rituali e di socialità nuovi o, come mi piace definirli, *wi-fi*.



Qual è stata la molla che ti ha spinto a partecipare al bando delle Residenze Digitali? E cosa ti aspetti possa germogliare da questa esperienza?

Le residenze digitali in Europa sono nate già da molti anni, considerano la rete come un potenziale che possa permettere a una persona di creare senza dover essere costretta a vivere in un centro creativo o in una grande città gentrificata. Spesso mi capita di essere in mostre digitali non basate in Italia, la dislocazione si rivela quindi con un potenziale immenso e come uno strumento di crescita. Quando ho notato il bando ho pensato che finalmente potevo avere una esperienza del genere nel mio Paese, senza la necessità di emigrare o dover

nuovamente dislocare il mio lavoro. Il supporto che ne deriva lo chiamerei futuro, perché è molto tempo che l'arte digitale attende di essere supportata, in Italia è un segno molto importante per questa tradizione, che spesso viene associata solo all'estero e per gli artisti che vogliono farne parte.

Un nuovo modo di pensare e di lavorare: la residenza digitale va considerata una soluzione emergenziale, o anche una soluzione praticabile a prescindere da fattori contingenti, come lo è stato ad esempio la pandemia?

Come ho già accennato, l'arte digitale è tanto tempo che esiste e attende di essere supportata, è un linguaggio che fa parte delle nostre vite e vive a prescindere dalla pandemia. Questo stesso articolo molto probabilmente sarà letto *online* e rimarrà una memoria della Rete per molti anni, mostrandoci come spazio e tempo riescano a estendersi grazie al digitale e così la conoscenza legata ad esso.

Nello specifico: come cambia il modo di lavorare in una residenza digitale? Quali sono le criticità derivanti dalla mancanza di un lavoro in presenza, dall'assenza del contatto umano diretto con le persone con cui si lavora? E quali sono invece i vantaggi e gli aspetti positivi?

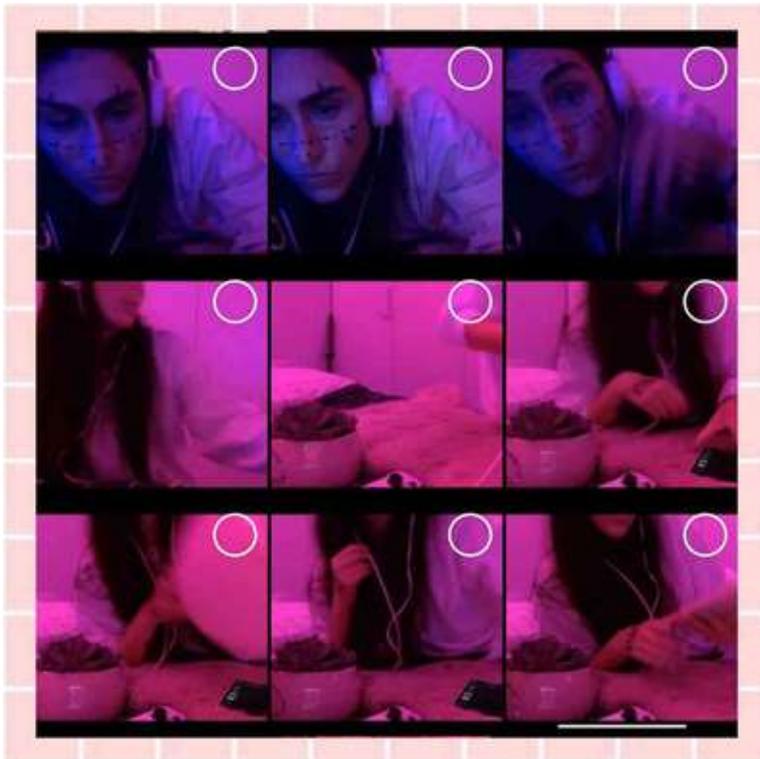
Gli aspetti positivi sono legati a una modalità più estesa di ricerca, sia nel tempo che nello spazio, e ad una forma di contatto che grazie al potenziale sinestetico dei *device* permette di entrare in un ambiente reciprocamente intimo, cosa che talvolta in teatro non può succedere. A ciò si aggiungono come una tavolozza le capacità e i colori dei codici della Rete che difficilmente possono entrare nella realtà

offline.

Dalla mia esperienza, oltre al supporto stanno nascendo dei dialoghi internazionali, dentro il mio lavoro posso così ospitare *performer* che non fanno base in Italia, usare la residenza digitale come momento di unione dei nostri percorsi. Dentro *I Am Dancing in a Room* ad esempio apriranno le loro *webcam* anche dei *performer* di Taipei: Huang Ding Yun, Eric Tsai, Tseng Chih Wei, un *performer* da New York, Eugene Poogene e un *performer* di Lis, Diana Anselmo; che saranno un contatto con dei mondi lontanissimi ma vicinissimi grazie allo *streaming*.

Più in generale, come sta cambiando secondo te l'approccio all'arte alla luce delle nuove tecnologie, sia da un punto di vista filosofico che metodologico?

L'arte, alla luce delle nuove tecnologie, può come sempre uscirne con la sua caratteristica di perenne ricerca. L'unico rischio è confondere l'arte con l'*hi-tech* fine a se stesso, nuove tecnologie non significa solo il confronto con i nuovi strumenti a disposizione, ma anche con i linguaggi e la società che vivono al loro interno che sono come sempre in continua mutazione e evoluzione, nel bene e nel male. Lo stesso utente ora è passato da creatore amatoriale a creatore specializzato di *meme* e nuovi linguaggi. È importante non sottovalutare mai il ruolo della società immersa nei nuovi linguaggi e non fermarci a una ingenua visione *hi-tech* delle cose.



In che modo si trasforma il rapporto con il pubblico, nel momento in cui si lavora da remoto e si presenta poi l'esito di un progetto pensato per avere nel web il proprio spazio di fruizione ideale?

A mio avviso la fruizione è più emotiva e personale, si entra nelle case delle persone come loro nella nostra, come su TikTok e sui *social* c'è una forma di relazione estremamente personale e intima, ma anche voyeuristica e velocissima. Il mio lavoro sarà una pagina *online* fatta di *stickers* e di *webcam*, è un linguaggio legato alla Rete e da essa deriva, parla della mia stanza, ma anche della stanza di tantissimi utenti che perforano *online* ogni giorno a prescindere dai loro limiti fisici e geografici, di come i nostri spazi intimi diventano pubblici, ma anche

di come il linguaggio gestuale sia diventato fondamentale in un contesto linguistico espanso dai confini territoriali.

Alla luce di quanto detto finora, ci illustreresti il progetto al quale hai lavorato e che presenterai nella settimana delle Residenze Digitali?

Il mio progetto intitolato *I Am Dancing in a Room* è un capitolo del più grande ed esteso *La Fauna* che ho presentato anche a Berlino in forma di studio. *La Fauna* intesa come parte dell'*habitat* della Rete e delle sue manifestazioni. Il titolo è ispirato all'opera sonora di Alvin Lucier *I Am Sitting in a Room*, ma anche alla solitudine internettiana, al continuo *scroll down* o "*surf*" dei *social* tra un utente e l'altro di fronte al proprio schermo. Vi è mai capitato di fare *scroll down* per ore entrando in tantissime *room* private?

I Am Dancing in a Room medita sull'eterno riverberarsi del linguaggio della gestualità di rete, dei *meme*, da una *room* all'altra, di *webcam* in *webcam*, su una costellazione di utenti uniti dalla persistenza della stessa microcoreografia, dal desiderio di espressione e di esistenze e dalla sinestesia del senso di vicinanza permesso dallo schermo. La ricerca di comunicazione, la solitudine, la connessione intima, nonostante l'assenza della fisicità, sono temi che convivono mentre l'*habitat*, la stanza che li ospita è in continuo mutamento.

Nel 1973 Vito Acconci diceva: "*I have no idea what your face looks like. I mean you could be anybody out*



there. Ah, but I know there's gotta be somebody... watching me. Somebody who wants to come in close to me"; dal 2020 *I am Dancing in a Room* ci ricorda come possiamo essere nella stanza di qualcuno senza esserci mai stati.

Essere connessi a milioni di chilometri di distanza e avere un legame emotivo o di riconoscimento tra di noi.

Per questo alcuni *performer* faranno il proprio *streaming* dalla loro stanza lontanissima dal nostro Paese, eppure saranno lì insieme a noi.

Vorrei ringraziare Valentina Tanni, Kamilia Kard, Laura Gemini, Annamaria Monteverdi e Federica Patti, Residenze Digitali, Amat, Fusolab Roma e tutti i *performer* e i miei amici per il loro supporto in tutta questa ricerca lunghissima.

www.residenzedigitali.it

Realizzato nell'ambito della Media Partnership con il progetto Residenze Digitali

Tweet

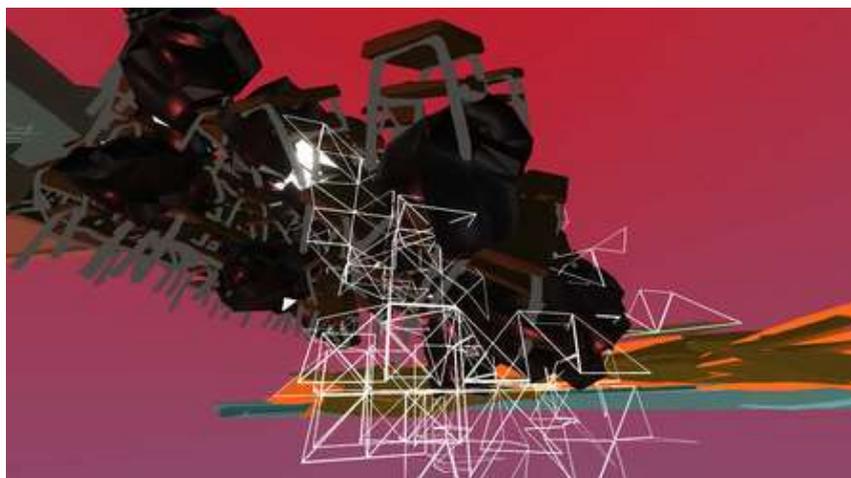
Residenze Digitali: intervista a Giacomo Lilliù e Napo

Scritto da [Il Pickwick](#)



Si svolge dal 22 al 28 novembre la Settimana delle Residenze Digitali, un festival *online* dedicato alle contaminazioni tra le *performing arts* e l'ambiente digitale. Sette progetti, selezionati su centosettantotto partecipanti al bando, si susseguiranno per sette giorni, consentendo l'esplorazione e la sperimentazione di nuove forme di fruizione attraverso la Rete: progettualità legate a linguaggi artistici diversificati, che trovano nel *web* il loro spazio espressivo ideale.

Il progetto nasce dal bando delle Residenze Digitali, 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Il Pickwick accompagna questo progetto con un ciclo di interviste agli artisti partecipanti. Sette domande per sette progetti che si succederanno in sette giorni.

Oggi è la volta di Giacomo Lilliù (Collettivo Ønar) e

Napo, al secolo Matteo Palma (voce della *band* Uochi Toki, ma anche disegnatore sotto lo pseudonimo di Lapis Niger), che presentano il loro *WOE – Wastage of Events*.

Per prima cosa ci raccontereste il vostro percorso artistico? Come nasce la vostra esperienza? Come si è formata la vostra poetica?

GIACOMO: Io sono un attore e regista teatrale, con una formazione tra l'Italia e Londra. Faccio parte dal 2014 della compagnia teatrale MALTE. Ho sempre trovato limitante separare i settori. Anzi, ogni volta che posso mi piace mettere in continuità ambiti come ideazione, interpretazione, curatela

progettuale, oppure l'improvvisazione con il lavoro testuale, l'immediatezza con la stratificazione dei linguaggi. Da queste esigenze nascono esperienze come Collettivo ØNAR, gruppo di sperimentazione multidisciplinare fondato da me e altri artisti nel 2015, ma anche lo studio degli Uochi Toki e quindi la conoscenza con Napo. Sono tutte tappe disseminate lungo il Budo del *crossover*.

NAPO: Io disegno e scrivo. In alcune occasioni ordino la lettura di ciò che ho scritto in schemi ritmici comprensibili quanto può essere visibile un torrente carsico. Potrei elencare una serie di realtà di cui faccio parte in maniera più o meno ingombrante ma la mia (non Mia) poetica e il mio (non Mio) percorso artistico si sono formati in luoghi che con la realtà hanno rapporti al massimo tangenziali. L'infermità e la lontananza di questi elementi, tuttavia, prendono consistenza in progetti come la *band* Uochi Toki, le novelle grafiche di Lapis Niger e i progetti con Giacomo Lilliù.



Qual è stata la molla che vi ha spinto a partecipare al bando delle Residenze Digitali? E cosa vi aspettate possa germogliare da questa esperienza?

GIACOMO: Io e Napo avevamo in ballo già da qualche anno l'idea di provare a lavorare insieme. Tra le ipotesi che si erano vagheggiate negli scorsi anni c'è sempre stata quella di un progetto che prendesse le mosse da *The Cage, graphic novel* di Martin Vaughn-James, purissima avanguardia anni '70. Ci sembrava stimolante il lavorare su come mettere in moto performativamente il tipo di non-racconto per immagini che fa Vaughn-James, teatralizzando la tecnica già roduta dagli Uochi Toki del concerto disegnato in realtà virtuale. Le Residenze Digitali si sono presentate come il contesto ideale per mettere tutto questo in pratica, e così è nato *Woe*. Il progetto potrà forse anche vivere in una versione da palco, ma in quel caso diventerebbe tanto più curioso il far germogliare un lavoro in presenza da un terreno totalmente digitale.

NAPO: Nello specifico il bando delle Residenze Digitali offriva un ampio spazio di manovra, che ci è sembrato subito essere adatto alla tipologia di idee liquide e quantiche che ci passavano per la testa.

Un nuovo modo di pensare e di lavorare: la residenza digitale va considerata una soluzione emergenziale, o anche una soluzione praticabile a prescindere da fattori contingenti, come lo è stato ad esempio la pandemia?



GIACOMO: La *digital liveness* a volte viene percepita come una situazione "fai da te", ognuno trasmette nella sua cameretta, si fa i suoi settaggi e via. Non sempre questo è un male, ma si rischia di diffondere l'idea che si tratti di un "modo minore", di un ripiego, come spesso è successo durante la pandemia. C'è sicuramente bisogno di più occasioni come quelle del bando per concentrare risorse, confrontarsi nel merito e allenarsi a ragionare su una scala più strutturata e sfaccettata.

Nello specifico: come cambia il modo di lavorare in una residenza digitale? Quali sono le criticità derivanti dalla mancanza di un lavoro in presenza, dall'assenza del

contatto umano diretto con le persone con cui si lavora? E quali sono invece i vantaggi e gli aspetti positivi?

GIACOMO: Come detto, è la prima volta per noi che lavoriamo assieme, per cui la scoperta dei ritmi di lavoro era inevitabile. La distanza fomenta sicuramente il ragionamento, la produzione di appunti, il *brainstorming* tentacolare. Poi però arriva il momento di concretizzare, e fortunatamente abbiamo avuto modo anche di lavorare in compresenza, il che, lo ammetto, resta ancora per me un fattore difficilmente sostituibile in ambito creativo. Anche perché non guidiamo la stessa macchina: Napo si occupa del disegno preparatorio e dell'esplorazione dal vivo degli ambienti, io dell'impianto drammaturgico e dell'interpretazione. Le due cose mi sembrano strettamente connesse, teoricamente e performativamente, e quindi vivono del costante prendersi le misure a vicenda.

NAPO: La capacità di relazionarsi è influenzata solo in parte dalla presenza fisica. Per creare in gruppo in una situazione in cui non è sempre possibile incontrarsi, la prima cosa da fare è non impigliarsi nei propri pensieri sulla mancanza del contatto umano. Sappiamo bene quanto il contatto umano possa risultare impossibile anche quando l'umano è proprio davanti a noi e da questo, per sottrazione, sappiamo gestirci a qualsiasi distanza.

Più in generale, come sta cambiando secondo voi l'approccio all'arte alla luce delle nuove tecnologie, sia da un punto di vista filosofico che metodologico?

GIACOMO: Mi viene da dire che sta cambiando in maniera prevedibile. All'inizio mi sembra naturale che l'utilizzo delle nuove tecnologie avvenga sull'onda del fattore novità, appunto, e quindi anche con una sincera dose di curiosità. Ma trovo altrettanto



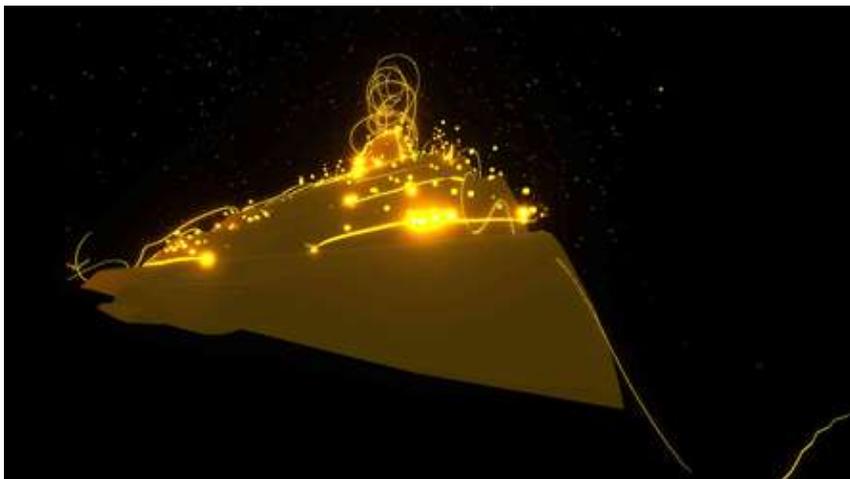
naturale che diventino nient'altro che ulteriori strumenti a disposizione. Non è un giudizio di merito, attenzione: semplicemente trovo che un ologramma, per dire, è pienamente valorizzabile solo quando diventa un'opzione tanto pratica e malleabile quanto lo può essere una scenografia in cartongesso. Certo è pure vero che proprio adesso si parla di Metaverso. Ma su questa cosa forse ha voglia di sbizzarrirsi Napo.

NAPO: È molto difficile descrivere una curva di cambiamento nel momento in cui sta avvenendo e la si sta vivendo. Inoltre dedicare del tempo a creare queste descrizioni toglie energie che potrebbero essere dedicate al creare seguendo flussi di idee più trasversali, che vengono da più lontano e possono arrivare più lontano. Questo non vuol dire non sfruttare le nuove tecnologie (che di nuovo generalmente hanno davvero poco), ma usarle cercando di dargli un senso che sopperisca all'immenso vuoto pneumatico di cui sono strutturalmente permeate. Per quanto mi riguarda sono in grado di stare ore in VR come ore su carta e matita, e quando il nascente Metaverso crollerà sotto il suo stesso peso, la fonte delle idee non rovinerà con lui.

In che modo si trasforma il rapporto con il pubblico, nel momento in cui si lavora da remoto e si presenta poi l'esito di un progetto pensato per avere nel web il proprio spazio di fruizione ideale?

GIACOMO: Credo che entri in gioco una maggiore fiducia nel pubblico, e una maggiore vulnerabilità dell'artista. Da remoto il pubblico ha semplicemente più potere. Nel luogo fisico del teatro, lo spettatore sottostà a sovrastrutture comportamentali evidenti. Distrarsi a teatro è disagiata, perché bisogna cercare di non mostrarsi distratti. Per non parlare di quanto sia difficile lasciare uno spettacolo in corso rispetto a chiudere una scheda di *streaming*. Durante un evento digitale questa pressione si vaporizza, il controllo lo spettatore non lo percepisce, anzi è proprio lo spettatore ad essere in controllo. Per questo parlo di fiducia: affido la creazione al gentile (speriamo) pubblico, consapevole che quello ne farà ciò che vuole. Credo che sia una buona cosa; almeno finché questo non comporti perdere completamente l'alternativa dello spazio rituale fisico. Ma non credo ci sia questo rischio nel breve periodo. Poi, chissà.

Alla luce di quanto detto finora, ci illustrereste il progetto al quale avete lavorato e che presenterete



nella settimana delle Residenze Digitali?

GIACOMO: *WOE – Wastage of Events* è un percorso in irrealità virtuale, articolato in concrezioni surreali, ancorato a inconsci reali. Quanti dati, utili o inutili, vengono generati dall'uso quotidiano di un terminale? Quante stringhe di codice restano immagazzinate senza scopo? Quante sovrascrizioni può sopportare una memoria digitale prima di frammentarsi? E una memoria

psichica? Sono queste le coordinate del nostro *tour* attraverso luoghi poligonali in rovina.

NAPO: Si tratta di un progetto essenziale, fatto di solo testo e scenografia. Può essere seguito dall'inizio alla fine, oppure ci si può concentrare sulle singole immagini ed espressioni chiave, per questo motivo si presta sia alla trasmissione in *streaming* che ad una eventuale messa in scena dal vivo. È un condensato delle immagini e



dei riferimenti che io e Giacomo abbiamo in comune, da quelli letterari passando per quelli cinematografici, musicali, videoludici. Quello che vedrete è il distillato di un *brainstorming* continuo, rivestito di una estetica polimorfa e ripieno dell'intangibile scienza della sfumatura.

www.residenzedigitali.it

Realizzato nell'ambito della Media Partnership con il progetto Residenze Digitali

Tweet

Residenze Digitali: intervista a Albertini, Di Maio, Montanini

Scritto da [Il Pickwick](#)



Si svolge dal 22 al 28 novembre la Settimana delle Residenze Digitali, un festival *online* dedicato alle contaminazioni tra le *performing arts* e l'ambiente digitale. Sette progetti, selezionati su centosettantotto partecipanti al bando, si susseguiranno per sette giorni, consentendo l'esplorazione e la sperimentazione di nuove forme di fruizione attraverso la Rete: progettualità legate a linguaggi artistici diversificati, che trovano nel web il loro spazio espressivo ideale.

Il progetto nasce dal bando delle Residenze Digitali, 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Il Pickwick accompagna questo progetto con un ciclo di interviste agli artisti partecipanti. Sette domande per sette progetti che si succederanno in sette giorni.

Per la quinta intervista abbiamo incontrato Isabel Albertini, Simona Di Maio e Lorenzo Montanini, coautori del progetto *Into the Woods – La finta nonna*.

Per prima cosa ci raccontereste il vostro percorso artistico? Come nasce la vostra esperienza? Come si è formata la vostra poetica?

Il nostro percorso artistico insieme è cominciato a Londra durante la pandemia. Ci siamo conosciuti in occasione della creazione dello spettacolo *White Sound* vincitore del bando indetto dal Maeci "Vivere all'italiana sul palcoscenico", un progetto teatrale creato per il portale web *Italiana*. Dopo questa esperienza, la spinta per continuare a lavorare assieme era molto viva. Abbiamo quindi deciso di nutrirla

provando a immaginare una proposta che ci permettesse di continuare a fare teatro in questo nuovo contesto.

Abbiamo iniziato ad immaginare un linguaggio che, con l'uso della camera, acquistasse senso e potenza e così ci siamo direzionati verso il teatro di figura dove la più "piccola cosa" può diventare grande e stupefacente.

Into the Woods nasce dall'incrocio delle nostre esperienze artistiche in un momento in cui tutta l'arte dal vivo era immobile, sospesa in attesa di un futuro ancora incerto.

Isabel Albertini porta nel progetto l'esperienza artigianale, legata alla costruzione degli oggetti, al cucito, al riciclo artistico di materiali poveri, Simona Di Maio l'esperienza più che decennale di teatro per e con i bambini, Lorenzo Montanini il lavoro interdisciplinare tra teatro, video e *performance*.

Qual è stata la molla che vi ha spinto a partecipare al bando delle Residenze Digitali? E cosa vi aspettate possa germogliare da questa esperienza?

Raccogliere una sfida: teatro e nuove tecnologie. Ovvero mantenere l'artigianalità del teatro includendo il video, sperimentando con il 360°, il *lidar scanner*, il suono *binaural*. Lavorare per capire quale tecnologia si integrava meglio



con le nostre esigenze e quelle del pubblico che avevamo scelto: i bambini.

Ci aspettiamo che germogli lo spettacolo, sia in video che in 360°, che si intreccino relazioni durature con i partner, che si creino nuovi legami e nuovi "pubblici".

Il bando delle Residenze Digitali era un'opportunità perfetta per noi, perché siamo un gruppo appena formato ed *Into the Woods* nasce per essere sviluppato in relazione alla dimensione digitale. Il video 360° ci ha aperto un altro orizzonte perché visto con gli occhiali per il VR (Realtà Virtuale) trasforma piccoli oggetti in cose enormi, lascia il pubblico libero di scegliere cosa guardare e mantiene la dimensione di finzione teatrale; la telecamera 360° non ha fronte e retro: tutto è svelato.

Il lavoro con le *tutor* ha condotto allo scambio di esperienze e professionalità, conducendo la nostra sperimentazione verso un lavoro che promuovesse sempre lo scambio tra reale e virtuale, in un'esperienza ludica che tenesse conto anche della fatica di indossare il *cardboard*.

Per questo lo spettacolo sarà diviso in piccoli capitoli della durata di pochi minuti ciascuno. Al termine di ogni video, nella versione finale del progetto, sarà proposta un'attività manuale, per offrire una sana alternanza di esperienze, e per stimolare una reazione creativa e manuale agli stimoli visivi e sonori del video.

Un nuovo modo di pensare e di lavorare: la residenza digitale va considerata una soluzione emergenziale, o anche una soluzione praticabile a prescindere da fattori contingenti, come lo è stato ad esempio la pandemia?

Per chi vive tra l'Italia e l'Inghilterra, la residenza digitale è uno stato molto più frequente di quello che si immagini. È una soluzione che nasce dalla mancanza della fisicità e che può generare cose nuove e impreviste, come lo è stato per noi.

Le Residenze Digitali si inseriscono quindi in un contesto che comincia da un lato a discutere la sostenibilità di scambi e viaggi continui (come sta facendo ad esempio la Comunità Europea con il progetto *Perform Europe*), dall'altro che dia legittimità artistica a progetti concepiti e nati per il digitale senza perdere la performatività e la presenza, necessarie a fare teatro. È quindi sperimentazione pura perché il campo delle *digital performing arts*, pur esistendo ormai da anni, è ancora molto fluido, in costante ridefinizione, e sono proprio questa sua "liquidità" e la natura essenzialmente ibrida, a qualificarlo come spazio di ricerca.



Nello specifico: come cambia il modo di lavorare in una residenza digitale? Quali sono le criticità derivanti dalla mancanza di un lavoro in presenza, dall'assenza del contatto umano diretto con le persone con cui si lavora? E quali sono invece i vantaggi e gli aspetti positivi?

Il cambiamento più importante ci sembra che sia la virtualità delle interazioni con gli altri artisti che partecipano alla Settimana delle Residenze

Digitali. La tempistica dello scambio è più concisa e ridotta, mentre il tempo di lavoro si dilata. Nella nostra esperienza di residenza digitale abbiamo alternato lavoro in presenza e il lavoro virtuale.

Alcune volte si ha la percezione che il digitale aumenti la distanza, altre, come per magia, che l'accorci, l'azzeri e ci faccia sentire un unico gruppo.

Per esempio avere contatti con le *tutor* esclusivamente in digitale ha permesso di unire luoghi completamente diversi nello stesso tempo, cosa che difficilmente sarebbe potuta accadere dal vivo.

Crediamo quindi che le questioni critiche siano l'assenza delle possibilità del lavoro fisico, e la difficoltà dell'interazione virtuale.

Si sente la mancanza di un tipo specifico di dialogo che è necessario e che va oltre le parole, che appartiene al corpo. Nella dimensione digitale i nostri corpi sono spesso soli, l'unico elemento vivo nella stanza. E allo stesso tempo è l'unicità di questa condizione di solitudine fisica e unione digitale che è alla base del lavoro di ricerca.



Più in generale, come sta cambiando secondo voi

l'approccio all'arte alla luce delle nuove tecnologie, sia da un punto di vista filosofico che metodologico?

Dipende dall'uso che si fa della tecnologia. Quanto più la si usa per la sua capacità di fare esperienza, di unire, di creare legami e relazioni, tanto più è efficace dal nostro punto di vista. Per il teatro che ci immaginiamo, l'obiettivo è sempre arrivare all'altro, al pubblico, allo spettatore piccolo o grande che sia. Ci piace pensare che le tecnologie digitali vadano verso questo obiettivo, tendano una mano e stimolino una viva interazione.

La tecnologia è uno strumento e, come in tanti altri campi, è quindi anche parte del "messaggio" come scriveva McLuhan. La scelta del mezzo vincola e dà forma alle interazioni tra chi partecipa all'esperienza. Il digitale/virtuale facilita le relazioni ma ne modifica l'essenza, ad esempio eliminando la compresenza di corpi in uno stesso spazio. La ricerca quindi si orienta a capire come e in che modo questo avviene, ad esplorare le potenzialità del mezzo e le sue conseguenze sul piccolo gruppo sociale che è coinvolto nella *performance*/spettacolo.

Noi ci siamo chiesti: cosa succede ad un pubblico di bambini, ormai tutti nativi digitali, in questa interazione? In che modo si può integrare con l'esperienza teatrale?

In che modo si trasforma il rapporto con il pubblico, nel momento in cui si lavora da remoto e si presenta poi l'esito di un progetto pensato per avere nel web il proprio spazio di fruizione ideale?

Torniamo sempre al corpo come punto di riferimento. In un teatro non ci sono soltanto gli artisti, il pubblico è parte della corporeità di uno spettacolo.



C'è l'imprevedibilità delle reazioni che sono immediate, che appartengono al momento presente.

La replica di un prodotto non dal vivo genera necessariamente un tipo di fruizione diversa.

La sfida quindi è avvicinarsi a quell'intimità che si genera in teatro, comprendere se e come sia possibile tradurla attraverso un'esperienza *online*.

Laddove ogni spettatore è nella sua abitazione, o come potrebbe essere nel nostro caso, a scuola, viene a mancare

proprio la ritualità del teatro: le luci che si abbassano, il silenzio, il sipario che si apre e quel momento che è unico e avviene in uno spazio condiviso che si nutrirà per un'ora forse di respiri, colpi di tosse voci ed applausi a scena aperta. Eppure sono tanti i punti in comune. Quando si presenta un'esperienza di fruizione in 360° si presenta un lavoro già precostituito (proprio come uno spettacolo) che centra l'attenzione però sulla libertà dello spettatore di muoversi in uno spazio dato; lo spettatore diventa quindi attore e vive la storia in maniera immersiva e attiva. È libero di uscire dalla realtà virtuale quando vuole, come è libero anche di uscire dal teatro durante lo spettacolo. L'opera è influenzata dalle scelte visive e dal percorso scelto, per cui il risultato dell'esperienza sarà comunque diversa da spettatore a spettatore, proprio come avviene a teatro.

Alla luce di quanto detto finora, ci illustrereste il progetto al quale avete lavorato e che presenterete nella settimana delle Residenze Digitali?

La finta nonna è un antenato della più celebre *Cappuccetto Rosso*. In questa versione la bambina non ha bisogno dell'uomo adulto (il cacciatore) che arriva a salvarla dai pericoli che si nascondono quando si va via di casa. La bambina è perfettamente capace di cavarsela da sola, è furba e intelligente e si crea degli alleati lungo la strada (il Fiume Giordano e la Porta Cancellò) che la aiuteranno a fuggire dall'Orca che la insegue.

È la storia quindi di una bambina che diventa donna autodeterminandosi e, allo stesso tempo, liberandosi attraverso l'aiuto di una comunità.

Il linguaggio che abbiamo scelto è il teatro d'oggetti. La storia de *La finta nonna* è realizzata ricreando la scenografia in miniatura, su un tavolo. Tutto è stato costruito da noi con oggetti di uso comune riciclati. Gli oggetti sono ripresi da molto vicino per alterare la percezione della dimensione delle cose.

Questo progetto è il frutto di circa sei mesi di sperimentazione su materiali, manipolazione degli oggetti, uso della telecamera e intersezione tra artigianale e digitale.



Abbiamo realizzato una serie di filmati in 360 gradi che permettono un'immersione nella scenografia in miniatura che sarebbe impossibile altrimenti. In questo senso l'uso della tecnologia diventa essenziale e non ornamentale: è il video in 360° a rendere unica e irripetibile quest'esperienza.

La sfida è utilizzare il video quindi, non come necessità tecnica ma sostanziale, in maniera che lo spettacolo non perda le caratteristiche di artigianalità e rispetti la pratica etica ed estetica del nostro fare teatrale.

Isabel, Simona e Lorenzo

www.residenzedigitali.it

Realizzato nell'ambito della Media Partnership con il progetto Residenze Digitali

Tweet

Residenze Digitali: intervista alla compagnia fuse*

Scritto da [Il Pickwick](#)



Si svolge dal 22 al 28 novembre la Settimana delle Residenze Digitali, un festival *online* dedicato alle contaminazioni tra le *performing arts* e l'ambiente digitale. Sette progetti, selezionati su centosettantotto partecipanti al bando, si susseguiranno per sette giorni, consentendo l'esplorazione e la sperimentazione di nuove forme di fruizione attraverso la Rete: progettualità legate a linguaggi artistici diversificati, che trovano nel web il loro spazio espressivo ideale.

Il progetto nasce dal bando delle Residenze Digitali, 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.

Il Pickwick accompagna questo progetto con un ciclo di interviste agli artisti partecipanti. Sette domande per sette progetti che si succederanno in sette giorni. Incontriamo oggi i membri del gruppo fuse*, autori del progetto *Sàl | Rite*.

Per prima cosa ci raccontereste il vostro percorso artistico? Come nasce la vostra esperienza? Come si è formata la vostra poetica?

fuse* nasce nel 2007 con l'obiettivo di esplorare le potenzialità espressive date dall'utilizzo delle tecnologie digitali nell'arte del *design* e della comunicazione basata sui nuovi *media*. Sin dalle origini la ricerca dello studio ha avuto come obiettivo primario la creazione di installazioni e *performance* multimediali con l'intento di coinvolgere profondamente il pubblico, cercando di amplificare l'impatto

emotivo della narrazione. Dai primi test con l'arte digitale immersiva, siamo arrivati a concepire delle produzioni artistiche *tout court*, come la *live media performance* [Dökk](#) o installazioni multimediali come [Multiverse](#) e [Artificial Botany](#). Nel corso degli anni lo studio si è evoluto, tendendo verso un approccio sempre più olistico alla creazione di nuovi progetti. Affidandosi ad un *modus operandi* che valorizza la sperimentazione pura con l'intento di realizzare opere in grado di ispirare le persone, spostare i confini e cercare nuove connessioni tra luce, spazio, suono e movimento.

Abbiamo da sempre cercato di legare il nostro sviluppo a quello della comunità in cui operiamo sostenendo, promuovendo ed ideando progetti che hanno come obiettivo la diffusione della cultura e della conoscenza. Con questo intento dal 2016 co-produciamo il festival di musica elettronica ed arti digitali [NODE](#), che tra l'altro avrà una decima edizione a Modena a dicembre 2021.

La nostra poetica si è formata da un processo continuo di ricerca, sperimentazione e commistione tra diverse competenze e tecnologie. Amiamo ispirarci alla natura e alla scienza tenendo sempre le persone al centro dei nostri progetti, cercando di creare opere ed esperienze capaci di generare un senso di empatia per poter contribuire attraverso l'arte a rendere maggiormente accessibile a tutti la complessità della realtà in cui viviamo.

Qual è stata la molla che vi ha spinto a partecipare al bando delle Residenze Digitali? E cosa vi aspettate possa germogliare da questa esperienza?

Residenze Digitali rappresenta per noi un'occasione di incontro e di contaminazione creativa tra diverse professionalità e linguaggi espressivi. Artisti, performer, musicisti, curatori, docenti, direttori di festival e teatri si interrogano sui temi della performatività digitale, della sperimentazione visiva e del rapporto con la fruizione del pubblico. Essendo in piena fase di sviluppo di *Sàl*, la possibilità di presentare e far testare al pubblico un progetto ancora *work in progress*, è stata la motivazione principale che ci ha spinto a partecipare, per permettere di raccogliere informazioni preziose per migliorare l'opera e il processo creativo. Confidiamo che questa esperienza possa creare legami e confronti creativi duraturi, con gli altri artisti e partner.



Un nuovo modo di pensare e di lavorare: la residenza digitale va considerata una soluzione emergenziale, o anche una soluzione praticabile a prescindere da fattori contingenti, come lo è stato ad esempio la pandemia?

La residenza digitale può non essere intesa solo come una "relazione a distanza" ma andrebbe integrata in un processo di condivisione e disseminazione creativa già dal momento della nascita di un progetto artistico e multidisciplinare, soprattutto se pensato per avere una fruizione digitale. Nel nostro caso il confronto con *tutor*, partner e altri artisti ci ha permesso di approfondire alcuni aspetti del lavoro durante il proprio sviluppo, creare un dialogo con persone con diverse sensibilità che tramite un occhio esterno ci hanno messo in discussione e ci hanno aiutato a co-creare il progetto in quanto tale. Ci ha aiutato ad avere una regolarità di condivisione ed è stato un modo per interrogarci sulla potenzialità del *medium*, avendo la necessità di pensare ad una restituzione finale che si rivolgesse ad un pubblico ampio.

Nello specifico: come cambia il modo di lavorare in una residenza digitale? Quali sono le criticità derivanti dalla mancanza di un lavoro in presenza, dall'assenza del contatto umano diretto con le persone con cui si lavora? E quali sono invece i vantaggi e gli aspetti positivi?

Certamente abbiamo percepito la difficoltà di trasferire una ricerca in essere, in un momento in cui idee



e formalizzazione di pensiero sono ancora in fase divergente e caotica. È sfidante mostrare un progetto nelle sue fasi più delicate e anche non convincenti, con la paura che non sia mai abbastanza maturo per il giudizio esterno. Nel nostro caso è stato molto utile integrare nel processo metodologie di *Design Thinking*, per interrogarci sui bisogni del pubblico, per cercare di creare un'esperienza che fosse significativa ed emotivamente rilevante,

anche se non in presenza. Il lavoro da remoto ha sicuramente permesso una maggiore flessibilità rispetto ai tempi di confronto con i partner e le *tutor* e ha permesso una maggiore sostenibilità ambientale, limitando i viaggi e permettendo incontri più frequenti. Nella nostra residenza, la presenza *live* è stata comunque possibile, in quanto abbiamo organizzato uno studio *visit* in presenza durante i sei mesi di ricerca e questo ci ha fatto valorizzare aspetti insostituibili, come l'emozione, lo stupore, l'energia dell'espressione corporea sul palco di un teatro.

Più in generale, come sta cambiando secondo voi l'approccio all'arte alla luce delle nuove tecnologie, sia da un punto di vista filosofico che metodologico?

La relazione tra arte e tecnologia esiste da sempre: spesso le innovazioni più forti dal punto di vista artistico sono state rese possibili anche da innovazioni tecnologiche che hanno permesso agli artisti di esprimersi in un modo diverso da come avevano fatto fino a quel momento. Niente di nuovo dunque da questo punto di vista, se non per il fatto che oggi queste innovazioni avvengono in modo sempre più veloce e frequente. In questo momento dove la tecnologia offre infinite possibilità, crediamo che la capacità di scegliere cosa è essenziale per l'espressione – pur rimanendo eleganti nella narrazione – sia fondamentale per riuscire a realizzare progetti che offrano un indirizzo di senso per le persone e che non siano semplicemente degli *showcase* tecnologici.

In che modo si trasforma il rapporto con il pubblico, nel momento in cui si lavora da remoto e si presenta poi l'esito di un progetto pensato per avere nel web il proprio spazio di fruizione ideale?

Si pensa al pubblico non come ad un singolo, ma come ad una collettività. Si cerca di



valorizzare l'inclusività, la trasparenza, la sensibilità del messaggio. *Sàl | Rite* è pensato per essere fruito in uno spazio intimo, come quello domestico, uno spazio che è rifugio e protezione. In un progetto pensato per una fruizione da remoto, il pubblico è la cassa armonica, colui che fa risuonare il messaggio che si cerca di veicolare. Proprio su questo si basa il prototipo che presenteremo per Residenze Digitali. Questo prototipo vuole essere il punto di partenza per la creazione di un futuro archivio di emozioni, di sensazioni, una mappatura collettiva del "sentire" individuale che resterà e sarà esplorabile. Proprio

perché l'esperienza da remoto è integrata nel processo stesso, essa non è un fine ma un mezzo espressivo. Cambia la cura nel comunicarla, nel progettare e nel mettere lo spettatore a suo agio, facendolo sentire comunque parte di un rito collettivo, in modo che si superi l'individualismo del singolo utente, generando una complessità che possa essere arricchente per tutti.

Alla luce di quanto detto finora, ci illustrereste il progetto al quale avete lavorato e che presenterete nella settimana delle Residenze Digitali?

Per Residenze Digitali presenteremo una versione *stand-alone* di *Sàl | Rite*, che assume la forma di una sessione *live* di meditazione guidata in cui i tracciati neurofisiologici dei partecipanti vengono raccolti in tempo reale, seguendo un parallelo ideale con quella che sarà la struttura della *performance* dal vivo. In futuro infatti, questa meditazione avverrà nello stesso momento in cui avverrà una *performance* sul palco di un teatro e le due esperienze, attraverso uno scambio continuo di dati in tempo reale, si influenzeranno a vicenda. Al termine della meditazione che in questa versione del prototipo avverrà



online, il partecipante sarà accompagnato in un momento di rielaborazione e consapevolezza rispetto all'esperienza appena vissuta, attraverso alcune domande volte all'analisi delle proprie percezioni ed emozioni. Questa parte dell'esperienza verrà presentata per la prima volta in occasione di Residenze Digitali, con lo scopo di testare una serie di funzionalità in fase di sviluppo che porteranno alla futura creazione dell'archivio. Durante la settimana di Residenze, organizzeremo

anche un *talk* con Roberto Ferrari (istruttore di *mindfulness* e co-creatore del *concept* di *Sàl | Rite*) e Sergio Bertolucci (scienziato, fisico delle particelle ed ex-direttore della Ricerca al CERN di Ginevra) per approfondire le connessioni concettuali del progetto con il mondo scientifico e fisico.

www.residenzedigitali.it

Realizzato nell'ambito della Media Partnership con il progetto Residenze Digitali

Tweet

Residenze Digitali: intervista a Chiara Taviani

Scritto da [Il Pickwick](#)



Si sta svolgendo dal 22 al 28 novembre la Settimana delle Residenze Digitali, un festival *online* dedicato alle contaminazioni tra le *performing arts* e l'ambiente digitale. Sette progetti, selezionati su centosettantotto partecipanti al bando, si susseguiranno per sette giorni, consentendo l'esplorazione e la sperimentazione di nuove forme di fruizione attraverso la Rete: progettualità legate a linguaggi artistici diversificati, che trovano nel web il loro spazio espressivo ideale.

Il progetto nasce dal bando delle Residenze Digitali, 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 di Rubiera), la Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova e ZONA K di Milano.



Il Pickwick accompagna questo progetto con un ciclo di interviste agli artisti partecipanti. Sette domande per sette progetti che si succederanno in sette giorni.

Concludiamo oggi questo percorso raccogliendo le considerazioni di Chiara Taviani, autrice del mediometraggio *Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen*.

Per prima cosa ci racconteresti il tuo percorso artistico? Come nasce la tua esperienza? Come si è formata la tua poetica?

Vengo da una formazione classica, ho iniziato con una disciplina molto difficile e rigorosa come la danza classica. Mi sono orientata in seguito verso un percorso più contemporaneo con una formazione professionale in danza contemporanea includendo anche il teatro. Il teatro mi ha permesso di ampliare la visione della *performance* e mi ha permesso di sviluppare una poetica che includesse anche la questione drammaturgica al suo interno.

Nel 2010, dopo tanti anni in Francia, ho conosciuto Michela Lucenti e Balletto Civile con i quali ho collaborato per tanto tempo, in seguito ho fondato assieme a Carlo Massari la C&C Company con la quale ho avuto il privilegio di ricevere vari riconoscimenti in Italia e all'estero. Dopo queste esperienze

collettive ho avuto bisogno di ripartire da un progetto solista e di ritrovare un'identità propria. Ho iniziato così a collaborare come artista indipendente con vari artisti di provenienza totalmente diversa; ho coreografato l'opera della compositrice Alexandra Grimal, ho creato un film con l'artista portoghese Henrique Furtado Vieira, ho lavorato per vari registi come Marco Baliani e ho continuato la mia propria ricerca per definire un linguaggio che potesse rappresentarmi al massimo delle mie possibilità. Chiaramente non si smette di crescere, mai.

Qual è stata la molla che ti ha spinto a partecipare al bando delle Residenze Digitali? E cosa ti aspetti possa germogliare da questa esperienza?

L'interesse per il cinema e la creazione di un lavoro digitale creato per uno schermo. La creazione di un film è stimolante almeno quanto una creazione scenica per quanto mi riguarda. La telecamera mi permette di accedere ad alcune immagini che non potrei ottenere senza il *focus* di una telecamera. Quello che amo del cinema è la possibilità che ha di farti vedere quello che decide lui. Porre l'attenzione su un dettaglio è molto più complesso a teatro. Spero che questa esperienza mi permetta di continuare una ricerca a cavallo fra il cinema e la *performance*, vorrei trovare dei dispositivi scenici capaci di includere entrambi i linguaggi.



Un nuovo modo di pensare e di lavorare: la residenza digitale va considerata una soluzione emergenziale, o anche una soluzione praticabile a prescindere da fattori contingenti, come lo è stato ad esempio la pandemia?

Penso che sia assolutamente una soluzione praticabile a prescindere dalla situazione attuale. La ricerca digitale che per la maggior parte dei casi viene svolta da casa offre un tempo di lavoro prezioso; prima di tutto ci pone nuovamente davanti a noi stessi senza grandi possibilità di dispersione, ci troviamo al lavoro su noi stessi tramite uno o più dispositivi tecnologici. Trovo che la residenza digitale nutra una parte importante di creatività *nascosta*. Una creatività meno esposta e più personale che sbocci a prescindere su un risultato o meno. Il digitale è un filtro importante che permette una libertà non indifferente, trovo che sia assolutamente indispensabile sperimentare anche questo tipo di ricerca.

Nello specifico: come cambia il modo di lavorare in una residenza digitale? Quali sono le criticità derivanti dalla mancanza di un lavoro in presenza, dall'assenza del contatto umano diretto con le persone con cui si lavora? E quali sono invece i vantaggi e gli aspetti positivi?

Il modo di lavorare non penso che cambi moltissimo, credo che ognuno di noi abbia una propria metodologia che applichi sia dal vivo che in digitale. Sicuramente il rapporto con la tecnologia diventa una questione fondamentale, diventa uno strumento imprescindibile, in qualche modo diventa il corpo dell'idea. È vettore importante, per altro la sua inarrestabile evoluzione rende la ricerca abbastanza frenetica. Se dovessimo stare al passo delle nuove tecnologie dovremmo concentrarci solo su una ricerca digitale, il fatto che per noi invece sia uno strumento collaterale permette sicuramente di trovare nuove possibilità di espressione e di arricchire il proprio linguaggio.

Più in generale, come sta cambiando secondo te l'approccio all'arte alla luce delle nuove tecnologie, sia da un punto di vista filosofico che metodologico?



Su questo tema mi sto interrogando molto, la natura del mio progetto ha un forte rapporto con il passato e con il *vintage*. Questo mi ha portato molto a interrogarmi su quanto le nuove tecnologie ci proiettino su un futuro che definirei eternamente irraggiungibile poiché ancor più veloce del futuro stesso. Il ritmo della tecnologia è molto più veloce di noi, basti vedere i *social network* che ci annunciano le cose prima di scoprirle in modo *reale*. Noi abbiamo la possibilità di seguire questo ritmo ma anche di opporci a questo ritmo creando un'arte che tocchi altre corde della tecnologia. Credo che tutto dipenda da come viviamo singolarmente questi cambiamenti generazionali, quale è per noi il punto di realtà? Stare al passo con le tecnologie, essere aggiornati, possedere questi nuovi strumenti per conoscere più cose possibili, oppure

usarle in base alle proprie necessità senza vederle come unico specchio della realtà? E soprattutto in quale momento possiamo parlare di *realtà*?

In che modo si trasforma il rapporto con il pubblico, nel momento in cui si lavora da remoto e si presenta poi l'esito di un progetto pensato per avere nel web il proprio spazio di fruizione ideale?

Il rapporto con il pubblico cambia molto; il progetto una volta completato viene messo in Rete e quindi inizia la propria vita virtuale. Che è molto diversa dalla vita che avrebbe di fronte a un pubblico in uno spazio dal vivo, prima di tutto perché in quel caso il pubblico condivide lo stesso spazio fisico e offre un'immediata risposta al progetto.

Per me preparare un progetto apposito significa tenere conto di questa distanza *fisica* cercando di usare i punti di forza del digitale primo su tutti, *l'universalità*.

Alla luce di quanto detto finora, ci illustreresti il progetto al quale hai lavorato e che presenti nella settimana delle Residenze Digitali?

Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen è un mediometraggio realizzato grazie all'uso del Blue Screen. Il progetto esplora le possibilità di modificazione dell'immagine tramite la variazione del *background*. Inserendo una figura viva all'interno di un'immagine fissa creiamo una variazione di percezione ed una nuova possibilità di lettura.

Si susseguono così dei *tableaux vivants* che trattano di *realtà*, sia nella loro realizzazione artigianale *vintage*, sia nella loro drammaturgia.

Il film verrà presentato durante la settimana di Residenze Digitali sotto forma di otto episodi di circa



otto minuti ciascuno.

www.residenzedigitali.it

Realizzato nell'ambito della Media Partnership con il progetto Residenze Digitali

Tweet



[La Settimana delle Residenze Digitali – IN THE NET](#)



Home / 2021 / Novembre / 12 / La Settimana delle Residenze Digitali

RESIDENZE DIGITALI | UNIVERSI DA ESPORARE

La Settimana delle Residenze Digitali

La Redazione di InTheNet · 2 mesi ago · 15 min read



Interdisciplinarietà, tecnologia e bellezza

Torna, con la seconda edizione, **La Settimana delle Residenze Digitali** – da lunedì 22 a domenica 28 novembre. Un appuntamento che vedrà protagonisti Chiara Taviani, Jan Voxel, Giacomo Lilliu/Collettivo Onar e Lapis Niger, Margherita Landi con Agnese Lanza, i Fuse*, Montanini/Di Maio/Albertini, e Mara Oscar Cassiani – con *performance* innovative nel panorama teatrale italiano, a cui il pubblico potrà accedere *online*.

Ciò a cui assisteremo potrà essere il lavoro concluso oppure la restituzione della fase del processo creativo alla quale sono giunti gli artisti in 'residenza digitale'. In questo caso, sarà ancora più interessante seguire i vari appuntamenti dato che saremo invitati a scoprire le potenzialità di progetti performativi nel momento in cui possono ancora seguire strade diverse o arricchirsi di nuovi spunti e contenuti.

A promuovere l'iniziativa, il *Centro di Residenza della Toscana* (Armunia e CapoTrave/Kilowatt), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT, la *Cooperativa Anghiari Dance Hub*, ATCL – *Circolo Multidisciplinare del Lazio per Spazio Rossellini*, il *Centro di Residenza dell'Emilia-Romagna* (L'arboreto – Teatro Dimora di Mondaino e La Corte Ospitale di Rubiera), la *Fondazione Luzzati Teatro della Tasse* di Genova e ZONA K di Milano.

Quando e come nasce il progetto

L'idea di Residenze Digitali si è sviluppata in pieno lockdown, nella primavera del 2020, e per comprendere questa prima fase abbiamo intervistato **Luca Ricci** – condirettore di Kilowatt Festival con Lucia Franchi ed entrambi coordinatori, insieme ad Armunia, della prima e della seconda edizione del progetto: «L'11 marzo 2020 abbiamo chiesto a cinquanta colleghi del mondo dello spettacolo di leggere un pezzetto di *C'era due volte il Barone Lamberto* di Gianni Rodari e lo abbiamo trasmesso online a puntate. Un progetto che ha raggiunto oltre 180 mila visualizzazioni. Verso la fine, un nostro collaboratore storico, Gianluca Cheli, responsabile della comunicazione e social media manager, ci ha incoraggiati a sviluppare un'idea partendo dagli ottimi risultati ottenuti e ci ha proposto di trasferire sul digitale il percorso di residenze che, di solito, facciamo presso il Teatro della Misericordia di Sansepolcro. Dopo questo spunto, Lucia (Franchi) e io abbiamo chiamato Angela Fumarola e Fabio Masi, di Armunia – dato che anche la loro realtà fa parte del Centro di Residenza della Toscana – e abbiamo chiesto la loro adesione. Dopodiché abbiamo contattato gli artisti per comprendere se ci fosse un interesse da parte loro e poi abbiamo pubblicato un Bando nel quale abbiamo specificato che l'obiettivo non era ricevere le riprese video dei loro spettacoli, bensì progetti che trovassero nell'ambiente digitale uno spazio di sviluppo ideale. Pensati, quindi, appositamente per quello spazio. Dopo il lancio del Bando è successo qualcosa di inaspettato: in un Paese dove difficilmente si aderisce ai progetti altrui, ci sono arrivate le richieste di adesione come *partner* di Anghiari Dance Hub e di Amat. In corsa, siamo così riusciti a offrire non più due bensì cinque residenze digitali agli artisti che avremmo selezionato».

Luca Ricci prosegue soffermandosi sulla figura delle *tutor*: «Da subito ci siamo resi conto di voler coinvolgere dei professionisti con competenze specifiche e, di conseguenza, ci siamo rivolti ad Anna Maria Monteverdi – forse la principale studiosa, in Italia, nell'ambito delle tecnologie multimediali applicate allo spettacolo dal vivo – e a Federica Patti che, negli anni, ha sviluppato un processo trasversale tra il teorico e il pratico, sia come curatrice di rassegne di produzioni digitali sia come studiosa. Quest'anno, poi, essendo aumentati i *partner* e, di conseguenza, il numero di residenze artistiche offerte, ci siamo rivolti altresì a Laura Gemini, professoressa associata in Sociologia dei processi culturali e comunicativi, con ampie e comprovate competenze nel settore».

La selezione dei progetti è stato il primo scoglio da superare, così come il chiarire gli obiettivi del Bando ed è sempre Ricci a spiegare: «Non ci interessava un qualcosa che sostituisse lo spettacolo dal vivo, sebbene qualcuno in quei primi mesi ci accusasse di voler 'ammazzare' il teatro. Per fortuna, il teatro, non lo ammazza nessuno e la sua forza, secolare, è quella di essere un incontro tra esseri umani dal vivo. Noi si andava a esplorare uno spazio ulteriore, che molti artisti praticano da tempo. In quel frangente, però, nel mondo dello spettacolo dal vivo, il nostro è stato il tentativo più strutturato di portare avanti tale esplorazione. La risposta è andata al di là delle nostre aspettative: l'anno scorso ci sono arrivate quasi trecento domande e, a quel punto, ci siamo incamminati in quella che poteva considerarsi una 'terra sconosciuta' per scoprire quali progetti trovavano, nello spazio digitale, un valore aggiunto. Oltre ai cinque selezionati, abbiamo fatto una lista di altrettante proposte che ci parevano interessanti. Una tra queste, mi piace ricordarlo, è stata sostenuta da un altro soggetto, ATCL, che nel frattempo si era aggiunto come *partner*».

Un successo che si è deciso di replicare anche nel 2021. È ancora Luca Ricci a sottolineare come in questa seconda edizione si siano aggiunti, come *partner* «il Teatro della Tosse, Zona K e le due realtà che compongono il Centro di Residenza dell'Emilia-Romagna». E aggiunge: «Ovviamente quest'anno hanno risposto al Bando un numero inferiore di artisti – dato che, l'anno scorso, a causa del lockdown, gli stessi avevano poche opportunità di continuare il proprio lavoro dal vivo – però con dei progetti molto più mirati. Rispetto ai 178 progetti presentati, la mia sensazione è che il livello medio sia più alto. Dei sette scelti, direi che la differenza risiede nel fatto che almeno due – se non tre – tra gli artisti coinvolti hanno già una loro storia in ambito digitale e vantano un pubblico che li segue da anni. E però tengo a sottolineare che abbiamo dialogato anche con artisti che finora non avevano mai esplorato questi media e che hanno approfittato del Bando per sviluppare un'idea, appropriandosi – nel contempo – di nuove competenze grazie alle Residenze Digitali. Vorrei chiudere ricordando che noi tutti – *partner*, artisti e *tutor* – ci siamo sentiti e confrontati più volte nel corso dell'intero processo, che è durato ben sette mesi. E ogni mese, il dialogo è diventato collegiale. Siamo cresciuti insieme. Questo, credo sia uno tra i valori aggiunti del nostro progetto».

Il dialogo tra tutor e artisti

Per comprendere meglio la ricca proposta performativa, abbiamo contattato le tre tutor che hanno seguito gli artisti e le artiste nell'elaborazione dei progetti – alcuni dei quali ancora in progress e che, quindi, si svilupperanno ulteriormente nei prossimi mesi. Le performance in fieri o finite, che saranno presentate al pubblico online, si sono avvalse, come raccontato da Luca Ricci, del confronto con tre personaggi di spicco del mondo accademico italiano:

A raccontarci il dietro le quinte, sono quindi intervenute **Laura Gemini**, professoressa associata in Sociologia dei processi culturali e comunicativi e docente di Linguaggi mediati, performance e forme dello spettacolo, co-direttrice dell'Osservatorio sui pubblici dal vivo dell'Università di Urbino Carlo Bo – la quale, prima di entrare nel merito, ha tenuto a ricordare come «nel campo delle scienze della comunicazione, a livello accademico, l'interesse per il digitale» abbia portato anche «a ridefinire l'offerta formativa su dei percorsi laboratoriali specifici». Il digitale è entrato, quindi, a pieno titolo non solo nel settore artistico, dato che «la costruzione di consapevolezza critica e di professionalità nel campo è in continuo sviluppo anche a livello universitario». (Tra le sue pubblicazioni ricordiamo, *Liveness: le logiche mediatiche nella comunicazione dal vivo*, in *Sociologia della Comunicazione*, n. 51, 2016, e *Antidoto liveness: La performance dal vivo durante il Covid-19*, sempre in *Sociologia della Comunicazione*, n. 60, 2020).

Accanto a lei, **Anna Maria Monteverdi**, docente di Storia della scenografia alla Statale di Milano, autrice del volume – quanto mai inerente – *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova sfera tra videomapping, interaction design e intelligenze artificiali* (e del recentissimo *Scenografie. Storia della scenografia femminile dal Novecento a oggi*, entrambi per Dino Audino editore). Prima di spiegare alcuni passaggi utili a comprendere meglio i lavori delle e degli artisti coinvolti, Monteverdi ha sottolineato l'importanza anche storica di Residenze Digitali. È stata una delle rare possibilità concrete per aiutare gli artisti e permettere loro di sperimentare gli strumenti delle tecnologie e della rete in epoca di emergenza sanitaria e di chiusura dei teatri. Nel confronto tra la passata e questa edizione ha aggiunto «Quest'anno gli artisti si sono interrogati ancora più in profondità sui contenuti veicolati dalle tecnologie, su come far interagire il pubblico distante ma presente in rete, su come creare territori teatrali transmediali e, soprattutto, su come dare corpo drammaturgico a questo teatro- schermo, teatro-desktop».

Last but not least, **Federica Patti**, storica dell'arte, docente e curatrice della sezione DIGITALIVE, dedicata alla contaminazione cross-over fra scienza, media e musica del RomaEuropa Festival, e che collabora altresì alla creazione e realizzazione del programma multidisciplinare DAS – Dialoghi Artistici Sperimentali presso CUBO-Unipol Bologna. Prima di affrontare le specificità dei lavori in progress, la studiosa ha affermato che: «Residenze Digitali offre l'opportunità ad artisti e pubblico di entrare in contatto – e direi quasi in confidenza – con un ambiente che, ormai, attraversiamo tutti, come quello virtuale. Uno spazio dove possiamo trovare contenuti specifici pensati per la sua propria dimensione e che, pur non essendo fisico, può diventare un ambiente di residenza con le proprie peculiarità». (Tra le sue pubblicazioni, segnaliamo *A kind of magic in Quayola: re-coding*, a cura di J. Neutres, V. Catricalà Sikra, 2021) e *La performatività postumana in L'elettronica è donna* di C. Attonelli, G. Tomeo, Castelvecchi, 2021).

Artiste e artisti: impariamo a conoscerli

Sebbene le tutor abbiano concepito il loro lavoro in modo collegiale, ognuna ci ha raccontato alcune specificità creative e tecniche delle Compagnie coinvolte per dar modo ai lettori di apprezzare al meglio le performance – cogliendo sfumature di significato e scelte artistiche che, visto anche il nuovo medium, potrebbero sfuggire a uno sguardo non ancora avvezzo.

Prima di entrare nello specifico, Anna Maria Monteverdi ha voluto sottolineare un aspetto in particolare: «Metterei insieme il lavoro di Fisse*, Collettivo ONAR, Margherita Landi/Agnese Lanza, Chiara Taviani e Mara Oscar Cassiani (pur distanti come tecnologie) perché tutti, in qualche modo, parlano di 'internet coltitudine', dell'esperienza della 'loneliness digitale', alterando a vantaggio di un nuovo teatro, la percezione normalizzata di certe tecnologie di intrattenimento e di certe piattaforme usate per ben altri scopi. Per esempio, l'uso del visore sulla danzatrice e non sul pubblico, una meditazione che trasforma gli elementi neurofisiologici del meditante solitario in sculture di dati disponibili a tutti, un ambiente di realtà virtuale nel cui panorama immersivo si ritrova il limbo deserto di una graphic novel, una nuova forma di body art digitale per una performance wi-fi based che coreografa i gesti dell'internet slang, oppure la riscrittura di una videarte – per la Taviani – che usa il chromakee come maschera teatrale. La tematica di impegno ecologista, dunque attivista, è alla base di Jan Voxel in quello che chiamo un progetto di Antropocene in scena, dove le particelle inquinanti dell'aria diventano minuscole creature (i critters), che partecipano della performance in un'applicazione web in cui il pubblico è chiamato a interagire. Mentre il progetto del gruppo di Lorenzi Montanini riscrive da zero un nuovo teatro ragazzi con tecnologie video 360° e VR». E chiude con un augurio: «Dato fatto livello dei progetti presentati in questa edizione forse il prossimo anno si potrebbe pensare a una call tematicizzata. Questo perché, una volta che gli 'attrezzi' si conoscono bene, si può osare un po' di più e si può aspirare a una resa tecno-drammaturgica di tali strumenti assolutamente inedita».

Lorenzo Montanini, Simona Di Maio e Isabel Albertini presenteranno *Into the Woods – La finta nonna* (da lunedì 22 a domenica 26 novembre, ore 16.00). Sette appuntamenti quotidiani per la durata di circa 10 minuti l'uno.



Lorenzo Montanini, Simona Di Maio e Isabel Albertini con *Into the Woods – La finta nonna*

L'unico progetto pensato per i bambini, oltre che per gli adulti, nasce da un percorso, come spiega Federica Patti, «molto interessante, dato che gli artisti si sono posti la questione di come gestire una narrazione anche tecnologica nei confronti di un'audience infantile. Montanini, Di Maio e Albertini si sono domandati come potrebbero reagire i bambini nei confronti di una narrazione interattiva o di un'esperienza immersiva in realtà virtuale (VR). Il trio ha lavorato sulla composizione narrativa della favola ma anche sull'interrogativo di quale possa essere il miglior sistema tecnologico

per i fruitori della performance – e non solamente per la regia – e sulle possibilità di interazione dei bambini rispetto alla fluidità della narrazione».

Il progetto che sarà presentato è completo ma, arrivati alla fine, Montanini, Di Maio e Albertini hanno deciso di proseguire questa loro indagine producendo nuove fiabe per il futuro.

Chiara Taviani presenterà *Whatever happens in a screen stays in a screen* (da lunedì 22 a domenica 26 novembre, ore 18.00). Otto mini-film della durata di 8 minuti l'uno – con sottotitoli in italiano e in inglese.

È ancora Federica Patti a spiegare che il progetto di Taviani «è nato durante il lockdown del 2020, quando l'artista ha scelto di lavorare sulla dimensione domestica con drammaturgie e performance pensate per tale ambiente. Piccoli spazi, intimi, lontani dalla dimensione teatrale, diventavano palcoscenici per attori e performer costretti alla distanza e che interagivano in remoto. I mini-film che saranno presentati al pubblico non sono, però, quelli originali, bensì una rielaborazione di quella esperienza in chiave più cinematografica. Girati appositamente per Residenze Digitali vedranno una collocazione al chiuso ma non necessariamente in uno spazio casalingo».

Il progetto video che sarà trasmesso è, quindi, finito ma Chiara Taviani sta lavorando a una versione spettacolare dal vivo.



Chiara Taviani con *Whatever happens in a screen stays in a screen*

Margherita Landi e Agnese Lanza presenteranno *Dealing with Absence* (lunedì 22 novembre, ore 21.00). La prima, coreografa e antropologa, e la seconda, danzatrice e coreografa.



Margherita Landi e Agnese Lanza con *Dealing with Absence*

«Le due artiste lavorano al progetto», nota Laura Gemini «utilizzando un visore VR (di virtual reality) che trasmette immagini di film – scelte dalle due artiste – alle danzatrici, da loro selezionate attraverso una call su Instagram. Quest'ultimo medium diventa, esso stesso ambiente per lo sviluppo di una drammaturgia coreografica. In breve, le danzatrici si muovono nello spazio tridimensionale, indossando i visori come maschere e, attraverso gli stessi, vedono le immagini selezionate, restituendo allo spettatore a casa un progetto coreografico che è ideato da Landi e Lanza ma che accoglie altresì l'autorialità propria delle performer – ma non le immagini trasmesse dai visori».

Anche in questo caso ci troveremo di fronte a un progetto video concluso, sebbene il processo coreografico – di restituzione, partendo da immagini proposte alle danzatrici attraverso un visore – tornerà a essere indagato da Landi e Lanza in futuro.

Jan Voxel (gruppo composto dal fisico e informatico **Lorenzo Belardinelli**, dalla performer e regista teatrale **Cinzia Pietribiasi**), e dalla danzatrice e scenografa **Lidia Zanelli** presenterà *Olya legge i critters* (mercoledì 24 novembre, ore 21.00).

In questo caso Laura Gemini ci viene in aiuto per comprendere la complessità del *work in progress*: «Mentre online sarà trasmesso *Olga legge i critters*, un *live* radiofonico che racconterà in modo fantastico i *critters*», il collettivo Jan Voxel sta realizzando un progetto artistico multimediale più vasto, dedicato alle polveri sottili: «Un lavoro scientifico e performativo, intitolato *The Critters Room*, che porterà a costruire una *web application* interattiva per rendere 'visibile' l'aria, e i *critters*, ossia le particelle che la abitano, che respiriamo e che ci circondano». In questo caso non ci troveremo di fronte a un prodotto artistico finito, quanto a un tassello di un processo di ricerca multilinguistica che prevederà anche interventi dal vivo in varie comunità (dato che le polveri sottili ci riguardano tutti), installazioni e altri momenti performativi.



Jan Voxel con *The Critters Room*

I **fuse*** presenteranno *SājRīte – Studio 0.2* (giovedì 25 novembre, ore 20.30), una meditazione guidata in *live-streaming*.



I **fuse*** con *SājRīte – Studio 0.2*

Federica Patti fa notare come il pubblico si troverà di fronte a "un collettivo di *media artists* provenienti dalla sperimentazione tecnologica e che, da anni, si confrontano con il linguaggio teatrale. Questo lavoro fa parte di una trilogia. Il tema principale della loro ricerca «è l'interazione corporea di una danzatrice con un sistema tecnologico in cui è immersa – cercando di implementare l'interazione del pubblico nella performance attraverso la regia luci, il suono e la scenografia. Per *Residenze Digitali i fuse** si sono concentrati su un'interazione che si realizza attraverso un percorso di meditazione collettiva,

durante la quale i partecipanti dal vivo sono monitorati a livello di funzioni vitali e cerebrali, e i dati attinenti alle percezioni e sensazioni del pubblico diventano il materiale scenografico dello 'spettacolo', ossia i dati sono reinterpretati in tempo reale trasformandosi in un'operazione artistica». Gli spettatori da casa, quindi, potranno osservare la restituzione visiva delle sensazioni monitorate al pubblico presente dal vivo, «partecipando altresì alla meditazione come a un rito collettivo».

Giacomo Lillù/Collettivo **ONAR** e il fumettista **Lapis Niger** presenteranno *WOE – Wastage of Events* (venerdì 26 e sabato 27 novembre, ore 18.30).

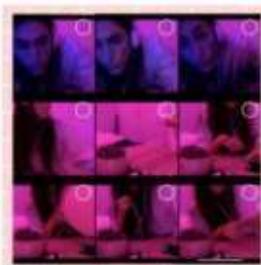
«Questo progetto è molto interessante», spiega Laura Gemini: «perché mette insieme input diversi sia dal punto di vista mediale o tecnologico sia della realizzazione. Un processo ideativo e creativo, ancora aperto a nuovi sviluppi, dove il collettivo parte dalla *graphic novel* dal sapore distopico di Martin Vaughn-James, del 1975, *The Cage*, per realizzare una performance in realtà virtuale da caricare sulla piattaforma Twitch. Una piattaforma che nasce per il gaming ma che vanta potenzialità interessanti per il *live* e l'interattività».

Progetto ancora in progress, il pubblico si troverà immerso in un ambiente costruito per immagini e suoni, del quale si sta ancora sviluppando l'impianto narrativo.



Giacomo Lillù/Collettivo **ONAR** e **Lapis Niger** con *WOE – Wastage of Events*

Mara Oscar Cassiani presenterà *I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21* (domenica 28 novembre, ore 18.00). Artista *wi-fi based*, Cassiani lavora in ambito performativo e coreografico da anni.



Mara Oscar Cassiani con *I Am
Dancing in a Room_La Fauna 2k21*

Come spiega Gemini va notato il modo «in cui Cassiani ha virato l'esperienza delle Residenze Digitali nell'approfondimento delle tematiche che l'artista definisce di *internet solitude*, utilizzando l'immaginario della *internet culture* in maniera molto ricca e raffinata. Interessante, quindi, sia il contenuto sul quale sta lavorando – la solitudine digitale e i possibili rapporti all'interno dell'ambiente digitale – sia la messa a fuoco sul formato, che è parte di tale ambiente, da lei abitato quotidianamente. A differenza di altri artisti che hanno sperimentato un linguaggio per loro quasi nuovo, qui ci troveremo di fronte a un'artista già consapevole e padrona dei *media* che utilizza». L'appuntamento sarà, quindi, l'occasione per aggiungere un tassello alla sua personale ricerca estetica e all'approccio ai *media* da lei prescelto.

L'offerta performativa sarà arricchita da una serie di *talk*, fruibili liberamente, online da martedì 23 a venerdì 26 novembre, che ci aiuteranno a comprendere meglio tecniche e contenuti e a conoscere alcuni tra le artiste e gli artisti coinvolti.

La Settimana delle Residenze Digitali

da lunedì 22 a domenica 28 novembre

www.residenzedigitali.it

[La Settimana delle Residenze Digitali – IN THE NET](#)



Un reportage della manifestazione online giunta alla sua seconda edizione

La redazione di InTheNet

Da lunedì 22 a domenica 28 novembre si sono succeduti sul palco virtuale delle Residenze Digitali, Montanini/Di Maio/Albertini, Chiara Taviani, Margherita Landi con Agnese Lanza, Jan Voxel, i Fuse*, Giacomo Lilliù/Collettivo Ønar e Lapis Niger, e Mara Oscar Cassiani.

A promuovere l'iniziativa, il *Centro di Residenza della Toscana* (Armunia e 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 e La Corte Ospitale di Rubiera), la *Fondazione Luzzati Teatro della Tosse* di Genova e *ZONA K* di Milano.

Nel ruolo di *tutor*, Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti.

Day by day

Da lunedì 22 a domenica 28 novembre, alle ore 16.00, **Into the Woods – La finta nonna** di Lorenzo Montanini, Simona Di Maio e Isabel Albertini.

Composto da sette episodi della durata di circa cinque minuti l'uno, il progetto è stato pensato per bambini a partire dai 7 anni d'età, narrando – con un'artigianalità poetica in stile teleracconto di Giacomo Verde – la favola omonima, inclusa da Italo Calvino in *Fiabe Italiane*. Versione insieme antica e popolare di *Cappuccetto Rosso*, ha la ricchezza di un universo di personaggi fantastici – dal fiume Giordano all'orca pelosa – che accompagnano una bambina nel suo cammino incantato per scoprire che la generosità viene sempre premiata.

Grazie alla telecamera in macro, i bambini si sono tuffati in un universo in miniatura, mentre il *live streaming* a 360° ha permesso loro di guardarsi intorno proprio come se accompagnassero la bimba nel bosco, condividendone gli incontri.

L'esperienza è stata resa fruibile da *computer*, *smartphone* o *tablet* – ma il consiglio era di utilizzare un caschetto per la realtà virtuale o un Oculus.

Un lavoro molto godibile che permette di riempire le nuove tecnologie con i racconti della nostra tradizione.

Da lunedì 22 a domenica 28 novembre, alle ore 18.00, **Whatever happens in a screen stays in a screen** di Chiara Taviani.

I mini-film della durata di circa otto minuti l'uno, hanno coinvolto diversi *performer/artisti* in grado di reinterpretato le "quattro pareti domestiche" del periodo del *lockdown*, inserendo nella narrazione una buona dose di ironia (da notare lo *short film* interpretato da Marco Quaglia).

I corti utilizzavano la tecnica detta *chroma key* (ossia, chiave cromatica) o *green screen* (schermo verde). Questa tecnica permette di realizzare effetti speciali mediante l'unione di due sorgenti video. Vi spieghiamo come. Prima, occorre girare un'azione davanti a un fondale verde chiaro (per l'esattezza il pantone 354), che sostituiremo – durante il montaggio – con la foto del luogo nel quale vogliamo sia ambientata la scena (da una villa di Malibù al suolo di Marte, da una foresta tropicale a un fiume abitato da alligatori). Il segreto di tale tecnica è che il *performer* non indossi nulla di verde o tendente al verde perché, altrimenti, gli indumenti di tale colore "torerebbero", lasciando intravedere lo sfondo e annullando l'illusione.

Tutte da scoprire le *location* degli otto mini-film, che rimandano alla possibilità di creare universi anche in un guscio di noce.

Lunedì 22 novembre, alle ore 21.00, **Dealing with absence** di Margherita Landi e Agnese Lanza.

Un lavoro su più livelli sia visivi sia narrativi ove si mixano sollecitazioni video differenti per fruitore e *performer*. Le danzatrici indossano un Oculus che suggerisce loro immagini da re-interpretare, mentre lo spettatore non osserva solamente le *performance* bensì l'interazione o mancanza di interazione delle danzatrici con lo spazio circostante – a volte claustrofobico/costretto e altre, al contrario, aperto, come un vicolo o un passaggio. La sensazione che si avverte, complice anche la scelta musicale, è che si sia sempre, in qualche misura, immersi in un universo che esclude/respinge – come se l'Oculus rinchiusesse la danzatrice in un mondo a parte anche quando la stessa si muove in mezzo ad altri.

Le immagini video sono inframmezzate, però, da un secondo livello narrativo: pensieri che si diffondono su tematiche quali l'intimità, l'assenza, il riflesso di sé – postate e appese come in una bacheca, che è insieme diario intimo esperienziale e pubblica condivisione.

E ancora, ogni sequenza è montata cinematograficamente per restituire un prodotto esteticamente complesso – sia a livello di suoni/musiche; sia di riprese, scelta del colore, accelerazioni del ritmo, e un montaggio parallelo che rimanda a quello delle attrazioni.

Un'opera dai molteplici strati concettuali ed espressivi.

Mercoledì 24 novembre, alle ore 21.00, **Olga legge i critters**. In questo caso si è ascoltato un *live* radiofonico – realizzato in collaborazione con Mikroradio – estratto dal progetto **The Critters Room** di Jan Voxel (Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi e Lidia Zanelli).

L'esperienza è stata soprattutto a livello uditivo dato che, da subito, ci si è ritrovati immersi nei suoni ambientali che dovrebbero avvolgerci quando afferriamo la realtà dei *critters* – che popolano l'aria intorno a noi. Musiche suggestive per ricreare un'atmosfera insieme bucolica e mistica. Pensieri filosofici e spiegazioni scientifiche a inframmezzare i voli pindarici di coloro che hanno cercato di interpretare le forme (con una buona dose di fantasia e libere associazioni d'idee) delle minuscole particelle che condividono il nostro stesso spazio vitale.

Step di un progetto complesso che potrà dispiegarsi su più anni, utilizzando linguaggi e media diversi – dall'installazione alla *performance* – per renderci tutti più consapevoli della presenza delle polveri sottili. Un tuffo nell'ambiente con un'alta dose di progettualità concettuale e artistica.

Giovedì 25 novembre, alle ore 20.30, **Sál|Rite – Studio 0.2** dei fuse*. Un'autentica meditazione guidata in *live-streaming*.

Sál è il terzo capitolo di una trilogia di *live media performance*. Il primo, *Ljós* (ossia Luce) indagava il venire alla luce (anche in senso metaforico), il secondo, *Dökk* (Buio), narrava il mutamento nella percezione del reale dalla nascita alla morte; e, infine, *Sál* (in islandese: Anima) si concentra sulle esperienze umane liminali – tra sogno e veglia, tra morte e vita, al limite della percezione.

In **Sál|Rite** (che non è **Sál|Live**, ossia lo spettacolo che avrà una sua propria dimensione teatrale), da casa o in studio, si è sperimentata individualmente e collettivamente una pratica di meditazione, mentre sul *personal computer* erano decodificati – in tempo reale – i tracciali neurofisiologici dei partecipanti dal vivo – resi visibili a quelli in remoto come dati sullo schermo.

Un esperimento ai confini tra fruibile e visibile, di passaggio – esteticamente e concettualmente – verso la *performance teatrale*.

Venerdì 26 novembre (e in replica e sabato 27), alle ore 18.30, **WOE – Westage of events**

di Giacomo Lilliu, Lapis Niger e il Collettivo Önar. Esperienza in *live streaming* sulla piattaforma Twitch. Il progetto ha una forte valenza fantastica, ossia mira a coinvolgere lo spettatore in un universo fantascientifico – un pianeta/discarda deserto dove un narratore extradiegetico vuole tradurre in oggetti della nostra esperienza reale la sequenza di immagini proposte. Ai confini tra video-gioco e *animéshon*, lentamente la voce sviluppa un abbozzo di narrazione in un passato futuribile – chiaramente distopico: improvvisamente compare una scuola, con i suoi interni vuoti, notturni, e l'occhio inizia a trasformarsi in una telecamera montata su *steadycam*: siamo noi stessi il Narratore?

In un'aula quelli che sembrano schermi/pannelli appesi alle pareti fanno pensare che, un domani, lo spettatore potrà intervenire aprendo spazi ulteriori di interazione e così diversificare la narrazione in base a tali scelte. Proviamo la medesima sensazione quando ci viene in mente che potremmo accedere a un corridoio laterale, aprendo un'altra porta.

In contemporanea si può intervenire a una *chat* – ma lo scambio di battute tra gli spettatori non modifica la narrazione.

Suggeritori di interazione e il profilarsi di un racconto strutturato che andranno ulteriormente sviluppati.

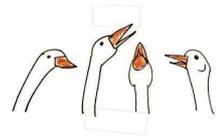
Domenica 28 novembre, alle ore 18.00, **I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21** di Mara Oscar Cassiani.

Un *live streaming* che tuffa gli spettatori in rete nel mondo degli internauti. Venti minuti per conoscere un frammento di vita di Ding Yun o di Roland, per ascoltare un'esecuzione al pianoforte o i pensieri al confine del filosofico di un giovane che si sta preparando a uscire. Nello stesso istante in cui, in Italia, sono le 18.00 e ci colleghiamo in rete, magari stesi sul divano sotto un *plaid*, ci accorgiamo che la notte a Taiwan impazza.

Interni ed esterni si sovrappongono – tra luci stroboscopiche e un neon da cucina, una camminata in strada o la *toilette* allo specchio.

La sensazione che se ne ricava è insieme di solitudine e condivisione. Aldilà dei limiti fisici imposti dalla distanza – che è sì fisica ma anche culturale – può un mezzo che rende gli esseri umani visibili/udibili, ma non toccabili, avvicinarci?

Un lavoro, questo di Cassiani, che solleva domande importanti soprattutto in tempo di Covid, distanziamento sociale e continui divieti agli spostamenti e ai viaggi.



Residenze Digitali 2021

Residenze Digitali è un progetto nato nel 2020 da un'idea del Centro di Residenza della Toscana (Armunia, Capo Trave/Kilowatt), che nel corso del tempo ha raccolto moltissimi sostenitori e partner, tra cui: Cooperativa Anghiari Dance Hub, Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT, ATCL Associazione Teatrale dei Comuni del Lazio per Spazio Rossellini, Centro di Residenza dell'Emilia-Romagna (L'Arboreto – Teatro Dimora di Mondaino, La Corte Ospitale di Rubiera), Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova, Associazione ZONA K di Milano.

La volontà principale degli organizzatori della residenza è dare uno spazio di creazione ed espressione a quei performer che intendano confrontarsi con il digitale in un modo non esclusivamente documentativo, ma prendendosi il rischio di saggiarne le peculiarità.

Dal 22 al 28 ottobre si è tenuta **La settimana delle Residenze Digitali**, momento di restituzione dei lavori delle sette realtà artistiche selezionate dal bando e seguite per sette mesi dalle strutture partner e da tre tutor, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti e Laura Gemini.

Dopo aver seguito con attenzione questo momento di confronto con il pubblico, abbiamo deciso di lasciare alcune impressioni su ciò che ognuno di noi ha visto e ascoltato.

Dealing with absence (Recensione di Francesca Picci)



Quello che *Dealing with absence* offre allo spettatore è la visione di un viaggio privato, intimo e personale che le danzatrici coinvolte nel progetto di **Margherita Landi** e **Agnese Lanza** compiono indossando visori VR e danzando partiture fisiche di film che raccontano e declinano il tema dell'assenza (*Lo specchio* di Tarkoskij, *Persona* di Bergman, solo per citarne alcuni).

Il pubblico può assistere a questo viaggio da lontano, da dietro il proprio schermo, e netta rimane per tutto il tempo la consapevolezza che la danza continuerebbe - e quindi continuerà - anche senza di lui.

Lo spettatore non vede mai nulla di ciò che appare alle danzatrici attraverso i visori: è nell'intimo della performer che accade un qualcosa che il corpo attraversa rendendolo visibile. Un viaggio solitario anche quando il passo è a due e la danza si fa dialogo: non c'è spazio fisico comune, le stanze e i luoghi rimangono separati, nessun contatto tra i corpi che vivono nello stesso istante in un altrove definito e indefinibile la stessa esperienza.

E danzare l'esperienza appare il modo più profondo di viverla.

I frammenti compositivi vengono interrotti dalla saltuaria apparizione di alcuni fotogrammi, didascalie di pensiero e immagini di film – un semplice Instagram - in un gioco di riconoscimenti, specchi e riflessioni.

L'infinito in un mare di pixel...

un progetto di Margherita Landi, Agnese Lanza

regia VR Margherita Landi

con Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria, Cora Gasparotti

produzione Gold Enterprice

Sàl | Rite - studio 0.2, Compagnia fuse* (Recensione di Marta Cristofanini)

Sàl in islandese significa *anima*. E l'intera performance digitale a cui ho assistito e preso parte muove i propri passi da lì: trovare un modo per farla emergere, renderla visibile, l'anima. Come? Attraverso il corpo e la rivelazione di alcuni dei suoi stati interiori, che spesso rimangono una sottotraccia del nostro vivere quotidiano, senza che ve ne sia né comprensione né consapevolezza.

Attraverso una sessione di meditazione guidata da **Roberto Ferrari**, accompagnata sonoramente e graficamente dai suoi due collaboratori e in qualche modo rappresentata da due giovani che eseguivano insieme a noi spettatori digitali la seduta, si poteva raggiungere uno stato quasi ipnotico di profondo rilassamento. Sbirciando dalla mia posizione supina, si potevano notare dei grafici sulla schermata video in cui erano rappresentate le onde cerebrali, riprese in tempo reale durante le varie fasi della meditazione (le onde Alpha e Theta), insieme alla raffigurazione del battito cardiaco delle due giovani partecipanti in presenza (che avevano degli elettrodi disposti appositamente in punti chiave del corpo per favorire la registrazione e visualizzazione di questi dati).

Dopo l'esperienza ci è stato chiesto di contribuire all'indagine su questo "rito" compilando un questionario riguardante le nostre percezioni in base agli stimoli sensoriali ricevuti e al tipo di evocazioni mnemoniche che l'esperienza ci ha risvegliato.

Ho trovato interessante il lavoro soprattutto perché mi ha presa alla sprovvista: non sono sicura rientri a pieno titolo in quella che definirei "performance digitale"; la trovo piuttosto simile al gettare le basi per una ricerca sullo stato psico-fisico indotto dalle pratiche meditative. Per cui, è stato curioso prendervi parte, ma rimango disorientata a livello artistico ed emotivo rispetto a dove collocarla come esperienza, e a cosa aspettarmi dall'evoluzione di questo lavoro in futuro.

un progetto di fuse*

concept Roberto Ferrari

sound design Nicola Berselli

un ringraziamento speciale ad ASIA Modena, Elahe Rajabiani, Sergio Bertolucci



Olga legge i Critters (Recensione di Irene Buselli)

Credo che una delle virtù più preziose dell'arte in generale e del teatro in particolare sia quella di saper fare sintesi. Non so dire se *Olga legge i critters* si possa definire teatro, constando essenzialmente di una diretta radiofonica e una pagina web di immagini da scorrere, ma posso dire con certezza che l'esperienza proposta dalla compagnia **Jan Voxel** è un capolavoro di sintesi, in grado di unire tra loro concetti apparentemente distantissimi con illuminante leggerezza.

Lo spettatore è invitato a scorrere un archivio online di Critters, immagini di vetrini da microscopio contenenti polveri sottili e altre creature invisibili dell'aria. Nel frattempo, ascolta in cuffia voci di sconosciuti che "leggono" quei Critters, raccontando cosa vedono guardando le immagini – il cielo, una stella marina, un uomo che si cala da un palazzo, un sassofono, uno spermatozoo, una festa di chicchi di caffè, e così via.

Quello che all'inizio sembra un esercizio di fantasia fine a se stesso assume via via un diverso livello di profondità, agevolato da una voce che si intromette tra un "lettore di Critters" e l'altro con spunti e citazioni di Donna Haraway, Jason Moore, Matteo Meschiari, a ricordarci il significato politico dell'immaginazione: fuggire dalla tirannia dell'adesso-qui, inventare l'altro, scegliere dimensioni. Un popolo senza immaginazione è schiavo di chi controlla le immagini al posto suo, e questo deve preoccuparci perché, in un mondo in cui Google ci dice facilmente cosa c'è dietro la siepe, si rischia di smettere di immaginare l'infinito. E, sopra ogni cosa – qui Donna Haraway e le sue tesi ecologiste entrano con prepotenza e si rivelano il vero oggetto di interesse dell'intera esperienza – l'immaginazione è forse l'unica via d'uscita dall'agenda distopica antropocentrica e capitalocentrica, l'unico modo per riconciliare l'uomo alla natura e immaginare – appunto – un futuro di simbiosi e simpoiesi che ci consenta di sopravvivere su questo pianeta.

Olga legge i Critters sorprende per la semplicità con cui veicola allo spettatore una serie di concetti filosofici complessi, senza mai assumere toni didascalici o educativi. L'unico dubbio che resta al termine di questa esperienza, nel contesto di Residenze Digitali, è sulla sua natura performativa: è vero, il programma radiofonico è in diretta, ma la *liveness* emerge poco o nulla, tanto da far pensare

che un podcast registrato sortirebbe esattamente lo stesso effetto. Questo non toglie e non aggiunge nulla al lavoro di Jan Voxel, ma arricchisce il dibattito già aperto su cosa sia performance e cosa non lo sia.

un progetto di Jan Voxel (Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi, Lidia Zanelli)
estratto dal progetto “The critters room” in collaborazione con Mikroradio

in collaborazione con Compagnia Pietribiasi/Tedeschi

con il sostegno di Ateliersi (Bologna), Officina Leo van Moric (Parma)



I am dancing in a room (Recensione di Irene Buselli)

Prima di accedere alla visione di “I am dancing in a room”, c’è un foyer virtuale in cui si sosta per qualche minuto in attesa dell’inizio della performance. Nell’attesa ci vengono fornite le istruzioni per accedere a una pagina *Tumblr* che include l’*embedding* di un video in *live streaming*: sia tra gli spettatori che tra gli organizzatori che danno queste istruzioni è evidente, se non un vero e proprio senso d’impaccio, una certa mancanza di naturalezza nell’approcciarsi ai dettagli di questo mezzo digitale. Poi, qualche istante prima dell’inizio, fa una veloce apparizione **Mara Oscar Cassiani**, che si presenta, riassume i passaggi necessari per accedere e scappa rapidamente per “andare in scena”. Il cambio di tono dato dai suoi pochi secondi di presenza nel foyer è eclatante, e segna quella che sarà la cifra di tutta la performance: la completa disinvoltura nell’utilizzo del mezzo digitale. I sette performer connessi dai luoghi più disparati del globo – e su fusi orari lontanissimi – compaiono, scompaiono e ricompaiono continuamente in un affastellarsi di riquadri video, in cui nessuno fa quasi nulla e l’azione è forse proprio solo quella di lasciarsi osservare. L’impressione per lo spettatore è

quella di trovarsi di fronte alla home di un social network qualsiasi in cui entriamo per qualche secondo nelle stanze – room, appunto – di completi estranei, di cui scopriamo pezzetti di vita, idee, squarci di personalità, ma rispetto ai quali rimaniamo comunque totalmente distaccati e isolati. Questo è, dichiaratamente, il focus di *I am dancing in a room*, un focus molto attuale e intorno al quale Mara Oscar Cassiani e gli altri sei performer si muovono con grande scioltezza e alcune buone idee. Personalmente, però, non riesco a vedere in questi 45 minuti di voyerismo autorizzato qualcosa di più di un divertissement: nulla che susciti un pensiero originale, che stimoli un nuovo punto di vista, nulla che appassioni e neppure che infastidisca. La performance sembra rimarcare una realtà già nota ai più, senza darvi nessuna profondità superiore a quella della semplice constatazione.

un progetto di e con Mara Oscar Cassiani

Con Diana Anselmo, Eric Tsai, Eugene Poogene, Huang Ding Yun, Tseng Chih Wei, Roland Gunst

brano d'apertura Santo, Arturo Camerlengo

con il supporto di mpa Marche Spettacolo, Fusolab 2.0, Super Bubble, RomaEuropa Festival

Woe - Wastage of Events (Recensione di Eva Olcese)



È vero, c'è sempre un certo imbarazzo all'ingresso di una sala virtuale. Così è stato anche per *WOE - Wastage of Events*: una serie di minuti di attesa scanditi da una voce che voleva tranquillizzarci, dicendo che stavamo solo aspettando l'ingresso in sala di altri spettatori e poi sarebbe iniziato tutto. Appena entrati nel canale Twitch di **Lapis Niger** (pseudonimo di Matteo Palma), la monotonia di quella voce viene enfatizzata, spezzata e ribaltata dal tono metallico di **Giacomo Lilliù**: ci ritroviamo in una stazione, davanti a un negozio durante il Black Friday e poi di nuovo nel foyer virtuale, in attesa dell'inizio dello spettacolo in realtà virtuale.

Apertura file in corso...

Non avendo letto *The Cage* (1975), graphic novel di **Martin Vaughn-James**, non mi è chiaro quanto sia stato d'ispirazione al Collettivo Ønar per la scrittura della drammaturgia, pur essendo evidente e dichiarata la citazione nelle ambientazioni infestate e desolate. Non è solo perché procediamo in un deserto tra il post-apocalittico e il vaporwave, ma è anche la tensione creata dalle domande e dalla

ripetizione ciclica di frasi – in parte prese dalla chat del canale – a indurmi a pensare: “Dove sono andati tutti?”. La stessa voce metallica si stupisce di non trovare bambini davanti alla scuola con la facciata classicheggiante. “Forse – mi chiedo – niente è sopravvissuto all’ultimo backup ed è stata resa necessaria la scelta di una formattazione?”. Molto più probabilmente non c’è nulla di cui stupirsi: anche questa assenza di personaggi è un prestito da Vaughn-James, che definisce il suo fumetto sperimentale e criptico «A book with no story, a book with no characters». Ma anche lo stesso autore di *The Cage* si rifaceva al Nouveau Roman per questa abolizione ferrea di trama e personaggi. Come per ogni opera dal carattere postmoderno, tuttavia, non conta di chi sia l’idea originaria, quanto se il riutilizzo dei suoi stilemi sia riuscito. La mancanza di corporalità viene resa da Lapis Niger attraverso i movimenti scattosi con cui procediamo nella realtà virtuale, la sequenza ininterrotta di paesaggi e l’assimilarsi del nostro sguardo a quello del visore. Niente, quindi, ha l’aspetto di una esperienza VR realistica. Mentre entriamo negli spazi poligonali di questa scuola in rovina, ci muoviamo tra i corridoi traballanti, deserti se non per qualche *wallpaper*: la nostra attenzione è sempre più lontana dal dato umano, assecondando la voce metallica che da inizio spettacolo ripete una sequenza di dati su file creati, corrotti, distrutti e aperti. Entrando in questa performance di **Residenze Digitali** è come se ci fossimo spogliati della nostra materialità: ci siamo trasformati noi stessi in sequenze di dati e i nostri ragionamenti vengono totalmente indirizzati al mondo digitale. Le pareti spoglie della scuola si popolano di immagini di floppy disk in formato PNG, le stanze sono occupate da video della distruzione di un hard disk, da elementi pop come Pikachu e Tamagotchi, e la drammaturgia indaga il mondo della memoria digitale e indugia in riflessioni che vanno dalla definizione lessicale alla considerazione esistenziale. Ma è un digitale fallace, fatto di display in preda agli spasmi, di pixel sgranati, di memorie esterne soggette a continue frammentazioni. Ai nostri occhi sembra che la memoria digitale non conosca tempo, ma WOE ci ricorda che la memoria persiste e si sfalda. Persiste in quanto si sfalda.

È necessario formattare il disco, prima di poterlo utilizzare. Vuoi formattarlo?

Un comando del cursore ed ogni suono digitale è bandito, ogni tremore cessa. Il terminale comunica le ultime notifiche di sistema.

Performance in realtà virtuale, liberamente ispirata dal graphic novel “The Cage” di M. Vaughn-James
di e con Collettivo ØNAR (Giacomo Lilliù, Lapis Niger)
produzione MALTE

Whatever happens in a screen stays in a screen (Recensione di Matteo Valentini)



Ne *La Signorina Felicita ovvero la Felicità* Guido Gozzano descrive un suo non troppo distante alter ego mentre girovaga assieme all'ipotetica promessa sposa, Felicita, nella soffitta della villa di lei. Durante l'esplorazione, i due si trovano davanti a un abbaino decorato con alcuni paesaggi del Canavese, zona del Piemonte nord-occidentale in cui sorge la villa stessa:

*Non vero (e bello) come in uno smalto
a zone quadre, apparve il Canavese:
Ivrea turrata, i colli di Montalto,
la Serra dritta, gli alberi, le chiese.*

Il vetro accoglie la realtà circostante e, contemporaneamente, la scherma.

*Il Mondo: quella cosa tutta piena
di lotte e di commerci turbinosi*

è minaccioso ma, per il momento, inoffensivo: una sua immagine tipizzata e grossolana sta lì a separarlo dal poeta e dalla sua amata. Nell'elogio distaccato della finzione e nel riconoscimento del precario rifugio che questa offre dalla realtà si sostanzia una buona parte della poetica crepuscolare di Gozzano.

Una simile inquietudine nei confronti del mondo e un simile rapporto problematico con l'immagine percorrono le sette puntate in cui è suddivisa *Whatever happens in a screen stays in a screen* realizzato da **Chiara Taviani** con la partecipazione di diversi performer (**Loretta D'Antuono**, **Lorenzo De Simone**, **Marco Quaglia**, **Giselda Ranieri**, **Simone Zambelli**, **Natalia Vallebona** e **Ambra Chiarello**).

I video, realizzati interamente grazie all'uso del Blue Screen, vedono l'interprete di turno rappresentare un personaggio attraverso brevi frasi e gesti peculiari all'interno di ambienti che dovrebbero comporre la sua, pur improbabile, quotidianità: Simone Zambelli è uno scrittore di viaggi; Loretta D'Antuono è una giovane madre che cambia continuamente dimora; Ambra Chiarello è la guardiana di una villa con piscina che, nel tempo libero, si dedica alla cura delle mucche e alla preghiera. Al di là delle loro trame quasi pretestuose, ciò che realmente emerge dalle sette puntate è il gioco dei performer con lo spazio digitale che li circonda. "Proiettati" sopra immagini libere da

copyright, i loro corpi simulano un rapporto con gli oggetti attorno a loro, ma in modo scopertamente finto: quando Ambra Chiarello tende una manciata d'erba sotto il muso di una mucca immobile o Giselda Ranieri ritrae la mano da una teiera appoggiata a un fornello non intendono convincerci della veridicità dei loro gesti; anzi, la differenza di illuminazione tra i corpi vivi e lo sfondo statico, così come il loro sguardo fisso in macchina, disintegrano qualsiasi sospensione di incredulità. Come in Gozzano, l'immagine in Taviani è tutt'altro che aliena, anzi, appartiene a un universo estetico assolutamente riconoscibile: se nel primo caso vengono citate stampe a larga diffusione e semplici decorazioni artigianali, nel secondo sono riprese immagini create per essere facilmente comprensibili e assimilabili dal pubblico. Nonostante questa approssimazione a un grado zero del gusto, entrambe veicolano un profondo senso di incertezza e, a livello metatestuale, una forte dichiarazione anti-realistica. La differenza tra le due operazioni sta proprio nel rapporto problematico col contingente. Se in Gozzano l'immagine serve a schermare e decostruire una realtà valoriale e materiale serena nella sua grossolanità, benché inevitabilmente insoddisfacente (il giardino di una villa di campagna, la memoria pomposa del Risorgimento italiano, l'istituzione del matrimonio borghese), mentre in Taviani l'immagine, libera da copyright, non ha alcun referente e appartiene a uno spazio pubblico non collettivo, più astratto, incerto e sospeso di quello gozzaniano. L'immagine non scherma più una realtà specifica o specifiche insidie, dato che ignoto è chi e dove l'abbia scattata, e pure se l'abbia fatto davvero, se non l'abbia piuttosto creata attraverso un montaggio di componenti presi chissà dove.

Essa, inoltre, è priva di quel decadente sentimentalismo impregnato di malinconia per un passato sfuggito in un soffio: al contrario, è presa da una certa nostalgia di futuro, come se fosse bloccata nell'attimo in cui viene riprodotta e non potesse andare al di là dello schermo. Infatti, se Gozzano carica l'immagine di un certo passato, magari antidiluviano o ridicolo, ma la priva di un futuro che non sia quello della morte, Taviani agisce esattamente al contrario. Qui le immagini non hanno radici chiaramente definibili, ma contengono una sotterranea smania di futuro espressa soltanto nell'ultima delle sporadiche e misteriose frasi che accompagnano le sette puntate: «*Let's envision and create a place we would love to live*».

medio metraggio episodico realizzato grazie all'uso del blue screen

un progetto di Chiara Taviani

con Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona e Simone Zambelli

e con la gentile partecipazione di Francesco Montagna, Maura Teofili e Sofia Naglieri.

Into the woods- La finta nonna (Recensione di Matteo Valentini)

Il lavoro di **Lorenzo Montanini**, **Simona Di Maio** e **Isabel Albertini** non potrebbe essere più distante dal pregiudizio che vede il digitale come un mezzo incorporeo, freddo e sollevato dal tempo. Innanzitutto il contesto della loro opera risale a un'antica fiaba di origine abruzzese, *La finta nonna*, che rielabora la fiaba di Cappuccetto Rosso inserendovi alcuni elementi di trama poco familiari a chi non abbia letto *Fiabe italiane* di Italo Calvino. Anna viene mandata dalla madre a prendere il setaccio per la farina da sua nonna che, come noto, vive da sola in mezzo a un bosco. Nel tragitto la protagonista affronta alcune prove di generosità: dona delle ciambelle al fiume Giordano affinché abbassi le sue acque e unge i cardini della Porta Rastrello con i suoi panini all'olio per potervi passare attraverso. Giunta a casa della nonna, la bimba trova non il "classico" lupo, ma un'Orca, e le sue domande non riguardano tanto gli occhi, le orecchie o i denti del mostro, quanto l'abbondanza della peluria che copre il suo corpo. Con un inganno, Anna riesce a scappare dalle grinfie dell'Orca e a prendere il sentiero verso casa. Arrivata alla Porta Rastrello, questa spalanca il suo cancello, memore dei doni della sera prima. Lo stesso accade con il fiume Giordano, che abbassa le sue acque all'arrivo della bimba, ma travolge la malvagia creatura, concedendo alla storia il sospirato lieto fine.

I tre artisti contaminano l'utilizzo del video a 360° con la movimentazione manuale di un vero e proprio set: al di là dell'estrema cura nel creare le ambientazioni fisse (la casa di Anna, il bosco o il prato di fili di lana che costeggia il sentiero), particolarmente suggestive sono le operazioni di

manipolazione degli arredi, che vengono compiute allo scoperto, alimentando così la componente performativa. La fruizione non aiutata da un visore VR risulta un poco scomoda, poiché costringe lo spettatore a strisciare in continuazione il dito sullo schermo dello smartphone per poter apprezzare la complessità dell'ambientazione, e tuttavia è coerente con la natura artigianale dell'operazione, che riesce a unire in sé la vertigine visiva stimolata dal digitale e lo stupore fanciullesco che si prova, immancabilmente, di fronte al teatro dei burattini.

un progetto di e con Lorenzo Montanini, Isabel Albertini e Simone di Maio
realizzato a partire da una delle *Fiabe Italiane* di Italo Calvino, "La finta nonna"
regia video, 360° e scene Lorenzo Montanini
scene e pupazzi Isabel Albertini
manipolazione Simona di Maio



Residenze Digitali 2021

Residenze Digitali è un progetto nato nel 2020 da un'idea del Centro di Residenza della Toscana (Armunia, Capo Trave/Kilowatt), che nel corso del tempo ha raccolto moltissimi sostenitori e partner, tra cui: Cooperativa Anghiari Dance Hub, Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT, ATCL Associazione Teatrale dei Comuni del Lazio per Spazio Rossellini, Centro di Residenza dell'Emilia-Romagna (L'Arboreto – Teatro Dimora di Mondaino, La Corte Ospitale di Rubiera), Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova, Associazione ZONA K di Milano.

La volontà principale degli organizzatori della residenza è dare uno spazio di creazione ed espressione a quei performer che intendano confrontarsi con il digitale in un modo non esclusivamente documentativo, ma prendendosi il rischio di saggiarne le peculiarità.

Dal 22 al 28 ottobre si è tenuta *La settimana delle Residenze Digitali*, momento di restituzione dei lavori delle sette realtà artistiche selezionate dal bando e seguite per sette mesi dalle strutture partner e da tre tutor, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti e Laura Gemini.

Dopo aver seguito con attenzione questo momento di confronto con il pubblico, abbiamo deciso di lasciare alcune impressioni su ciò che ognuno di noi ha visto e ascoltato.

Dealing with absence (Recensione di Francesca Picci)



Quello che *Dealing with absence* offre allo spettatore è la visione di un viaggio privato, intimo e personale che le danzatrici coinvolte nel progetto di **Margherita Landi** e **Agnese Lanza** compiono indossando visori VR e danzando partiture fisiche di film che raccontano e declinano il tema dell'assenza (*Lo specchio* di Tarkoskij, *Persona* di Bergman, solo per citarne alcuni).

Il pubblico può assistere a questo viaggio da lontano, da dietro il proprio schermo, e netta rimane per tutto il tempo la consapevolezza che la danza continuerebbe - e quindi continuerà - anche senza di lui.

Lo spettatore non vede mai nulla di ciò che appare alle danzatrici attraverso i visori: è nell'intimo della performer che accade un qualcosa che il corpo attraversa rendendolo visibile. Un viaggio solitario anche quando il passo è a due e la danza si fa dialogo: non c'è spazio fisico comune, le stanze e i luoghi rimangono separati, nessun contatto tra i corpi che vivono nello stesso istante in un altrove definito e indefinibile la stessa esperienza.

E danzare l'esperienza appare il modo più profondo di viverla.

I frammenti compositivi vengono interrotti dalla saltuaria apparizione di alcuni fotogrammi, didascalie di pensiero e immagini di film – un semplice Instagram - in un gioco di riconoscimenti, specchi e riflessioni.

L'infinito in un mare di pixel...

un progetto di Margherita Landi, Agnese Lanza

regia VR Margherita Landi

con Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria, Cora Gasparotti

produzione Gold Enterprice

Sàl | Rite - studio 0.2, Compagnia fuse* (Recensione di Marta Cristofanini)

Sàl in islandese significa *anima*. E l'intera performance digitale a cui ho assistito e preso parte muove i propri passi da lì: trovare un modo per farla emergere, renderla visibile, l'anima. Come? Attraverso il corpo e la rivelazione di alcuni dei suoi stati interiori, che spesso rimangono una sottotraccia del nostro vivere quotidiano, senza che ve ne sia né comprensione né consapevolezza.

Attraverso una sessione di meditazione guidata da **Roberto Ferrari**, accompagnata sonoramente e graficamente dai suoi due collaboratori e in qualche modo rappresentata da due giovani che eseguivano insieme a noi spettatori digitali la seduta, si poteva raggiungere uno stato quasi ipnotico di profondo rilassamento. Sbirciando dalla mia posizione supina, si potevano notare dei grafici sulla schermata video in cui erano rappresentate le onde cerebrali, riprese in tempo reale durante le varie fasi della meditazione (le onde Alpha e Theta), insieme alla raffigurazione del battito cardiaco delle due giovani partecipanti in presenza (che avevano degli elettrodi disposti appositamente in punti chiave del corpo per favorire la registrazione e visualizzazione di questi dati).

Dopo l'esperienza ci è stato chiesto di contribuire all'indagine su questo "rito" compilando un questionario riguardante le nostre percezioni in base agli stimoli sensoriali ricevuti e al tipo di evocazioni mnemoniche che l'esperienza ci ha risvegliato.

Ho trovato interessante il lavoro soprattutto perché mi ha presa alla sprovvista: non sono sicura rientri a pieno titolo in quella che definirei "performance digitale"; la trovo piuttosto simile al gettare le basi per una ricerca sullo stato psico-fisico indotto dalle pratiche meditative. Per cui, è stato curioso prendervi parte, ma rimango disorientata a livello artistico ed emotivo rispetto a dove collocarla come esperienza, e a cosa aspettarmi dall'evoluzione di questo lavoro in futuro.

un progetto di fuse*

concept Roberto Ferrari

sound design Nicola Berselli

un ringraziamento speciale ad ASIA Modena, Elahe Rajabiani, Sergio Bertolucci



Olga legge i Critters (Recensione di Irene Buselli)

Credo che una delle virtù più preziose dell'arte in generale e del teatro in particolare sia quella di saper fare sintesi. Non so dire se *Olga legge i critters* si possa definire teatro, constando essenzialmente di una diretta radiofonica e una pagina web di immagini da scorrere, ma posso dire con certezza che l'esperienza proposta dalla compagnia **Jan Voxel** è un capolavoro di sintesi, in grado di unire tra loro concetti apparentemente distantissimi con illuminante leggerezza.

Lo spettatore è invitato a scorrere un archivio online di Critters, immagini di vetrini da microscopio contenenti polveri sottili e altre creature invisibili dell'aria. Nel frattempo, ascolta in cuffia voci di sconosciuti che "leggono" quei Critters, raccontando cosa vedono guardando le immagini – il cielo, una stella marina, un uomo che si cala da un palazzo, un sassofono, uno spermatozoo, una festa di chicchi di caffè, e così via.

Quello che all'inizio sembra un esercizio di fantasia fine a se stesso assume via via un diverso livello di profondità, agevolato da una voce che si intromette tra un "lettore di Critters" e l'altro con spunti e citazioni di Donna Haraway, Jason Moore, Matteo Meschiari, a ricordarci il significato politico dell'immaginazione: fuggire dalla tirannia dell'adesso-qui, inventare l'altro, scegliere dimensioni. Un popolo senza immaginazione è schiavo di chi controlla le immagini al posto suo, e questo deve preoccuparci perché, in un mondo in cui Google ci dice facilmente cosa c'è dietro la siepe, si rischia di smettere di immaginare l'infinito. E, sopra ogni cosa – qui Donna Haraway e le sue tesi ecologiste entrano con prepotenza e si rivelano il vero oggetto di interesse dell'intera esperienza – l'immaginazione è forse l'unica via d'uscita dall'agenda distopica antropocentrica e capitalocentrica, l'unico modo per riconciliare l'uomo alla natura e immaginare – appunto – un futuro di simbiosi e simpoiesi che ci consenta di sopravvivere su questo pianeta.

Olga legge i Critters sorprende per la semplicità con cui veicola allo spettatore una serie di concetti filosofici complessi, senza mai assumere toni didascalici o educativi. L'unico dubbio che resta al termine di questa esperienza, nel contesto di Residenze Digitali, è sulla sua natura performativa: è vero, il programma radiofonico è in diretta, ma la *liveness* emerge poco o nulla, tanto da far pensare

che un podcast registrato sortirebbe esattamente lo stesso effetto. Questo non toglie e non aggiunge nulla al lavoro di Jan Voxel, ma arricchisce il dibattito già aperto su cosa sia performance e cosa non lo sia.

un progetto di Jan Voxel (Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi, Lidia Zanelli)
estratto dal progetto “The critters room” in collaborazione con Mikroradio

in collaborazione con Compagnia Pietribiasi/Tedeschi

con il sostegno di Ateliersi (Bologna), Officina Leo van Moric (Parma)



I am dancing in a room (Recensione di Irene Buselli)

Prima di accedere alla visione di “I am dancing in a room”, c’è un foyer virtuale in cui si sosta per qualche minuto in attesa dell’inizio della performance. Nell’attesa ci vengono fornite le istruzioni per accedere a una pagina *Tumblr* che include l’*embedding* di un video in *live streaming*: sia tra gli spettatori che tra gli organizzatori che danno queste istruzioni è evidente, se non un vero e proprio senso d’impaccio, una certa mancanza di naturalezza nell’approcciarsi ai dettagli di questo mezzo digitale. Poi, qualche istante prima dell’inizio, fa una veloce apparizione **Mara Oscar Cassiani**, che si presenta, riassume i passaggi necessari per accedere e scappa rapidamente per “andare in scena”. Il cambio di tono dato dai suoi pochi secondi di presenza nel foyer è eclatante, e segna quella che sarà la cifra di tutta la performance: la completa disinvoltura nell’utilizzo del mezzo digitale. I sette performer connessi dai luoghi più disparati del globo – e su fusi orari lontanissimi – compaiono, scompaiono e ricompaiono continuamente in un affastellarsi di riquadri video, in cui nessuno fa quasi nulla e l’azione è forse proprio solo quella di lasciarsi osservare. L’impressione per lo spettatore è

quella di trovarsi di fronte alla home di un social network qualsiasi in cui entriamo per qualche secondo nelle stanze – room, appunto – di completi estranei, di cui scopriamo pezzetti di vita, idee, squarci di personalità, ma rispetto ai quali rimaniamo comunque totalmente distaccati e isolati. Questo è, dichiaratamente, il focus di *I am dancing in a room*, un focus molto attuale e intorno al quale Mara Oscar Cassiani e gli altri sei performer si muovono con grande scioltezza e alcune buone idee. Personalmente, però, non riesco a vedere in questi 45 minuti di voyerismo autorizzato qualcosa di più di un divertissement: nulla che susciti un pensiero originale, che stimoli un nuovo punto di vista, nulla che appassioni e neppure che infastidisca. La performance sembra rimarcare una realtà già nota ai più, senza darvi nessuna profondità superiore a quella della semplice constatazione.

un progetto di e con Mara Oscar Cassiani

Con Diana Anselmo, Eric Tsai, Eugene Poogene, Huang Ding Yun, Tseng Chih Wei, Roland Gunst

brano d'apertura Santo, Arturo Camerlengo

con il supporto di mpa Marche Spettacolo, Fusolab 2.0, Super Bubble, RomaEuropa Festival

Woe - Wastage of Events (Recensione di Eva Olcese)



È vero, c'è sempre un certo imbarazzo all'ingresso di una sala virtuale. Così è stato anche per *Woe - Wastage of Events*: una serie di minuti di attesa scanditi da una voce che voleva tranquillizzarci, dicendo che stavamo solo aspettando l'ingresso in sala di altri spettatori e poi sarebbe iniziato tutto. Appena entrati nel canale Twitch di **Lapis Niger** (pseudonimo di Matteo Palma), la monotonia di quella voce viene enfatizzata, spezzata e ribaltata dal tono metallico di **Giacomo Lilliù**: ci ritroviamo in una stazione, davanti a un negozio durante il Black Friday e poi di nuovo nel foyer virtuale, in attesa dell'inizio dello spettacolo in realtà virtuale.

Apertura file in corso...

Non avendo letto *The Cage* (1975), graphic novel di **Martin Vaughn-James**, non mi è chiaro quanto sia stato d'ispirazione al Collettivo Ønar per la scrittura della drammaturgia, pur essendo evidente e dichiarata la citazione nelle ambientazioni infestate e desolate. Non è solo perché procediamo in un deserto tra il post-apocalittico e il vaporwave, ma è anche la tensione creata dalle domande e dalla

ripetizione ciclica di frasi – in parte prese dalla chat del canale – a indurmi a pensare: “Dove sono andati tutti?”. La stessa voce metallica si stupisce di non trovare bambini davanti alla scuola con la facciata classicheggiante. “Forse – mi chiedo – niente è sopravvissuto all’ultimo backup ed è stata resa necessaria la scelta di una formattazione?”. Molto più probabilmente non c’è nulla di cui stupirsi: anche questa assenza di personaggi è un prestito da Vaughn-James, che definisce il suo fumetto sperimentale e criptico «A book with no story, a book with no characters». Ma anche lo stesso autore di *The Cage* si rifaceva al Nouveau Roman per questa abolizione ferrea di trama e personaggi. Come per ogni opera dal carattere postmoderno, tuttavia, non conta di chi sia l’idea originaria, quanto se il riutilizzo dei suoi stilemi sia riuscito. La mancanza di corporalità viene resa da Lapis Niger attraverso i movimenti scattosi con cui procediamo nella realtà virtuale, la sequenza ininterrotta di paesaggi e l’assimilarsi del nostro sguardo a quello del visore. Niente, quindi, ha l’aspetto di una esperienza VR realistica. Mentre entriamo negli spazi poligonali di questa scuola in rovina, ci muoviamo tra i corridoi traballanti, deserti se non per qualche *wallpaper*: la nostra attenzione è sempre più lontana dal dato umano, assecondando la voce metallica che da inizio spettacolo ripete una sequenza di dati su file creati, corrotti, distrutti e aperti. Entrando in questa performance di **Residenze Digitali** è come se ci fossimo spogliati della nostra materialità: ci siamo trasformati noi stessi in sequenze di dati e i nostri ragionamenti vengono totalmente indirizzati al mondo digitale. Le pareti spoglie della scuola si popolano di immagini di floppy disk in formato PNG, le stanze sono occupate da video della distruzione di un hard disk, da elementi pop come Pikachu e Tamagotchi, e la drammaturgia indaga il mondo della memoria digitale e indugia in riflessioni che vanno dalla definizione lessicale alla considerazione esistenziale. Ma è un digitale fallace, fatto di display in preda agli spasmi, di pixel sgranati, di memorie esterne soggette a continue frammentazioni. Ai nostri occhi sembra che la memoria digitale non conosca tempo, ma WOE ci ricorda che la memoria persiste e si sfalda. Persiste in quanto si sfalda.

È necessario formattare il disco, prima di poterlo utilizzare. Vuoi formattarlo?

Un comando del cursore ed ogni suono digitale è bandito, ogni tremore cessa. Il terminale comunica le ultime notifiche di sistema.

Performance in realtà virtuale, liberamente ispirata dal graphic novel “The Cage” di M. Vaughn-James
di e con Collettivo ØNAR (Giacomo Lilliù, Lapis Niger)
produzione MALTE

Whatever happens in a screen stays in a screen (Recensione di Matteo Valentini)



Ne *La Signorina Felicita ovvero la Felicità* Guido Gozzano descrive un suo non troppo distante alter ego mentre girovaga assieme all'ipotetica promessa sposa, Felicita, nella soffitta della villa di lei. Durante l'esplorazione, i due si trovano davanti a un abbaino decorato con alcuni paesaggi del Canavese, zona del Piemonte nord-occidentale in cui sorge la villa stessa:

*Non vero (e bello) come in uno smalto
a zone quadre, apparve il Canavese:
Ivrea turrata, i colli di Montalto,
la Serra dritta, gli alberi, le chiese.*

Il vetro accoglie la realtà circostante e, contemporaneamente, la scherma.

*Il Mondo: quella cosa tutta piena
di lotte e di commerci turbinosi*

è minaccioso ma, per il momento, inoffensivo: una sua immagine tipizzata e grossolana sta lì a separarlo dal poeta e dalla sua amata. Nell'elogio distaccato della finzione e nel riconoscimento del precario rifugio che questa offre dalla realtà si sostanzia una buona parte della poetica crepuscolare di Gozzano.

Una simile inquietudine nei confronti del mondo e un simile rapporto problematico con l'immagine percorrono le sette puntate in cui è suddivisa *Whatever happens in a screen stays in a screen* realizzato da **Chiara Taviani** con la partecipazione di diversi performer (**Loretta D'Antuono**, **Lorenzo De Simone**, **Marco Quaglia**, **Giselda Ranieri**, **Simone Zambelli**, **Natalia Vallebona** e **Ambra Chiarello**).

I video, realizzati interamente grazie all'uso del Blue Screen, vedono l'interprete di turno rappresentare un personaggio attraverso brevi frasi e gesti peculiari all'interno di ambienti che dovrebbero comporre la sua, pur improbabile, quotidianità: Simone Zambelli è uno scrittore di viaggi; Loretta D'Antuono è una giovane madre che cambia continuamente dimora; Ambra Chiarello è la guardiana di una villa con piscina che, nel tempo libero, si dedica alla cura delle mucche e alla preghiera. Al di là delle loro trame quasi pretestuose, ciò che realmente emerge dalle sette puntate è il gioco dei performer con lo spazio digitale che li circonda. "Proiettati" sopra immagini libere da

copyright, i loro corpi simulano un rapporto con gli oggetti attorno a loro, ma in modo scopertamente finto: quando Ambra Chiarello tende una manciata d'erba sotto il muso di una mucca immobile o Giselda Ranieri ritrae la mano da una teiera appoggiata a un fornello non intendono convincerci della veridicità dei loro gesti; anzi, la differenza di illuminazione tra i corpi vivi e lo sfondo statico, così come il loro sguardo fisso in macchina, disintegrano qualsiasi sospensione di incredulità. Come in Gozzano, l'immagine in Taviani è tutt'altro che aliena, anzi, appartiene a un universo estetico assolutamente riconoscibile: se nel primo caso vengono citate stampe a larga diffusione e semplici decorazioni artigianali, nel secondo sono riprese immagini create per essere facilmente comprensibili e assimilabili dal pubblico. Nonostante questa approssimazione a un grado zero del gusto, entrambe veicolano un profondo senso di incertezza e, a livello metatestuale, una forte dichiarazione anti-realistica. La differenza tra le due operazioni sta proprio nel rapporto problematico col contingente. Se in Gozzano l'immagine serve a schermare e decostruire una realtà valoriale e materiale serena nella sua grossolanità, benché inevitabilmente insoddisfacente (il giardino di una villa di campagna, la memoria pomposa del Risorgimento italiano, l'istituzione del matrimonio borghese), mentre in Taviani l'immagine, libera da copyright, non ha alcun referente e appartiene a uno spazio pubblico non collettivo, più astratto, incerto e sospeso di quello gozzaniano. L'immagine non scherma più una realtà specifica o specifiche insidie, dato che ignoto è chi e dove l'abbia scattata, e pure se l'abbia fatto davvero, se non l'abbia piuttosto creata attraverso un montaggio di componenti presi chissà dove.

Essa, inoltre, è priva di quel decadente sentimentalismo impregnato di malinconia per un passato sfuggito in un soffio: al contrario, è presa da una certa nostalgia di futuro, come se fosse bloccata nell'attimo in cui viene riprodotta e non potesse andare al di là dello schermo. Infatti, se Gozzano carica l'immagine di un certo passato, magari antidiluviano o ridicolo, ma la priva di un futuro che non sia quello della morte, Taviani agisce esattamente al contrario. Qui le immagini non hanno radici chiaramente definibili, ma contengono una sotterranea smania di futuro espressa soltanto nell'ultima delle sporadiche e misteriose frasi che accompagnano le sette puntate: «*Let's envision and create a place we would love to live*».

medio metraggio episodico realizzato grazie all'uso del blue screen

un progetto di Chiara Taviani

con Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona e Simone Zambelli

e con la gentile partecipazione di Francesco Montagna, Maura Teofili e Sofia Naglieri.

Into the woods- La finta nonna (Recensione di Matteo Valentini)

Il lavoro di **Lorenzo Montanini**, **Simona Di Maio** e **Isabel Albertini** non potrebbe essere più distante dal pregiudizio che vede il digitale come un mezzo incorporeo, freddo e sollevato dal tempo. Innanzitutto il contesto della loro opera risale a un'antica fiaba di origine abruzzese, *La finta nonna*, che rielabora la fiaba di Cappuccetto Rosso inserendovi alcuni elementi di trama poco familiari a chi non abbia letto *Fiabe italiane* di Italo Calvino. Anna viene mandata dalla madre a prendere il setaccio per la farina da sua nonna che, come noto, vive da sola in mezzo a un bosco. Nel tragitto la protagonista affronta alcune prove di generosità: dona delle ciambelle al fiume Giordano affinché abbassi le sue acque e unge i cardini della Porta Rastrello con i suoi panini all'olio per potervi passare attraverso. Giunta a casa della nonna, la bimba trova non il "classico" lupo, ma un'Orca, e le sue domande non riguardano tanto gli occhi, le orecchie o i denti del mostro, quanto l'abbondanza della peluria che copre il suo corpo. Con un inganno, Anna riesce a scappare dalle grinfie dell'Orca e a prendere il sentiero verso casa. Arrivata alla Porta Rastrello, questa spalanca il suo cancello, memore dei doni della sera prima. Lo stesso accade con il fiume Giordano, che abbassa le sue acque all'arrivo della bimba, ma travolge la malvagia creatura, concedendo alla storia il sospirato lieto fine.

I tre artisti contaminano l'utilizzo del video a 360° con la movimentazione manuale di un vero e proprio set: al di là dell'estrema cura nel creare le ambientazioni fisse (la casa di Anna, il bosco o il prato di fili di lana che costeggia il sentiero), particolarmente suggestive sono le operazioni di

manipolazione degli arredi, che vengono compiute allo scoperto, alimentando così la componente performativa. La fruizione non aiutata da un visore VR risulta un poco scomoda, poiché costringe lo spettatore a strisciare in continuazione il dito sullo schermo dello smartphone per poter apprezzare la complessità dell'ambientazione, e tuttavia è coerente con la natura artigianale dell'operazione, che riesce a unire in sé la vertigine visiva stimolata dal digitale e lo stupore fanciullesco che si prova, immancabilmente, di fronte al teatro dei burattini.

un progetto di e con Lorenzo Montanini, Isabel Albertini e Simone di Maio
realizzato a partire da una delle *Fiabe Italiane* di Italo Calvino, "La finta nonna"
regia video, 360° e scene Lorenzo Montanini
scene e pupazzi Isabel Albertini
manipolazione Simona di Maio





LORENZO CERVINI | Sette sono i progetti selezionati nella seconda edizione di **Residenze Digitali**, iniziativa promossa dal **Centro di Residenza della Toscana**. Sette mesi di tutoraggio e accompagnamento dei creativi nello sviluppo di nuove pratiche artistiche performative che si correlino all'utilizzo diretto di strumenti digitali. Sette le giornate dedicate all'evento online, dal 22 al 28 novembre, per la restituzione finale degli elaborati multimediali. L'accoglimento di alternative modalità di espressione e, specialmente, la ricerca di un'inedita fruizione online dell'esperienza di performance sono il centro di speculazione dell'evento.



Il confine invisibile tra sfondo desktop e schermo LED è il palcoscenico piatto di **Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen**, progetto di **Chiara Taviani**.

Intrappolati nella slideshow fotografica di immagini stock, gli attori agiscono come personaggi di un videogioco di simulazione. La loro identità ci risulta manipolata eppure è impossibile non immedesimarsi con Natalia (**Natalia Vallebona**), che rinchiusa nella sua roulette di pixel, ha pensieri intrusivi, o con Giselda (**Giselda Ranieri**), spaventata di cadere da un albero finto inquadrato in una vacanza di escursionismo.

I loro ambienti sono anonimi, fanno parte di un immaginario collettivo senza origine o proprietario, sono immagini che non ci appaiono nuove, sono state sempre lì. Come Ambra, Simone o Marco (**Ambra Chiarello, Simone Previdi, Marco Quaglia**) che non si amalgamano con i loro sfondi e al contempo si presentano totalmente incoscienti della loro situazione di vita replicata in gabbia.

Il risultato è un destabilizzante esercizio in quella zona emozionale che il fenomeno *Uncanny Valley* ipotizza come inquietante sensazione di angoscia davanti a esemplari umanoidi, effetto che viene amplificato dall'assente sincronizzazione tra testo in sovraimpressione e linguaggio labiale mimato dagli attori come suoni di una conversazione.



Woe - Wastage of Events

In uno spazio liminale poliedrico, il viaggio nell'oltretomba virtuale di bit di informazioni scartati, per cui una forza onnipotente ha proclamato la morte. Da questo deserto, abitato da oggetti originati dallo stesso magma della modellazione tridimensionale, risaltano, come uniche entità dalla diversa sostanza, le immagini cestinate.

Immagini impresse sui muri di una vecchia scuola abbandonata, graffiti su costruzioni piramidali, icone incomplete affrescate sul livello di sfondo trasparente di un software di elaborazione fotografica.

Woe - Wastage of Events è la rappresentazione astratta di un distruggidocumenti tecnologico, riflessione su una città di informazioni dimenticata dall'uomo suo creatore e domanda sulla presenza di un'entità negli strumenti che senza discernimento usiamo. Nel paesaggio di discarica multimediale, riverbera la voce metallica di **Giacomo Lilliù**, che accompagna il tratto viscoso live del pennello vettoriale di **Lapis Niger**.

La prospettiva della narrazione è deliberatamente aliena, ricostruendo ricordi da quello che incontra nel percorso. Riferimenti cinematografici si alternano a simboli di cultura popolare, reduce di una generazione che ha vissuto per più di venti anni con i videogiochi.

La presentazione del progetto in questa edizione delle Residenze si è svolta sulla piattaforma di streaming Twitch, in cui messaggi degli utenti e interventi degli autori si incrociavano, in quello che si può definire come l'analisi istantanea di un contenuto visualizzato, impressione fresca di un significato trasmesso.



Into The Woods - La finta nonna

Adattare uno strumento alla comunicazione per un pubblico di bambini richiede la riduzione essenziale stilistica. Questo è il campo di indagine del progetto di **Lorenzo Montanini, Isabel Albertini e Simona di Maio**, con l'adattamento de *La finta nonna* di Italo Calvino.

Allo stesso modo in cui lo scrittore attinge dalla tradizione orale antica della storia di Cappuccetto Rosso per il suo racconto, **Into the Woods** trae dalle metodologie artigiane il linguaggio visivo per cucire insieme realtà virtuale, lettura teatrale e cortometraggio.

Il paesaggio boschivo della fiaba è descritto dai manufatti di Isabel Albertini che, con un'ingegnosità casalinga, trasforma tessuti blu in ruscelli e batuffoli di lana in erbaccia e cime di alberi.

Into the Woods è una fiaba immersiva con molteplice variazione del punto di vista. L'occhio della fotocamera ci posiziona nel ruolo della protagonista nel bosco, nel fiume insieme all'orca e come ascoltatore esterno alla vicenda narrata. In quest'ultimo, l'esperienza totale di un racconto della buonanotte, in cui immaginare una voce confortante che ci rimbecca le coperte.

L'utilizzo di una storia tradizionale in un nuovo formato espressivo auspica la relazione con le nuove generazioni, il cui percorso formativo è sempre più intrecciato con i dispositivi e la fruizione di contenuti video.

La traduzione di linguaggi teatrali alla rappresentazione online e digitale può promuovere l'ideazione di ibridi e la creazione di nuove forme di intrattenimento.

La pratica di discussione e implementazione positiva, svolta dai creativi delle Residenze Digitali, risulta come promozione di visioni future, in un panorama culturale in cui queste sono troppo velocemente respinte.

Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen

progetto di **Chiara Taviani**

con **Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona e Simone Zambelli**

con la partecipazione di **Francesco Montagna, Maura Teofili e Sofia Naglieri**

WOE – Wastage of Events

di e con **Giacomo Lilliù, Lapis Niger**

produzione **MALTE**

Into The Woods – La finta nonna

progetto di e con **Lorenzo Montanini, Isabel Albertini e Simona di Maio**

regia video **Lorenzo Montanini**

scene e pupazzi **Isabel Albertini**

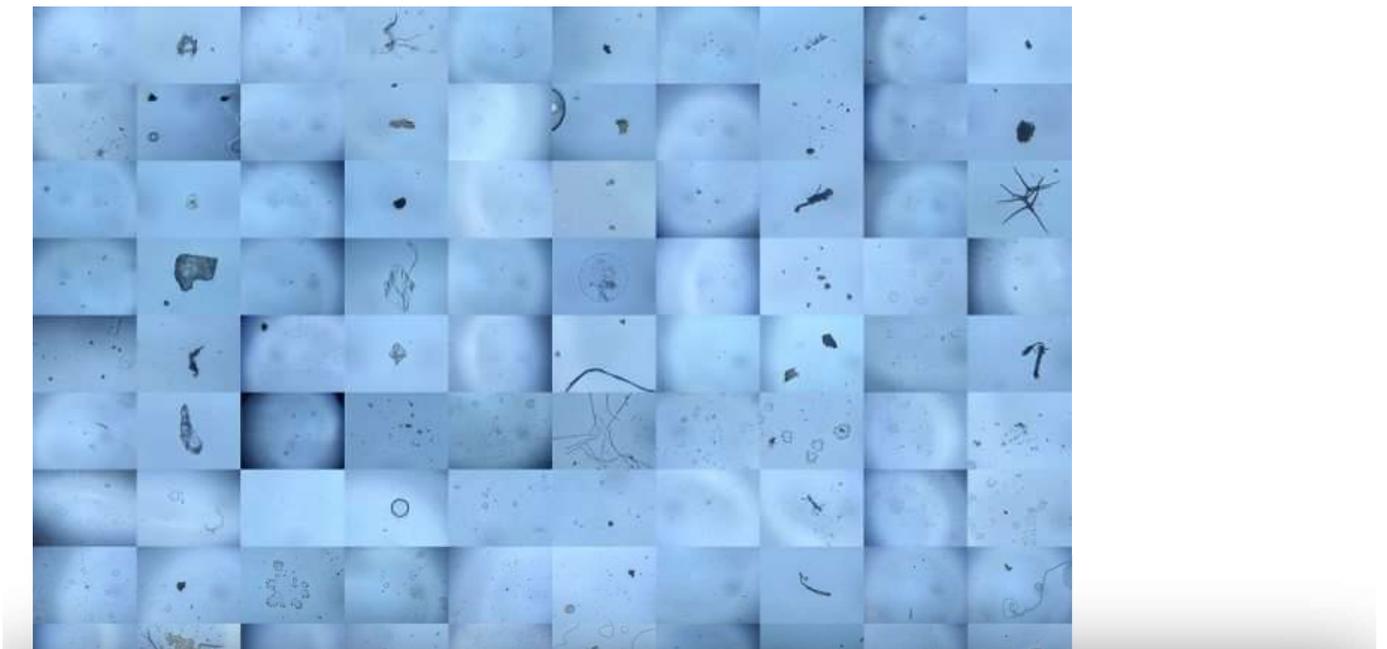
manipolazione **Simona di Maio**

La settimana delle Residenze Digitali | dal 22 al 28 Novembre 2021

Le Residenze digitali: a teatro comodamente da casa – PRIMAVERA PAC

By **Giorgia Niesi** - 19 Dicembre 2021

GIORGIA NIESI | **Residenze digitali**: un festival online nato nel 2020 per cui vengono selezionati sette progetti nati direttamente in ambito digitale o che in esso trovino una nuova modalità di espressione. Le proposte vengono selezionate da 30 operatori attraverso un bando annuale, gli artisti sono sostenuti e guidati attraverso un percorso di tutoraggio del loro lavoro, della durata di 7 mesi, da parte di esperte in creazione digitale: **Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti**, in collaborazione con **Centro di Residenza della Toscana**. I progetti mirano a sfruttare ed esplorare lo spazio digitale come nuovo linguaggio tramite cui si può declinare l'esperienza teatrale, con modalità interattive che coinvolgano lo spettatore online.



Tra questi sette **Olga legge i Critters** del gruppo **Jan Voxel** (**Lorenzo Belardinelli** e **Cinzia Pietribiasi**) che sviluppa i propri progetti esplorando la videoarte, la grafica generativa e l'algorithm-art. Vedono il mondo come un flusso che scorre e si trasforma, un moderno *panta rei*. Il progetto che hanno proposto è proprio il riassunto del loro pensiero: *Olga legge i Critters* è in realtà un estratto di un lavoro più ampio, **The Critters room**, di analisi al microscopio delle polveri sottili con cui hanno creato una scultura digitale di vetrini. Il loro spettacolo prende le mosse dal pensiero della filosofa statunitense **Donna Haraway** e dal suo libro *Staying With The Trouble Making Kin in the Chthulucene*. I "Critters" sono le creature, viventi e non viventi, con cui l'uomo è costretto a entrare in relazione nell'era dello Chthulucene: cioè l'era di degrado in cui non si può più sottrarre alla terra le sue forze, ma si deve convivere con le conseguenze delle proprie azioni.

I Jan Voxel con questa rappresentazione teatrale in podcast – ascoltabile ma visibile solamente attraverso la galleria dei vetrini messa a disposizione sul loro sito – hanno reso evidente ciò che normalmente è invisibile: l'aria. Il filo rosso che conduce lo spettacolo è l'immaginazione, ossia «il motore che guida l'uomo», così definita da una delle voci narranti. Lo spettatore stesso è chiamato a mettersi in gioco con la sua fantasia, tentando di trovare le forme descritte dagli intervistati nei vetrini, come: la pioggia, un grande naso, una festa di chicchi di caffè e una spiaggia bagnata dal mare. Stupefacente ascoltare le persone concentrarsi nel raccontare ciò che vedevano, come se fosse un gioco o come se stessero facendo il test delle macchie di Rorschach. Solo una donna si è soffermata sulla paura, paura di ciò che la circonda e non è sotto il suo diretto controllo, paura che quelle polveri killer potessero costituire un pericolo per lei. Il resto degli intervistati non ha prestato attenzione alle insidie nascoste che le polveri sottili costituiscono per l'uomo ogni giorno se inalate. A fine spettacolo sorge spontanea una domanda: impareremo a convivere con le conseguenze delle nostre azioni o vivremo semplicemente ignorandole?



fuse*- Sal | Rite

Guardare e vivere una seduta di meditazione comodamente da casa propria: sul pavimento o seduti in punta di sgabello, questa l'esperienza rilassante che offrono i **fuse*** col loro progetto **Sal | Rite**. *Sal* in islandese significa anima, ed è con l'anima che i partecipanti dovrebbero riconnettersi durante la seduta, ascoltando se stessi, la propria parte più intima. Al di là dello schermo del computer si possono vedere una stanza bianca con quadri poggiati sul pavimento,

Al suono dell'Ekkong ha inizio l'esperienza: addormentare quasi completamente il corpo lasciando la mente libera di creare e comprendere. Secondo i fuse* le percezioni dell'uomo sono guidate solo dalla vista ma per la concentrazione bisogna lasciare che sia il suono a condurre l'intelletto. Mentre si è sdraiati sul proprio pavimento, a occhi chiusi, braccia e gambe distese, con i suoni della natura come sottofondo, la voce narrante lancia alcuni spunti di riflessione: la vita e la sua importanza, le fragilità umane e il giudizio, capace di allontanarci da noi stessi e dagli altri. In una sola ora sono argomenti molto vasti su cui riflettere nella solitudine della propria mente. Risuona l'Ekkong: il corpo è rilassato ma sveglio, la mente è in fermento; per la riconnessione con se stessi però, forse ci vorrebbero più sedute.

OLGA LEGGE I CRITTERS

un progetto di **Lorenzo Belardinelli, Cinzia Pietribiasi, Lidia Zanelli**

in collaborazione con **Compagnia Jan Voxel e Pietribiasi/Tedeschi**

con il sostegno **di Ateliersi (Bologna), Officina Leo van Moric (Parma)**

SAL I RITE

Produzione e direzione artistica **fuse***

concept **fuse* e Roberto Ferrari**

sound Design **fuse* e Nicola Berselli**

Le residenze digitali

dal 22 al 28 novembre 2021

Giorgia Niesi



I Am Dancing in a Room La Fauna 2k21

Inserito da Redazione | Dic 1, 2021 | On Line |



Allo spettatore viene fornito un link, che rimanda a una pagina Tumblr; soltanto dopo averla scorsa fino in fondo egli può accedere, grazie a un collegamento presente nell'ultimo post, a una live su YouTube, dal titolo *stay with me live, 20 MINS, chill stream*. Sullo schermo compaiono, prima in successione e poi in contemporanea, i video trasmessi in diretta da persone che si trovano in varie parti del mondo: Taipei, New York, una non meglio specificata città del nord Italia. La performance digitale *I Am Dancing in a Room-La Fauna 2k21*, ideata da **Mara Oscar Cassiani** e presentata in occasione della **Settimana delle Residenze Digitali 2021**, consiste nel raccogliere all'interno dello stesso spazio virtuale un gruppo di individui dai vissuti e dalle biografie differenti, osservati mentre svolgono diverse azioni. Ding sta preparando in solitudine una hot soup, piatto che, come racconta egli stesso, nella tradizione asiatica è invece solitamente cucinato in occasione di cene con parenti o amici; Eric, illuminato da una luce stroboscopica, balla in camera sua su un sottofondo musicale; "poo!" si sta preparando per uscire di casa; Roland suona un pianoforte; "moc" canta e balla sul suo letto; Diana, infine, comunica con il pubblico e gli altri partecipanti dapprima ricorrendo a dei post-it e poi utilizzando la lingua dei segni.

Le varie azioni sono unificate soltanto dalla musica ascoltata da “moc”, la quale, sovrastando ogni altro suono, sembra offrire una possibilità di coesione all’interno di una moltitudine tanto variegata. E tuttavia, osservando una simile composizione, non si ha affatto una sensazione di condivisione; al contrario: le individualità prevalgono sul gruppo e ognuno dei performer resta intrappolato nel rettangolo opprimente del proprio video, incapace di comunicare davvero tanto con gli altri partecipanti alla diretta quanto con lo spettatore, privato di qualsiasi possibilità di interazione. Il senso di solitudine è peraltro rafforzato dalla presenza di Diana, l’unica che sembra effettivamente prestare attenzione agli altri e ai loro gesti; ma il fatto che la ragazza si esprima soltanto utilizzando la lingua dei segni, che gli altri sembrano non capire – o quantomeno non padroneggiare fino in fondo – piuttosto che segnalare una possibilità di comunicazione sembra invece negarla definitivamente.

È sulla dicotomia tra *intimacy* e *loneliness*, in apparenza contraddittoria, che sembra concentrarsi il lavoro di Cassiani: ovvero sul bisogno fondamentale dell’uomo di entrare in contatto con gli altri, sulla necessità di una connessione profonda, impossibile da raggiungere semplicemente accedendo a un social dal proprio pc o smartphone. Perché se da un lato internet può rivelarsi uno strumento utilissimo per superare le distanze, dall’altro vi è il rischio che finisca con l’acuire, invece che colmare, il proprio senso di solitudine. Ed è così che lo *stay with me* del titolo della *live*, più che un frivolo invito a un momento di svago, sembra farsi una disperata richiesta di aiuto.

Andrea Bonzi

I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21

un progetto di e con Mara Oscar Cassiani

e con Diana Anselmo, Eric Tsai, Eugene Poogene, Huang Ding Yun, Tseng Chih Wei, Roland Gunst

brano d'apertura Santo, Arturo Camerlengo

con il supporto di mpa Marche Spettacolo, Fusolab 2.0, Super Bubble, RomaEuropa Festival

Questo contributo è parte dell'osservatorio della [Settimana delle Residenze Digitali](#).



Dealing with Absence

Inserito da Redazione | Dic 20, 2021 | On Line, Osservatorio Critico; Recensioni |



Tre danzatrici – Francesca Santamaria, Lucrezia Gabrieli e Cora Gasparotti – eseguono separatamente brevi sequenze coreografiche indossando un visore VR, ed esplorano lo spazio in cui si trovano in base alle immagini che vedono, ma di cui lo spettatore non è a conoscenza. Alla base del progetto artistico *Dealing with Absence* di Margherita Landi e Agnese Lanza si situa una riflessione sul tema dell'assenza e sull'interazione tra corpo e tecnologia, approfondita da ciascuna danzatrice attraverso la reinterpretazione, in luoghi e modi differenti, delle sequenze cinematografiche proiettate nel visore. Il video creato per la *Settimana delle residenze digitali 2021* è l'esito di queste esperienze, che sono state pubblicate sul profilo Instagram del progetto, dando vita a un vero e proprio «diario di lavoro» e una «sala prove digitale». Il visore trasporta ciascuna delle danzatrici in un mondo parallelo, permettendo loro di sperimentare la tensione tra la percezione del luogo che vedono e quello in cui si trovano, che sia un «luogo intimo» – oggetto delle riflessioni di Lucrezia – oppure un luogo esterno, occupato e attraversato da altre persone. Le dicotomie che sia le danzatrici sia gli spettatori percepiscono sono molteplici: alla contrapposizione tra ambiente virtuale e realtà, si sovrappone il contrasto con la dimensione interiore ed emotiva delle tre performer.

Così, ad esempio, lo spettatore vede Lucrezia che danza nella via di una città, immersa in un mondo e in uno stato emotivo che né lui né i passanti comprendono. In questo modo nasce un intreccio di percezioni e di sguardi basato sull'opposizione tra presenza e assenza: la distanza che si stabilisce tra i passanti e la danzatrice viene amplificata nel momento in cui essi attraversano la via senza nemmeno guardarla; e se lo sguardo della danzatrice osserva attraverso il visore qualcosa che nella realtà non c'è, gli occhi dei passanti non si soffermano su di lei, che invece è presente.

In *Dealing with Absence*, il ricorso al visore non è tuttavia latore di isolamento o alienazione del performer dalla comunità: se da un lato esso è un mezzo di evasione, dall'altro lato consente – come scrive Francesca in un post pubblicato su Instagram – di poter «soffermare il proprio sguardo su panorami differenti, di abitare i luoghi in modo diverso e scoprire nuovi modi di essere nello spazio». Emblematica in questo senso è la sequenza in cui Cora si muove all'interno dello spazio chiuso e costipato di un armadio, scoprendo «che ogni cosa può essere una finestra» e che anche lì possono schiudersi davanti agli occhi «immensi panorami di ricordi, spazi infiniti mai esplorati». È proprio l'assenza, quindi, a stimolare l'immaginazione, sia per le danzatrici sia per gli spettatori, esclusi dal mondo virtuale che le danzatrici vedono nel visore. Non a caso il video si conclude con le parole di Lucrezia: «ed è fantastico, banale ma fantastico, come copri gli occhi e continui a vedere».

Giuditta Pistone

Dealing with Absence

un progetto di Margherita Landi, Agnese Lanza

regia VR Margherita Landi

con Lucrezia Gabrieli, Francesca Santamaria, Cora Gasparotti

produzione Gold Enterprice

Questo contributo è parte dell'osservatorio della [Settimana delle Residenze Digitali](#).



Into the Woods – La finta nonna

Inserito da Redazione | Dic 22, 2021 | On Line, Osservatorio Critico, Recensioni |



Un mondo in miniatura, composto da cartoncino, ovatta e legno, trasporta lo spettatore in un ambiente giocoso, dove ad agire è un piccolo pupazzo, con i capelli biondi fatti di lana e un cappuccio rosso. È questa la prima immagine che accoglie, come in una casa, gli spettatori digitali alla visione di *Into the Woods*, la performance a episodi, per la regia di **Lorenzo Montanini**, che rielabora il mondo del ricordo legato alla fiaba di Cappuccetto Rosso.

Cappuccetto Rosso, mossa da una mano e da voce femminile (quella di **Simona Di Maio**), si incammina verso la casa della nonna per portarle alcuni regali. Fin da subito la vicenda si discosta dalla fiaba tradizionale: nel bosco infatti la bambina non incontra il lupo, ma una serie di sfide che grazie alle sue doti – gentilezza e generosità prima di tutto – riesce a superare.

Il panorama del bosco è cupo; percepiamo il suono del vento, degli insetti che spaventano la bambina, del fiume e di un cancello arrugginito. La calda e rassicurante dimensione con cui si apre la performance è ora solo un ricordo. Questa versione della storia – tratta dalla tradizione orale e raccolta nelle *Fiabe italiane* di Italo Calvino con il titolo *La finta nonna* – vede la stessa Cappuccetto Rosso affrontare da sola, non soltanto il percorso nel bosco, ma anche il nemico e i suoi inganni.

Giunta alla destinazione la bambina non trova la nonna: è stata già divorata dall'Orca. Cappuccetto, un personaggio molto meno naïf rispetto a quello narrato dai fratelli Grimm, fiuta subito l'inganno, e riesce anche a dissimulare la sua percezione.

Non contenta l'Orca offre per cena a Cappuccetto i resti del corpo della nonna, la bambina li assaggia e capisce che si tratta proprio di denti e di orecchie umane. La giovane, nella metafora della fiaba, si nutre così del proprio passato, portando avanti il ciclo naturale della vita.

Anche quando Cappuccetto inizia a rivolgere alla *finta nonna* le classiche domande legate al suo mutato aspetto vediamo un'importante variazione che conferisce alla bambina una furbizia e uno spessore che i Grimm avevano tolto al personaggio. Cappuccetto infatti si salva, ingannando l'Orca e facendola annegare, senza l'aiuto del cacciatore: — come accadeva invece nella versione più conosciuta della fiaba — né di nessun altro agente esterno.

La centralità e la riacquisita autonomia del personaggio è sottolineata dalle scelte di regia: Cappuccetto è l'unico personaggio che si muove sulla scena, gli altri sono solo voci, personificazioni dei riti di passaggio che la bambina dovrà affrontare. La sua è una storia di iniziazione, un percorso che la vede uscire di casa, ancora bambina, e rientrarci da adulta, alternando, come in tutte le fiabe, sfide e successi, simboli e poesia.

Valeria Gail Coscia

Into the Woods – La finta nonna

un progetto di e con Lorenzo Montanini, Isabel Albertini e Simona di Maio

regia video, 360° e scene Lorenzo Montanini

scene e pupazzi Isabel Albertini

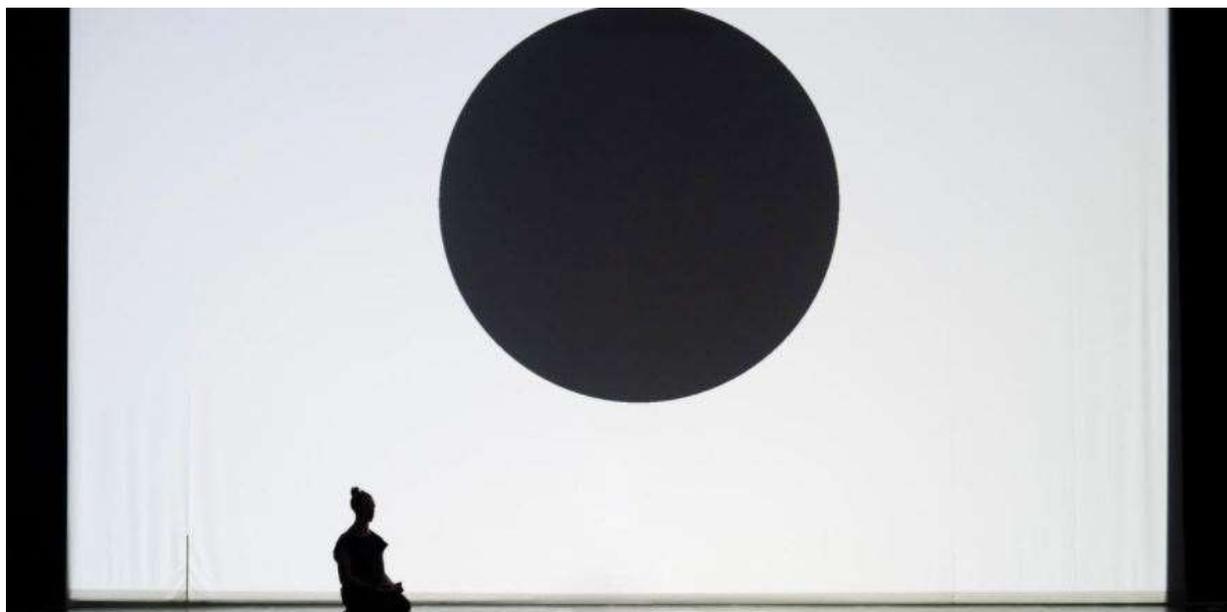
manipolazione Simona di Maio

Questo contributo è parte dell'osservatorio della [Settimana delle Residenze Digitali](#).



Sàl / Rite – studio 0.2

Inserito da Redazione | Dic 21, 2021 | On Line, Osservatorio Critico, Recensioni |



La meditazione, intesa come espressione dell'incontro tra la dimensione intima e individuale e la sfera relativa alla relazione e alla connessione tra persone, rappresenta il fulcro costitutivo di *Sàl / Rite – studio 0.2*, seconda tappa del progetto dello studio *fuse**, la cui ricerca è improntata all'integrazione tra creazione artistica e tecnologie digitali. Il punto di approdo finale di questo lavoro è rappresentato dallo spettacolo *Sàl / Live* (ancora in fase di elaborazione), alla cui base si situa l'interazione percettiva di piani reali e virtuali. Per la realizzazione della fase *live* si è però rivelato necessario uno sviluppo approfondito della tappa *rite*, presentata al pubblico in occasione della restituzione finale durante la *Settimana delle Residenze Digitali 2021*.

Sâl / Rite studio 0.2 consiste in una sessione online di meditazione: la voce calma e pacata di **Roberto Ferrari** accoglie il pubblico connesso, pronto a lasciarsi guidare dalle sue indicazioni. Nella stanza, insieme a lui, si trovano anche una ragazza e un ragazzo, partecipanti diretti della sessione e *alter ego* degli spettatori, sottoposti a un tracciamento in tempo reale delle loro attività cerebrali per tutta la durata della meditazione. I loro valori neurofisiologici (onde cerebrali, battito cardiaco, stato di rilassamento) sono visibili anche dagli spettatori. L'idea alla base del progetto nella sua interezza è quella di raccogliere e poi trasmettere in diretta i dati registrati durante più sessioni di meditazione che si svolgono in contemporanea in un luogo altro rispetto a quello della rappresentazione, e di utilizzarli per creare un'interazione con la performance teatrale dal vivo, realizzando così una connessione invisibile tra due eventi distanti fisicamente. Invece, la tappa *Sâl / Rite* consiste solo nella fase di raccolta e di registrazione dei dati relativi alle attività cerebrali dei partecipanti, non c'è connessione con una performance che si svolge sincronicamente: è quindi un esperimento per verificare la validità di questo percorso artistico, mettendolo concretamente alla prova.

In *Sâl / Rite studio 0.2* risulta sicuramente fondamentale la dimensione acustica: nella stanza visibile agli spettatori sono presenti anche due collaboratori che si occupano di tracciare (grazie all'utilizzo di sensori EEG) le attività mentali dei partecipanti e stimolarle attraverso il suono, elemento significativo per rendere l'esperienza della meditazione più facilmente accessibile anche a chi non è solito praticarla.

Il progetto dello studio fuse* è ambizioso, ma la fase di lavoro proposta in occasione della Settimana delle Residenze Digitali non regala allo spettatore la possibilità di osservarne esiti e potenzialità. La fase performativa, *Sâl / Live*, infatti, non viene mostrata e il pubblico digitale può partecipare solo alla tappa *Rite* attraverso un'immersione meditativa profonda ma, forse, distante da un reale incontro tra performance e spazio digitale. Risulta però affascinante la dimensione rituale, richiamata esplicitamente anche dal titolo stesso. Proprio per l'importanza del momento di condivisione collettiva, alla fine della sessione viene chiesto allo spettatore un riscontro sull'esperienza vissuta attraverso diverse modalità: un disegno rappresentativo della percezione del proprio spazio interiore, l'indicazione del livello di consapevolezza di sé stessi raggiunto durante le diverse fasi della meditazione, l'individuazione dell'area corporea maggiormente stimolata.

Sàl / Rite studio 0.2 pone al centro dell'indagine la meditazione intesa come possibile strumento di mediazione per la creazione di una sfera di interazione collettiva. Il rito è perciò inteso da fuse* anche come veicolo per attraversare la contingenza della vita quotidiana e le fasi di transizione che la scandiscono, grazie all'impiego di una pratica millenaria.

Alice Strazzi

Sàl / Rite – studio 0.2

un progetto di fuse*

concept Roberto Ferrari

sound design Nicola Berselli

un ringraziamento speciale ad ASIA Modena, Elahe Rajabiani, Sergio Bertolucci

Questo contributo è parte dell'osservatorio della [Settimana delle Residenze Digitali](#).



Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen

Inserito da Redazione | Gen 6, 2022 | Cin Lino, Osservatorio Critico, Recensioni |



Anche se con il 2021 gli spettacoli sono tornati nelle sale, la riflessione sul teatro che si definisce “digitale” continua a essere attuale. Essa ha portato in primo piano e approfondito una modalità che può intrecciarsi agli altri linguaggi che già il teatro utilizza, non solo in funzione della pandemia. La *Settimana delle Residenze Digitali* (alla sua seconda edizione) ha continuato l’indagine attraverso lavori che hanno abitato temporaneamente lo spazio online, alcuni solo per il tempo limitato della performance, altri rimanendo fruibili per più giorni.

Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen è il titolo del progetto ideato e curato da **Chiara Taviani**, coreografa e danzatrice attiva fra la Francia e l'Italia. Il lavoro consiste in sette video della durata di otto minuti circa ciascuno, nei quali vengono presentati sette diversi performer. Le riprese, realizzate con l'ausilio del *blue screen*, mostrano i soggetti sullo sfondo di immagini che scorrono in successione, accompagnati da diverse colonne sonore; l'estetica complessiva è imperfetta e volutamente artigianale. Concisi sottotitoli in italiano e in inglese aiutano lo spettatore a contestualizzare quello che sta accadendo sullo schermo e, contemporaneamente, a fornirgli un appiglio da cui far scaturire la propria interpretazione. Il lavoro vorrebbe esplorare, come chiarisce il titolo, l'interazione fra soggetto e immagine multimediale, plasmando suggestioni sul tema dello statuto di verità di ciò che accade online. La riflessione appare in realtà un po' slegata dall'effettivo prodotto artistico presentato, in cui lo stesso meccanismo si ripete in modo molto simile in tutti i video senza alcuna evoluzione, tanto da rischiare di risultare, alla fine, monotono.

Il primo cortometraggio presenta Ambra (la performer **Ambra Chiarello** che compare "in scena", come gli altri, con il suo vero nome) prima a guardia di un'enorme villa con piscina, poi immersa in un improbabile paesaggio campestre in cui pascolano placide alcune mucche, infine in chiesa. I movimenti lenti e le sagome mal ritagliate sullo sfondo rendono straniante il racconto, come se si trattasse di un gioco per bambini in cui Ambra stesse immaginando cosa fare da grande.

Allo stesso modo facciamo la conoscenza degli altri performer: Natalia (**Natalia Vallebona**), sospesa fra saloni nobiliari, una vecchia roulette variopinta e scene di bosco; Simone (**Simone Zambelli**), diviso fra lo sfondo di un sentiero nella foresta e la macchina da scrivere; Giselda (**Giselda Ranieri**), che vediamo prima accanto ai fornelli e poi a New York; Marco (**Marco Quaglia**), che da una cucina volteggia nel bel mezzo dell'inaugurazione di una galleria d'arte; Lorenzo (**Lorenzo De Simone**), a volte nel bosco e a volta su un pullman; e infine Loretta (**Loretta d'Antuono**), che vediamo in tutte le case in cui si è trasferita (o si trasferirà? o si sarebbe voluta trasferire?).

I personaggi guardano continuamente in camera con sguardo serio, come a rivolgerci una domanda silenziosa. «*But you, which reality you prefer me into?*» chiede Ambra nel primo video, ma è lo stesso interrogativo implicito che tutti sembrano rivolgere a chi sta fuori dallo schermo.

Partendo da qui lo spettatore può chiedersi se il digitale abbia davvero, in una certa misura, un effettivo potere di costruzione della realtà o se, al contrario, tutto quello che succede in uno schermo rimanga solamente nello schermo, energia che si limita a nutrire un mondo digitale e parallelo a quello reale. Se nessun mondo è un sistema totalmente chiuso, come l'interazione fra digitale e reale dimostra quotidianamente, un'efficace performance potrebbe forse essere in grado di valicare i confini del cyberspazio, cambiando in modo significativo la realtà in cui viviamo.

Chiara Carbone

Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen

un progetto di Chiara Taviani

con Ambra Chiarello, Lorenzo De Simone, Marco Quaglia, Giselda Ranieri, Simone Previdi, Natalia Vallebona e Simone Zambelli

e con la gentile partecipazione di Francesco Montagna, Maura Teofili e Sofia Naglieri

Questo contributo è parte dell'osservatorio della [Settimana delle Residenze Digitali](#).



WOE – Wastage of Events

Inserito da Redazione | Dic. 21, 2021 | On Line, Osservatorio Critico, Recensioni |



Il viaggio nella realtà virtuale di *WOE* comincia in un deserto. È uno scenario da videogioco, dai colori sgargianti: gialle dune di sabbia, un cielo azzurro intenso, cactus verdi con fiori rossi. Eppure in esso c'è qualcosa di allarmante. A provocare disagio è un ronzio di fondo costante, che insieme alla luce elettrica che avvolge gli elementi dello spazio sembra suggerire la possibilità di un cortocircuito sempre imminente. Pesa su questo universo la completa assenza dell'uomo; è una mancanza che forse non stupisce in un deserto, ma diventa più significativa e ingombrante man mano che si attraversano altri scenari: una scuola, una casa, una fermata degli autobus.

Gli spettatori sono guidati in questo mondo da **Lapis Niger**, l'artista che lo ha disegnato e che modifica lo spazio sotto i loro occhi, e dalla voce di **Giacomo Lilliù**. Tuttavia non c'è una corrispondenza immediata tra l'immagine e la narrazione: la voce descrive *file* numerati e archiviati che vengono progressivamente aperti e in questo modo riportano alla luce un'immagine, un suono, e dunque un ricordo, il frammento di un evento. Lo spettatore è così portato a riconoscere nello spazio che sta attraversando un luogo della memoria, ma di una memoria artificiale, un *hard disk* dalla capienza quasi infinita che però, come ci avverte la voce narrante, «non sa che la memoria persiste in quanto si sfalda come le scogliere, i ghiacciai, i nuclei delle stelle».

La memoria artificiale, infatti, tenta strenuamente di opporre una resistenza all'oblio, ma il processo è irrealizzabile: lo spazio in cui lo spettatore si muove si trasforma continuamente e si deteriora, infine esplose in una discarica di rovine amorfe continuamente ferite dalla luce elettrica, mentre anche la voce narrante viene sovrastata da un'insopportabile cacofonia di rumori e urla. L'accumulo di informazioni nella memoria artificiale, ma anche nella nostra psiche sottoposta a stimoli eterogenei, caotici e incessanti, non mette in salvo i ricordi dalla loro scomparsa, ma anzi ne accelera la perdita di identità: trasforma gli eventi in tracce, brandelli – e infine in scorie. I creatori di WOE, che sanno ben sfruttare le possibilità della performance in digitale, rappresentano icasticamente questo processo integrando nella narrazione i messaggi che gli spettatori si scambiano in tempo reale nella *chat* di Twitch: frammenti di testo come «non c'è nessuno», «brucia la siepe», e persino «arriva Sergio» sono ripetuti a più riprese dalla voce narrante. L'effetto è potente: i messaggi generati solo qualche istante prima, decontestualizzati, perdono immediatamente il significato che avevano avuto in origine e confluiscono nell'anonimo rumore di fondo del quale questo lavoro smaschera i limiti e le minacce.

Allegra d'Imporzano

WOE – Wastage of Events

di e con Giacomo Lilliù, Lapis Niger

produzione MALTE

Questo contributo è parte dell'osservatorio della [Settimana delle Residenze Digitali](#).

HYSTRIO

HYSTRIO

trimestrale di teatro e spettacolo

anno XXXV

1/2022

HY

MONDO
Londra
Berlino
Lugano
Vienna
Parigi
New York

ANNO XXXV 1/2022 GENNAIO-MARZO

WWW.HYSTRIO.IT EURO 12 POSTE ITALIANE S.P.A. - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N° 46) ART.1, COMMA 1, LO/MI

testo
SCAVI
di Alberici,
Deflorian,
Tagliarini

**DOSSIER: LA NUOVA SCENA
DELLA DANZA ITALIANA**

ritratti / anniversari / lirica / biblioteca / critiche

HY

La sfida futuristica delle Residenze Digitali

Un progetto che rappresenta un modello di collaborazione virtuosa tra realtà produttive teatrali. Lo scopo? Continuare a sperimentare per allargare l'orizzonte creativo, mettendo al centro la rivoluzione digitale di cui siamo protagonisti.

di Arianna Lomolino

La seconda edizione del Bando delle Residenze Digitali dimostra, oltre alla volontà di fare rete, un positivo dinamismo sperimentale. Il progetto, nato in risposta alla pandemia (*Hystrio* n. 2.2021), tiene viva la sua vocazione affiancando alle tradizionali residenze dei percorsi dedicati all'ambiente *digital*. La risposta alla *call* del 2021 è stata più contenuta rispetto all'edizione precedente (oltre 400 candidature) e tuttavia significativa: 178 progetti sono passati al vaglio della giuria, di questi, 7 (contro i 4 del 2020), oltre al contributo di 3.500 euro, hanno avuto la possibilità di sviluppare il progetto nel corso di sette mesi con il supporto dei partner e delle tutor: Anna Maria Monteverdi, Federica Patti e Laura Gemini. L'iniziativa, sorta in seno al **Centro di Residenza della Toscana** (Armunia-CapoTrave/Kilowatt), ha coinvolto fin da subito altre realtà del territorio nazionale: **Amat-Associazione Marchigiana Attività Teatrali**, la **Cooperativa Anghiari DanceHub** di Arezzo e **Atcl-Circuito Multidisciplinare del Lazio** per lo Spazio Rossellini, a cui poi si sono poi uniti il **Centro di Residenza dell'Emilia-Romagna** (L'arboreto-Teatro Dimora di Mondaino, La Corte Ospitale di Rubiera), la **Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova** e la milanese **Zona K**.

Un progetto di concerto che promuove prassi e itinerari di ricerca alternativi per indagare i punti di contatto tra operazione teatrale e mediazione digitale in un'ottica di superamento e (ri)definizione di margini. *Live* o in differita, al centro di questi spazi di indagine c'è l'esperienza attiva dello spettatore, esposto al confronto con linguaggi diversi, dove non ultima è la componente di autonomia nella fruizione stessa dei lavori proposti, accomunati dall'essere nuclei autonomi di progetti più articolati. Dal 22 al 28 novembre, gli spettatori, da remoto e in totale autogestione, hanno potuto assistere alle restituzioni, accompagnate o precedute dai *talk* di approfondimento con gli artisti. L'eterogeneità è il primo elemento da sottolineare in questa traduzione in chiave tecnologica del patto tra artista e pubblico: tolto di mezzo il confina-

mento imposto dal lockdown, la settimana delle Residenze chiama lo spettatore a misurarsi con la scelta di approfondire una grammatica altra della messa in scena che pur si sostiene sul nostro essere già tecnologici, iper-connessi, *users*.

Appuntamento giornaliero per lo spettatore del festival, i *tableaux vivant* della coreografa e danzatrice Chiara Taviani, raccolti sotto al titolo **Whatever Happens in a Screen Stays in a Screen**, otto episodi per otto personaggi che agiscono su sfondi fissi grazie alla tecnica del *green-screen* generando situazioni stranianti. Con l'immagine e l'isolamento (attraverso l'utilizzo di visori VR) si confrontano le coreografe Margherita Landi e Agnese Lanza con **Dealing with Absence** e anche Mara Oscar Cassiani con il live **I Am Dancing in a Room_La Fauna 2k21**: lavori guidati dalla volontà esplorativa dell'essere connessi, pur nel confinamento. **Into the Woods-La finta nonna**, di Lorenzo Montani, Simona Di Maio e Isabel Albertini, è l'altro appuntamento a cadenza giornaliera del festival: una mini-serie che, grazie alle riprese a 360°, immerge lo spettatore nel bosco in miniatura attraversato Anna, rendendolo attivo nell'inseguimento della protagonista. Delizioso incontro fra teatro di oggetti e strumenti digitali, oltre che un'opportunità per esaltare l'artigianalità sottesa al teatro di figura. Ci spostiamo su Twitch per entra-

re nella realtà-videogioco allucinata e sottoposta di **Woe-Wastage of Events** di Giacomo Lilliù (Collettivo ØNAR) e del fumettista **Lapis Niger**. Una performance-racconto priva di personaggi, il cui demiurgo è la voce, guida-poetica attraverso una partitura fitta fitta in cui umanità e tecnologia si confondono. Diversissime sono le frequenze su cui viaggia la compagnia fuse* con **SàlRite Studio 0.2**, terzo capitolo di un percorso di *live media performances* agita su livelli paralleli e comunicanti, dove la meditazione di un gruppo influenza ciò che va in scena su un palco, un omaggio alla complessità e all'incontro fra saperi. Ultimo, ma non per importanza, il raffinato *live* radiofonico **Olga legge i critters** del gruppo Jan Voxel dove ancora arte, scienza e riflessione politica si incontrano. Protagoniste di questa esperienza d'ascolto-osservazione sono le polveri sottili e la potenza dell'immaginazione.

Sarà interessante analizzare la risposta del pubblico che, in generale, sembra più attento agli eventi che si svolgono *live* e meno a quelli da seguire autonomamente. Certo è che, anche grazie all'attività svolta dalle Residenze Digitali, potremo aver più chiaro un orizzonte di attesa entro cui immaginare nuove proposte e spazi di sperimentazione per continuare a tracciare questo solco che può potenziare la ricerca teatrale e il suo *riverbero*. ★



Into the Woods-La finta nonna