



DESIRÉE SABATINI

FLAVIA DALILA D'AMICO

SERGIO LO GATTO

Corpo, spazio e interazione nella scena digitale

Arti performative
negli ambienti immersivi

SAGGI

DESIRÉE SABATINI
FLAVIA DALILA D'AMICO
SERGIO LO GATTO

Corpo, spazio e interazione nella scena digitale

Arti performative
negli ambienti immersivi

SAGGI

tab edizioni

© 2026 Gruppo editoriale Tab s.r.l.
viale Manzoni 24/c
00185 Roma
www.tabedizioni.it

Prima edizione settembre 2026
ISBN versione cartacea 979-12-5669-402-0
ISBN versione digitale open access
(licenza CC BY-NC-ND 4.0) 979-12-5669-485-3

Il contenuto del libro non è stato realizzato
con l'ausilio di alcuno strumento di intelligenza
artificiale; altresì il contenuto del libro non
può essere utilizzato per l'addestramento di
strumenti di intelligenza artificiale.

Indice

- p. 7 Premessa
di Desirée Sabatini
- 20 *Radicalizzare l'incertezza e farsi corpo. La sfida pedagogica del documentario immersivo. Conversazione con Orianne Moschetti-Brun, Livia Porzio e Stefano Ruggeri*
a cura di Sergio Lo Gatto
- 30 *Drammaturgie sensibili. Il luogo come dispositivo creativo. Conversazione con Nenad Glavan*
a cura di Desirée Sabatini
- 39 *Corpi liminali. L'altrove tecnologico della scena. Conversazione con Mahnaz Esmaeili e Salvatore Passaro*
a cura di Flavia Dalila D'Amico
- 45 *Estetica della coabitazione. L'algoritmo come cantiere di resistenza e corpo collettivo. Conversazione con Martino Cassanelli*
a cura di Sergio Lo Gatto

- p. 53 *Disobbedienze digitali. Pratiche transfemministe tra arte e dati. Conversazione con Arianna Forte*
a cura di Flavia Dalila D'Amico
- 61 *La pelle degli edifici. Dialoghi tra proiezione e memoria architettonica. Conversazione con Claudio Fabian De Rosa*
a cura di Desirée Sabatini
- 70 *La particella "C.O.M.". Costruire comunità attraverso l'arte e la tecnologia. Conversazione con Lina Lucia Echeverry Condiza, Daniele Maurizi, Giorgia Monteleone, Luca Scorsone*
a cura di Sergio Lo Gatto
- 78 *Un paesaggio di concetti: nominare la complessità. Un glossario*
di Flavia Dalila D'Amico
- 87 *Conclusioni*
di Sergio Lo Gatto
- 93 *Autori e autrici*

Premessa

Il progetto “C.O.M. – City Open Museum” nasce da una lunga e capillare elaborazione teorica e progettuale che affonda le proprie radici nel lavoro di Pasquale Direse, docente di linguaggi e tecniche dell’audiovisivo presso l’Accademia di Belle Arti di Carrara, il quale vi aveva dedicato oltre un decennio di riflessione e costruzione concettuale¹. L’idea originaria, maturata nell’intersezione tra pratiche artistiche diffuse, rigenerazione dello spazio pubblico e sperimentazione tecnologica, si proponeva di trasformare la città, e Carrara in particolare, in un museo a cielo aperto (cfr. Meschini 2021), fondato sulla compresenza di installazioni, festival urbani e dispositivi di mediazione crossmediale tra le discipline². Nella sua ambizione di ricombinare le eredità delle avanguardie

1. Pasquale Direse, artista multimediale e docente presso l’Accademia di Belle Arti di Carrara, ha sviluppato negli anni precedenti alla formalizzazione del progetto una serie di riflessioni e sperimentazioni dedicate al rapporto tra arte pubblica, pratiche performative e tecnologie digitali applicate allo spazio urbano.

2. Il concetto di museo diffuso o “open museum” affonda le proprie radici nelle riflessioni sulla museologia territoriale sviluppate tra anni Settanta e Novanta.

novecentesche con le potenzialità delle tecnologie emergenti, tale visione ha trovato riconoscimento istituzionale attraverso il finanziamento PNRR-MUR nell'ambito della "Missione 4, Componente 1, Investimento 3.4, sotto-investimento T5 – «Partenariati strategici/iniziative per innovare la dimensione internazionale del sistema AFAM»", con un importo complessivo di circa quattro milioni e mezzo di euro assegnato all'Accademia di Belle Arti di Carrara in qualità di ente capofila.

Nella fase di avvio formale del progetto la struttura organizzativa e la direzione artistica dell'iniziativa hanno assunto una configurazione più ampia e articolata rispetto all'impianto originario. La partecipazione dell'Università degli Studi Link di Roma, per la quale ricopro il ruolo di Principal Investigator dell'unità locale, nella sua vocazione a combinare la tradizione dell'insegnamento in presenza con l'innovazione delle metodologie didattiche e a proporsi come laboratorio di sperimentazione multidisciplinare, ha rappresentato fin dall'adesione al progetto un nodo particolarmente coerente con la logica organica di "C.O.M.", un luogo in cui ricerca, formazione e produzione artistica si configurano come pratiche non separabili, orientate allo sviluppo di competenze capaci di rispondere alle sfide contemporanee attraverso la contaminazione tra i saperi. Il programma si è dispiegato lungo un arco temporale esteso da settembre 2025 a maggio 2026, articolando una pluralità di format – cicli di eventi, workshop, masterclass, convegni, performance e formazione – che hanno operato su piani distinti ma con-

vergenti, secondo una logica di approfondimento e arricchimento delle competenze nell'ambito della produzione scenica contemporanea. Il ciclo "Sperimentazione tra arti e tecnologie", attivo da settembre 2025 ed esteso fino al termine del progetto, ha costituito l'asse portante della programmazione dell'unità, aggregando attorno a un nucleo di ricercatrici e artisti – Orianne Moschetti-Brun, Livia Porzio, Stefano Ruggeri, Mahnaz Esmacili, Salvatore Passaro, Ultravioletto/Martino Cassanelli, Arianna Forte, Nenad Glavan – una riflessione continuativa sulle forme dell'arte digitale, delle installazioni sonore e luminose e dei dispositivi performativi che abitano lo spazio di transizione tra corpo e digitale. La "Fall School" dedicata a *Psychogeography and Performance*, curata da John C. Green, professore del Columbia College di Chicago, e svoltasi nel novembre 2025, appartiene a questo ciclo di sperimentazione (cfr. Debord 1955)³: un momento di apertura internazionale che ha messo in dialogo la tradizione situazionista della psicogeografia urbana con le pratiche performative contemporanee, introducendo una prospettiva internazionale particolarmente significativa nell'ambito di un progetto che già nel proprio impianto originario contemplava la dimensione della rete internazionale tra istituzioni.

3. Il concetto di psicogeografia viene elaborato nell'ambito dell'Internazionale Situazionista e designa lo studio degli effetti precisi dell'ambiente geografico sul comportamento affettivo degli individui. La definizione è formulata da Guy Debord nel primo numero della rivista «Internationale situationniste» (giugno 1958).

Nel dicembre 2025 la programmazione dell'unità ha raggiunto una prima significativa condensazione, restituendo in due eventi distinti ma complementari la doppia vocazione, artistica e metodologica, che ha orientato il lavoro dell'intero semestre. L'11 dicembre 2025 si è svolta la giornata di studi "Infrastrutture digitali. Nuove frontiere tecnologiche per le discipline umanistiche", articolata in tre sessioni progressive che hanno percorso, con progressiva specificità, il rapporto tra innovazione tecnologica e tradizione umanistica. La prima sessione ha introdotto le definizioni e gli approcci dell'informatica umanistica e delle *digital humanities*, presentando il quadro delle infrastrutture di ricerca nazionali ed europee; la seconda ha approfondito strumenti e progetti in corso, con la presentazione di ITSERR, iniziativa nazionale finanziata dal PNRR per potenziare l'infrastruttura europea "RESILIENCE", e del caso "Sanctuararia", che ha mostrato l'applicazione di metodi digitali allo studio della fruizione dei luoghi sacri attraverso raccolta dati, ricostruzioni 3D e analisi computazionali con il contributo di Vittorio Cuculo⁴; la terza ha aperto la prospettiva sulle reti, le riviste e i gruppi di lavoro che sostengono oggi la comunità scientifica di settore.

4. Vittorio Cuculo è ricercatore presso il Dipartimento di ingegneria "Enzo Ferrari" dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia e membro dell'"AImageLab", gruppo di ricerca in visione artificiale. I suoi studi su attenzione visiva umana, *affective computing* e intelligenza artificiale multimediale centrata sull'essere umano hanno fornito al caso "Sanctuararia" strumenti computazionali per l'analisi dei *pattern* percettivi e delle risposte emotive dei visitatori nei luoghi della devozione.

La giornata ha visto gli interventi di Francesca Cadeddu, direttrice esecutiva di “RESILIENCE”, infrastruttura europea di ricerca a guida italiana, di Federico Ruozzi, direttore delle ricerche di “Sanctuarium” e “Digital Maktaba”, e di Silvia Cristofori, componente del gruppo di ricerca “C.O.M.” di Ateneo.

La giornata ha così introdotto nella programmazione dell'unità una prospettiva metodologica trasversale, interrogando il modo in cui strumenti digitali e infrastrutture di ricerca possano ampliare metodi, oggetti e forme della conoscenza nelle scienze umane, con ricadute dirette, come si è discusso, anche sul campo degli studi teatrali e performativi. Nella medesima giornata, ma in un registro radicalmente diverso, presso il Gazebo dell'Università degli Studi Link, è andato in scena *Sei studi generativi*, spettacolo multimediale tratto dal romanzo *La casa* di Naghmeh Samini, ideato e progettato da Mahnaz Esmaeili e Salvatore Passaro con un gruppo di undici studentesse e studenti del Percorso d'Eccellenza del DAMS dell'Università Link.

Lo spettacolo ha rappresentato l'esito pubblico dei workshop “Interactive Live Performance”, condotto da Mahnaz Esmaeili, e “Arte Generativa con *TouchDesigner*”, condotto da Salvatore Passaro: due percorsi laboratoriali finalizzati a esplorare tecnologie di *video motion sensing* applicate alle arti performative, con l'obiettivo di trasmettere le competenze necessarie a ideare e realizzare performance interattive in tempo reale, integrando audio, video, luci e sensoristica di movimento. Il racconto

di partenza dell'autrice iraniana è stato messo in scena in una versione aumentata da tecnologie generative e interattive: una scelta drammaturgica che ha trasformato lo spazio scenico del Gazebo in un ambiente sensibile e reattivo, in cui il corpo degli e delle interpreti e il dispositivo tecnologico si sono configurati come elementi in dialogo continuo, generando un'esperienza performativa che ha reso visibile il processo stesso della ricerca. Una famiglia si scopre abitare una casa che si restringe; ciascun membro rimane isolato nella propria stanza e viene investito da una percezione dello spazio soggettiva e irripetibile. La struttura narrativa del testo si è rivelata particolarmente coerente con la poetica dell'installazione interattiva, amplificando sul piano drammaturgico quella frammentazione e moltiplicazione del punto di vista che le tecnologie generative producono sul piano visivo e sensoriale. Il 2026 ha segnato l'intensificazione della programmazione.

Tra gennaio e marzo 2026 il workshop internazionale "L'arte digitale. Luci e suoni per eventi *site-specific*", svoltosi nella sua fase iniziale presso il Museo Nazionale del Turismo di Opatija, in Croazia, ha portato dodici studentesse e studenti del Corso di Laurea DAMS fuori dai confini nazionali, confermando la vocazione di "C.O.M." a costruire comunità di pratiche che attraversano i territori. Contemporaneamente si sono svolti altri tre eventi formativi che hanno operato su piani complementari. Il workshop "Sceneggiatura per fumetto", a cura di Max

Paiella⁵, ha proposto un percorso strutturato finalizzato alla costruzione dell'anatomia narrativa di una storia. A partire dall'elaborazione del soggetto, la finalità è stata quella di comprendere la realizzazione di una sceneggiatura di un cartone animato o di un fumetto, integrando elementi di *storytelling* visivo e verbale più efficaci per la costruzione di personaggi e racconti. Il workshop "Pratiche di danza nello spazio urbano. DanTe – Danze di Terra" (marzo 2026) ha esplorato la *Physical Dance*, tecnica ideata da Mvula A. Sungani ed Emanuela Bianchini e diffusa, insieme al loro team che conduce il Centro Regionale della Danza del Lazio (CDRL) nei principali teatri nazionali e internazionali come pratica orientata a contesti teatrali, *site-specific* e multidisciplinari, capace di favorire il passaggio dalla formazione all'esperienza sul campo attraverso lo studio della presenza fisica come strumento di drammaturgia visiva e di dialogo con le arti circensi.

La masterclass "We Make Monsters", svoltasi a marzo 2026 sotto la conduzione di Brian Shaw, regista e professore presso la "School of Theater and Dance" del Columbia College Chicago, ha esplorato in cinque giorni di lavoro intensivo le tecniche di creazione del teatro immersivo, che genera uno spazio in cui il pubblico può abitare il mondo della performance attraverso una parte-

5. Max Paiella è comico, cantante, vignettista e musicista, si è formato all'Accademia di Belle Arti di Roma sviluppando una carriera che intreccia satira visiva, scrittura comica e performance musicale.

cipazione attiva alla costruzione del senso. Il percorso si è concluso con una breve performance originale elaborata collettivamente, restituendo al progetto quella tensione tra processo e produzione che ha potuto attraversarne l'intera architettura metodologica.

Il momento conclusivo e più rappresentativo della presenza dell'Università Link all'interno di "C.O.M." si concentra nel mese di aprile 2026, quando le diverse traiettorie di ricerca e sperimentazione avviate nel corso dei mesi precedenti convergono in una giornata di sintesi che tiene insieme, in una complementarità deliberata, riflessione teorica e produzione artistica. Il 23 aprile 2026, presso l'Antica Biblioteca dell'Università degli Studi Link, si è svolto il convegno "La scena digitale. Pratiche, politiche e poetiche dello spettacolo digitale", ideato e curato da Desirée Sabatini, con il comitato organizzativo composto da Flavia Dalila D'Amico e Sergio Lo Gatto. La giornata di convegno si è articolata in tre panel tematici e una tavola rotonda. Il primo panel, "Presenza, simulazione e spettatorialità post-mediale", coordinato da Antonio Pizzo (Università di Torino), ha affrontato le trasformazioni dello statuto della presenza scenica e dell'esperienza spettatoriale nel contesto delle tecnologie XR e della *gamification*; il secondo panel, "Corpi algoritmici e drammaturgie generative", coordinato da Luca Ruzza (Sapienza Università di Roma), ha interrogato il rapporto tra intelligenze artificiali, algoritmi e pratiche performative: il terzo panel, "Ecologie, Tecnologie e pratiche di resistenza", coordinato da

Angelo Capasso (critico d'arte e Principal Investigator del progetto "C.O.M." per l'Accademia di Belle Arti di Carrara), ha aperto la riflessione alle dimensioni politiche e di resistenza della scena digitale. La giornata si è conclusa con la tavola rotonda "Oltre la scena. Archivi, dispositivi e trasmissione della performance", moderata da Ferruccio Marotti, Sergio Lo Gatto e Andrea Pocosgnich, che ha spostato il fuoco della riflessione dalle pratiche della scena digitale alle questioni della sua trasmissione, conservazione e critica. Due volumi hanno offerto l'occasione per una discussione a più voci: il primo (*Onlive. Libro bianco sullo spettacolo digitale dal vivo in Italia*, a cura di Simone Arcagni e Lucio Argano per LUISS edizioni), ha introdotto la necessità di dotare il settore di strumenti condivisi di analisi e orientamento per le politiche culturali; il secondo (*Architettura cognitiva e critica dei performance studies. Trasmissione dei saperi performativi*, a cura di Aleksandra Jovićević e Ana Vujanović per Luca Sossella editore) ha interrogato le fondamenta epistemologiche della disciplina dei *performance studies* mettendo in discussione le categorie con cui si legge e si tramanda la performance nell'era digitale. La presenza di un *discussant* e di una delle autrici – Antonio Pizzo per il primo volume, Andrea Pocosgnich per il secondo – ha trasformato la presentazione dei libri in un dialogo aperto sui limiti e le possibilità degli archivi, dei dispositivi di documentazione e delle forme di trasmissione del sapere performativo, chiudendo la giornata su una domanda che ne attraversava l'intera architettura:

cosa resta della performance, e come lo si conserva e lo si interpreta?

In chiusura della giornata è andata in scena *The Fall of Icarus. Una deriva del volo*, performance *site-specific* a cura di Nenad Glavan con dodici studentesse e studenti del corso di laurea DAMS e di comunicazione, esito del workshop “L’arte digitale: luci e suoni per eventi *site-specific*”, che aveva preso avvio a gennaio 2026 in Croazia per concludersi nella sua seconda fase romana ad aprile. La performance non propone una narrazione illustrativa del mito di Icaro, ma ne costruisce una traduzione spaziale e percettiva. L’itinerario guidato che precede la performance accompagna il pubblico nella costruzione dello spazio come sistema di relazioni architettoniche, visive e sonore e che trova nella Antica Biblioteca il proprio punto di arrivo: attraverso l’uso integrato di un drone, proiezioni video, suono e ambienti digitali, lo spazio si attiva come dispositivo performativo. La scelta di far coincidere il convegno e la performance nella stessa giornata e nello stesso spazio ha prodotto una complementarità non solo simbolica tra ricerca e prassi: le questioni teoriche elaborate nel corso della giornata hanno trovato nella performance una possibile traduzione sensibile e spaziale, configurando quella relazione circolare tra sapere e fare che rappresenta la cifra metodologica dell’intero contributo dell’unità al progetto.

All’asse della programmazione pubblica si affianca il Percorso d’Eccellenza DAMS L-3 – “Produzione Crossmediale nello Spettacolo dal Vivo”, concepito come di-

spositivo formativo avanzato rivolto alle studentesse e agli studenti meritevoli del corso di laurea in DAMS, articolato in una serie di workshop intensivi che ha operato sull'intersezione tra competenze tecniche, linguaggi performativi e riflessione critica sulle pratiche della scena aumentata e interattiva. Il percorso ha rappresentato la spina dorsale formativa dell'intera unità, configurandosi non come semplice offerta laboratoriale, ma come spazio di ricerca condivisa in cui la sperimentazione tecnologica e la produzione artistica si sono alimentate reciprocamente, generando poi le opere multimediali che hanno restituito pubblicamente i processi di indagine attivati nel corso del progetto.

Attraverso questa complessa articolazione il contributo dell'Università degli Studi Link a "C.O.M." si è proposto non soltanto come somma di eventi e attività, ma come tentativo di costruire un modello di "ricerca-azione" nel campo delle arti performative e digitali, in cui la città di Roma, con i propri spazi storici, stratificazioni culturali e tensioni contemporanee, si è trasformata in un laboratorio e in un possibile interlocutore, secondo quella vocazione del luogo come dispositivo generativo che percorre, come un filo conduttore, l'intera architettura concettuale del progetto. Il contenuto del volume intende dunque sviluppare una riflessione sistematica che travalica la semplice rendicontazione delle attività svolte, costruendo invece un tentativo di restituire la coerenza teorica e metodologica che ha orientato il lavoro dell'unità, interrogando il rapporto tra spazio urbano,

pratiche performative e tecnologie digitali come campo di produzione di sapere condiviso e di rigenerazione della memoria culturale.

A questa dimensione analitica si affianca una scelta metodologica deliberata e consapevole: quella di restituire anche il registro personale dell'esperienza, privilegiando la trasmissione dei saperi attraverso il racconto orale. Il testo incorpora pertanto una serie di interviste realizzate con alcune delle professioniste e dei professionisti che hanno partecipato attivamente al progetto, quindi artiste e artisti, ricercatrici e ricercatori, formatrici e formatori, nella convinzione che la voce diretta di chi ha abitato il processo dall'interno costituisca una fonte di conoscenza non riducibile alla sola elaborazione teorica. Il racconto in prima persona, con la capacità di restituire l'esperienza vissuta nella sua complessità e nelle sue contraddizioni, rappresenta qui non una concessione al registro divulgativo, ma una precisa opzione epistemologica ossia quella di riconoscere nel dialogo e nella narrazione orale una forma legittima e necessaria di produzione del sapere accademico. Il testo si chiude con una sezione dedicata alle testimonianze di alcune studentesse e alcuni studenti che hanno preso parte alle attività dell'unità, le cui voci offrono uno sguardo ulteriore sulla portata trasformativa di un progetto che ha fatto della contaminazione tra discipline, pratiche e soggettività la propria ragione costitutiva.

A mo' di appendice, abbiamo scelto di inserire due testi satellite, che si occupano di osservare il processo al momento del proprio compiersi. Il *Glossario* di Flavia Dalila

D'Amico disegna il profilo semantico dei termini che fanno capolino in tutto il volume: rimettendo in discussione anche la veste editoriale – tra corsivi e virgolette – si tratta di un tentativo di riconnessione tra “bit” di discorso che vivono di vita propria. Le *Conclusioni* di Sergio Lo Gatto raccolgono le istanze e provano a rilanciare l'urgenza di un andare avanti, in un viaggio che ha visto tutte e tutti noi posare uno sguardo attento e, a tratti, sorprendentemente meravigliato di fronte alle potenzialità didattiche e pedagogiche di un universo di segni che, forse, non conosciamo ancora. Ma che, di certo, ci invita a respirare ancora. E proseguire.

Desirée Sabatini

Riferimenti bibliografici

Meschini E.R. (2021), *Comunità, spazio, monumento: Ricontestualizzazione delle pratiche artistiche*, Mimesis Edizioni, Milano.

Debord G. (1955), *Introduction à une critique de la géographie urbaine*, in «Les Lèvres Nues», 6.

Radicalizzare l'incertezza e farsi corpo

La sfida pedagogica del documentario
immersivo

Conversazione con Orianne Moschetti-Brun, Livia Porzio
e Stefano Ruggeri

a cura di Sergio Lo Gatto

Il workshop “Estetiche e pratiche del documentario immersivo”, immaginato come un semplice modulo didattico all'interno di un percorso accademico, si è rivelato essere un vero e proprio cantiere di resistenza poetica e politica. Al centro di questa ricerca, condotta congiuntamente da Orianne Moschetti-Brun, Livia Porzio e Stefano Ruggeri, sembra risuonare una domanda che interroga profondamente la nostra contemporaneità: come possiamo ancora abitare lo spazio comune e sentirci collettività in un'epoca che ci spinge costantemente verso l'atomizzazione digitale e l'isolamento individuale? La risposta che emerge dalla densa conversazione con le persone invitate a condurre le docenze propone in parte la resa in sala di un manuale tecnico, si concentra poi sulla perfezione dell'inquadratura, ma i racconti testimoniano soprattutto il sudore dei corpi, rimandano al cemento scrostato di

una fontana vuota, narrano del respiro affannoso di chi decide di mettersi in gioco totalmente.

Alla ricerca di una peculiare idea di immersività, il progetto pilota che ha dato vita alle attività del progetto “C.O.M. – City Open Museum” negli spazi della Università degli Studi Link insiste su un’accezione che finisce qui spogliata dei propri connotati puramente tecnologici – spesso ridotti a feticismo per il visore o per l’effetto speciale – e piuttosto restituita a una dimensione più arcaica e necessaria: quella dell’esperienza vissuta. In questo contesto, l’immersione si fa dispositivo che avvolge il pubblico, ma pure traccia le linee di un processo che travolge il concetto stesso di autorialità e che ridiscute la problematica figura del e della performer, interpreti di una creazione mai del tutto ferma, abile a plasmarsi sulle esigenze del progetto stesso.

La conversazione dà innanzitutto mostra di una immersione metodologica, un viaggio per tentativi dove il confine tra chi detiene il sapere e chi lo riceve si fa sottile, fino a diventare quasi invisibile. Stefano Ruggeri parla di un «panorama estetico comune», un terreno di gioco dove la teoria non cala dall’alto come un dogma, ma diventa materia da respirare, discutere e trasformare insieme. Il suo risuona come il richiamo a una pedagogia radicale, dove l’aula abbandona l’ontologia di luogo di transito burocratico per farsi habitat adatto a ospitare un «corpo collettivo». La condizione pedagogica rifiuta così una traiettoria verticale o frontale, prediligendone una «integrata»: qui la pedagogia dell’immagine, del mo-

vimento e – solo dopo, si vedrà – della restituzione visiva in forma di montaggio convocano un cerchio di sguardi in cui ogni competenza (dalla filosofia dell'immagine al movimento scenico, fino alla composizione ritmica del testo filmico) è stata messa a disposizione dell'Altro, trasformando lo stesso principio percettivo e la tecnica di giustapposizione nel motore primario di una nuova forma di apprendimento. Così la filigrana di questa relazione restituisce l'attraversamento di un processo prima ancora che la valutazione di un risultato.

In questo panorama in divenire, il corpo umano diventa la bussola fondamentale per orientarsi nel reale. Livia Porzio introduce una riflessione sul concetto di «territorio», ribaltandone la prospettiva tradizionale. Se spesso ci si mette in cerca del territorio «fuori di noi» (quello localizzato nelle mappe, compreso nei confini geografici o inscritto nelle architetture urbane), il suggerimento qui è che «il territorio siamo noi, il territorio è il corpo stesso». In un'epoca che la stessa Porzio descrive con una metafora (un «arcipelago di isolette» privo di collegamenti) l'atto di muoversi insieme, di toccarsi, di sfidare la gravità e la fatica fisica diventano un decisivo gesto politico di riconnessione. Nonostante la tempesta dell'individualismo post-moderno, l'idea che emerge è che si possa ancora tentare la «traversata a nuoto» verso l'Altro. Trattare i e le partecipanti del workshop come performer professionisti/e, chiedendo loro di agire in luoghi «scomodi, pericolosi e inadeguati», non figura allora come atto di severità, ma come una delicata prova di fiducia.

A dare ordine e senso a questa materia pulsante è stato lo sguardo di Orianne Moschetti-Brun. Per lei, il cinema documentario non è una questione di stile, ma un esercizio di ascolto profondo delle «cicatrici del materiale». Accettare l'imperfezione, valorizzare l'imprevisto che rompe la rigidità della sceneggiatura, significa dare dignità al reale. Le inquadrature nate tra i calcinacci, sotto la luce cruda del sole che brucia le pareti del campus, sono le più vivide testimonianze di un incontro. La trasformazione dei corpi in «geroglifici incollati alla superficie» mette in parola il desiderio ancestrale di lasciare un segno nello spazio che abitiamo, quello di fondersi con l'architettura per poi risorgere, attraverso il movimento, in una nuova e consapevole tridimensionalità. In questo esperimento, il documentario diventa il diario di bordo di questa trasformazione, dove il montaggio non serve a "pulire", ma a far risuonare la forza di quell'azione comune.

L'immagine del corpo schiacciato contro la pietra, che tenta con grazia e fatica di emergere dal tessuto architettonico, sintetizza l'intero senso del workshop: l'arte è qualcosa che "accade" quando si decide di abbassare le difese e di abitare un processo senza conoscerne in anticipo il risultato finale. Il workshop ha «ammalato in senso positivo» i e le partecipanti, lasciando un sedimento che va ben oltre la fine delle riprese.

Sergio Lo Gatto: Orianne, cominciamo con una domanda sul tuo percorso. Di cosa ti occupi e quali sono i tuoi interessi?

Orianne Moschetti-Brun: Il mio percorso è iniziato studiando il documentario politico e l'impegno insito nell'atto della regia, specie in contesti legati all'Africa e all'Algeria. Pur non essendo nata come regista, ho iniziato a girare mossa dall'idea che il documentario possa fornire una testimonianza necessaria sulla realtà che la politica spesso ignora. Come montatrice professionista ho lavorato su cortometraggi di fiction, ma il mio mestiere principale resta il montaggio di documentari. Recentemente sono tornata alla regia curando alcune serie basate su materiali d'archivio.

SLG: Quanto conta il montaggio nel documentario? Ti senti autrice in quella fase?

OM-B: Il montaggio nel documentario è un processo estremamente creativo per via della natura molteplice del materiale. A differenza della fiction, qui il processo non si esaurisce mai del tutto: certe connessioni tra le immagini emergono anche molto tempo dopo il termine delle riprese. Chi firma il montaggio deve saper accettare le "cicatrici del materiale": non succede mai esattamente ciò si era previsto. Accadono altre cose, spesso bellissime, ma bisogna scontrarsi con la mancanza di tempo ed è difficile scrivere e prevedere tutto, con precisione, in anticipo.

SLG: Quando sei stata coinvolta nel progetto "C.O.M.", come immaginavi di realizzare questo lavoro e come, invece, si è evoluto?

OM-B: Volevamo innanzitutto mettere al centro il corpo dell'attore, coinvolgendo studenti che aspirano a diventare performer. Immaginavo sessioni focalizzate sul lavoro corporeo e pensavo alla proiezione sulle pareti esterne per creare una sovrapposizione tra le nostre immagini e l'architettura reale, ragionando sulla proiezione già in fase di ripresa senza affidare tutto al solo montaggio.

SLG: In pratica l'idea era quella di fare una multiproiezione.

OM-B: Esatto. Ho lavorato con Stefano Ruggeri e Livia Porzio: filmavo il laboratorio di movimento di Livia, mentre il gruppo seguiva le sessioni teoriche di Stefano. Ci coordinavamo per coprire diversi angoli contemporaneamente – piano stretto, largo, camera fissa e in movimento – per garantire una sincronizzazione efficace in post-produzione. Siamo passati dal corpo individuale e dalla solitudine a un lavoro su luce e oscurità, con contrasti che richiamavano il cinema del passato. Poi l'attenzione si è spostata sull'incontro tra le persone e sulla costruzione di un corpo collettivo, una piramide finale di corpi in relazione organica.

SLG: Quanto la coreografia ha svolto una funzione di guida?

OM-B: Mi sono fidata dell'esperienza di Livia. Il suo lavoro di comprensione del corpo ha dato alla ripresa

una direzione decisiva. La preparazione e i sopralluoghi sono stati fondamentali: una parete bruciata dal sole o l'ombra degli alberi sono diventati elementi scenografici dominanti. In questa fase ho lavorato sola al montaggio, raccogliendo però le suggestioni dei e delle partecipanti. Immersivo è stato soprattutto il processo di lavoro.

SLG: Quale idea di corpo emerge e come influisce lo spazio?

OM-B: Emerge un corpo giovane che si muove verso il collettivo, cercando di assegnare una qualità di materia alla potenza del gruppo. Lo spazio esterno offre rilievo e luce naturale. Abbiamo sfruttato la verticalità delle pareti per ottenere immagini quasi bidimensionali: in alcune sequenze i corpi somigliano a geroglifici incollati alla superficie che, attraverso il movimento, tornano alla tridimensionalità. È stato un lavoro di composizione molto consapevole.

SLG: Passo a Livia Porzio e Stefano Ruggeri: qual era il progetto metodologico iniziale?

Stefano Ruggeri: Ho lavorato su due principi: definire un panorama estetico comune (videoarte, installazione, forme immersive) e creare una relazione pedagogica integrata, né verticale né frontale. Lavorando sull'idea di corpo collettivo, il tema estetico del corso è diventato esso stesso uno strumento di pedagogia. Lo spazio si è

trasformato in un luogo in cui misurarsi in una forma collettiva.

Livia Porzio: Ho proposto un lavoro sul “territorio”, che per me non è un luogo esterno ma è il nostro corpo fotografato in tre condizioni progressive: il corpo individuale; la relazione fisica in tutte le sue possibilità; il corpo collettivo. La collettività mi appare come un arcipelago di isolette prive di collegamenti, ma sempre bisogna tentare la “traversata a nuoto” verso l'Altro, non vedo altra salvezza. Ho sentito in tutto il gruppo di lavoro un forte bisogno di riconnessione e di comunità.

L'immaginario estetico di Stefano è stato una sponda per progettare il lavoro fisico ripreso da Orianne. In sessioni intensive nasce una precisa qualità della concentrazione: c'è stata una condivisione totale tra l'esigenza di mettere al centro il proprio corpo e l'atto delle riprese.

SLG: Come avete lavorato sulla messa in relazione tra corpi e spazi nel campus dell'Università degli Studi Link?

SR: Una proiezione su un muro può essere una finestra; il muro diventa significato, non solo significante. Il dispositivo della proiezione doveva diventare significativo in sé stesso. Nell'immaginario su cui abbiamo lavorato c'è l'idea del corpo schiacciato che cerca di uscire fuori: per esempio, corpi premuti contro le mura in relazione stretta con il tessuto architettonico. Dal momento in cui ci siamo posti in una condizione collettiva e non gerar-

chica, tutto ciò che è entrato nel processo ha partecipato alla creazione.

LP: La mia prospettiva tiene insieme lavoro tecnico e crescita del gruppo, che ha gestito bene gli imprevisti. Abbiamo montato ciascuna sequenza in sala cercando di mantenere la concentrazione dei e delle partecipanti anche quando è stata messa alla prova in luoghi meno protetti, su terreni sconnessi: la performance doveva mantenere la stessa qualità provata in aula. Abbiamo lavorato con spazi naturali e architetture (scale o pendii) per raccontare l'edificio umano.

SLG: Come si posiziona questo lavoro rispetto alle vostre altre esperienze di docenza?

LP: La mia didattica affida alla pratica fisica l'apprendimento di principi performativi fondamentali che vengono poi spiegati, contestualizzati, discussi. Lavorare con studenti che già avevano "incorporato" il mio lavoro durante il corso ha permesso un loro coinvolgimento più maturo e profondo, anche disponendo di tempi molto ridotti.

SR: Sentivo l'esigenza di dar forma a una lezione che non "calasse dall'alto". Volevo condividere una materia di cui fare esperienza diretta, offrendo stimoli iconografici e facilitando un confronto aperto e paritario con gli e le studenti. Ho imparato a non forzare l'interpretazione e a

fornire solo strumenti e chiavi per una lettura più libera e sincera da parte dei ragazzi e delle ragazze. L'esperienza di accumulazione dei materiali – la loro condivisione in modalità collettiva, dialogica e orizzontale – mi ha riportato alle mie prime esperienze, legate alla scena teatrale e ai suoi processi creativi fatti di scambio e costruzione comune.

Drammaturgie sensibili

Il luogo come dispositivo creativo

Conversazione con Nenad Glavan

a cura di Desirée Sabatini

Negli ultimi due decenni la diffusione delle tecnologie digitali ha profondamente trasformato le pratiche performative contemporanee, ridefinendo il rapporto tra spazio scenico, drammaturgia e partecipazione del pubblico. Attraverso una conversazione con il regista e artista multimediale Nenad Glavan, attivo tra teatro, installazione e arti digitali, si propone una riflessione su tali trasformazioni.

L'intervista, realizzata nel contesto del workshop internazionale dedicato alle pratiche performative pensate per uno specifico luogo "L'arte digitale: luci e suoni per eventi *site-specific*" affronta alcuni nodi centrali della scena contemporanea, dal ruolo dello spazio come dispositivo creativo, al rapporto tra tecnologia e linguaggio scenico, con un approfondimento sulle possibilità drammaturgiche offerte dall'intelligenza artificiale e le dimensioni pedagogiche della creazione artistica.

Il workshop è stato concepito come un laboratorio te-

orico-pratico dedicato all'esplorazione delle potenzialità espressive e drammaturgiche della luce e dei dispositivi audiovisivi nello spettacolo dal vivo. Il percorso formativo ha introdotto i e le partecipanti ai fondamenti storici e metodologici dell'uso di immagini in movimento, *video mapping*, *light design* e installazioni interattive. L'obiettivo del laboratorio era fornire agli e alle studenti strumenti critici e operativi per la progettazione multimediale applicata ai contesti performativi, con particolare attenzione alla relazione tra spazio, linguaggio audiovisivo e drammaturgia. Il workshop si è concluso con la progettazione di un'opera interattiva *site-specific*, presentata pubblicamente come restituzione finale del lavoro svolto.

Desirée Sabatini: Uno dei temi centrali del tuo lavoro riguarda la relazione tra opera artistica e contesto spaziale, dunque vorrei iniziare questo dialogo dal concetto di evento *site-specific*. Quanto è determinante il luogo in cui l'opera viene progettata e realizzata?

Nenad Glavan: Il luogo è fondamentale. Durante il workshop ho parlato molto con la classe di studenti del rapporto tra *medium*, materiale e ambiente. Non si tratta soltanto degli strumenti tecnologici o dei dispositivi scenici: la progettazione di un'opera *site-specific* implica una concezione dello spazio come dispositivo performativo. Questo principio non è affatto nuovo. Anche se oggi lavoriamo con tecnologie digitali, i fondamenti restano gli stessi. Michelangelo Buonarroti, per esempio, sosteneva che un'opera deve

essere concepita in relazione al materiale per cui è stata pensata. Se realizzi una scultura in marmo, devi progettare l'opera in funzione delle caratteristiche del marmo, delle tecniche di lavorazione e dello spazio in cui sarà collocata. Allo stesso modo, lo spazio non è un elemento secondario da adattare successivamente, perché l'opera deve essere pensata fin dall'inizio per un determinato luogo. In questo senso lo spazio è il centro del processo creativo. Lo vediamo chiaramente anche nel teatro. Quando uno spettacolo viene progettato per una specifica sala e poi viene spostato altrove, anche in uno spazio apparentemente simile, cambia tutto: la percezione visiva, l'acustica, la distribuzione della scena e persino l'energia del luogo. Per questo motivo considero lo spazio un vero e proprio dispositivo creativo. Questa prospettiva trova riscontro anche nelle pratiche teatrali sviluppate nel corso del Novecento, da Peter Brook (cfr. Brook 1968) alle sperimentazioni di registi come Luca Ronconi (cfr. Longhi 2012); io credo che sia corretto considerare lo spazio stesso come parte integrante della drammaturgia. Questo è particolarmente evidente nelle pratiche *site-specific* e nelle performance ambientali. Pensiamo, per esempio, alle azioni di Marina Abramović: tra le figure più rilevanti della performance art contemporanea, Abramović realizzò nel 1988 la performance *The Lovers – The Great Wall Walk*, camminando lungo la Grande Muraglia Cinese insieme al suo partner di scena Ulay. In quel caso il luogo diventa importante quanto l'artista e quanto l'opera stessa.

DS: Se la messa in scena affida allo spazio un valore così centrale, nel tuo lavoro artistico il processo creativo nasce più frequentemente dallo spazio architettonico, da un testo drammaturgico o da elementi come luce e suono?

NG: Il processo creativo nasce sempre da una ricerca. All'inizio c'è uno stimolo: può essere un'idea, un'intuizione, una necessità espressiva. Da quel momento si avvia una fase di esplorazione che inizialmente è molto vaga. È un percorso che potremmo definire quasi rituale. Anche se io mi considero una persona molto razionale, il processo creativo possiede una dimensione che ha qualcosa di spirituale: una ricerca che lentamente si chiarisce. Nel tempo si costruisce una sorta di mappa mentale. Le immagini diventano più definite, emergono le strutture portanti e si comincia a delineare un'architettura dell'opera. In questo processo la drammaturgia svolge un ruolo centrale. Anche quando non esiste un testo drammatico tradizionale esiste comunque una struttura drammaturgica, una drammaturgia dello spazio, della regia, del montaggio o della relazione tra gli elementi scenici. Per questo motivo considero l'impulso drammaturgico come l'origine del processo creativo.

DS: Quali sono gli errori più frequenti quando si progettano installazioni digitali in contesti reali come musei, edifici storici o spazi pubblici?

NG: L'errore più comune è la sopravvalutazione della tecnologia. Nonostante il grande sviluppo delle tecnologie digitali, lavoriamo sempre con dispositivi tecnici che hanno limiti e fragilità. Software, hardware, algoritmi: tutti questi strumenti possono fallire. Per esempio, durante il workshop "L'arte digitale: luci e suoni per eventi *site-specific*", nel corso di una simulazione di ripresa con l'utilizzo di un drone in un luogo chiuso questo drone ha perso improvvisamente il segnale GPS e si è schiantato contro il soffitto. Non era colpa di nessuno e infatti, controllando i sistemi e i file, non abbiamo trovato una causa precisa. La lezione per tutte le persone partecipanti è stata molto semplice: bisogna sempre prevedere un *back-up plan*, una alternativa. Ricordo un'esperienza in Svizzera durante una produzione operistica in teatro nel programma del Festival d'Opéra Avenches¹. Avevo chiesto una macchina del fumo e il giorno dopo ne arrivarono tre. Quando chiesi spiegazioni mi dissero che era lo standard: se una si rompe, c'è la seconda; se si rompe anche la seconda, c'è la terza. Con la tecnologia digitale vale lo stesso principio.

DS: Spesso la tecnologia viene utilizzata come puro effetto spettacolare. Come si può evitare che diventi solo spettacolarizzazione?

1. Il Festival d'Opéra Avenches è un prestigioso evento lirico che si svolge nell'anfiteatro romano di Avenches, in Svizzera, il meglio conservato del paese. Diretto da Eric Vigié, direttore anche dell'Opéra de Lausanne, il festival ospita grandi produzioni operistiche in una cornice storica, tra cui storicamente *Nabucco*, *Aida* e *Carmen*.

NG: È un rischio reale. Oggi molte produzioni utilizzano la tecnologia perché genera stupore visivo. Tuttavia la tecnologia non può essere lo scopo di uno spettacolo. È soltanto uno strumento. Il criterio più semplice per verificare la solidità di un'opera è chiedersi: «Se togliamo la tecnologia, il linguaggio dell'opera rimane?» Se rimane, allora la tecnologia è stata utilizzata correttamente. Ciò che conta non è la tecnologia in sé, ma il linguaggio artistico.

DS: Come cambia la progettazione scenica quando il pubblico non è più seduto frontalmente ma si muove nello spazio?

NG: Il modello della quarta parete appartiene al teatro borghese tradizionale. In realtà questa concezione è stata superata da molti decenni, anche se continua a sopravvivere in alcune istituzioni teatrali. Allo stesso tempo è giusto conservare quel modello come patrimonio storico. Oggi però il pubblico cerca sempre più esperienze immersive. Dopo la pandemia abbiamo assistito a una forte rinascita del teatro e il pubblico desidera esperienze più coinvolgenti. Non vogliamo più restare seduti passivamente davanti a una scena. Cerchiamo percorsi, ambienti immersivi, esperienze multisensoriali: suoni, odori, movimento nello spazio. In questo senso stiamo assistendo alla nascita di una forma di teatro ibrida che unisce teatro, cinema, videogame, arte contemporanea e arte digitale. L'aspetto più interessante non riguarda tanto la

dimensione visiva, quanto quella drammaturgica. L'intelligenza artificiale permette di entrare in una dimensione quasi genetica del processo creativo. È come se potessimo lavorare a livello molecolare sul pensiero drammaturgico. Per me è stata una scoperta molto importante e credo che questo campo sia ancora largamente inesplorato.

DS: Come hai organizzato il laboratorio con studenti e studentesse?

NG: Il mio obiettivo non era imporre una creazione, ma costruire un ambiente creativo. Ho cercato di offrire agli studenti uno spazio di libertà all'interno di una struttura precisa. Io chiamo questo approccio *freedom within constraints*: libertà all'interno di limiti. In pratica si costruisce una struttura – una sorta di labirinto – dentro cui gli studenti possono muoversi e trovare percorsi creativi differenti. Il luogo del workshop, il Museo del Turismo di Opatija, ha avuto un ruolo importante. Si tratta di uno spazio con una storia complessa, legata alla tradizione austro-ungarica e più in generale alla storia culturale europea. Questo contesto ha offerto a studenti e studentesse un terreno comune molto stimolante e ha contribuito a orientare anche le scelte drammaturgiche del progetto. All'interno di questa prospettiva abbiamo individuato un elemento narrativo capace di mettere in relazione i due luoghi del lavoro – Opatija e il campus romano – e di funzionare come struttura simbolica del percorso creativo. Il tema scelto è stato il mito di Icaro, in particolare

il volo di Icaro. Questo mito diventa un vero e proprio ponte drammaturgico tra i due contesti. Il volo di Icaro rappresenta infatti la tensione verso l'esplorazione e il rischio che caratterizza il lavoro artistico. In fondo la condizione dell'artista è proprio questa: tentare di andare oltre i limiti, anche a rischio della caduta.

DS: Vorrei infine chiederti una riflessione più ampia sulla figura dell'artista digitale. Esploriamo, da un lato, il rapporto tra tecnologia e dimensione performativa; dall'altro, le influenze artistiche che hanno segnato il tuo percorso e gli spettacoli che, guardando oggi alle nuove possibilità tecnologiche, ripenseresti in modo diverso.

NG: Dietro la tecnologia esiste sempre una struttura molto semplice: algoritmi, protocolli, sistemi matematici. Tuttavia, attraverso questi strumenti è possibile costruire una dimensione rituale della performance. Il medium digitale può diventare uno spazio performativo "sacro" – non nel senso religioso del termine, ma nel senso artistico e performativo, come luogo di intensificazione dell'esperienza e della relazione con il pubblico. Nel mio percorso artistico sono stati importanti autori che hanno saputo coniugare ricerca scenica e sperimentazione tecnologica mantenendo una forte dimensione poetica e quasi mistica della creazione. Tra questi citerei Robert Lepage, Christoph Marthaler e Heiner Goebbels².

2. Robert Lepage, Christoph Marthaler e Heiner Goebbels sono tra le

Considero il loro lavoro fondamentale per la capacità di integrare linguaggi diversi e di concepire la tecnologia non come semplice effetto spettacolare, ma come parte di una più ampia struttura drammaturgica. Ripensando al mio lavoro, c'è uno spettacolo che probabilmente rifarei oggi con strumenti tecnologici diversi. Si tratta di una produzione realizzata al Teatro Nazionale di Fiume, ispirata al teatro giapponese Nō³. Quando lo progettai alcune soluzioni sceniche che avevo immaginato non erano ancora tecnicamente realizzabili. Oggi, grazie a proiettori laser a focale corta e ad altre tecnologie digitali più avanzate, sarebbe possibile sviluppare quelle intuizioni scenografiche e visive in modo molto più preciso e coerente con l'idea originaria dello spettacolo.

Riferimenti bibliografici

Brook P. (1968), *The Empty Space*, Penguin Books, London (trad. it. *Lo spazio vuoto*, Bulzoni, Roma 1973).

Longhi C. (2012), *Ronconi. Il laboratorio di un teatro possibile*, Il Saggiatore, Milano.

figure più significative della scena teatrale contemporanea internazionale. I loro lavori si caratterizzano per un approccio interdisciplinare che integra teatro, musica, arti visive e dispositivi tecnologici nella costruzione dello spazio performativo.

3. *Matsukaze* (松風, lett. "Vento tra i pini") è una delle più celebri e poetiche opere del teatro Nō giapponese, originariamente scritta da Kan'ami Kiyotugu e successivamente rivista e perfezionata da suo figlio, Zeami Motokiyo (c. 1363 – c. 1443). Progetto realizzato con supporto di Teatro Ateneo della Sapienza Università di Roma nel 2006.

Corpi liminali

L'altrove tecnologico della scena

Conversazione con Mahnaz Esmaeili e Salvatore Passaro

a cura di Flavia Dalila D'Amico

Le tecnologie interattive, generative e di tracciamento del movimento si sono fatte strada negli ultimi decenni nella scena performativa, disegnando territori complessi di incontro tra corpi e mondi virtuali. Da una parte la velocissima evoluzione dell'ambiente digitale, software e hardware, ha consentito di realizzare pienamente molte delle scommesse sperimentali degli anni Settanta, come la co-creazione dell'opera da parte di chi fruisce, la stretta interdipendenza tra movimento, immagine e suono, la moltiplicazione e co-esistenza di dimensioni spazio-temporali. Dall'altra la commistione tra corpi e dispositivi ha arricchito le pratiche attoriali e coreutiche di nuove sfide, invitando i performer ad agire contemporaneamente in un "qui" e in un "altrove", sollecitando l'apparato propriocettivo e quello immaginativo. La conversazione con Mahnaz Esmaeili, figura attiva nel campo delle arti performative, e Salvatore Passaro, media e *interaction designer*, attraversa alcune delle questioni nodali della ricer-

ca sull'interattività in scena, a partire da due workshop. “Interactive Live Performance”, condotto da Mahnaz Esmacili, è stato finalizzato a fornire un'introduzione all'utilizzo di tecnologie di video *motion sensing* (rilevamento del movimento) applicate alle arti performative. L'obiettivo è stata la creazione di una performance interattiva che, integrando testi, audio, video, luci e sensoristica di movimento, fornisca un'esperienza immersiva. “Arte generativa con *TouchDesigner*”, condotto da Salvatore Passaro, è stato finalizzato a fornire una comprensione intermedia del software *TouchDesigner* come piattaforma per la creazione di arte generativa, installazioni interattive e performance visive in tempo reale. L'intreccio delle competenze generate dai due laboratori ha condotto alla realizzazione della performance *Sei studi generativi*, ispirata dal testo teatrale *La casa* dell'autrice iraniana Naghmeh Samini (cfr. Samini 2022) e interpretata da studenti e studentesse dell'Università degli Studi Link di Roma.

Flavia Dalila D'Amico: Quale metodologia didattica avete utilizzato per i vostri rispettivi workshop?

Mahnaz Esmacili: Per il workshop “Interactive Live Performance” è stata adottata una pratica laboratoriale e, al contempo, progettuale, basata sull'apprendimento esperienziale e collaborativo. A partire da un testo teatrale contemporaneo, gli studenti e le studentesse hanno selezionato estratti per loro significativi, trasfigurandoli in elementi interattivi con manipolazioni sonore e visuali,

attraverso l'azione scenica, con cicli di prove e sessioni di riflessione critica, in maniera del tutto simile allo *Scrum framework*¹. Gli studenti e le studentesse hanno agito come co-creatrici della narrazione, esplorando modalità di movimento e recitazione che chiamano in causa lo spazio e la platea, parti attive e generative dell'esperienza teatrale.

Salvatore Passaro: Per il workshop “Arte generativa con *TouchDesigner*” è stato adottato il metodo del *Tinkering*, ovvero quello che Massimo Banzi, creatore di Arduino², definiva come «armeggiare». Sono stati esposti i primi rudimenti del software in modo da permettere un apprendimento per tentativi ed errori, favorendo una sedimentazione delle conoscenze.

FDD: Che potenzialità, rischi e criticità vedete nell'incontro tra corpi e tecnologie e come si arricchiscono i linguaggi delle arti performative?

ME: Le tecnologie stanno ampliando le possibilità del corpo in modalità inaspettate e sempre sorprendenti. L'estensione concessa dai dispositivi digitali sta renden-

1. Lo *Scrum* è un framework di gestione progettuale incentrato sull'auto-organizzazione del team e su cicli ripetuti di lavoro, verifica e miglioramento continuo.

2. Piattaforma di prototipazione elettronica open-source utilizzata per realizzare progetti interattivi attraverso l'integrazione di sensori, software e attuatori.

do obsoleti paradigmi consolidati da tempo come quello, ad esempio, del “pubblico passivo”, che diventa definitivamente co-creatore della narrazione, come auspicato già dagli anni Settanta. Le tecnologie amplificano il gesto scenico modulare, lo spazio e il tempo, per offrire nuove prospettive drammaturgiche. Tutto questo porta alla predominanza tecnologica? Alla predominanza di altre intelligenze? Sicuramente porterà a un cambiamento, paragonabile all’invenzione della stampa o all’invenzione del motore a scoppio. Un cambiamento difficile da valutare, se non per analogia, ad esempio, con l’evoluzione biologica, dove il mutamento è stato quasi sempre valutato come progressione positiva.

FDD: Il vostro lavoro è partito dal testo *La casa* di Naghmeh Samini. Quali sono le tematiche principali e da dove nasce il desiderio di tradurlo in italiano prima e di metterlo in scena poi?

ME: *La casa* di Naghmeh Samini è costruito intorno al significato simbolico della casa, intesa non solo come spazio fisico, ma come luogo di identità, memoria e relazioni, diventando quasi un personaggio, capace di influenzare i rapporti familiari: al suo interno emergono distanze, incomprensioni e fragilità, ma anche il bisogno umano di appartenenza e protezione. L’opera riflette, inoltre, la complessità delle relazioni famigliari e generazionali, attraversando una struttura polifonica in cui ogni personaggio porta una propria voce e una propria

prospettiva. Il desiderio di tradurre il testo nasce durante il lockdown del 2020, quando l'esperienza della pandemia ha reso "la casa" il centro della vita quotidiana. In quel contesto il tema dell'opera è apparso ancora più universale e attuale. La traduzione, coordinata da me insieme al gruppo di studiosi I Persofòlli³, nasce come progetto culturale e di dialogo tra Italia e Iran. Da qui è nata naturalmente anche l'idea della messa in scena: portare sul palco una storia capace di parlare, in modo universale, di casa, di famiglia, di identità.

FDD: Come *Sei studi generativi* mette in scena il testo? Quali scelte drammaturgiche avete adottato per la trasposizione performativa?

ME/SP: Il testo è stato trasposto attraverso una drammaturgia modulare e generativa. Sono stati selezionati i passaggi chiave e trasformati in unità che hanno permesso di costruire una interattività corpo / voce. Abbiamo privilegiato la scomposizione e rielaborazione dei materiali, lavorando sulla sequenza e sulla percezione dell'evento scenico, consentendo allo spettatore/spettatrice di completare la narrazione a seconda di cosa potesse risuonare, consentendo così una sorta di co-creazione. Inoltre, l'integrazione tra performer, dispositivi interattivi e contenuti visivi ha creato una sinergia tra gesto, suono e im-

3. Gruppo costituito da Roberto Di Mattei, Gianluca Fabrizi, Marina Ferrara, Monica Mereu, Elena Scarinci, Paolo Zampella.

mage, ridefinendo lo sviluppo della storia e l'esperienza drammaturgica complessiva.

FDD: Come *TouchDesigner* potenzia e amplia la nostra percezione dello spazio, fisico e sonoro? In particolare per la messa in scena di *Sei studi generativi*.

SP: La parola chiave è “procedurale”. *TouchDesigner* opera in modalità non distruttiva, né nodale, né lineare. È stato progettato affinché le modifiche ai dati si ripercuotano su tutta la filiera di processo in modo continuo e senza pre-renderizzazioni. Il secondo concetto fondamentale è quello dell'astrazione dei dati, un processo che permette alle diverse nature dei dati 3D/2D (immagini, suoni, numeri e operazioni logiche) di essere sottoposti a traduzione in maniera fluida ed efficace. Questo ha permesso una grande quantità di declinazioni sfociate, ad esempio, nell'alterazione delle linee che disegnano la casa della performance con l'intensità delle voci, oppure apportando modifiche ad oggetti 3D a partire dai numeri che arrivavano dalla camera di profondità che traccia il movimento dei e delle performer.

Estetica della coabitazione

L'algoritmo come cantiere di resistenza
e corpo collettivo

Conversazione con Martino Cassanelli

a cura di Sergio Lo Gatto

Come possiamo ancora abitare lo spazio comune e sentirci collettività in un'epoca che ci spinge costantemente verso l'atomizzazione digitale e l'isolamento individuale? Questa domanda fondamentale sembra costituire il nucleo teorico dell'incontro con la ricerca di Martino Cassanelli dello studio Ultravioletto, curatore dei due workshop denominati "Creatività e innovazione visiva con l'Intelligenza Artificiale" e "Projection Mapping. Performance dal vivo e interattività". L'indagine si spinge qui verso un territorio ancora più immateriale e, paradossalmente, viscerale: quello della coabitazione tra estro umano e intelligenza artificiale, alla ricerca di un'autorialità condivisa che non annulli il soggetto, ma che invece lo espanda.

In questa prospettiva, lo spazio urbano non è più interpretato solo come una composizione di architetture fisiche e volumi tangibili, piuttosto si estende in una

dimensione algoritmica dove il dato digitale diventa la nuova materia prima da plasmare con consapevolezza. Se l'immersività tecnologica è stata spesso ridotta a un semplice feticismo per il visore o per l'effetto speciale fine a sé stesso, nel lavoro di Cassanelli della tecnologia ci si riappropria come vero e proprio strumento di “resistenza” creativa, restituita a una dimensione di esperienza vissuta e autentica. Cassanelli insiste con vigore sulla necessità metodologica di operare attraverso sistemi locali e modelli *opensource*: un gesto che assume un valore insieme tecnico e politico, volto a sottrarre la creazione artistica al controllo dei grandi *dataset* proprietari per restituirla a una dimensione personale e quasi artigianale.

In questa cornice, l'intento sembra essere quello di non farsi travolgere dalla “tempesta” portata dall'individualismo post-moderno, strutturando invece nuove prospettive di relazione con una macchina ormai in grado di generare autonomamente scampoli d'immaginario. Nella pratica proposta da Cassanelli, il corpo non scompare nel flusso dei dati, ma si parcellizza in stringhe di codice e modelli; questo processo di scomposizione avviene però al solo scopo di ricomporsi in una sintesi inedita e in una creatività “aumentata” che rappresentano una proposta sperimentale aggiornata allo stato attuale delle tecnologie. Di là da ogni progetto di sostituzione della componente umana, il rapporto con la macchina è dunque visto come una collaborazione generativamente asimmetrica dove l'artista conserva il controllo attraverso la suddivisione dei compiti in pro-

cessi più minuti e localizzati, di cui è sempre possibile ricostruire l'iter creativo.

Lo spazio algoritmico diventa così un nuovo luogo alternativo in cui il corpo e l'opera possono esistere al di fuori dei circuiti di controllo commerciale, garantendo una libertà espressiva che passa per la gestione diretta dei *dataset* e della tutela della privacy. Tramutare questa pratica in una proposta didattica ha significato trasformare il laboratorio tecnico in un ambiente pedagogico integrato, dove studenti e studentesse sono state chiamate a superare i preconconcetti ideologici sulla tecnologia per imparare a considerarla come un'estensione naturale della propria capacità immaginifica e corporea. In un'epoca di scetticismo verso la capacità creativa delle macchine, Cassanelli propone una visione collaborativa complessa: l'artista esercita una funzione di guida che trasforma il dialogo con l'IA in una consapevole «conversazione con sé stessi» mediata da un codice che non deve prendere il sopravvento. L'intento, più o meno dichiarato, sembra quello di discutere criticamente, quindici anni dopo, quel celebre e pure inquietante titolo di Lev Manovich, *Software Takes Command*¹ (cfr. 2010).

Sergio Lo Gatto: Di che cosa ti occupi nello specifico e in che modo il tuo lavoro e quello dello studio con cui

1. Questo è il titolo originale dell'opera pubblicata, in anteprima mondiale, in Italia con il titolo *Software Culture*.

collabori si sono intrecciati con le tematiche e le finalità del progetto “C.O.M.”?

Martino Cassanelli: Mi definisco un *creative designer* e artista multimediale; la mia ricerca si muove principalmente nell'ambito dell'arte informatica e digitale. Collaboro stabilmente con Ultravioletto, uno studio che ha fatto dell'arte installativa e multimediale il proprio centro gravitazionale. Il nostro lavoro è per natura ibrido: curiamo progetti che spaziano dall'ambito commerciale alla ricerca di risultati squisitamente artistici, cercando sempre di indagare come la tecnologia possa espandere i linguaggi espressivi. All'interno del progetto “C.O.M.” il nostro contributo si è focalizzato sull'uso dell'intelligenza artificiale nel campo creativo, un ambito raramente sviscerato nelle sue reali implicazioni pratiche e poetiche.

Il percorso è iniziato muovendo qualche passo storiografico, verso l'analisi critica degli strumenti attuali: abbiamo lavorato sul trattamento di immagini, suoni e testi utilizzando esclusivamente strumenti *opensource* installati in locale. Scegliere di evitare le piattaforme *cloud* di grandi aziende è fondamentale: significa riappropriarsi del mezzo, garantire la privacy dei *dataset* e delocalizzare il potere computazionale per renderlo uno strumento di espressione personale e indipendente.

SLG: Hai accennato a una sorta di “artigianato digitale” che agisce come resistenza alla standardizzazione delle grandi piattaforme. In questo contesto, come si struttu-

ra tecnicamente e concettualmente la tua relazione con questi strumenti?

MC: Per me è fondamentale che l'esperienza rimanga il più personale possibile. Grazie alla mia formazione da *sound designer*, applico all'IA una metodologia che deriva direttamente dal montaggio e dalla composizione. Quando produco tracce audio, ad esempio, non mi limito a chiedere alla macchina di “generare musica”, ma mi occupo personalmente del training dei modelli su *dataset* specifici. Questi *dataset* sono spesso composti dai miei stessi archivi personali accumulati negli anni o su materiali liberi da copyright.

Invece di affidare l'intero processo creativo all'algoritmo, ho scoperto che una forte parcellizzazione dei compiti assegnati alla macchina aiuta a rimanere indipendenti da una generazione di dati su cui altrimenti non si avrebbe alcun controllo. Mi capita di fornire oltre il 50 per cento dei modelli iniziali alla macchina per osservare come risponde; in questo rapporto di scambio è più semplice applicare il processo creativo all'IA. Uso la mia personale *soundbank* per creare modelli di supporto e utilizzo programmi che possono ascoltare suoni esterni e rigenerarli in tempo reale prendendo spunto da quelli che fornisco io: si tratta, in sostanza, di un consapevole rimpasto di ciò che già esiste.

SLG: In un processo in cui la macchina assume un ruolo così attivo, chi o che cosa mantiene quale tipo di auto-rialità?

MC: Credo che l'autorialità, in questo processo, non venga affatto meno, ma si sposti semplicemente di livello. Trovo che la mia firma rimanga estremamente chiara proprio perché esercito un controllo capillare su ogni piccolo frammento. Ritengo che nel dialogo con l'intelligenza artificiale l'autorialità risieda principalmente nella capacità di mantenere traccia di ciò che si offre al sistema: l'output è sempre la conseguenza di una scelta creativa effettuata a monte dall'artista.

Nel tempo, ho sviluppato una sorta di “sesto senso” che mi permette di prevedere con buona approssimazione come la macchina reagirà a un determinato stimolo. È come portare avanti una strana e affascinante conversazione con sé stessi, mediata da un altro linguaggio, dove la macchina funge da specchio e da moltiplicatore delle proprie intuizioni.

SLG: Raccontami più nel dettaglio su che cosa avete lavorato concretamente durante i workshop con gli studenti.

MC: Durante i laboratori è stato messo in pratica l'atto di suddividere gli input in tanti piccoli processi. Questo ha permesso agli e alle studenti di avere a disposizione del materiale da poter rielaborare stimolando la propria creatività e seguendo le declinazioni tematiche del loro lavoro. In “Creatività e innovazione visiva” è stato molto utile poter incrociare il lavoro appena svolto dal collega Nenad Glavan in Croazia, dedicato alla figura mitologica di Icaro. Utilizzando il suono già impiegato in quelle

sessioni, abbiamo usato l'IA per costruire una narrazione per immagini, conservando però i testi che sono stati scritti direttamente dal gruppo di lavoro. È stata un'ottima occasione per dimostrare che, nonostante i modelli di linguaggio (LLM) siano numerosi e via via più potenti, non bisogna pensare che possano arrivare a sostituirci. Essi devono intervenire solo in presenza di una situata necessità; la loro capacità computazionale può e deve essere sfruttata come supporto all'ingegno umano.

Il secondo percorso si è invece strutturato prendendo a modello una performance che ho sviluppato recentemente per il festival "Videocittà", basata sull'analisi biologica del propagarsi di forme di vita come funghi e muffe. In scena, un performer interagiva con un'IA dotata di un sistema di visione in tempo reale, capace di "vedere" l'artista e di trasformarlo impiegando proprie peculiari potenzialità generative. Questo permette di ragionare su come si costruiscano le performance audiovisive digitali oggi, dove il corpo torna a costituire il territorio centrale, centrando pienamente gli obiettivi del progetto "C.O.M." Il performer non sono più solo un soggetto ripreso, ma diventano il motore di un processo che fonde architettura fisica e digitale. Non si proietta un video pre-montato, ma si crea un habitat in cui l'azione umana e la risposta della macchina coesistono in un presente assoluto.

SLG: Pensi che questo complesso campo dell'autorialità ibrida sia stato recepito correttamente nel contesto didattico?

MC: Ho notato una distinzione molto netta tra studenti provenienti dal DAMS e studenti di videogaming. In chi proveniva dal DAMS ho visto emergere diversi preconcetti ideologici, come se vedessero nell'intelligenza artificiale una minaccia diretta alla "purezza" della creatività umana. Questo generava un timore che rischiava seriamente di bloccare i e le partecipanti nel processo creativo. Al contrario, si può e si deve considerare la tecnologia come un'estensione naturale del linguaggio espressivo.

L'intelligenza artificiale può essere compresa e "dosata", scegliendo con consapevolezza in quale percentuale utilizzarla: se come semplice supporto tecnico o come un vero e proprio partner creativo. Per quanto mi riguarda, questo workshop è stato un esercizio di pedagogia integrata, dove la teoria non restava astratta ma diventava materia da respirare e da trasformare insieme. La tecnologia, se governata con consapevolezza, è in grado di dare nuova linfa alla presenza del corpo nello spazio, facendolo risorgere in una nuova tridimensionalità. In fondo, l'arte è proprio ciò che accade quando si decide con coraggio di partecipare a un processo senza conoscerne in anticipo il risultato finale.

Riferimenti bibliografici

Manovich L. (2010), *Software Culture*, Edizioni Olivares, Milano.

Disobbedienze digitali

Pratiche transfemministe tra arte e dati

Conversazione con Arianna Forte

a cura di Flavia Dalila D'Amico

Sin dagli anni Sessanta i rapporti tra le arti e le tecnologie sono stati oggetto di mostre e rassegne, dentro e fuori i luoghi convenzionalmente deputati ad accogliere le ricerche artistiche. Si pensi, per fare alcuni esempi pionieristici, alla mostra “Arte Programmata” del 1962, organizzata da Bruno Munari e Giorgio Soavi nel negozio Olivetti nella Galleria “Vittorio Emanuele” a Milano, con l’idea di esplorare l’incontro tra arte cinetica, industria e tecnologia; alla celebre “The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age”, presentata nel 1968 al MoMA di New York a cura di Pontus Hultén e seguita nello stesso anno da “Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts”, curata da Jasia Reichardt per l’ICA di Londra. Da allora i festival e le esibizioni dedicati alla materia sono innumerevoli, ma risultano sempre essere imprescindibili luoghi di osservazione del complesso rapporto tra società, innovazione tecnologica e sperimentazione artistica. La conversazione con Arianna Forte porta in luce

criticità e potenzialità delle pratiche curatoriali legate alle tecnologie digitali. In occasione del workshop “La curatela per le arti interattive” la curatrice ha stimolato la creazione di nuove modalità di incontro tra immaginazione sociale, spazi non convenzionali, dati e intelligenza artificiale con l’obiettivo di progettare una piattaforma curatoriale innovativa e al contempo inclusiva nel contemplare le intersezioni tra arti, media e identità di genere. Arianna Forte accosta infatti la professione della curatela a un approccio transfemminista intersezionale e di critica al capitalismo delle piattaforme e delle culture digitali, attivando letture alternative della tecnologia e delle sue implicazioni sociali, affettive e politiche.

Flavia Dalila D’Amico: Da anni ti occupi di curatela nell’ambito della *media art*, che è stato anche il topic del tuo workshop all’Università degli Studi Link di Roma, nell’ambito del progetto “C.O.M.” Quali potenzialità e criticità investono il tuo lavoro e come le hai trasmesse durante il workshop?

Arianna Forte: La figura curatoriale d’arte è relativamente recente e continua a evolversi insieme alle trasformazioni del sistema artistico. Il cambiamento repentino è particolarmente evidente nel campo della *media art*, che in Italia è stato riconosciuto come ambito di ricerca e produzione artistica solo da poco tempo. Si tratta quindi di una professione ancora in via di definizione, che si struttura in relazione ai contesti e alle istituzioni con

cui dialoga. Nel mio caso opero come libera professionista in un contesto indipendente. Tra le principali potenzialità del mio lavoro c'è quella di sviluppare progetti che si collocano al confine tra arte e ricerca, affrontando temi urgenti legati alla rapida evoluzione delle scienze e delle tecnologie. Questo rende il lavoro curatoriale estremamente stimolante, ma comporta anche una grande responsabilità. Le criticità riguardano soprattutto il riconoscimento professionale, in particolare per chi opera in modo indipendente e nel contesto italiano, dove persiste una storica separazione tra l'arte contemporanea *tout court* e la cosiddetta *new media art*. Le difficoltà riguardano innanzitutto la legittimazione del proprio lavoro, soprattutto quando si affrontano tematiche complesse di natura etica e politica, e la conseguente possibilità di trovare istituzioni ed enti disposti a sostenere i progetti.

A queste si aggiungono problematiche condivise con il resto del settore artistico: la precarietà delle condizioni lavorative e la dipendenza da sistemi di finanziamento basati su bandi e fondi pubblici, inevitabilmente legati alle scelte politiche e ministeriali. In un momento storico in cui la cultura non rappresenta una priorità nelle politiche di investimento, sostenere iniziative sperimentali diventa particolarmente complesso. Durante il workshop abbiamo affrontato queste questioni in modo pratico. Dopo aver esplorato la nozione di curatela e analizzato diversi casi studio nell'ambito dell'arte multimediale, le/i partecipanti hanno simulato la progettazione di un progetto curatoriale con un budget

definito. Il laboratorio prevedeva la preparazione di un *pitch* destinato a un'ipotetica istituzione finanziatrice, mettendo gli e le studenti nella condizione di confrontarsi con una situazione simil realistica: elaborare una proposta culturale innovativa e di qualità, ma sostenibile entro i limiti economici e strutturali che caratterizzano il sistema culturale italiano.

FDD: Credi che maneggiare una materia da una parte altamente tecnica e dall'altra generativa di linguaggi e dinamiche complesse come è quella tecnologica stia ridisegnando il ruolo della curatrice?

AF: Come accennato, la figura di cui parliamo è relativamente recente e tende ad adattarsi ai contesti teorici e tecnici in cui opera. La mia formazione si è sempre sviluppata tra dimensione teorica e dimensione tecnica. È sicuramente necessario mantenere un aggiornamento costante sulle tecnologie emergenti, ma non tanto in termini puramente tecnici. Piuttosto, ciò che ritengo fondamentale è sviluppare una consapevolezza critica rispetto alle implicazioni etiche, politiche ed esistenziali che le tecnologie introducono nelle nostre vite. Comprendere il funzionamento e le dinamiche delle architetture tecnologiche contemporanee è oggi essenziale per molte professioni, non solo per quella curatoriale. Nel mio lavoro, tuttavia, questa consapevolezza assume una dimensione specifica: attraverso le pratiche artistiche cerco di sviluppare e di stimolare un pensiero critico che permetta di

far emergere alcune delle questioni più urgenti legate alle tecnologie contemporanee.

FDD: Quali sono le linee di indagine che esplori nell'ambito dei progetti curatoriali che segui?

AF: La mia ricerca curatoriale si concentra sulle intersezioni tra arte contemporanea, tecnologie emergenti e saperi scientifici, esplorando come questi ambiti possano generare nuove forme di immaginazione sociale. Sono particolarmente interessata al potenziale politico ed estetico delle pratiche artistiche che mettono in discussione le strutture del sapere tecnoscientifico. In questo contesto indago fenomeni come i rituali computazionali e il *cyber witchcraft*, attraverso una metodologia interdisciplinare che intreccia materialismo magico, critica al capitalismo delle piattaforme e culture digitali. Queste pratiche possono essere intese come forme di conoscenza situata e di resistenza simbolica, capaci di attivare letture alternative delle tecnologie e di interrogare le loro implicazioni sociali, affettive e politiche. Opero principalmente nei campi della *media art*, della performance digitale, della bioarte e del *biohacking*, promuovendo sperimentazioni che esplorano le relazioni tra tecnologie, corpo, cura e potere. Il mio approccio si fonda su una prospettiva femminista intersezionale, orientata alla diffusione dei saperi e alla costruzione di spazi e comunità consapevoli. I progetti che sviluppo prendono spesso forma in contesti ibridi, periferici o non convenzionali,

privilegiando formati laboratoriali, pratiche *site-specific* e *time-specific* e dispositivi di attivazione culturale partecipativa.

FDD: Quali rapporti si stanno ridefinendo nell'incontro tra corpi-tecnologie-soggettività politiche e attivismo?

AF: Mi piace parlare di attivismo curatoriale, riprendendo e rielaborando l'approccio proposto da Maura Reilly. Con questa espressione si intende una pratica curatoriale che utilizza la mostra come dispositivo politico, con l'obiettivo di contrastare le esclusioni e le marginalizzazioni prodotte dalle narrazioni dominanti della storia dell'arte. L'attivismo curatoriale mira infatti a dare visibilità a soggettività e pratiche artistiche che sono state storicamente marginalizzate o silenziate, in particolare quelle di donne, artisti/e *queer*, artisti/e non euro-americani e artisti/e appartenenti a comunità razzializzate. Oggi, nel contesto del capitalismo della sorveglianza e dell'emergere di nuove forme di potere tecno-suprematiste, credo che questo approccio debba essere ulteriormente ampliato. L'attivismo curatoriale può infatti estendersi alla promozione di tecnologie *opensource* e a pratiche *hacker* e transfemministe, capaci di sviluppare modalità critiche e autonome di relazione con le infrastrutture tecnologiche contemporanee.

In questo senso la curatela può diventare uno spazio di mediazione politica e culturale in cui interrogare le relazioni tra corpi, tecnologie e potere, contribuendo alla costruzione di immaginari e di pratiche alternative.

FDD: Quali desideri o necessità sono emersi dall'incontro con la didattica? Che cosa credi che manchi, o piuttosto che vada approfondito negli studi universitari in materia di arti e tecnologie?

AF: Nella mia esperienza di insegnamento mi sono resa conto che ciò di cui le nuove generazioni hanno maggiormente bisogno è la possibilità di sviluppare un pensiero critico e una consapevolezza profonda rispetto ai sistemi in cui operano. Più che l'acquisizione di singole competenze tecniche, ciò che manca spesso è una comprensione ecosistemica delle tecnologie. Non si tratta solo di imparare a utilizzare strumenti specifici – come, ad esempio, programmare una *Raspberry Pi* – ma di interrogarsi sulla storia di queste tecnologie, sui materiali che le compongono, sui loro impatti ambientali e sulle condizioni socioeconomiche che ne rendono possibile la produzione. È importante chiedersi, ad esempio, quali dinamiche geopolitiche e di sfruttamento siano coinvolte nell'estrazione delle materie prime necessarie per produrre dispositivi tecnologici, chi beneficia realmente delle innovazioni tecnologiche e chi, invece, ne paga i costi sociali ed ecologici. Queste questioni oggi sono strettamente connesse a dinamiche globali molto ampie, che riguardano anche i rapporti di potere tra Stati, l'industria militare e la fragilità delle democrazie contemporanee. La *media art*, storicamente, si è sempre confrontata in modo critico con il mezzo tecnico, interrogando le implicazioni etiche e politiche delle tecnologie. Proprio per questo ritengo che

rappresenti uno strumento estremamente potente per stimolare consapevolezza. Credo che nelle università si dovrebbe avere il coraggio di raccontare maggiormente questa storia critica delle relazioni tra arte e tecnologia, senza rischiare di limitarsi a inseguire l'innovazione più recente o di enfatizzare gli aspetti spettacolari delle nuove tecnologie.

La pelle degli edifici

Dialoghi tra proiezione e memoria architettonica

Conversazione con Claudio Fabian De Rosa

a cura di Desirée Sabatini

Negli ultimi anni l'impiego di sistemi di videoproiezione, ambienti immersivi e tecnologie di *video mapping* ha ridefinito profondamente le modalità di relazione tra spazio architettonico, narrazione visiva e fruizione pubblica nelle arti performative e negli eventi culturali. Attraverso una conversazione con il progettista audiovisivo Claudio Fabian De Rosa. Progettista audiovisivo specializzato in sistemi di videoproiezione, *video mapping* e ambienti immersivi applicati allo spettacolo dal vivo, agli eventi culturali e alla valorizzazione del patrimonio architettonico, De Rosa è attivo da oltre trent'anni nel settore della produzione audiovisiva e dei *service* tecnologici per eventi, ha progettato sistemi di proiezione per installazioni immersive e interventi su architetture monumentali e spazi urbani¹. L'intervista propone una riflessione sulle

1. Tra i progetti a cui ha collaborato figurano la progettazione tecnica delle mostre immersive dedicate a Van Gogh realizzate in numerose città del

trasformazioni in atto nelle pratiche di progettazione audiovisiva applicate allo spettacolo e alla valorizzazione del patrimonio culturale. Il workshop “Tecnologie di video proiezione e *mapping* per ambienti immersivi” ha avuto come obiettivo l'introduzione agli strumenti hardware impiegati nella realizzazione di sistemi di *video mapping* e installazioni immersive. Nel corso del laboratorio sono stati presentati i principali dispositivi e le logiche di allestimento tecnico – proiettori, ottiche, *media server* e sistemi di cablaggio – con l'intento di fornire agli studenti e alle studentesse le basi per la progettazione e la configurazione di sistemi di proiezione multipla e *mapping* digitale applicati a superfici architettoniche e oggetti scenici complessi.

La conversazione affronta alcuni nodi centrali della produzione contemporanea: il rapporto tra contenuto narrativo e dispositivo tecnologico, il ruolo della competenza tecnica nei processi creativi, le implicazioni percettive e spaziali degli ambienti immersivi e le sfide progettuali legate all'uso delle tecnologie di proiezione negli spazi urbani e teatrali. Particolare attenzione è dedicata anche alle trasformazioni introdotte dagli strumenti di intelligenza artificiale nei processi di produzione visiva e alla crescente integrazione tra ricerca artistica, progettazione tecnologica e mediazione culturale.

Nord America, a Roma interventi di *video mapping* sulla “Nuvola” di Fuksas e il sistema di videoproiezione per il progetto “Ara Pacis a colori”.

Desirée Sabatini: In che modo le tecnologie esplorate durante il workshop contribuiscono a trasformare il patrimonio in un'esperienza pubblica e partecipativa?

Claudio Fabian De Rosa: Il *video mapping* è uno strumento che permette soprattutto di trasmettere emozioni. Attraverso le immagini e il racconto visivo si cerca di coinvolgere il pubblico e di farlo sentire immerso nella narrazione. Le persone vengono letteralmente avvolte dalle immagini, dalla storia e dall'atmosfera che si costruisce attraverso la proiezione. Quando si lavora sul patrimonio culturale questo diventa particolarmente significativo. Un esempio è il progetto "Ara Pacis a colori"², a cui ho lavorato recentemente. In quel caso è stato fatto un grande lavoro di ricerca insieme agli studiosi del settore per capire quali fossero i colori originari del monumento nell'antichità. Il *video mapping* permette di restituire visivamente quella dimensione storica e di far percepire al pubblico come quell'opera poteva apparire nel suo contesto originario, pur utilizzando tecnologie contemporanee.

DS: Nel workshop lei ha lavorato anche su aspetti molto tecnici – hardware, proiettori, sistemi di proiezione.

2. Progetto multimediale "L'Ara si rivela", inaugurato il 27 marzo 2026 presso il Museo dell'Ara Pacis di Roma, che utilizza tecniche di *video mapping* per ricostruire la policromia originaria del monumento augusteo attraverso proiezioni luminose e narrazione sonora basate su studi archeologici. Cfr. <https://www.arapacis.it/it/mostra-evento/l-ara-si-rivela>.

Quanto è importante oggi, per un artista o un progettista audiovisivo, avere una consapevolezza tecnica degli strumenti?

CFDR: Dal mio punto di vista è fondamentale. Oggi spesso si tende a saltare la fase di formazione tecnica e si passa direttamente alla realizzazione dell'installazione artistica. In realtà una base tecnica è indispensabile per realizzare un progetto di *video mapping* o un progetto audiovisivo complesso. Non significa che tutti debbano diventare tecnici specializzati, ma nella fase progettuale è importante conoscere almeno le basi della tecnologia con cui si lavora. Questa conoscenza permette di scegliere gli strumenti più adatti, di contestualizzarli nel progetto e di sfruttarne al meglio le potenzialità.

DS: Lavorando con gli studenti del DAMS, quali competenze ha trovato già presenti e quali invece è stato necessario costruire durante il laboratorio?

CFDR: Gli studenti e le studentesse avevano già alcune conoscenze di base sull'audio e sul video, ma si trattava di competenze molto preliminari. Mancava soprattutto la capacità di progettare tecnicamente un impianto. Durante il laboratorio abbiamo lavorato proprio su questo, comprendere come si costruisce un sistema audiovisivo. Ad esempio molti conoscevano l'esistenza dei microfoni ma non sapevano che esistono diversi tipi di microfono, ciascuno con funzioni specifiche. Allo stesso modo nel

campo della videoproiezione avevano avuto pochissime occasioni di approfondimento. Il laboratorio è servito quindi a colmare queste lacune e a fornire una base progettuale più solida.

DS: Come nasce invece il suo interesse per il *video mapping* e per gli ambienti immersivi? C'è stato un momento decisivo nel suo percorso professionale?

CFDR: Ho iniziato a lavorare nel 1986 in uno studio di post-produzione cine-televisiva. Nei primi anni Novanta sono poi entrato nel mondo dei *service* audio-video. All'epoca il tecnico doveva saper fare un po' di tutto: audio, video, luci, montaggio. Con il tempo ho sviluppato una passione particolare per la videoproiezione e per i grandi schermi. Negli ultimi anni mi sono specializzato soprattutto nel *video mapping* e nelle installazioni immersive. Un momento importante è stato il progetto delle mostre immersive dedicate a Van Gogh³ negli Stati Uniti, iniziato nel 2020 poco prima della pandemia. Abbiamo realizzato installazioni immersive in ventiquattro città

3. *Immersive Van Gogh Exhibit*, realizzata a partire dal 2020 in numerose città degli Stati Uniti e del Canada e prodotta da Lighthouse Immersive su progetto creativo dell'artista italiano Massimiliano Siccardi, è una delle installazioni immersive più diffuse dedicate alla pittura di Vincent van Gogh. Entro il 2021 l'esposizione aveva raggiunto oltre 4,5 milioni di visitatori, generando circa 250 milioni di dollari di incassi (oltre a circa 30 milioni di dollari di merchandising), confermando il successo internazionale dei formati espositivi basati su ambienti audiovisivi immersivi e proiezioni monumentali. Cfr. <https://www.attribune.com/progettazione/new-media/2022/03/intervista-massimiliano-siccardi-mostre-immersive-van-gogh/>.

americane. Da quel momento ho iniziato a dedicarmi in modo sempre più sistematico a questo settore.

DS: Il *video mapping* viene spesso percepito come un semplice effetto spettacolare. Quando diventa invece un vero linguaggio artistico? E come si mantiene un equilibrio tra la potenza tecnologica del mezzo e la dimensione narrativa o performativa?

CFDR: Bisogna distinguere due approcci. Da una parte c'è il *mapping* architettuale, che lavora sui dettagli dell'edificio – finestre, colonne, elementi architettonici – trasformandoli in un dispositivo spettacolare. Dall'altra parte c'è la semplice proiezione su una superficie, che utilizza la facciata come un grande schermo. Molti chiamano *video mapping* anche una proiezione narrativa su un edificio, ma in realtà non sempre si tratta di *mapping* architettuale. Sono due modalità diverse di utilizzo della tecnologia e implicano anche scelte tecniche differenti, per esempio nella quantità e nella qualità dei proiettori utilizzati. In ogni caso, la tecnologia oggi può fare praticamente tutto. Ma ciò che fa davvero la differenza è il contenuto. Se si utilizza una tecnologia molto avanzata ma il contenuto è debole, il risultato finale non funziona. Anche con attrezzature molto costose – come nel caso del *mapping* della Nuvola di Fuksas⁴, dove avevamo tredici

4. Il *video mapping* sulla Nuvola progettata da Massimiliano Fuksas presso il Roma Convention Center La Nuvola, è stato realizzato attraverso un sistema di

proiettori dal valore di oltre centomila euro ciascuno – senza un contenuto forte lo spettacolo perde di efficacia. Per questo la prima domanda che pongo sempre quando inizio un progetto è: che cosa vogliamo raccontare? Solo dopo si decide quale tecnologia utilizzare.

DS: Quanto pesa l'analisi architettonica degli edifici nel processo di progettazione di un *video mapping*?

CFDR: Direi circa il trenta per cento del lavoro complessivo. È una fase importante perché bisogna realizzare un rilievo molto preciso della superficie. Questo può avvenire con sistemi di scansione laser oppure attraverso tecniche fotografiche e software di fotogrammetria. Una volta ottenuta la mappa digitale della superficie, si può calcolare quanti proiettori servono, quale risoluzione utilizzare e quale configurazione tecnica adottare.

DS: Come cambia il lavoro quando si proietta una proiezione in teatro o in presenza di performer dal vivo? E cosa accade invece negli ambienti immersivi?

CFDR: In teatro il lavoro è più complesso rispetto agli spazi aperti. Gli ambienti sono più piccoli, le luci sono

proiezione multipla ad alta potenza, basato su numerosi videoproiettori professionali sincronizzati per coprire l'intera superficie architettonica dell'edificio. Interventi di questo tipo richiedono un complesso processo di mappatura digitale della struttura e l'impiego di attrezzature tecnologiche di fascia alta per garantire precisione e luminosità nella resa delle immagini su grandi superfici.

molto controllate e bisogna evitare che le proiezioni disturbino l'azione scenica. È necessario studiare attentamente lo storyboard dello spettacolo e calibrare la potenza luminosa dei proiettori, perché se la proiezione è troppo forte rischia di sovrastare gli attori, se è troppo debole non si percepisce. Negli ambienti immersivi, invece, l'obiettivo principale è creare un'emozione nello spettatore. Tutto il sistema – schermi, proiezioni e suono – viene progettato per avvolgere il pubblico. Nel progetto realizzato al Teatro Ristori di Verona⁵, per esempio, abbiamo studiato attentamente la disposizione degli schermi per permettere allo spettatore di vivere l'esperienza sia dall'interno dell'installazione sia da una posizione sopraelevata, ottenendo due modalità percettive completamente diverse.

DS: L'intelligenza artificiale sta trasformando anche questo campo? E quali sono oggi le principali difficoltà nella realizzazione di progetti di *video mapping* negli spazi urbani?

CFDR: Sì, soprattutto nella fase creativa. Molti studi utilizzano l'intelligenza artificiale per generare imma-

5. *Un bacio senza tempo. Klimt e Shakespeare in un viaggio immersivo* debutta al Teatro Ristori di Verona il 7 giugno 2025. Si tratta di un progetto di installazione audiovisiva immersiva che utilizza videoproiezioni monumentali e ambienti sonori per trasformare lo spazio teatrale in un ambiente percettivo a 360 gradi, consentendo al pubblico di vivere l'esperienza sia dall'interno dell'installazione sia da una posizione sopraelevata. Cfr. <https://immersive.teatroristori.org/>.

gini o sequenze visive. Personalmente la considero uno strumento utile di supporto, ma non deve sostituire la creatività: può aiutare a sviluppare idee o a produrre immagini preliminari, ma il pensiero creativo deve rimanere umano. Per quanto riguarda gli spazi urbani, la difficoltà principale è spesso burocratica. Ottenere permessi e autorizzazioni può essere molto complesso, soprattutto quando si lavora su monumenti storici. Nel caso dell'Ara Pacis, per esempio, è stato necessario un lungo lavoro di coordinamento con architetti, archeologi e istituzioni prima di poter installare il sistema di proiezione.

DS: Che cosa spera che gli studenti e le studentesse portino con sé dopo questa esperienza formativa? E se dovesse sintetizzare il suo contributo al workshop in tre parole?

CFDR: Spero soprattutto che abbiano acquisito un metodo di lavoro. Ho cercato di trasmettere un modo di affrontare i progetti che tenga conto sia della creatività sia della valutazione tecnica, rendendoli più autonomi nella capacità di analizzare e progettare un sistema audiovisivo. Se dovessi riassumere il mio contributo direi: studio, tecnologia, approfondimento.

La particella “C.O.M.”

Costruire comunità attraverso l'arte
e la tecnologia

Conversazione con Lina Lucia Echeverry Condiza,
Daniele Maurizi, Giorgia Monteleone, Luca Scorsone

a cura di Sergio Lo Gatto

L'idea che l'Italia rappresenti un immenso museo a cielo aperto è una verità che appartiene ormai al sentire comune, una di quelle certezze che definiscono la nostra identità collettiva. Tuttavia, il progetto “C.O.M. – City Open Museum” sceglie di trasformare questa vocazione in uno spazio vivo, transmediale e interattivo. Se uno degli obiettivi è la creazione di “luoghi mentali” che superino i confini fisici e geografici tradizionali, permettendo all'arte di abitare piazze e parchi attraverso una continua interazione tra diverse discipline e il pubblico, quella che nel titolo viene definita “particella C.O.M.” diventa il simbolo di una filosofia dell'agire insieme, richiamando la comunità, il comporre, e il comprendere, inteso come la capacità di afferrare insieme la conoscenza per integrarla nel proprio vissuto.

E del vissuto degli e delle studenti si occupa questa

breve appendice, che dà conto della conversazione con persone attive a diversi livelli della formazione universitaria. Nel costante tentativo di dotare la didattica di individui che già in molti altri contesti hanno prestato il proprio contributo, abbiamo immaginato come fondamentale una sintetica restituzione d'esperienza firmata dai e dalle partecipanti a esperienze formative dalla natura composita e cangiante. Abbiamo qui convocato studenti a tre diversi stadi del percorso, ponendo gli stessi quesiti e recependo così una costellazione di significati variabile e stimolante.

Generalmente è stata percepita la dimensione di “opificio”, dove il lavoro artistico è inteso come un vero e proprio lavoro dello spirito, attività libera e autonoma che punta alla totale emancipazione della persona e che si oppone al lavoro alienato. Attraverso i racconti di studenti e studentesse, emerge come l'incontro tra lo studio teorico e la pratica laboratoriale abbia arricchito il loro bagaglio culturale e umano. Per chi ha iniziato da poco il percorso universitario la partecipazione a queste attività ha significato scoprire potenzialità inaspettate e confrontarsi con ambienti professionali stimolanti. La tecnologia, attraverso l'uso di software per la creazione di contenuti interattivi, ha rappresentato un nuovo modo di esprimersi e di interpretare personaggi, scoprendo capacità tecniche che le persone partecipanti non pensavano di possedere. Se la psicogeografia nello spazio urbano ha permesso di mettersi nei panni di un altro, esplorando la città da prospettive sociali differenti e comprendendo

come la percezione dello spazio cambi radicalmente in base a chi lo vive, la dimensione più fisica ed emotiva ha insegnato a raccontare storie senza l'uso delle parole. Utilizzare il corpo come principale strumento di comunicazione ha permesso di aumentare la sicurezza e la confidenza in sé stessi, trasformando la formazione in un'opportunità di crescita che va oltre le righe stampate nei libri di testo.

Una costellazione temporanea è di certo fatta di differenze, il cui legame interno si è fortificato attraverso la costruzione di rispetto reciproco e di senso di appartenenza. La sperimentazione ha toccato il confine tra l'organico e l'artificiale, utilizzando anche il controverso confine dell'intelligenza artificiale, studiato come materiale di lavoro per reinterpretare miti antichi attraverso la tecnologia digitale. In questo scenario, è emersa la consapevolezza che il corpo è l'unico vero strumento del performer, un'entità che va ascoltata e assecondata perché spesso prende ragione sulla mente. Il progetto ha così generato un *theatrum mundi* moderno, dove la comunità diffusa abita contemporaneamente il mondo fisico e quello digitale, in un orizzonte definito in grado di mescolare dimensione fisica e dimensione digitale, in una prospettiva *phygital*. Le riflessioni degli e delle studenti confermano che il *modus operandi* del progetto ha centrato il proprio obiettivo di valorizzare conoscenze che il mondo sociale tende spesso ad anestetizzare. La parola chiave resta "costruire": nuovi luoghi, nuove comunità e nuove consapevolezze in una generazione di ricercatori, ricercatrici, artiste e artisti pronta a

tracciare la propria rotta nel mondo dell'arte attraverso il "lavoro dello spirito".

Sergio Lo Gatto: Che cosa ha significato per te partecipare ai workshop del progetto "C.O.M."?

Lina Lucia Echeverry Condiza (I anno DAMS): Sono state diverse esperienze da vivere che mi hanno permesso imparare molte cose, che mi hanno dato anche l'opportunità di poter vedere i diversi ambienti in cui si svolge il corso che ho deciso di seguire. Ho potuto conoscere molta gente, tra colleghi/e e professionisti/e nell'ambito.

Giorgia Monteleone (II anno DAMS): Partecipare ai workshop di "C.O.M." per me è stata una grande opportunità; un'esperienza molto formativa che ha sicuramente arricchito il mio bagaglio culturale, ma che inoltre mi ha permesso di sperimentare me stessa e le mie possibilità creative su un nuovo campo più fisico, diverso da quello a cui abitualmente mi dedico.

Luca Scorsone (III anno DAMS Audiovisivo): È stato per me motivo di orgoglio perché sono stato scelto per intraprendere questo percorso che mi ha riempito umanamente e che mi ha segnato tanto, fortificando ancora più il mio legame coi miei colleghi e amici.

Daniele Maurizi (III anno DAMS Teatro e arti performative): Partecipare ai workshop di "C.O.M." ha significato per

me un'opportunità per esplorare nuovi linguaggi e nuovi modi di fare spettacolo dal vivo, cosa che spero diventi il mio mestiere. Stare a contatto con professionisti e professioniste che lavorano quotidianamente con architetture digitali, siano esse proiettori per *video mapping* o tute per la *motion capture*, mi ha permesso di guardarli/e lavorare in prima persona, conoscere ostacoli e soluzioni vincenti per la realizzazione di uno spettacolo o di un oggetto di teatro multimediale. Il percorso ha arricchito il mio bagaglio di conoscenza su una strada da intraprendere nel futuro dell'arte dal vivo.

SLG: Che cosa hai scoperto del tuo corpo e delle sue potenzialità in queste attività?

LLEC: Ho scoperto diverse cose che non pensavo di essere capace di fare. Parlando del corso di *TouchDesigner*, ad esempio, anche se era la prima volta che lo usavo ho scoperto di essere abile. Ma ho anche imparato nuove forme di espressione, trovandomi a recitare e interpretare personaggi.

GM: Grazie al lavoro svolto ho riscoperto un lato emotivo che solitamente tengo per me. Sono riuscita a esprimermi con il corpo, inizialmente con un po' di vergogna, per raccontare una storia senza usare le parole. Mi ha aiutato sicuramente ad aumentare la sicurezza e la confidenza con il mio corpo.

LS: Ho scoperto sensazioni sul e con il corpo che non avevo mai provato, che mi hanno portato a immergermi nella totalità del movimento e nella totalità del corpo. Il contatto con i corpi degli altri e delle altre mi ha fatto capire che c'è tanto ancora che si può conoscere del proprio corpo.

DM: Ho imparato a riscoprire il corpo, ad ascoltarlo e ad assecondarlo perché più volte è esso ad aver ragione sulla mente. Spesso facciamo fatica a lasciarci andare, ad accettare che il corpo sa cosa deve fare e per questo è importante comprendere che è l'unico vero strumento di un performer. Nei workshop guidati da Orianne Moschetti-Brun, Livia Porzio e Stefano Ruggeri, così come in quello condotto da Mahnaz Esmaeili e Salvatore Passaro, è stato proprio questo il fulcro del lavoro: cercare un modo in cui il corpo potesse veramente comunicare ciò che la mente voleva, affinando quella consapevolezza corporea che salva uno spettacolo o un'installazione dall'insuccesso.

SLG: Racconta un'esperienza che ti ha stimolato un pensiero rispetto al corpo in rapporto con uno spazio che non lo protegge ma che invece lo espone.

LLEC: Il corso con il professor John C. Green ("Psycho-geography and Performance"), è stata probabilmente l'esperienza che mi è piaciuta di più perché permetteva di mettersi letteralmente nei panni di un altro e interpre-

tarlo dal loro punto di vista. Nel mio caso sono stata una straniera che si è trovata con una ragazza tipica romana e una *business woman*. Molto vicina alla realtà romana, la performance ha fatto agire tante persone diverse nello stesso spazio, cambiando radicalmente la prospettiva di base di chi vive quell'esperienza in quell'esatto momento.

GM: I lavori svolti con Orianne Moschetti-Brun e Mahnaz Esmacili e Salvatore Passaro sono stati i più formativi, sia dal punto di vista della creazione di una performance che dello sviluppo di un pensiero artistico più ampio e più propenso a sperimentare; così per il lavoro sul campo, che ci ha permesso di mettere in scena i nostri progetti, le nostre idee, mettendo in pratica ciò che studiamo teoricamente ogni giorno all'università.

LS: Un'esperienza che mi ha stimolato particolarmente mi riporta al momento in cui, con la professoressa Porzio, abbiamo tutti e tutte creato insieme una ricostruzione corale, per me simbolo del dare importanza al corpo collettivo senza che nessuno prevalesse sull'altra. Pur rimanendo esposti ed esposte alla pelle dell'Altro, non c'era alcun imbarazzo, ma anzi ho percepito un senso di appartenenza e un rispetto reciproco del corpo altrui.

DM: All'interno del workshop svolto in trasferta, ad Opatija, Croazia, con Nenad Glavan, per la prima volta ho assistito e diretto il lavoro dall'esterno e questo mi ha dato la possibilità di osservare come i corpi di chi lavo-

rava insieme a me si muovessero in uno spazio nuovo e a contatto con attrezzature digitali sconosciute alla maggior parte di noi. Da tutti traspariva una volontà nello sperimentare sul piano del lavoro fisico, del lavoro pratico e del lavoro digitale: anche se non si tratta veramente di un corpo in movimento in uno stato di performance, il corpo dei e delle performer e il mio erano all'interno di uno spazio magnifico, suggestivo, che ha suggestionato il lavoro che poi abbiamo svolto insieme a Nenad Glavan sul mito di Icaro. Infatti, anche il workshop che abbiamo frequentato, diretto da Martino Cassanelli, sull'utilizzo dell'IA nell'arte, ha avuto come materiale di lavoro proprio l'installazione che abbiamo creato in Croazia. Il corpo comunica qualcosa, sempre, l'ho imparato nel percorso di "C.O.M." e continuo a sperimentarlo tutti i giorni.

Un paesaggio di concetti

Nominare la complessità

Un glossario

New media art, arte generativa, ambienti immersivi, digital humanities, interactive live performance, video mapping, motion sensing, scrum framework, tinkering approach, cloud, dataset, cyber witchcraft, biohacking, opensource, hacking, VR, AI sono alcuni dei termini che affiorano dai dialoghi qui riportati e si rinfrangono nelle pratiche sperimentali e pedagogiche attraversate durante i workshop del progetto “C.O.M.”.

Edificare un glossario esaustivo in riferimento a questi lemmi sarebbe una grande sfida, poiché ciascuno di essi spalanca la strada a diverse prospettive teoriche e definizioni non univoche. Tuttavia è necessario prendersi del tempo per ragionare almeno su alcuni dei concetti chiamati in causa, per non sorvolare troppo sbrigativamente sui diversi piani negoziati e interrogati attualmente tanto dalla comunità scientifica, quanto da quella artistica. Piuttosto che fornire significati grossolani e sicuramente parziali, consideriamo quindi queste parole chiave come strumenti guida per muoverci sul terreno vischioso e mutevole solcato dal rapporto tra arti e tecnologie. Un

territorio che, senza rinunciare alle contraddizioni, sfida gli immaginari dicotomici che i discorsi mainstream ancorano all'incontro tra umano e tecnologico.

Questa costellazione di termini, intesi non soltanto come categorie operative, ma come veri e propri dispositivi concettuali e lenti di lettura delle società contemporanee, è stata coadiuvata durante i workshop da un confronto teorico altrettanto centrale e necessario. L'intero percorso ha reso evidente agli e alle partecipanti quanto la sperimentazione tecnologica nell'ambito artistico non riguardi esclusivamente l'acquisizione di competenze tecniche o l'uso efficace di strumenti specifici, ma sia generativa di un paesaggio articolato e frattale, che contribuisce a ridefinire esperienze percettive ibride, in cui i media, interconnessi e ripensati, aprono a nuove modalità di comprensione della realtà.

La cornice teorica e operativa che accoglie e connette questi termini è il concetto di «condizione post-mediale» elaborato da Rosalind Krauss (cfr. 2005), che implica l'adozione di una prospettiva critica in cui le specificità dei singoli media vengono progressivamente rinegoziate a partire dall'ingresso degli ambienti digitali, fino a perdere la centralità assunta durante tutto il Modernismo. Più che dissolversi, i confini tra i media si riconfigurano all'interno di un campo crossmediale espanso, caratterizzato da intersezioni, contaminazioni e continui slittamenti di funzione e sensi. Se nel 2010 lo studioso Lev Manovich parlava di *deep remixability*, evidenziando quanto l'uso di determinati software generi il *remix* non

solo di contenuti, ma anche di tecniche, metodi e modalità di rappresentazione di differenti media (cfr. Manovich 2010); più di recente lo studioso Henry Jenkins interpreta le culture digitali in termini di «convergenza»: un processo in cui media, contenuti e pratiche fluiscono attraverso piattaforme e contesti differenti, ridefinendo le relazioni tra produzione e fruizione.

[C]onvergence represents a paradigm shift – a move from medium-specific content towards content that flows across multiple media channels, toward the increased interdependence of communications systems, toward multiple ways of accessing media content, and toward ever more complex relations between top-down corporate media and bottom-up participatory culture. (Jenkins 2006, p. 243)

Le pratiche artistiche contemporanee rispecchiano pienamente questa dinamica complessa, operando come dispositivi di attraversamento e di rielaborazione di flussi mediali e metamorfosi sociali. In questo scenario, ciascun workshop si è aperto con la necessità di situare criticamente la tecnica all'interno di una genealogia speculativa più ampia. Questo ha comportato, per i e le docenti, da una parte la stimolazione di un'interrogazione sulla storia delle tecnologie impiegate, sui paradigmi culturali e socio-scientifici che le hanno rese possibili; dall'altra, una peregrinazione sulle urgenze chiamate in causa dal presente, in termini sia estetici e politici.

Lavorare con software, dispositivi interattivi o sistemi di intelligenza artificiale ha sollecitato una riflessione sui materiali spesso invisibili che li costituiscono: infrastrutture energetiche, catene estrattive di dati, logiche commerciali. L'attenzione si è estesa agli impatti ambientali e alle condizioni socioeconomiche che sostengono alcune tecnologie, portando alla luce le relazioni tra innovazione, sfruttamento delle risorse e distribuzione diseguale del potere. Queste articolazioni emergono con particolare evidenza con l'uso creativo di *dataset* e tecniche di intelligenza artificiale, dove la dimensione estetica si intreccia con questioni epistemologiche e politiche. Come sottolinea Kate Crawford (cfr. 2021), i dati incorporano sempre specifiche visioni del mondo: lavorare con essi significa confrontarsi con processi di selezione e forme di rappresentazione. In questa direzione, Martino Casanelli ha affondato la formazione sull'AI in un percorso storiografico, puntando sull'analisi critica degli strumenti attuali e sull'uso di sistemi *opensource* per invitare gli e le studentesse a riappropriarsi del mezzo, a garantire la privacy dei *dataset* e a depotenziare la logica computazionale in favore dell'espressione personale. A questa modalità operativa, ha fatto eco la proposta della curatrice Arianna Forte, interessata a portare in luce le relazioni tra tecnologie, corpo, cura e potere attraverso le *media art* e il *biohacking*. Durante il seminario la curatrice ha esplorato le possibilità dei processi computazionali di divenire rituali collettivi mediante la lente del *cyber witchcraft*, una metodologia interdisciplinare che intreccia materialismo

magico, critica al capitalismo delle piattaforme e culture digitali. L'invito della curatrice è quello di riappropriarsi dell'incertezza e la non prevedibilità che la computazione sembra averci sottratto, sfidando gli schemi lineari e progressivi dell'attuale scenario socio-politico, alla ricerca di nuove metafore magiche per pensare le tecnologie (cfr. Forte 2024).

Connettore fondamentale dell'eterogeneità di tecniche, pratiche, prospettive e morfologie informatiche differenti esplorate lungo tutto il progetto, è stata la categoria dello spazio, assunta come dimensione concettuale ed euristica in cui far precipitare le sperimentazioni condotte. In un'epoca che scandisce il tempo con guerre sanguinarie di conquista e colonizzazione dei territori, assumere lo spazio come principio costruttivo delle indagini performative si è delineata come scelta fondante e come motore di senso. Nel contesto del workshop "Estetiche e pratiche del documentario immersivo" condotto da Orianne Moschetti-Brun, Livia Porzio, Stefano Ruggeri è il corpo a farsi territorio, a incarnare le fessure, gli anfratti, le specificità dei luoghi in cui si muove e al contempo riversarvi la vulnerabilità dei paesaggi interiori, catturati dallo spazio filmico dell'inquadratura.

I workshop "Interactive Live Performance" e "Arte Generativa con *TouchDesigner*", condotti rispettivamente da Mahnaz Esmaeili e Salvatore Passaro e finalizzati alla realizzazione della performance *Sei studi generativi* sono stati ispirati dallo spazio progressivamente sempre più piccolo del testo *La casa*, dell'autrice iraniana Naghmeh

Samini. Qui la categoria esplorata è quella della dimensione domestica di una famiglia che si trova via via sempre più stretta dalle pareti della propria abitazione, quel luogo che dovrebbe farci sentire al sicuro. La performance prende corpo all'interno di un cubo di *tulle* bianco che delimita le azioni dei e delle performer attraverso proiezioni video generate da tecnologie di *motion sensing* e *TouchDesigner*. È il movimento dei corpi e delle voci a disegnare in tempo reale questo spazio angusto e opprimente cui il testo rimanda, un riferimento non troppo esplicito, ma estremamente in risonanza con la recente storia del popolo iraniano, che ha visto anno dopo anno restringersi lo spazio politico e sociale a propria disposizione. Alla psicogeografia, memore delle riflessioni e pratiche situazioniste, è stata dedicata la "Fall School" condotta da John C. Green che ha portato alla prova aperta di *Psychogeography and Performance*, frutto dell'esplorazione urbana dei e delle partecipanti attraverso una mappatura affettiva ed emotiva che ne ha ridisegnato le storie e i contorni.

Sul concetto di *site-specific* si è infine fondato il workshop a cura di Nenad Glavan, sviluppatosi tra il Museo Nazionale del Turismo di Opatija, in Croazia, e il Casale di San Pio V sede dell'Università degli Studi Link di Roma. L'indagine su due edifici storici, uno legato alla tradizione austro-ungarica, l'altro a quella della Chiesa Cattolica, ha prodotto la performance *The Fall of Icarus: una deriva del volo*: un itinerario guidato e performato che accompagna il pubblico nella costruzione del *site* come

sistema di relazioni, architettoniche, visive e sonore, e che trova nella scena finale il proprio punto di condensazione. La performance assume la tracotanza della figura mitologica di Icaro per riflettere sul confine tra desiderio e fallimento, in un'esperienza che si svela come tensione verso il limite e come caduta inevitabile. Sebbene il workshop abbia approfondito le tecniche di software come *Resolume Arena*, *Unity*, *SmartSuite Rokoko*, e reinterpretato in chiave espressiva la presenza, oggi assai pervasiva, di un drone, le tematiche affrontate dagli e dalle partecipanti hanno interessato il loro stesso incontro con il mondo attuale, in bilico tra paura e desiderio di riconoscimento di uno spazio di *agency*.

Parallelamente, importanti sono state le ricadute sul piano pedagogico, che ha fatto leva su approcci basati sul *Tinkering*, citato da Salvatore Passaro in riferimento alla metodologia utilizzata durante il workshop su *TouchDesigner* e sullo *Scrum framework*. Tali modalità operative introducono una dimensione sperimentale e iterativa in cui l'errore e l'adattamento diventano elementi costitutivi del processo di apprendimento. La pratica pedagogica, a propria volta improntata sui modelli di pensiero generati dalle tecnologie, ha favorito pratiche collaborative e aperte, contribuendo a ridefinire il rapporto tra progettazione, ricerca e produzione artistica. Tanto la composizione e la consapevolezza del movimento nello spazio quanto le tecniche di recitazione sono entrate in dialogo con i sistemi tecnologici utilizzati, scambiando

reciprocamente ordini di priorità e causalità, e informandosi a vicenda.

In tutti i workshop attraversati l'atto performativo si è lasciato "surriscaldare" dalle predizioni di calcolo dei software, senza tuttavia piegarsi all'autorità della tecnologia, ma ritrasformandone i feedback creativamente, procedendo per prove ed errori. Il corpo diventa quindi membrana sensibile che assorbe le tecnologie non come elementi estensivi o oppositivi all'umano, ma come aggregati integranti, in dialogo con il pensiero *post-human* che invita a guardare la relazione di interdipendenza tra corpi, natura, cultura, reale e virtuale in un'ottica che destabilizza la posizione dell'umano quale centro nevralgico e misura delle riconfigurazioni tecnoesistenziali in atto (cfr. Haraway 1991; Pepperell 2013; Braidotti 2020, 2022, 2023).

Dall'arte generativa alle forme di "Interactive Live Performance", fino all'impiego di droni e sensori indossabili come "SmartSuite", le esperienze sviluppate mostrano dunque la possibilità di uno spostamento significativo: dalla performance come destinazione alla performance come ecosistema. L'atto artistico si configura così come progettazione di condizioni di possibilità, piuttosto che produzione di forme chiuse, ridefinendo le nozioni di disciplina e controllo al centro di molte pedagogie attoriali.

Flavia Dalila D'Amico

Riferimenti bibliografici

- Braidotti R. (2020), *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie*, DeriveApprodi, Bologna.
- Braidotti R. (2022), *Il postumano. Saperi e soggettività*, DeriveApprodi, Bologna.
- Braidotti R. (2023), *Il postumano. Femminismo*, DeriveApprodi, Bologna.
- Brook P. (1968), *The Empty Space*, Penguin Books, London (trad. it. *Lo spazio vuoto*, Bulzoni, Roma 1973).
- Crawford K. (2021), *Né intelligente, né artificiale. Il lato oscuro dell'IA*, il Mulino, Bologna.
- Forte A. (2014), *Lanciare incantesimi nelle oscurità digitali*, in «NOT», marzo 2024, <https://not.neroeditions.com/lanciare-incantesimi-nelle-oscurita-digitali/>.
- Haraway D. (1995), *Manifesto cyborg: Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano.
- Jenkins H. (2014), *Cultura convergente*, Apogeo edizioni, Milano.
- Krauss R. (2005), *L'arte nell'era postmediale. L'esempio di Marcel Broodthaers*, Postmedia books.
- Manovich L. (2010), *Software Culture*, Edizioni Olivares, Milano.
- Pepperell R. (2000), *The Postdigital Membrane*, Intellect Book, Bristol.

Conclusioni

Il percorso tracciato all'interno di questo volume, scaturito dall'esperienza polifonica e trasversale del progetto "C.O.M. – City Open Museum", non può risolversi in una sintesi descrittiva o in un semplice bilancio accademico. Esso rappresenta, piuttosto, l'approdo di un'indagine viscerale sulla capacità dell'arte di ridefinire il senso di collettività nell'era della riproducibilità algoritmica, partendo da una radicale risemantizzazione dell'immersività. In questo contesto, l'immersione viene spogliata del suo velo tecnologico più superficiale – troppo spesso ridotto a un mero esercizio di stile o a un feticismo per il visore VR – per essere restituita a una dimensione arcaica e profonda di esperienza vissuta. In questo panorama, l'immersione non è più un effetto speciale fine a sé stesso, diventa piuttosto un dispositivo metodologico che provoca, invita e poi avvolge il pubblico così come le persone che hanno partecipato alle esperienze formative. A risultare ripensato e rimesso in discussione sembra essere innanzitutto il concetto tradizionale di autorialità, mentre la figura del/della performer all'interno di una creazione mai del

tutto ferma diviene capace di plasmarsi e di rigenerarsi sulla base delle esigenze del progetto stesso.

Questa prospettiva trasforma il lavoro artistico in un «cantiere di resistenza poetica e politica» contro l'atomizzazione digitale e l'isolamento individuale, dove il corpo umano emerge come la bussola fondamentale per orientarsi nel reale. Come suggerito dalle riflessioni di Livia Porzio, il territorio non va cercato fuori di noi, nelle mappe o nelle architetture esterne, perché «il territorio siamo noi, il territorio è il corpo stesso». Il corpo è così una sorta di entità che si fa unico strumento di riconnessione capace di tentare la «traversata a nuoto» verso l'Altro in un'epoca che somiglia a un «arcipelago di isolette» privo di collegamenti tangibili. L'atto di muoversi insieme, di sfidare la gravità e la fatica fisica – come avvenuto nelle sessioni di training in cui si è lavorato sulla sottrazione del movimento per arrivare all'essenza – assume un valore politico decisivo. Si costruisce così un «corpo collettivo» che si manifesta in immagini simboliche potenti, dove i e le performer si trasformano in «geroglifici incollati alla superficie» per poi risorgere in una nuova tridimensionalità grazie alla consapevolezza del contatto e della «pelle dell'Altro».

Parallelamente a questa riscoperta dell'organico, lo spazio smette di essere un semplice contenitore passivo per farsi dispositivo creativo e parte integrante della drammaturgia. Citando l'esempio di Michelangelo che scolpiva assecondando le venature del marmo, Nenad Glavan ribadisce che l'opera deve essere pensata fin

dall'inizio per un luogo specifico, poiché lo spazio ne influenza l'acustica, la percezione e l'energia stessa. La sfida non è "occupare" un luogo, ma abitarlo come habitat per innovazioni e per slittamenti drammaturgici, trasformando la pietra o l'architettura in una sorta di "partner performativi". Allora la tecnologia del *video mapping* può non limitarsi a decorare, ma ambire a una restituzione visiva della dimensione storica o cromatica di un monumento, ma pure della biografia fragile di un essere umano in formazione.

Come il progetto "C.O.M." chiede, esperienze come questa spingono a ripensare la nozione di "patrimonio culturale", allargando le maglie fino all'ingresso (mai pacificato) del corpo in stretta e attenta relazione con lo spazio. Tuttavia, come sottolinea Claudio Fabian De Rosa, la tecnologia deve essere supportata da un contenuto forte e da uno studio rigoroso: la tecnica dovrebbe essere il frutto di un approfondimento che permetta al linguaggio dell'opera di sussistere anche qualora gli strumenti digitali venissero meno, evitando la trappola tesa da un'estetica che rende spettacolare anche il vuoto non latore di ragionamenti.

In questo dialogo serrato tra organico e artificiale, l'intelligenza artificiale e i software generativi come *TouchDesigner* non sono, in queste esperienze, visti come entità aliene o come minacce all'estro creativo umano, ma come estensioni della capacità immaginifica dell'artista. Martino Cassanelli propone un'idea di «autorialità ibrida» dove l'artista esercita un controllo capillare at-

traverso una metodica «parcellizzazione dei compiti» e un incessante training di modelli su *dataset* personali e *opensource*, in grado di porre la macchina in dialogo con l'intelletto e con la creatività umana. Questo approccio assume un valore tecnico e politico di indipendenza dai grandi monopoli dei dati: l'artista non subisce il software, ma lo interroga, trasformando il rapporto con l'algoritmo e con la sua capacità computazionale in una «conversazione con sé stessi» mediata dal codice. Si sfida così la visione di Lev Manovich sul software che “prende il comando”, rivendicando una posizione di controllo etico e creativo sulla generazione algoritmica.

Una visione, questa, che abbraccia la ricerca di un consapevole attivismo curatoriale, evidenzia Arianna Forte, in grado di utilizzare una mostra o una performance come dispositivi politici per restituire visibilità a soggettività marginalizzate o per promuovere una comprensione ecosistemica delle tecnologie. Soprattutto in tempi come quelli odierni, mentre le sorti delle comunità umane sembrano essere prede di volontà strumentalizzate e strumentalizzanti, non si può parlare di arte digitale senza indagarne gli impatti materiali, dall'estrazione delle materie prime al capitalismo della sorveglianza. Il successo di questa complessa impalcatura risiede nella “particella C.O.M.”, simbolo di una filosofia dell'agire insieme che trasforma la didattica in un «opificio dello spirito». Qui il sapere non è una merce, ma materia da respirare e trasformare collettivamente attraverso il *Tinkering* (quell'armeggiare che procede per tentativi ed

errori) e l'applicazione dello *Scrum framework*, che ha permesso di gestire la complessità dei workshop come un organismo unico.

E poi ci sono i destinatari primari, affacciati a quel momento di vita in cui, da docenti, li si vorrebbe aperti a ingoiare le esperienze tutte d'un sorso. Gli studenti e le studentesse dell'Università degli Studi Link hanno potuto vivere la tecnologia non come una barriera, ma come un'estensione naturale del proprio linguaggio espressivo. Hanno scoperto che il corpo è l'unico vero strumento atto a trasmettere la necessaria urgenza di trovarsi in un brookiano "spazio vuoto", che se attraversato e osservato diventa Teatro. Quella di chi si trovi a mandare avanti il proprio corpo e la relativa espressività è una condizione in cui può manifestarsi una precisa qualità della presenza, in grado di «prendere ragione sulla mente» e di guidare l'azione verso una forma di generativa autenticità, che davvero va oltre il dominio dell'autore e dell'autrice e che accede a quello del creatore e della creatrice. Stando alle testimonianze, il lavoro sul mito di Icaro, sviluppato tra il campus dell'Università degli Studi Link e le sponde croate di Opatija, ha così agito come un ponte immaginifico tra luoghi e culture diverse, dimostrando che l'arte può generare una sintonia che di continuo si sposta bucando ogni genere di membrana e valicando i confini fisici di relazioni sempre complesse, mai pacificate.

L'arte accade nel momento esatto in cui si decide di abitare un processo senza respirare l'ansia del risul-

tato, trasformando la tecnica in un atto di cura e di totale emancipazione della persona; dove ogni errore è una feritoia aperta verso una nuova scoperta e ogni corpo è un mattone di un tempio comune in continua costruzione.

Sergio Lo Gatto

Autori e autrici

Martino Cassanelli è artista multimediale e docente presso NABA Roma e IED Roma e collabora con Ultravioletto. Il suo lavoro attraversa suono, immagine generativa e intelligenza artificiale in forma di installazioni e performance dal vivo. Affianca alla pratica artistica un'attività didattica e di workshop sui linguaggi computazionali e sui modelli generativi applicati all'arte.

Claudio Fabian De Rosa è progettista e consulente tecnico nel settore audiovisivo, attivo dal 1986. Specializzato in *video mapping*, proiezioni immersive, sistemi multimediali e regie video, ha collaborato con importanti brand, come Sony, Sky, Ferrari, Enel, Bulgari e Louis Vuitton. Dal 2021 è titolare di DRP Multimedia, società leader nella progettazione e realizzazione di soluzioni audiovisive innovative. È formatore tecnico e docente universitario di *video mapping* e installazioni immersive.

Mahnaz Esmacili è scenografa multimediale, ricercatrice e docente a contratto alla Sapienza Università di Roma. Ha tenuto workshop di tecnologie applicate al

teatro all'Università di Teheran. Cofondatrice e direttrice artistica di mopstudio, è autrice di saggi e volumi. Cura progetti di divulgazione delle tecnologie digitali nelle arti performative e ha curato l'edizione italiana de *La Casa* di Naghmeh Samini. Si occupa di scenografia digitale, *video mapping* e performance nello spazio urbano.

Arianna Forte è curatrice indipendente, ricercatrice e docente con base a Roma. La sua pratica indaga il potenziale politico delle arti digitali, esplorando ritualità computazionali, cyberstregoneria e tecnologie dal basso attraverso una prospettiva transfemminista e interdisciplinare. È fondatrice della piattaforma curatoriale ERINNI e autrice del progetto di ricerca Casting a Spell in Computational Regimes, sostenuto dall'Italian Council. È lecturer presso IED Roma, NABA Roma e Quasar Institute for Advanced Design.

Nenad Glavan è regista, scenografo, drammaturgo, produttore, docente e artista multimediale. Laurea in Istituzioni di regia e in Regia digitale alla Sapienza di Roma, insegna al DAMS dell'Università degli Studi Link. La sua ricerca unisce performance, tecnologie digitali, AI e partecipazione. Autore di Mindpolis, premiato in Italia e all'estero e selezionato per programmi europei, ha lavorato con teatri, musei e istituzioni culturali ed è fondatore di SKOP, organizzazione artistica.

Orianne Moschetti-Brun è montatrice e regista di film documentari. La sua ricerca si concentra su forme, impatto e rilevanza del cinema anti-coloniale. Il suo doppio profilo le permette di lavorare sia come docente che come tecnica. Capo montatrice in vari progetti di lungometraggi premiati in diversi festival, insegna Teoria del montaggio e Storia del cinema all'Università degli Studi Link di Roma e a Paris-Nanterre. Tiene corsi sulle tecniche di montaggio presso l'École des Gobelins di Parigi.

Salvatore Passaro è compositore, clarinettista basso, media e interaction designer. Nel 2010 fonda con Mahnaz Esmacili il mopstudio, dedicato al performing media e all'*augmented mind*. Ha pubblicato gli album *Anna Cappelli*, *marguerite*, *Overwhelming* e *Earth* (con Carlo Cossu), ed è sound e interaction designer per lo spettacolo *Augmented ME*. Ha insegnato workshop di realtime video e ingegneria audio alla Sapienza Università di Roma, al Teatro Potlach di Fara Sabina e al Festival di Teatro Fadjr di Teheran.

Livia Porzio è performer, insegnante di teatro fisico, docente di movimento scenico presso l'Università degli Studi Link e insegnante di Yoga. Si occupa di discipline del corpo da quando ha cinque anni: dalla ginnastica ritmica agonistica al teatro, dalla danza indiana alle arti marziali, dal teatro fisico allo Yoga, la sua ricerca sul corpo come veicolo di senso è in continua evoluzione. È cofondatrice del progetto DAB (Dance Across Borders), cantiere di Teatro Fisico rivolto a persone migranti.

Stefano Ruggeri è dottore di ricerca in tecnologie digitali per la ricerca sullo spettacolo, docente e studioso di storia del teatro, estetica e tecniche di produzione cinematografica. I suoi studi riguardano la teoria delle arti performative, con particolare attenzione ai processi organici della creazione scenica e al montaggio. Lavora inoltre nel settore cinematografico, tra produzione, sostegno all'esercizio e attività critica e saggistica.

Nell'anno accademico 2025/2026, **Lina Lucia Echeverry Condiza** ha frequentato il I anno, **Giorgia Monteleone** il II anno, **Daniele Maurizi** e **Luca Scorsone** il III anno del corso DAMS – Produzione audiovisiva e teatrale all'Università degli Studi Link di Roma.

Corpo, spazio e interazione nella scena digitale.

Arti performative negli ambienti immersivi

di Desirée Sabatini, Flavia Dalila D'Amico e Sergio Lo Gatto

direttore editoriale: Mario Scagnetti

editor: Laura Moudarres

caporedattore: Giuliano Ferrara

redazione: Nicholas Izzi

progetto grafico: Sara Pilloni

Spazio, corpo e tecnologie digitali si incontrano in una riflessione teorico-pratica che supera la semplice documentazione per farsi cantiere vivo. Attraverso il dialogo tra artisti, docenti e studenti, il volume indaga i territori della scena contemporanea e degli ambienti immersivi: dal video mapping al documentario interattivo, dall'intelligenza artificiale alle pratiche transfemministe. Risultato di una parte delle attività del progetto "C.O.M. – City Open Museum", conversazioni e riflessioni formano un'esplorazione corale che ridefinisce le arti performative nell'era post-mediale.

Desirée Sabatini è professoressa associata all'Università degli Studi Link di Roma, dove insegna e coordina il corso di laurea in DAMS. Tra dimensione teorica, metodologia storica e sperimentazione tecnologica, e guardando alla memoria teatrale e alle tradizioni attoriali, la sua ricerca si concentra sull'uso delle tecnologie digitali applicate alle arti performative, sugli archivi teatrali, sulle pratiche di regia. Guida progetti nazionali e internazionali e ha pubblicato volumi e saggi in Italia e all'estero.

Flavia Dalila D'Amico è studiosa e consulente di progettazione di contesti culturali accessibili. Si occupa di intersezioni tra corpi, soggettività politiche e tecnologie nell'ambito delle arti dal vivo, indaga la relazione tra le disabilità e il teatro. Ha fatto parte di tre gruppi di ricerca nazionale ed è stata assegnista e docente presso diversi atenei. Cura la residenza creativa di ORBITA | Spellbound "Creazioni Accessibili" volta a favorire la sperimentazione estetica di strategie di accessibilità per la comunità cieca e ipovedente.

Sergio Lo Gatto è ricercatore e docente all'Università degli Studi Link di Roma. Ha insegnato alla Sapienza – Università di Roma, all'Università di Bologna e all'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica Silvio d'Amico. Si occupa di metodologie della critica, pedagogia teatrale e interazioni tra tecniche attoriali e tecnologie. Pubblica su periodici e riviste, cura la collana «Linea» per Luca Sossella editore, è stato direttore di «Teatro e Critica» ed è conduttore per Rai Radio 3; cura progetti di divulgazione di cultura teatrale.