

Città di Firenze

Portalegiovani



[Home](#) > [Webzine](#) > Residenze Digitali: concorso artistico per progetti di arte performativa per il web

Residenze Digitali: concorso artistico per progetti di arte performativa per il web

25-01-2024



Si rinnova per il quinto anno consecutivo il **bando delle "Residenze Digitali"**, un'occasione che si rivolge ad artiste e artisti delle performing arts per supportare l'esplorazione dello spazio digitale, come ulteriore o diversa declinazione della loro ricerca autoriale. **C'è tempo fino a giovedì 22 febbraio 2024 per partecipare**, caricando la propria proposta artistica sul portale il Sonar (www.ilsonar.it). Residenze Digitali, già finalista al **Premio Rete Critica 2021**, è un progetto del Centro di Residenza della Toscana (**Armunia – CapoTrave/Kilowatt**), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali **AMAT**, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (**L'arboreto - Teatro Dimora | La Corte Ospitale**), l'**Associazione ZONA K** di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – **Lavanderia a Vapore, C.U.R.A.** – Centro Umbro Residenze Artistiche (La Mama Umbria Umbria International – Gestioni Cinematografiche e Teatrali/ZUT – Centro Teatrale Umbro – Micro Teatro Terra Marique – Indisciplinarte), a cui si aggiungono quest'anno due nuove realtà: il Centro di produzione di danza e arti performative **Fuorimargine**, di Cagliari, e l'**Associazione Quarantasettezeroquattro** (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale) di Gorizia.

I 10 partner lanciano il presente bando per la **selezione di 4 progetti di Residenza Digitale** da svilupparsi nel corso dell'anno 2024: ciascun progetto vincitore riceverà un **contributo di residenza di 4.500 euro + iva**, e la **messa a disposizione dell'alloggio e di uno spazio di lavoro per l'eventuale periodo di residenza in presenza. Tutti i progetti dovranno prevedere una restituzione on-line aperta al pubblico, da tenersi nel corso del mese di novembre 2024, durante la Settimana delle Residenze Digitali.**

Dovrà trattarsi di progettualità artistiche legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che nascano direttamente per l'ambiente digitale o che in esso trovino un ambito funzionale ed efficace per esplicitare l'idea artistica. Una residenza artistica digitale è un'occasione di studio, sperimentazione, creazione, per la realizzazione di opere nello spazio digitale, con tutte le implicazioni estetiche, tecniche e relazionali che ne derivano, nel rapporto tra artisti, operatori del settore e spettatori.

Il processo di creazione artistica sarà seguito dai partner di progetto e potrà contare sulla collaborazione di tre tutor esperte della creazione digitale, a cui si aggiunge da quest'anno un quarto professionista: **Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti e Marcello Cualbu.**

Ulteriori info e bando completo nel documento allegato e al sito www.residenzedigitali.it

QUINTA EDIZIONE DEL BANDO RESIDENZE DIGITALI. SCADENZA 22 FEBBRAIO 2024

Author : annamonteverdi

Date : 28-01-2024



Il Centro di Residenza della Toscana (**Armunia – CapoTrave/Kilowatt**), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali **AMAT**, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (**L'arboreto – Teatro Dimora ? La Corte Ospitale**), l'Associazione **ZONA K** di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – **Lavanderia a Vapore, C.U.R.A.** – Centro Umbro Residenze Artistiche (La Mama Umbria Umbria International – Gestioni Cinematografiche e Teatrali/ZUT – Centro Teatrale Umbro – Micro Teatro Terra Marique – Indisciplinarte), il Centro di produzione di danza e arti performative **Fuorimargine** di Cagliari e l'**Associazione Quarantasettezeroquattro** (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale) di Gorizia, lanciano il presente bando per la **selezione di n° 4 progetti di Residenza Digitale** da svilupparsi nel corso dell'anno 2024.

<https://www.residenzedigitali.it/bando-residenze-digitali/>

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>



L'intento è quello di stimolare le artiste e gli artisti delle performing arts all'esplorazione dello spazio digitale, come ulteriore o diversa declinazione della loro ricerca autoriale.

Dovrà trattarsi di progettualità artistiche legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che nascano direttamente per l'ambiente digitale o che in esso trovino un ambito funzionale ed efficace all'esplicitarsi dell'idea artistica. A titolo di esempio: non si tratta di presentare percorsi di lettura o riprese video di testi o spettacoli esistenti o da farsi, bensì di concepire progetti artistici che abbiano nello spazio web il loro habitat ideale, indicando le modalità di fruizione e interazione da parte dello spettatore. Il progetto può anche prevedere la compresenza di una dimensione dal vivo che affianchi quella digitale, che però deve restare prevalente. Le artiste e gli artisti partecipanti dovranno anche specificare se può risultare utile l'eventuale **concessione di un periodo di residenza dal vivo, negli spazi gestiti dai partner dell'azione, o durante il periodo di ricerca (per registrazioni di materiali video, o altro), o nel periodo finale di allestimento. In ogni caso, tutti i progetti devono prevedere una restituzione on-line aperta al pubblico, da tenersi nel corso del mese di novembre 2024.**

Ciascuna delle 4 proposte vincitrici riceverà un contributo di residenza di 4.500 euro + iva + messa a disposizione dell'alloggio e di uno spazio di lavoro per l'eventuale periodo di residenza in presenza. Il compenso sarà pagato dietro la presentazione di regolare fattura.

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>

I promotori del presente bando hanno individuato in **Marcello Cualbu, Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti**, quattro esperti nell'ambito della creazione digitale che, insieme con i curatori del progetto, saranno i tutor degli artisti durante lo sviluppo dei loro progetti.



I lavori vincitori potranno avvalersi anche di altri contributi produttivi forniti da ulteriori soggetti dello spettacolo, ovvero non si richiede loro alcun vincolo di esclusiva per ciò che riguarda la produzione che resta nell'assoluta disponibilità gestionale degli artisti.

Le artiste e gli artisti interessati a partecipare alla selezione dovranno entrare nel portale www.ilsonar.it e selezionare le pagine relative a bando Residenze Digitali e compilare i campi richiesti dal modulo di partecipazione online. Verranno richiesti loro:

- 1) una presentazione dell'artista o della compagnia (massimo 1.000 battute);
- 2) una descrizione del progetto di Residenza Digitale che si intende realizzare, indicando anche se sono necessari uno o più periodi di residenza dal vivo presso gli spazi gestiti dai partner dell'azione (massimo 2.000 battute);
- 3) l'indicazione di un partner tecnico (programmatore, webmaster, fornitore di specifico know-how) che supporti le necessità dell'opera;
- 4) un allegato di tipo non testuale che possa illustrare le modalità di realizzazione on-line previste e/o immaginate (video, audio, pdf, PowerPoint), che potrà essere caricato come

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>

allegato o fornito come link esterno.

I materiali sopra descritti dovranno **essere caricati online entro le ore dodici** (mezzogiorno) **di giovedì 22 febbraio 2024.**

È possibile che gli organizzatori invitino alcuni degli artisti a un colloquio conoscitivo, da realizzarsi in videoconferenza, nel periodo 25-29 marzo, con i candidati che avranno superato la prima fase della selezione.

All'atto di invio dei propri materiali, gli artisti e le compagnie accettano implicitamente tutte le norme contenute nel presente bando. Con il presente bando, il Centro di Residenza della Toscana (**Armunia – CapoTrave/Kilowatt**), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali **AMAT**, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (**L'arboreto – Teatro Dimora ? La Corte Ospitale**), l'**Associazione ZONA K** di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – **Lavanderia a Vapore, C.U.R.A.** – Centro Umbro Residenze Artistiche (La Mama Umbria Umbria International – Gestioni Cinematografiche e Teatrali/ZUT – Centro Teatrale Umbro – Micro Teatro Terra Marique – Indisciplinarte), il Centro di produzione di danza e arti performative **Fuorimargine** di Cagliari e l'**Associazione Quarantasettezeroquattro** (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale) di Gorizia, vogliono sviluppare un dialogo sempre più ampio e fruttuoso tra spettacolo dal vivo e pensiero creativo applicato allo spazio digitale, esplorando un'opportunità di creazione che apre nuove sfide formali e concettuali, produce contenuti artistici innovativi e affianca le forme consuete di fruizione dello spettacolo dal vivo.



27 gen 2024

GIULIO
ARONICA
Cultura E
SpettacoliLa Nazione [Cultura e spettacoli](#) [Residenze digitali: ecco il b...](#)

Residenze digitali: ecco il bando che unisce teatro e innovazione

La quinta edizione del progetto ideato dal Centro di Residenza della Toscana con altri nove partner seleziona quattro modelli di residenza artistica da sviluppare nel corso del 2024.



Humanverse di Martin Romeo

Firenze, 27 gennaio 2024 - **Esplorare lo spazio digitale.** E' l'occasione unica per declinare la propria ricerca autoriale verso direzioni molteplici ed inedite la quinta edizione del bando "**Residenze digitali**", l'iniziativa che si rivolge ad artiste e artisti delle performing arts. Il progetto, ideato dal **Centro di Residenza della Toscana** che unisce le associazioni culturali Armunia e CapoTrave/Kilowatt, coinvolge altri **nove partner** - Associazione Marchigiana Attività Teatrali, Centro di Residenza Emilia Romagna, Associazione Zona K di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo - Lavanderia a Vapore, Centro Umbro Residenze Artistiche, e le new entry Fuorimargine di Cagliari e

POTREBBE INTERESSARTI ANCHE

[Cultura e spettacoli](#)

Il video che fa impazzire la Rete: Chiara, la diva che snobba Courmayeur e irride la trap

[Cultura e spettacoli](#)

"Cucine da incubo" in Toscana, Cannavacciuolo alle prese con un locale da salvare

[Cultura e spettacoli](#)

La Compagnia Cult: Robert Altman e il caos fertile di un eterno irregolare

[Cultura e spettacoli](#)

Associazione Quarantesettezeroquattro di Gorizia - provenienti dal resto del paese.



Finalmente, una soluzione accessibile per l'udito degli anziani

[hearclear](#)

Raccomandato da

C'è tempo fino a giovedì 22 febbraio per partecipare, caricando la propria proposta sul portale il **Sonar** (www.ilsonar.it): l'obiettivo dei promotori è quello di individuare tra gli elaborati **quattro modelli di residenza** che colleghino i linguaggi della scena contemporanea e della performance con l'ambiente digitale. Dopo la prima fase di selezione, i candidati sono chiamati ad un colloquio conoscitivo con gli organizzatori da realizzarsi in videoconferenza tra il 25 e il 29 marzo: i vincitori riceveranno un contributo di 4500 euro + iva, oltre alla disponibilità di un alloggio e di uno spazio di lavoro per l'eventuale periodo di residenza in presenza.

Un momento di studio, approfondimento e creazione accompagnato dai curatori dell'iniziativa e da quattro esperti specializzati nell'ambito dell'arte digitale - **Marcello Cualbu, Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti** - che in qualità di tutor seguiranno gli artisti durante lo sviluppo dei loro progetti. In coda al percorso, il risultato delle attività svolte verrà reso disponibile attraverso una restituzione online aperta al pubblico da tenersi nel mese di novembre durante la Settimana delle Residenze Digitali.

© Riproduzione riservata

Dalla Maremma a Sanremo: Lucio Corsi salverà i gusti musicali degli italiani?

Cultura e spettacoli

Da Jolie-Callas al giovane Mussolini, Massimo Cantini Parrini veste il cinema e la tv

<http://www.umbriadomani.it/in-rilievo/residenze-artistiche-digitali-rinnovato-per-il-quinto-anno-consecutivo-il-bando-310462/>

Umbria Domani

EDITORIALI ATTUALITÀ CRONACA POLITICA ECONOMIA CULTURA PILLOLE L'OPINIONE



Residenze artistiche digitali, rinnovato per il quinto anno consecutivo il bando

📅 Gen 28, 2024

Si rinnova per il quinto anno consecutivo il **bando delle Residenze Digitali**, un'occasione che si rivolge ad artiste e artisti delle performing arts per supportare l'esplorazione dello spazio digitale, come ulteriore o diversa declinazione della loro ricerca autoriale. **C'è tempo fino a giovedì 22 febbraio per partecipare**, caricando la propria proposta artistica sul portale il Sonar (www.ilsonar.it). Residenze Digitali, già finalista al **Premio Rete Critica 2021**, è un progetto del Centro di Residenza della Toscana (**Armunia – CapoTrave/Kilowatt**), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali **AMAT**, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (**L'arboreto – Teatro Dimora | La Corte Ospitale**), l'Associazione **ZONA K** di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – **Lavanderia a Vapore, C.U.R.A.** – Centro Umbro Residenze Artistiche (**La Mama Umbria Umbria International – Gestioni Cinematografiche e Teatrali/ZUT – Centro Teatrale Umbro – Micro Teatro Terra Marique – Indisciplinate**), a cui si aggiungono quest'anno due nuove realtà: il Centro di produzione di danza e arti performative **Fuorimargine**, di Cagliari, e l'**Associazione Quarantasettezeroquattro** (**In\Visible Cities – Festival urbano multimediale**) di Gorizia.

I 10 partner lanciano il presente bando per la **selezione di 4 progetti di Residenza Digitale** da svilupparsi nel corso dell'anno 2024: ciascun progetto vincitore riceverà un **contributo di residenza di 4.500 euro + iva**, e la **messa a disposizione dell'alloggio e di uno spazio di lavoro per l'eventuale periodo di residenza in presenza**. **Tutti i progetti dovranno prevedere una restituzione on-line aperta al pubblico, da tenersi nel corso del mese di novembre 2024, durante la Settimana delle Residenze Digitali.**

Dovrà trattarsi di progettualità artistiche legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che nascano direttamente per l'ambiente digitale o che in esso trovino un ambito funzionale ed efficace per esplicitare l'idea artistica. Una residenza artistica digitale è un'occasione di studio, sperimentazione, creazione, per la realizzazione di opere nello spazio digitale, con tutte le implicazioni estetiche, tecniche e relazionali che ne derivano, nel rapporto tra artisti, operatori del settore e spettatori.

Il processo di creazione artistica sarà seguito dai partner di progetto e potrà contare sulla collaborazione di tre tutor esperte della creazione digitale, a cui si aggiunge da quest'anno un quarto professionista: **Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti e Marcello Cualbu.**

Ulteriori info e bando completo al sito www.residenzedigitali.it

EVENTI E NEWS | NOTIZIE

PERFORMANCE E NUOVI MEDIA. APERTO IL BANDO DELLA V EDIZIONE DELLE RESIDENZE DIGITALI

Candidature entro il 22 febbraio



29 GENNAIO 2024

Sono sempre di più gli artisti e le artiste che allargano i propri orizzonti autoriali esplorando le potenzialità dello spazio digitale, ma non sono ancora molti i contesti di promozione e sviluppo di questo nuovo campo di sperimentazione. Ecco perché tra

i bandi più interessanti per questa nuova generazione di performer sono le **Residenze Digitali**, un progetto creato dal Centro di Residenza della Toscana in partenariato con altre realtà nazionali, il cui numero cresce di anno in anno, tra le quali il **Centro di Residenza Emilia-Romagna** (L'Arboreto - Teatro Dimora | La Corte Ospitale). Il **bando**, arrivato alla sua **quinta edizione**, seleziona e sostiene 4 progetti artistici da sviluppare nel 2024, grazie a un **contributo di 4.500 euro + iva** per ogni proposta vincitrice e la **messa a disposizione dell'alloggio e di uno spazio di lavoro per un eventuale periodo di residenza in presenza**.

Il processo di creazione artistica sarà seguito dai partner di progetto e potrà contare sulla collaborazione di tre tutor esperte della creazione digitale, a cui si aggiunge da quest'anno un quarto professionista: le studiose **Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti e Marcello Cualbu**, esperto nei linguaggi dei nuovi media. Alla selezione possono partecipare artisti/e le cui progettualità artistiche sono legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che nascono direttamente per l'ambiente digitale o che in esso trovano il loro habitat ideale (quindi non riprese video di spettacoli o simili).

Il bando è **aperto fino alle 12 del 22 febbraio** e ci si può iscrivere sul portale www.ilsonar.it. Gli artisti partecipanti dovranno anche specificare se può risultare utile l'eventuale concessione di un periodo di residenza dal vivo, negli spazi gestiti dai partner dell'azione, durante il periodo di ricerca o nel periodo finale di allestimento. Ogni proposta deve inoltre prevedere una restituzione online aperta al pubblico, che si terrà a novembre 2024 durante la **Settimana delle Residenze Digitali**. I lavori vincitori potranno avvalersi anche di altri contributi produttivi, ovvero non si richiede loro alcun vincolo di esclusiva per ciò che riguarda la produzione che resta nell'assoluta disponibilità gestionale degli artisti.

Ai candidati saranno richiesti

- 1) una presentazione dell'artista o della compagnia (massimo 1.000 battute);
- 2) una descrizione del progetto di Residenza Digitale che si intende realizzare, indicando anche se sono necessari uno o più periodi di residenza dal vivo presso gli spazi gestiti dai partner dell'azione (massimo 2.000 battute);
- 3) l'indicazione di un partner tecnico (programmatore, webmaster, fornitore di specifico know-how) che supporti le necessità dell'opera;

4) un allegato di tipo non testuale che possa illustrare le modalità di realizzazione on-line previste e/o immaginate (video, audio, pdf, PowerPoint), che potrà essere caricato come allegato o fornito come link esterno.

Contatti per maggiori informazioni:

L'arboreto - Teatro Dimora: Irene Gulminelli 335 436986 ufficiostampa@arboreto.org

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



Data di pubblicazione: 29/01/2024
Ultima modifica: 29/01/2024

I violenti e i reticenti



Sergio Gioli

CRONACA

Abbonamento mensile: 6 € al mese



Indagini Pierina

Neve in Romagna

Cau verso chiusura

Aggredito dopo gli scontri

Truffa telefonica

Villa Paradiso

CITTÀ ▾

MENÙ ▾

SPECIALI ▾

VIDEO

ULTIM'ORA

🔍 Ricerca

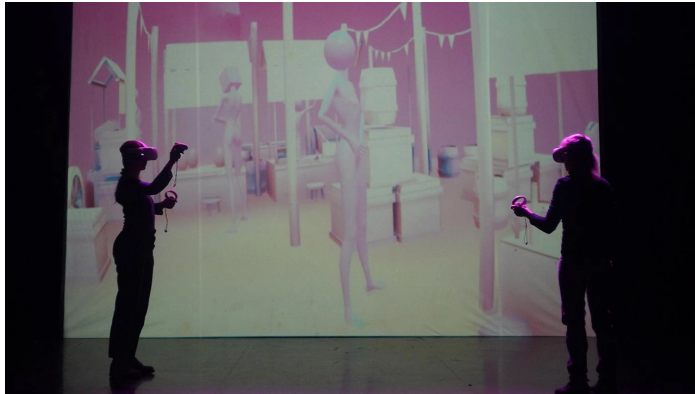
28 gen 2024



Il Resto del Carlino Pesaro Cronaca [Unire il teatro e l'innovazione...](#)

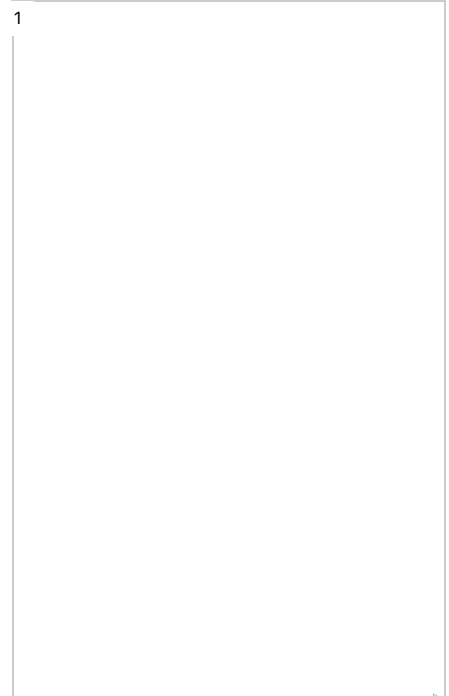
Unire il teatro e l'innovazione: "Residenze digitali", ecco il bando

C'è tempo fino al 22 febbraio per partecipare al progetto rivolto agli artisti performativi con il sostegno di Amat.



Unire il teatro e l'innovazione: "Residenze digitali", ecco il bando

E' fissato per giovedì 22 febbraio 2024 il termine per partecipare alla quinta edizione del progetto Residenze Digitali che si rivolge agli artisti delle arti performative con l'intento di stimolare l'esplorazione dello spazio digitale come ulteriore o diversa declinazione della ricerca d'autore. La proposta artistica va caricata sul portale il Sonar (www.ilsonar.it). Con Residenze Digitali Amat rinnova il sostegno alla creatività degli artisti in una prospettiva di collaborazione con importanti soggetti del panorama teatrale italiano. Amat è da sempre impegnata in progetti di rete come circuito marchigiano di teatro, musica, danza e circo contemporaneo "titolare di residenza" e Residenze Digitali rappresenta una preziosa occasione per la produzione



Dyson Supersonic Nural™ e Dyson V15 Detect Submarine™ sono a speciale QVC
Sponsored by: QVC Italia
Shop Now

POTREBBE INTERESSARTI ANCHE

artistica legata ai linguaggi della scena contemporanea.



Arriva il "Prestito 10 e lode" per i nati tra il 1941 e il 1959: mini rate e zero stress

Prestiti per Pensionati

Adv |

Dieci i partner di quest'anno: insieme al Centro di Residenza della Toscana che ne è il promotore, si aggiungono due nuove realtà: il Centro di produzione di danza e arti performative Fuorimargine, di Cagliari, e l'Associazione Quarantasettezeroquattro di Gorizia.

Verranno selezionati quattro progetti di Residenza Digitale da svilupparsi nel corso del 2024: ciascun progetto vincitore riceverà un contributo di residenza di 4.500 euro + iva, e la messa a disposizione dell'alloggio e di uno spazio di lavoro. Tutti i progetti dovranno prevedere una restituzione on-line aperta al pubblico, da tenersi nel mese di novembre 2024, durante la Settimana delle Residenze Digitali. Dovrà trattarsi di progetti legati ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che nascano direttamente per l'ambiente digitale o che in esso trovino un ambito efficace per rappresentare l'idea artistica. Il processo di creazione artistica sarà seguito dai partner di progetto e potrà contare sulla collaborazione di quattro tutor esperti della creazione digitale: Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti e Marcello Cualbu. Info e call completa al sito www.residenzedigitali.it.

ma.ri.to.

© Riproduzione riservata

0 commenti

29 oratori online

Lascia il primo commento

Cronaca

Le pagelle Al poligono di tiro la gara la vince il capitano: perfetto

Cronaca

Urbino, vittoria al sicuro. Respinto il ricorso del Fabriano Cerreto

Cronaca

La Megabox strappa un set a Conegliano

Cronaca

La dedica di Leka ai tifosi: "Se la meritano"

Cronaca

"Ho seguito le indicazioni degli uffici. Vincitrice del Pd? Non la conoscevo"

Cultura e Spettacoli

FAENZA RIMINI

Quanta voglia di vita c'è nella solitudine di Jennifer

Al Masini e al Galli la versione originale del lavoro scritto da Annibale Ruccello
Con Daniele Russo e Sergio Del Prete la solitudine insita in ogni diversità

FAENZA RIMINI

MARIA TERESA INDELLICATI

Fondazione Teatro di Napoli e teatro Bellini insieme al regista **Gabriele Russo** hanno scelto di mettere in scena la versione originale di *Le cinque rose di Jennifer*, quella scritta nel 1980 da **Annibale Ruccello**, drammaturgo, attore e regista campano morto nel 1986, ad appena trent'anni, in un incidente d'auto. Questa sera alle 21 sul palco del teatro Masini di Faenza e domani al teatro Galli di Rimini quindi si accendono i riflettori sulla pièce e i suoi interpreti, **Daniele Russo** e **Sergio Del Prete**: il primo è Jennifer, travestito della Napoli barocca e decadente, Del Prete è Anna, un altro travestito che vive nella zona, ma anche una figura evanescente che non esiste nel testo originale.

Frutto dell'invenzione del regista, si aggira per il salotto di Jennifer con fare guardingo: una specie di doppio o di alter ego della protagonista. Jennifer se ne resta chiusa in casa giorno dopo giorno per aspettare la telefonata di Franco, l'ingegnere di Genova di cui è innamorata. Per ingannare il tempo, parla da sola, al telefono o con una vicina di casa. Ma parla, parla, parla... forse per colmare il silenzio che sente intorno a sé, e intanto dedica a Franco "Se perdo te" di Patty Pravo a Radio Cuore Libero, l'amata emittente locale da cui intanto, vengono trasmessi aggiornamenti sul serial killer che in quelle ore uccide i travestiti del quartiere. Jennifer prova nuove "mise", cerca di mettere ordine nel suo salottino, sempre nella speranza che "lui" si



faccia vivo, almeno con una telefonata. E in effetti le telefonate si susseguono, esilaranti e sfiancanti, per un difetto alle linee telefoniche del quartiere e le conseguenti interferenze. La radio continua a trasmettere notizie di tragiche morti, e comincia a diffondersi il dubbio che non si tratti di omicidi ma di suicidi, dovuti a una sorta di psicosi collettiva diffusasi nel quartiere. Daniele Russo dà alla sua Jennifer grande spessore: ne fa emergere la voglia di vita e di amore ma anche la vena autodistruttiva. Lo sottolinea del resto anche il regista: «Ci atteniamo alle rigide regole e alle precise indicazioni che ci dà Ruccello stesso - spiega Russo -, cercando di attraversare, analizzare un testo strutturalmente perfetto.

Esso delinea un personaggio così pieno di vita da ribellarsi quasi alla mano di una regia che vuole piegarlo alla propria personalissima visione. Non è un testo su cui sovrascrivere ma in cui scavare, per tirare fuori sottotesti, possibilità, suggestioni, dubbi». Dubbi, quindi: anche quelli che a tratti Jennifer condivide con il pubblico in "a parte" di grande impatto.

Ruccello era ben capace del resto di far rivolgere lo sguardo su pezzi di realtà che normalmente considereremmo estranei, ma che non lo sono. Lo spettacolo si rivela quindi non la "tranche de vie" di un travestito, ma una riflessione sulla solitudine insita in ogni diversità, in ogni marginalità, e le parrucche e gli abiti di Jennifer finiscono per apparire



Al teatro Masini e al Galli
"Le cinque rose di Jennifer"

come una protezione, per tenere tutto questo un po' più nascosto, un po' più suo. Biglietti: 16-29 euro.
Info: 0546 21306
Info: 0541 793811

RIMINI

Nuove residenze artistiche digitali: il bando

RIMINI

Negli anni il mondo del digitale si è espanso sempre più invadendo quasi ogni ambito della nostra vita: le attività che possiamo compiere in assenza di apparecchi digitali sono diminuite, fatto che se da un lato può sembrare triste o assomigliare a una progressiva perdita di autonomia, dall'altro permette l'apertura di nuove strade e l'esplorazione di campi diversi dai soliti. Un esempio di nuovo ambito aperto dal digitale in cui cimentarsi è quello relativo all'arte: a fianco a dipinti, sculture e mosaici ora troviamo anche video in Cgi, immagini create al computer e altre produzioni che trovano nel mondo elettronico il loro habitat. Per favorire le produzioni di artisti che si occupano di queste nuove forme d'arte, il Centro di residenza della Toscana in collaborazione con altri enti tra cui il Centro di residenza Emilia-Romagna formato da L'Arboreto Teatro Dimora e La Corte Ospitale, lancia la 5ª edizione del **bando per residenze digitali**, in cui i 4 progetti vincitori riceveranno €4500 (Iva compresa), un alloggio e uno spazio di lavoro per il periodo di residenza in presenza.

Il bando prevede la progettazione da parte degli artisti di opere che si uniformino alle correnti contemporanee e della performance e che trovino negli spazi offerti dalla tecnologia ambienti funzionali, motivo per cui l'installazione artistica deve essere completamente digitale o comunque vedere la parte tecnologica prevalere su quella dal vivo.

Per iscriversi alla selezione gli artisti interessati dovranno accedere a www.ilsonar.it, entrare nella sezione relativa al bando e compilare i requisiti. Agli artisti verrà anche chiesto di consegnare una presentazione dell'autore dell'opera o del team (massimo mille battute), una presentazione del progetto che includa l'eventuale richiesta di uno o più periodi di residenza (massimo duemila battute), l'indicazione di un partner tecnico e un allegato non testuale (ad esempio pdf, video o audio) che illustri il progetto, tutto entro le ore 12.00 del 22 febbraio. Nello sviluppo dei progetti i candidati saranno seguiti dai tutor **Marcello Cualbu**, **Laura Gemini**, **Anna Maria Monteverdi** e **Federica Patti**, che affiancheranno i curatori del progetto. È inoltre possibile che gli organizzatori invitino alcuni di coloro che hanno superato la prima fase delle selezioni a un colloquio conoscitivo via webinar nel periodo 25-29 marzo.

Info: Centro residenza Emilia-Romagna 335 436986
Info Toscana: 334 9303765

EMMA TOGNI

RIMINI

Amore e passione, passo dopo passo Cinque concerti per Andrea Amati

Il cantautore riminese presenta il nuovo album a Rimini, Montescudo Villa Verucchio e Lugo

RIMINI

Amore e passione sono ciò che il cantautore riminese **Andrea Amati** lascia trasparire dal nuovo album *Passo dopo passo* uscito l'1 dicembre; il pubblico potrà finalmente provare queste emozioni dal vivo durante il tour. Sono cinque in totale le nuove date dei concerti che co-

minceranno il 22 febbraio al Fulgor di Rimini e che seguiranno poi il 3 marzo al teatro Rosaspina di Montescudo, il 7 marzo all'Enoteca 400 di Rimini, il 16 marzo al Vincanto di Villa Verucchio e infine il 20 aprile a Lugo. Ogni canzone dell'album rappresenta una tappa per la quale bisogna passare per comprendere appieno il proprio io interiore.

Sul piano musicale l'autore combina diversi strumenti, come il pianoforte e la chitarra acustica, ad alcuni momenti più ritmici ed elettronici. L'al-

bum nasce in seguito all'esperienza del cantante del Cammino di Santiago fatto alcuni anni fa. Andrea Amati ha cominciato a lavorare ai pezzi assieme ai suoi musicisti storici.

L'autore romagnolo affronta sotto ogni sfaccettatura tematiche quali l'amore, la crescita personale e l'ambiente, nel tentativo di guidare l'ascoltatore attraverso le parole, la melodia e il mood in un viaggio all'interno della propria anima.

ELISA CALANDRINI



Foto di Enrico De Luigi / Pancromatica. Grafiche di Leonardo Sonnoli / Studio Sonnoli

Residenze digitali, bando 2024

31 Gennaio 2024

I 10 partner lanciano il presente bando per la selezione di 4 progetti di Residenza Digitale da svilupparsi nel corso dell'anno 2024: ciascun progetto vincitore riceverà un contributo di residenza di 4.500 euro + iva, e la messa a disposizione dell'alloggio e di uno spazio di lavoro per l'eventuale periodo di residenza in presenza. Scade il 22 febbraio 2024

LA QUINTA EDIZIONE DEL BANDO DELLE RESIDENZE ARTISTICHE DIGITALI

10 PARTNER, 4 PROGETTI ARTISTICI DA SELEZIONARE

4500 EURO DI CONTRIBUTO PER CIASCUNA PROGETTUALITÀ E LA POSSIBILITÀ DI UN PERIODO DI RESIDENZA IN PRESENZA

INVIO PROPOSTE ENTRO GIOVEDÌ 22 FEBBRAIO

Si rinnova per il quinto anno consecutivo il bando delle Residenze Digitali, un'occasione che si rivolge ad artiste e artisti delle performing arts per supportare l'esplorazione dello spazio digitale, come ulteriore o diversa declinazione della loro ricerca autoriale. C'è tempo fino a giovedì 22 febbraio per partecipare, caricando la propria proposta artistica sul portale il Sonar (www.ilsonar.it). Residenze Digitali, già finalista al Premio Rete Critica 2021, è un progetto del Centro di Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (L'arboreto – Teatro Dimora | La Corte Ospitale), l'Associazione ZONA K di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – Lavanderia a Vapore, C.U.R.A. – Centro Umbro Residenze Artistiche (La Mama Umbria Umbria International – Gestioni Cinematografiche e Teatrali/ZUT – Centro Teatrale Umbro – Micro Teatro Terra Marique – Indisciplinate), a cui si aggiungono quest'anno due nuove realtà: il Centro di produzione di danza e arti performative Fuorimargine, di Cagliari, e l'Associazione Quarantasettezeroquattro (InVisible Cities – Festival urbano multimediale) di Gorizia.

I 10 partner lanciano il presente bando per la selezione di 4 progetti di Residenza Digitale da svilupparsi nel corso dell'anno 2024: ciascun progetto vincitore riceverà un contributo di residenza di 4.500 euro + iva, e la messa a disposizione dell'alloggio e di uno spazio di lavoro per l'eventuale periodo di residenza in presenza. Tutti i progetti dovranno prevedere una restituzione on-line aperta al pubblico, da tenersi nel corso del mese di novembre 2024, durante la Settimana delle Residenze Digitali.

Dovrà trattarsi di progettualità artistiche legate ai linguaggi della scena contemporanea e

della performance, che nascano direttamente per l'ambiente digitale o che in esso trovino un ambito funzionale ed efficace per esplicitare l'idea artistica. Una residenza artistica digitale è un'occasione di studio, sperimentazione, creazione, per la realizzazione di opere nello spazio digitale, con tutte le implicazioni estetiche, tecniche e relazionali che ne derivano, nel rapporto tra artisti, operatori del settore e spettatori.

Il processo di creazione artistica sarà seguito dai partner di progetto e potrà contare sulla collaborazione di tre tutor esperte della creazione digitale, a cui si aggiunge da quest'anno un quarto professionista: Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti e Marcello Cualbu.

Ulteriori info e bando completo al sito www.residenzedigitali.it

Gestisci consenso

<https://www.roots-routes.org/residenze-digitali-ripensare-la-residenza-in-relazione-al-digitale-di-laura-gemini-marta-meroni-e-federica-patti/>



ROOTS & ROUTES
RESEARCH ON VISUAL CULTURES



[HOME]

[PAST ISSUES]

[CALL FOR PROPOSALS]

[ABOUT US]

[INTERNATIONAL BOARD]

[DONATE]



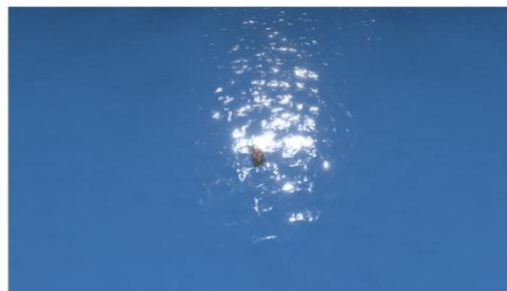
SPerturbare lo spazio latente

Intelligenze artificiali e pratiche artistiche

Residenze digitali. Ripensare la residenza in relazione al digitale

di Laura Gemini, Marta Meroni e Federica Patti

Residenze Digitali è un progetto promosso da una rete di 10 enti italiani, tra centri di residenza, di produzione e circuiti multidisciplinari, con l'intento di stimolare l'esplorazione dello spazio digitale nelle performing arts. RD nasce dal Centro di residenza della Regione Toscana Armunia – CapoTrave/Kilowatt (Toscana). I partner dell'anno 2024 sono AMAT (Marche), l'Arboreto Teatro Dimora e la Corte Ospitale (Emilia Romagna), ZONA K (Milano), Fondazione Piemonte dal Vivo/Lavanderia a Vapore, C.U.R.A. (Umbria), Fuorimargine (Cagliari) e Associazione 4704 (Gorizia). Grazie a questo osservatorio e luogo di dibattito privilegiato emergono tematiche, interrogativi e sguardi di uno scenario complessificato, di nuovi ecosistemi la cui generatività è legata alle alleanze in grado di costruire, in un dialogo tra artiste/i, operatrici/ori, curatrici/ori e pubblici che avviene nel e include il digitale e le IA.



Still image da Humanverse (2023), di Martin Romeo

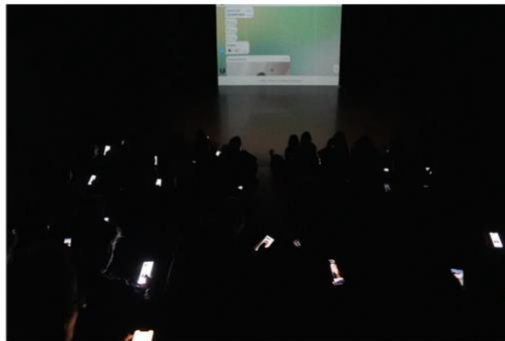
RD attiva un meccanismo di mappatura tramite una open call annuale che porta all'emersione di pratiche che si collocano tra lo spettacolo dal vivo e l'esplorazione digitale e ne promuove la sperimentazione incentivando le possibilità di incontro e incubazione tra digital e performing artists, curatrici/ori e operatrici/ori. I progetti selezionati beneficiano di percorsi di tutoraggio individuali, grazie all'ingaggio di esperte ed esperti (nel 2024 i tutor sono Marcello Cualbu, Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti) e di incontri di review che coinvolgono tutta la rete, occasioni di apprendimento trasversale di nuove competenze e costruzione di una collettività intorno ai progetti artistici. RD sostiene proposte che mettono al centro la performatività nella relazione con il digitale e che possano rafforzare e questionare il dialogo con il sistema dello spettacolo dal vivo e i suoi pubblici, tutelando l'equilibrio tra forme di innovazione e accessibilità.

Marta: Il progetto nasce nel 2020 dall'urgenza di utilizzare le potenzialità dello spazio digitale come luogo di incontro tra artiste/i, operatrici/ori e pubblico. Nelle successive 4 edizioni RD si trasforma in uno strumento di indagine del panorama italiano volto a cogliere sfide e opportunità che nascono dalla contaminazione tra innovazioni digitali, arti performative e sistema dello spettacolo dal vivo, con un'attenzione al ruolo che al suo interno rivestono le residenze. Quali sono i fenomeni più rilevanti che – dal punto di vista della ricerca e della curatela – continuano a farci scegliere di proseguire questo percorso, adattandolo ad ogni edizione, anche grazie alla maggiore consapevolezza acquisita oltre alle contingenze che ne hanno costretto una relazione forzata durante la pandemia? Dal panorama dei progetti incontrati e sostenuti, che tipo di relazioni si innestano tra ricerca, produzione artistica e la sfera digitale, e quali sono le forme di collaborazione con le IA?

Laura: Nel suo insieme il progetto delle RD colloca non solo la sperimentazione artistica ma tutta la dimensione di ideazione, organizzativa e di fruizione della performance online nel contesto della mediatizzazione (Livingstone, Lundt, 2014; Boccia Artieri, 2015). Questo concetto, ormai centrale nel campo dei media studies e delle scienze sociali, permette di comprendere le trasformazioni socio-tecnologiche in atto perché spiega come la comunicazione mediata tecnologicamente permei e trasformi i contesti in cui viviamo (Krotz, 2019). Non è un approccio deterministico ma una prospettiva di analisi dell'impatto sociale dei media, un meta-processo simile a quelli della globalizzazione, della modernizzazione, ecc. Se fino ad ora anche gli studi interessati al rapporto fra arte e tecnologie si sono concentrati sulle dinamiche della mediazione, cioè su come le arti si sono approximate ai diversi linguaggi e hanno usato le tecnologie mediali, la mediatizzazione concerne le trasformazioni strutturali.

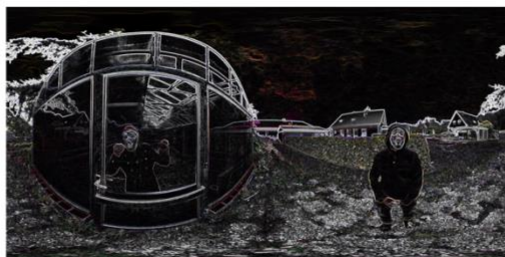
Dalla nostra prospettiva di analisi, sappiamo che l'interesse per le combinazioni intermediali del teatro si è sviluppato contestualmente alla nascita di queste pratiche. Ma ancora oggi, tendenzialmente, le logiche mediali vengono osservate in relazione all'evento scenico o alla sua documentazione (Salter 2010). Meno scontata l'attenzione verso la costruzione mediatizzata del senso comune su cui poggiano le routine produttive, distributive, promozionali e ricettive delle performance (Georgi 2014). Se quindi gli stessi Theatre e Performance Studies utilizzano un'ottica della mediatizzazione incentrata sulle trasformazioni del "prodotto" performativo, quindi su quanto avviene sulla scena o nelle sue riproduzioni, questi, seppur fondamentali, faticano a comprendere il ruolo della performance dal vivo nella società contemporanea e, parallelamente, il modo in cui la categoria del "live" mostra il mutamento della comunicazione e delle aspettative di relazione degli individui. Diversamente, il contributo di un concetto sociologico come quello di mediatizzazione può accompagnare le analisi sullo specifico mediale e sulle ecologie intermediali della liveness (Auslander, 1999; Gemini, Brilli, 2023). Di cui i lavori costruiti nel contesto delle RD sono sempre un esempio particolarmente esplicativo (Monteverdi 2023) e rientrano nella categoria degli OTONI, cioè di quegli oggetti teatrali online non identificati che si strutturano sulla base delle logiche mediali (Boccia Artieri 2023). Intanto perché, come accennato poco sopra, la mediatizzazione pone l'accento su come l'influenza dei media non riguardi solo il loro impiego materiale ma l'utilizzo di formati, pratiche e protocolli sviluppati in altri ambiti mediali. Inoltre, le logiche mediali influenzano il complesso delle routine produttive, distributive, archivistiche e promozionali di artiste e artisti, che tendono sempre di più ad essere fra loro collegate senza necessariamente confondersi. Infine, la mediatizzazione intesa in questo modo permette di uscire dalla logica, sicuramente "comoda", dell'ibridazione e della permeabilità dei confini per osservare i media come elementi che servono per costruire nuove e più interessanti distinzioni all'interno del contesto complesso delle arti performative. Anche nella gestione di nuovi confini relazionali tra partecipanti alla comunicazione performativa.

In questo senso la mediatizzazione nelle arti performative interviene a tre livelli principali. Sul piano del testo performativo, perché l'assimilazione delle logiche tecno-mediali interviene sulla drammaturgia dei lavori. Pensiamo ad esempio il progetto selezionato per RD nel 2022 "Teatro Postaggio" di Giacomo Lillù - MALTE/Collettivo ØNAR: definibile come un "fotoromanzo memetico" per Telegram, questo lavoro si sviluppa drammaturgicamente sulla base della specificità di una piattaforma come Telegram e delle sue modalità linguistiche. Interroga le dinamiche dello 'shitposting' e del meme con la sua dialettica tra immagine e testo per assimilarla a quella tra palco e parola (Giuliani 2023).



Spettacolo 'Teatropostaggio' di Giacomo Lillù - MALTE/Collettivo ØNAR, presso il Teatro alla Misericordia, Sansepolcro, 30 novembre 2024, nell'ambito dell'Incontro nazionale dei Centri di Residenza Artistica. Crediti: Luca del Pia

Ma questa dimensione riguarda anche il modo in cui si traccia il confine tra inizio e fine della performance ovvero nella tendenza ad estendere una performance in senso transmediale, inserendola in una rete di contenuti su altri media che ne espandono l'esistenza. Si può pensare anche all'assunzione dei formati seriali che - sviluppatasi nei contesti post-televisivi - vengono utilizzati per espandere il confine narrativo online, come ad esempio nel caso di "Drone Tragico" di Teatrino Giulare selezionato per RD nel 2022. La compagnia lavora sull'Oresteia di Eschilo nella traduzione di Pier Paolo Pasolini per realizzare una serie di 5 puntate video realizzate con un drone e una videocamera 360 gradi per dare allo spettatore la possibilità di guardarsi attorno e di scegliere il proprio punto di vista. Sebbene conti oggi anche su una versione in presenza, 'Drone Tragico' per le RD è realizzato come una serie pubblicata su YouTube, fruibile su smartphone e su computer o con il visore per godere appieno dell'immagine in 3D.



Still image da Drone Tragico. Volo sull'Oresteia da Eschilo a Pasolini di Teatrino Giulare

Sicuramente interessante dal punto di vista di un progetto come quello delle RD è mettere a tema una seconda dimensione della mediatizzazione che riguarda la presenza, cioè la liveness dell'evento performativo online. In che modo la performance online, ma più in generale i media, impattano sul confine tra presenza e assenza delle e dei partecipanti (performer e pubblico)? Dalle forme della telepresenza, già indagate dalle arti tecnologiche novecentesche, alla definizione di forme della comunicazione artificiale che prevedono la creazione di un nuovo tipo di agenti performativi (avatar, attori robotici, algoritmici e olografici), fino all'osservazione di come cambi la fenomenologia spettatoriale, di come cioè spettatrici e spettatori "si pensino in presenza" negli eventi mediatizzati (Gemini, Brilli, 2023).

Qui entra in gioco il terzo livello della mediatizzazione, quello relativo ai ruoli comunicativi. Il confine tra performer e pubblico va visto nei modi in cui i media cambiano i canali e le aspettative relazionali tra i due poli. L'aumento del *relational labour* utile per coltivare il proprio pubblico attraverso i social media, e per gestire le regole dell'interazione (Baym 2018) è uno degli aspetti più evidenti di questo processo. Ma riguarda anche la sempre più ricercata «condizione partecipativa» (Barney et al. 2016) legata alle esperienze culturali interattive e di co-creazione che è alla base dei lavori performativi online.

Questi tre livelli della mediatizzazione performativa collassano in lavori come quello realizzato da Mara Oscar Cassiani nell'edizione 2023 di RD. Come artista naturalizzata nell'ambiente online porta avanti una ricerca che sul piano drammaturgico e della presenza incorpora le logiche del digitale. È appunto il caso di un progetto come *AI LOVE, GHOSTS AND UNCANNY VALLEYS* <3 I broke up with my AI and will never download them again, che si sostanzia nella performance incentrata sul racconto di un suo percorso biografico nel cosiddetto deep web e, in particolare, in ambienti come i forum online frequentati dagli incel – acronimo che indica una specifica subcultura online formata da maschi “involontariamente celibi” (O'Malley et. al 2022) – che nel tentativo di sostituire le relazioni con donne umane con avatar AI finiscono per adottare comportamenti abusanti verso gli stessi avatar. La prospettiva di Cassiani, come user e artista web-based, rivela l'altra faccia della medaglia dell'hype creata intorno alle intelligenze artificiali e soprattutto sull'uso comunicativo distorto che se ne può fare. Su questi presupposti il lavoro tratta la solitudine dei rapporti sociali e dei rapporti usa e getta cui la società contemporanea ci espone nonostante l'iperconnessione, da cui “neanche l'AI riesce a salvarsi e salvarci”. Perciò, come spiega la stessa MOC, “mentre ci si aspetta che la performance ci parli di una storia d'amore tra AI e umani il processo del lavoro scoperchia un mondo in cui i nostri dati, immagini personali e pensieri, vengono utilizzati dagli utenti attraverso l'AI, oltrepassando il consenso etico e morale, per creare nuove versioni della nostra umanità e dei nostri corpi. Corpi AI che poi finiscono per essere a loro volta violati e distrutti, capovolgendo l'ancestrale paura per l'intelligenza artificiale, umanizzandola e riconfermando l'oscura natura umana e il suo potenziale distruttivo”.

Su questi presupposti il progetto si compone di un'installazione – che ricostruisce la “tipica” cameretta da youtuber disegnata sugli archetipi dell'iconografia di internet e del suo folklore: i colori pastello, gli sticker, i cuscini stampati, ecc. – e della performance in streaming pensata come storytelling di un viaggio da utente nelle comunità incel online. Una navigazione ghost, nascosta, fra forum, podcast, streaming su Twitch in cui gli effetti stranianti del rapporto “reale” con le proprie avatar – l'*uncanny valley* appunto (Mori, 2012) – diventano parte di un monologo-testimonianza affascinante e commovente.



Performance *AI LOVE, GHOSTS AND UNCANNY VALLEYS* <3 I broke up with my AI and will never download them again, di Mara Oscar Cassiani, presso il Teatro alla Misericordia, Sansepolcro, 30 novembre 2024, nell'ambito dell'incontro nazionale dei Centri di Residenza Artistica.

Marta: Riprendendo in particolare il terzo livello di mediatizzazione citato da Laura, la liveness e il confine tra performer e pubblico – che si manifesta in termini di interazione, partecipazione e grado di co-autorialità dell'opera – alcuni dei progetti selezionati per RD ci aprono interessanti prospettive di riflessione a partire dalla relazione con AI messe a punto. Da un lato la performatività viene ridisegnata proprio a partire dall'esperienza dell'utente, aprendo allo spettatore la possibilità di costruire l'esperienza all'interno di una cornice creata dagli artisti, che spesso ribalta i modelli prestabiliti delle tecnologie impiegate, e dall'altro, l'AI interviene attivamente nel processo creativo...

Federica: Il sostantivo “esperienza dell'utente” (User Experience – UX) si riferisce al modo in cui le persone vivono l'incontro con un sistema; estende la tradizionale progettazione dell'interazione uomo-computer affrontando tutti gli aspetti del prodotto o del servizio così come vengono percepiti dall'utente. Il sistema di classificazione UX si basa sulle sensazioni, le preferenze, gli atteggiamenti e le risposte emotive dell'utente (Diefenbach et al., 2014).

Dalla metà degli anni Novanta, l'utente è stato sempre più spesso invitato a vivere un'esperienza insolita in cui digitale e materiale, artificiale e naturale si fondono. Negli ultimi trent'anni e più, l'interattività (concepita come relazione bidirezionale tra uomo e macchina) ha dato agli utenti il potere di manipolare e trasformare l'oggetto artistico con cui interagiscono. Internet e la digitalizzazione sono stati finora al centro di questa evoluzione; hanno permesso e continuano a permettere un'attivazione efficace e automatica dell'utente nei confronti di prodotti e servizi customizzabili, consentendo un'autorialità collettiva e innescando dinamiche comunitarie. Lo sviluppo di sistemi di interfaccia uomo-macchina sempre più complessi e reattivi ha visto crescere forme artistiche e oggetti che incoraggiano o richiedono allo spettatore partecipante di costruire i propri percorsi di espressione e attivare circuiti di significato. A loro volta, gli utenti sono stati in grado di influenzare queste dinamiche, assumendo un ruolo attivo nel processo di comunicazione. L'importanza drammaturgica dell'interazione e della UX nella performance digitale non è ancora stata riconosciuta.

Prima e dopo la pandemia, gli ambienti virtuali online avanzati sono emersi come luoghi cruciali per le esperienze sociali e culturali, strutturando e facilitando conversazioni, progetti creativi, sforzi collettivi e scambi commerciali. Alcune recenti performance digitali su piattaforme online costringono a rivalutare la natura dell'essere online, insieme a una ricontestualizzazione dei concetti di realtà, simulazione, liveness e comunità (Patti, 2023).

“Toxic Garden – Dance Dance Dance” (TGDDD) di Kamilia Kard, per esempio, è stato creato su Roblox [1] nel 2020, ed è stato selezionato per partecipare a RD nel 2022.

L'ambiente spaziale modellato da Kard ricorda un giardino velenoso, metafora di relazioni umane tossiche. In una mappa “tossica” creata ad hoc dall'artista, la prima parte dell'esperienza permette allo spettatore di esplorare lo spazio. Nella seconda parte, improvvisate crew di avatar si cimentano in danze di gruppo (con coreografie tratte da librerie di mocap di danza contemporanea), automaticamente sincronizzate con i movimenti dell'avatar di Kard, KKlovesU4E. L'associazione tra avatar, comunicazione e danza combina la testualità della chat con l'espressività del corpo – sebbene digitale e spesso stilizzata – in tempo reale. Il risultato è condensato intorno alla virtualizzazione dei passi di danza come singole unità simboliche di sentimenti e atteggiamenti legati alle relazioni tossiche. TGDDD si concentra sull'affordance di Roblox (van Dijk et al., 2018), che mira a coinvolgere bambini e adolescenti in interazioni sociali e virtuali di massa attraverso una UX edonica. La danza, l'interazione sociale e la musica sono elementi centrali in Roblox e TGDDD. A differenza di Roblox, però, TGDDD non permette di personalizzare gli avatar. Entrando nell'ambiente progettato da Kard, gli utenti “perdono la loro unicità” e ricevono un avatar comune, assegnato in modo casuale. TGDDD può essere visto come un dispositivo che incoraggia la condivisione delle proprie esperienze all'interno di un ambiente regolamentato e a priori, dove avviene il confronto con le esperienze altrui sul tema delle relazioni tossiche, espresso attraverso l'interfaccia grafica dei passi di danza.



Kard impedisce al gioco di funzionare in modo naturale, assegnando ai partecipanti skin predefinite e casuali da lei progettate. Limitando le caratteristiche di personalizzazione tipiche della UX di Roblox, ne limita gli effetti piacevoli ed emotivi, facendoli ricadere più chiaramente in dimensioni più vicine alla trovabilità, ovvero quegli aspetti pensati per rendere la UX più orientata al brand e al marketing. L'UX di TGDDD mina il modello mentale alla base dell'UX di Roblox; questa inversione contribuisce alla metafora delle relazioni tossiche. Pertanto, Kard ha seguito un design UX edonico associato a emozioni altamente positive. In questi casi, la filosofia UX edonica corrisponde a una visione artistica "dadaista", alternativa e propositiva dell'interazione con il sistema, cruciale per immaginare forme non commerciali di narrazione, interazione e partecipazione e per costruire comunità diverse al di fuori delle dinamiche del marketing e dell'hype (Patti, 2024).

Per comporre l'esperienza, oltre alla creazione degli ambienti, Kard ha modellato i movimenti e le interazioni fra avatar utilizzando diversi sistemi, dalla motion capture all'AI: ha coinvolto quattro danzatrici del Balletto Teatro di Torino e della Fondazione Egri per creare i passi di danza che compongono la coreografia. Accompagnate da Chiara Organtini, le ragazze hanno ragionato ed estrapolato ripetizioni di comportamenti ed emozioni che si provano durante il coinvolgimento – attivo e passivo – in una relazione manipolatoria o tossica. Riflettendo su questi patterns comportamentali, sono emerse parole chiave, diventate poi trigger per la composizione del singolo passo. Il risultato si è condensato attorno alla virtualizzazione di passi di danza come singole unità di sentimento, attitudini e atteggiamenti legati alle relazioni tossiche. Al di fuori della performance, questi gesti restano a disposizione sulla mappa, nel menù dei passi di danza, e possono essere utilizzati dagli utenti come unità singole di espressione.

Sul piano tecnico, i passi sono stati ripresi con una camera e poi elaborati da un'intelligenza artificiale che li ha trasformati in animazioni 3D. Per riuscire bene nella cattura dati dei video, le danzatrici dovevano muoversi dentro un'area specifica, evitare determinati movimenti, essere vestite in un modo specifico che aiutasse l'occhio della macchina a leggere i loro gesti in maniera più fluida. Uno dei riscontri più interessanti che Kard ha avuto dalle danzatrici è che tutti i limiti imposti dalla AI – per esempio, non fare giri troppo complessi con il corpo, non cercare troppo le profondità con i movimenti delle gambe e delle braccia e via dicendo – hanno in realtà dato loro modo di mettere alla prova la loro creatività e autorialità. Dal canto suo, l'intelligenza artificiale ha contribuito all'assetto coreografico fornendo talvolta delle interpretazioni particolari (aggiungendo dei piccoli scatti o delle rotazioni di arti al passo originale, oppure inserendo degli slittamenti delle gambe etc.) storpiando i singoli passi. Di nuovo: un'ispirazione di partenza in ambito vegetale è stata tradotta in corpo umano e in movimento, poi rivisto e rivisitato da un sistema algoritmico; un passaggio fluido, naturale tra vegetali, umani, avatar e intelligenza artificiale.

Il prosieguo di Toxic Garden è *HERbarium-Dancing for an AI*, nato questa volta come performance tecnologica solo su palcoscenico. Qui l'intelligenza artificiale incontra l'intelligenza vegetale: scandagliando e comparando l'anatomia vegetale a quella umana, la Kard provoca un interessante cortocircuito di sperimentazione visiva e performativa che non trascura un riferimento agli studi di botanica di Leonardo e alla visione unificata del mondo della sua scienza. Anche qui, per creare i movimenti da assegnare alla AI, le danzatrici si sono orientate sia sul concept principale del progetto che sulle drammaturgie dedicate alle singole porzioni che compongono la drammaturgia: Amore, Morte, Sogno. La componente dell'errore della AI nell'interpretazione del movimento diventa una opportunità di apprendimento o di interpretazione di un passo innaturale, un'espressione del corpo che non esiste in natura. Oltre a questo, gli errori che la AI ha inserito nei passi di danza possono essere letti come una forma di autorialità e libertà della AI stessa.



Still image da Toxic Garden - Dance Dance Dance (2022) di Kamilia Kard

Marta: I processi di ricerca e le opere presentate sono alcuni degli strumenti che abbiamo per mettere la riflessione sulla sperimentazione nelle digital performing arts in relazione con la fondamentale discussione intorno all'etica del digitale. Quali traiettorie si intravedono rispetto a una possibile grammatica del digitale tra le arti performative?

Federica: Poiché il Metaverso e la bolla dell'intelligenza artificiale sono le parole d'ordine del momento, è fondamentale aumentare la consapevolezza degli utenti quando interagiscono con questi sistemi. La pressione economica per entrare nel metaverso è enorme e deve essere affrontata in modo ponderato e critico. Gli esempi citati suggeriscono che il metaverso è altamente performativo e interattivo. Gli artisti stanno progettando performance digitali che possono essere intese come fondali teatrali in cui l'utente può intrecciare esperienze che creano una maggiore consapevolezza delle dinamiche che stanno dietro all'essere online. Ciò solleva questioni estetiche ed etiche di inclusione, collettività, sostenibilità e giustizia.

L'opportunità per lo spettatore/utente di confrontarsi con una esperienza diversa da quella standardizzata dalle piattaforme può essere visto come propedeutico all'acquisizione di una maggiore consapevolezza. L3 artist3 possono sviluppare e proporre esperienze definibili come "palestre di comunità" dove l'utente può "allenarsi" e acquisire maggiore consapevolezza rispetto alle tecnologie, grazie alla mediazione di un modello mentale artistico, alternativo.

Il Metaverso, la generazione automatizzata (IA), i chatbot, la collaborazione uomo-macchina, sono concetti che spesso sfuggono alla comprensione: TGDDD e molti altri spettacoli sviluppati durante le Residenze Digitali tentano di rielaborarli in una prospettiva umana, più vicina, persino intima nella sua vastità, che si manifesta attraverso il potente impatto della restituzione dello spazio virtuale, le sue estetiche e linguaggi multisensoriali. Non si tratta di un allontanamento dell'agency umana, bensì di una presa di posizione, di un incoraggiamento. Gli spazi tridimensionali online devono ancora svelare le loro potenzialità; forse non è solo una questione di tecnologie pronte, ma manca una conoscenza generale, una praticità complessiva e un utilizzo diverso da quello ludico. Qualcosa che arricchisca, che alimenti il corpo e la mente, che lavori sulle emozioni per diventare più tangibile però rimanendo immaginifico e onirico.

Laura: Anche dal punto di vista sociologico il dibattito intorno alle questioni etiche sollevate dal digitale e, come si diceva poco sopra, da un meta-processo come quello della mediatizzazione è sempre aperto. L'annosa dialettica fra apocalittici e integrati sembra non superarsi mai, nonostante la ricerca mostri un livello di complessità ben superiore a questa polarizzazione. Oltre quanto mette in evidenza Federica, vanno tenute in conto altre due questioni. La prima riguarda lo stato attuale e futuro del rapporto del sistema delle arti performative con le affordance dell'online. Sebbene progetti come RD dimostrino come la fase della 'sperimentazione di emergenza' che ha portato alla creazione di una nuova generazione di OTONI durante la pandemia possa essere superata, il ritorno negli spazi ha fatto emergere contestualmente un atteggiamento tendenzialmente restaurativo. Mentre la conoscenza e la consapevolezza delle caratteristiche degli ambienti in cui viviamo, anche e per molti versi online, dovrebbero essere potenziate utilizzando l'esperienza che si è costruita in questi anni. Il piacere di riprendersi luoghi, relazioni e corpi non inficia le potenzialità di esperienze di intrattenimento qualitativamente elevate della performance online. Si tratta di tenere conto di come la comunicazione sia sempre più artificiale (Esposito 2023) e pertanto le questioni etiche che ne derivano riguardano – come hanno sempre riguardato – i modi del nostro stare insieme e di come si costruisce l'intelligenza sociale.

Note

[1] Lanciato nel 2006, Roblox è diventato in breve tempo uno dei giochi più popolari al mondo, con milioni di utenti attivi quotidianamente il cui scopo è creare liberamente ambientazioni e attività correlate di tutti i generi, dall'avventura al gioco di ruolo, dal simulatore al multiplayer di massa, utilizzando gli strumenti forniti da Roblox Studio, un software di sviluppo gratuito "in house". In Roblox, l'esperienza dell'utente si concentra innanzitutto sulla personalizzazione dell'avatar, poi sulla promozione e la facilitazione della componente comunicativa attraverso le emotes – piccole animazioni dell'avatar – e la personalizzazione di movimenti, ambienti e oggetti, sia gratuiti che a pagamento, che permettono all'utente di esprimersi attraverso gesti ed espressioni facciali più complesse. Roblox è attualmente considerato una delle piattaforme che più si avvicina al concetto di Metaverso ideale, che rappresenta l'ultima frontiera di un cambiamento fondamentale nella nozione odierna di presenza digitale verso un'interconnessione massiccia, l'interoperabilità universale e una sincronicità persistente. Oggi il Metaverso è una rete scalata e interoperabile di ambienti virtuali 3D renderizzati in tempo reale che possono essere vissuti in modo sincrono e persistente online da un numero effettivamente finito di utenti con un senso individuale di presenza e continuità di dati come identità, storia, credenziali, oggetti, comunicazioni e pagamenti. L'esperienza del Metaverso è rappresentata al meglio dai suoi gateway 3D online; comunemente confusi con il Metaverso stesso, queste piattaforme di collaborazione che permettono agli utenti di esplorare l'architettura, il paesaggio, l'immersione e il movimento nello spazio-tempo attraverso la tecnologia VR, XR e AR. Aziende leader nel settore dei giochi, come Epic e Roblox, hanno delineato esplicitamente una visione in cui il Metaverso sarà guidato principalmente dai contenuti creati dagli utenti (Ball, 2022).

LA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI (28 NOVEMBRE-1 DICEMBRE). ECCO I 4 PROGETTI VINCITORI DEL BANDO

Author : annamonteverdi

Date : 30-10-2024



NON PLAYER HUMAN di SIMONE ARGANINI e ROCCO PUNGHELLINI
RADIO PENTOTHAL di RUGGERO FRANCESCHINI
SPAZIO LATENTE di FILIPPO ROSATI
METABOLO II: ORYNTHIA di VALERIE TAMEU

Da giovedì 28 novembre a domenica 1 dicembre torna la Settimana delle Residenze Digitali, l'occasione per assistere alla prima restituzione, online e/o in presenza, dei progetti artistici vincitori del Bando delle Residenze Digitali, call che ogni anno, dal 2020, supporta artiste e artisti nell'esplorazione dello spazio digitale.

Sono 4 i progetti artistici che verranno presentati a novembre:

Non Player Human del danzatore Simone Arganini e del designer digitale Rocco Punghellini, una performance interattiva su Twitch che, attraverso la figura del "Non-Playable-Character", porta in scena le tensioni esistenziali dell'essere umano, interrogandosi sulle dinamiche relazionali e di potere che si creano in presenza di un soggetto controllato in un contesto di live-stream;

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>



Radio Pentothal, dell'attore e regista Ruggero Franceschini, è una radio ispirata dal personaggio di Andrea Pazienza e dalla storica Radio Alice, i cui contenuti sono generati da un programma di intelligenza artificiale addestrata con materiali della controcultura degli anni '70;

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>

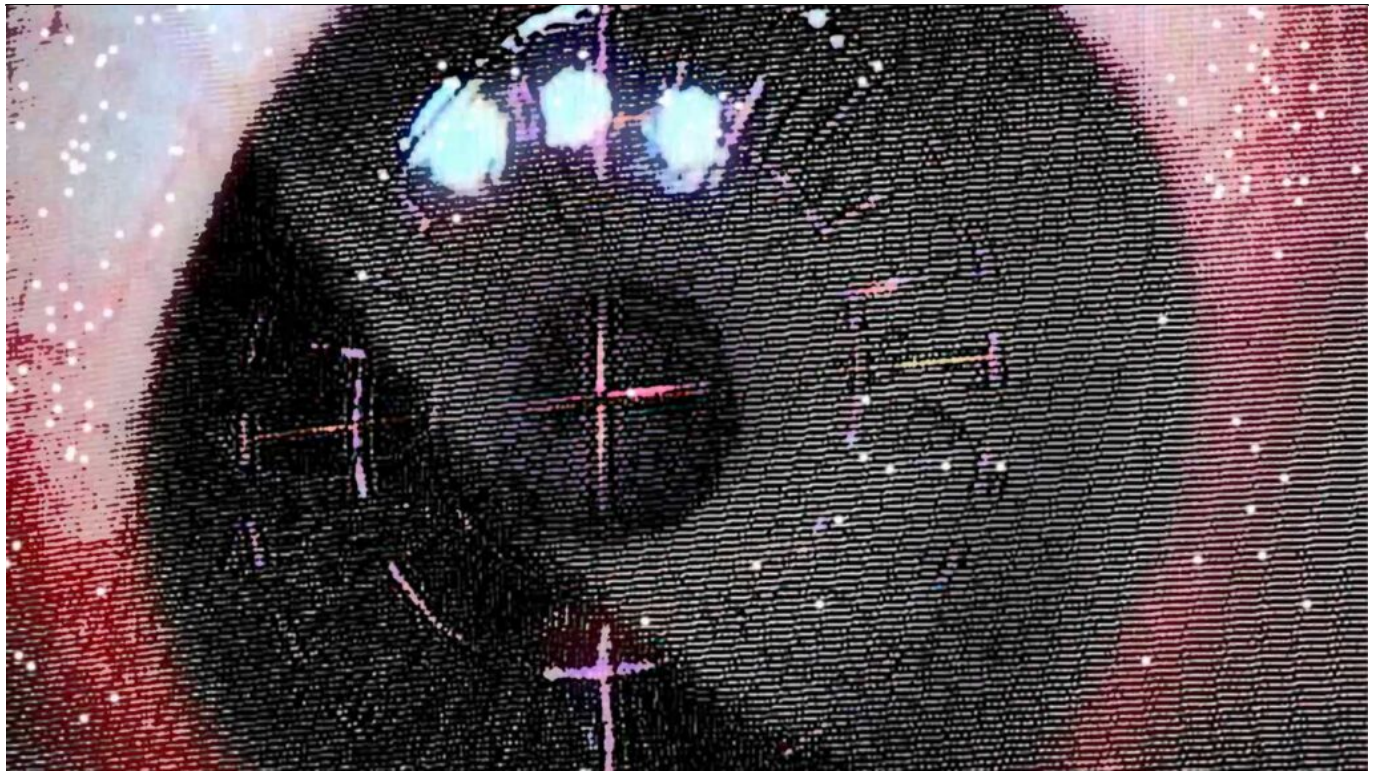


Spazio latente di Filippo Rosati, fondatore di Umanesimo Artificiale, è un'esperienza digitale immersiva che porta il pubblico in un teatro anatomico virtuale dove l'innesto di un impianto cerebrale consentirà la modifica da parte del pubblico delle memorie del paziente, un lavoro che s'interroga sul rapporto tra tecnologia, arte e coscienza umana;

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>

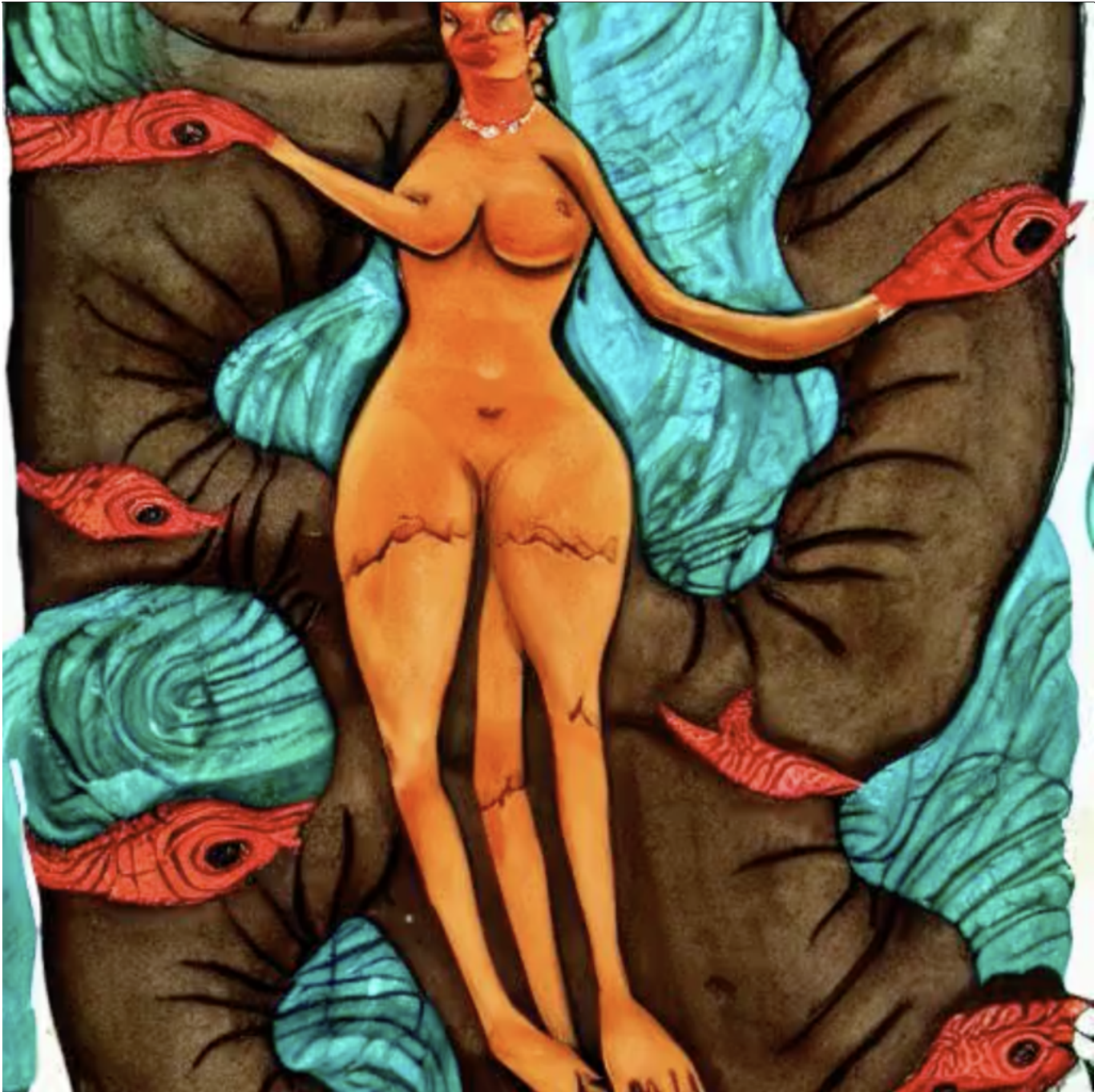


Metabolo II: Orynthia di Valerie Tameu è un rituale cybermagico, in cui il movimento del corpo umano, quello di un biota acquatico e un software di intelligenza artificiale collaborano per dare vita a un'entità numerica, una figura ispirata alla leggenda della Mami Wata, divinità acquatica mutaforma dell'Africa occidentale ed equatoriale.

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>



“La quinta edizione della Settimana delle Residenze Digitali porta all’attenzione di pubblico e operatori quattro artisti fortemente motivati a lavorare nello spazio digitale online, con progetti realizzati dal vivo che domandano allo spettatore una partecipazione relazionale e interattiva: sempre più il nostro lavoro si avvicina agli obiettivi che avevamo pensato quando lo abbiamo avviato nel 2020, ovvero aprire nel panorama teatrale e coreografico italiano uno spazio che prima non c’era” – dichiarano **Lucia Franchi** e **Luca Ricci**, direttori generali dell’Associazione CapoTrave/Kilowatt e coordinatori insieme ad Armunia del network Residenze Digitali.

Residenze Digitali nasce da un’idea del Centro di Residenza della Toscana (**Armunia – CapoTrave/Kilowatt**), in partenariato con l’Associazione Marchigiana

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>

Attività Teatrali **AMAT**, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (**L'arboreto – Teatro Dimora ? La Corte Ospitale**), l'**Associazione ZONA K** di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – **Lavanderia a Vapore, C.U.R.A. – Centro Umbro Residenze Artistiche**, a cui si sono aggiunte quest'anno due nuove realtà: il Centro di produzione di danza e arti performative **Fuorimargine**, in Sardegna, e l'**Associazione Quarantasettezeroquattro** (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale) di Gorizia.

Il processo di creazione artistica è stato seguito e supportato, in termini economici, tecnici, logistici e drammaturgici, dai partner di progetto e conta sulla collaborazione di tre tutor esperte della creazione digitale, a cui si aggiunge da quest'anno un quarto professionista: **Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti e Marcello Cualbu.**

<https://www.paneacquaculture.net/2024/11/10/al-via-la-5a-edizione-della-settimana-delle-residenze-digitali-intervista-a-marcello-cualbu/>



EUGENIO MIRONE | Da giovedì 28 novembre a domenica 1 dicembre torna **La settimana delle Residenze Digitali** ([qui](#) il calendario), l'occasione per assistere alla prima restituzione, online e/o in presenza, dei progetti artistici vincitori del **Bando delle Residenze Digitali**, call che ogni anno, dal 2020, supporta artiste e artisti nell'esplorazione dello spazio digitale e che, da quest'anno, presenta due novità principali. Innanzitutto, l'espansione della rete di collaboratori che supportano l'evento che arriva a estendersi anche in Sardegna e in Friuli-Venezia Giulia con l'aggiunta di due nuove realtà: il Centro di produzione di danza e arti performative **Fuorimargine** di Cagliari, e l'**Associazione Quarantasettezeroquattro** (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale) di Gorizia.

Un ulteriore ampliamento ha interessato il comparto dei tutor, da quest'anno composto da quattro membri. Si tratta di figure esperte nell'ambito della creazione digitale, che hanno modo di monitorare e fornire il loro supporto ai quattro progetti vincitori lungo il corso delle residenze. Per le prime quattro edizioni in questo ruolo si sono distinte **Laura Gemini**, **Anna Maria Monteverdi** e **Federica Patti**, per questa quinta edizione si è aggiunto anche **Marcello Cualbu**, professionista con alle spalle un lungo passato nel mondo delle arti digitali.

I progetti di cui verrà data una restituzione nell'arco della 5ª edizione delle residenze digitali sono: **Non Player Human** del danzatore **Simone Arganini** e del designer digitale **Rocco Punghellini**, una performance interattiva su Twitch che, attraverso la figura del "Non-Playable-Character", porta in scena le tensioni esistenziali dell'essere umano, interrogandosi sulle dinamiche relazionali e di potere che si creano in presenza di un soggetto controllato in un contesto di live-stream; **Radio Pentothal**, dell'attore e regista **Ruggero Franceschini**, è una radio ispirata dal personaggio di Andrea Pazienza e dalla storica Radio Alice, i cui contenuti sono generati da un programma di intelligenza artificiale addestrata con materiali della controcultura degli anni '70; **Spazio latente** di **Filippo Rosati**, fondatore di **Umanesimo Artificiale**, è un'esperienza digitale immersiva che porta il pubblico in un teatro anatomico virtuale dove l'innesto di un impianto cerebrale consentirà la modifica da parte del pubblico delle memorie del paziente, un lavoro che s'interroga sul rapporto tra tecnologia, arte e coscienza umana; **Metabolo II: Orynthia** di **Valerie Tameu** è un rituale cyber-magico, in cui il movimento del corpo umano, quello di un biota acquatico e un software di intelligenza artificiale collaborano per dare vita a un'entità numerica, una figura ispirata alla leggenda della *Mami Wata*, divinità acquatica proteiforme dell'Africa occidentale ed equatoriale.



Radio Pentothal di Ruggero Franceschini

«La quinta edizione della settimana delle Residenze Digitali porta all'attenzione di pubblico e operatori quattro artisti fortemente motivati a lavorare nello spazio digitale online, con progetti realizzati dal vivo che domandano allo spettatore una partecipazione relazionale e interattiva: sempre più il nostro lavoro si avvicina agli obiettivi che avevamo pensato quando lo abbiamo avviato nel 2020, ovvero aprire nel panorama teatrale e coreografico italiano uno spazio che prima non c'era» dichiarano **Lucia Franchi** e **Luca Ricci**, direttori dell'Associazione **CapoTrave/Kilowatt** e coordinatori insieme ad **Armunia** del network Residenze Digitali.

L'evento, oltre a rappresentare un momento celebrativo, è soprattutto una tappa di crescita per i lavori artistici, in quanto occasione di contatto con il pubblico. Per l'occasione abbiamo avuto il piacere di dialogare con Marcello Cualbu, alla sua prima esperienza come tutor all'interno del progetto.

Marcello, cosa ti ha spinto a prendere parte al progetto Residenze Digitali in qualità di tutor?

Da anni faccio il tutor all'interno del progetto *Fase XL* ideato e promosso da C.U.R.A. – Centro Umbro Residenze Artistiche di cui è membro anche La Mama Umbria International. Visto che La Mama Umbria è una delle realtà del progetto delle Residenze Digitali, mi è stato proposto questo incarico che ho trovato fin da subito interessante.

Mi definisco un topo da laboratorio; gran parte della mia attività formativa e di tutoraggio, infatti, si svolge negli spazi di produzione. Ho sempre le mani in pasta, insomma. Per questo, mi è sembrato un po' strano, all'inizio, pensare di dover svolgere il tutoraggio da remoto; ma devo dire che mi sono trovato abbastanza bene. Per certi versi questa modalità mi ha permesso di essere meno impulsivo in certe scelte. Per uno molto tecnico come me non è così immediato, infatti, fare tutoraggio a degli artisti con i quali il riscontro empirico non è istantaneo.

Che progetti hai seguito?

Ho avuto modo di seguire *Metabolo II: Orynthia* di Valerie Tameu e *Radio Pentothal* di Ruggero Franceschini. Con Valerie in parte ho già collaborato e conosco bene la sua poetica e le sue capacità; il progetto di Ruggero, invece, mi ha interessato molto per la tematica, sia dal punto di vista sociale e politico, sia dal punto di vista della ricerca sull'intelligenza artificiale.

Gran parte del lavoro per il suo progetto è stato adoperato nella generazione di un modello linguistico basato sull'AI e addestrato tramite un archivio che lui è riuscito a comporre. L'idea alla base del lavoro, infatti, è quella di provare a creare una forma di radio, non dico autonoma, ma quasi. E devo dire che il modello interagisce piuttosto bene.

Nel progetto di Valerie, invece, il discorso è un po' più complesso dal punto di vista dell'addestramento delle macchine. Trattandosi di danza, è stato necessario lavorare per dare la possibilità all'intelligenza artificiale di acquisire moltissime posizioni performative, creando un sistema in grado di prevedere ciò che una persona si sta apprestando a fare.



Sembra un lavoro lungo e complesso, ma arriva un momento in cui l'addestramento finisce e la macchina è pronta?

Assolutamente sì, a un certo punto questo processo si ferma. Ci è voluto tempo, anche perché la parte più complessa è raccogliere il materiale e uniformarlo. Alla base c'è sempre un lavoro di ricerca. La parte tecnologica, in realtà, non è complessa, quella più difficile è quella "umanistica", vale a dire andare fisicamente e digitalmente negli archivi per consultare fonti e documenti.

Quando parliamo di intelligenza artificiale, sembra che parliamo di chissà che cosa, in realtà il grosso è sempre una ricerca molto umanistica. I cambiamenti in quest'epoca storica avvengono molto velocemente. Quando lavoravo a questi progetti anche solo cinque anni fa mi accorgevo che la forza principale era data da un grande apporto tecnologico: codici informatici, hardware o comunque software molto complessi. Adesso c'è stata una distensione da questo punto di vista, perché l'intelligenza artificiale aiuta moltissimo nell'utilizzo di questi strumenti e anche perché l'oggetto della ricerca sta mutando.

La forza tecnica perde un po' di potenza, diventano molto più interessanti, invece, le capacità di ricerca umanistica come la concettualizzazione di un soggetto e la successiva creazione della richiesta alla macchina per farlo analizzare. Ad oggi passo molto più tempo sui libri di storia dell'arte o di sociologia che non a guardare tutorial di programmazione informatica.

Quali possono essere allora gli orizzonti delle arti performative (e del teatro in particolare) con il consolidamento nelle nostre vite dell'intelligenza artificiale?

Devo dire che ultimamente trovo molto più dinamico questo scambio, mentre prima il colloquio tra arte (non solo performativa) e tecnologia era in genere una scelta stilistica. Oggi viviamo totalmente immersi nella tecnologia e nel digitale, tutte le arti sono intrise di questa contaminazione, perciò non penso si possa parlare più di una scelta. In più, la tecnologia dell'AI sta velocizzando moltissimo questi processi in maniera massiva.

Personalmente, però, sono del parere che la tecnologia quando non la si vede è sempre meglio. Non sono mai stato un amante dei grandi allestimenti con un utilizzo importante della componente tecnologica. Va benissimo usarla, ma non trovo che la sua vera forza sia come strumento scenico.

Al contrario, l'intelligenza artificiale ti dà la possibilità, ad esempio, di migliorare la fase di ricerca. Usciamo da un periodo di forte isteria nei confronti dell'applicazione della tecnologia alle arti performative, in cui spesso si vedeva un sacco di roba sul palco.

Ti riferisci a un passato recente?

Sì, certo. Gli ultimi dieci/vent'anni. Sembrava quasi un obbligo dover portare in scena questo richiamo alla tecnologia che, però, era ancora in una forma un po' barocca.



Uno dei punti di forza del progetto Residenze Digitali consiste nel promuovere il binomio teatro/danza e creazione online in un Paese, l'Italia, tra i meno digitalizzati d'Europa in cui, inoltre, per la maggioranza della popolazione l'idea di teatro prevalente è ancora ferma al passato. Come vedi la situazione odierna? Può l'evoluzione in campo artistico aiutare la transizione digitale in senso più ampio?

Viviamo in un Paese che dal punto di vista espressivo ha forti connotati conservatori, non solo tra il pubblico, ma penso anche tra i produttori. È vero che la percezione dell'arte performativa è cambiata moltissimo negli ultimi anni, però la ricerca viene sempre posta tra il rapporto tra pubblico e artista. E io non credo che funzioni tantissimo questa cosa. Non vedo l'uso della tecnologia come un *medium* interessante per unire pubblico e artista, non è lì secondo me il punto. Ancora non ho capito bene quale sarà, se ci sarà, un punto di giuntura che vedrà la tecnologia come propulsore; ma al momento non vedo niente di interessante all'orizzonte.

Bisognerà continuare a cavarsela come si è sempre fatto in passato, ricercando sempre nuove forme. Il tentativo di ricreare un effetto forte tramite l'uso della tecnologia è destinato a fallire, perché è davvero difficile mettersi in competizione con ciò che fa parte della nostra quotidianità, che già è assurdo. Al contrario, invece, l'uso della tecnologia come propulsore di alcuni aspetti umanistici, secondo me, è molto interessante. Quello avrà un grande successo, immagino che sarà inevitabile.

Si aggiunga poi che il riferimento all'AI ormai sembra che abbia inglobato un po' tutto il discorso sull'uso della tecnologia. Le persone, in gran parte dei casi, vedono questo strumento come un fornitore di risposte, quando invece, fondamentalmente, credo che l'intelligenza artificiale sia un grande archivio spaziotemporale e noi dobbiamo essere capaci di consultare questo archivio con le parole giuste, con le richieste giuste.

La ricerca con l'AI è molto più attiva, per questo motivo la cultura pregressa di chi consulta gioca un ruolo fondamentale. Oggigiorno la vera sfida è riuscire a consultare questo grande archivio in maniera sensata e riuscire a ottenere dei risultati interessanti.

Paradossalmente, siamo anche noi che ci dobbiamo addestrare a fare una ricerca.

Questo è un altro discorso gravoso, perché l'uso della lingua comincia a diventare una discriminante molto forte, molto più escludente delle capacità tecnologiche. Imparare un codice informatico è relativamente più semplice: posso farlo io, puoi farlo tu e possono farlo anche nell'altro emisfero in maniera agevole.

Al contrario, invece, la cultura pregressa e la capacità di utilizzare il linguaggio per concettualizzare un'idea o un immaginario non è una cosa scontata. È una capacità che va allenata e in cui la discriminante è la costruzione della propria cultura. L'intelligenza artificiale semplicemente mette a nudo questa situazione. Mi accorgo di quanto sia escludente non possedere questa capacità e lo trovo abbastanza pericoloso.



EUGENIO MIRONE | L'acronimo NPC significa "non-playable-character", è un termine preso in prestito dal mondo del *gaming* e si riferisce all'insieme di quei personaggi non controllati direttamente dal giocatore che completano l'universo di un videogioco in quanto programmati per eseguire compiti precisi.

Negli ultimi tempi si è sviluppato un forte parallelismo tra la realtà e questi personaggi, la cui caratteristica primaria consiste nel fatto di non essere dotati di libero arbitrio. Il 2023 è stato l'anno di esplosione di questo fenomeno sviluppatosi a tal punto che oggi gli *NPC streamers*, ovvero persone che eseguono *prompt* inviati dai follower in live-stream in cambio di *token* spesso con finalità erotiche o feticiste, hanno un seguito enorme sulle piattaforme social, in particolare su TikTok dove personaggi come **Nautecoco** e **PinkyDoll** vantano migliaia di partecipanti alle loro live-stream.

Non sono tardate ad arrivare anche le preoccupazioni degli esperti secondo i quali queste pratiche alimenterebbero la dimensione voyeuristica dell'utente, quel desiderio di rimanere ipnotizzati per evitare di doversi sforzare a pensare. Durante queste dirette streaming, infatti, il pubblico subisce passivo lo svolgersi di un contenuto sempre uguale e privo di rielaborazione creativa nell'illusione di poter dominare la persona al di là dello schermo. Perché impegnarsi in una relazione per cui bisogna investire tempo ed energie quando con qualche clic posso avere il rapporto che desidero?

Non Player Human, l'ultimo lavoro di **Simone Arganini** e **Rocco Punghellini**, pone al centro questo singolare fenomeno che i due autori interpretano come un esempio rivelatore del «radicale cambiamento di paradigmi che stiamo continuamente sperimentando nella società post-digitale». Durante la performance verrà avviata una live-stream della durata di un'ora sulla piattaforma Twitch con l'obiettivo di ridurre il campo di libertà del performer che si trova al suo interno, **Filippo Arganini**. Le sue sorti verranno messe nelle mani di un pubblico sconosciuto e indefinito che con le sue scelte potrà influenzare l'andamento della performance.

Non Player Human è uno dei quattro lavori vincitori del bando **Residenze Digitali**, il progetto che fornisce agli artisti selezionati l'opportunità di sviluppare le proprie opere pensate per abitare lo spazio digitale attraverso un percorso annuale di affiancamento con figure esperte delle tecnologie applicate in campo artistico.

Un momento centrale dell'esperienza è senz'altro l'incontro con il pubblico che anche quest'anno avrà modo di assistere alle restituzioni dei progetti, sia live che da remoto, durante la **Settimana delle Residenze Digitali** in programma dal 28 novembre all'1 dicembre ([qui](#) il calendario). In vista delle restituzioni abbiamo avuto modo di confrontarci con Simone Arganini, danzatore membro di **Collettivo Cinetico** oltre che autore e sound designer, che di *Non Player Human* ha curato la scrittura e la regia insieme a Rocco Punghellini.

Simone, come sei giunto a intercettare il mondo NPC e perché ti ci sei soffermato all'interno della tua ricerca artistica?

In realtà ci sono arrivato in conseguenza al fatto di esser venuto a conoscenza del progetto Residenze Digitali. Io comunque come artista sono molto contaminato dall'utilizzo della tecnologia e inoltre mi sono anche formato nell'ambito della musica elettronica. Sono abbastanza un nerd, per cui già in altri lavori ho integrato la parte performativa con quella tecnica e per lo stesso motivo avevo già adocchiato da qualche anno Residenze Digitali.

Una volta che ho deciso di partecipare, ho chiesto a Rocco Punghellini di collaborare con me. Lui ha in realtà un profilo diverso, è un graphic designer e sviluppatore web con tendenze artistiche spiccate. Siamo partiti dall'idea dell'interattività e quindi del controllo che il pubblico poteva avere sul performer ed è saltata fuori questa figura del "non playable-character".

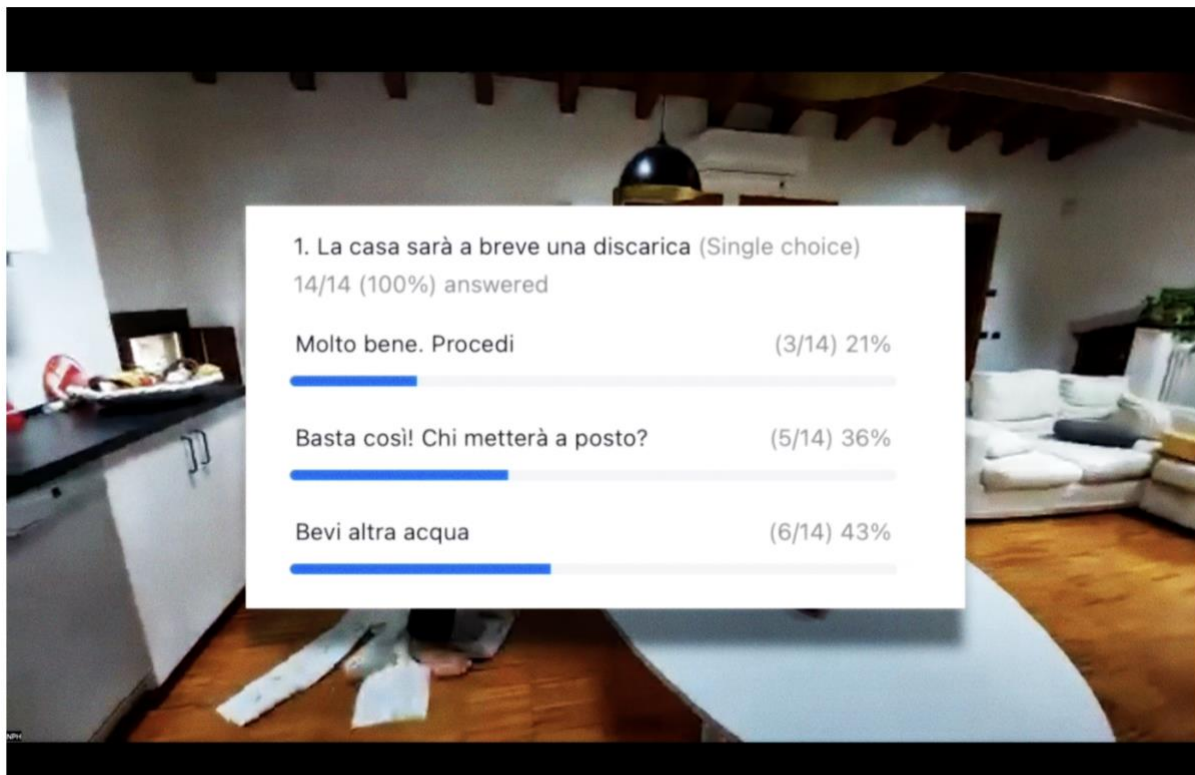
Il fenomeno ha avuto un'autentica esplosione l'anno scorso, specialmente in seguito al successo di alcuni streamer che su piattaforme come TikTok e Twitch si prestano a eseguire ciò che il pubblico chiede loro. In seguito, provenendo dal mondo performativo, ho agganciato questo fenomeno al riferimento di *Rhythm 0* di **Marina Abramovic**. L'ambiente però in questo caso è domestico: è un po' come se entrassimo nella vita quotidiana di questo non-player character, che poi noi nel titolo abbiamo modificato in *human*.

Il concetto di libero arbitrio è alla base della ricerca, dal comunicato si legge: «Non Player Human è il tentativo dell'io di ridurre il suo campo di libertà fino a farsi oggetto, delegando a un pubblico sconosciuto e indefinito la possibilità di decidere collettivamente le sue sorti». Ma è davvero così o forse il pubblico è il vero schiavo?

Siamo partiti da una riflessione simile per il nostro lavoro e cioè dalla visione dello spazio web come un rifugio esistenziale. Per molti purtroppo il mondo online è un tentativo di fuga dalla realtà e senz'altro il fenomeno degli NPC streamer ha un forte connotato in tal senso. Mi ricorda molto il gioco alle slot machines, il meccanismo infatti è simile: le persone inseriscono compulsivamente soldi per ottenere una piccola quantità di soddisfazione in cambio.

Questa cosa un po' ci piace riportarla nella nostra performance con la differenza che gli spettatori fra loro creano un gruppo che, pur non vedendosi in faccia, si relaziona al proprio interno. In un certo senso la relazione è più forte di quanto non avvenga ad esempio in uno spettacolo perché si viene messi a contatto con la volontà degli altri e si gioca in un rapporto di accordo oppure di disaccordo.

Quindi per certi versi il grado di libertà è maggiore, anche se comunque il pubblico è ingabbiato nel nostro gioco drammaturgico. Quel che si crea è infatti un ulteriore livello basato sulla percezione del *game master* (che saremmo un po' io e Rocco), vale a dire colui che ha costruito le domande e le rivolge agli spettatori. Durante la performance non si manifesta ma il pubblico ne avverte la presenza.



Come avete lavorato insieme tu e Rocco Punghellini, vista la diversità dei vostri profili?

Durante la prima fase abbiamo buttato giù il progetto insieme. Dato che avevamo a disposizione il nostro palco, che sarebbe stato letteralmente casa mia, abbiamo fatto delle prove, delle improvvisazioni sulla base di azioni quotidiane. Con l'idea poi che fosse una performance in video abbiamo disseminato la casa di videocamere per filmarci.

Abbiamo messo le mani in pasta fin da subito insieme, soprattutto nella scrittura. A un certo punto abbiamo deciso che la performance si sarebbe dovuta sviluppare su una specie di albero di decisioni, che quindi poteva diramarsi in tante direzioni a seconda delle decisioni del pubblico. A esso forniamo, infatti, delle domande a risposta multipla e con una votazione si decide come la performance deve proseguire oppure che cosa deve fare mio fratello Filippo, il performer, in quel certo momento.

Abbiamo avuto la fortuna di avere avuto un riscontro con il pubblico in un paio di piccole occasioni che ci hanno permesso di incanalare nella giusta direzione la scrittura del copione, che si è svolta specialmente durante la residenza ad **Armunia**. Infine abbiamo adoperato le nostre competenze più specifiche. Diciamo che di solito alla mattina ci occupavamo della scrittura e quando eravamo ormai fusi, alla sera, ci dedicavamo alla parte tecnica.

Abbiamo sviluppato tutto noi senza l'aiuto di collaborazioni esterne. Io mi sono occupato della creazione dei suoni mentre Rocco delle grafiche e di tutta l'impalcatura per la messa in scena in streaming. Da ultimo andava progettata la regia della stream dal vivo, compito che è spettato a me, mentre Rocco durante la performance sarà il cameraman che segue Filippo per casa.

Vi hanno aiutato i tutor in questo processo?

<https://www.paneacquaculture.net/2024/11/12/settimana-delle-residenze-digitali-intervista-a-simone-arganini-di-non-player-human/>

Con **Laura Gemini** e **Anna Maria Monteverdi** abbiamo avuto un dialogo soprattutto nelle fasi iniziali, per definire il concept e la direzione che avremmo potuto dare al lavoro. In seguito, abbiamo continuato ad aggiornarci negli incontri mensili con tutti i partner, i tutor e gli artisti.

Una volta che abbiamo imboccato la nostra strada e durante la residenza siamo stati molto in *full immersion* tra di noi. Abbiamo avuto però un bellissimo incontro con **Angela Fumarola** (direttrice di Armunia n.d.r.). Lei e un piccolo gruppo di performer ci hanno dato la possibilità di fare un ulteriore test con il pubblico dentro al Castello Pasquini di Castiglioncello. In quel caso, tra l'altro, gli spettatori sono stati tutti quanti insieme in una stessa stanza a fruire dello spettacolo diversamente da quanto accade online su Twitch in cui la fruizione è singola.



A questo proposito, avete notato qualche differenza nelle scelte del pubblico tra la fruizione online e quella in presenza?

Non tanto proprio nelle scelte quanto più nel senso di comunità più forte che si è creato con il pubblico in presenza. Stando a contatto con gli altri spettatori è più facile discutere con chi c'è vicino oppure attivare il pensiero sul fatto che ci sono altre persone intorno a te, può venir da chiedersi cosa stiano votando.

Sia online che in presenza, però, si attiva un'altra dinamica interessante: da un lato si realizza che non è possibile fare ciò che si vuole perché non si è soli; ma allo stesso tempo ci si sente più facilitati a decidere liberamente dato che non si ha in mano la responsabilità del potere assoluto. È un'altra questione interessante che lo spettacolo solleva. L'impostazione è comunque piuttosto strutturata, ma il ventaglio delle scelte resta ampio e spazia dal prendersi cura delle condizioni del performer fino alla possibilità di infierire su di esso.

Infine, siamo molto curiosi di vedere cosa può succedere con un pubblico numeroso dato che finora i test che abbiamo compiuto hanno coinvolto un numero abbastanza ristretto di persone. Anche l'elemento della chat può rivelarsi interessante. Non sarà, infatti, solo il luogo delle votazioni ma verrà lasciata aperta; pertanto, con un pubblico numeroso è possibile che si inneschino discussioni interne o si creino piccole fazioni. Non ci resta che attendere il confronto durante la settimana di restituzioni.



Maria Gabriella Mansi <mariagmansi@gmail.com>

LUNARIO: Art-accès-revu

1 messaggio

Federica Patti <lunarium@substack.com>

13 novembre 2024 alle ore 12:12

Rispondi a: Federica Patti

<reply+2i85en&kiywh&&fe01b30fb9ae19deadaa0ad51de35936e1d532e988f036bf1397422154ccb894@mg1.substack.com>

A: mariagmansi@gmail.com

Hai inoltrato questa email? [Iscriviti qui](#) per riceverne altre

Segnali dal Metaverso

LUNARIO: Art-accès-revu

FEDERICA PATTI

NOV 13



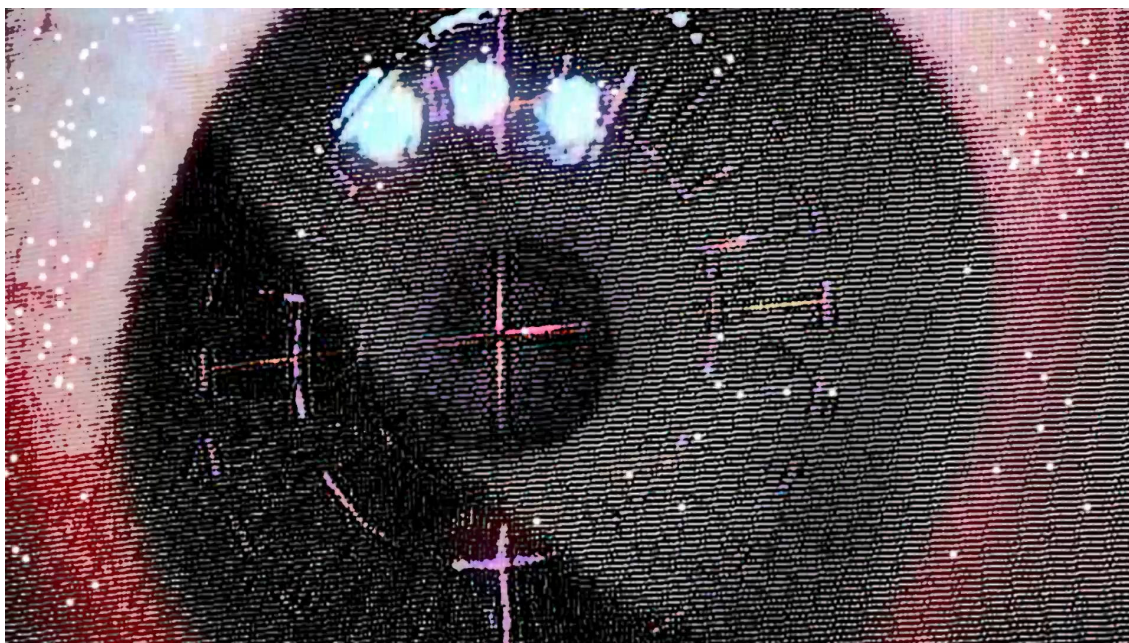
LEGGI NELL'APP ↗

Bentornatə a **LUNARIO**, la newsletter periodica dedicata ai temi della **performatività *posthuman***, alle **culture digitali** e alle dinamiche del **Metaverso**.

Ciclicamente, LUNARIO propone argomenti e approfondimenti intorno a tematiche culturali ipermediali: procede nel percorso di **esplorazione dei linguaggi performativi digitali**, insegue le infinite declinazioni della ***liveness* multimediale**, sonda spazi, **ambienti e *community* virtuali**, diffonde le scoperte della ricerca accogliendo appuntamenti e curiosità.

In questo numero troverete il programma della settimana di restituzioni delle **Residenze Digitali 2024** (nell'AGENDA), la storia di **Hans l'Intelligente** (nelle CHICCHE), la definizione di **metahuman** - ad oggi (nel GLOSSARIO) ed il concorso per la **Biosfera** - di Pesaro (nell'OSSERVATORIO).

Venite con me 🌍



Umanesimo Artificiale, Spazio Latente, 2024

CHICCHE

primizie dal mondo accademico

La storia di Hans l'intelligente è avvincente sotto molti punti di vista: il rapporto tra **desiderio, illusione e azione**, il business dello **spettacolo**, la tendenza ad attribuire caratteri **antropomorfi** a esseri non umani, la formazione di **pregiudizi** e la politica dell'intelligenza. Hans ispirò in psicologia il concetto di una particolare fallacia concettuale, detta 'effetto Clever Hans' o **aspettativa dell'osservatore**, che denota l'influenza degli indizi involontari che gli sperimentatori comunicano ai loro soggetti. La relazione tra Hans e von Osten ci introduce ai complessi meccanismi attraverso i quali i **pregiudizi si insinuano nei sistemi** e al modo in cui i soggetti si rapportano con i fenomeni che essi studiano. La storia di Hans viene oggi utilizzata nell'apprendimento automatico (*machine learning*) come *caveat* per ricordare che **non si può sempre essere sicuri di ciò**

che un modello apprende dai dati che gli vengono forniti.

Una costellazione di interessi finanziari, culturali e scientifici svolse un ruolo nella costruzione dell'intelligenza di Hans ed ebbe interesse alla sua affermazione come fatto autenticamente degno di nota.

In ciò possiamo vedere l'operato di due distinte mitologie: **il primo mito è credere che i sistemi non umani (siano essi computer o cavalli) siano qualcosa di analogo alla mente umana.** Questa prospettiva presuppone che con una formazione sufficiente, o con risorse adeguate, possa essere creata da zero un'intelligenza simile a quella umana, senza dover approcciare i modi fondamentali in cui gli umani si caratterizzano come esseri incarnati, relazionali e parte di ecologie più ampie. **Il secondo mito è che l'intelligenza sia qualcosa di indipendente, una sorta di elemento naturale, distinto dalle forze sociali, culturali, storiche e politiche.** In realtà, il concetto di intelligenza ha causato danni smisurati nel corso dei secoli ed è stato utilizzato per **giustificare** svariati **rapporti di dominio, dalla schiavitù all'eugenetica.**

Questi miti sono particolarmente potenti nel campo dell'intelligenza artificiale, dove la convinzione che l'intelligenza umana possa essere formalizzata e riprodotta dalle macchine è stata assiomatica sin dalla metà del XX secolo. [...]

Dalla metà degli anni Duemila l'intelligenza artificiale si è rapidamente espansa sia come oggetto di studi accademici che nell'industria. Oggi un piccolo numero di potenti società tecnologiche implementa su scala planetaria sistemi di intelligenza artificiale che ancora una volta vengono salutati come pari o addirittura superiori all'intelligenza umana.

Eppure **la storia di Hans l'intelligente è anche un memento della limitatezza delle nostre considerazioni sull'intelligenza.** Ad Hans era stato insegnato a scimmiettare azioni umani in un ambito ristrettissimo, come aggiungere, sottrarre e compitare parole: una prospettiva davvero limitata di quello che sono in grado di fare i cavalli o gli esseri umani. Hans era invero capace di notevoli imprese, se consideriamo la comunicazione interspecie, le performance pubbliche e la notevole pazienza, ma non le si considerava espressione di intelligenza. Come afferma Ellen Ullman, scrittrice e ingegnere, questa **convinzione che la mente assomigli a un computer, e viceversa,** ha «infettato decenni di pensiero nell'informatica e nelle scienze cognitive», costituendo una sorta

di peccato originale per queste discipline. È l'ideologia del **dualismo cartesiano** calata nell'intelligenza artificiale, intesa in senso stretto come intelligenza disincarnata, rimossa da qualsiasi relazione con il mondo materiale.

🐾 Ricercatrice presso l'Usc Annenberg di Los Angeles, *Senior Principal Researcher* presso l'MSR di New York, [Kate Crawford](#) è una delle massime studiose a livello internazionale dell'**impatto sociale dell'IA**. Il suo *Atlas of AI — Né intelligente né artificiale. Il lato oscuro dell'IA per il Mulino* — è stato nominato fra i migliori libri del 2021 dal *New Scientist* e dal *Financial Times*. Qui Crawford rende visibile l'infrastruttura planetaria che si nasconde dietro lo sviluppo e la diffusione di sistemi di IA e rappresenta questa infrastruttura come la versione contemporanea di precedenti forme di **industria estrattiva**. Allo stesso modo, insieme a Vladan Joler, ha ideato *Anatomy of an AI System. The Amazon Echo as an anatomical map of human labor, data and planetary resources*, e curato la mostra *Calculating Empires: A Genealogy of Technology and Power, 1500-2025*, per raffigurare il presente tecnologico con uno sguardo al passato. Crawford attualmente dirige il *Knowing Machines Project*, ricerca transatlantica a cura di scienziati, artisti e giuristi che indaga su come vengono allenati i sistemi di intelligenza artificiale. Potete leggere la sua ultima pubblicazione su [Nature](#) [qui](#).



AGENDA

Coordinate spazio-temporali, da non perdere per non perdersi.

Dal 28 novembre al 1 dicembre torna la **Settimana delle Residenze Digitali**, occasione per assistere alla prima restituzione, online e live, dei 4 progetti artistici vincitori del **Bando delle Residenze Digitali**.

Non Player Human del danzatore **Simone Arganini** e del designer digitale **Rocco Punghellini** è una performance interattiva su *Twit*ch che attraversa la figura del *Non-Playable-Character* portando in scena le tensioni esistenziali dell'essere umano, interrogandosi sulle dinamiche relazionali e di potere che si creano in presenza di un soggetto controllato in un contesto di live-stream.

Radio Pentothal, dell'attore e regista **Ruggero Franceschini**, è una radio ispirata al personaggio di Andrea Pazienza e alla storica Radio Alice, i cui contenuti sono generati da un programma di intelligenza artificiale allenato con materiali della controcultura degli anni '70.

Spazio latente di **Filippo Rosati**, fondatore di **Umanesimo Artificiale**, è un'esperienza digitale immersiva che porta il pubblico in un teatro anatomico virtuale dove l'innesto di un impianto cerebrale consentirà la modifica da parte del pubblico delle memorie di un paziente *metahuman*, un lavoro che s'interroga sul rapporto tra tecnologia, arte e coscienza umana.

Metabolo II: Orynthia di **Valerie Tameu** è un rituale cyber-magico, in cui il movimento del corpo umano, quello di un biota acquatico e un software di intelligenza artificiale collaborano per dare vita a un'entità numerica, una figura ispirata alla leggenda della *Mami Wata*, divinità femminile acquatica mutaforma dell'Africa occidentale ed equatoriale.

giovedì 28/11

h 19:30 > **METABOLO II: ORYNTHIA** di Valerie Tameu / 50' - per 20 spettatori

h 21:00 > **SPAZIO LATENTE** di Filippo Rosati / 50' - per 50 spettatori

venerdì 29/11

h 19:30 > **NON PLAYER HUMAN**

di Simone Arganini e Rocco Punghellini / 60' - per 25 spettatori

h 21:00 > **METABOLO II: ORYNTHIA** di Valerie Tameu / 50' - per 20 spettatori

sabato 30/11

h 18:30 > **RADIO PENTOTHAL** di Ruggero Franceschini / 60'

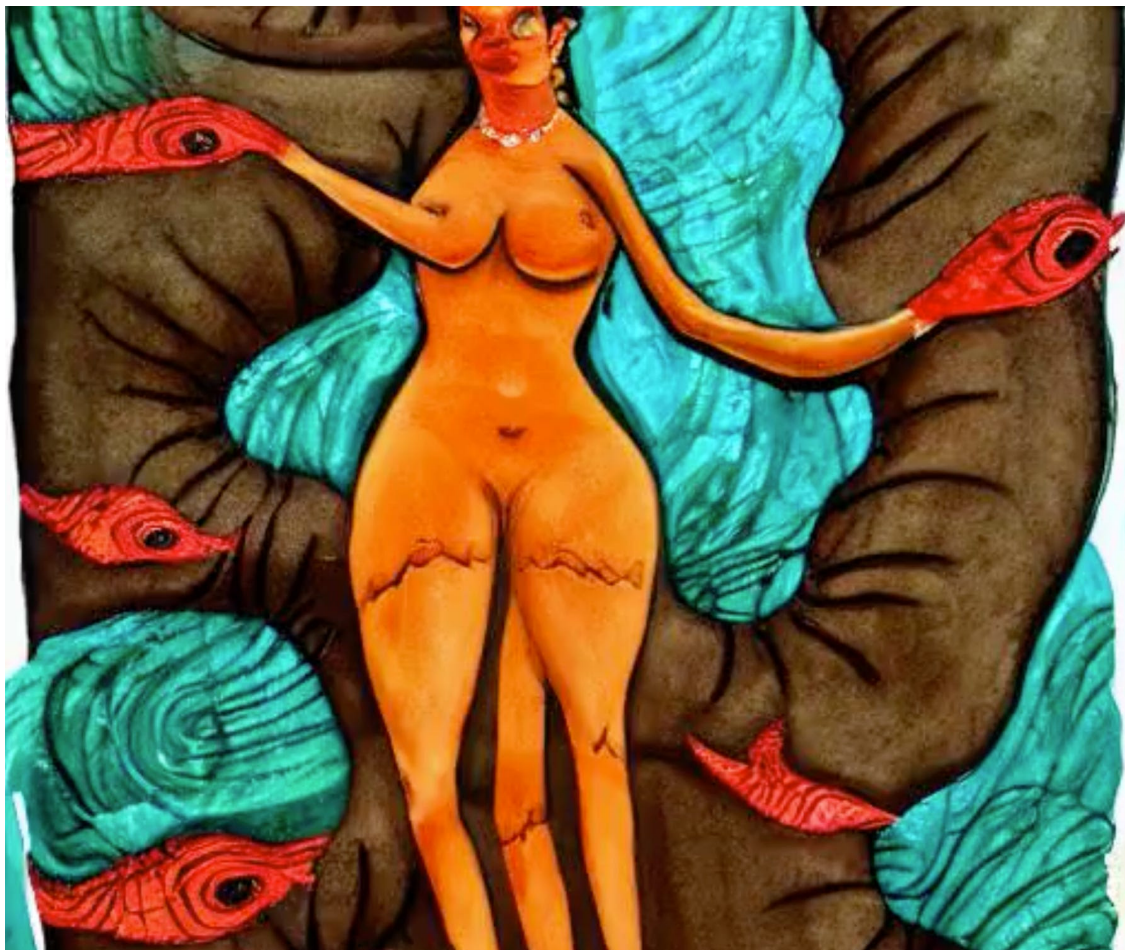
h 21:00 > **NON PLAYER HUMAN**

di Simone Arganini e Rocco Punghellini / 60' - per 25 spettatori

domenica 1/12

h 18:30 > **RADIO PENTOTHAL** di Ruggero Franceschini/ 60'

Info e tickets [qui](#).



V. Tameu, Mami Wata new iconography, 2024

GLOSSARIO

perchè le parole sono importanti.

Metaumano è un termine utilizzato per descrivere i superumani nel mondo immaginario dell'universo DCU. Grosso modo, è anche un sinonimo sia di **mutante** che di **mutato** e **postumano** negli Universi *WildStorm* e *Ultimate Marvel*. L'utilizzo di questo termine in riferimento ai supereroi fu coniato nel 1986 dall'autore George R. R. Martin, prima nella campagna di gioco di ruolo poi nella serie di romanzi *Wild Cards*, che ne è derivata. ([Wikipedia](#))

MetaHuman Creator è uno strumento gratuito sviluppato da Epic Games su Unreal Engine per **creare umani virtuali** in un ambiente intuitivo e facile da imparare. Un framework completo che **dà a chiunque il potere di creare,**

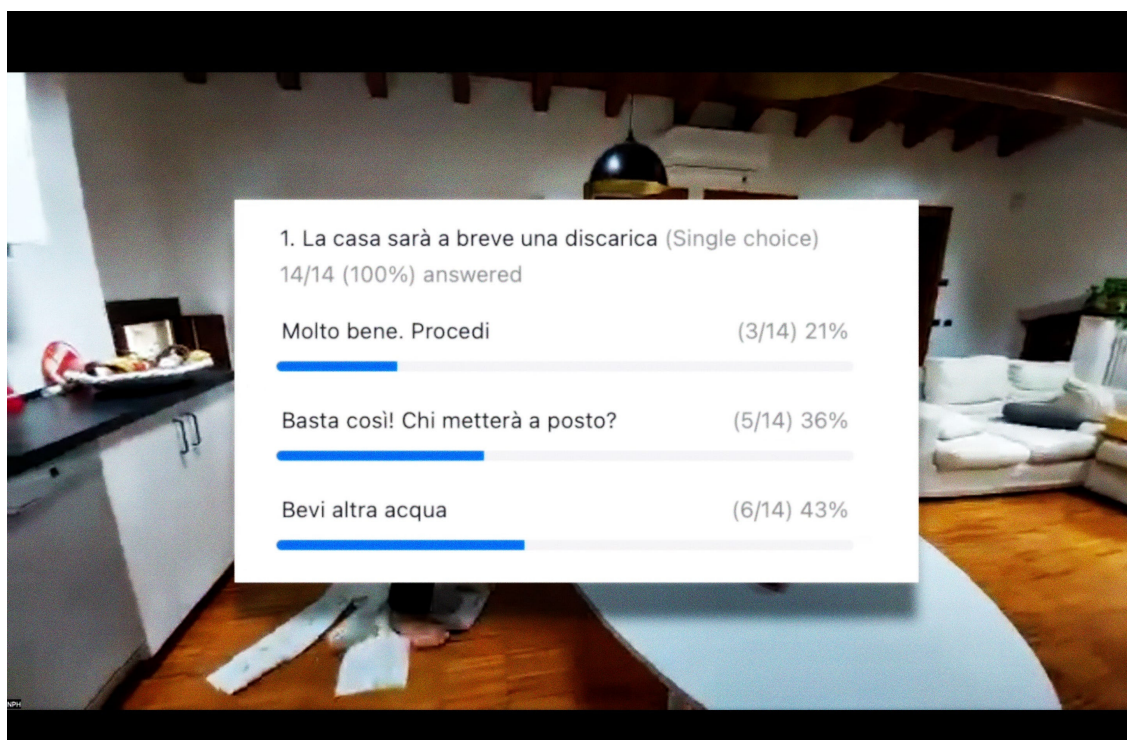
animare e utilizzare **avatar altamente fotorealistici** in qualsiasi modo immaginabile. (Epic Games)

È possibile essere liberi in un mondo in cui ogni esperienza, pensiero, identità è una costruzione artificiale? La performance *Spazio Latente* di Umanesimo Artificiale - realtà che lavora con tecnologie esponenziali in campo artistico con l'intento di indagare cosa significa essere umani nell'era dell'intelligenza artificiale - invita il pubblico in un teatro anatomico virtuale per un'esperienza digitale immersiva: un'operazione chirurgica di inserimento di un dispositivo impiantabile nel cervello di P1, il *metahuman* che ha deciso di **farsi hackerare e innestare memorie ed esperienze di vita altrui**, per recuperare una fiamma di vita nuova. Quali le conseguenze di questa scelta? Attraverso una diretta interattiva su Twitch, il pubblico potrà seguire in tempo reale l'operazione chirurgica e influenzare le funzionalità e i settaggi dell'impianto, hackerando il Neuralink del paziente: gli spettatori potranno decidere post-operazione se archiviare tutti i ricordi precedenti o se eliminarne qualcuno. *Spazio latente* diventerà allora anche piattaforma, occasione per **esplorare domande profonde sulla natura della coscienza**, il ruolo della **memoria** nell'identità umana e sulle **implicazioni etiche** delle neurotecnologie emergenti.

Infatti, secondo un post pubblicato da Elon Musk il 29 gennaio, Neuralink, società con cui l'imprenditore spera di rivoluzionare le interfacce cervello-computer (Brain-Computer Interfaces, BCI), ha impiantato per la prima volta un dispositivo di "lettura cerebrale" in una persona. Già nel 2023, l'azienda Synchron, con sede a New York, aveva dimostrato che una BCI di superficie con bassa ampiezza di banda può consentire un controllo elementare ma affidabile dello smartphone. Come il sistema Synchron, anche quello di Neuralink è **completamente impiantato e senza fili esterni** - i sistemi precedenti dovevano essere collegati fisicamente a un computer attraverso una porta nel cranio, con alti rischi di infezione e limitazioni nella vita quotidiana. I ricercatori nel settore si dicono cautamente entusiasti e al tempo stesso frustrati per la mancanza di informazioni dettagliate: oltre al post di Musk su X, **non c'è alcuna conferma scientifica** dell'inizio della sperimentazione, e la sperimentazione non è elencata su ClinicalTrials.gov. Vorrebbero sapere anche se la qualità dei segnali neuronali rilevati si degrada con il passare del tempo, un effetto comune nei dispositivi esistenti.

Oltre al sito promozionale e al profilo X, la **principale fonte** di informazioni pubbliche sulla sperimentazione è un opuscolo che invita a parteciparvi, ma **mancano dettagli** come il luogo in cui vengono effettuati gli impianti e gli esiti che la sperimentazione valuterà. La brochure indica che i volontari saranno seguiti per cinque anni e che la sperimentazione valuterà la funzionalità del dispositivo incontrando i volontari almeno due volte alla settimana per fornire feedback sull'esperienza.

La trasparenza è importante anche per i pazienti che dovrebbero beneficiare delle BCI. Ian Burkhart, cofondatore della BCI Pioneers Coalition con sede a Columbus, Ohio, è rimasto paralizzato dopo essersi rotto il collo in un incidente durante un'immersione e ha trascorso 7,5 anni con un array Blackrock impiantato nel cervello. È entusiasta dei risultati che Neuralink potrebbe raggiungere. Ma, spiega, "dovrebbero **rendere pubbliche** molte più informazioni, invece di lasciare che tutti facciano speculazioni. Soprattutto dovrebbero farlo per i pazienti che aspettano con ansia che questa tecnologia possa migliorare le loro vite". (Nature)




Arganini, Punghellini, Non Player Human, 2024

LUNARIO **cresce** e si arricchisce di ulteriori contenuti multimediali: una **playlist musicale** e una **selezione video** in continuo aggiornamento. Seguitemi

OSSERVATORIO

Altre forme di live

 Il **Gwangju Media Art Platform** (G.MAP) ospita fino al 5 dicembre la mostra <Orland Hybrid: Artistic Intelligence>. L'artista, che **incarna** costantemente la propria narrativa attraverso la trasformazione del corpo, presenta qui una serie di opere che spazia nell'utilizzo della tecnologia - dai fotomontaggi agli ologrammi, fino all'intelligenza artificiale - per **decostruire, combinare e ibridare** ancora una volta un corpo fisico nello spazio virtuale. Orland ri-afferma così l'idea di "**corpo come software per l'arte**", e mostra il proprio sè virtuale per incarnare ed esprimere con forza voci sociali attraverso la pratica artistica.

 Pesaro2024 Capitale Italiana della Cultura ha lanciato un premio internazionale per la Biosfera, una sfera LED di quattro metri di diametro, situata in Piazza del Popolo a Pesaro. Il bando offre a creativi, artisti, designer e musicisti di confrontarsi con un'**installazione digitale situata in uno spazio pubblico** e caratterizzata da un formato sferico che integra dimensioni video e audio a tutto tondo. Le opere audiovisive dovranno esplorare, attraverso un linguaggio libero, i **temi legati al rapporto tra uomo, natura e tecnologia**, in linea con il tema "La Natura della Cultura", fulcro di Pesaro Capitale italiana della cultura 2024. La candidatura è gratuita e rivolta ad artisti da tutto il mondo. Il primo premio è di 4.000€ e ci saranno 3 menzioni speciali che si aggiudicheranno 500€ ciascuna. Tutti i progetti vincitori saranno proiettati sulla Biosfera l'11 Gennaio 2025 durante la cerimonia di chiusura di Pesaro2024.
Deadline: 15 Dicembre. [Tutte le info qui.](#)



R. Franceschini, Radio Pentothal, 2024

Venerdì 15 novembre, una potente Luna Piena in Toro illumina i cieli: dopo alcune settimane intense, questa Luna Piena spinge a **fare un respiro profondo** purificante e **lasciare tutto ciò che ci trattiene**, permettendo la decomposizione e la fecondazione di progressi e trasformazioni a lungo desiderate. Forma una scioccante congiunzione con Urano, generando grandi sorprese improvvise e repentini cambiamenti di prospettiva. **Può emergere chiarezza da luoghi inaspettati.**

Inoltre, questa lunazione attiva Nettuno, fantasioso in Pesci, e Plutone, trasformativo, ancora per poco in Capricorno: pianeti generazionali collettivi, incoraggiano a continuare a digerire gli eventi senza precedenti che si stanno sviluppando sulla scena globale. **Ad affrontarli con visione, motivazione e speranza**, ricordando che un cambiamento duraturo richiede tempo, ma inizia nel qui e ora. Saturno torna diretto il 16 novembre e Mercurio diventa retrogrado il 26 novembre, chiedendo di **riconsiderare gli obiettivi** (Mercurio in Sagittario) e di **valutare l'eredità a lungo termine** (Saturno in Pesci). Dopo 16 anni nel segno del Capricorno (2008-2024), che hanno portato all'exasperazione dei valori dell'ambizione, del potere, dell'io forte e determinato, il 19 Novembre Plutone entra definitivamente in Acquario e **apre al cambiamento**, all'innovazione, alla collaborazione, pur senza perdere le

singole individualità. Momento eccellente per realizzare un cambio di direzione atteso da tempo - Plutone non lascerà il segno fino al 2043. Nei prossimi anni e decenni verrà **ridefinito il significato di essere umani** sia come individui che come collettività. Dove Plutone in Capricorno è simbolo più tradizionale, Plutone in Acquario sarà decisamente più aperto, libero, di ampie vedute. **Sperem.**

Giorni in cui l'appetito può essere più robusto. Attenzione alle correnti d'aria, non affaticare le corde vocali: problemi alle orecchie, raffreddori, torcicollo, cervicali. **Curare il corpo** a livello fisico con dei massaggi, saune o trattamenti estetici. Sconsigliati interventi a gola, collo e corde vocali.

Oggi, **13 Novembre** 2024, a Sitges la Luna sorge alle 15:59 con azimuth 278° e tramonta alle 4:25 del giorno successivo con azimuth 78°. Fase Lunare: Gibbosa Crescente. Visibile al: 15%. Età della Luna: 12,5 giorni.

La *visual identity* di LUNARIO è di [Nicola Benetti](#); il progetto di comunicazione è a cura di [UCStudio](#). Per rileggere le scorse uscite, l'**archivio** di LUNARIO è consultabile [qui](#).

Arrivederci al prossimo LUNARIO, e grazie.

Se ti è piaciuto questo [Lunario](#) consiglialo a una tua amica

Share Lunario



METTI MI PIACE



COMMENTO



RESTACK

© 2024 Federica Patti
Online
[Annulla l'iscrizione](#)

Scarica l'app

 [Iniziare a scrivere](#)

teatrocritica

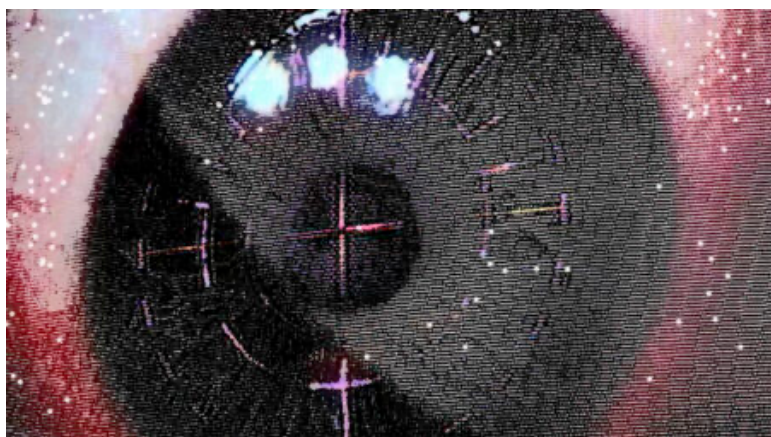
Home › Media partnership › Quale umanità nell'era digitale?

Media partnership

Quale umanità nell'era digitale?

di **Redazione** 14 Novembre 2024

Presentiamo in anteprima due dei quattro progetti vincitori della quinta edizione del bando Residenze Digitali: Spazio Latente di Filippo Rosati e Non Human di Simone Arganini e Rocco Punghellini. Le performance sviluppate nell'ambito del bando incontreranno il pubblico durante la con Settimana delle Residenze Digitali, in programma dal 28 novembre al 1 dicembre 2024. Articolo in media partnership.



Spazio Latente di F. Rosati

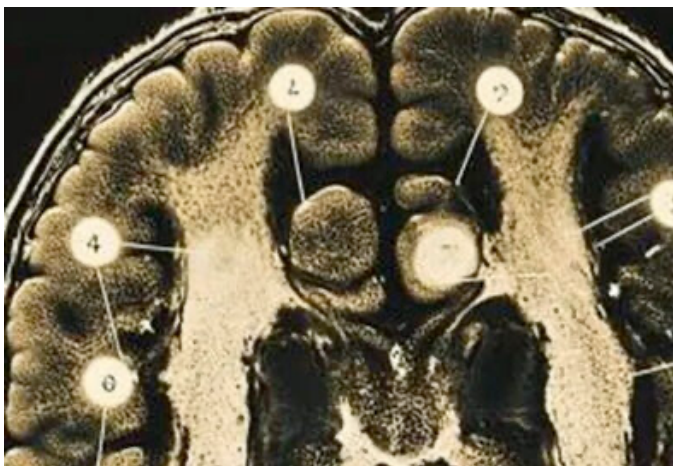
Che esseri umani saremo tra cent'anni? E tra cinquanta? E tra dieci? Questa domanda accompagnerà sempre la nostra speculazione sulle sorti della pratica performativa. Nuove tecnologie, intelligenze artificiali, web, metaverso, mare digitale in cui siamo immersi, hanno cambiato già e continueranno a cambiare il nostro rapporto con il mondo. In conseguenza con l'evoluzione tecnologica, l'arte e l'artistico. È affascinante immaginare quanto l'opera d'arte subirà a sua volta

trasformazione, quali direzioni prenderà, che ruolo avrà nella vita dell'uomo. Il bando **Residenze Digitali** nasce proprio con l'intento di stimolare, sostenere e affiancare gli artisti che muovono la propria ricerca sulla scia di questa visione, innestando la pratica performativa sullo spazio digitale online. Nato nel 2020 dall'esperienza del lockdown, il progetto vuole spingere gli artisti a superare la funzione utilitaristica del web come piattaforma alternativa di fruizione, per esplorare le possibilità potenzialmente infinite che l'ambiente virtuale offre alla pratica performativa. Giunto alla quinta edizione, l'ambizione e la messa a fuoco dei progetti selezionati, che saranno presentati al pubblico durante la consueta **Settimana delle Residenze Digitali** dal 28 novembre al 1 dicembre 2024, è sempre più alta.

Attorno all'umano e alla sua esistenza nel mondo digitale orbitano due dei quattro progetti selezionati e sviluppati durante questa edizione sotto il tutoraggio di **Laura Gemini, Anna Monteverdi, Federica Patti e Marcello Cualbu: Spazio Latente di Filippo Rosati e Non Human di Simone Arganini e Rocco Punghellini.**

Human di **Simone Arganini** e **Rocco Punghellini**.

Il rapido sviluppo delle neurotecnologie offre la possibilità di affacciarsi su un panorama infinito di scenari futuri: agendo direttamente sui neuroni e quindi tramite il pensiero, questa tecnologia potrebbe rivoluzionare l'idea stessa di fruizione dell'opera d'arte performativa, se non l'esistenza umana *tout court*. Da questa vertiginosa prospettiva



Spazio Latente di F. Rosati

Filippo Rosati ha sviluppato il progetto *Spazio Latente* (giovedì 28 novembre alle 21 live su Twitch): un teatro anatomico virtuale in cui lo spettatore sperimenta in forma interattiva l'operazione su un paziente che ha deciso «hackerare». In una commistione tra storytelling e gameplay, la performance digitale avrà protagonista P1, il paziente alla ricerca di una nuova identità che parta da una coscienza su se stessa fatta di ricordi propri mescolati a quelli di altri o generati artificialmente. Come spiega Rosati, dal curriculum variegatissimo particolarmente focalizzato sulle neuroscienze, «i materiali che compongono questa esperienza provengono da un'accurata sintesi tra memorie reali e costruite artificialmente, proprio come avviene nel mondo di P1, il paziente che si sottoporrà all'intervento neurochirurgico. Attraverso frammenti di esistenze digitali e frammenti di vissuto umano innescati, lo spettatore è condotto in una simulazione che esplora il limite sottile tra il pensiero autentico e il pensiero mediato dalla tecnologia impiantabile». Allo spettatore, che supervisiona il processo attraverso la piattaforma Twitch e potrà interagire via chat o sondaggi, sarà data la possibilità di decidere i confini di questo hackeraggio, inevitabilmente interrogandosi sulle implicazioni della sua scelta. «L'obiettivo è di spettacolarizzare l'operazione chirurgica e generare un'esperienza destabilizzante che metta in crisi la percezione dell'identità, spingendo il pubblico a interrogarsi sul valore delle emozioni e dei ricordi quando questi diventano manipolabili». Spingere lo sguardo verso il futuro ha l'effetto boomerang di portarci con più forza nel presente, per mettere a fuoco il nostro stare al mondo. La visione di Filippo Rosati è condensata nel nome che ha dato al proprio progetto di ricerca, **Umanesimo artificiale**, «nato con il fine di interrogarsi su che cosa significa essere umani nell'era delle intelligenze artificiali e lo fa lavorando con tecnologie esponenziali nel campo delle new media art: uno spazio in cui i confini tra uomo e macchina, naturale e artificiale, tecnologia, sono sempre più labili ed hanno perso ogni valore ontologico».

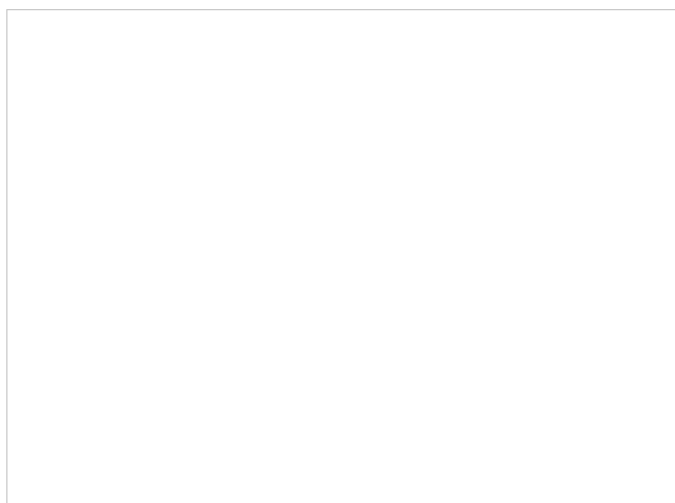
L'assottigliarsi di questi confini è destabilizzante e detonante insieme, perché ci mette davanti alla necessità di riscrivere le regole dell'esistenza umana. Se le macchine diventano sempre più intelligenti, a cosa serve la nostra intelligenza di individui? Quanto siamo liberi? Vogliamo essere liberi? Con *Non Player Human* (al debutto il 29 e 30 novembre) il danzatore e performer **Simone Arganini** e il designer digitale **Rocco Punghellini** sperimentano l'alterazione delle dinamiche relazionali e di potere attraverso lo studio dei "Real world NPC". Si tratta di un fenomeno virtuale che riproduce nella realtà le dinamiche dei "Non Playable Character" dei videogiochi, personaggi con coscienza e senza arbitrio che agiscono soltanto in funzione di prompt prestabiliti. Allo stesso modo, Simone Arganini si muoverà in uno spazio domestico seguendo le indicazioni che il pubblico darà. «La volontà iniziale era quella di creare un dispositivo performativo, anche molto aperto, in cui il pubblico potesse dare indicazioni al performer liberamente con il filtro di un mediatore. Il desiderio era di creare una performance caratterizzata da un interprete in attesa delle istruzioni del pubblico».

passivo, obbediente, è parallelamente all'idea di la a una performance da fruire Questa fruizione, infatti, pe un'interattività diretta e pre parte del pubblico, che intervenire tramite chat, modo che sarebbe replicare dal vivo». L'eco ev da cui Arganini e Pun hanno preso ispirazion l'esperienza della perfor *Rythme 0* di **Marina Abra** che esplorava in tutta l crudezza fin dove ries spingersi l'uomo se me:

Non Player Human

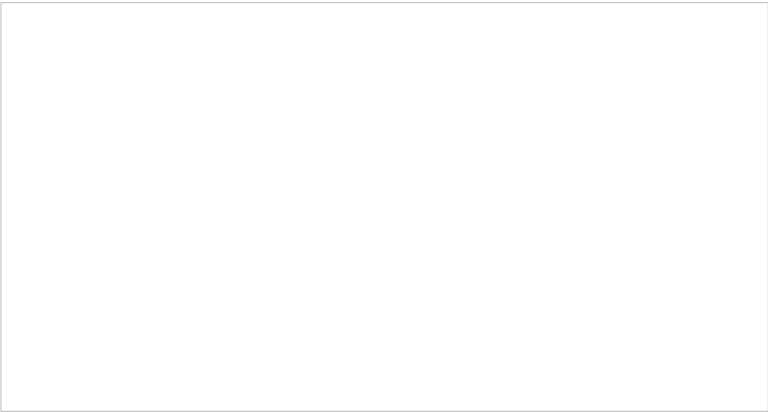
posizione di potere e controllo su un altro essere umano.

Anche in *Non Player Human* lo spettatore, che assiste in diretta streaming alla performance, è messo nella posizione di potere e controllo sul performer, ma l'immaginario adottato è quello del videogame. «Dopo varie sperimentazioni siamo approdati a un formato che assomiglia più a un librogame, in cui il voto del pubblico, come collettività, decide di volta in volta la direzione in cui lo spettacolo proseguirà. Nella performance di Marina Abramović che ci ha dato il primo spunto, il singolo individuo che



Non Player Human di S. Arganini e R. Punghellini

voleva intervenire sul suo corpo aveva completa autonomia. Nel nostro caso, la capacità di decisione e la responsabilità di ogni scelta sono distribuite tra i singoli membri del pubblico in modo democratico, preservando un parziale anonimato. In questa dinamica di controllo, il teatro videogioco ci è risultato da subito coerente, in particolare nella figura dell'NPC, ovvero un personaggio non protagonista. Da qui abbiamo tratto ispirazione sia per la drammaturgia che per l'estetica dell'interfaccia, il lavoro sul video e sul suono». Lo spettatore, immerso in uno spazio che metà tra il virtuale e il reale e spinto ad assumersi la responsabilità delle azioni del performer, deve fare i conti con questo potere e allo stesso tempo empatizzare con un soggetto che si offre in una condizione di volontaria perdita di autonomia, una condizione che vista da vicino e specificamente all'interno di una dimensione digitale risulta tutt'altro che eccezionale. Come raccontano ancora Arganini e Punghellini, «sono tipiche nell'internet le nicchie digitali in cui le persone possono trovare uno spazio con regole proprie e atipiche. Durante la nostra performance, lo spettatore si avvicina gradualmente a conoscere il "Non Player Human" che, dietro un'apparenza vaga e caratterizzata, mostra delle crepe. Ma solo se il pubblico glielo consente».



Residenze Digitali nasce da un'idea del Centro di Residenza della Toscana (**Armunia – CapoTrave/Kilowatt**), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali, il Centro di Residenza Emilia Romagna (**L'arboreto – Tea Dimora | La Corte Ospitale**), l'Associazione **ZONA K** di Fondazione Piemonte dal Vi

Lavanderia a Vapore, C.U.R.A. – Centro Umbro Residenze Artistiche, il Centro di produzione danza e arti performative **Fuorimargine** in Sardegna e l'**Associazione Quarantasettezeroquattro** (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale) di Gorizia.

Scopri tutto il programma della Settimana delle Residenze Digitali

Gestisci consenso



Maria Gabriella Mansi <mariagmansi@gmail.com>

Settimana delle Residenze Digitali. 4 progetti artistici pensati per lo spazio digitale fruibili online

1 messaggio

Artribune Segnala <lettera@artribune.com>
Rispondi a: Artribune Segnala <lettera@artribune.com>
A: mariagmansi@gmail.com

18 novembre 2024 alle ore 13:30

Artribune

18 novembre 2024

Artribune Segnala



LA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI

Dove: 4 progetti artistici fruibili online

Quando: dal 28 novembre al 1 dicembre 2024

Biglietti: 3 € a evento, acquistabile [qui](#)

[Scopri di più](#)

Maggiori informazioni: www.kilowattfestival.it | info@kilowattfestival.it |

www.residenzedigitali.it | +39 0575733063



I progetti

Da giovedì 28 novembre a domenica 1 dicembre torna la **Settimana delle Residenze Digitali**. **4 progetti** artistici pensati per lo **spazio digitale**, **fruibili online**, direttamente da casa, al prezzo di **3€ a biglietto**:

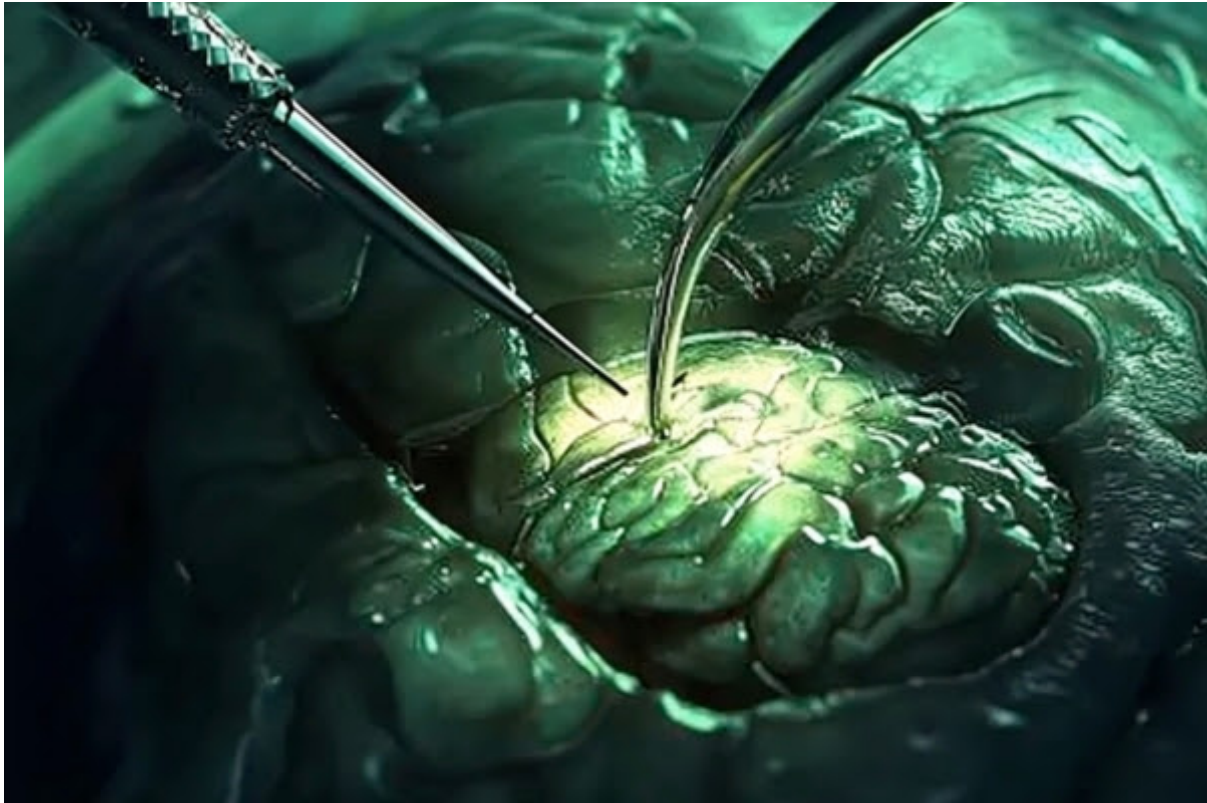
Non Player Human del danzatore **Simone Arganini** e del designer digitale **Rocco Punghellini**, una performance interattiva su Twitch che, attraverso la figura del “**Non-Playable-Character**”, porta in scena le tensioni esistenziali dell’essere umano;

Radio Pentothal, dell’attore e regista **Ruggero Franceschini**, è una radio ispirata dal personaggio di **Andrea Pazienza** e dalla storica **Radio Alice**, i cui contenuti sono generati da un programma di intelligenza artificiale addestrata con materiali della controcultura anni ‘70;

Spazio latente di **Filippo Rosati**, fondatore di **Umanesimo Artificiale**, è un’esperienza immersiva che porta il pubblico in un teatro anatomico virtuale dove l’innesto di un impianto cerebrale consentirà la modifica da parte del pubblico delle memorie del paziente;

Metabolo II: Orynthia di **Valerie Tameu** è un rituale cyber-magico, in cui il

movimento del corpo umano, quello di un biota acquatico e un software di intelligenza artificiale collaborano per dare vita a una figura ispirata alla leggenda della Mami Wata, divinità acquatica dell'Africa occidentale ed equatoriale.



I partners

Residenze Digitali nasce da un'idea del Centro di Residenza della Toscana (**Armunia – CapoTrave/Kilowatt**), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali **AMAT**, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (**L'arboreto - Teatro Dimora | La Corte Ospitale**), l'Associazione **ZONA K** di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – **Lavanderia a Vapore**, **C.U.R.A.** – Centro Umbro Residenze Artistiche, il Centro di produzione di danza e arti performative **Fuorimargine**, in Sardegna, e l'Associazione **Quarantasettezeroquattro** di Gorizia.



Il programma

Giovedì 28 novembre

ore 19:30 > *METABOLO II: ORYNTHIA* di Valerie Tameu, in presenza presso **La Corte Ospitale di Rubiera (RE)** e online (invio del link via email dopo l'acquisto del biglietto) / Durata: 50' – online: per 20 spettatori

ore 21:00 > *SPAZIO LATENTE* di Filippo Rosati, su Twitch / Durata: 50' – per 50 spettatori

Venerdì 29 novembre

ore 19:30 > *NON PLAYER HUMAN* di Simone Arganini e Rocco Punghellini, online su Twitch / Durata: 60'

ore 21:00 > *METABOLO II: ORYNTHIA* di Valerie Tameu, online (invio del link via email dopo l'acquisto del biglietto) / Durata: 50' – per 20 spettatori

Sabato 30 novembre

ore 18:30 > *RADIO PENTOTHAL* di Ruggero Franceschini, online (invio del link via email dopo l'acquisto del biglietto) / Durata: 60'

ore 21:00 > *NON PLAYER HUMAN* di Simone Arganini e Rocco Punghellini, online su Twitch / Durata: 60'

Domenica 1 dicembre

ore 18:30 > *RADIO PENTOTHAL* di Ruggero Franceschini, online (invio del link via email dopo l'acquisto del biglietto) / Durata: 60'

Crediti:

- Spazio Latente di Filippo Rosati
- Metabolo II: Orynthia di Valerie Tameu

MAGGIORI INFORMAZIONI

Artribune



Non riesci a visualizzare questa email? [Clicca qui](#)

Ai sensi del D.Lgs 196/2003 La informiamo che il Suo indirizzo E-mail è stato reperito attraverso fonti di pubblico dominio o attraverso E-mail o adesioni da noi ricevute. Tutti i destinatari della E-mail sono in copia nascosta (Privacy L.75/96).

Copyright © 2024 artribune.com, All rights reserved.

Our mailing address is:

artribune.com

Via Ottavio Gasparri 13-17

Roma, LAZ 00152

Italy

[Add us to your address book](#)

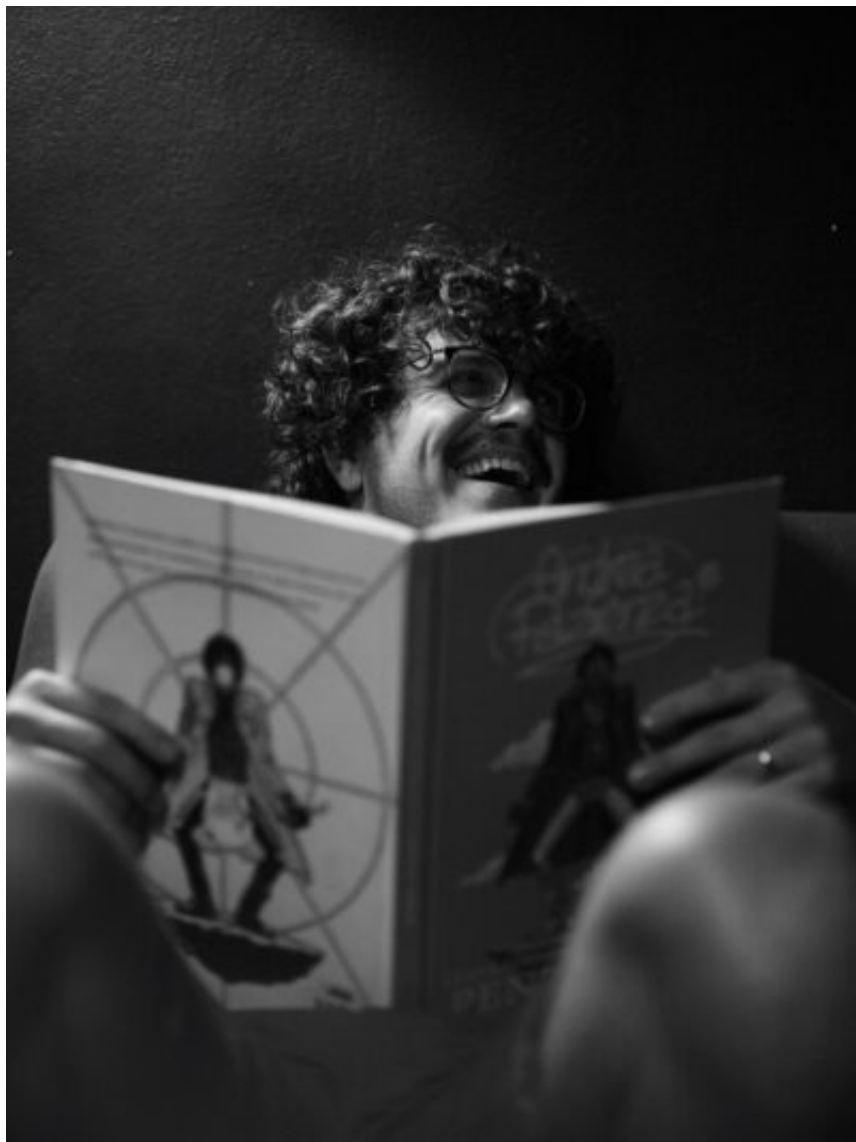
Want to change how you receive these emails?
You can [update your preferences](#) or [unsubscribe from this list](#).



Residenze digitali 2024: i vincitori. Intervista a Ruggero Franceschini/Radio Pentothal: Artivismo, Web, Teatro e AI

Author : annamonteverdi

Date : 23-11-2024



La [Settimana delle Residenze Digitali](#) è in programma dal 28 novembre al 1 dicembre 2024.

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>



Abbiamo intervistato RUGGERO FRANCESCHINI autore del progetto vincitore **RADIO PENTOTHAL**, che "rianimerà" con l'IA la mitica **Radio Alice**, riportando in vita il modo di fare controinformazione degli anni Settanta "miscelando i discorsi del suo fondatore Franco Berardi "Bifo" con un archivio del Movimento del '77, hackerando le IA testuali e riappropriandosi della tecnologia, tutte le domande del pubblico troveranno risposta. **Basterà solo connettersi alle frequenze di Radio Pentothal**".



Ruggero Franceschini si diploma nel 2014 alla Scuola del Piccolo Teatro di Milano e lavora

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>

come attore in teatro e al cinema con Luca Ronconi, Declan Donnellan, Pappi Corsicato, Emilie Rousset, Federico Tiezzi, Giorgio Sangati, Rajeev Badhan, Francesca Merli... Nel 2016 consegue la laurea triennale in Lettere Moderne presso UNIMI, nel 2019 la magistrale alla CSM di Londra in Performance Design and Practice. Lavora come regista, sia in teatro che nello spazio pubblico, per TSV Teatro Stabile del Veneto, MALTE, eunemesi (IT), switchoffthelight (TW), Momentum (AT) e LUIT (FR).

1. Ruggero...sei tu o sto parlando con una AI language model?

Ruggero Franceschini: *Quando, da spettatore, mi connetto a Radio Pentothal, vedo delle persone in carne e ossa che parlano con me dalla diretta video, e anche se mi limitassi all'ascolto, posso riconoscere chiaramente (per ora) delle voci umane. Quindi parlo con Ruggero e le sue collaboratrici e collaboratori. Al tempo stesso, vedo cosa stanno facendo, vedo i loro schermi, ho accesso al dietro le quinte, al procedimento con il quale immettono domande a loro scelta, alle quali posso contribuire anch'io, all'interno del LLM. Sento che leggono queste domande, e che interpretano le risposte, come fa un oracolo con le foglie, il volo degli uccelli, o i tarocchi.*



2. Cosa c'entra la politica con un assistente di AI?

R.F: *L'AI ha stravolto la politica. Tramite la massiccia connessione ai social media, siamo tutti influenzabili nelle nostre convinzioni, e l'AI fornisce le capacità tecniche per creare grandi quantitativi di materiale per rendere questo processo di manipolazione delle opinioni redditizio. Ma non è detto che debba essere così: negli anni '90, il periodo più piratesco, di transizione alle nuove tecnologie, le persone erano più alfabetizzate sui loro dispositivi, sapevano come funzionavano. Radio Pentothal cerca di restituire alle persone senso critico, curiosità, diffidenza e interesse verso l'AI, anche in modo ludico e comico se vuoi, perché si rendano conto di come, lentamente, social media e AI hanno modificato il loro modo di vita - e decidano se gli va bene, o no. Quindi questo aspetto è molto politico. Radio Alice si riappropriava delle frequenze,*

3. Ci racconti il tuo lavoro per *Residenze Digitali*? Come ci sei arrivato partendo dalla tua esperienza teatrale.

R.F. Se dovessi citare tre persone fondamentali nella mia formazione sarebbero Luca Ronconi, Maria Consagra e Declan Donnellan. Dal primo ho appreso la grammatica del testo, dalla seconda la grammatica del movimento, dal terzo la grammatica dello spazio. Ho applicato queste grammatiche in teatro, nello spazio pubblico, e con Radio Pentothal anche nell'iperspazio - che in fondo, sono o dovrebbero essere tutti degli spazi pubblici. Dunque sono arrivato a questo progetto come ai precedenti, partendo da una mia necessità di indagare e ricercare un tema, di provare a rispondere a delle domande - e come sempre, ho cominciato a usare la pratica performativa per farlo. In realtà è dal 2021 che esploro l'uso dell'AI in teatro, portai anche un progetto in Biennale College per giovani registi, ma forse quella volta era troppo presto. Nello specifico, Radio Pentothal viene da libri, graphic novels, audiocassette, contenute nella libreria di mio padre, provenienti dalla sua giovinezza universitaria nel 1977 a Bologna. Li avevo sempre trovati molto affascinanti, ma questo archivio stava là a prendere polvere, e quindi, chissà, forse per capire meglio mio padre? Beh, ho deciso di fare un re-enactment, una ri-messa in atto di questo archivio, utilizzando lo strumento tecnologico dell'AI, nello specifico un Large Language Model, che può essere addestrati con larghe quantità di testo. Il modo migliore per restituire a un pubblico questo re-enactment mi è parso quello di una radio, in una sorta di omaggio a Radio Alice, che era, nel 1977, un incredibile catalizzatore e diffusore della controcultura del Movimento.

4. La "tua" Radio Alice rivisitata è più divertente o più impegnata? In sostanza, quello che hai creato lo consideri più estetico o politico?

R.F. È sicuramente molto ironica, ma come mi ha detto Bifo quando gli ho parlato del progetto, l'ironia ha un estremo potere politico, se vuoi anche apocalittico, perché, oltre a essere divertente, in profondità è rivoluzionaria, è l'asserzione che nulla di ciò che esiste ha senso. "L'immaginazione al potere" era lo slogan del '77, e io l'ho sempre interpretato letteralmente: il potere è immaginato. I re sono sempre stati nudi.

5. Il testo generato è drammaturgia vera e propria? Chat GPT può sostituire un drammaturgo? E come hai creato il giusto mix interpretativo di voci, cioè la regia?

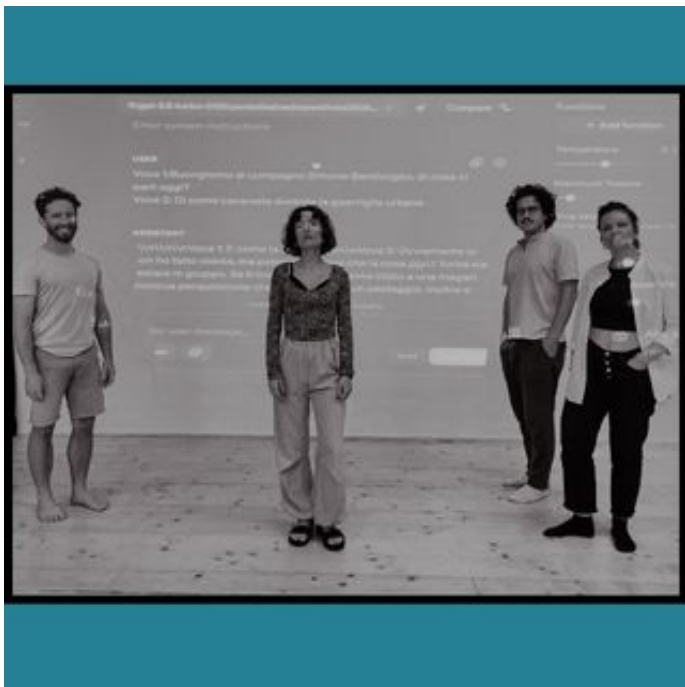
R.F. Credo che il lavoro drammaturgico sia il terreno più affascinante in questo tipo di progetti. In sostanza si tratta di provare a costruire dei pattern di input umani e risposte digitali che

Digital Performance webzine di Anna Monteverdi

:: digital performance & interactive arts

<https://www.annamonteverdi.it/digital>

permettano ai/alle performer di improvvisare, e saper reagire anche agli stimoli del pubblico. Per fare questo, ho selezionato un ampio materiale testuale per allenare l'AI, poi i creative developer Michele Cremaschi e Marcello Cualbu hanno allenato due AI, e con quelle AI ho improvvisato sia con i/le performer che con i musicisti. Il coordinamento di queste interazioni fra umani e non umani è la drammaturgia del progetto, che firmo io - e no, non avrei potuto essere sostituito da un'AI, perché non esiste un'AI nata negli anni '90, che si ricordi il profumo della carta dei libri di mio padre venuti dagli anni '70 e che si chieda cosa fare di quel materiale, e pensi di coinvolgere un'altra AI e dei performer e dei musicisti... spero di spiegarmi.



6. Il pubblico partecipa attivamente? Hai pensato a uno step successivo non più on line?

R.F *Il pubblico può scrivere o chiedere di intervenire in diretta, sì. In questa fase, che è solo la restituzione della prima residenza (ti dico solo che per il mio progetto precedente ho fatto 18 - diciotto - residenze, ma era prodotto in Francia, forse avrei dovuto restarmene là...), vorrei vedere come gestire queste interazioni, che chiaramente possono depistare del tutto la trasmissione. Ma proprio in questa vulnerabilità del dispositivo performativo sta il mio interesse, nel mostrare una macchina di informazione potenziata dall'AI simbolicamente vulnerabile, e smascherare così tutte le macchine di informazione nel mondo reale, che si presentano, appunto, come le uniche detentrici della verità - quasi avessero del siero Pentothal a lubrificarne i meccanismi. Nelle prossime residenze vorrei sperimentare una modalità ibrida phygital, cioè physical and digital, e permettere al pubblico di essere presente nella stazione, magari di sgomberarla alla fine della performance, ma anche di connettersi semplicemente online come in questa prima restituzione.*

7. Che peso hanno avuto per il tuo lavoro i padri fondatori dell'arte digitale italiana che alla fine degli anni 90 del 900 hanno iniziato ad hackerare i linguaggi? (da Jaromyl a Giacomo Verde allo stesso Bifo)

R.F Come accennavo prima, sono sempre stato attratto dalle sperimentazioni low tech con i nuovi media e tecnologie. Negli anni '90 il lavoro di [Giacomo Verde](#), che tu conosci benissimo, è un'ottimo esempio di pratica artistica che mi ha ispirato. Letteralmente, perché mia madre, che lavora con i bambini, all'epoca teneva dei laboratori di tele-racconto che mi affascinavano (per chi non lo conoscesse, semplificando si trattava di spettacoli di burattini creati con found objects, orizzontali, riportati in verticale da una videocamera proiettata in diretta in uno schermo televisivo). Negli anni '90 il mezzo di comunicazione di massa era la televisione, che in mano al presidente del Consiglio creava un conflitto di interessi in Italia che era solo il trailer di quanto sta succedendo oggi nel mondo.



Nella foto da sinistra Giacomo Verde, Massimo Cittadini Franco Berardi "Bifo", Tommaso Tozzi e (con la cravatta) Perluigi Capucci

8. E' difficile conciliare un messaggio di rivoluzione del linguaggio con questi sistemi automatizzati che alla fine, come dice Hito Steyerl, restituiscono "un mondo medio", cioè sia mediocre che statisticamente medio...

R.F. *Verissimo. Ma infatti ciò di cui mi sto rendendo conto è che se c'è una fiammella di speranza in un progetto come Radio Pentothal, non sta nell'aspettarsi tecno-soluzioni, anche solo linguistiche, al mondo in cui viviamo oggi, dove per qualche ragione in Occidente pensiamo di aver già passato l'apocalisse, e che non possa essercene un'altra - oppure al contrario, dove siamo paralizzati mentre la catastrofe si realizza davanti a noi. No, se c'è una speranza sta nello scoprire, connettendosi a questa sgarruppata radio, che in realtà ci sono molte altre persone che hanno le nostre stesse domande, la nostra stessa rabbia, la nostra stessa ironia, e che stanno provando a creare e difendere dei territori fisici o digitali, degli spazi pubblici, dei santuari come li chiama Shoshana Zuboff, dove avere una discussione sul nostro mondo, dove trovare delle strategie di adattamento creative, infine dove dare alla luce ed allevare il nostro sé, fuori dall'alveare.*

Concept e regia **Ruggero Franceschini**

drammaturgia **Ruggero Franceschini** e **Sonia Antinori**

con le voci di **Alberto Baraghini, Angelo Callegarin, Paula Carrara, Claudia**

Gambino, Samantha Silvestri

sound design **I Fidanzati della Morte**

set design **Kinga Kolaczko**

foto **Tommaso Girardi**

creative developer **Michele Cremaschi**

tutor **Marcello Cualbu** e **Anna Maria Monteverdi**

con il supporto di **MALTE, Sineglossa**

un ringraziamento speciale a **Bifo** e **Frank Precotto**

Info e programma: <https://www.residenzedigitali.it/><https://www.residenzedigitali.it/>

Residenze Digitali nasce da un'idea del Centro di Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (L'arboreto – Teatro Dimora?La Corte Ospitale), l'Associazione ZONA K di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – Lavanderia a Vapore, C.U.R.A. – Centro Umbro Residenze Artistiche, il Centro di produzione di danza e arti performative Fuorimargine in Sardegna e l'Associazione Quarantasettezeroquattro (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale) di Gorizia.



EUGENIO MIRONE | Il cervello è la parte del nostro corpo più complessa e misteriosa. Il suo funzionamento è da secoli al centro dell'indagine dell'uomo che, per sete di conoscenza o semplice desiderio di comprendersi un po' meglio, aspira a svelarne i meccanismi più profondi. Da qualche tempo ormai tutto questo sembra più concreto, da quando cioè abbiamo imparato il linguaggio di cui il cervello si serve per tradurre in impulsi elettromagnetici tutto quanto ci coinvolge: pensieri, emozioni, sensazioni e capacità di immaginazione.

Dal semplice monitoraggio delle attività cerebrali attraverso un elettroencefalogramma, presto saremo in grado (e lo siamo già) di interagire con questi impulsi elettromagnetici. È di qualche mese fa la notizia della prima sperimentazione su un paziente umano di **Neuralink**, l'azienda del multimiliardario **Elon Musk** che punta a impiantare dei microchip nel cervello di persone con compromissioni neurologiche con l'obiettivo di far recuperare loro alcune facoltà biologiche ormai perdute, come il movimento di una mano. E per ora ci fermiamo qui.

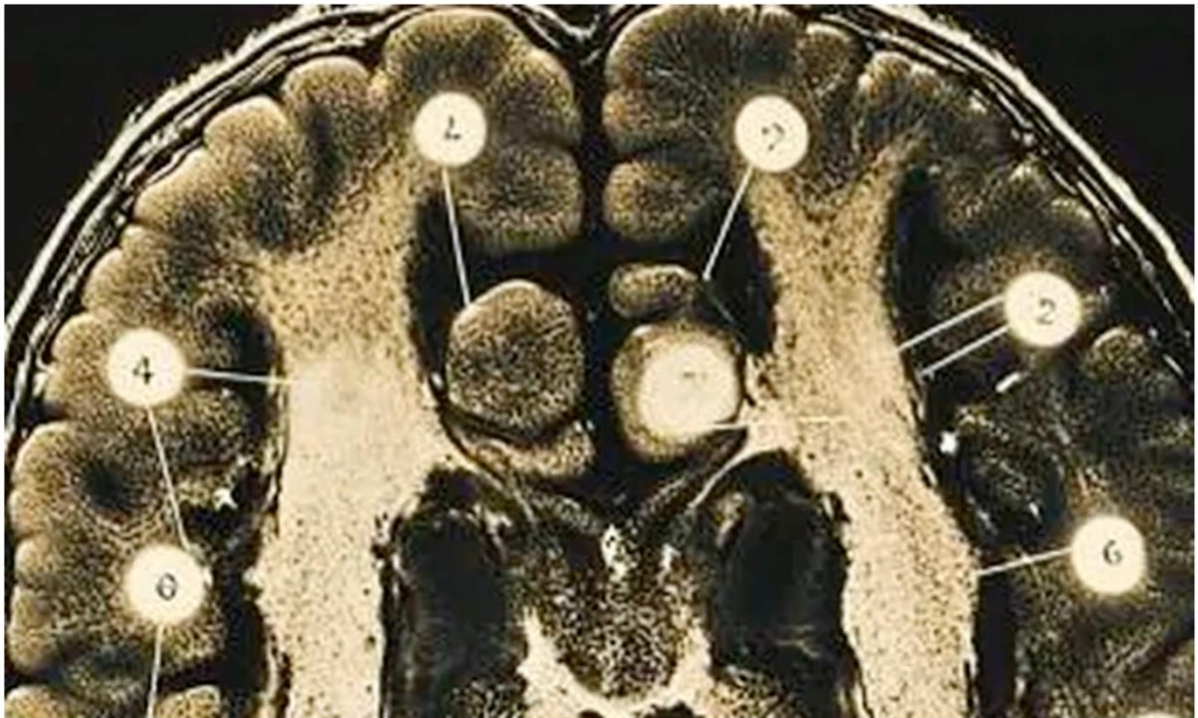
Al di là dei discorsi sul personaggio, che stando alle ultime vicende sembra esser destinato a diventare il primo co-presidente nella storia degli Stati Uniti d'America, ciò che meravaglia e mette un po' in soggezione è l'immensa frontiera di progresso di fronte alla quale ci troviamo. Se ancora siamo alle prese con le difficoltà di interazione dall'interno con il cervello, immaginare di invertire la direzione e quindi di poter inserire materiale inedito all'interno di esso, non costa nulla. O meglio costerà decine di milioni di dollari, ma l'interesse degli investitori è alle stelle.

<https://www.paneacquaculture.net/2024/11/23/settimana-delle-residenze-digitali-intervista-a-filippo-rosati-di-spazio-latente/>

Su questo ultimo punto si concentra **Spazio Latente**, il progetto su cui **Filippo Rosati** ha avuto modo di lavorare durante la sua residenza digitale e che verrà presentato al pubblico in occasione della **Settimana delle Residenze Digitali** in programma dal 28 novembre all'1 dicembre.

Spazio Latente immerge il pubblico in un teatro anatomico virtuale all'interno del quale sarà possibile assistere, tramite una diretta sulla piattaforma Twitch, a un'operazione chirurgica di inserimento di un dispositivo impiantabile nel cervello di P1, il personaggio che ha deciso di farsi "hackerare" e innestare memorie ed esperienze altrui, per recuperare una fiamma di vita nuova. Gli spettatori potranno decidere post-operazione se archiviare tutti i ricordi precedenti o se eliminarne qualcuno.

Ma oltre al semplice intrattenimento, *Spazio latente* funge anche da piattaforma per esplorare domande profonde sulla natura della coscienza, sull'identità e sulle implicazioni etiche delle neurotecnologie emergenti in un mondo in cui i confini tra digitale e organico sono sempre più sfumati.



Filippo Rosati è fondatore di **Umanesimo Artificiale**. Laureato in Marketing e Strategic Management presso l'Università Bocconi con Double Degree presso la Copenhagen Business School, negli ultimi dieci anni ha viaggiato in più di 30 Paesi, studiato e lavorato in campi diversi e culture diverse. Al termine di un'esperienza di tre anni a Singapore come manager di una agenzia creativa con Google come unico cliente, decide di rientrare in Italia per intraprendere un progetto di startup nel campo dell'Intelligenza Artificiale e – parallelamente – fondare Umanesimo Artificiale, un'associazione culturale che promuove il pensiero creativo-computazionale attraverso il canale delle arti digitali e dello spettacolo e sensibilizza verso una relazione fertile tra artisti e nuove tecnologie.

Umanesimo Artificiale lavora con tecnologie esponenziali in campo artistico e opera in tutto il mondo dall'Italia, con una rete di partner europei. È una realtà che nasce con l'intento di indagare cosa significa essere umani nell'era dell'intelligenza artificiale. Su questo tema e

sull'imminente presentazione al pubblico di *Spazio Latente* abbiamo avuto modo di confrontarci con Rosati.

Filippo, nella tua vita hai viaggiato molto e hai sperimentato diverse posizioni lavorative, come sei approdato a Umanesimo Artificiale?

È stato un processo organico. Il mio ambito è sempre stato abbastanza multidisciplinare. La mia formazione di base si è svolta nel campo del general marketing e successivamente mi sono specializzato a Copenaghen in quello che viene chiamato il neuromarketing, ovvero l'applicazione di *tools* neuroscientifici – come può essere l'elettroencefalogramma, la risonanza magnetica, le prime forme di Eye Tracking per l'online e quant'altro – al marketing. In seguito, nelle mie esperienze lavorative tra Parigi, Milano e Singapore mi sono sempre occupato anche della parte di ricerca. Lasciata l'Asia sono tornato in Italia e insieme ad altri due soci abbiamo avviato una start-up business nel campo dell'intelligenza artificiale.

Durante questa esperienza ho potuto continuare a indagare quelli che erano gli sviluppi dell'intelligenza artificiale anche da un punto di vista più speculativo. E quindi ho avuto l'occasione fin da subito, quando sono ritornato a Fano, di fondare, ufficialmente nel 2018, un'associazione culturale Umanesimo Artificiale. Al centro della ricerca abbiamo sempre posto l'essere umano: che cosa significa essere umano nell'era dell'intelligenza artificiale? È questa la domanda che ci ha guidato in tutti questi anni. È una domanda aperta, filosofica, a cui cerchiamo di dare una risposta attraverso il canale delle arti.

Quello che ci caratterizza non è tanto ciò che facciamo, perché possiamo fare cose completamente diverse, ma come lo facciamo, l'approccio all'indagine. Lavoriamo principalmente con quelle che si chiamano tecnologie esponenziali, ovvero quelle tecnologie che hanno una crescita continua, come, appunto, l'intelligenza artificiale. Abbiamo sviluppato mondi virtuali in CGI e in VR, creato musica con il live coding e, da un paio d'anni, stiamo indagando come le tecnologie stiano diventando sempre più vicine al corpo umano.



Filippo Rosati

Mai come in questo periodo la tecnologia ha raggiunto una potenza tale da permettersi di auto-apprendere e quindi di avvicinarsi sempre più al modo di pensare umano, ma allora non ha più senso forse parlare di "umanizzazione" dell'artificiale?

A mio parere il punto centrale da comprendere è che le macchine non arriveranno mai a eguagliare o replicare l'essere umano, soprattutto il cervello umano, di cui ancora faticiamo a comprendere il funzionamento. Il 90% del cervello, infatti, è inconscio e non siamo in grado di definire cos'è. Quindi, se non siamo

capaci di capire cos'è e come funziona, non siamo nemmeno in grado di replicarlo attraverso gli algoritmi. Più che l'uomo che diventa macchina o la macchina che diventa uomo, il nostro futuro si muove in direzione di una collaborazione, un processo di co-creazione con le intelligenze artificiali.

La questione dell'antropizzazione della macchina si lega a un discorso di empatia, lo si vede molto nei robot: perché hanno sembianze umane? Perché l'essere umano è cresciuto nei millenni con un'empatia nei confronti dei suoi simili.

Secondo me la cosa interessante è un'altra. Oggigiorno la potenza computazionale ha raggiunto un livello tale per cui adesso riesce a fare alcune cose meglio degli esseri umani: l'intelligenza artificiale ricorda molte più cose, riesce a fare dei ragionamenti molto più veloci. Questo accade perché possiede un livello di profondità che il nostro cervello non ha. In questo senso ritorna il quesito alla base della nostra ricerca.

Da un certo punto di vista le macchine stanno togliendo stabilità all'uomo, che si è identificato nella sua capacità di pensiero e di prendere decisioni. Ora esistono macchine che, sotto alcuni aspetti, riescono a fare queste cose meglio, è naturale chiedersi quale sia, allora, il ruolo dell'essere umano nella nostra società.

<https://www.paneacquaculture.net/2024/11/23/settimana-delle-residenze-digitali-intervista-a-filippo-rosati-di-spazio-latente/>



In tutto questo s’inserisce la quinta edizione di Residenze Digitali, alla quale partecipate con il progetto *Spazio Latente*, spiegaci un po’...

La nostra sede è a Fano, non distante da Pesaro che quest’anno è stata designata capitale italiana della cultura. Per questa occasione ci è stato affidato un progetto di dossier volto ad indagare il rapporto uomo-macchina da tre punti di vista: la tecnologia fuori dal corpo, che si lega all’ambito dei mondi virtuali e degli avatar; la tecnologia indossabile, si tratta ad esempio di *second skin* oppure di sensori indossabili che vengono applicati sul corpo; e, infine, la tecnologia impiantabile. Gradualmente ci siamo sempre più avvicinati al cervello e agli impianti neurali.

<https://www.paneacquaculture.net/2024/11/23/settimana-delle-residenze-digitali-intervista-a-filippo-rosati-di-spazio-latente/>

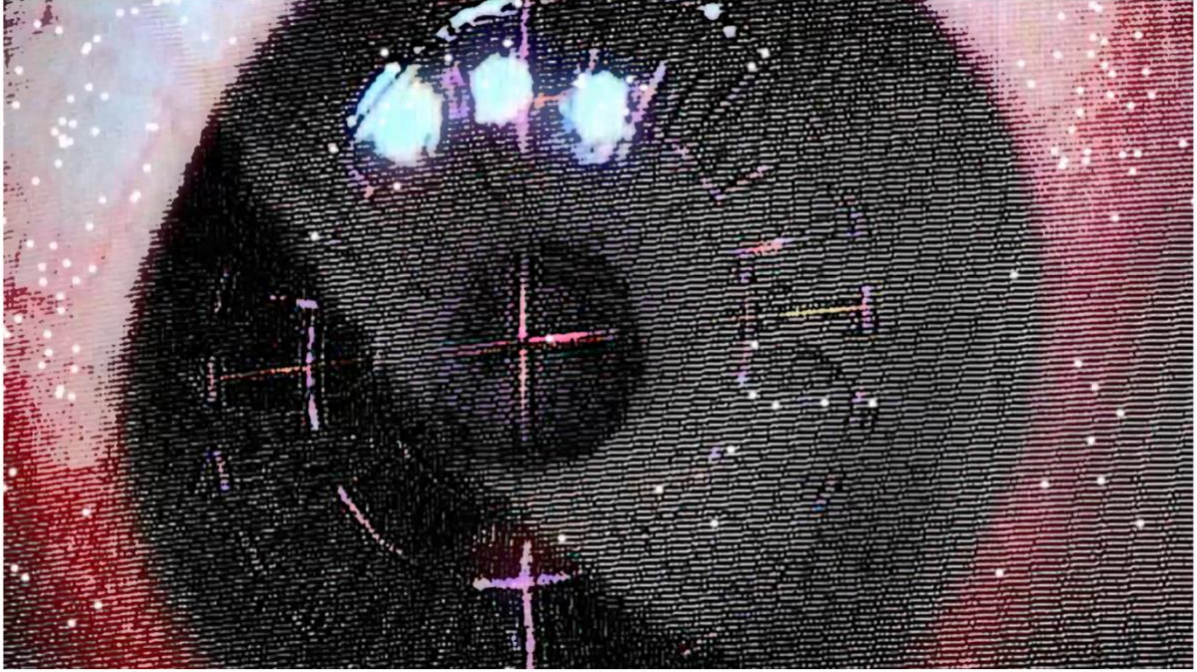
Già nella prima edizione avevamo partecipato al bando delle **Residenze Digitali**, abbiamo perciò deciso di applicare nuovamente per continuare la ricerca e ottenere nuovo budget. All'inizio il progetto si chiamava *Neuralink Theater*, poi abbiamo cambiato il nome in *Spazio Latente* perché volevo togliere il nome di un'azienda. Lo spazio latente è riferito all'intelligenza artificiale, ma può essere anche inteso come la nostra mente.

In futuro, fra 200, 300, 400 anni, ma magari anche fra 50 anni, quando tutti avremo la possibilità di inserire un *neuralink* o un impianto neurale all'interno del corpo o qualsiasi tipo di tecnologia nel cervello, in virtù di questa connessione tra cervello e macchina, cosa significherà essere umani e come cambierà il rapporto tra persone?

Come avviene tutto questo in scena?

Abbiamo creato un teatro anatomico in 3D su Unity dove si svolgerà un'operazione chirurgica su un paziente, un *metahuman* (un personaggio non in carne ossa per intenderci). L'idea è stata quella di riportare in chiave futuristica, attraverso l'utilizzo di robot, il teatro anatomico del XV e XVI secolo, dove avvennero i primi studi anatomici volti a comprendere come funzionava il corpo umano.

Senza svelare troppo, nella prima parte si avrà modo di conoscere il paziente che ha deciso di sottoporsi a questo intervento. Al pubblico, che avrà assistito all'operazione tramite la piattaforma Twitch, verrà data la possibilità di accedere al neuralink del paziente e di agire su di esso, cancellando vecchi ricordi o inserendo nuove memorie. Con un software verrà, dunque, a crearsi una nuova memoria che sarà impiantata all'interno del paziente. Alla fine è previsto un ultimo confronto con lui, come anche la possibilità per gli spettatori di dialogare e confrontarsi fra loro.



Quali sono state le sfide più grandi durante la residenza? È stato utile in questo senso il confronto con i tutor?

La sfida più grande è stata senz'altro trasformare l'idea in un progetto concreto e questo si collega fondamentalemente alle difficoltà di sviluppo tecnico che un lavoro del genere richiede.

La seconda sfida è stata anche quella di rendere performativo questo progetto. **Federica Patti** e **Laura Gemini** inizialmente avevano il timore che il risultato finale non sarebbe stata una performance vera e propria, anche se poi bisogna capire cosa significa performance. Per me, infatti, è sostanzialmente il momento in si mette in scena qualcosa creando interazione, in questo caso virtuale, con il pubblico.

Molto spesso le performance sono passive, quando uno va a teatro ad esempio non ha la possibilità di interagire; in questo caso invece c'è un'interazione. Quindi la sfida è stata rendere il progetto sostenibile, da un lato, a livello tecnico, dall'altro sul piano della performatività. Il confronto con i tutor è stato utile, soprattutto, in questo secondo ambito.

Quanto siamo distanti dal futuro in cui è ambientata la performance dove l'umanità ha perso completamente il controllo sugli algoritmi che ha sviluppato? Da come ne parli non sembra si tratti di se, ma di quando.

Stiamo parlando di tecnologie esponenziali, che quindi hanno una crescita continua nel tempo. Prendiamo l'esempio Neuralink che ha portato il tema sotto l'attenzione di tutti con la prima sperimentazione, di qualche mese fa, su di un paziente umano. Nel momento in cui il progetto di Musk s'impone come pioniere, si svilupperanno (e già c'erano e ci sono) altre aziende che opereranno nello stesso campo. Presto si raggiungerà un punto in cui queste tecnologie saranno sicure e ci consentiranno di migliorare le nostre vite non solo, come avviene ora, con il recupero di funzioni per persone con disabilità ma anche aumentando le capacità dei normodotati. Penso che dal giorno immediatamente successivo ci saranno file di milioni di persone che vorranno farsi installare questi dispositivi.

Se ci si riflette, siamo già dei cyborg, basti pensare all'utilizzo di protesi sempre più complesse o ai peacemaker. Elon Musk ha creato Neuralink con una visione: per lui arriveremo presto ad avere macchine talmente intelligenti che, se non ci evolveremo anche noi dal punto di vista biologico, scompariremo. Questa è la sua teoria, ma anche se non arriveremo fino a quel punto, sicuramente bisognerà oltrepassare il nostro limite biologico. Il punto è creare un sistema perché l'utilizzo di queste tecnologie non mini la sopravvivenza dell'uomo, come si cerca di fare con le armi nucleari ad esempio. Il problema

dell'intelligenza artificiale oggi è che ci sono poche persone che sanno come funzionano e quelle poche persone lavorano per Google, per OpenAI. All'interno dei governi, invece, non c'è nessuno che sa come funzionano, quindi non c'è nessuno che è in grado di governarle. Bisogna perciò accrescere la conoscenza perché solo conoscendo un fenomeno si è in grado eventualmente di limitarlo.

Questo lo abbiamo visto con i social network, per cui si era partiti in quarta per poi scoprire che comunque un loro utilizzo errato poteva essere molto dannoso. Dall'altro lato, però, bisogna fare dei ragionamenti sensati con una conoscenza alla base e lavorare in direzione di una regolamentazione senza limitare la ricerca scientifica.

teatrocritica

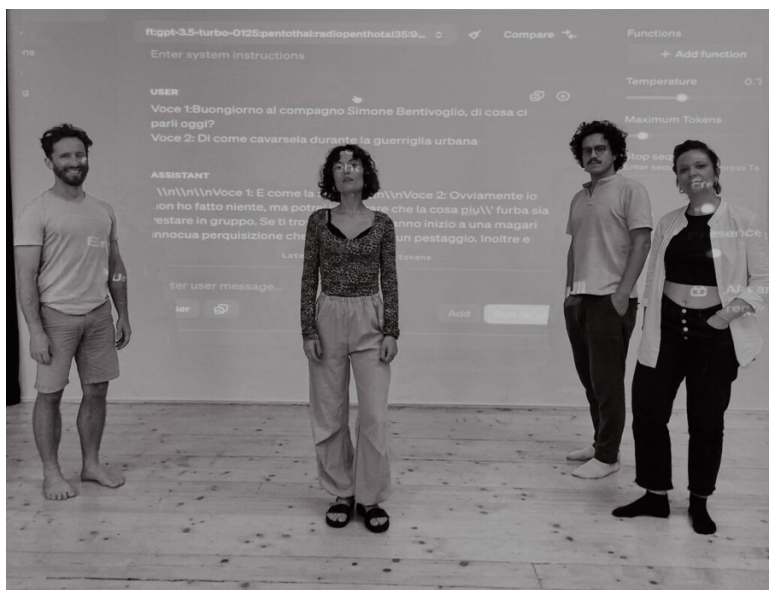
Home › Media partnership › Radio Pentothal alle Residenze Digitali. L'intelligenza artificiale e il siero della verità

Media partnership

Radio Pentothal alle Residenze Digitali. L'intelligenza artificiale e il siero della verità

di **Redazione** 20 Novembre 2024

In anteprima uno dei quattro progetti vincitori della quinta edizione del bando Residenze Digitali: Radio Pentothal di Ruggero Franceschini. Le performance digitali sviluppate nell'ambito del bando incontreranno il pubblico durante la consueta Settimana delle Residenze Digitali, in programma dal 28 novembre a 2 dicembre 2024. Articolo in media partnership.



Nell'epoca più estrema dell'infocrazia – protagoniste le vicende politiche mondiali e allo stesso tempo della percezione del valore che ha il singolo cittadino – la domanda che più ricorre nei dibattiti sul tema si sviluppa al proposito del valore che determina la veridicità di ciò che si comunica e rifiutare in corce ciò che sembra minare grandi convinzioni valoriali. Chi sa se la verità c'è nell'informazione? Questa domanda scava un solco tra il Novecento e il nuovo

millennio, ma i sintomi di tale frattura nascevano già lungo la seconda parte del secolo precedente anche nell'Italia della controcultura – culla della controinformazione – che passava attraverso le radio libere e la diffusione di una postura critica nei confronti del magma inaccessibile della notizia. Erano gli anni Settanta e in Italia era Bologna forse il luogo dove con maggiore forza tale esente atteggiamento si andava manifestando, sostenuto da un movimento universitario radicale e di magnifica vitalità artistica; in quegli stessi anni **Andrea Pazienza** interpretava proprio con la sua questa trasformazione nel tessuto sociale italiano, guardando verso l'Europa ma radicando il segno estetico a una peculiare aderenza al contesto.

A lui, a Bologna, alle radio libere della controinformazione è dedicato il progetto *Radio Pentothal*

Ruggero Franceschini, che alla formazione prettamente teatrale e al lavoro con i grandi artisti scena ha da anni affiancato la ricerca digitale e performativa, affrontando il tema centrale dell'utilizzo delle nuove tecnologie in processi artistici. A partire da una libreria di famiglia attiva a Bologna nel 1977, la cultura degli anni Settanta emerge all'interno del progetto per mezzo di una stazione radio interattiva che passa per il web e per le onde radio, i cui contenuti sono però guidati da un'intelligenza artificiale testuale (un LLM, Large Language Model) che riferisce il proprio output alle graphic novel di Paz o Max Capa, alle riflessioni di Bifo, ai contributi registrati di Radio Alice fino al manuale per mettere in piedi una radio clandestina, cioè a tutto quanto rimanda agli anni d'oro della creatività indipendente nella cultura italiana contemporanea.

Radio Pentothal prende il nome dal personaggio tra i più iconici dell'arte di Andrea Pazienza, perché "i personaggi di Paz, e Pentothal per primo – afferma Franceschini – sono dei bug del sistema. Non rientrano in facili schemi di contrapposte verità (appunto), ma hackerano le nostre certezze a cui ci aggrappiamo disperatamente in ogni contesto di crisi (sociale, energetica, climatica, il cui trailer abbiamo visto nel '77), e lo fanno con la strategia bachtiniana per eccellenza: l'ironia carnevalesca, la stessa di Radio Alice". Ecco dunque che emerge, nella figura del personaggio, l'elemento della maschera che nell'utilizzo dell'intelligenza artificiale, come già nella domanda iniziale: cosa c'è dietro e dentro le informazioni che riceviamo?

Il pubblico, che avrà acquistato un simbolico biglietto, potrà interagire a distanza con l'AI, attraverso istruzioni; Pentothal è un faro che illumina il 'siero della verità', con il quale il pubblico può entrare in contatto in due modi, come ancora Franceschini spiega: «Il primo è scrivere nella chat temporanea della diretta, che monitoriamo dalla quale possiamo prendere pezzi di testo, frasi, domande magari anche da re-introdurre come input nell'AI. Il secondo è una chiamata in diretta, per fornire il proprio punto di vista su una

questione trattata in un certo momento della diretta, per fare delle domande, per dimostrare il proprio dissenso o approvazione».

In un progetto dunque che cerca di mettere in discussione l'antico e rappresentativo slogan

“L’immaginazione al potere”, rivelando come l’immaginazione sia bagaglio di ognuno e quindi depriverebbe lo stesso potere della propria essenza, Radio Pentothal è considerato dall’autore modo di resistere alle costrizioni del capitalismo della sorveglianza e «un tentativo performativo spiegare – senza spiegare – l’attuale situazione di post-verità nella quale ci troviamo, dove grandi dispositivi di sorveglianza e all’AI siamo ormai estremamente vulnerabili alla riprogrammazione dei nostri comportamenti da parte di multinazionali, stati, o gruppi d’interesse». E se fossimo noi, conclusione, incaricati di comporre le informazioni per qualcun altro? Quale verità finiremmo a diffondere?

Redazione

Info e programma: <https://www.residenzedigitali.it/https://www.residenzedigitali.it/>

Residenze Digitali nasce da un’idea del Centro di Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt), in partenariato con l’Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (L’arboreto – Teatro Dimora | La Corte Ospitale), l’Associazione K di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – Lavanderia a Vapore, C.U.R.A. – Centro Umbro Residenze Artistiche, il Centro di produzione di danza e arti performative Fuorimargine in Sarc e l’Associazione Quarantasettezeroquattro (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale) di Gorizia.

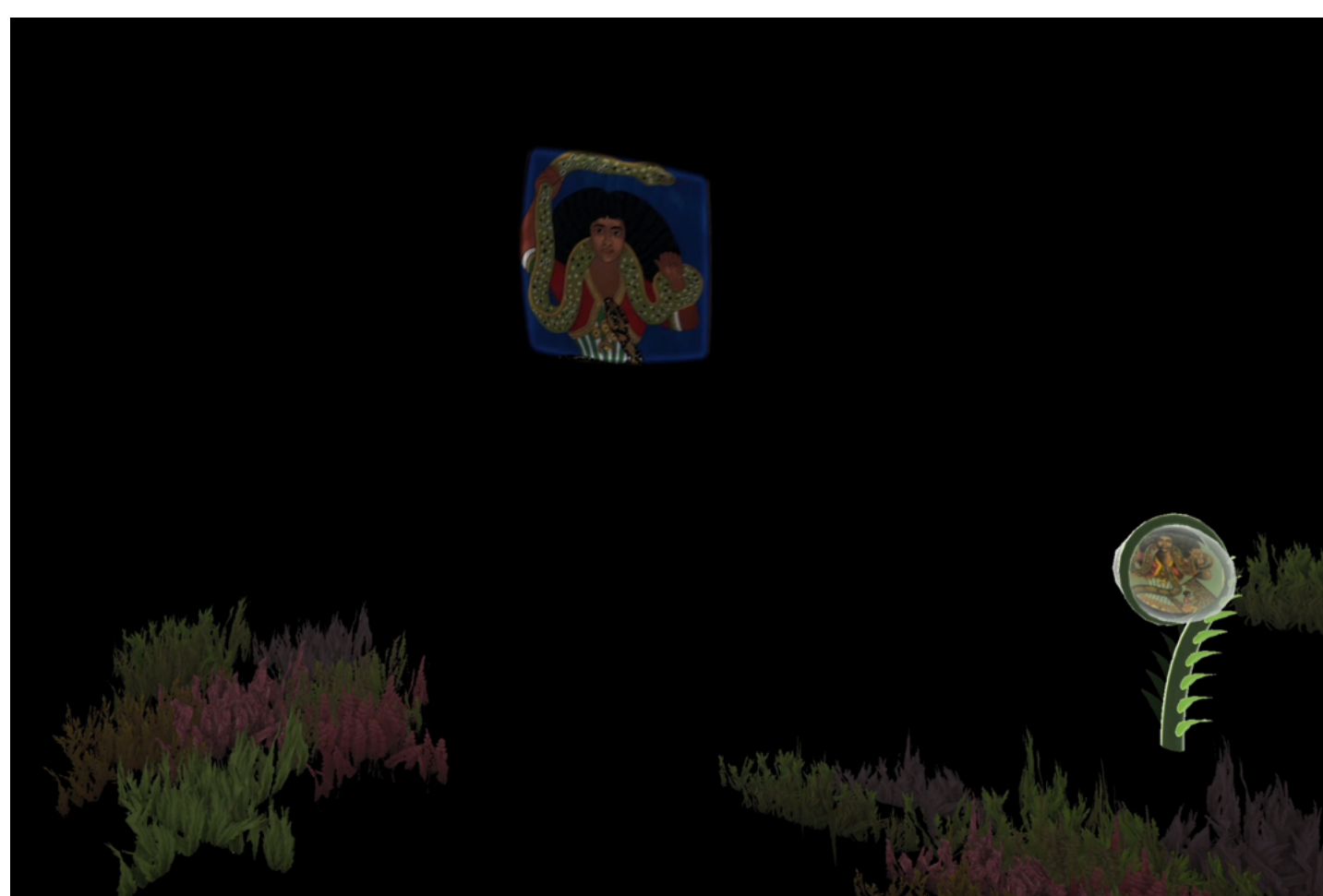
Gestisci consenso

**Torna la Settimana
delle Residenze Digitali.
4 progetti artistici
pensati per lo spazio digitale,
fruibili online**

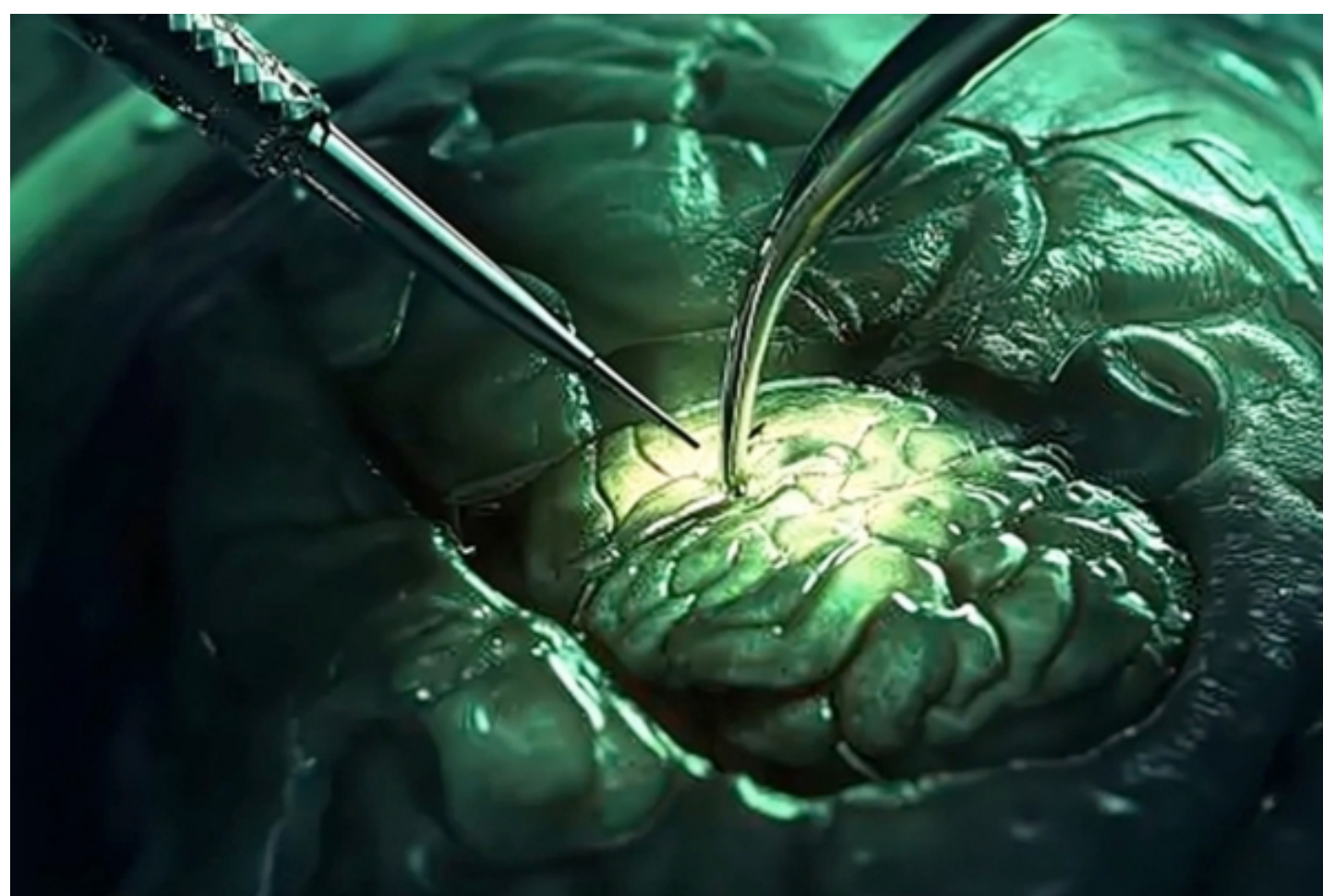


Dal 28 novembre al 1 dicembre 2024

Da giovedì 28 novembre a domenica 1 dicembre torna la **Settimana delle Residenze Digitali**. 4 progetti artistici pensati per lo spazio digitale, **fruibili online, direttamente da casa, al prezzo di 3€ a biglietto: *Non Player Human*** del danzatore **Simone Arganini** e del designer digitale **Rocco Punghellini**, una performance interattiva su Twitch che, attraverso la figura del "Non-Playable-Character", porta in scena le tensioni esistenziali dell'essere umano; **Radio Pentothal**, dell'attore e regista **Ruggero Franceschini**, è una radio ispirata dal personaggio di Andrea Pazienza e dalla storica Radio Alice, i cui contenuti sono generati da un programma di intelligenza artificiale addestrata con materiali della controcultura anni '70; **Spazio latente** di **Filippo Rosati**, fondatore di **Umanesimo Artificiale**, è un'esperienza immersiva che porta il pubblico in un teatro anatomico virtuale dove l'innesto di un impianto cerebrale consentirà la modifica da parte del pubblico delle memorie del paziente; **Metabolo II: Orynthia** di **Valerie Tameu** è un rituale cyber-magico, in cui il movimento del corpo umano, quello di un biota acquatico e un software di intelligenza artificiale collaborano per dare vita a una figura ispirata alla leggenda della *Mami Wata*, divinità acquatica dell'Africa occidentale ed equatoriale.



Residenze Digitali nasce da un'idea del Centro di Residenza della Toscana (**Armunia – CapoTrave/Kilowatt**), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali **AMAT**, il Centro di Residenza Emilia-Romagna (**L'arboreto – Teatro Dimora | La Corte Ospitale**), l'**Associazione ZONA K** di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – **Lavanderia a Vapore**, **C.U.R.A. – Centro Umbro Residenze Artistiche**, il Centro di produzione di danza e arti performative **Fuorimargine**, in Sardegna, e l'**Associazione Quarantasettezeroquattro** di Gorizia.



Informazioni

Biglietti a € 3,00 su www.liveticket.it/residenzedigitali

0575 733063 – info@kilowattfestival.it

Sito internet: www.residenzedigitali.it

Immagini

- Metanolo II, Orynthia di Valerie Tameu
- Spazio Latente di Filippo Rosati

https://www.radiopopolare.it/puntata/?ep=popolare-cult/cult_26_11_2024_12_00



LA RADIO | ASCOLTA | PALINSESTO | TRASMISSIONI | PODCAST | APPROFONDIMENTI | PARTNER |  [Sostienici](#)



 **Cult**

CULT | 26 NOVEMBRE 2024

Cult di martedì 26/11/2024

A CURA DI: IRA RUBINI

Oggi a Cult: Massimiliano Loizzi in "L'opera da 4 soldi" al Teatro della Cooperativa; Lucia Franchi sulle Residenze Digitali 2024 a cura di Capotrave; Tommaso Vitale sulla 7ª edizione del Festival About a City - Migrant City a Fondazione Feltrinelli; la rubrica ExtraCult a cura di Chawky Senouci...



teatrocritica

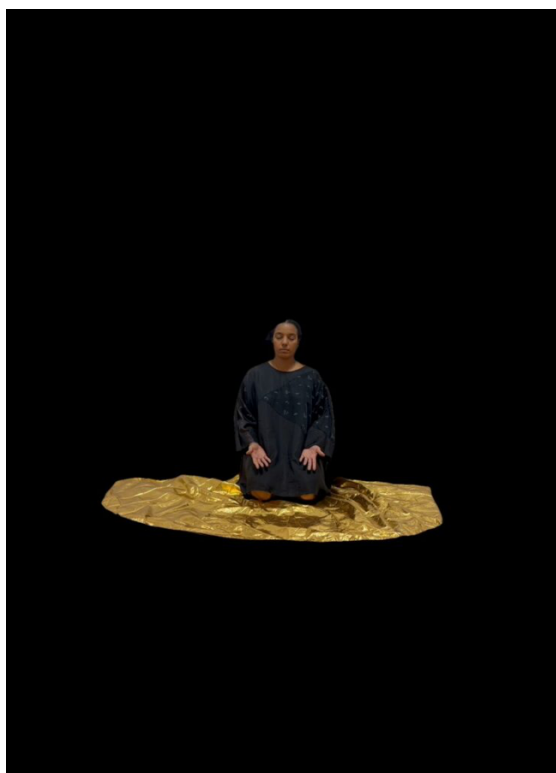
Home › Media partnership › Metabolo II: Orynthia alle Residenze Digitali. Un rituale cyber magico

Media partnership

Metabolo II: Orynthia alle Residenze Digitali. Un rituale cyber magico

di Redazione 27 Novembre 2024

In anteprima uno dei quattro progetti vincitori della quinta edizione del bando Residenze Digitali: Metabolo II: Orynthia di Valerie Tameu. Le performance sviluppate nell'ambito del bando incontreranno il pubblico durante la consueta Settimana delle Residenze Digitali, in programma dal 28 novembre al 1 dicembre 2024. Articolo in media partnership.



Uno spazio nero, profondità metamorfica e fluidità all'interno della quale immagini ancestrali scivolano su corporeità digitali attraverso suoni e danza in un luogo dove mito e tecnologia contribuiscono a creare narrazioni alternative. *Metabolo II: Orynthia* è una delle restituzioni della **Settimana delle Residenze Digitali 2024**, call nata durante il periodo pandemico che supporta artiste e artisti nell'esplorazione dello spazio performativo digitale che è arrivata a colmare un vuoto creativo che tuttora genera interesse e dibattito soprattutto all'estero.

Valerie Tameu, autrice e performer laureata in danza presso l'Università di Torino e con radici discendenti camerunensi, traccia in questo progetto una genealogia di riferimento grazie allo studio di movimenti estetici quali il Black Quantum Futurism e l'Africanfuturism, fortemente «radicata nelle esperienze africane fondendo cultura, storia e mitologia con la tecnologia per immaginare futuri

presenti alternativi». Fonte primaria di ispirazione è il mito della divinità acquatica Mami Wata, declinata in una maniera fortemente contemporanea, dal carattere ibrido e sperimentale.

«Questa figura – racconta – rappresenta la fluidità, sia identitaria che mitologica, apparendo come uomo, donna o sirena. Simboleggia la potenza e la mostruosità dell'oceano, ma anche la paura

dell'autonomia femminile. La mia esperienza familiare camerunense mi ha mostrato come una divinità possa frammentarsi e ricostruirsi in base al contesto umano che la incontra, mantenere però una matrice culturale e storica». La capacità di Mami Wata di «evolversi con i tempi, incorporando nuove paure e desideri, quelle legate all'agency femminile» viene poi messa in relazione alla tematica della disuguaglianza ambientale e alle «strutture di potere ereditate dal colonialismo, presenti non solo nelle percezioni del cambiamento climatico, ma anche nelle rotte marittime che perpetuano divisioni storiche e logiche coloniali».

In quello che definisce come un "rituale cyber-magico" Tameu condurrà gli spettatori in un percorso articolato, partendo da un foyer digitale in realtà virtuale, dove l'audience potrà esplorare vari elementi (da brevi frammenti di video all'ascolto di una voce guida), per poi approdare a una diretta su Twitch, all'interno della quale la performer guiderà una pratica collettiva live, suonando direttamente nell'acqua e attivando così particolari sensori. I suoni prodotti durante la performance, progettati dal sound artist **Michele Mandrelli**, contribuiranno a rendere l'esperienza immersiva, mai uguale ma sempre in perenne trasformazione.



«La danza – prosegue – curiosamente, appare solo alla fine della performance. È elaborata da uno scheletro digitale che ho scelto di trattare con un tocco ironico, quasi fosse una manifestazione metafisica di una divinità digitale, risultando volutamente come un surrogato stravagante».

L'intelligenza artificiale, sviluppata e implementata da **Michele Cremaschi**, darà vita a una coreografia digitale, programmata per selezionare i movimenti dello scheletro digitale basandosi su una varietà di passi di danze folkloriche e contemporanee, suggestione interessante arrivata da Federica Patti, una delle tutor del progetto. «Questo approccio mira a enfatizzare il carattere sperimentale della performance, specificità sostenuta anche dal tutor Marcello Cualbu, che mi ha insegnato a visualizzare il lavoro con le tecnologie come un continuo processo di relazione con i rapidi cambiamenti che le contraddistinguono».

La visione di Valerie Tameu i
Metabolo II: Orynthia, pur
ispirandosi alla speculazione
fantascientifica, pur giocando
gradienti di colori, pixel, AI
coaching e sonorizzazioni
elettroniche, «resta sempre
saldamente ancorata alle re
sociali e ambientali
contemporanee, perché è m
facile ridurre tutto alla prom
di visioni pacificate, molto l
dal mio pensiero sul present

«Credo che la pratica artistica sia uno strumento potentissimo per superare la linearità del per
disciplinare e per intrecciare diversi piani di significato in modi inaspettati. Per me, spiritualità,
creatività e desiderio sono strettamente legate alla consapevolezza di essere connessi gli uni
altri e al pianeta. Questa connessione può ispirare scelte più consapevoli e sostenibili riguardo
modo in cui utilizziamo le tecnologie, trasformandole in strumenti che amplificano la nostra re
con il mondo, anziché ridurla».

Redazione

Info e programma: <https://www.residenzedigitali.it/https://www.residenzedigitali.it/>

Residenze Digitali nasce da un'idea del Centro di Residenza della Toscana (Armunia –
CapoTrave/Kilowatt), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT, il C
di Residenza Emilia-Romagna (L'arboreto – Teatro Dimora | La Corte Ospitale), l'Associazione
K di Milano, Fondazione Piemonte dal Vivo – Lavanderia a Vapore, C.U.R.A. – Centro Umbro
Residenze Artistiche, il Centro di produzione di danza e arti performative Fuorimargine in Sarc
e l'Associazione Quarantasettezeroquattro (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale) di
Gorizia.

Gestisci consenso



LA RADIO | ASCOLTA | PALINSESTO | TRASMISSIONI | PODCAST | APPROFONDIMENTI | PARTNER |  [Sostienici](#)



 **Cult**

CULT | 28 NOVEMBRE 2024

Cult di giovedì 28/11/2024

A CURA DI: IRA RUBINI

Oggi a Cult: alle Residenze Digitali 2024 curate da Capotrave ci sono Valerie Tameu con "Methabolo II: Orynthia" e Ruggero Franceschini con "Radio Pentothal"; Gabriele Salvatores presenta all'Anteo Palazzo del Cinema il suo nuovo film "Napoli - New York"; Riccardo Chailly dirige "La forza del destino" di G. Verdi, che inaugura il prossimo 7 dicembre la stagione lirica del Teatro alla Scala; la rubrica di lirica a cura di Giovanni Chiodi...



<https://www.lenottole.com/2024/12/04/residenze-digitali-2024/>



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo

LE NOTTOLE DI MINERVA

Rivista di critica teatrale universitaria

[Recensioni](#) [Reportage](#) [Residenze didattiche](#) [Incontri](#) [Diagonali](#) [In volo](#)



Residenze digitali 2024: i progetti artistici vincitori

DI NINA AMBROSI DICEMBRE 4, 2024

RECENSIONI

LASCIA UN COMMENTO

Dal **28 novembre al 1 dicembre**, in scena, su ogni dispositivo digitale, i quattro progetti artistici vincitori del **Bando delle Residenze Digitali**, proposto dal **Centro di residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt)**.

L'obiettivo è quello di investire su progetti artistici che nascano direttamente nel web e in esso si sviluppino, prevedendo modalità interattive con le quali relazionarsi ad uno spettatore online.

Residenze Digitali è un progetto nato nel 2020, da un'idea del **Centro di residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt)** ma realizzato in sinergia con l'**Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT**, il **Centro di residenza Emilia-Romagna (L'arboreto – Teatro Dimora | La Corte Ospitale)**, l'**Associazione ZONA K** di Milano, **Fondazione Piemonte dal Vivo – Lavanderia a Vapore, C.U.R.A. – Centro Umbro Residenze Artistiche** (La Mama Umbria Umbria International – Gestioni Cinematografiche e Teatrali/ZUT – Centro Teatrale Umbro – Micro Teatro Terra Marique – Indisciplinarte), il Centro di produzione di danza e arti performative **Fuorimargine** di Cagliari e l'**Associazione Quarantasettezeroquattro (In\Visible Cities – Festival urbano multimediale)** di Gorizia.

Durante i mesi nei quali vengono sviluppati i progetti vincitori del bando annuale, gli artisti ricevono un sostegno economico per la creazione e vengono affiancati dal tutoraggio di Marcello Cualbu, Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi e Federica Patti, esperti in creazione digitale. Il progetto prevede infine una restituzione online per il pubblico, la quale si svolge a novembre, in un evento chiamato "**La settimana delle Residenze Digitali**" che prende vita sulla piattaforma Twitch.

Nell'edizione 2024, si è parlato di etica, di spiritualità e di percezioni sensoriali nell'epoca del digitale, ma anche di infocrazia, di controllo e di libero arbitrio, fondendo i linguaggi del teatro e della performance con quelli dell'intelligenza artificiale.

Di seguito una panoramica dei quattro progetti vincitori di questa edizione:

SPAZIO LATENTE, ovvero l'etica

Spazio Latente, il progetto di **Filippo Rosati**, vuole essere una riflessione sull'etica che da sempre impone dei limiti al progresso scientifico. L'esperienza si svolge in un «teatro anatomico virtuale», dove il pubblico assiste all'innesto di un impianto cerebrale su P1, un'entità digitale con sembianze umanoidi. A chi assiste viene chiesto di prendere parte attiva all'operazione, scegliendo quali ricordi cancellare dalla memoria del paziente e quali creare ex novo per inserirli. Prima di compiere queste scelte il pubblico ha la possibilità di interagire con P1 tramite la chat di Twitch, finendo per porgli quelle domande che solitamente si pongono alle AI per indagare il loro grado di "umanizzazione" e verificare se provano sentimenti ed emozioni.

La performance gioca su due livelli: da un lato il bisogno dell'uomo di proiettare sulla tecnologia una qualche sorta di "umanità", dall'altro – dando un aspetto antropomorfo all'entità digitale – risveglia il timore dell'essere umano di essere lesa dalla scienza. L'idea di un microchip cerebrale, seppure utopica, non appare più irrealizzabile e solleva complesse questioni etiche. Proprio su questa indagine, ossia che cosa significhi essere umani nell'era dell'intelligenza artificiale, si fonda **Umanesimo Artificiale**, l'associazione creata da Filippo Rosati. La risposta emerge limpida e prevedibile: l'uomo avrà sempre bisogno del sentimento per sconfiggere la paura di un mondo sempre più artificiale.

METABOLO II: ORINTHYA, ovvero la sensorialità

Lo spazio digitale è uno spazio atipico, in quanto solitamente vengono attivati solo due dei cinque sensi: udito e vista. *Metabolo II: Orynthia* di **Valerie Tameu**, cerca un modo per coinvolgerli tutti creando una performance che fonde il digitale con la ritualità neo-pagana. Il punto di partenza è l'acqua e la leggendaria figura di *Mami Wata*, divinità acquatica mutaforma dell'Africa occidentale ed equatoriale. L'esperienza inizia in uno spazio creato con la realtà virtuale, dove il pubblico può interagire con diversi elementi: frammenti di video, suggestioni visive e l'ascolto di una voce guida. Successivamente si apre una diretta Twitch in cui Valerie Tameu conduce una pratica rituale collettiva, in cui viene chiesto agli spettatori di interagire con oggetti reali: come un bicchiere d'acqua, un bastoncino di incenso, un foglio di carta. In sottofondo, i suoni dell'acqua si intrecciano con le composizioni del sound artist **Michele Mandrelli**, avvolgendo l'ambiente e amplificando l'immersività dell'esperienza. Alla fine l'intelligenza artificiale dà vita a una coreografia digitale, danzata dalla figura stilizzata di una donna, con movimenti tipici delle danze folkloriche e contemporanee.

Un ritorno alle origini, a un'epoca in cui il digitale era del tutto inimmaginabile, per contrastare ancora una volta uno spazio percepito come freddo, asettico, in cui la scienza sovrasta lo spirito e l'umano. Ma la rete permette anche di raggiungere chi è lontano e lo spazio virtuale diventa spazio condivisibile da tutti, luogo metafisico che racchiude e protegge chi cerca un rifugio. Eppure, il problema persiste: l'ambiente virtuale, per quanto inclusivo, rimane distante dalla concretezza del mondo reale. Il coinvolgimento che offre non potrà mai uguagliare la profondità e l'intensità delle esperienze vissute "in presenza".

RADIO PENTOTHAL, ovvero l'infocrazia

Radio Pentothal è una stazione radio i cui contenuti vengono generati da un programma di intelligenza artificiale, istruita con le graphic novel di Paz e Max Capa, le riflessioni di Bifo, i frammenti di registrazione di Radio Alice. La performance, di **Ruggero Franceschini**, avviene tramite Zoom, dove gli spettatori sono invitati a intervenire scrivendo nella chat o attivando il microfono e discutendo con l'AI, che appare come una serie di dati proiettati su un muro. A dare voce all'intelligenza artificiale sono quattro attori che si alternano nelle interviste e nelle discussioni, rispondendo con commenti schietti ed eccentrici. Un meccanismo intricato, che non ha avuto la giusta introduzione e ha richiesto del tempo per essere compreso dal pubblico.

Ruggero Franceschini ha dato in pasto all'AI la controcultura degli anni Settanta e ne è uscito un ossimoro interessante: un automa che parla di libertà. Perché l'intelligenza artificiale è malleabile e suggestionabile al punto da riuscire ad interpretare la voce delle radio libere. Allora, non si può far altro che chiedersi: cosa c'è dietro le informazioni che riceviamo?

NON PLAYER HUMAN, ovvero il libero arbitrio

Non Player Human, la performance del danzatore **Simone Arganini** e del designer digitale **Rocco Punghellini**, utilizza la figura del “non-playable character” (NPC) per esplorare il tema del libero arbitrio. Questa metafora, ormai parte del linguaggio comune, diventa un pretesto per indagare le dinamiche relazionali e di potere che definiscono i rapporti umani.

Nei videogiochi, gli NPC sono personaggi controllati direttamente dal giocatore, che prende decisioni per loro e li guida nella scoperta dell’universo virtuale. Oggi, questa immagine viene spesso associata ai creator che ripropongono il format “nella vita reale”, e lasciano che i propri follower decidano per loro quali azioni intraprendere nel quotidiano: cosa mangiare, cosa indossare o quali attività svolgere. Quella che un tempo era una suggestione tipica di universi distopici alla *Black Mirror* sembra essere diventata realtà.

Il lavoro di Arganini e Punghellini riflette sull’ambiguità di questo “gioco” apparentemente innocente. Durante una diretta su Twitch, è il pubblico a determinare in tempo reale le azioni che **Filippo Arganini**, deve compiere, influenzando l’andamento della performance. Un lavoro che affronta un tema cult ma con una prospettiva piuttosto ordinaria, una prova attoriale e una drammaturgia cariche di emozione ma che non aggiungono nulla alla percezione comune del tema.

Quello delle *Residenze Digitali* è un progetto che vuole dimostrare come il teatro possa trovare una sua dimensione anche nello spazio digitale, affrontando un tema controverso e dibattuto. L’approccio scelto è pertanto cauto e intelligente: gli obiettivi sono semplici ma strategici, come il coinvolgimento attivo del pubblico e il rispetto del limite di operare esclusivamente nello spazio virtuale. Punta sicuramente a valorizzare le peculiarità del digitale, prevenendo la creazione di prodotti ibridi che rischiano di disperdere l’identità tra il virtuale e il reale.

Il problema però non scompare: è questo ancora Teatro?

Il pubblico è presente, i performer quasi sempre – anche se non sempre in carne ed ossa. Uno spazio condiviso esiste, così come l’intelletto umano che dà origine all’impulso creativo.

Il “qui e ora” viene preservato dando agli spettatori la possibilità di intervenire, con l’unica imprevedibilità rappresentata da eventuali problemi di connessione.

Ma la presenza? Fino a che punto siamo disposti a sacrificare la nostra materialità, prima di decretare che quello a cui stiamo assistendo non è più Teatro?

<https://radiosound24.it/podcast/politica-e-dintorni/>





APPROFONDIMENTI

Attraversare lo specchio. Un resoconto da Residenze Digitali 2024

di Francesca Lupo, Maura De Benedetto

10 Dicembre 2024

Dopo aver intervistato Lucia Franchi (direttrice artistica, insieme a Luca Ricci, di Capotrave/Kilowatt, curatrice di Residenze Digitali) e i protagonisti delle quattro residenze che hanno abitato gli spazi liminali tra teatro e streaming di quest'ultima edizione di Residenze Digitali, abbiamo visionato gli spettacoli, ci siamo posti delle domande e ne sono risultate quattro brevi impressioni. I lavori sono ancora in uno stato di studio, ma già s'intravedono traiettorie che più che poetiche spesso sono politiche, sociali, pragmatiche. Residenze Digitali è un progetto che non cerca di spostare il teatro dalle sue sale, ma è un tentativo di decifrare i nuovi linguaggi del performativo attraverso la rete e le professionalità che da anni interagiscono col mondo teatrale italiano. Secondo i dati forniti da Twitch in media nei canali italiani si sono visti 66.677 utenti collegati simultaneamente. Forse non molti sanno che anche i numeri del teatro sono in crescita. Il crescente bisogno di una performatività che non sia solo relegata allo scorrere annoiato di foto e video a bassa risoluzione, è ormai evidente a chiunque voglia riconoscerlo.

Spazio latente di Filippo Rosati (Umanesimo Artificiale)

L'avvio della diretta Twitch di Umanesimo Artificiale per *Spazio Latente* ci disconnette dalla realtà, l'impatto è forte e disturbante, sembra paradossale trovarsi faccia a faccia con un drone all'interno di uno schermo. Il velivolo inizia a muoversi, producendo quel rumore fastidioso e invadente che siamo abituati ad ascoltare quando lo vediamo volare e attorniarci nel mondo reale. A un tratto siamo all'interno del grande occhio, nel cervello di P1: riviviamo i suoi ricordi, immagini a contorni sfocati, flash su alcuni dei momenti che hanno impattato sulla sua vita. P1 si presenta, ci parla della scelta di sottoporsi a un intervento di hackeraggio del cervello per operare sulle sue memorie e apre un momento di confronto. L'istinto umano fa scatenare nella chat le prime domande più impellenti sul senso di paura e poi i dubbi più intricati sull'identità e sulla natura della coscienza. Complessi problemi di etica sembrano trovare risposte velocissime, chiare, ci riconducono a spiegazioni lineari in un meccanismo di relativizzazione della vita umana. Le interazioni con P1 ci spingono in una riflessione sulla natura inevitabilmente caotica della nostra condizione e sui confini labili tra io e l'altro, tra la nostra essenza iniziale e i gesti e i momenti che hanno contaminato quest'ultima, incidendo in modo irreversibile sulla nostra identità.

Il teatro anatomico progettato da Umanesimo Artificiale è una sala operatoria insolita; al centro una poltrona, P1 ha la testa appoggiata allo schienale della sedia, è sveglio, sembra totalmente cosciente, assiste all'operazione impassibile, sbattendo di tanto in tanto le ciglia color ghiaccio. Intorno a lui svariati macchinari in movimento, che con gesti decisi, puliti, netti operano sulla sua "scheda di memoria". Poi il via al processo di resettaggio del cervello di P1, le parole in chat diventano armi, prompt, semplici comandi per rimuovere irreversibilmente vecchie immagini e memorie, innestandone di nuove. Seduti sulla poltrona di casa nostra, davanti allo schermo, ci troviamo ad arredare il sistema neurale di P1, scegliamo cosa buttare via, cosa spostare e cosa aggiungere. Finita la procedura di resettaggio, gli occhi indecifrabili e a tratti robotici di P1 ci interrogano sull'esperienza: ci sentiamo complici o spettatori? L'impatto continua a essere forte e disorientante: senso di potere e distacco si mischiano a sensazioni di paura, accortezze ed empatia. *Spazio Latente* ci spinge dentro una riflessione sul confine sfumato tra dimensione organica e digitale. È davvero necessario che l'altro sia al comando delle nostre sinapsi per incidere sui nostri ricordi? Siamo davvero padroni di scegliere quali eventi far intercedere sulla nostra vita? Quanto questo teatro anatomico differisce dalla dimensione caotica della vita reale?

Non Player Human di Simone Arganini, Rocco Punghellini

In diretta su Twitch, un Non Playable Character (quelli con cui nei videogiochi non puoi giocare, i personaggi controllati dal computer) in carne e ossa si annoia sul divano. Magari invece sta pensando. O forse si sta riposando. Ma tanto decide tutto il pubblico, quindi di certo sdraiato a pancia all'aria per un'ora di spettacolo, a tutto schermo sul computer, non ci può stare. Si potrebbe affacciare dalla finestra, così da capire dove si trova; chissà dove si sta svolgendo la performance. Ma niente, la democrazia vige sullo strumento di potere che il pubblico possiede: nella chat della live si vota quale delle tre o più azioni che vengono offerte dai creatori far compiere a questo sconosciuto. Il pubblico di sabato 30 dicembre decide che è meglio che si faccia una doccia, per svegliarsi un po', per essere più produttivo. Scorre un brivido, la possibilità che il pubblico (davvero) possa incidere sulla noia, sull'intrattenimento, sul carattere dello spettacolo. Riuscirà a fare un buon lavoro? Giocano tutti, anzi: giochiamo tutti, portandolo da una parte all'altra della casa. Doccia calda o fredda, vestiti da Ken (il tipo di Barbie) o da tennista vecchio stile? La maggior parte dei nostri nickname non corrisponde al nome di battesimo, così ci prendiamo pure la libertà di fare apprezzamenti sul giovane corpo del burattino.

Eppure ci sono quei guizzi che, se si sta ben attenti, ci fanno intuire che non è esattamente tutto sotto il nostro controllo: il tetto in legno e il vestiario, che sembrano tradire un gusto, le emozioni, quelle vere, del proprietario di casa. Si prende gioco di noi, mentre finge di rasarsi i capelli a zero: in realtà piovono ciocche di parrucche. Tiene troppo ai suoi ricci. E il suo desiderio più grande è forse davvero quello di esprimersi nella danza finale, costretto nel salotto che comunica con la cucina, tra il divano e il tavolo, nei pantaloni e nella giacca jeans da Ken, costretto nel nostro sguardo da casa, nell'inquadratura ravvicinata. E non è dimenticabile il suo di sguardo, quando si rivolge all'obiettivo e in silenzio si vede scorrere l'io dei suoi pensieri nei sottotitoli, mentre provi a cogliere quel corruciarsi di sopracciglia quasi invisibile. È passata un'ora ma sembra una giornata. Siamo stanchi perché è come se ogni azione che abbiamo deciso l'avessimo portata avanti noi. Nel beffardo e arguto ritmo di questo piccolo videogioco mi chiedo: ma lo vogliamo davvero il controllo?

***Radio Pentothal* di Ruggero Franceschini**

È difficile capire attraverso quali frequenze ascoltiamo Radio Pentothal. Nel fuori onda sentiamo suoni e testimonianze dall'ote bolognesi degli anni Settanta, mentre luci rosse e un'atmosfera precaria ed elettrica invade lo schermo; si contano poche teste ma ti sembra comunque un alveare. Un luogo che nell'immaginario dovrebbe (o avrebbe dovuto) fare la storia, nel senso proprio di cambiarla. (Ascolto da via Mascarella le testimonianze delle reazioni alla morte di Lorusso, io mi trovo proprio nel sito archeologico, nel luogo della memoria). Ma si va in onda in questo strano 1977-2024. Il quartier generale è in diretta su Zoom, tre telecamere: una inquadra un lato della stanza in cui è proiettato lo schermo di un computer, la seconda ha l'aria di seguire la regia, mentre la terza è quella principale, che invade i dispositivi di tutti gli spettatori. A mezzo busto, vediamo alternarsi i presentatori e gli ospiti del programma, che si chiamano con nickname-nomi di battaglia che ricordano tutta l'aura di quel periodo, dei suoi artisti, dei suoi fuochi, di quella che era ancora un'alternativa.

Ma su Radio Pentothal non c'è niente di serio, a parte le domande piene di riferimenti colti, profondi, politici del pubblico che si esprime sulla chat. Peccato che non siano gli ospiti esperti a rispondere, ma proprio un'intelligenza artificiale, dalla quale sbirciano palesemente (vedi telecamera uno), con un tono che scimmiotta quello impegnato e che ne sa. C'è persino una retata della polizia, le comunicazioni sono costrette a interrompersi. Gli autori ammiccano ai nostalgici, che si divertono, tra un brano finto e l'altro. Ma forse è proprio lì che sta l'inganno, che sorge il dubbio: è satira quella che stiamo ascoltando? E ce ne stiamo accorgendo tutti? Radio Pentothal è immersiva, canzonatoria, divertente, anche se forse servono i giusti anticorpi per godersela davvero. Ci hanno invitato più volte ad ascoltarla mentre facciamo altro, azione che pure i vituperati giovani sanno fare bene, con tutti i tipi di podcast disponibili ogni giorno. Il tempo per entrare dentro Radio Pentothal è pochissimo, dispiace che finisca. Perché ci si trova a domandarsi come sarebbe potuta andare oltre, quando sarebbe arrivata a parlare di noi e di oggi. Nella satira, forse è la radio (o meglio, ancor più precisamente le trasmissioni, l'intrattenimento che si ascolta) più che la controultura, a uscirne meglio, quella che tra le due è più attuale che mai.

Metabolo II: Orynthia di Valerie Tameu

Sparsi intorno al computer un bicchiere in vetro pieno d'acqua, un fiammifero, una manciata di sale, un rametto di rosmarino essiccato, un foglio e una penna; questi gli oggetti che Valerie Tameu ci invita a preparare prima di varcare la soglia di *Metabolo II: Orynthia*. La performance si apre in uno spazio altro, entrati nella stanza di Twitch ci troviamo a camminare virtualmente su una distesa d'acqua solcata da colonne che ricordano quelle di un tempio greco, una piattaforma estesa e ben delineata che fluttua nello spazio. Quindici minuti di tempo lasciati in mano allo spettatore, per esplorare, ambientarsi, muoversi su questa superficie, scovare oggetti parlanti, simboli, danze folkloristiche e trovare la porta di passaggio verso il livello successivo. Valerie Tameu, mediatrice tra il nostro mondo e questa piattaforma sommersa, ci inizia a questo rituale cyber-magico: attraverso l'utilizzo degli elementi preparati ci guida in una riflessione sulle potenzialità dell'acqua. È un momento spirituale vissuto all'interno di una comunità, quella di noi spettatori; una spiritualità che si traspone usando i mezzi propri della dimensione digitale: la chat diventa una piccola assemblea, da cui emergono prospettive e suggestioni differenti su questo elemento. L'acqua che purifica, scalfisce, si adegua, prende ogni forma, distrugge, disseta, annega. Tameu ci chiede di affidarci al potere di questo elemento, lasciando che la natura agisca e generi energie in risposta ai nostri bisogni.

La seconda parte della performance segue la linea di intreccio tra gli elementi naturali: il corpo umano e l'acqua. L'artista muove le sue dita all'interno di bicchieri colmi d'acqua, il moto ondosso produce dei suoni; sullo schermo un corpo fluido manifesta una danza, movimenti sfrenati e ripetitivi che seguono il ritmo, si abbandonano a questa liquidità, generando un'immagine quasi ipnotica per noi spettatori. Più che uno spettacolo, *Metabolo II: Orynthia* appare come un rituale, una pratica di magia. Mettendo in campo non solo le forze ed energie spirituali ma anche strumenti altri, dimensioni virtuali e onde di propagazione, Valerie Tameu tenta di proporci una nuova modo per riconnettersi ed abbandonarsi all'elemento naturale. Una strada impegnativa che fa i conti con la dimensione materiale: la complessità e meccanicità introdotta dal mezzo digitale tradiscono la sacralità dell'atmosfera, interferendo sul libero e spontaneo abbandono verso questa dimensione spirituale.

Illusioni reali e realtà digitali

Il performativo digitale già tempo sta influenzando la nostra visione del teatro. Compagnie come Agrupación Señor Serrano da più di un decennio mescolano i linguaggi della diretta televisiva con l'immediatezza e l'interazione del web sulla scena. In Italia tanti gruppi emergenti propongono soluzioni ancora più radicali, chi da un punto di vista fortemente estetizzante (penso alle proiezioni glitch-gothic di *Romantic Disaster* di madalena reversa), chi per gli aspetti interattivi (i Malmadur di *Humo Ludens*, *50 minuti di ritardo* e *La più grande tragedia dell'umanità*), chi attraversandone la cultura (in *Sciaboletta* di Alessandro Blasioli c'è la consapevole scelta di mettere tra le musiche quelle scritte da Lucas Pope per il suo *Paper, Please*, ma perfino in un lavoro come *L'Angelo Della Storia* di un gruppo tutt'altro che emergente come Sotterraneo è presente un remix del celebre tema musicale di *Stronghold*, videogioco culto di Firefly Studio dell'ormai lontanissimo 2001). In *La più grande tragedia dell'umanità*, tra un genocidio e un attacco di colite, al pubblico viene concessa ogni tanto una "pausa" proiettando video da TikTok di gattini che fanno cose buffe. Non esiste più una vita alias nel web e una IRL ("in real life"), perché i linguaggi dell'uno contaminano l'altro modificando il modo con cui raccontiamo ciò che ci circonda. Eppure potremmo dire che è sempre stato così, solo che ce ne dimentichiamo. Il mondo naturale è il teatro di una illusione collettiva che chiamiamo esperienza, alla quale siamo talmente abituati da non farci caso, eppure questa sappiamo essere è una messa in scena che il nostro cervello dirige per ottimizzare le nostre possibilità di adattamento. Il web, invece, è la prima realtà pensata e costruita a misura d'essere umano, è quasi come se attraversando lo specchio non trovassimo un altro mondo, ma noi stessi.

Recensioni di Maura De Benedetto e Francesca Lupo.

Coordinamento di Giuseppe Di Lorenzo



EUGENIO MIRONE | Se si dovesse trattare in termini drammatici degli anni Settanta della storia del nostro Paese, sorgerebbero pochi dubbi sulla scelta del genere della tragedia come loro modello rappresentativo. Tutto

inizia, come si legge in *C'era una volta in Italia. Gli anni Settanta*, saggio recentemente pubblicato da **Enrico Deaglio** per Feltrinelli, da una notte di sogni e speranze: era il 17 giugno 1970 quando gli azzurri batterono in semifinale ai Mondiali del Messico gli acerrimi rivali della Germania dell'Ovest in quel 4 a 3 passato alla storia come la "partita del secolo". La gioia, però, si trasformò ben presto in una grande delusione in seguito alla sconfitta in finale con il Brasile di sua maestà 'o rei' Pelè. Fu una nota amara a conclusione di un primo atto in qualche modo anticipatore dei toni cupi dell'avvenire.

Il secondo tempo del decennio, infatti, è stato segnato dalla violenza e dalla paura, dagli scontri nelle piazze e dal movimento della controcultura. La decade si aprì nel segno della violenza con la madre di tutte le stragi, Piazza Fontana, e si concluse sotto la stessa costellazione con l'attentato alla stazione di Bologna. Nel suo ultimo atto ebbe luogo un'altra delle pagine più buie della storia del nostro Paese, una vera e propria tragedia nella tragedia ben più lunga dei canonici tre giorni descritti da Aristotele; furono i cinquantacinque giorni del sequestro Moro – dal 16 marzo al 9 maggio 1978 – conclusosi con l'assassinio del Presidente della Democrazia Cristiana.

Si dovettero attendere nuovi Mondiali, quelli giocati in Spagna nel 1982 e dai quali questa volta uscimmo vittoriosi, per liberarsi nell'urlo di Tardelli (che è stato il grido di tutta una Nazione), della paura e delle sofferenze che fino ad allora avevano attanagliato il cuore degli italiani.

<https://www.paneacquaculture.net/2024/12/12/settimana-delle-residenze-digitali-gli-anni-settanta-in-onda-su-radio-pentotal-di-ruggero-franceschini/>



Eppure, questo decennio resta in gran parte oscuro alla maggioranza delle giovani generazioni, principalmente a causa di quei celeberrimi programmi scolastici che di rado osano spingersi oltre l'insegnamento dei fatti relativi alla Seconda guerra mondiale.

E pensare che ci sono stati anni in cui si aveva paura a uscire di casa perché la violenza era all'ordine del giorno. Un'epoca in cui l'ordine delle cose non era accettato e la stessa idea di Stato era continuamente messa in discussione; tuttavia, milioni di giovani italiani oggi non ne sono minimamente consapevoli; oggi che quasi quotidianamente si punta il dito contro il loro smarrimento di coscienza, senza che la compagine degli adulti sia in grado di indicare soluzioni concrete al problema.

<https://www.paneacquaculture.net/2024/12/12/settimana-delle-residenze-digitali-gli-anni-settanta-in-onda-su-radio-pentothal-di-ruggero-franceschini/>

Sembra un paradosso perché invece negli anni Settanta erano soprattutto i giovani a lottare per diventare i protagonisti della Storia. Un anno su tutti fu il più caratteristico: il 1977, quando la voce di protesta dalla sede di una delle più note radio libere del Paese, Radio Alice, in via Pratello 41 a Bologna, raggiungeva i cortei studenteschi nelle piazze delle principali città oppure veniva convogliata in forma artistica nei personaggi iconici delle *graphic novel* di **Andrea Pazienza**.

Proprio dalla prima creazione del rivoluzionario fumettista marchigiano, Pentothal, prende il nome il nuovo progetto di **Ruggero Franceschini** presentato in occasione della quinta edizione della **Settimana delle Residenze Digitali** da poco conclusa. L'idea del progetto si sviluppa a partire dal 2023 intorno al tema della post-verità, ovvero sul grado di verità presente nell'informazione dell'era del capitalismo che sorveglia.

È una domanda che traccia un solco tra Novecento e nuovo millennio e che ha portato Franceschini a ricercarne i sintomi in quell'Italia della controcultura – culla della controinformazione – che passava attraverso le radio libere e la diffusione di una postura critica nei confronti del magma inaccessibile della notizia. Erano gli anni Settanta e in Italia Bologna rappresentava forse il luogo dove con maggiore forza tale esemplare atteggiamento si andava manifestando, sostenuto da un movimento universitario radicale e da una magnifica vitalità artistica di cui il padre stesso di Franceschini, **Frank Precotto**, fece parte.



<https://www.paneacquaculture.net/2024/12/12/settimana-delle-residenze-digitali-gli-anni-settanta-in-onda-su-radio-pentothal-di-ruggero-franceschini/>

Partendo da questa libreria di famiglia Franceschini ha lavorato alla creazione di un dataset per l'addestramento di un'intelligenza artificiale testuale, un 'Large Language Model' (LLM), a cui affidare la diretta radiofonica in cui consiste la performance. **Radio Pentothal**, infatti, è una stazione radio interattiva alimentata da un'intelligenza artificiale testuale in grado di creare contenuti visionari e onirici ispirati agli anni '70 italiani.

Ma Pentothal, oltre a un personaggio inventato da Paziienza per l'autore, è anche il "siero delle verità", per questo motivo a ogni ascoltatore è consegnato un foglietto illustrativo contenente le avvertenze di cui è necessario essere a conoscenza prima di connettersi alla diretta. Alcuni dei sintomi per cui è consigliato l'utilizzo di Radio Pentothal sono: «sfiducia totale nei mass media e social media, sensazione di fallimento della democrazia, ecoansietà dovuta al collasso climatico, rabbia per la senescenza psicotica genocida della civiltà occidentale». Si invita a connettersi quando si è raggiunta la consapevolezza che la formazione delle opinioni, compresa la propria, è solo un prodotto della macchina mediatica su cui si regge il capitalismo della sorveglianza.

Il programma si apre con la registrazione in presa diretta del corteo funebre che segue la salma di **Francesco Lorusso**, studente di medicina presso l'ateneo bolognese e militante di Lotta Continua che nel pomeriggio dell'11 marzo 1977 venne colpito da un colpo di calibro 9 sparato da un carabiniere nel tentativo di dissolvere il corteo di protesta del movimento studentesco bolognese al quale Lorusso si era unito.

La notizia del suo omicidio diffusa da Radio Alice esaspera un clima già teso e sconvolge per tre giorni Bologna, tra scontri e barricate. Il 12 marzo, come scrisse **Lucia Annunziata** nel suo libro, «rimane ancora oggi il singolo giorno di maggiore violenza della storia d'Italia». Fu anche l'ultimo giorno di trasmissione di Radio Alice prima del suo sgombero da parte delle forze dell'ordine, nonché simbolicamente lo sfondo temporale della diretta radiofonica di Radio Pentothal.

<https://www.paneacquaculture.net/2024/12/12/settimana-delle-residenze-digitali-gli-anni-settanta-in-onda-su-radio-pentothal-di-ruggero-franceschini/>



Come da programma radiofonico, in studio si alternano interviste agli ospiti, musica e interventi degli ascoltatori, il tutto gestito da tre performer, Ruggero Franceschini, **Paula Carrara** e **Angelo Callegarin**, in dialogo costante con l'intelligenza artificiale che alimenta la diretta. Gli ospiti in studio sono personaggi appartenenti al quadro degli anni Settanta ricostruito dall'IA ai quali i performer donano voce e corpo. Il lavoro è svolto in primis da ChatGPT al quale vengono rivolte le domande degli intervistatori in forma di *prompt*; lo stesso meccanismo si applica per le domande rivolte dal pubblico al quale è garantita la possibilità di intervenire sia in chat sia chiedendo la parola.

Un'ora di diretta densa di spunti e riflessioni: si ragiona intorno al tema della *futurabilità* postulato da **Franco Berardi** detto **Bifo**, il leggendario leader settantasettino, ci si interroga su cosa sia il comunismo 4.0 (e se esistano il 2.0 e il 3.0) e sull'urgenza di una rivoluzione; ma si ascolta anche musica e poesia direttamente prodotta dall'IA, come questo haiku: l'amore è un virus / ricorda, siamo il virus / virus è amore.

Una delle ultime riflessioni riguarda proprio la radio e la sua funzione creatrice di un legame sociale. Dopodiché, come in un copione già scritto, la polizia irrompe in studio e la diretta s'interrompe. In quest'epoca ciò che unisce le persone e le coscienze è un pericolo, quantomai necessario, ma che pochi hanno il coraggio di correre.

Radio Pentothal è un progetto ambizioso che si serve delle immense capacità dell'intelligenza artificiale per costruire un archivio spaziotemporale interattivo. È possibile trasmettere la storia, quella fatta da donne e uomini in prima persona, specialmente quella di un decennio così focoso e vivo come furono gli anni Settanta, attraverso l'IA? Se l'operazione sommersa di ricerca brilla per accuratezza, ancora un po' meccanica risulta la partecipazione dell'IA durante la diretta radiofonica vera e propria. In questo senso influisce il tempo fisiologico di composizione dei prompt. Già da ora, però, le funzioni di interazione vocale previste dai principali chatbot potrebbero rendere più snella e fluente la performance.

Resta comunque saldo il valore di un progetto che vive nel confine tra arte e storia e che apre anche il lavoro di studiosi, ricercatori e storici verso nuove frontiere da esplorare, si spera, anche in campo didattico. Si dice che il mondo oggi giorno cambi in maniera repentina, eppure basta varcare la soglia di una tipica scuola italiana per accedere a una dimensione sospesa nel tempo: chi può dire se i vecchi programmi ministeriali sopravviveranno anche all'avvento dell'intelligenza artificiale?

RADIO PENTOTHAL

concept e regia **Ruggero Franceschini**

drammaturgia **Ruggero Franceschini** e **Sonia Antinori**

con le voci di **Alberto Baraghini**, **Angelo Callegarin**, **Paula Carrara**, **Claudia Gambino**,

Samantha Silvestri

sound design **I Fidanzati della Morte**

set design **Kinga Kolaczko**

foto **Tommaso Girardi**

creative developer **Michele Cremaschi**

tutor **Marcello Cualbu** e **Anna Maria Monteverdi**

con il supporto di **MALTE**, **Sineglossa**

un ringraziamento speciale a **Bifo** e **Frank Precotto**