

## RESIDENZE DIGITALI

un progetto di  
Centro di residenza della Toscana in partenariato con

Centro di residenza dell'Emilia Romagna



con il supporto di



con il sostegno di



## I PROGETTI SELEZIONATI

### IL TEATROPOSTAGGIO DA UN MILIONE DI DOLLARI MALTE & Collettivo ØNAR

Lo shitposting è la condivisione in chat o sui social di contenuti scadenti o fuori contesto, con l'obiettivo di deragliare il senso del discorso. Tali contenuti sono spesso riconducibili alla sfera memetica, dunque ad assemblaggi di immagini, video e testi: una dialettica tra scritto e icona assimilabile a quella tra parola e palco.

Ma cosa succede se si utilizza lo shitposting per “schiantare” i paradigmi drammaturgici? **Giacomo Lilliù** (ideazione e curatela performativa) e **Pier Lorenzo Pisano** (curatela drammaturgica) hanno selezionato 4 dei più popolari creatori di contenuti memetici sulla base della loro capacità di coniugare immediatezza e complessità. Dal 2023, il gruppo di lavoro partecipa a una serie di incontri mensili, con l'intento di avvicinare la sfera teatrale alle sensibilità dei selezionati e comporre dei materiali testuali da consegnare a 4 attori professionisti in residenza artistica. Il percorso trova attuazione tanto nello spazio fisico del teatro, con showcase aperti al pubblico, quanto nella dimensione virtuale, con sessioni di produzione estemporanea, in cui i memers iniziano thread di scrittura creativa, arricchiti dai commenti delle loro community; durante queste sessioni gli attori interagiscono tramite tastiera, ma anche storie o reel, ricercando una performatività reagente alla specificità dei social media. Il materiale raccolto durante il progetto sarà condiviso su un portale web dedicato: un palinsesto ispirato dalla Million Dollar Homepage, mosaico pubblicitario e vero reperto della storia internettiana. Il sito, accessibile in anteprima durante la Settimana delle Residenze Digitali, renderà disponibili testi, video, meme, saggi e interviste: un archivio di questa prima incursione in un territorio ancora in ampia parte vergine.

L'Associazione Culturale **MALTE** nasce nel 2006 a Imola. Dal 2009 si è trasferita nelle Marche, dove ha realizzato rassegne, produzioni anche site-specific, progetti e laboratori. Tra i progetti recenti: *Cronache del bambino anatra* di Sonia Antinori, con Maria Ariis e Carla Manzon, regia di Gigi Dall'Aglio, e *Nella giungla delle città. L'irruzione del reale*, vincitore del bando MiBACT MigrArti Spettacolo 2018, un lavoro con immigrati e migranti che trae ispirazione dall'omonimo testo di Brecht. **Collettivo ØNAR** è un gruppo informale formato nel 2015 da nove artisti provenienti da settori diversi, tutti nati all'inizio degli anni Novanta. Il collettivo agisce come frangia indipendente all'interno delle attività di MALTE, nel solco di una ricerca articolata fra performance teatrali, produzioni filmiche e videoartistiche, progetti musicali, arti figurative e tecnologie web.

## Crediti

ideazione e curatela performativa Giacomo Lilliù  
curatela drammaturgica Pier Lorenzo Pisano  
con i memers Giulio Armeni ([www.instagram.com/filosofia\\_coatta](http://www.instagram.com/filosofia_coatta)), Matteo Grilli,  
([www.fb.com/opupazzo](http://www.fb.com/opupazzo)), Davide Raggio ([www.instagram.com/ravidememe](http://www.instagram.com/ravidememe)), Daniele Zinni  
([www.instagram.com/inchiestagram](http://www.instagram.com/inchiestagram))  
e quattro attori in via di definizione  
con il sostegno di Fondo 2022 e Inteatro Residenze  
con il patrocinio del CIRCe (Centro Interdisciplinare di Ricerca sulla Comunicazione) dell'Università  
di Torino  
produzione esecutiva MALTE

[www.instagram.com/onargram/](http://www.instagram.com/onargram/)

[www.facebook.com/CollettivoONAR](http://www.facebook.com/CollettivoONAR)

---

## AI LOVE, GHOSTS AND UNCANNY VALLEYS <3 MARA OSCAR CASSIANI

Possiamo innamorarci di una Ai (intelligenza artificiale) e poi decidere di lasciarla? Amici Virtuali, avatar che posseggono profili Instagram e ci danno consigli, Ai che diventano i partner nella vita affettiva. In molti modi, sembra la relazione perfetta, perché si potrebbe sempre fare affidamento sul compagno di intelligenza artificiale, sempre disponibile a fornire compagnia e comprensione. Mentre aumentano le relazioni reali sparite in preda al ghosting (la scomparsa di qualcuno senza spiegazioni), le relazioni con le Ai crescono. I corpi, che sembrano spesso semi coscienti con un dispositivo in mano, vivono una seconda vita emotiva e reale sulle piattaforme social e Ai. Le Ai colmano i vuoti degli umani che infondono in loro quello che Gilbert Ryle nel 1949 chiamava il Ghost, l'anima nella macchina. Eppure, questo meccanismo di estrema umanizzazione diventa aberrante: quanto più la Ai assomiglia all'umano, tanto più gli utenti sono sconvolti (effetto Uncanny Valley). Il processo del progetto oscilla tra storytelling di YouTube e momenti di realtà aumentata. L'obiettivo è narrare ma anche dare una dimostrazione performativa della coesistenza di un rapporto tra Ai, in forma di avatar virtuali e utenti, e l'impatto sulla presenza corpo e sul nostro comportamento dell'uso dei device come tramite comunicativo.

**Mara Oscar Cassiani** è un'artista wifi-based che lavora nel campo della performance, della coreografia, dei linguaggi digitali, del ritual clubbing, esplorati attraverso pratiche performative live, sia offline che online. La sua ricerca è incentrata sulla creazione di un'iconografia contemporanea, in cui le nuove grammatiche e i rituali sono mutuati dal mondo di internet, dalle sottoculture, dagli avatar e dall'immaginario del brutal capitalismo. Il rapporto che intrattiene con il pubblico, in una dimensione allargata - sia live che mediata - viene esplorato, attraverso questi immaginari visivi, in allestimenti performati in luoghi open space o in spazi virtuali open source. La performance risultante diventa un flusso di immagini, un continuo scroll-down tra estratti di cultura avatar, folklore rituale, folklore digitale e di riappropriazione nei confronti del linguaggio capitalista. L'artista ci restituisce così un'istantanea globale, un "fast food visivo" tra kitsch, cruda ritualità e apocalisse.

## Crediti

di Mara Oscar Cassiani  
performers Ai, Avatars, Utenti in relazioni con Ai, Mara Oscar  
dialoghi MOC + Ai  
testi MOC + Ai  
assistenti alla tecnica Matteo Ascani

[www.instagram.com/maraoscar\\_cassiani/](http://www.instagram.com/maraoscar_cassiani/)

[www.facebook.com/maracassiani](http://www.facebook.com/maracassiani)

---

## **CITIZENS**

**SIMONE VERDUCI / ARIELLA VIDACH**

Citizens è un progetto di arte performativa e partecipativa immaginato per lo spazio virtuale che ripercorre la definizione di eterotopia enunciata dal filosofo Michele Foucault, usata per indicare quegli spazi che hanno la particolare caratteristica di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano. In tale senso il progetto mira ridefinire attraverso tecniche di render e fotogrammetria le città che abitiamo, offrendo ai corpi la possibilità di modificare le relazioni economiche e sociologiche che li determinano.

Il movimento diventa il motore di questo attraversamento. L'ambiente virtuale realizzato si configura sovrapponendo in un solo luogo diverse localizzazioni apparentemente incompatibili (un carcere, una moschea, un giardino, una stazione, un'imbarcazione, un museo), all'interno del quale il fruitore potrà collocarsi e navigare. Grazie all'utilizzo di Plask, un'applicazione che permette di trasformare i corpi in movimento in avatar, sarà possibile per l'utente abitare i nuovi spazi riconfigurati virtualmente con il programma UNITY, dando un contributo personale all'installazione.

**Simone Verduci** è un creative technologist e new media artist. La sua ricerca è incentrata sullo sviluppo e l'applicazione di nuove tecnologie per l'arte e il design, con uno sguardo sempre attento al contemporaneo e alla multidisciplinarietà. **Ariella Vidach** si forma a New York negli anni Ottanta, dove ha modo di approfondire il lavoro con i protagonisti della danza postmoderna americana. Torna a Milano nel 1990 e nel 1996 fonda la Compagnia di danza Ariella Vidach - AiEP, con la quale produce performance multimediali che affiancano alla ricerca coreografica l'interesse per il rapporto tra corpo e tecnologia. Nel 2017 AiEP riceve il prestigioso riconoscimento "Premio Speciale" nei Premi della danza svizzera per la ricerca e l'innovazione del linguaggio.

### **Crediti**

concept e disegno interattivo VR Simone Verduci  
modellazione, animazione e programmazione ambienti interattivi VR Simone Assi  
disegno sonoro in VR Franco Conte  
coreografie interattive in VR Sofia Casprini  
tutor per concept coreografico e regia Ariella Vidach  
tutor per concept disegno interattivo VR e regia Claudio Prati

[www.instagram.com/ariellavidachaiep/](http://www.instagram.com/ariellavidachaiep/)

[www.facebook.com/ariellavidachaiep](http://www.facebook.com/ariellavidachaiep)

---

## **HUMANVERSE**

**MARTIN ROMEO**

Una ricerca sul post-umano che considera tutti gli attori presenti come parte di un ecosistema: elementi fisici, non fisici, digitali, virtuali e phigital. Il metaverso è parte di questo nuovo ecosistema-mondo con il quale dobbiamo interfacciarci in vista della nascita di una nuova "civiltà". Humanverse ci porta a riflettere sulla questione antropologica del corpo, in una realtà in cui

vengono contrapposti mondi fatti di nuove alleanze tra specie diverse e abitati da esseri permeabili, ibridi e molteplici, come le creature fantastiche inventate da Carrington.

Che farcene della nostra materia quando tutto è sempre più immersivo? In un mondo sempre più propenso all'immersività, quali priorità si vuole stabilire? Lo sviluppo di queste tematiche darà vita a elaborati audiovisivi generati con piattaforme AI (MidJourney, OpenAI, ChatGPT) che saranno presentati al fine di instaurare dialoghi e scambi. Lo spettatore potrà accedere a questo ambiente sia da computer che da smartphone tramite un avatar, avrà modo di interagire fisicamente grazie all'impiego di visori Quest 2 messi a disposizione durante le restituzioni pubbliche. Potrà partecipare all'esperienza in tempo reale, vivere all'interno di questo ecosistema e farlo evolvere.

Martin Romeo è un artista multimediale Italiano cresciuto in Argentina, la cui ricerca è rivolta all'arte interattiva, spaziando tra videoinstallazioni e performance di danza. Partecipa a numerosi festival internazionali, tra cui File – Electronic Language International Festival in Brasile e all'International Sarajevo Winter Festival in Bosnia-Erzegovina. I suoi lavori sono stati esposti al Minsheng Art Museum in Cina, all'IMRC Center in US, e a varie biennali, tra cui la 54° Esposizione Internazionale d'Arte di Venezia e la 15° BJCEM in Grecia. Ha creato diversi progetti culturali ed è direttore artistico del Toolkit Festival di Venezia e Screening Festival di Trieste. Insegna all'Università ISIA e all'Accademia di Belle Arti di Urbino.

[www.instagram.com/martromeo/](https://www.instagram.com/martromeo/)

[www.facebook.com/martin.romeo1](https://www.facebook.com/martin.romeo1)