

RE ADV Arti Digitali  
dal vivo

F



Mattatoio

sabato 07.10 → h17

## Arti Digitali dal Vivo tra attivismo e pratiche tecnosceniche

ADV-arti digitali dal vivo, il network di studios3 e artist3 coordinato dal 2022 da Antonio Pizzo (Dams di Torino) e Anna Monteverdi (Università Statale di Milano). Al suo secondo appuntamento all'interno di Digitalive, ADV ha chiesto a giovani ricercatori e ricercatrici e performer digitali di costruire un percorso di proposte riflessioni sulla teoria e la pratica delle arti digitali: percorreremo insieme a loro l'orizzonte transmediale in continua espansione del teatro e della danza e parleremo della nascita di nuovi generi live mediali; passeremo in rassegna gli archivi culturali rinati o ripensati grazie al reenactment digitale, gli ambienti virtuali e cinestetici, i generative media, la new animation, la performance assistita dall'Intelligenza Artificiale.

sabato 07:10 → h17

## Arti Digitali dal Vivo tra attivismo e pratiche tecnosceniche

---

Introduzione di Anna Monteverdi e Antonio Pizzo

LETIZIA GIOIA MONDA

### Migrazioni: declinazioni ed espressioni cinestetiche della performance digitale

L'intervento si pone l'obiettivo di offrire una panoramica sulle più recenti declinazioni della performance digitale delineando le strategie transmediali in uso nel panorama contemporaneo e gli ambiti di attuazione delle stesse. L'analisi terrà in considerazione il fenomeno di migrazione che ha visto le qualità cinestetiche del corpo andare ad abitare l'artefatto e lo spazio virtuale.

**Letizia Gioia Monda** è Ricercatrice in Discipline dello Spettacolo all'Università degli Studi di Torino. Dal 2017 al 2023 è stata docente presso la Sapienza Università di Roma dove ha insegnato alla Facoltà di Architettura Performing Arts and New Media (a.a. 2022/2023), e alla Facoltà di Lettere e Filosofia, Coreografia Digitale (a.a. 2017-2019) e Tecnologie Digitali per la Danza e lo Spettacolo Teatrale (a.a. 2019-2023). Nel 2014, ha conseguito presso la Sapienza Università di Roma il Dottorato in Tecnologie Digitali e Metodologie per la Ricerca sullo Spettacolo. Ha partecipato a progetti di ricerca internazionali come il progetto multidisciplinare *Motion Bank* di William Forsythe (Frankfurt, 2010-2014), e il progetto *Clash! When Classic and Contemporary Dance Collide and New Forms Emerge* (Creative Europe Program - EU). Dal 2019 al 2022, come membro dell'equipe della Sapienza Università di Roma diretto da Vito Di Bernardi, ha curato l'archivio di videodanza del festival internazionale *Il Coreografo Elettronico* custodito presso il Museo Madre di Napoli.

EMANUELE RINALDO MESCHINI

### Attivismo e pratiche artistiche: collaborazione e insoddisfazione.

L'intervento vuole analizzare le più recenti pratiche artistiche alla luce di quella che è stata la svolta attivista di inizio 2000 cercando di portare alla luce le frizioni e le questioni etiche di maggiore interesse che hanno portato gli artisti a confrontarsi con dinamiche politiche in costante evoluzione.

Critico e storico dell'arte si occupa di temi legati alle pratiche sociali, attivismo, performance, didattica radicale e partecipazione. Ha scritto su riviste scientifiche e accademiche (Comunicazioni Sociali, Oboe, Piano B, Connessioni Remote, Field). Nel 2021 ha pubblicato per Mimesis la sua tesi di dottorato sulle pratiche artistiche italiane nello spazio urbano e la storia dei primi progetti di socially engaged art negli Stati Uniti. Nel 2023 ha pubblicato per Postmedia *Come leggere il monumento o la sua rimozione* sul rapporto tra memoria, storia, costruzione identitaria e arti visive. Ha fondato il collettivo Autopalo con il quale indaga le tecniche e le modalità della partecipazione sociale attraverso il legame con il mondo del calcio e del tifo organizzato. Già docente a contratto all'Università di Bologna (*Curatorial Practices and Contemporary Art*) è assegnista alla luav di Venezia con una ricerca sulla rigenerazione urbana a base culturale.

sabato 07:10 → h17

## Arti Digitali dal Vivo tra attivismo e pratiche tecnosceniche

---

YEN TZU CHANG

### Re-shaping the role of artists in society: Performance, New Media e AI

Yen Tzu Chang (TW) è una new media e sound artist taiwanese. Ha conseguito una laurea presso il Dipartimento di New Media Art a Taipei e ha poi completato un master presso il Dipartimento Interface Cultures della Kunstuniversität di Linz. La pratica artistica live di Chang integra programmazione e tecnologie audio visive e AI, e include performance sperimentali incentrate su installazioni sonore. Alla base dei suoi lavori c'è la nozione di gioco, che enfatizza l'interattività e la trasformazione del ruolo dei partecipanti all'interno dell'opera d'arte. Tra i Festival a cui ha partecipato: Ars Electronica, roBOt 08I, Linux Audio Conference, International Symposium on Electronic Arts, Digital Design Weekend. Artista residente a Hangar (Barcelona) e a PICA-Perth Institute of Contemporary Arts, Australia. La sua più recente performance *Mirage* è stata allestita a Ars electronica 2023 all'interno della Cattedrale. Membro di YouNuts @younutsgroup  
[https://www.instagram.com/chang\\_yentzu/](https://www.instagram.com/chang_yentzu/)

MAHNAZ ESMAEILI/MOPSTUDIO

### AUGMENTED Memory

Il tentativo di creare uno spazio mentale/immaginario/psicologico in teatro ha sviluppato linguaggi radicati con le tecnologie, facendole diventare a volte tutt'uno con il messaggio, magari decontestualizzandole dai loro habitat "naturali". *Augmented Me* (2021) e *La lettera a mia madre* (2023) sono due spettacoli in cui la memoria attraverso le immagini e i suoni e la libera fantasia ha avuto la possibilità di prolungarsi e trovare nei media la sua naturale manifestazione non lineare, spezzata, velocizzata o rallentata. Le funzioni che tutti pensavamo fossero esclusivamente dentro a noi, come la memoria e l'immaginazione, in realtà stanno emigrando su schermi fuori dalla nostra testa, e producono un "aumento" del sé reso visibile.

Mopstudio è stato fondato nel 2008 da Mahnaz Esmaeili, art director e scenografa digitale iraniana e Salvatore Passaro, musicista e interaction designer. Nei primi anni lo studio ha sperimentato diversi progetti nel campo della video installazione, animazione, cortometraggio; dal 2010 si è focalizzato nel campo dell'arte performativa, della scenografia virtuale e della musica. La tecnologia ha un ruolo fondamentale nella costruzione dei loro progetti, medium d'elezione al servizio del progetto. Il comune denominatore è l'arte performativa, terreno fecondo per lo sviluppo dei linguaggi polimediali.

sabato 08.10 → h15

## Arti Digitali dal Vivo tra esplorazioni anomale, pratiche enattive e soggettività politiche nelle arti performative

---

ANTONIO IANNIELLO

### Infinity Pool. Esplorazioni teratologiche

Attraverso una “filosofia senza testo,” ho intenzione di sviluppare un’esplorazione immaginativa teratologica. Lo scopo è quello di invitare a sperimentare un diverso coordinamento con il nostro ambiente sociomateriale. Per fare questo presento una proposta artistica, un modello tangibile di pensiero che si pone tra arti performative e riflessione filosofica: *Infinity pool* sviluppato in collaborazione con il ricercatore ed architetto del paesaggio David Habe.

Antonio Ianniello lavora nell’intersezione tra filosofia ed arti performative. È nato a Salerno e si è trasferito a Roma, dove risiede. Ha frequentato l’Accademia Nazionale d’Arte Drammatica “Silvio D’Amico” e si è laureato in Filosofia all’Università La Sapienza di Roma dove ha ottenuto un dottorato di ricerca sull’approccio ecologico-enattivo alle pratiche artistiche. Il suo interesse è rivolto a quelle che definisce “pratiche mostruose”, ovvero attività completamente fuori dall’ordinario che possono potenzialmente riorganizzare la nostra forma di vita. È stato invitato a presentare i suoi progetti performativi, tra gli altri, dalla Biennale di Venezia - Teatro (2020) e dal Singapore Arts Festival (2012). Il suo lavoro come drammaturgo è stato pubblicato nell’antologia *Collaborative Playwriting: Polyvocal Approaches from the EU Collective Plays* (Routledge).  
antonioianniello.com

DALILA FLAVIA D’AMICO

### Restore-Remake-Rethink: Reperto AntropoLogico 1997 di Giacomo Verde

Partendo dall’analisi e dal percorso storico dell’installazione in forma di sedia a rotella collegata a un computer e al web, *Reperto AntropoLogico UNO NOVE NOVE SETTE* di Giacomo Verde, il contributo mette in luce la capacità di alcune opere digitali di evidenziare quella che il filosofo Jacques Rancière chiama “distribuzione del sensibile”; qualcosa che rivela chi può essere visibile o meno in una comunità. Chi è a negarsi? Chi è negato? Chi può partecipare o meno all’elaborazione del sistema culturale?

Flavia Dalila D’Amico dottore di Ricerca in Musica e Spettacolo presso Sapienza Università di Roma, è una studiosa e curatrice nel campo delle arti performative. I suoi interessi di ricerca si rivolgono alle intersezioni tra corpi, soggettività politiche e tecnologie nelle arti performative. Nel 2022 ha pubblicato il volume *Lost in Translation. Le disabilità in scena* (Bulzoni Editore) che indaga la relazione tra le disabilità e il teatro. Fa parte dell’associazione AI. Di. Qua. Artists, e cura la comunicazione di ORBITA| Spellbound Centro Nazionale di Produzione della Danza. È stata assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell’Architettura di Roma La Sapienza, indagando da una prospettiva storico-critica il ruolo degli artisti visivi e performativi, nei processi di innovazione tecnologica.

sabato 08.10 → h15

## Arti Digitali dal Vivo tra esplorazioni anomale, pratiche enattive e soggettività politiche nelle arti performative

---

DANIELE VERGNI

### Voci improprie: strumenti digitali e soggettività emersive

Riguardo i rapporti tra scena e linguaggi digitali gli aspetti immersivi, focalizzati sulla ricezione, sono spesso al centro del dibattito e delle pratiche. In questo intervento vorrei soffermarmi sulle pratiche “emersive” rese possibili da strumenti e linguaggi digitali, concentrando l’attenzione su chi agisce (il performer). Le vocalità digitali, che chiamo voci *improprie*, mostrano una complessità inedita in cui l’inscindibilità corpo-voce-identità incontra un quarto elemento – quello digitale – che trasforma la voce propria in una manifestazione del dislocamento da sé. Così il cedimento dell’identità vocale corrisponde ad una acquisizione di inedite posture e declinazioni instabili – un’instabilità programmata attraverso un corpo intermedio. Il suono di questa voce rimanda ad un richiamo, a qualcosa d’inafferrabile, una figura esperienziale che dischiude un’atmosfera in cui tempi, spazi e timbri sono in continua tensione espressiva.

Daniele Vergni, dottore di ricerca in Musica e Spettacolo presso Sapienza Università di Roma, si occupa di Performance Art e Nuovo Teatro Musicale in Italia, dell’immagine acustica (vocalità e sonorità) della scena teatrale e performativa. È redattore della rivista SciamilRicerche, membro del Gruppo Acusma e dell’équipe di ricerca di Nuovo Teatro Made in Italy. Ha collaborato con Alfabeta2 e con Artribune. Oltre a saggi in riviste accademiche, ha pubblicato *Nuovo Teatro Musicale* in Italia (1961-1970), Bulzoni, 2019. Si occupa di poesia, musica elettronica e ricerca audiovisiva.