

Relazione finale di ricerca

Assegnista (Nome e cognome)	Raffaella Rivi
Titolo del progetto	Teatro Ricerca Innovazione. La scena digitale
Acronimo del progetto EU - Grant n.	
Durata/Periodo di riferimento per assegni pluriennali (da - a, per gg/mm/aaaa)	dal 28/06/2017 al 27/06/2018
Tutor/s (Nome e cognome del/dei docente/i)	Maria Ida Biggi
Tipologia di assegno (Indicare se d'area o su progetto specifico)	
Settore/i Scientifico Disciplinare (SSD) di riferimento	L-ART/05
Anno di attivazione/eventuale numero annualità di rinnovi	2017

Abstract e parole chiave in Italiano (Non più di 700 caratteri spazi esclusi; scegliere max 4 parole chiave)

L'obiettivo della mia ricerca è stato quello di mappare (per la prima volta in Veneto) i reali utilizzi delle tecnologie nella scena teatrale attiva tra il 2015 e il 2018. Il lavoro sul campo ha coinvolto tutti i soggetti più rilevanti della scena teatrale veneta (organizzatori, festival, centri di sperimentazione, etc.) per circoscrivere il campo delle compagnie teatrali da analizzare. Lo studio approfondito delle loro pratiche ha portato alla costruzione di una griglia interpretativa che identifica quattro modalità di interazione tra teatro contemporaneo e tecnologie. Questa fotografia della produzione teatrale veneta contemporanea ha mostrato che le compagnie che utilizzano le nuove tecnologie non sono molte e che gli strumenti utilizzati sono prevalentemente a basso impatto tecnologico. Altro dato rilevante è che solo le compagnie strutturate come imprese investono in strumentazione grazie ai nuovi finanziamenti delle politiche regionali per le imprese culturali.

Abstract e parole chiave in Inglese (Non più di 700 caratteri spazi esclusi; scegliere max 4 parole chiave)

The aim of my research was to map (for the first time in Veneto) the actual uses of technologies in the contemporary theater scene. The field work involved all the most relevant subjects of the Venetian theater scene (organizers, festivals, experimentation centers, etc.) to circumscribe the field of theatrical companies to be analyzed. The in-depth study of their practices has shown that there are only few instances of innovation and mainly conducted with low tech tools. Another conclusion is that only companies organized as business firms can afford to invest in equipment thanks to new funding of regional policies for cultural companies.

Obiettivi del progetto

(Specificare gli obiettivi della ricerca - Eventuali WP di riferimento)

Il mio contributo si è inserito tra gli obiettivi generali di un progetto più complesso, *Teatro Ricerca e Innovazione. La scena digitale*, che puntava a ricostruire, analizzare e tematizzare la capacità anticipatrice del teatro nel campo delle nuove tecnologie per riconnetterla alle trasformazioni economiche e sociali contemporanee. Il progetto si articola così in una riflessione aperta e dialogante con i linguaggi dell'innovazione tecnologica e della trasformazione digitale in ambito industriale. I processi di ibridazione tra "scena teatrale" e "scena manifatturiera" hanno avuto concrete espressioni negli ormai tre decenni di vita dell'economia digitale e sempre più in futuro si svilupperanno con l'aumento, indotto dall'affermarsi dell'industria 4.0, di intersezioni tra dimensione ideativo/simbolico/creativa e produzione industriale. Su questa base generale, cinque distinte attività di ricerca si inserivano funzionalmente al raggiungimento degli obiettivi progettuali. Nello specifico, la mia linea di ricerca qui rendicontata "**Esperienze e opportunità di trasformazione digitale nel teatro di ricerca in Veneto**" si è posta l'obiettivo di costruire una prima mappatura delle relazioni tra la scena teatrale contemporanea in Veneto e la trasformazione digitale. La ricerca ha preso in considerazione l'idea di "teatro aumentato" un genere emergente in cui l'antica arte del palcoscenico si fonde con contenuti multimediali visualizzati in tempo reale rispetto al loro accadere o generati e modificati dal movimento degli attori tramite sensori di movimento invisibili al pubblico che ne riconoscono le posizioni e gli spostamenti sulla scena. E ancora software di videomapping calibrati con i videoproiettori colorano le superfici e i corpi. Le domande di ricerca sono state le seguenti: chi può accedere a questi strumenti? quali possibilità artistiche dà un sistema come questo? Come cambia il modo di raccontare, quali effetti ha sulla percezione dello spettatore, quali riflessioni sulla società?

A questa analisi viene affiancato il lavoro di ricerca sul campo in stretta collaborazione con TOP - Teatri Off Padova, compagnia teatrale partner di progetto, impegnata concretamente col Fablab di Castelfranco Vento, partner aziendale di progetto, nella realizzazione di un prototipo di tuta elettronica dotata di sensori che permetteranno al performer di interagire con luci, suoni, immagini della scena. Per la compagnia si tratta di attivare un cambiamento di prospettiva operativa e creativa, affrontando un percorso di acquisizione di nuovo know how per la definizione di modalità di interazione del performer con gli strumenti e la scena.

Attività di ricerca svolta e risultati raggiunti

(Illustrare dettagliatamente l'attività svolta rispetto a quanto richiesto dal bando e indicato nel progetto. In caso di richiesta di rinnovo, specificare anche le prospettive future che motiverebbero il prosieguo della ricerca)

L'attività di ricerca è stata fin da subito finalizzata a realizzare una mappatura dei reali utilizzi delle nuove tecnologie nella scena teatrale veneta contemporanea. Si sono quindi analizzati in profondità i più significativi episodi di produzione teatrale ad alto contenuto tecnologico realizzati in Veneto tra il 2015 e il 2017, espandendo le previsioni originarie, la ricerca ha coperto anche la stretta contemporaneità rilevando esperienze e pratiche fino a giugno 2018.

A questa analisi si è affiancato il lavoro di ricerca sul campo in stretta collaborazione con una compagnia teatrale partner di progetto. Il percorso di ricerca-azione si è articolato in quattro sequenze:

Dal 1 al 4 mese: la prima parte del lavoro è stata dedicata ad una ricerca bibliografica per ampliare le mie conoscenze rispetto all'argomento teatro e nuove tecnologie, arte e interattività, completato da un excursus storico del rapporto tra arte e strumenti tecnologici. Successivamente ho ristretto l'area di ricerca al territorio Veneto, includendo anche siti, riviste online. Un'altra fonte importante consultata sono stati gli operatori teatrali del territorio in quanto soggetti attivi nella realtà della regione e profondi conoscitori del panorama contemporaneo nel quale operano come organizzatori di festival e come programmatori di compagnia. Infine ho ritenuto importante rivolgermi ai centri di sperimentazione e diffusione delle arti in regione come Operaestate Festival, il Centro di Sonologia Computazionale dell'Università di Padova, i conservatori di Padova e Vicenza e il Progetto giovani, area creatività del Comune di Padova.

Dal 5 al 7 mese di ricerca: Arrivo nel contesto organizzativo e illustrazione preliminarmente dei principi, la metodologia e gli obiettivi della ricerca invitando la compagnia a lavorare in squadra e a favorire la circolarità dell'informazione. Gli obiettivi di introduzione delle nuove tecnologie sono stati presentati come flessibili e a medio-termine, così da poter essere riarticolati in passaggi successivi e soprattutto riconosciuti come importanti e significative dai componenti della compagnia. La terza fase della prima sequenza è così avvenuta in una atmosfera collaborativa che consente ad ognuno di elaborare ed esprimere proposte di miglioramento.

Dal 7 al 9 mese di ricerca: I partecipanti, analizzato il problema, hanno proposto soluzioni mediate anche dalle proprie esperienze (o assenza di) con le tecnologie digitali. Ho presentato possibili strumenti e tecnologie da testare nella prosecuzione del lavoro. Il gruppo procede alla scelta e/o alla messa a punto della strumentazione tecnologica idonea. Questa sequenza si è conclusa con una discussione sulle possibili soluzioni e modalità di intervento.

Dal 10 al 11 mese di ricerca: Si sono selezionati gli obiettivi condivisi in relazione all'ipotesi di intervento in base alla coerenza artistica e la fattibilità tecnica ed economica. Tali obiettivi dovranno essere effettivamente perseguibili nell'ambito dell'attività concreta della compagnia teatrale e compatibili con le sue attitudini e le competenze. Questa fase ha preparato lo sviluppo di un piano generale d'intervento successivo alla conclusione della ricerca e di diffusione della metodologia e dei risultati nel contesto in cui la compagnia opera o intende operare.

Questa sequenza di attività ha avuto come esito l'individuazione delle compagnie di teatro analizzate e le principali tecnologie coinvolte nelle loro produzioni (vedi *Tabella 1*).

COMPAGNIE	PRINCIPALI STRUMENTI UTILIZZATI
Ailuros	videoproiettori/ video i 360° con visori stereoscopici/software di videomapping /
Anagoor	videoproiettori/ gestione del suono
Casa Shakespeare	videoproiettori/single-board computer/software per elaborazione dell'audio in tempo reale
Doyoudada	videoproiettori/videolive/camere e smartphone/ loop machine/microfoni/ software elaborazione del suono in tempo reale
Farmacia zoo:è	videoproiettori/videolive/ camere/microfoni/loop machine/software elaborazione del suono in tempo reale
Fatebenesorelle Teatro	videoproiettori/videolive/camera
La piccionaia	videoproiettori/cuffie wireless/ trasmettitori radio/smartphone
Madalena reversa	videoproiettori/videolive/ webcam e smartphone/ microfoni/elaborazione suono live
Ubik teatro	videoproiettore/tracciatore ottico/microfoni/elaborazione suono in tempo reale/spazializzazione audio interattiva/software per interazione audiovisiva di performer o pubblico/software di videomapping
mpg.cultra	videoporiettore/smartphone/dispositivi per la visualizzazione in tempo reale dell'interfaccia
SlowMachine	videoporiettori/videolive/camera/ loop machine
Tam Teatromusica	videoproiettori/sensori/laptop/videolive/wecam e camere/loopmachine/ software per la rielaborazione del suono in tempo reale/software per la digital painting
TOP - Teatri Off Padova	videoporiettori/wearable computing: single board computer, conductive fabric, cerniere capacitive, sensori di pressione /software per controllo dmx wireless per le luci/ app di realtà aumentata
Ullallà Teatro	videoporiettori/videolive/smartphone/ software di videomapping
Zelda	videoproiettori/sensori di prossimità/software di mapping

Tabella 1. Compagnie venete analizzate e principali strumenti tecnologici utilizzati

L'analisi del panorama teatrale sperimentale veneto e l'interazione con i suoi soggetti mi ha restituito un quadro sfaccettato del territorio, caratterizzato da esperienze, pratiche, intenzioni, interessi, differenti. Un aspetto che accomuna le compagnie è quello strumentale: nella maggior parte dei casi i dispositivi utilizzati riguardano la sfera audiovisiva. Strumenti come video proiettori, camere e webcam per la riproduzione live del video, diffusori e microfoni disposti sul palco per l'elaborazione del suono in tempo reale, loop station, smartphone per la gestione tecnica degli altri dispositivi. In pochi casi si sono sperimentate modalità di interazione vera e propria attraverso i sensori (prossimità, pressione), video a 360° con visori stereoscopici, kinect. Per rendere più chiara la relazione tra teatro e tecnologia nella scena veneta ho creato un framework, una griglia interpretativa che propone quattro modalità di possibile relazione tra tecnica e compagnie basandomi su quello che ho ritenuto fosse l'aspetto dominante della pratica e della poetica della compagnia in questione. Un approccio sintetico che non è esaustivo nella descrizione dei gruppi, ma funzionale alla descrizione di pratiche condivise. Ogni modalità descrive l'atteggiamento preponderante con cui il soggetto in questione si interessa alla tecnologia e la utilizza nella sua produzione artistica. Si tratta di un'operazione di sintesi perché ovviamente analizzando le produzioni delle singole compagnie esistono molte sfaccettature che variano di produzione in produzione. Le modalità sono quattro:

Tecnologia come soluzione da esplorare

La tecnologia non è un elemento che rientra nella produzione abituale ma le compagnie in questione, tutte costituite come imprese, hanno potuto investire in nuovi strumenti ad alto impatto tecnologico attingendo a finanziamenti elargiti dalle politiche regionali a sostegno delle imprese culturali. La necessità motrice è stata quella di migliorare la produzione da un punto di vista di sostenibilità ed efficienza, ma si sono innescati contemporaneamente fruttuosi processi di innovazione e sperimentazione.

Tecnologia come strumento di supporto e amplificazione del linguaggio teatrale

In questa seconda modalità sono presenti le compagnie che si avvalgono di dispositivi di cui si è sempre avvalso il teatro per agire sull'emotività dello spettatore, amplificando le sue emozioni, provocando stupore o meraviglia. Questa modalità è comune alla maggior parte delle compagnie e gli strumenti utilizzati sono a medio/basso impatto tecnologico, salvo un paio di eccezioni, e finalizzati alla gestione di sistemi audio/video in tempo reale inframmezzati da file preregistrati.

Tecnologia come artefatto da manipolare, sfidare o decostruire

In questa modalità troviamo le compagnie con più esperienza che nel corso del loro percorso hanno affrontato la tecnologia come uno strumento "concettuale" indagandola nella sua criticità e nei suoi limiti. L'oggetto tecnologico viene volutamente depotenziato e riassembleto, per affermare la forza della creatività umana.

Tecnologia come fenomeno social su cui riflettere

Alcune compagnie teatrali, infine, indagano la tecnologia declinandola in un contesto critico sociale mettendo l'accento soprattutto sulla riconfigurazione dell'aspetto relazionale indotto dai social media che vengono raccontati e portati letteralmente in scena o che spostano lo spettatore fuori dallo spazio teatrale stesso.

Da questa indagine possiamo concludere:

- Le compagnie che utilizzano le tecnologie nella produzione artistica non sono molte
- La strumentazione utilizzata è prevalentemente a medio/basso impatto tecnologico
- Gli investimenti sono fatti prevalentemente da compagnie strutturate in imprese culturali grazie ai finanziamenti delle politiche regionali.
- Per le compagnie strutturate come associazioni culturali (la maggior parte) i fondi non sono molti e gli investimenti risentono del timore dell'obsolescenza degli strumenti e della mancanza di know how all'interno della compagnia stessa
- i bandi a sostegno della produzione, soprattutto giovanile, finanziano i processi di ideazione e sviluppo dei lavori ma escludono l'acquisto di materiali. Spesso le compagnie giovani avendo risorse limitate, preferiscono non optare per investimenti in materiale ad alto impatto tecnologico
- Rispetto alla distribuzione non sempre gli spazi dedicati alla rappresentazione, escludendo i teatri stabili, sono dotati di strutture o personale in grado di accogliere spettacoli con schede tecniche complesse
- Si rileva l'importanza del sostegno pubblico all'innovazione dell'impresa teatrale con investimenti a medio lungo termine che possono potenziare l'apparato tecnologico e soprattutto sostenere la formazione per avviare processi di sperimentazione ad ampio respiro.

Prodotti della ricerca / Standard minimo di risultato *

(Indicare i prodotti della ricerca, anche nel rispetto dello standard minimo di risultato indicato nel bando).

Se contribuito su rivista, specificare:

- tipo di rivista, se di fascia A, B o altro,
- lingua,
- eventuale peer o blind review,
- eventuale comitato scientifico,
- eventuale Scopus o altra banca dati.

Se pubblicazione in volume o monografia, specificare:

- casa editrice e/o collana,
- lingua,
- eventuale peer o blind review,
- eventuale comitato scientifico nazionale/ internazionale,
- eventuali recensioni.

Fornire alla Segreteria i prodotti della ricerca in pdf navigabile, via e-mail o su supporto digitale.

L'articolo è stato sottoposto e accettato per pubblicazione a Noema, rivista online in italiano e inglese dedicata alle relazioni tra cultura, scienze e tecnologie e sulle loro reciproche influenze. Il comitato scientifico della rivista è composto da Pier Luigi Capucci (Presidente & editor in chief), Giovanni Anceschi, Roy Ascott, Louis Bec, Giuseppe O. Longo. La rivista non è indicizzata in Scopus o altre banche dati. Si allega corrispondenza con l'editor in chief che attesta l'avvenuto submission e l'accettazione.

Partecipazione a convegni, conferenze, seminari e giornate di studio, nazionali e internazionali

(Indicare la partecipazione a incontri scientifici e specificare se in qualità di relatore/trice, discussant o uditore/trice)

Partecipazione in qualità di relatrice al Workshop del progetto "DEDALUS - Sapere nuovo per artisti e artigiani dello spettacolo", presentazione sull'utilizzo del film d'arte in relazione a problematiche sociali, Venezia, 11 novembre 2017

Partecipazione in qualità di relatrice al Focus Group Artigianato Creativo, Padiglione della Regione Veneto, Fiera Job & Orienta" presentazione della diffusione dei risultati intermedi del progetto Teatro Ricerca Innovazione Verona, 30 novembre 2017

Partecipazione in qualità di relatrice al Workshop del progetto "Mimesis - Trasmettere immagini artistiche d'impresa", presentazione sull'utilizzo dell'arte digitale per la valorizzazione del patrimonio culturale, Schio, 24 febbraio 2018

Partecipazione in qualità di relatrice al Workshop del progetto "V_HERITAGE - La cultura creativa veneziana come risorsa competitiva", presentazione di approcci artistici alla valorizzazione del capitale aziendale, Bassano, 13 marzo 2018.

Esperienze di mobilità

(Indicare periodi di studio/ricerca svolti all'estero: durata e sede ospitante)

Partecipazione a progetti nazionali o internazionali e inserimento in gruppi di ricerca

(Indicare eventuali progetti e/o gruppi di ricerca nei quali si è coinvolti)

<p>Relazioni esterne attivate nell'ambito della ricerca <i>(Indicare le relazioni esterne attivate con altri dipartimenti/enti/istituzioni pubbliche o private; la partecipazione a comitati scientifici o editoriali di riviste o collane)</i></p>
<p>Conservatori Statale di Musica “Cesare Pollini”, Padova Conservatori Statale di Musica “Arrigo Pedrollo”, Vicenza Centro di Sonologia Computazionale Università di Padova Printmateria srl, (TV) Progetto giovani, Area Creatività, comune di Padova Operaestate Festival, Bassano del Grappa (VI)</p>
<p>Attività svolte al di fuori dell'ambito di ricerca del progetto <i>(Indicare altre attività scientifiche/didattiche svolte)</i></p>
<p>Docente a contratto per il corso di Videostorytelling all'interno del Minor in Management Artistico. Codice insegnamento NM001B. Settore scientifico disciplinare L-ART06. Periodo II Semestre. Dipartimento di Management, Università Cà Foscari, Venezia</p>
<p>Data</p>
<p>29/06/2018</p>
<p>Firma dell'assegnista</p>
<p>Raffaello Rini</p>

*NB: Per la valutazione dell'esito dell'assegno di ricerca si considereranno validi solo i contributi già pubblicati al termine del progetto o in fase avanzata di pubblicazione.

Se in fase di pubblicazione, l'assegnista dovrà presentare il testo completo in bozza e un'attestazione di invio e accettazione dello stesso da parte della casa editrice/curatore/board. Non saranno considerati validi ai fini della valutazione dei semplici abstract.

In caso di coautoraggio si chiede di certificare quali parti della pubblicazione menzionate sono imputabili all'assegnista, (p.es. Articolo X, contributi di Nome Assegnista da p. a p., da p. ... a p.).