

ECOSISTEMI CREATIVI

nuovi linguaggi per lo spettacolo dal vivo

GIORNATA SEMINARIALE

promossa da RETABLO e organizzata da C.Re.S.Co in collaborazione con il Dipartimento di Scienze Umanistiche dell'Università di Catania e con il CUT | Centro Universitario Teatrale Unict

10 MAGGIO 2024 – CATANIA

CUT | Centro Universitario Teatrale Unict

Piazza Università 13 – Catania

Dalle h. 11.00 alle h. 19.00

h. 10.45 – registrazione partecipanti

h. 11.00 I Panel – *Prospettive del presente*

Modera Simona Scattina, Dipartimento di Scienze Umanistiche - Università di Catania

Intervengono

1. Anna Maria Monteverdi – Università di Milano Statale
2. Antonio Pizzo – Università di Torino
3. Maria Chiara Provenzano - Università del Salento
4. Laura Pernice – Università di Catania
5. Vittorio Fiore – Università di Catania

h. 13.00/15.00 – pausa

h. 15.00 II Panel – *Nuove disposizioni per dispositivi innovativi*

Coordina Francesca D'Ippolito, presidente C.Re.S.Co

Intervengono:

1. Antonio Parente - Direzione Generale Spettacolo MiC
2. Angelo Cappello e Marilisa Amante - Direzione Generale Creatività Contemporanea MiC (*in attesa di conferma*)
3. Salvatore Nastasi - Direttore Generale S.I.A.E. (*in attesa di conferma*)

16.15/16.30 – pausa

h. 16.30 III Panel – *Buone pratiche*

Coordina Antonella Iallore, direttivo C.Re.S.Co.

1. Massimiliano Siccardi, SICCARDI IMMERSIVE CREATIONS
2. Turi Zinna, Retablo
3. Simona Lisi, Cinematica Festival
4. Lucia Franchi, Kilowatt/Capotrave
5. Andrea Paolucci, Teatro dell'Argine
6. Giorgia Coco, Bradamante

h. 18.15/18.45 | Q&A

h. 18.45 - 19.00 | Conclusioni



RETABLO DREAMATURY
ZONE

SC SCENA 4.0
CONTEMPORANEA

MIC MINISTERO
DELLA
CULTURA

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Uni ct SCIENZE UMANISTICHE

UNICT cu
ts

PRESENTAZIONE

La giornata seminariale **ECOSISTEMI CREATIVI, nuovi linguaggi per lo spettacolo dal vivo** si inserisce all'interno del progetto **Scena contemporanea 4.0 - tecnologie immersive per l'intermedialità** realizzato da Retablo in collaborazione con C.Re.S.Co. e finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU.

LA GIORNATA SEMINARIALE

La giornata seminariale prende le mosse dal progetto descritto, rappresentando una preziosa occasione per esplorare il rapporto tra lo spettacolo dal vivo e le nuove tecnologie attraverso un approccio multifocale: scientifico, politico ed artistico.

Il primo panel, **Prospettive del presente**, sarà affidato a studiosi e docenti di diverse Università italiane e dedicato a un'analisi della relazione tra il settore delle performing arts e le possibilità offerte dal digitale. A partire dai contributi di diversi studiosi, si intende disegnare una traiettoria che guidi le riflessioni artistiche e organizzative del pomeriggio, contribuendo così ad una riflessione di ampio respiro sui temi esposti, a beneficio di operatori e operatrici, artisti e artiste, legislatori e dirigenti della Pubblica Amministrazione. L'incontro, inoltre, si rivolge inoltre con particolare attenzione alle giovani generazioni che intendano approfondire i nuovi linguaggi sia da un punto di vista teorico che pratico.

Il secondo panel, **Nuove disposizioni per dispositivi innovativi**, sarà dedicato alla valutazione degli impatti che le nuove tecnologie hanno avuto - e continuano ad avere - sul sistema del finanziamento pubblico, per arrivare a definire assieme nuove *policy* in grado di armonizzare le norme alle istanze del presente. La scena contemporanea in particolare si sta caratterizzando sempre più per creazioni che ibridano sia i generi sia linguaggi e paradigmi, fondendo pratiche e mezzi propri dello spettacolo dal vivo, dell'audiovisivo e delle nuove tecnologie: queste ultime meritano un'attenzione particolare, soprattutto alla luce degli importanti investimenti destinati alla digitalizzazione negli ultimi anni a valere su fondi PNRR. Eppure, a fronte di ingenti investimenti, è necessario evidenziare le difficoltà che gli spettacoli realizzati con le nuove tecnologie incontrano sia nella corretta lettura degli indicatori ministeriali prodotti, sia nella circuitazione sul mercato nazionale. Una particolare attenzione merita poi il tema del lavoro in ambiente di realtà virtuale, soprattutto per le ricadute sugli artisti: la creazione di un nuovo spazio e una nuova condizione di lavoro presuppone infatti la formulazione di un ordinamento giuridico che regolamenti le relazioni in tale ambiente, senza trascurare gli aspetti etici che ne derivano. Nella stessa direzione è necessario affrontare una riflessione sull'uso della IA in relazione ai nuovi autori e ai nuovi pubblici, considerando le conseguenze sul diritto d'autore così come concepito fino ad oggi.

Il terzo panel, **Buone pratiche**, intende dar voce agli artisti/e che hanno beneficiato di incentivi a valere sui fondi PNRR: nello specifico l'incontro sarà dedicato ai vincitori del Bando TOCC - *Transizione digitale degli organismi culturali e creativi* - al fine di valutare in itinere opportunità e criticità dell'Avviso, mettendo a confronto pratiche artistiche messe in campo in questi ultimi due anni.

Si darà così vita a un momento plurale e partecipato, aperto ed inclusivo, volto a rafforzare la consapevolezza del settore e di tutti i soggetti coinvolti nel delicato e urgente rapporto tra lo spettacolo dal vivo e le nuove tecnologie, tema che necessita di un adeguamento delle norme così come delle sensibilità coinvolte.



RETABLO DREAMATURGY
ZONE

SC SCENA 4.0
CONTEMPORANEA

MINISTERO
DELLA
CULTURA

Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

Uni
ct SCIENZE UMANISTICHE

UNICT
cu
ts

SCENA CONTEMPORANEA 4.0

Scena Contemporanea 4.0 mira a intermedializzare sia i linguaggi che i modi di creazione, produzione e fruizione delle arti performative attraverso l'adozione di tecnologie digitali immersive. Si rivolge a professionisti, MPMI, associazioni non profit, e operatori culturali pubblici e privati nei campi delle performing arts, della musica e dell'audiovisivo. L'obiettivo principale è quello di equipaggiare gli operatori culturali con le competenze necessarie per navigare il panorama digitale in evoluzione, incoraggiando l'innovazione e la sperimentazione in un contesto che valorizza sia la tradizione artistica che le nuove possibilità tecniche. Al cuore del progetto vi è un approccio olistico che combina formazione, sviluppo pratico e applicazione teorica, con l'intento di generare impatti sociali positivi e di promuovere l'inclusione, la parità di genere e il supporto a giovani professionisti nel settore artistico-mediale.

Il progetto si articola in varie attività, che vanno dall'analisi dei fabbisogni formativi alla progettazione e realizzazione di percorsi formativi, mentoring, sviluppo di prototipi piloti, eventi di showcasing e attività di promozione e comunicazione. I percorsi formativi interdisciplinari saranno focalizzati sullo sviluppo di competenze relative a tecnologie immersive e digitali, come realtà virtuale, realtà aumentata e ambienti 3D, attraverso metodi di apprendimento attivo e esperienziale.