

Titolo: Danza la distanza (titolo provvisorio)
Compagnia: Ariella Vidach - AiEP
Sezione: Danza, multidisciplinare e circo contemporaneo

idea e regia Claudio Prati e Ariella Vidach
coreografia Ariella Vidach
interpreti Ariella Vidach, Agnese Trippa Sofia Casprini
da remoto Margherita Landi, Alessia della Casa
VR/HR ricerca e sviluppo MEET intermedialab
LCV_FABlabSUPSI Progr. VR e Mozilla Hubs: Giovanni Landi e Simone Verduci (ArchonVR Sagl)
programmazione interattiva max/msp: Paolo Solcia, Riccardo Santalucia
programmazione visiva Sebastiano Barbieri, Francesco Luzzana
scenografia e luci Claudio Prati
costumi AIEP/Ariella Vidach

con il sostegno di
Pro Helvetia Fondazione Svizzera per la cultura

in coproduzione con
MEET Digital Culture Center / intermediaLAB Milano (IT),
Avventure in elicottero prodotti (CH)
FIT Festival Internazionale del Teatro e della Scena Contemporanea - Lugano (CH)
SUPSI Università / LCV_FABLAB Lugano (CH).

Durata

Da 20 a 70 minuti in base al formato e alle condizioni logistiche.

Sinossi

È un progetto che propone una sperimentazione coreografica in realtà virtuale e mista, dando vita al contempo a una compagnia di danza virtuale e ad un nuovo formato di evento performativo di natura immersiva on e off line e che potrà consentire una fruizione in between, ovvero in presenza e in remoto.

È un progetto a 3 Moduli predefiniti sulla sperimentazione di nuovi dispositivi tecnologici per la creazione coreografica e per la presentazione di performance virtuali che risponde al distanziamento sociale, alla necessità di stabilire nuove forme di fruizione dello spettacolo dal vivo, di aggregazione e di contatto sia on line e con il pubblico in sala.

Il progetto prevede la costituzione di una compagnia di danza virtuale e reale per realizzare nuove forme di eventi performativi e immersivi off e on line. I nuovi format performativi consistono nell'elaborazione di coreografie virtuali e reali inserite nelle varie e nuove dimensioni della realtà. Partendo da una dimensione ibrida, i performer danzeranno (in presenza e da remoto) la distanza (la soglia) che li separa e che divide la realtà fisica da quella virtuale. Il corpo estende i suoi confini per diventare spazio in cui immergersi ed esplorare la molteplicità della dimensione organica.

Senza la percezione dei confini spaziali il performer coglie nei gesti, nelle sensazioni e nelle emozioni provocate dal ribaltamento spaziale e temporale gli spunti per estendere il corpo in una dimensione perturbante e sconosciuta.

Note di regia

La messa in opera del progetto ha visto l'acquisizione delle tecnologie necessarie per danzare in VR e la progettazione e la realizzazione di uno spazio virtuale che permette lo sviluppo di coreografie virtuali oltre alla possibilità di offrire agli spettatori la condivisione e la partecipazione a degli eventi pubblici (come incontri, presentazioni, tour guidati e performance sulle nuove piattaforme social di VR come MOZILLA HUBS, o SANSAR, AltspaceVR oppure HORIZON, così come per altre piattaforme in via di realizzazione. Uno spazio virtuale dove i danzatori, in diverse forme e contesti virtuali, si possano connettere e danzare la distanza che li separa e attraverso cui possano invitare il pubblico a coabitare lo spazio scenico. Per l'acquisizione e l'uso delle tecnologie al momento, tra le varie e diverse scelte possibili, si è optato per i della HTC vive Pro e dell'OCULUS Quest. Di seguito le diverse tipologie di presentazione pubblica:

PHYGITAL modulo 1

È una performance di danza interattiva con 3 danzatrici in presenza e inserite in una sala immersiva con spettatori (in presenza numero limitato), che controllano ed elaborano in tempo reale, attraverso le sequenze coreografiche e dei sensori (trackers htc vive) le immagini e i suoni dell'evento performativo. Le immagini grafiche di grande effetto e la posizione degli spettatori inseriti e immersi in uno scenario audiovisivo molto coinvolgente vanno a creare in modo combinato e complementare quella fusione (indicata dal titolo) tra la parte fisica ed organica (i corpi dei danzatori, degli spettatori e lo spazio/la sala) della realtà e quella digitale (le proiezioni, i suoni e le interazioni tecnologiche). L'evento performativo può essere trasmesso in streaming classico (con 3 telecamere e un mixer video).

VIRTUAL modulo 2

Si tratta di una performance di danza virtuale con 3 danzatrici da remoto, inserite in un ambiente virtuale con gli spettatori da remoto (in numero limitato max 10) dotati di visori (che ricevono con l'acquisto del biglietto). L'evento coreografico propone una sperimentazione di ciò che le tecnologie virtuali permettono di creare utilizzando le condizioni offerte dalle piattaforme VR e dai visori in commercio. Gli avatar di 3 performer posizionati in tre città diverse, danzeranno in una coreografia basata su nuove modalità di relazione di gesti, di contatti e di uso dello spazio. Una dimensione coreografica innovativa che pone inedite metodologie compositive che fondano il risultato sulla capacità dei performer di leggere e tradurre i gesti e le immagini nelle nuove dimensioni sensoriali gestendo i nuovi parametri relazionali con la sensibilità percettiva di chi esercita quotidianamente l'ascolto del sé dello spazio e degli altri.

SOCIAL modulo 3

Questo modulo permette la creazione di un evento social basato sull'esperienza in prima persona dello spettatore. È un modo per incontrare e interagire con gli artisti in un mondo virtuale e creato appositamente per favorire la relazione social tra tutti i protagonisti dell'evento stesso. La compagnia di danza virtuale AiEP, con i direttori artistici e lo staff, ha accolto i visitatori per un tour guidato o per un incontro (lecture o talk). Oltre allo studio, la compagnia ha allestito un altro spazio virtuale, una serie di piattaforme aeree ascensionali definito AiEP VaRtgallery con lo scopo di illustrare attraverso dei video, delle parole chiave e degli archivi, le tappe più significative del trentennale percorso artistico e di ricerca tra danza e nuove tecnologie

Riconoscimenti

Vincitore del Bando "Close Distance" Fondazione Pro Helvetia per la Cultura

Iniziative collaterali per valorizzare il progetto

La compagnia intende creare una rete di relazioni tra centri culturali, musei e teatri per implementare postazioni che dispongano della tecnologia necessaria (computer, visori VR e schermi) e per dare la possibilità al pubblico di seguire le performance anche a distanza con i visori VR. Sarà così possibile vivere un'esperienza immersiva con la possibilità di condividere lo spazio virtuale, sia nel caso del modulo 3Tour Virtuale, che nella performance Phygital modulo 1. I centri che hanno risposto positivamente alla proposta sono il MEET di Milano, il Museo di Arte Contemporanea di Gallarate MAGA e il Palazzo Te di Mantova.

Elementi di multidisciplinarietà e innovazione

Il progetto desidera non solo esplorare formati innovativi nella produzione artistica ma soprattutto approfondire la riflessione sulle possibilità aperte dalle tecnologie digitali alle performing arts, alla liveness, e al consolidamento delle comunità e delle relazioni in condizioni di distanziamento sociale e fisico, senza per questo rinunciare alla creazione di pubblici e comunità in presenza.