



## **LE MERAVIGLIE DEL POSSIBILE**

**Festival Internazionale di Teatro, Arte e Nuove Tecnologie**

**X edizione**

## Cagliari, SPAZIO DOMOSC, Via Newton 12

5 - 30 ottobre 2023

### PROGRAMMA

È, come ormai da tradizione, lo **Spazio DOMOSC** di via Newton 12, centro di produzione artistica di Kyberteatro, a rappresentare il cuore del festival e a ospitare gli spettacoli, le presenze nazionali e internazionali, le conferenze, i talk in programma. Con Carlo Infante si farà una ricognizione della performing media art, dalla sua genesi all'innovazione digitale dei nostri giorni. Elemento importante del festival LMDP10: le opere che saranno presentate riflettono il punto di vista di giovani artisti, quello di Giacomo Lilliù, per esempio, regista marchigiano di origini sarde, che con lo spettacolo *Woe* ha vinto l'open call internazionale del Festival LMDP - sezione nazionale, o quello dei polacchi della compagnia Transtopia. Per la prima volta il Festival proporrà uno spettacolo di teatro e nuove tecnologie per l'infanzia e uno per gli adolescenti di teatro e video game. Spazio alla sperimentazione teatrale tecnologica per bambini e adolescenti grazie anche all'incontro con il project leader del Network Europeo Play oN e con Giuditta Mingucci di Elsinor - Centro di produzione teatrale (Milano), partner italiano della piattaforma, che incontreranno gli studenti e le studentesse del Liceo Artistico Foiso Fois e gli operatori culturali, presentando lo stato dell'arte teatrale transmediale per le nuove generazioni di spettatori e spettatrici. Per contribuire a colmare il divario di genere nelle arti transmediali, il Festival, come sempre, sostiene l'equità di genere nelle arti performative e anche quest'anno la presenza delle artiste e delle esperte è maggiore rispetto a quella dei loro colleghi. Una scelta, anche per stimolare le studentesse verso le materie STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) e le arti performative.

La X edizione de *Le Meraviglie Del Possibile* parte oggi, **giovedì 5 ottobre**, con un'anteprima: alla Biblioteca Centrale di Quartu Sant'Elena (via Dante), alle 18, Carlo Infante, changemaker, docente di performing media e progettista culturale, fondatore di Urban Experience (Roma), è il protagonista del talk **Performing Media. Un futuro remoto**, a cura di Urban Experience e Arcoiris in collaborazione con LMDP. Intervengono Nuvola Project (Gaia Riposati e Massimo Di Leo), Dino Pusceddu, Presidente "Arcoiris" APS, Nina Zedda di Kyberteatro, Claudia Pupillo, regista del Teatro Botanico.

Si tratta di un evento multimediale, in cui gli autori del libro *"Performing Media - un futuro remoto. Il percorso di Carlo Infante tra Memoria dell'Avanguardia e Transizione Digitale"*, Gaia Riposati e Massimo Di Leo, solleciteranno, in collegamento on line, Infante in un percorso che si muoverà attraverso i temi e i materiali di questo *"libro/librido"* e focalizzerà con proiezioni video l'attenzione sui contesti che accolgono l'evento e che sono evocati con dei link nel libro.

Il festival entra nel vivo domani, **venerdì 6**, e **sabato 7**, alle 21, con la performance multimediale **Woe/Wastage of Events**, una creazione del Collettivo ØNAR prodotta dalla Compagnia teatrale MALTE, ideazione, testi, regia di Giacomo Lilliù, giovane attore e regista marchigiano di origini sarde, con già diverse esperienze all'attivo, anche a livello internazionale, per la prima volta in Sardegna, ideazione, ambienti 3D, performance in realtà virtuale di Lapis Niger, disegno del suono, musiche originali dal vivo a cura di Giulia Rae. Lo spettacolo è il vincitore nazionale dell'Open call LMDP 2023 e ha debuttato recentemente, nel settembre appena scorso, al Festival Fabbrica Europa, nell'ambito di Mappe del Nuovo Mondo. Woe/Wastage of Events è un'opera ibrida che avviene contemporaneamente in presenza e sulla piattaforma di streaming Twitch. Un viaggio nella realtà virtuale che comincia in un deserto, il dispositivo scenico vede al centro uno schermo che, come un portale, si apre su luoghi disabitati, un dimenticatoio in cui dell'umano aleggia solo l'assenza. Attorno allo schermo tre figure: un performer con equipaggiamento VR, attraverso i cui occhi si compie la perlustrazione; un'artista del suono che sonorizza dal vivo gli ambienti; uno speaker, che con voce distorta dal microfono scandisce cronologie di file e divagazioni sul tema della memoria. La strumentazione ribalta lo

stereotipo delle tre scimmie sagge che non vedono, non sentono e non dicono il male. Gli spettatori sono guidati in questo mondo da Lapis Niger, l'artista che lo ha disegnato e che modifica lo spazio sotto i loro occhi, e dalla voce di Giacomo Lilliù. Una performance multimediale in cui umano e tecnologico si fondono l'uno nell'altro, si scoprono simili in quanto entrambi destinati a registrare e analizzare accadimenti, perché entità fondate sulla memoria. Allo spettacolo seguirà, alle 22, un **talk** con Carlo Infante.

**Sabato 14 e domenica 15 ottobre**, alle 18, sarà la volta di **ANIMA BLU**, spettacolo di teatro e nuove tecnologie per l'infanzia dedicato a Marc Chagall, messo in scena dalla compagnia veneta (di Padova) Tam Teatromusica, con Flavia Bussolotto e Davide Cortesi, ideazione di Michele Sambin, che cura anche regia, scene e immagini, e Flavia Bussolotto (video elaborati: Raffaella Rivi; luci: Alessandro Martinello; costumi e foto: Claudia Fabris; musiche: Enzo Carpentieri, Michele Sambin, Kole Laca; elaborazione suoni: Davide Sambin Zara). Gli autori, alimentati dalle immagini ricche di suggestioni di Chagall pittore, hanno tessuto trama e ordito fino a costruire una piccola storia. Si sono immersi nel suo mondo iconografico e poetico per farne emergere un racconto che ha dato tempo e sviluppo alla pittura. Un mondo silenzioso ha così trovato la sonorità. L'incontro tra i corpi dei due attori e le immagini pittoriche avviene all'interno di un dispositivo scenografico che consente la realizzazione di figure ibride tra il reale e il fantastico. La videoproiezione è un terzo attore che dialoga con i corpi veri e crea suggestioni visive riuscendo a coniugare i due piani. Il ritmo e la musicalità del gesto in forma coreografica colmano ciò che manca alla pittura per essere teatro. Nello spettacolo avvengono continui passaggi dalla realtà del quotidiano alla fantasia di evasione da esso che consente di entrare nel sogno dei desideri impossibili. E' così che prendono vita gli esseri, le emozioni, la poesia che popolano le tele di Chagall.

**KATABAZA** è il titolo della performance di teatro danza e nuove tecnologie che la compagnia polacca Transtopia Theatre, di Cracovia, porterà allo Spazio Domosc **venerdì 20 e sabato 21**, alle 21; Media Iteraction, testi, video di Dominik Setlak, coreografie di Gabriela Kuczynska, con i performer Julita Golinska - Setlak, Gabriela Kuczynska, Dominik Setlak (tecnica: Monika Bielenis; musiche/audio: bakbliv - RESET\$REALITY // VISUALISER). "Katabaza" ha come tema l'auto-mitologizzazione, sviluppato in scena attraverso una narrazione multimediale realizzata con diversi mezzi espressivi, dal più primitivo teatro d'ombre alla danza contemporanea, con testi originali, manufatti e oggetti artigianali, video 3D reattivi e interattivi. Katabaza è un viaggio in se stessi che parte dall'autobiografia, dalle connessioni familiari, dal rapporto che l'autore del testo, Dominik Setlak, ha avuto con suo nonno. Questi presupposti stimolano domande sul funzionamento della personalità nello spazio sociale e determinano una presa di coscienza del mondo che ci circonda: simboli universali, gesti rituali che accompagnano il pubblico nel cerchio del subconscio. Katabaza espande i confini della percezione dei fenomeni quotidiani e permette di immergersi nei nostri ricordi e nelle storie che modellano tutti noi come esseri umani, come individui o forse infinite singolarità.

**Giovedì 26 ottobre**, alle 10.30, ecco il talk-conferenza **PlayOn! - New Storytelling with Immersive Technologies** (<https://play-on.eu/>), con Dirk Neldner, manager culturale tedesco, project leader di PlayOn!, Giuditta Mingucci, attrice, direttrice artistica del Teatro Giovanni Testori di Forlì e co-direttrice artistica di "Elsinor" - Centro di Produzione Teatrale di Milano, e Nina Zedda, direttrice artistica di Kyberteatro. PlayOn! È un progetto co-finanziato dal Programma Creative Europe dell'Unione Europea. Il periodo attuale è caratterizzato dall'intreccio tra realtà e virtualità. Le tecnologie immersive creano nuove esperienze per gli utenti che vivono in ambienti aumentati o potenziati. Anche in teatro emergono continuamente nuove opportunità digitali per comunicare in modo diverso con il pubblico. L'uso della tecnologia immersiva potenzia la narrazione teatrale attraverso l'uso di elementi interattivi. Questo combacia con un pubblico che sempre più richiede esperienze attive rispetto al consumo passivo.

Play On! è un progetto avviato da nove Teatri europei, esperti nell'uso delle tecnologie digitali e da Università con elevate competenze digitali. Gli otto Atenei del settore digitale creativo sono partner associati che facilitano l'accesso alle conoscenze tecniche. Dedicato al tema "Utopie concrete nell'era digitale", PlayOn! è stato ideato per comprendere, apprendere, testare e applicare in teatro la tecnologia immersiva, con l'obiettivo di spingere la narrazione tradizionale verso formati narrativi interattivi.

Sarà la nuova produzione dei padroni di casa di Kyberteatro ad andare in scena **venerdì 27 e sabato 28**, alle 21, **domenica 29**, alle 19: **GG. GOOD GAME**, spettacolo di teatro e video game, salirà sul palco dello Spazio Domosc dopo aver debuttato alla fine dello scorso luglio. La regia e la drammaturgia sono di Iliara Nina Zedda, la regia tecnologica di Marco Quondamatteo, protagoniste Sara Perra e Monica Serra (tecnico audio: Elvio Corona; costumi e scenografie: Claudia Spina; tecnico video: Ennio Madau; fotografo Alonso Crespo).

"Tutto in sostanza e verità non è nient'altro che un gioco", scriveva Elsa Morante ne "Il mondo salvato dai ragazzini". "GG Good Game" è un'immersione nel mondo del gaming che racconta l'incontro speciale fra una ragazza di 16 anni, Bea (Sara Perra), e il suo personaggio avatar, Luna (a cui dà voce e movimenti del corpo Monica Serra). Attraverso l'uso della tecnologia l'avatar, proiettata fuori dal video game, sarà libera di interagire in tempo reale con la sua amica gamer, Beatriz. In un gioco di specchi e rimandi le due protagoniste impareranno, l'una dall'altra, che crescere significa uscire fuori dalla propria zona di comfort, provando con coraggio ad affrontare nuove sfide. Uno spettacolo teatrale, un video game di formazione che riporta sulla scena l'immaginario, i linguaggi e le problematiche della generazione Z.

Sulla decima edizione de Le Meraviglie Del Possibile calerà il sipario **lunedì 30 ottobre**, alle 18.30, con un altro momento di confronto europeo, con la conferenza spettacolo **Pixel & Performing arts**, ospiti i danesi di Limfjordsteatret, per la presentazione del progetto europeo Erasmus plus+Small-scale partnerships in school education, a cura proprio della compagnia di Nykøbing Mors e di Kyberteatro.

Alla conferenza parteciperanno Gitta Malling, direttrice artistica di Limfjordsteatret, Charlotte Olling Rebdsforf, pedagoga e projects developer della compagnia danese, Kim Fast Jensen, che ne è il direttore tecnico, Nina Zedda, direttrice artistica di Kyberteatro, Marco Quondamatteo, direttore tecnico e tecnologico della compagnia cagliaritano, Laura Bifulco, microbiologa, Simone Murtas, video artist.

Tra il 2022 e 2023 Limfjordsteatret e Kyberteatro hanno realizzato nella città di Nykøbing Mors e a Cagliari dei laboratori transdisciplinari per l'infanzia, per promuovere l'apprendimento della scienza attraverso metodologie creative digitali e teatrali. La conferenza spettacolo racconterà questa esperienza originale e innovativa attraverso brevi frammenti video e la testimonianza diretta delle due compagnie, protagoniste dell'evento.

Il progetto Pixel & Performing Arts, rivolto alle insegnanti della scuola dell'infanzia e primaria, ha visto a Cagliari il coinvolgimento attivo degli alunni e alunne delle classi prime del Convitto Nazionale. Per avvicinare le nuove generazioni e stimolare il protagonismo giovanile il progetto ha coinvolto, nel ruolo di tutor, anche gli studenti e le studentesse del Biotecnologico ambientale dell'IIS De Sanctis Deledda e del Liceo Classico del Convitto di Cagliari. Tra gli obiettivi anche quello di avvicinare gli studenti e le studentesse alle materie STEM ((Science, Technology, Engineering and Mathematics).

In Danimarca, nel teatro Limfjordsteatret di Nykøbing Mors, alla fine dello scorso agosto le due compagnie hanno presentato insieme la performance teatrale e creativa digitale "Pixel & Performing arts", rivolta a diverse classi delle scuole dell'infanzia e della primaria.

\*\*\*

**Video promo LMDP10: <https://youtu.be/7ZUPFIuOe74>**

**INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI**

Spettacoli solo su prenotazione via mail: [info@kyberteatro.it](mailto:info@kyberteatro.it); cell e whatsapp: 347 0484783; tel. 070 8607175

**[www.kyberteatro.it/lmdp-2023/](http://www.kyberteatro.it/lmdp-2023/)**

\*\*\*