FACOLTA' DI ARCHITETTURA

PDTA

BODY URBAN DESIGN

Pratiche performative tra spazio urbano e progetto architettonico

BOOK OF ABSTRACTS

di Mahnaz Esmaeili & Daniela Dispoto

SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

URBAN EXPERIENCE

BODY URBAN DESIGN
Pratiche performative tra spazio urbano e progetto architettonico

BOOK OF ABSTRACTS
Roma, 15 ottobre 2026

di
Mahnaz Esmaeili & **Daniela Dispoto**

Bordeaux Edizioni

BODY URBAN DESIGN
Pratiche performative tra spazio urbano e progetto architettonico.
Book of Abstracts
di Mahnaz Esmaeili e Daniela Dispoto

Convegno Body Urban Design
Roma, 15 ottobre 2026
Sapienza Università di Roma, Facoltà di Architettura
Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell'Architettura (PDTA)
Via Flaminia 70, Aula Piccinato

Convegno promosso nell'ambito dei corsi di Design del Multimediale e Performance Design
Corso di laurea magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale (DCVM)

Comitato scientifico
Carlo Martino, Luca Ruzza, Daniela Dispoto

I contributi raccolti nel volume sono stati selezionati e revisionati dal comitato scientifico del convegno. I contenuti dei singoli contributi sono di esclusiva responsabilità dei rispettivi autori.

Progetto grafico e impaginazione: Daniela Dispoto

© 2026 Bordeaux Edizioni, Roma
Edizione digitale in formato PDF
ISBN 9791259633248

PDTA

BODY URBAN DESIGN

INTRODUZIONE 9
Mahnaz Esmaeili

NOTA ALL'EDIZIONE DIGITALE 13
Daniela Dispoto

PROGRAMMA DEL CONVEGNO 15

ABSTRACT
Sessione I: Pratiche performative e rigenerazione urbana

La pratica Stalker. La pratica esplorativa e collettiva degli Stalker negli spazi interdetti, marginali e abbandonati della città 21
Lorenzo Romito

Architetture dei comportamenti. Corpi, città, paesaggi 29
Annalisa Metta

Dopo la scena: tracce e permanenze delle "Città Invisibili" di Maranola a distanza di oltre trent'anni 30
Diana Ciufo

Paesaggi analogici 40
Giacomo Daniele Fragapane

Corpi in movimento, spazi vissuti 41
Francesca Magnini

ABSTRACT
Sessione II: Tecnologie digitali e paesaggio urbano

Corpo, spazio e interazione nella scena digitale un volume sulle arti performative negli ambienti immersivi 49
Desiree Sabatini, Sergio Lo Gatto, Flavia Dalila D'Amico

Racconti di corpi intangibili le figure umane nelle immagini di Studio Azzurro 55
Leonardo Sangiorgi

Dalla piazza al teatro: il corpo e la magia come progetto dello spazio 61
Sergio Bini (Bustric)

Sound Visual Landscapes 63
Valentina Valentini

Tecnologie digitali nello spazio urbano. Performance, videoinstallazioni interattive e realtà virtuali per riscoprire la città 64
Anna Maria Monteverdi

Performing Media per l'innovazione territoriale 71
Carlo Infante

SPEAKERS 78

BODY URBAN DESIGN
Pratiche performative tra spazio urbano e progetto architettonico
>> 15 Ottobre 2026

INTRODUZIONE

Mahnaz Esmaeili
Sapienza Università di Roma

Il corpo non è neutro nello spazio: percepisce, interpreta e trasforma l'ambiente attraverso una relazione continua con l'architettura e la città. Da questa premessa nasce Body Urban Design, convegno dedicato al rapporto tra pratiche performative, progetto architettonico e design urbano.
Nel titolo del convegno, il design non indica soltanto la configurazione formale di oggetti o ambienti, ma una pratica di osservazione, organizzazione e trasformazione degli spazi abitati. Il corpo non è quindi considerato soltanto come destinatario del progetto, ma come soggetto capace di orientare il modo in cui gli spazi vengono percepiti, utilizzati e modificati: come osserva Calderone (2022), il corpo diventa esso stesso strumento di progetto attraverso il ricorso alle pratiche delle arti performative.
La progettazione può quindi avvalersi del corpo, secondo Calderone (2022), come strumento di analisi, immaginazione e ricreazione dello spazio. La performance viene intesa non soltanto come esito estetico, ma come pratica di conoscenza sensibile, capace di restituire attenzione ai movimenti, alle percezioni, alle memorie e alle relazioni che costituiscono l'esperienza urbana. Camminare, abitare, occupare e trasformare un luogo sono azioni attraverso cui emergono usi, percezioni e possibilità spaziali non sempre previste dagli strumenti ordinari della progettazione.
Il programma sviluppa questi interrogativi attraverso due sessioni complementari. La prima, dedicata alle pratiche performative come strumenti di esplorazione, riattivazione e risignificazione degli spazi urbani marginali, interdetti o abbandonati, muove dalla

pratica esplorativa e collettiva di Stalker, di cui Lorenzo Romito ripercorre le modalità di attraversamento degli spazi interdetti e marginali della città — territori che, come nota ancora Calderone (2024) richiamando la stessa esperienza, costituiscono realtà di margine e di abbandono o trasformazione. A questa riflessione si affiancano il contributo di Annalisa Metta sulle architetture dei comportamenti e sulla relazione tra corpi, città e paesaggi, quello di Diana Ciufo sulle tracce e le permanenze delle *Città Invisibili* di Maranola a distanza di oltre trent'anni, l'indagine di Giacomo Daniele Fragapane sui paesaggi analogici e l'intervento di Francesca Magnini sui corpi in movimento e gli spazi vissuti.
La seconda sessione è dedicata al rapporto tra tecnologie digitali, paesaggio urbano e ambienti immersivi. Desirée Sabatini, Sergio Lo Gatto e Flavia Dalila D'Amico affrontano il tema del corpo, dello spazio e dell'interazione nella scena digitale; Leonardo Sangiorgi, cofondatore di Studio Azzurro, propone una riflessione sulle figure umane nelle immagini del gruppo, introducendo un'attenzione particolare al corpo come presenza percettiva e relazionale — non soltanto soggetto rappresentato, ma elemento capace di attivare rapporti dinamici tra immagine, spazio e spettatore. Sergio Bini indaga la dimensione performativa del corpo nello spazio urbano, mentre Valentina Valentini porta la riflessione sul piano dei paesaggi sonori. Chiudono la sessione i contributi di Anna Maria Monteverdi sulle tecnologie digitali nello spazio urbano — tra performance, videoinstallazioni interattive e realtà virtuale — e di Carlo Infante sui Performing Media per l'innovazione territoriale. I processi di virtualizzazione che attraversano queste pratiche ridefiniscono infatti il rapporto tra corpi e città, intrecciando ambiente urbano, dispositivi mediali e nuove forme dell'esperienza spaziale: le tecnologie, in questa prospettiva, non costituiscono soltanto strumenti di rappresentazione, ma contribuiscono a modificare le modalità attraverso cui il corpo percepisce, attraversa e interpreta lo spazio.

Il confronto tra linguaggi e competenze differenti intende favorire una riflessione condivisa sul corpo come misura critica dello spazio e sul design come pratica capace di organizzare possibilità di uso, incontro e trasformazione. Corpo, spazio e progetto non costituiscono dunque ambiti separati, ma dimensioni che si definiscono reciprocamente attraverso l'esperienza, il movimento e l'azione.

Un ringraziamento particolare va al comitato scientifico del convegno — Prof. Carlo Martino, Prof. Luca Ruzza e Dott.ssa Daniela Dispoto — per il rigore e la cura con cui hanno accompagnato l'ideazione e l'organizzazione dell'iniziativa, nonché la selezione e la revisione dei contributi qui raccolti.
Body Urban Design non si propone come punto di arrivo, ma come soglia di una ricerca ancora aperta. Il convegno intende contribuire a un campo nel quale corpo, spazio e design si definiscono reciprocamente: il corpo offre una misura esperienziale, lo spazio costituisce il campo d'azione e il design organizza possibilità di percezione, uso, incontro e trasformazione. L'invito è quindi a proseguire il dialogo tra università, pratiche artistiche, progetto architettonico e progettazione urbana.

BIBLIOGRAFIA

Calderone, G. (2022). *Abitare lo spazio del corpo. Una riflessione empirica e uno sguardo antropologico sulle pratiche artistico-performative come dispositivo di risignificazione dello spazio pubblico*. Archivio per l'Antropologia e la Etnologia, Vol. CLII.

Calderone, G. (2024). *Spazi umani e corpi urbani. Approcci artistico-performativi per una risignificazione dei luoghi dell'abitare*. Tesi di dottorato, Università degli Studi di Firenze.

NOTA ALL'EDIZIONE DIGITALE

Daniela Dispoto
Sapienza Università di Roma

Il volume raccoglie gli abstract e le biografie dei relatori del convegno *Body Urban Design. Pratiche performative tra spazio urbano e progetto architettonico* (Roma, 15 ottobre 2026), ospitato dalla Facoltà di Architettura di Sapienza Università di Roma nella sede del Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell'Architettura (PDTA), in via Flaminia.
I contributi indagano il corpo come strumento di analisi e trasformazione dello spazio, in un confronto tra architettura, design, arti performative e media.

Un convegno dedicato alle pratiche performative si confronta con esperienze legate alla presenza dei corpi e al tempo dell'azione, e dunque effimere per natura. Il volume non intende sostituirle, né raccogliere gli esiti del confronto: pubblicato il giorno stesso del convegno, ne anticipa piuttosto i temi, offrendo a relatori e pubblico una prima mappa della discussione, di cui conserverà poi una traccia consultabile e citabile. Chi lo attraversa potrà inoltre cogliere, al di là degli argomenti dei singoli interventi, la prossimità tra alcuni percorsi: ricerche che, pur affrontando oggetti diversi, si sono incrociate nel tempo e procedono per strade vicine.

L'ordine dei contributi segue il programma: la prima sessione è dedicata alle pratiche performative negli spazi urbani marginali e abbandonati, la seconda al rapporto tra tecnologie digitali, ambienti immersivi e paesaggio urbano. Ogni contributo riporta titolo, autore, afferenza, abstract e, dove forniti, parole chiave e bibliografia. Si è scelto di non uniformare lunghezza e registro dei testi: questa varietà restituisce la pluralità di voci (studiosi, artisti, collettivi) che il convegno mette in dialogo. Le immagini sono parte

integrante dei contributi, perché documentano pratiche che passano per il corpo e lo spazio e che la sola scrittura restituirebbe solo in parte. Le biografie dei relatori riportano il titolo del rispettivo intervento, così da collegare ciascuna figura al proprio contributo. Il volume è pubblicato in formato PDF ed è distribuito ad accesso aperto.

Desidero ringraziare Mahnaz Esmaeili, che ha ideato e curato il convegno e con la quale ho condiviso la cura di questo volume, in un dialogo costante che ne ha accompagnato ogni fase. Un ringraziamento va inoltre ai colleghi del comitato scientifico, a tutti gli autori e a Bordeaux Edizioni.

PROGRAMMA

15 Ottobre 2026

10:00 - 10:15

Carlo Martino, Luca Ruzza, Mahnaz Esmaeili
Sapienza Università di Roma
Saluti istituzionali

10:15 - 13:00

Sessione I Pratiche performative e rigenerazione urbana

Modera **Luca Ruzza**

Lorenzo Romito
Stalker
La pratica Stalker. La pratica esplorativa e collettiva degli Stalker negli spazi interdetti, marginali e abbandonati della città

Annalisa Metta
Università degli Studi Roma Tre
Architetture dei comportamenti. Corpi, città, paesaggi

Diana Ciufo
Sapienza Università di Roma
Dopo la scena: tracce e permanenze delle "Città Invisibili" di Maranola a distanza di oltre trent'anni

Giacomo Daniele Fragapane
Sapienza Università di Roma
Paesaggi analogici

Francesca Magnini
Sapienza Università di Roma
Corpi in movimento, spazi vissuti

13:00 - 14:00
Pausa pranzo

14:00 - 16:00

Sessione II Tecnologie digitali e paesaggio urbano

Modera **Federica Dal Falco**

Desiree Sabatini, Sergio Lo Gatto, Flavia Dalila D'Amico
Università degli Studi Link
Corpo, spazio e interazione nella scena digitale
un volume sulle arti performative negli ambienti immersivi

Leonardo Sangiorgi
Studio Azzurro
Racconti di corpi intangibili
le figure umane nelle immagini di Studio Azzurro

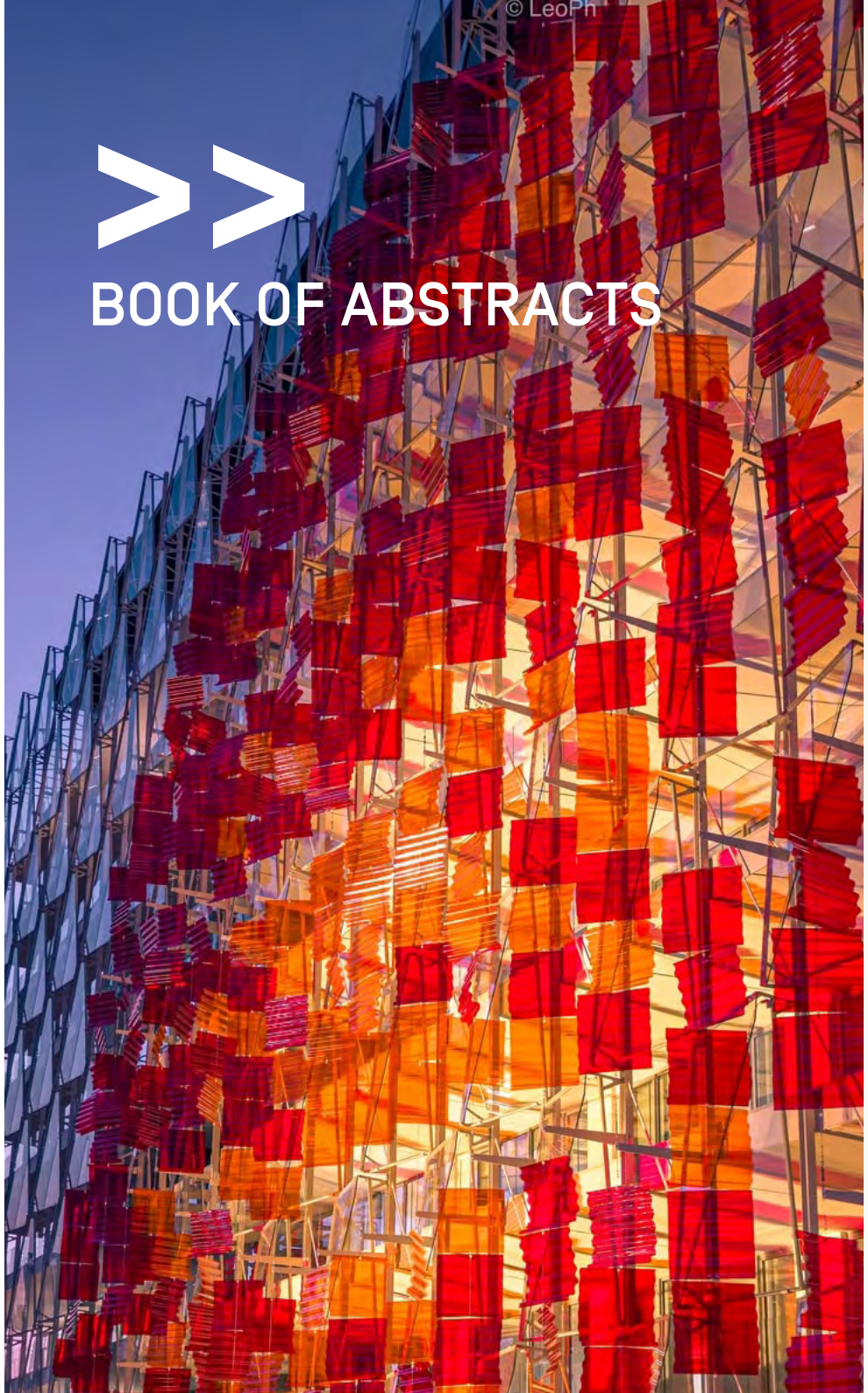
Sergio Bini (Bustric)
Dalla piazza al teatro: il corpo e la magia come progetto dello spazio

Valentina Valentini
Sapienza Università di Roma
Sound Visual Landscapes

Anna Maria Monteverdi
Università degli Studi di Milano
Tecnologie digitali nello spazio urbano. Performance, videoinstallazioni interattive e realtà virtuali per riscoprire la città

Carlo Infante
Urban Experience
Performing Media per l'innovazione territoriale

Light our fire di Studio Azzurro, realizzata per Urban Up | Unipol sulla facciata dell'edificio di via De Castillia 23 per la Milano Design Week 2026



BOOK OF ABSTRACTS

PDTA

BODY URBAN DESIGN

URBAN EXPERIENCE

La pratica Stalker

La pratica esplorativa e collettiva degli Stalker negli spazi interdetti, marginali e abbandonati della città

Lorenzo Romito
Stalker

La pratica Stalker è nell'attraversare la transizione epocale che stiamo vivendo in cerca di uno spazio tempo possibile oltre il tempo onnipresente di una Contemporaneità escludente, omologante ed oppressiva. Stalker ha disegnato in più di 30 anni una traiettoria complessa di attraversamento, interpretazione e trasformazione dello spazio urbano, dove pratica sociale, poetica artistica e politica urbana si con-fondono continuamente. Un'attitudine esplorativa, a volte performativa e rituale, assembleare, sempre condivisa, conviviale, a tratti clandestina a tratti solenne, che continua ad aver luogo in uno spazio tempo conteso, dove si ha modo di partecipare dinamiche biologiche e sociali estranee al dominio del presente, in ambienti offesi e abbandonati e per questo incredibilmente creativi.
Uno spazio *tra* dove sperimentare comportamenti collettivi, partecipare relazioni ecologiche con l'ambiente, con chi lo abita, con le sue lotte, le storie e gli immaginari. Pratiche di ascolto, attraversamento, incontro a istigare una azione collettiva o semplicemente a parteciparla creativamente quando questa è già in atto.
Una pratica per larghi tratti immateriale fatta di attraversamenti, architetture gestuali e urbanistiche comportamentali anche se nel tempo Stalker non ha disdegnato di realizzare cartografie immaginifiche, monumenti transnazionali, opere e architetture

nomadi. A volte, queste sono gli esiti a volte gli strumenti di un agire collettivo in cui azione urbana, formazione transdisciplinare e trasformazione delle relazioni ecologiche e sociali sono processi che si alimentano reciprocamente.
L'azione di Stalker è mossa da una urgenza che risponde al bisogno di co-abitare, aver cura e partecipare alla possibile co-evoluzione verso possibili e desiderabili forme di convivenza, di un mondo offeso, oppresso ed escluso. Un Agency dettata dall'esigenza di vivere al meglio, insieme tra diversi, oltre i dettami della Contemporaneità.
In questo senso Stalker ha sempre luogo con altro e con altri assumendo forme e nomi circostanziati ai luoghi di azione, alle urgenze a cui intende rispondere, alle comunità che partecipa o a cui prova a dar vita. E' una pratica collettiva piuttosto che un collettivo, nonostante abbia sempre necessitato di un manipolo di agitatori.
Ha coinvolto decine di attivisti e sono centinaia le persone che ne hanno condiviso l'azione.
Nel far ciò, fa Archivio delle esperienze prodotte e dell'archivio tenta di fare un terreno fertile, nomade, ancora d'attraversamento e d'incontro, di dialogo con i luoghi, i ricercatori e le comunità.
L' esperienza dell'attraversamento, scavalcare i limiti del presente e muoversi in un territorio prossimo ma estraneo alla ricerca di tracce di possibili a venire (Stalker attraverso I Territori Attuali, 1995) - è profondamente legata alla caduta del Muro (1989) e all'attraversamento di un mondo in rovina e in cerca di futuro. Dopo anni di attraversamenti nel 1999 l'arrivo a Roma di migliaia di rifugiati curdi ci porta a sperimentare

nuove forme, pratiche e strategie di convivenza al Campo Boario, nell'ex Mattatoio dando vita insieme ad Ararat. Nel 2001 la caduta delle torri gemelle a New York coincide con i primi viaggi del Tappeto Volante (2000) - architettura nomade realizzata con i rifugiati curdi - attraverso il Mediterraneo, dai Balcani post guerra fino alla penisola arabica e all'Indo. Nel 2002 nasce l'Osservatorio Nomade (2002 - 2009) una rete aperta di traduzione e diffusione della pratica Stalker che si sperimenta a Roma con i grandi complessi di edilizia pubblica, (*Immaginare Corviale*, 2003-4), con il mondo Rom (*Campus Rom* 2007-9) e con la dispersione urbana (*Campagnaromana*, 2007). Lungo le traiettorie mediterranea, percorre e riflette le storie di dislocazione di popoli e migranti tra Roma e Istanbul dalla nascita degli stati nazione ad oggi (*via Egnatia, un percorso di memorie migranti*, 2003-4).
Nel 2008 fiutando la crisi finanziaria Stalker propone alla Biennale di Venezia *U-turn, un'inversione di marcia dall'autodistruzione all'autorganizzazione*, per affrontare la necessità e l'imminenza di un punto di

svolta. Da qui nasce nel 2009 *Primavera Romana*, per conoscere e federare le forme di autorganizzazione a Roma, mentre stanno per nascere le Primavere Arabe. Il 2015 è un'altra data epocale anche se rimossa, l'Italia e l'Europa smettono i salvataggi in mare, con un'ennesima lettere a, per, tra Stalker ci ritroviamo a Delphi per immaginare l'attraversamento in barca di un continente sprofondato, l'Oceano Europa alla ricerca di *Eur(h)ope*, un'altra Europa possibile, proprio mentre sta per iniziare l'esodo siriano. Nasce quindi il NoWorking (2016) per sperimentare forme radicali di ospitalità, l'incontro con la comunità Afghana per realizzare una Scuola di Herat in esilio e il lavoro ancora in corso per un *Monumento alla Cittadinanza Planetaria* (2018-). Durante il lockdown rilanciamo la pratica dell'attraversamento per agire un rapporto trasformativo e rigenerativo con il mito e la storia di Roma. Nascono così *Spontaneamente, celebrare il selvatico in città* e *la Zattera, alla deriva tra le memorie e gli immaginari perduti di Roma capitale* (2019-2021).

Spontaneamente è una campagna esplorativa degli ecosistemi insorti come risposta creativa del vivente all'estrattivismo umano. Una iniziativa che ha nella partecipazione al Forum Territoriale Parco delle Energie e nella difesa del Lago Bullicante il terreno comune per sperimentare azioni e riti collettivi tesi a rigenerare la relazione tra luoghi e comunità. Con *la Zattara*, viene invece esplorata la storia sociale di Roma moderna per decolonizzarla e ricostruire il ruolo centrale dei movimenti sociali autorganizzati nelle sue trasformazioni, trovando a Spin Time, dove apriamo *Mad'O, il museo dell'atto di Ospitalità* (2019), un fertile laboratorio.

Nei laboratori del Lago Bullicante e di *Mad'O* a Spin Time, attraverso i percorsi de la *Zattera* e *Spontaneamente* disegniamo una co-visione eco-mitologica di Roma che tiene insieme tre livelli di azione: l'esplorazione delle forme di autorganizzazione biologica e sociale che si riappropriano delle rovine a Roma, l'esplorazione delle memorie rimosse della modernità e il ruolo delle forme di autorganizzazione sociale, e una immaginifica interpretazione di tre miti fondativi della città come chiave di lettura della possibile rigenerazione della città. Li abbiamo chiamati algoritmi eco-mitologici per la capacità di rigenerare Roma dalle proprie rovine, e sono: il Latium, ovvero la sacra compenetrazione di Roma con la natura selvatica; l'Asylum, il diritto alla casa e alla cittadinanza per gli stranieri; e il Mundus, la condivisione tra diversi del bene comune Roma città mondo. Il complesso lavoro approda nel 2025 alla Biennale di Venezia, nel Padiglione Austriaco in un confronto con Vienna e la sua storia di eccellenza nella pianificazione pubblica, indicando una prospettiva di collaborazione tra autorganizzazione biologica e sociale e pianificazione pubblica, per fronteggiare l'irresistibile incedere della finanziarizzazione urbanistica e delle sue devastanti conseguenze. Una prospettiva che ci interroga e ci convoca ad agire/immaginare l'ennesima epocale rinascita delle città dalle loro moderne rovine.

BIBLIOGRAFIA

Arch+ #260. *Agency for Better Living Wien/Rome* special issue for the Austrian Pavillion at the Biennale Architettura 2025. Guest editors: Sabine Pollak, Michael Obrist, Lorenzo Romito. Arch+/Spector books, 2025

Regenerating Rome and Europe through the practice of hospitality (L. Romito) - *Hipoethesys Rome* (G. Fiocca and L. Romito) - *Inhabiting Rome* (L. Romito), in "The Last Gran Tour" a cura di Michael Obrist e Antonietta Putzu, Park Books, 2023

Stalker On, Campus Rom, a cura di Francesco Careri e Lorenzo Romito. Altermedia ed., 2016.
Lorenzo Romito, *Walking out of Contemporary*, in "Concurrent Urbanities" edited by Miodrag Mitrasinovic, Routledge, 2015.

Lorenzo Romito, *Campagna Romana, distanced and belongings in the "beyond city"* in "The politics of making". A cura di M. Swenwrton, I. Troiani, H. Webster. Routledge, 2007.

Stalker, *Stalker and the big game of Campo Boario in Architecture and Partecipation*, P. Blundell Jones, D. Petrescu, J. Till editors. Spoon Press, 2005

Stalker, *Stalker attraverso i Territori Attuali*. J.M. Place, 2000

Lorenzo Romito, *Stalker* in Suburban Discipline. peter Lang, Tam Miller editors. Princeton Architectural Press, 1997

Lorenzo Romito, *Verso una progettazione dei territori liminari della città diffusa*. In Gabii, progetto di recupero archeologico, ambientale ed Urbanistico. Atti del convegno Protomoteca del Campidoglio,22 giugno 1995.

Architetture dei comportamenti.
Corpi, città, paesaggi

Annalisa Metta
Università degli Studi Roma Tre

L'abitare richiede l'esserci, richiede il corpo, richiede che in un luogo si portino i propri passi, vi si indugi, vi si adatti, a propria volta cambiandolo. Non stupisce, perciò, che una lunga tradizione europea abbia definito la città una corporazione – nel senso letterale di aggregazione di corpi – più che un ambito fisico.
La città è infatti soprattutto un campo relazionale tra corpi, la cui presenza/assenza e il cui movimento sono azioni cognitive, configurative, sociali, spaziali, politiche, architettoniche. È questa la sostanza di cui si compone lo spazio pubblico, dove molteplici coreografie – libere o indotte, coordinate o anarchiche – si sovrappongono e intrecciano continuamente, con diversi ritmi e registri. Lo spazio pubblico è l'orditura geometrica, politica e coreutica portante della città e il suo progetto è l'arte di disporre le condizioni spaziali per interazioni sociali che si incarnano nei corpi e che incessantemente si generano, assopiscono, rinascono. Osservare e progettare le coreografie urbane significa interpretare i rapporti tra le strutture spaziali della città, le esperienze fisiche ed emotive delle e degli abitanti, i codici, le regole e le convenzioni che le inducono o determinano.

Città Invisibili di Maranola, 1994. Locandina evento

Dopo la scena
tracce e permanenze delle "Città Invisibili" di Maranola a distanza di oltre trent'anni

Diana Ciufo
Sapienza Università di Roma

Keywords
Teatro; Teatro fuori dal teatro; Patrimonio culturale; Pratiche performative urbane; Rigenerazione urbana

Nel 1994 il Teatro Potlach di Rieti realizza, nel borgo medievale di Maranola (Formia, Latina), una delle prime edizioni del progetto *Città Invisibili*, un longevo evento interdisciplinare che prende spunto da un'indagine architettonica, storica e antropologica dei luoghi attraversati e si conclude con uno spettacolo teatrale diffuso (Guarino, 2008). Per circa un mese di preparazione e undici giorni di spettacolo (1-11 settembre 1994), il paese diventa laboratorio di interazione tra arte, paesaggio e comunità. Duecento tra attori e artisti abitano vicoli, soglie, piazze e interni domestici, ridisegnando la percezione dello spazio pubblico e privato e la relazione tra comunità residente e tessuto edilizio, in una drammaturgia collettiva che attiva il borgo per poche notti di festa. A partire da quella esperienza, la scenografia, nata come allestimento effimero, si fa visione concreta di un futuro possibile, innescando un processo spontaneo che riattiva il patrimonio materiale e immateriale del paese.

Sono molte, in Italia, le esperienze di "teatro fuori dal teatro" capaci di animare gli spazi urbani; Maranola offre tuttavia l'opportunità di lavorare su un caso storicizzato, le cui tracce si sono potute sedimentare nel corso degli ultimi trent'anni e oggi possono offrirsi come spunto di riflessione. La ricerca è parte di un più ampio lavoro di dottorato che indaga il teatro come possibile catalizzatore di processi di rigenerazione urbana, e guarda al caso di Maranola come un'occasione di sperimentazione. Grazie al coinvolgimento di attori e soggetti locali, lo studio ha

1994 Vicoli di Maranola

raccolto e confrontato dati quantitativi e qualitativi (fonti d'archivio, testimonianze orali, sopralluoghi, mappatura e documentazione video-fotografica dei luoghi coinvolti) con i segni lasciati dal tempo sul tessuto urbano e sociale. Il territorio è stato così riletto alla luce della rete di relazioni tra corpi, edifici, pratiche d'uso, memorie, soggetti istituzionali e attori informali che si sono formati nel tempo. In questa cornice, il teatro, inteso come servizio ecosistemico culturale (Millennium Ecosystem Assessment, 2005), si configura come un'infrastruttura capace di attivare processi di rigenerazione ecologica, urbana e sociale.

Il trentesimo anniversario dello spettacolo, nel 2024, ha offerto l'occasione per una sperimentazione collettiva ex post volta a verificare se, e in quale misura, un evento teatrale possa lasciare tracce durature nell'evoluzione di un contesto urbano. Abitanti, associazioni e partecipanti sono stati coinvolti sia nella raccolta delle testimonianze sia nella verifica dei dati, attraverso processi di co-design (Manzini, 2015) e di ricerca-azione partecipativa (Lewin, 1946), con l'obiettivo di costruire una narrazione condivisa del cambiamento, evitando interpretazioni eterodirette. La collaborazione con l'associazione culturale Seminaria Sogninterra e con il Centro Anziani ha consentito di integrare nel corpus di ricerca memorie orali, fotografie e video familiari, restituendo alla comunità un ruolo attivo di custode e scrittrice della propria storia, confluendo nella creazione di un mini-documentario selezionato e proiettato durante il Festival dell'Architettura di Roma nel 2024.

Per leggere questo lungo processo di trasformazione, il metodo di ricerca incrocia due lenti interpretative complementari: da un lato la successione degli eventi

2023 Vicoli di Maranola (ph archivio Seminaria)

culturali promossi a Maranola nel tempo, dall'altro gli investimenti sul patrimonio edilizio e monumentale del borgo. Più che misurare un esito univoco, l'incrocio tra le due letture permette di individuare permanenze, discontinuità e trasformazioni nella relazione tra comunità e spazio abitato, riconoscendo l'importanza di processi stratificati capaci di incidere sulle modalità di abitare e condividere lo spazio.

Sul piano degli eventi culturali, se le prime iniziative del paese erano prevalentemente calate dall'alto, a partire dagli anni '90 emerge una struttura mista, in cui comunità, artisti e istituzioni co-producono cultura, ripetendo il modello sperimentato con *Città Invisibili*. Pur non essendo possibile stabilire una causalità lineare, la cronologia suggerisce che l'evento abbia contribuito a modificare il quadro percettivo e decisionale della comunità, rendendo più probabile l'attivazione di investimenti istituzionali e comunitari successivi. Maranola attraversa così tre fasi: dal consumo culturale, alla produzione autoctona, fino a un ecosistema permanente, culminate nella nascita dello spazio informale di arte contemporanea Zingiulin nel 2023 e in eventi di lunga durata come il Festival della Zampogna (XXIX edizione), la biennale Seminaria Sogninterra (VII edizione) e il Presepe Vivente (LI edizione). *Città Invisibili* non genera repliche dirette, ma produce un effetto catalitico, favorendo la nascita e il consolidamento di gruppi, associazioni e format culturali che ridefiniscono il panorama locale.

Sul piano degli investimenti a favore del patrimonio edilizio, la sovrapposizione grafica tra la mappa del percorso teatrale del 1994 e gli interventi registrati a partire da quell'anno, rivela corrispondenze significative: molti spazi allora abbandonati, ma illuminati o allestiti da

artisti durante lo spettacolo, sono stati progressivamente restaurati o rifunzionalizzati. È come se le mura, risvegliate dall'arte, avessero riconquistato il proprio valore simbolico, trasformando la luce di una notte in una traccia stabile sulla pietra.

La ricerca afferma la possibilità di sviluppare toolkit valutativi in grado di misurare, attraverso l'incrocio di queste due dimensioni, gli effetti che presenze teatrali consolidate producono sulla rigenerazione dei territori in cui operano, e propone un metodo trasferibile ad altri contesti segnati da marginalità, patrimonio sottoutilizzato e dinamiche comunitarie in trasformazione. La diffusione di questi primi esiti mira a contribuire al dibattito sul contenimento del consumo di suolo (ISPRA, 2025), suggerendo modelli di sviluppo non più fondati su logiche espansive, ma capaci di valorizzare il patrimonio costruito e attivare risorse dimenticate.

Richiamando le parole di Aldo Rossi (1980) a proposito del suo Teatro del Mondo per la Biennale di Venezia del 1980, questo lavoro guarda al teatro come un elemento "necessario" della città contemporanea, considerandolo un catalizzatore capace di innescare processi di risignificazione, attivare nuove forme di socialità e contribuire al miglioramento della qualità della vita urbana, puntando sulla cultura come quarto pilastro dello sviluppo sostenibile (Nurse, 2006).

BIBLIOGRAFIA

Guarino, R. (2008). a cura di, *Teatri luoghi città*, Officina

Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. Random House, New York

Lewin, K. (1946). *Action Research and Minority Problems*. Journal of Social Issues, 2(4), 34–46. https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x

Nurse, K. (2006). *Culture as the fourth pillar of sustainable development*, Commonwealth Secretariat, London

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation*. MIT Press

Millenium Ecosystem Assessment (2005). *Ecosystems and Human Well-being: Synthesis*. Island Press, Washington, DC

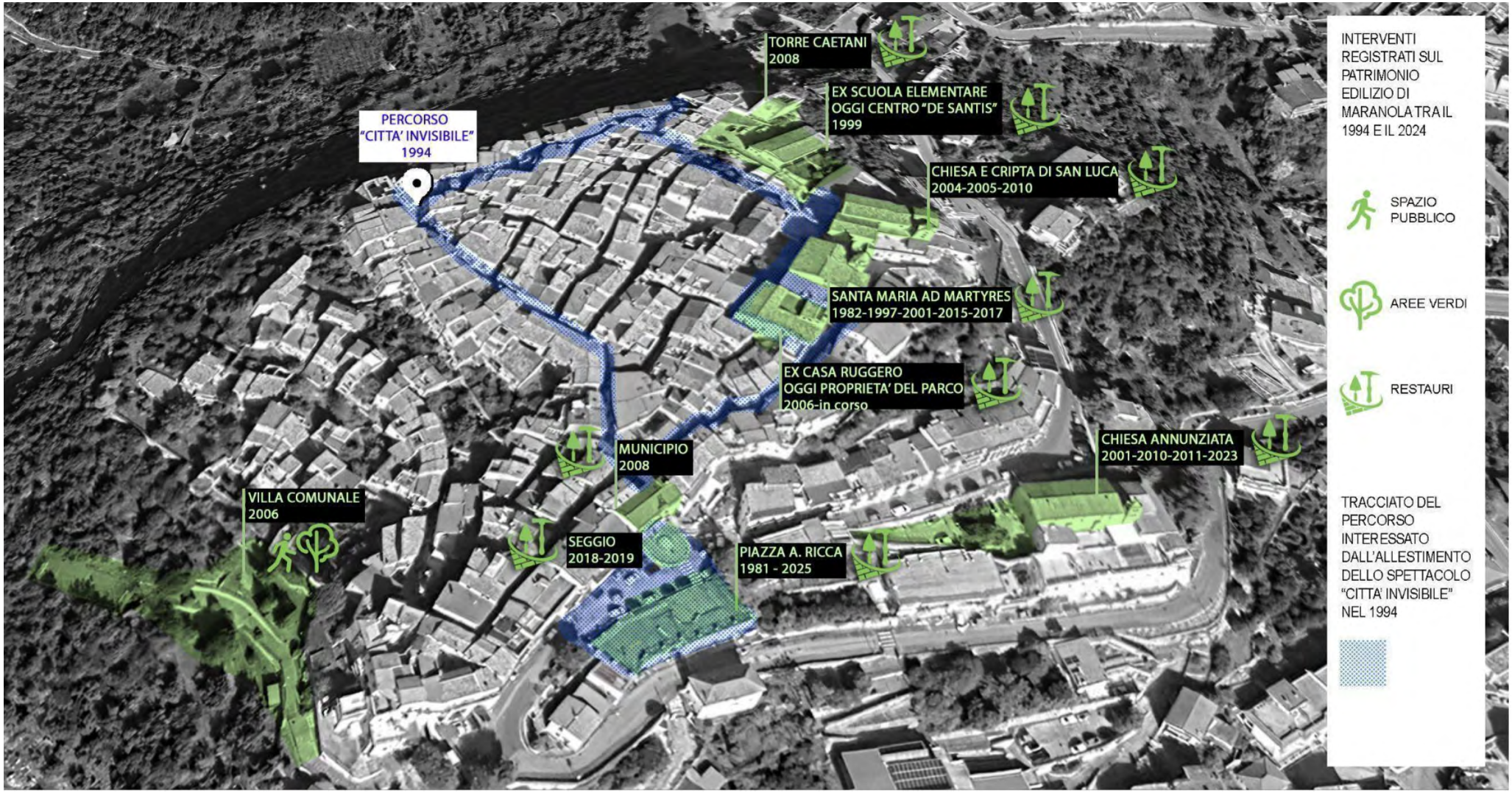
Mumford, L. (1937). *The Culture of Cities*. Harcourt, Brace and Company

Munafò, M. (a cura di) (2025). *Consumo di suolo, dinamiche territoriali e servizi ecosistemici*. Rapporto ISPRA 2025. ISPRA – Istituto Superiore per la Protezione e la Ricerca Ambientale.

Rossil, A. (1980). in *Venezia E Lo Spazio Scenico* a cura di Brusatin, M, La Biennale di Venezia

Serrazzanetti, F. (2010). *Spazio vuoto e azione culturale: La dimensione culturale nella messinscena di nuove dinamiche di rigenerazione urbana*, in P. Bossi, S. Moroni, M. Poli (a cura di), La città e il tempo: interpretazione e azione, Maggioli, Milano, 2010

Serrazzanetti, F. (2022). *La performance? Un motore di rigenerazione urbana*, in Hystrio, 4:35



Sovrapposizione grafica del percorso delle *Città Invisibili* di Maranola del 1994 e la localizzazione degli interventi sul patrimonio edilizio registrati tra il 1994 e il 2024 (fonte mappa: Google Earth, elaborazione immagine a cura dell'autrice)

Paesaggi analogici

Giacomo Daniele Fragapane
Sapienza Università di Roma

Keywords
Fotografia; veduta; paesaggio urbano; corpo; retrotopia; anacronismo

L'intervento propone una riflessione sul rapporto tra la rappresentazione dello spazio urbano e la dimensione del corpo in fotografia, esemplificata da casi di studio che, in modi diversi, chiamano in causa le nozioni teoriche di "retrotopia" (Bauman 2017) e "anacronismo" (Didi-Huberman 2000).
A partire da uno studio sulla fotografia di Roberto Bossaglia, sviluppato in due pubblicazioni tra il 2009 e il 2020, e da una ricerca più recente (2026) dedicata ad alcuni archivi fotografici aziendali italiani, in particolare ad alcune sezioni degli archivi storici TIM e ENI dove l'immaginario urbano assume particolare rilievo, si prendono in esame le modalità di realizzazione dei corpus fotografici in rapporto alle modalità di lavoro sul campo e alle successive fasi di organizzazione del materiale. La nozione di "corpo come interfaccia del paesaggio" (Valtorta 2002) introduce la riflessione ponendo in luce alcune tendenze diffuse della fotografia di paesaggio contemporanea.

Corpi in movimento, spazi vissuti

Francesca Magnini
Sapienza Università di Roma

Keywords
Embodied Urbanism; Atmospheric spatial design; Performatività site-specific; Eco-performative practices; Rigenerazione territoriale; Spaesamento; Geografia diffusa; Tevere in Danza

La narrazione contemporanea del territorio, della natura e dei borghi soffre sempre più spesso di un rigido e impoverito vocabolario stereotipato. Formule pubblicitarie di consumo massificato come ad esempio "atmosfera magica", "paesaggio mozzafiato" o "esperienza autentica" finiscono inesorabilmente per anestetizzare la percezione del visitatore e dell'abitante, riducendo le complesse architetture storiche e il paesaggio a semplici cartoline da consumo rapido. Di fronte a questo progressivo svuotamento di senso, sorge spontanea una domanda fondamentale: può lo spazio della quotidianità trasformarsi nello scenario narrativo di un viaggio profondo, capace di parlare innanzitutto a chi quei luoghi li abita e li vive ogni giorno?
La risposta a questo interrogativo risiede forse nella lezione di Marcel Proust, per il quale il vero viaggio di scoperta non consiste nel cercare nuove terre, ma nell'avere nuovi occhi, e di Italo Calvino, che nelle sue *Città invisibili* ricorda come un luogo non valga solo per le sue meraviglie oggettive o monumentali, ma per la risposta che sa dare a una precisa domanda interiore dell'essere umano. Le città, i contesti rurali e i territori in effetti non sono entità statiche o musei a cielo aperto, ma organismi vivi che prendono forma nella costante mediazione tra la loro dimensione fisica e la risonanza emotiva che accendono in chi li attraversa. In questo orizzonte concettuale possiamo inserire il paradigma teorico del Body Urban Design, valorizzato da una riflessione sull'approccio

dell'estetica neo-fenomenologica di Tonino Griffero, la cui "atmosferologia" invita a considerare l'estetica non come una mera teoria del bello, ma come una vera e propria teoria della conoscenza sensibile. Gli ambienti che viviamo quotidianamente non sono mai contenitori vuoti o spazi neutrali, bensì luoghi emozionalmente intonati e permeati da precise atmosfere sentimentali. Quando un'azione corporea, coreografica o performativa ha luogo all'interno di uno spazio, pur essendo un evento transitorio e momentaneo, ne modifica irrimediabilmente la carica affettiva, depositandosi progressivamente nella memoria incorporata della comunità residente. La percezione oscilla così continuamente tra due poli: "l'appaesamento" della familiarità e della rassicurante routine, e uno spaesamento salutare, capace di interrompere gli automatismi della mente e di rivelare il paesaggio per ciò che è realmente, ovvero il prodotto dinamico e in perenne evoluzione dell'intreccio tra natura e cultura.

Questa visione teorica trova una concreta applicazione pratica nell'operato dell'Associazione Culturale Collettivo Valle del Tevere, fondata nel 2019 e presieduta da Matteo Carratoni. In un contesto territoriale come la Media Valle del Tevere, geograficamente vicino alla città di Roma ma storicamente esposto al rischio di frammentazione culturale e perdita d'identità, il Collettivo ha sviluppato un modello integrato di rigenerazione dal basso che trasforma la memoria storica e l'ambiente naturale in infrastrutture culturali permanenti. Progetti innovativi come *Teverexplora* hanno portato alla nascita dello Spazio Tevere Point presso un'ex cava di ghiaia a Torrita Tiberina, gestito direttamente da un affiatato gruppo di giovani under 35 per conto della Riserva Naturale Regionale Nazzano Tevere-Farfa. A questa operazione di

recupero spaziale si sono affiancate numerose iniziative immersive e interdisciplinari come *ARTevere*, residenza artistica sviluppata nel borgo di Nazzano con l'Accademia di Belle Arti di Roma, le azioni espressive ambientate nel parco scultoreo della Fondazione Mario e Maria Serpone – Segni d'Arte con *Immergersi*, e *Approdi d'Arte*, dove l'esplorazione fluviale in canoa è stata integrata con le arti visive, la pittura collettiva d'ispirazione *Gutai* e gli interventi coreografici del Balletto di Roma realizzati direttamente sulle pedane d'imbarco.

Il vertice di questo percorso strutturato è rappresentato dal festival *Tevere in Danza*, nato dalla sinergia virtuosa tra l'Associazione, il coreografo Valerio Longo e l'amministrazione comunale di Nazzano guidata dal Sindaco Patrizio Gianferro. Il Sindaco, forte anche del suo passato da danzatore, evidenzia l'intrinseca continuità esistente tra il corpo umano e la geografia fluviale, riconoscendo un'immediata connessione tra la sinuosità del corpo in movimento e il contesto campestre naturale insieme al fiume Tevere. È una visione politica e urbanistica chiarissima: l'arte del movimento e la rifunzionalizzazione degli spazi pubblici impediscono la desertificazione sociale dei piccoli centri, trasformando il borgo da periferia a centro attivo di produzione culturale, con l'intenzione di differenziare l'offerta ed evitare la trasformazione in un centro dormitorio.

Sul piano della composizione coreografica Valerio Longo ha impresso al Festival una linea chiaramente orientata all'interazione site-specific, intendendo la danza come natura trasformata in movimento e spingendo gli interpreti a superare rigidità e schemi nel confronto diretto con lo spazio. Esempio emblematico di questa collaborazione è stato il recupero del Teatro all'aperto al Casaletto,

una struttura in travertino degli anni Ottanta sommersa dalla vegetazione e riemersa per accogliere la danza, dimostrando come l'arte del movimento possa spingere le istituzioni a dissotterrare architetture dimenticate. La programmazione del festival ha visto alternarsi negli anni grandi eccellenze della scena italiana e internazionale, come Artemis Danza di Monica Casadei, il Balletto di Roma e il CRDL di Emanuela Bianchini e Mvula Sungani, a sguardi d'avanguardia e sperimentali come la compagnia IVONA di Pablo Girolami, Cornelia di Nyko Piscopo e il gruppo Nanou di Marco Valerio Amico.
L'edizione 2026 della rassegna ha sancito la definitiva maturità di *Tevere in Danza* come laboratorio permanente di rigenerazione culturale, entrando nel circuito triennale del Fondo Nazionale per lo Spettacolo dal Vivo (FNSV) del Ministero della Cultura, con il sostegno della Regione Lazio, del Comune di Nazzano e dell'Art Forum Würth Capena. Articolata in tre fine settimana a luglio per un totale di sei giornate, la manifestazione ha ospitato dieci formazioni, sei produzioni originali e una prima nazionale, costruendo una vera e propria geografia performativa diffusa. I danzatori hanno attraversato quattro luoghi chiave del territorio: il polo industriale dell'Art Forum Würth Capena con l'evento Architetture Danzanti tra collezioni d'arte e ambienti aziendali, la corte del Castello del XIII secolo in Piazza della Rocca nel borgo storico, la terrazza panoramica del Teatro al Casaletto affacciata sulla Riserva Naturale, e gli spazi al coperto del Museo del Fiume. L'istituzione di un circuito integrato e di un biglietto unico ha permesso al pubblico di fruire dell'offerta artistica muovendosi tra arte contemporanea, borgo e natura, partecipando a workshop di danza e tango, concerti del Quintetto Artemisia ed escursioni in canoa lungo il fiume. In conclusione, l'esperienza virtuosa del Collettivo e di *Tevere in Danza* dimostra che il Body Urban Design non è un'astrazione, ma una reale necessità urbanistica: per valorizzare davvero il territorio occorre riabitarlo con il corpo e il movimento sensibile, trasformando l'architettura da guscio inerte a spazio capace di dialogare con la contemporaneità.

BIBLIOGRAFIA

Calvino, I. (1972). *Le città invisibili*. Einaudi.

Proust, M. (1923). *Alla ricerca del tempo perduto* (Vol. V: La prigioniera), ed. it. Einaudi.

Griffero, T. (2010). *Atmosphere. Estetica dei sentimenti atmosferici*, Laterza.

Griffero, T. (2013). *Le quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Raffaello Cortina Editore.

Griffero, T. (2016). *Il corpo risonante. Per un'estetica neofenomenologica*, Mimesis.

Böhme, G. (2010). *Come percepiamo lo spazio. Per un'ecologia dell'intorno*, Postmedia Books.

Kaye, N. (2000). *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*, Routledge.

Tufnell, M., & Crickmay, C. (2004). *A Widening Field: Dance in the World*, Dance Books.

Corpo, spazio e interazione nella scena digitale un volume sulle arti performative negli ambienti immersivi

Desirée Sabatini, Sergio Lo Gatto, Flavia Dalila D'Amico
Università degli Studi Link

Keywords
New Media Art; AI; Pedagogy; Performing Arts

Il contributo esplora concetti, metodologie e pratiche sperimentali emersi nel percorso di formazione sviluppato dall'unità dell'Università degli Studi Link di Roma nell'ambito del progetto C.O.M. – City Open Museum. Finanziato da NextGenerationEU – PNRR del Ministero dell'Università e della Ricerca, il progetto ha riunito dodici Accademie di Belle Arti, tre Conservatori di Musica, un ISIA e quattro Università attorno a una sfida comune: interrogare e ridefinire il concetto stesso di museo, sperimentando modelli capaci di trasformare il patrimonio storico-artistico italiano in un'esperienza aperta, interattiva, immersiva e partecipativa. In questa prospettiva, il museo assume la forma di un dispositivo culturale diffuso, di un ambiente di relazione e di uno spazio di produzione della conoscenza, nel quale patrimonio, tecnologie, corpi, pratiche artistiche e comunità entrano in configurazioni continuamente rinegoziabili.

All'interno di questa cornice, il DAMS dell'Università degli Studi Link ha sviluppato un programma stratificato di laboratori dedicati all'esplorazione delle possibilità espressive, linguistiche, pedagogiche e culturali offerte dalle tecnologie contemporanee. Il carattere laboratoriale del percorso costituisce al tempo stesso una modalità didattica e un dispositivo epistemologico; si tratta di uno spazio nel quale la conoscenza si costruisce attraverso l'esperienza, la sperimentazione, l'errore, la contaminazione dei linguaggi e la negoziazione collettiva dei processi creativi. I workshop, coordinati da artisti e artiste attivi

nella sperimentazione mediale contemporanea, hanno consentito di osservare le tecnologie come strumenti di creazione e, insieme, come ambienti culturali capaci di modificare le forme della produzione artistica, le modalità di fruizione e le relazioni tra autori, opere, pubblici e spazi. New media art, arte generativa, ambienti immersivi, digital humanities, interactive live performance, video mapping, motion sensing, scrum framework, tinkering approach, cloud, dataset, cyber witchcraft, biohacking, open source, hacking, realtà virtuale e intelligenza artificiale costituiscono alcuni dei termini affiorati e sedimentati nel corso dei laboratori. Considerati singolarmente, essi rimandano a campi disciplinari, genealogie e tradizioni differenti; osservati nel loro insieme, delineano una costellazione attraverso la quale leggere alcune trasformazioni fondamentali della produzione culturale contemporanea, dalla spettatorialità, alla drammaturgia stratificata dai media e dalle interazioni artificiali, al lavoro attoriale e la gestione spazi tempo in scena. Il loro interesse risiede soprattutto nella possibilità di interrogare le relazioni che tali pratiche instaurano tra linguaggi, conoscenze, corpi, ambienti e dispositivi, superando una lettura puramente tassonomica delle tecnologie emergenti.

Diventa quindi necessario prendere le distanze sia dall'entusiasmo tecno-determinista sia dalle rappresentazioni rigidamente oppositive che separano umano e tecnologico, naturale e artificiale, presenza e virtualità, analogico e digitale. L'esperienza dei laboratori restituisce un territorio instabile e produttivo, attraversato da contraddizioni, nel quale queste categorie vengono continuamente ridefinite dalle pratiche. Un ambiente immersivo, una performance mediata da sensori di movimento, un processo di creazione attraverso sistemi generativi o una sperimentazione di biohacking modificano le condizioni entro cui si produce l'esperienza estetica, incidendo contemporaneamente sullo statuto dell'opera, sulla presenza dello spettatore e sulla funzione dello spazio.

Una cornice teorica particolarmente produttiva per interpretare tale scenario è offerta dalla "condizione post-mediale" elaborata da Rosalind Krauss. La progressiva perdita di centralità della specificità del medium, così come era stata definita dal Modernismo, conduce a una profonda riconfigurazione delle relazioni tra linguaggi e dispositivi. Fotografia, cinema, video, suono, performance, scrittura, grafica, programmazione e dispositivi interattivi conservano specifiche genealogie e capacità espressive, entrando al tempo stesso in configurazioni composite nelle quali tecniche, supporti e linguaggi vengono costantemente combinati, tradotti e ridefiniti. I confini diventano permeabili e il medium può essere pensato come un sistema di relazioni, regole e possibilità che emerge all'interno di uno specifico processo artistico.

A questa prospettiva si collega il concetto di deep remixability proposto da Lev Manovich. Nel passaggio agli ambienti software, la ricombinazione riguarda i contenuti, le tecniche, le modalità operative e le forme della rappresentazione provenienti da media differenti. Montaggio cinematografico, animazione, fotografia, tipografia, modellazione tridimensionale, elaborazione sonora e programmazione possono convivere all'interno dello stesso ambiente di produzione, generando linguaggi ibridi che acquistano una propria autonomia espressiva. Il software diventa così uno spazio nel quale le proprietà storicamente associate ai singoli media vengono

ricomposte secondo logiche nuove, favorendo processi di contaminazione sempre più profondi.
Parallelamente, la nozione di convergenza elaborata da Henry Jenkins consente di ampliare lo sguardo dalla dimensione tecnica a quella culturale. La convergenza riguarda la circolazione dei contenuti attraverso media e piattaforme differenti e la trasformazione dei rapporti tra chi produce e chi fruisce della cultura. La distinzione tra autore e pubblico diviene progressivamente più porosa, mentre la fruizione assume caratteri partecipativi, collaborativi e performativi. Tale prospettiva acquista un significato particolare se applicata al museo: il visitatore entra in un sistema nel quale l'esperienza può essere attivata, modificata e, in alcuni casi, coprodotta attraverso l'interazione.
Anche le metodologie sperimentate durante il percorso formativo assumono, da questo punto di vista, un particolare rilievo teorico. Tinkering, pratiche open source, hacking e metodologie iterative derivate dallo scrum framework propongono modelli di apprendimento fondati sull'esplorazione, sulla prototipazione e sulla capacità di ridefinire progressivamente obiettivi e soluzioni. La tecnologia diventa materia da interrogare, manipolare e riconfigurare. Imparare a costruire un ambiente immersivo o un dispositivo interattivo significa contemporaneamente comprenderne logiche, possibilità e limiti, sviluppando una consapevolezza critica delle infrastrutture attraverso le quali vengono prodotte le esperienze digitali.
Da questa prospettiva, dataset, cloud computing e intelligenza artificiale assumono una precisa valenza culturale. La scelta, l'organizzazione e l'elaborazione dei dati partecipano direttamente alla produzione di significato e introducono questioni relative all'autorialità, alla selezione, alla rappresentazione e alla responsabilità. L'innovazione tecnologica richiede pertanto strumenti interpretativi adeguati, capaci di interrogare ciò che una tecnologia rende possibile, gli immaginari che contribuisce a produrre, le relazioni che attiva e le forme di conoscenza che privilegia.
Il corpus metodologico elaborato a partire da queste esperienze costituisce la base del volume CORPO, SPAZIO E INTERAZIONE NELLA SCENA DIGITALE edito da TAB e curato da Desirée Sabatini, Flavia Dalila D'Amico e Sergio Lo Gatto, concepito come uno spazio critico e di dialogo nel quale mettere a fuoco questioni, tensioni e possibilità generate dalle trasformazioni della scena immersiva e delle culture digitali contemporanee. L'esperienza di C.O.M. suggerisce così una concezione del museo come organismo aperto e processuale, entro il quale spazio fisico e spazio digitale, patrimonio e produzione contemporanea, conservazione e sperimentazione vengono messi in relazione. La scena post-mediale diviene così un terreno privilegiato per interrogare le trasformazioni del museo contemporaneo e, più in generale, i modi attraverso cui arte, educazione, tecnologie e pratiche culturali ridefiniscono reciprocamente i propri confini.

BIBLIOGRAFIA

Brook P. (1968), *The Empty Space*, Penguin Books, London (trad. it. Lo spazio vuoto, Bulzoni, Roma 1973).

Debord G. (1955), *Introduction à une critique de la géographie urbaine*, in «Les Lèvres Nues», 6.

Krauss R. (2005), *L'arte nell'era postmediale. L'esempio di Marcel Broodthaers*, Postmedia books.

Longhi C. (2012), *Ronconi. Il laboratorio di un teatro possibile*, Il Saggiatore, Milano.

Manovich L. (2010), *Software Culture*, Edizioni Olivares, Milano.

Meschini E. R. (2021), *Comunità, spazio, monumento: Ricontestualizzazione delle pratiche artistiche*, Mimemis Edizioni, Milano.

Jenkins H. (2014), *Cultura convergente*, Apogeo edizioni, Milano.

Crawford K. (2021), *Né intelligente, né artificiale. Il lato oscuro dell'IA*, Il Mulino, Bologna.

Forte A. (2014), *Lanciare incantesimi nelle oscurità digitali*, in «NOT», Marzo 2024, https://not.neroeditions.com/lanciare-incantesimi-nelle-oscurita-digitali/

Haraway D. (1995), *Manifesto cyborg: Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano.

Pepperell R. (2000), *The Postdigital Membrane*, Intellect Book, Bristol.

Braidotti R. (2020), *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie*, DeriveApprodi, Bologna.

--- (2022), *Il postumano. Saperi e soggettività*, DeriveApprodi, Bologna.

--- (2023), *Il postumano. Femminismo*, DeriveApprodi, Bologna.

Racconti di corpi intangibili
le figure umane nelle immagini di Studio Azzurro

Leonardo Sangiorgi
Studio Azzurro

Keywords
Corpi veri; immagini in movimento; forme analogiche; corpi nuvola; nuove modalità di relazione; spett-attore; visit-attore,

All'inizio erano corpi veri, fissi, reali ma fermi davanti al nostro obbiettivo, un obbiettivo cinematografico puntato verso di noi, verso la nostra generazione che con la luce naturale, scriveva le proprie impressioni, raccontava le proprie fantasie. Era il tempo di *Facce di festa* (1978-79), interamente girato in pellicola 16mm. che era l'unico modo, per noi giovani ricercatori visivi e anche autori, per produrre le tanto desiderate immagini in movimento.
Paradossalmente gran parte del film è stato realizzato componendo una sequenza di inquadrature fisse che mostravano figure in piedi e ferme. Corpi colti nell'imbarazzo di una richiesta di intervista a sorpresa, che desideravano sfuggire all'obbiettivo della camera ma che rimanevano fermi e immortalati ormai nella sostanza virtuale della luce cinematografica, nel piacere di un momento di protagonismo individuale e accentratore.
Poi il mondo, fatto di atomi è diventato un mondo formato da pixel e la luce, quella naturale è diventata una luce elettronica.
Le figure che nascevano dalla nostra ricerca sull'uso del video, si sono mosse non sono state ferme, anzi hanno infranto le forme "analogiche" che le contenevano, vale a dire uno degli elettrodomestici di casa, il televisore e sono schizzate fuori dagli schermi addirittura nuotando.
Il nuotatore, va troppo spesso ad Heidelberg (1984) proponeva un corpo in posizione orizzontale a grandezza naturale che occupava tre televisori mentre ne stava attraversando altri nove, in perfetta sincronia. Oppure diversi anni dopo, in

cui allo stupore della sincronia si aggiungeva quello della scoperta dell'interattività, con corpi dalla leggerezza di nuvole, soffiati attraverso gli schermi traslucidi che abitano uno spazio vero, da un "anemos", da un soffio reale che li trasferisce in prospettiva nello spazio, sulla superficie di vetro di uno schermo olografico ad un'altro.
Nuvola (2001) è un ambiente sensibile che richiama l'idea della comunicazione nell'epoca dell'immaterialità. L'opera rappresenta nuove modalità di relazione virtuale e quella costante ricerca di espressione propria della contemporaneità.
Poi i corpi hanno preso a correre e infine si sono sdraiati a terra, abitando mimetizzate buche reali *Totale della Battaglia* (1996), opera costruita come un insieme di frammenti ispirati al dipinto della Battaglia di San Romano di Paolo Uccello, mostra figure che si attivano con un grido, coinvolgendo chi visita, nel ruolo di spett-attore protagonista dell'evento. Altri corpi invece adagiati e sognanti come figure mitologiche si muovono su comodi tappeti di feltro bianco, abitando in un certo senso lo spazio del mondo "tangibile", *Il giardino delle anime* (1997) , nel quale il pubblico, con e insieme ad un suo doppio elettronico che si manifesta al momento in cui si sale su un tappeto sensibile, che costituisce la parte principale dell'opera interattiva, mette in scena il mito di Teseo, Arianna e il Minotauro.
Ora i loro corpi sono diventati "sensibili", cittadini di spazi immaginari, di architetture instabili, se toccati arrestano il loro cammino e si rivolgono agli osservatori raccontando le città invisibili che li abitano. Condividendo con loro panorami e passeggiate che non si colgono subito con il solo sguardo ma che grazie alle nuove tecnologie ripropongono un modo diverso di apprezzare un'antica pratica di tramandarsi il sapere, di esporre ad altri le proprie paure e i propri sogni, attraverso il racconto orale.
Sensible Map (2008) installazione interattiva che da il via al format *I Portatori di Storie* è frutto di una campagna di raccolta di testimonianze preziose, beni culturali intangibili, che attraverso corpi parlanti di cittadini, che nel delicato gesto del "dono", trasmettono nel suono delle parole, contenuti emozionali cosi forti da rendere visibili, possibili paesaggi dell'anima.
Capita allora come in un gioco di riflessi, però al contrario, che le immagini non si muovono in sincronia con i corpi reali ma li spingono, con sorpresa ad agire in un altro modo, a guardare anche loro in quella parte di se stessi che pur presente è irraggiungibile quindi intoccabile. In un ultimo tentativo di riordinare questo serie di possibili inganni, nasce l'idea di disegnare alcune mappe che descrivono e provano ad orientare il rapporto con il nostro universo interiore.
Il progetto tuttora in corso degli *Esploratori della Ragione diminuita* (2019-?) è una sperimentazione che nasce da semplici riflessioni. Come tutti sanno, non esistono buone o cattive tecnologie, ma sicuramente esiste ed è evidente il loro uso efficace e a vantaggio dell'uomo, oppure il loro uso inefficace e distorto. In gran parte questo dipende dalla mente e dallo spirito, qualcuno direbbe anche, dall'anima di chi avvia, usa, guida e condivide questi mezzi dalla molteplice natura, sia materiale che immateriale.
Per questa ragione, questi strumenti che hanno la possibilità di espandere le nostre capacità di comunicare con gli altri, di moltiplicare le nostre presenze e incontri, nello spazio e nel tempo, di condividere sempre di più e con un maggior numero di persone e anche di culture, idee, scenari e visioni, questi strumenti, così fortemente orientati verso il mondo esterno che ci circonda e in cui siamo fortemente radicati ma ospiti, possono, per migliorare e rendere più consapevole

questo nostro rapporto così difficile e complesso, essere rivolti e puntati verso un'altro universo che abitiamo, che è ancora di più nostro e personale?
E' giunto il momento di puntare questi strumenti verso il nostro mondo interiore?
Così per contrapposizione, opponiamo all'espressione logica e razionale, infallibile nel continuo tentativo di essere priva di errori dell'intelligenza artificiale, una "demenza" informatica, si contrappone alle esperienze intangibili virtuali e immersive della realtà aumentata, quelle illogiche e forse un pò spiazzanti della "ragione diminuita" e si oppone infine alla smaterializzazione delle comunità delle piattaforme sociali, la fisicità di uno spazio reale che si manifesta attraverso l'azione interattiva di corpi nelle molteplici relazioni dei caratteri, delle personalità e dei riti.
Prestiamo attenzione a queste relazioni, le conosciamo? Conosciamo le sottili modalità con cui si manifestano, siamo in grado di farne esperienza con maggiore consapevolezza?
Diverse discipline e studi dell'uomo hanno affrontato nel corso dei secoli, l'indagine verso il mondo interiore, dando a questo diversi nomi e diverse rappresentazioni, anima, spirito, se, nafs, ataman, inconscio, follia, kaos, etc..molte di queste discipline lo hanno studiato attraverso i sintomi e le patologie di cui ritenevano fosse affetto il mondo interiore, nella necessità di curarlo, di "ridurlo alla ragione". La psicologia, la psichiatria, la psicanalisi.
Altre, e sono quelle che a noi interessano di più lo hanno semplicemente e più virtuosamente studiato, con strumenti ancestrali e sorprendenti, attraverso gli indizi, i frammenti, i sedimenti, che il mondo interiore lascia nel suo manifestarsi esteriore, quando a tratti la ragione che lo imbriglia e lo controlla, dirada l'azione della sua presenza.

BIBLIOGRAFIA

Andrea Balzola, Paolo Rosa (2011), *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano

Studio Azzurro (2012), *Museo Laboratorio della Mente*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo (Milano)

Studio Azzurro (2017), *Studio Azzurro. L'esperienza delle immagini*, Mimesis (collana Resilienze), Milano-Udine

Studio Azzurro (2023), *Portatori di storia, portatori di storie*, Mimesis, Milano-Udine

Sergio Bini, in arte Bustric (ph. Vanna Paoli)

Dalla piazza al teatro
il corpo e la magia come progetto dello spazio

Sergio Bini (Bustric)

Il corpo dell'artista può trasformare uno spazio urbano in un luogo di incontro, di immaginazione e di partecipazione. A partire dalle prime esperienze in piazza con Melchiades, Bustric ripercorre un percorso artistico che ha portato dentro i teatri la vitalità, l'imprevedibilità e la relazione diretta con il pubblico proprie del teatro di strada.

Nel dialogo con i temi del Body e Urban Design, la sua esperienza offre una riflessione sul corpo come strumento di progettazione dello spazio: il gesto, il movimento, il ritmo e l'arte magica modificano la percezione dei luoghi, disegnano confini temporanei e trasformano i passanti in spettatori. La piazza diventa teatro attraverso la presenza dell'artista e l'attenzione condivisa di chi si ferma.

Portare la piazza dentro il teatro significa conservarne la capacità di creare una comunità momentanea, di accogliere l'imprevisto e di generare meraviglia. La conferenza esplora questa continuità, mostrando come l'arte di Bustric possa suggerire uno sguardo sul progetto urbano attento ai corpi, alle relazioni e alle possibilità poetiche dello spazio quotidiano.

Sergio Bini, in arte Bustric (ph. Vanna Paoli)

Sound Visual Landscapes

Valentina Valentini
Sapienza Università di Roma

L'intervento prende in esame:
a) un sito web, acusma, che analizza l'insieme verbalità/ vocalità, musica-suono (sintetica/ acustica, prodotta dal vivo/ registrata) rumori , che costruiscono lo spazio teatrale come spazio acustico;
b) un progetto, *Sound Visual LAndscapes* realizzato in una scuola elementare e media del Pigneto a Roma finalizzato a indagare " i suoni perduti" e che ha prodotto una mappa interattiva sotto forma di registrazioni.

Tecnologie digitali nello spazio urbano
Performance, videoinstallazioni interattive e realtà virtuali per riscoprire la città

Anna Maria Monteverdi
Università degli Studi di Milano

Videomapping, data painting, installazioni interattive, schermi urbani, proiezioni laser hanno modificato il paesaggio urbano configurando in modo radicale anche lo spazio sociale: si tratta di una vera e propria trasformazione culturale se è vero, come sostiene Peter Weibel, che nell'attuale condizione post mediale «media experience has become the norm for all aesthetic experience» (P. Weibel 2012). Siamo nell'ambito della cosiddetta Urban Media Aesthetics in cui vengono studiati sia gli aspetti tecnici (o tecnoartistici) e progettuali degli interventi media-architetturali nello spazio pubblico, sia gli effetti in chiave di interazione sociale.Proiezioni architetturali e graffiti luminosi danno sempre più vita a uno spettacolo audiovisuale che interagisce col pubblico fuori dai luoghi e dalle modalità teatrali e artistiche convenzionali. Le proiezioni valorizzano i beni culturali, segnalano nuove traiettorie urbane dando vitalità a spazi comuni, a luoghi abbandonati o degradati. Molti formati di "projection art" sono radunabili nell'area della street art o della guerrilla art e persino dell'artivismo: quando si usa la città come palcoscenico le possibilità degli spazi su cui intervenire sono infinite, ma assume un valore fortemente simbolico il fatto di utilizzare come fondali, aree soggette a degrado, dando visibilità alla periferia e alle comunità che la abitano: le azioni effimere spesso non sono disgiunte dalla denuncia sociale e politica, come è evidente dalle opere di attivismo digitale dal forte contenuto critico di Joanie Lemercier, Urban Projections e VJ Suave. Quando la città si sposta nelle piattaforme virtuali -naturali appendici di una società iperconnessa- (dai social al Metaverso) troviamo le operazioni di Kamilia Kard, Lino Strangis, Susanne Kennedy e Margherita Landi.

L'intelligenza artificiale (IA) è, poi, oggetto di crescente interesse in ambito teatrale, una tendenza emergente diventata ormai strutturale nel panorama delle arti performative contemporanee.

A prima vista, può apparire complesso ipotizzare come gli algoritmi di machine learning possano essere trasposti in ambito performativo in una situazione urbana. Tale efficacia non deve limitarsi alla mera dimensione computazionale, ma deve riflettersi sulla resa scenica fuori dalle strutture istituzionali teatrali e sulla capacità del pubblico di decodificare il processo tecnocreativo alla base dell'opera.

Il fondamento algoritmico dell'IA è costruito su un processo di apprendimento e auto-classificazione dei dati; i modelli di IA generativa però, non si limitano ad analizzare i dati ed estrarre pattern significativi, ma sfruttano questa conoscenza per generare nuovi contenuti (testi, immagini, musica e video) a partire da prompt, creando dati che non facevano parte del set iniziale. In quanto scrittura operativa, il prompt agisce metalinguisticamente per determinare il perimetro generativo dell'output: l'atto autoriale non consiste nel produrre contenuti, bensì nel governare le variabili e le condizioni che guidano il processo algoritmico.

L'IA generativa si avvale di reti neurali (GANs), Large Language Model - come GPT di OpenAI - e sistemi text-to-image (da Midjourney a Stable Diffusion), integrandoli con tecnologie di computer vision per il rilevamento corporeo e facciale. Questo ecosistema di strumenti non solo supporta la scrittura drammaturgica e l'ideazione di scenografie in tempo reale, ma permette di tessere una relazione

inedita tra la presenza fisica dell'attore e una liveness digitale di matrice algoritmica. Inoltre, l'IA agisce come un collaboratore tecnico avanzato, capace di assistere l'artista nella generazione di codice in ambienti come TouchDesigner o Python.
Il teatro dal vivo risiede nella presenza dei corpi, nel qui e ora dell'azione e della parola, e nella relazione diretta tra attore e spettatore all'interno di quello che Peter Brook definì, nel 1968, "lo spazio vuoto". A questa dimensione si affianca oggi una macchina scenotecnica interattiva capace di elaborare dati in tempo reale, diventando parte integrante del processo drammaturgico. Se la multimedialità è ormai riconosciuta come una vera e propria forma di scrittura e non solo un mero supporto tecnico, l'intelligenza artificiale introduce una discontinuità ancora più radicale. Non si tratta solo di integrare nuovi strumenti basati sul codice, ma di accogliere nel processo creativo un intelligenza computazionale generativa che modifica le modalità di scrittura, progettazione e percezione dell'evento.
L'IA non va intesa come un proiettore più potente o un software di rendering più veloce: è un agente algoritmico che, penetrando nel processo creativo, ne modifica l'ontologia stessa, trasformando radicalmente il modo di scrivere, progettare, agire e percepire l'esperienza teatrale anche nell'ambito urbano. Possiamo allora, considerare questi allestimenti il risultato di una nuova forma di creatività condivisa ("co-design") non più antropocentrica? Può un algoritmo essere considerato un agente autoriale o rimane ancora un semplice strumento nelle mani umane? E come cambia il rapporto tra autori, attori e pubblico quando una parte della creazione è affidata a una "architettura neurale"? Sono questioni che aprono riflessioni profonde su autorialità, originalità e rapporto uomo-macchina.

Data Dramatization
La data dramatization, concetto elaborato dall'architetto e teorico dei media statunitense Liam Young, indica un passaggio fondamentale dalla rappresentazione del puro dato informatico alla sua messa in scena. Il lavoro di Young si colloca all'incrocio tra architettura, cinema e riflessione filosofica e indaga il modo in cui le tecnologie emergenti ridefiniscono l'esperienza dello spazio e della realtà. In questa prospettiva, i dati non sono più considerati elementi neutrali, ma materiali dotati di una propria dimensione narrativa, politica ed emotiva. La data dramatization non consiste dunque, nel visualizzare informazioni, bensì nel renderle esperienza sensibile e cognitiva per il pubblico, trasformandole in una forma di embodied storytelling. Il dato diventa materia drammaturgica: qualcosa che può essere percepito, attraversato e interpretato.
Young sostiene che viviamo in una "machine city" dove i dati sono l'unica lingua parlata dalle infrastrutture e la dramatization serve a umanizzare l'astrazione algoritmica, rendendo visibili le strutture algoritmiche invisibili (come i sensori LiDAR o i sistemi di rilevamento urbano). Nel contesto performativo questo si traduce in sistemi in cui input biometrici, movimenti corporei o processi generativi producono immagini e trasformazioni in tempo reale. Ne emerge una relazione dinamica tra corpo, ambiente e sistema computazionale, in cui il significato non è dato a priori, ma si costruisce attraverso linterazione tra questi elementi. Un esempio molto significativo citato da Young è *Choreographic Camouflage* (2022) frutto di una collaborazione con il coreografo Jacob Jonas sotto forma di performance mista di danza e film. È la risposta artistica a una nuova tecnologia di sorveglianza urbana sviluppata in Cina che identifica automaticamente le persone

riconoscendo il loro scheletro e tracciando il loro cammino: questa tecnologia fu utilizzata contro i manifestanti a Hong Kong per identificarli e denunciarli.
I danzatori eseguono movimenti che la telecamera non riconosce come umani, confondono l'algoritmo distorcendo proporzioni e simmetria del corpo per impedirne il tracciamento. E' un esempio di manipolazione delle tecnologie di machine vision per creare una forma performativa di adversarial aesthetics (estetica avversaria): i danzatori mandano in crash il sistema di riconoscimento scheletrico usando la coreografia come forma di resistenza contro la sorveglianza per contrastare l'appropriazione della nostra identità e libertà da parte di chi detiene il potere, e possibilmente sconfiggerlo con la sua stessa logica e soprattutto, con gli stessi strumenti stravolgendone l'utilizzo. Young non vuole solo "nascondere" il corpo, ma "ingannare la semantica della macchina": se l'IA è istruita a riconoscere un "umano", la danza diventa una forma di "hacking corporeo; Young e Jonas "drammatizzano" i dati trasformando stringhe di codice in coreografie urbane di resistenza.

BIBLIOGRAFIA

Auslander, P, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, London, Routledge, 1999.

Barale, A. *L'arte delle Intelligenze Artificiali*, Milano,Jaca Book, 2024

Bolter, J. D., & Grusin, R., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 1999.

Caramia, S. (a cura di) (2026). *_Fortunata. Matilde De Feo*. Mantova: Il Rio. ISBN 9791259891358.

Gemini, L., *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, Sociologia della Comunicazione, 51, 1, 2016, pp. 43–63.

Monteverdi, A. M., *Leggere uno spettacolo multimediale*, Roma, Dino Audino, 2020.

Pinotti, A., *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Torino, Einaudi, 2021.

Young, L., *Liam Young, Speculative Architect and Director*, (Intervista di E. Safian-Demers). VML Insight, 22 giugno 2022.

Performing Media per l'innovazione territoriale

Carlo Infante
Urban Experience

Keywords
Performing Media; Innovazione Territoriale; Paesaggi Umani; Walkabout; Psicogeografia; Geopodcasting

Performing media è un ambito che non riguarda più solo la sperimentazione dei linguaggi performativi ma la progettazione di eventi e piattaforme cross-media per l'interazione tra le reti e il territorio. Con l'evoluzione dei media interattivi, sempre più performanti, si pone la questione dell'uso creativo di questi sistemi che di fatto stanno delineando i nuovi termini dell'azione nello spazio pubblico con espressioni di urbanismo tattico come quelle di Urban Experience.

In questo senso è decisivo progettare azioni che usino le reti per sollecitare dinamiche partecipative per la co-progettazione nell'ambito della resilienza urbana e il cosiddetto New Bauhaus.

L'attività di ricerca è quindi rivolta non solo al sistema dei media ma alle peculiarità dei territori, attraverso format come i walkabout, le esplorazioni radionomadi, le mappe interattive e il geo-podcasting. Si tratta di come progettare un uso sociale e creativo delle reti attraverso un particolare approccio di Innovazione Territoriale, innervato alle soluzioni più evolute dell'Interaction Design e dell'Intelligenza Artificiale.

Urban Experience

È un gesto politico-poetico di urbanismo tattico esplorare i paesaggi umani di qualsiasi periferia, comprese quelle che si trovano tra le pieghe delle aree interne e di centri urbani che hanno perso la memoria. L'obiettivo è far parlare la città, camminandola e rilanciandola via radio (locale, con sistemi

whisper-radio e al contempo globale con i geopodcast nella mappa web) con i walkabout che lasciano tracce georeferenziate su una mappa parlante , in cui ascoltare le voci dei territori coinvolti in esplorazioni in cui si accende sguardo partecipato.
Si tratta di un performing media storytelling che ripristina il senso naturale delle cose e insieme batte il tempo di una evoluzione antropologica che gioca con le nuove sensibilità digitali per attuare un'innovazione adattiva che faccia del web un nuovo spazio pubblico e si misuri con la creatività sociale diffusa. Una tensione desiderante tesa a rivelare l'autenticità di un concetto strategico come quello della resilienza urbana.

Walkabout: Appia Antica e Cava Fabretti

Paesaggio come autobiografia

Il paesaggio è la risultante di un luogo, non è solo un'impronta geologica ma un'autobiografia composta da echi di storie disseminate nelle geografie di una città.
E a proposito di Roma ciò acquista un valore ancora più singolare: è un mondo in cui sono stratificate impronte di storia millenaria che ci insegna su come affrontare il declino, trasformandolo in rigenerazione, da sempre.
Un paesaggio è come il volto di un territorio, una forma segnata dalla vita che scorre lasciando rughe che incidono la coscienza dei luoghi, scorrendo come un torrente carsico, dentro e sotto. E' questo lo spirito con cui Urban Experience esplora i territori, rilevando le tracce di chi li ha vissuti e attraversati, con sguardo psicogeografico e pensiero laterale, per rivelare il senso di quei luoghi, interpretandone la trama. Attraversamenti che giocano una ricomposizione delle tracce che delineano *Paesaggi Umani* fatti di antropizzazione, storie inscritte nelle geografie, riscatto sociale, politiche e poetiche.
Il concetto di Paesaggi Umani è emerso come una vena carsica d'ispirazione poetica (la fonte iniziale è il poeta turco, sufi e trotskista, Nazım Hikmet) declinata in una serie di azioni a Roma dal 2010, convogliata in un progetto triennale per Contemporaneamente di Roma Capitale messa in gioco sino al 2022 e recentemente nel progetto biennale *Paesaggi Umani di Roma Plurale* che si conclude a ottobre 2026.

Paesaggi Umani

Esplorando i Paesaggi Umani si fa parlare la città, camminandola, con passo leggero (pensando ad Alexander Langer e Sergio Atzeni) , entrando dentro le storie e uscendo nel web. La si attraversa con i walkabout che Urban

Experience rilancia via radio, espandendo le esplorazioni partecipate che lasciano poi tracce georeferenziate su una mappa parlante, in cui ascoltare le voci disseminate nei territori solcati. Cliccando sui punti attivi del geoblog si ascolteranno così i Paesaggi Umani (espressi dai podcast georeferenziati) delineati sia dall'evocazione delle storie di protagonisti emblematici sia dagli spettatori-cittadini attivi che esplorando luoghi significativi esplorano se stessi, interpretando le loro domande di resilienza urbana.

Ciò permette di interpretare l'innovazione al di fuori delle inerzie convenzionali dei social media, usandoli con criterio per esprimere una *folksonomy*, ovvero una tassonomia popolare della storia inscritta nella geografia della città.

Un approccio psicogeografico che anima le strategie dell'innovazione adattiva, tesa ad armonizzare l'avanzamento tecnologico con l'evoluzione umana, come nel rilevare la *sentiment analysis* dei flussi di dati che si producono sui social, attraverso la *Nuvola interattiva* che segue alcuni walkabout. Un'installazione di performing media ideata e realizzata da NuvolaProject (Massimo di Leo e Gaia Riposati) in grado di captare, con un sistema digitale Arduino, gli hashtag rilasciati in cammino.

Nel progetto in corso *Paesaggi Umani di Roma Plurale. Performing Media Storytelling per la Memoria Rigenerativa* si evolve in un percorso di innovazione culturale con un netto impatto sociale e civico, un processo emblematico per orientare la produzione immateriale del Performing Media al Patrimonio Immateriale centrato sulla memoria dei territori di Roma. Nell'articolazione del progetto Performing Media Storytelling per la *Memoria Rigenerativa* i walkabout peripatetici coinvolgeranno più comunità territoriali e si svolgeranno anche con la funzione di workshop atti a formare i partecipanti (studenti, cittadini e performer).

L'obiettivo è dare forma alle azioni partecipative rilasciando feedback nelle mappe esperienziali del performing media storytelling. Ciò accadrà fondamentalmente con l'attività di geo-podcasting per estrarre memorie orali tratte dalle esplorazioni nei Paesaggi Umani per creare delle "mappe parlanti" con i podcast georeferenziati.

Nel progetto oltre agli ambiti territoriali già coinvolti nella prima edizione (in primis il Tuscolano) ci saranno focus a Ostia (con gli interventi di Er Lem-Gruppo Subword e le videoproiezioni nomadi che evocheranno il mitico stabilimento Roma, ispirato a Santa Sofia di Costantinopoli), lungo il Tevere da Tordinona al galleggiante storico di Arazul e a Decima Malafede per trattare con format empatici (come il teatro da mangiare di Mariella Fabbris) di memoria rigenerativa nell'ambito del progetto di Silver Cohousing Agricolo promosso da Agricoltura Nuova. Ascanio Celestini sarà protagonista di un walkabout in un percorso condiviso lungo il Mandrione (coinvolgendo diverse comunità territoriali di quel quadrante) sulle tracce di Don Sardelli, il maestro di strada degli acquedotti. Si narrerà dell'epos *Mandroneide* in una sorta di pensatoio radionomade in cui rilevare le singolarità di quella "piega" della città che per decenni rappresentò la zona più povera d'Europa.

NuvolaProject rilancerà lo sviluppo dei ritratti performanti con l'Intelligenza Artificiale, con le Sibille che saranno videoproiettate di notte per l'Appiaday e realizzando *Polimnia torna a casa* un digital model realizzato con l'intelligenza artificiale. In accordo con la Direzione Musei Civici di Roma Capitale la musa Polimnia ritornerà "a casa" (l'originale è al Museo Montemartini) in una Realtà Aumentata. Polimnia è una delle nove figlie di Zeus e Mnemosine, protettrice del canto eroico e della memoria, rappresentata nella statua rinvenuta nel 1928 in un cunicolo sotto Villa Fiorelli, negli

antichi Horti Spei Veteris, un ampio possedimento imperiale che si estendeva da Porta Maggiore e all'estremità sud-orientale della città. Sarà un emblematico atto di innovazione territoriale creando il "doppio" virtuale della musa pensante che con la comunità del Tuscolano si andrà ad incontrare anche al Museo Montemartini in un walkabout che tratterà di questa azione di performing media come modello da replicare anche in altre periferie da cui arrivano opere d'arte esposte nei Musei della città.
Dopo questo biennio di performing media storytelling (con workshop anche nel carcere di Rebibbia) alcune attività lasceranno delle segnaletiche parlanti per ascoltare i geopodcast, esplicitando come la memoria rigenerativa possa "battere il suo tempo" promuovendo lo scambio intergenerazionale.

TAG
Performing Media
Innovazione Territoriale
Paesaggi Umani
Walkabout
Psicogeografia
Geopodcasting
Mappa parlante
Performing Media Storytelling
Videoproiezioni nomadi
Innovazione Adattiva
Folksonomy
Sentiment analysis
Patrimonio Immateriale
Memoria Rigenerativa
Scambio intergenerazionale.

SPEAKERS

BODY URBAN DESIGN
Pratiche performative tra spazio urbano e progetto architettonico
>> 15 Ottobre 2026

Lorenzo Romito
Stalker

Artista, architetto, curatore, co-fondatore di Stalker (1995 -). Curatore (con Micheal Obrist e Sabine Pollak) del Padiglione Austriaco alla Biennale di Architettura di Venezia 2025 e con Giulia Fiocca della mostra *Abitare le Rovine del Presente* esposta al Macro (2026). Professore e co Direttore del dipartimento di Spazio e Strategie del Design presso la Kunstuniversität di Linz, Austria dal 2022 al 2025. Professore invitato alla Cattedra Francesco De Sanctis di lingua e cultura italiana presso l'ETH di Zurigo (primavera 2024). Attualmente docente, con Giulia Fiocca, di Arte Pubblica presso NABA Roma (2020 -) e del modulo Stalker presso il Master in Enviromental Humanities dell' Università Roma Tre (2016-).

Laureato in Architettura presso l'Università La Sapienza, Roma (1997), Prix de Rome Architecte presso l'Accademia di Francia, Villa Medici, Roma (2000-01). Cofondatore di Stalker (1995), Osservatorio Nomade (2002), PrimaveraRomana (2009), Stalker Walking School (2012), Biennale Urbana (2014), NoWorking (2016) e SUN, Scuola di Urbanesimo Nomade (2017). Direttore Artistico per la Fondazione Orestiadi dei progetti *Islam in Sicilia, un giardino tra due civiltà* (2001-06) e *Via Mare, vicende del Mediterraneo* (2003-05). Direttore artistico (con G. Fiocca) di due progetti triennali (2020 - 2022) realizzati da Stalker con l'Assessorato alla Cultura di Roma Capitale: *Spontaneamente, celebrare il selvatico in città* e *Zattera, alla deriva tra le memorie disperse di Roma capitale* (1870 - 2024)

Con Stalker ha partecipato a diverse manifestazione d'arte e di architettura in Europa e nel mondo, quali la Biennale di Venezia (2000, 2008, 2014), Manifesta, Biennale europea d'arte contemporanea, a Lubiana (2000), Quadriennale di Roma (2008), Riwaq Biennale, Ramallah (2006) IABR Rotterdam Biennale (2008). Con Stalker ha vinto il Curry Stone Prize for Social Design nel 2016.

Annalisa Metta
Università degli Studi Roma Tre

Architetta, Ph.D. in Architettura dei Parchi, Giardini e Assetto del Territorio, è professoressa ordinaria in Architettura del Paesaggio all'Università Roma Tre.

Dal 2025 è presidente di IASLA, la Società scientifica italiana di architettura del paesaggio. La sua ricerca si rivolge ad approfondimenti teorico-critici ed esperienze applicate sul progetto degli spazi aperti a diverse scale. Nel 2017 è selezionata dalla School of Design dell'University of Pennsylvania tra i 16 studiosi emergenti più interessanti nell'avanzamento dell'architettura del paesaggio a livello internazionale. Nel 2016-17 è l'Italian Fellow in Landscape Architecture presso l'American Academy in Rome e dal 2017 ne è Advisor. Già membro del programma di ricerca "Living Urban Scape", dal 2025 è Presidente della Società Scientifica Italiana di Architettura del Paesaggio (IASLA); è inoltre membro del Comitato Scientifico dell'Istituto Nazionale di Architettura (INARCH).

È tra i fondatori di Osa architettura e paesaggio, con sede a Roma (2007), città in cui, nel 2018, si aggiudica il concorso a inviti per il progetto del Parco fluviale di Poste Italiane sul Tevere.

Co-curatrice dei volumi *Coltiviamo il nostro giardino* (DeriveApprodi, 2019) e *Wild & The City: landscape architecture for lush urbanism* (Libria, 2020), nel 2022 ha pubblicato per DeriveApprodi *Il paesaggio è un mostro. Città selvatiche e nature ibride.*

Diana Ciufo
Università degli Studi La Sapienza

Ph.D., è architetta, scenografa e assegnista di ricerca presso il Dipartimento PDTA dell'Università Sapienza di Roma. Formatasi tra l'Università Sapienza e la FAUP di Porto, dal 2013 al 2016 si stabilisce nei Paesi Bassi prendendo parte a team di progetti internazionali, come il padiglione nel Park Vijversburg (Junya Ishigami Associates & Studio Maks).

Dal 2014 firma e realizza scenografie per istituzioni e festival culturali in Italia e all'estero, tra cui: Teatro Biondo (Palermo), Les Halles de Schaerbeek (Bruxelles), CSS (Udine), TPE (Torino), Padiglione Ventura Lambrate (Milano), Teatro Nazionale Croato Ivan Zajc (Fiume), Aterballetto (Reggio Emilia), Pergine Festival, Seminaria Sogninterra, Festival Oriente Occidente e Romaeuropa Festival.

Dal 2018 affianca alla pratica sul campo l'attività didattica e accademica: è tutor per i corsi di Urban Design for Urban Regeneration, Exhibit Design e Performance Design Studio e, nell'A.A. 2020/21, è stata docente a contratto del laboratorio di Performing Arts and New Media (DCVM, Sapienza). Presso lo stesso Dipartimento ha conseguito il Dottorato di Ricerca con la tesi "Il teatro come catalizzatore urbano: spazi comuni e rigenerazione", di cui l'intervento in questo convegno costituisce un estratto.

Oggi la sua attività si muove all'intersezione tra progettazione architettonica, studi urbani e spazio performativo, ponendo al centro la relazione tra persone, abitanti e spettatori. Autrice di pubblicazioni focalizzate sul rapporto tra arte e rigenerazione urbana, collabora inoltre con OpenLab Company nella progettazione di spazi per la cultura, tra cui il Nuovo Teatro Comunale di Ruvo di Puglia (Bari), inaugurato nel 2021.

Giacomo Daniele Fragapane
Università degli Studi La Sapienza

Ha pubblicato saggi di storia e teoria della fotografia e curato mostre e volumi su autori storici e contemporanei.
Tra le sue pubblicazioni, *Paolo Gioli. Cronologie* (2020); *Indagine sul paesaggio minerario sardo* (2019); *Marina Malabotti fotografa. Uno sguardo pubblico e privato* (2019); *Davanti a una fotografia. Immagini, metodi d'analisi, interpretazioni* (2019); *Brecht, la fotografia, la guerra* (2015); *Realtà della fotografia. Il visibile fotografico e i suoi processi storici* (2012) e, con altri, *Cultura fotografica e ritualità aziendali* (2026), *Frammenti di un archivio fantasma* (2024), *Di-segni e foto-segni* (2022); *Una foto-designer a Oliena* (2022); *Nel tempo della posa. Interazioni tra fotografia, cinema e video in alcune opere di Schifano, Patella, Cresci, Vaccari, Gioli* (2022); *Le ragioni di una doppia negazione nell'ultima riflessione teorica di Marina Miraglia* (2021); *Il paesaggio e la scomparsa del sociale. Sulla fotografia di Roberto Bossaglia* (2020); *AZ - Arturo Zavattini fotografo. Viaggi e cinema, 1950-1960* (2015).

Francesca Magnini
Università degli Studi La Sapienza

Professionista di alto profilo con una solida carriera accademica e artistica, unisce rigore metodologico e visione culturale. Abilitata come Professore di Seconda Fascia, è stata docente a contratto presso il Dipartimento SARAS di Sapienza Università di Roma, insegnando Archivi e Musei Digitali per lo Spettacolo, Organizzazione, Produzione e Progettazione dello Spettacolo dal vivo.

Nel settore dello spettacolo, ha guidato come Direttore Artistico il Balletto di Roma dal 2018 ad oggi, imprimendo una forte spinta all'innovazione coreografica, alla valorizzazione dei talenti e alla gestione strategica di una delle realtà tersicoree più importanti d'Italia. La sua leadership coniuga eccellenza accademica e management culturale, distinguendosi per visione internazionale, capacità organizzative e promozione dell'arte coreutica in Italia e nel mondo.

Desirée Sabatini
Università degli Studi Link

Professoressa associata in Discipline dello Spettacolo presso l'Università degli Studi Link, dove coordina il Corso di Laurea in DAMS e il Percorso di Eccellenza.

Ha insegnato alla Sapienza Università di Roma, presso istituzioni AFAM e contesti di alta formazione. La sua ricerca si concentra sull'uso delle tecnologie digitali applicate alla storia del teatro e delle arti performative, con specifico riferimento agli archivi audiovisivi, al restauro digitale dei documenti storici, ai processi di montaggio ed edizione per la ricerca e la didattica e alle forme di documentazione della memoria teatrale.

È stata Principal Investigator e coordinatrice per diversi progetti di ricerca. È autrice di numerosi saggi pubblicati in sedi nazionali e internazionali e di diverse monografie, fra cui *Teatro e video. Teoria e tecnica della memoria teatrale* (Bulzoni Editore, 2010) e *Performing Arts Archives. Per una rinascita della memoria teatrale in video* (Artemide, 2023).
È inoltre componente tecnico di commissioni regionali per lo spettacolo dal vivo, il cinema e l'audiovisivo, con particolare riferimento ai processi di digitalizzazione e restauro.

Sessione II
Corpo, spazio e interazione nella scena digitale un volume sulle arti performative negli ambienti immersivi

Sergio Lo Gatto
Università degli Studi Link

Ricercatore e docente in Discipline dello spettacolo presso l'Università degli Studi Link di Roma, dove è vice-coordinatore del Corso di Laurea in DAMS.

Ha insegnato alla Sapienza Università di Roma e all'Università di Bologna. Insegna all'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica Silvio d'Amico. La sua ricerca si occupa di metodologie della critica, pedagogia teatrale e filosofie digitali. È stato consulente alla direzione artistica di Emilia Romagna Teatro ERT / Teatro Nazionale. Come critico e divulgatore, collabora con il quotidiano Teatro e Critica e conduce trasmissioni per Il Teatro di Rai Radio3.

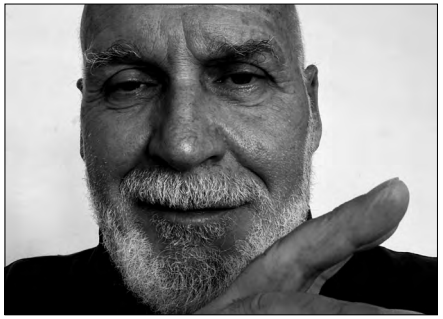
Cura didattiche nel progetto Dominio Pubblico e svolge progetti di audience development in Italia e all'estero.
Cura, con Debora Pietrobono, la collana *Linea* per Luca Sossella editore. Oltre a numerosi saggi su riviste scientifiche, ha pubblicato il volume *Abitare la battaglia. Critica teatrale e comunità virtuali* (Bulzoni Editore, 2022).

Flavia Dalila D'Amico
Università degli Studi Link

Studiosa e consulente di progettazione di contesti culturali accessibili. I suoi interessi di ricerca si rivolgono alle intersezioni tra corpi, soggettività politiche e tecnologie nell'ambito delle arti dal vivo.

Nel 2017 ottiene il titolo di Dottore di Ricerca in Musica e Spettacolo presso Sapienza Università di Roma, con una tesi volta a indagare la relazione tra le disabilità e il teatro, confluita in parte nella monografia *Lost in Translation. Le disabilità in scena* (2021, Bulzoni Editore). Ha fatto parte di tre gruppi di ricerca nazionale ed è stata assegnista presso l'Università degli studi Link di Roma, Università degli studi Sapienza di Roma, l'Università degli studi di Padova.

Cura la residenza creativa di ORBITA|Spellbound Centro Nazionale di Produzione della Danza *Creazioni Accessibili* volta a favorire la sperimentazione estetica di strategie di accessibilità per la comunità cieca e ipovedente.
È docente a contratto dei corsi "Teatro Multimedia e scenografia digitale"e "Arti Elettroniche e digitali" dell'Università degli Studi Link.



Leonardo Sangiorgi
Studio Azzurro

Nel 1982 Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi danno vita ad un'esperienza che nel corso degli anni esplora le possibilità poetiche ed espressive delle nuove culture tecnologiche; a loro si aggiunge, nel 1995, Stefano Roveda. Attraverso la realizzazione di videoambienti, ambienti sensibili e interattivi, disegnano un percorso artistico trasversale alle tradizionali discipline e formano un gruppo di lavoro aperto a differenti contributi e importanti collaborazioni. La ricerca artistica, all'inizio, si orienta verso la realizzazione di videoambientazioni, in cui viene sperimentata l'integrazione tra immagine elettronica e ambiente fisico.

Nel 1995 si delinea un nuovo interesse per le questioni dell'interattività e del multimediale, con la realizzazione di lavori definiti ambienti sensibili, tra cui *Tavoli* (1995) e *Coro* (1995). Si tratta di ambienti in cui la tecnologia si fonde con la narrazione e con lo spazio. Nel 2002, viene presentata, a Castel S. Elmo a Napoli e al Mori Art Museum di Tokyo, *Meditazioni Mediterraneo*. Quest'opera segna l'inizio di un nuova necessità di confronto con il territorio e la sua identità, che fa convergere le sperimentazioni precedenti verso la progettazione di percorsi museali multimediali.

Sergio Bini (Bustric)

Sergio Bini, in arte Bustric, è autore, regista e attore. Diplomato Maestro d'Arte a Firenze e laureato in Lettere e Filosofia all'Università di Bologna, si forma a Parigi nelle scuole di circo di Annie Fratellini e Pierre Etaix e di pantomima di Etienne Decroux. Studia inoltre con John Strasberg e incontra a Wroclaw Zygmunt Molic, attore di Jerzy Grotowski.
Con la Compagnia Bustric scrive, dirige e interpreta spettacoli che intrecciano prestidigitazione, pantomima, canto e recitazione. Dal 1975 porta il suo repertorio in Europa, Africa e nelle Americhe. Lavora inoltre con Benigni, Silvano Agosti, Luigi Comencini, Studio Azzurro, Ricky Tognazzi, Woody Allen, George Clooney e Sergio Rubini.
Tra gli spettacoli teatrali figurano *La meravigliosa arte dell'inganno*, *Atterraggio di fortuna*, *Napoleone magico imperatore* e *Nuvolo*. Il rapporto con la musica dà vita a *Pinocchio libero tutti*, *Il libro della giungla*, *Pierino e il lupo*, *Varietè* di Mauricio Kagel e *Quadri di una esposizione*.
Collabora con l'Orchestra Verdi di Milano, l'Orchestra della Toscana, l'Orchestra Sinfonica Abruzzese, il Divertimento Ensemble e il duo pianistico Paola Biondi e Debora Brunialti; per oltre quindici anni lavora con il direttore e compositore Marcello Bufalini.
Ospite del Teatro Verdi di Firenze e dell'Accademia di Santa Cecilia, firma la regia del *Don Giovanni* in Colombia, scrive e dirige con Piero Pelù *Fenomeni* ed è direttore artistico dello Spazio Alfieri di Firenze per sette anni. Lavora anche in televisione come attore e conduttore.
Le creazioni più recenti comprendono *Shakespeare e le nuvole*, *Il magico piccolo principe*, *Passeggia Magica*, presentata agli Uffizi e in diversi musei romani fino al 2026, e *Il circo delle pulci del prof. Bustric*. Nel 2024 presenta una nuova versione del *Carnevale degli animali*; prepara per Milano, nel 2027, un nuovo *Varietè* di Kagel.

Valentina Valentini
Università degli Studi La Sapienza

Studiosa dei problemi dello spettacolo nel Novecento, ha insegnato Arti Performative e Arti elettroniche e digitali presso l'Università di Roma La Sapienza, Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura.
Le sue ricerche comprendono il campo delle interferenze fra teatro, arte e nuovi media, cui ha dedicato un approfondito studio in due volumi dal titolo *Teatro in immagine* (Bulzoni, 1987); *Eventi performativi e nuovi media* (Vol. I)*; Audiovisivi per il teatro* (Vol. II).
È stata direttore artistico della Rassegna Internazionale del Video d'Autore di Taormina Arte dal 1986 al 1995, dove ha presentato le opere video e multimediali di artisti di fama internazionale e pubblicato una serie di volumi (dal 1987 al 1995) con vari editori: De Luca, Sellerio, Gangemi. Ha curato la prima monografia dedicata a Bill Viola, *Vedere con la mente e con il cuore* (Gangemi, 1997), il volume *Studio Azzurro: percorsi fra video, cinema e teatro* (Electa, 1995) e altre pubblicazioni che analizzano autori e opere d'arte elettronica e multimediale. Nel 2003 ha curato per la casa editrice Bulzoni due antologie- dedicate alla ricerca videoartistica: *Le pratiche del video* e *Le storie del video*.
È responsabile scientifico della Digital Library *Sciami* e del webmagazine *Sciami/ Ricerche* (www.sciami.com); è stata consulente scientifico del progetto INCOMMON, vincitore del bando ERCStarting Grants 2015. Dal 2011 al 2015 ha diretto il Centro Teatro Ateneo, dell'Università di Roma "La Sapienza".
Ha curato mostre e rassegne dedicate al video e alle arti performative, tra cui *Tempo Incerto* (Avellino, 2003), il progetto *ZeroVisibility* (Genazzano, Castello Colonna, 2003) per la call Culture 2000 dell'Unione Europea, *TV ARTS TV* (Barcellona, 2010), *Le tribù dell'arte* (Macro,Roma), *Dirottamenti* (Museo del Novecento, Milano), *Il video rende felici* (Roma, Palazzo Esposizioni 2022).

Anna Maria Monteverdi
Università degli Studi di Milano Statale

Esperta di Digital Performance, è Professoressa Associata all'Università Statale di Milano dove insegna Storia del Teatro e Drammaturgia Multimediale.

È fondatrice e direttrice della rivista accademica *Connessioni remote* dedicata ad arte, teatro tecnologico e artivismo.
Tra le sue pubblicazioni più recenti: per Milano University Press, due volumi su *Giacomo Verde* (2022 e 2023); per Dino Audino, *Scenografe. Storia della scenografia al femminile dalle avanguardie a oggi* (2022) e *Leggere uno spettacolo multimediale* (2020); per Meltemi, *Memoria, maschera e macchina nel teatro di Robert Lepage* (2018).

Ha curato la mostra *Giacomo Verde. Liberare Arte da Artisti* (CAMEC, La Spezia, 2022).E'in corso di pubblicazione il volume per Laterza *Un' Altra Storia del Teatro* (con Andrea Balzola)

Carlo Infante
Urban Experience

Docente di Performing Media, progettista culturale e fondatore di Urban Experience. Ha diretto, negli anni Ottanta, festival come *Scenari dell'Immateriale*, condotto (anche come autore) trasmissioni radiofoniche su Radio1 e Radio3, televisive come *Mediamente.scuola* su RAI3 e *Salva con Nome* su RAInews24 (nel 2009). E' tra i fondatori di Stati Generali dell'Innovazione e fa parte del comitato scientifico di Symbola.

E' autore, tra l'altro, di *Educare on line* (1997, Netbook), *Imparare giocando* (Bollati Boringhieri, 2000), *Edutainment* (Coop Italia, 2003), *Performing Media. La nuova spettacolarità della comunicazione interattiva e mobile* (Novecentolibri, 2004), *Performing Media 1.1 Politica e poetica delle reti* (Memori, 2006), *Paesaggi umani* (bordeaux edizioni 2021) e di decine di altri saggi e articoli (migliaia) per più testate (tra cui NOVA-Sole24ore, Tiscali e L'Unità, per cui ha curato l'inserto mensile *UniTag*, e La Nuova Ecologia, con la rubrica Urban Experience.

Ha insegnato in diverse Università e Accademie, sia per workshop sia come titolare di cattedre ("Performing Media" e "Cuture Digitali") e oggi insegna Tecnologie digitali e processi cognitivi e Performing Media per l'Innovazione Territoriale a Universitas Mercatorum. Su di lui è stato scritto il libro-librido *Performing Media, un futuro remoto. Il percorso di Carlo Infante tra Memoria dell'Avanguardia e Transizione Digitale* (Editoria & Spettacolo, 2022) a cura di Gaia Riposati e Massimo Di Leo.