

Giovedì 25 e venerdì 26 marzo si terrà l'evento online **Hope! Creative Forum** realizzato all'interno del progetto europeo PLAYON!, di cui la compagnia del Teatro Testori, Elsinor, è il partner italiano.

Nell'arco di due giornate, 6 panel con relatori d'eccezione tratteranno di storytelling interattivo e uso di tecnologie immersive. Si discuterà del futuro del teatro all'indomani della pandemia con esperti e artisti di tutto il mondo.

Sarà possibile seguire gratuitamente lo streaming degli incontri, previa iscrizione; per maggiori informazioni scrivere a progetti.teatrotestori@elsinor.net.

Tutti gli incontri saranno in lingua inglese.

IL PROGETTO PLAYON!

PLAYON! è un progetto di cooperazione su larga scala approvato dalla Commissione Europea nell'ambito dello European Culture Funding Stream Creative Europe. Il progetto è stato creato da 9 teatri con esperienza nell'uso delle tecnologie digitali e un'università con elevata competenza digitale. 6 dei teatri hanno già svolto un ruolo importante nel progetto PLATFORM Shift+ finanziato dall'UE nel periodo 2014-2018. 8 università del settore digitale e creativo sono partner associati al fine di facilitare l'accesso alle conoscenze tecniche. La trasformazione digitale sta provocando importanti cambiamenti nelle nostre società. Il teatro contemporaneo deve comprendere i processi del cambiamento digitale e incorporare i nuovi modelli di comunicazione delle persone nei suoi nuovi concetti. Dedicato al tema "Utopie concrete nell'era digitale" PLAYON! è progettato per comprendere, imparare, testare e applicare la tecnologia immersiva (strutture di gioco immersive, realtà aumentata e virtuale, suono binaurale, olografia, SLAM / localizzazione simultanea e mapping, project mapping, ecc.) per spostare la narrazione classica in formati narrativi interattivi.

IL PROGRAMMA DI 'HOPE CONFERENCE'

25 marzo

Transmedia Storytelling

Panel 1 Immergersi in nuovi modelli di società 10:00 - 12:30 CET

Trovare risposte alle domande impegnative del 21° secolo coinvolgendo il pubblico. Come si sviluppano le storie che identificano nuovi modelli di società e mettono il pubblico nel ruolo di decisori?

Guy Gadney, Regno Unito, apre il panel con un keynote sull'intelligenza artificiale creativa. Guy è co-fondatore e CEO di [charisma.ai](#), rivoluzionaria piattaforma di storytelling, un vero kit di strumenti per creare storie interattive con personaggi virtuali. In che modo l'intelligenza artificiale può diventare il co-creatore di nuovi formati di narrazione?

Clara Ehrenwerth di machina eX (Germania) presenterà la loro produzione "Lessons of Leaking". Machina eX affronta i conflitti morali tra i poli della democrazia, trasparenza, manipolazione e libertà di espressione. Machina eX sviluppa giochi immersivi.

Kate Neylon e Steve Bull del collettivo australiano PVI presentano il loro lavoro sulla disobbedienza civile. Nelle loro produzioni mobilitano il pubblico, "giocando" alla rivoluzione, anche per trovare soluzioni migliori per le nostre vite in un 21° secolo incerto.

Panel 2 Storytelling e social media 15:00 - 17:00 CET

I social media hanno ampliato lo spazio per la narrazione; possono fungere da piattaforma per la narrazione nei propri termini o combinati con elementi performativi. Nel processo, la nostra percezione può essere fuorviata: le fake news possono infiltrarsi anche dalla dimensione di transmedialità.

Cosmea Spelleken (regista) e Lotta Schweikert (assistente alla regia) fanno parte di [Werther.live](#), un gruppo tedesco che si è incontrato per la prima volta sullo zoom durante la pandemia. Hanno adattato un classico tedesco ("I dolori del giovane Werther") al presente virtuale e trasferito i personaggi di Goethe sui social media, ricevendo il premio del pubblico "Winner of Hearts" dal portale online [Nachtkritik.de](#).

Tomas Schweigen (regista) e Bernhard Studlar (co-autore) della Schauspielhaus Wien hanno sviluppato Seestadt-Saga, una serie teatrale sui social media di 25 giorni in cui i confini tra realtà e finzione si confondono nel social web. La possibilità di un contatto analogico esisteva, tuttavia, lo strumento di narrazione principale erano i post sui social media.

Laura Tontsch ha sviluppato "Der Kult der toten Kuh" (Il culto della mucca morta), un gioco Instagram di tre settimane come formato di performance digitale innovativo in cui la narrativa partecipativa e il teatro digitale si uniscono online. Il progetto faceva parte della sua tesi di master presso l'Università delle Arti di Zurigo, Svizzera (ZhdK).

Panel 3 Utopie / Distopie nei giochi sociali 19:00 - 21:00 CET

Il mondo in cui viviamo è messo in scena e ci muoviamo in diversi sistemi di ordine. Cosa significa per gli spettatori entrare in mondi amorevolmente progettati dai teatri fin nei minimi dettagli, in cui i grandi modelli della società sono concepiti come un gioco. Lo Storyworld genera un opprimente esperimento sociale.

David Czesienski di Prinzip Gonzo (la sperimentazione collettiva sul rapporto tra narrazione e competizione), presenta un ciclo di tre produzioni (Monypolo). Simulazioni walk-in ed esperienziali delle valute mondiali e dei mercati dei capitali. Gli spettatori nel gioco sandbox sperimentano attivamente le visioni di un capitalismo funzionante ed equo.

Le installazioni teatrali del duo di artisti svedesi Nilsson-Eicke si muovono all'interfaccia tra teatro, arte visiva e performance e sono costruzioni di architettura distorta e deformata a causa di insolite esperienze teatrali del tempo e dello spazio. Nel panel, parleranno della loro attuale produzione di Valkyrie allo Schauspielhaus di Colonia.

Nelle loro installazioni, Bella Santos del gruppo The Agency con sede a Monaco cerca possibilità sovversive di azione nelle condizioni del post-digitale. Esplorano la questione di come il nostro ordine sociale, che ci viene presentato come privo di alternative, possa essere esaminato criticamente con il coinvolgimento interattivo del pubblico.

Venerdì 26 marzo 2021
Tecnologie immersive

Panel 4 Produzioni VR e AR 10:00 - 12:30 CET

Le applicazioni di realtà mista attirano il pubblico direttamente nella storia, rendendola un'esperienza intensa. Sono rese possibili nuove forme di narrazione che consentono a ogni spettatore di vivere una storia individuale e unica. Quali richieste tecniche questo pone agli artisti? Quali sfide deve affrontare il pubblico?

Momchil Alexiev, regista bulgaro e capo di VR-LAB BG, offre una panoramica dei diversi approcci narrativi nelle produzioni teatrali VR e AR. La sua nota di apertura porrà un'attenzione particolare sulle produzioni dell'Europa orientale, dandoci un cambio di prospettiva lontano dall'orientamento unilaterale occidentale.

Chong Tze Chien (direttore creativo) e Derrick Chew (produttore esecutivo) di Sight Lines, una società di intrattenimento teatrale con sede a Singapore, presentano la loro nuova performance interattiva e virtuale in un hotel a 5 stelle.

Anna West e David Callanan di idontloveyouanymore sperimentano al crocevia tra teatro dal vivo e realtà virtuale; il design diventa un elemento che guida la storia. Dalla fase di produzione iniziale, Anna e David hanno sviluppato un'animazione VR pluripremiata.

Panel 5 Tecnologie Immersive Applicate 15:00 - 16:30 CET

Questo panel ha il riferimento più forte per un'implementazione pratica di tecnologie immersive nel teatro. In brevi presentazioni di 10 minuti, gli artisti presentano una tecnologia e forniscono esempi di implementazione artistica.

Catherine Allen, CEO di Limina Immersive, terrà un discorso introduttivo su ciò che vuole il nuovo pubblico della realtà virtuale e su cosa le istituzioni culturali devono fare per raggiungere il proprio pubblico - e con quale tecnologia digitale.

Le tecnologie immersive e gli artisti che le presentano:

Realtà aumentata di Sarah Buser; Audio 3D e Audio-teatro di Silvia Mercuriali; Hologram and peppers holosuite (app) di Nils Corte e Roman Sinkl; Real World Game engine TOTO di Markus Schubert;

Occhiali AR di Oliver Proske (Nico and the Navigators); Sfide digitali per i teatri di Björn Lengers (CyberRäuber); Installazioni immersive di Gregor Zanshin.

Panel 6 Tecnologie immersive su larga scala 19:00 - 21:00 CET

Alla fine di HOPE! conference, uno sguardo alle principali istituzioni che hanno fatto grandi progressi nella transizione al digitale senza perdere la loro identità teatrale.

Noah Nelson, fondatore del blog noproscaenium.com, una guida a tutto ciò che è immersivo, dà la nota chiave: The Power of Live: Theatre's Gift to the Emerging Metaverse. La produzione di intrattenimento nel suo insieme sta cambiando in tempo reale poiché gli effetti per computer in tempo reale, le piattaforme di streaming e la produzione virtuale rivoluzionano l'industria dell'intrattenimento nel suo complesso. Gli artisti del teatro hanno un ruolo reale da svolgere in questo rinascimento emergente.

Sarah Ellis della Royal Shakespeare Company presenta l'ultima produzione "Dream", una performance online nella foresta virtuale di mezza estate. Il pubblico segue l'invito di Puck in un magico viaggio tra il tramonto e l'alba. Dream è un'esperienza condivisa tra attori e membri del pubblico online.

Annastina Haapasaari, project manager di Opera beyond, un progetto del Finnish National Opera and Ballet, presenta il progetto basato sull'ultima produzione Laila. Laila è un'installazione immersiva e interattiva, che ha vinto il FEDORA Digital Prize 2020. Combinando arte e tecnologia senza pregiudizi o preconcetti, Opera Beyond costruisce un ecosistema di attori indipendenti che dà origine a combinazioni insolite.



I PARTNER DI PLAYON!

VAT Theatre Estonia, **Elsinor Centro di produzione teatrale**, Italia, **Pilot Theatre** UK, **Szinhaz Kolibri** Ungheria, **Teatro O Bando** Portogallo, **Theater Dortmund** Germania, **Vårt Teatret** Norvegia, **Teatr Ludowy** Polonia, **Landestheater Linz**, Austria, **University of York / Digital Creativity Lab** UK.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

