

BENVENUTI a DigitACT

www.digitactproject.eu

SCRIPT

ARTISTI - MODULO 2

Presentazione PowerPoint



Consorzio Regionale
per le Arti e la Cultura

mala voadora



artscape

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



«Developing Digital Skills for Young Actors and Young Performing Arts Technicians
in the era of pandemic - DigitACT»
2020-1-C402-KA227-40U-002025

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

NOTA per i formatori:

1. Spesso in questo script vengono forniti maggiori dettagli per ciascuna diapositiva.

Consideralo come la tua eredità e condividi con gli studenti le informazioni principali.

2. Video: non esitare a mostrare parte dei video (non tutti). Puoi regolare la lunghezza in base alle tue esigenze.

SLIDE 1

“DigitACT” è un progetto ERASMUS+ che mira a intervenire sulle conseguenze che la pandemia ha avuto sulle arti dello spettacolo, offrendo competenze digitali a professionisti e tecnici delle arti dello spettacolo in modo da adattarsi a questo contesto senza precedenti
Invita gli studenti a unirsi a DigitAct su facebook e seguire la pagina web

Presenti i partner: Center of Performing Arts MITOS e CSI da Cipro, Teatro Pubblico Pugliese dall'Italia, Mala Voadora dal Portogallo, Artscape dalla Lituania e REON dalla Grecia

SLIDE 2

MODULO 2

**ESPLORAZIONE DELLE PRATICHE DIGITALI DALLA
PROSPETTIVA DEL PUBBLICO**

Questo è l'argomento principale di questo modulo: IL PUBBLICO. Dopo aver appreso i concetti generali su come caratterizzare una Digital Performance+, ci concentreremo sull'Audience, la Digital Audience, e le sue caratteristiche, possibilità e vincoli.

OBIETTIVI

— **Comprendi cos'è una performance digitale + dal punto di vista del pubblico.**

Osserveremo le Performance Digitali dal punto di vista del Pubblico, capendo cosa sta cambiando dal pubblico convenzionale o dal vivo al pubblico digitale. Per questo inizieremo a concentrarci sullo “spazio” della performance e sulle sue caratteristiche: da dove siamo arrivati fino a dove siamo, dando spazio a riflessioni su cosa si può realizzare in futuro.

— **Identificare nuovi modi di coinvolgere e interagire con il pubblico.**

Quando abbiamo un pubblico che “non vediamo”, e che può essere ovunque nel mondo, come possiamo interagire con loro?

— **Prendi decisioni informate per un progetto (creazione di Digital Performance +), tenendo presente le restrizioni e le possibilità di un pubblico digitale.**

Dal punto di vista della creazione artistica, quali considerazioni possiamo fare su una Digital Audience? Quali sono le caratteristiche di questo tipo di spettatori e quali sono le principali differenze rispetto al pubblico dal vivo?

SLIDE 3 Stiamo esaminando i soggetti che fanno domande lungo la strada.

Prima domanda:

COME ARRIVIAMO A GUARDARE UNA PERFORMANCE DIGITALE SUGLI SCHERMI DEI NOSTRI COMPUTER?

**SLIDES
4+5**

Per rispondere, proponiamo di tornare un po' indietro:

**TIPOLOGIE DI PUBBLICO: DAL TEATRO GRECO AL
CYBERSPACE**

Lo facciamo per comprendere l'evoluzione del rapporto tra Pubblico e Artista/Performance, nel corso del tempo, fissando il punto di partenza al Teatro Greco.

La tipologia più diffusa di teatro greco è costituita da un palcoscenico rettangolare sul cui fondo è posto un muro con elementi architettonici che fungevano da diaframma tra lo spazio drammaturgico dell'azione e lo sfondo.

La scena, ricca e imponente, era dotata di numerosi portali di accesso che, a seconda della loro imponenza e decorazione architettonica, differenziavano l'ingresso in scena dei personaggi principali e secondari.

La disposizione della scena nel teatro romano non si discosta molto rispetto agli esempi dei predecessori greci, se non per un maggiore investimento nella costruzione della parete di fondo, solitamente più imponente e con più livelli.

SLIDE 6 L'evoluzione della scenografia teatrale è sempre stata strettamente legata al problema della rappresentazione dello spazio in quanto, come la pittura, intende ricreare l'immagine di uno spazio dotato di tre dimensioni e, quindi, di profondità. Tuttavia, il desiderio di rendere credibili le rappresentazioni visive si è scontrato con la difficile trasposizione grafica della tridimensionalità del mondo esterno nella bidimensionalità del supporto di queste immagini.

È nella scenografia che, nel corso dei secoli, le conoscenze relative ai metodi di rappresentazione tridimensionale hanno trovato campo di applicazione e sperimentazione.

SLIDE 7 Ci concentreremo sullo spazio teatrale italiano, a partire dal periodo rinascimentale.

ACT
SLIDE 8

Un esempio significativo dello sviluppo del teatro rinascimentale, e della scenografia, è testimoniato dal Teatro Olimpico di Vicenza di Andrea Palladio.

La prospettiva accelerata, in cui la costruzione geometrica impone deformazioni attentamente studiate agli elementi plastici della scena, consente la simulazione di una profondità illusoria, maggiore di quella effettivamente disponibile lungo il piano scenico.

SLIDES
9+10

L'applicazione del metodo prospettico alla scena teatrale ha portato all'abbandono di altre strutture teatrali e all'unificazione della situazione scenica.

La scoperta di capacità sfuggenti che quella prospettiva offriva e la possibilità di rappresentarne una più grande la profondità in uno spazio più piccolo, o anche su campiture piatte, creava una netta separazione tra l'ambiente reale della stanza, dove siedono gli spettatori, e la scena dove gli attori devono recitare, per non rivelare la presenza delle illusioni spaziali creato.

SLIDES
11+12

Così, per la prima volta, si stabilisce la dualità spaziale nell'edificio teatrale italiano, in cui il palcoscenico è separato dalla platea da una FINESTRA, chiamata boccascena, che inquadra l'immagine di quello spazio.

Fino ad oggi, sebbene la prospettiva non sia utilizzata come norma centrale nella progettazione delle scenografie, lo spazio scenico e il rapporto tra artista e pubblico è caratterizzato da questo eredità del passato.

SLIDE
13

Il Point Of View più conosciuto è L'oeil du Prince, il punto di osservazione, in una posizione fissa al "mezzo" della platea che permette la percezione del palcoscenico, e della scenografia, senza alcuna distorsione prospettica.

SLIDE
14

Negli ultimi anni del XIX secolo, l'opera di Richard Wagner iniziò una significativa riforma nel campo teatrale.

L'innovazione wagneriana consiste nell'"unificazione democratica" del pubblico in un unico ordine di luoghi.

Il progetto di Wagner evidenzia il contrasto tra la sala e il palcoscenico, puntando su un pubblico unitario interamente concentrato sulla contemplazione dell'illusione scenica.

Anche lo spazio dell'orchestra è stato nascosto alla vista degli spettatori, creando la tipica struttura della fossa dell'orchestra alla base del boccascena.

**SLIDE
15**

Ecco alcuni concetti che possiamo condividere con il pubblico digitale:

Tridimensionalità vs bidimensionalità

Separazione tra il pubblico e il palcoscenico

Il boccascena, o finestra

L'illusione scenografica

Il punto di vista

**SLIDE
16**

ATTIVITÀ

DISCUSSIONE/CONCLUSIONE ARGOMENTI/PROVOCAZIONE

Una Performance Digitale non è solo teatro registrato, come mostrato nel MODULO 1. Ma possiamo dire che ci sono alcuni aspetti correlati tra il Teatro dal vivo e il modo in cui percepiamo una Performance Digitale attraverso il nostro monitor.

Quali caratteristiche condividono gli spettatori dal vivo con il pubblico digitale?

Discussione su quanto detto sul primo argomento

**SLIDE
17**

COINVOLGIMENTO DEL PUBBLICO NON DIGITALE VS DIGITALE

Seconda domanda:

IL PUBBLICO PUÒ SCEGLIERE COME VUOLE PERCEPIRE LO SPETTACOLO?

Arrivati al contemporaneo, o Italian Theatre form, forma teatrale, parliamo di nuove disposizioni del pubblico e degli artisti nei nuovi spazi performativi.

**SLIDE
18**

L'emergere della Black Box ha liberato il posizionamento del pubblico in relazione allo spazio della performance.

La "scomparsa" della cornice della finestra ha messo il pubblico e gli artisti nello stesso spazio, aprendo possibilità per la loro interazione.

Il punto di vista tendenzialmente frontale del teatro italiano acquista nuovi punti di vista, alcuni dei quali mobili durante lo spettacolo stesso: quando il pubblico non ha un posto assegnato e può muoversi liberamente all'interno dello spazio.

SLIDE 19 (17) Un esempio paradigmatico della dissoluzione della barriera tra performance e pubblico è lo spettacolo KORDIAN, di Jerzi Gurawski, del 1962. La disposizione degli spettatori nella scena si mescola al luogo di rappresentazione degli attori. Non ci sono limiti di spazio o barriere.

SLIDES 20+21 Con gli spettatori e gli artisti in una nuova vicinanza, sono state evidenziate le possibilità di interazione tra i due. Terza domanda:

IL PUBBLICO PUÒ “FAR PARTE” DELLA PERFORMANCE?

SLIDE 22 Nello spettacolo “De repente fica tudo preto de gente” (Improvvisamente tutto è nero di gente), di Marcelo Evelin, gli spettatori sono collocati all'interno di un perimetro chiuso con gli attori.

Gli attori, completamente dipinti di nero, si muovono e si avvicinano agli spettatori. Il pubblico è “costretto” a muoversi se non vuole essere toccato dagli attori, sporcandosi così i vestiti con la vernice che gli attori portano sul corpo. La provocazione del movimento è una possibilità di interazione tra pubblico e artisti.

SLIDE 23

ATTIVITÀ

DISCUSSIONE

Quali altri tipi di possibilità immagini possano esistere in un'esibizione dal vivo?

— Lo spettatore può essere invitato a far parte dello spettacolo, prendendo parte all'azione attraverso il contributo della sua collocazione in un determinato luogo della scena.

— Lo spettatore può scegliere tra diverse possibilità per lo sviluppo dell'opera.

SLIDE 24

Per quanto riguarda i PUBBLICI NON DIGITALI, possiamo dire che, in generale, ci sono due possibilità principali per quanto riguarda il rapporto tra pubblico e spazio performativo. Percepriamo il pubblico dal vivo attraverso la nostra vista, le nostre orecchie e persino il nostro naso.

Essendo esattamente nello stesso spazio degli altri membri del pubblico, percepiamo anche le performance attraverso le reazioni di altre persone che possono contaminare la nostra stessa percezione degli spettacoli.

L'artista, o performer, ha la capacità di gestire il percorso dello spettatore dal momento in cui arriva a teatro fino a quando non entra nello spazio della performance.

SLIDE 25 **QUALI SONO LE CARATTERISTICHE DI UN PUBBLICO DIGITALE?**

Quarta domanda:

COSA CARATTERIZZA IL PUBBLICO DIGITALE?

SLIDE 26

Digital Performance+ avviene nel cyberspazio.
La percezione sensoriale della performance dipenderà sempre dal tipo di attrezzatura di cui dispone lo spettatore (schermo, cuffie o altoparlanti) e dall'ambiente in cui sta guardando la Digital Performance+.
Avere un dispositivo tecnologico come via per accedere a una Digital Performance+ apre le possibilità di interazione tra lo spettatore e l'artista.

SLIDE 27

Quinta domanda:

COME PERCEPIAMO UNA PERFORMANCE DIGITALE?

Sesta domanda:

È POSSIBILE DARE AL PUBBLICO IL POTERE DI DECIDERE L'ANDAMENTO DELLA PERFORMANCE?

SLIDE 28

Video

— menzione alla tecnologia di gioco che viene portata nel mondo delle prestazioni digitali.

SLIDE 29

Video

SLIDE 30

ATTIVITÀ

DISCUSSIONE

Quali sono le altre possibilità per l'interazione tra il pubblico e lo spettacolo su una Digital Performance+ essere?

— Lo spettatore può scegliere direttamente cosa vuole vedere (in questo caso, quale ballerino seguire).

- Lo spettatore può scegliere tra diverse possibilità per lo sviluppo dello spettacolo, cliccando su un pulsante.
- Lo spettatore può persino dare "indicazioni" (istruzioni predeterminate tramite pulsanti) agli artisti
- È possibile dare al pubblico la possibilità di controllare gli elementi dello spettacolo come un proiettore luminoso, ad esempio? In questo caso sì. All'inizio dello spettacolo l'artista può assegnare diversi compiti a diversi spettatori (es. Controllare il volume del suono, o le luci, o l'immagine di sfondo, ecc.).

Cosa ne pensi di dare allo spettatore il potere di controllare elementi specifici dello spettacolo?

- Suono, luce, telecamere

Quale può essere l'interazione "estrema" tra pubblico e artista?

SLIDE 31

Esistono possibilità di performance digitali+ per le persone con disabilità (non udenti, ciechi, ecc.)?

- Sì, le persone con disabilità possono avere accesso a uno spettacolo che può essere perfettamente preparato per le loro esigenze.
- Possiamo parlare di sottotitoli, audio potenziato o descrizione audio.
- Le Pubbliche Digitali mettono gli spettatori sullo stesso livello per quanto riguarda l'accessibilità.

E per le persone che vivevano in un contesto di guerra, per esempio? O che vivono isolati in luoghi dove non c'è una grande offerta di spettacoli o altre creazioni artistiche?

- Con Digital Performances+ possiamo raggiungere un pubblico più ampio, e forse persone "nuove" che hanno più familiarità con i "prodotti in formato schermo" come film o programmi TV.

Quali sono gli svantaggi di questo tipo di pubblico? Quali sono i problemi che possono sorgere prima o durante una presentazione Digital Performance+?

- errore di Internet, schermo senza qualità sufficiente, altoparlanti o cuffie difettosi.

SLIDE 35

Essere interattivi può rendere una performance digitale più coinvolgente e può aiutare a ridurre al minimo alcuni rischi tecnologici legati a questo tipo di forma d'arte:

Per esempio:

- **Prima di iniziare la Digital Performance, ci può essere tempo per controllare tutta l'attrezzatura dello spettatore: ci sono immagini e suoni che possono essere forniti allo spettatore per identificare alcune difficoltà prima dello spettacolo.**

- se si tratta di un live streaming, può esserci tempo per verificare la velocità di connessione a Internet dello spettatore.

— Prima dell'inizio della performance, le esigenze per guardare meglio la Digital Performance+ possono essere presentate nel materiale di diffusione.

SLIDE

36

Abbiamo già visto che DP+ può raggiungere le persone con disabilità e anche le persone che si trovano lontano dai centri culturali.

Le interazioni digitali tra il pubblico e la performance consentono agli artisti di chiedere feedback "in tempo reale".

Ci sono domande, o interazioni di qualche tipo, che possono essere obbligatorie per avanzare nello spettacolo, o anche per "ottenere uno sconto" per spettacoli futuri.

SLIDE

38

Dopo aver appreso i concetti generali di Digital Performance+ e Digital Audiences (e dopo essere stati entusiasti di tutto questo!!), quali sono gli strumenti che possiamo utilizzare per creare una Digital Performance?