

***SilentPlay*. Percorsi di ricerca tra tecnologie audio e teatro partecipativo**

Carlo Presotto, Stefania Zardini Lacedelli

Abstract

Negli ultimi decenni, il suono e le tecnologie audio si sono fatte sempre più spazio nella ricerca teatrale, dando origine a nuove modalità performative che hanno consolidato tre tendenze in atto: la fuoriuscita dai luoghi tradizionali, la partecipazione del pubblico alle azioni sceniche e alla creazione della drammaturgia, e l'uso delle tecnologie per attivare nuove modalità di percezione, interazione e relazione. Questo articolo descrive lo sviluppo di una particolare struttura performativa denominata *SilentPlay*, sviluppata a partire dal 2009 dal centro di produzione teatrale La Piccionaia. La struttura si basa sull'utilizzo della trasmissione sonora in cuffia per attivare una particolare condizione di ascolto consapevole all'interno di drammaturgie che prevedono la partecipazione attiva degli spettatori. La ricerca punta a rintracciare le fonti principali che hanno influenzato la genesi del dispositivo, in particolare le sperimentazioni nell'ambito del teatro per le nuove generazioni, le esperienze di teatro partecipativo e di passeggiate sonore. In conclusione, la ricerca ne documenta le direzioni di sviluppo: la messa in scena del racconto latente dei luoghi e lo sviluppo di dispositivi di etero-direzione del pubblico (Lietti, 2016). La particolarità del dispositivo *SilentPlay* è quella di offrire al suono la possibilità di essere elemento primario di una produzione creativa sia nello specifico ambito teatrale che in altre pratiche di coinvolgimento culturale.

In recent decades, sound and audio technologies have increasingly carved out a place in theatrical research, giving rise to new performative modes that have consolidated three ongoing trends: the departure from traditional venues, the audience's participation in scenic actions and dramaturgy creation, and the use of technologies to enable new ways of perception, interaction, and relationship-building. This article describes the development of a specific performative structure called *SilentPlay*, which has been developed since 2009 by theatre company La Piccionaia. The structure relies on the use of sound transmission through headphones to create a particular condition of conscious listening within dramaturgies that involve the active participation of spectators. The research aims to trace the main sources that influenced the genesis of the device, particularly experiments in the field of theater for new generations, participatory theater experiences, and sound walks. In conclusion, the study documents its developmental directions: the staging of the latent narrative of places and the development of audience hetero-direction devices (Lietti, 2016). The uniqueness of the *SilentPlay* lies in offering sound the opportunity to become a primary element of creative production, both in the specific theatrical realm and in other practices of cultural engagement.

Parole chiave/Key Words

Tecnologie audio; passeggiate sonore; teatro partecipativo; narrative dei luoghi.

Audio Technologies; sound walk; participatory theatre; place-based narratives.

DOI: 10.54103/conessioni/26240

1. Introduzione

Negli ultimi decenni, le tecnologie sonore immersive ed i dispositivi personali di riproduzione sonora si sono fatti sempre più spazio nella ricerca teatrale, dando origine a nuove modalità performative. Le sperimentazioni con le tecnologie sonore, mezzi immersivi, partecipativi e relazionali per eccellenza, hanno consolidato tre principali tendenze in atto nel teatro contemporaneo. In primo luogo, la fuoriuscita del teatro dai luoghi tradizionali, con l'introduzione di drammaturgie in movimento. In secondo luogo, la partecipazione sempre più attiva del pubblico, non solo all'azione scenica ma alla creazione stessa della drammaturgia. E in terzo luogo, l'uso creativo delle tecnologie, che da mezzi di fruizione passivi si fanno dispositivi scenici per mettere in movimento lo spettatore e guidarlo verso nuove modalità percettive e di relazione.

Nell'ambito di questi percorsi di ricerca, le tecnologie di trasmissione audio in cuffia hanno avuto un ruolo particolare, concretizzando la possibilità di esplorare, attraverso le azioni sceniche, spazi urbani e naturali, grazie alla creazione di una "bolla sonora" nella quale i partecipanti si immergono e interagiscono tra di loro. Esperienze che, con nomi diversi, hanno accomunato strutture performative a livello internazionale, avvicinando il teatro alle sperimentazioni della sound art, del performing media e dei musei digitali. Alcune tra le opere principali che possono servire a delineare l'ambito di riferimento sono: *Etiquette* di Rotozaza (2007), *Domini Public* di Roger Bernat (2008), *Remote X* del collettivo Rimini Protokoll (2013), *The Walk* di Cuocolo e Bosetti (2013), *Amleto Privato* di Campsirago Residenza (2014), *Lapsus Urbano* di Kepler452 (2020), *Hamelin* di Compagnia Factory (2022),

Questo articolo esplora la genesi, le fasi di sviluppo, l'impatto di una di queste strutture performative – il *SilentPlay* – cercando di rintracciarne le interazioni con percorsi analoghi, gli elementi che ne caratterizzano l'originalità, le nuove opportunità che apre e le sue possibili direzioni di sviluppo anche in ambito extra-teatrale.

Il *SilentPlay* consiste in una drammaturgia sonora in cui i partecipanti sono guidati all'esplorazione di luoghi reali da un conduttore performer. Mediante l'uso di cuffie wireless, il conduttore trasmette una colonna sonora fatta sia di tracce audio registrate che di suoni in presa diretta, stimolando la partecipazione del pubblico alla produzione di azioni sceniche.

Il *SilentPlay* nasce nel 2011 e si sviluppa producendo al 2024 oltre 70 diversi titoli, nella maggior parte site specific, rappresentati in Italia e all'estero.

Dopo vari esperimenti con lettori mp3 e sistemi per i tour guidati, si è consolidato l'utilizzo di radio cuffie progettate per gli eventi di *Silent Disco*, le cui caratteristiche di isolamento permettono a ciascun partecipante di fruire della colonna sonora in ambienti esterni e in movimento, oppure in contemporanea con altre attività in corso all'interno dello stesso contesto. Percorrendo una direzione diametralmente opposta a quella dell'isolamento individuale, questa struttura performativa intensifica la dimensione relazionale dell'esperienza, trasformando i partecipanti in una piccola comunità in movimento, unita nel "qui e ora" e interattiva al suo interno e con la realtà circostante. Nelle prime sperimentazioni, le voci e le indicazioni gestuali dei performer si sovrapponevano a musiche, paesaggi sonori e narrazioni di abitanti e testimoni dei luoghi. Progressivamente la presenza sia sonora che fisica dei conduttori/performer si è ridotta per lasciare spazio ad una esperienza di gruppo, in cui i partecipanti sono allo stesso tempo attori e spettatori.

L'articolo inizia rintracciando la genesi del progetto all'interno delle esperienze di animazione teatro-ragazzi e le influenze con le pratiche delle *soundwalk* e del teatro partecipativo. Prosegue articolandone lo sviluppo secondo due principali direzioni di ricerca. La prima prevede la messa a punto di drammaturgie sonore che danno voce al racconto latente dei luoghi, "mettendo in scena" le narrazioni di chi li abita. La seconda include l'utilizzo delle cuffie come dispositivo di etero-direzione del pubblico per generare azioni sceniche di immedesimazione. Lo studio si conclude descrivendo le potenzialità del *SilentPlay*: ispirare un utilizzo attivo, co-creativo e performativo delle tecnologie sonore anche al di fuori della pratica teatrale, dialogando con curatori museali, artisti del suono, *field recorder*, educatori, associazioni locali per supportare percorsi di narrazione partecipata dei luoghi, inclusione sociale e cittadinanza attiva.

2. Antefatti

Le radici del progetto affondano nella sperimentazione tecnologica che accompagna il fenomeno del teatro ragazzi italiano, ed all'interno di esso l'esperienza di Carlo Presotto. L'idea di connettere tecnologie multimediali, creazione artistica teatrale e processi trasformativi prende slancio dal movimento artistico e pedagogico dell'animazione teatrale, che si manifesta in Italia dalla fine degli anni Sessanta. Nato dall'incontro tra le istanze artistiche per un nuovo teatro impegnato socialmente, il movimento rilegge il rapporto tra attore e

spettatore con l'obiettivo di sottrarre le persone al consumo passivo dei media (Bianchi, 2022, p. 236). L'esperienza teatrale di Presotto si forma a Vicenza in quell'ambito, attraverso uno stretto contatto con le compagnie teatrali della scena torinese (Manfio, 2022) e successivamente con la modalità narrativa del *teleracconto* (Bianchi, 2022, p. 237).

2.1. Dall'animazione teatrale al *teleracconto*

Nel 1991 Presotto, entrato a far parte della storica compagnia teatrale La Piccionaia, incontra insieme a Paola Rossi il video artista e performer Giacomo Verde con il suo *teleracconto H>V*. In tale tecnica il narratore muove alcuni oggetti presentandoli per il loro uso comune, oppure ponendoli sotto all'obiettivo macro di una telecamera collegata in diretta ad un televisore. In questo modo un cracker si trasforma in una casetta di marzapane, un bicchiere d'acqua nel mare, il dorso della mano in un bosco. Si tratta quindi di un narratore ibrido, in cui l'arcaicità della modalità di rapporto si sposa senza soluzione di continuità con lo strumento tecnologico, per quanto nella dimensione domestica, della televisione abbinata alla telecamera (Monteverdi, 2023).

Insieme all'idea del *teleracconto* matura una presa di posizione dell'artista all'interno della società dello spettacolo a favore di un affrancamento dello spettatore bambino dall'ipnosi televisiva, all'interno di una scelta più ampia di in-subordinazione nei confronti dei produttori di contenuti. Forte dell'arma dell'ironia, il performer del *teleracconto* coinvolge il pubblico nella costruzione del significato, in un processo dialogico nel quale ognuno può scegliere liberamente quale distanza prendere.

La fitta attività di laboratorio che accompagna la produzione artistica sviluppa una poetica teatrale che si avvale delle tecnologie domestiche, video camera, smartphone, lavagna luminosa, proiettore di diapositive.

L'idea di utilizzare prima i lettori mp3, avviando delle tracce preregistrate in sincronia, poi i sistemi di audioguida turistica, poi le radio cuffie immersive per *Silent Disco*, appartiene a questa spinta ad hackerare la tecnologia via via che diventa alla portata economica di tutti. Una spinta che si accompagna ad una postura etica precisa, condivisa con i movimenti che dall'inizio degli anni 2000 sviluppano pratiche alternative di produzione di contenuti, attraverso la condivisione delle informazioni. Tra questi Indymedia, il cui slogan *Don't hate the media, be the media* ritorna nel lavoro del gruppo *Teleracconto*.

2.2. Primi utilizzi delle cuffie wireless

Nel 2008 Presotto cura la regia di *Viaggio Naufragio e Nozze di Ferdinando Principe di Napoli*, per il Napoli Teatro Festival Italia, spostando gli spettatori tra diversi ambienti, a contatto ravvicinato con gli attori. La dimensione del coinvolgimento e della prossimità, che intercetta il bisogno dei giovani spettatori di sentirsi parte attiva dell'evento teatrale, è al centro anche del progetto successivo, *Parole per la terra* (2009). La tessitura con l'ambiente urbano si fa più stretta, la forma drammaturgica è sempre più aperta, a favore di un montaggio soggettivo dell'evento da parte dello spettatore, che diventa co-autore della performance. Per l'edizione successiva del 2010 Presotto presenta un progetto (che non verrà realizzato) per l'allestimento di *Romeo and Juliet* ambientato lungo la centrale via Chiaia, con gli spettatori che, indossando delle radio cuffie e camminando con gli attori per strada tra i passanti inconsapevoli, possono scegliere se seguire la traccia sonora dei Capuleti o quella dei Montecchi. Il nucleo di quello che sarà la modalità di lavoro del gruppo *SilentPlay* è già presente in una serie di componenti: una drammaturgia precisa costruita con una struttura teatrale; una componente di coinvolgimento che si alimenta al repertorio di azioni spettacolari dell'animazione teatrale; la possibilità per lo spettatore di scegliere a quale distanza collocarsi rispetto all'azione scenica, se osservarla o prenderne parte, come spettatore partecipante.

3. Origine del *SilentPlay*: influenze

Lo sviluppo dell'idea alla base della struttura performativa del *SilentPlay* nasce da due ambiti di ricerca: la pratica delle *soundwalk*, che nasce all'interno degli studi del suono e in particolare dell'Ecologia Acustica (Schafer, 2022); e il teatro partecipativo (Pedullà, 2021, p. 30). In entrambi i contesti, l'utilizzo della trasmissione audio in cuffia ha permesso lo sviluppo di sperimentazioni in ambiente, interattive e in movimento.

La struttura performativa del *SilentPlay* rappresenta una rielaborazione originale di questi due modelli consolidati attraverso la loro contaminazione.

3.1. Le passeggiate sonore e i *Walkabout*

Le passeggiate sonore sono esperienze di esplorazione dello spazio attraverso l'ascolto di suoni dell'ambiente o preregistrati (Biserna, 2022, p. 21). La pratica trae le sue origini nell'ambito delle ricerche sui paesaggi sonori e l'Ecologia Acustica, il cui padre fondatore è

stato il compositore Murray Schafer. Le passeggiate sonore sono state utilizzate come metodo di esplorazione all'interno del gruppo di lavoro *World Soundscape Project*, che nei *Diari Sonori* (Schafer, 1977) ha lasciato veri e propri “manuali di ascolto” delle caratteristiche sonore di intere città. All'interno di questo gruppo di lavoro, la compositrice Hildegard Westerkamp ha sviluppato ulteriormente questa pratica nella sua ricerca. Il suo articolo *Soundwalking* (1974) stimola chi legge a intraprendere degli esercizi di ascolto o di produzione di suoni nell'ambiente circostante:

Inizia ascoltando i suoni del tuo corpo mentre ti muovi. Sono i più vicini a te e stabiliscono un primo dialogo tra te e l'ambiente. [...] Prova a muoverti senza produrre alcun suono. È possibile? [...] Qual è il suono più debole che fa il tuo corpo? Ora porta l'attenzione dell'ascolto dal tuo corpo ai suoni circostanti. Cosa senti? Fai una lista (Westerkamp, 1974, pp. 18-27).

Nella passeggiata sonora sviluppata da Hildegard Westerkamp, la componente tecnologica prende la forma della trasmissione radiofonica: nel suo programma *Soundwalking* immagina di portare gli ascoltatori in varie zone attorno a Vancouver, riproducendo e commentando diversi ambienti sonori e registrando conversazioni con le persone che incontra nel percorso (McCartney, 2014).

Queste caratteristiche – la passeggiata sonora, la radio, la conversazione – ritornano in una sperimentazione avviata negli anni '90 in Italia da Carlo Infante nell'ambito del *Performing Media*: una nuova pratica che esplora le proprietà dei nuovi media interattivi, ipertestuali e connettivi (Infante, 2004). Il progetto prende il nome di *Urban Experience*, e la pratica *Walkabout*, “camminare parlando”, con un richiamo esplicito alle vie dei canti degli aborigeni australiani descritti da Bruce Chatwin. Ispirandosi alla modalità di trasmissione radiofonica, queste conversazioni itineranti mettono i partecipanti a diretto contatto con ciò di cui si parla, cambiando la loro percezione dei luoghi. Carlo Infante è stato fin dagli inizi un osservatore partecipante del cantiere creativo *SilentPlay*, conducendo un laboratorio di *Performing Media* a Vicenza, partecipando con i suoi *walkabout* a diversi eventi, ed ospitando nei suoi format alcuni prodotti significativi del gruppo vicentino. Ed è grazie a Carlo Infante che il gruppo è entrato in contatto con numerose altre esperienze, tra cui quella del teatro partecipativo di Renato Cuocolo e Roberta Bosetti.

3.2. Il teatro partecipativo di Bernat, Cuocolo/Bosetti e Rimini Protokoll

Lo spettatore è per sua natura partecipante di un evento performativo, quello teatrale. Lo spettatore partecipante è l'obiettivo naturale, anche se, a lungo, obliato e tradito del teatro (Giacchè, 1988, p. 23; 1991, p. 9). Nella pratica teatrale odierna sono sempre più diffuse forme di partecipazione in cui si richiede allo spettatore di prendere parte materiale alla costruzione dell'evento performativo, in una nuova concezione di "spett-attore" (Pedullà, 2021, p. 53). Lo spett-attore è consapevole del fatto che sarà artefice dell'evento, spesso senza l'ausilio di attori professionisti, ma non conosce prima quanto accadrà.

Troviamo l'utilizzo di una colonna sonora in cuffie o auricolari per attivare la partecipazione del pubblico in altre tre esperienze che hanno influenzato il percorso *SilentPlay*: quella degli artisti italo australiani Cuocolo&Bosetti, del drammaturgo catalano Roger Bernat e del collettivo berlinese Rimini Protokoll.

La compagnia Cuocolo/Bosetti è attiva a partire dagli anni Ottanta con un originale percorso di teatro poetico di prossimità, con l'uso di spazi non teatrali, case ed hotel, strade, gallerie d'arte. La loro cifra artistica sta nella messa in scena e in azione dello spazio intimo e domestico, esposto allo sguardo dello spettatore-ospite alla ricerca di una geografia dell'intimità. Con lo spettacolo *The Walk* iniziano a sperimentare l'uso immersivo delle radioguide per trasmettere in diretta la voce della performer. Nonostante l'uso degli spazi e delle tecnologie non canonico, Cuocolo e Bosetti si muovono sapientemente all'interno di una dimensione profondamente teatrale. Dimensione che viene scardinata da Roger Bernat, con *Domini Public* (2008) in Italia nel 2010 al Santarcangelo Festival. Lo spettacolo si presenta come un gioco in cui allo spettatore vengono poste delle domande attraverso le radio cuffie. In risposta lo spettatore deve spostarsi nello spazio di rappresentazione, oppure compiere dei gesti. Ogni domanda permette al dispositivo di dividere e raggruppare le persone in un gioco di rappresentazione fisica della loro identità. Lo spettatore può aderire o meno alle proposte dello schema drammaturgico, e sperimentare un proprio percorso critico rispetto alle posizioni assunte.

Il collettivo berlinese Rimini Protokoll, nato nel 2002 e Leone d'argento della Biennale di Venezia nel 2010, si segnala a livello internazionale per un teatro ispirato alla realtà che sostituisce gli attori professionisti con il pubblico in quanto esperto di vita quotidiana.

Nello spettacolo *Remote X* del 2013 lo spettatore è indirizzato “da remoto” a ridefinire una geografia nascosta, liminare, della città. Gli spettatori formano un’orda e percorrono le vie di Milano a partire dal cimitero monumentale. Alla stazione Garibaldi vengono invitati a disporsi in fila ed osservare, come fossero a teatro, l’andirivieni dei viaggiatori. E quando la voce guida invita ad applaudire, lo spiazzamento e la sorpresa degli involontari attori produce una ulteriore azione teatrale.

Interessante tornare al concetto di *soundscape* (paesaggio sonoro) coniato da Murray Schafer nei primi anni Settanta, che associa alla dimensione del suono l’idea di *landscape* (paesaggio) generato da un soggetto-spettatore separato, che osserva la realtà come attraverso una finestra (Schafer, 2022). In azioni come quella proposta alla stazione da *Remote X*, che fino dalle prime sperimentazioni hanno fatto parte anche del vocabolario di *SilentPlay*, il paesaggio sonoro aumentato tecnologicamente con il sistema di radio cuffie è la cornice attraverso la quale la realtà viene ritagliata, amplificata, resa visibile. Indossando le radio cuffie e muovendosi per la città si crea un’esperienza collettiva di presa di distanza dai luoghi e dalle persone che circondano gli spettatori, sottraendo il partecipante all’automatismo percettivo della vita quotidiana e facendo emergere le relazioni reciproche, il loro costante divenire, la rete di vertiginose simultaneità delle vite in una città.

4. Il *SilentPlay* in azione

Da queste sperimentazioni nasce la domanda che porta alla struttura performativa del *SilentPlay*: in che modo le tecnologie sonore possono portare ad una rielaborazione dei meccanismi di coinvolgimento del pubblico, in particolare di quello dei bambini e degli adolescenti, a fronte delle nuove forme di relazione e rappresentazione del sé generate dai nuovi media?

Per Presotto e il suo gruppo di lavoro l’attivazione dello sguardo e delle azioni degli spettatori viene facilitata dal dispositivo delle radio cuffie, che agiscono come una sorta di maschera elettronica (Monteverdi, 2020, p. 10) attivando una condizione di libertà performativa paragonabile a quella generata dall’indossare una maschera in un contesto ludico o festivo.

Come se indossassero una maschera gli spettatori connessi attraverso le radio cuffie sono in grado di abitare una finzione condivisa che permette loro di agire senza il peso delle

aspettative sociali usuali. L'idea di generare uno spazio di gioco protetto attiva un cerchio magico (Huizinga, 1967, p. 13) in cui l'azione non ha conseguenze dirette sulla realtà ma permette uno spazio di riflessione e trasformazione aperto alla possibilità di una partecipazione autentica attraverso la condizione performativa (Harvie, 2013). L'utilizzo specifico dello strumento tecnologico genera una diversa consapevolezza dello stimolo sonoro, producendo una particolare condizione di ascolto (Oliveros, 2005, p. 54), ed attivando un "gradiente di liveness" particolare (Gemini, Brilli, 2023, p. 121). Questa consapevolezza viene attivata in una situazione giocosa che permette di rilasciare e rappresentare la dimensione degli affetti (Pizzo, 2017, p. 103) e può svilupparsi in due direzioni diverse.

La prima prevede la fuoriuscita dai luoghi teatrali tradizionali, per percorrere spazi urbani e naturali accompagnati da paesaggi sonori e narrazioni. A questa categoria appartengono i SilentPlay creati per mettere in scena il racconto latente di città, quartieri, siti culturali e naturalistici. La seconda si concentra sull'attivazione di azioni sceniche da parte del pubblico per promuovere percorsi di immedesimazione che permettono di riflettere su tematiche di forte rilievo sociale, quali la crisi umanitaria o l'emergenza climatica (Bishop, 2012). In entrambi i casi, l'uso della tecnologia audio in cuffia è il medium principale dell'esperienza che assume la funzione di trasmettere il racconto, guidare le azioni collettive, mobilitare il coinvolgimento emotivo e sensoriale.

4.1. Dare voce al racconto latente dei luoghi

Nel 2010 l'associazione Blalab propone ad una serie di artisti di interpretare il tessuto urbano di un quartiere periferico di Vicenza esposto alla cronaca per una serie di episodi di degrado. Presotto realizza una audioguida in cui alterna narrazioni della storia del luogo a proposte di interazioni. Il pubblico è invitato a scaricare la playlist sui propri dispositivi personali. Viene poi condotto in gruppo da una guida che indica i momenti in cui attivare le tracce sonore lungo il percorso. Il risultato è la costruzione di una bolla sonora che si sposta mantenendo in connessione gli spettatori tra di loro. Il percorso viene costruito ispirandosi al concetto di deriva proposta negli anni Sessanta da Guy Debord (Biserna, 2022, pp. 25-27). Nella creazione l'artista si lascia trasportare dalle atmosfere, dalle architetture e dalle persone che incontra. Questo processo aiuta a creare una nuova consapevolezza degli spazi urbani, rendendo visibili aspetti dei luoghi che spesso passano inosservati nella routine quotidiana.

Dall'esperienza nasce nel 2011 uno spettacolo prodotto da La Piccionaia, *Le Città invisibili*, realizzato con l'uso di un sistema di audioguide turistiche. *Le Città invisibili* nasce da una campagna di interviste con gli abitanti coinvolti nella narrazione del proprio quartiere. La voce dell'autore si intreccia con le voci degli abitanti e con brani di testi letterari e teatrali. Agli spettatori vengono proposte delle azioni da compiere come annusare dei fiori, partecipare ad una partita di cricket, oppure ballare un brano di musica pop indiana. Le proposte vengono sia dalla voce in cuffia, che dalle azioni fisiche dei due performer che guidano il percorso. Lo spettacolo viene replicato anche negli anni successivi, su richiesta della comunità dei residenti del quartiere, e diventa uno strumento per sviluppare una riflessione tra le diverse anime del territorio.

Queste due caratteristiche – la creazione di una drammaturgia sonora in movimento e la partecipazione delle comunità alla narrazione dei luoghi – rappresentano il nucleo primario della pratica del *SilentPlay*, e rispondono a un bisogno di rinnovamento di un altro settore vicino al teatro: quello dei musei. Attraversati anch'essi da processi di trasformazione digitale, che spingono alla ricerca di nuovi formati narrativi e di coinvolgimento del pubblico, i musei e in particolare gli ecomusei e i musei di comunità trovano nella pratica del *SilentPlay* la possibilità di esplorare nuovi approcci partecipativi al racconto del patrimonio culturale e naturale. È in questo contesto che nascono due collaborazioni che portano per la prima volta il *SilentPlay* fuori dall'ambito urbano: la prima con il museo digitale partecipativo del paesaggio dolomitico *DOLOM.IT* per la creazione di una drammaturgia sonora del sito storico/naturalistico di Lagole (2019), la seconda con la rete ecomuseale di Valresia in provincia di Udine (2020-2022). Con queste due produzioni, il progetto esce dagli spazi urbani ed inizia ad elaborare un'estetica relazionale che non si limita alle persone, mettendosi in ascolto dell'ecosistema nella sua complessità.

A Valresia si sviluppa un percorso modello che si innesta su di un lavoro pluridecennale di raccolta della memoria culturale del territorio. La realtà resiana è un microcosmo culturale di grande interesse, ampiamente frequentato e studiato. Agli artisti viene chiesto di attivare un processo di creazione collettiva che porti le varie realtà locali di aggregazione ad esprimersi sul possibile dialogo tra interno ed esterno della valle. Temi principali sono le relazioni tra gli abitanti, le relazioni con i residenti stabili o temporanei provenienti dall'esterno, il turismo, il dialogo con l'importante presenza del Parco naturale delle Prealpi Giulie. Il lavoro che precede

la scrittura drammaturgica utilizza strumenti propri della ricerca etnografica sul campo. La difficoltà è quella di smuovere i testimoni dal copione narrativo “canonico” consolidatosi e ripetuto negli anni. Attraverso diversi laboratori di narrazione si concerta la realizzazione di un percorso nel bosco costruito in due parti. La salita verso il fontanone Barman viene scandita in tappe lungo le quali racconti e canti tradizionali invitano gli spettatori ad ascoltare il bosco, le pietre, e ad immaginare gli esseri fantastici che abitano il luogo. Il ritorno verso il paese è un ritorno alla vita concreta, con l’invito a declinare nella realtà quel senso di interdipendenza con la natura e con le altre persone sperimentato all’andata. Un senso di relazione che secondo i resiani rappresenta il cuore del patrimonio culturale della loro comunità.

Lo sviluppo di *SilentPlay* dedicati agli ambienti naturali si consolida ulteriormente nel 2021 con il progetto *Reborn - la montagna che rinasce*, che porta alla realizzazione di due performance sul Monte Grappa. La prima, *Silent Flight*, è composta da una meditazione guidata sul tema della memoria del volo, seguita da un’esperienza di volo libero in parapendio a due posti. La seconda, *Silent War*, si svolge sul luogo di una sanguinosa battaglia della Prima guerra mondiale, e mette in scena il confronto tra la tragedia della guerra e gli effetti della tempesta Vaia, un uragano connesso ai cambiamenti climatici che, nel 2018, ha abbattuto circa 14 milioni di alberi nelle foreste del nordest italiano. I due percorsi vengono progettati e realizzati con gli operatori turistici del territorio, le guide naturalistiche e gli istruttori di parapendio, figure che svolgono un ruolo di mediatori tra il patrimonio storico e naturale ed i visitatori.

Nella prima performance i piccoli gruppi, composti da una decina di spettatori, indossano le radio cuffie e vengono accompagnati a lato del campo di volo, nelle prime ore della mattina, ed invitati a stendersi su materassini. La narrazione ed il suo tessuto sonoro accompagnano un percorso di consapevolezza corporea e di rilassamento all’interno di una narrazione poetica, intorno all’esperienza onirica del volare. Gli spettatori sono invitati a cambiare dolcemente posizione a terra, percepire il respiro ed il peso, ad immaginare di essere sostenuti dal vento. Dopo circa 30 minuti il gruppo si sposta all’area di decollo e sperimenta l’esperienza del volo in tandem con gli istruttori. L’analisi delle interviste successive all’esperienza riporta come, per la maggior parte dei circa 100 partecipanti nel corso di 5 sessioni di repliche, quasi tutti alla prima esperienza di volo libero, la performance abbia creato la condizione per un approccio organico, rilassato, non “adrenalinico” alla prova del volo, che sicuramente diventa una esperienza molto forte per tutti.

Nella seconda performance, sulla sommità del Col Moschin viene proposta l'esperienza di attraversare un bosco schiantato dall'uragano per poi sostare nelle trincee accompagnati da una drammaturgia sonora di testimonianze, frammenti poetici, letterari e musiche originali di Federica Camiciola e Francesco Fanciullacci. La dimensione della tragedia si specchia nella capacità di rigenerazione della foresta, portando gli spettatori a contatto con un nucleo profondo, quello dello scorrere del tempo, così diverso per umani, montagne, piante e animali. Questo secondo percorso entra in relazione con il tema del turismo di alta quota, e propone un approccio differente, lento ed in ascolto, rispetto alla saturazione del paesaggio sonoro prodotta da motori e musica ad alto volume che caratterizza la saturazione turistica dell'ambiente montano.

In queste esperienze di sviluppo di narrazioni insieme alle comunità, la consapevolezza del ruolo sociale dell'arte – già presente nelle produzioni precedenti - si accentua. In ogni percorso di *SilentPlay*, non sono solo i partecipanti a modificare il proprio sguardo, ma gli artisti stessi, che assumono una postura sempre più marcata nei confronti delle tematiche che emergono dal lavoro collettivo (Bishop, 2012). È proprio da questa spinta che prende forma la seconda direzione di ricerca esplorata da Presotto e il suo gruppo di lavoro.

4.2. Dal laboratorio teatrale al dispositivo di etero-direzione del pubblico

Nel gennaio 2015 una ONG vicentina impegnata nelle attività di animazione per i bambini nei campi profughi in Giordania, Non dalla Guerra, lancia l'idea di costruire una performance interattiva itinerante in occasione della Giornata Mondiale del Migrante e del Rifugiato. Presotto presenta presso il teatro Astra di Vicenza un gioco interattivo sul tema del *displacement* forzato. Gli spettatori si muovono nello spazio, si separano e si raggruppano, spostando progressivamente il proprio punto di vista verso i bisogni concreti di una persona obbligata a lasciare il proprio paese. Il lavoro viene replicato in Italia, tradotto in inglese e poi rappresentato in Germania ed in Giordania. L'incontro con il drammaturgo Diego Dalla Via porta alla realizzazione di un secondo atto, in cui viene messo in scena il punto di vista di chi invece vede arrivare le persone migranti sul proprio territorio. *Memorie del nostro fuggimento* va in scena nel 2016, nel centenario dell'evacuazione forzata degli abitanti degli altipiani vicentini a seguito della *Strafexpedition*.

Da questa esperienza nasce la commissione da parte dell'ONG Caritas Internationalis di realizzare una performance interattiva sul tema della cultura dell'incontro, da presentare alla Giornata Mondiale della Gioventù del gennaio 2019 a Ciudad de Panama. Il metodo scelto per realizzare un dispositivo inclusivo in diverse lingue è quello di creare diverse redazioni di drammaturgia in Egitto, Lussemburgo, Inghilterra, Libano, El Salvador, Stati Uniti, Brasile, Italia. Viene proposta una lista di esercizi di laboratorio da sperimentare con gruppi di giovani presso ognuna delle redazioni, e da questa attività nascono una serie molto eterogenea di narrazioni che vengono sviluppate in un primo prototipo. Una volta raccolte tutte le osservazioni, il 23 gennaio 2019 lo spettacolo viene presentato, in inglese e spagnolo, presso il teatro Villalaz di Città di Panama. Lo spettacolo sviluppa una serie di azioni sull'incontro, la presa di contatto, la definizione della distanza interpersonale in termini fisici ed in termini emozionali, decidendo anche quali parti della propria storia condividere con l'altro. Ad esempio, vengono proposti una serie di gesti di saluto di diverse culture, dalla stretta di mano allo strofinare la punta del naso degli Inuit. I partecipanti a coppie devono decidere senza parole fino a quanto possono spingersi senza generare disagio nell'altra persona. Le azioni di coppia e di gruppo si sviluppano una dietro l'altra, generando incontri e relazioni casuali tra spettatori che ascoltano la colonna sonora in lingue differenti. Il percorso genera una esperienza collettiva e personale che viene ulteriormente amplificata dal grande evento della GMG, con partecipanti da 156 paesi.

Queste due esperienze rafforzano la consapevolezza della capacità del *SilentPlay* di stimolare un'immedesimazione profonda nei problemi sociali del nostro tempo, e di farlo attraverso processi di etero-direzione del pubblico, che viene guidato a intraprendere azioni sceniche dal profondo impatto emotivo.

Una caratteristica che trova la sua piena realizzazione nello spettacolo *Not close enough/non abbastanza vicino* che mette gli spettatori a confronto con la realtà delle crisi umanitarie in un dispositivo interattivo che propone di prendere posizione rispetto alle scelte messe in scena. Il racconto, realizzato in collaborazione con Umberto Pizzolato, origina dalle testimonianze dirette di operatori umanitari attivi nelle guerre recenti, dal Medio Oriente, alla Bosnia e all'Afghanistan, sviluppate in diverse sessioni di laboratorio teatrale.

Il pubblico, diviso in due gruppi, vive una serie di quadri che coinvolgono i sensi, oltre l'udito e la vista anche il tatto, l'olfatto e il gusto. In alcuni momenti le tracce sonore sono di-

vergenti, e metà spettatori si trovano a compiere dei gesti che assumono un significato diverso per l'altra metà che li osserva. Lo spettacolo non ha un finale, ma attraverso una cerimonia del tè si travasa in un incontro con i due autori/testimoni. Pizzolato e Presotto hanno in diverso modo incontrato una stessa esperienza di conflitto alla metà degli anni Novanta. Il primo come operatore di MSF durante la guerra in Bosnia, il secondo come videomaker e come attore a Sarajevo.

Anche in questa seconda direzione di ricerca, il *SilentPlay* dimostra la sua vocazione partecipativa, utilizzando la creazione stessa della narrazione come dispositivo di riflessione collettiva. È il caso di *Effetto Farfalla* (2023), uno spettacolo dedicato al cambiamento climatico creato attraverso un laboratorio di scrittura partecipata con sette classi di studenti delle scuole superiori di altrettante città italiane. Inserito in un più ampio progetto sul tema del contrasto alla crisi climatica, lo spettacolo si proponeva di dare voce ad una narrazione dal punto di vista degli adolescenti, che esprimevano un diffuso senso di impotenza e di sfiducia sulla possibilità di creare azioni collettive e dal basso.

Attraverso un'attività laboratoriale, con una parte teatrale ed una parte di scrittura creativa, ogni gruppo di giovani coinvolto ha prodotto testi, immagini, proposte di azioni fisiche, poi confrontati e discussi in una redazione comune. Tutto questo materiale ha composto un serbatoio di suggestioni a partire dal quale i due artisti hanno prodotto uno spettacolo con l'utilizzo delle radio cuffie, che è stato poi presentato prima alle classi partecipanti e poi ad altri gruppi di giovani.

Il *SilentPlay* porta gli spettatori a confrontarsi sul tema del cambiamento climatico partendo dalla propria storia di vita personale, da narrazioni di futuro apocalittiche che tendono a provocare il ritiro dalla dimensione pubblica ad una dimensione individuale e privata, competitiva e non cooperativa, da esempi di connessioni, come quelle degli organismi di una foresta, che introducono pratiche collettive virtuose. Consapevoli della fatica di doversi esporre, lo spettacolo stimola a domandarsi quali siano i gesti concreti che allora possono costruire dal basso la narrazione collettiva di un desiderio di futuro. La cerimonia finale mette in scena il conforto ed il piacere dell'appartenenza, lasciando aperta la domanda finale: vuoi essere parte del problema o della soluzione?

L'idea che coinvolgere il corpo e l'azione fisica con altre persone sia uno dei canali con cui il teatro può generare una riflessione sull'azione politica è uno dei punti forti di contatto

tra il *SilentPlay* e i percorsi di teatro partecipativo di Bernat e dei Rimini Protokoll. Una idea di “attivismo tecnologico” che si riaggancia alla visione di Giacomo Verde (Verde, 2007), partendo dalla dimensione ludica per prendere distanza da una realtà, commentarla, esplorarla per via rappresentativa. I cittadini non possono relazionarsi bene alla complessità del mondo che li circonda soltanto con la logica ed il sapere fattuale. La terza competenza del cittadino, strettamente correlata alle prime due, è ciò che chiamiamo immaginazione narrativa (Nussbaum, 2011): la capacità di pensarsi nei panni di un'altra persona, di essere un lettore intelligente della sua storia, di comprenderne le emozioni, le aspettative, i desideri.

5. Conclusioni: cantieri aperti e futuri sviluppi oltre il teatro

L'esplorazione della struttura performativa del *SilentPlay* presenta una forma di teatro partecipativo in cui gli spettatori possono sperimentare possibilità espressive e punti di vista inediti sulla realtà grazie ad un uso particolare dello strumento tecnologico delle radio cuffie immersive.

Le due direzioni di ricerca esplorate da Presotto e dal suo gruppo di lavoro – la messa in scena del racconto latente dei luoghi e lo sviluppo di dispositivi di etero-direzione del pubblico – suggeriscono l'opportunità di applicare la struttura performativa del *SilentPlay* non solo al teatro, ma anche ad altri contesti culturali, educativi e creativi.

In questo ambito si collocano tre principali aree di sviluppo che la Piccionaia ha iniziato ad esplorare negli ultimi anni in collaborazione con istituzioni universitarie e di ricerca.

La prima, con l'Istituto di Cultura Digitale dell'Università di Leicester (UK), ha l'obiettivo di esplorare il ruolo del *SilentPlay* nello stimolare la nascita di nuove pratiche sonore nei musei e nella fruizione di luoghi culturali. Questo percorso si inserisce nello sviluppo di un progetto di ricerca finalizzato a ristabilire il ruolo sensoriale, culturale, e sociale del suono, stimolando l'uso creativo delle tecnologie in stretta collaborazione con designer del suono, performer, curatori, ricercatori e la rete di ricerca sulla diversità sonora (Drever e Huggill, 2023). In questo ambito di lavoro si inserisce anche la collaborazione della Piccionaia con il Conservatorio di Vicenza per il sostegno dal 2024 di una borsa di un dottorato di ricerca sul tema del rapporto tra suono e tecnologie.

La seconda prevede il rafforzamento del *SilentPlay* come strumento pedagogico e formativo. In questo contesto si colloca il coinvolgimento degli studenti del corso di pedagogia

dello IUSVE di Mestre (a.a.2023/24) nella creazione di una fiaba interattiva per famiglie presentata al festival di Pergine (TN); e la partecipazione di Presotto alla realizzazione di un progetto per il contrasto alle povertà educative e di un Erasmus+ sulla diversità di genere.

La terza si propone di consolidare l'utilizzo del *SilentPlay* nella creazione di mappe di comunità, proseguendo la direzione avviata con i progetti in Valresia, sulle Dolomiti e sul Monte Grappa. In questo ambito si collocano le residenze per lo sviluppo di *SilentPlay* con diversi comuni italiani (Colceresa, Gazzo Padovano, Potenza, Monteriggioni) e il percorso *Looking for the Dark/Alla ricerca del buio* sul rapporto con il cielo stellato, realizzato in italiano ed inglese per il workshop internazionale *Going Dark* nel settembre 2024.

Negli anni il progetto *SilentPlay*, oltre al gruppo di lavoro di Presotto e Rossi, si è arricchito di drammaturghi come Matteo Balbo e Valentina Dal Mas, dello sguardo critico di Sergio Meggiolan, e della collaborazione di diversi musicisti e sound designer.

Il percorso di sviluppo del *SilentPlay* dimostra la crescente consapevolezza dell'importanza del suono come strumento di immedesimazione, contatto profondo ed empatia, suggerendo la possibilità di essere non solo veicolo complementare ma elemento primario della produzione creativa.

In un'epoca di pervasività dei media connettivi, assumono sempre più rilevanza le tecnologie di intimità, che permettono di raggiungere una nuova, e più profonda, connessione, tra le persone. Di questa trasformazione il teatro ha dimostrato di poter essere pioniere, ripartendo dal suono per sviluppare strumenti e approcci che possono essere impiegati da molti altri settori che mettono la narrazione, lo scambio di esperienze e la nascita di consapevolezza al centro della loro missione.

Riferimenti Bibliografici

AA. VV., *Freinet: dialoghi a distanza*, Nuova Italia, Firenze, 1997.

AA. VV., *Testi e storie per il Napoli: Teatro festival Italia 2008*, Guida, Napoli, 2008.

AA. VV., *Device in Action – Tra interazione, etero-direzione e spazi diffusi*, «Stratagemmi», n. 34, 2016

Balzola A., Rosa P., *L'arte fuori di sé: un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011.

Bevione L., Ariotti S., *Interior sites project: il teatro di Cuocolo/Bosetti*, Titivillus, Corazzano, 2017.

- Bianchi M., *Atlante del teatro ragazzi in Italia*, Titivillus, Corazzano, 2009.
- Bianchi M., *Il teatro ragazzi in Italia: un percorso possibile dal 2008 ad oggi*, FrancoAngeli, Milano, 2022.
- Bishop C., *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*, Verso Books, London New York, 2012.
- Birdsall C., 8. *(In)audible Frequencies: Sounding out the Contemporary Branded City*, in Lindner C., Hussey A., *Paris-Amsterdam Underground*, University Press, Amsterdam 2013.
- Biserna E. (a cura di), *Going Out: Walking, Listening, Soundmaking*, Umland, Brussels, 2022.
- Bourriaud N., *Estetica relazionale*, Postmedia, Milano, 2020.
- Crisafulli F., Summo G., Guarino R., *Il teatro dei luoghi: lo spettacolo generato dalla realtà*, Artdigiland, Dublin, 2015.
- Drever J. L., Hugill A. (a cura di), *Aural Diversity*, Routledge, London, 2023.
- Fiaschini F., *Performance, processo e partecipazione. Dall'animazione teatrale al teatro sociale*, in Guccini G., Petrini A. (a cura di), *Thinking the Theatre. New Theatrology and Performance Studies*, AlmaDL, Bologna, 2018.
- Frieze J., *Reframing immersive theatre: the politics and pragmatics of participatory performance*, Palgrave Macmillan, London, 2016.
- Gemini L., Brilli S., *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, FrancoAngeli, Milano, 2023.
- Giacchè P., *Antropologia culturale e cultura teatrale. Note per un aggiornamento*, in «Teatro e Storia», n. 4, 1988.
- Giacchè P., *Lo spettatore partecipante: contributi per un'antropologia del teatro*, Guerini studio, Milano, 1998.
- Guarino R. (a cura di), *Teatri luoghi città*, Officina, Roma, 2008.
- Harvie J., *Fair play: art, performance and neoliberalism*, Palgrave Macmillan, London, 2013.
- Huizinga J., *Homo ludens*, Il Saggiatore, Milano, 1967.
- Infante C., *L'eccentrico nell'eccentrico: Performing Media a Tor Bella Monaca e il Forum conclusivo alla Scuola Aerospaziale de La Sapienza*, 2023, in <https://www.urbanexperience.it/forum-conclusivo-alla-scuola-aerospaziale-de-la-sapienza/> (Consultato: 13 giugno 2024).
- Infante C., *Performing media: la nuova spettacolarità della comunicazione interattiva e mobile* Novecento, Roma, 2004.

Kapelusz A., *Dispositifs sonores et écoute performative: le cas de l'Autoteatro par la compagnie Rotozaza*, in «L'Annuaire théâtral», n. 56–57, agosto 2016.

La Cecla F., *Mente locale*, Milano, Elèuthera, Milano, 2021.

Liberovici S., Rostagno R., *Un Paese: esperienze di drammaturgia infantile*, La Nuova Italia, Firenze, 1972.

Lietti C., *Tecno-classici a confronto: dalle figure di immersione alla scomparsa del 'qui e ora'*, in «Stratagemmi. Prospettive Teatrali», n. 34, 2016.

Manfio C., *Il teatro veneto 1970-2000*, a cura di R. Cuppone, Accademia Olimpica, Vicenza, 2022.

McCartney A., *Soundwalking: creating moving environmental sound narratives*. In Gopinath S., Stanyek J. (a cura di) *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Oxford University Press, Oxford, 2014.

Monteverdi A. M., *Nuovi media, nuovo teatro: teorie e pratiche tra teatro e digitalità ; digital performance, virtual (reality) theatre, digital puppet theatre*, F. Angeli, Milano, 2011.

Monteverdi A. M., *Dossier Teleracconto. Scritti di Verde, Attisani, Infante, Evola, Raccanelli, Rostagno, Marabello, Caronia, Zamboni, Giallo Mare Minimal teatro*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», n. 1, giugno 2020.

Monteverdi A. M., *Giacomo Verde installazioni, tv interattive, net art, tecnoteatro (1992-2002)*, Milano University Press, Milano, 2023

Nussbaum M. C., *Non per profitto: perchè le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica*, Il mulino, Bologna, 2014.

Oliveros P., *Deep listening: a composers's sound practice*, iUniverse, New York Shanghai, 2005.

Pagliaro M., *Le coincidenze sospese: Enrique Vargas e il teatro dei sensi*, Navarra, Palermo, 2018.

Pedullà C., *Il teatro partecipativo: paradigmi ed esperienze. Focus su Roger Bernat_FFF e Rimini Protokoll*, Titivillus, Corazzano, 2021.

Pizzo A., *Neodrammatico digitale: scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino, 2013.

Presotto C., *Laboratorio teatrale in assenza di teatro*, in «Narrare i gruppi», n. 43–48, (maggio 2023).

Schafer R. M., *Il paesaggio sonoro: il nostro ambiente acustico e l'accordatura del mondo*, Ricordi, Milano, 2022.

Schafer R. M. (Ed.) *European Sound Diary*. ARC Publications, Vancouver, 1977.

Schechner R., *Magnitudini della performance*, Bulzoni, Roma, 1999.

Turner V. W., *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna, 2013.

Verde G., *Attivismo tecnologico: scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, BFS Ed, Pisa, 2007.

Westerkamp, H.. *Soundwalking*. «Sound Heritage», n. 4, 1974

Zardini Lacedelli S., Fazzi F., Tamma M., *Digital education as a catalyst for museum transformation: the case of the Museums and New Digital Cultures course*. «European Journal of Cultural Management and Policy», n. 2/9, dicembre 2019.

Sitografia

Giovannelli M., *Remote Milano*, in <https://www.stratagemmi.it/remote-milano/> (Consultato: 1 settembre 2024).

Infante C., *Un teatro d'ascolto che si fa palestra di cittadinanza: il SilentPlay di Presotto-Rossi*, 25 settembre 2018. In <https://www.urbanexperience.it/teatro-dascolto/> (Consultato 1 settembre 2024)

<https://www.piccionaia.org/silentplay/> (consultato il 20/09/2024)

<https://izi.travel/it/c2e9-silent-play-c-la-piccionaia-scs/it> (consultato il 20/09/2024)

<https://museodolom.it/scopri-i-percorsi-sul-territorio/> (consultato il 20/09/2024)

Biografia degli autori / Authors' biographies

Carlo Presotto. Attore, regista, drammaturgo, dal 1982 fa parte de La Piccionaia. La sua cifra artistica si colloca nell'incrocio tra sapienza artigianale del teatro della maschera tradizionale, narrazione e nuove tecnologie. Sviluppa la relazione della Piccionaia con diversi artisti della scena contemporanea, collaborando a progetti di ricerca e messa in scena tra gli altri con Giacomo Verde, Marco Baliani, Babilonia Teatri, Fratelli Dalla Via, Agrupación Señor Serrano, Massimiliano Civica, Collettivo Anagor, Teatro Sotterraneo. Esperto di mappe performative di comunità, sviluppa diversi progetti generando output sia di tipo tradizionale che in realtà audio aumentata. Docente e ricercatore, collabora dal 1999 con le Università Ca Foscari di Venezia (School of management), Padova (progetto interateneo Teaching4 learning), e con Istituto Universitario Salesiano di Venezia (area di pedagogia). Nel 2020 Riceve il premio Crédit Agricole Friuladria “per il lavoro di ricerca sul tema della sostenibilità ambientale con i suoi spettacoli esplorando luoghi di confine tra teatro e video, tra performance e rappresentazione, tra infanzia ed età adulta, tra educazione e teatro.” Tra le pubblicazioni recenti “Stelle. Mappe dei desideri dei ragazzi dopo il Covid-19” (Pensa, 2023) “Laboratorio teatrale in assenza di teatro” (in *Narrare i gruppi*, 2023).

Stefania Zardini Lacedelli è una ricercatrice interdisciplinare che opera all'intersezione tra la museologia, gli studi sonori e il patrimonio digitale. La sua ricerca esplora il ruolo crescente del suono nel dare forma a nuove pratiche culturali, forme di patrimonio e modi di coinvolgimento del pubblico. Nel corso della sua carriera, ha coinvolto curatori museali, educatori, studenti, artisti, comunità locali e organizzazioni culturali nella creazione di narrazioni sonore, collezioni

digitali e progetti partecipativi online. Nel 2016, ha co-fondato DOLOM.IT, un museo partecipativo digitale che co-crea le sue collezioni in collaborazione con le comunità delle Dolomiti. È Honorary Research Fellow dell'Institute for Digital Culture presso l'Università di Leicester e Research Fellow presso il Science Museum Group del Regno Unito, attualmente impegnata a esplorare il ruolo della tecnologia digitale e dell'intelligenza artificiale nel supportare la svolta sonora nella museologia e nelle discipline umanistiche digitali.

Carlo Presotto. Actor, director, playwright, and a member of *La Piccionaia* since 1982, his artistic approach lies at the intersection of traditional mask theater craftsmanship, storytelling, and new technologies. He fosters *La Piccionaia's* collaboration with various contemporary artists, contributing to research and productions alongside Giacomo Verde, Marco Baliani, Babilonia Teatri, Fratelli Dalla Via, Agrupación Señor Serrano, Massimiliano Civica, Collettivo Anagor, and Teatro Sotterraneo, among others. An expert in community performance mapping, he develops numerous projects that yield both traditional outputs and those in augmented audio reality. As a professor and researcher, he has been collaborating since 1999 with Ca' Foscari University of Venice (School of Management), the University of Padua (inter-university project *Teaching4Learning*), and the Salesian University Institute of Venice (pedagogy area). In 2020, he received the Crédit Agricole Friuladria Award "for his research on environmental sustainability through his performances, exploring the boundaries between theater and video, between performance and representation, between childhood and adulthood, and between education and theater." Recent publications include *Stelle. Mappe dei desideri dei ragazzi dopo il Covid-19* (Pensa, 2023) and *Laboratorio teatrale in assenza di teatro* (in *Narrare i gruppi*, 2023).

Stefania Zardini Lacedelli is an interdisciplinary researcher working at the intersection of museum studies, sound studies and digital heritage. Her research explores the emerging role of sound in shaping new cultural practices, forms of heritage and ways of engaging audiences. Throughout her career, she involved museum curators, educators, students, artists, local communities and cultural organizations in the design of sonic narratives, digital-born collections and online participatory projects. In 2016, she co-founded DOLOM.IT, a digital participatory museum which co-creates its collection in collaboration with the Dolomites communities. She is Honorary Research Fellow of the Institute for Digital Culture at the University of Leicester and Post-Doctoral Research Fellow at the Science Museum Group (UK), currently exploring the role of digital and AI technology in supporting the sonic turn in museology and digital humanities.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review