

**SCHEDA WORKSHOP**

Anno Accademico 2024/2025

**Titolo Workshop:**

Realtà Virtuale: tra videoarte e performance

**A cura di:**

docente che propone il workshop: Caterina Tomeo  
docente che tiene il workshop: Dr. Margherita Landi

**Indirizzato a:**

-a tutti gli studenti

**Numero partecipanti:**

min12/max 20

**Requisiti/supporti richiesti:**

-portare laptop personale;  
-gradita la conoscenza di Adobe Premiere.

**Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento:**

3-7 marzo 2025

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:**

Lunedì 3 marzo dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)  
Martedì 4 marzo dalle 10.00 alle 18.00 (1 ora pausa pranzo)  
Mercoledì 5 marzo dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)  
Giovedì 6 marzo dalle 10.00 alle 18.00 (1 ora pausa pranzo)  
Venerdì 7 marzo dalle 9.00 alle 12.00

**SEDE RUFA LIBETTA – AULA G13**

**Breve descrizione:**

Il workshop offre un'esperienza pratica sull'interazione tra corpo e tecnologie immersive, esplorando il confine tra videoarte e performance, tra corpo reale e corpo virtuale. L'obiettivo è indagare come queste tecnologie trasformino lo storytelling e il rapporto tra corpo e narrazione. Attraverso un percorso sperimentale, i partecipanti approfondiranno le potenzialità creative offerte da queste soluzioni, scoprendo nuovi modi di percepire e rappresentare il corpo.

Durante il workshop, gli studenti saranno guidati nella realizzazione di un breve progetto immersivo, curando tutte le fasi del processo: dalla scrittura, alle riprese, fino al montaggio finale. Un'esperienza formativa che combina teoria e pratica per esplorare nuove forme di espressione artistica e comunicativa.

### **Breve Biografia**

Coreografa, videomaker e laureata in Antropologia Culturale.

Dal 2010 il suo lavoro artistico ha iniziato a concentrarsi in studi pratici e teorici su percezione e attenzione, per poi estendersi dal 2014 a una riflessione su corpo e tecnologia, sulla trasformazione dei rituali e dei processi di elaborazione emotiva messi in atto dall'interazione digitale.

Ha esplorato Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Projection mapping e diversi social media. Negli ultimi anni si è concentrata sul VR per il potenziale di embodiment che offre questa tecnologia, studiando tecniche di trasmissione coreografica attraverso il visore VR.

Nel 2021 il suo lavoro "Peaceful Places" vince il prestigioso Auggie Award come Best Art in VR. Il suo lavoro mira a una riflessione sull'utilizzo consapevole della tecnologia come strumento esperienziale e creativo, eliminando la dicotomia umano/artificiale che tende ad attribuire allo strumento tecnologico una valenza negativa, interpretandolo invece come possibile estensione del corpo stesso, quindi in grado di "aumentare" l'esperienza che di esso si può fare.

Margherita Landi fonde filosofia, scienza, tecnologia, neuro-scienze e danza. Le sue performance offrono esperienze profondamente emotive e rivoluzionarie, gettando luce sia sugli aspetti positivi che negativi della nostra relazione con la tecnologia. Margherita sfida il pubblico a discernere se lo spettacolo si svolge esternamente o dentro di loro, spingendo i confini dell'esperienza convenzionale. Dà vita a formati innovativi, sottolineando un'umanità attenta, concentrata ed emotivamente coinvolta. Il suo lavoro trasmette un messaggio politico, spostando l'attenzione dalla performance o dall'abilità tecnologica al regno dei sentimenti e dell'inclusione, dove ogni individuo può generosamente contribuire alla bellezza dei propri gesti.

Tra i suoi progetti: "Dance for Smartphone", "The vulnerable technology inside of us", "Improvvisazione in danza come spazio liminale", "The world behind us", "P2P, nuove forme di mancanza nell'era digitale". Ha lavorato con artisti quali Iraqi Bodies, Makiko Ito, Katie Duck, Dance

Elixir, MonoCollective, Yumiko Yoshioka, Company Blu, Zoya Sardhashti, Virgilio Sieni, TSKrypton, Silvia Gribaudi.

Al momento è dottoranda in Performance presso l'Università di Portsmouth (UK) la sua ricerca ruota intorno al ruolo dell'assenza e dell'invisibile nella pratica performativa attraverso il visore VR. [www.margheritalandi.it](http://www.margheritalandi.it)