



AN-ICON. An-Iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images, in collaborazione con Ariella Vidach / AiEP, vi invita a:

3 ottobre 2023

MARGHERITA LANDI

Tremenda Presenza

Restituzione della residenza a cura di Barbara Grespi



Margherita Landi, terza artista in residenza presso il progetto ERC Advanced “AN-ICON. An-Iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images”, presenta l’esito del suo percorso di art-based research in un evento che unisce performance, riflessioni attraverso una tavola rotonda, e la possibilità per il pubblico di fare esperienza con il visore VR del “Landi’s Cube”.

AN-ICONOLOGY

History, Theory, and Practices of Environmental Images

an-icon@unimi.it
<https://an-icon.unimi.it>

Università degli Studi di Milano
 Dipartimento di Filosofia “Piero Martinetti”
 Via Festa del Perdono 7
 20122 Milano, Italy

ERC Advanced Grant (2019-2024)



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO
 DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA
 “PIERO MARTINETTI”



Programma

- h. 18.00: performance
- h. 18.15: tavola rotonda “La VR tra visibile e invisibile”,
 intervengono Barbara Grespi, Margherita Landi,
 Maria Teresa Soldani, Ariella Vidach
- h. 19.15: performance
- h. 19.30: possibilità per il pubblico di esperire il “Landi’s
 Cube”

Dove

Spazio Ariella Vidach AiEP
 c/o Fabbrica del Vapore
 Via Giulio Cesare Procaccini, 4, 20100 Milano



Tremenda Presenza

A un secolo dalle Elegie Duinesi, completate e pubblicate nel 1923, un omaggio a Rainer Maria Rilke e all'invisibile.

“L’angelo delle Elegie è quella creatura in cui la metamorfosi del visibile in invisibile, che noi operiamo, compare già compiuta... L’angelo delle Elegie è quell’essere che è garante del fatto di riconoscere nell’invisibile un superiore rango della realtà. Per questo è tremendo per noi, perché noi, coloro che amano e trasformano, siamo ancora legati al visibile. Tutti i mondi dell’universo precipitano nell’invisibile, nella realtà più profonda che abbiamo accanto”. Scrisse Rilke nella lettera a Witold von Hulewicz, del 13 novembre 1925.

Il visore di Realtà virtuale diventa in questo caso la soglia tra visibile e invisibile.

L’invisibile diventa presenza concreta, che fornisce il materiale e il significato alla performance.

Margherita Landi ha sviluppato un approccio al corpo che passa dal visore VR, per metterla in diretta comunicazione con i performer che di volta in volta coinvolge nel processo attraverso il sistema del “Landi’s Cube”. Attraverso la Mixed Reality Landi ha costruito un linguaggio visivo che offre la possibilità di dirigere la performance in tempo reale, senza limitare la libertà creativa dei performer, costruendo così un dialogo che avviene in scena in tempo reale nel quale anche il software ha esso stesso voce in capitolo generando elementi casuali. Una pratica discorsiva a tre tra coreografa, performer e apparato, in cui non vi è gerarchia ma collaborazione.

Il visore diventa così parte del processo generando intra-azioni più che inter-azioni come direbbe Karen Barad, ma soprattutto generando significati diversi, l’invisibile si “materializza” (“come to matter”) nello spettacolo dando “importanza” (“come to matter”) ad aspetti e significati sempre nuovi.

Crediti

Con la partecipazione di:

XR artist e coreografa: Margherita Landi

Sviluppo software: Fabrizio Ciolino, Esther de Bruijn, Sergi van Ravenswaay

Design: Matunda Groenendijk, Charlene Dosso

Danza: Gioele Cosentino, Federica D’Aversa, Umberto Gesi.

Assistente alla coreografia: Agnese Lanza

Prodotto da:

ERC Advanced Grant “AN-ICON. An-Iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images”

(GA n°834033 AN-ICON)

Con il sostegno di:

Cinedans, VRDays, Eindhoven Design Academy, Cango,

Gold

Margherita Landi

Coreografa, media artist con una formazione 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 a una riflessione sull’interazione tra corpo e tecnologia, sulla trasformazione dei rituali umani e dei processi di elaborazione emotiva messi in atto dall’interazione digitale. Tra i suoi progetti: “Dance for Smartphone”, “The Vulnerable Technology Inside of us”, “P2P, nuove forme di mancanza nell’era digitale”. Ha lavorato con artisti quali Iraqi Bodies, Yumiko Yoshioka, Company Blu, Zoya Sardhashti, Virgilio Sieni, TSKrypton, Silvia Gribaudi. Dal 2019 la sua ricerca si focalizza sulle possibilità di trasmissione coreografica attraverso la Realtà Virtuale. Nel 2020 è selezionata per la formazione di Biennale College Cinema VR. Nel 2021 il suo progetto “Peaceful Places” ha vinto il prestigioso Auggie Award come Best Art. Nel 2022 è tra gli artisti selezionati di Cinedans VRLab in Amsterdam e del Creative Lab dei VRDays 2022 a Rotterdam.