

RELAZIONE PROGETTO TECNOLOGIA DAL VIVO

PRESENTAZIONE / CURRICULUM DI LEGACOOP CAMPANIA

La Lega Regionale delle Cooperative e Mutue della Campania (detta anche Legacoop Campania) è un'Associazione senza finalità di lucro, costituita fra le società cooperative e i loro consorzi, le società di mutuo soccorso e le mutue della Campania che aderiscono alla Lega Nazionale delle Cooperative e Mutue ed è l'organizzazione di rappresentanza, di indirizzo e vigilanza degli Enti ad essa aderenti.

Dal **1974**, anno in cui è stata costituita, si propone di **perseguire le finalità della Lega Nazionale Cooperative e Mutue, elaborando la politica cooperativa in Campania**, attuando, secondo gli indirizzi dei Congressi della Legacoop, **la promozione del Movimento cooperativo**, quale componente strutturale dell'economia nazionale e **contribuendo allo sviluppo economico e sociale della regione e del Mezzogiorno** nel contesto di una politica di programmazione democratica.

Alla Lega Regionale delle Cooperative e Mutue della Campania aderiscono circa 500 cooperative con sede in Campania.

Una cooperativa è un'impresa che, oltre a dover competere sul mercato, cerca di realizzare alcuni importanti valori di solidarietà e di mutualità fra lavoratori e fra generazioni.

In questo senso il mondo cooperativo rappresenta un modello di economia alternativo a quello liberista, basato solo ed esclusivamente sul profitto individuale. Ancora oggi i valori e i principi cooperativi continuano ad essere **la più grande ricchezza per il mondo cooperativo** al punto da costituire anche un'importante fonte di vantaggio competitivo. Il successo di una cooperativa dipende, infatti, dal grado in cui i cooperatori riescono a dar vita ad un'impresa che incarni in pieno i valori di **mutualità, solidarietà, democrazia e pluralismo**.

La filosofia di fondo che guida l'agire di Legacoop Campania è esplicitata nella Missione che segue:

Vigilare e rappresentare a tutti i livelli, nell'ambito regionale, le cooperative e gli organismi aderenti alla Legacoop.

Dirigere e coordinare il Movimento cooperativo della Regione, attuando sul territorio le politiche della Legacoop, nel quadro della più ampia valorizzazione dell'impresa cooperativa.

Contribuire allo sviluppo economico e sociale della Regione nel contesto di una politica di programmazione democratica.

Contribuire a sviluppare il processo unitario all'interno del Movimento Cooperativo aderente alla Legacoop.

Intrattenere rapporti permanenti di collaborazione con i Sindacati dei lavoratori, con le altre Organizzazioni delle imprese e delle professioni e con il mondo accademico e della ricerca.

Costruire le più ampie convergenze unitarie fra le Centrali Cooperative nazionali nell'ambito regionale.

La Lega Coop Campania ha maturato una consolidata esperienza nella promozione dell'attività economica in generale ed in particolare nei seguenti ambiti:

- sviluppo sostenibile;
- innovazione tecnologica;

- promozione e valorizzazione del territorio;
- riqualificazione ambientale;
- efficientamento energetico;
- integrazione sociale e riduzione della povertà;
- housing sociale;
- welfare;
- valorizzazione del territorio;
- pari opportunità;
- turismo;
- cultura e spettacolo;
- imprenditoria giovanile;
- rigenerazione urbana.

Progetti

La Lega Regionale delle Cooperative e Mutue della Campania è stata partner di vari progetti. Tra i quali ricordiamo.

Anno 2005. Progetto "LA.SE.R. Lavoro e servizi in rete" della Regione Campania e del Programma di Iniziativa Comunitario EQUAL II FASE per lo sviluppo economico attraverso l'adeguamento delle competenze manageriali.

Anno 2007. Progetto Franchising ET.n.I.CO. della Regione Campania e del Programma di Iniziativa Comunitario EQUAL II FASE per lo sviluppo economico attraverso l'integrazione sociale degli immigrati.

Anno 2009. Progetto PESCA della Regione Campania – Programma generale delle misure regionali nell'ambito del VI piano triennale della pesca e dell'acquacoltura, per lo sviluppo delle imprese del settore della pesca.

Anno 2011. Progetto La RES Rete Economia Sociale della Fondazione per il Sud per promuovere sull'ambito territoriale C2 un modello di sviluppo locale.

Anno 2012. "Settimana contro il razzismo" progetto dell'Ufficio U.N.A.R. del Dipartimento Pari Opportunità della Presidenza del Consiglio dei Ministri per l'integrazione sociale contro il razzismo.

Anno 2013. "Progetto SMILING" facente parte del Programma RIDITT. La Lega Regionale delle Cooperative e Mutue della Campania ha partecipato a questo progetto del Ministero dello Sviluppo Economico per l'innovazione tecnologica e l'efficienza energetica.

Anno 2013. Progetto "L'impatto di Basilea 3 sulle PMI della provincia di Napoli" della Camera di Commercio di Napoli per il sostegno dell'accesso al credito delle PMI.

Anno 2014. Progetto "Incubatore digitale delle imprese cooperative" della Camera di Commercio di Napoli per il sostegno alle start up.

Anno 2014. Progetto d'internazionalizzazione INCOMING Campania – in partenariato con ICE (Istituto Commercio Estero) e UNIONCAMERE Campania – per l'incontro delle cooperative del settore agroalimentare con i buyers della Grande Distribuzione estera.

Anno 2015. Progetto "Incubatore d'impresa per l'intrapresa" della Regione Campania e del GAL "Alto Tammaro: terre dei Tratturi" per lo sviluppo di nuove imprese.

Anno 2016. Progetto "Up to Youth" in collaborazione con Città della Scienza di Napoli e PERMICRO per lo start up.

Anno 2017. Call della Commissione Europea "BLUE GROWTH - DEMONSTRATING AN OCEAN OF OPPORTUNITIES" Call identifier: H2020-BG-2016-2017 pubblicata il date: 14 October 2015. Legacoop Campania, in qualità di partner e insieme ad oltre venti partners europei (associazioni, università e centri di ricerca) ha presentato il progetto "CLEAN MED SEA (Draft proposal ID: SEP-210413836; Call: H2020-BG-2017-1). Coordinatore del progetto: Fondation Tara Expeditions [PIC: 916064024 e sede a Parigi (FR)].

Anno 2018. Sportello accreditato INVITALIA Resto al Sud.

Anno 2019. GAL Colline salernitane – progetto per la ricerca applicata e l'innovazione nel campo della forestazione.

Anno 2019. GAL Colline salernitane – progetto per la ricerca applicata e l'innovazione nella filiera del nocciolo.

Anno 2019. FEAMP Campania 2014 - 2020 misura 1.40 Progetto REMARE Una rete per il mare.

Anno 2019. Progetto “Bella copia” per la promozione della legalità, del recupero dei beni confiscati e della cultura dell'impresa cooperativa nelle scuole, partner Libera Campania.

Anno 2019. Progetto nell'ambito della misura “Benessere giovani” della Regione Campania in partnership con il comune di Conza della Campania (AV) per la promozione dell'autoimprenditorialità.

Anno 2020. Progetto RADiCE per l'economia circolare, capofila Comune di Casoria. Partecipazione al programma comunitario Cities Challenge.

Anno 2020. Progetto Social HUB – azioni a supporto alle imprese sociali che gestiscono beni confiscati alla criminalità – Ministero degli Interni P.O.N. Legalità FESR/FSE 2014 – 2020 – soggetto attuatore assieme alla società cooperativa APEIRON.

Anno 2021. Progetto nell'ambito della misura “Benessere giovani” della Regione Campania in partnership con il comune di Caposele (AV) per la promozione dell'autoimprenditorialità.

Anno 2021. Progetto nell'ambito della misura della Commissione Europea “ERASMUS+ and European Solidarity Corps” a in partnership con la Cooperativa Cantiere Giovani.

Anno 2022. Bando ATTRATTIVITA' BORGHI (PNRR – componente M1C3 Turismo e Cultura 4.0) Partenariato con il Comune di Atena Lucana (SA) con progetto finanziato con i fondi della Linea B del bando Borghi.

Anno 2022. Progetto per una C.E.R., da costituire tra alcune cooperative aderenti del settore Abitazione di Salerno, legato alla Piattaforma RESPIRA di Coopfond.

Anno 2023. Partner in qualità di Spoke territoriale del progetto “DIGITAL ACE - Artisanal and Cooperative Enterprises”, (promosso congiuntamente dalla Fondazione PICO e da CNA, progetto ammesso a finanziamento, come previsto dall'Avviso pubblico del MIMIT per l'individuazione di sei nuovi “Poli di innovazione digitale”, a valere su fondi PNRR) partecipazione in qualità di partner.

TECNOLOGIA DAL VIVO PROGETTO SULL'EVOLUZIONE DEL RAPPORTO TRA NUOVE TECNOLOGIE E SPETTACOLO DAL VIVO

*«Sono convinto che il teatro è, e rimane, l'ultima opera artigianale del nostro tempo e di quello futuro»
(Josef Svoboda)*

Il progetto che la Lega Coop Campania intende presentare per il 2024 riguarda un argomento che riteniamo essere quanto mai urgente porre al centro di riflessioni approfondite e azioni concrete.

Nell'ultimo secolo, con una particolare ed evidente accelerazione negli ultimi anni, la sperimentazione tecnologica è progredita notevolmente, applicandosi a tutti gli ambiti della vita umana. La fascinazione mista a paura di questo progresso è chiara nella risposta artistica: interi capitoli del genere fantascientifico sono dedicati a questo delicato rapporto tra l'essere umano e le tecnologie.

Dall'immaginario *steampunk* di **H.G. Wells** e **Verne** – trasformato nel più recente *cyberpunk* di **Gibson** – passando per **Asimov** e **Philip K. Dick**, arrivando ai più recenti *Matrix* delle sorelle **Wachowski** e *Her* di **Spike Jonze**, si è sentita la necessità di indagare la natura stessa dell'essere umano di fronte ad una tecnologia che potrebbe prendere il sopravvento da un momento all'altro.

Cosa distingue l'essere umano da una macchina, se diamo alla macchina il potere di fare tutto ciò che facciamo noi?

Questa potente domanda si è posta nel tempo anche nello spettacolo dal vivo, soprattutto riguardo la sua produzione. Dai complessi e sfarzosi macchinari scenografici del '600, al passaggio dell'illuminazione dal gas all'elettrico, lo spettacolo dal vivo ha sempre trovato il modo per rinnovarsi ed adattarsi; persino nei periodi storici in cui esso era bandito, come il medioevo, si è assicurato la sopravvivenza all'interno della Chiesa stessa. In ogni periodo storico, in ogni luogo della terra, lo spettacolo dal vivo è sempre sentito come necessario e vitale.

Dalla nascita del cinema in poi, lo spettacolo dal vivo ha sviluppato una propria identità partendo dalla sua vera e unica peculiarità: essere *dal vivo*. Stare in un "qui" e un "ora" irripetibili e portare con sé anche il pubblico, vivere insieme un tempo e un luogo liminale, dove tutto è possibile.

La multidisciplinarietà è la chiave, d'altra parte, per la vera sopravvivenza dello spettacolo. Uno degli esempi più importanti del Novecento è quello dei **Balletti Russi**. Il lungimirante impresario Diaghilev gettò le basi per un terreno fertilissimo, facendo collaborare tra loro i più importanti artisti dell'epoca nei rispettivi campi: Ravel, Debussy, Satie e Stravinskij per la musica, Matisse, Bakst e Picasso per scene e costumi e naturalmente Anna Pavlova, Léonide Massine e Vaslav Nijinsky per la danza. Un'intuizione che il tempo ha decretato come vincente e in anticipo sui tempi.

Lo spettacolo così vive di questo, riuscendo ancora a mettere al servizio delle sue caratteristiche le tecnologie sviluppate. Con l'avvento del cinema e la sua sempre più crescente popolarità, le tecnologie utilizzate vennero integrate nella messa in scena: **Brecht** ne è l'esempio più lampante, con l'uso delle proiezioni come uno degli elementi strani del suo teatro. A questo si aggiunse una ricerca e una sperimentazione nel disegno luci, nella scenografia, nell'aspetto insomma materiale della produzione, che supportasse i testi e le storie in modo da essere recepibili dal pubblico il cui gusto inevitabilmente era in evoluzione. Il regista **Erwin Piscator**, ad esempio, utilizzò nelle sue messe in scena macchinari teatrali e costruzioni sceniche complesse. In *Le avventure del prode soldato Schwejk* gli attori camminavano su tapis roulant, in senso inverso, con l'intenzione di esprimere l'ansia e l'inevitabilità degli eventi bellici. In collaborazione con l'architetto Walter Gropius, progettò un 'Teatro totale' in cui lo spettatore si trovava coinvolto all'interno di una macchina teatrale mobile e tecnologicamente avanzata.

In questa necessaria premessa vogliamo dunque sottolineare come lo spettacolo dal vivo sia in effetti sempre stato in evoluzione, anche grazie alla continua evoluzione tecnologica. Nell'epoca contemporanea assistiamo ad una nuova "crisi" proprio riguardo il suo rapporto con le nuove tecnologie. Negli ultimi anni in seguito all'evoluzione delle piattaforme streaming, l'intrattenimento e in particolare il cinema sono al centro di un evidente rinnovamento, ancora in fase di stabilizzazione.

Il susseguirsi in rapidità dell'avvento di tecnologie avanzate basate sull'intelligenza artificiale costringe definitivamente lo spettacolo dal vivo e in generale tutte le arti a una riflessione profonda e a un rinnovamento concreto delle sue modalità, se non addirittura della sua stessa natura.

Come possono dunque queste nuove tecnologie essere usate per evolvere lo spettacolo e come può quest'ultimo sopravvivere senza alterarsi definitivamente?

Come sostenuto da **Lev Manovich** nel 2019, i primi esperimenti fra arte e AI risalgono agli anni '60 del Novecento, quando riguardavano però soprattutto il rapporto creativo fra il singolo artista e la sua opera; a partire dagli anni Duemila invece questa problematica smette di essere unicamente dell'artista ma riguarda milioni di persone, in quanto capace di influenzare il gusto e le scelte estetiche dei pubblici, condizionandone l'immaginario. In questo modo non si influenza solo il modo di produrre arte, ma anche il modo di fruirla e in qualche modo di valutarla.

Il rischio è, naturalmente, un appiattimento di gusti e un'omologazione innaturale nel campo della produzione. Gli algoritmi che regolano il nostro modo di fruire le piattaforme streaming e mediatiche si tarano in base al nostro utilizzo e tendono a mostrarci contenuti simili tra loro, in una versione digitale e pervasiva della logica produttiva che muove da sempre anche le produzioni artistiche. Eppure ricerche fatte sul **Recommendation System di Youtube**, ad esempio, mostrano come lo spettatore può anche essere condotto a fare esperienze diverse, a guardare video che aprono nuove prospettive di contenuti e di forme visive, a seconda degli algoritmi impiegati. Significa dunque che la tecnologia è in fase di sperimentazione e può essere in qualche modo "educata" alla molteplicità.

L'intelligenza artificiale è oggetto di numerosi studi e diversificate applicazioni nel campo artistico, sia gestionale – ad esempio negli archivi, nei musei - che produttivo: numerose sono in questo caso le produzioni artistiche che hanno utilizzato la tecnologia AI sia come punto di riflessione che come effettivo medium creativo.

Occorre infine pensare alla definizione stessa di "arte", composta non esclusivamente dall'oggetto artistico in sé, o l'abilità del suo esecutore, ma anche e soprattutto dal suo rapporto con il pubblico, se riesce a stimolare in lui emozioni, pensieri, idee. L'*umano* insomma è un elemento imprescindibile nell'equazione.

È forse in relazione a questo che il rapporto con l'AI può essere immaginato e sviluppato? E come possono stare davvero insieme l'artigianale dell'essere umano con uno sviluppo tecnologico così avanzato?

A questa e altre domande tenteremo di dare risposta nel nostro progetto che consisterà in workshop tematici gratuiti che si terranno tra novembre e dicembre 2024.

Il progetto vuole essere un luogo di riflessione sulle opportunità e sulle difficoltà rappresentate dallo sviluppo della tecnologia AI per la scena contemporanea, puntando a costruire nuove possibilità di creazione, produzione e diffusione, non mettendo da parte aspetti quali la sostenibilità economica e ambientale; un punto di partenza per sviluppare nuove competenze che siano funzionali ad azioni concrete per far dialogare il *remoto* digitale e lo spettacolo *dal vivo*, artigianale e tecnologico, umano e macchina.

Le attività, completamente **gratuite**, si articoleranno in appuntamenti che, come detto, si dirameranno per il mese di novembre e cercheranno di coprire diversi aspetti riguardo il macrotema in questione. Esperti e professionisti del settore si alterneranno, offrendo il loro punto di vista, in modo da creare dibattito e possibilmente margine di azione concreta. Le attività sono rivolte a realtà dello spettacolo nuove e consolidate, professionisti del settore e giovani creativi, organizzatori e studenti.

PROGRAMMA

3 Incontri workshop sul rapporto tra **Arte e Tecnologia**

Spettacolo e comunicazione

Un aspetto intorno alla distribuzione dello spettacolo dal vivo che spesso viene messo da parte è la comunicazione e la promozione. Negli ultimi anni, come detto, la presenza sulle piattaforme digitali e i social media è diventata sempre più fondamentale; eppure sembra che le realtà produttive e distributive di spettacolo non si siano ancora aggiornate del tutto sotto questo punto di vista. In questo workshop cercheremo di individuare le cause di questa difficoltà e di individuare quali possono essere le modalità operative efficaci con cui questo gap può essere riempito.

AI come supporto creativo

Abbiamo appurato che l'intelligenza artificiale sia ormai una realtà concreta impossibile da ignorare. Numerosi studi ed esperimenti, come detto, dimostrano come essa possa essere un'alleata anche nella fase creativa, come supporto dell'artista e non come sostituto. Usare dunque l'AI come mezzo e non come fine dell'opera. In questo workshop punteremo a individuare le effettive potenzialità di questa avanzata tecnologia e nuove possibilità creative grazie ad essa in modo da trasformarla in un nuovo e innovativo strumento invece che un nemico da sconfiggere.

Messa in scena e multimedialità

La multidisciplinarietà, come detto, è la chiave della sopravvivenza dell'arte tutta; multidisciplinarietà che deve fungere da mezzo creativo e che non stravolge la natura intrinseca e caratteristica di ogni arte. Nello spettacolo dal vivo la sua caratteristica principale e unica è quella di essere dal vivo, un corpo vivo che si rapporta con altro corpo vivo. In che modo dunque la *multimedialità* può essere di supporto all'effettiva messa in scena senza snaturarla? In questi ultimi anni c'è stata molta sperimentazione al riguardo e da questo punto vogliamo partire in questo workshop, per trovare insieme nuovi e creativi modi per agganciare multimedialità e messa in scena.

2 appuntamenti speciali con la **conferenza spettacolo Zuccherò e Caffè**

A Napoli e in tutto il meridione, esiste la tradizione del "cuonzolo". Il termine deriva evidentemente da "consolare", ma non è chiaro in quale forma dialettale si sia trasformato. Consiste, semplicemente, nel portare qualcosa da mangiare alla famiglia del defunto nel momento in cui si va a casa per le condoglianze: un piccolo supporto che si vuol dare alla famiglia, rimettendoli in forze e facendo mangiare almeno qualcosa di buono.

Con questi incontri, tenuti da **Beatrice Baino**, celebriamo il funerale di quest'incubo chiamato pandemia, con l'atteggiamento di chi "è rimasto", di chi deve andare avanti, di chi ha progetti per andare avanti. I due incontri copriranno i temi più disparati, come creatività, bandi, percorsi emotivi, sogni, voglie, e saranno incentrati particolarmente sul prossimo contributo **FNSV - Fondo Nazionale per lo Spettacolo dal Vivo 2025-2027**. Una conferenza spettacolo dedicata ai giovani che si avvicinano all'organizzazione teatrale.

Una giornata di **speed date** tra compagnie e distributori

Nota dolente, come sappiamo, una volta creato lo spettacolo, è dargli effettivamente vita negli spazi e farlo conoscere al pubblico.

Vogliamo in questa giornata dare modo a compagnie di spettacolo e realtà distributive di incontrarsi, di fare networking e di conoscere nuove realtà. Puntiamo a mettere in contatto,

dunque, la domanda con la risposta. Partendo dal format dello “**speed date**”, già utilizzata da realtà ben consolidate come la B.I.T.U.S Borsa Internazionale del Turismo Scolastico e della Didattica Fuori dalla Classe che mette in contatto realtà del territorio con istituti scolastici, offriamo alle compagnie la possibilità di un contesto informale per proporre la loro filosofia, le loro produzioni, la loro creatività; al contempo offriamo alle realtà distributive, nello stesso contesto, di ampliare le loro programmazioni in modo interessante e innovativo. Tutto ciò in un’ottica di buone pratiche che siamo sicuri apporterà beneficio e sviluppo per le diverse realtà e i diversi territori.

Napoli 02/06/2024

La Presidente
(Anna Ceprano)

A handwritten signature in black ink, reading "Anna Ceprano". The signature is written in a cursive, flowing style.

