

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR) - MISSIONE 4 COMPONENTE 1 "Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido all'università" - Investimento 3.4 "Didattica e competenze universitarie avanzate", sotto-investimento T5 "Partenariati strategici/iniziative per innovare la dimensione internazionale del sistema AFAM", finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU - PROGETTO C.O.M. - CITY OPEN MUSEUM - CODICE IDENTIFICATIVO INTAFAM 00051 - CODICE CUP F83C23005990006



SEI STUDI GENERATIVI TRATTO DA LA CASA DI NAGHMEH SAMINI

Giovedì 11 DICEMBRE 2025 | ore 18:00

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI LINK | Gazebo | Via del Casale di San Pio V, 44 - Roma

IDEAZIONE E PROGETTAZIONE A CURA DI:

Mahnaz Esmaeili e Salvatore Passaro

CON:

Daniele Maurizi - Chiara Grazia Cusati - Simone Mancini - Giorgia Monteleone - Sophia Iannarelli - Samuel Gabellini -

Lina Echeverry Condiza - Lukas Barionovi - Olimpia Mariarosaria Attennato - Alessio Morrone - Luca Scorsone

SCENOGRAFIA E LUCI:

Serena Zaia - Lorenzo Soriano - Alessandro Giordano

Nell'ambito del progetto

CITY OPEN MUSEUM – C.O.M. Il patrimonio culturale italiano come opera d'arte pubblica interattiva

Finanziato da NextGenerationEU – PNRR Ministero dell'Università e della Ricerca

Responsabile scientifico Prof.ssa Desirée Sabatini

SINOSSI

I membri di una famiglia di cinque persone una sera si rendono conto che la loro casa si sta rimpicciolendo. Ognuno di loro è solo in una stanza, e ciascuno sperimenta il restringimento della casa in modo diverso: il padre in camera da letto, la madre in cucina, la figlia più giovane in bagno e il figlio di mezzo sul tetto. L'unico personaggio che va su e giù per la casa, sente la voce di tutti e viene coinvolto nelle strane storie di ogni membro della famiglia, è il primogenito, che quella notte – la notte in cui la casa si rimpicciolisce – compie gli anni.

La Casa è un testo teatrale innovativo e altamente simbolico dell'autrice iraniana Naghmeh Samini, tradotto in Italia nel 2022 a cura di Mahnaz Esmaili e i Persofolli (Roberto Di Mattei, Gianluca Fabrizi, Marina Ferrara, Monica Mereu, Elena Scarinci, Paolo Zampella). In questa occasione viene messo in scena in una versione "aumentata" da tecnologie generative e interattive, interpretato dagli studenti e dalle studentesse che hanno preso parte ai workshop Interactive live performance a cura di Mahnaz Esmaili e Arte Generativa con TouchDesigner a cura di Salvatore Passaro. Entrambi i workshop sono stati finalizzati a esplorare tecnologie di video motion sensing applicate alle arti performative con l'obiettivo di trasmettere le competenze per ideare e realizzare performance interattive in tempo reale, integrando audio, video, luci e sensoristica di movimento.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Lo spettacolo è gratuito, ma prevede un numero massimo di 50 persone, si richiede pertanto la prenotazione entro il termine improrogabile del giorno 10 Dicembre 2025 a: terzammissione@unilink.it

CITY OPEN MUSEUM – C.O.M. Il patrimonio culturale italiano come opera d'arte pubblica interattiva

È un progetto fortemente interdisciplinare che ridefinisce il concetto di museo trasformando il patrimonio storico-artistico italiano in un'esperienza aperta, interattiva e immersiva. La metodologia adottata è quella della co-creazione culturale, mediante un partenariato innovativo, accessibile e partecipativo che coinvolge 12 Accademie di Belle Arti, 3 Conservatori di Musica, 1 ISIA (Istituto Superiore Industrie Artistiche) e 4 Università. La rete consente a studenti e studentesse di sperimentare sistemi tecnologici e linguaggi espressivi, per favorire la creazione di installazioni multimediali, performance crossmediali e videomapping che valorizzino i beni culturali italiani e l'attrattività dei territori coinvolti. C.O.M. integra le sinergie tra discipline artistiche, design e ricerca tecnologica, dando vita a un museo diffuso, sensibile e inclusivo. Il percorso si articola in una vasta offerta laboratoriale che veicola una formazione innovativa e interdisciplinare, pensata per chi desidera operare nei linguaggi contemporanei della scena, esplorando le potenzialità espressive delle tecnologie digitali e multimediali applicate allo spettacolo.