

RE Romaeuropa Festival 2023 F

COPRODUZIONE REF

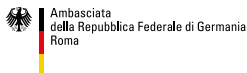
PRIMA NAZIONALE

Susanne Kennedy
Markus Selg

ANGELA (a strange loop)

19.09—20.09 → Teatro Argentina

Con il patrocinio



In collaborazione con



Credits

CONCEPT, TEXT AND DIRECTION:

Susanne Kennedy

CONCEPT AND STAGE DESIGN:

Markus Selg

PERFORMANCE:

Diamanda La Berge Dramm, Ixchel Mendoza Hernández, Kate Strong, Tarren Johnson, Dominic Santia

VOICES: Diamanda La Berge Dramm, Cathal Sheerin, Kate Strong, Rita Kahn Chen, Rubina Schuth, Tarren Johnson, Susanne Kennedy, Ethan Braun, Dominic Santia, Ixchel Mendoza Hernández, Marie Schleef, Ruth Rosenfeld

SOUND DESIGN AND MONTAGE:

Richard Alexander

SOUNDTRACK:

Richard Alexander, Diamanda La Berge Dramm

LIVE MUSIC:

Diamanda La Berge Dramm

VIDEO DESIGN:

Rodrik Biersteker, Markus Selg

COSTUME DESIGN:

Andra Dumitrascu

DRAMATURGY:

Helena Eckert

LIGHT DESIGN:

Rainer Casper

ARTISTIC COLLABORATION + TOURING DIRECTION:

Friederike Kötter

STAGE ASSISTANT:

Lili Süper

ARTISTIC COSTUME ASSISTANT:

Anastasia Pilepchuk, Anna Jannicke

DIRECTION INTERN:

Tobias Klett

Many thanks to Nick Drnaso, Rikke Villadsen, and David O Reilly for inspiration and quotes

PRODUCTION:

ULTRAWORLD PRODUCTIONS

MANAGEMENT:

Something Great

ARTISTIC PRODUCTION MANAGEMENT:

Philip Decker

TECHNICAL PRODUCTION MANAGEMENT:

Sven Nichterlein

STAGE CONSTRUCTION:

Stefan Pilger

INTERNATIONAL DISTRIBUTION:

Rui Silveira – Something Great

TOUR MANAGER:

Niki Fischer – Something Great

CO-PRODUCERS:

Wiener Festwochen (Vienna), Festival d'Automne à Paris & Odéon – Théâtre de l'Europe (Paris), Festival d'Avignon (Avignon), Holland Festival (Amsterdam), Kunstenfestivaldesarts (Brussels), National Theatre Drama / Prague Crossroads Festival (Prague), Romaeuropa Festival (Rome), Teatro Nacional de São João (Porto) and Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz (Berlin).

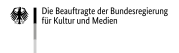
WORLD PREMIERE: May 11th 2023

at Théâtre National Wallonie Bruxelles
as part of Kunstenfestivaldesarts.

SUPPORTED BY Stichting Ammodo (Ammodo

Foundation) and the Kulturstiftung des Bundes (German Federal Cultural Foundation) with funding by the Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (German Federal Government Commissioner for Culture and the Media)

A
O M
D M
O



Susanne Kennedy Markus Selg

ANGELA (a strange loop)

Intervista a Susanne Kennedy

A cura di Moïra Dalant

ANGELA (A STRANGE LOOP) NON È IL SUO PRIMO PROGETTO CON UNA PROTAGONISTA FEMMINILE.

In effetti c'è un legame con gli altri miei spettacoli, soprattutto con il precedente, *Jessica - an incarnation*, che ho creato alla Volksbühne di Berlino nel febbraio 2022. Fanno parte di una serie che sembra avviata da *Women in trouble* nel 2018. *Angela (a strange loop)* si concentra su un personaggio femminile e invita il pubblico a un'esperienza sensoriale, visiva e fenomenologica. Con *Angela* esploro la questione della trasformazione. Possiamo guardare una vita al microscopio? Mentre *Jessica* era una figura piuttosto profetica, *Angela* è intrappolata nella sua routine. È una donna normale, anche se soffre di una malattia che non viene mai descritta. Mi ha colpito il fatto che, dopo la pandemia, la maggior parte delle persone affette da long covid fossero donne... Il corpo sembra attaccare sé stesso, come in una malattia autoimmune. Con il long covid, il corpo continua a reagire anche dopo che la malattia è scomparsa. Per costruire lo spettacolo non mi sono basata su ricerche scientifiche e non volevo parlare degli effetti del Covid, ma sono interrogativi che mi hanno colpito e con i quali ho trovato dei collegamenti. La malattia di Angela è più simile a una febbre, rimane piuttosto vaga. Entriamo in un sogno metafisico, tormentato da una serie di domande. Cosa significa essere vivi?

Soffrire? Il personaggio sembra arrivare a un momento cruciale e inevitabile della sua esistenza in cui il suo corpo dice "no" e deve congelarsi da sé stesso. Siamo testimoni di una scomparsa, senza sapere dove Angela sia andata. Quando ritornerà, ci racconterà di un mondo parallelo, una visita agli inferi, un viaggio fuori dal mondo. C'è qualcosa di fantastico, di soprannaturale in tutto ciò. Mi piace flirtare con la fantascienza, con l'idea che un luogo possa contenere diversi livelli di significato. Passiamo dalla realtà al soprannaturale, viviamo in un mondo e poi in un altro. Sogno? Realtà? Mondi paralleli in cui un evento può essere vissuto da persone diverse, e quindi interpretato da attori diversi. Mi affascina questo tipo di confusione sensoriale che sfida la nostra concezione della realtà; spesso è il punto di partenza di una mitologia. Abbiamo bisogno di storie per spiegare il reale, soprattutto ciò che rimane difficile da spiegare.

POTREBBE DESCRIVERE IL SUO PROCESSO DI SCRITTURA E DI REGIA PER CREARE QUESTI MONDI TRA IL REALE E IL SURREALE?

Il processo di scrittura è piuttosto lungo. Annoto idee, frammenti di dialoghi ascoltati per strada o in video di YouTube o letti su un giornale. Raccoglio questi diversi riferimenti in un file, come in un patchwork. Non mi siedo davanti a una pagina bianca perché la scrittura di un'opera teatrale è

parte integrante della mia routine quotidiana, delle situazioni che vivo. Il linguaggio è piuttosto generico. Mi piace usare luoghi comuni o giri di parole banali e poco specifici. Potrei averli sentiti in un programma televisivo o in una conversazione sul tempo. Non sappiamo mai veramente cosa pensano o sentono i personaggi dell'opera. Questo crea una sensazione di straniamento, perché ci aspettiamo che questa patina di correttezza si rompa da un momento all'altro. Volevo che gli spettatori vedessero la camera da letto di Angela, mentre la scopriamo nella sua vita quotidiana di influencer di YouTube che racconta la sua malattia sui social media. Lo spettacolo si apre come un programma televisivo, con una serie di scene, molto semplici, della sua vita quotidiana, tutte ambientate nella sua camera da letto, prima di iniziare a scivolare in una realtà diversa e strana. Il testo ruota attorno a cinque personaggi: Angela e tre parenti stretti, la madre, il fidanzato e un amico intimo. Il quinto personaggio è una figura liminare, una sorta di silhouette che la accompagna nel suo passaggio verso il fantastico, verso questo mondo sotterraneo, questo inferno, se vogliamo usare una parola che abbia un significato universale. La scenografia utilizza molto la videoproiezione. Le pareti bianche del suo spazio interiore si trasformano nel corso della storia grazie alle immagini proiettate per accompagnare la realtà della sua vita quotidiana e per accompagnarci in uno spazio "soprannaturale". Anche il sound design gioca un ruolo importante nel condurci verso questo mondo. Tutti i dialoghi sono stati preregistrati in studio e poi ritrasmessi; nessuno degli attori parla direttamente. Ciò implica una performance di lip-synching molto precisa e tecnica. Non c'è suono diegetico, nulla proviene dal palcoscenico. Tutto assume l'aspetto di una perfetta pantomima, crea un sottile divario tra ciò che è vero e ciò che è falso all'interno della realtà stessa.

PER QUANTO RIGUARDA L'ALTRA REALTÀ CHE ANGELA SPERIMENTERÀ, È ISPIRATA AI SOGNI, AL TUO FASCINO PER I MONDI DELLA FANTASCIENZA. MA HAI ANCHE PARLATO DI MITOLOGIA...

Anche se Angela non si basa su nessun mito in particolare, mi piace l'idea della mitologia. Mi affascina la facoltà dell'umanità di spiegare e ricreare il mondo attraverso storie immaginarie. Ho trascorso molto tempo a studiare gli scritti di Carl Gustav Jung sulla trasformazione e l'individuazione, cioè la capacità di un individuo di distinguersi da altri individui della stessa specie, dello stesso

gruppo, persino della stessa società. Mi piace anche esplorare l'idea secondo cui dobbiamo scavare nel buio, nell'oscurità in termini più mitologici, e affrontare i nostri demoni per trasformarci e salvarci. Queste domande si trovano in tutti i grandi miti. Sono tante le storie di viaggi dolorosi e pericolosi che si concludono con una trasformazione del protagonista. *Angela*, naturalmente, non ha le dimensioni di un'Odissea, ma mi piace l'idea che sia una donna, con una storia molto quotidiana, molto ordinaria, e il modo in cui questa semplicità si disintegra per scivolare in una realtà più complessa e sotterranea. Le cose accadono intorno a lei più di quanto lei le faccia accadere. Angela rimane un mistero, non sappiamo davvero cosa pensa o cosa prova. È relativamente passiva, come uno schermo bianco su cui possiamo proiettare i nostri desideri.

MARKUS SELG, PUÒ PARLARCI DELLA SUA CONCEZIONE DEL VIDEO, IN PARTICOLARE IN QUESTA COLLABORAZIONE CON SUSANNE KENNEDY?

Il video definisce sia l'ambiente esterno che il paesaggio interno dello spettacolo. È uno strumento per creare un processo interdipendente tra il palcoscenico e la performance. Gli attori rispondono al video e viceversa. Pertanto, la maggior parte del video è stata creata durante le prove. Essendo un mezzo basato sul tempo, può sia seguire che guidare lo sviluppo della storia. I video fungono anche da portali tra i mondi virtuali e il cosiddetto mondo "reale" sul palco. Inizio creando i mondi in cui si svolge lo spettacolo in 3D, poi, per la maggior parte dei progetti, questi ambienti virtuali vengono trasformati e materializzati come set fisici. Se stiamo creando uno spettacolo di realtà virtuale, dobbiamo aiutare il pubblico fisico a entrare nel mondo virtuale. Il contenuto del video viene creato con metodi molto diversi: generatori di frattali 3D, reti neurali, software di modellazione 3D... in *Angela*, l'architettura video della stanza riflette il processo che sta attraversando. La frattalità e i loop sono importanti mezzi strutturali che usiamo per ingrandire e rimpicciolire il video mentre ci addentriamo sempre più nella vita del personaggio.

«Questo spettacolo è una ricostruzione di eventi reali. Si basa su diari privati, documenti pubblici e centinaia di ore di interviste registrate. È un processo alchemico che passa attraverso tre fasi: la fase nera iniziale (NIGREDO), la fase bianca intermedia (ALBEDO) e culmina nella fase rossa finale (RUBEDO). La storia che segue è vera. Per quanto ne so».

Con questo testo in video-loop sul fondo della scena, Susanne Kennedy accoglie in sala gli spettatori del suo *Angela (a strange loop)*. Ed è già lo scorrere di queste parole a innescare un cortocircuito con l'immediato impatto percettivo dello spazio costruito dalla regista tedesca insieme all'artista visivo Markus Selg. In piedi, sulla destra del palcoscenico, accanto a un tavolo e a due sedie verde fluo così stilizzate da non avere quasi spessore, immobile sotto la scritta <EXIT> che troneggia nella parte superiore della scena, Angela appare come un avatar o la figura tridimensionale di un personaggio senza tempo.

Tedesca, classe 1977, vincitrice nel 2017 dell'European Theatre Prize con il riadattamento di *The Virgin Suicides* di Jeffrey Eugenides, Kennedy, del resto, si è imposta all'attenzione internazionale dopo anni di sperimentazione tra la Germania e l'Olanda durante i quali ha fondato un linguaggio personale ancorato ad una profonda riflessione sulle estetiche dell'atto performativo nel presente dei Social Network, del metaverso, dello sviluppo tecnologico e delle forme di socializzazione e auto-rappresentazione ad esso connesse. L'impatto di questa ricerca è spesso paragonato alla radicalità formale di Romeo Castellucci e della sua Societas se non per l'estetica - sideralmente distante - per una certa attitudine a scavare nella profondità dell'umano riarticolarlo e rifondando quasi liturgicamente il suo linguaggio. «Le sue visioni del mondo postumane e psichedeliche, rappresentate attraverso videogame, film e arte visiva, e le sue performance, affiancate da esperienze immersive, hanno creato una nuova ondata espressiva che sta aprendo nuove strade per il teatro nell'era digitale» ha scritto, non a caso, la giornalista Erina Ascomb su Wired Japan.

Ecco allora visioni del mondo contaminate da frattali psichedelici, abitate da personaggi la cui voce arriva da un luogo distante dalla scena e le cui

parole risuonano gelide e lapidarie come commenti ai Reel di Instagram o ai video di TikTok, come vocali su Whatsapp o come emozioni affidate alla tastiera di uno smartphone («Ah Ah» l'espressione più usata da Angela nel corso dello spettacolo).

Non una sovrapposizione di realtà e finzione ma la loro sublimazione in una dimensione altra, in cui reinventare (e sollecitare) le strutture percettive umane, lo scorrere del tempo, le forme di narrazione, le forme di ritualità, il sistema di segni e simboli che li nutre. «Vedo il palcoscenico come una sorta di dispositivo per creare la realtà virtuale. Ciò che creiamo sul palco è una sorta di illusione, un'altra realtà. Il palcoscenico esisteva molto prima della nascita del cinema, quindi in questo senso non è esagerato dire che è stata la prima macchina per creare la realtà virtuale» ha affermato Susanne Kennedy. Già nel 1932, ne *Il teatro e il suo doppio*, del resto, Antonin Artaud utilizzava la definizione di *realtà virtuale* riferendosi al dispositivo teatrale: «Tutti i veri alchimisti sanno che il simbolo alchemico è un miraggio, così come il teatro è un miraggio» scriveva «Questa perpetua allusione alle cose e al principio del teatro, che si trova in quasi tutti i libri alchemici, deve essere intesa come la sensazione (di cui gli alchimisti erano estremamente consapevoli) dell'identità che esiste tra il piano su cui si evolvono i personaggi, gli oggetti, le immagini e, in generale, tutto ciò che costituisce la realtà virtuale del teatro». Come l'alchimia il teatro ha, per Artaud, una natura simbolica, e come il simbolo alchemico anch'esso allude ad una realtà spirituale in potenza che si condensa nel simbolo in attesa di farsi realtà (l'oro della tradizione alchemica). L'accesso al simbolo opera allora quella purificazione, che può consentire la traduzione del "virtuale" in "reale". È anche questo il processo alchemico di cui ci parla Susanne Kennedy?

UNA QUESTIONE METAMODERNA

In tutti i suoi più recenti lavori come *Three Sisters* (2020), *I AM* (VR) (2021), *JESSICA - An incarnation* e il riallestimento di *Einstein on the Beach* commissionato da Theater Basel e Berliner Festspiele del 2022, Susanne Kennedy sembra partire dal presupposto che il presente e la sua rappresentazione non possano prescindere dall'ormai indissolubile intreccio che esiste tra le nostre vite e le tecnologie digitali tanto sul piano sociale che su quello emotivo e psichico. Cosa è umano? Cosa è reale? Susanne Kennedy sembra rispondere a queste domande attraverso una radicale reinvenzione delle strutture drammaturgiche, segniche e simboliche, nutrendosi di un'idea di futuro arcaica e al contempo ipertecnologica, spirituale e macchinica. Nel suo teatro convivono David Lynch e Final Fantasy, Second Life, New Age, psichedelia e doppelgängers, TV e Manga, *2001: Odissea nello spazio* di Kubrick e ancora Freud e Jung oltre alla realtà dei dialoghi ascoltati per strada o in video su YouTube, letti su un giornale o sui social network. «Mi affascina questo tipo di confusione sensoriale che sfida la nostra concezione della realtà; spesso è il punto di partenza di una mitologia. Abbiamo bisogno di storie per spiegare il reale, soprattutto ciò che rimane difficile da spiegare» dice la regista. Questa sintesi di segni e narrative contrastanti trova una sua possibile collocazione filosofica nella teoria metamoderna (è la stessa artista, in un incontro pubblico sull'eredità del Teatro Postdrammatico di Hans-Thies Lehmann, a trovare assonanze tra il suo lavoro e questo insieme teorico). Tale termine, utilizzato per la prima volta negli anni Settanta e più volte impiegato per descrivere i processi culturali che differivano dal modernismo e dal postmodernismo, acquisisce rilevanza in stretta connessione alla radicale interiorizzazione nella vita umana delle strutture di internet e dei social network. Se il postmodernismo aveva costruito le sue narrazioni attraverso relativismo e nichilismo, il metamodernismo, espressione dell'età di internet o degli internet creator, tenta di far rivivere concetti classici e verità universali ma epurandole dalle ideologie moderne. «Il metamodernismo oscilla tra un entusiasmo moderno e un'ironia postmoderna, tra speranza e malinconia, tra ingenuità e consapevolezza, empatia e apatia, unità e pluralità, totalità e frammentazione, purezza e ambiguità» scrive il teorico Timotheus Vermeulen, «È come un pendolo tra l'idealismo ingenuo e/o fanatico del

modernismo e il pragmatismo scettico e/o apatico del postmodernismo» afferma il critico letterario e docente in Letterature Compare Fabio Vittorini. Che sia questa o meno la giusta griglia teorica per descrivere e classificare le attuali tendenze della produzione culturale, è innegabile come non si tenda più alla cinica decostruzione dei linguaggi quanto ad un fluttuare fra ossimori, tra le informazioni che nutrono e raccontano il mondo. Posizioni, immagini, idee e concetti apparentemente opposti, costruiscono una nuova narrazione unitaria e universale. Una geografia del nostro tempo. Basti come esempio, il discusso film dei Daniels, premiato agli Oscar 2023, *Everything, Everywhere, All at Once*, nel quale il caotico e frenetico attraversamento di molteplici universi corrispondenti ad altrettanti stili e generi cinematografici, citazioni e immaginari, lunghi dal frammentare l'unità narrativa racchiude e racconta, sin dalla sua forma, le istanze di una famiglia sino-americana con la propria mitologia transnazionale e transculturale.

Tale *pastiche costruttivo* caratterizza anche *Angela (a strange loop)*. Citazioni, stimoli visivi e sensoriali, forme rituali, incipit narrativi, strutture linguistiche di differenti media si combinano generando una nuova mitologia in cui è centrale l'essere umano, il suo percorso tra il buio e la luce, la sua percezione.

UNO STRANO LOOP

Cosa racconta allora Angela? La donna/ragazza/bambina che Susanne Kennedy porta in scena è una influencer alle prese con una misteriosa malattia di cui non sapremo nulla, se non le poche descrizioni condivise in video-reel con i suoi followers. Il suo fidanzato, la sua migliore amica, persino sua madre entrano ed escono dalla sua vita come da una sitcom televisiva. I loro dialoghi scorrono pre-registrati mentre gli attori li incarnano in uno straniante lip-synching. Una misteriosa figura, come emersa da un videogame, accompagna il percorso di Angela. Dalla nascita alla morte, la sua esistenza è narrata da un avatar, un animale peloso ma con la voce umana a cui è affidato il compito di tracciare le fila delle tre differenti fasi dell'esistenza della protagonista. Ciascuna di esse è titolata con i nomi delle fasi del processo del *Magnum Opus*, concetto centrale nell'alchimia, l'antica disciplina che si occupava della trasformazione dei metalli e della ricerca della "pietra filosofale", una sostanza leggendaria in grado di conferire l'immortalità e di trasmutare i metalli in oro.

La grande opera, il processo alchemico completo per raggiungere tale obiettivo, corrisponde anche ad un'illuminazione interiore e si suddivide appunto in tre fasi: *Nigredo* (decomposizione e dissoluzione), *Albedo* (purificazione e ricerca della verità) e *Rubedo* (trasmutazione, incarnazione, unione degli opposti e perfezione). Lo stato febbrile di cui Angela è vittima (e che caratterizza anche il clima dell'intero spettacolo), l'iper-infiammazione che attraversa il suo corpo, la costringe alla ricerca di una catarsi, una fuga dal corpo, un graduale bruciare della realtà o il suo parcellizzarsi in riflessi di puro sogno prima di una nuova genesi. A segnare questi passaggi sono le trasformazioni dello spazio virtuale realizzato da Markus Selg attraverso generatori di frattali 3D, reti neurali, software di modellazione. «In *Angela*, l'architettura video della stanza riflette il processo che sta attraversando. La frattalità e i loop sono importanti mezzi strutturali che usiamo per ingrandire e rimpicciolire il video mentre ci addentriamo sempre più nella vita del personaggio» spiega l'artista. Realtà virtuale e dispositivi tecnologici, in fondo, sembrano essere per Susanne Kennedy meri strumenti per osservarci più da vicino, per guardarci da dentro. «Sogno / Urlo in sogno / Ma so di sognare e sui DUE LATI DEL SOGNO faccio regnare la mia volontà. / Questo grido o urlo è un sogno / ma un sogno che mangia il sogno» dirà l'avatar/narratore animale portando alla nostra memoria *Le rovine circolari* di Jorge Luis Borges o, ancora, l'enigmatico "sognatore" nel *Twin Peaks* di David Lynch («*Poi lei pronunciò la frase antica: noi siamo come il sognatore che sogna e poi vive all'interno del sogno - ma chi è il sognatore?*»). Uno "strano loop", come quello su cui si muove il trasmigrare di Angela tra dimensioni spaziali, temporali e percettive, un percorso intimo nell'abisso della propria coscienza al quale il pubblico è invitato a partecipare. Bisogna allora abbandonare la necessità di comprensione, immergersi nelle derive liriche o ironiche, aliene o familiari di questo viaggio percettivo, lasciarsi disorientare e interrogare, esattamente come ci interrogano tutte le mutazioni e trasformazioni del nostro presente, il nostro provare, ancora, a cogliere il senso della realtà.

BIO

Ultraworld productions – *Angela (a strange loop)* è la prima produzione teatrale della struttura indipendente di arti dello spettacolo Ultraworld Productions, fondata da Susanne Kennedy e Markus Selg. È un laboratorio di ricerca per artisti interdisciplinari che prendono tecnologie come la realtà virtuale e l'intelligenza artificiale come punto di partenza per creare nuove forme di teatro (virtuale) attraverso la pratica artistica.

Susanne Kennedy – Susanne Kennedy (1977, Germania) è una delle voci più particolari del teatro europeo. Le sue opere sono un invito radicale a recitare il reale. L'artista esplora il confine labile tra attore e macchina. Nel suo lavoro teatrale, gli interpreti indossano maschere e parlano con voci preregistrate. Attraverso spostamenti percettivi e la costante sfocatura di immagini ipnotiche, Kennedy interroga la rappresentazione stabile della realtà. Spinge i limiti del teatro e si rivolge alle radici rituali arcaiche del mezzo per porre domande profonde e a volte conflittuali: Chi siamo? Qual è la nostra ragione di esistere in questo mondo? Come ci relazioniamo con i nostri demoni? Kennedy ha studiato teatro in Germania e in Francia. Nel 2005 ha conseguito il diploma di regia ad Amsterdam. Insieme all'artista visivo Markus Selg, progetta spazi che ricordano i corridoi virtuali dei videogiochi o colorate allucinazioni psichedeliche.

Markus Selg – Artista multimediale. Le sue installazioni scenografiche condensano video, scultura, architettura e performance in spazi immersivi e creano processi rituali che creano una nuova dinamica tra miti arcaici e tecnologie digitali. Nel 2009 ha allestito il percorso espositivo *Spuren der Sonne* con Werner Herzog e Jannis Kounellis. Il suo lungometraggio *Das Ewige Antlit* è stato presentato in anteprima nel 2012 a Praga. Nel 2015 il Frans Hals Museum di Haarlem gli ha dedicato una retrospettiva dal titolo *Primitive Data*. Le sue opere sono nelle collezioni della Pinakothek der Moderne a Monaco di Baviera; del Sammlung Goetz di Monaco e della Saatchi Collection di Londra. Dal 2015 lavora a stretto contatto con la regista teatrale Susanne Kennedy. Con lei ha creato tra gli altri *Coming Society* e *Ultraworld* alla Volksbühne di Berlino (2019/2020). Per *Ultraworld*, Selg ha ricevuto il Faust Award 2020 per la migliore scenografia. Nel 2020 con I AM (VR) il duo ha dato vita ad un'esperienza di realtà virtuale presentata in anteprima al Theatre Commons Tokyo. Nel 2022, insieme a Kennedy, Selg ha riallestito l'opera *Einstein on the Beach* di Philip Glass debuttando al Theater Basel.

RomaEuropa Festival ideato,
prodotto e organizzato da

Fondazione
RomaEuropa**RE**

Guido Fabiani, Presidente

Fabrizio Grifasi, Direttore Generale e Artistico

Con il contributo di



Nell'ambito
della Presidenza spagnola
del Consiglio dell'UE

Main
media partner

Con il sostegno di



Cooperazione internazionale

Progetti speciali



PREMIO VIVO D'ARTE

LE PAROLE DELLE CANZONI TRECCANI
TOUR INTERNAZIONALE

In corealizzazione con



Sostegni internazionali



Con il patrocinio di



Reti

Formazione



Powered by REF



DNAppunti coreografici



Le parole delle canzoni

Digitalive

LineUp!

Plaid live

Trilogia del vento

Situazione drammatica

Maker Faire Rome

