

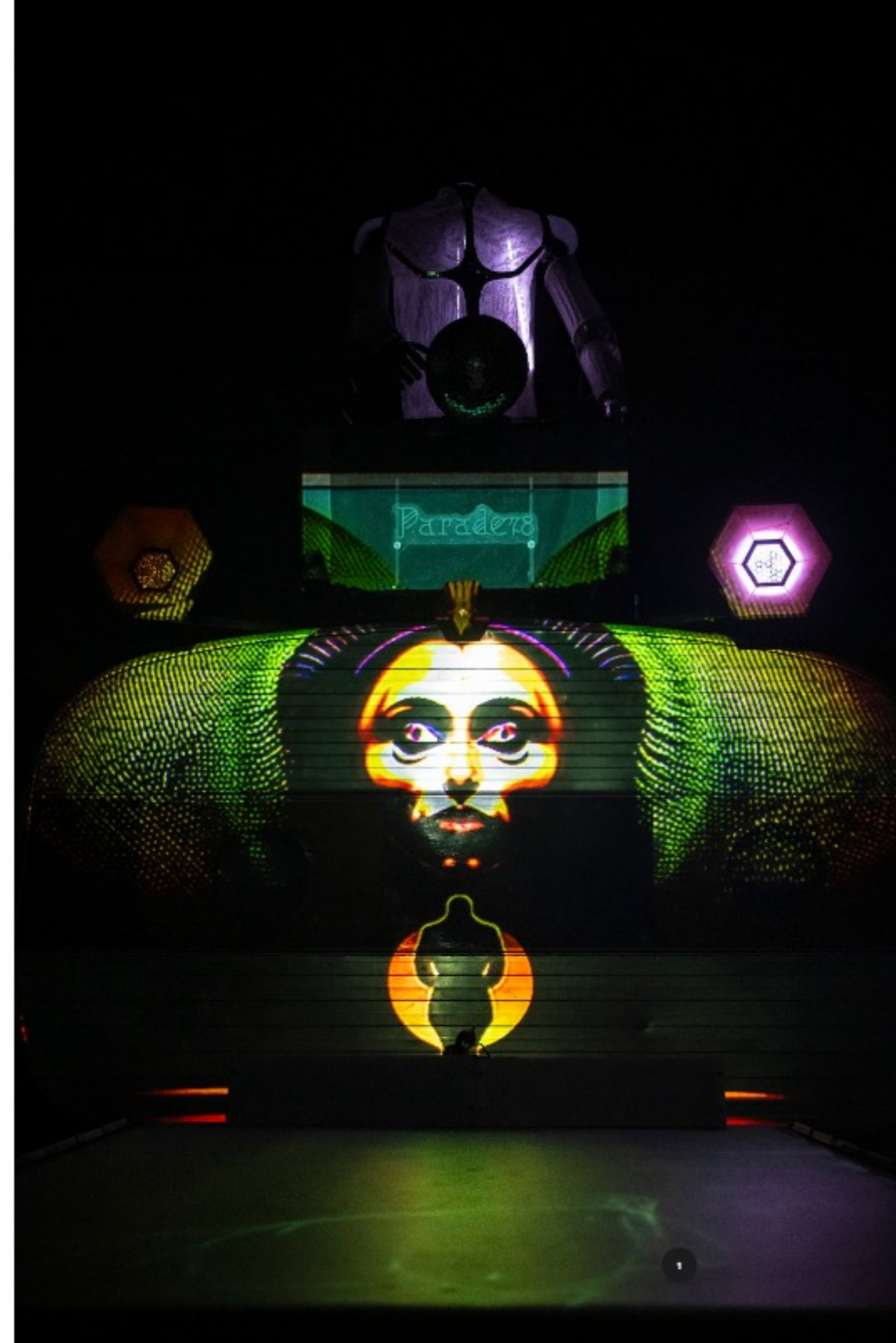
## FREAKS' – Handbook digitale delle buone pratiche per una compagnia di circo tokenizzata

### Include

1. Statement artistico di Cordata F.O.R.
2. Pratiche di coinvolgimento della comunità nel processo di creazione di FREAKS'
3. Toolkit: Orientarsi nella tecnologia nel circo - Pratiche per artisti consapevoli
4. Riflessioni finali

Questo handbook è un archivio in divenire.

Uno spazio per abitare la relazione tra tecnologia, cultura digitale e spettacolo dal vivo. Nasce dal caso studio FREAKS', progetto multimediale di Luca Carbone / Parade78, e si sviluppa nel dialogo con il contesto e all'interno di Digital Soul Protocol (DSP), progetto di cooperazione europea di cui Cordata F.O.R. è parte.



## STATEMENT

**TOKEN = RELAZIONE / ACCESSO / PARTECIPAZIONE**



Questo **handbook** propone una rilettura della tokenizzazione nel circo contemporaneo, spostandone il significato da strumento economico a dispositivo metodologico. Nel lavoro di Cordata F.O.R., questo approccio si traduce in pratiche che attivano processi di partecipazione, circolazione e governance delle conoscenze condivise, in una prospettiva vicina ai commons, dove contenuti e pratiche non vengono commodificati ma restano accessibili, situati e co-abitati. In questo quadro, il valore si genera nella continuità delle relazioni e nella costruzione collettiva di significato, piuttosto che nella proprietà o nello scambio.

Questo handbook è digitale, ma nasce da una necessità concreta: mantenere un dialogo aperto con una comunità diffusa tra Italia ed Europa. Gli strumenti tecnologici diventano quindi estensioni del processo creativo, capaci di prolungare nel tempo ciò che accade dal vivo e di rendere il percorso accessibile e condiviso.

Come ricorda Sara De Vylder nel progetto Digital Soul Protocol:

**“The goal with DSP is not the money making, it is about making people believe in Art again.”**

È da qui che prende forma questo lavoro: dalla fiducia come condizione per costruire pratiche condivise e relazioni durature.

Le esperienze sviluppate con i partner – SDVVorks, Berlin Circus Festival, La Maison des Jonglages, Circus Network Gallery e Particle Agency – hanno contribuito a definire un approccio situato, fatto di adattamenti, traduzioni e trasformazioni. Questo handbook raccoglie esperienze, tentativi ed errori.

E resta aperto

Teresa Noronha Feio

 **NOTA DELLA CURATRICE**

## PERCHÈ LO FACCIAMO?

Il nostro obiettivo va oltre la semplice messa in scena di spettacoli. Attraverso la tokenizzazione vogliamo:

- **Rendere pubblico il processo creativo:** Vogliamo abbattere le barriere tra il "dietro le quinte" e il palco, condividendo la ricerca storica e lo sviluppo artistico che spesso rimangono invisibili.
- **Divulgare conoscenza:** Il progetto mira all'alfabetizzazione digitale, fornendo strumenti pratici (come handbook e toolkit) per spiegare come le nuove tecnologie possano arricchire le arti performative.
- **Imparare nuovi metodi creativi:** Esploriamo la co-presenza tra umano e macchina, utilizzando l'intelligenza artificiale per processare il movimento e creare un linguaggio scenico innovativo.
- **Creare una comunità fidelizzata:** I token non sono visti come una moneta speculativa, ma come uno strumento per mantenere le persone "ingaggiate" e farle sentire parte integrante dell'evoluzione dello spettacolo, anche a distanza.

## PER CHI LO FACCIAMO?

Il progetto si rivolge a un ecosistema variegato:

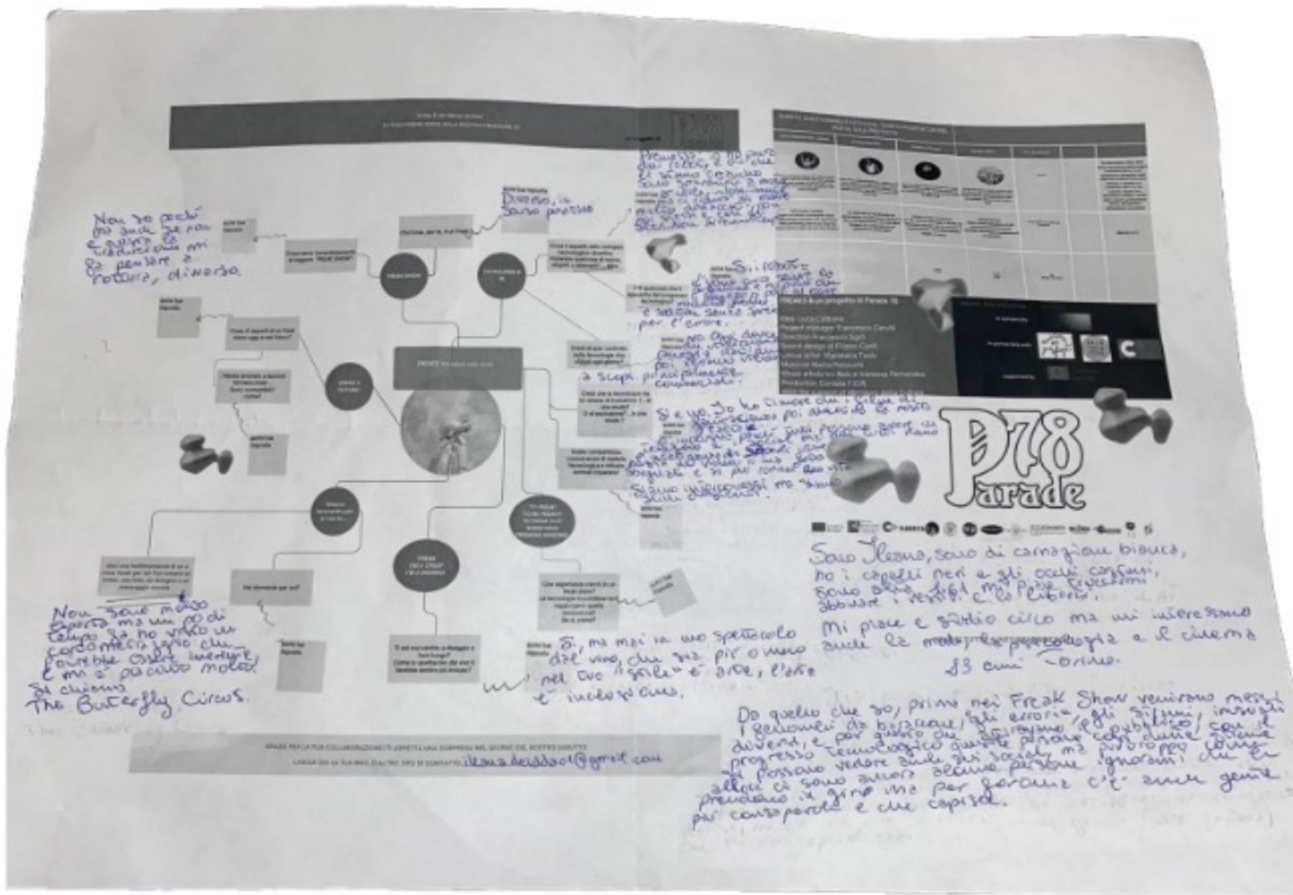
- **Artisti e compagni di lavoro:** Per chi opera nei vari settori delle arti performative (circo, danza, musica) e desidera esplorare nuove possibilità di collaborazione e post-produzione futura.
- **Studenti e ricercatori:** Per chi è interessato alla ricerca accademica e storica che sottende una creazione artistica.
- **Appassionati di tecnologia e digitale:** Per chi vuole scoprire come la blockchain e l'AI possano uscire dai mercati finanziari per diventare strumenti di espressione e relazione.

Abbiamo previsto diversi formati per permettere a chiunque di interagire con noi in modo attivo e critico:

- **Podcast e Micro-video:** Rilascieremo interviste con tutti gli artisti e tecnici coinvolti (Francesco, Ivo, Filippo, ecc.) per raccontare il lavoro da una prospettiva intima e tecnica.
- **Talk pubbliche e "Work in Process":** Momenti di dialogo prima o dopo le presentazioni, dove il pubblico può vedere il movimento processato in tempo reale e confrontarsi con gli ideatori. Seguite le newsletter.
- **Feedback e Partecipazione:** Incoraggiamo i commenti, le domande e le opinioni. Vogliamo che lo spettatore non sia un fruitore passivo, ma una voce che nutre il processo.
- **Toolkit e Handbook:** Metteremo a disposizione materiali pratici che raccolgono le "best practices" per tokenizzare uno spettacolo, rendendo i nostri apprendimenti un bene comune.

## COME PUOI USARLO?





## DISPOSITIVI DI RELAZIONE PRATICHE PER ATTIVARE COMUNITÀ NEL PROCESSO CREATIVO



### Strategie di relazione con la comunità

- 01 - [Nome della pratica]
- Gesto iniziale**  
(una frase forte, manifesto)
- Dispositivo**  
(cos'è concretamente)
- Cosa apre**  
(che tipo di relazione / pensiero / spazio genera)
- Come si attiva**  
(metodo, strumenti, modalità)
- Cosa produce**  
(non solo dati - relazioni, domande, spostamenti)
- Accesso**  
(link, materiali, output)



### ◆ Incontri Circotech / Q&A

#### Gesto iniziale

Creare uno spazio di conversazione.

#### Dispositivo

Incontri aperti in formato Q&A.

Conversazioni con artisti, ricercatori e partner invitati.

#### Cosa apre

Uno spazio per rendere accessibili temi complessi.

Per rallentare, chiarire, mettere in discussione.

#### Blockchain, NFT, web3, videomapping, tecnologie sostenibili.

Parole spesso lontane dalla pratica quotidiana, riportate dentro un contesto condiviso.

#### Come si attiva

Attraverso inviti mirati.

Ogni incontro parte da una voce: un partner, un esperto, un artista.

#### Ogni conversazione è situata.

Non teorica, ma legata alla pratica.

#### Cosa produce

Comprensione; Posizionamento; Domande nuove.

Un primo livello di familiarità con strumenti e concetti che entrano, gradualmente, nel processo creativo.

Questi incontri precedono sempre una presentazione work in progress di FREAKS'.

La conversazione prepara lo sguardo.

La visione attiva un ritorno.

### ◆ DSP-FREAKS Questionnaire

#### Gesto iniziale

Fare una domanda.

#### Dispositivo

Un questionario. Ma usato come spazio di ascolto, non come raccolta dati.

#### Cosa apre

Una possibilità di posizionarsi.

Un primo contatto tra il processo creativo e la comunità.

#### Come si attiva

Analogico e digitale.

Conversazioni, carta, Google Forms.

Distribuzione attraverso relazioni: email, messaggi, incontri, social.

#### Cosa produce

Non risposte definitive, ma tracce.

Segnali da una comunità

Un primo dialogo.

35 risposte su circa 900 persone raggiunte.

Non è una questione di quantità.

È un inizio.

#### Output

→ Blank Quiz (Responses)



## **DISPOSITIVI DI RELAZIONE PRATICHE PER ATTIVARE COMUNITÀ NEL PROCESSO CREATIVO**



### ◆ DSP-FREAKS Presentazioni Work in Progress

#### Gesto iniziale

Mostrare.

#### Dispositivo

Presentazioni pubbliche di FREAKS' in stato di creazione.

#### Cosa apre

Un'esposizione del processo.

Non un prodotto finito, ma qualcosa che si sta ancora costruendo.  
Uno spazio in cui il pubblico entra prima della forma definitiva.

#### Come si attiva

Attraverso momenti di condivisione dal vivo, spesso preceduti da incontri e conversazioni.

La visione non è isolata. È preparata.

Il pubblico arriva con strumenti, domande, riferimenti.

#### Cosa produce

Uno sguardo attivo.

Un feedback implicito ed esplicito.

Una relazione diretta tra scena e comunità.

Il processo si lascia vedere, e nel farlo si trasforma.

#### Relazione con il processo

È il punto in cui tutto converge.

Le domande, le conversazioni, gli ascolti

ritornano al corpo, alla scena, alla presenza.

### ◆ DSP - INTERFACCIA

#### Un brunch di pratiche fuori dai luoghi convenzionali

#### Gesto iniziale

Stare insieme.

#### Dispositivo

Un incontro ibrido, tra caffè letterario e spazio di pratica.

Due ore | Due performance | Una lecture | Tempo per parlare.

Uno spazio orizzontale, situato.

Un luogo inedito: Eredi Borgnino, nel centro di Torino.

#### Cosa apre

Un ambiente in cui partecipare attivamente.

Non spettatori, ma presenze emancipate.

Uno spazio di relazione tra pratiche, visioni e domande.

#### Come si attiva

Attraverso l'incontro.

Con artisti e realtà come Saloranta&Vlyder, che propongono modelli alternativi: piattaforme di membership, spazi fisici e digitali intrecciati, comunità attive.

Un tentativo di spostare il potere:  
dalle piattaforme alle comunità.

#### Cosa produce

Conoscenza condivisa.

Domande:

Su tecnologia, comunità, proprietà dei contenuti.

Su come portare queste dinamiche dentro una compagnia.

Nuovi legami tra artisti.

Appartenenza.

### ◆ DSP-FREAKS Toolkit / Podcast

#### Gesto iniziale

Ascoltare.

#### Dispositivo

Un toolkit che prende la forma di un podcast.

#### Cosa apre

Uno spazio di accesso diretto alle pratiche.

Le voci degli artisti diventano strumento. Non spiegano.

Attraversano. Approcci diversi, dubbi, scelte, rifiuti.

Un modo per entrare nei processi, non solo nei risultati.

#### Come si attiva

Attraverso interviste.

Conversazioni situate dentro il processo di FREAKS'.

Ogni artista racconta il proprio modo di lavorare, e il proprio rapporto con la tecnologia - inclusa l'intelligenza artificiale.

#### Cosa produce

Pensiero critico.

Possibilità di appropriazione.

Posizionamento.

Non offre un metodo unico, ma una pluralità di pratiche.

#### Relazione con il processo

Il toolkit non documenta il processo. Ne è parte.

Trasforma l'esperienza in conoscenza condivisa,

rendendo esplicito ciò che spesso resta implicito.

In sintesi, questo progetto è un invito a costruire un **valore condiviso**, dove ogni mossa e ogni apporto della comunità contribuiscono a far crescere "FREAKS" come un asset che appartiene a tutti i suoi partecipanti.

Perché nasce un toolkit? Il toolkit nasce dall'esigenza di comprendere a fondo come lavoriamo con gli strumenti tecnologici. Non è una pura "cassetta degli attrezzi". È un insieme di pratiche che acquistano senso all'interno di una visione condivisa: lo sviluppo di uno spettacolo di circo. Prende forma dalle conversazioni con gli artisti coinvolti in FREAKS' ed è costruito a partire da esperienze e riflessioni. Per questo assume la forma di un podcast. Le voci degli artisti diventano strumenti: attivano pensiero critico, permettono di appropriarsi dei contenuti e di prendere posizione. Non offre un metodo unico. Offre strumenti per autodeterminarsi.

In questo senso, il toolkit non è un contenitore. È una pratica.

### Luca Carbone - Villaggio che Svanisce - freaks e tecnologia.

In questa puntata incontriamo Luca Carbone, ideatore di FREAKS'. Una riflessione su come freak show e tecnologia possano diventare strumenti per ripensare inclusione, creazione collettiva e relazione con il pubblico.

#### In evidenza

1. Freak show e inclusione
2. Creatività collettiva
3. Oltre la rappresentazione

#### Riflessione

Freaks non è solo uno spettacolo, ma uno spazio in cui arte, storia e tecnologia si intrecciano.

Un invito a ripensare come usiamo la tecnologia: non per mostrare, ma per connettere.



### Marta Pistocchi e Filippo Conti - Potere Nascosto della Disruption nella Musica: Rompere le Certezze Musicali per Coinvolgere il Pubblico

In questa puntata incontriamo Marta Pistocchi e Filippo Conti che aprono il dialogo al potere Nascosto della Disruption nella Musica: Rompere le Certezze Musicali per Coinvolgere il Pubblico

#### In Evidenza:

1. Tradizione e innovazione
2. Dissonanza e ritmo
3. Tra banale e popolare

#### Riflessione

Il potere non sta solo nella tecnica, ma nella capacità di sorprendere. Attraverso dissonanza e variazioni sottili, la musica diventa esperienza.

Non intrattiene soltanto: attiva, disturba, coinvolge.

## IL PODCAST ASCOLTA SU [SOUNDCLOUD](#)

### Filippo Conti Come l'Uso di Rifiuti e Archivi nella Musica Sta Ridefinendo la Creatività musicale di oggi

In questa puntata di Circotech incontriamo Filippo Conti, sound designer di FREAKS'.

Una pratica ibrida tra musica e tecnologia, dove errore, archivio e scarto diventano materiali creativi.

#### In evidenza

1. Patrimoni consapevoli
2. Rifiuti sonori
3. Archivi sonori

#### Riflessione

L'errore non è un limite, ma una possibilità.

Tra archivi e scarti, la creatività si costruisce anche da ciò che resta.



### Alessandro Fara Video mapping, AI e creatività espansa'

In questa puntata incontriamo Alessandro Fara, artista visivo che attraversa i confini tra tecnica e creazione.

Per lui, la tecnologia non è uno strumento separato, ma un'estensione del pensiero e dell'espressione.

#### In evidenza

1. Arte e tecnologia
2. Collaborazione con l'IA
3. Essere "freak"

#### Riflessione

La tecnologia da sola non crea.

Ma in relazione, amplifica.

Tra umano e macchina, la creazione diventa uno spazio condiviso

### Maristella Tesio "Tecnologia e Ambiente: Una Prospettiva d'artista"

"In questa puntata incontriamo Maristella Tesio, artista di circo nomade, che si definisce in continuo mutamento rispetto ai contesti che attraversa.

Performer in FREAKS', riflette sulle contraddizioni del processo: dall'uso politico del termine "freak" alla scelta di mettersi in relazione con il dispositivo tecnologico.

#### In evidenza

1. Identità fluida
2. Dare voce ai "freaks"
3. Tecnologia ambientalista

#### Riflessione

Forse il potere non sta nel prendere parola, ma nel diventare parte dello spazio. E nel scegliere come usare - e limitare - la tecnologia.



**"THE GOAL WITH DSP IS NOT THE MONEY MAKING, IT IS ABOUT MAKING PEOPLE BELIEVE IN ART AGAIN!"**



## Glossario

### NFT

Un modo per tracciare relazioni e accessi nel tempo, più che oggetti da possedere.

### AI

Un interlocutore creativo che amplifica il processo, senza sostituirlo.

### Mesh network

Una rete distribuita che si costruisce attraverso connessioni dirette tra nodi.

### Realtà Virtuale VR | Realtà Aumentata AR

Spazi estesi in cui la percezione si espande tra reale e digitale.

### Video Mapping

Una tecnica che trasforma lo spazio in superficie narrativa.

### Kinnect

Un dispositivo che traduce il movimento del corpo in interazione digitale.

### Prompt

Un punto di partenza che orienta il dialogo tra umano e macchina.

### Blokchain

Un'infrastruttura che rende visibili e condivisibili le tracce delle interazioni.

## PRATICHE

- iniziare anche senza capire tutto
- creare connessioni
- essere il ponte
- costruire spazi di dialogo
- non sapere mai tutto.
- invitare persone, di persona.
- auto-analisi critica costruttiva
- ripetere buone pratiche degli altri e nominarli.
- leggere tutti DSP handbooks



## ULTIME RIFLESSIONI

Oggi la questione non è se usare la tecnologia, ma come abitarla:  
come farla entrare nei processi senza svuotarli,  
come renderla spazio di possibilità, non solo strumento.

Per questo ho seguito FREAKS':

Luca, il suo ideatore,  
gli artisti, le collaboratrici, i tecnici – dentro e fuori scena.  
Ciò che si costruisce e ciò che sfugge.

Luca Carbone, Alessandro Fara, Maristella Tesio, Filippo Conti, Marta Pistocchi, Ivo Reis, Francesco Cerutti, e altri ancora.

Non sono stata sola.

Una squadra ha reso possibile uno sguardo più ampio:  
Riccardo Massidda, Caterina di Piramo, Giorgio Judica.

Questo handbook nasce da qui:

da una pratica condivisa, da un campo aperto.

Mentre scrivo, il progetto si muove.

Per questo il testo rifiuta una forma definitiva.

Non chiude.

Resta poroso.

È uno spazio di auto-riflessione, in relazione con chi legge.

Il progetto non è compiuto – forse non lo sarà mai.

Mancano voci, sguardi, deviazioni.

Questo handbook è un corpo incompleto,

uno spazio liquido, che cambia mentre viene abitato.

Se cambia il progetto, cambia anche questo testo.

Ed è giusto così.



**RINGRAZIAMENTI**

Questo lavoro esiste grazie alle persone e alle pratiche che lo hanno attraversato.

Un grazie a tutti gli artisti, le collaboratrici, i collaboratori e i partner che hanno condiviso tempo, conoscenza e fiducia lungo questo processo.

Un ringraziamento speciale ai partner di Digital Soul Protocol – SDVVWorks, Berlin Circus Festival, La Maison des Jonglages, Circus Network Gallery e Particle Agency – per gli scambi, le domande e le prospettive che hanno contribuito a dare forma a questo lavoro.

Questo lavoro non è solo mio.

Giulio Lanzafame

Giuseppina Francia

Francesco Sgró

Riccardo Massidda

Giorgio Judica

Luisella Carnelli

Caterina di Piramo

Andrea Macchia

Luca Carbone

Alessandro Fara

Questo handbook è una creazione di  al interno di 



DSP



**Co-funded by  
the European Union**

*EU Disclaimer*

*This project has received funding from the European Union under the Creative Europe Programme.*

*Views and opinions expressed are however those of the authors only and do not necessarily reflect those of the European Union or EACEA.*

*Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.*