



**LA SETTIMANA DELLE RESIDENZE DIGITALI**  
**DALL'8 AL 13 NOVEMBRE LE RESTITUZIONI**  
**DEI PROGETTI SOSTENUTI DAL BANDO DELLE RESIDENZE DIGITALI**  
**SEI PROGETTI ARTISTICI PENSATI E REALIZZATI PER L'AMBIENTE DIGITALE**

**CHRISTINA G. HADLEY**  
**KAMILIA KARD**  
**ULTRAVIOLETTA**  
**BOTH INDUSTRIES**  
**GRUPPO NANOU**  
**TEATRINO GIULLARE**

Si rinnova, per il terzo anno consecutivo, l'appuntamento con la **Settimana delle Residenze Digitali**, che si svolge dall'8 al 13 novembre e che prevede le restituzioni dei progetti selezionati attraverso la **terza edizione del bando delle residenze digitali**, un progetto ideato e promosso dal **Centro di Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt)**, in partenariato con l'**Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT**, il **Centro di Residenza Emilia-Romagna (L'arboreto - Teatro Dimora | La Corte Ospitale)**, la **Fondazione Luzzati Teatro della Tosse di Genova**, l'**Associazione Zona K di Milano**. Alla rete si sono aggiunte quest'anno altre due importanti realtà: **Fondazione Piemonte dal Vivo/Lavanderia a Vapore** e **Fondazione Romaeuropa**.

**Sono 104 le proposte pervenute da tutta Italia** in risposta al bando delle residenze digitali lanciato la scorsa primavera, **ma sono sei i progetti selezionati** che vengono presentati durante la settimana delle residenze digitali: *La montagna del sapone* di **Christina G. Hadley**, *Dance Dance Dance* di **Kamilia Kard**, *Hello World!* di **ultravioletto**, *Still Walking* di **BOTH Industries**, *Them [Immagine – Movimento]* di **gruppo nanou**, *Drone tragico. Volo sull'Oresteia da Eschilo a Pasolini* di **Teatrino Giullare**.

Si tratta di **progettualità artistiche sperimentali, che trovano nello spazio digitale il loro habitat ideale**. Per sei mesi gli artisti hanno lavorato ai progetti seguiti, attraverso incontri regolari, dai 9 partner della rete, che hanno fornito loro supporto economico, tecnico, tutoraggio artistico, spazio fisico per shooting video e foto. Una curatela fondamentale che vede anche la collaborazione di tre tutor, studiose del mondo web e digitale: le studiose **Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi, Federica Patti**.

"Qualcuno dice che Residenze Digitali contraddice l'azione di cura e supporto agli artisti che attiviamo quotidianamente nelle nostre sale prove: noi crediamo piuttosto che questo progetto, senza togliere nulla al nostro lavoro consueto sullo spettacolo dal vivo, ampli la nostra prospettiva professionale, indagando come le modalità di supporto creativo della residenzialità possano estendersi alle varie discipline del digitale, andando a intercettare nuove esigenze degli artisti, connettendo nuovi pubblici e ampliando le competenze tecnologiche dei nostri staff. Non esitiamo a dire che Residenze Digitali è una delle più appassionanti avventure della nostra carriera di curatori". – dichiarano **Lucia Franchi** e **Luca Ricci** di **CapoTrave/Kilowatt**, coordinatori insieme ad **Armunia**, di Residenze Digitali.



## Il programma della settimana

Disponibili online, dalle 17 di martedì 8 novembre a domenica 13 inclusa, i capitoli 2-3-4-5 de **La montagna del sapone**, un progetto di **Christina G. Hadley** composto da un film animato in CGI basato su un concept album musicale, un sito web, un server discord e un videogame esplorativo. Il titolo fa riferimento all'espressione romana "Non vengo mica dalla Montagna del Sapone" che sta a significare "non sono un credulone, non mi prendi in giro". La Montagna del Sapone è la borgata di Primavalle nata tra il 1924/37 dopo lo sfollamento degli abitanti del centro storico di Roma a opera di Mussolini, sotto la promessa irrealizzata della costruzione di un quartiere di lusso. Il film suddiviso in tredici capitoli e girato con un motore grafico per videogame è un viaggio metaforico e onirico compiuto da Cindy, un'incarnazione dell'umano medio, negli abissi della rete. Parte fondante e fondamentale del progetto è il networking che si va a generare dal contributo sui capitoli e sui mondi da parte di altri artisti o utenti, e da un server pubblico, *Discord*, che funge da archivio/community e spazio di condivisione. **Christina G. Hadley** vive in Emilia-Romagna dove, dopo essersi laureata all'Accademia di Belle Arti di Bologna in cinema e video, esplora il mondo dell'hacking-etico, immergendosi nella programmazione e nella 3D computer graphic. Al momento è una tesista per il biennio di Net Art all'Accademia di Brera. Ha esposto alla Triennale di Milano e a Digital Week, ha partecipato a diversi festival, e ha vinto tra gli altri, Anca e CutOut Fest.

Sono tre gli episodi del progetto, **Drone tragico. Volo sull'Oresteia da Eschilo a Pasolini** della compagnia **Teatrino Giullare**, che vengono pubblicati su [YouTube](https://www.youtube.com) durante la settimana delle residenze digitali e che rimangono disponibili fino a domenica 13 novembre. *Drone Tragico* è un progetto di web serie teatrale il cui soggetto è tratto dall'Oresteia di Eschilo, a partire dall'eccezionale traduzione che ne fece Pier Paolo Pasolini. L'Oresteia è l'opera dei punti di vista a partire da quello degli dèi che osservano dall'alto, a quello del coro che osserva a distanza, fino a quello dei personaggi immersi nella tragedia. L'idea fondante del progetto è di ampliare la questione dei diversi punti di vista posti dal testo filmando le azioni e le situazioni con un drone e videocamera 360 gradi concedendo allo spettatore la possibilità di guardarsi attorno, anzi di scegliere il proprio punto di vista, di scegliere cosa guardare. Il video realizzato a 360 gradi viene caricato a puntate su YouTube e può essere visualizzato con cuffie VR, tramite il computer esplorando l'ambiente circostante mediante l'uso del mouse o tramite uno smartphone. **Teatrino Giullare** è una compagnia emiliana di teatro contemporaneo fondata e diretta dagli attori e registi Giulia Dall'Ongaro ed Enrico Deotti, che realizza dal 1996 allestimenti teatrali, seminari, laboratori in tutta Italia e tournée internazionali in 35 paesi del mondo. Ha ottenuto diversi riconoscimenti, tra i quali, il Premio Nazionale della Critica (2006), il Premio Speciale Ubu 2006, l'Excellent Play Award della Central Academy of Drama di Pechino (2019).

Debutto online, martedì 8 novembre alle 21 (in replica mercoledì 9 e giovedì 10), per **Dance Dance Dance**, il progetto dell'artista e docente **Kamilia Kard**. Si tratta di una serie di performance partecipative online ambientate in un metaverso creato ad hoc dall'artista su Roblox, un popolare MMO (Massively Multiplayer Online game). I partecipanti, attraverso i propri avatar, sono coinvolti in balli di gruppo sincronizzati, su coreografie che combinano passi di danza registrati in Motion Capture in collaborazione con performer o tratti da videogiochi famosi. Il progetto mira alla costituzione di una comunità in cui i partecipanti siano invitati a riflettere su questioni di identità, genere e inclusività nell'ambiente virtuale di Roblox, considerato uno dei principali luoghi virtuali di incontro e socializzazione per gli adolescenti. Attraverso la sincronizzazione del movimento e l'utilizzo di skin speciali disegnate per l'occasione, la danza collettiva diventa un rituale di

## RESIDENZE DIGITALI

un progetto di  
Centro di residenza della Toscana

in partenariato con

Centro di residenza dell'Emilia Romagna



aggregazione che invita i partecipanti a liberarsi del fardello della propria identità virtuale. La performance si articola in vari eventi, ognuno dei quali si basa su passi, coreografie e tematiche specifiche. La ricerca di Kamilia Kard esplora come l'iperconnettività e le nuove forme di comunicazione online abbiano modificato e influenzato la percezione del corpo umano, della gestualità, dei sentimenti e delle emozioni. Dal 2011, il suo lavoro è stato esposto in gallerie, festival e istituzioni a livello nazionale e internazionale. È dottoressa in Digital Humanities all'Università di Genova e docente di Comunicazione Multimediale a Milano e Carrara.

Venerdì 11 novembre alle 21, appuntamento con **Hello World!** di **ultravioletto**, un progetto che indaga il dualismo tra la vita e la morte attraverso un videogioco che offre agli utenti un'esplorazione interattiva in multiplayer: l'utente si muove in uno spazio virtuale e sonoro e viene stimolato anche cognitivamente attraverso l'incontro di messaggi sulla vita e la morte estrapolati grazie a un software di *scraping* che raccoglie i dati dai social. *Hello world!* è un videogioco che non ha obiettivi ma suscita la contemplazione e la cognizione di uno spazio dove vita e morte sono sullo stesso piano e spetta all'utente trarne un suo pensiero critico. **ultravioletto** è uno studio di interaction design di Roma formato da Bruno Capezzuoli, Tito Cetroni, Massimo Zomparelli, Francesco Bruno Viteri, Giulio Pernice e Laura Arcangeli. Opera nell'area multidisciplinare che fonde architettura e design, racconto e installazione, contaminandola con le nuove tecnologie emergenti. Ultravioletto ha una spiccata sensibilità nella sperimentazione su un percorso di ricerca espressivo che valorizza i progetti di comunicazione quanto le opere artistiche che realizza. Un lavoro tra arte e nuovi media, installazioni interattive e performances.

Sabato 12 novembre alle 18, **"Still Walking, on air"** è una performance live multimediale che, con un tocco ironico e surreale, cattura istantanee fittizie del mondo digitale contemporaneo, in cui le dinamiche sociali sono guidate da algoritmi di controllo in uno stato di frenetica immobilità. La performance prende vita all'interno di una piattaforma di video streaming, resa popolare per la sua capacità di creare comunità attorno a dirette live grazie all'avanzato sistema di interazione tra gli streamer, ovvero i creatori di contenuti online, ed il loro pubblico. Il progetto scaturisce da un percorso di lettura e rielaborazione dei linguaggi estetici, regole compositive e formati performativi che accomunano molti prodotti audiovisivi diffusi in rete, coinvolgendo gli spettatori nell'esplorazione di scenari perturbanti scanditi dalla ripetizione di pattern visivi, modelli gestuali e temi musicali. **BOTH industries** è un'associazione artistica transdisciplinare con sede a Berna, composta dall'artista visivo Matteo Taramelli, i performer Valentin Oppermann e Stella Höttler, ed il sound artist Jacopo Biffi. In occasione dello sviluppo di "Still Walking, on air" il team si è ampliato, coinvolgendo nella produzione anche il designer informatico Martin Obrist. Con una pratica artistica transdisciplinare, il gruppo sviluppa nuove metodologie e formati creativi che intrecciano sperimentazione audiovisiva, performance dal vivo, nuovi media e space design.

La settimana si conclude, domenica 13 novembre (alle 18 e alle 21), con **Them [immagine e movimento]**, un progetto di **gruppo nanou**. In collaborazione con E production la compagnia allestisce il lavoro negli spazi di Artificerie Almagià e presenta in diretta streaming il 13 novembre il lavoro prodotto e realizzato, prima tappa per un percorso di ricerca in itinere. Obiettivo di *Them* è coreografare un movimento e un movimento di ripresa, portare la telecamera all'interno del dispositivo coreografico così che lo sguardo e la dinamica della ripresa diventino l'oggetto della performance. Riflettendo sull'uso del video online, da sempre curiosi di mezzi e modi per indagare il linguaggio coreografico, proseguendo la ricerca e la relazione con il linguaggio cinematografico e visivo che contraddistingue l'operato di Nanou, la compagnia indaga il video per sperimentare



modalità di ripresa attraverso l'uso di action cam e trasformare la ripresa video in azione coreutica. L'immagine viene proposta come azione per determinare una immersività nella coreografia. **gruppo nanou** nasce a Ravenna nel luglio del 2004 come luogo di incontro dei diversi linguaggi e sensibilità che caratterizzano la ricerca artistica di Marco Valerio Amico, Rhuena Bracci e Roberto Rettura. Le produzioni hanno attraversato piazze importanti, tra le quali: Ravenna Festival, Fabbrica Europa, Unidram (Germania); La MaMa ETC (USA). Dal 2019, l'immaginario sonoro è affidato al musicista Bruno Dorella, fondatore di diversi gruppi musicali, tra cui OvO, Ronin e Bachi da Pietra.

## Calendario delle Residenze Digitali

Martedì 8 Novembre

17:00 – *La montagna del sapone* di Christina G. Hadley (disponibile, su piattaforma online dedicata, fino al 13 novembre compreso)

18:00 – Talk online e primo episodio di *Drone tragico. Volo sull'Oresteia da Eschilo a Pasolini* di Teatrino Giullare (disponibile su YouTube fino al 13 novembre)

21:00 – *Dance, Dance, Dance* di Kamilia Kard

Mercoledì 9 Novembre

*La montagna del sapone* di Christina G. Hadley

## RESIDENZE DIGITALI

un progetto di  
Centro di residenza della Toscana

in partenariato con

Centro di residenza dell'Emilia Romagna



18:00 – secondo episodio di *Drone tragico. Volo sull'Oresteia da Eschilo a Pasolini* di Teatrino Giullare (disponibile fino al 13 novembre)  
21:00 – replica di *Dance, Dance, Dance* di Kamilia Kard

Giovedì 10 Novembre

*La montagna del sapone* di Christina G. Hadley

18:00 – terzo episodio di *Drone tragico. Volo sull'Oresteia da Eschilo a Pasolini* di Teatrino Giullare (disponibile fino al 13 novembre)

21:00 – Talk online e replica di *Dance, Dance, Dance* di Kamilia Kard

Venerdì 11 Novembre

*La montagna del sapone* di Christina G. Hadley

*Drone tragico. Volo sull'Oresteia da Eschilo a Pasolini* di Teatrino Giullare

21:00 – *Hello World!* di ultravioletto – videogame da scaricare

Sabato 12 Novembre

*La montagna del sapone* di Christina G. Hadley

*Drone tragico. Volo sull'Oresteia da Eschilo a Pasolini* di Teatrino Giullare

18:00 – *Still Walking, on air* di Both Industries – live streaming

Domenica 13 Novembre

*La montagna del sapone* di Christina G. Hadley

*Drone tragico. Volo sull'Oresteia da Eschilo a Pasolini* di Teatrino Giullare

18:00 – *Them [immagine e movimento]* di gruppo nanou – diretta streaming

21:00 – *Them [immagine e movimento]* di gruppo nanou – diretta streaming

### **Restituzioni Online**

**Biglietto di accesso a 3 € per tutti i progetti**

**[www.liveticket.it/residenzedigitali](http://www.liveticket.it/residenzedigitali)**