

CORSO DI ALTA FORMAZIONE PER CREATORI E PERFORMER DELLA SCENA DIGITALE - teatro, danza, performance

Un percorso di alta formazione gratuito e residenziale, promosso da **CapoTrave/Kilowatt**, la Fondazione **Armunia** e **Anghiari Dance Hub**, rivolto a **artisti/e di età compresa tra 18 e 35 anni** del teatro, della danza e della performance che desiderano **ripensare la propria pratica nello spazio digitale**, sperimentando nuovi linguaggi, tecnologie e modalità di relazione con il pubblico.

Un'occasione per interrogare il rapporto tra corpo, macchine e comunità e progettare opere pensate per l'interazione tra materialità della scena e digitalità.

L'avviso è finanziato con le risorse del PR FSE + Toscana 2021/27 e rientra nell'ambito di Giovanisì (www.giovanisi.it), il progetto della Regione Toscana per l'autonomia dei giovani"

A chi è rivolto

Il corso è pensato per **15 partecipanti di età compresa tra 18 e 35 anni**, attualmente **non occupati in maniera stabile e continuativa**, con una formazione o un percorso artistico nel campo del teatro, della danza o della performance, interessati a sviluppare la propria ricerca nello spazio digitale.

La **selezione** avverrà tramite:

- curriculum
- lettera motivazionale
- presentazione di un **progetto artistico performativo o curatoriale** (massimo 2000 battute, corredato da materiali fotografici e/o video, se disponibili) **che metta al centro l'utilizzo di tecnologie digitali** e integri **dimensione online e/o offline** della performance, anche in formato **phygital**.

La commissione di valutazione per la selezione dei partecipanti sarà composta da due esperte di creazione digitale, **Laura Gemini** e **Federica Patti**, e da un drammaturgo, **Pier Lorenzo Pisano**, professionisti che uniscono ricerca, creazione artistica, docenza e pratica curatoriale, che saranno affiancati da **Luca Ricci**, **Lucia Franchi**, **Angela Fumarola** e **Gerarda Ventura**, direttori di CapoTrave/Kilowatt, Armunia e Anghiari Dance Hub e dal team di tutor interni ai vari enti.

Una formazione residenziale

Il corso si svolge in forma **residenziale**, favorendo un ambiente di ricerca condivisa, fatto di confronto e sperimentazione.

Quando

La formazione – suddivisa in **5 moduli** della durata di **15 giorni ciascuno** – avverrà in modo residenziale, **da maggio a ottobre 2026**, per un totale di **75 giorni di lezione**

Dove

- **1° modulo** (11 - 27 maggio)
Rosignano Marittimo (LI)
- **2° modulo** (15 giugno - 1 luglio), **3° modulo** (13 - 29 luglio) e **4° modulo** (14 - 30 settembre)
Sansepolcro (AR)
- **5° modulo** (12- 28 ottobre)
Anghiari (AR)

Durata complessiva: 600 ore totali

- 280 ore di lezioni frontali
- 200 ore di laboratori e project work
- 120 ore di tutoraggio

Le attività formative si svolgeranno dal lunedì al sabato, con esclusione delle giornate domenicali. Il calendario dettagliato delle singole attività formative verrà comunicato successivamente.

I contenuti dei 5 moduli

I 5 moduli affronteranno i seguenti temi:

1. Creazione digitale, comunità e accessibilità

Il primo modulo affronta il rapporto tra **produzione e fruizione online**, ponendo l'attenzione sull'accessibilità, sull'equità e sul potenziale sociale delle performing arts digitali.

Il digitale come spazio di creazione di comunità, ma anche come territorio complesso, da attraversare in modo critico e consapevole.

2. Drammaturgie per lo spazio digitale e per l'online

Come si costruisce una narrazione pensata per la fruizione digitale?

Il modulo approfondisce le strutture drammaturgiche, l'interattività e il design dell'esperienza utente, mantenendo una matrice teatrale, adattandola ai linguaggi e ai tempi dell'online.

3. Tecnologie per la composizione performativa

Un modulo dedicato agli strumenti tecnologici: intelligenza artificiale, computer graphic, motion capture, ambienti immersivi, avatar, piattaforme di AI.

La tecnologia non come fine, ma come **alfabeto creativo** da scegliere e combinare in base ai singoli progetti.

4. Piattaforme e spazi di performatività digitale

Social network, piattaforme di streaming e ambienti virtuali diventano luoghi di creazione artistica. Il modulo esplora le potenzialità (e i limiti) di Instagram, TikTok, Twitch, Zoom, Roblox, YouTube e molte altre piattaforme, per individuare quelle più adatte a ciascun progetto.

5. Progettazione artistica per il digitale

Come si scrive e si produce un progetto artistico per lo spazio digitale?

Il modulo finale è dedicato alla progettazione, alla produzione e alla sperimentazione con il pubblico, anche attraverso il confronto diretto con le comunità locali.

Il corso è fortemente orientato al **mondo del lavoro**, non solo per le esercitazioni e simulazioni in programma, ma soprattutto per la realizzazione di **una performance digitale originale o un progetto curatoriale** originali che saranno presentati durante la **Settimana delle Residenze Digitali, nell'autunno 2026**, il festival realizzato nello spazio online e promosso dalla rete Residenze Digitali, di cui sono capofila Capotrave/Kilowatt e Armunia.

Costi, alloggio e contributi

- ✓ Il corso è **completamente gratuito**
- ✓ Alloggio gratuito in camere multiple con uso cucina
- ✓ Frequenza obbligatoria (minimo 70%)

È prevista l'erogazione di una **borsa di studio**:

- da **1.325 €** (frequenza minima)
- fino a **1.875 €** (frequenza completa)

Al termine verrà rilasciato un **attestato di partecipazione**.

Docenti e direzione

Direzione: Luca Ricci (CapoTrave/Kilowatt)

 **Con 30 tra docenti e artisti internazionali delle performing arts digitali:** Andrea Balzola

(Accademia Albertina di Belle Arti Torino), Andrea Cosentino (attore e autore), Anna Maria Monteverdi

(Università degli studi di Milano), Antonio Pizzo e Nicolò Pilon (Università degli studi di Torino), Chiara Canali (giornalista e curatrice), Daniele Villa (Sotterraneo), Diego Iglesias (MMMAD Madrid), Emanuele Lomello (NABA, Nuova Accademia di Belle Arti), Emiko Ogawa (Ars Electronica), Federica Patti (RomaEuropa), Filippo Rosati (Umanesimo Artificiale), Francesco Dobrovich (Videocittà), Giovanni Boccia Artieri (Università degli Studi di Urbino Carlo Bo), Kamilia Kard (artista), Laura Gemini (Università degli Studi di Urbino Carlo Bo), Leonardo Sangiorgi (Studio Azzurro), Lucia Franchi (CapoTrave/Kilowatt), Mara Oscar Cassiani (MOC), Mara Polloni (DumBo), Marcello Cualbu (IED), Maria Chiara Ciaccheri (progettista culturale), Martin Romeo (NABA, Nuova Accademia di Belle Arti), Matteo Cremonesi (IoCose), Pier Lorenzo Pisano (Teatro Nazionale di Napoli), Roberto Lucentini (iBoB), Sara Tirelli (artista e filmmaker), Simone Verduci (Neve Studio), Stefan Kaegi (Rimini Protokoll).

Come candidarsi

📌 Per iscriversi è necessario compilare il [form online](#) e **allegare la documentazione richiesta**.

📌 **Scadenza invio candidature: Lunedì 9 marzo alle ore 12:00**

Per informazioni:

📞 Durante tutto il periodo di apertura della open call sarà attivo un **sportello informativo**, raggiungibile telefonicamente al numero **0575 733063** o via email all'indirizzo di posta elettronica michele.rossi@kilowattfestival.it nei seguenti orari: dal **lunedì** al **venerdì** dalle ore 10:00 alle ore 13:00 e dalle ore 14:00 alle ore 19:00.

Le richieste inviate via e-mail riceveranno riscontro nel più breve tempo possibile.

Verrà, inoltre, istituito un **Open Day** in forma di **Webinar**, alla presenza dei referenti e dei tutor di ogni ente coinvolto, durante il quale approfondire il racconto del percorso formativo, così come chiarire eventuali dubbi e domande da parte degli interessati.

*Il progetto è realizzato grazie al **Fondo Sociale Europeo+ della Regione Toscana**.*

CapoTrave / KILOWATT
Associazione Culturale


ARMUNIA

 ANGIARI
DANCE
HUB