

Un progetto di Centro di Residenza della Toscana

In partnership con


**CapoTrave / KILOWATT**  
 Associazione Culturale

 CENTRO DI RESIDENZA ARTISTICA DELLA LOMBARDIA  
**INTERCETTazioni**

 IN\VISI  
 BLE  
 CIT  
 IES


Con il supporto di



Con il sostegno di



## BANDO RESIDENZE DIGITALI 2026 – SETTIMA EDIZIONE

Il Centro di Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt), in partenariato con l'Associazione Marchigiana Attività Teatrali AMAT partner di R.A.M. Residenze Artistiche Marchigiane, ZONA K partner del Centro di Residenza Artistica della Lombardia Intercettazioni, Quarantasettezeroquattro ETS- In\Visible Cities Festival, l'Associazione IdeAgorà / Performing Lands-Artisti nei Territori, NABA Nuova Accademia di Belle Arti, Associazione CTB-Centro Teatrale Bresciano, l'Associazione Babel/Spazio Franco – Segni-Centro di Residenza per la Sicilia e l'Associazione Malalingua ETS/Festival Trame Contemporanee lanciano il presente bando per la **selezione di n° 4 progetti di Residenza Digitale** da svilupparsi nel corso dell'anno 2026.

L'intento è quello di stimolare gli artisti e le artiste delle performing arts all'esplorazione dello spazio digitale online, come declinazione della loro ricerca autoriale.

Dovrà trattarsi di progettualità artistiche legate ai linguaggi della scena contemporanea e della performance, che nascano direttamente per l'ambiente digitale online o che in esso trovino un ambito funzionale ed efficace all'esplicitarsi dell'idea artistica. A titolo di esempio: non si tratta di presentare percorsi di lettura o riprese video di testi o spettacoli esistenti o da farsi, bensì di concepire progetti artistici che abbiano nello spazio web il loro habitat ideale, indicando le modalità di fruizione e interazione da parte dello spettatore, che può anche prevedere la convivenza di una dimensione in presenza, affiancandola a quella digitale online, che deve restare prevalente. Gli artisti/e partecipanti dovranno anche specificare se può risultare utile l'eventuale concessione di un periodo di residenza in presenza, negli spazi gestiti dai partner dell'azione, o durante il periodo di ricerca (per registrazioni di materiali video, o altro), o nel periodo finale di allestimento. In ogni caso, **tutti i progetti devono prevedere una restituzione on-line aperta al pubblico, da tenersi nel corso del mese di dicembre 2026.**

**Ciascuna delle 4 proposte vincitrici riceverà un contributo di residenza di 5.000 euro + iva + messa a disposizione dell'alloggio e di uno spazio di lavoro per l'eventuale periodo di residenza in presenza.** Il compenso sarà pagato dietro la presentazione di regolare fattura.

Inoltre NABA - Nuova Accademia di Belle Arti attiverà una giuria di studenti che parteciperà a tutte le restituzioni on-line, al fine di nominare, tra gli artisti selezionati, una "Menzione speciale NABA" invitando l'artista così nominato a tenere una masterclass presso il Campus di Milano.

I promotori del presente bando hanno individuato in Marcello Cualbu, Laura Gemini e Federica Patti, tre esperti nell'ambito della creazione digitale che, insieme con i curatori del progetto, saranno i tutor degli artisti/e durante lo sviluppo dei loro percorsi.

I lavori vincitori potranno avvalersi anche di altri contributi produttivi forniti da ulteriori soggetti dello spettacolo, ovvero non si richiede loro alcun vincolo di esclusiva per ciò che riguarda la produzione che resta nell'assoluta disponibilità gestionale degli artisti/e.

**Gli artisti e le artiste interessati a partecipare alla selezione dovranno entrare nel portale [www.ilsonar.it](http://www.ilsonar.it), selezionare le pagine relative al bando Residenze Digitali e compilare i campi richiesti dal modulo di partecipazione online.** Verranno richiesti loro:

- 1) una presentazione dell'artista o della compagnia (massimo 1.000 battute);
- 2) una descrizione del progetto di Residenza Digitale che si intende realizzare, specificando un'ipotesi di cronoprogramma e indicando se è necessario un periodo di residenza dal vivo presso gli spazi gestiti dai partner dell'azione (massimo 2.500 battute);
- 3) l'indicazione di un partner tecnico (programmatore, webmaster, fornitore di specifico know-how) che supporti le necessità dell'opera;
- 4) un allegato di tipo non testuale che possa illustrare le modalità di realizzazione on-line previste e/o immaginate (video, audio, pdf, PowerPoint), che potrà essere caricato come allegato o fornito come link esterno;
- 5) disponibilità a un incontro in presenza da tenersi il 28 e 29 maggio 2026 a Milano, nella quale si riuniranno di persona tutti i partner del progetto, i tutor e gli artisti/e selezionati per il quale le spese di viaggio e ospitalità sono a carico dei partner del progetto;
- 6) disponibilità a partecipare a tutti gli incontri online che si terranno a cadenza mensile, da giugno fino a dicembre 2026 e poi a realizzare una prova aperta online del proprio lavoro, nel periodo di dicembre 2026 che verrà individuato in accordo tra partner del progetto e artisti/e.

Tutti i materiali sopra descritti dovranno **essere caricati online entro le ore dodici (mezzogiorno) di lunedì 23 marzo 2026.**

É possibile che gli organizzatori invitino alcuni degli artisti/e a un colloquio conoscitivo, da realizzarsi in videoconferenza con i candidati/e che avranno superato la prima fase della selezione.

All'atto di invio dei propri materiali, le compagnie e gli artisti/e accettano implicitamente tutte le norme contenute nel presente bando.

Con il presente bando, si vuole sviluppare un dialogo sempre più ampio e fruttuoso tra spettacolo dal vivo e pensiero creativo applicato allo spazio digitale online, esplorando opportunità di creazione che aprano nuove sfide formali e concettuali, producendo contenuti artistici innovativi e affiancando le forme consuete di fruizione dello spettacolo dal vivo.