



GLITCH

LAB
quarta edizione

Animale Digitale

OPEN CALL

Un percorso gratuito di formazione
rivolto a 12 artist3 visiv3 e filmmaker under 30



ANIMALE DIGITALE

Un impulso elettrico, un disturbo, un difetto del sistema.

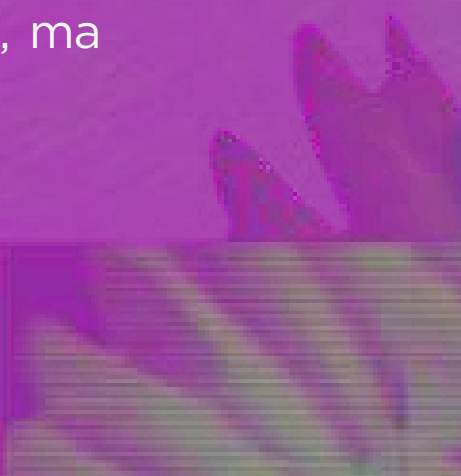
“L’idea del glitch, non più inteso come anomalia, ma strategia estetica consapevole: una frattura che incrina la superficie altrimenti perfetta dell’immagine digitale e invita a interrogarsi sulle sue condizioni. È proprio da questa crepa che si apre uno spazio critico, un territorio in cui sperimentare nuove modalità di rappresentazione. Per l3 giovan3 creativ3, confrontarsi con questa divergenza significa imparare a leggere il digitale non più come un ambiente neutro ma come ambito di riflessione analitica dell’attualità.”

La realtà aumentata, situata all’incrocio di molteplici approcci al linguaggio visivo, non è solo uno strumento per osservare il mondo, ma anche un mezzo per interpretarlo, elaborando una visione originale per dar forma a nuove modalità espressive. Si configura così come un’**opportunità critica** e **creativa** per affrontare temi attuali, unendo **sensibilità artistica** e **sperimentazione tecnologica**.

Nato nel 2020 per indagare gli spazi post-pandemici attraverso l’arte e il digitale, *Glitch Lab* giunge ora alla sua quarta edizione, consolidandosi come un progetto formativo maturo. Dopo il successo delle prime tre edizioni, questa nuova fase si focalizza sul tema dell’antispecismo, stimolando una riflessione sulle dinamiche che si instaurano tra animali non umani, esseri umani e tecnologia.

Mettendo in discussione la gerarchia tra specie e promuovendo al contempo una maggiore consapevolezza ecologica, il tema di quest’anno offre all3 participant3 un terreno fertile per riflettere criticamente sulle dinamiche di potere, comprese quelle esercitate in modo inconsapevole.

La tecnologia, e in particolare la realtà aumentata, diventa uno spazio di negoziazione: un ambiente ibrido in cui il confine tra naturale e artificiale, biologico e sintetico, umano e non umano si fa poroso. Qui l’animale non è oggetto di rappresentazione, ma presenza attiva che disturba, resiste, riscrive il campo visivo.





COS'È

Glitch Lab è un **programma gratuito di formazione laboratoriale e produzione artistica** altamente qualificato che accompagna 12 partecipanti selezionat3 tramite questa open call all'avviamento alla professione artistica e alla realizzazione di un'opera inedita in realtà aumentata.

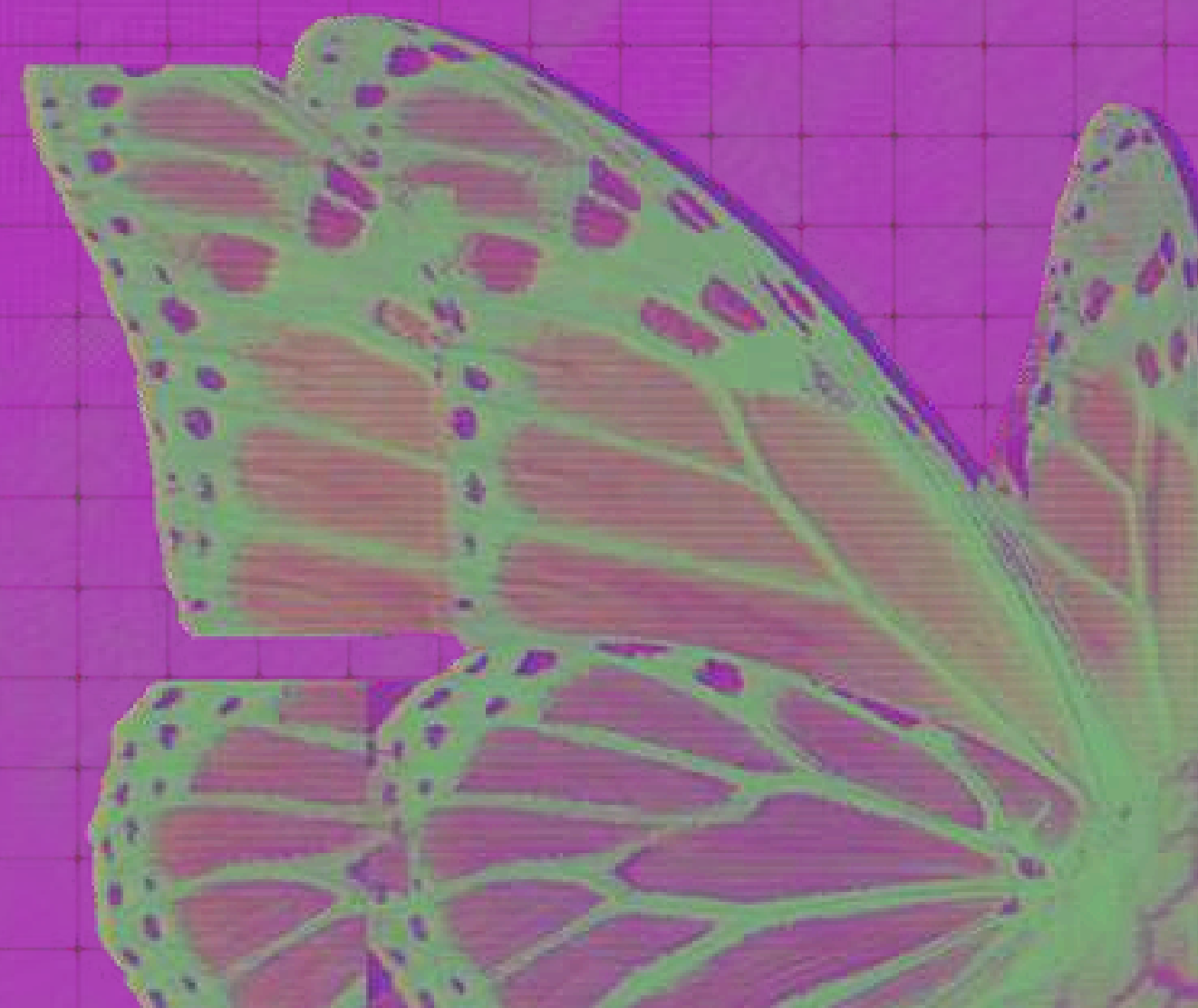
Il percorso è strutturato per fornire all3 participant3 gli strumenti necessari ad approfondire le **conoscenze artistiche e tecniche sui new media**, mettere in dialogo l'**innovazione tecnologica** con la **dimensione creativa** e ampliare la **rete di contatti professionali**.

L3 participant3 saranno accompagnat3 allo sviluppo dei propri progetti artistici attraverso tutoraggi e incontri con divers3 professionist3 del settore dell'arte contemporanea e delle tecnologie digitali.

L'**opera inedita** per questa edizione sarà incentrata sull'**antispecismo** e intenderà esplorare, attraverso la ricerca espressiva, la relazione tra animali umani e non umani.

Un'attenzione particolare sarà dedicata alle modalità con cui tali dinamiche possono essere indagate e rappresentate mediante la realtà aumentata, in relazione alla dimensione digitale.

Le opere saranno presentate in una doppia mostra collettiva, a cura di Beatrice Zanelli, ospitata a Torino negli spazi di DORADO e, successivamente, a Biella presso la Galleria BI-BOx Art Space.



IL PERCORSO PREVEDE

Il programma si sviluppa in tre fasi principali.

- **Prima fase:** dedicata all'elaborazione concettuale, offre all3 participant3 momenti di approfondimento e confronto collettivo, attraverso **incontri teorici ed esperienziali** con professionist3 del settore.
- **Seconda fase:** incentrata sulla **formazione tecnica**, fornisce all3 participant3 strumenti pratici e competenze specifiche per lo sviluppo dei propri progetti. Questa parte include una sezione laboratoriale accompagnata da momenti di tutoraggio tecnico, disponibili anche "on-demand".
- **Terza fase:** dedicata alla **progettazione** e alla **realizzazione della mostra**, momento in cui le competenze acquisite trovano piena espressione nel lavoro espositivo.

Fase 1 - Laboratorio

Il percorso laboratoriale comprende **sei workshop esperienziali** condotti da docenti e professionist3 del settore, focalizzati

sull'arte digitale e sull'antispecismo, con l'obiettivo di arricchire e integrare le conoscenze teoriche dell3 participant3:

- *Dal concetto alla produzione: arte digitale* - a cura della curatrice e art advisor **Iole Pellion di Persano** per **Recontemporary**
- *Esistenza in comune* - a cura della curatrice **Francesca Comisso** per **a.titolo**
- *Embodied Screen* - a cura dell'artista visiva **Valentina Furian**
- *Bestiario. Alleanze multispecie* - a cura dell'artista e cultural practitioner **Nicholas Ferrara** per **Spazio HYDRO**
- *Come progettare artisticamente con la realtà aumentata* - a cura dell'ICT Manager **Marco Scevola** per **Layout**
- *Come il sound differenzia la produzione artistica* - a cura del producer musicale **Matteo Marini** per **The SweetLife Society**

IL PERCORSO PREVEDE

Fase 2 – Tutoraggio e supporto tecnico

Il percorso prevede un tutoraggio tecnico, a cura del Professore **Francesco Strada** (Politecnico di Torino), e artistico, con la regista e artista visiva **Irene Dionisio** (Wild Strawberries Lab), la storica dell'arte e curatrice **Beatrice Zanelli** (Arteco) e la direttrice e fondatrice di Cripta747 **Elisa Troiano**, che accompagneranno i3 participant3 nella concezione e produzione delle opere secondo la modalità *learning by doing*.

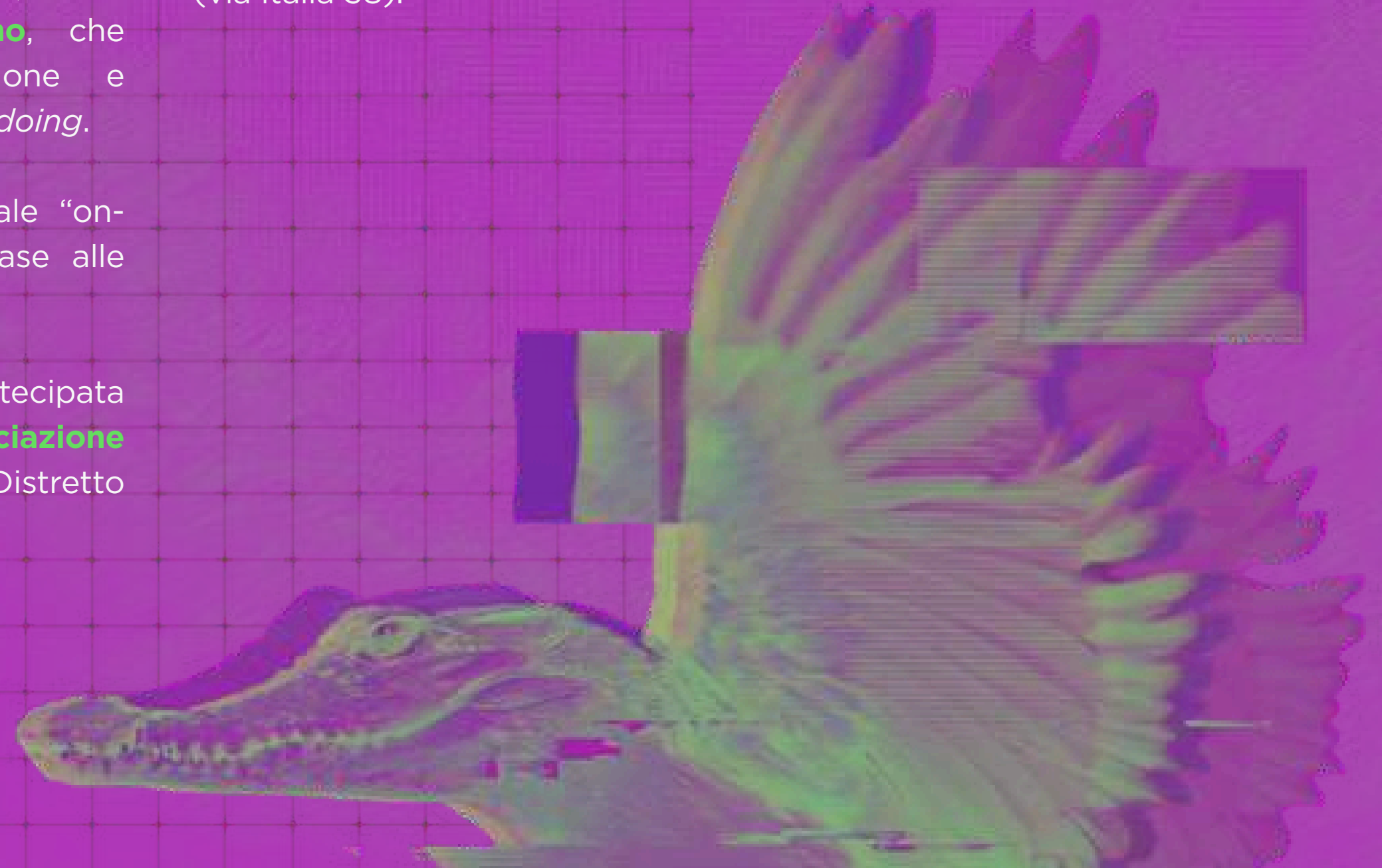
Il tutoraggio sarà integrato da un supporto individuale “on-demand”, disponibile per ciascun3 participant3 in base alle proprie esigenze creative e produttive.

Quest'anno sarà proposta anche la programmazione partecipata dell'hub **Glitch: Visioni Ibride**, guidata dall'**Associazione Ghëddo** e realizzata con il supporto di **Fulvio Paganin** (Distretto Cinema) e **Irene Dionisio** (Wild Strawberries Lab).

Fase 3 – Produzione e allestimento della mostra

La fase finale del progetto culmina con la produzione e

l'allestimento di una doppia mostra collettiva: prima a Torino, negli spazi di **DORADO** (Lungo Dora Firenze 37), e successivamente a Biella presso la **Galleria BI-BOx Art Space** (via Italia 38).

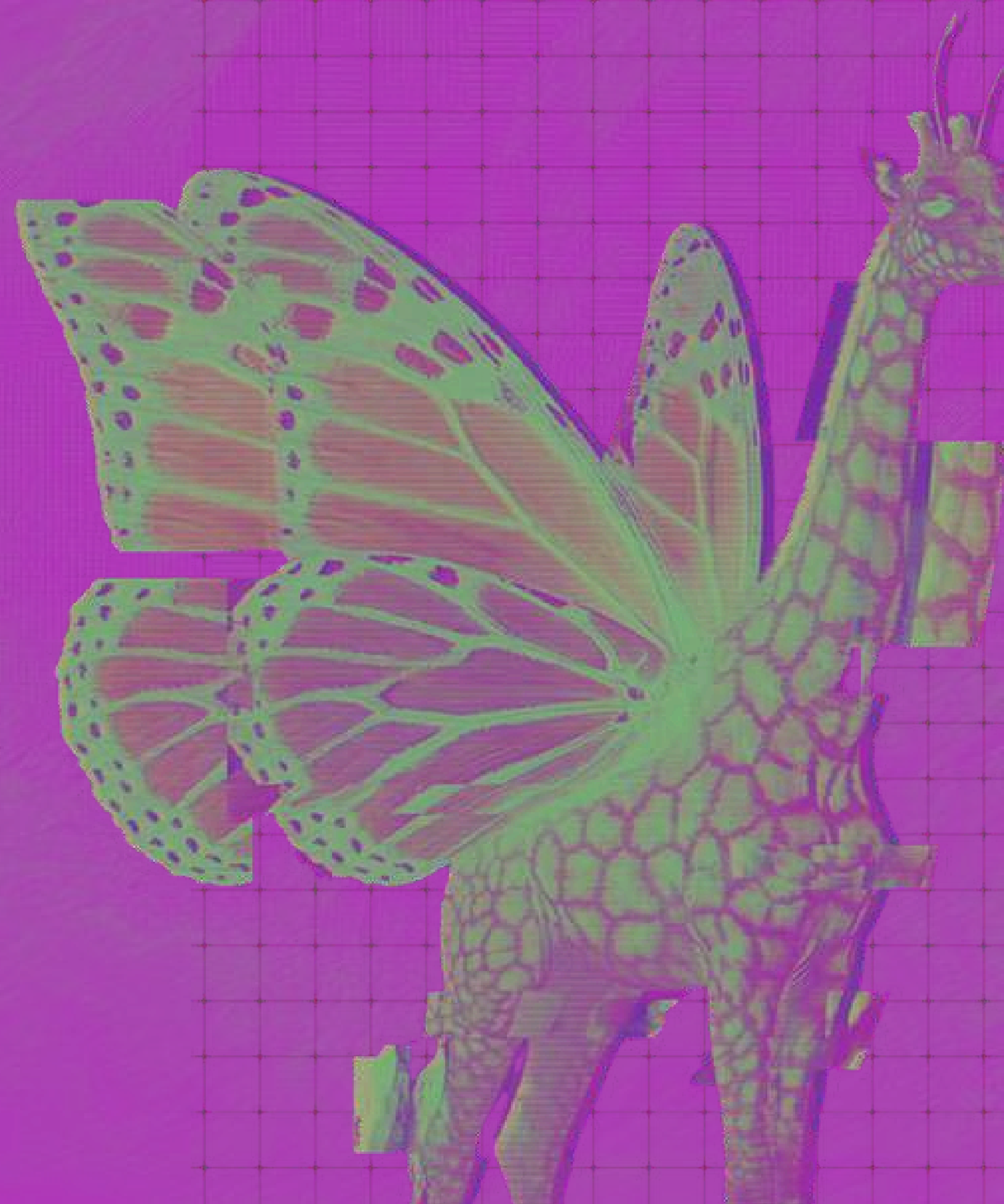


PER CHI

Il progetto è rivolto a **12 giovani under 30, diplomati o laureati** (Triennale o Magistrale), o **iscritti all'ultimo anno di corso, in discipline artistiche** – preferibilmente, ma non esclusivamente, legate alle arti visive – presso università, accademie, scuole d'arte o enti formativi equiparabili, italiani o internazionali.

Le persone candidate dovranno essere autonome nella gestione di tutti gli aspetti legati alla propria opera finale, inclusa la produzione di contenuti audio-visivi. Questi potranno comprendere, a seconda della ricerca artistica, video, modelli 3D, illustrazione digitale, motion graphics, animazione tradizionale, stop motion, VFX e altri formati simili.

Il software principale per la realizzazione dell'opera sarà **Artivive**. Nell'edizione 2025 sarà inoltre presentata la nuova **app Glitch**, progettata da **Layout**.



COME FARE PER PARTECIPARE

Le 12 partecipanti saranno selezionate sulla base di:

- **Curriculum** artistico e formativo
- **Portfolio** selezionato (max 10 pagine)
- **Lettera motivazionale** (max 1000 caratteri)
- **Proposta di concept** (facoltativa): presentazione di un concept iniziale del progetto artistico, da sviluppare nel corso del percorso, in relazione al tema dell'antispecismo. La proposta dovrà includere un testo introduttivo, eventuali immagini e qualsiasi altro materiale utile a illustrare e chiarire l'idea alla base del lavoro.

Sono ammessi progetti in fase di sviluppo, progetti da implementare già in parte realizzati, oppure idee di progetto (da realizzarsi entro la fine del percorso).

I materiali dovranno essere inviati in formato .pdf all'indirizzo

segreteria.wild@gmail.com con oggetto "Candidatura Glitch Lab - Animale Digitale" **entro le 12.00** del **30 gennaio 2026** (in caso di file di grosse dimensioni, è ammesso l'invio di materiali tramite servizio WeTransfer).

La partecipazione alla call è **gratuita**, così come la partecipazione al progetto per le selezionate.



DOVE E QUANDO

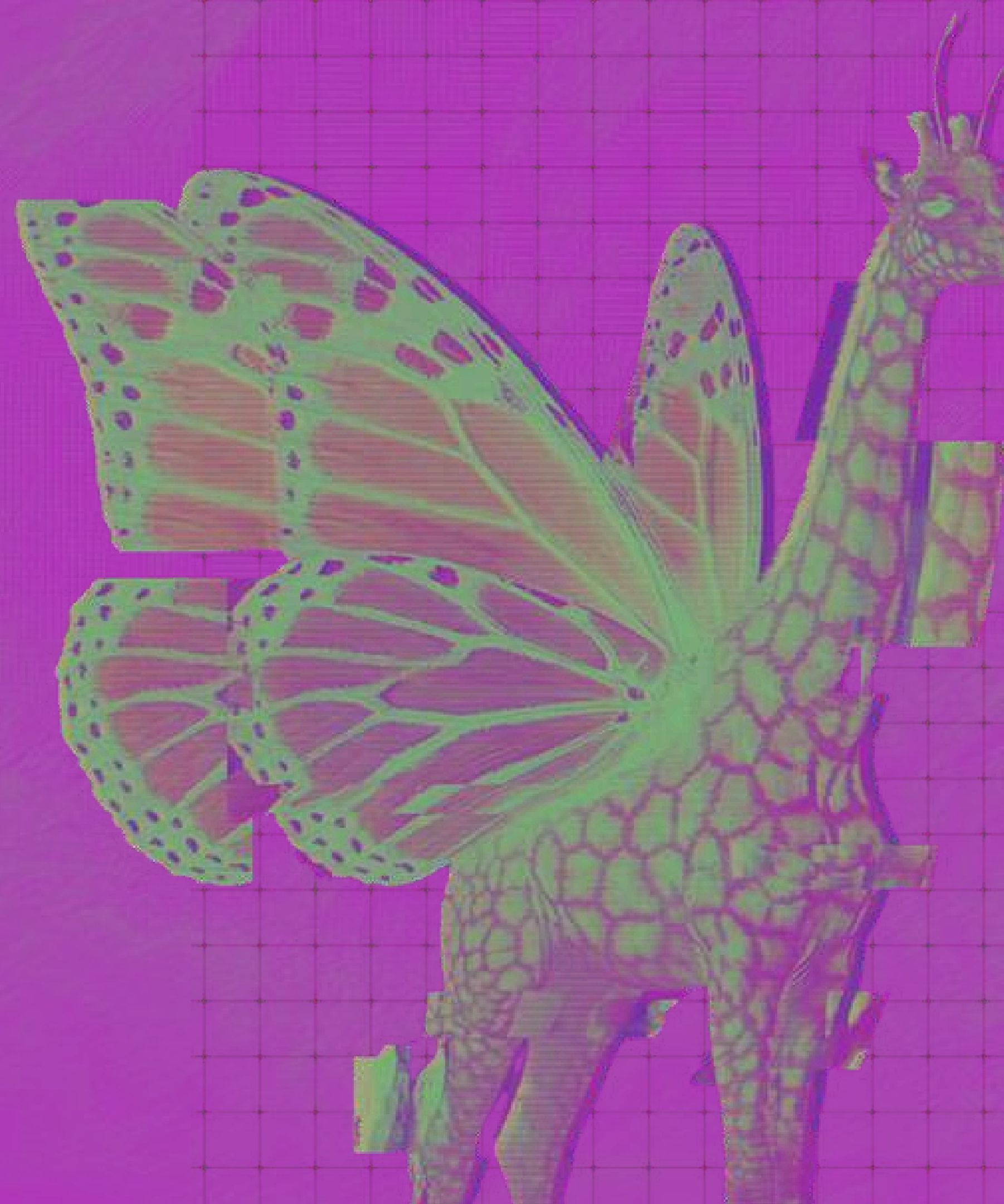
Le candidature dovranno essere inviate entro le **12.00** del **30 gennaio 2026**.

Il comitato di selezione è composto da tutor artistici e tecnici.

Il percorso di formazione e accompagnamento individuale alla produzione dell'opera si svolgerà da **febbraio a giugno 2026**. Gli incontri si terranno in presenza e/o online a **Torino in differenti sedi**, secondo quanto indicato sul [calendario](#).

[In casi specifici sarà possibile valutare la partecipazione online ad alcuni degli incontri di gruppo].

Gli hub di formazione e condivisione, presso la Fondazione Pistoletto/Spazio HYDRO a Biella e il PAV Parco d'Arte Vivente a Torino, così come l'allestimento e la presentazione della mostra collettiva, si svolgeranno tra **giugno e luglio 2026**.



CHI SIAMO

Un progetto di **Wild Strawberries** - Laboratorio per le Immagini in Movimento

con **Recontemporary** e con **Arteco**, **Cripta747**, **Associazione Ghèddo**, **a.titolo**, **BI-BOx Art Space**, **Distretto Cinema**, **Layout**, **PAV Parco d'Arte Vivente**, **Spazio HYDRO** - **Better Places**, **Stratosferica**, **The SweetLife Society**

In collaborazione con il **DAMS** dell'Università degli Studi di Torino

Il progetto è ideato e coordinato da Irene Dionisio con la curatela di Beatrice Zanelli

con il sostegno di **Fondazione Compagnia di San Paolo**

PER INFO sulla call, scrivi a segreteria.wild@gmail.com

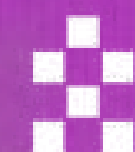
UN PROGETTO DI

WILD
STRAWBERRIES

CON



CON IL SOSTEGNO DI



Fondazione
Compagnia
di San Paolo



DOCENTI (IN ORDINE ALFABETICO)

Francesca Comisso

Storica dell'arte e cofondatrice di **a.titolo**, primo collettivo curatoriale italiano attivo nello spazio pubblico. Ha diretto il CESAC al Filatoio di Caraglio e curato opere per il programma Nuovi Committenti. Docente all'Accademia Albertina di Torino dal 2024, si occupa di progetti che uniscono arte e collettività.

Nicholas Ferrara


Artista e ricercatore, lavora all'intersezione tra arte, scienze e tecnologia, concentrandosi sullo sviluppo di ecologie creative e pratiche partecipative. È curatore di **Spazio HYDRO**, centro culturale indipendente a Biella, all'interno del quale sperimenta modalità collaborative di produzione e ricerca. Artista visivo, educatore e cultural practitioner, utilizza media differenti per ideare pratiche ed esperienze che indagano le relazioni tra l'umano e l'“altro”, ponendo particolare attenzione ai processi condivisi e ai contesti di lavoro collettivo.

Valentina Furian

Artista visiva che lavora con immagini in movimento e installazioni time-based, indagando i rapporti tra natura, cultura e tecnologia attraverso un linguaggio poetico e critico. Ha esposto in istituzioni come Triennale Milano, Fondazione Sandretto, MAXXI Roma, Museo FICO Torino, XNL Piacenza e Gallerie d'Italia. Nel 2024 ha vinto il New York Prize con ISCP, New York.

Matteo Marini

Cofondatore di **The SweetLife Society**, un collettivo nato nel 2008 che fonde musica, visual design ed eventi culturali. Parallelamente, gestisce SweetLife Faktory, una realtà che sviluppa strategie di comunicazione e progetti creativi per imprese e organizzazioni no profit. La sua attività spazia dalla produzione musicale alla realizzazione di colonne sonore e campagne digitali, contribuendo a integrare cultura e imprenditorialità in contesti innovativi.





DOCENTI (IN ORDINE ALFABETICO)

Fulvio Paganin


Fondatore di **Distretto Cinema**, è il direttore artistico e curatore di eventi come “Cinema a Palazzo” e “Cinema sulla Pista 500”, arene estive di grande successo realizzate con Pinacoteca Agnelli, Musei Reali e Museo del Cinema. È curatore di rassegne, retrospettive e mostre realizzate all’interno del Museo Nazionale del Cinema, tra cui i recenti omaggi a Monica Vitti e Marcello Mastroianni e ha realizzato progetti di cinema per i detenuti del carcere Lorusso Cutugno di Torino e altre iniziative legate al cinema, tra cui le rassegne con il Castello di Rivoli-Museo di Arte Contemporanea, la Reggia di Venaria, Lavazza Eventi. Dal 2022 organizza il Contemporanea Film Festival.

Iole Pellion di Persano

Collezionista e curatrice indipendente, fonda **Recontemporary** nel 2016, oggi Fondazione ETS dedicata all’arte contemporanea attraverso il video. Laureata in Design al Politecnico di Torino e formatasi al Sotheby’s Institute of Art di New York, collabora con istituzioni come Loop Festival e Fondazione Gazprombank. Dal 2019 gestisce la Galleria Giorgio Persano e promuove l’imprenditoria femminile con The Rown.

Barbara Ruperti e Marta Saccani

Barbara e Marta lavorano a stretto contatto all’interno dell’**Associazione Ghèddo**, esplorando pratiche curatoriali e progetti culturali con un approccio critico e partecipativo. Barbara è co-founder, presidentessa e curatrice dell’associazione. Docente, curatrice indipendente e critica d’arte attiva a Torino, collabora con magazine di settore come *// Giornale dell’Arte*, *ATPdiary* e *Artribune*. Marta, responsabile del coordinamento gestionale, si è formata in Scienze Internazionali e in Management of Arts presso l’Universidade Católica di Lisbona, dove ha sviluppato un progetto di ricerca sull’arte partecipativa in contesti di integrazione sociale. Si occupa di progetti di curatela, produzione e gestione di eventi in Italia e all’estero e attualmente lavora per la Cooperativa Culturalpe nella promozione e valorizzazione dei beni culturali.





DOCENTI (IN ORDINE ALFABETICO)

Marco Scevola

Fondatore e CEO di **Layout**, digital factory specializzata in consulenza, formazione e sviluppo ICT, Marco si occupa di sistemi collaborativi per la gestione, l'organizzazione e la pubblicazione delle informazioni per aziende e associazioni. Ha coniugato la propria formazione tecnica con l'esperienza progettuale maturata fondando associazioni culturali e collaborando con enti pubblici. Attualmente è responsabile dello sviluppo tecnologico della Fondazione Fitzcarraldo e di Creativa impresa di comunicazione.

TUTOR (IN ORDINE ALFABETICO)

Irene Dionisio

Irene Dionisio, filmmaker e artista. I suoi documentari sono stati presentati nei principali festival internazionali. Il suo primo lungometraggio “Le ultime cose” (2017) ha avuto la sua prima alla Settimana della Critica di Venezia. Nel 2021 è stata insignita del Premio Giuseppe Bertolucci. Le sue opere sono state esposte – tra gli altri – al Magazzino Italian Art – NY, Ocat di Shanghai, al Pac di Milano, Onu di Ginevra e New York, Palazzo Grassi di Venezia, al MamBo di Bologna, al Centre d’Art Contemporain di Ginevra.

Ha diretto il Festival LGBTQI – Lovers. Come docente ha curato corsi per differenti enti come il Teatro Stabile – To, la Scuola Civica di Milano, Torino, NYU Film Academy, Head – Ginevra, il Dicastero di Lugano e molti altri. Ha inoltre scritto recentemente il volume “Lo sguardo del regista – Gli innovatori del cinema italiano” (2023). È membro e giurata dei David di Donatello.

Attualmente sta lavorando alla sua prossima mostra e al suo prossimo progetto filmico.

Francesco Strada

Ingegnere dei Media, con un dottorato in Ingegneria Informatica conseguito al Politecnico di Torino, Francesco si occupa di Realtà Virtuale e Computer Grafica applicata all’innovazione culturale. Il suo lavoro spazia tra ricerca accademica, divulgazione scientifica e didattica, collaborando con istituzioni e realtà culturali locali per sviluppare nuovi approcci alla visualizzazione immersiva.

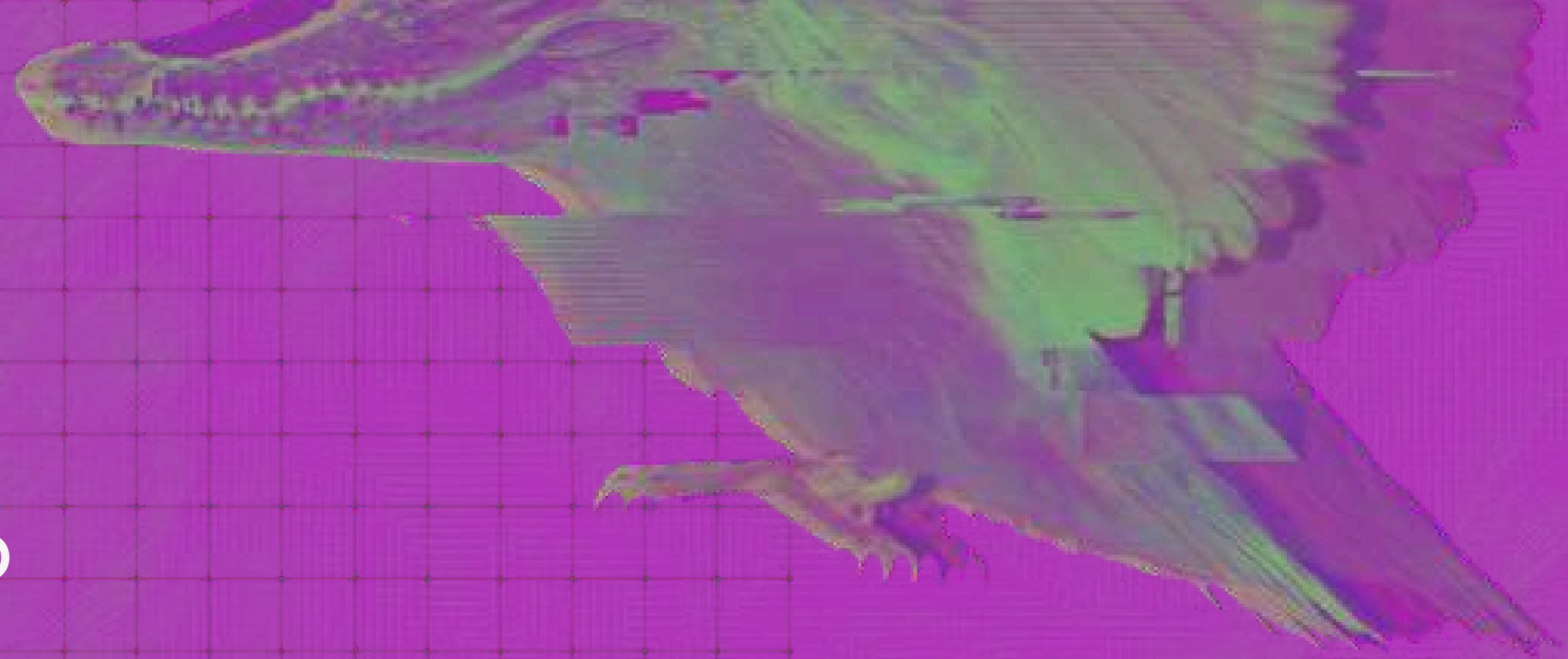
Elisa Troiano

Fondatrice di **Cripta747**, Elisa sostiene artisti emergenti con residenze, mostre e programmi formativi. La sua attività si concentra sulla promozione di dialoghi interdisciplinari tra arti visive, performance e musica sperimentale. Dal 2025 è alla guida di un nuovo hub internazionale dedicato all’arte time-based, che mira a creare connessioni tra pratiche innovative e territori marginali.

TUTOR (IN ORDINE ALFABETICO)

Beatrice Zanelli

Storica dell'arte e curatrice, Beatrice fonda **Arteco** nel 2010, un'associazione dedicata alla valorizzazione di patrimoni culturali poco noti attraverso il dialogo con l'arte contemporanea. Oltre a insegnare presso Unidee e IED Torino, cura la Pinacoteca Levis e dal 2021 dirige il Dipartimento Educazione della Pinacoteca Agnelli, concentrandosi su progetti di accessibilità e formazione.





DIRITTI OPERE


Gli autori dei singoli progetti sono gli esclusivi titolari dei diritti di proprietà delle opere, della cui originalità si fanno garanti. Partecipando alla call, gli autori accettano inoltre implicitamente le regole della call stessa.

I candidati sono responsabili dell'originalità della proposta presentata, devono garantirne la paternità e manlevare gli Organizzatori da ogni responsabilità derivante da eventuali pretese di terzi in materia di diritti d'autore e connessi.

Tutto ciò che è contenuto nel portfolio personale di ciascun candidato può essere inviato solo da parte del loro autore, il quale inviando un'opera dichiara e garantisce di possederne tutti i diritti, che l'opera non lede alcun diritto di terzi e non viola nessuna legge vigente.

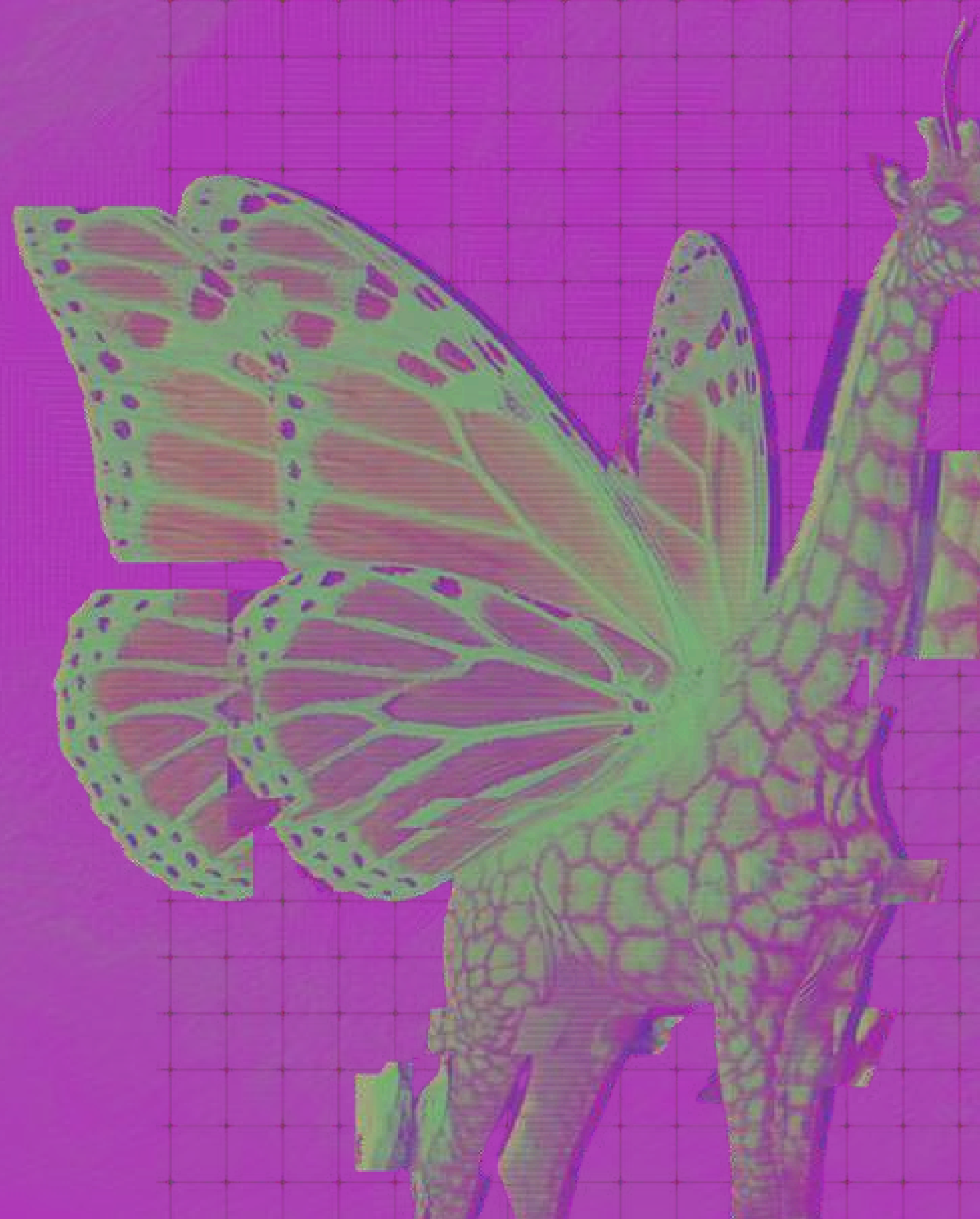
Dichiara, inoltre, di essere titolare di ogni diritto morale e patrimoniale d'autore. In caso di controversie l'autore manleva gli Organizzatori da tutte le responsabilità, costi e oneri di qualsivoglia natura che dovessero essere sostenute a causa del contenuto dell'opera.

I partecipanti concedono agli Organizzatori una licenza irrevocabile, perpetua, non esclusiva, trasferibile, senza royalty, valevole a livello internazionale affinché possano usare le loro opere citando gli autori ed il percorso *Glitch Lab* in mostre, cataloghi e supporti visivi cartacei o digitali; ogni altro uso delle opere verrà concordato con gli autori, eventualmente dietro compenso concordato tra le parti.



PRIVACY

La partecipazione alla call implica il consenso al trattamento dei dati personali secondo la legislazione vigente (D.L 196/2003) e del Regolamento UE 2016/679 (GDPR). Responsabile per il trattamento dei dati è Wild Strawberries - Laboratorio per le Immagini in Movimento. In caso di necessità, i partecipanti possono chiedere aggiornamento, integrazione o cancellazione dei dati personali.





UN PROGETTO DI

 **WILD**
STRAWBERRIES

CON

REC ●

ARTECO

CRIPTA747

GHEZZO



a.titolo



distretto
CINEMA



LAYOUT

Sweetlife Factory

HY
IDRO

Stratosferica

CON IL SOSTEGNO DI



Fondazione
Compagnia
di San Paolo