



DIGITAL PERFORMANCE

- HOME
- DIGITAL PERFORMANCE
- VIDEOMAPPING
- BIO AMM
- LIBRI
- MONTEVERDIPEDIA
-



I Vincitori di RESIDENZE DIGITALI 2022. Intervista a Christina G Hadley

1583

Annamaria monteverdi/ Novembre 7, 2022/ NEWS

LA SETTIMANA DELLE REIDENZE DIGITALI ON LINE DALL'8 AL 13 NOVEMBRE.

Qua il link per accedere ai biglietti dei singoli spettacoli.

La montagna del sapone è il 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 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. Il titolo fa riferimento all'appellativo dato alla borgata di Primavalle e alla sua storia, famoso è il detto "non vengo mica dalla montagna del sapone": sotto la promessa irrealizzata di un posto idilliaco furono sfollati tutti gli abitanti più poveri del centro storico di Roma. Nel progetto il termine viene reinterpretato come metafora e ossimoro dell'accelerazione tecnologica. Ciò che è solido, una struttura possente e opaca come la montagna dai contorni delineati, diventa un tessuto sfumato. Parte fondamentale del progetto è il networking che su un server Discord che funge da archivio e spazio di condivisione si va a generare dal contributo sui capitoli e sui mondi da parte di altri artisti e/o utenti.

Anna Maria Monteverdi Raccontaci di te, il tuo percorso accademico e le produzioni realizzate finora

Christina G Hadley. Mi chiamo Christina G Hadley. La G -mi raccomando- non è puntata. Vivo in Emilia Romagna da oltre dieci anni, e dopo aver frequentato Fumetto e Illustrazione mi sono laureata all'accademia di

Belle Arti di Bologna in Cinema e Video. Successivamente ho iniziato a interessarmi al mondo dell'hacking etico, e ho cominciato a studiare programmazione e 3D Computer Graphic. Al momento sono tesista per il biennio di Net Art all'Accademia di Brera. La mia ricerca si focalizza sul lato grottesco, oscuro e perturbante del mondo in seguito al progredire della tecnologia. Con il mio lavoro cerco di attivare una visione critica anche attraverso l'ironia. Fra i vari luoghi in cui il mio lavoro è stato c'è La Triennale di Milano, Il Combat Festival di Livorno e la Digital Week, e ho partecipato a festival, come Anca festival, il File, Asolo film festival, CutOut Fest.



Anna Monteverdi Puoi raccontare il lavoro per Residenze digitali? Il tema e le modalità realizzative e di fruizione?

Christina G Hadley *La montagna del sapone* è un progetto ibrido il cui fulcro essenziale è un film animato in CGI diviso in 13 capitoli. Nel film si racconta di un viaggio dantesco nei meandri di internet, è un pretesto per parlare metaforicamente della condizione esistenziale e sociale che stiamo vivendo noi umani soprattutto in occidente. In questi mesi mi sono concentrata in particolar modo sulla realizzazione di quattro capitoli, dal secondo al quinto. Ogni capitolo del progetto ruota intorno ad alcune tematiche connesse all'uso di internet. Il secondo capitolo tratta il tema della disneyficazione del web. La rete viene rappresentata come un parco giochi pieno di meme, un non luogo che estende la vita urbana e che ti distrae da essa. Nei capitoli successivi ho cercato di rappresentare simbolicamente tutte quelle espressioni che abitualmente usiamo nel quotidiano quando parliamo di internet: parlo di espressioni come 'shitstorm' oppure 'troll' che conosciamo tutte, ma anche metafore spaziali, penso a 'echo chamber', la pratica di diffondere informazioni false usata da molti politici nei social media per zittire fonti critiche autorevoli. Oppure al banale 'room' quando entriamo in un forum. Tutto l'ambiente, dagli spazi esterni e interni ai personaggi, è stato creato da me utilizzando vari software 3D. Ho lavorato molto anche sulla recitazione e animazione dei personaggi, sia registrando i miei movimenti, quelli di mia sorella e di alcune spettatrici di Corte Ospitale con la tecnica del Mocap, sia ricreando delle animazioni più macchinose a mano e in codice C#. Il progetto contempla anche un videogioco, nato in seguito ad una motivazione pratica: per poter creare un film da sola in tempi così ridotti ho dovuto cercare delle soluzioni non convenzionali, come utilizzare un motore grafico per videogame. Il videogame è un non-videogame: è il set del film con i suoi personaggi. L'idea è che gli artisti digitali e filmmaker possano scaricarlo e usarlo come base per creare contenuti a loro piacimento sul tema, o fare una storia totalmente indipendente, insomma creare assieme a me una storia collettiva. E poi ci sono il server su Discord e il canale Tik Tok a completare il progetto. Il primo funge da archivio d'approfondimento dei temi affrontati, da diario di bordo con il processo del mio lavoro e da luogo di networking in cui chi vuole può scrivere, lasciare un disegno, un pensiero, un meme, un modello 3d. Sul secondo vengono caricati i contributi da parte di altri artisti, o altri contenuti inediti.



A.M.Monteverdi Quali piattaforme social si prestano maggiormente per il tuo lavoro creativo? E come mai hai usato nello specifico, discord?

Christina G Hadley Sono del parere che ogni tipo di piattaforma social può prestarsi a molti tipi di contributi artistici.

Mi vengono in mente anche moltissimi artisti i cui lavori sono inscindibili dai social network. Penso a lavori anche decisamente lontani nel tempo, quando i social erano agli albori, ad esempio ‘Hell In **Lamb Uc’ di Pedro Velez** che tramite MySpace ha creato un racconto epistolare inventando 4 personaggi fittizi che intessevano una narrazione interagendo fra loro, oppure lavori più recenti e visuali, come quello di **Amalia Ulman** su Instagram, che con foto proprie ha costruito per mesi un personaggio con una sua storia e un suo vissuto totalmente immaginario.

Credo che il social che si presta meglio al momento ad un lavoro creativo per via delle sue caratteristiche di funzionamento sia Tik Tok, che permette agli utenti di interagire in maniera originale tra di loro con l’opzione del duetto. Dai duetti derivano spesso contributi interessanti e anche surreali che mi ricordano le dinamiche del gioco surrealista “cadavere squisito”.

Dal punto di vista più attivo, ma anche attivista, trovo **discord** un’altra ottima piattaforma. La costruzione dei server aiuta persone dagli interessi comuni a riunirsi e a creare nuove “alleanze artistiche digitali”. Ciò che è interessante di Discord è la creazione di vere e proprie community d’aiuto, dietro cui si riuniscono anche hacker etici che spesso rilasciano gratuitamente tools per agevolare la creazione di contenuti artistici/attivisti.