



## OFFICINE SINTETICHE XI EDIZIONE

### CALL FOR STUDENTS

#### GIBSON&MARTELLI'S WORKSHOP SU PERFORMANCE E REALTA' VIRTUALE

**Dal 14 al 18 ottobre 2024**, l'Università degli Studi di Torino ospiterà un evento di formazione unico nel suo genere su **Live Performance for XR** condotto dal collettivo britannico **Gibson&Martelli** ([www.gibsonmartelli.com](http://www.gibsonmartelli.com)).

L'iniziativa è parte del progetto **Officine Sintetiche** finanziato dalla **Fondazione CRT**, ed è a cura dei Proff. **Letizia Gioia Monda e Antonio Pizzo**.

Il laboratorio sarà volto ad esplorare la trasmissione dell'eredità culturale intangibile del film *Cabiria* di Giovanni Pastrone (versione del 1931) attraverso una performance in Realtà Virtuale che verrà creata per l'occasione nel corso del workshop.

Gli studenti che avranno l'opportunità di partecipare al laboratorio saranno impegnati per una settimana nella definizione di un ambiente virtuale costruito ad hoc sulla base della translitterazione di elementi intangibili del film.

Potranno partecipare al laboratorio **massimo 20 studenti regolarmente iscritti ai corsi di studi in:**

- **DAMS e CAM dell'Università degli Studi di Torino**
- **Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione del Politecnico di Torino**
- **Nuove Tecnologie dell'Arte, Multimedia Exhibit e Digital Performance, Media Art dell'Accademia Albertina di Belle Arti.**

Si richiede ai candidati un'ottima conoscenza della lingua inglese, esperienza pregressa nella progettazione di oggetti, suoni, spazi e/o movimenti nella realtà virtuale, nonché coloro che abbiano uno spiccato interesse per il bodystorming, approccio creativo che assume l'esperienza cinestetica

come chiave per esplorare idee e soluzioni innovative per coinvolgere l'utente in modo più fisico e tangibile nel VR.

Per partecipare è necessario presentare **entro e non oltre il 30 settembre**, a [letiziagioia.monda@unito.it](mailto:letiziagioia.monda@unito.it) una lettera motivazionale in cui vengono esposte:

- le esperienze pregresse nell'ambito descritto
- le tecnologie con cui si ha familiarità
- nome del relatore e correlatore della tesi di laurea, e argomento della tesi.

Gli studenti che verranno selezionati avranno l'obbligo di partecipare all'intero laboratorio senza possibilità di assentarsi. Alla prima assenza, lo studente verrà sostituito con il successivo nella lista.

Il programma del laboratorio sarà il seguente:

Lunedì 14/10	Martedì 15/10	Mercoledì 16/10	Giovedì 17/10	Venerdì 18/10
TALK 10 am - 12 am	WORKSHOP 10 am - 6 pm	WORKSHOP 10 am - 6 pm	WORKSHOP 10 am - 6 pm	WORKSHOP 10 am - 1 pm
DEMO 12 am - 1 pm				
WORKSHOP 2 - 6 pm				PRESENTATION OF THE PROTOTYPE 3 - 6 pm

**Il laboratorio è finanziato da Fondazione CRT ed è supportato dal PNRR Programme of the Europe Union – Next GenerationEU, for the project CHANGES – CULTURAL HERITAGE ACTIVE INNOVATION FOR SUSTAINABLE SOCIETY – PE5 SPOKE 2: CREATIVITY AND INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE.**

**Il laboratorio è realizzato grazie al patrocinio di CIRMA – Interdepartmental Center for Research on Multimedia and Audiovideo, e in collaborazione con Studiumlab – Laboratorio di Arti Performative dell'Università di Torino.**

## **OFFICINE SINTETICHE**

Officine Sintetiche è una piattaforma che sviluppa e promuove forme artistiche e creative nel campo della creatività digitale e della new media art.

Officine Sintetiche propone una reciprocità tra nuove professionalità nel campo del teatro, del cinema, della danza, dell'arte contemporanea e della musica. Performer, artisti e creativi si relazionano con ingegneri e architetti. Al suo interno collaborano professionisti, artisti, docenti, ricercatori e studenti.

Officine Sintetiche coniuga ricerca, formazione, produzione e eventi dal vivo all'interno di un quadro transettoriale internazionale che coinvolge imprese, università, istituti di formazione, enti e istituzioni pubbliche e private.

Officine Sintetiche nasce nel 2006 da un'idea di Tatiana Mazali, Antonio Pizzo e Vanessa Vozzo e dall'incontro tra Università di Torino – Facoltà di Scienze della Formazione (MultiDams e CIRMA), Politecnico di Torino – Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione, Servi di Scena opus rt/Malafestival.

Attualmente Officine Sintetiche è promossa dall'Università di Torino – Dipartimento Studi Umanistici/Dams /CIRMA, dal Politecnico di Torino – Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione e dal Conservatorio di Torino grazie al sostegno di Enti Pubblici e Privati, in particolare Fondazione CRT.

Al nucleo fondatore del progetto, sempre aperto a nuovi partners, si aggiunge, in seguito, una rete di sostegno e di collaborazioni ampia e diversificata.

## **GIBSON/MARTELLI**

Come artisti visivi che lavorano con la tecnologia, sono interessati a esplorare il movimento da diverse prospettive utilizzando varie tecniche e forme, in particolare con i motori di gioco. Comprendono le pratiche cinestetiche e virtuali e spesso partono dall'azione umana come punto di partenza. Hanno mostrato al pubblico l'importanza di un corpo in movimento e sensibile, offrendo la possibilità di riflettere sull'identità del corpo. I loro progetti ibridi, spesso collaborativi, sono esplorazioni multiple delle relazioni tra fisico e digitale. Quasi tutti presentano paesaggi sonori coinvolgenti, frutto di una stretta collaborazione con artisti del suono e musicisti. I loro percorsi artistici e di ricerca culminano in opere e pubblicazioni spesso citate, che costituiscono risultati di ricerca significativi nel campo.

Attualmente, sono impegnati in un programma di ricerca artistica che sviluppa progetti esplorando le tecnologie performative negli eventi di produzione virtuale. *'DAZZLE: A Re-Assembly of Bodies'* (2022) è una performance partecipativa basata su una specifica location, guidata da una danza dal vivo catturata tramite motion capture e vissuta in VR; *'PAN + TILT, WOW + FLUTTER'* (2024) è un'esperienza di realtà virtuale che esplora lo sguardo panoramico trasformandolo in sensazione somatica; *'Expanded Fields'* (2019) svela cosa si prova a muoversi all'interno di una coreografia utilizzando l'intervista microfenomenologica, il film, la realtà virtuale e la danza per evidenziare idee di prossimità e intimità.