

**CALL
OFFICINE SINTETICHE X
2021/22**

Project Work/laboratorio produttivo

**con
BEANOTHERLAB
THE MACHINE TO BE ANOTHER
(Barcellona)**



Officine Sintetiche www.officinesintetiche.it ha avviato, nel 2015, grazie a fortunati progetti come *Apnea*, *Waiting for* e *Missing out*, un percorso innovativo di indagine sulle potenzialità delle tecnologie XR e video 360° nella performance e nelle installazioni.

La X edizione di Officine Sintetiche procede in questa direzione esplorando le tecnologie 360° e XR e la nozione di *embodied narrative* attraverso nuovi e inconsueti approcci interdisciplinari tra arti visive, tecnologia e scienza.

Abbiamo, quindi, invitato il pluripremiato gruppo **BeAntoherLab** <http://beanotherlab.org/> che, attraverso una lecture e un laboratorio produttivo, **porterà gli/le student* che parteciperanno a questa call** alla realizzazione di un lavoro interdisciplinare tra cinema immersivo e performance live.

Il risultato sarà presentato al **Sottodiciotto Film Festival & Campus** che si terrà **dal 10 al 14 Dicembre 2021** e prevederà una specifica sezione VR.

Officine Sintetiche X è promossa dall'Università degli Studi di Torino in collaborazione con CIRMA e Dipartimento di Studi Umanistici, sostenuta dalla Fondazione CRT e con il contributo del Politecnico di Torino, Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE ALLA CALL

Sono ammessi, a titolo gratuito, **esclusivamente gli/le student* dell'Università degli Studi e del Politecnico Torino.**

I/le potenziali partecipanti dovranno inviare una breve lettera motivazionale inclusiva di una breve bio, in totale max mezza cartella, che includa eventuali precedenti esperienze nel campo del cinema immersivo, VR, XR, delle arti visive e/o performative.

Non sono richieste particolari esperienze e non sono necessarie particolari abilità.
La frequenza è obbligatoria.

DEADLINE ADESIONE: VENERDÌ 26 NOVEMBRE
Inviare alla docente: vanessa.vozzo@polito.it

DATE E LUOGHI

6-11 DICEMBRE 2021

6 DICEMBRE ore 11:30 - 13:00 (Aula 5M)
Politecnico di Torino Via Boggio 71/A, Torino

LECTURE PUBBLICA "The Machine to Be another" con Daniel González Franco e Marte Ernesto Roel Lesur

Nella lecture BeAnotherLab presenterà il proprio lavoro con Istituti di Ricerca Internazionali tra arte, scienza e tecnologie e introdurrà il tema dell'*embodied narrative* attraverso l'utilizzo di tecnologie immersive.

La lecture è pubblica, aperta a tutti.

E' obbligatoria la partecipazione per coloro che verranno ammessi al Project Work.

6 DICEMBRE ORE 14 - 18:30

7 DICEMBRE (tutto il giorno)

9 DICEMBRE (tutto il giorno)

10 DICEMBRE ORE 10 - 13:00

StudiumLab Palazzo Nuovo, Via Sant'Ottavio 20, Torino

PROJECT WORK/LABORATORIO PRODUTTIVO

diretto da Daniel González Franco e Marte Ernesto Roel Lesur

Il laboratorio è finalizzato alla realizzazione di un prodotto in VR da inserire nella *Library of Ourselves*.

La *Library* si basa su un sistema tecnologico originale di cinema immersivo dal nome *The Machine to Be Another* che consente la creazione e l'esperienza di film in VR. Il pubblico potrà osservare dalla prospettiva di un'altra persona attraverso un processo di *embodied narrative*, "incarnando", letteralmente, la storia di altri attraverso l'utilizzo di un VR headset abbinato ad una performance live. La *Library* ha lo scopo di creare empatia e promuovere prospettive pluraliste e di comprensione reciproca.

BeAnotherLab introdurrà tecniche di *embodied narrative* e *body swapping* per costruire una narrazione che porti l'utente a "indossare i panni di un altro".

10 DICEMBRE ORE 14-19

StudiumLab Palazzo Nuovo, Via Sant'Ottavio 20, Torino

EVENTO PUBBLICO PROMOSSO DAL SOTTODICIOTTO FILM FESTIVAL & CAMPUS

con Daniel González Franco, Marte Ernesto Roel Lesur, studenti e pubblico

Presentazione dei risultati del Project Work

+

BeAnotherLab. Library of Ourselves + Body Swap

BeAnotherLab

<http://beanotherlab.org>

BeAnotherLab è un gruppo interdisciplinare internazionale di artisti e scienziati che si dedica alla comprensione, alla comunicazione e all'espansione dell'esperienza soggettiva.

Il loro lavoro si concentra sulla relazione tra identità ed empatia da una prospettiva in prima persona.

Dal 2012 il gruppo utilizza la realtà virtuale e alcune tecniche derivate dalla ricerca nell'ambito delle neuroscienze per lo sviluppo di applicazioni innovative nel campo del cinema, della ricerca scientifica, del sociale, della sanità e dell'istruzione, ponendo un forte accento sull'impatto che questo tipo di ricerca ha nella vita delle persone.

BeAnotherLab usa un modello di ricerca-azione e di progettazione collaborativa.

Il loro lavoro è guidato dalle domande: "Come sarebbe il mondo se potessimo vederlo attraverso gli occhi degli altri? Estendendo il senso di umanità attraverso una prospettiva in prima persona si potrebbe promuovere anche un cambiamento sociale? "

La loro strategia per rispondere a queste domande è stata quella di avvalersi di tecnologie innovative in VR per suscitare la cosiddetta Body Transfer Illusion (or Embodiment) come un modo per stimolare un'esperienza viscerale di empatia mettendosi nei panni di un'altra persona.

Per fare ciò, hanno integrato le conoscenze raccolte nel campo della neuropsicologia, dell'arte, della narrazione, della ricerca-azione, dell'interaction design cercando di raggiungere in profondità le emozioni umane. Il risultato è stato un sistema creato nel 2012 - The Machine to Be Another - che combina software, hardware, tecniche di realtà virtuale, protocolli di interazione e metodi di interazione sociale per lavorare con le comunità locali.

TMBA è un sistema che offre agli utenti la possibilità di vedersi in un corpo diverso mentre si muovono e interagiscono in uno spazio con percezioni in tempo reale. TMBA è una piattaforma aperta per co-progettare esperienze immersive in cui ci si può mettere nei panni di un altro. È costruito da una comunità aperta di creatori, scienziati, artisti e partecipanti accomunati dal sogno di costruire una società empatica.

Il lavoro di BeAnotherLab è stato presentato in oltre 25 paesi. Ha vinto prestigiosi premi tra cui due Honorary Mention a Ars Electronica (Linz) e il premio EU social innovation a Bruxelles, il N.I.C.E. di Essen, Hacking Medicine – MIT Mvision Consortium award e molti altri. Inoltre hanno collaborato con importanti Istituzioni come l'MIT, l'Istituto Max Planck e l'Université Paris Descartes e altre. Il loro lavoro è stato mostrato in luoghi come la 70° Assemblea Generale delle Nazioni Unite (USA), la Bibliothèque publique d'information (Bpi), il Centre Pompidou (Francia), il MACBA (Spagna), Ars Electronica (2014), Laval Virtual (2014), la FastCo Design (2014), European Network of Innovations in Culture and Creativity (2015), European Social Innovation Competition (2016) e altri.