

IMMERSIVE RECIPES A VIRTUAL BUFFET

Selezione di opere in VR

a cura di Margherita Fontana
(ERC Advanced Grant AN-ICON, Università degli Studi di Milano)

Nell'ambito della **Intensive Summer School "Eating the Planet"**

a cura di Elisabetta Modena e Stefano Conca Bonizzoni
Università degli Studi di Pavia

Staff Spazio Off: Camilla Chieppi, Sara Silletti

DOVE

CORTILE DI PALAZZO SAN TOMMASO

QUANDO

SPAZIO OFF

17 E 18 SETTEMBRE 2024, 18.30 - 20.00

PRESENTAZIONE

Che cosa significa mangiare? Ovviamente non è solo una questione di nutrimento: che sia mangiare da soli, in coppia, in famiglia, con gli amici, consumare il cibo per gli esseri umani è prima di tutto un'occasione di scambio, potenzialmente generatrice di significato. *Immersive recipes. A virtual buffet* è una selezione di opere in realtà virtuale che affronta da diverse prospettive il tema del cibo, il suo potenziale affettivo e immaginativo. L'animazione *Marco & Polo Go Round* (2021) di Benjamin Steiger Levine ci trasporta nel cuore della casa, la cucina appunto, per farci assistere alla fine di una relazione amorosa: è una torta di compleanno, preparata con amore sul punto della crisi, a dare inizio a un plot-twist surreale. Con un tono delicato e scanzonato, *Kteer Tayyeb* (2021) di Samia Khalaf traporta l'utente a tavola con l'autrice libano-palestinese che si è servita del cibo, del piacere di prepararlo e dividerlo, come di uno strumento per costruire e consolidare i legami d'amicizia. Restiamo nell'ambito dell'animazione, ma questa volta fantasy, con *The Multiverse Bakery* e *The First Ingredient*, rispettivamente primo e ultimo capitolo della serie *Tales from Soda Island* (2020-23) dell'italiano Simone Fougner: un viaggio in un universo brulicante di creature magiche generato, guarda un po', dalla preparazione di un'ottima crostata. A chiudere la selezione una riflessione sognante e amara dell'artista e accademico statunitense, nonché pioniere della realtà aumentata, Will Pappenheimer che con *Ascension of Cod VR* (2020) raffigura un doloroso addio al merluzzo, specie animale prima resa sacra e poi decimata dal consumo alimentare umano nella baia di Salem in Massachusetts.

OPERE SELEZIONATE

- ***Marco & Polo Go Round*** di Benjamin Steiger Levine, 2021, Francia, 13', VR 3DOF
- ***Kteer Tayyeb*** di Samia Khalaf, 2021, USA, 9', VR 3DOF
- ***The Multiverse Bakery***, capitolo 1 della serie ***Tales from Soda Island***, di Simone Fougner, 2020, USA, 6', VR 3DOF & ***The First Ingredient***, capitolo 7 della serie ***Tales from Soda Island*** di Simone Fougner, 2023, USA, 17', VR 3DOF
- ***Ascension of Cod VR*** di Will Pappenheimer, 2020, 3', USA, VR 6DOF



MARCO & POLO GO ROUND

DI **BENJAMIN STEIGER LEVINE**

2021, FRANCIA, 13'
VR 3DOF

Sinossi

La mattina del suo compleanno, Marco scopre la torta che Polo ha preparato con amore e lasciato per lui sul tavolo della cucina. Si accorge anche che ogni oggetto in cucina è stato chiuso con nastro adesivo e spago, come per proteggersi da una tempesta in arrivo. Quella che inizia come una bella mattinata per la giovane coppia prende una piega surreale quando il loro mondo crolla letteralmente intorno a loro.

Autore

Benjamin Steiger Levine ritrae l'esperienza attraverso immagini inaspettate che bilanciano fascino, disagio, umanità e meraviglia visiva. È stato nominato miglior regista emergente al Festival internazionale della pubblicità di Cannes Lions nell'ambito del Saatchi and Saatchi New Directors' Showcase ed è stato nominato Young Gun dall'ADC. Il suo video promo per la band Beast è stato nominato come miglior video musicale ai Grammy. Ha lavorato per Coca-Cola, Sprite, Google, Kellogg's, Samsung, Unilever e Nintendo, solo per citarne alcuni.

Il suo recente cortometraggio Marco & Polo Go Round, prodotto sia come esperienza immersiva in VR che, come film narrativo tradizionale, ha partecipato a oltre 35 festival in tutto il mondo, tra cui Cannes XR, Clermont-Ferrand, Tribeca, Annecy. Sta producendo la sua seconda esperienza VR intitolata Ghost Ship e sta finanziando il suo primo lungometraggio, Fox Blood, un thriller soprannaturale, con la casa di produzione Item7.

KTEER TAYYEB

DI **SAMIA KHALAF**
2021, USA, 9'
VR 3DOF, ANIMAZIONE



Sinossi

L'esperienza è un racconto autobiografico dell'autrice che crescendo e vivendo in diversi Paesi, non ha mai sentito di appartenere a nessun luogo. È così che è iniziata la sua avventura gastronomica. Dal mangiare pasti fatti in casa, al provare i piatti cucinati dai suoi amici di tutto il mondo, al pianificare i suoi viaggi in base ai cibi che vuole provare, il cibo è sempre stato il suo conforto e la sua avventura.

Autrice

Samia Khalaf è un'artista multidisciplinare libano-palestinese che vive in California. Negli ultimi dieci anni ha lavorato a diversi progetti, spaziando da serie televisive della Disney a giochi per cellulari e applicazioni di realtà virtuale. Oltre all'arte, è una combattente di Muay Thai alle prime armi e un'appassionata di cibo e cucina.

THE MULTIVERSE BAKERY

CAP. 1 DELLA SERIE *TALES FROM SODA ISLAND*
DI **SIMONE FOUGNIER**
2020, USA, 6'
VR 3DOF, ANIMAZIONE

THE FIRST INGREDIENT

CAP. 7 DELLA SERIE *TALES FROM SODA ISLAND*
DI **SIMONE FOUGNIER**
2023, USA, 17'
VR 3DOF, ANIMAZIONE



Sinossi

Le due esperienze selezionate costituiscono rispettivamente il primo e l'ultimo capitolo della serie d'animazione Tales From Soda Island. L'utente è trascinato in un'epopea fantasy ambientata in un universo brulicante di creature di ogni tipo. Filo conduttore delle vicende della serie è quello del viaggio e dell'esplorazione proprio a partire da un gesto misterioso, che vediamo rappresentato nel primo episodio della serie, The Multiverse Bakery: la preparazione di un delizioso dolce. Con The First Ingredient, Tales from Soda Island culmina nel suo capitolo finale, racchiudendo il viaggio fatto insieme fin qui, attraverso la musica e il silenzio che compongono questo straordinario mosaico di figure e ambientazioni.

Autore

Simone "Funi" Fougner è un artista visivo italiano attualmente di base nel Regno Unito. Dopo 15 anni di esperienza nell'industria musicale come illustratore e designer, nel 2019 ha co-fondato Studio Syro, uno studio di animazione VR indipendente con l'obiettivo di creare opere avvincenti con un nuovo medium, allora poco esplorato. La sua ultima opera in VR The Art of Change è stata selezionata nel concorso della sezione Venice Immersive della 81ª Mostra Internazionale del Cinema di Venezia.



ASCENSION OF COD VR

DI **WILL PAPPENHEIMER**
2020, 3', USA
VR 6DOF

Sinossi

Sin dall'epoca coloniale, il commercio di Salem, Massachusetts, è stato caratterizzato dall'esportazione del merluzzo, così abbondante da divenire noto come "merluzzo sacro", segno distintivo della pesca del New England. Una ricerca della National Oceanic and Atmospheric Administration del 2014 ha rivelato che fino all'80% dei merluzzi è stato pescato o ha subito gli effetti del riscaldamento degli oceani. Ascension of Cod VR ci trasporta nel cuore di un banco di merluzzi che nuotano verso il cielo in una colonna di luce, suggerendo sia una riverenza che un addio della specie che ha nutrito così bene il genere umano.

Autore

Will Pappenheimer è un artista con base a Brooklyn che lavora nel campo dei nuovi media, della performance e dell'installazione. Il suo lavoro attuale esplora il collage di mondi virtuali e fisici nel recente medium della realtà aumentata (AR) e della realtà mista (MR). È un pioniere della AR e membro fondatore del collettivo Manifest.AR, costituito nel 2011. I suoi progetti e le sue performance sono stati esposti a livello internazionale al Whitney Museum of American Art, al LACMA di Los Angeles, al SFMOMA e al bitforms di San Francisco, allo Stedelijk Museum di Amsterdam, al FACT di Liverpool, alla Contemporary Istanbul Art Fair di Istanbul, alle Fringe Exhibitions di Los Angeles, all'ICA, alla CyberArts Gallery e al Museum of Fine Arts di Boston, alla Corcoran Gallery of Art di Washington, alla Xi'an Academy of Art Gallery in Cina, al New Museum e alla Moving Image Art Fair 2017 di New York. Insegna nuovi media alla Pace University di New York.