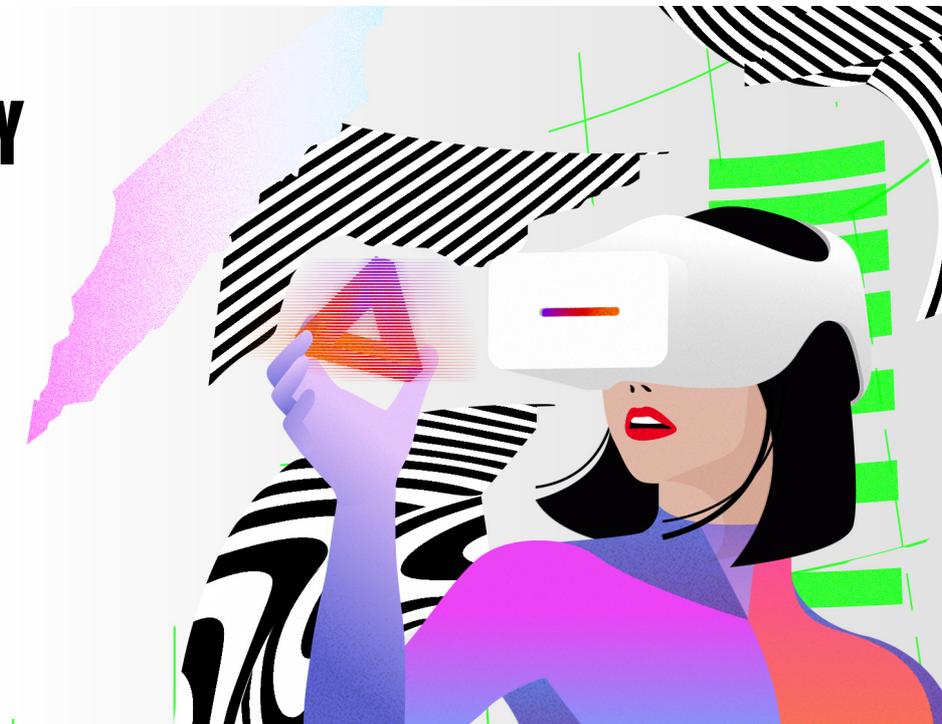


**VIRTUALITY
BECOMES
REALITY**

**16-18
ottobre
2020**

  www.vrifest.com



Rassegna Stampa

Estratto

Passaggi TV



TG Lazio

17.10.2020

Ore 19.30

Servizio



TG2 - Cinematinée

18.10.2020

Ore 01.30

Servizio



RaiNews24

19.10.2020

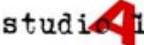
Servizio a rotazione



SKYtg24

Data da definire Nov
Speciale

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

Rassegna stampa a cura di Studio Alfa - Ufficio Stampa e Promozione  www.alfaprom.com

Web TV



Shalom Channel

25.10.2020

Speciale



Soundtrack City

22.10.2020

Ore 17.00

Speciale VRE - Musica

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

Radio



Radio3 Hollywood Party

14.10.2020
Ore 19.00
Presentazione



Radio1 Eta Beta

17.10.2020
Ore 11.00
Speciale VRE20

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

VRE torna a Roma

Sempre più virtuale e più reale

Fra gli ospiti della seconda edizione della manifestazione, che si terrà dal 16 al 18 ottobre, **Maria Guta**, **Gilles Jobin** e **Celine Tricart**

■ ■ ■ di F.F.

Dal 16 al 18 ottobre 2020: sono queste le date della seconda edizione del **VRE - Virtual Reality Experience**, il festival internazionale ideato e diretto da **Mariangela Matarozzo** e dedicato al mondo dell'audiovisivo immersivo: dalle arti alla medicina, dal business alla valorizzazione del patrimonio culturale, al gaming.

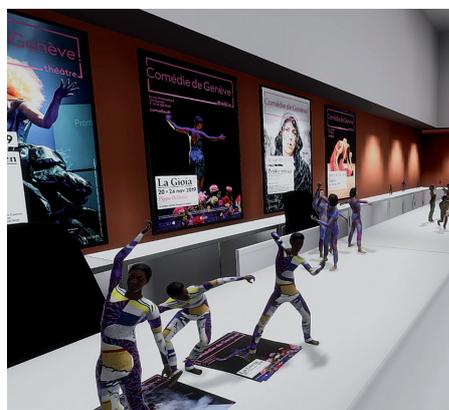
Totalmente gratuito, grazie alla partnership con **VeeR** - utilizzata, fra gli altri, anche dal Festival di Cannes - la selezione ufficiale, durante i giorni della manifestazione, sarà fruibile ovunque nel mondo e in qualsiasi momento.

Questa seconda edizione, inserita all'interno della **Festa del Cinema di Roma**, avrà una duplice veste: le opere in concorso e le talk saranno disponibili in digitale, mentre le VR Experience e

le live performance si terranno on site fra Villa Maraini e altre location della Capitale.

Fra gli ospiti reali e virtuali di questa edizione ci saranno, direttamente da Locarno, la performer **Maria Guta** e **Adrian Ganea** con **Cyberia**; **Gilles Jobin**, che trasformerà gli ospiti del VRE in danzatori e li introdurrà fra le mura del ginevrino **Eaux-Vives**; e l'esperta di VR **Celine Tricart**, vincitrice al Tribeca e Venezia 76, nonché Presidente della Giuria Venice VR Expanded 2020.

Tanti temi, molte sfaccettature di un solo grande nuovo sguardo sul mondo e sulla creatività. Con l'obiettivo e il sogno di fare della Tecnologia lo strumento per un nuovo Umanesimo, grazie allo straordinario potere dell'arte della narrazione che le tecnologie immersive offrono. ■ ■ ■



Sopra:
un'immagine
del VRE -
Virtual Reality
Experience.
Qui accanto:
Maria Guta



INNOVAZIONI

L'INTERVISTA

Come cambia il rapporto uomo macchina

Dal sogno dell'Uomo volante di Leonardo al terrore della minaccia da parte delle macchine intelligenti del più recente immaginario cinematografico (2001: Odissea nello spazio, Blade Runner), la domanda è sempre la stessa: è l'uomo a gestire la macchina o è diventata la macchina a gestire l'uomo? L'imminente seconda edizione del VRE - Virtual Reality Experience offre l'occasione di un approfondimento sul tema con Simone Arcagni, docente all'Università di Palermo e autore de L'occhio della macchina (Einaudi)



PER MEZZO DEL COMPUTER L'ESSERE UMANO NON SI LIMITA A SCAMBIARE DATI E INFORMAZIONI, MA CREA AMBIENTI DI COMUNICAZIONE E DI APPRENDIMENTO PARTECIPATO



VRE - Virtual Reality Experience è il festival internazionale - ideato e diretto da Mariangela Matarazzo - dedicato al Cinema VR, e al vasto mondo delle tecnologie immersive (Extended Reality - XR). Grazie alla partnership con Veer8 (azienda, tra gli altri, anche dal Festival di Cannes), la selezione ufficiale, durante i giorni del festival, sarà fruibile in qualsiasi parte del mondo e in qualsiasi momento. Quarta seconda edizione (9-18 ottobre) sarà inserita all'interno della Festa del Cinema di Roma e avrà una duplice veste: in opere in concorso e le talk saranno disponibili in digitale, mentre la VR Experience e le live performance si terranno on site fra Villa Margutta e altre location della Capitale.

PROFESSOR ARCAGNI, NELL'AMBITO DELLA RELAZIONE UOMO MACCHINA, QUALE RUOLO STANNO ASSUMENDO LE TECNOLOGIE EMERGENTI?

L'uomo si confronta da sempre con la tecnica, essa è parte integrante del suo essere e sicuramente del suo cammino. La tecnologia nasce dall'osservazione della natura e poi dalla costruzione di modelli e sistemi di pensiero che infine portano alla realizzazione di macchine che sono utensili, strumenti con cui ritornare alla natura per modificarla, renderla agevole, persino piegarla al proprio volere.

Questa idea di strumento viene superata dal digitale, perché il digitale è qualcosa in più di un semplice toolbox e si propone come vero e proprio sistema di pensiero che affianca l'uomo e lo "augmenta". La funzione delle stesse macchine (hardware, ma soprattutto software) va sempre più nella direzione di "integrare" e "ibridare" piuttosto che soddisfare un unico bisogno. I "cervelli" artificiali pensati da Alan Turing o John von Neumann (i padri del moderno computer), infatti, si pongono (seppur negli sviluppi odierni con la computer vision e l'intelligenza artificiale) come un vero e proprio sistema con cui l'uomo dialoga e non come semplice strumento. Per mezzo del computer l'essere umano non si limita a scambiare dati e informazioni, ma crea ambienti di comunicazione e di apprendimento partecipati. Si inserisce in un sistema sempre più complesso abitato da macchine, uomini, oggetti, animali. Qui sta il salto, lo salto, la "rivoluzione".

Io propongo di parlare, riferendoci a Joseph Licklider, di simbiosi uomo-macchina. Simbiosi in quanto scambio necessario e come nuova frontiera della tecnologia. Una tecnologia che guarda (come agli studi di Stephen Wolfram) sempre di più alla biologia.

PENSA SIA POSSIBILE, QUINDI, IMMAGINARE UN APPROCCIO UNANIMISTICO AL DIGITALE E ALLE NUOVE TECNOLOGIE? UNA SCELTA NATURALE O DELL'ETICA?

Dobbiamo pensare che la tecnologia sia una componente fondamentale dell'uomo poiché è il mezzo tramite cui crea il suo ambiente vitale. Non esiste una scissione tra scienza, tecnologia e umanistica. Si tratta di un artificio imposto (e di storia piuttosto recente). La tecnologia è nell'uomo, è l'uomo,

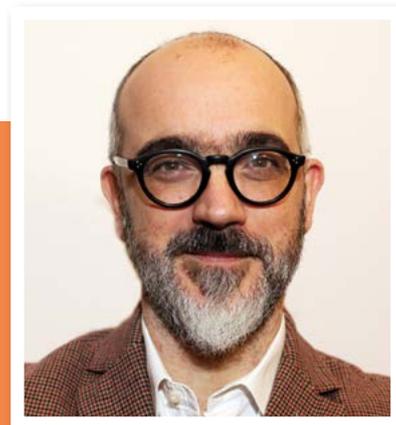
è la sua comunicazione, il suo modo di orientarsi (e quindi anche di descriverci, digipicarsi, raccontarsi). Bisogna quindi tornare a far dialogare con l'etica le discipline (da quella informatica a tutte le scienze), la comunicazione, la metafisica, la filosofia. Cosa che in fondo aveva già intuito Norbert Wiener fondando la Cibernetica (che studiava proprio i sistemi di comunicazione di animali, uomini e macchine attraverso un approccio multidisciplinare). In questa dimensione in cui è possibile programmare il DNA, realizzare sistemi complessi, far convergere conoscenza in uno scambio che tende virtualmente all'infinito... in questo scenario l'attenzione filosofica all'uomo e all'etica risulta fondamentale. Basti pensare al dibattito e alle diverse teorizzazioni generali intorno ai dati che attraversano ogni campo scientifico, filosofico e giuridico.

COME SI IMMAGINA IL FUTURO DEL VASTO MONDO DELLE TECNOLOGIE IMMERSIVE?

Pensiamo a uno dei temi emergenti in cui è adoperata la Realtà virtuale, o meglio ancora, le Extended Reality (XR): la creazione di ambienti immersivi a 360° interattivi. Veniamo calati in una zona franca tra il reale e il virtuale, assistiti da intelligenze artificiali che receptionano dati e apprendono dal nostro dialogo con loro. Ambienti che possono essere esplorati tramite sensori, magpii condivisi, e che algoritmi genetici rendono virtualmente infiniti. Non si tratta di un immaginario fantascientifico, sta già accadendo, e ci fornisce riflessioni sulla nostra concezione del tempo e dello spazio, sul corpo e sul pensiero. Pensino la metafisica e l'ontologia, oltre all'etica, divengono un bisogno indispensabile, perché non dobbiamo più porci la domanda: cosa fanno queste tecnologie? Bensì la ben più pregnante: cosa siamo con queste tecnologie? ■

Come cambia il rapporto uomo macchina

Dal sogno dell'Uomo volante di Leonardo al terrore della minaccia da parte delle macchine intelligenti del più recente immaginario cinematografico (*2001: Odissea nello spazio*, *Blade Runner*), la domanda è sempre la stessa: è l'uomo a gestire la macchina o è diventata la macchina a gestire l'uomo? L'imminente seconda edizione del VRE - Virtual Reality Experience offre l'occasione di un approfondimento sul tema con Simone Arcagni, docente all'Università di Palermo e autore de *L'occhio della macchina* (Einaudi)



**PER MEZZO DEL COMPUTER
L'ESSERE UMANO NON
SI LIMITA A SCAMBIARE
DATI E INFORMAZIONI,
MA CREA AMBIENTI
DI COMUNICAZIONE
E DI APPRENDIMENTO
PARTECIPATO**





VRE - Virtual Reality Experience è il festival internazionale - ideato e diretto da Mariangela Matarozzo - dedicato al Cinema VR, e al vasto mondo delle Tecnologie immersive (Extended Reality - XR). Grazie alla partnership con VeeR (utilizzata, fra gli altri, anche dal Festival di Cannes), la selezione ufficiale, durante i giorni del festival, sarà fruibile in qualsiasi parte del mondo e in qualsiasi momento. Questa seconda edizione (16- 18 ottobre) sarà inserita all'interno della Festa del Cinema di Roma e avrà una duplice veste: le opere in concorso e le talk saranno disponibili in digitale, mentre le VR Experience e le live performance si terranno *on site* fra Villa Maraini e altre location della Capitale.

PROFESSOR ARCAGNI, NELL'AMBITO DELLA RELAZIONE UOMO MACCHINA, QUALE RUOLO STANNO ASSUMENDO LE TECNOLOGIE EMERGENTI ?

L'uomo si confronta da sempre con la tecnica, essa è parte integrante del suo essere e sicuramente del suo cammino. La tecnologia nasce dall'osservazione della natura e poi dalla costruzione di modelli e sistemi di pensiero che infine portano alla realizzazione di macchine che sono utensili, strumenti con cui ritornare alla natura per modificarla, renderla agevole, persino piegarla al proprio volere.

Questa idea di strumento viene superata dal digitale, perché il digitale è qualcosa in più di un semplice toolbox e si propone come vero e proprio sistema di pensiero che affianca l'uomo e lo "aumenta". La funzione delle stesse macchine (hardware, ma soprattutto software) va sempre più nella direzione di "integrare" e "ibridare" piuttosto che soddisfare un unico bisogno. I "cervelli" artificiali pensati da Alan Turing o John von Neumann (i padri del moderno computer), infatti, si pongono (soprattutto negli sviluppi odierni con la computer vision e l'intelligenza artificiale) come un vero e proprio sistema con cui l'uomo dialoga e non come semplice strumento. Per mezzo del computer l'essere umano non si limita a scambiare dati e informazioni, ma crea ambienti di comunicazione e di apprendimento partecipato. Si inserisce in un sistema sempre più complesso abitato da macchine, uomini, oggetti, animali. Qui sta il salto, lo iato, la "rivoluzione".

Io propongo di parlare, rifacendomi a Joseph Licklider, di simbiosi uomo-macchina. Simbiosi in quanto scambio necessario e come nuova frontiera della tecnologia. Una tecnologia che guarda (penso agli studi di Stephen Wolfram) sempre di più alla biologia.

PENSA SIA POSSIBILE, QUINDI, IMMAGINARE UN APPROCCIO UMANISTICO AL DIGITALE E ALLE NUOVE TECNOLOGIE? UNA SCELTA NATURALE O DELL'ETICA?

Dobbiamo pensare che la tecnologia sia una componente fondamentale dell'uomo poiché è il mezzo tramite cui crea il suo ambiente vitale. Non esiste una scissione tra scienza, tecnologia e umanistica. Si tratta di un artificio imposto (e di storia piuttosto recente). La tecnologia è nell'uomo, è l'uomo,

è la sua comunicazione, il suo modo di orientarsi (e quindi anche di descriversi, dipingersi, raccontarsi). Bisogna quindi tornare a far dialogare con l'etica le discipline (da quella informatica a tutte le scienze), la comunicazione, la metafisica, la filosofia.

Cosa che in fondo aveva già intuito Norbert Wiener fondando la Cibernetica che studiava proprio i sistemi di comunicazione di animali, uomini e macchine attraverso un approccio multidisciplinare.

In questa dimensione in cui è possibile programmare il DNA, realizzare sistemi complessi, far convergere conoscenze in uno scambio che tende virtualmente all'infinito... in questo scenario l'attenzione filosofica all'uomo e all'etica risulta fondamentale. Basti pensare al dibattito e alle diverse teorizzazioni generate intorno ai data che attraversano ogni campo: scientifico, filosofico e giuridico.

COME SI IMMAGINA IL FUTURO DEL VASTO MONDO DELLE TECNOLOGIE IMMERSIVE?

Pensiamo a uno dei temi emergenti in cui è adoperata la Realtà virtuale, o meglio ancora, le Extended Reality (XR): la creazione di ambienti immersivi a 360°, interattivi. Veniamo calati in una zona franca tra il reale e il virtuale, assistiti da intelligenze artificiali che recepiscono dati e apprendono dal nostro dialogo con loro. Ambienti che possono essere esplorati tramite sensori, magari condivisi, e che algoritmi genetici rendono virtualmente infiniti. Non si tratta di un immaginario fantascientifico, sta già accadendo, e ci fornisce riflessioni sulla nostra concezione del tempo e dello spazio, sul corpo e sul pensiero. Persino la metafisica e l'ontologia, oltre all'etica, divengono un bagaglio indispensabile, perché non dobbiamo più porci la domanda: cosa fanno queste tecnologie? Bensì la ben più pregnante: cosa siamo con queste tecnologie? ■



Data: 15.09.2020
Diffusione: nazionale
Pagine: 23



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

globalist

Global Science



Agenzia Spaziale Italiana

AGOSTO 2020

Tintarella di Marte

Partenze estive per le sonde
preludio di una realtà anni Trenta:
l'uomo sul Pianeta rosso





VIRTUAL REALITY
EXPERIENCE

VIRTUALITY
BECOMES
REALITY

16-18
ottobre
2020

  www.vrfest.com



BIO BLOGGER



Marco Minghetti

Marco Minghetti è Partner di OpenKnowledge. Docente presso l'Università di Pavia, in precedenza è stato nel 2005-2008 Direttore della Scuola Mattei (Eni) e nel 2009-2011 Direttore Social [...]



La realtà virtuale: dalla ricerca scientifica alle applicazioni terapeutiche.

30 settembre 2020 Marco Minghetti VRE20

Sempre più virtuale cioè sempre più reale



Roma. Nel fine settimana dal 16 al 18 ottobre la **Villa Maraini** (nella foto), sede dell'**Istituto di cultura svizzero di Roma**, ospita il festival internazionale **Virtual Reality Experience 2020**. Il motto di questa seconda edizione, scelto dalla direttrice del festival **Mariangela Matarozzo**, è «**Sempre più virtuale sempre più reale**». Tra queste due polarità, fuse dalle applicazioni della realtà virtuale in un'unica entità, si dispiegheranno gli approfondimenti sui vari campi

artistici, pratici e scientifici in cui tale sofisticata tecnologia è impiegata: **dal cinema, alle arti e alla medicina, all'intrattenimento e al business, fino alla valorizzazione del patrimonio culturale**, ma anche i **videogiochi**. Tra i temi principali si prospetta quello del principio di immersività, che sta indirizzando, tra l'altro, tanto la fruizione di mostre d'arte quanto, in taluni casi, la realizzazione delle stesse. Sempre più incisiva è peraltro la presenza della tecnologia immersiva nel mondo del cinema, e non a caso il festival è parte della Festa del Cinema di Roma. Il programma si divide tra opere d'arte e talk. Al primo filone parteciperanno, direttamente da Locarno, i performer **Maria Guta** e **Adrian Ganea** con «Cyberia», il loro viaggio immaginario verso ovest, nonché **Gilles Jobin** che, reduce dalla presentazione a Venezia della «Comédie Virtuelle», trasformerà gli ospiti del **Virtual Reality Experience** in danzatori e li introdurrà fra le mura del ginevrino Eaux-Vives. I talk, invece, si svolgeranno tutti su piattaforma digitale, e vedranno coinvolti esperti e attori a vario livello di questo campo delle tecnologia creativa. □ **Guglielmo Gigliotti**

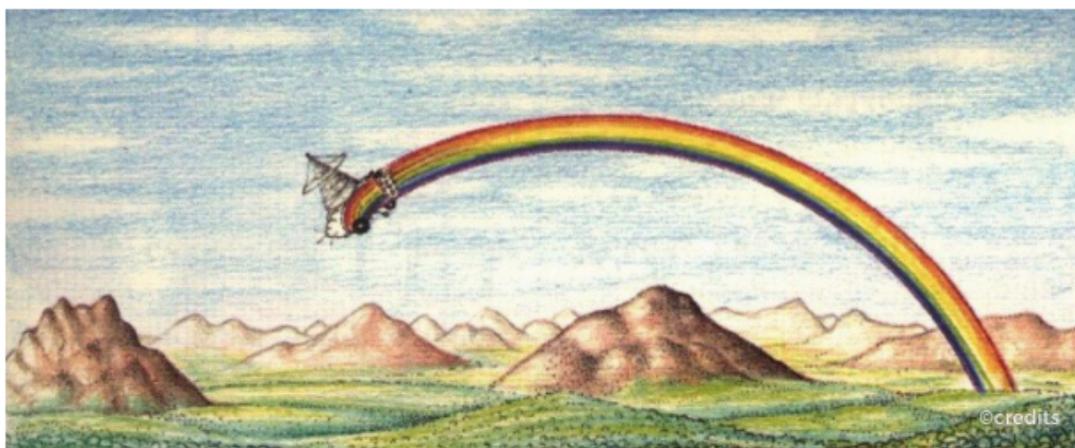


BIO BLOGGER



Marco Minghetti

Marco Minghetti è Partner di OpenKnowledge. Docente presso l'Università di Pavia, in precedenza è stato nel 2005-2008 Direttore della Scuola Mattei (Eni) e nel 2009-2011 Direttore Social [...]



Etica e Tecnologie Emergenti. Una conversazione con Gilberto Corbellini e Nicola Gasbarro.

📅 7 ottobre 2020 👤 Marco Minghetti 📖 Humanistic Management 2.0, VRE20

Medicina e realtà virtuale: come rendere possibile l'impossibile – Intervista a Marco Iosa

7 Ottobre 2020  Camilla De Fazio



virtualmente.

E se, durante il lockdown, in ogni casa ci fosse stato un caschetto di realtà virtuale? Probabilmente ci saremmo sentiti meno soli, le lezioni a distanza sarebbero state meno "alienanti" e sarebbe stato possibile, per esempio, portare una classe intera al Louvre, o al Colosseo, magari sulla Tour Eiffel, ovviamente



adnkronos

Data: 08.10.2020
Diffusione: nazionale
Pagine: 1

FESTIVAL: A ROMA IL VIRTUALE DIVENTA REALE GRAZIE A 'VIRTUAL REALITY EXPERIENCÈ = I film in 360° presenti anche alla Festa del Cinema Roma, 8 ott. (Adnkronos) - Dal 16 al 18 ottobre prende vita il festival internazionale 'Virtual Reality Experiencè (Vre), la manifestazione dedicata al Cinema Vr e al mondo delle tecnologie. Non ci sarà un solo luogo ad accogliere il Vre, bensì sarà un festival con varie sedi, dal Maxxi Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo a Villa Maraini e Villa Medici. Vre, che quest'anno sarà all'interno della sezione Risonanze della Festa del Cinema di Roma, andrà alla scoperta dei molteplici impieghi della realtà virtuale e delle nuove tecnologie, dall'intrattenimento al business, dalla valorizzazione del patrimonio culturale al gaming. Nella sezione ci saranno 22 film con la tecnologia a 360° e all'interno di questa selezione una giuria internazionale composta da Yair Agmon, Jaehee Cho, Pierre Emmanuel Le Goff, Rafael Pavon, Kirsty van der Plas, decreterà il Best Vr Film e la Best Interactive Experience 2020. A una Giuria under 30 (tutti provenienti da licei e università) verrà affidata invece la selezione del Vre Young Best Vr Film. Anche quest'anno è previsto il Premio Rai Cinema Channel. L'apertura si terrà al Maxxi, che dal 16 al 18 ottobre ospiterà una Selezione di Vr Experience tra le più coinvolgenti ed immersive del panorama internazionale. Sempre dal 16 al 18 ottobre, a Villa Medici, in collaborazione con Rai Cinema Channel, Istituto Francese e Accademia di Francia, saranno allestite alcune postazioni Vr con una selezione di film francesi girati a 360°, mentre il 17 e 18 ottobre a Villa Maraini si può assistere all'evento prodotto dall'Istituto Svizzero in occasione di Vre20: la Comédie Virtuelle, a cura di Gilles Jobin. (Stg/Adnkronos)
ISSN 2465 - 1222 08-OTT-20 16:48 NNNN

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

BIO BLOGGER



Marco Minghetti

Marco Minghetti è Partner di OpenKnowledge. Docente presso l'Università di Pavia, in precedenza è stato nel 2005-2008 Direttore della Scuola Mattei (Eni) e nel 2009-2011 Direttore Social [...]



Arte, futuro, innovazione e sostenibilità. Una riflessione di Andrea Geremicca e Carlo Alberto Pratesi

14 ottobre 2020 Marco Minghetti VRE20

Nella sezione Risonanze della Festa di Roma c'è l'*Extendend Edition* del VRE, evento che ci trasporta nel vasto mondo delle tecnologie immersive

Il festival che ci parla di futuro

Virtual Reality Experience

di Francesco Ferri



In alto e sotto: immagini varie di esperienze di visione immersiva raccolte all'ultima edizione del festival VRE

Fra le iniziative della sezione **Risonanze della Festa del Cinema di Roma** che maggiormente ci parla di futuro c'è il **VRE - Virtual Reality Experience**, che quest'anno porta l'emblematico sottotitolo di **Extended Edition**.

Dal 16 al 18 ottobre Roma e il web verranno invasi delle esperienze, delle opere e delle talk di questo poliedrico festival internazionale - ideato e diretto da **Mariangela Matarozzo** - dedicato al Cinema VR e al vasto mondo delle tecnologie immersive e del loro impatto sul nostro presente e

prossimo futuro. Un appuntamento che spazia fin dai propri esordi dalle Arti al Sociale, dalla Medicina all'Etica con profondità, disinvoltura e curiosità. E, mentre il MAXXI - Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo ospita la selezione di VR Experience tra le più coinvolgenti del panorama internazionale; a Villa Medici, in collaborazione con Rai Cinema Channel, Istituto Francese e Accademia di Francia, vengono allestite alcune postazioni VR con una selezione di film francesi a 360°. E ancora: a Villa Maraini, sede dell'Istituto Svizzero, viene

presentata *La Comédie Virtuelle*, a cura di Gilles Jobin, che trasforma gli ospiti del VRE in danzatori e li introduce fra le mura del ginevrino Eaux-Vives.

Numerose le talk fra l'Aula Magna Unitelma Sapienza e lo streaming.

La Selezione ufficiale delle opere in concorso è accessibile sulla piattaforma VeeR <https://veer.tv/>; fruibile da ogni dispositivo (visori, PC, tablet, smartphone): con accesso gratuito in oltre 150 Paesi del mondo.

Tutte le info sono sul sito www.vrefest.com.



10 *cinecorriere*



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile



INIZIATIVA ALLA SECONDA EDIZIONE

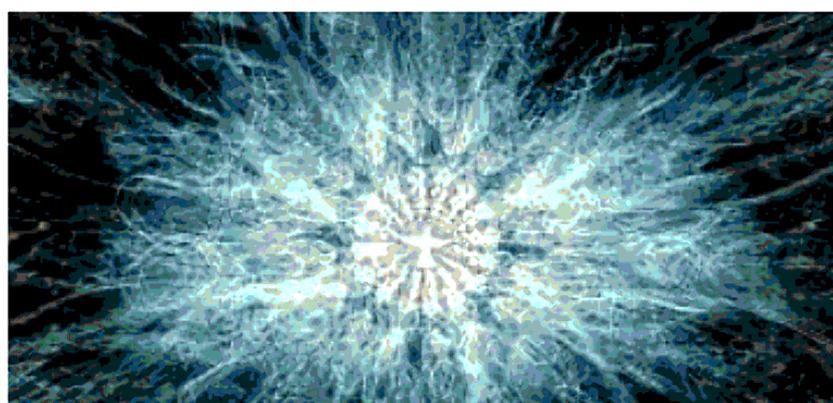
Un approfondimento sulle meraviglie delle nuove tecnologie dello spettacolo e non solo

La nuova realtà del «Virtual Reality Experience»

VRE20: **Virtual Reality Experience**, la seconda edizione del Festival ideato e diretto da Mariangela Matarozzo, porta dentro la Festa del Cinema di Roma (sezione Risonanza) uno sguardo vasto, creativo ed approfondito nel mondo delle Tecnologie immersive e del loro impatto sul nostro presente e prossimo futuro. Il Cinema a 360°, innovative art performance, gli approfondimenti sulle varie implicazioni scientifiche, il prezioso ar-

gomento del patrimonio culturale. Il festival, che quest'anno porta l'emblematico sottotitolo di Extended Edition, si muoverà fra alcune importantissime location fisiche, come il MAXXI - Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo, Villa Maraini, sede dell'Istituto Svizzero, Roma, Villa Medici, sede dell'Accademia di Francia, Aula Magna Unitelma Sapienza. E l'online con la piattaforma Veer e lo streaming sui canali social VRE. (accesso gratuito previa prenota-

zione, sul Sito le info dettagliate). Grande apertura al MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo, che dal 16 al 18 ottobre ospiterà una Selezione di VR Experience tra le più coinvolgenti ed immersive del panorama internazionale. Sempre dal 16 al 18 ottobre, a Villa Medici, in collaborazione con Rai Cinema Channel, Istituto Francese e Accademia di Francia, saranno allestite alcune postazioni VR con una selezione di film francesi girati a 360°. E tante altre inizia-



Le nuove frontiere del cinema VR

Gli appassionati di Realtà Virtuale possono approfittare, da oggi a domenica, della seconda edizione del "VRE - Virtual Reality Experience" il festival internazionale di cinema VR e tecnologie immersive, ideato e diretto da Mariangela Matarozzo, che può essere seguito con programmi specifici, al Maxxi, Villa Maraini (Istituto Svizzero), Villa Medici Accademia di Francia. L'accesso è gratuito previa prenotazione, sul sito ufficiale <https://www.vrefest.com/joinus/>



ultra vista

Roma, il cinema espanso

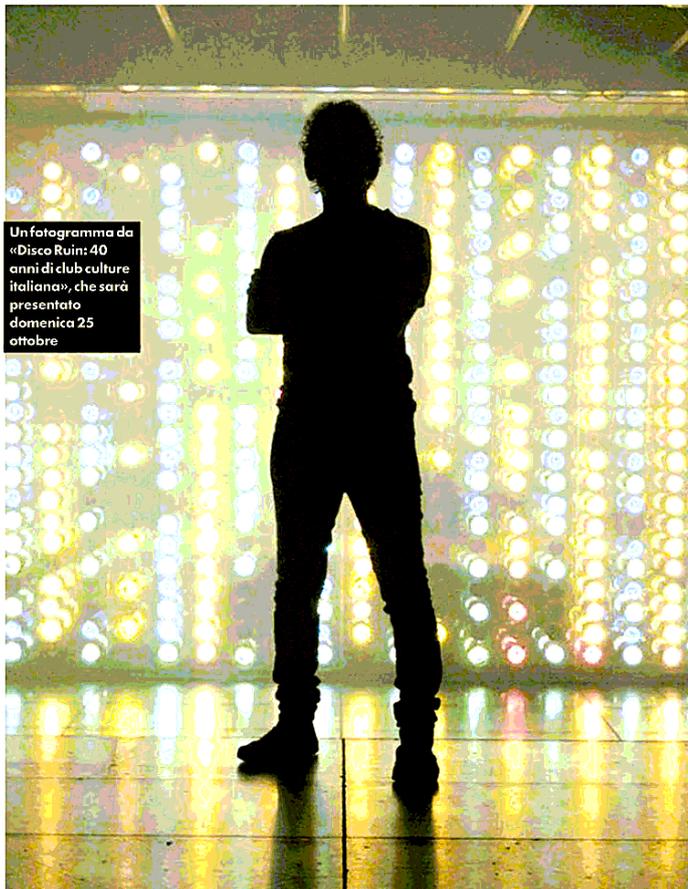
FESTA DEL CINEMA VR » TRE GIORNI DI EVENTI ONLINE E SUL TERRITORIO CITTADINO

MALVINA GIORDANA

La Festa del Cinema di Roma inaugura quest'anno il suo interesse per la realtà virtuale ospitando dal 16 al 18 ottobre il festival **VRE20 - Virtual Reality Experience**, nella sua declinazione Extended Edition, all'interno della sezione Risorse.

Tre giornate in cui la realtà virtuale, nei suoi differenti gradi di immersività e interattività, è presente tanto sul territorio romano quanto attraverso le piattaforme digitali, conciliando quella doppia anima che riconosciamo appartenere ormai a quest'epoca incerta. Installazioni di natura tecnologica complessa possono essere esplorate in alcuni luoghi della città mentre, attraverso la piattaforma Veer fruibile da tecnologie più comuni come smartphone o computer, i ventidue progetti della Selezione Ufficiale possono essere visti senza limiti di spazio e di tempo e con accesso gratuito. Un ottimo compromesso per ampliare l'accesso alle opere in concorso, di cui la giuria decreterà il Best VR Film e la Best Interactive Experience 2020, senza rinunciare all'opportunità di mostrare collateralmente una selezione dei lavori che richiedono tecnologie più avanzate per la fruizione o set fisici appositamente costruiti.

Da ieri, infatti, il Maxxi ospita sette installazioni vr interattive, frutto della selezione di opere recentemente prodotte tra Asia e Stati Uniti, Europa e Medio Oriente. Tra queste *The Key of Celine Tricart*, vincitrice lo scorso anno a Venezia del Gran Premio della giuria per la migliore opera immersiva, merita certamente il viaggio al museo. Un lavoro che l'autrice definisce come «story-living» e che incoraggia una strategia d'incontro tra la logica e la grammatica dell'esperienza in prima persona e la dimensione emozionale del racconto, nella consapevolezza che la variabilità dell'atmosfera dell'opera dipenda fortemente dalla soggettività di chi prende parte alla performance. Un'installazione vera e propria che offre una «chiave» interessante per esplorare tanto delle nuove tecnologie quanto la potenza metaforica delle nuove modalità di storytelling. Nella stessa sezione e reduce da numerosi



Un fotogramma da «Disco Ruin: 40 anni di club culture italiana», che sarà presentato domenica 25 ottobre

Kosmik Journey, opera immersiva del francese Jan Kouven. Attivo sin dagli anni Novanta come regista di film di finzione e documentari, Kouven traduce la sua conoscenza della cultura sciamanica degli Shipibo dell'Amazzonia peruviana in un'opera che ricrea l'atmosfera psichedelica e spirituale dell'antico rituale curativo. Un'ulteriore sperimentazione sulla traccia del suo documentario del 2004 *D'autres mondes*, già concepito come un invito all'esplorazione dell'alterità spalancata dal potere dell'infuso amazzonico. Il cineasta francese è anche presente come co-autore dell'opera «22,7°», presente a Villa Medici insieme ad altri due lavori francesi in concorso. Insieme al musicista di elettronica nomade Molécule e al bravissimo artista digitale specializzato nel sound design Amaury La Burthe, l'opera immersiva è ispirata all'esperienza di ricerca

sonora che lo stesso Molécule fece nel 2017 in Groenlandia. Attraverso l'intercambio sapiente tra linguaggio cinematografico e spazializzazione sonora, «22,7°» restituisce il paesaggio sonoro dei fiordi e dei ghiacciai artici, traducendo il processo creativo di Molécule in un'esperienza sensoriale di natura concettuale.

Altro luogo fisico della città è Villa Maraini, sede dell'Istituto svizzero, luogo in cui è possibile partecipare alla performance *La Comédie Virtuelle* di Cie Gilles Jobin in collaborazione con la Comédie de Genève. Un progetto multituente già presentato in concorso nella recente edizione *Expanded* di Venezia, volto a esplorare il potenziale sociale del medium. Il pubblico, attraverso degli avatar, potrà visitare il nuovo teatro ginevrino *La Comédie* grazie alla sua modellizzazione digitale prima ancora che questo venga inau-

Il Maxxi ospita diverse installazioni vr interattive, frutto della selezione di opere recentemente prodotte tra Europa, Asia e Stati Uniti

gurato nella sua dimensione fisica architettonica prevista per il prossimo anno. Attraverso la performance in tempo reale ideata dalla compagnia del coreografo, gli spettatori potranno interagire abitando lo spazio e

IL PREMIO

WOMEN IN CINEMA AWARD

Arriva ad Alice nella Città, sezione autonoma e parallela della Festa del Cinema di Roma dedicata alle nuove generazioni, WICA | Women in Cinema Award, il riconoscimento realizzato e organizzato da Claudia Conte e Cristina Scognamiglio, voluto da un'Academy di giornaliste di cinema e nato dalla consapevolezza che negli ultimi anni il ruolo della donna nei film e nel mondo delle produzioni è cambiato notevolmente e sta acquisendo sempre maggiore peso. I premi saranno assegnati a Liliana Cavani, Paola Cortellesi e Riccardo Milani, Daniela Ciano, Donatella Palermo e Claudia Masenza domenica 18 ottobre alle ore 19 a Casa Alice/Alice nella città durante l'evento condotto dall'attrice e scrittrice Claudia Conte. La prima edizione del premio ha avuto luogo a settembre alla mostra del cinema di Venezia con i riconoscimenti a Francesca Comencini, Claudio Giovannesi, Christian Petzold, Ludvine Sagnier, Chiara Tagliaferri, Piera Detassis e Antonella Nesi

cogliendone così il suo possibile uso artistico.

Accanto a questi progetti, per cui è necessaria la prenotazione, la seconda edizione del VRE promuove anche una riflessione sul medium attraverso una serie di incontri iniziati nella città universitaria della Sapienza e che proseguiranno oggi, a partire dalle 15, via streaming sui canali social del Festival.

Quali siano gli orizzonti d'impiego del medium, il suo potenziale estetico, le implicazioni etiche e i sistemi di gerarchia, su tutti quelli di genere, tanto nella prassi artistica quanto nelle digital humanities, sono temi che sollevano le ambiguità di questa tecnologia. Questioni in pieno spirito del nostro tempo e che, del resto, vengono anche esplorate dalle opere degli artisti e delle artiste.

Terreno di convergenza tra tecnologie informatiche e media visivi, la realtà virtuale è anche un'industria che conta cifre astronomiche e che si manifesta da un lato come strumento di lavoro e dall'altro come macchina complessa, come assemblaggio di dispositivi che organizzano tanto le pratiche artistiche quanto quelle sociali.

Vediamo come la qualità intrinseca del medium di ridurre ai minimi termini l'evidenza dei processi di mediazione sia impiegata sempre più spesso per avere un accesso inedito alla dimensione della testimonianza, per produrre un luogo d'ascolto connesso con il soggetto che racconta. Dal canto suo lo spettatore prende il posto della macchina da presa incorporandone lo sguardo e stimolando così

le soglie più porose della propria identità.

Su questo crinale documentaristico procedono alcuni film del concorso che aprono un varco su storie di lotta e di resistenza portate avanti da donne. È il caso del nigeriano *Daughters of Chibok* di Joel e Kachi Benson, dello statunitense *Courage to Question* di Megan Sullivan e della serie *People2People*, che ci catapulta in nelle vite di due donne tra Israele e Palestina.

Altrettanto esplorata è la ricerca estetica sul paesaggio come via d'accesso al patrimonio culturale sedimentato nei territori. È questo il caso del progetto *Ma Terre - Mai Terra* di Vito Foderà o di *Sanctuaries of Silence* di Adam Loftin e Emmanuel Vaughan-Lee, opere che sfruttano la libertà dell'angolo di osservazione negli ambienti virtuali a 360 gradi. Infine l'uso del medium immersivo impiegato per mettere in movimento gli archivi delle immagini della nostra memoria come avviene in *Lockdown 2020: l'Italia invisibile* di Omar Rashid e in *When westayed home - Venice of Solid Color*. Due lavori attraverso cui osserviamo le città italiane durante le settimane di confinamento recente: le piazze senza turismo, i canali senza barche. Eppure, l'inedita bellezza di queste immagini che finalmente possiamo abitare, non è solo un palcoscenico da cui godere momentaneamente ma anche l'opportunità per una riflessione sui modelli di sviluppo e di organizzazione dei flussi che siamo abituati a considerare normali nei nostri contesti urbani.

Roma, festival su etica e realtà virtuale

Questione di etica: è possibile declinare le nuove tecnologie in senso umanistico? Se lo chiede "VRE20 – Virtual Reality Experience", il festival internazionale ideato e diretto da Mariangela Matarozzo, dal 16 al 18 ottobre a Roma (al Maxxi, Villa Maraini, Villa Medici, Università La Sapienza). Decine le esperienze web e gli incontri dedicati all'impatto della realtà virtuale in tutti i campi, dalle arti al lavoro. Le tecnologie immersive ci permettono di metterci nei panni degli altri e possono far crescere l'empatia nei confronti di persone e situazioni: lo dice il convegno "Etica e tecnologie emergenti", con Giovanni Tridente, Gilberto Corbellini, Paolo Benanti, Nicola Gasbarro.

