VIRTUALITY BECOMES REALITY

VRE

CONTEMPORANEAMENTE ROMA 2019

Teleconsys
Sharing Innovation

Il nostro ecosistema
è l'innovazione digitale

- Digital Innovation Advisory
- Technology & Digital Enablers
- Managed Services & AIOps
- Open Innovation & Contamination

www.teleconsys.it

INDICE

WELCOME TO VIRTUAL REALITY 4
VIRTUAL REALITY EXPERIENCE 6
DICHIARAZIONI 8
COMITATO SCIENTIFICO 16
SELEZIONE UFFICIALE 23
GIURIA INTERNAZIONALE 34
GIURIA GIOVANI 36
37 PREMI
39 FOCUS ON: EXPERIENCE
43 VIRTUALART
47 TALK
50 IL SOCIALE AI TEMPI DELLA VR
54 LA VR PER L'AMBIENTE
55 LOCATION
56 IL TEAM

IDEATO E PRODOTTO DA

ICONIA

CON IL CONTRIBUTO DI

REGIONE LAZIO

ROMA
Assessorato alla Crescita culturale

IN COLLABORAZIONE CON

SIAE DALLA PARTE DI CHI CREA

CON IL PATROCINIO DI

Ministero dello Sviluppo Economico

UNESCO
United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

Rome City of film
Designated UNESCO Creative City in 2015

ANG
AGENZIA NAZIONALE PER I GIOVANI

UNITED STATES EMBASSY TO ITALY

Istituto Svizzero

GOETHE INSTITUT
Sprache. Kultur. Deutschland.

UNINDUSTRIA
UNIONE DEGLI INDUSTRIALI E DELLE IMPRESE
ROMA • FROSINONE • LATINA • RIETI • VITERBO

ASI
Agenzia Spaziale Italiana

IN COLLABORAZIONE CON

Rai Cinema Channel VR

UNITELMA SAPIENZA
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA

MiBTec

LINK UNIVERSITY CAMPUS

ASSOCIAZIONE ITALIANA Giovani per l'UNESCO
UNITI PER IL PATRIMONIO

MAIN PARTNER

Teleconsys
Sharing Innovation

PARTNER

MORRIS CONSULTING
britaly strategic-creative boutique

IMPERSIVE

MODO COMUNICAZIONE

IED

ptsclas
KNOWLEDGE THAT INNOVATES

wear

corvallis
PROCESS & SOLUTIONS

ADVEPA

TryeCo

3reaD

Softcare
STUDIOS

ALL'INTERNO DI

VIDEOCITTÀ

MAIN PARTNER

eni

INTESA SANPAOLO

TIM

MAIN MEDIA & CONTENT PARTNER

Rai

PARTNER CULTURALI

GIFFONI opportunity

GIFFONI INNOVATION HUB

Milano Film Festival 2019

TSFM
Shorts, Web, Digital

VRHAM!
VIRTUAL REALITY & ARTS FESTIVAL

VALMYN

ACADEMY

ROME video game LAB

WORLD XR FORUM

CINE-TV R. ROSSELLINI

MEDECINS SANS FRONTIERES
MEDICI SENZA FRONTIERE

Save the Children
100 ANNI

EMERGENCY

AGENZIA ITALIANA PER LA COOPERAZIONE ALLO SVILUPPO

JOHN CABOT UNIVERSITY

MEDIA PARTNER

MYmovies.it
IL CINEMA DALLA PARTE DEL PUBBLICO

cinecorriere

Film.it

ZERO
WWW.ZERO.EU

CINECITTÀ NEWS

ROMATODAY.IT

CINEMA E SERIE TV
ICREWPLAY

Global Science

LA SCIENZA RACCONTA LA SCIENZA

TUTTO DIGITALE
dal 1998 in edicola e sul web

RADIO UFFICIALE

DIMENSIONE SUONO ROMA
IL RITMO DELLA CAPITALE

PARTNER TECNICI

ADJ
COMPUTER ACCESSORIES SECURITY

FOCELDA
distribuzione IT

HOSPITALITY PARTNER

SHERATON
Parco de' Medici Rome Hotel

WELCOME TO VIRTUAL REALITY

UN MONDO DOVE LA REALTÀ COINCIDE CON IL DESIDERIO E DOVE L'UNICO LIMITE PUÒ ESSERE L'IMMAGINAZIONE

La realtà virtuale (VR) è una simulazione realistica di una realtà che esiste o di una realtà inventata e che allo stesso tempo sicuramente non esiste nell'hic et nunc. La mente sa che è una finzione, ma i sensi non gli danno ascolto: credono a tutto quello che vedono, sentono e toccano. Un ottimo antidoto per evadere dalla monotonia quotidiana e ritagliarsi una vita altra in un luogo fantastico ai confini del mondo. La realtà virtuale è in grado di regalare emozioni, far vivere avventure fantastiche, offrire l'ingresso in una realtà che ci affascina, perchè extra-ordinaria.
Realtà virtuale vs. realtà aumentata: mentre le tecnologie e i software legati alla realtà virtuale permettono di "immergersi" in un mondo completamente digitale e slegato da quello esterno, la realtà aumentata si "sovrappone" alla realtà fisica fornendo agli utenti informazioni aggiuntive riguardanti l'ambiente che li circonda ed aumentando, quindi, le percezioni del mondo grazie ad una serie di contenuti digitali, ma non ci distacca da quello che ci circonda.
Ed arriviamo ad un altro tipo di realtà, la Realtà Estesa (XR) che consente di visitare a distanza mostre, musei, siti archeologici, entrare in delle vere e proprie opere d'arte.

E allora, le nuove tecnologie aiuteranno a pensare possibile una società inclusiva in cui non ci sono limiti e barriere? possiamo pensare ad una nuova forma di umanizzazione e di fruizione democratica del nostro sapere?

Virtual reality (VR) it's described as a realistic simulation of an existing reality or an invented reality that does not exist. The mind recognises it as a fictional product, but the senses do not listen to it: they believe everything they see, feel and touch. It is an excellent antidote to escape from the daily monotony, to create an alternative, an imaginary fantastic place on the edge of the world. Virtual reality is able to give emotions, live fantastic adventures, offer entry into a reality that fascinates us, because extraordinary. Virtual Reality vs. Augmented Reality: while technologies and software related to virtual reality allow you to "immerse" in a completely digital world and disconnected from the external one, augmented reality "overlaps"" to the physical reality by providing users with additional information about the environment that surrounds them and thus increasing their perceptions of the world through a series of digital content, but it does not separate us from what surrounds us.
And we come to another kind of reality, the Extended Reality (XR) that allows you to visit remotely exhibitions, museums, archaeological sites, enter real works of art.

So, will new technologies help to think about an inclusive society where there are no boundaries and barriers? Can we think of a new form of humanization and the democratic enjoyment of our knowledge?

VRE - VIRTUAL REALITY EXPERIENCE

VRE - Virtual Reality Experience, ideato dall'Associazione culturale **Iconialab**, nasce per esplorare il vasto mondo delle Realtà Estese (XR) e presentare gli utilizzi e l'impatto delle nuove tecnologie e dei linguaggi immersivi sul nostro prossimo futuro; "pratica" che sta rivoluzionando letteralmente il modo di fare arte, cultura e che a breve diventerà elemento chiave di successo nel business.

Un osservatorio che apre finestre su nuovi orizzonti attraverso una selezione di opere VR provenienti dai più importanti festival internazionali: il gaming come strumento raffinato per la valorizzazione del Patrimonio culturale, le Talk con alcune tra le voci più autorevoli del settore, le VR Experiences internazionali, le Performance live tra teatro e musica e il loro incontro con la VR, l'incursione nel cinema tradizionale.

La prima edizione di questo festival sarà anche l'occasione di un confronto sullo stato delle arti digitali e su quali siano le nuove prospettive che queste nuove tecnologie suggeriscono.

VRE - VIRTUAL REALITY EXPERIENCE, created by the cultural association Iconialab, was born to explore the wide and hearty world of Extended Realities (XR) and to show the applications and the impacts of new technologies and immersive languages in our near future; "activity" that is literally revolutionizing how art is conceived and made and, more generally, how to communicate. It is showing new ways that soon will become a key element of success in the business.

An observatory opening new horizons through a selection of VR works from the most important international festivals: gaming as a refined tool for the enhancement of Cultural Heritage, Talk with some of the industry's experts, international VR experiences, live performances where theatre and music meet VR technologies, the raid into traditional cinema.

The first edition of this festival will also be an opportunity for discussion on the state of digital arts, and on which new perspectives these new technologies suggest.

MARIANGELA MATAROZZO

Direttore artistico VRE

"Siamo alla prima edizione - ci spiega Mariangela Matarozzo - e non abbiamo la presunzione di esaurire il racconto delle tecnologie e dei linguaggi immersivi oggi. Sicuramente il nostro intento è far capire come, lungi dall'essere appannaggio del puro intrattenimento, stiano diventando una preziosa risorsa in moltissimi ambiti del nostro quotidiano. Solo negli ultimi anni infatti, gli usi e le prospettive di questa tecnologia si stanno spostando dal gaming al mondo reale, consolidandosi come valido strumento innovativo e risorsa preziosissima, pensiamo, per esempio alle applicazioni in campo medicale. E sebbene le sue applicazioni risultino essere profondamente avveniristiche, il suo carattere distintivo risiede nel potente legame con la dimensione dell'immaginazione, grazie alla quale possiamo "recuperare" il passato e agganciare il futuro: immergere il pubblico in preziose ricostruzioni storiche come ad esempio quella della Roma antica, oppure condurlo su pianeti sconosciuti o in paesaggi estremi. Senza contare che questo mondo, quello della VR così come quello della Realtà Aumentata (AR), sono stati capaci di scuotere la sfera dell'arte dal profondo: iniziamo a chiederci adesso come sarà possibile pensare ad un fare arte in futuro che sappia conciliare lo sperimentalismo e la dimensione ludica, la centralità dell'autore e l'interazione del pubblico. Dopotutto, dobbiamo riconoscere che siamo davanti ad uno spartiacque. Esisteva un sistema - mondo prima della realtà virtuale ed esiste un sistema - mondo dopo, che ne risulta profondamente pervaso".

This is our first edition - Maria Matarozzo explains - and we do not have the presumption to exhaust the Immersive Technologies today. Surely our aim is to show how, far from being pure entertainment, VR is becoming a valuable resource in different fields. In recent years, in fact, the uses of this technology moved from gaming to the real world, consolidating its as an innovative tool.
Although its profoundly futuristic applications, its distinctive resolving feature resides in its powerful link with the imagination, thanks to which we can "recover" the past and engage the future; we can help the audience to immerse in amazing historical reconstructions such as that of ancient Rome, or lead it on unknown planets or in dramatic landscapes. Not to mention the fact that this world, that of VR as well as that of Augmented Reality, was able to shake the arts to their core. We will ask ourselves how it will be possible to think of "art making" in a future that can reconcile experimentalism and the entertainment dimension, the centrality of the author and the audience interaction. After all, we have to acknowledge that we are facing a proper watershed. There was a world system before virtual reality and a world system existing after it, which results in a deeply pervaded new system".

ANTONIO LIBONATI

Presidente Ass.ne Italiana Giovani per l'Unesco

Siamo particolarmente felici e onorati di partecipare e supportare VRE Fest. Tra gli obiettivi principali che l'Associazione Italiana Giovani per l'UNESCO sì è da sempre posto vi è quello di aumentare la fruibilità e la conoscenza del patrimonio culturale soprattutto tra i più giovani. In quest'ottica la realtà virtuale rappresenta uno strumento straordinario che consente non solo di conoscere meglio l'immenso patrimonio culturale che ha reso l'Italia unica al mondo, ma di immergersi nella sua storia.

Tra qualche anno tutti i musei e tutti i luoghi della cultura dovranno dotarsi di strumenti di realtà virtuale. Per questo occasioni come VR fest sono così importanti, perché rappresenta oggi uno spicchio di futuro che dobbiamo impegnarci a far diventare il nostro presente.

We are pleased and honored to support and take part in VRE Fest. One of the aims of the Associazione Italiana Giovani per l'UNESCO is to implement the availability and the knowledge of the cultural heritage among the youngest. With this in mind, the virtual reality technology represents a powerful and amazing tool, since it not only allows to get to know the vast cultural heritage that makes our Country renowned worldwide, but it allows us to immerse ourselves into its history.

In a few years, all museums and places of culture will upgrade their standards and provide VR/XR technologies in their assets. For this reason, events like the VRE Fest are pivotal, because represent a window to a future we have to welcome and make it our present.

GIOVANNA MARINELLI

Presidente QAcademy e direttore di RomeVideoGameLab

Da tre anni sono il direttore editoriale di RomeVideoGameLab il primo e unico Festival italiano dedicato agli Applied Games, promosso da Istituto Luce Cinecittà. L'evento è nato allo scopo di fare conoscere il mondo di quei videogiochi creati non soltanto con lo scopo di intrattenere, ma finalizzati per lo più all'apprendimento in diversi campi: sanità, divulgazione scientifica, educazione, patrimonio culturale e altro ancora. Applied Game e realtà virtuale in molti casi viaggiano insieme. Ho accolto con piacere l'invito a fare parte del Comitato Scientifico di VRE - Virtual Reality Experience perché ritengo che le connessioni con RomeVideoGameLab siano molteplici e il dialogo tra questi due eventi non può che arricchire il dibattito sul ruolo che la tecnologia può giocare nella nostra società.

I have been the Editor-in-Chief of RomeVideoGameLab for three years now, the only Italian festival dedicated to the Applied Games and promoted by Istituto Luce Cinecittà. Our event was created with the aim of spreading the knowledge of gaming as something not only related to the entertainment world, but also as something that can be applied in several fields, from medical to scientific research, from education to cultural heritage and more. The Applied Games and virtual reality often go together. For this reason, I was more than happy to accept the invitation to be part of the Scientific Committee for the VRE - Virtual Reality Experience, because I believe that its relationship with our RomeVideoGameLab is deep, and the connection between the two events will be able to enrich the cultural debate on the role of technology in our society.

FRANCESCO RUTELLI

Presidente ANICA

La virtual reality è una frontiera affascinante e trasformativa dei nuovi linguaggi audiovisivi: la fruizione di contenuti video attraversa la realtà e permette un'esperienza visiva avvolgente. Le sue diverse declinazioni (dal gaming allo spettacolo, dall'arte alla medicina, ai servizi di interesse collettivo) hanno ancora molte scoperte da offrire al grande pubblico, ai decisori, alle imprese.
Virtual Reality Experience è un evento ospitato da Videocittà, dedicato ad un target trasversale, dai più giovani ai più 'tecnici', in cui si intende far esprimere tutte le versioni e le potenzialità delle tecnologie immersive.
Questo osservatorio unico in Italia trova nel contesto di Videocittà il luogo ideale in cui prendere forma: in dialogo con le altre realtà innovative delle Immagini in Movimento, riunendo sperimentazione e analisi, sensorialità e intrattenimento.

Virtual reality is a fascinating new frontier that is now changing the rules in audiovisual productions: the availability of these new video products crosses our reality and allows a fuller, more immersive, viewing. Its several applications - from gaming to entertainment, from arts to science and medicine - have several benefits to be offered to the audience, the decision makers and to the companies.
VRE - Virtual Reality Experience Festival is an event hosted by Videocittà, and devoted to a wider audience, made of young passionees and people of the industry. It aims at showing all the benefits and applications of immersive technology.
This unique observatory in Italy finds in Videocittà the perfect context where it can take shape: the debate between the other innovative realities in the audiovisual industry puts together experimentation and analysis, sensoriality and entertainment.

DANIELE LEODORI

Vicepresidente Regione Lazio

Grazie al sostegno della Regione Lazio, Roma diventa protagonista della Virtual Reality Experience, una straordinaria vetrina internazionale, ovviamente interattiva e fortemente partecipativa, di tutto quello che il nuovo linguaggio immersivo può rappresentare per ognuno di noi.
Una nuova rivoluzione industriale è in atto: la scienza e la tecnologia più avanzate stanno ridisegnando i confini della nostra realtà, spingendo il nostro sguardo al di là del mondo conosciuto, qui ed ora.
Basta indossare un visore di ultima generazione per rivivere ad esempio un passato che non c'è più, o sperimentare un futuro ancora di là da venire.
Un cambiamento epocale, che costituirà ben presto un nuovo paradigma per le imprese e un nuovo approccio alla conoscenza, con risvolti concreti nella vita delle persone. Scienza e tecnologia sempre più al servizio del cittadino. In un futuro che è sempre più vicino.

Thanks to the support of the Lazio Region, Rome becomes the main player in the Virtual Reality field; it becomes an extraordinary international interactive showcase of all the new immersive languages.
A new industrial revolution is underway: the most advanced science and technology are redesigning the boundaries of our reality, pushing our gaze beyond this known world. Wear the latest-generation VR headsets to relive a past that no longer exists, or experience a future that is still to come. An epochal change, which will soon constitute a new paradigm for companies and a new approach to knowledge, with concrete implications in people's lives. Science and technology increasingly at the service of the citizen. In a future that is ever closer.

LUCA BERGAMO

Vicesindaco di Roma con delega alla Crescita Culturale

Roma è conosciuta nel mondo come Capitale della cultura storico-archeologica, artistica. Ma qui non si scoprono, solo, i fasti di un passato millenario e tra i più ricchi al mondo.
Roma si sta affermando, anno dopo anno, come Capitale della cultura e dell'arte contemporanea. La nostra è una città che rispecchia ogni giorno nell'immensa varietà di appuntamenti ed eventi il fermento culturale e sociale, soprattutto realizzato e creato da giovani. Per questo ringrazio Videocittà per aver accolto nel suo programma del 2019 il festival di Virtual Reality Experience. Qui romani e non scopriranno come e quanto le tecnologie immersive cambieranno la nostra vita in un futuro molto vicino. Credo che tutti coloro che avranno partecipato alle live performance, alla visione di opere girate a 360°, ai workshop avranno avuto la possibilità di "assaggiare" il futuro. E di questo sono contento.

Rome is known throughout the world as the Capital of historical-archaeological and artistic culture. But here we do not discover only the glories of a millennial past and among the richest in the world.
Rome is establishing itself as the Capital of culture and contemporary art. Ours is a city that every day reflects a cultural and social ferment, especially created by young people, in the immense variety of events it hosts. This is why I thank Videocittà for having accepted the Virtual Reality Experience festival in its 2019 programme. Here people will discover how immersive technologies will change our lives in the very near future. I believe that all those who have participated in the live performances, the viewing of works filmed at 360° and the VRE Talks will have had the opportunity to "taste" the future. And I'm glad of that.

COMITATO SCIENTIFICO
SCIENTIFIC COMMITTEE

Il comitato scientifico VRE è un elemento distintivo costituito da professionalità di alto livello che condividono l'idea di creare un osservatorio italiano che possa dialogare a livello internazionale e voglia contribuire a sostenere la mission del festival: diffondere la conoscenza delle tecnologie immersive e del proficuo utilizzo in tutti gli ambiti del nostro sapere, dall'arte al business, dall'intrattenimento alla medicina.

The VRE scientific committee is a distinctive element made up of high-level professionals who share the idea of creating an Italian observatory that can discuss at an international level and wants to help support the mission of our festivals: spread the knowledge of immersive technologies and profitable benefits in all fields of our knowledge, from art to business, from entertainment to medicine.

Agostino Angeloni
PRESIDENT AND EXECUTIVE BOARD MEMBER OF TELECONSYS

Riconosciuto come un dinamico business leader, è sempre alla ricerca di modi per far crescere il business e sviluppare le idee. È anche imprenditore di provata esperienza con una forte visione e un forte senso per gli affari. Attualmente è presidente e membro del Comitato Esecutivo di Teleconsys.

Recognised as a business leader, he's always looking for new ways to grow businesses and develop ideas. He's also an experienced entrepreneur with a strong vision and business acumen. He is the president and executive board member of Teleconsys.

Simone Argagni
PROFESSOR AT THE UNIVERSITY OF PALERMO, JOURNALIST, CONSULTANT AND LECTURE

Docente all'Università di Palermo. Insegna alla IULM di Milano e alla Scuola Holden di Torino. È consulente e collaboratore di festival, istituzioni, conferenze, serie editoriali, riviste e fa parte di diversi comitati scientifici nazionali e internazionali.

Professor at the University of Palermo. He teaches at the IULM in Milan and at the Scuola Holden in Turin. He is a consultant and contributor to festivals, institutions, conferences, editorial series, magazines and is part of several national and international scientific committees.

Valter Casini
CEO MORRIS & CONSULTING

Giornalista e comunicatore. Dopo un inizio in una multinazionale di consulenza è stato co-fondatore di Next Consulting, attualmente è CEO della Morris Consulting, con sede a Roma, Milano e Londra, società di marketing e comunicazione.
Ha sempre affiancato all'attività di consulente quella di docente e coach.

News reporter and communicator. After starting his career in a multinational consulting firm, he was co-founder of Next Consulting, currently CEO of Morris Consulting, based in Rome, Milan and London, marketing and communication company. He is also a teacher and a coach.

Joëlle Comé
DIRECTOR ISTITUTO SVIZZERO ROMA

Esperienza ventennale nella gestione di progetti culturali e internazionali, nella promozione culturale e nell'educazione alle arti. È stata attiva con diversi incarichi nel campo della produzione cinematografica prima di essere nominata nel 2007 direttore esecutivo della politica culturale del Cantone di Ginevra.

She has twenty years of experience in managing cultural and international projects, promoting culture and artistic education. She worked in film production before being elected executive director of the cultural policy of the Canton of Geneva in 2007.

Alberto Gallace
scientific director of mibtec at bicocca

Alberto è professore di neuroscienze cognitive applicate. La sua ricerca indaga le correlazioni cognitive e neurali dell'elaborazione sensoriale in ambienti reali e mediati (interfaccia uomo-macchina, VR e AR). È direttore del centro di ricerca universitario MibTec e vicedirettore del centro Best4Food.

Alberto is a professor of applied cognitive neuroscience. His research investigates the cognitive and neural correlates of sensory processing in real and mediated environments (man-machine interface, VR and AR). He is director of the university research center MibTec and deputy director of the Best4Food center.

Max Giovagnoli
creative director ied, transmedia producer and writer

È il primo produttore transmediale, storyteller e ricercatore in Italia. Lavora come consulente transmediale per emittenti televisive pubbliche, major cinematografiche e distributori.
È coordinatore della Scuola di Arti Visive, Cinema e Nuovi Media dello IED.

He is the first transmedia producer, storyteller and researcher in Italy. He works as transmedia consultant for public TV broadcasters, movie majors and distributors. He is the coordinator of the School of Visual Arts, Cinema and New Media of the IED.

Cecilie Levy
screenwriter and artistic researcher at the norwegian film school

Cecilie Levy è una scrittrice pluripremiata e attualmente impegnata come ricercatrice artistica presso la scuola norvegese di cinema. Formatasi alla Dutch Film and Television Academy, nel 2018 ha vinto una borsa di studio per una ricerca basata sulla pratica della narrazione per la realtà virtuale.

Cecilie Levy is an award-winning scriptwriter currently engaged as an artistic researcher at the Norwegian film school. Educated at the Dutch Film and Television Academy, in 2018 she won a scholarship to do practice-based research in storytelling for virtual reality.

Antonio Libonati
public relation & communication at senate of the republic
president of unesco giovani

Nato nel 1985, avvocato ed esperto in comunicazione, lavora al Senato della Repubblica. Nel 2014 ha contribuito alla fondazione dell'Associazione Italiana Giovani per l'UNESCO, di cui ha assunto il ruolo di Segretario Generale e Tesoriere. Nel 2019 è stato eletto Presidente.

*Born in 1985, lawyer and communication expert, he works at the Senate of the Republic.
In 2014 he contributed in founding the Italian Youth Association for UNESCO, of which he assumed the role of Secretary General and Treasurer. In 2019 he was elected President.*

Claudia Lodesani
president of medici senza frontiere

Medico infettivologo lavora con MSF dal 2002 e ha passato gli ultimi 15 anni sul campo, coprendo grandi emergenze come l'Ebola e lo tsunami, conflitti come quello in Yemen e Repubblica Centrafricana, contesti dimenticati come il Burundi, la Repubblica Democratica del Congo o il Sud Sudan.

An infectious disease doctor, born in Modena, she works with MSF since 2002 and has spent the last 15 years in the field. She dealt with some major emergencies such as Ebola, conflicts in Yemen and in the Central African Republic. She works on migration projects in Lampedusa and Sicily, where she has lived for 10 years.

Giovanna Marinelli
presidente qacademy

Esperta in management culturale. È stata Assessore alla Cultura Turismo e Sport, ha curato e coordinato grandi progetti: l'Estate Romana e le Notti Bianche di Roma. Attualmente è presidente di QAcademy, impresa sociale che realizza progetti di natura culturale e formativa per enti pubblici e privati.

Cultural management expert. Former Councillor for Culture, Tourism and Sport, she has supervised and coordinated projects like L'Estate Romana and Notti Bianche of Rome. She is the president of QAcademy, social enterprise that realizes cultural projects for public and private bodies.

Lorenzo Montagna
consultant vr/ar, president's italia vrara

Amministratore Delegato delle principali società di Internet in Italia, aiuta e sostiene le aziende nell'adozione del VR/AR. Analizza il fenomeno di queste realtà e crea un rapporto diretto con gli operatori di mercato in Europa e America, Università e Business Schools, Agenzie, Clienti.

Chief Executive Officer of the leading Internet companies in Italy, he helps and supports companies willing to adoption VR/AR technologies. He analyzes these companies' realities and creates a direct relationship with market operators in Europe and America, Universities and Business Schools, Agencies, Customers.

Manuela Matos Montero
director galleries espaço mira & mira forum

Manuela Matos Monteiro ha studiato Filosofia e Psicologia presso l'Università di Porto. È stata membro della giuria di diversi concorsi nazionali e internazionali. Dirige dal 2013, con João Lafuente, le gallerie Espaço MIRA, MIRA FORUM e da aprile 2017 la galleria MIRA | arti performative, Porto.

Manuela Matos Monteiro studied Philosophy and Psychology at the University of Porto. She has been a member of several national and international juries .Since 2013 she directs, with João Lafuente, the Espaço MIRA & MIRA FORUM galleries and since April 2017 the gallery MIRA | performative arts, in Porto.

Lorenzo Prencipe
presidente fondazione centro studi emigrazione

Missionario scalabriniano per i migranti. Ha diretto il CIEMI, il Centro di studi migratori di Parigi e la rivista "Nuovi Orizzonti Europa". Dal 2019 è a Roma dove riassume la Presidenza del Centro Studi Emigrazione (CSER) di Roma e la direzione della rivista scientifica Studi Emigrazione.

Missionary from the Scalambrino's Order for the migrants. He directed the CIEMI, Centre of Studies for Migrants in Paris and the magazine "Nuovi Orizzonti Europa". Since 2019, he moved to Rome where he is the president of the CSER, Centre for Studies for Emigration in Rome and directs the scientific magazine "Studi Emigrazione".

Nicola Rosa
chair of immersive technologies council presso bima (british interactive media association)

Fa parte della Accenture Digital, all'interno della quale è Capo della Strategia di Marketing per il passaggio alla Realtà Estesa per UKI. Ha una vasta conoscenza delle tecnologie mobili, immersive, della visualizzazione dei dati, della diffusione, dei media e dell'intrattenimento digitale.

He is currently part of the Accenture Digital, where he is the Extended Reality Go-To Market Strategy Lead for UKI. He has an extensive knowledge about mobile and immersive technologies, data visualisation, broadcasting, media and digital entertainment.

Marco Testoni
Composer, music supervisor and score consultant

Compositore, music supervisor e consulente musicale nel settore della musica per il cinema, la fiction e la pubblicità. Come didatta ha diretto nel 2014 il primo corso in Italia di Music Supervisor. Nel 2017 sue performance musicali e multimediali vengono presentate al Louvre di Parigi e al Macro di Roma.

Composer, music supervisor and score consultant for cinema, television and advertising. In 2014, he taught at the first Italian course for Music Supervisor. In 2017, his music and multimedia performances were presented at the Louvre Museum in Paris and at the Macro Museum in Rome.

Gaetano Tieri
head of virtual reality lab, university of rome unitelma sapienza

Docente Assistente presso l'Università di Roma Unitelma Sapienza e Dottorando in Neuroscienze Cognitive Sociali e Affettive. È esperto nell'esplorazione delle attività comportamentali, fisiologiche e neurofisiologiche per mezzo della Realtà Virtuale Immersiva.

Assistant Professor at the University of Rome Unitelma Sapienza and Phd in Cognitive Social and Affective Neurosciences. He is an expert in exploring behavioral, physiological and neurophysiological activities by means of Immersive Virtual Reality.

Istituto Svizzero

Arte & Scienze

Mostre, Concerti, Convegni, Conferenze

Residenze

Roma, Milano, Palermo

istitutosvizzero.it

SELEZIONE UFFICIALE

La Selezione ufficiale del festival VRE vedrà in competizione per questa prima edizione opere nazionali ed internazionali di grande respiro realizzate in VR. Le opere sono state selezionate per la loro acutezza, originalità, forte carica innovativa e abilità nell'uso poetico delle nuove tecnologie immersive. I prodotti proposti spaziano dal documentario al racconto d'animazione alla fiction, reinterpretando i generi, decostruendo e allo stesso tempo implementando una sorta di ponte tra la settima arte e la sua totale espansione emotivo-sensoriale. Le opere sperimentali proposte, come nel caso delle Experience, che duplicano, centuplicano le realtà, abbattono ogni muro e potenziano ogni abilità - il fruitore non è più spettatore passivo, ma giocatore e artefice.

The VRE festival official selection includes a large-scale of national and international VR products. The works have been selected for their sharpness, originality, strong innovative features and skills, and their poetic use of new immersive technologies. The products range from documentary to animation and fiction, reinterpreting genres and deconstructing and at the same time implementing a bridge between the seventh art and its total emotional-sensorial expansion. The experimental works proposed, as in the case of the Experiences, which duplicate and multiply the realities, knock down the walls and enhance every skill of the user, who is no longer a passive viewer, but a player and maker.

MERCY

DIRECTED BY: Armando Kirwin
COUNTRY: USA
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 9’ 40”
CATEGORY: Documentary

Edith, una ragazza di 14 anni, vive nel villaggio di Centre Lobo con i suoi genitori e otto fratelli. All’età di sette anni, Edith inizia a sentire un dolore al volto. Seguiamo Edith mentre attraversa a piedi la giungla per giorni per poter guadagnarsi un intervento chirurgico che le cambierà la vita.

Edith a 14-year-old girl lives in the village of Centre Lobo with her parents and eight siblings. At the age of seven, Edith started to feel a pain in the side of her face. We follow Edith as she travels by foot through the jungle for days in order to have a life-transforming surgery.

DRUMPOSSIBLE

DIRECTED BY: Omar Rashid
COUNTRY: Italy
YEAR: 2017
RUNNING TIME: 2’ 25”
CATEGORY: Experimental

La realtà virtuale e la musica. Esplora nuovi modi di concepire l’arte. Nella sala musica VR, immergiti nella polifonia a 360°. L’artista Fabio Vitiello, grazie all’uso del VR Drummer da vita a un brano inedito.

Virtual reality and music. Explore new ways of conceiving art. Into the VR music lounge, you dive into 360° polyphony. Through VR Drummer and artist Fabio Vitiello multiplies himself and plays an unreleased track.

HAENYEO

DIRECTED BY: Jaehee Cho
COUNTRY: USA/South Korea
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 6’ 45”
CATEGORY: Documentary

Vivi l’incredibile mondo del Jeju Haenyeo in VR. Immergiti con loro mentre raccolgono i frutti del mare. Ascolta la più giovane Haenyeo mentre descrive il suo lavoro, la sua comunità e la sua identità come una delle meravigliose donne del mare della Corea, una cultura che lotta per definire il suo posto nella Corea moderna.

Experience the incredible world of the Jeju Haenyeo in VR. Dive with them as they harvest the sea. Listen to the youngest Haenyeo as she describes her work, community and identity as one of Korea’s amazing Sea Women, a culture battling to define its place in modern Korea.

BATTLE HYMN

DIRECTED BY: Yair Agmon
COUNTRY: Israel
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 11’ 20”
CATEGORY: Fiction

Ogni notte, centinaia di soldati delle forze di difesa israeliane partecipano a decine di missioni di arresto nei villaggi palestinesi del West Bank. Il film offre ai suoi spettatori uno sguardo unico sull’esperienza ‘quotidiana’ delle forze di difesa israeliane, dove virilità e vergogna, forza e debolezza, umiltà e potere, si combinano.

Every night, hundreds of IDF soldiers go on dozens of arrest missions in Palestinian villages in the West Bank. The film “Battle Hymn” gives its viewers a one-time peak into this ‘routine’ IDF fundamental experience, where manliness and shame, strength and weakness, lowliness and power, combine.

REFRAME SAUDI

DIRECTED BY: Matteo Lonardi
COUNTRY: Italy/UK
YEAR: 2018
RUNNING TIME: 14’
CATEGORY: Documentary

Reframe Saudi è un documentario VR che fa luce su una generazione pionieristica di artisti che hanno creato uno spazio creativo all’interno dell’Arabia Saudita. Mentre il paese entra in una nuova fase sociale ed economica, il film vi trasporta negli studi di artisti tra Jeddah, Abha e Riyadh.

Reframe Saudi is a VR documentary that sheds light on a pioneering generation of artists who have carved a creative space within Saudi Arabia. As the country enters a new phase socially and economically, the film transports you to the studios of artists between Jeddah, Abha and Riyadh.

MICHAEL’S MASK

DIRECTED BY: Guido Geminiani
COUNTRY: Italy
YEAR: 2017
RUNNING TIME: 4’ 45”
CATEGORY: Fiction

L’utente è nei panni di un attore che lavora su un set di un film di realtà virtuale a Venezia. Quest’ultimo è in crisi e inizia a lavorare con l’attore Coach Michael Margotta con l’ausilio di tecniche molto sofisticate. La percezione del presente dell’attore comincia a confondere e mischiare realtà diverse.

The user is in the shoes of an actor working on a set of a virtual reality movie in Venice. He is in crisis, so Michael starts to work with the actor Coach Michael Margotta through very sophisticated techniques. The actor’s present perception starts to be confused and mixed with different realities.

EXTRAVAGANZA

DIRECTED BY: Ethan Shaftel
COUNTRY: USA
YEAR: 2017
RUNNING TIME: 6'
CATEGORY: Animation

Un dirigente impegnato (Paul Scheer) prova un auricolare VR che promette di essere il futuro dell'intrattenimento... ma in realtà è tutt'altro che lungimirante. La tecnologia può cambiare la società in meglio, o semplicemente amplifica i nostri tratti peggiori in modi nuovi?

A busy executive (Paul Scheer) tests a VR headset that promises to be the future of entertainment... but is actually anything but forward thinking. Can technology change society for the better, or does it just magnify our worst traits in new ways?

PARIS TERROR

DIRECTED BY: Ricarda Saleh
COUNTRY: Germany
YEAR: 2018
RUNNING TIME: 10' 22"
CATEGORY: Documentary

Il 7 gennaio 2015 due terroristi attaccarono la rivista Charlie Hebdo. Poco dopo, un terzo terrorista colpì il supermercato kosher Hyper Cacher, uccidendo quattro ebrei e prendendo numerosi ostaggi. In questo documentario virtuale usiamo la sketch-style animation per dare vita ai ricordi di tre ostaggi.

On 7 January 2015, two terrorists attacked the magazine Charlie Hebdo. Shortly afterwards, a third terrorist attacked the kosher supermarket Hyper Cacher, killing four Jews and taking numerous hostages.
In this virtual documentary, we use sketch-style animation to bring to life the recollections of three hostages.

PLAYING TOGETHER

DIRECTED BY: Federico Giuseppini e Gabriele Giuliani
COUNTRY: Italy
YEAR: 2018
RUNNING TIME: 10' 28"
CATEGORY: Documentary

Il pianista Giovanni allevi sta lavorando con i suoi musicisti alla canzone "Together" dal nuovo album Equilibrium. Grazie alla Realtà Virtuale, per la prima volta, puoi provare l'esperienza unica di essere sul palco, tra i musicisti dell'Orchestra Sinfonica Italiana, di fronte a Giovanni Allevi.

The pianist Giovanni Allevi is working with his musicians on the the song "Together", from the new album Equilibrium. Thanks to Virtual Reality, for the first time you can feel the unique experience of being on the stage, among the musicians of Orchestra Sinfonica Italiana, in front of Giovanni Allevi.

DREAMS OF THE JAGUAR'S DAUGHTER

DIRECTED BY: Alfredo Salazar-Caro
COUNTRY: Messico/Usa
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 8'
CATEGORY: Experimental

Dreams of the Jaguar's Daughter è un documentario sperimentale VR in tre parti in cui Achik', lo spirito della giovane immigrata Maya, guida lo spettatore attraverso i suoi sogni e ricordi del viaggio verso nord.

Dreams of the Jaguar's Daughter is a three-part Experimental VR Documentary where Achik', the spirit of young Mayan immigrant, guides the viewer's through her dreams and memories of the journey north.

WATER MELTS

DIRECTED BY: Mary Evangelista e Lilian Mehrel
COUNTRY: USA
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 17' 29"
CATEGORY: Fiction

Una commedia romantica dal cuore blu su persone che stanno per perdere qualcuno che amano. Nessuno sa cosa dire. Così litigano per niente, ridono o piangono, e danzano al loro matrimonio.
È una commedia romantica, dopo tutto.

A blue-hearted rom-com about people who are going to lose someone they love. Nobody knows what to say. So they fight about nothing, laugh or cry, and dance at the wedding.
It's a romantic comedy, after all.

ARMONIA

DIRECTED BY: Bracey Smith
COUNTRY: USA
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 7' 56"
CATEGORY: Animation/Experimental

Armonia prende le mosse dal dinamico concerto pianistico originale "Armonia Degli Uccelli", e lo sposa ad un'animazione universalmente accessibile, per produrre uno spettacolo unico stratificato di narrazione spaziale.

Armonia takes the ride of the dynamic original piano concerto "Armonia Degli Uccelli," and marries it to a universally accessible animation, to produce a uniquely layered spectacle of spatial storytelling.

7DS

DIRECTED BY: Axel Bonnot
COUNTRY: France
YEAR: 2017
RUNNING TIME: 4’ 30”
CATEGORY: Experimental

Di quale peccato mortale sei colpevole? 7DS è un cortometraggio VR avviato a 360° che tratta del desiderio di volere sempre di più e sul bisogno umano di eccesso: i sette peccati capitali. Sette visioni, tutte collegate dalla nostra arte di guardare ed essere guardati.

Which deadly sin are you guilty of? 7DS is a self initiated 360° VR short film about the desire for more and the human need for excess: the seven deadly sins. Seven visions, all linked by our art of watching and being watched.

REFUGEES

DIRECTED BY: Eduardo H. Perez
COUNTRY: Netherlands
YEAR: 2016
RUNNING TIME: 6’ 36”
CATEGORY: Documentary

Refugees è un documentario sulla tragedia di migliaia di persone che hanno messo a rischio la propria vita viaggiando su una barca di plastica dalla Turchia a Lesbo. Ripercorriamo il loro viaggio: dal loro arrivo sull’isola fino al traghetto per la Grecia continentale.

Refugees is a documentary about the tragedy of thousands of people who put their lives at risk by traveling in a plastic boat from Turkey to Lesbos (Greece) and their journey once on the island, since their arrival until they take the ferry to mainland Greece.

PORTAL

DIRECTED BY: Adrián R. del Cerro
COUNTRY: Spain
YEAR: 2016
RUNNING TIME: 5’ 16”
CATEGORY: Horror/Fiction

Lo spettatore si trova inaspettatamente coinvolto in una seduta spiritica con un potente sensitivo.
All’improvviso l’apertura di un portale ti trascina in uno spaventoso incontro con i morti.

*The spectator is unexpectedly involved in a seance with a powerful psychic.
Suddenly the opening of a portal, drags you into a frightening encounter with the dead.*

LEONARDO DA VINCI EXPERIENCE

PRODUCED BY: Modo Comunicazione
COUNTRY: Italy
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 16’
CATEGORY: Documentary

Il mondo di Leonardo, completamente ricostruito in 3D, consentirà agli spettatori di testare macchine da guerra, volare sull’ornitottero e visitare il laboratorio, dove tra interni ed esterni, si potranno osservare le sue invenzioni più importanti in azione.

The world of Leonardo, completely reconstructed in 3D, allows viewers to test war machines, fly on the ornithopter and visit the laboratory, where the interiors and exteriors are, we observe his most important inventions in action.

THE 7TH NIGHT OF THELEMA

DIRECTED BY: Gianluigi Perrone
COUNTRY: China/Italy
YEAR: 2017
RUNNING TIME: 7’ 30”
CATEGORY: Horror/Fiction

“La settima notte di Thelema: un rituale virtuale” ricrea il rituale, l’atmosfera e la coreografia delle origini della storia di Thelema, una religione esoterica basata sulla filosofia introdotta dall’occultista Aleister Crowley all’inizio del XX secolo.

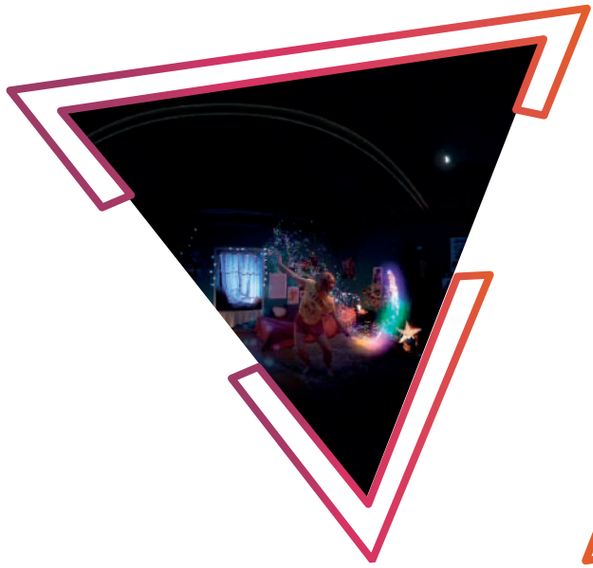
“The 7th Night of Thelema: A Virtual Ritual” recreates the ritual, ambiance and choreography of the origin story of Thelema, an esoteric religion based on the philosophy introduced by occultist Aleister Crowley in the early 20th century.

CROW: THE LEGEND VR

DIRECTED BY: Eric Darnell
COUNTRY: China
YEAR: 2017
RUNNING TIME: 20’ 44”
CATEGORY: Animation

Gli animali spensierati della foresta immaginano che la primavera durerà per sempre. Tuttavia, arriva l’inverno e gli animali si rendono presto conto che le loro vite sono in pericolo. Ciò di cui hanno bisogno è un eroe; ciò di cui hanno bisogno è il Corvo: la leggenda.

The carefree forest animals imagine spring will last forever. However, winter comes and the animals soon realize that their lives are in danger. What they need is a hero; what they need is Crow: The Legend.



RAY

DIRECTED BY: Raphael Pavon
COUNTRY: USA
YEAR: 2017
RUNNING TIME: 7'
CATEGORY: Experimental

Una notte, una ragazza sognante di nome Lucy si sveglia e si imbatte in una strana creatura di luce chiamata Ray. Mentre cercano di capirsi attraverso una stravagante danza di luce, si trovano intrappolati in un dilemma di fiducia. Dovrebbe tenere Ray per sempre?

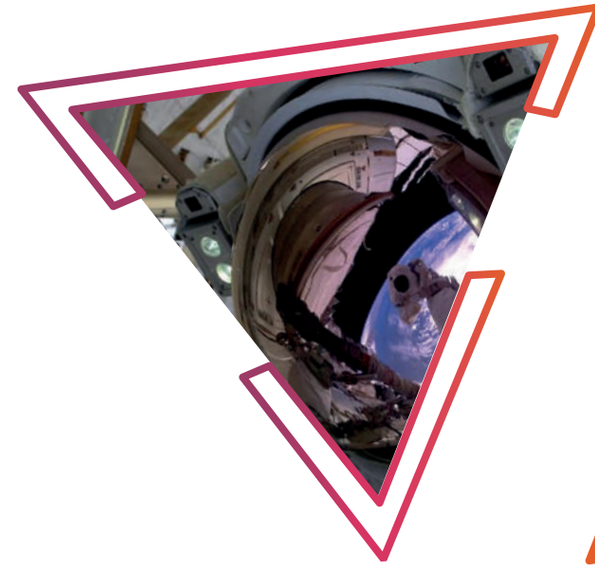
One night, a dreamy teenage girl called Lucy wakes up and bump into a strange light creature called Ray. While trying to understand each other through a whimsical dance of light, they find themselves trapped in a dilemma of trust. Should she keep Ray forever?

THE GREAT C

DIRECTED BY: Steve Miller
COUNTRY: Canada
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 30'
CATEGORY: Adult Animation

Basato sul racconto di fantascienza di Philip K. Dick, The Great C è una narrazione cinematografica che presenta una trama elettrizzante, ambienti straordinari e una potente colonna sonora.

Based on the sci-fi short story by Philip K. Dick, The Great C is a cinematic narrative featuring a thrilling storyline, stunning environments and a powerful soundtrack.



BEING AN ASTRONAUT 1-2

DIRECTED BY: J. Hansen & P. E. Le Goff
COUNTRY: France
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 30'
CATEGORY: Documentary

Scopri l'avventura di Thomas Pesquet nello spazio in tre film di realtà virtuale a 360°. Segui l'astronauta francese e l'americano Peggy Whitson, a partire dal loro addestramento sulla Terra, fino alla passeggiata nello spazio grazie alle prime immagini in realtà virtuale mai girate nello spazio.

Discover Thomas Pesquet's adventure in space in three 360° virtual reality films. Follow the French astronaut and American Peggy Whitson from their training on Earth all the way to spacewalk thanks to the first virtual reality images ever shot in space.

CONSCIOUS EXISTENCE

DIRECTED BY: Marc Zimmermann
COUNTRY: France
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 12' 39"
CATEGORY: Sperimental

Ogni vissuto è fatto dono della conquista più preziosa donataci dalla vita: una mente cosciente, che ci permette di provare sensazioni e custodirle in noi, la bellezza senza frontiere dell'universo, un'infinita fonte di ispirazione che fluisce nel nostro spirito interiore. Conscious Experience è un cortometraggio lineare, stereoscopico in VR/360°.

You are gifted every moment with life's most precious achievement: A conscious mind, enabling you to sense and hold within, the universe's boundless beauty - a source of infinite inspiration that fuels your inner space. - C.E. is a linear, stereoscopic 360/VR-video short film experience.

NON CHIEDIAMO MICA LA LUNA.

L'accesso alle cure per tutti non è fantascienza.

Nel 1999, Medici Senza Frontiere dava l'avvio alla Campagna per l'Accesso ai Farmaci Essenziali per abbattere le barriere politiche, economiche e legali che impedivano alle persone di avere accesso alle cure.

In venti anni sono stati raggiunti importanti risultati ma siamo ancora costretti a guardare i nostri pazienti morire perché non ricevono i trattamenti che potrebbero salvare loro la vita.

Eppure l'accesso alle cure non è fantascienza, ma un diritto universale che può e deve essere garantito.

Per saperne di più: msf.it/spazioallecure
#spazioallecure

MEDECINS SANS FRONTIERES
MEDICI SENZA FRONTIERE

ASI

Agenzia Spaziale Italiana

WWW.ASI.IT

GIURIA INTERNAZIONALE
INTERNATIONAL JURY

La Giuria Internazionale è chiamata ad esprimere il proprio parere artistico sulle opere presenti in concorso. Ogni membro della Giuria proviene da esperienze professionali largamente riconosciute in diversi campi dell'arte, della cultura, dell'economia e del mondo accademico.

The International Jury is called to express its artistic opinion on the works present in the competition. Each member of the Jury comes from professional experiences widely recognized in different fields of art, culture, economics and academic world.

Andrey Drobitko
CEO KETCHAR - BEST USE OF AR 2018 - WEBBY AWARDS WINNER

Artista multidisciplinare, designer, ed esperto in tecnologie immersive. Relatore a in conferenze sulla tecnica di tutti il mondo. Incluso nella lista dei migliori 15 artisti murali della Russia. Adesso vive a Vilnius, Lituania.

Multidisciplinary artist, designer, and immersive technologies expert. Speaker at tech conferences worldwide. Included in top 15 mural artists in Russia. Now based in Vilnius, Lithuania.

Kädi Lokk
PRODUCER ZS2MEDIA GROUP

È una produttrice di video nata in Estonia. Oltre alla produzione cinematografica, ha lavorato per cinque anni come direttore del festival per ÉCU - The European Independent Film Festival. Di recente ha terminato un breve film drammatico STOP.LISTEN.BREATHE. (2018) che segna il suo debutto alla regia.

She is an Estonian native video producer. Besides film production she also worked five years as Festival Manager for ÉCU - The European Independent Film Festival. She recently finished a short dramatic film STOP.LISTEN.BREATHE. (2018) which marks her directorial debut.

Emanuela Andriolo
MORRIS & CONSULTING

Ha lavorato per alcune case editrici come editor e con alcuni siti web nazionali come content manager, specializzandosi in scrittura per il web. Attualmente lavora presso la Morris Consulting come Digital Marketing Manager e gestisce il team creativo e sviluppo web per le attività di comunicazione.

She has worked for several publishing houses as editor and for national websites as content manager, specializing in website content writing. He is currently working at Morris Consulting as a Digital Marketing Manager and manages the creative and web development team for communication activities.

Antonino Muro
GIFFONI INNOVATION HUB

Creative industries manager, esperto di comunicazione e new media. È innovation manager di Giffoni Experience ed è tra i soci Fondatori di Giffoni Innovation Hub s.r.l. creative agency che progetta e realizza strategie, format ed eventi di innovazione digitale, sociale e culturale in Italia e all'estero.

Creative industries manager, communication expert and new media. He is the innovation manager at Giffoni Experience and is one of the founding members of Giffoni Innovation Hub s.r.l. creative agency that designs and implements strategies, formats and digital, social and cultural innovative events in Italy and abroad.

Carlo Rodomonti
RESPONSABILE MARKETING STRATEGICO E DIGITAL DI RAI CINEMA CHANNEL

Manager specializzato nel marketing del settore cinematografico e nella gestione di piattaforme digitali, social e VR. Articolata esperienza in aziende leader del settore sia come distributore ed esercente sia nella gestione integrata degli asset di comunicazione aziendale.

Manager specialized in film marketing and in digital management for social and VR platforms. Extensive experience in leading film industry related companies sector both as a distributor and operator in the integrated management of corporate communication assets.

Ulrich Schrauth
DIRETTORE ARTISTICO VRHAM! FESTIVAL HAMBURG

È il fondatore e direttore artistico del VRHAM! Realtà Virtuale e Festival delle Arti ad Amburgo. Ha una vasta esperienza professionale nella pianificazione artistica, organizzazione e cura di festival, produzioni teatrali e musicali, nonché in pubbliche relazioni e marketing.

He is the creator and artistic director of VRHAM! Virtual Reality & Arts Festival in Hamburg. He has a broad professional experience in the artistic organization of festivals, theatre and music productions as well as in public relations and marketing.

GIURIA GIOVANI/ /*YOUNG JURY*

La Giuria Giovani è composta da giovani under 25 provenienti dagli Istituti superiori e dalle università di Roma. Ogni ragazzo o ragazza è un nostro Ambassador, un portavoce ufficiale dell'esperienza VRE.
I membri della Giuria avranno l'opportunità di prendere visione di tutte le opere in concorso in anteprima e il compito di decretare il vincitore cui verrà assegnando il premio VRE YOUNG.

The Young Jury is composed by young students from several high schools and universities in Rome. Every boy or girl is our Ambassador, an official spokesperson for the VRE Experience.
Our Young Jury members will be able to preview the official competition products and award their favourite with the VRE YOUNG award.

PREMI
AWARDS

Il festival prevede il conferimento di due premi. Il Premio Rai Cinema Channel VR: destinato al miglior cortometraggio realizzato in Realtà Virtuale e consiste nell'acquisto dei diritti WEB e FREE VOD per un valore di euro 3.000,00, in esclusiva per il territorio italiano, per tre anni dalla data di stipula del contratto e nella diffusione del corto sulla nuova APP Rai Cinema Channel VR.
Un premio del pubblico under 25. Quest'ultimo è assegnato dalla Giuria Giovani e prevede la consegna della targa premio Young For VRE.

Two awards will be assigned: The Rai Cinema Channel VR Award for the most creative and impactful work, resulting in the purchase of the distribution WEB and FREE VOD rights to a value of 3.000,00, and a three-year exclusiveness in Italy along with the distribution of the product on RAI CINEMA CHANNEL VR app.
The second award is the under 25 audience award, the Young For VRE award, chosen by the Young Jury.

FOCUS ON: EXPERIENCE

L'Experience si pone al centro, tra il gaming, l'esperienza estetica e l'avventura fantastica per antonomasia. È prima di ogni cosa un'esperienza percettiva, sensoriale, emotiva. All'utente si richiede di interagire, immaginare, sperimentare e giocare. Una simulazione così reale da essere percepita dalla mente come una vera e propria esperienza estetica: un esperimento della percezione a 360°. Entreremo nelle opere di artisti che hanno deciso di osare e di servirsi del potenziale onirico degli uomini, dello stupore primordiale dei bambini, e dell'eterna curiosità dei viaggiatori del tempo. Nulla di quello che vedremo è artificiale, tutto parla di noi.

The Experience is the result of mixing gaming with an aesthetic experience and with a great adventurous journey par excellence. It is a perceptive, sensorial and emotional experience. The user is asked to interact, imagine, experiment and play. A simulation so real as to be perceived by the mind as a real aesthetic experience: perceptive experiment at 360°. We will journey inside the works of artists who have decided to dare and use the oneiric ability of men, the primordial wonder of children, and the eternal curiosity of time travelers. Nothing we see is unnatural, everything is about us.

Grazie al supporto dell'**Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia**, VRE porta a Roma alcune tra le esperienze più innovative nel mondo della Virtual Reality: l'atteso "Tree" realizzato da Milica Zec, regista specializzata in realtà virtuale che ha realizzato diversi progetti con Marina Abramovic. Spazio a "Forest", realizzato da due artisti di Los Angeles, Kelsey Boncato e Daniel Oldham. Un'esperienza immersiva e meditativa sullo sfondo di una natura disegnata. Da New York sbarca il fondatore di Nova XR Joe Mecca presente nei cinque giorni di VRE con "Volumetric Capture" una nuova tecnologia che tr asfigura gli utenti in giocatori per prendere parte ad un gioco a squadre all'insegna di sfide e gare spassose.
Da San Francisco il creatore di Madagascar Eric Darnell, con il suo "Bonfire" combina animazione e potenza dell'intelligenza artificiale.

Thanks to the support of the US Embassy in Rome, VRE welcomes some of the most innovative VR experiences on the market: the long-awaited "Tree" created by Milica Zec, director specialised in VR/360° who collaborated in several Marina Abramovic's projects, it is the second chapter to her narration of the evil actions inflicted by men on other men, creatures and environment. "Forest", created by two Los Angeles based artists, Kelsey Boncato and Daniel Oldham. It is a meditative experience, where the viewer is surrounded by a painted nature landscape.
From NYC, the Nova XR founder Joe Mecca presents his "Volumetric Capture", a new technology transforming the viewers a game where they team up with other players and face new exciting adventures.
From San Francisco, Eric Darnell, creator of Madagascar, presents his "Bonfire" an experience that combines animation and AI.

TREE

DIRECTED BY: Milica Zec &
Winslow Turner Porter III
COUNTRY: USA
YEAR: 2017

Un viaggio sensoriale tra feedback tattili e odori per permettere agli utenti di assumere la prospettiva di un albero mentre le loro braccia diventano rami e il loro corpo un tronco, nel bel mezzo del paesaggio lussureggiante dell'Amazzonia peruviana.

A sensory journey through tactile feedback and smells to assist users in taking the perspective of a tree while their arms become branches and their bodies in a trunk, in the midst of the lush landscape of the Peruvian Amazon.

FOREST

In collaborazione con VRHAM!
FESTIVAL HAMBURG

DIRECTED BY: Kelsey Boncato &
Daniel Oldham
COUNTRY: USA
YEAR: 2018

Forest è un'esperienza sperimentale interattiva di realtà virtuale che invita l'utente a perdersi in un paesaggio disegnato a mano di alberi di pino, materia organica scolpita e ceppi trasmutati di suoni natural-elettronici.

Forest is an interactive experimental virtual reality experience that invites the user to get lost in a hand-drawn landscape of bristlecone pine trees, sculpted organic matter, and transmuted strains of earthy-electro sounds.

VOLUMETRIC CAPTURE

DIRECTED BY: Joe Mecca
COUNTRY: USA
YEAR: 2019

Nello spazio organizzato dalla Nova XR gli spettatori avranno la possibilità di usufruire di simulazioni in volumetric capture e di interagire con ambienti e oggetti tridimensionali. Scegli una squadra e affronta le sfide. Alla fine della simulazione verrà consegnata una registrazione della propria esperienza personalizzata.

The Nova XR area will welcome the audience to test several volumetric capture simulations and it will push them to try to interact with three dimensional. Pick a team and face the challenges. At the end of the experience, a recording of the entire play will be available to the players.

BONFIRE

DIRECTED BY: Eric Darnell
COUNTRY: USA
YEAR: 2019

Bel lavoro: hai fallito la tua missione per salvare l'umanità e, invece, hai fatto schiantare la tua astronave in un'oscura giungla aliena. Il tuo istinto, i tuoi cilindri di alimentazione e uno stanco assistente robot sono tutto quello che ti resta per sopravvivere... o così credi.

Good job: you failed your mission to save humanity and instead crashed your spaceship into a dark alien jungle. Your instincts, your feeding cylinders and a tired assistant robot are all you have left to survive... or so you think.

DOWNLOADED

DIRECTED BY: Ollie Ranking
COUNTRY: USA
YEAR: 2019

Downloaded è un divertente film interattivo di fantascienza, basato sull'idea di poter digitalizzare la mente e simulare la coscienza tramite un algoritmo. Lo spettatore si ritroverà privo del corpo e intrappolato in un computer e con lo sguardo rivolto verso lo schermo.

Downloaded is a fun interactive science fiction film, based on the idea of digitizing the mind and simulating consciousness through an algorithm. The viewer will find himself devoid of body and trapped in a computer and looking at the screen.

HANAHANA

con il contributo dell'ISTITUTO SVIZZERO DI ROMA

DIRECTED BY: Mélodie Mousset
COUNTRY: Switzerland
YEAR: 2019

HanaHana 花 華 è un parco giochi VR differente da qualsiasi altro: il giocatore è immerso in un deserto ultraterreno. Usando la sua forza vitale semina il paesaggio con mani giganti che sbocciano e si spiegano come fiori. Lui o lei può creare le costruzioni allucinatorie più inaspettate limitate solo dalla propria immaginazione.

HanaHana 花 華 is a VR playground unlike any other: the player is immersed in an otherworldly desert. Using his life force to seed the landscape with giant hands which bloom and unfurl like flowers. He or she can create the most unexpected hallucinatory constructions limited only by one's imagination.

CIRCUITO DELLE EMOZIONI

PRODUCED BY: Medici Senza Frontiere
COUNTRY: Italy
YEAR: 2019

Un circuito formato da cinque tappe progressive a cui corrispondono cinque emozioni: Dolore; Rabbia; Paura; Gioia; Speranza.
Le emozioni sono diverse ma ci rendono uguali: umani. I racconti saranno il filo conduttore di questa esperienza vissuta con indosso un visore.

A circuit made of five consecutive milestones, each one linked to its paired feeling: Pain. Anger. Fear. Happiness. Hope. Each feelings are different but make us what we are: humans. The tales will be the common thread in this experience.

VIRTUALART

VRE nasce con l'intento di esplorare il connubio tra le arti e le tecnologie immersive e presenta alcune tra le più recenti espressioni.
Spazio alla musica, al teatro e alla pittura con il futuristico Tilt Brush da condividere con il grande pubblico per sviluppare la condivisione di esperienze, riflessioni, conoscenze e di permettere la valorizzazione della creatività degli artisti che ci cimentano con le tecnologie VR.

The festival was created aiming at spreading the cinema and the arts in an era where VR is growing, trying to outline its features and to highlight its changes both in form and content.
Space for music, theatre, dance and painting with the futuristic Tilt Brush to be shared with the audience to develop the sharing of experiences, reflections, knowledge and to allow the enhancement of the creativity of artists who put us to test with VR technologies.

SEGNALE D'ALLARME - LA MIA BATTAGLIA

DIRECTED BY: Elio Germano & Chiara Lagani
COUNTRY: Italy
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 70'

Uno dei primi esperimenti mondiali di teatro in realtà virtuale. Segnale d'allarme è la trasposizione in realtà virtuale de La mia Battaglia, un'opera portata in scena da Elio Germano stesso che parla alla e della nostra epoca. Grazie alla VR ci si immerge nell'opera teatrale diventandone parte.

One of the world's first virtual reality theatre experiments. Alarm signal is the transposition into virtual reality of My Battle, a work brought to the scene by Elio Germano himself who speaks to and of our time. Thanks to VR you will be brought to immerse yourself in the theatrical work becoming part of it.

VR19 FREEDOM
di Marco Testoni

Marco Testoni & Pollock Project in un progetto sperimentale dove il jazz elettronico e la musica cinematica incontrano la Virtual Reality in un contesto in cui la tecnologia digitale è al servizio del sociale e delle esperienze emozionali. **VR19 FREEDOM** è una performance innovativa intorno al tema della libertà nelle sue diverse declinazioni di spazio e tempo.
Indossando visori 3D sia il pubblico che i musicisti parteciperanno a una esperienza audiovisiva e immersiva attraversando i vari ambienti virtuali dove i Pollock Project, interpretando il mood degli spazi che li circondano, creeranno dal vivo la colonna sonora e il paesaggio sonoro delle opere virtuali.

Marco Testoni & Pollock Project is an experimental project where electro jazz and cinema scores meet virtual reality technologies in a context where digital technologies serves the social and emotional sphere. VR19 FREEDOM is an innovative live performance focusing on the concept of freedom and its several forms.
Through the VR headsets both our audience and the musicians will take part in this immersive audiovisual experience in several virtual "locations" where the Pollock Project will perform the mood of the surrounding spaces, and will create a live performance for the VR products.

SECRETSHOW+

DIRECTED BY: Andrea Marinelli & Alberto de Angeli
COUNTRY: Italy
YEAR: 2019
RUNNING TIME: 60'

SECRETSHOW+ è l'evoluzione di Andrea Marinelli_SECRETSHOW con la partecipazione di Alberto de Angeli, musicista e sound designer. Un mix di strumenti analogici e digitali come lavagne dei lucidi acetati e RaspberryPI, camere digitali e smartphone, live elecronics e synth analogici.
Un atto digitale-artigianale dove le nuove tecnologie allargano i margini dell'azione poetica audio/visiva.

SECRETSHOW+ is the evolution of Andrea Marinelli_SECRETSHOW with the participation of Alberto de Angeli, musician and sound designer. A mix of analog and digital instruments and devices such as projector screens for flex papers and RaspberryPI, digital cameras and smartphones, live electronics and analog synths.
A digital-artisan act where new technologies expand the audio & visual poetic action.

TILT BRUSH

Una innovativa tecnologia basata sulla realtà virtuale: basta indossare un visore HTC Vive per convertire lo spazio intorno a noi in una grande tela, con possibilità creative a 360°. Un modo di vivere l'arte del disegno come mai prima d'ora, con l'opportunità di interagire e muoversi all'interno delle opere create. Con Tilt Brush "la tua stanza diventa la tela. La tua immaginazione è la tua palette. Le possibilità sono infinite". Le performance sarà realizzata dallo street artist di fama internazionale Flavio Solo e curata da Modo Comunicazione

A new technology based on VR: by wearing the HTC Vive headset the space surrounding you gets transformed into an empty 360° canvas. It is a new way of living the painting experience, an opportunity to interact with the pieces you can create. Quoting Google, Tilt Brush turn your room into a canvas. Your imagination is your colour palette. You have infinite possibilities. The live performance and VRE will be performed by the international acclaimed street artist Flavio Solo and edited by Modo Comunicazione.

RIDIAMO SPAZIO AI BAMBINI IN POVERTÀ NEL NOSTRO PAESE

L'Italia è un paese vietato ai minori, in cui più di un milione di bambini e bambine vivono in povertà assoluta, **senza il necessario per condurre una vita accettabile**. Bambini e adolescenti sono **privati delle opportunità educative e dei luoghi dove svolgere attività didattiche, artistiche, culturali e ricreative** che potrebbero di fatto raddoppiare le possibilità di migliorare le competenze e costruire un futuro migliore.

Dal 21 ottobre, aderisci alla campagna ***Illuminiamo il Futuro***.
Firma la petizione per chiedere il recupero dei tanti spazi pubblici abbandonati, da restituire all'infanzia. **Non possiamo più perdere tempo.**
Ridiamo spazio al futuro di questi bambini.

ILLUMINIAMO IL FUTURO

Firma la petizione su
illuminiamoilfuturo.it

TALK

Conversazioni sullo stato dell'arte delle Extended Realtà, momenti di riflessione in cui alcune delle voci più autorevoli del settore prenderanno la parola per approfondire tematiche di grande interesse e interrogarsi sull'impatto che le nuove tecnologie immersive hanno ed avranno in ogni ambito personale e professionale: dalle arti alla medicina, dalla valorizzazione del Patrimonio culturale al Business. Al centro di tutto l'uomo; come si racconta l'uomo tramite l'ausilio delle nuove tecnologie? che tipo di contributo offre la simulazione in realtà virtuale? siamo di fronte ad un cambiamento antropologico? L'opportunità di creare degli scenari possibili, ipotetici, svilupperà in noi una coscienza critica orientata al cambiamento?

Talks on the state of the art, and on the arts. Talks are important opportunities for the public to reflect o The cultural contamination is already in place and no field is immune: economy, health, culture, education. Leading personalities, entrepreneurs and insiders will take the floor to deepen topics of great interest. The focus is on the man; how is the man told through the help of new technologies? What kind of contribution does virtual reality simulation offer? Are we facing an anthropological change? Will the opportunity to create possible, hypothetical scenarios develop in us a critical consciousness oriented to change?

REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA PER NUOVI SCENARI DI BUSINESS
6 Novembre ore 15.00 - 16.30

Modera/Moderator: Roberto Santori direttore generale di Challenge Network
Intervengono/speakers: Nicola Rosa, Marco Massenzi, Marco Sacco e Stefano Ciurli.

Le grandi aziende sono sempre più interessate all'utilizzo dei linguaggi della realtà virtuale per la realizzazione di progetti di business innovativi, competitivi e con uno sguardo rivolto ai futuri sviluppi della scienza e della tecnica.

Large companies are increasingly interested in using virtual reality languages for the realization of innovative, competitive business projects and with a view on future developments in science and technology.

COME LA REALTÀ VIRTUALE RIVOLUZIONERÀ IL CAMPO DELLA MEDICINA
6 Novembre ore 17.00 - 18.30

Modera/moderator: Marino Crisconio, Resp. Programmi nazionali Volo Umano e Microgravità
Intervengono/speakers: Gaetano Tieri, Alberto Gallace, Marco Sacco, Valentino Megale, Stefano Margaritora, Marco Iosa. Saranno presenti anche Medici senza Frontiere.

Anche nel campo della medicina le tecnologie immersive stanno contribuendo a migliorare non solo gli strumenti operativi ma anche le condizioni di vita e di cura dei pazienti. Soprattutto nei casi di malattie particolarmente debilitanti, la VR permette di sperimentare scenari di guarigione decisivi per il paziente.

Also in the medical field, immersive technologies are helping to improve not only the surgery tools but also the health and care conditions of patients. Especially in cases of particularly debilitating diseases, VR allows to experiment healing scenarios decisive for the patient.

LA REALTÀ ESTESA (XR) PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE
7 Novembre ore 15.00 - 16.30

Modera/moderator: Simone Arcagni, Professore Università di Palermo - Giornalista e Consulente transmedia storytelling
Intervengono/speaker: Giampaolo Letta, Francesco Rutelli, Daniele Teodori, Giovanna Marinelli.
Altri relatori: Antonio Libonati, Carlo Bianchini. Saranno presenti anche Circo Maximo Experience e la Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali.

Sempre più frequente è l'uso delle tecnologie legate alla realtà estesa per la valorizzazione di opere, musei e siti archeologici. Una grande opportunità di visibilità per il nostro patrimonio artistico e di inclusione per categorie solitamente escluse dalla fruizione delle opere artistiche e architettoniche: diversamente abili, anziani e invalidi.

More frequently the use of technologies is related to the extended reality for the valorization of works, museums and archaeological sites. A great opportunity for visibility for our artistic heritage and inclusion for categories usually excluded from the enjoyment of artistic and architectural works: disabled, elderly and disabled.

LA NARRAZIONE IN REALTÀ VIRTUALE
7 Novembre ore 17.00 - 19.00

Modera/moderator: Flavia Cappadocia
Intervengono/speaker: Simone Arcagni, Antonino Muro, Carlo Rodomonti, Alessandra Bonavina.
parte 2°
Intervengono/speakers: Lorenzo Catapano, Giuseppe La Rosa, Filippo Infantino, Angela Manetto. A un ulteriore dibattito sul tema interverrà Padre Gabriele Beltrami.

La realtà virtuale diventa un mezzo per dar vita ad una forma di storytelling human-centered in grado di accedere ad un livello di coinvolgimento emotivo e cognitivo maggiore. La riflessione punta a mettere in luce le caratteristiche di questo nuovo modello aperto di narrazione.

Virtual reality becomes a means to give life to a form of human-centered storytelling able to access a higher level of emotional and cognitive involvement. The talk aims to highlight the characteristics of this new open narrative model.

IL SOCIALE AI TEMPI DELLA VR: COSCIENZA VIRTUALE ESTESA

Anche la grande dimensione del sociale utilizza le potenzialità immersive del VR. ONG come Medici Senza Frontiere, Save the Children, associazioni come AICS e il Centro Studi Emigrazione di Roma (CSER) riconoscono in queste nuove tecnologie una risorsa preziosa per le proprie campagne di sensibilizzazione e diffusione. La ricostruzione virtuale delle vicende di cui sono protagonisti o vittime milioni di persone si configura come un'esperienza altamente coinvolgente, capace di toccare profondamente l'emotività dell'utente. Saremo accanto agli operatori umanitari che lavorano in prima persona in contesti difficili. Attraverso il canale delle emozioni, questo tipo di storytelling mira al racconto verità, ma anche alla condivisione delle esperienze e alla denuncia sociale. La nuova frontiera della visione a servizio della nuova umanità connessa, informata e coinvolta.

Even the social dimension uses benefits of VR. NGOs like Doctors Without Borders, Save the Children, associations like AICS and the Centro Studi Emigrazione in Rome (CSER) are aware of the benefits and applications of this resourceful technology, and use it for their awareness-raising campaign. The virtual reconstructions of the personal events that happen to many people who are victims or protagonists of these catastrophes, can be considered as a highly engaging experience that is able to deeply move the viewer. We will work along several humanitarian workers who closely live these events. Through the use of emotions, this kind of storytelling aims at telling true stories and sharing experiences of social criticism. The new frontiers of audiovisual communication and media sharing are serving of the connected, informed and involved humanity.

SAVE THE CHILDREN

UN GIORNO NELLA VITA DI AYAN

DIRECTED BY: Unfold
COUNTRY: Somaliland
YEAR: 2017
RUNNING TIME: 2' 36"

Ayan è un'operatrice di Save the Children che lavora in Somaliland. Da anni combatte contro il tempo per salvare i bambini somali dalla gravissima siccità che sta colpendo il Paese. Questo video racconta una sua giornata tipica che in Paesi come questo può fare la differenza nella vita di migliaia di bambini.

Ayan is a Save the Children worker who works in Somaliland. For years he has fought against time to save Somali children from the extremely serious drought that is affecting the country. This video tells a typical day that in countries like this can make a difference in the lives of thousands of children.

MANDERESTI TUO FIGLIO LÌ?

COUNTRY: Siria
YEAR: 2018
RUNNING TIME: 2' 18"

IL VIDEO È STATO GIRATO CON UNA GOPRO DA UN BIMBO SIRIANO E POI ADATTATO DA SAVE THE CHILDREN LEBANON

Khaled ci mostra cosa significa vivere la propria infanzia in un paese distrutto dalla guerra. Ha solo 12 anni, la sua scuola è stata rasa al suolo dai bombardamenti e teme continuamente per la vita dei proprio amici e dei suoi familiari. Guarda il luogo in cui vive. Ci manderesti tuo figlio?

Khaled shows us what it means to live one's childhood in a country destroyed by war. He is only 12 years old, his school was razed to the ground by bombing and he fears continually for the life of his friends and family members. Look at the place where he lives. Would you send us your child?

CSER FOUNDATION

BRIDGE OF DIALOGUE - PONTI DI DIALOGO

DIRECTED BY: Cser Foundation
COUNTRY: Italy
YEAR: 2019

Il progetto "Ponte di Dialoghi" nasce dalla volontà di promuovere una cultura della conoscenza, accoglienza e convivenza nell'intento di diminuire le forme di discriminazione o xenofobia e sensibilizzare la cittadinanza, ed in particolare i giovani.

Bridge of Dialogue *project stems from the desire to promote a culture of knowledge, acceptance and coexistence with the aim of reducing the forms of discrimination or xenophobia and raising awareness among citizens, and in particular young people.*

MEDICI SENZA FRONTIERE

#MSFExperience, grazie al supporto di visori a 360° lo spettatore potrà vivere un viaggio virtuale in alcuni progetti di Medici Senza Frontiere: in un ospedale da campo a Bangassou nella Repubblica Centrafricana; in un villaggio della Repubblica Democratica del Congo durante una campagna di vaccinazione; in un ospedale di MSF durante la simulazione di un attacco aereo; in un campo profughi in Sud Sudan; al confine tra Serbia e Croazia durante la rotta dei migranti.

#MSFExperience, thanks to the 360° headsets, will allow our audience to experience a virtual journey in one of Doctors Without Borders' projects: in a camp hospotal in Bangassous in Centre Africa Republic; in a village in the Democratic Republic of Congo during the vaccination campaign; in a DWB hospital during the simulation of an air strike; in a refugee centre in Sud Sudan or on the border between Serbia and Croatia during the route of the migrants.

Bangassou, un viaggio all'interno dell'ospedale di MSF
(Repubblica Centrafricana, 2017)

Cliniche mobili e sensibilizzazione in Katanga
(Repubblica democratica del Congo, 2017)

Repubblica Centrafricana, vivere in un limbo
(Repubblica Centrafricana, 2017)

Simulazione di un incidente con numerose vittime

Simulazione di un attacco aereo su un ospedale

AICS

3645 KM AROUND SUDAN

DIRECTED BY: Guido Geminiani
COUNTRY: Italy/Sudan
YEAR: 2018
RUNNING TIME: 12' 18"

3.645 km around Sudan: un viaggio attraverso i progetti finanziati da AICS e/o Unione Europea in Sudan: Port Sudan - Arkaweet - El Gyt - Kassala - Gedaref - Khartoum.

3.645 km around Sudan: a journey through the projects financed by AICS and/or the European Union in Sudan: Port Sudan - Arkaweet - El Gyt - Kassala - Gedaref - Khartoum.

AICS ha come principali obiettivi il contrasto della povertà e il miglioramento delle condizioni socio-sanitarie della popolazione. Tra i settori trasversali, particolare attenzione viene data all' inclusione sociale e agli aspetti di genere e l'empowerment delle donne.

AICS's main aim is to highlight the quarrel between poverty and the improvement of the social and healthcare state of our population. Among the cross-sectoral realities, special attention is due to the social inclusion, the gender related causes and the woman empowerment.

L'Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo (AICS) è un'agenzia del Governo Italiano, nata nel 2016, che ha la sua sede principale a Roma, una a Firenze e 20 sedi all'estero.
L'AICS collabora con il Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, che definisce le strategie nazionali, ed è il braccio tecnico-operativo della Cooperazione allo sviluppo governativa italiana. Con l'approvazione della Legge n. 125 del 2014 la cooperazione allo sviluppo è "parte integrante e qualificante della politica estera italiana", un suo compimento e quasi una nuova e più moderna forma di politica estera. Nell'ottica di una "economia della promozione umana", sulla quale far convergere attori pubblici e privati, la Cooperazione Italiana si misura quotidianamente con delle sfide che designano un orizzonte d'azione molto vasto: lo sradicamento della povertà, la riduzione delle disuguaglianze, la promozione dei diritti umani e dell'uguaglianza di genere, il sostegno alla democrazia liberale, costruzione dello stato di diritto attraverso la valorizzazione e la promozione di salute, cultura, educazione, lavoro, diritti e comunità.

LO SRADICAMENTO DELLA POVERTÀ, LA RIDUZIONE DELLE DISUGUAGLIANZE, LA PROMOZIONE DEI DIRITTI UMANI E DELL'UGUAGLIANZA DI GENERE: QUESTE ALCUNE DELLE NOSTRE SFIDE.

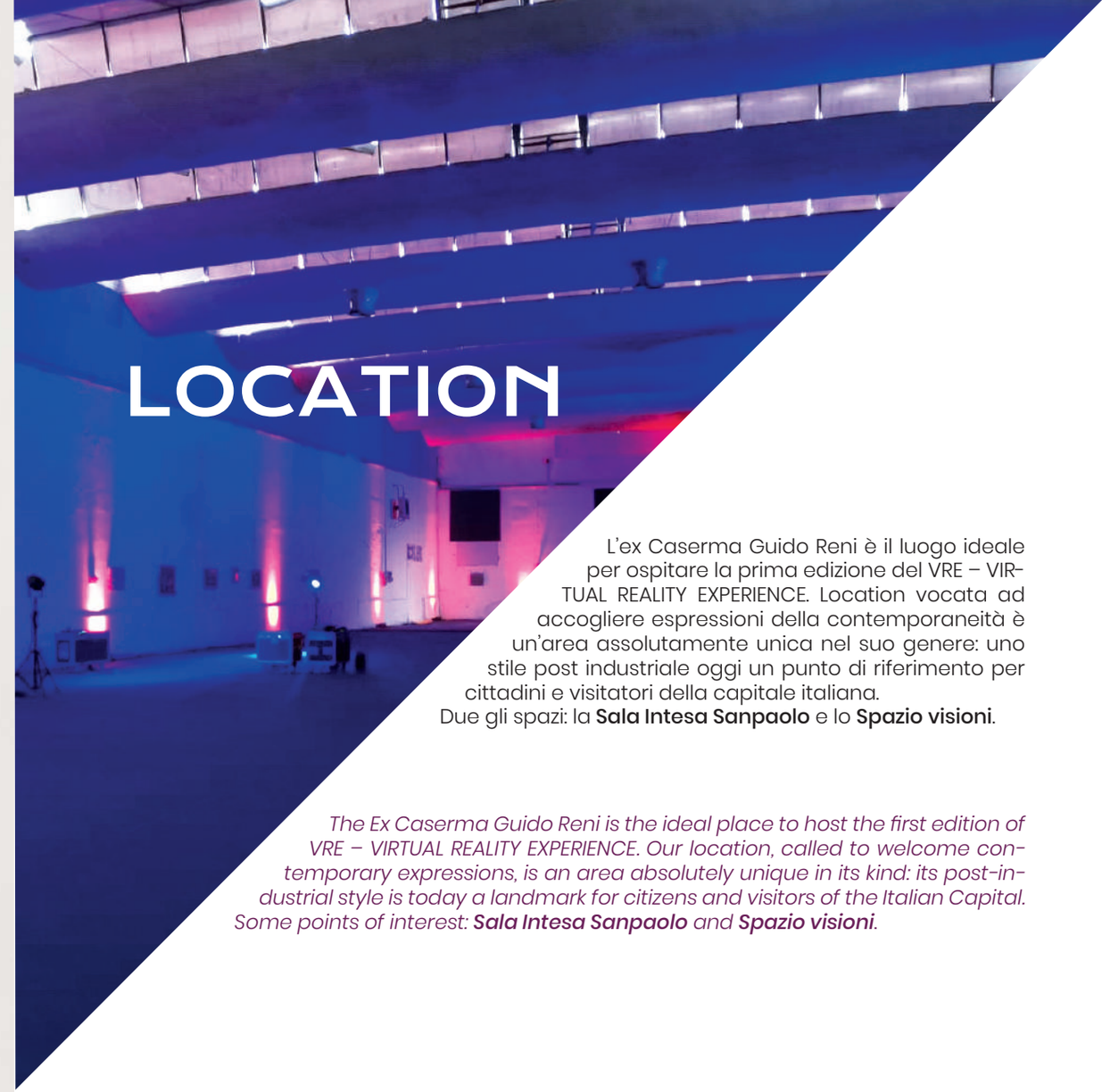
AICS, the Italian Agency for Development Cooperation, began operating in January 2016, with the headquarters in Rome, another base in Florence and 20 field offices worldwide.
The Agency AICS aim is to aligning Italy with its principal European and global partners in the endeavor of development. Its basic model reflects that used in the main European countries, and it must comply with the demand for more professional and innovative forms of cooperation, involving the methodological flexibility necessary in a continuously evolving scenario.

LA VR PER L'AMBIENTE

La rivoluzione plastic free è in atto. Questa trasformazione, che è il segmento di un cambiamento più grande e pervasivo, sta già, in questo momento, dando l'opportunità agli uomini e alle donne di tutto il mondo di pensare a delle possibilità, ad un futuro diverso e maggiormente sostenibile.
Il festival supporta e condivide i fini e il movimento di questa rivoluzione attraverso alcune scelte critiche: usare solamente vetro per le bottiglie, evitare il consumo di carta preferendo la distribuzione dei materiali interamente in formato digitale.
Scegliamo di seguire l'alternativa, di essere un'alternativa.
Attraverso la scelta di essere un evento totalmente plastic free e paper-free VRE esprime il chiaro intento di iniziare un cammino, il primo passo di un progetto più ambizioso da attuare nel tempo. Le prossime edizioni saranno il terreno per mantenere ed espandere il nostro impegno in favore di un futuro eco-sostenibile che abbia come suo background una maggiore coscienza sociale e una sensibilizzazione verso i temi ambientali legati alla quantità e alla qualità delle risorse del nostro sistema-mondo e all'uso che intendiamo farne.
Le attività che ci impegneremo a realizzare coinvolgeranno le nuove generazioni: i giovani, le scuole, i rappresentanti del mondo della cultura e dell'arte, con l'intento di creare una grande rete di conoscenze, scambi, riflessioni all'interno della quale ognuno potrà riconoscersi nodo fondamentale e insostituibile del cambiamento.

The plastic free revolution is underway. This transformation, which is the segment of greater and pervasive change, is already, at this time, giving men and women around the world the opportunity to think about possibilities, to a different and more sustainable future. The festival supports and shares the aims and movement of this revolution through some critical choices: use only glass for bottles, avoid paper consumption by preferring the distribution of materials entirely in digital format. We choose to follow the alternative, to be an alternative.
Through the choice of being a totally free plastic and paper-free event, the festival expresses the clear intention to start a journey, the first step of a more ambitious project to be implemented over time. The next editions will be the ground to maintain and expand our commitment to a future eco-friendly sustainable that has as its background a greater social awareness and an awareness towards the environmental issues related to the quantity and quality of the resources of our system-world and the use that we intend to make of them.
The activities that we will undertake will involve the new generations: young people, schools, representatives of the world of culture and art, with the aim of creating a great network of knowledge, exchanges, reflections within which everyone will be able to recognize as a fundamental and irreplaceable node of change.

#lazioplasticfree #plasticfreeforthesea #green #sustainability #youngforfuture #ecology #italianclimatenetwork #350.org



LOCATION

L'ex Caserma Guido Reni è il luogo ideale per ospitare la prima edizione del VRE – VIRTUAL REALITY EXPERIENCE. Location vocata ad accogliere espressioni della contemporaneità è un'area assolutamente unica nel suo genere: uno stile post industriale oggi un punto di riferimento per cittadini e visitatori della capitale italiana.
Due gli spazi: la **Sala Intesa Sanpaolo** e lo **Spazio visioni**.

The Ex Caserma Guido Reni is the ideal place to host the first edition of VRE – VIRTUAL REALITY EXPERIENCE. Our location, called to welcome contemporary expressions, is an area absolutely unique in its kind: its post-industrial style is today a landmark for citizens and visitors of the Italian Capital.
Some points of interest: ***Sala Intesa Sanpaolo*** *and* ***Spazio visioni****.*

IL TEAM

MARIANGELA MATAROZZO
Founder & Artistic Director

SERENA BERNARDELLI
Event manager

MARINA BRUDAGLIO
Marketing & Cultural Partnership

GIUDITTA PEPE
Art Consultant

MARINA MASSARO
Editorial Staff

ANDREA MOSSA
VR Programmer

VALTER CASINI
Communication Strategy

STUDIO ALFA
Press Office

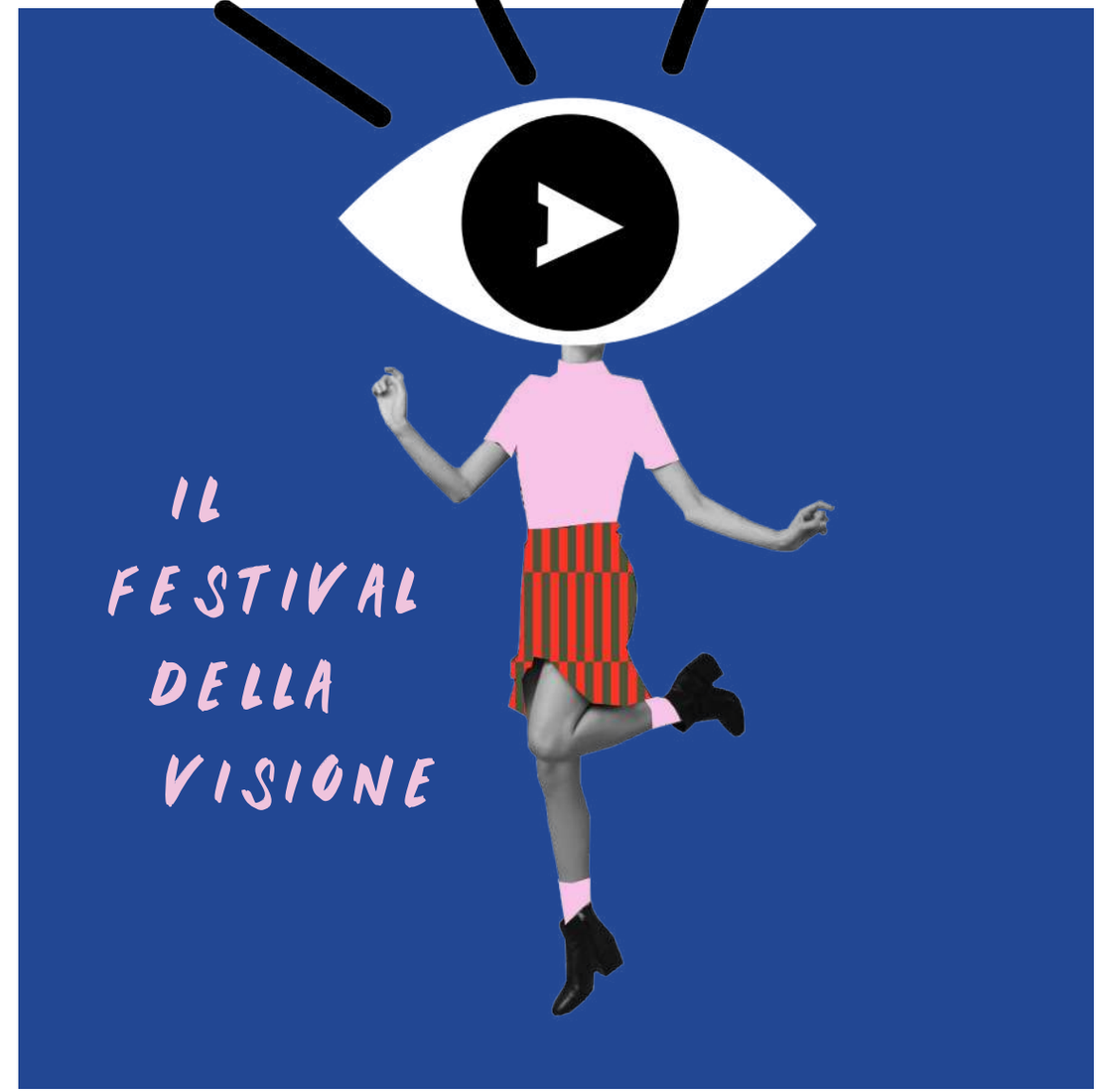
EMANUELA ANDRIOLO
Digital Marketing Manager

OJO CREATIVE
Editorial Graphics

PROFESSIONE DESIGN
Web Master

VIDEOCITTÀ
videocitta.com

ROMA
20 settembre
— dicembre



TALK EVENTI VISIONI SOLID LIGHT EXTRA

CON IL SUPPORTO DI
REGIONE LAZIO · LAZIO CREATIVO

IN COLLABORAZIONE CON
ROMA · cdp

MAIN PARTNER
INTESA SANPAOLO · TIM

MAIN MEDIA & CONTENT PARTNER
Rai

CON IL SOSTEGNO DI
ANICA

IN PARTNERSHIP CON
MAXXI

MEDIA PARTNER
IGPDecaux

UFFICIO STAMPA
Open Gate Italia

COMUNICAZIONE
latte

WWW.VREFEST.COM