



Rassegna Stampa Estratto

studio4Alfa

Studio Alfa - Ufficio Stampa e Promozione
Lorenza Somogyi Bianchi
tel +39.06.24304363 - mob. +39.333.4915100
email - lorenzasomogyi@alfaprom.com
site- www.alfaprom.com

Virtual Reality Il futuro è adesso



A Roma, dal 5 al 9 novembre, arriva **VRE - Virtual Reality Experience**, un festival e un osservatorio per raccontare come le tecnologie immersive ci stiano mostrando nuovi orizzonti

di FF

Nasce a Roma **VRE - Virtual Reality Experience**, un festival, ma soprattutto un osservatorio per raccontare come le tecnologie immersive stiano cambiando il nostro futuro e in che direzione. Un evento a 360 gradi con la strepitosa presunzione di diventare punto di raccordo, di racconto, di riflessione sulla tecnologia che sta rivoluzionando il nostro presente e il nostro futuro: dalla scienza all'arte. Dalla virtual reality con i suoi visori, alla realtà aumentata. Un territorio magico in cui l'immaginazione la fa da protagonista per scoprire un nuovo mondo e nuovi orizzonti.

Ideato e prodotto da **Iconialab**, sotto la direzione artistica di **Mariangela Matarozzo** - che già avevamo conosciuto come ideatrice del futuristico *Mashroom Film Fest* - questo appuntamento invaderà una sezione dei padiglioni dell'ex Caserma Guido Reni per animare dal 5 al 9 no-

vembre la fitta programmazione di **Videocittà**: speech, workshop, incontri, esperienze virtuali. Ma anche movie opere, performance. Racconti da tutto il mondo che vanno dalle scienze al teatro, dalle arti audiovisive al marketing, dal gaming alla gamification.

«Siamo alla prima edizione - spiega Mariangela Matarozzo - e non abbiamo la presunzione di esaurire il racconto della VR oggi. Sicuramente vogliamo far capire come, lungi dall'essere appannaggio del puro intrattenimento, stia diventando una preziosa risorsa per la comunicazione in generale: oramai esistono aziende che declinano in VR i propri cataloghi. La VR sta diventando una risorsa preziosissima in campo medicale, così come è uno strumento universalmente riconosciuto per la formazione professionale e numerosi test di situazioni di stress. Ma, proprio per il suo potente aggancio con

la dimensione dell'immaginazione, grazie alla VR possiamo immergere il nostro pubblico in preziose ricostruzioni, per esempio della Roma antica. E potremmo immaginare, che ne so, di permettere così l'accesso ai grandi siti archeologici a persone con disabilità motoria. Senza contare che questo mondo, quello della VR così come quello della Realtà Aumentata, stanno scuotendo l'arte dal profondo: come è possibile pensare a un fare arte nel futuro che sappia conciliare lo sperimentalismo con la dimensione anche ludica, la centralità del suo autore con l'interazione del pubblico».

Questa e molte altre domande al centro di un fitto programma che accoglierà nomi più noti e nuove opere. (Sono aperte più call: per le opere video, per le performance e per coloro che vogliono esserci con uno speech. Per info www.vrefest.com).



La VR sta entrando prepotentemente nella nostra vita di tutti i giorni.

VRE a Roma

Virtual Reality Experience

Dal 5 al 9 novembre il primo appuntamento italiano interamente dedicato alla tecnologia e al linguaggio immersivo

■ ■ ■ di Francesco Ferri

Le nuove tecnologie aiuteranno a pensare possibile una società inclusiva in cui non ci siano limiti e barriere? Se lo chiede **VRE - Virtual Reality Experience**, pronto a debuttare nella sua prima edizione a Roma all'Ex Caserma Guido Reni dal 5 al 9 novembre.

Cinema, scienza, medicina, cultural heritage, sociale: per un appuntamento di grande ambizione e dal programma ricchissimo. Un osservatorio aperto su un mondo dove la realtà coincide con il desiderio e dove l'unico limite può essere l'immaginazione. E così, indossato un visore, ci immergeremo nella polifonia a 360 gradi di *Drumpossible* di **Omar Rashid** e di *Playing Together*, interpretato dal compositore **Giovanni Allevi**, e con *Bonfire e Crow: the Legend*, dei produttori di *Madagascar* e narrato dalla voce di **John Legend**, entriamo nel mondo dell'animazione virtuale. Opere VR provenienti dai più im-

portanti 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 fra teatro, pittura e musica e il loro incontro con la VR. «Siamo alla prima edizione - ci spiega **Mariangela Matarozzo** - e non abbiamo la presunzione di esaurire il racconto delle Realtà estese (Xr) oggi. Sicuramente il nostro intento è far capire come, lungi dall'essere appannaggio del puro intrattenimento, le tecnologie immersive siano risorse preziose in ogni ambito del nostro quotidiano con un impatto inclusivo ed etico». In programma anche alcuni esperimenti Made in Italy in chiave 360: *La Mia Battaglia* di **Elio Germano** e **Chiara Lagani** con **Omar Rashid**, il suggestivo *Antropocene - L'epoca umana*, una finestra sull'impatto dell'uomo sulla Terra nell'ultima versio-



ne in VR, e ancora l'unico film italiano selezionato nell'ambito di Venice Virtual Reality - Biennale VR 2019, *VR Free (We are free)* di **Milad Tangshir**, un' esplorazione immersiva negli spazi della detenzione che riprende frammenti di vita all'interno del carcere di Torino. Prezioso il contributo della svizzera **Melodie Mousset** con *HahnaHana* e di interesse *The Forest*, diretto e creato da **Kelsey Boncato** e **Daniel Oldha**, che invita a perdersi in una foresta animata. Spazio alla convivenza sociale, al dialogo interculturale con la presenza della CSER Foundation, con i progetti di Save the Children, Medici senza Frontiere, AICS. ■ ■ ■

Qui sopra: un'immagine relativa ai lavori presentati al VRE - Virtual Reality Experience di Roma

**TUTTO
DIGITALE**
DAL 1998 IN EDICOLA E SUL WEB

Data: 10/10/2019
Diffusione: cartacea
Website:
www.tuttodigitale.it
Pagina: 1/1



VRE, immagina il tuo futuro

VR, XR e AR sono sigle della tecnologia e del linguaggio immersivo che stanno cambiando il nostro futuro: il punto della situazione tecnica ed artistica in un appuntamento italiano interamente dedicato alla Realtà Virtuale e dintorni, dal 5 al 9 novembre a Roma, con Tutto Digitale come media partner.

Un evento il cui slogan è 'imagine your future'...

Ideato e prodotto da Iconialab, con il Sostegno della Regione Lazio, il Patrocinio di Roma Capitale, Unindustria, arriva a Roma dal 5 al 9 novembre prossimi VRE - Virtual Reality Experience. Stiamo parlando di un evento totalmente dedicato a VR, AR, XR, ovvero Virtual Reality, Augmented Reality e Cross Reality, che si terrà nei padiglioni dell'ex Caserma Guido Reni, al quartiere Flaminio. In calendario incontri, workshop, esperienze virtuali, e non solo: il fitto programma infatti comprende anche nuove opere, performance, insomma racconti ed esperienze da tutto il mondo, per una vera full immersion nella tecnologia più innovativa.

Diamo un'occhiata a quello che è previsto per questa prima edizione: oltre alle decine di opere provenienti da tutto il mondo, ci sono alcuni significativi esperimenti Made

in Italy in chiave 360 (da *Happy Birthday* di Lorenzo Giovenga con Jenny de Nucci, Fortunato Cerlino, Achille Lauro a *Segnale d'Allarme*, *La Mia Battaglia* di Elio Germano e Chiara Lagani con Omar Rashid). E ancora, in programma *Notget VR* di Björk, artista visionaria con un video sperimentale che gioca con il vasto mondo della virtual reality, e il suggestivo *Antropocene L'epoca umana*, una finestra sull'impatto dell'uomo sulla Terra, ultima versione in VR. Da segnalare infine anche il particolare contributo della svizzera Melodie Mousset con *HahnaHana*, il progetto di interazione fra musica e VR di Marco Testoni con *Pollock Project*, e quello sociale di Save the Children *Un giorno nella vita di Ayaaz*, viaggio nel vissuto reale di un bimbo tra le macerie dell'orrore della guerra in Siria.

www.vrefest.com

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

Rassegna stampa a cura di Studio Alfa - Ufficio Stampa e Promozioni **studio4**lfa

www.alfaprom.com

FESTIVAL

Quanto sei virtuale Roma

REALTÀ virtuale, realtà aumentata, *cross reality*. Sono solo alcune delle forme del linguaggio immersivo che sta cambiando il nostro futuro in un'infinità di campi: cinema e tv, certo, ma anche musica, arte, scienza, persino medicina.



A questo mondo è dedicata la prima edizione del Roma **Vre** - *Virtual Reality Experience* (www.vrefest.com), in programma all'ex caserma Guido Reni dal 5 al 9 novembre. Saranno presentate, in concorso e fuori, decine di opere provenienti da tutto il mondo, dai documentari alle fiction, dalle animazioni ai prodotti più sperimentali. Spazio anche al sociale con il progetto di Save the Children *Un giorno nella vita di Ayan*, racconto a 360 gradi della giornata di un'operatrice umanitaria in Somalia. E ancora incontri con gli addetti ai lavori, workshop, concerti, esperienze virtuali in prima persona. (A.C.)



La realtà virtuale nel mondo

Silvia Di Paola

EVENTI Interagire, immaginare, sperimentare, giocare, simulare. Tutto questo si potrà fare nella prima edizione di *VRE-Virtual Reality Experience*, in cui si indagherà l'impatto della realtà virtuale sulle nostre esperienze e i nostri linguaggi, dallo storytelling sino ai nuovi scenari di business, alla rivoluzione nel mondo della medicina, zoomando sull'orizzonte delle arti performative, dal teatro alla musica, dall'elettronica alle arti visuali, in un viaggio in cui la creatività artistica giocherà con l'interazione del pubblico curioso.

Con le 22 opere in concorso provenienti dalle selezioni ufficiali dei maggiori festival cinematografici, Tribeca Film Festival, Mostra di Venezia, Sun-



Una delle opere presenti al VRE-Virtual Reality Experience all'ex Caserma Guido Reni.

dance Film Festival, con contributi che vanno dagli Stati Uniti d'America alla Cina e con artisti da ogni parte del mondo impegnati nell'uso delle nuove tecnologie XR per offrire all'utente un'esperienza di coinvolgimento totale. Ideato e prodotto da Iconialab, con la direzione artistica di **Mariangela Matarozzo** (che ave-

va firmato il futuristico *Mashrome Film Fest*) la kermesse invaderà dal 5 al 9 novembre una sezione dei padiglioni dell'**ex Caserma Guido Reni** in una full immersion tra nuove opere provenienti da tutto il mondo, speech, incontri, esperienze virtuali, performance VR per un'immersione in un futuro prossimo venturo.



ROMA

L'IMMAGINE DEL FUTURO

Esperienze di realtà virtuale

A Roma, dal 5 al 9 novembre: **VRE. Virtual Reality Experience**, il primo appuntamento italiano dedicato a VR, XR e AR: le sigle della tecnologia immersiva che sta cambiando il futuro, dalla scienza all'arte, alla medicina, alla musica e al cinema. WWW.VREFEST.COM



*Vi
consigliamo*



La Capitale ospita la realtà virtuale

Dal 5 al 9 l'ex Caserma Guido Reni ospiterà la prima edizione del festival *Vre - Virtual Reality Experience*, appuntamento internazionale, a ingresso gratuito, interamente dedicato a realtà virtuale, realtà aumentata e realtà trasversale. La rassegna è stata ideata da Iconialab, con la direzione artistica di Mariangela Matarozzo.

► Ex Caserma Guido Reni, via Guido Reni 7. Dal 5 al 9



EX CASERMA GUIDO RENI

Virtual Reality Experience Dalle giungle allo spazio senza muovere un passo



L'INSTALLAZIONE

Interazione. Immersione. Sperimentazione. Sono queste le parole chiave della prima edizione di *VRE - Virtual Reality Experience*, evento internazionale dedicato a VR/AR/XR, sigle della tecnologia immersiva, che da domani a sabato, animerà l'ex Caserma Guido Reni con un ricco cartellone di incontri, esperienze virtuali, performance e molto altro.

Ideata e prodotta da Iconialab, con direzione artistica di Mariangela Matarozzo, la rassegna, all'interno di *Videocittà*, propone un approfondimento dei nuovi linguaggi nei vari campi di applicazione, da arte e scienza a teatro e cinema, fino a medicina e comunicazione, attraverso la selezione delle 21 opere in concorso. Grazie al supporto dell'Ambasciata Usa a Roma, Milica Zec - l'artista ha collaborato

con Marina Abramovic - e Winslow Turner presenteranno *Tree* (foto), viaggio sensoriale in una foresta pluviale. Dagli Usa pure Kelsey Boncato e Daniel Oldham con *Forest*, per immergersi in un paesaggio disegnato a mano.

È in una giungla aliena l'esperienza *Bonfire* di Eric Darnell. In collaborazione con l'Istituto svizzero, Melodiè Mousset con *HanaHana* guiderà in un mondo surreale. Tra le performance, *Tilt Brush* dello street artist Flavio Solo che dipingerà in realtà virtuale e *Segnale d'allarme - La Mia Battaglia* diretto da Elio Germano e Omar Rashid. Ancora, Marco Testoni con i Pollock Project, Silent Disco, SecretShow di Andrea Marinelli. Senza dimenticare le attività immersive per conoscere il lavoro AICS, Medici Senza Frontiere, Emergency, Save for the Children e CSER.

► Ex Caserma Guido Reni, via Guido Reni 7. Fino a sabato

Valeria Arnaldi

© RIPRODUZIONE RISERVATA





Giochi
Tante esperienze anche per i bambini

... Visto e considerato che l'evoluzione della cosiddetta «digital transformation», con tutto il suo corteggio di media immersivi, avanza a passo di carica introducendo modalità di fruizione qualche anno fa assolutamente inimmaginabili, sarebbe il caso che di questo fenomeno e delle sue applicazioni nella scienza come nell'arte, nella medicina come nel business, se ne avesse maggiore contezza. A tale scopo appare di

DI ALBERTO FRAJA

Interattivo
Verrà chiesto agli utenti di sperimentare la simulazione della realtà

grande utilità il festival internazionale VRE, acronimo che sta per Virtual Reality Experience, in programma a Roma dal 5 al 9 novembre nei padiglioni dell'ex Caserma Guido Reni, nel quartiere Flaminio. La kermesse è stata presentata ieri nel corso di una conferenza stampa. VRE, ideato e prodotto da Iconialab con il sostegno della Regione Lazio e del Comune di Roma, è nato da un'idea di Mariangela Matarozzo che ne è anche la direttrice artistica. L'evento avrà i caratteri di una full immer-

sion in opere virtuali provenienti da tutto il mondo, di speech, di incontri, di esperienze oltre il reale. Un tuffo a 360°, insomma, fra gaming, esperienza estetica e avventura fantastica in cui verrà chiesto agli utenti che si attendono numerosi di interagire, immaginare, sperimentare e giocare, trasformando la simulazione in un vissuto di realtà autentica. La selezione ufficiale del VRE vedrà in competizione opere nazionali ed internazionali realizzate in virtual reality nel periodo tra il 2017 e

il 2019. I film scelti verranno giudicati da una giuria di esperti nel settore cinematografico e da personalità selezionate tra gli addetti al lavoro nel settore di sviluppo e ripresa VR. Durante l'evento, verranno esposte le 22 opere in gara provenienti dalle selezioni ufficiali dei maggiori festival cinematografici internazionali come i Tribeca Film Festival, la Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia e il Sundance Film Festival.

© RIPRODUZIONI RISERVATA

NUOVE TECNOLOGIE

Dal 5 al 9 novembre alla ex caserma Guido Reni opere provenienti da tutto il mondo e una gara tra 22 sfidanti

Tutto pronto per il festival della realtà virtuale





Virtual Reality Experience

Dal 5 al 9 novembre l'ex Caserma Guido Reni di Roma ospiterà la prima edizione del festival **Vre** - Virtual Reality Experience (vrefest.com), interamente dedicato a Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Realtà Trasversale, ovvero Vr,Ar e

Xr, le sigle della tecnologia e del linguaggio immersivo che stanno cambiando il nostro futuro, dalla scienza all'arte, dalla medicina alla musica e al cinema. Ideato e prodotto da Iconialab, sotto la direzione artistica di Mariangela Matarozzo. Ingresso libero.





Via Guido Reni Germano e Rashid, realtà virtuale a teatro

Stasera alle 20 Elio Germano e Omar Rashid saranno i protagonisti della rassegna «VRE - Virtual Reality Experience», ospitata nell'ex

Caserma di via Guido Reni 7. I due registi racconteranno al pubblico la loro avventura fra teatro e «virtual reality» messa a segno in *Segnale d'allarme - La mia battaglia*: uno dei primi esperimenti mondiali di teatro in realtà virtuale con il pubblico letteralmente immerso nell'opera, diventandone parte.

Un'opera che parla della nostra epoca (con repliche alle 21.40 e alle 22.30) tratta dal testo *La mia battaglia*, scritto a quattro mani da Germano e Chiara Lagani. Precedono lo spettacolo due talk moderati da Simone Arcagni, a partire dalle ore 15, aperti a operatori del settore, ingegneri e ricercatori (www.vrefest.com).





Creatività Destra: «Rgb Light Experience», luci d'artista tra Pigneto e Acquadotti. Sotto: «Garbatella Images». Sopra: «L'inatteso a Roma Est», ex Snia, a cura di Stalker



Roma città contemporanea

Arrivare lì dove la maggior parte dei cittadini vive. Promuovere «crescita» e «produzione» culturale un po' ovunque da nord a sud. Intercettare (e finanziare con bando pubblico) idee produttive, di oggi, in una città sempre più grande, complessa, ramificata; una metropoli con mille volti (territori) ben oltre quello del suo celebrato centro storico.

Questo lo spirito che anima l'iniziativa «Contemporaneamente Roma», manifestazione giunta alla quarta edizione, promossa dall'Assessorato capitolino alla Crescita culturale e presentata ieri dal vicesindaco Luca Bergamo insieme alla presidente della Commissione cultura Eleonora Guadagno. Si tratta dei 36 progetti selezionati con bando comunale, sostenuti dall'amministrazione con un milione di euro (cifra raddop-

Al via da oggi al 31 dicembre i progetti culturali selezionati con il bando del Campidoglio

piata rispetto all'anno scorso). Tantissimi appuntamenti — dal festival «Virtual Reality Experience» nell'ex Caserma di via Guido Reni a iniziative che recuperano gli archivi fotografici di famiglia — capillarmente diffusi nei quindici municipi e uniti da qualche filo rosso: partecipazione attiva degli abitanti, recupero della «parola» scritta o raccontata (in una società sempre più «iconica»), riscoperta di luoghi e spazi pubblici, attenzione a ogni forma d'arte e comunicazione creativa.

Si va avanti da oggi al 31 dicembre. Qualche esempio: la decorazione delle campane

per la raccolta del vetro nel quartiere di Torpignattara con 15 street artist. Pigneto, Acquadotto Alessandrino di Parco Sangalli e piazza Malatesta animate da installazioni luminose per il festival Rgb Light Experience (29 novembre-1 dicembre).

Tra i progetti selezionati, «Telling Roma. Racconti dalla città invisibile» (1-14 dicembre): i cittadini chiamati a partecipare a un contest letterario potranno raccontare la loro città invisibile in brevi testi. Attivato anche un laboratorio di scrittura creativa presso la Casa Circondariale Regina Coeli, con reading dei



Immersivo «Virtual Reality Experience», il festival che si svolge fino a sabato nell'ex Caserma di via Guido Reni

detenuti-scrittori. E ancora: un festival di creatività urbana, Creature 2019, dal 22 novembre nelle strade del VII Municipio: tre edicole di giornali trasformate in luoghi di dibattito.

La fantasia dei cittadini sarà protagonista nella manifestazione «L'inatteso a Roma Est», a cura di Stalker. Dovranno individuare luoghi e situazioni insolite del proprio ambiente quotidiano, con le risposte inserite in un grande telaio allestito sulle rive del lago dell'Ex Snia di via Prenestina. Tornano infine «Dominio Pubblico: Millennials» all'Ostiense (3-5 dicembre), rassegna per under 25, e «Garbatella Images» (fino al 20 dicembre), una ricerca fotografica che attraverso l'utilizzo di archivi privati e nuovi scatti riscopre il quartiere e i suoi caratteristici «lotti».

Edoardo Sassi
© RIPRODUZIONE RISERVATA



La Realtà Virtuale fa esperienza a Roma



Publicato il: 31/10/2019 13:08

Dal 5 al 9 novembre l'ex Caserma Guido Reni di Roma ospiterà la prima edizione del festival **Vre - Virtual Reality Experience** (vrefest.com), appuntamento internazionale, a ingresso gratuito, interamente dedicato a **Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Realtà Trasversale**, ovvero Vr, Ar e Xr, le sigle della tecnologia e del linguaggio immersivo che stanno cambiando il nostro futuro, dalla scienza all'arte, dalla medicina alla musica e al cinema, dalla comunicazione al mondo aziendale.

Ideato e prodotto da Iconialab, sotto la direzione artistica di Mariangela Matarozzo - che già aveva firmato il futuristico Mashrome Film Fest - questo appuntamento - all'interno di **Videocittà** - invaderà una sezione dei padiglioni dell'ex caserma in una full immersion tra nuove opere da tutto il mondo, speech, incontri, esperienze virtuali, performance Vr.

Per cinque giorni sarà possibile esplorare mondi reali o immaginari, riflettere su temi di attualità, vivere storie a 360 gradi, attraverso la selezione ufficiale delle 21 opere in concorso, provenienti dai maggiori festival internazionali e provare l'esperienza diretta delle nuovissime frontiere aperte dalle tecnologie e dai linguaggi immersivi, tra nuove forme di partecipazione e narrazione.

Elemento centrale del Vre sono le Esperienze: un tuffo a 360° tra esperienza estetica e avventura fantastica in cui all'utente è chiesto di interagire, immaginare, sperimentare e giocare e dove la simulazione si trasforma in vissuto, un altrove dove la nostra immaginazione è il solo limite a ciò che possiamo provare.

Tra le proposte ci sarà **'Tree'** di Milica Zec, giovane artista di New York che ha collaborato attivamente con Marina Abramovic, e Winslow Turner, presente al festival grazie al supporto dell'ambasciata Usa a Roma. Un viaggio sensoriale tra feedback tattili e odori in una foresta pluviale all'interno della quale si getterà un seme che germoglierà fino a diventare albero.

Ci si potrà trovare all'interno di un paesaggio disegnato a mano di alberi di pino con **'Forest'**, l'esperienza targata Usa dei due giovani artisti Kelsey Boncato e Daniel Oldham. Con **'Bonfire'**, firmato da Eric Darnell, fra gli autori di Madagascar, ci si potrà perdere in una giungla aliena. Con **'HanaHana'** di Melodiè Mousset, grazie alla collaborazione con l'Istituto Svizzero di Roma, si vivrà l'esperienza in un altrove surreale dove si semina il paesaggio con mani giganti che sbocciano e si spiegano come fiori.

Vi sarà poi l'ampio territorio del confronto sulla materia con due giornate di talk in cui si andrà ad indagare l'impatto della Realtà Virtuale sulle nostre esperienze e i nostri linguaggi con particolare riferimento a quattro grandi aree: dal business con 'La realtà virtuale e la realtà aumentata per nuovi scenari di business' (mercoledì 6 dalle 14,30) alla medicina con 'Come la realtà virtuale rivoluzionerà la medicina' (mercoledì 6 dalle 16,30), dalla cultura con 'La valorizzazione del patrimonio culturale' (giovedì 7 dalle 14,30) ai contenuti narrativi con 'La narrazione in Realtà Virtuale' (giovedì 7 dalle 16,30).

Vre va ad esplorare anche l'impatto di Vr, Ar ed Xr sulle Arti performative: dal teatro alla musica, dall'elettronica alle arti visuali. In un viaggio in cui la creatività artistica è obbligata a confrontarsi con l'interazione fattiva di un pubblico curioso e nuovissimo. Onirica la performance di **Tilt Brush** del 5 novembre a cura dello street artist Flavio Solo che indosserà un visore e inizierà a dipingere in realtà virtuale su una tela, anch'essa virtuale, all'interno della quale il pubblico avrà la possibilità di entrare, percorrendo l'opera e guardando da vicino le pennellate di colore.

Cosa succede quando il teatro incontra le nuove tecnologie sarà possibile viverlo con 'Segnale d'allarme - La Mia Battaglia' codiretto da **Elio Germano** e Omar Rashid e tratto dall'opera teatrale 'La mia battaglia' scritto da Elio Germano e Chiara Lagani, un lavoro che parla alla e della nostra epoca, facendo diventare il pubblico grazie alla Vr parte dell'opera stessa. Con 'Vr19 Freedom', Marco Testoni con i Pollock Project si immerge e fa immergere il pubblico, esperimento innovativo per la musica live, in un flusso di immagini e di musica visionaria animando tre opere in Vr sul tema della libertà.

Fra gli eventi speciali di Vr la **Silent Disco** a cura di Roerso Mondo: tutti in pista con cuffie wi-fi in solitaria e pronti a switchare da un sound all'altro e la Live Performance 'Vj/Set SecretShow' di Andrea Marinelli, una composizione site-specific per musica ed immagine ogni volta differente in base al luogo in cui viene eseguita. Un'azione digitale-artigianale dove le nuove tecnologie allargano i margini dell'azione poetica con nuove possibilità di modifica per immagine e suono.

La Vr diventa uno strumento utile anche per la costruzione di dinamiche d'empatia e comprensione in ambito sociale permettendo l'immersione in territori afflitti da emergenze umanitarie e fra le persone che vivono tragedie attuali e spesso inenarrabili: indossando il visore si 'entrerà' nelle attività sul campo dell'Agenzia italiana per la Cooperazione e lo Sviluppo (Aics) di Medici Senza Frontiere (Msf), Emergency, Save for the Children e del Centro Studi Emigrazione di Roma (Cser).

Vre, ideato e prodotto da Iconialab, con il sostegno della Regione Lazio, è parte del programma di Contemporaneamente Roma 2019 promosso da Roma Capitale-Assessorato alla Crescita culturale e realizzato in collaborazione con Siae. Si avvale del Patrocinio del MISE, di Unesco Rome City of Film, dell'Agenzia Nazionale Giovani, Asi - Agenzia Spaziale Italiana, Uni-Industria, Goethe, con il supporto dell'Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia e il contributo dell'Istituto Svizzero di Roma.

RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright Adnkronos.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

The image features a large, stylized 'VRE' logo in white and orange on a dark blue background. Below the logo, a person wearing a VR headset and hand controllers is shown in a virtual environment. The environment includes a cityscape, a bird, a butterfly, and a small astronaut figure. The person is looking towards the right side of the frame.

La realtà aumentata sbarca a Roma dal 5 al 9 novembre

La realtà aumentata arriva a Roma all'ex Caserma Guido Reni dal 5 al 9 novembre. *Virtual Reality Experience* – VRE è il festival internazionale nato per esplorare il mondo delle tecnologie immersive a 360°: vivere esperienze virtuali, assistere a live performance, ascoltare alcune tra le voci più autorevoli del settore. Trovare nel gaming uno strumento per la valorizzazione del patrimonio culturale. A ideare la piattaforma, in cui si incrociano azioni performative, workshop internazionali, scambio e condivisione di saperi tra giovani artisti, opportunità di visibilità per le aziende partner, è l'associazione culturale Iconialab.

la Repubblica



Data: 08//11/2019

Diffusione: Web

Website:

www.repubblica.it

Pagina: 1/2

Mashable



La realtà virtuale
secondo Elio
Germano: "Così
usciremo dalla guerra
del tutti contro tutti"

[Scopri Mashable Italia](#)



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

Rassegna stampa a cura di Studio Alfa - Ufficio Stampa e Promozioni **studio4**alfa

www.alfaprom.com

La realtà virtuale secondo Elio Germano: "Così può aiutarci a uscire dalla guerra del tutti contro tutti"



BY FLAVIA
CAPPADOCIA
2 ORE, 6 MINUTI

"C'è una degenerazione anti umana in corso, deriva anche dal fatto che ognuno deve riempirsi soltanto della propria carriera e questo complica i rapporti, siamo tutti contro tutti". Ne è convinto **Elio Germano**, che abbiamo incontrato all'ex caserma Guido Reni di Roma nell'evento **Virtual Reality Experience**, organizzato dal festival **Videocittà**. L'attore romano ha portato insieme al regista **Omar Rashid** il suo "**Segnale d'allarme - La mia battaglia**", uno spettacolo teatrale - scritto da Germano e Chiara Lagani - che lo spettatore vede attraverso un visore, muovendo lo sguardo a 360 gradi.

LEGGI ANCHE: [Immersi nel futuro: arriva VRE, l'evento internazionale dedicato alla realtà virtuale](#)

"Lo spettacolo è andato in giro per un paio d'anni e aveva delle particolarità. Ogni sera succedevano cose diverse perché il pubblico è chiamato a partecipare - racconta Germano - C'era bisogno di un certo riserbo, non si poteva rovinare la sorpresa finale ma dopo un po' inevitabilmente non l'ho potuto più fare. Quindi lo abbiamo ripreso in **realtà virtuale**, usando il 360° per guardarci intorno come in sala. Nella prossima stagione sarà possibile vederlo ancora così".

L'esperienza è veramente dirompente: indossiamo il visore e ci ritroviamo in prima fila in un teatro. Accanto a noi, dietro a noi, c'è il pubblico. Sul palco, ma anche molto in mezzo alle persone, c'è Elio Germano che in un'interpretazione straordinaria - è veramente un one man show pazzesco - ci porta alla scoperta della realtà, dei rapporti sociali, con un finale che lascia a bocca aperta.

Togliendosi per un attimo il visore e sbirciando in sala ecco quale era la scena.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile



Foto di Omar Rashid

Ci sono state risate, poi un silenzio profondo. La voce di Elio nelle cuffie diventa claustrofobica ma quando davvero non ne possiamo più, è finita. Ci togliamo il visore e siamo lì tutti insieme, siamo salvi. Eppure dentro di noi si è insinuato un dubbio, una sensazione sgradevole che fatica a sciogliersi, anche dopo ore. Non a caso Elio e Omar lo definiscono un **esperimento sociale**.

"Ci sono due elementi fondamentali in questa cosa - continua Germano - uno è quello che basta solo la corrente per portare lo spettacolo ovunque e l'altro è la contemporaneità, il fatto che le persone lo vedano insieme, che condividano certe sensazioni riappropriandosi di quella dimensione collettiva che è fondamentale in un'opera artistica. Volevo parlare di questo, di come siamo portati a cadere in queste trappole continue, in questa modalità di vivere il pensiero altrui come se fosse il nostro senza mai chiederci se è giusto o sbagliato".

Reduce dall'**Uomo senza Gravità**, diretto da Marco Bonfanti e uscito nelle sale lo scorso 21 ottobre, Elio Germano - che ha lavorato con registi come Veronesi, Salvatores e Gudagnino - è impegnato da tempo nella proposizione di un modo collettivo di vivere l'arte (ma anche la vita stessa). Insieme a Claudio Santamria e Neri Marcorè ha fondato Artisti 7607, una cooperativa per tutela dei diritti degli attori.

Completamente teso verso i rapporti umani reali, Germano non ha account social. "Il mio rapporto con quel mondo non esiste, lo considero una cosa inquinante e anche pericolosa. E poi chi è contro gli stranieri che ci invadono dovrebbe essere contro questo straniero che ci invade in grandissima profondità: questa è la **battaglia**, quella contro le multinazionali che controllano tutto, le nostre informazioni, i nostri dati. Se uno ragionasse liberamente si renderebbe conto di paradossi di questo genere".

Ma come usciamo da un mondo in cui tutto è diventato denaro, in cui il consenso è basato sui like e i rapporti sulla superficialità? "È un problema di spessore. Il futuro dipende da chi vincerà: se le persone che vogliono solo la loro supremazia o quelle che mettono davanti l'importanza dell'altro, il pensare alle cose davvero importanti della vita. **Dobbiamo uscire da quest'alienazione**. È tutto quel poco che ci rimane".

TOPICS: | INTRATTENIMENTO, CULTURA, CINEMA, REALTÀ VIRTUALE

VRE – Virtual Reality Experience. Il primo festival di realtà virtuale a Roma

IN MOSTRA 22 CORTOMETRAGGI IN VR E MOLTO ALTRO, PER IL PRIMO FESTIVAL DI REALTÀ VIRTUALE DELLA CAPITALE. TRA GAMING, EXPERIENCE E TALK.



Trees, di Mikko Zec

In che modo le tecnologie immersive possono cambiare il nostro futuro? Il VRE – Virtual Reality Experience, primo festival italiano interamente dedicato alle potenzialità delle tecnologie VR/AR/XR, cerca di rispondere a questa domanda, indagando le possibilità delle tecnologie immersive negli ambiti più disparati. Il VRE – ideato dall'Associazione Culturale Iconialab con la direzione artistica di Mariangela Matarozzo – sarà ospitato nei padiglioni dell'Ex Caserma Guido Reni dal 5 al 9 novembre, nel contesto di Videocittà.

LE OPERE SELEZIONATE

Il VRE – Virtual Reality Experience è un festival internazionale, che comprende una selezione di 22 opere – già vincitrici di riconoscimenti come quelli del Tribeca Film Festival, della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia o del Sundance Film Festival – provenienti da tutto il mondo, dalla Corea del Sud agli Stati Uniti, dall'Italia a Israele, passando per Francia, Paesi Bassi, Spagna e Germania, fino ad arrivare alla Cina e al Canada. I cortometraggi in VR esplorano dalle tematiche più classiche, legate all'esperienza estetica o a quella musicale – è il caso di *Drumpossible* di Omar Rashid per l'Italia, in cui l'artista Fabio Vitello da vita ad un brano inedito grazie al VR Drummer – agli aspetti sociali più drammatici, utilizzando la realtà virtuale come mezzo di sensibilizzazione. Tra i cortometraggi che affrontano quest'ultimo aspetto, *Refugees*, di Eduardo Hernandez Perez per i Paesi Bassi, realizzato da Scopic/Virtual Reality Studio, che racconta la tragedia del viaggio delle migliaia di rifugiati dalla Turchia a Lesbo, ma anche *Mercy*, dell'americano Armando Kirwin, che racconta il viaggio di una ragazza di quattordici anni che attraversa a piedi la giungla per poter avere un intervento chirurgico che le cambierà la vita. C'è anche chi sfrutta l'immersività della realtà virtuale per approfondire dinamiche narrative, come l'esperienza horror *Portal: An Extreme Experience*, in cui lo spettatore vive il contatto con il paranormale a 360 gradi, o il fantascientifico *The Great C*, tratto dal racconto di Phillip K. Dick. È prevista l'assegnazione di due premi da parte di due giurie, una **giuria internazionale** – che stabilisce l'assegnazione del premio Rai Cinema Channel VR, che consiste nell'acquisizione dei diritti WEB e FREE VOD per un valore di 3.000,00 euro – e una **giuria giovani** under 25 provenienti dagli Istituti Superiori e dalle Università romane, che stabilisce l'assegnazione del premio Young for VRE.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

I TALK E LE EXPERIENCE

Il VRE dà spazio alla parola e al ragionamento con una serie di quattro talk che, tra il 6 e il 7 novembre, affronteranno le possibilità della realtà virtuale in vari ambiti, a partire dal business e dalle applicazioni in campo medico, arrivando alle opportunità per la realtà estesa (XR) nella valorizzazione del patrimonio culturale e al VR come mezzo per lo storytelling human-centered. Ad affiancare le opere in concorso ci sarà una sezione dedicata alle Experience, una serie di esperienze in realtà virtuale poste al bivio tra il gaming, l'esperienza sensoriale e l'avventura fantastica, in cui verrà chiesto allo spettatore di interagire con l'opera, in simulazioni talmente reali da essere percepite come vere. Grazie alla collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia il VRE porta nella capitale alcune delle esperienze virtuali più avanzate del momento, come ad esempio *Tree*, di Milica Zec, regista che spesso ha lavorato in collaborazione con Marina Abramovic, film realizzato con il sostegno di Fondazione Pistoletto, o *Bonfire*, dal creatore di *Madagascar* Eric Darnell. Dall'incontro del VR con le arti nasce la sezione *Virtualart*, dove lo spettatore potrà scoprire la tecnologia del *tilt brush* – un pennello virtuale con cui l'artista Flavio Solo realizzerà, in apertura, un'opera "attraversabile" – o sperimentare l'esperienza del teatro in realtà virtuale, grazie allo spettacolo *Segnale d'allarme - La mia battaglia*, di Elio Germano e Chiara Laganà. Tanto spazio anche alla musica, con il progetto sperimentale di jazz elettronico *VR19 FREEDOM* di Marco Testoni & Pollock Project e il *SECRET SHOW* con musica improvvisata accompagnata da proiezioni, diretto da Andrea Marinelli e Alberto de Angeli. Il VRE dà ancora spazio alle tematiche sociali con i documentari di Save The Children, CSER Foundation, Medici Senza Frontiere e AICS, in cui si è guidati in campi profughi o basi mediche, in situazioni in cui l'utente è portato a dover decidere, talvolta senza conoscere le implicazioni della sua scelta, e poi viverne le conseguenze, in una simulazione di ciò che può essere la vita di un migrante. Lo scopo è quello di creare un legame con l'utente, creare empatia, con l'obiettivo di sensibilizzare e fare denuncia sociale. Il VRE propone un momento di riflessione sul presente e sulle potenzialità di una tecnologia che si fa sempre più strada.



Data:30/10/2019
Diffusione: Web
Website:
www.dimensionesuonoroma.it
Pagina: 1/1



VRE – Virtual Reality Experience
ex Caserma Guido Reni, dal 05.11.2019 al 09.11.2019

5- 9 novembre appuntamento all'ex Caserma Guido Reni per la prima edizione di VRE – Virtual Reality Experience, evento internazionale interamente dedicato a VR/AR/XR: le sigle della tecnologia e del linguaggio immersivo che stanno cambiando il nostro futuro, dalla scienza all'arte, dalla medicina alla musica e al cinema, dalla comunicazione al mondo aziendale. Ideato e prodotto da Iconialab, sotto la direzione artistica di Mariangela Matarozzo – che già aveva firmato il futuristico Mashrome Film Fest – questo appuntamento – all'interno di Videocittà – invaderà una sezione dei padiglioni dell'ex Caserma Guido Reni in una full immersion tra nuove opere da tutto il mondo, speech, incontri, esperienze virtuali, performance VR.

22 le opere in concorso provenienti dalle selezioni ufficiali dei maggiori festival cinematografici internazionali, Tribeca Film Festival, Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, Sundance Film Festival con contributi che vanno dagli Stati Uniti d'America alla Cina, dalla Corea al Canada, dalla Francia a Spagna e Italia.

Amplio Spazio alle Experience: un tuffo a 360° fra gaming, esperienza estetica e avventura fantastica in cui all'utente è chiesto di interagire, immaginare, sperimentare e giocare e dove la simulazione si trasforma in vissuto di realtà. VRE – Virtual Reality Experience va ad indagare anche l'impatto di VR/AR/XR sulle Arti performative: dal teatro alla musica, dall'elettronica alle arti visuali. In un viaggio in cui la creatività artistica è obbligata a confrontarsi con l'interazione fattiva di un pubblico curioso e nuovissimo.

Vi è poi l'ampio territorio del confronto intellettuale con tre giornate di Talk in cui si andrà ad indagare l'impatto della Realtà Virtuale sulle nostre esperienze e i nostri linguaggi, a cominciare dallo Storytelling ed arrivare a interrogarsi sui nuovi scenari di business e sulla rivoluzione nel mondo della medicina per poi spostarsi negli ambiti delle arti e del sociale, per conoscere come la Realtà estesa (Xr) possa valorizzare il patrimonio culturale fino a giungere al tema attuale del Comunicare la migrazione. Dal Mass Media alla VR.

Ingresso gratuito. Ore 14.00 – 24.00

Online: www.vrefest.com

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

Eventi / Manifestazioni

VRE, Virtual Reality Experience Virtuality becomes Reality



DOVE

Ex Caserma Guido Reni

Via Guido Reni, 7

QUANDO

Dal 05/11/2019 al 09/11/2019

Contatto per informazioni

PREZZO

GRATIS

ALTRE INFORMAZIONI

Sito web

vrefest.com



Dal 5 al 9 novembre appuntamento all'ex Caserma Guido Reni per la prima edizione di **VRE - Virtual Reality Experience**, evento internazionale interamente dedicato a **VR/AR/XR**: le sigle della tecnologia e del linguaggio immersivo che stanno cambiando il nostro futuro, dalla scienza all'arte, dalla medicina alla musica e al cinema, dalla comunicazione al mondo aziendale. Ideato e prodotto da Iconialab, sotto la direzione artistica di Mariangela Matarozzo - che già aveva firmato il futuristico Mashromé Film Fest - questo appuntamento - all'interno di Videocittà - invaderà una sezione dei padiglioni dell'ex Caserma Guido Reni in una full immersion tra nuove opere da tutto il mondo, speech, incontri, esperienze virtuali, performance VR.

Le opere in concorso

22 le opere in concorso provenienti dalle selezioni ufficiali dei maggiori festival cinematografici internazionali, Tribeca Film Festival, Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, Sundance Film Festival con contributi che vanno dagli Stati Uniti d'America alla Cina, dalla Corea al Canada, dalla Francia a Spagna e Italia.

Ampio Spazio alle Experience: un tuffo a 360° fra gaming, esperienza estetica e avventura fantastica in cui all'utente è chiesto di interagire, immaginare, sperimentare e giocare e dove la simulazione si trasforma in vissuto di realtà.

VRE - Virtual Reality Experience va ad indagare anche l'impatto di VR/AR/XR sulle Arti performative: dal teatro alla musica, dall'elettronica alle arti visuali. In un viaggio in cui la creatività artistica è obbligata a confrontarsi con l'interazione fattiva di un pubblico curioso e nuovissimo.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

Le giornate di talk sulla Realtà Virtuale

Vi è poi l'ampio territorio del **confronto intellettuale con tre giornate di Talk** in cui si andrà ad indagare l'impatto della Realtà Virtuale sulle nostre esperienze e i nostri linguaggi, a cominciare dallo Storytelling ed arrivare a interrogarsi sui nuovi scenari di business e sulla rivoluzione nel mondo della medicina per poi spostarsi negli ambiti delle arti e del sociale, per conoscere come la Realtà estesa (Xr) possa valorizzare il patrimonio culturale fino a giungere al tema attuale del Comunicare la migrazione. Dal Mass Media alla VR.

Sono parte del comitato scientifico: Agostino Angeloni Presidente del Main Partner di VRE Teleconsys, una delle società maggiormente impegnate nei territori delle nuove tecnologie multimediali), Simone Arcagni (docente all'Università di Palermo e giornalista), Valter Casini (CEO, Morris & Consulting), Joëlle Comé (Direttrice dell'Istituto Svizzero Roma), Alberto Gallace (Direttore del Mybtec alla Bicocca), Max Giovagnoli (Coordinatore Arti Visive IED Roma), Cecile Levy (sceneggiatrice e ricercatrice alla Norwegian Film School), Giovanna Marinelli (Presidente Q Academy), Antonio Libonati (Presidente Associazione Giovani per l'Unesco), Claudia Lodesani (Presidente di Medici Senza Frontiere), Lorenzo Montagna (Presidente VRARA), Lorenzo Prencipe (Presidente del Centro Studi Emigrazione Roma dei Padri Scalabriniani) Nicola Rosa (British Interactive Media Association/Accenture), Marco Testoni (compositore e music supervisor), Gaetano Tieri (Direttore Virtual Reality Lab, Unitelma Sapienza).

Ideato e prodotto da Iconialab, con il Sostegno della Regione Lazio e del Comune di Roma Capitale, si avvale del Patrocinio del MISE, di Unesco|Rome City of Film, dell'Agenzia Nazionale Giovani, ASI - Agenzia Spaziale Italiana, UNINDUSTRIA, Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia, Istituto Svizzero Roma e Goethe. Main Partner dell'evento Teleconsys. Fra i partner anche Morris Consulting, RAI CINEMA Channel VR, l'Associazione Giovani per UNESCO, l'Università degli studi di Milano Bicocca | MIBETEC, l'Università degli Studi "Sapienza", Link Campus.

Fra i principali Cultural Partner Roma Video Game Lab, Qacademy, WorldVRForum, VRHam, Torino Short Film Market, Giffoni Hub Innovation, IED, John Cabot University. Media partner: Mashable Italia, Cinecittà News, RomaToday, Cinecorriere, Mymovies, Tutto Digitale, Zero, Film TV, Global Science, Wired. Radio ufficiale RDS | Dimensione Suono Roma.

Ingresso gratuito.
ore 14.00 - 24.00
PER INFO: segreteria@vrefest.com

L'APPUNTAMENTO

Virtual Reality Experience: a Roma un evento sulla Realtà Virtuale dalla creatività al business

Home > [Innovazione](#)

La tecnologia e i linguaggi immersivi saranno un elemento centrale del nostro futuro: dalla scienza all'arte, dalla medicina al cinema, dalla comunicazione al mondo delle imprese. Questa nuova frontiera viene esplorata da VRE-Virtual Reality Experience, l'evento in programma a Roma dal 5 al 9 novembre



Per una settimana Roma diventa capitale della Virtual Reality con **VRE - Virtual Reality Experience**, l'evento in programma dal 5 al 9 novembre interamente dedicato a VR/AR/XR, ovvero Virtual Reality, **Augmented Reality** e Cross Reality. Una full immersion sulle numerose opportunità e sfaccettature della realtà virtuale, dall'arte al business.

Ampio Spazio alle Experience della Virtual Reality

VRE- Virtual Reality Experience, ideato e prodotto da Iconialab con il **Sostegno della Regione Lazio** e del Comune di Roma e con la direzione artistica di Mariangela Matarozzo, invaderà una sezione dei padiglioni dell'ex Caserma Guido Reni, nel quartiere Flaminio, in una full immersion tra nuove opere provenienti da tutto il mondo, speech, incontri, esperienze virtuali.

Un tuffo a 360° fra gaming, esperienza estetica e avventura fantastica in cui verrà chiesto all'utente di interagire, immaginare, sperimentare e giocare, trasformando la simulazione in vissuto di realtà.



Il comitato scientifico di Virtual Reality Experience

VRE- Virtual Reality Experience si avvale di un comitato scientifico di alto livello, composto da imprenditori, esperti ed accademici. Ecco chi ne fa parte: **Agostino Angeloni**, Presidente di Teleconsys, PMI innovativa con una grande expertise nei territori delle tecnologie digitali; **Simone Arcagni** (docente all'Università di Palermo e giornalista), **Valter Casini** (CEO, Morris & Consulting), **Joëlle Comé** (Direttrice dell'Istituto Svizzero Roma), **Alberto Gallace** (Direttore del Mybtec alla Bicocca), **Max Giovagnoli** (Direttore Creativo IED), **Cecile Levy** (sceneggiatrice e ricercatrice alla Norwegian Film School), **Giovanna Marinelli** (Presidente Q Academy), **Antonio Libonati** (Presidente Associazione Giovani per l'Unesco), **Claudia Lodesani** (Presidente di Medici Senza Frontiere), **Lorenzo Montagna** (Presidente VRARA), **Lorenzo Principe** (Presidente del Centro Studi Emigrazione Roma dei Padri Scalabriniani), **Nicola Rosa** (British Interactive Media Association/Accenture), **Gaetano Tieri** (Direttore Virtual Reality Lab, Unitelma Sapienza).

I candidati alla competizione del Virtual Reality Experience

La selezione ufficiale del VRE vedrà in competizione opere nazionali ed internazionali realizzate in VR nel periodo tra il 2017 e il 2019. I film selezionati verranno giudicati da una giuria di esperti nel settore cinematografico e da personalità selezionate tra gli addetti al lavoro nel settore di sviluppo e ripresa VR.

Durante l'evento, verranno esposte le **22 opere in gara** provenienti dalle selezioni ufficiali dei maggiori festival cinematografici internazionali come Tribeca Film Festival, Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia e Sundance Film Festival.

Dalla creatività alla VRE per il business

In programma inoltre **tre giornate di Talk** in cui si andrà ad indagare l'impatto della Realtà Virtuale sulle proprie esperienze e linguaggi. A cominciare dallo Storytelling fino ad interrogarsi sui nuovi scenari di business e sulla rivoluzione nel mondo della medicina per poi spostarsi negli ambiti delle arti e del sociale, per conoscere come la Realtà estesa possa valorizzare il patrimonio culturale fino a giungere al tema attuale del Comunicare la migrazione.



A Roma la prima edizione di VRE – Virtual Reality Experience

5 Novembre 2019 | 0.01, Vittorio Zenardi (1512)

Da oggi 5 novembre e fino al 9, appuntamento all'ex Caserma Guido Reni per la prima edizione di VRE – Virtual Reality Experience (vrefest.com), evento internazionale interamente dedicato a VR/AR/XR: le sigle della tecnologia e del linguaggio immersivo che stanno cambiando il nostro futuro, dalla scienza all'arte, dalla medicina alla musica e al cinema, dalla comunicazione al mondo aziendale. Ideato e prodotto da Iconialab, sotto la direzione artistica di Mariangela Matarozzo – che già aveva firmato il futuristico Mashrome Film Fest – questo appuntamento – all'interno di Videocittà, il Festival della visione ideato da Francesco Rutelli giunto alla seconda edizione e in programma fino a dicembre a Roma -invaderà una sezione dei padiglioni dell'ex Caserma Guido Reni in una full immersion tra nuove opere da tutto il mondo, speech, incontri, esperienze virtuali, performance VR.

Per cinque giorni, infatti, sarà possibile esplorare mondi reali o immaginari, riflettere su temi di attualità, vivere storie a 360 gradi, attraverso la **selezione ufficiale delle 21 opere in concorso**, provenienti dai maggiori festival internazionali e provare l'esperienza diretta delle nuovissime frontiere aperte dalle tecnologie e dai linguaggi immersivi, tra nuove forme di partecipazione e narrazione.

Elemento centrale del Programma VRE sono le **Esperienze**: un tuffo a 360° tra esperienza estetica e avventura fantastica in cui all'utente è chiesto di interagire, immaginare, sperimentare e giocare e dove la simulazione si trasforma in vissuto di realtà. Un altrove dove la nostra immaginazione è il solo limite a ciò che possiamo provare. Spazio allora a **Tree di Milica Zec**-giovane artista di New York che ha collaborato attivamente con **Marina Abramovic**- e Winslow Turner, presente al festival grazie al supporto dell'Ambasciata degli Stati Uniti d'America a Roma. Un viaggio sensoriale tra feedback tattili e odori in una foresta pluviale all'interno della quale si getterà un seme che germoglierà fino a diventare albero, l'utente sarà albero!

Saremo all'interno di un paesaggio disegnato a mano di alberi di pino con **Forest**, l'esperienza targata USA dei due giovani artisti **Kelsey Boncato** e **Daniel Oldham**.

E ancora ci si perderà in una giungla aliena con **Bonfire**, l'esperienza di Eric Darnell (fra gli autori di **Madagascar**).

Con **HanaHana 花華 di Melodié Mousset**, grazie alla collaborazione con l'istituto Svizzero di Roma, si vivrà l'esperienza in un altrove surreale dove si semina il paesaggio con mani giganti che sbocciano e si piegano come fiori.

Vi è poi l'ampio territorio del confronto intellettuale con **due giornate di Talkin** cui si andrà ad indagare l'impatto della Realtà Virtuale sulle nostre esperienze e i nostri linguaggi con particolare riferimento a quattro grandi aree: dal Business con *"La realtà virtuale e la realtà aumentata per nuovi scenari di business"* (06.11 dalle 14.30) alla Medicina *"Come la realtà virtuale rivoluzionerà la medicina"* (06.11 dalle 16.30). Ma anche *"La valorizzazione del patrimonio culturale"* (07.11 dalle 14.30) e *"La narrazione in Realtà Virtuale"* (07.11 dalle 16.30).

VRE va ad esplorare anche l'impatto di **VR/AR/XR sulle Arti performative**: dal teatro alla musica, dall'elettronica alle arti visuali. In un viaggio in cui la creatività artistica è obbligata a confrontarsi con l'interazione fattiva di un pubblico curioso e nuovissimo.

Onirica come in *Sogni* di Kurosawa la performance di **Tilt Brush** del 5 novembre a cura del celebre artista contemporaneo nonché street artist **Flavio SOLO** che indosserà un visore e inizierà a dipingere in realtà virtuale su una tela, anch'essa virtuale, all'interno della quale il pubblico avrà la possibilità di entrarci dentro, percorrendo l'opera e guardando da vicino le pennellate di colore.

E cosa succede quando il teatro incontra le nuove tecnologie? Lo vivremo con **Segnale d'allarme – La Mia Battaglia codiretto da Elio Germano e Omar Rashide** tratto da l'opera teatrale *La mia battaglia* scritto da Elio Germano e Chiara Lagani, un lavoro che parla alla e della nostra epoca, facendo diventare il pubblico grazie alla Vr parte dell'opera stessa.

Con **VR19 FREEDOM**, **Marco Testoni** con i **Pollock Projects** si immergono e fanno immergere – esperimento innovativo per la musica live – il proprio pubblico in un flusso di immagini e di musica visionaria animando tre opere in Vr sul tema della Libertà.

LO_SPECIALE

Data: 05/11/2019
Diffusione: Web
Website:
www.lospezialegiornale.it
Pagina: 2/2

Non mancano gli eventi speciali come la **Silent Disco** a cura di **Roerso Mondo**: tutti in pista con cuffie wi-fi in solitaria e pronti a switchare da un sound all'altro e la Live Performance VJ/SET **SecretShow** di **Andrea Marinelli feat. Alberto De Angeli**, una composizione site-specific per musica ed immagine ogni volta differente in base al luogo in cui viene eseguita. Un'azione digitale-artigianale dove le nuove tecnologie allargano i margini dell'azione poetica con nuove possibilità di modifica per immagine e suono.

La VR diventa uno strumento utile anche per la costruzione di preziose dinamiche d'empatia e comprensione in ambito sociale permettendo l'*immersione* in territori afflitti da emergenze umanitarie e fra le persone che vivono tragedie attuali e spesso inenarrabili: indossando il visore entreremo nelle attività sul campo dell'**Agenzia italiana per la Cooperazione e lo Sviluppo (AICS)** di **Medici Senza Frontiere (MSF)**, **Emergency**, **Save for the Children** e del **Centro Studi Emigrazione di Roma (CSER)**.

VRE, ideato e prodotto da Iconialab, con il Sostegno della Regione Lazio, è parte del programma di Contemporaneamente Roma 2019 promosso da Roma Capitale-Assessorato alla Crescita culturale e realizzato in collaborazione con SIAE. Si avvale del Patrocinio del MISE, di Unesco/Rome City of Film, dell'Agenzia Nazionale Giovani, ASI - Agenzia Spaziale Italiana, Uni-Industria, Goethe, con il supporto dell'Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia e il contributo dell'Istituto Svizzero Roma. Main Partner dell'evento Teleconsys. Fra i partner anche Modo Comunicazione, Morris Consulting, RAI CINEMA Channel VR, IED, Associazione Giovani per UNESCO, Università degli studi di Milano Bicocca | MIBETEC, Università degli Studi "Sapienza", John Cabot University, Link Campus.

L'ingresso è gratuito. A partire dal 6 novembre e fino al 9 novembre: dalle 15.00 alle 20.00 al VR Theatre (all'interno dello Spazio Visioni) si potranno indossare gli Oculus Go e assistere alle proiezioni delle 21 opere in concorso con una doppia proiezione giornaliera; dalle 15.00 alle 22.00 aperte al pubblico le esperienze con HTC Pro e Oculus Rift S: prenotazione a segreteria@vrefest.com. Game Zone, dalle 20.00 alle 22.00 nello spazio Modo Comunicazione (all'interno dello Spazio Visioni). Per le talk e la Live Performance prenotazioni su <https://www.eventbrite.it/e/biglietti-vre-virtual-reality-experience-775284446650> con mail a segreteria@vrefest.com.

Tutti i giorni dalle 14.00 alle 20.00 accesso alle aree dei Partner Corporate e ai partner della Cooperazione internazionale.

ore 14.00 - 24.00

Per info www.vrefest.com

fb: https://www.facebook.com/vrexperience_rome

lg: https://www.instagram.com/vrexperience_rome

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile



TENDENZE

CHE DIVERTIMENTO LA REALTÀ VIRTUALE!

di Vera Cipriani

Altro che fantascienza. Adesso andare al cinema, visitare un museo, fare shopping diventano "avventure" personalizzate, interattive e super emozionali. Cosa aspetti a provarle?

Come dimenticare l'immagine di Mark Zuckerberg che paragona le reti al pubblico con un visore nero negli occhi? Era il 24 febbraio 2016 e Mr Facebook celebrava al Nobel World Congress l'anno della realtà virtuale. «Cambiano il modo in cui comuniciamo, lavoriamo, ci divertiamo e perfino viviamo», dichiarava. A quasi 4 anni di distanza la rivoluzione globale non è ancora arrivata, ma chi pensa che l'idea di un "terzo schermo" (VR) virtuali non ha già rivoluzionato il mondo dell'intrattenimento. Non ci riferiamo solo ai videogiochi, anche il mercato di PlayStation VR, il visore per PlayStation di Sony, con a milioni e milioni di pezzi venduti, la dice lunga. Partiamo anche di pari a Lima, dove cinema.

Comitati di fianco di Hulk. «I più generosi sono i comitati dei giocatori basati su internet, che negli specializzati nell'intrattenimento con realtà virtuale. I visitatori, equipaggiati con uno speciale visore, cuffie, controller e una console, possono immergersi in un altro mondo: spiega Pier Maria Anselmi, fondatore della software house Uplay e di Elva, lo studio specializzato in giochi virtuali. «L'ultima novità è The Avengers: Damage Control, l'azione americana in realtà virtuale firmata Marvel» e lanciato da The Void, la catena di parchi a tema più cool del mondo: permette di condurre in prima persona, in modo interattivo, il fianco di Hulk, il feroce Hulk e Wasp. L'Italia non sta a guardare: a Bologna si fa il convegno per l'evento, la prima sala giochi italiana in VR che è anche centro di studi e promozioni. Veniva, è l'ultima.

studioalfa



L'APPUNTAMENTO DA NON PERDERE

A Roma dal 5 al 7 novembre c'è VR Fest - Virtual reality experience, il primo appuntamento interamente dedicato a realtà virtuale, realtà aumentata e realtà mista. Una full immersion tra nuove opere, workshop, incontri, performance. Numerosi gli ospiti internazionali che affronteranno le trasformazioni portate dalle nuove tecnologie in diversi ambiti, tra cui l'arte e l'intrattenimento (www.vrefest.com).

studioalfa

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile

Rassegna stampa a cura di Studio Alfa - Ufficio Stampa e Promozioni **studioalfa**

www.alfaprom.com