



VIRTUAL REALITY  
EXPERIENCE

  [www.vrfest.com](http://www.vrfest.com)

**VIRTUALITY  
BECOMES  
REALITY**

**16-18  
ottobre  
2020**



*VRE è un festival Green Oriented*

# VRE20: VRE - Virtual Reality Experience Extended Edition

**on site: MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo - VILLA  
MARAINI - VILLA MEDICI, AULA MAGNA UNITELMA SAPIENZA  
digitale: PIATTAFORMA VEER - Streaming su Canali Social**

**ROMA | 16 - 18 ottobre 2020 (2A Edizione)**

16- 18 ottobre 2020, queste le date della seconda edizione del **VRE - Virtual Reality Experience** che quest'anno porta l'emblematico sottotitolo di *Extended Edition*: il festival internazionale - ideato e diretto da **Mariangela Matarozzo** - dedicato al Cinema VR e al vasto mondo delle Tecnologie immersive e del loro impatto sul nostro presente e prossimo futuro. Si muoverà fra alcune importantissime location fisiche, come il **MAXXI** Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo, **Villa Maraini**, sede dell'Istituto Svizzero, nella prestigiosa **Villa Medici**, sede dell'Accademia di Francia, nell'Aula Magna Unitelma Sapienza a Roma, accanto alla città universitaria. E l'online con la piattaforma **Veer VR** e lo streaming sui canali social VRE. (l'accesso è gratuito previa prenotazione, per dettagli sul [Sito](#) le info dettagliate).

VRE, che quest'anno sarà all'interno della sezione **Risonanze** della **Festa del Cinema di Roma**, andrà alla scoperta dei molteplici impieghi della VR e più in generale delle nuove tecnologie: dalle Arti alla medicina, dall'intrattenimento al Business, dalla valorizzazione del patrimonio culturale al gaming.

In questa seconda edizione VRE presenta la sua **Selezione Ufficiale su Piattaforma VeeR** <https://veer.tv/>; fruibile da ogni dispositivo (visori, PC, tablet, smatphone), senza limiti di orario e di luogo e con accesso gratuito in oltre 150 paesi del mondo. 22 film in 360° provenienti da Regno Unito, Francia, Corea, Nigeria, Germania, Svezia, Italia, Cina, Australia e Stati Uniti. Nella varietà di temi, storie, suggestioni, dal forte impatto emotivo, la Direzione Artistica ha voluto privilegiare l'attenzione ai temi sociali e culturali di maggiore attualità e profondità secondo alcuni grandi *focus*: dall'attenzione all'ambiente, all'inclusività, all'attenzione al patrimonio.

All'interno di questa selezione una giuria internazionale composta da **Yair Agmon**, **Jaehee Cho**, **Pierre Emmanuel Le Goff**, **Rafael Pavon**, **Kirsty van der Plas**, decreterà il Best VR Film e la Best Interactive Experience 2020.

Ad una Giuria under 30 (tutti provenienti da Scuole Superiori e Università) verrà affidata la selezione del VRE Young Best VR Film .

Infine, anche quest'anno è previsto il **Premio Rai Cinema Channel**.

Grande apertura al **MAXXI** - Museo nazionale delle arti del XXI secolo, cuore della sperimentazione artistica contemporanea, che dal **16 al 18 ottobre** ospiterà una Selezione di VR Experience tra le più coinvolgenti ed immersive del panorama internazionale. Con **Dreamin' Zone** di Fabienne Giezendanner (Francia, Svizzera, Germania, Corea del Sud) entreremo a far parte della storia di una donna coreana che inizia la ricerca del padre scomparso. **Ayahuasca: Kosmic Journey** di Jan Kounen (Francia) ci immerge nel mistero della foresta amazzonica guidati dall'indigeno Shipibo, un guaritore tradizionale; con **The Holy City** di Nimrod Shanit (Israele) saremo protagonisti di un viaggio all'interno della città di Gerusalemme, la città santa. **Battlescar** di Nico Casavecchia, Martín Allais (Francia, USA) ci propone la scena di una New York degli anni Settanta vista con gli occhi di un'adolescente punk, mentre **Once Upon a Sea** è un viaggio straordinario e coinvolgente nella regione del Mar Morto, il luogo più basso della terra. Esploreremo il mondo fantastico di **Gloomy Eyes** di Jorge Tereso, Fernando Maldonado (Francia, Argentina, Taiwan, Usa) con la sua storia d'amore e di tenebra e infine **The Key** di Celine Tricart (Usa) ci costringerà ad un viaggio metaforico alla scoperta di una verità nascosta, cruda come la realtà.

Sempre dal **16 al 18 ottobre**, a **Villa Medici**, in collaborazione con **Rai Cinema Channel**, **Istituto Francese** e **Accademia di Francia**, saranno allestite alcune postazioni VR con una selezione di film francesi girati a 360°, tratta dalla Official Selection. **Saturnism** di Mihai Greco, **The Real Thing** di Benoît Felici, Mathias Chelebourg, **-22.7°C** di Jan Kounen, Molécule, Amaury La Burthe. I film saranno visibili nell'**App Rai Cinema Channel VR**.

Il 17 e 18 ottobre a **Villa Maraini** si può assistere all'evento prodotto dall'**Istituto Svizzero** in occasione di **VRE20: la Comédie Virtuelle**, a cura di **Gilles Jobin** che trasformerà gli ospiti del VRE in danzatori e li introdurrà tra le mura del ginevrino Eaux-Vives.

Il 16 e il 17 ottobre saranno anche le giornate dedicate a Realtà Virtuale e sviluppo sostenibile 2030, questo l'obiettivo e il fil rouge che attraversa la scelta editoriale oltre che artistica del VRE20. Vita comune, istruzione, lavoro, salute, diseguaglianze di genere, sostenibilità e sviluppo sono i grandi temi dell'agenda 2030 per affrontare i meandri nei quali la realtà virtuale potrebbe essere, in alcuni casi è già, uno strumento prezioso di coinvolgimento ed indagine.

Tanti gli appuntamenti per parlare dell'impatto delle tecnologie emergenti su grandi e attuali temi tra **Talk**, **Masterclass**, **Panel** e **Keynote** con modalità ibrida: il 16 ottobre in **Aula Magna Unitelma La Sapienza** in presenza e streaming. Mentre il 17

gli appuntamenti si spostano sulla Piattaforma StreamYard e disponibili in diretta sui canali social del Festival e Twitch.

## Eventi Collaterali

Il 15 ottobre, l'**Ambasciata degli Stati Uniti D'America in Italia**, all'interno del programma Transatlantic Thursdays e in occasione di VRE, ospiterà lo Speech di **Kristine Severson** sulla VR quale potente medium capace di generare empatia e consapevolezza ed il suo utilizzo per la sostenibilità.

Il 17 ottobre alle 11.30 nel prestigioso **Auditorium dell'Ara Pacis** è previsto l'incontro per la stampa e il pubblico con i protagonisti di **Lockdown 2020: L'Italia invisibile** il documentario di Omar Rashid coprodotto con Rai Cinema: saranno presenti Omar Rashid, Vinicio Marchioni, Matilde Gioli, Laura Acerboni.

Il 6 novembre, VRE organizzerà uno degli eventi satellite di New Horizons Edition, di **VRDAYS Europe**, l'incontro annuale, diventato riferimento mondiale per gli Manager, Professionisti, Ricercatori, Artisti di Tecnologie immersive.

Tanti temi, molte sfaccettature di un solo grande nuovo sguardo sul mondo e sulla creatività. Con l'obiettivo e il sogno di fare della Tecnologia lo strumento per un nuovo Umanesimo, grazie allo straordinario potere dell'arte della narrazione che le tecnologie immersive offrono. Nella consapevolezza che la Realtà Virtuale è ad oggi un potentissimo medium in grado di farci acquisire un livello sempre maggiore di consapevolezza e di comprensione grazie al meccanismo di empatia che l'immersività è in grado di generare. E con uno sguardo particolarissimo al valore e ai risvolti etici delle tecnologie, perseguendo come obiettivo principale quello di rendere il Festival un luogo di riflessione privilegiato su questi temi di grande interesse e attualità.

Il Festival è prodotto e realizzato dall'Associazione Culturale Iconialab grazie al contributo della Regione Lazio, con il Patrocinio di MIBACT - Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo, Roma Capitale, Unesco|Rome City of Film, ASI - Agenzia Spaziale Italiana, Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia, Istituto Svizzero Roma, Istituto Francese, Goethe, Ambasciata Israele in Italia, e in collaborazione con CNR, Rai Cinema Channel, Giovani per UNESCO, Bicocca | MIBTEC, Unitelma Sapienza, Accademia di Francia.

Un particolare ringraziamento per il sostegno e la collaborazione all'Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Italia, all'Istituto Svizzero Roma, all'Ambasciata d'Israele in Italia, al nostro Official Partner Teleconsys.

Tutti gli eventi di VRE 2020 sono gratuiti con prenotazione obbligatoria nelle location on site, in ottemperanza alle norme anti-covid.

La programmazione della Selezione Ufficiale è disponibile su VeeR VR <https://veer.tv/> con accesso gratuito.

Info: [www.vrefest.com](http://www.vrefest.com)

mail: [segreteria@vrefest.com](mailto:segreteria@vrefest.com)

Fb: <https://www.facebook.com/vrexperiencerome/?ref=bookmarks>

IG: <https://www.instagram.com/?hl=it>

You Tube: <https://www.youtube.com/channel/UCUei0YxStfdIXKD7lWnNS8g>

Ufficio Stampa

Studio Alfa - Ufficio Stampa e Promozione

Lorenza Somogyi Bianchi - +39 333.4915100

email: [lorenzasomogyi@alfaprom.com](mailto:lorenzasomogyi@alfaprom.com)

site - [www.alfaprom.com](http://www.alfaprom.com), tel +39.06.24304363



## Indice

- Locandina
- Indice
- 00\_VRE20\_comunicatogenerale
- 01\_Cinema VR\_ la Selezione Ufficiale VRE20
- 02\_ VR Experience VRE20
- 03\_Art Performance
- 04\_ TALK\_Masteclass\_Panel\_Keynote
  
- I Focus VRE
  - I Focus\_ spunti di riflessione
  - Focus Woman in VR
  - Focus\_ Lockdown\_2020
  - Focus\_Impact & Sustainability
  - Focus\_Patrimonio ambientale e culturale
  
- Dichiarazioni
  - Mariangela Matarozzo - Direttore Artistico
  - Anna Laura D'Orrico - Sottosegretario al Ministero per i beni e le attività culturali
  - Laura Delli Colli - Presidente Fondazione Cinema per Roma
  - Paolo Del Brocco - Amministratore Delegato Rai Cinema
  - Gilberto Corbellini - Director of the Human and social Sciences cultural Heritage department CNR



## VRE - VIRTUAL REALITY EXPERIENCE - EXTENDED EDITION

on site: MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo  
VILLA MARAINI - VILLA MEDICI  
Aula Magna UNITELMA SAPIENZA  
digitale: Piattaforma VEER VR - Streaming Canali Social

## PROGRAMMA 16 - 18 ottobre 2020

### 16 OTTOBRE on site

---

#### Maxxi - Museo nazionale delle arti del XXI secolo

Orario 11:00 -19:00 | prenotazione obbligatoria

##### VRE Interactive

THE KEY di Celine Tricart, USA, 2019, 16'

GLOOMY EYES di Jorge Tereso, Fernando Maldonado, Francia, Argentina, Taiwan, Usa, 2019, 19'0

DREAMIN' ZONE di Fabienne Giezendanner, Francia, Svizzera, Germania, Corea del Sud, 18', 2020

BATTLESCAR di Nico Casavecchia, Martín Allais, Francia, Usa, 28', 2019

AYAHUASCA: KOSMIK JOURNEY di Jan Kounen, Francia, 20', 2019

THE HOLY CITY di Nimrod Shanit, Israele, 25', 2019

ONCE UPON A SEA by Adi Lavy, Israel, Canada, 22', 2020

#### Aula Magna Unitelma Sapienza

Orario 10:30 - 19:00 | prenotazione obbligatoria

**Talk, Masterclass con diretta streaming sui canali social VRE - Facebook @vrexperiencerome e Youtube VRE-Virtual Reality Experience**

**Talk:** ore 10:30 - durata: 45'

**Tecnologie emergenti, salute e medicina - in collaborazione con Unitelma Sapienza**

Le grandi potenzialità delle tecnologie emergenti nella medicina per la salute e il benessere delle persone.

**Masterclass:** ore 12:00 - durata: 45'

Nuove tecnologie a servizio dei giovani

Le opportunità per lo sviluppo di competenze professionali nei mestieri del futuro

**Talk:** ore 14:30 - durata: 60'

**Etica e Tecnologie Emergenti**

Approccio filosofico guidato dall'etica nello sviluppo delle tecnologie emergenti

**Panel:** ore 16:00 - durata: 60'

**MAKING ART IN XR - Cultura, Arti e tecnologie**

Il connubio tra le Arti e le tecnologie immersive. In che modo avviene la contaminazione tra i classici generi artistici e le tecnologie immersive?

**Talk:** ore 18:00 - durata: 60'

Come costruire l'esperienza virtuale del bene culturale - in collaborazione con CNR - forme, linguaggi, interazioni e tecnologie. Innova Patrimonio è una nuova forma narrativa per valorizzare i borghi storici, tra drammaturgia e mixed reality

## Villa Medici

Orario 15:00 - 19:00 | prenotazione obbligatoria

### CINEMA VR

in collaborazione con RAI Cinema Channel - Istituto Francese - Accademia di Francia

una selezione delle opere francesi in concorso al VRE 20:

**Saturnism** di Mihai Greuc

**The Real Thing** di Benoît Felici, Mathias Chelebourg,

**-22.7°C** di Jan Kounen, Molécule, Amaury La Burthe.

I film saranno visibili nell'App Rai Cinema Channel VR.

**17 OTTOBRE on site**

---

## Ara Pacis

ore 11:30 - 12:00

**Conferenza stampa :** Lockdown 2020: l'Italia invisibile, il documentario di Omar Rashid Coprodotto con Rai Cinema. In collaborazione con Gold e Rai Cinema Channel.

Presenti Omar Rashid, Vinicio Marchioni, Matilde Gioli, Laura Acerboni.

## Villa Maraini

orario 11.00 - 19.00 | prenotazione obbligatoria: <https://www.istitutosvizzero.it/it/>

### Art Performance

**La Comédié Virtuelle** di Cie Gilles Jobin in collaborazione con la Comédie de Genève.

H11:00 - 18:30 *La Comédie virtuelle* di Cie Gilles Jobin | VR Interactive

---

**VRE è un festival Green Oriented**

H15:00 *La Comédie virtuelle* evento live di Cie Gilles Jobin | Live Performance

H16:00 *La Comédie virtuelle* evento live di Cie Gilles Jobin | Live Performance

## Maxxi - Museo nazionale delle arti del XXI secolo

Orario 11:00 - 19:00 | prenotazione obbligatoria

### VRE Interactive

THE KEY di Celine Tricart, USA, 2019, 16'

GLOOMY EYES di Jorge Tereso, Fernando Maldonado, Francia, Argentina, Taiwan, Usa, 2019, 19'

DREAMIN' ZONE di Fabienne Giezendanner, Francia, Svizzera, Germania, Corea del Sud, 18', 2020

BATTLESCAR di Nico Casavecchia, Martín Allais, Francia, Usa, 28', 2019

AYAHUASCA: KOSMIK JOURNEY di Jan Kounen, Francia, 20', 2019

THE HOLY CITY di Nimrod Shanit, Israele, 25', 2019

ONCE UPON A SEA di Adi Lavy, Israel, Canada, 22', 2020

## Villa Medici

Orario 15:00 - 19:00 | prenotazione obbligatoria

### CINEMA VR

in collaborazione con RAI Cinema Channel - Istituto Francese - Accademia di Francia

una selezione delle opere francesi in concorso al VRE 20:

**Saturnism** di Mihai Greco

**The Real Thing** di Benoît Felici, Mathias Chelebourg

**-22.7°C** di Jan Kounen, Molécule, Amaury La Burthe

I film saranno visibili nell'App Rai Cinema Channel VR

## Streaming

Orario 15:00 - 19:30 | sui canali social VRE - **Facebook** @vrexperiencerome e **Youtube** VRE-Virtual Reality Experience

**Panel: ore 10:00 - durata: 120'**

**Le tecnologie immersive nel Corporate** - in collaborazione con **VR/AR** a cura di **Lorenzo Montagna**

**Keynote: ore 12:00 - durata: 30'**

**Le tecnologie immersive nel Corporate** - in collaborazione con **IMPERSIVE** a cura di **Guido Geminiani**

**Panel: ore 14:30 - durata: 40'**

**Customer Engagement nell'era dello Spatial Computing** - In collaborazione con **Another Reality**

**Panel: ore 15:30 - durata: 45'**

**Gaming: La Realtà Virtuale tra sperimentazione ed intrattenimento** - organizzata in collaborazione con Multiplayer su TWITCH

**Talk: ore 16:00 - durata: 30'**

**Le XR e lo Sviluppo Sostenibile** - Le XR come opportunità per un futuro più equo, inclusivo e solidale verso i traguardi previsti dall'Agenda 2030

**TALK: ore 17:30 - durata: 30'**

**Digital Humanities: Women's approach** - Da STEM a STEAM per un approccio moderno e interdisciplinare alla ricerca e all'innovazione (nell'ottica del raggiungimento di una sempre maggiore parità di genere) che tiene conto del l'imprescindibile legame tra Arte e Scienza.

**Keynote: ore 18:30 - durata: 30'**

**VRE21 - "XR per un Futuro Virtuale: Partnership con Laval Virtual"**  
Carlo Corinaldesi

**18 OTTOBRE on site**

---

## **Maxxi - Museo nazionale delle arti del XXI secolo**

Orario 11:00 - 19:00 | prenotazione obbligatoria

### **VRE Interactive**

**THE KEY** di Celine Tricart, USA, 2019, 16'

**GLOOMY EYES** di Jorge Tereso, Fernando Maldonado, Francia, Argentina, Taiwan, Usa, 2019, 19'

**DREAMIN' ZONE** di Fabienne Giezendanner, Francia, Svizzera, Germania, Corea del Sud, 18', 2020

**BATTLESCAR** di Nico Casavecchia, Martin Allais, Francia, Usa, 28', 2019

**AYAHUASCA: KOSMIK JOURNEY** di Jan Kounen, Francia, 20', 2019

**THE HOLY CITY** di Nimrod Shanit, Israele, 25', 2019

**ONCE UPON A SEA** by Adi Lavy, Israel, Canada, 22', 2020

## **Villa Maraini**

orario 11.00 - 19.00 | prenotazione obbligatoria: <https://www.istitutosvizzero.it/it/>

### **Art Performance**

**La Comédié Virtuelle** di Cie Gilles Jobin in collaborazione con la Comédie de Genève.

H11:00 - 18:30 *La Comédie virtuelle* di Cie Gilles Jobin | VR Interactive

H15:00 *La Comédie virtuelle* evento live di Cie Gilles Jobin | Live Performance

H16:00 *La Comédie virtuelle* evento live di Cie Gilles Jobin | Live Performance

## **Villa Medici**

Orario 15:00 - 19:00 | prenotazione obbligatoria

### **CINEMA VR**

in collaborazione con RAI Cinema Channel - Istituto Francese - Accademia di Francia

---

**VRE è un festival Green Oriented**

una selezione delle opere francesi in concorso al VRE 20:

**Saturnism** di Mihai Greco

**The Real Thing** di Benoît Felici, Mathias Chelebourg

**-22.7°C** di Jan Kounen, Molécule, Amaury La Burthe

I film saranno visibili nell'App Rai Cinema Channel VR

## 16 - 18 OTTOBRE online Veer VR

---

### Official Selection

**Gimme One** Harry Silverlock, Montague Fitzgerald, Gran Bretagna, 2020 14'

**1st Step - from earth to the moon**, Jörg Courtial, Maria Courtial, Germania, 2019, 14'

**Rain Fruits**, Younggyoon Soong, Sngmoo Lee, Sud Corea, 2019, 14'

**Apeiron**, Sandro Bocci Italia, 2019, 9'

**Saturnism**, Mihai Greco, Francia, 2020, 4'

**The Waiting Room VR**, Victoria Mapplebeck, Gran Bretagna, 2019, 15'

**The Real Thing**, Benoît Felici, Mathias Chelebourg, Francia, 2018, 16'

**-22.7°C**, Jan Kounen, Molécule, Amaury La Burthe, Francia, 2019, 8'

**Black Bag**, Qing Shao, Cina, 2019, 12'

**Passenger**, Isobel Knowles, Australia, 2019, 10'

**Moondust**, Noemi Forti, Italia, 2019, 10'

**H.O.M.**, Girolamo Da Schio, Italia, 2020, 20'

**The '?' Motorist revisited in Virtual Reality a homage to Walter R. Booth 1869-1938**, Ragnar di Marzo, Svezia, 2019, 10'

**People2People - Sarah**, Fabian Vetter, Germania - Israele, 2020, 18'

**People2People - Ophir**, Fabian Vetter, Germania - Israele, 2020, 16'

**Daughters of Chibok**, Joel and Kachi Benson, Nigeria, 2019, 11'

**Courage to Question**, Chief, Lydia, Asha, Alice, Megan Sullivan, USA, 2019, 24'

**Ritorno al Bletterbach**, Daniele Dalledonne, Italy, 2020, 14'

**Ma Terre - Mai Terra**, di Vito Foderà, Italia, 2019, 15'

**Sanctuaries of Silence**, Adam Loftin, Emmanuel Vaughan-Lee, USA, 2018, 7'

**Lockdown 2020 - L'italia Invisibile**, Omar Rashid, Italia, 2020, 19'

**When we stayed home - Venice**, Targo, Francia, 2020, 15'



## Cinema VR: la Selezione Ufficiale

La selezione ufficiale VRE 2020 comprende 23 opere girate in 360° provenienti da Regno Unito, Francia, Corea, Nigeria, Germania, Svezia, Italia, Cina, Australia, Israele e Stati Uniti. Una varietà di temi, storie, suggestioni, dal forte impatto emotivo e di grande valore artistico.

All'interno della Selezione una particolare attenzione è stata rivolta ai giovani talenti, nazionali e internazionali, che usano le tecnologie XR in modo fresco e innovativo.

### Sinossi

**TITLE: Gimme One**

**DIRECTED BY: Harry Silverlock, Montague Fitzgerald**

**COUNTRY: UK**

**YEAR: 2020**

**RUNNING TIME: 14'**

Cinque artisti delle sale da ballo del Regno Unito esprimono se stessi attraverso la danza e il movimento, catturati dal regista attraverso l'uso delle tecniche di digital volumetric and motion captures. Un affresco unico di questa vibrante sottocultura.

**TITLE: 1st Step - from earth to the moon**

**DIRECTED BY: Jörg Courtial, Maria Courtial**

**COUNTRY: Germany**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 14'**

Uno sguardo motivante agli astronauti dell'Apollo 11 e 17: rispettivamente i primi e gli ultimi esseri umani ad aver messo piede sulla luna. Questa ricostruzione a 360 gradi passa attraverso spazi e tempi diversi per mostrare agli spettatori delle prospettive insolite.

**TITLE: Rain Fruits**

**DIRECTED BY: Younggyoon Soong, Sngmoo Lee**

**COUNTRY: South Korea**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 14'**

Tharu arriva in Corea dal Myanmar con la speranza di diventare un ingegnere qualificato. Dopo una serie di esperienze come lavoratore alieno, Tharu si rende conto che potrà realizzare il suo sogno solamente dove si trova il proprio cuore: nella sua madrepatria.

**TITLE: Apeiron**

**DIRECTED BY: Sandro Bocci**

**COUNTRY: Italia**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 9'**

Cos'è il tempo? Apeiron è un viaggio immersivo tra le profondità di questa domanda. In una serie di ipotesi visive lo spettatore vive il dispiegarsi del tempo, fuori dal tempo, in uno spazio indefinito. L'esperienza VR rappresenta l'uso sperimentale di uno sguardo capace di un elevato ingrandimento.

**TITLE: Saturnism**

**DIRECTED BY: Mihai Greco**

**COUNTRY: France**

**YEAR: 2020**

**RUNNING TIME: 4'**

Entra in uno dei dipinti più cupi della storia dell'arte: 'Saturno che divora suo figlio' di Goya. Ti troverai da solo davanti ad un Saturno fuori di sé, in mezzo ad un paesaggio tetto e gelido. Il Saturnismo è un'esperienza a 360° viscerale ed istintiva.

**TITLE: The Waiting Room VR**

**DIRECTED BY: Victoria Mapplebeck**

**COUNTRY: UK**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 15'**

**SYNOPSIS:** *The Waiting Room* è un viaggio in VR che racconta la storia del cancro al seno di Victoria Mapplebeck dalla diagnosi alla cura fino alla guarigione. Il fulcro dell'opera è una ripresa a 360° di nove minuti: l'ultima sessione di radioterapia.

**TITLE: The Real Thing**

**DIRECTED BY: Benoît Felici, Mathias Chelebourg**

**COUNTRY: France**

**YEAR: 2018**

**RUNNING TIME: 16'**

The Real Thing è un viaggio in una copia del nostro mondo. Visitando le imitazioni della monumentale architettura della Cina e di altri paesi intorno al mondo. Zone residenziali dove le persone vivono la loro vita quotidiana in luoghi che ne imitano altri.

**TITLE: -22.7°C**

**DIRECTED BY: Jan Kounen, Molécule, Amaury La Burthe**

**COUNTRY: France**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 8'**

-22.7°C è un'esperienza ispirata alle avventure del produttore musicale Molécule che andò in Groenlandia per catturare i suoni prodotti dall'Artico. Ascoltando i suoni della natura polare e magnetica, potrai esplorare il tuo mondo interiore, finché non raggiungerai uno stato di armonia.

**TITLE: Black Bag**

**DIRECTED BY: Qing Shao**

**COUNTRY: China**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 12'**

Un ex-militare e guardia di sicurezza lavora in una banca e conduce la normale vita di un uomo della classe operaia. Fantastica di realizzare una grande rapina, un sogno che diventa realtà quando una misteriosa borsa di pelle nera viene depositata nel caveau della banca da un VIP.

**TITLE: Passenger**

**DIRECTED BY: Isobel Knowles**

**COUNTRY: Australia**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 10'**

Siete sul sedile posteriore di un taxi che avanza nel buio. A mano a mano che il paesaggio cambia, l'ambiente esterno diventa sempre più surreale. Mettete insieme i pezzi della vostra storia (astratta e onirica) mentre avanzate nel tranquillo shock di un mondo nuovo.

**TITLE: Moondust**

**DIRECTED BY: Noemi Forti**

**COUNTRY: Italy**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 10'**

La prima fase della quarantena di tre astronauti è avvenuta nell'air stream. Mentre il mondo preme fuori dall'oblò dell'air stream, Collins, Armstrong e Aldrin si trovano proiettati nel ricordo lunare ancora fresco e invadente, che li lascia sospesi in un limbo tra Terra e Luna.

**TITLE: H.O.M**

**DIRECTED BY: Girolamo Da Schio**

**COUNTRY: Italy**

**YEAR: 2020**

**RUNNING TIME: 20'**

Dopo aver lasciato sua moglie Teresa in un manicomio femminile anni prima, Ed torna a trovarla nella speranza di superare definitivamente i propri scheletri nell'armadio. Ed, metterà a dura prova le sue convinzioni su ciò che è norma e ciò che non lo è.

**TITLE: The '?' Motorist revisited in Virtual Reality a homage to Walter R. Booth 1869-1938**

**DIRECTED BY: Ragnar di Marzo**

**COUNTRY: Sweden**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 10'**

Una Ford T arriva sulla luna con due donne al volante. Atterrano e scoprono un piccolo e bellissimo cinema, una reminiscenza dei primi cinema inizio del XIX secolo. All'interno del cinema viene proiettato il film originale di Walter Robert Booths.

**TITLE: People2People - Sarah**

**DIRECTED BY: Fabian Vetter**

**COUNTRY: Germany - Israel**

**YEAR: 2020**

**RUNNING TIME: 18'**

Sarah è una musicista araba israeliana che vive in Cisgiordania. Cresciuta in Israele e residente in Palestina da molti anni, Sarah sperimenta la vita e la realtà su entrambi i lati del muro di separazione. Una cosa non facile perché lei non appartiene ad una parte più che all'altra.

**TITLE: People2People - Ophir**

**DIRECTED BY: Fabian Vetter**

**COUNTRY: Germany - Israel**

**YEAR: 2020**

**RUNNING TIME: 16'**

Orit è una ragazza israeliana che vive nel kibbutz Tze'elim vicino alla Striscia di Gaza. Nonostante la vicinanza con i Territori Palestinesi Occupati non ha mai avuto contatti

con persone dall'altra parte ma crede fermamente che in fondo non siano molto diverse da lei.

**TITLE: Daughters of Chibok**

**DIRECTED BY: Joel and Kachi Benson**

**COUNTRY: Nigeria**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 11'**

Il 14 aprile 2014 la comunità agricola di Chibok, nel nord-est della Nigeria, fu gettata sotto i riflettori mondiali quando il gruppo terroristico Boko Haram irruppe nel villaggio di notte e rapì 276 studentesse adolescenti dai loro dormitori.

**TITLE: Courage to Question - Chief, Lydia, Asha, Alice**

**DIRECTED BY: Megan Sullivan**

**COUNTRY: Usa**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 24'**

La serie Courage to Question VR ti porta da vicino e di persona con le attiviste per i diritti delle donne di tutto il mondo mentre combattono per un mondo dove le donne e le ragazze possano vivere libere e uguali.

**TITLE: Ritorno al Bletterbach**

**DIRECTED BY: Daniele Dalledonne**

**COUNTRY: Italy**

**YEAR: 2020**

**RUNNING TIME: 14'**

Un'esperienza di realtà virtuale che vuole dare a tutti la possibilità di scendere nella Gola del Bletterbach (Alto Adige), volare fino al Corno Bianco e, grazie all'immaginazione, dare un senso ad eventi che vanno ben oltre la scala delle dimensioni umane.

**TITLE: Ma Terre - Mai Terra**

**DIRECTED BY: Vito Foderà**

**COUNTRY: Italy**

**YEAR: 2019**

**RUNNING TIME: 15'**

Un viaggio estetico, sensoriale che ci riconduce alla pietra, all'origine, al nostro essere uomini e donne legati indissolubilmente alla terra e attraverso di essa gli uni

agli altri. Una riflessione sull'identità e il confine che mira al superamento di ogni barriera.

**TITLE: Sanctuaries of Silence**

**DIRECTED BY: Adam Loften, Emmanuel Vaughan-Lee**

**COUNTRY: USA**

**YEAR: 2018**

**RUNNING TIME: 7'**

Il silenzio potrebbe davvero essere sull'orlo dell'estinzione e l'ecologista acustico Gordon Hempton è certo che anche gli angoli più remoti del pianeta siano affetti da inquinamento acustico. Un viaggio uditivo e immersivo nel parco nazionale Olympic, uno dei luoghi più silenziosi del Nord America.

**TITLE: When we stayed home - Venice**

**DIRECTED BY:**

**COUNTRY: France**

**YEAR: 2020**

**RUNNING TIME: 15'**

Alex Hai è il primo gondoliere transgender di Venezia e funge da guida turistica per l'episodio di Venezia. Gondoliere da 24 anni, per la prima volta è stato costretto a lasciare la sua gondola Pegasus al molo quando l'Italia ha dichiarato un blocco nazionale. "Venezia non è mai stata così vuota", afferma.

**TITLE: Lockdown 2020 - L'Italia Invisibile**

**DIRECTED BY: Omar Rashid**

**COUNTRY: Italy**

**YEAR: 2020**

**RUNNING TIME: 19'30''**

Il film documentario racconta, attraverso l'utilizzo della realtà virtuale, un viaggio unico nella bellezza e nella desolazione delle più importanti città d'arte italiane durante l'emergenza Covid-19. Roma, Venezia, Milano, Napoli, Firenze raccontate dalle voci di Matilde Gioli e Vinicio Marchioni



## Le VR Experience

Dal 16 al 18 ottobre il MAXXI Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo si animerà di una selezione fra le più originali e coinvolgenti esperienze VR del panorama internazionale. Da **The Key** di Celine Tricart: direttamente dal Tribeca e dalla Biennale Cinema di Venezia 2019 che propone il drammatico vissuto dei rifugiati; a **Gloomy Eyes** di Jorge Tereso e Fernando Maldonado (Francia, Argentina, Taiwan, Usa) che ricostruisce il percepito di uno zombie in un fantomatico 1983 a Woodland City. O **Battlescar** di Nico Casavecchia (Martín Allais, Francia, Usa) che ricostruisce la vita di Lupe, ragazza punk portoricana nel 1978. Mentre in **Dreamin' Zone** di Fabienne Giezendanner (Francia, Svizzera, Germania, Corea del Sud) ricostruisce il ricordo dell'infanzia di una matura donna coreana e la sua ricerca del padre.

**Ayahuasca: Kosmic Journey** di Jan Kounen (Francia) è invece un'esperienza visionaria attraverso i regni delle piante medicinali, guidata dall'indigeno Shipibo, un guaritore tradizionale nella foresta amazzonica. **The Holy City** di Nimrod Shanit (Israele) ci immerge completamente nella città santa di Gerusalemme ed infine Adam Lavy con **Once upon a Sea** ci conduce attraverso l'esplorazione fisica e poetica del leggendario Mar Morto.

## Sinossi

**THE KEY** di Celine Tricart, USA, 2019, 16'

A cosa serve la chiave? da dove viene e cosa apre?

*The Key* è un'esperienza interattiva che mescola teatro immersivo e realtà virtuale. Un viaggio attraverso i sogni e i ricordi all'interno dei quali si potranno prendere decisioni e compiere scelte difficili. Un viaggio metaforico alla scoperta di una verità nascosta, cruda come la realtà.

Ha partecipato: Tribeca Film Festival, La Biennale Cinema di Venezia 2019 dove ha vinto il Premio Speciale della Giuria (Miglior realtà virtuale).

**GLOOMY EYES** di Jorge Tereso, Fernando Maldonado, Francia, Argentina, Taiwan, Usa, 2019, 19'

In questa squisita esperienza VR, siamo nel 1983 in una fredda notte a Woodland City, ed essere uno zombie è ancora illegale. Come tutti i suoi simili, Gloomy si nasconde nella foresta, lontano dai cacciatori di taglie. La notte è tranquilla, ma Gloomy cerca ancora di non farsi vedere. Non si sente a suo agio con gli altri della sua specie. Mentre l'amarezza affligge la città, si sforza di trovare un equilibrio nella sua misteriosa doppia natura.

**DREAMIN' ZONE** di Fabienne Giezendanner, Francia, Svizzera, Germania, Corea del Sud, 18', 2020

Yuri, una donna coreana di sessantasette anni, ricorda quel primo giorno di primavera in cui, giunta al suo ottavo compleanno, decise di lasciare la casa della madre in Corea del Sud per scoprire se suo padre, violinista e soldato prigioniero al Nord, fosse ancora vivo. Troverà una fantastica avventura ad attenderla: qui si imbatte in strani uccelli, spiriti misteriosi ma anche nelle tracce della guerra... Si ricongiungerà al padre?

**BATTLESCAR** di Nico Casavecchia, Martín Allais, Francia, Usa, 28', 2019

Lupe è una ragazza portoricana che vive a New York alla fine degli anni Settanta. Il suo diario manoscritto ci fa da guida nelle esperienze che vive nel 1978, quando nella cella di un centro di detenzione minorile incontra un'altra ragazza fuggita di casa, Debbie, che le fa scoprire la scena punk della Bowery e i segreti del Lower East Side della fine degli anni Settanta.

**AYAHUASCA: KOSMIK JOURNEY** di Jan Kounen, Francia, 20', 2019

Un'esperienza visionaria attraverso i regni delle piante medicinali, guidata dall'indigeno Shipibo, un guaritore tradizionale nella foresta amazzonica. Questa strabiliante esperienza rappresenta un viaggio attraverso una delle pratiche più misteriose e spirituali del pianeta: Ayahuasca, la pianta dell'anima e come trovare il proprio spazio interiore. Prova il magico potere curativo dell'Ayahuasca.

**THE HOLY CITY** di Nimrod Shanit, Israele, 25', 2019

Trasportati nell'epicentro spirituale del mondo in questa coinvolgente esperienza narrativa sensoriale costruita utilizzando scan fotogrammetrici di Gerusalemme. The Holy City usa una serie di giochi interattivi impegnativi in ambienti dalle dimensioni

di una stanza per aiutare a coltivare empatia e comprensione nelle culture Arabe e tra le religioni che coesistono in città.

**ONCE UPON A SEA** by Adi Lavy, Israel, Canada, 22', 2020

Once Upon a Sea è un documentario XR poetico e interattivo che racconta la tragica storia del leggendario Mar Morto, un luogo dagli innegabili poteri curativi e, per molti, un luogo di indescrivibile magnetismo. Attraverso un'esplorazione fisica dei paesaggi lunari proibiti del mare, gli incontri intimi con personaggi locali, l'utente ottiene uno sguardo raro su una delle meraviglie più pericolose del mondo, che presto si estinguerà.



## Talk, Masterclass, Panel, Keynote

Il 16 ottobre l'Aula Magna Unitelma Sapienza si animerà delle **Talk e Masterclass** che si svolgeranno in modalità ibrida e in presenza e fino ad esaurimento posti e in diretta streaming.

Si parte alle 10,30 con un approfondimento su **Tecnologie emergenti, salute e medicina** in collaborazione con Unitelma Sapienza che vedrà intervenire **Gaetano Tieri** (Direttore Virtual Reality Lab Unitelma Sapienza), **Marco Sacco** (Presidente EuroVr - Direttore CNR Stima), **Giovanni Morone** (Fondazione S. Lucia medico fisiatra esperto in tecnologie per la riabilitazione) e **Marco Iosa** (Professore Associato, Dipartimento di Psicologia, Università Sapienza di Roma).

Alle 12.00 si parlerà di **Nuove tecnologie a servizio dei giovani** con **Antonio Libonati** (Presidente Associazione italiana Giovani per l'UNESCO), **Andrea Geremicca** (CEO EISS European Institute of Innovation and Sustainability), **Carlo Rodomonti** (Responsabile Marketing Strategico e Digital di Rai Cinema) e il testimonial **Federico Montagna** (Digital Curator - ideatore di Artoday).

Mentre alle 14,30 si tratterà uno dei temi più cari al festival: **Etica e tecnologie emergenti**. Ad incontrarsi per affrontare un approccio filosofico guidato dall'etica nello sviluppo delle tecnologie emergenti saranno: **Giovanni Tridente** (Communication Office Coordinator & Professor of "Position Papers" at the Pontifical University of the Holy Cross), **Gilberto Corbellini** (Direttore Dipartimento Scienze umane e sociali, patrimonio culturale CNR), **Massimo Chiriatti** (CTO Blockchain & Digital Currencies - University Programs Leader), **Paolo Benanti** (Ethics of Technologies, Information and AI Ethics, Big Data), **Nicola Gasbarro** (Professore Storie delle Religioni e Antropologia Culturale presso l'Università degli Studi di Udine).

Altrettanto centrale, alle 16.00, la masterclass dedicata a **Making Art in XR** dedicata al rapporto fra Cultura, Arte e Tecnologie con: **Simone Arcagni** (Professore Università di Palermo, Giornalista, Consulente), **Laura Delli Colli** (Presidente Fondazione Cinema per Roma), **Valentino Catricalà** (Dir. Art Section Maker Faire-The European

Edition | Art Consultant Sony CS Lab Paris), Emmanuelle Cuénod (Direttore generale e artistico | Geneva International Film Fest), Michel Reilhac (Programmer Venice VR, Head of studies for Venice Biennale College Cinema VR), Celine Tricart (Storyteller - Fondatrice Lucid Dreams Production) e Evelyn Wang (Independent art curator Shanghai, China).

Alle 18.00, infine, in programma un approfondimento su **Come costruire l'esperienza virtuale del bene culturale** - in collaborazione con CNR - forme, linguaggi, interazioni e tecnologie - dedicato a *Innova Patrimonio*, una nuova forma narrativa per valorizzare i borghi storici, tra drammaturgia e mixed reality. Interverranno Daniele Ferdani (Ricercatore dell'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali del Cnr"VR in Archeologia), Emanuel Demetrescu e Augusto Palombini (Ricercatori dell'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali del Cnr), Eva Pietroni (Ricercatrice dell'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali del Cnr), Bruno Fanini e Alfonsina Pagano (Ricercatori dell'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali del Cnr).

Il 17 ottobre il programma si arricchisce con Panel e Keynote e si sposta sui Social per andare ad approfondire altri preziosi temi nel vasto panorama della rivoluzione a cui stanno portando le tecnologie immersive.

Alle 10,00 si parlerà di **AR e VR per il mondo della cultura, dell'education, del training** in collaborazione con **VR/AR** con **Lorenzo Montagna** (Presidente VRARA Italia, Senior Advisor PwC, Founder SecondstARVR), Davide Pantile (Project manager BU New Media ETT SPA), Giovanni Bazzoni (President Digital Tales USA), Laura Iacovone (Founder & CEO 3f-lab SRL), Donato De Ieso (Founder & CEO Dilium SRL), Michela Di Vietro (CTO Augmented city SRL).

Si proseguirà alle 12,00 con l'impiego della VR nell'industria della moda in collaborazione con **IMPERSIVE** con **Guido Geminiani**.

Alle 14,30 focus su **Customer Engagement nell'era dello Spatial Computing** in collaborazione con **Another Reality** con **Erminia Nicoletti** (Cloud Marketing Leader IBM), Paolo Colavolpe (Product Manager Island Record), **Lorenzo Cappanari** (Ceo Another Reality).

**Alle 15.20**, in collaborazione con Multiplayer su TWITCH, si parlerà anche di **Gaming con la talk**: La Realtà Virtuale tra sperimentazione ed intrattenimenti.

Alle 16.30 si affronterà il tema delle **XR e lo Sviluppo Sostenibile** per scoprire quali siano le opportunità per un futuro più equo, inclusivo e solidale verso i traguardi previsti dall'Agenda 2030 con Ollie Rankin (VR Storyteller, Public Speaker, and VFX Supervisor in Marina del Rey), Kristine Severson ( Immersive Content, Social Impact former Sony Interactive Entertainment ).

Il focus della talk delle 17.30, invece, saranno le **Digital Humanities: Women's approach**, da STEM a STEAM per un approccio moderno e interdisciplinare alla ricerca e all'innovazione (nell'ottica del raggiungimento di una sempre maggiore parità di genere) che tenga conto del l'imprescindibile legame tra Arte e Scienza. Ne parleranno Valentina Cagnina (Co-Founder and Mentor OFpassiON), Gianna Martinengo (Fondatrice e presidente di Didael KTS e ideatrice di Women&Technologies), Maria Eugenia D'Aquino (Ideatrice e direttrice artistica di TeatroInMatematica/ScienzaInScena presso PACTA ).

La giornata si chiuderà con il Keynote **VRE21 - "XR per un Futuro Virtuale: Partnership con Laval Virtual"** a cura di Carlo Corinaldesi che presenterà le opportunità del mondo Laval Virtual e la partnership con VRE che porterà VRE21 anche nella dimensione virtuale, su una delle piattaforme punto di riferimento internazionale per tutti gli addetti al mondo delle tecnologie immersive.



## VRE e le Arti

Mai come con la **Virtual Reality** le arti visuali incontrano la performance e si fanno scenografia di viaggi immersivi e strumento di interiorizzazione di grandi messaggi etici, sociali e spirituali.

L'uso delle tecnologie VR, infatti, acutizza l'urgenza di nuove forme artistiche che siano capaci di esprimere la complessità del sentire contemporaneo. Allo stesso tempo è proprio in funzione delle immense possibilità date dalle tecnologie immersive che si riesce ad immaginare di espandere la propria creatività illimitatamente. Pensare al proprio corpo come qualcosa di multiforme, indefinito e allo stesso tempo sensibile e capace di rappresentare le forme del pensiero, del movimento, della danza. Ed inoltre partecipato, condivisibile e sociale. Corpo come dispositivo artistico, mnemonico, collegato a tutti gli altri corpi, alle altre storie.

Nella sezione dedicata alle Arti contemporanee di VRE20 troviamo *La Comédié virtuelle* di Gilles Jobin, di recente reduce dal **Venice VR Expanded** della 77° Mostra del Cinema di Venezia.

**LA COMEDIÉ VIRTUELLE** un progetto della Cie Gilles Jobin in collaborazione con la Comédie de Genève.

In competizione insieme alle altre opere nella sezione **Venice VR Expanded** della 77° Mostra del Cinema di Venezia, il progetto, ideato da la Comédie de Genève - la più antica istituzione teatrale del cantone - e la compagnia del coreografo Gilles Jobin, invita gli utenti ad accedere ad un nuovo spazio VR multiutente. Pensata come un'esperienza tridimensionale, consente al pubblico di visitare, sotto forma di avatar, il nuovo edificio di Eaux-Vives non ancora inaugurato. Attraverso l'avatar l'utente diventa un personaggio all'interno dello spazio virtuale: può muoversi liberamente nei diversi spazi, danzare, entrare in contatto con gli altri partecipanti e conversare con loro. L'edificio virtuale diventa uno spazio artistico che ospita una storia non lineare, in continua evoluzione, personale e allo stesso tempo collettiva. Assistiamo alla modellazione digitale di un vero teatro che diventa un luogo virtuale di incontro, ricerca, produzione e ideazione di progetti XR.



## Focus e spunti di riflessione

VRE20 è un Festival vasto e pieno di sfaccettature come vasto e pieno di mille addentellati è il mondo della Realtà Aumentata che va ad indagare. E' come aprire una finestra su una grande città fatta di genti, popoli, culture, piazze, vie. Ognuno con una specificità, una caratteristica. E, come in ogni guida turistica che si rispetti, una città è fatta di quartieri uno limitrofo all'altro, che spesso si intersecano. Raccontarli serve solo come pista per conoscere meglio quella città, come traccia muoversi fra i suoi mille meandri.

Per questo, a fianco al programma del Festival e al suo racconto generale, lo staff del Festival ha pensato di offrire a tutti coloro che lo vogliono scoprire alcuni occhiali speciali: *focus* per l'approfondimento ed una lettura un po' speciale. Non pretendono di essere esaustivi, non sono capitoli chiusi. Sono piuttosto lenti di ingrandimento. Quest'anno fra i focus abbiamo voluto puntare l'attenzione su:

- Donne e Virtual Reality
- Impact, ovvero Realtà Virtuale e Sviluppo Sostenibile 2030
- Patrimonio ambientale e culturale
- Lockdown: uno sguardo sulle città vuote durante la quarantena



## Donne e Virtual Reality

**VRE20** apre una finestra sul mondo delle donne: quelle che raccontano, quelle che vengono raccontate, quelle che si raccontano. Donne autrici, donne oggetto di riflessione, donne che cercano di far sentire la propria voce.

Un'attenzione particolare, insomma, verso il *women approach* alla realtà ed una specialissima attenzione alle problematiche legate alle disuguaglianze di genere e alla lotta quotidiana per i diritti. “Nel costruire il programma del festival - spiega la direttrice artistica Mariangela Matarozzo - ci siamo rese conto di quante cose è possibile dire sul mondo femminile che non vengono dette. Ma ci siamo anche rese conto di come anche nel mondo delle nuove tecnologie si stia continuando a perpetuare un modello in cui le donne occupano uno spazio ancora limitato. Da qui la scelta di uno spazio intenzionale e deliberato a questo mondo.”

Donne che esprimono la propria creatività, quindi, preziosa e raffinata; ma anche e soprattutto donne che combattono giornalmente per i propri diritti e per quelli di tutte le altre donne che non hanno la possibilità di farlo. Combattere affinché i propri diritti non siano violati, calpestati o semplicemente dimenticati è la sorte di tutte le donne, in ogni parte del mondo.

Donne che devono lottare unicamente per il fatto stesso di essere nate donne in un mondo pensato da uomini e per gli uomini dove il godimento del diritto alla parità, alla libertà, alla dignità, all'eguaglianza non è scontato.

Ancora una volta la Realtà Aumentata si afferma come strumento di Empatia: grazie ad un semplice visore possiamo entrare nella vita di

queste donne, nelle loro storie, per un attimo siamo i loro occhi, le loro orecchie ed entriamo a far parte del loro destino.

Un'attenzione al mondo delle donne che si è tradotta nella scelta di dare spazio, all'interno della selezione ufficiale, a quelle opere in VR realizzate da donne o che di donne trattano: vale la pena segnalare: **Daughters of Chibok** di Joel and Kachi Benson, uno sguardo sulla vita di una donna nigeriana in cerca di sua figlia. C'è poi **Courage to Question** di Megan Sullivan, una collaborazione tra Google + UN WOMEN, una vera e propria serie che costituisce un racconto corale di quattro attiviste donne che aiutano altre donne in giro per il mondo.

Nella selezione anche due episodi da **People2People: Sarah e Ophir** che raccontano le vite di due donne tra Israele e Palestina.



## Focus Lockdown

La realtà virtuale ci porta nelle città vuote durante la quarantena

In questo anno caratterizzato dall'emergenza sanitaria che ha improvvisamente cambiato la nostra quotidianità, VRE20 ha voluto inserire un focus dedicato al racconto di un'Italia che nessuno poteva vedere, ma che era lì: immobile nella sua maestosità. Video che hanno svelato il silenzio, la calma e la bellezza di un mondo in pausa. Un aprile, quello del 2020, che ha visto le più animate città del mondo vuote per settimane, testimoni di un momento storico senza eguali.

Abbiamo scelto **Lockdown 2020 - l'Italia invisibile** di Omar Rashid, un viaggio nella bellezza e nella desolazione delle più importanti città d'arte italiane durante l'emergenza Covid-19 e **Venezia**, uno dei quattro video prodotti dalla francese Targo per il progetto **When we stayed home**.

Un evento del genere chiama ognuno di noi ad essere più consapevole della nuova realtà, una realtà che ci spinge a confrontarci con un senso del limite, della nostra natura umana che ci lega a tutti gli altri esseri umani. La nuova consapevolezza della nostra comune condizione ha portato all'attenzione di tutti temi importanti legati alla sostenibilità, alla preservazione dell'ambiente, alla lotta alle ingiustizie e alle disegualianze sociali. Equità sociale, efficienza ed ecologia camminano di pari passo nella costruzione di un mondo nuovo che sia migliore per tutti.

### **Lockdown 2020: l'Italia invisibile**

Il film documentario racconta, attraverso l'utilizzo della realtà virtuale, un viaggio unico nella bellezza e nella desolazione delle più importanti città d'arte italiane durante l'emergenza Covid-19. Roma, Venezia, Milano, Napoli, Firenze, unite dalle voci di Matilde Gioli e Vinicio Marchioni che interpretano i versi di una poesia scritta ad hoc da Laura Accerboni, e dall'accompagnamento musicale del polistrumentista Luca Fortino, in arte "Ugly Shoes", per raccontare lo spaesamento e le emozioni che

abbiamo vissuto nella nostra recentissima esperienza. Il film è prodotto da Gold e Rai Cinema.

### **When we stayed home - Venice**

L'episodio dedicato a Venezia, ripreso dalla milanese Solid Color offre una finestra sulla città attraverso il racconto di un personaggio iconico del luogo, Alex Hai: il primo gondoliere transgender di Venezia e funge da guida turistica per l'episodio di Venezia. Gondoliere da 24 anni, per la prima volta è stato costretto a lasciare la sua gondola Pegasus al molo quando l'Italia ha dichiarato un blocco nazionale. "Venezia non è mai stata così vuota", afferma. "Per la prima volta nella storia moderna, Venezia è stata privata dei suoi turisti. Tutti i gondolieri sono spariti e le acque di Venezia sono vuote.



## Impact: Realtà Virtuale e Sviluppo sostenibile

Realtà Virtuale e sviluppo sostenibile 2030: è questo l'obiettivo e il fil rouge che attraversa la scelta editoriale ed artistica del VRE20. Vita comune, istruzione, lavoro, salute, diseguaglianze di genere, sostenibilità e sviluppo sono i grandi temi dell'agenda 2030 per affrontare i meandri nei quali la realtà virtuale potrebbe essere, in alcuni casi è già, uno strumento prezioso di coinvolgimento ed indagine.

La realtà virtuale ci consente di esplorare il nostro mondo con una nuova prospettiva: non solo per la capacità di aumentare la consapevolezza e l'empatia in modi nuovi, ma anche perché fornisce strumenti unici che hanno la capacità di essere determinanti nel mondo reale. Il potenziale della realtà virtuale nell'aiutarci a imparare, capire e contribuire a trasformare il mondo è molto ampio ed è un importante mezzo di contrasto al cambiamento climatico, la povertà, l'ineguaglianza, l'ingiustizia. Sfide che l'umanità è chiamata ad affrontare ai giorni nostri.

La realtà virtuale e la realtà aumentata hanno la grande capacità di saperci immergere in mondi altri, di aprirci porte che diversamente non potremmo aprire. Di generare, in definitiva, empatia: mettersi nei panni dell'altro per poterlo finalmente capire è una delle opportunità offerte dalla Realtà virtuale che diventa così uno strumento prezioso per regalarci consapevolezza e trasformare eticamente la realtà.

Fra i molteplici temi dell'Agenda sulla sostenibilità 2030, quest'anno VRE ne ha scelti due: i diritti delle donne e la valorizzazione del patrimonio culturale e ambientale.

Scopriremo quindi il mondo delle donne che combattono ogni giorno per i diritti propri e altrui diritti e delle altre, le donne che combattere non

possono. Per un momento, per mezzo di un visore, saremo i loro occhi, le loro orecchie ed entreremo a far parte del loro destino.

A partire da quelle opere come **Daughters of Chibok**, la storia raccontata in prima persona da una madre, della tragedia accaduta il 14 aprile 2014 all'interno la comunità agricola di Chibok, nel nord-est della Nigeria, gettata sotto i riflettori mondiali quando il gruppo terroristico Boko Haram irruppe nel villaggio di notte e rapì 276 studentesse adolescenti dai loro dormitori. O come **Courage to Question**, un racconto corale di quattro attiviste donne che aiutano altre donne in giro per il mondo. La serie **Courage to Question VR** ti porta da vicino e di persona con le attiviste per i diritti delle donne di tutto il mondo mentre combattono per un mondo dove le donne e le ragazze possano vivere libere e uguali.

Dalla Germania un giovane cineasta affronta la questione Israelo-palestinese dal punto di vista più delicato, quello umano. La serie **People2People** ci catapulta nelle vite di due donne tra Israele e Palestina: **Sarah** è una musicista araba israeliana che vive in Cisgiordania. Cresciuta in Israele e residente in Palestina da molti anni, Sarah sperimenta la vita e la realtà su entrambi i lati del muro di separazione. Una cosa non facile perché lei non appartiene ad una parte più che all'altra. **Ophir** è una ragazza israeliana che vive nel kibbutz Tze'elim vicino alla Striscia di Gaza. Nonostante la vicinanza con i Territori Palestinesi Occupati non ha mai avuto contatti con persone dall'altra parte ma crede fermamente che in fondo non siano molto diverse da lei.

L'esperienza della VR investe l'ecosistema umano e quello naturale. L'uso di queste tecnologie ha reso possibile allo spettatore di fondersi con l'ambiente, di mischiarsi con quella natura da cui è stato strappato e a cui appartiene. La VR si configura come un valido strumento per la valorizzazione delle bellezze paesaggistiche delle nostre terre, nonché un dispositivo prezioso capace di evocare le vicende della nostra passata storia comune.

Ecco che il documentario **Ma Terre**, prodotto dalla Rete Cinema Basilicata in occasione di Matera Capitale Europea della Cultura 2019, si configura come film collettivo in cinque episodi che ripensa radicalmente l'immaginario cinematografico di Matera fondendo assieme immagini in movimento e poesia in realtà virtuale a 360 gradi. Dall'Alto Adige arriva **Ritorno a Bletterbach** un'esperienza di realtà virtuale che vuole dare a tutti la possibilità di scendere nella gola del Bletterbach, volare fino al Corno Bianco e, grazie all'immaginazione, dare un senso ad eventi che vanno ben oltre la scala delle dimensioni umane. Infine, rieduchiamoci all'ascolto del silenzio in **Sanctuaries of Silence**. Un viaggio uditivo e immersivo nel parco nazionale Olympic, uno dei luoghi più silenziosi del Nord America insieme all'ecologista acustico Gordon Hempton. Una riflessione su come il silenzio potrebbe davvero essere sull'orlo dell'estinzione.



## La Valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale

L'esperienza della VR investe l'ecosistema umano e quello naturale proprio perché la tecnologia di cui è portavoce rende possibile quell'esperienza di *Vedere tutto* (pan-orama) che è stata per secoli l'istanza principale della pittura, della fotografia, del cinema. E che adesso raggiunge la sua massima espressione con la visione a 360°. Una prospettiva che permette allo spettatore di fondersi con l'ambiente, di mischiarsi con quella natura da cui è stato strappato e a cui appartiene. La VR si configura come un valido strumento per la valorizzazione delle bellezze paesaggistiche delle nostre terre, nonché un dispositivo prezioso capace di evocare le vicende della nostra passata storia comune. I documentari immersivi **Ma Terre - Mai Terra**, **Ritorno al Bletterbach** e **Sanctuaries of Silence** offrono allo spettatore l'esperienza di passeggiare tra i boschi più fitti, ammirare le vette delle montagne più alte o osservare da vicino luoghi dimenticati, sconosciuti e riportati alla memoria attraverso le tecnologie di Realtà Virtuale.

E mentre **Ma Terre - Mai Terra di Vito Foderà** (Italia) è un viaggio estetico, sensoriale che ci riconduce alla pietra, all'origine, al nostro essere uomini e donne legati indissolubilmente alla terra e attraverso di essa gli uni agli altri. Una riflessione sull'identità e il confine che mira al superamento di ogni barriera. Con **Ritorno al Bletterbach** di Daniele Dalledonne (Italia) viviamo un'esperienza di realtà virtuale che vuole dare a tutti la possibilità di scendere nella gola del Bletterbach, volare fino al Corno Bianco e, grazie all'immaginazione, dare un senso ad eventi che vanno ben oltre la scala delle dimensioni umane. Di grande fascino **Sanctuaries of Silence** di Adam Loftin e Emmanuel Vaughan-Lee (Usa): un viaggio uditivo e immersivo nel parco nazionale Olympic, uno dei luoghi più silenziosi del Nord America.

# Mariangela Matarozzo

Direttore Artistico VRE - Virtual Reality Experience



La svolta digitale di VRE20 ci consente di estendere oltre i confini fisici l'accesso al festival; abbiamo scelto una piattaforma che consenta la fruizione pressoché a tutti: oltre a tutti i visori in mercato, anche con un cardboard ci si potrà immergere nel cinema VR. O un qualsiasi PC, tablet, smartphone.

Il programma, fortemente in linea con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030, costituisce un indirizzo

valido per stabilire quale possa essere il nostro reale contributo in funzione del miglioramento delle capacità, della consapevolezza e del sapere del singolo e del tessuto sociale a cui è collegato.

E sempre con la finalità di poter fornire un contributo utile alla riflessione e alla problematizzazione, ho fortemente voluto inserire due momenti che assumono un ruolo centrale. Si parlerà di Digital Humanities: assistiamo alla formazione di una nuova frontiera del sapere nata dalla commistione delle scienze umane e degli strumenti informatici, supportati dalle nuove tecnologie XR. Affronteremo inoltre il delicato tema dell'Etica delle Tecnologie e chiameremo ad un confronto dialettico figure che rappresentano ambiti diversi, dagli antropologi ai teologi passando per i filosofi e gli scienziati.

# Anna Laura Orrico

Sottosegretario al Ministero per i beni e le attività culturali



Saluto con soddisfazione il festival VRE-Virtual Reality Experience, perché la realtà virtuale deve farsi sempre più evento e momento ‘popolare’ di crescita e confronto. Oggi, grazie a queste tecnologie, possiamo potenziare la fruizione dei beni culturali, coinvolgere attivamente i cittadini per risvegliare in loro consapevolezza di cosa rappresenti il nostro patrimonio culturale. Inoltre, la VR aiuta a costruire un'offerta turistica più slow e sostenibile, lontana dal consumo frenetico e imperniata sulla conoscenza.

Così, la valorizzazione economica dell'arte rafforza cittadinanza e democrazia. Infine, creiamo un nuovo mercato del lavoro, dove tanti nostri giovani possano trovare una nuova realizzazione umana e professionale. Insomma, la realtà virtuale è la quadratura del cerchio e questo festival è benvenuto.

# Laura Delli Colli

Presidente Fondazione Cinema per Roma



Fin dalle origini, il cinema è un'arte che vive di commistioni e un'industria strettamente legata all'evoluzione delle tecnologie: un territorio che non perde mai la sua identità ma che vive di costanti e proficue metamorfosi. Uno degli obiettivi della Fondazione Cinema per Roma è mostrare agli spettatori le trasformazioni dei linguaggi audiovisivi perché tali cambiamenti potrebbero raccontare, in nuce, il cinema che sarà. Siamo pertanto estremamente lieti di accogliere la seconda edizione di VRE - Virtual Reality Experience fra le Risonanze della Festa del Cinema 2020: avremo così l'occasione di ampliare l'orizzonte della nostra manifestazione

verso le più avanzate frontiere della visione coinvolgendo il pubblico in nuove e inattese esperienze fra sperimentazione, interazione e immersione.

# Paolo Del Brocco

Amministratore Delegato Rai Cinema



"La Realtà virtuale propone un nuovo paradigma nello scenario mediatico attuale. Per Rai Cinema - da sempre impegnata nella sperimentazione e nella diversificazione del prodotto - è un'opportunità per presidiare in modo proattivo un settore audiovisivo caratterizzato da un'innovazione sistemica. La partnership siglata per il secondo anno consecutivo tra Rai Cinema Channel VR e il VRE - VIRTUAL REALITY EXPERIENCE va in questa direzione.

La VR è una delle molteplici strade che Rai Cinema ha deciso di percorrere per rispondere alle esigenze di alfabetizzazione digitale e alla mission di dare stimoli per

sviluppare l'industria.

E' un'occasione per guardare anche ai nuovi modelli di consumo e parlare a pubblici giovani e particolarmente interessanti attraverso il rinnovamento e la sperimentazione dei linguaggi e

# Gilberto Corbellini

Director of the Human and social Sciences cultural Heritage department CNR



La realtà virtuale e aumentata è studiata e usata nel CNR a diversi livelli, dallo sviluppo di tecnologie e algoritmi innovativi, all'applicazione per creare contesti avanzati di ricerca, alla comunicazione immersiva di contenuti. Sta diventando uno strumento strategico per chi studia il patrimonio culturale e per creare esperienze coinvolgenti di fruizione di

siti archeologici o di percorsi museali. L'uso di queste tecnologie, come per qualunque innovazione, è oggetto di riflessioni etiche. Gli abusi possibili sono diversi e servono strategie mirate per migliorare l'automonitoraggio e la formazione morale degli utenti, stante che il controllo sarà possibile solo in contesti dove l'uso implica trasparenza, rispetto per le persone e tutela della privacy.