



**VIRTUALITY
BECOMES
REALITY**

**16-18
OTTOBRE
2020**

**VIRTUAL REALITY
EXPERIENCE**





Prima App VR
targata Rai

Library cortometraggi
e contenuti in VR

Flagship store
e corner VR

Contenuti live in VR 360°
durante eventi per
un racconto unico

Format
transmediali



VIRTUAL REALITY
EXPERIENCE

INDICE

VRE Virtual Reality Experience	4
VRE20 Extended Edition - Even more digital	6
VR for impact - generale	8
Focus On	
<i>Woman in VR</i>	10
<i>Valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale</i>	12
<i>La realtà virtuale ci porta nelle città vuote durante la quarantena</i>	14
Dichiarazione di apertura Mariangela Matarozzo	16
Dicono di noi	18
Il Comitato Scientifico/Scientific Committee	22
Cinema VR: la Selezione ufficiale/Official selection	28
I Contenuti	
<i>Giuria Internazionale/International Jury</i>	38
<i>Giuria Giovani/Young Jury</i>	40
<i>Premi/Awards</i>	41
VR Interactive	42
Art Performance	46
Talk, Kenyote, Masterclass	50
Location	55
Team	57

Ideato e prodotto da

Con il contributo di



Con il patrocinio di



In collaborazione con



Official Partner



Partner



Partner Culturali



Media Partner



Radio Ufficiale

WEL- COME TO VIR- TUAL REAL- ITY



VIRTUAL REALITY EXPERIENCE

2ª Edizione

L'edizione 2020 di VRE si adatta alla situazione internazionale e rivoluziona il suo formato, inaugurando un'edizione quasi totalmente virtuale. Abbiamo voluto, comunque mantenere la location fisica per ospitare le VR Interactive e le Art Performance, convinte che soltanto provando l'esperienza "dal vivo" la si possa vivere in maniera totalizzante.

Ideato da Mariangela Matarozzo e prodotto dall'associazione culturale Iconialab, VRE nasce come festival dedicato al cinema VR e alle Realtà Estese (XR), un appuntamento annuale di confronto e di riflessione sullo stato delle tecnologie immersive e sul loro utilizzo e impatto sui modi di fruire e di percepire la realtà presentata attra-

verso il nuovo medium. Una fusione di intrattenimento e cultura capace di coinvolgere il pubblico in modo totale. Il programma accoglie opere immersive che esprimono al massimo il potere dell'arte della narrazione in tutte le sue forme. E' presente il cinema con la Selezione Ufficiale di opere in VR provenienti da ogni parte del mondo e dai festival internazionali più importanti; la cultura: alcune tra le voci più autorevoli animeranno le Talk e le Masterclass in momenti di approfondimento dedicati alle diverse declinazioni delle XR, l'arte performativa con una nuova espressione ed espansione multimediale.

This year the festival conforms itself to the international situation and it revolutionizes its format, by giving life to an edition almost entirely digital. Nonetheless we wanted to keep a physical location to host the VR Interactive and the Art Performances, because we believe that only by experiencing the feeling live you are truly able to feel it to the fullest.

The festival created by Mariangela

Matarozzo and produced by the Cultural Association Iconialab is originally conceived as a festival dedicated to VR Cinema and to Extended Reality (XR), a yearly appointment of confrontation and reflection on the state of immersive technologies and their impact on the ways we can enjoy and perceive the reality presented by the new medium. A perfect mix of entertainment and culture capable of completely involving the viewers.

The programme includes immersive productions which express to the fullest the power of the art of narration in each and every one of its forms. There is the cinema, with the Official Selection of VR productions from all over the world and from the most relevant international festivals; Culture: some of the most influential voices will live up Talks and Masterclasses, moments of in-depth analysis dedicated to the different declinations of XR, the performative art with new multimedia expression and expansion.

Extended Edition. Ancora più virtuale

Extended Edition. Even More Virtual

In questa edizione 2020, VRE si propone di esplorare ancora di più le grandi possibilità del digitale. Il festival si muoverà in uno spazio misto dando vita ad una edizione "Extended". Il digitale accoglierà sulla Piattaforma VeeR VR i film in 360° in competition, e le Talk che saranno trasmesse in streaming sui canali social VRE.

Accanto al digitale VRE sarà presente al **MAXXI** con le VR Experience, a **Villa Maraini** (in collaborazione con Istituto Svizzero Roma) con alcune tra le più innovative Art Performing e all'interno dell'**Aula Magna Unitelma Sapienza** con alcune talk e Masterclass.

La drammatica situazione che abbiamo vissuto come cittadini del mondo e ancor più come utenti della rete ha lanciato delle sfide che ci hanno portato ad immaginare nuovi scenari, a misurarci con nuove esigenze e nuovi modi di soddisfarle. Il restringimento dei nostri spazi fisici ha esteso, come per un movimento contrario, gli spazi virtuali, permettendoci una socialità differente, a tratti sofferta. Abbiamo colto l'opportunità generata da un evento potenzialmente negativo e utilizzato il digitale come ulteriore canale per raggiungere un pubblico più vasto a cui offrire un'esperienza ancora più estesa ed inclusiva.

In the 2020 edition, VRE wants to explore even more in depth the limitless possibilities of digital technologies. The festival will move through a varied space, giving life to an "Extended" Edition. The digital will host on the VeeR VR Platform the 360° competing films and the Talks, which will be broadcasted streaming on VRE social channels.

*In addition to digital, VRE will also be present at the **MAXXI** with the VR Experiences, at **Villa Maraini** (in collaboration with the Swiss Institute of Rome) with some of the most innovative Art Performing and inside the **Aula Magna Unitelma Sapienza** with some Talks and Masterclasses.*

The dramatic situation we experienced as citizens of the world and even more as users of the world wide web has represented a challenge which brought us to imagine new scenarios, to take on new necessities and new ways to overcome them. The constriction of our physical spaces has conversely extended the virtual spaces, allowing us to socialize in a different, and at times suffered, way. We seized the opportunity created by a potentially negative event and we used the digital as an ulterior channel to reach a vaster public and to offer them an even more extended and inclusive experience.



VR FOR IM- PACT

VR for Impact

VRE20 si confronta con degli obiettivi trasversali che hanno a che fare con le comunità, l'istruzione, l'innovazione, il lavoro, la salute, le disuguaglianze di genere, la sostenibilità e lo sviluppo umano. La selezione dei contenuti è avvenuta tenendo conto di quanto ognuno di essi tocchi temi inerenti gli obiettivi di sviluppo sostenibile 2030. 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. Sono tre i focus dedicati con film che hanno la capacità di raccontare storie, territori e affrontare problematiche sociali grazie all'uso poetico della VR.

In this edition VRE confronts itself with some cross-cutting objectives which encompass communities, education, innovation, work, health, gender inequalities, sustainability and human development. The selected virtual reality projects contribute to achieve the 2030's goals of sustainable development.

Virtual reality allows us to explore our world in a new perspective: not only for the ability to increase consciousness and empathy in new ways, but also because it provides unique tools that have the capability to be decisive in the real world. Virtual reality's potential to help us learn, understand and contribute to transform the world is vast and it is an important means to contrast climate changes, poverty, inequality and injustice. Challenges that humanity is called to face today.

There are three focuses with films which have the ability to tell stories, to describe territories and to take on social issues thanks to the poetic use of VR.

Woman in VR

Daughters of Chibok, uno sguardo sulla vita di una donna nigeriana in cerca di sua figlia, Courage to Question, un racconto corale di quattro attiviste donne che aiutano altre donne in giro per il mondo, People2People, due episodi che mostrano le vite di due donne tra Israele e Palestina, costituiscono il Focus che è dedicato a tutte quelle donne che combattono giornalmente per i propri diritti e per quelli di tutte le altre donne che non hanno la possibilità di farlo. Non è corretto parlare di attiviste, perché ogni donna deve costantemente combattere, in un modo o nell'altro, 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.

La ribellione delle donne parte proprio dal racconto, dalla denuncia: raccontare alle altre donne e agli altri uomini vicini e lontani, le proprie storie o le storie di altre donne che vivono situazioni di soprusi, ingiustizie, maltrattamenti, abusi. Storie che per mezzo della VR hanno potuto amplificare il proprio potenziale, attraverso uno sguardo intenso, partecipato. Per mezzo del visore siamo i loro occhi, le loro orecchie ed entriamo a far parte del loro destino.

Daughters of Chibok, a look into the life of a Nigerian woman searching for her daughter, Courage to Question, a choral tale of four activist women who help other women around the world, People2People, two episodes that show the lives of two women between Israel and Palestine, represent the Focus, dedicated to all those women who fight daily for their rights

and the rights of all the other women who don't have the chance to do it. Activist is not the correct term because every woman has to fight constantly, one way or another, so that her rights won't be violated, trampled on or simply forgotten. This is the destiny of all women, all over the world. Women who need to fight simply because they were born women in a world designed by men and for men, where the entitlement to the rights to parity, liberty, dignity and equality is not taken for granted.

Women's rebellion begins from the tale, the denunciation: telling other women and men, close and distant, their stories or the stories of other women who live through oppression, injustice, mistreatment and abuse. Stories which thanks to VR were able to amplify their potential, through a strong and heart-felt look. Through the headset we become their eyes, their ears and we come to be part of their destiny.

Valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale

Promotion of the cultural and environmental Heritage

L'esperienza della VR investe l'ecosistema umano e quello naturale. L'uso di queste tecnologie ha reso possibile quell'esperienza di Vedere tutto (pan-orama) che è stata per secoli l'istanza principale della pittura, della fotografia, del cinema e 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, Ritorno a 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.

The VR experience affects both the human and the natural ecosystem. The employment of these technologies permitted the Vedere tutto (pan-orama) experience, that for centuries was the main instance to painting, photography and cinema, and now it achieves its greatest expression with 360° vision. A perspective which allows the viewer to blend with the environment, mingle with the same nature he was ripped from and which he belongs to. VR is shaped as a valid tool for the

promotion of the beautiful landscapes of our land, as well as a valuable device capable of recalling the events of our past shared history. The immersive documentaries Ma Terre, Back to Bletterbach e Sanctuaries of Silence offer the viewer the experience of walking through the thickest woods, admire the summit of the tallest mountains or to closely observe places that were forgotten, unknown and brought back to memory with the Virtual Reality technologies.

FOCUS ON

La realtà virtuale ci porta nelle città vuote durante la quarantena

During quarantine
Virtual Reality
transports us in
empty cities

In questo anno caratterizzato dall'emergenza sanitaria che ha improvvisamente cambiato la nostra quotidianità, abbiamo voluto inserire un focus dedicato attraverso due video VR capaci di raccontare un'Italia immobile nella sua maestosità. Video che hanno svelato il silenzio, la calma e la bellezza di un mondo in pausa.

Abbiamo scelto Lockdown 2020 - l'Italia invisibile di Omar Rashid, un viaggio nella bellezza e nella desolazione delle più importanti città d'arte italiane du-

rante 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 disuguaglianze sociali. Equità sociale, efficienza ed ecologia camminano di pari passo nella costruzione di un mondo nuovo che sia migliore per tutti.

In this year characterized by the sanitary emergency which suddenly changed our every-day life, we wanted to include a dedicated focus by selecting two 360° videos capable of showing an Italy that no-one could see but that was there, motionless in his magnificence. Videos which unravelled

the silence, the calm and the beauty of a paused world. An April 2020 which saw the livelier cities of the world become empty for weeks, witness to an unprecedented historical moment.

We chose "Lockdown 2020 - The invisible Italy" by Omar Rashid, which recounts a journey into the beauty and the desolation of the most important Italian art cities during the Covid-19.

The other documentary is one of the four videos produced by the French Targo for the When we stayed home project, the docu-film experiment which brings us to the empty streets of Paris, Venice, Jerusalem and Tokyo.



Mariangela Matarozzo

Fondatore e Direttore Artistico **VRE**
*Founder and Artistic Director **VRE***

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.

The 2020 edition is in the name of a digital breakthrough; we opted for a platform that allows fruition to basically everyone: all the headset or just a cardboard is enough to dive into VR cinema. Or just any PC, tablet or smartphone. The program is strongly in line with the Objectives of Sustainable Development established by the 2030 Agenda and gave us a real course of action to decide upon which contribution we could actually give to improve the abilities, the consciousness, and knowledge of the individual. Always with the objective of providing a useful contribution to reflection I included two topics moments. We will discuss the Digital Humanities, as we witness the development of a new frontier of knowledge born from the fusion between the human sciences and the informatics tools, supported by the new XR technologies. Moreover we will take on the delicate topic of the Technologies' Ethics and we will call figures representing different fields, from anthropologists to theologians, passing by philosophers and scientists, for a dialectic debate.



Anna Laura Orrico

Sottosegretario
Ministero per i beni
e le attività culturali

Undersecretary
Ministry for Cultural Heritage
and Activities

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 una 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.

I proudly greet the VRE-Virtual Reality Experience festival, because virtual reality has to become an always greater event and 'popular' moment of discussion and growth. Today, thanks to these technologies, we are able to enhance the use of cultural assets, to actively engage the citizens and to awake in them the awareness of what our cultural heritage represents. Moreover, VR helps to shape a slower and a more sustainable touristic offer, far from the hectic consumption and centered on knowledge. This way the economic promotion of art strengthens citizenship and democracy. Lastly, we create a new job market, where many of our young people can find a new human and professional fulfillment. In conclusion, virtual reality is the squaring of the circle and this festival is more than welcomed.

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.

From the beginning, cinema is an art form which lives in mixtures and an industry tightly bound to the evolution of technologies: a territory that never loses its identity but thrives from constant and productive metamorphosis. One of the objectives for Cinema Foundation for Rome is to show the public the transformations of audiovisual languages because these changes could tell, in a nutshell, what the cinema will be. Hence, we are extremely glad to welcome the second edition of VRE - Virtual Reality Experience - among the Risonanze della Festa del Cinema 2020: in doing so, we will have the chance to broaden the horizon of our event towards the advanced frontiers of vision involving the public in new and unexpected experiences amongst experimentation, interaction and immersion.



Laura Delli Colli

Presidente
Fondazione Cinema per Roma

-
President
Cinema Foundation for Rome



Paolo Del Brocco

Amministratore Delegato
Rai Cinema
-
CEO
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. È 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 delle nuove forme del racconto cinematografico.

Virtual Reality proposes a new paradigm in the current media scenery. This is for Rai Cinema - always involved in the experimentation and diversification of the product - an opportunity to proactively preside over an audiovisual field characterized by a systemic innovation. The partnership signed for the second consecutive year between Rai Cinema Channel VR and the VRE - VIRTUAL REALITY EXPERIENCE moves in this direction. VR is one of the multiple paths that Rai Cinema decided to walk to solve the needs of digital literacy and to encourage the industry. It is an opportunity to also look towards the new models of consumption and to talk to young and interested audiences through the renewal and experimentation of languages and of the new forms of cinematographic narration.

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.

Virtual and augmented reality is studied and applied on different levels at CNR, from the development of technologies and innovative algorithms, to the application to create advanced research contexts, and to the immersive communication of content. It is becoming a strategic tool for the people who study the cultural heritage and to create involving experiences to enjoy archaeological sites or museum itineraries. The use of these technologies, as for every innovation, is a topic of ethical reflections. There are many possible abuses and we need specific strategies to improve on self-monitoring and the moral formation of the users, of course control will only be possible where the use implies transparency, respect for the people and privacy protection.



Gilberto Corbellini

Direttore
**Human and social Sciences
cultural Heritage department CNR**
-
Director
**Human and social Sciences
cultural Heritage department CNR**

THE SCI- EN- TIFIC COM- MITTEE

Il Comitato Scientifico *The Scientific Committee*

Il Comitato Scientifico è costituito da professionisti di alto profilo provenienti dai settori dell'economia, della cultura e dell'istruzione. Il comitato, formato da personalità appartenenti al panorama internazionale, è un elemento prezioso del festival.

The Scientific Committee is composed of high profile professionals from the fields of business, culture and education. The Committee, composed of personalities from the international landscape, is a valuable element of the festival and it contributes.

Gaetano Tieri

Director of Virtual Reality Lab, University of Rome Unitelma Sapienza

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

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

Agostino Angeloni

CEO Teleconsys

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

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

Simone Arcagni

Professor at the University of Palermo, journalist, columnist, consultant and lecturer

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

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

Joëlle Comé

Director of the Swiss Institute of Rome

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

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

Gilberto Corbellini

Director of the Human and social Sciences cultural Heritage department CNR

Gilberto Corbellini, professore ordinario di bioetica e storia della medicina alla Sapienza Università di Roma, è direttore del Dipartimento di scienze umane e sociali patrimonio culturale. Ha studiato diversi aspetti dello sviluppo storico, epistemologico ed etico delle scienze biomediche nel XX secolo.

Gilberto Corbellini, full professor of bioethics and history of medicine at the Sapienza University of Rome, is the director of the CNR's Department of human and social cultural heritage. He analyzed the different aspects of historical, epistemological and ethical development of the biomedical sciences in the 20th century.

Andrey Drobitko

Founder, CEO at SketchAR

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

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

Melodie Mousset

Artist, Director at HanaHanaVR,
Co-founder at Patch.XR,
Mixed reality researcher

Francese di origine, Melodie Mousset vive a Zurigo dove oscilla fra regni virtuali e fisici. Cofondatrice dell'app nativa PATCH, tool di creazione VR che permette di creare e riprodurre musica elettronica in uno spazio tridimensionale. Docente, artista e ricercatrice nelle discipline della realtà mixata, realizza creazioni artistiche con una forte impronta surrealista.

Melodie Mousset is a French artist based in Zurich, who oscillates between virtual and physical realms. She is the cofounder of PATCH, a native VR editing tool that allows to play electronic music in a tridimensional space. She is a lecturer, artist and researcher in the disciplines of mixed reality, she realizes artistic creations with a strong surrealist influence.

Cecilie Levy

Screenwriter and Artistic researcher
at The Norwegian Film School

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

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

Antonio Libonati

Public Relation & Communication
at Senate of the Republic,
CEO of UNESCO Giovani Association

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

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

Giovanna Marinelli

CEO at Q Academy

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

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

Lorenzo Montagna

Consultant VR/AR, CEO at VRARA Italia

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

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

Manuela Matos Montero

Director of Galleries Espaço MIRA
& MIRA FORUM

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

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

Alberto Gallace

Scientific Director of MIBTEC - BiCOCCA

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

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

Lorenzo Prencipe

President of Centro Studi
Emigrazione Foundation

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

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

Nicola Rosa

Chair of Immersive Technologies Council at
BIMA (British Interactive Media Association)

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

He is currently part of Accenture Digital, where he is Head of marketing strategy for the transition to Extended Reality for UKI. He has an extensive knowledge about mobile and immersive technologies, data visualisation, broadcasting and media and digital entertainment.

Marco Testoni

Compositore, music supervisor
e consulente musicale

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

Composer, music supervisor and music consultant for cinema, television and advertising. In 2014 he directed, as a teacher, the first Italian class of Music Supervisor. In 2017 his music and multimedia performances were presented at the Louvre Museum in Paris and at the Macro of Rome.

Antonio Veraldi

Strategic Marketing Director for FORUM PA

Direttore Marketing al FORUM PA - FPA, organizzazione che da oltre trent'anni organizza fiere e congressi inerenti la trasformazione digitale per la Pubblica Amministrazione. Si occupa di costruire, consolidare ed espandere reti con l'obiettivo di condividere e diffondere i benefici della digitalizzazione nel settore della salute pubblica.

Marketing manager for FPA - FORUM PA, a company that for thirty years has organized the exhibition and congress event for digital transformation of the Public Administration. He works to build, consolidate and expand networks with the goal of sharing and spreading the benefits of the digital transformation in the public health sector.

Extended Reality Solutions



Cinema VR: la Selezione Ufficiale

VR Cinema: The Official Selection

La selezione ufficiale VRE 2020 comprende 22 opere girate in 360° provenienti da Regno Unito, Francia, Corea, Nigeria, Germania, Svezia, Italia, Cina, Australia e Stati Uniti. Una varietà di temi, storie, suggestioni, dal forte impatto emotivo e di grande valore artistico.

All'interno della Selezione abbiamo rivolto una particolare attenzione ai giovani talenti, nazionali e internazionali, che usano le tecnologie XR in modo fresco e innovativo. È questo il caso di Gimme One di Harry Silverlock e Montague Fitzgerald, in anteprima internazionale per il VRE.

Tra le tematiche affrontate abbiamo scelto di privilegiarne alcune che ricoprono un ruolo fondamentale nell'ottica di un reale cambiamento sociale e culturale e dando vita a dei veri e propri Focus On. I film VR (3DoF) saranno disponibili sul Canale VRE all'interno della Piattaforma VeeR VR.

The official selection of VRE 2020 includes 22 works filmed at 360° from the United Kingdom, France, Korea, Nigeria, Germany, Sweden, Italy, China, Australia and USA. A variety of topics, stories, suggestions with strong emotional impact and great artistic value.

In the Selection we directed our attention particularly at national and international young talents, who use XR technologies in a fresh and innovative way. It's the case of Gimme One by Harry Silverlock and Montague Fitzgerald, international preview for VRE.

Among the confronted subject matters we chose to favour some that have a fundamental role for a true social and cultural change, giving life to some real Focus On.

The selected 360 VR films will be showcased via VeeR VR Video Platform in the dedicated channel VRE



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.

Five UK ballroom artists express themselves through dance and motion, captured by the director with the employment of digital volumetric techniques and motion captures. A unique representation of this vibrant subculture.

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.

An inspiring look at the astronauts of Apollo 11 and 17: the first and the last humans to step foot on the Moon. This 360 recreation hopscoches through time and space to show viewers some unusual perspectives.

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.

Tharu comes to Korea from Myanmar in hopes of becoming a trained engineer. After a series of experiences as an alien worker, he realizes that his dream can only come true where his heart is: in his homeland.





Apeiron

Directed by: Sandro Bocci
Country: Italy
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.

What is time? Apeiron is an immersive journey through the depths of this question. In a progression of visual speculations the viewer experiences the unfolding of time from outside time, in a place of the undefined. The VR experience is an experimental use of a high magnification field of view.

Saturnism

Directed by: Mihai Grecu
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 tetro e gelido. Il Saturnismo è un'esperienza a 360° viscerale ed istintiva.

Step inside one of the darkest paintings in the history of art: Goya's 'Saturn Devouring His Son'. You will find yourself alone with mad Saturn himself in the cold and gloomy landscape. Saturnism is a visceral and instinctual 360° experience.

The Waiting Room VR

Directed by: Victoria Mapplebeck
Country: UK
Year: 2019
Running time: 15'

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.

The Waiting Room is a journey in VR that tells the story of Victoria Mapplebeck and her fight against breast cancer, from diagnosis to therapy and recovery. The focus of the work is a nine minutes shooting at 360°: the last session of radiotherapy.

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.

The Real Thing is a journey into a copy of our world. Seeking the monumental copycat architecture of China and other countries around the world. Residential areas where people live an everyday life in places simulating other places.

-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.

-22.7°C is a Vr experience inspired by the adventure of electronic music producer Molécule who went to Greenland to capture the sounds of the Arctic compose. Listening to the sounds of the magnetic polar nature, you'll explore your inner world, until reaching a state of harmony.

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.

The ex-military security guard, Mr.S works for a bank and leads the life of a normal working-class man. He fantasises about a major heist, a dream that becomes reality when a mysterious black leather bag is deposited into the bank vault by a VIP.



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.

You are on the back-seat of a taxi that moves in the dark. As the landscape changes, the outer environment becomes more and more surreal. You piece together your story (abstract and dreamlike) as you come through the peaceful shock of a new world.

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.

The first phase of quarantine for three astronauts was in the air stream. While the world presses outside the air stream's port-hole, Collins, Armstrong and Aldrin are thrown into the still fresh and invasive lunar memory, that leaves them suspended between Earth and Moon.

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.

After he left his wife Theresa in a women's mental institution years before, Ed comes back to visit her, hoping to definitively move past his skeletons in the closet. Ed's convictions on what is the norm and what is not will be shaken.

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.

A Ford T arrives on the moon with two women behind the steering-wheel. They land and they discover a small, beautiful cinema, a reminiscence of the first cinemas of the beginning of the XIX century. The original movie by Walter Robert Booths is projected inside the cinema.

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.

Sarah is an Arab Israeli musician living in the West Bank. Being raised in Israel and residing in Palestine for many years, Sarah experiences life and reality on both sides of the separation wall. This is not easy because she doesn't belong to one side more than the other.

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.

Orit is an Israeli girl who lives in kibbutz Tze'elim close to the Gaza Strip. Despite the proximity to the Occupied Palestinian Territory she has never had any contact with people from the other side but strongly believes that deep down they are not so different from her.



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.

On April 14th 2014, the sleepy agrarian community of Chibok, in North East Nigeria, was thrust into the global spotlight when the terrorist group Boko Haram, stormed the town at night and abducted 276 teenage school-girls from their dormitories.

Courage to Question

Directed by: Megan Sullivan
Country: USA
Year: 2019
Running time: 8'

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.

The VR series Courage to Question takes you up close and in person with women's rights activists across the globe as they fight for a world where women and girls can live freely and equally.

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, volare fino al Corno Bianco e, grazie all'immaginazione, dare un senso ad eventi che vanno ben oltre la scala delle dimensioni umane.

A virtual reality experience that wants to give everyone the chance to go down the Bletterbach gorge, fly to the Corno Bianco and, thanks to imagination, make sense of events that go far beyond the scale of human dimensions.

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.

An aesthetic and sensorial journey which takes us back to the stone, the origin, to our being men and women inextricably bound to earth and through it, to each other. A reflection on the identity and the boundary that aims to go beyond any barrier.

Sanctuaries of Silence

Directed by: Adam Loftén, 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.

Silence just might be on the verge of extinction and acoustic ecologist Gordon Hempton believes that even the most remote corners of the globe are impacted by noise pollution. An immersive listening journey into Olympic National Park, one of the quietest places in North America.

When we stayed home - Venice

Directed by: Targo
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.

Alex Hai is the first transgender gondolier of Venice and he acts as tourist guide for the Venetian episode. He's been a gondolier for 24 years, and for the first time he is forced to leave his gondola Pegasus in the pier when Italy declared the national block. "Venice has never been so empty", he states.

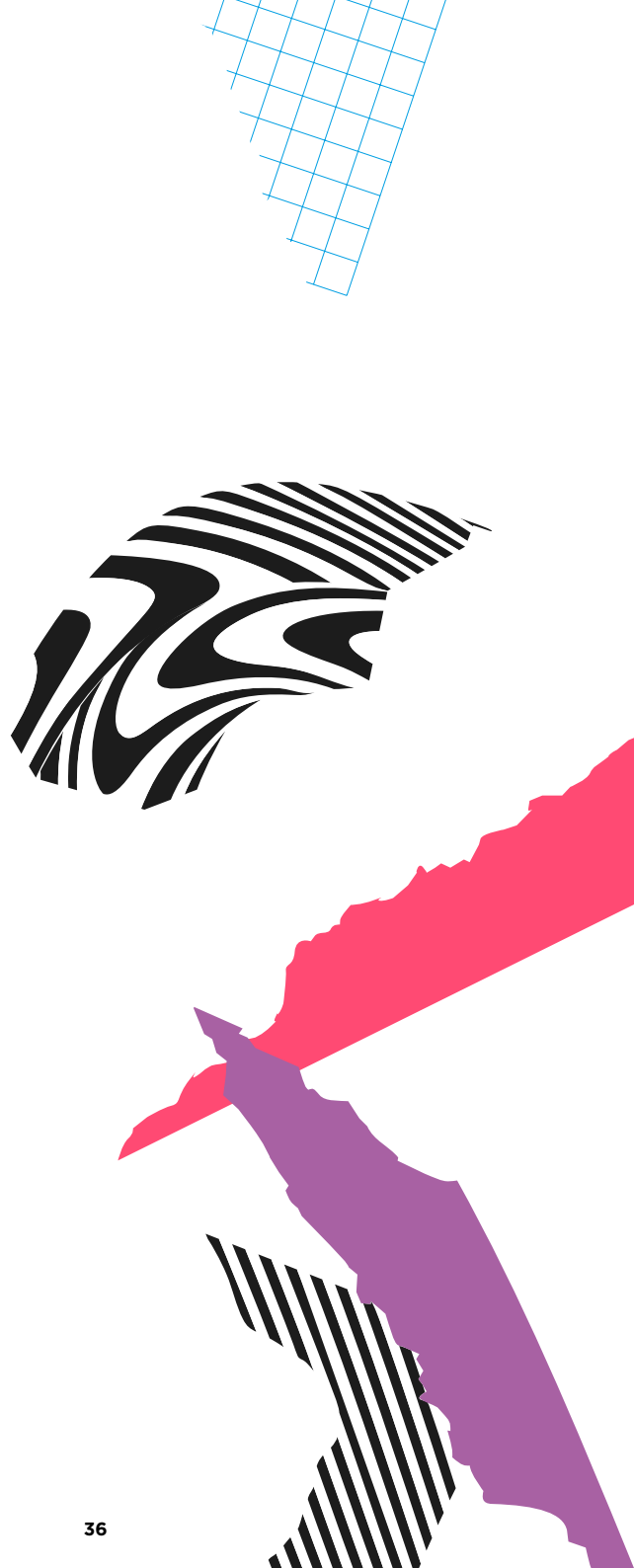


Lockdown 2020 - L'Italia Invisibile

Directed by: Omar Rashid
Country: Italy
Year: 2019
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.

The documentary film describes, through the employment of virtual reality, a unique journey across the beauty and the desolation of the most important Italian art cities during the Covid-19 emergency. Rome, Venice, Milan, Naples and Florence are narrated by the voices of Matilde Gioli and Vinicio Marchioni.



Consiglio Nazionale
delle Ricerche



Dal 1923 le idee per il futuro
www.cnr.it

THE JURY

Pierre Emmanuel Le Goff

Producer, Distributor, Creator (FR)

Regista di grande esperienza, in concorso al VRE19 e vincitore del Premio Rai Cinema Channel VR con il suo Being an Astronaut. Esperto in produzione cinematografica, direzione artistica, televisione, narrazione e lungometraggi. Professionista in arti e design, laureato all'Institut International de l'Image et du Son.

Experienced Filmmaker, he competed in VRE19 and he won the Rai Cinema Channel VR Award with his Being an Astronaut. He is an expert of film production, art direction, television, storytelling, and feature films. He is a professional in art and design who graduated from the Institut International de l'Image et du Son.



Yair Agmon

Regista, Sam Spiegel Film & TV School (IL)

Yair Agmon, laureato in una yeshiva, un istituto per studenti ebrei, studia cinema alla Sam Spiegel Film and Television School di Gerusalemme e lavora come guida a Yad Vashem - Centro di Ricerca e Museo dell'Olocausto. I corti da lui girati sono stati proiettati in Israele, New York, e uno di questi racconti si è aggiudicato l'encomio dei giudici nella competizione per racconti Haaretz nel 2001.

Yair Agmon, graduated from a yeshiva, a school for Jewish students, is studying cinema at the Sam Spiegel Film and Television School of Jerusalem, and he is working as a guide at Yad Vashem - the Holocaust Museum and Research Center.

Short films he directed have been screened in Israel and New York and a short story of his won a judges' commendation in the Haaretz short story competition in 2001.



Jaehee Cho

Founder & Creative Director
STITCHBRIDGE (USA)

Jaehee Cho è un game designer appassionato nel raccontare storie interessanti e uniche su vari media. All'inizio della sua carriera nel film e nella fotografia, il suo lavoro si è espanso oltre il tradizionale, usando le nuove tecnologie immersive. Ha ricoperto il ruolo di regista per i progetti VR vincitori di premi "Imago" del Team Hypnos e "Injustice" del Team Kalpana. Jaehee è attualmente Direttore Creativo della startup VR Stitchbridge.

Jaehee Cho is a game designer, passionate about telling interesting and unique stories in various media. Beginning his career in film and photography, his work has expanded beyond traditional, using new immersive technologies. He was the director for award-winning VR projects, Team Hypnos's "Imago" and Team Kalpana's "Injustice". Jaehee is currently working at the VR startup company Stitchbridge as a Creative Director.



Rafael Pavon

Immersive Creator and Producer for
VR/AR/MR (GB)

Artista, creatore e Produttore di prodotti immersivi, lavora con Studi come Atlas di rilevanza internazionale e tra i più premiati, su progetti animati, il suo pluripremiato Gloomy Eyes è stato selezionato dai maggiori festival internazionali (Annecy, Venice, SXSW, Sitges, Sundance +), Atom, una VR Interactive per Oculus Quest è stata al Sundance, e Fragments, un documentario sullo spazio ha preso parte a SXSW tra i progetti in via di sviluppo.

He is an artist, a creator and producer of immersive works, he works with Studios of international relevance, such as Atlas, one of the most awarded studios in the world, on projects like the award-winning animated tale Gloomy Eyes Selected by the major international festivals (Annecy, Venice, SXSW, Sitges, Sundance +) Atom, a VR Interactive for Oculus Quest that was at Sundance, and Fragments, a documentary about the outer-space that took part to SXSW, among other projects still in development.



YOUNG JURY PRE-MI AWARDS

Giuria Giovani

La Giuria Giovani è composta da giovani under 30 provenienti dalle Scuole Superiori e Università. I membri della Giuria potranno prendere visione di tutte le opere in concorso presenti su VeeR, disponibili su ogni dispositivo. A loro è affidato il compito di scegliere il film vincitore a cui verrà assegnando il premio VRE YOUNG.

Young Jury

The Young Jury is composed of young under 30 people from High Schools and Universities. The members of the Jury will be able to view all the competing works present on VeeR, available on every device. They are entrusted with the task to choose the winning film to which the VRE YOUNG award will be assigned.

Mihaela Arnaut

26 anni



Matteo Frascchetti

25 anni



Elettra Maschietto

17 anni



VRE Best Film VR
VRE YOUNG - Best Film VR
RAI Cinema Channel - Best Film VR
Best Interactive Experience 2020



VIRTUAL ART



VR INTERACTIVE VR INTERACTIVE

Una selezione delle più originali e coinvolgenti esperienze immersive del panorama internazionale a disposizione del pubblico nella location del MAXXI di Roma, luogo dedicato alla creatività contemporanea, alla sperimentazione e all'innovazione culturale.

A selection of the most original and compelling immersive experiences of the international landscape available to the public in the physical location of the MAXXI in Rome, a space dedicated to contemporary creativity, experimentation and cultural innovation.

THE KEY

Directed by: Celine Tricart
Country: USA
Year: 2019
Running time: 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).

What is the key for? Where does it come from and what does it open? The Key is an interactive experience which blends immersive theatre and virtual reality. A journey through dreams and memories inside which the viewers will make decisions and tough choices. A metaphorical journey towards the discovery of a hidden truth, coarse as reality. It participated in: Tribeca Film Festival, La Biennale Cinema di Venezia 2019 where it won the Premio Speciale della Giuria (Miglior realtà virtuale).

GLOOMY EYES

Directed by: Jorge Tereso, Fernando Maldonado
Country: France, Argentina, Taiwan, USA
Year: 2019
Running time: 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.

In this exquisite VR experience, it is 1983 on a cold night in Woodland City, and being a zombie is still illegal. Like all of his kind, Gloomy is hiding in the forest, away from bounty hunters. The night is quiet, but Gloomy still tries to stay out of sight. He doesn't feel comfortable around others of his kind. While bitterness plagues the city, he strives to find a balance in his mysterious dual nature.

DREAMIN' ZONE

Directed by: Fabienne Giezendanner
Country: France, Switzerland, Germany, South Korea
Year: 2020
Running time: 18'

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?

Yuri, a sixty-seven year old Korean woman, remembers that first day of spring when, on her eight birthday, she decided to leave her mother's home in South Korea to find out if her father, a violinist and a soldier prisoner of war in the North, is still alive. She will find an amazing adventure waiting for her: here she will chance upon weird birds, mysterious spirits but also traces of war... will she be reunited with her father?



BATTLESCAR

Directed by: Nico Casavecchia, Martin Allais
Country: France, USA
Year: 2018
Running time: 7'

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.

Lupe is a puertorican girl who lives in New York in the late Seventies. Her handwritten diary guides us into the experiences she lives in 1978, when in the cell of a juvenile institute of detention she meets another girl, Debbie, also running from her home, who exposes her to the Bowery punk scene and to the late Seventies Lower East Side secrets.

AYAHUASCA: KOSMIK JOURNEY

Directed by: Jan Kounen
Country: France
Year: 2019
Running time: 20'

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.

A visionary experience through the realms of the medicinal plants, led by indigenous Shipibo traditional healer in the amazon rainforest. This mind blowing experience is a voyage through one of the most mysterious spiritual practices on the planet: Ayahuasca, the vine of the soul, and how to find your inner space. Experience the magic and healing power of Ayahuasca.

THE HOLY CITY

Directed by: Nimrod Shanit
Country: Israel
Year: 2019
Running time: 25'

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.

Transport yourself to the world's spiritual epicentre in this engaging sensory narrative experience built using stunning photogrammetrical scans of Jerusalem. The Holy City utilizes a series of challenging interactive games in room-scale environments to help nurture empathy and understanding amongst the Abrahamic cultures and religions that co-inhabit the city.

ONCE UPON A SEA

Directed by: Adi Lavy
Country: Israel, Canada
Year: 2020
Running time: 22'

Once Upon a Sea è un viaggio straordinario e coinvolgente nella regione del Mar Morto, il luogo più basso della terra, ed è il nostro invito all'azione. Se non si fa nulla, il Mar Morto come lo conosciamo scomparirà per sempre.

Once Upon a Sea is a stunning, immersive trip to the Dead Sea region, the lowest place on earth - and it is our call to action. If nothing is done, the Dead Sea as we know it will be gone for good.

ART PERFORMANCE

ART PERFORMANCE

ART PERFORMANCE

L'uso delle tecnologie VR 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. Gli artisti attraverso la realtà virtuale trasmettono i loro sentimenti agli spettatori aiutandoli a entrare in connessione con l'artista.

Tra danza e installazione artistica di Maria Guta e Cie Gilles Jobin, VRE apre le porte a questo meraviglioso mondo tutto da scoprire. **I due eventi sono prodotti dall'Istituto Svizzero in occasione di VRE20:** la prima, in collaborazione con il Geneva International Film Festival (GIFF) e parte del programma PLUGS, è la performance VR Cyberia di Adrian Ganea & Maria Guta. La seconda è l'esperienza VR Comédie virtuelle di Cie Gilles Jobin.

The employment of VR technologies amplifies the urgency to create new artistic forms capable of expressing the complexity of the modern feelings, and at the same time it's exactly because of the endless possibilities given us by immersive technologies that we can imagine to expand our creativity limitlessly. To think our body as many-sided, indefinite and at the same time sensitive and capable to represent the forms of thought, motion and dance. Through virtual reality the artists transmit their feelings to the viewers, helping them to form a connection to the artist himself. Between dance and the artistic stand of Maria Guta and Cie Gilles Jobin, VRE opens the doors to this wonderful world that is yet all to discover.

The two events are produced by the Swiss Institute on the occasion of VRE20: the first, in collaboration with the Geneva International Film Festival (GIFF) and part of the PLUGS program, is the VR performance Cyberia by Adrian Ganea & Maria Guta. The second is the Experience VR Comédie virtuelle by Cie Gilles Jobin.



CYBERIA

By: Maria Guta, Adrian Ganea
Country: Switzerland, Romania
Year: 2019

Una favola postmoderna che incorpora le tecnologie emergenti dando vita ad una forma di spiritualismo postmoderno. Come sottolinea Arthur C. Clarke: "Qualsiasi tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia."

Maria Guta e Adrian Ganea ci regalano la simulazione di un viaggio verso Ovest che inizia in un regno immaginario, uno spazio fisico senza fine. Non esiste tempo, solo spazio da percorrere verso un futuro senza connotati, non descritto. Lo spettatore sarà invitato a osservare la danza unica della performer e del suo avatar, in un movimento che evoca il misticismo delle epoche arcaiche e rievoca gli accadimenti delle biografie personali degli artisti, venuti dall'Est verso un Ovest dai contorni ancora incerti, e del cui attraversamento sperimentano ancora gli effetti.

A post-modern fable which combines the emerging technologies generating a post-modern form of spiritualism. Arthur C. Clarke states: "Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic".

Maria Guta and Adrian Ganea present us with the simulation of a journey towards the West which starts in an imaginary realm, an endless physical space. Time does not exist, there is only space to travel into, towards an undefined and unclear future. The viewer will be invited to observe the unique dance of the performer and of his avatar, in a motion which brings to mind the mysticism of ancient times and recalls the events of the artists' own biographies, that came from the East to a still undefined West, and still seek the effects of its crossing.



LA COMÉDIÉ VIRTUELLE

By: Gilles Jobin
In collaboration with: Comédie de Genève
Country: Switzerland
Year: 2020

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.

Competing with many other works in the section of Venice VR Expanded of the 77° Venice Film Festival, the project, created by the Comédie de Genève - the oldest theatrical institution of the canton - and the troupe of the choreographer Gilles Jobin, encourages the users to enter in a new multi-user VR space. Designed as a three-dimensional experience, it allows the public to visit, as an avatar, the new Eaux-Vives building that's yet to be inaugurated. The user becomes a character in the virtual space through the avatar: he can freely move in the different spaces, dance, come in contact with the other participants and talk to them. The virtual building becomes an artistic space which hosts a sinuous, ever-changing, personal and yet collective story. We witness the digital shaping of a real theatre which becomes a virtual space of meeting, research, production and creation of XR projects.

A digital series of audio pieces by artist Delphine Chapuis Schmitz

From 16 September on istitutosvizzero.it
24/7 with headphones

Istituto Svizzero

multi-sens



TALK MAS- TER- CLASS PANEL KEY- NOTE

Talk, Masterclass, Panel e Keynote

Le XR si riscoprono ogni anno sempre più innervate, sempre più presenti e necessarie. I settori più svariati si ampliano e migliorano: pensiamo alle applicazioni mediche, alle innovative metodologie legate alla valorizzazione del patrimonio, alle nuove possibilità del cinema, diventando sempre più utili. Allo stesso tempo nuovi ambiti del sapere e di studio si affacciano nel panorama culturale internazionale, generando interesse e curiosità. Alcune delle voci più autorevoli nel campo delle tecnologie immersive prenderanno parte a diversi momenti di scambio e di riflessione per confrontarsi insieme su tematiche di grande interesse non solo per gli addetti ai lavori. Le conferenze saranno realizzate in una modalità ibrida di incontri fisici e appuntamenti online, in collaborazione con l'Università degli Studi di Roma Unitelma Sapienza, che permetterà al VRE di ospitare alcuni degli incontri all'interno delle sue mura. Tutte le Talk e le Masterclass saranno disponibili in streaming sul palco virtuale della piattaforma Stream Yard e visibili a tutti gli utenti gratuitamente nei canali social di VRE.

Each year the XR are more and more embedded, relevant and necessary. The most diverse branches expand, improve and become more competitive: just think about the medical applications, about the innovative methodologies tied to the promotion of culture or about the new possibilities for the cinema. At the same time new areas of knowledge and of research appear on the international and cultural landscape, arousing interest and curiosity. Some of the most influential voices in immersive technologies' fields will take part in different exchanges and moments of reflection in order to discuss together about relevant topics of great interest, not only for professionals. The conferences will have the hybrid format of physical meetings and online appointments, in collaboration with the University Unitelma Sapienza of Rome, which will allow VRE to host some of the meetings inside its walls. Every Talk and Masterclass will be available in streaming on the virtual stage of the Stream Yard platform and all the users will also be able to view them on VRE social channels free of charge.

16 oct 2020

TALK Hybrid
Aula Magna UNITELMA SAPIENZA
con diretta streaming

H. 10:30 am - Time 45' **Talk**

Tecnologie emergenti, salute e medicina
Emerging technologies, health and medicine

IN COLLABORATION WITH: UNITELMA SAPIENZA

H. 12:00 am - Time 45' **Masterclass**

Nuove tecnologie a servizio dei giovani
New technologies for young people

H. 2:30 pm - Time 60' **Talk**

Etica e Tecnologie Emergenti
Ethics and Emerging Technologies

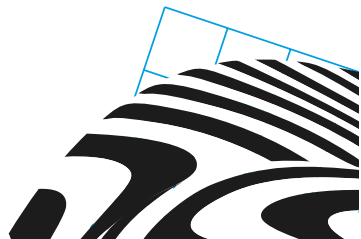
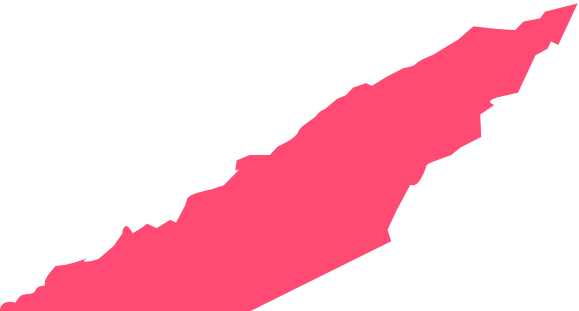
H. 4:00 pm - Time 60' **Panel**

Making Art in XR - Cultura, Arti e tecnologie
Making Art in XR - Culture, art and immersive technologies

H. 6:00 pm - Time 60' **Talk**

Come costruire l'esperienza virtuale del bene culturale
How to build the virtual experience of cultural heritage

IN COLLABORATION WITH: CNR



17 oct 2020

STREAM Yard
Canali Social

THE SPEAKERS

H. 10:00 am - Time 120'

Panel

AR e VR per il mondo della cultura, dell'education e del training

AR and VR for the world of culture, education and training

IN COLLABORATION WITH: VR/AR | BY: LORENZO MONTAGNA

H. 12:00 am - Time 30'

Keynote

Realtà virtuale e le sfide del presente nell'industria della moda

Virtual reality and the challenges of the present in the fashion industry

IN COLLABORATION WITH: IMPERSIVE | BY: GUIDO GEMINIANI

H. 14:30 pm - Time 40'

Panel

Customer Engagement nell'era dello Spatial Computing

Customer Engagement in the Spatial Computing Era

IN COLLABORATION WITH: ANOTHEREALITY

H. 3:20 am - Time 45'

Panel

La Realtà Virtuale tra sperimentazione ed intrattenimento

Virtual Reality between experimentation and entertainment

IN COLLABORATION WITH: MULTIPLAYER

H. 4:30 pm - Time 30'

Talk

Le XR e lo Sviluppo Sostenibile - La VR e il suo impatto sulla Sostenibilità

XR and Sustainable Development - VR and Its Impact on Sustainability

H. 5:30 pm - Time 30'

Talk

Digital Humanities: Women's approach

Digital Humanities: Women's approach

H. 6:30 pm - Time 30'

Keynote

VRE21 - XR per un Futuro Virtuale

VRE21 - XR for a virtual future

IN PARTNERSHIP WITH: LAVAL VIRTUAL
BY: CARLO CORINALDESI

Giovanni Bazzoni - President Digital Tales, Usa

Paolo Benanti - Ethics of Technologies, Information and AI Ethics, Big Data

Valentina Cagnina - Co-Founder and Mentor OFpassiON

Lorenzo Cappanari - Ceo AnotheReality

Elias Casula - Ricercatore Laboratorio di Neuropsicofisiologia Sperimentale IRCCS Fondazione S. LUCIA

Valentino Catricalà - Dir. Art Section Maker Faire-The European Edition | Art Consultant Sony CS Lab Paris

Massimo Chiriatti - IBM - CTO Blockchain & Digital Currencies - University, MISE

Paolo Colavolpe - Product Manager Island Record

Gilberto Corbellini - Direttore Dipartimento Scienze umane e sociali, patrimonio culturale CNR

Emmanuelle Cuénod - Direttore generale e artistico Geneva International Film Fest

Genni D'Aquino - Ideatrice e direttrice artistica di TeatroInMatematica/ScienzaInScena presso PACTA

Donato De Ieso - Founder & CEO Diliium SRL

Laura Delli Colli - Presidente Fondazione Cinema per Roma

Emanuel Demetrescu - Archeologo PhD, Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali del Cnr

Michela Di Vietro - CTO Augmented city SRL

Federico Ercole - Giornalista e responsabile del settore videogame del MUFANT-MuseoLab del Fantastico e della Fantascienza di Torino

Bruno Fanini - Docente, Ricercatore dell'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali del Cnr

Piero Feltrinelli - CEO, founder Augmenta Srl

Daniele Ferdani - Ricercatore dell'Istituto per le tecnologie applicate ai beni culturali del Cnr "VR in Archeologia"

Nicola Gasbarro - Professore Storia delle Religioni e Antropologia culturale presso Università degli studi di Udine

Guido Geminiani - CEO IMPERSIVE VR & founder / CCO at Brandon Box

Andrea Geremicca - Direttore EIIS - European Institute for Innovation and Sustainability

Laura Iacovone - Founder & CEO 3f-lab SRL

THE SPEAKERS

Federico Montagna - Digital Curator,
Fondatore di Artoday

Lorenzo Montagna - Consulente Realtà
Aumentata e Virtuale. Presidente VRARA

Marco Iosa - Professore Associato,
Dipartimento di Psicologia, UNIVERSITÀ
SAPIENZA DI ROMA

Antonio Libonati - Presidente
Associazione italiana Giovani per
l'UNESCO

Gianna Martinengo - Fondatrice e
presidente di Didael KTS e ideatrice di
Women&Technologies

Giovanni Morone - Medico esperto
in tecnologie per la riabilitazione -
FONDAZIONE S. LUCIA

Erminia Nicoletti - Cloud Marketing
Leader IBM

Alfonsina Pagano - User Experience
Researcher, Istituto per le tecnologie
applicate ai beni culturali del Cnr

Augusto Palombini - Archeologo Phd,
Istituto per le tecnologie applicate ai beni
culturali del Cnr

Davide Pantile - Project manager BU New
Media I ETT SPA

Eva Pietroni - Ricercatrice CNR ITABC

Ollie Rankin - VR Storyteller, Public Speaker,
and VFX Supervisor in Marina del Rey

Michel Reilhac - Programmer Venice
VR, Head of studies for Venice Biennale
College Cinema VR

Marco Sacco - Presidente EUROVR -
Direttore CNR Stima

Francesco Serino - Redattore di Multiplayer
e collaboratore per il Sole 24 Ore

Kristine Severson - Strategic Partnerships
and Content, Video Games, AR/VR

Gaetano Tieri - Phd in Neuroscienze
Cognitive - Direttore Laboratorio Realtà
Virtuale, Università Unitelma Sapienza

Celine Tricart - Storyteller - Fondatrice
Lucid Dreams Production

Giovanni Tridente - Communication Office
Coordinator & Professor of "Position
Papers" at the Pontifical University of the
Holy Cross

Evelyn Wang - Independent art curator
Shanghai, China

LOCATION

VRE 2020 sarà ibrido ed esteso, dal
digitale a luoghi fisici icone di arte,
cultura, scienza che ben rappre-
sentano la ricchezza e l'ampiezza del
programma.

*VRE 2020 will be hybrid and extended,
from the digital to the physical plac-
es, symbols of art, culture and science
that well represent the richness and
the range of the program.*

I luoghi fisici Venues

Villa Maraini

Sede dell'Istituto Svizzero di Roma, è un
centro culturale di ricerca, innovazione e
creazione artistica ubicato in uno dei quar-
tieri più rinomati di Roma. Ospiterà le più
esclusive performance artistiche del festi-
val. Ingresso su prenotazione.

*Home to the Swiss Institute of Rome, Vil-
la Maraini is a cultural center for research,
innovation and artistic creation located in
one of the most renowned neighborhoods
of Rome. It will host the most exclusive art
performances of the festival. Invitation only.*

MAXXI

Museo nazionale delle arti del XXI secolo

Museo di Arte contemporanea di Roma:
uno spazio dedicato alla creatività contem-
poranea. Ospiterà le VR Experience, le es-
perienze immersive a disposizione del pub-
blico previa prenotazione.

*Contemporary Art Museum of Rome: a space
dedicated to contemporary creativity. It will host
the VR Experience, the immersive experiences
available to the public only upon reservation.*

Unitelma Sapienza

Università degli Studi di Roma

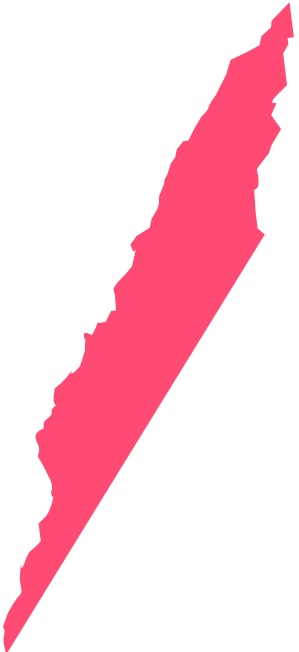
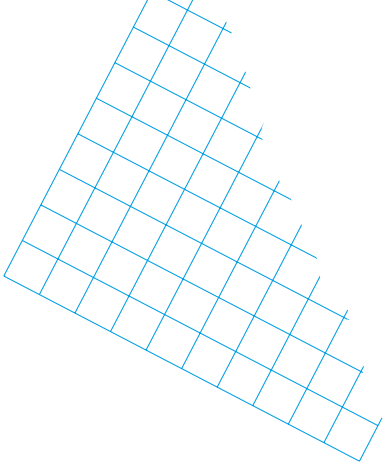
L'Aula Magna dell'università Ospiterà giorno
16 ottobre le Talk in modalità mista, disponi-
bili sui canali social VRE. La partecipazione
in presenza è consentita con prenotazione
fino ad esaurimento posti.

*On the 16th of October the Aula Magna of
the university will host, in a mixed modality,
the Talks, available on VRE social channels.
Attendance only upon reservation and until
the seats are available.*

Villa Medici

Sede dell'Accademia di Francia, è posizion-
ata sulla collina del Pincio a Roma è un isti-
tuto culturale che accoglie oltre agli artisti
in residenza numerose manifestazioni quali
convegni, concerti, festival e mostre. Ospi-
terà delle postazioni VR in collaborazione
con RAI Cinema. Ingresso su prenotazione.
*Home to the Academy of France, is located
on the Pincio hill in Rome and it is a cultur-
al institute that in addition to local artists
welcomes different events like conferences,
concerts, festivals and shows. It will host
some VR stations in collaboration with RAI
Cinema. Access upon reservation.*

LOCATION



I luoghi digitali

Digital venues

Veer VR Mobile

Fondata nel 2016 da giovanissimi talenti cinesi, Veer VR è una piattaforma che in pochi anni è diventata punto di riferimento per i video in 360°, disponibile in tutto il mondo, su tutti i principali visori VR, web e mobile. A meno di un anno dal suo lancio, ha attirato creatori di contenuti provenienti da 180 paesi, che possono caricare i loro prodotti VR sulla Piattaforma.

I tre co-fondatori sono stati inclusi dalla Rivista Forbes tra i 30 under 30 Asia 2018 nella categoria Consumer Technology.

Founded in 2016 by talented young Chinese, Veer VR is a platform which, in just a few years, has become the reference point for 360° videos, available worldwide, across all major VR headsets, web, and mobile. In less than a year from its launch, it has attracted content creators from 180 countries, who can upload their VR works on the Platform. The three co-founders were included in Forbes Magazine amongst the best 30 under 30 Asia 2018 in the Consumer Technology category.

Facebook @vrexperiencerome

Youtube VRE - Virtual Reality Experience

THE TEAM



Mariangela Matarozzo

Founder & Artistic Director

Serena Bernardelli

Event Manager

Marina Massaro

Editorial Activity Coordinator & Programmer

Beatrice Tominic

Comunicazione

Francesco Rodorigo

Redazione e Traduzioni

Piero Feltrinelli

Consulente Tecnologie Immersive

Francesco Barbieri

Editorial Graphics

Giulia Mandalari

Social Media Manager

Lorenza Somogyi Bianchi

Ufficio Stampa

LA SVEGLIA DEI GLADIATORI

ON AIR

dimensionesuonoroma.it

Con Geppo e Ignazio
dal lunedì al sabato, dalle 6 alle 9.

Risvegliati ogni mattina tra sorrisi, musica ed energia.

Lasciati contagiare da un'irresistibile impronta di romanità.

Ignazio Failla, infaticabile condottiero e conduttore,
e **Geppo**, cabarettista, barzellettiero e web star, ti aspettano on air
con le loro gag, dedicate all'attualità e alla città, ideali per un risveglio
all'insegna del divertimento!

Anche tu sarai protagonista della grande community dei **#gladiatori!**

Scarica l'app



**DIMENSIONE
SUONO
ROMA**
IL RITMO
DELLA CAPITALE

FM 101.9

VeeR Premium VR Content Platform

VeeR, with a mission to bring the best immersive entertainment to the world, focusing on online worldwide distribution, and operates a VR cinema chain ZeroSpace, which is a fast-growing VR cinema chain in China. VeeR acquires, produces, and distributes best-in-class immersive stories.



VeeR VR Video Platform

Covered 180+ countries worldwide with millions of register users across web, mobile and headsets

ZeroSpace

opened more than 50 VR cinemas and has plans to expand to more locations in China

VeeR Studio

Production Arm of VeeR



Immersive Film Fund
Apply Here

<https://veer.tv/creator/fund>

Contact
@letsveer
jane@veer.tv



www.vrfest.com