



Con il contributo ed il
patrocinio del Ministero
per i Beni e le Attività
Culturali e del Turismo

IL CINECLUB VIRTUALE

Nel 2015 la Uicc ha intrapreso una nuova avventura esplorando l'orizzonte della realtà virtuale. Tutto è iniziato con una serie di rassegne per le scuole e poi con questo volume (ora alla seconda edizione) ed i laboratori per gli studenti universitari. Questo secondo volume unisce le recensioni che i circoli hanno redatto alla Mostra del Cinema di Venezia negli ultimi due anni con i migliori elaborati degli studenti del nostro laboratorio universitario: una notevole intervista curata dalla studentessa Simona De Rubis e la bella copertina realizzata dalla studentessa Rosa Cozzolino tratta da un progetto universitario di adattamento della DIVINA COMMEDIA a cura delle studentesse Laura Raponi, Giulia Sauro, Alessia Petta, Agata Brazzorotto, Rosa Cozzolino e Ginevra Gatti. Siamo di fronte ad un nuovo modo di fruire il sapere e la creatività e ci è sembrato doveroso che fossero i Circoli del Cinema, da sempre portatori di memoria e tradizione ad esplorare questa nuova isola di linguaggi ed arti, una piccola isola che potrebbe presto divenire un grande mondo. Il nostro forse è solo un piccolo messaggio in una bottiglia per le generazioni future, lo lasciamo galleggiare fra i canali di Venezia fino agli eredi del nostro sapere ma senza pesantezza e con tanta voglia di giocare e di mettersi in discussione realmente e non virtualmente. Uno speciale ringraziamento al Professor Riccardo Silvi (Sapienza), i docenti Marc Lopato e Valentina Paggiarin ed i nostri preziosi stagisti universitari: Davide Roberto Bajardo, Pietro De Luca, Stella Moriconi e Giulia Pangallo.

DANIELE CLEMENTI

L'Unione Italiana Circoli del Cinema (UICC) è una delle 9 associazioni nazionali di cultura cinematografica riconosciute dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali in Italia. Nata nel 1951, per volontà, tra gli altri, di Roberto Rossellini, la UICC è una realtà storica nel panorama cinematografico italiano, presente sul territorio con circa 80 Circoli, operanti in tutte le regioni. La UICC nasce con lo scopo di promuovere la cultura cinematografica e audiovisiva sul territorio nazionale, fornisce ai circoli associati servizi di natura logistica, informativa, legale, fiscale ed economica. Dal 2006, la UICC ha attivato nuove modalità di collaborazione economica con i Circoli associati, per la progettazione di iniziative da realizzare localmente, nel rispetto dei criteri definiti dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali, premiando le iniziative che dedicano attenzione alla produzione italiana ed europea e che maggiormente rispondono all'esigenza di promuovere la cultura cinematografica nelle realtà in cui essa risulta maggiormente carente.

LE NOSTRE INIZIATIVE NAZIONALI

Attività di potenziamento dei cineclub su specifici territori

ANDRE' TECHINE': LE VOYAGEUR DES PASSIONS (Mantova)
CORTI DA SOGNI – ANTONIO RICCI (Ravenna)
I GRANDI MAESTRI – GIGLIO D'ORO (Castelfiorentino e Montaione)
KIMERA FILM FESTIVAL (Termoli)
LA SCIENZA AL CINEMA (Mantova)
LECCE FILM FEST (Lecce)
SCIROCCO (Pergine Valsugana)

Attività con tutti i cineclub italiani

PIA SONCINI FILM CAMPUS per Istituti Superiori e Università
SCHERMI INDIPENDENTI in coproduzione con Unione Circoli Cinematografici Arci



FOTOGRAFIE DEL LABORATORIO
DAVIDE ROBERTO BAJARDO
PIETRO DE LUCA

IMMAGINE DI COPERTINA
ROSA COZZOLINO

CREAZIONE E CURA VOLUME
DANIELE CLEMENTI

PIA SONCINI FILM CAMPUS

Il "Pia Soncini Film Campus" è un percorso formativo, composto di seminari, corsi, laboratori, festival e rassegne, destinato a giovani che aspirano ad affermarsi nel settore cinematografico e audiovisivo. L'iniziativa è organizzata dalla UICC - Unione Italiana Circoli Cinema - con il contributo ed il patrocinio del Ministero per i Beni e le Attività Culturali e del Turismo e della Regione Lazio. Il Campus sceglie i suoi studenti attraverso i circoli aderenti alla UICC, dislocati in tutta Italia; i circoli offrono attività didattiche a Licei e Istituti Superiori, con lo scopo di individuare e selezionare i partecipanti al Campus. Il Campus punta a sviluppare il potenziale dei suoi studenti, attraverso la conoscenza tecnica dei mestieri e del linguaggio legati al cinema, la consapevolezza storica del mondo del cinema e la capacità di analisi delle opere cinematografiche. L'iniziativa porta il nome di Pia Soncini, figura chiave della UICC, prematuramente scomparsa il 16 dicembre 2014, che per tutta la sua carriera si è adoperata per la diffusione della cultura cinematografica fra i giovani, dedicando il suo tempo e le sue energie ad iniziative destinate ad adolescenti e studenti.

VIRTUAL REALITY LAB

Il laboratorio OFFRE una panoramica sulle tipologie di supporti tecnici e contenuti creativi attualmente in uso per le modalità contemporanee di fruizione di opere in realtà virtuale. Utilizzando come parametri i principali festival del cinema occidentali (fra cui Venezia, Cannes ed il Sundance di Park City) il laboratorio fornisce ai partecipanti una conoscenza di base sul nuovo mezzo espressivo e sul suo ruolo in prospettiva all'industria audiovisiva e cinematografica.

Il laboratorio è costituito da incontri teorico-metodologici con curatori di eventi in realtà virtuale, produttori e registi con particolare predilezione per opere e risorse che possano rivelarsi utili per le future iniziative creative degli studenti partecipanti. Il laboratorio si propone inoltre di indagare sul possibile uso in ambito didattico e scolastico dello strumento VR e sulla sua applicazione in eventi culturali e di intrattenimento o per la promozione cinematografica, televisiva e culturale. Gli incontri in termini pratici forniscono agli studenti l'opportunità di conoscere professionisti italiani e stranieri del settore che espongono tanto il loro lavoro quanto in brevi lezioni conferenze la loro carriera e gli step che hanno dovuto intraprendere per affermarsi nel settore. Verranno inoltre visionate diverse opere di riconosciuta importanza per comprendere il potenziale e lo stato dell'arte di questo nuovo mezzo espressivo. Infine, sulla base delle informazioni ricevute e dei contenuti proposti gli studenti avranno l'opportunità di presentare dei loro progetti di eventi sulla realtà virtuale sotto forma di elaborati scritti che saranno valutati dai docenti e dai professionisti della UICC (organizzatori o direttori di festival ed eventi multimediali).

A DISCOVERU OF WITCHES –
HIDING IN PLAIN SIGHT
Di Kim-Leigh Pontin
Regno Unito 2018.
15 minuti.

L'opera di Kim – Leigh Pontin sembra onestamente più un canonico videogioco “punta e clicca” che un'esperienza di esplorazione narrativa. Abitiamo il corpo di un protagonista della trilogia letteraria di Deborah Harkness, da cui Sky ha prodotto una serie televisiva che trova in questa esperienza virtuale il suo prodotto di lancio multimediale. Siamo la giovane professoressa Diana Bishop, ma potremmo anche essere il vampiro Matthew, ci muoviamo per una vecchia biblioteca universitaria in cerca di tomi di stregoneria e tradizioni perdute, un piccolo enigma di oggetti da usare o con cui interagire che ci porterà semplicemente alla scoperta della nostra controparte della futura serie tv. L'emozione di muoversi in una biblioteca degna di un film di Harry Potter è forse la cosa più bella che troverete in questo piccolo antipasto multimediale, per il resto è un giochino semplice e facile destinato solo a farvi venire voglia di vedere la serie tv.

DANIELE CLEMENTI



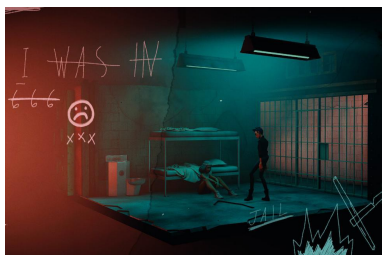
BATTLESCAR

Di Nico Casavecchia e Martin Allais

Francia/Usa 2018.

7 minuti.

“Battlescar” di Casavecchia e Allais è una storia ambientata nel quartiere Lower East Side di Manhattan alla fine degli anni Settanta. Protagoniste due scatenate adolescenti che attraverso esperienze avvincenti, e per certi aspetti estreme, esplorano la propria identità e si mettono alla prova scoprendo qualcosa in più di sé stesse. Mentre Lupe viene introdotta dall'amica Debbie negli ambienti punk-underground del vivace quartiere newyorkese, Battlescar, il terzo personaggio, ricostruisce l'avventura delle due amiche attraverso la lettura del diario scritto da Lupe, trascinando in prima persona lo spettatore nell'iniziazione formativa delle due ragazze. L'esperienza immersiva di questa animazione VR, seppur brevissima di appena 7 minuti di durata, è intrigante e affascinante. È rivolta a un target giovane sia nella scelta della vicenda che nel tipo di disegno, i tratti dei personaggi e la creazione delle ambientazioni si rifanno infatti allo stile grafico dei comics. Il ritmo alterna azioni veloci e del tutto inaspettate a momenti di sospensione e staticità, permettendo allo spettatore di collocarsi e orientarsi meglio nell'evolversi della storia. Esaltanti sono le ritmiche veloci e le sonorità dure della musica Punk, di quella prima, nuova ondata musicale che andava affermandosi (anche) negli ambienti newyorkesi alla fine degli anni Settanta.



SILVIA DEGLI ABBATI

**GHOST IN THE SHELL:
VIRTUAL REALITY DIVER**
di Higashi Hiroaki
Giappone 2018.
16 minuti.

Era il lontano 1997 quando la Mostra del Cinema di Venezia propose l'adattamento cinematografico in animazione di questo fortunato manga di Masamune Shirow. In 21 anni la storia è cresciuta attraverso serie tv, film animati e perfino una versione live action. Ora la serie è tornata a Venezia con un capitolo interamente girato in computer grafica per i visori di realtà virtuale. Nel Giappone del 2025, le macchine sono totalmente fuse con quello che rimane di noi e la percezione umana della coscienza passa attraverso una sintesi virtuale del subconscio. La protagonista è Mokoto Kusanagi, una donna soldato esemplare divenuta cyborg perdendo completamente le sue caratteristiche biologiche umane. Mokoto è una bambola soldato che può essere distrutta e riassembleata all'infinito come l'eroina di un videogioco. Quando il visore apre i nostri nuovi occhi virtuali siamo introdotti in una bolla amniotica artificiale per assistere all'assemblaggio di Mokoto mentre la sua voce introduce il racconto e la sua personalità. Il regista Hiroaki ci obbliga a entrare nel corpo della bambola attraverso una carrellata che dall'esterno ci fa

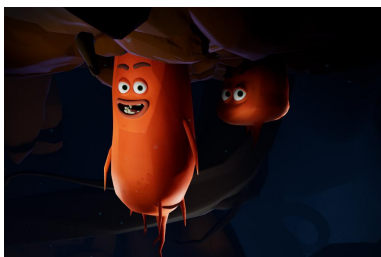


immergere nella pupilla della protagonista. Durante una spettacolare battaglia con un robot carro armato entriamo con la protagonista nel modulo di intelligenza artificiale del mostro meccanico per poterlo disabilitare dal suo subconscio artificiale. Per poterci muovere dentro la coscienza della macchina facciamo uso della realtà virtuale, dunque una realtà virtuale nella realtà virtuale che giustifica la scelta stilistica e tecnica di questa tecnologia per lo sviluppo del racconto. Il subconscio del carro armato ci permette di scoprire la sua visione onirica del mondo e la sua sfera emozionale ed esperienziale attraverso i panorami che compongono questa realtà artificiale, reminiscenze di qualcosa che un tempo doveva essere stato umano. In questa maniera il regista ci consente di comprendere la natura e le motivazioni dell'antagonista ed al tempo stesso mostrare le caratteristiche morali e psicologiche della protagonista, noi restiamo testimoni di entrambe le progressioni emotive. L'esperienza visiva della storia si divide fra momenti di azione spettacolari e totalmente immersivi a momenti di introspezione e filosofia molto raffinati. Sono tantissime le citazioni artistiche fra le più incredibili una rielaborazione dell'isola dei morti di Böcklin ed alcune sculture del contemporaneo Damien Hirsht. Un viaggio che confonde i sensi con incredibili virtuosismi di camera ed alcune soluzioni narrative potenti e provocatorie. Una piccola perla che segna il suo tempo ed apre le porte ad una nuova frontiera,

DANIELE CLEMENTI

FRESH OUT
Di Sam Wey e Fangchao Tao
Cina/Usa 2018.
7 minuti.

Sottoterra, ma viva, carota fra le carote ancora felicemente piantate in terra. Sarò lunga o corta? Sono parenti o amiche le tre simili intorno a me? Davanti a me, una carota maschio, a giudicare dalla voce, che si diverte a spaventarmi, insieme alle altre. Il mondo è alla rovescia: è ciò che sta sopra la superficie, a noi invisibile, non il mondo sotterraneo, a contenere fantasmi paurosi e mostruosi, quelli che ogni bambino teme. Sì, perché sono diventata bambina, oltre che carota. Arriva un insettino messaggero che ci porta un messaggio inquietante, l'allarme cresce...esiste davvero il buco nero, o è solo il prodotto del nostro inconscio? La terra si sgretola, piccole zolle cadono intorno a me, i compagni di sventura, quelli che volevano farmi paura vengono estratti..poi tocca a me.. Il mostro esiste davvero, è un essere gigantesco dotato di quattro lunghe appendici, temo sia un divoratore di povere tenere carote come me. Ora so che la mia breve esistenza vegetale si esaurirà in un sol boccone e precipiterò davvero nel buco nero di cui si parlava.. Delizioso cartoon che fa riflettere sul concetto di sottosopra.



ADRIANA GROTTA

HALF LIFE VR – SHORT VERSION
Di Robert Connor
Svezia 2018.
11 minuti.

Il ballerino mi viene incontro, anzi “addosso”, comparso vicinissimo davanti al mio viso all’improvviso. È “nudo”, e comincia a danzare con modalità parossistiche. Arriva una partner, “nuda” anche lei. Sembrebbero essere un uomo e una donna, ma le caratteristiche dei due sessi sono così abbozzate che quasi subito diventa una questione trascurabile. La coppia non è coppia, nessuno comunica con nessuno, compaiono altri danzatori e tutti guardano nella stessa direzione, cioè verso di me, lo spettatore, che cambio ripetutamente punto di osservazione, rimanendo presente la mia sensazione di straniamento. Chi sono loro? E chi sono io? Mi chiedo, di fronte a tutti questi corpi così simili tra loro, se non sia io l’unico individuo rimasto sulla terra, soprattutto dopo che il gruppo, diventato un plotone, quasi un unico organismo, mi addita minacciosamente. Ogni tanto c’è il tentativo di un gesto “diverso” di qualcuno, quasi una timida affermazione di identità, ma poi il corpo viene riassorbito dal gruppo. Con le mani comprimono qualcosa, con le gambe mimano una marcia sull’onda di un ritmo martellante. È un’armonia straziante, che lascia un sapore amaro in bocca: è questo il nostro destino di esseri umani?

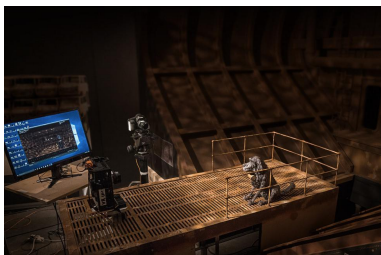


ADRIANA GROTTA

ISLE OF DOGS BEHIND THE SCENE
Di Wes Anderson
Canada 2018.
6 minuti.

Wes Anderson ci pone al limite perfetto fra la realtà e la finzione in questo piccolo capolavoro che nasce come progetto promozionale del lungometraggio animato ISLE OF DOGS; ma diventa molto rapidamente una riflessione colta e creativa sulla posizione psicologica, metaforica ed astratta dello spettatore rispetto alla finzione audiovisiva. La camera VR è collocata nel centro perfetto di una scena del filmanimato, lo spettatore può decidere se seguire il finto making off dove i cani di pezza interpretano i loro ruoli o se voltarsi alle proprie spalle per vedere il dietro le quinte reale dello studio ed osservare i tecnici dell'animazione al lavoro per creare l'illusione della finzione. In termini più filosofici possiamo scegliere se osservare l'illusione di Méliès o se voltarci per scoprire i segreti della fucina delle idee in un documentario degno dei primi esperimenti dei Lumière. L'interattività qui consiste nella libertà di poter saltare fra illusione e realtà, una metafora visiva dello stesso visore VR che indossiamo per fruire dell'opera.

DANIELE CLEMENTI

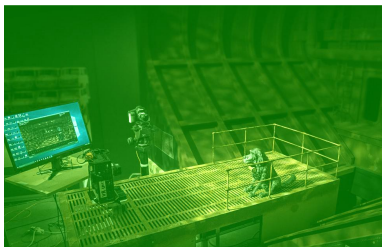


ISLE OF DOGS BEHIND THE SCENE
Di Wes Anderson
Canada 2018.
6 minuti.

Cani saggi e riflessivi ci confrontano con la loro condizione di reietti incolpevoli. Con la loro pacatezza ci fanno sentire un po' stupidi, costringendoci a specchiarci nella nostra natura "umana" che può facilmente diventare meschina e prepotente, se prevalgono paure irrazionali e pregiudizi. Attenzione però: se giriamo la testa vediamo al lavoro, dietro di noi, i "burattinai", coloro che hanno creato i nostri "alterego" canini. Le voci invece sono state prestate da bravi attori, che rendono ancora più affascinanti i messaggi dei cani. Uomini che parlano a noi uomini attraverso animali che non hanno altra scelta se non quella di essere fedeli e grati e che subiscono a volte, proprio per la loro natura, maltrattamenti e abbandoni. Ciò che nel film può essere solo immaginato, qui è palese.

Ci sono uomini che parlano ad altri uomini ricordando loro quanto sia facile cadere vittima di pregiudizi, utilizzando l'animale come portavoce del loro messaggio, come già dall'antichità l'uomo ha saputo fare, a partire da Fedro ed Esopo. Ma solo se chi guarda è curioso scopre l'altro piano, quello che sta dietro di lui. È una bella invenzione questa: solo se l'uomo si interroga su ciò che non è immediatamente visibile, può mantenere vivo il pensiero critico, può tenere in mente la complessità della realtà e godere pienamente dello strumento della metafora, capace di darci una visione panoramica del reale. La realtà virtuale, invece di sostituirsi pericolosamente a quella concreta - che è un timore diffuso - può essere invece uno strumento prezioso per ricordarci che non di soli sensi siamo fatti.

ADRIANA GROTTA



ISLE OF DOGS BEHIND THE SCENE
Di Wes Anderson
Canada 2018.
6 minuti.

Di tutt'altra natura è, nell'ambito della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica La Biennale di Venezia del 2018, l'esperienza virtuale proposta da Wes Anderson, americano del Texas, già autore di molti film. La VR attuale prende spunto dal film omonimo e nasce con l'intento di affiancarlo. E' stato un successo della stagione scorsa per grandi e piccini, e qui si mostrano i retroscena. I singoli personaggi-cani vengono fatti dialogare con lo spettatore in una immaginaria intervista, dove il fruitore viene tirato dentro e invitato a prendere partito secondo le motivazioni di ciascun animale. E ciascun animale è portatore di una storia diversa narrata con una voce diversa, evidenziando le proprie caratteristiche fisiche, più prossime a quelle di un peluche che a quelle di un cane reale. Il sorriso, insieme con la tenerezza, sono i primi sentimenti che affiorano dall'immersione in questo mondo in miniatura, dal quale non si può che uscire contenti e soddisfatti.

ANTONELLA MANCINI

Questa esperienza in realtà virtuale è del tutto particolare perché ci svela il dietro alle quinte di "Isle of dog", il film di animazione in stop motion del regista americano Wes Anderson. La singolarità di questo lavoro sta nel mettere contemporaneamente lo spettatore al centro di due diverse situazioni, l'una la realizzazione dell'altra. Di fronte a lui si trovano alcuni dei cani protagonisti che, intervistati, raccontano la propria esperienza sul set. Alle sue spalle, si trovano invece i laboratori e gli spazi di lavoro dove quelle stesse immagini vengono realizzate e assemblate durante la messa in opera del film. Questa singolare e affascinante produzione in realtà virtuale consente al partecipante, seduto comodamente su una poltroncina girevole, di guardarsi attorno a 360 gradi ed alternare i pupazzi inanimati nelle fasi preparative con l'illusione visiva finale del simpatico cagnetto che incanta per realismo, espressività e simpatia. Sorprendente è capire il numero di professionisti e addetti al mestiere indispensabili, ognuno nella propria specificità, alla realizzazione di capolavori, nel suo genere, come questo.

SILVIA DEGLI ABBATI

L'ILES DES MORTS
Di Benjamin Nuel
Francia 2018.
8 minuti

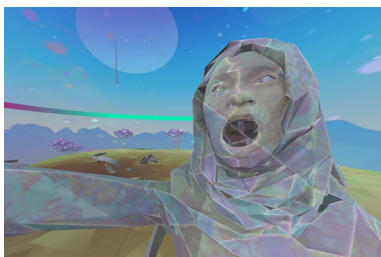
Siamo seduti su un divano in un loft arredato in stile modernista, una radio trasmette "l'isola dei morti – Opera 29" di Rachmaninov. Una parete del loft cade come una scenografia, in pochi secondi tutte le pareti sono svanite e il divano sembra galleggiare, si muove verso il vuoto, oltre il limite del pavimento, cadremo giù dal palazzo? Al nostro fianco, di spalle, un ragazzo dal volto nascosto dal cappuccio di una felpa non bada a noi e guarda verso il vuoto, poi il rumore dell'acqua, quel che resta dell'appartamento si sta inabissando, tutti i palazzi intorno a noi affondano, per un'istante ci sembra di essere nel vecchio traghetto che dalla stazione ci ha portati al festival di Venezia, affonda anche il ragazzo senza volto, ogni cosa diventa il rudere di una modernità perduta, piccole isole con vestigia antiche sostituiscono i palazzi moderni,

presto anche loro ci abbandoneranno, abbassiamo lo sguardo, siamo su una barca, un rumore ci costringe a girarci, il ragazzo senza volto sta remando, lui è il nostro Caronte, davanti a noi dalla nebbia comincia a comparire l'isola che abbiamo visto tante volte nei libri d'arte. Stiamo per approdare all'isola dei morti di Arnold Boklin. Improvvisamente un corpo avvolto in un lenzuolo bianco esce da dentro di noi, comprendiamo con stupore che noi stessi eravamo diventati lui, il corpo nel sudario del dipinto, era dal suo punto di vista che ci stavamo avvicinando all'isola. Una voce extradiegetica ci racconta la storia del dipinto mentre l'opera virtuale ci permette di osservare la riproduzione tridimensionale del quadro per qualche secondo ancora prima di dissolversi nel buio di un sonno più profondo, la musica scompare, ci togliamo il visore, il viaggio è terminato.

DANIELE CLEMENTI



MAKE NOISE
Di May Abdalla
Regno Unito 2018.
8 minuti.

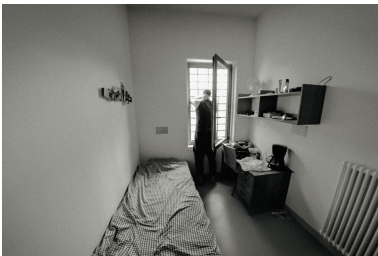


Verdini, rosini, celestini, giallini. Insomma: i colori--baby, i colori dell'innocenza. Dopo tante storie truculente, viaggi spaziali con improbabili fughe e attacchi, destini dell'Universo a confronto e quant'altro, ecco un'esperienza in VR dove lo spettatore ritrova fiato e riprende il controllo della situazione, con un esito per forza di cose aperto. Tutto quello che gli si chiede è di essere attivo. Nella sinossi si spiega che il VR racconta e testimonia il cammino di lotte e rivendicazioni condotte dalle donne per arrivare alla conquista del voto. Bisogna ammettere che significati e simboli non sono così ovvi. Come che sia, una volta appurato che forme astratte e colorate fluttuanti rappresentano le varie fasi di lotta femministe, non ci stupiamo più nel vederle danzare e trasformare davanti agli occhi, pronte a mutare ancora una volta in altro non appena lo spettatore emette un suono. E' lo spettatore, catturato anche dalla bellezza delle immagini e superate le prime perplessità, si lancia nei suoni più diversi per cui alla fine si ritrova ad avere condiviso con gli altri partecipanti un'esperienza globale e collettiva. Ma questo è proprio quello che voleva l'Autrice, per una volta – e non a caso – una donna.

ANTONELLA MANCINI

ROOMS
Di Christian Zipfel
Germania 2018.
23 minuti.

Germania. Prima c'era il mare, poi la foresta. Con un bel salto si arriva alla città, con il traffico che scorre incessante. Dentro la città stanze diverse, piccole e grandi, dentro le quali la vita degli uomini prende forma. Protagonista diviene la carne, che ha i suoi imperativi: norme precise dettano le modalità con cui può essere soddisfatta. L'uomo carnivoro che si nutre di bovini macellati nell'organizzatissimo macello dove tutto è perfettamente regolato, l'uomo erotico che placa la libido con una prostituta-burocrate che enuncia con precisione la lista dei comportamenti proibiti, l'uomo aggressivo che sfoga il suo istinto con la box, all'interno del ring di una palestra. Nel video, in bianco e nero per consentirci una salutare distanza, compare anche la spiritualità, che sembra riguardare solo uomini e donne di colore che seguono una funzione in una chiesa cristiana. In un'altra chiesa, forse frequentata da bianchi, c'è solo una giovane organista.. Cosa succede alle stanze quando l'uomo se ne va? Torna a impossessarsene la natura, che le ha fatte crollare dopo essersi infilata in ogni crepa o fessura. E infine, delle stanze non rimane più nulla, ricompare la natura senza più traccia umana. A noi l'onere di dare un significato a tutto questo.

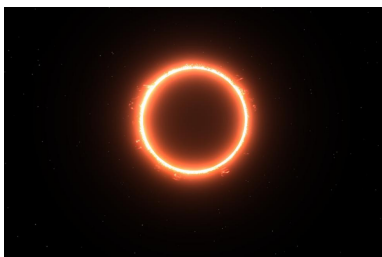


ADRIANA GROTTA

SPHERES: CHORUS OF THE COSMOS
Di Eliza McNitt
Usa/Francia 2018.
43 minuti

“Spheres” è un viaggio sensoriale che esplora i confini e i suoni del cosmo. Lo spettatore è sospeso nel vuoto e nel buio dello spazio. Improvvisamente gli vengono incontro cumuli di particelle luminescenti che, se sfiorate, esplodono e svaniscono in una scia luminosa dal tintinnio sottile. Adesso siamo parte integrante del tutto. Lentamente il sistema solare si rivela e si organizza in un movimento a spirale intorno a noi, una voce narrante svela in sequenza il nome di ogni pianeta. In uno di questi satelliti ci si entra e lo si attraversa percorrendolo in velocità. Si passa allora dal buio dell’universo a una luminosità azzurra che ricorda il cielo della Terra. Ma questa nuova dimensione visiva e sensoriale scorre rapida, brevemente ci si ritrova fluttuanti nell’oscurità dell’universo. Sonorità distorte, simili a quelle dei sintetizzatori, arricchiscono la suggestione. Il momento culminante è dato dall’apparizione di un corpo celeste di dimensioni sovrastanti che ruotante sembra venire verso di noi. Lo si riconosce chiaramente, è la Terra.

Eliza McNitt, scrittrice e regista, indaga attraverso la collaborazione di astronauti ed astrofisici, su meraviglie e misteri dell’universo cosmico. Questa affascinante combinazione tra arte e scienza immerge lo spettatore in un’avvincente dimensione sensoriale, si diventa parte del cosmo e al tempo stesso attivi partecipanti della storia.



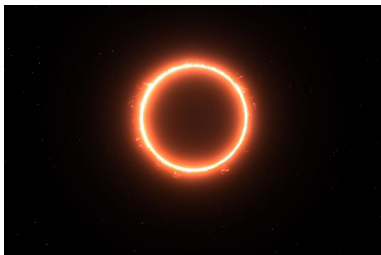
SILVIA DEGLI ABBATI

SPHERES: CHORUS OF THE COSMOS
Di Eliza McNitt
Usa/Francia 2018.
43 minuti

Il film di Eliza McNitt è il primo VR della storia ad essere stato acquisito dal prestigioso Sundance film festival di Robert Redford. L'opera è divisa in tre parti di circa 15 minuti ciascuna, ogni singolo capitolo affronta il tema dell'universo attraverso un percorso interattivo sensoriale. Possiamo interagire con le fluttuazioni di energia, con i pianeti e con i fenomeni che il cosmo può offrirci. Nel primo segmento **CHORUS OF THE COSMOS** assistiamo alla nascita dell'universo ed alla formazione del nostro sistema solare, possiamo letteralmente infilare la testa nei pianeti in orbita e guardare dentro di essi, i suoni, i colori e le vibrazioni del controller ci aiutano ad immergerci in una esperienza che diventa parzialmente tattile oltre che visiva ed uditiva. Nel secondo segmento **SONGS OF SPACETIME** osserviamo ed interagiamo con la simulazione di due buchi neri,

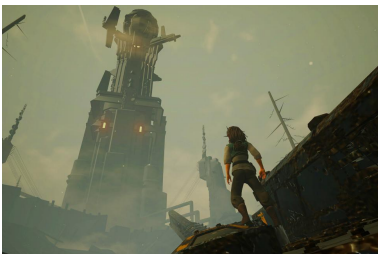
Infine con il segmento **PALE BLUE DOT** entriamo in profondo contatto con il pianeta terra, possiamo alimentarne l'energia e spostando la testa fino al suo interno possiamo osservare il nucleo pulsante e incandescente. Le straordinarie musiche di Kyle Dixon e Michael Stein ci accompagnano nel nostro viaggio spaziale. Si tratta di una originale esperienza sensoriale, da cui è possibile trarre insegnamenti scientifici come filosofici. Le voci narranti di Jessica Chastain e Patty Smith danno il tocco finale alla somma di talenti raccolti per il progetto.. L'autrice Eliza McNitt si rivela una promessa dei nuovi linguaggi audiovisivi, sceneggiatrice e regista di questa esperienza virtuale la McNitt apre le porte a nuove formule narrative e divulgative per una nuova generazione di spettatori.

DANIELE CLEMENTI



THE GREAT C
Di Steve Miller
Canada 2018.
30 minuti.

34 minuti di corse affannose della protagonista (avete notato come nel mondo Cyberg, a differenza del mondo reale, sono spesso le creature di genere femminile a fare la parte del leone?) nel tentativo disperato di salvare il suo uomo e se stessa. Gli umani superstiti dopo un evento apocalittico, sono ora governati da un potentissimo computer, il Grande C, con l'obbligo per uno dei giovani membri della comunità di relazionare ogni anno sulla comunità, senza poi farvi ritorno. Quando viene scelto il suo fidanzato, Clare – questo è il nome della protagonista – si dispera ed inizia una sorta di viaggio salvifico attraverso ciò che resta di un mondo ormai distrutto e ridotto a carcasse di macchinari e rovine ricoperte di sporcizia e desolazione: Sullo sfondo, foreste desertificate e paesaggi spettrali, pronti a rinverdire e rianimarsi solo quando Clare riuscirà a sconfiggere Great C, minaccioso sotto le vesti di un androgino dai tentacoli viscidissimi. Si tratta di un storia trita e ritrita dalla notte dei tempi (Il Bene, attraverso un cammino iniziatico, trionferà sul Male), eppure resta un passaggio obbligato anche per la cultura Cyberg e, come tale, capace di emozionarci ancora profondamente.



ANTONELLA MANCINI

WU ZHU ZHI CHENG VR
THE LAST ONE STANDING VR
Di Wang Jiwen e Liu Yang
Cina 2018.
10 minuti.

Questa simulazione di volo ricorda moltissimo GHOST IN THE SHELL, anche se la trama è ridotta all'osso a favore dell'azione e il contorcimento delle budella per il volo spericolato a cui lo spettatore è soggetto. In sostanza è una corsa della morte stile Luna Park, una donna androide ci salva da indefiniti cattivi in armatura kevlar, ci porta con se su una moto volante e con un piccolo droide parlante che ci svolazza intorno. Siamo sballottati per 10 minuti da una sedia simulatore che, complice l'illusione ottica del VR, ci fa volare a testa in giù o in posizioni estreme da vertigine. Non troverete altro se non una corsa torcibudella ed una computer grafica di buon livello ma concentrata solo sui personaggi principali, il resto sembra sempre un pò povero e trascurato. Chi soffre la macchina, il volo o l'ottovolante farà bene ad astenersi, al massimo potrebbe chiudere un singolo occhio neutralizzando la stereoscopia ed indebolendo la suggestione.



DANIELE CLEMENTI

KEKKON YUBIWA MONOGATARI
TALES OF WEDDING RINGS
Di Sou Kaei
Giappone 2018.
27 minuti.

Un folgorante esordio quello del regista VR ed esperto di animazioni giapponese Sou Kaei.

Il trentasettenne talento della Square Enix indaga per la sua compagnia il nuovo potenziale narrativo offerto dalle tecnologie immersive. Il cortometraggio animato si basa sul manga di Maybe.

Un bambino assiste in un bosco all'incredibile apparizione di un uomo anziano ed una bambina. Lei rivelerà di essere la principessa di una terra lontana, diventeranno amici inseparabili. Giunti all'adolescenza la loro relazione comincia ad orientarsi verso nuovi interessi che ancora si vergognano di confidare. Durante una festa tradizionale la giovane principessa rivela al giovanotto di dover partire il mattino dopo senza poter fare più ritorno. L'avventura ha inizio... per entrambi. Kaei trasforma il fumetto in una meravigliosa esperienza visiva in bianco e nero, le vignette delle tavole diventano stereoscopiche e lo spettatore può sperimentare muovendo la testa nuove prospettive e scoprire dettagli invisibili da una visione frontale canonica. Spesso la vignetta irrompe intorno a noi creando un mondo di china che ci avvolge e ci affascina. Sono incredibili le soluzioni visive di questo film che riscrive le regole del montaggio e della lettura lineare di un fumetto. Siamo di fronte, ancora una volta, al futuro.



DANIELE CLEMENTI

BATTLESCAR – PUNK WAS INVENTED

BY GIRLS

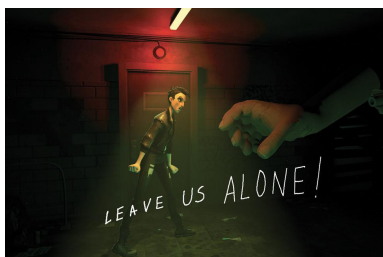
Di Martin Allais, Nico Casavecchia,
Usa/Francia 2019. 28 minuti.

BIENNALE 2019

Una straordinaria esperienza in VR con motore grafico e animazione tridimensionale costruita intorno alla cultura punk ed al mito del Lower East Side. Una ragazzina di origini latine attraverso la burrascosa ed elettrizzante amicizia con la giovane punk Debbie scoprirà la sua vena artistica ed il modo di imporsi nella vita. Un vero film tridimensionale stereoscopico costruito con notevole attenzione grafica e con una narratrice d'eccezione come Rosario Dawson. L'esperienza consente allo spettatore di osservare dall'interno lo spazio scenico in cui si svolge il dramma potendosi muovere intorno ai personaggi che talvolta sono meravigliose miniature di un plastico virtuale e talvolta sono a dimensioni reali. Occasionalmente per intensificare la forza drammatica della scena o la carica magnetica e carismatica di alcuni personaggi lo spettatore si troverà di fronte suggestivi giganti collocati in ambienti perturbanti e molto immersivi. Consigliato dai 16 anni in su.

Una prima versione di 7 minuti era stata presentata a Venezia nel 2018 e recensita da Silvia Degli Abbatì.

DANIELE CLEMENTI



Bodyless

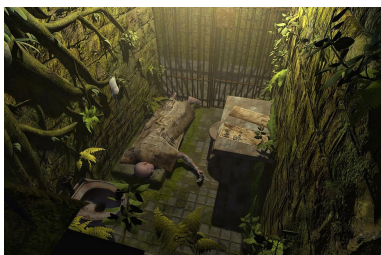
DI Hsin-Chien Huang, Taiwan 2019.

30 minuti.

BIENNALE 2019

Hsin-Chien Huang realizza un piccolo capolavoro in realtà virtuale, una vera opera politica ed impegnata che ripercorre la storia di Taiwan dagli anni 60 ad oggi. Siamo un prigioniero politico del regime, veniamo sottoposti a crudeli esperimenti che ci portano alla morte. La nostra anima si allontana dal corpo ma la crudele tecnologia del regime ci imprigiona in un sistema digitale informatico. Nel settimo mese lunare la nostra anima ha il diritto, grazie ad una cerimonia popolare, di attraversare gli inferi per tornare nel mondo dei vivi. Taiwan è cambiata ma la cosa peggiore è che la repressione non è finita, si è solo passati da un regime tradizionale ad uno nuovo digitale, il finale, che non si svelerà è una delle cose più intense ed efficaci viste in realtà virtuale in questi ultimi anni. Una grande opera per un nobile scopo, una delle produzioni più importanti del 2019.

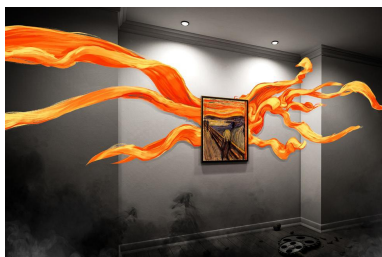
DANIELE CLEMENTI



LE CRI VR
di Sandra Paugam, Charles Ayats
Francia 2019. 15 minuti.
BIENNALE 2019

Il dipinto di Munch ci avvolge nei suoi tentacoli di materia pittorica, non sono inesorabili e le nostre mani bianche come guanti possono infrangerli e con le mani ora arancioni come il cielo del dipinto possiamo colorare la parete del museo, trasformare il contenitore dell'opera in opera stessa. Ma l'urlo si trasforma, è instabile e ci spinge verso nuove esperienze mentre una voce extradiegetica ci racconta i segreti dell'artista e l'oscura materia che ne ha avvolto l'animo. Fissare il dipinto può diventare molto pericoloso se davanti a noi c'è l'oblio di chi ha visto oltre le convenzioni del suo tempo. L'esperienza raggiunge occasionalmente le vette dello spettacolo horror ma non perde mai il contatto primario con il suo scopo storico e divulgativo. L'utente può avvicinarsi ed allontanarsi dal quadro e così agire anche verso lo spazio d'azione, l'interazione con tale spazio è limitata ma solidamente immersiva.

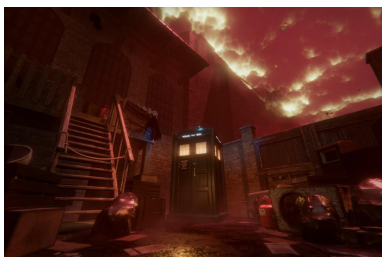
DANIELE CLEMENTI



DOCTOR WHO – THE EDGE OF TIME
di Marcus Moresby UK 2019.
30 minuti.
BIENNALE 2019

Ce ne stiamo tranquilli in una lavanderia badando solo al nostro bucato quando la televisione smette di funzionare e nel mezzo di forti interferenze una voce femminile ci avverte di una minaccia incombente.

La lavanderia in un solo breve istante comincia a ricoprirsi di strane creature liquide nere e noi veniamo invitati a trovare una via di uscita e recuperare un prezioso oggetto di cui la donna sembra avere molto bisogno...E' la nostra grande opportunità di entrare nel T.A.R.D.I.S.... Sempre che quella voce metallica che continua a gridare "exterminate" non ci raggiunga. Per la prima volta nella storia del VR i fan del Dottor Who potranno visitarne il mondo in forma stereoscopica ed immersiva, sulla scena i grandi nemici del Dottore e la sua ultima incarnazione, la prima femminile, come guida del nostro viaggio. Si tratta di un videogame Vr che nella sua demo rimanda alla classica "escape room" ma il regista promette che l'opera completa andrà molto oltre.

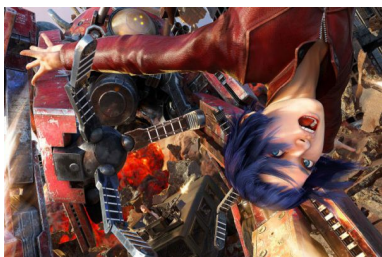


DANIELE CLEMENTI

GHOST IN THE SHELL – GHOST
CHASER
Di Hiroaki Higashi, Giappone 2019.
8 minuti.
BIENNALE 2019

Una variante in stile “Fast & Furious” dell'universo di “Ghost in the Shell”. L'universo è quello di “Arise”, prequel della serie, in cui troviamo una Motoko più giovane e collocata in una struttura che mantiene la natura distopica aggiungendo dei tratti post-nucleari. In questo esperimento, che vuole somigliare più alla demo di un videogioco che alla serie cinematografica, saltiamo dallo sguardo di un personaggio verso l'altro senza lesinare punti di vista meccanici di robot o di macchinari e piccoli e gustosi salti nel cyberspazio. Il livello di intrattenimento è altissimo, la qualità grafica leggermente inferiore al primo glorioso esperimento ma a mancare veramente è lo script che qui si chiude nella logica della missione stile videogame e preclude spazi a divagazioni intellettuali alte. Ottimo prodotto dal punto di vista tecnico ma inferiore come prodotto narrativo.

DANIELE CLEMENTI

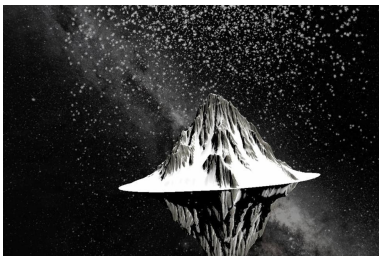


TO THE MOON

di Laurie Anderson, Hsin-Chien
Huang Taiwan/Usa 2019. 15 minuti.
BIENNALE 2019

Laurie Anderson mette in gioco un viaggio grafico astratto ed onirico che attinge dalla scienza come dalla mitologia e lo spiritualismo. Esploriamo sotto la forma di astronauti il suolo lunare e le sue possibili mutazioni nel tempo fino ad una inquietante scarica dell'umanità. In un volo fra lo spazio, la terra e la luna abbiamo l'opportunità di interrogarci sulla natura e la materia che compone l'uomo e la sua relazione con lo spazio e l'universo nella sua interezza. L'opera è anche omaggio ad un artista anonimo cinese la cui opera è ancora oggi ritenuta unica e incredibile. L'esperienza VR è un invito ad osare, tentare di oltrepassare le barriere delle convenzioni ma anche un monito sul futuro del rapporto fra l'umanità e l'ambiente. Un lavoro impegnativo ed ambizioso che forse non centra completamente l'obiettivo.

DANIELE CLEMENTI



Only the mountain remains
Di Chiang Wei-Liang, Taiwan 2019.
30 minuti.
BIENNALE 2019

Strepitoso piano sequenza in vr, 30 minuti di recitazione straordinaria, alta tensione emotiva e colpi di scena, il film si snoda fra neorealismo, momenti thriller e parentesi metaforiche surreali. Una storia di immigrazioni, fughe e disperazione che sfiora i temi della tragedia e trasporta lo spettatore verso tematiche sociopolitiche molto alte e di forte urgenza sociale. Puro esempio di cinema prestato al vr "ONLY THE MOUNTAINS" si colloca fra le esperienze impegnate più impressionanti di Venezia 2019.

DANIELE CLEMENTI

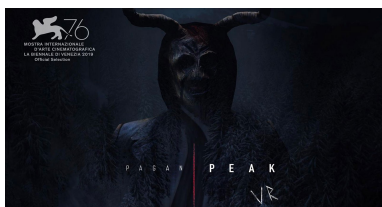


Pagan Peak VR
Di Ioulia Isserlis, Max Sacker,
Germania 2019. 45 minuti.

BIENNALE 2019

Pura avventura nella tradizione della "Escape Room", tanto alla moda nel mondo videoludico della realtà virtuale. Un serial killer che trae ispirazione dal folclore, una buona dose di giochini nella tradizione di "Saw" ed il giocatore prigioniero di un sadico enigma mortale. Abbiamo 45 minuti per risolvere l'enigma e scappare dalla casa prima che il nostro ospite faccia di noi la quinta vittima della sua collezione. Mentre cerchiamo di capire come uscire ci troviamo di fronte agli indizi sulle sue ultime vittime e dei precedenti giochi sadici fino a percepire intorno a noi il respiro del male. Ovviamente l'esperienza è spaventosa e divertentissima, coinvolgente e ben sviluppata ma resta pur sempre una scatola vuota che non riesce a darci nulla altro delle emozioni primarie senza un sottotesto o una morale della favola. La giocabilità e la suspense però sono di ottimo livello.

DANIELE CLEMENTI



The Making Of [541 Project]
Di Midi Z, Taiwan 2019. 10 minuti.
BIENNALE 2019

Uno dei film in Vr più intellettuali della Mostra, risulta perfino difficile da recensire senza rovinare le sorprese dell'esperienza. Il film si interroga sul rapporto fra reale e immaginario, il limite dell'arte come rappresentazione della vita o documentazione della stessa. In una vera iperbole di opportunità visive, l'utente guardandosi intorno scoprirà di essere in un vero affresco stereoscopico che pullula di vita e di rappresentazione della stessa in ogni suo angolo, una breve esperienza che può essere vissuta più volte per capire i tratti ed i dettagli più emblematici. Midi Z riassume in un soli 10 minuti la doppia natura del cinema e solleva stimolanti teorie sui metodi di recitazione e sul futuro del prodotto audiovisivo del prossimo decennio.

DANIELE CLEMENTI



VR free
Di Milad Tangshir, Italia 2019. 10
minuti.
BIENNALE 2019

Una preziosa esperienza immersiva dal valore sociale ma anche utile per sviluppare delle riflessioni sulle potenzialità applicative della realtà virtuale. L'esploratore può osservare dal punto di vista del detenuto la vita in carcere, le privazioni, le regole e le condizioni fisiche.

Contestualmente possiamo osservare i detenuti durante commoventi sessioni di realtà virtuale dal carcere e vedere attraverso il loro punto di vista alcune esperienze immersive classiche. Dall'esperimento emerge un racconto umano che mostra il potenziale per la creazione di un nuovo concetto di documentario ed al tempo stesso per l'uso di queste tecnologie in ambiti socio culturali molto ampi. L'opera, realizzata con un budget ridotto, supera i limiti dei propri mezzi e grazie ai suoi contenuti etici ed agli spunti di riflessione si colloca su un piano molto più alto della tecnologia utilizzata. Una splendida sorpresa nel panorama italiano.

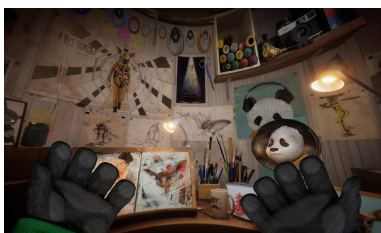


DANIELE CLEMENTI

"Glimpse" di Benjamin Cleary and
Michael O'Connor, UK, Ireland
2019, 6 minuti.
BIENNALE 2019

Siamo fisicamente immersi dentro al laboratorio di un illustratore, circondati da colori, pennelli e materiale vario. Nell'aria improvvisamente si liberano e volteggiano delle cartelline da disegno i cui fogli poco alla volta svelano la storia d'amore esistente tra Herbi, il protagonista panda, e Rice la sua ragazza cerbiatto. Attraverso le interazioni e gli scambi di battute tra i due, che si palesano come vere e proprie comic strips, si ripercorrono le tappe salienti della loro relazione con un inizio carico di emozione e intesa fino al triste epilogo della rottura. Si tratta di un'esperienza VR di breve durata che utilizza un disegno animato divertente anche se infantile. È limitatamente interattiva, emotivamente intensa anche se lascia l'utente in sospenso, quasi come se fosse previsto un seguito...

SILVIA DEGLI ABBATI



"Traveling While Black" di Roger
Ross Williams, Ayesha Nadarajah,
Felix Lajeunesse e Paul Raphael.
Usa, Canada 2019, 20'.
BIENNALE 2019

Siamo nello storico Ben's Chili Bowl una caffetteria paninoteca esistente ancora oggi a Washington D.C., negli Stati Uniti d'America. Lo spettatore, immerso dentro a una realtà cinematografica in VR, è seduto fra i frequentatori del locale e osserva ciò che essi raccontano. Gli avventori, tutti esclusivamente Afroamericani, prendendo a turno la parola riflettono e condividono assieme il disagio e la frustrazione legati alle discriminazioni sociali che per anni hanno subito da parte della società americana. Si tratta di una sorta di documentario che invita a riflettere su vicende dolorose legate a temi delicati come l'emarginazione, il confinamento, la privazione di diritti civili ai quali le comunità di Neri sono state sottoposte negli anni e che purtroppo ancora oggi tante minoranze, non ancora perfettamente integrate, si trovano a fronteggiare. Un'esperienza intensa di grande impatto emotivo, non soltanto per gli argomenti delicati che affronta, quanto per la realistica dell'ambientazione e il coinvolgimento emotivo dei protagonisti. Lo spettatore, ascoltatore passivo, è chiamato a riflettere su questioni umane fondamentali e inalienabili.



SILVIA DEGLI ABBATI

***"L'opera d'arte ha valore soltanto
in quanto sia attraversata dai
riflessi del futuro"***
André Breton

Nell'avvicinarsi a David Fox ci si rende subito conto di non trovarsi di fronte un semplice game designer, ma a un personaggio paradigmatico, un punto di incontro tra passato e futuro, sul quale si potrebbe scrivere un saggio, tecnico e dal sapore vagamente rétro. David, infatti, rappresenta l'infanzia, per chi ha avuto la fortuna, come me, di conoscere le avventure grafiche della LucasArts, e il futuro per chi assisterà all'evoluzione della Realtà Virtuale.

Come in tutte le cose della vita, a entrambe David è approdato per destino, ma vi è rimasto legato per una sua precisa volontà, come nel caso della v.r., un amore nato negli anni '90 e che presto è passato da platonico a una passione ardente.

La leggendaria carriera di David inizia alla tenera età di undici anni,

quando realizza il suo primo cartoon, usando una pila di rodovetri dei Flintstones trovati nei cassonetti della spazzatura fuori dagli studi Hanna-Barbera.

Nel 1977, dopo la laurea in ingegneria all'UCLA e in psicologia umanistica alla California State University di Sonoma, fonda, insieme alla moglie Annie, il primo centro computer aperto al pubblico al mondo, il Marin Computer Center. Qualche anno più tardi, nel 1984, diventa uno dei membri fondatori della rivoluzionaria Games Division di Lucasfilm Ltd., che di lì a poco avrebbe cambiato nome in LucasArts. Durante i suoi dieci anni di permanenza alla LucasArts, David mette in fila una serie impressionante di successi. È programmatore dello script principale per Maniac Mansion; designer, project leader e programmatore di giochi come Rescue on Fractalus!, Labyrinth, Zak McKracken e Alien Mindbenders, e del capolavoro Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure.

Inoltre, ha un debole per le macchine di Rube Goldberg, e per la scrittura, qualità che lo porta a essere co-autore dei manuali di Computer Animation Primer, Armchair BASIC e Pascal Primer. Dopo un periodo come direttore della programmazione per bambini e intrattenimento per la LiveWorld Inc./Talk City, nel 2001 approda alla Xulu Entertainment dove si occupa della produzione del loro simulatore di movimento. Recentemente, David si è riunito ai suoi ex colleghi e amici di LucasArts, Ron Gilbert e Gary Winnick, per creare una nuova avventura grafica "punta e clicca", Thimbleweed Park, pubblicata nel marzo del 2017,



realizzandone gran parte dello scripting, del gameplay e contribuendo al design del gioco.

Ma mettiamo un attimo in pausa e lasciatemi spiegare da dove nasce l'idea di questa intervista.

Un sonnacchioso pomeriggio di marzo, durante una lezione, vengo a conoscenza della possibilità di partecipare a un laboratorio sulla realtà virtuale. Un campanello d'allarme suona immediatamente nella mia testa, "inviare iscrizione immediatamente", nella forse vana speranza di battere i ricercatori di CFU random sempre affannati nella frenetica corsa ai crediti da laboratori.

E per fortuna ci sono riuscita, o non sarei qui a raccontarlo.

Partiamo dunque dalle presentazioni. Il "Laboratorio Pia Soncini film campus 2019 - virtual reality lab" è un'iniziativa fortemente voluta dalla UICC (Unione Italiana Circoli Cinema), con il sostegno e il supporto dal prof. Silvi. La sua offerta formativa è unica nel suo genere, perché si pone il difficile obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti necessari per affrontare uno degli ambiti più innovativi, e anche per questo più promettenti, dell'attuale settore dell'audiovisivo: quello della realtà virtuale.

Un mezzo espressivo ancora poco conosciuto e sfruttato, ma dalle potenzialità applicative enormi: dagli eventi culturali all'intrattenimento, alla promozione cinematografica, televisiva e culturale.

Man mano che frequentavo gli incontri del laboratorio, tra un'immersione con Barack Obama alla Casa Bianca e le inquietanti acrobazie del Cirque du Soleil, mi è tornato in mente che David aveva aggiunto da qualche mese gli hashtag #VR/#AR/#MR alla sua bio su Twitter. Incuriosita, scopro dopo una breve ricerca che non solo è un appassionato di realtà virtuale, sia in veste di consumatore che di creatore, ma lo è addirittura dal 1992.

Mi è sembrata l'occasione giusta per entrare in contatto con lui e unire due grandi passioni: David Fox e la realtà virtuale.

Era la prima volta che lo contattavo personalmente, e l'idea mi smarriva nel nervosismo. Ma David è stato gentilissimo e mi ha risposto poco dopo, così mi sono fatta coraggio e il resto è diventato più facile.

Non riesco a immaginare San Anselmo CA nel 1977. Per me l'America è quella terra lontana di avventurieri, vista solo attraverso i grandi film delle major, coi suoi grattacieli, i gangster, Broadway, e i popcorn. E ovviamente la California è quella terra assolata e accaldata, affollata di surfisti, cantata dai Beach Boys o dai Mamas & Papas.

Ebbene in mezzo a vecchi e nuovi hippie, in un'atmosfera un po' rétro, David e sua moglie Annie fondarono il primo centro computer pubblico al mondo, il Marin Computer Center, per insegnare ad adulti e ragazzi a usare questi strumenti al tempo considerate rivoluzionarie. Per l'epoca un progetto sicuramente visionario.

"Durante la tua carriera, hai saputo accostare videogame e tecnologie in maniera originale e innovativa (Sto parlando del Marin Computer Center, il primo centro computer al mondo aperto al pubblico, per me sei stato un vero pioniere).

Cosa ti ha attratto della VR e della AR? Quali aspetti ti hanno incuriosito maggiormente di queste tecnologie?"

"Fin dall'inizio il mio interesse per computer e videogame mi ha portato a cercare esperienze immersive. Non c'era niente di quel genere in giro [all'epoca, ndt], nessuno aveva nemmeno inventato il termine realtà virtuale (per quanto ne so).

Fantasticavo su una specie di "Disneyland interattiva", un parco a tema dove tutte le attrazioni fossero totalmente interattive, invece che statiche.

E che coinvolgessero le persone in modo che potessero effettivamente trasformare realmente la loro vita (in senso positivo).

Questa è sempre stata la mia motivazione. Nel 1979 mentre gestivamo il Marin Center, ottenemmo una sovvenzione per un progetto sperimentale, "Starship Simulation". Costruimmo alcuni modelli, realizzammo un buon numero di concept art, e molti documenti per descriverlo. Purtroppo i 5.000 dollari che ci avevano concesso erano una somma eccessivamente piccola che non avrebbe potuto garantire molti progressi nella realizzazione. Oltre a quello, le persone coinvolte erano tutte volontarie, e potevano impegnarsi nel progetto solo un paio d'ore a settimana. E la tecnologia dell'epoca era tristemente inadeguata.

Quando sono stato assunto alla Lucasfilm, la prima cosa che ho detto a Peter Langston, che dirigeva il nostro nuovo Games Group, è stato il mio sogno di una "Interactive Disneyland" ... pensava fosse divertente, ma che per il momento ci saremmo concentrati sul settore dell'home gaming.

"Se progettare interfacce bidimensionali richiede già tanto lavoro, competenze e fatica - cosa significa progettare un mondo completamente nuovo in grado di migliorare il nostro? Quali sono state le parti migliori e peggiori della programmazione di un gioco che utilizza una tecnologia immersiva?"

Questa è una domanda difficile. Dal momento che non ho ancora creato o progettato un'interfaccia VR, non posso parlare per esperienza diretta. Il massimo che posso fare ora è provare il maggior numero possibile dei titoli VR attualmente disponibili, e vedere quali funzionano e quali no. Penso che, come sempre accade in un nuovo medium, le idee migliori tendano ad attecchire, gli altri le applichino (le copino), perfezionandole, fino a farle diventare lo standard "de facto".

"Dal punto di vista di un game designer, quale sarà la più grande svolta tecnologica nel campo della VR? (Onestamente sto ancora aspettando il SimStim, quello del Neuromante di Gibson. So che può sembrare romantico... ☺)

Che cosa cambierà per i game designer e i giocatori una volta che saranno finalmente superati le limitazioni del movimento?"

Stiamo iniziando a vederlo proprio ora, per questo dobbiamo rendere la VR più accessibile alle persone. Sia dal punto di vista del prezzo, del comfort e della facilità d'uso. Il mio caschetto HTC Pro è troppo pesante e sono ancora collegato a un computer di fascia alta. Posso risolvere in parte la situazione acquistando un adattatore wireless HTC, ma a questo punto tutto diventa ancora più costoso.

Sono certo che la situazione continuerà a migliorare. Un giorno avremo degli headset molto più leggeri, senza collegamenti a dispositivi esterni, e addirittura autosufficienti (senza bisogno di un computer separato), mantenendo la capacità di offrire una potenza (risoluzione) persino migliore di quello che oggi consideriamo riteniamo essere il top.

Una possibile soluzione potrebbe essere quella di eliminare il generatore di immagini integrato nel visore e affidare tutto al Cloud, ad esempio, come fa il nuovo servizio videoludico di Google, Stadia. Con rete WiFi veloce, o anche con la rete cellulare 5G, potrebbe essere decisamente fattibile.

"Qual è secondo te l'errore più grande che fanno i game designer moderni? Si concentrano troppo sulla tecnologia, ad esempio sulla grafica appariscente, e non abbastanza sulla storia e sui personaggi?"

Ho trovato questa tua domanda in un'altra intervista, (io, da grande fan e consumatrice di Graphic Adventure mi sento allo stesso modo).

Pensi che la VR possa essere il giusto compromesso che riuscirà a soddisfare sia la grafica che lo sviluppo di storia e personaggi?”

In questo momento, quando si parla di VR si parla soprattutto della tecnologia. Insomma, non ci sarebbe nemmeno se la tecnologia non avesse continuato a progredire negli ultimi 30 anni (ho avuto la mia prima esperienza di VR nel 1991 e posso dire che quella di oggi è di gran lunga superiore). Ma la tecnologia di per sé è stimolante solo per poco...come lo è quel fattore WOW che le persone provano durante la loro prima esperienza in realtà virtuale. Ma questo da solo non può bastare. Personalmente non mi interessano molto gli sparattutto in prima persona...Nei giochi ho bisogno che ci siano sia storia che narrazione. E inoltre non ho particolarmente bisogno di mettere alla prova i miei riflessi. Per cui mi piacerebbe molto provare una qualche forma di avventura grafica in VR. Ho appena dato il mio sostegno su Kickstarter al gioco Firmament, dalla stessa squadra che ci ha portato Myst. Ho grandi aspettative.

“Mi piacerebbe parlare della #VRArcadeConference2019. Cosa ne pensi di quella esperienza? E cosa ne pensi di Magic Leap?”

La parte migliore della conferenza è stata confrontarmi con i vari esperti presenti. La parte peggiore (per me) sono stati gli interventi sugli eSport, perché non mi interessano particolarmente. Nel complesso, ho imparato molto dalle persone che hanno fondato (creato) i centri LBVR (Location Based VR ndt), capire quali sono le problematiche quotidiane della loro attività, e quali sono le nuove esperienze di gioco VR che stanno cercando...Ho capito che forse la cosa che si avvicina di più a un'avventura grafica in Realtà Virtuale, giocabile in un'ora, potrebbero essere le Escape Room, e diverse aziende ne stanno già realizzando versioni in VR.

Si è spesso osservato che la prima TV imitava il teatro prima di elaborare uno stile tutto suo. Pensi che qualcosa di simile accadrà con i videogiochi, film o altri tipi di performance, nella realtà virtuale?”

Esattamente! Non si può semplicemente trasformare un'avventura grafica in stile 2D in un'esperienza VR senza stravolgerla. Ma i miei punti di riferimento sono tendenzialmente questi, le prime cose a cui penso di solito. Per adesso vedremo ancora molte esperienze di gioco poco originali, almeno fino a quando gli sviluppatori non capiranno come progettare specificamente per la realtà virtuale.

“Ora, con la realtà virtuale che si sta diffondendo sempre più, c'è speranza di vedere nuove e incredibili forme di espressione creativa sia per i game designer che per i giocatori come me?”

Sì, ma penso che ci vorrà ancora qualche anno. Siamo alle primissime fasi di sviluppo...Ritengo che il modo migliore per vivere l'esperienza VR, senza dover spendere una fortuna in hardware (che è in rapida e continua evoluzione), è quello di trovare un centro LBVR (location-based virtual reality ndt).

Posti come The VOID, Dreamscape Immersive o i centri della Nomadic. Se ancora non ce ne sono dalle tue parti, ci saranno tra poco.

“Pensi che giochi come Thimbleweed park e MMucas Film siano adatti per la realtà virtuale? Qual è il genere di gioco più adatto alle specifiche richieste dalla realtà virtuale?”

(Penso che la macchina di Rube Goldberg potrebbe essere facilmente utilizzata in VR, ad esempio per il Nintendo Kit VR)”

Alcuni dei nostri fan di Thimbleweed Park hanno provato a creare la versione VR di un paio di scene del gioco.

Non è venuto come dovrebbe - c'è ancora bisogno di un sacco di UI (User interface design ndr), forse servirebbe un'interfaccia utente molto diversa - piuttosto che farti muovere i personaggi in terza persona, potrebbero doverla rendere una esperienza in prima persona.

D'altra parte, mi è piaciuto molto di quello che ho visto nel gioco VR Moss. È essenzialmente un'avventura grafica dove muovi una topina in bellissima ambientazione resa magnificamente. Una vera magia. A dir la verità non mi è piaciuto molto il sistema di comando. Piuttosto che guidare la topina con il joystick, avrei preferito di più la modalità punta e clicca. Si indica al topo dove andare e quello ci va, senza dover imparare come farlo saltare o a restare in equilibrio su una stretta sporgenza.

“Quindi siamo quasi nel 2020, e tu hai scritto un articolo sulla VR nel 1992. Da allora molte delle caratteristiche promesse dalla realtà virtuale, e non ancora disponibili, sono notevolmente migliorate. Cosa pensi che possiamo aspettarci dal futuro? Il sistema VR sostituirà lo smartphone e il desktop come l'onnipresente dispositivo informatico d'uso quotidiano?”

Tra le cose che ancora mi mancano c'è sicuramente il tracciamento del movimento oculare (sebbene dei nuovi caschetti stanno iniziando a implementarlo, grazie ad esso il gioco sarebbe in grado di capire esattamente che cosa stai guardando. Di conseguenza i personaggi possono girarsi e possono restituirti lo sguardo, e gli oggetti che stai guardando possono reagire al tuo sguardo.

Un'altra cosa, che potrebbe magari utilizzare lo stesso eye tracking, è quella di far sì che il tuo avatar possa mostrare in tempo reale le espressioni del tuo volto. Mia moglie, Annie e io abbiamo provato la Dreamscape Immersive experience a Los Angeles il mese scorso.

Mi è piaciuto come riuscisse a regolare l'altezza del tuo avatar in base alla tua. Ma poi è successo qualcosa di insolito, la mia abitudine di guardare Annie per scambiarsi un sorriso è fallita miseramente. Il suo avatar mostrava una faccia impietrita. Mi ci è voluto un po' per capire che forse Annie stava ridendo (e lo stava facendo), ma che il suo avatar non aveva capacità di mostrarlo. Mi ha fatto sentire come se stessi provando l'esperienza con un gruppo di zombi morti, invece che con persone in carne e ossa.

“Volevate costruire una Disneyland immersiva nel 1992, ma tutto quello che avete ottenuto è stato un pidocchioso Atari (sto scherzando!). Un parco VR, chiamato 'Oriental Science Fiction Valley', ha ora aperto le sue porte in Cina. Quindi c'è speranza di riuscire a trarre profitto dall'industria della VR o è solo una moda passeggera?”

Sicuramente non è una moda passeggera. Ma i grandi centri di realtà virtuale potrebbero metterci un po' di tempo prima di capire come strutturare al meglio la propria offerta. I primi molto probabilmente falliranno, e quelli dopo saranno costruiti sfruttando l'esperienza fornita da quelli che sono venuti prima. Insomma, è una fase evolutiva per la VR, potrebbero volerci ancora molti anni prima che prenda piede (raggiunga davvero il successo).

“In Italia la Biennale di Venezia ha organizzato Venice VR, la selezione ufficiale completa della Realtà Virtuale (Concorso, Biennale College Cinema - VR e sezioni Best Of) esposta nell'ambito della 75esima edizione della Mostra del Cinema di Venezia. Cosa ne pensi del cinema VR? Ci sei mai stato? Magari sei stato proprio al Venice VR?”

Non sono mai stato in un cinema VR. Se significa stare seduti in una poltrona con un caschetto VR, insieme a un centinaio di altre persone, senza interagire con loro, mentre guardano tutti la stessa cosa, allora non c'è molta differenza rispetto a un film in 3D. Inoltre...il caschetto VR non ti permetterebbe di interagire con la persona accanto a te, quella con cui sei venuto al cinema. Tutto questo lo renderebbe un'esperienza solitaria, e potrebbe essere peggio che guardare un film in realtà virtuale a casa.

“Sembra quindi che il 2019 sarà un grande anno per capire il vero potenziale della VR. Cosa puoi dire a persone come me che si stanno avvicinando alla VR e sono interessate a lavorarci?”

Penso che dovresti fare quello che sto facendo io...assorbire quanta più realtà virtuale possibile, guardare quello che è stato realizzato, essere al passo con le ultime novità (essere sempre aggiornato). In linea di massima, essere in modalità di ricerca. A quel punto potrai parlare consapevolmente di quello che ti è piaciuto o non ti è piaciuto delle esperienze che hai provato.

Inoltre, se vai in un centro LBVR, prova i giochi almeno un paio volte. Ho provato l'esperienza di Star Wars - Secrets of the Empire a The VOID a Orlando, FL un paio di volte, una dopo l'altra. La prima volta è stato fantastico, e mi sono veramente divertito. La seconda volta, ho iniziato a notare alcune delle falle dell'esperienza, dove c'era qualcosa che non andava: la stavo guardando più da game designer che da utente. Devi essere in grado di dissezionalare queste esperienze, per capire quello che ti è piaciuto e quello che non ti è piaciuto. E poi, quando alla fine ne programmerai una tutta tua, avrai le idee chiare su cosa faresti tu per migliorarla.

“Solo una riflessione (non ho ancora una risposta, spero non ti dispiaccia se condivido questo con te).

Dalla tua relazione sulla VR leggo: Anche se l'hardware sta migliorando, i mondi virtuali in cui sono approdato sono ancora grezzi come quelli della mia prima visita. Non sto parlando della qualità dell'immagine, ma del livello di interazione o coinvolgimento che i mondi offrono. È chiaro che la VR è ancora in gran parte nelle mani dei progettisti, storyteller, sceneggiatori, game designer e artisti non hanno ancora avuto il loro momento in questo settore”

Pensi che Neuromante (insomma tutta la letteratura e i film che raccontano della realtà virtuale) possa aver influenzato direttamente il modo in cui la VR si è evoluta - che possa aver fornito un modello agli sviluppatori che sono cresciuti sognando quel mondo, e che hanno seguito consapevolmente o inconsapevolmente?

“E se l'atto di scriverlo, in effetti, avesse portato a realizzarlo?”

Non penso che sia ancora valido oggi. All'epoca, non era disponibile una vera e propria apparecchiatura VR rivolta al grande pubblico, quindi nessuno creava giochi o esperienze per gli utenti. Erano soprattutto i costruttori dell'hardware che giocavano con l'hardware.

L'esposizione alle realtà alternative dei libri e dei film (Dreampark, The Matrix, Ready Player One) ha aiutato molto i narratori, portandoli ad andare oltre la tecnologia che era a disposizione, e a immaginare quello che la VR sarebbe stata in futuro.

E sì, penso che scriverlo abbia contribuito a renderlo possibile. Storie come queste ci danno un linguaggio visivo per la VR che possiamo usare come punto di partenza per le nostre creazioni. Storie come queste ci danno un esempio di linguaggio grafico per la VR, che possiamo usare come punto di partenza nel nostro processo creativo.

A proposito, se non hai letto almeno il primo romanzo della serie Dreampark, dovresti farlo. Scritto prima che la VR fosse disponibile, ma dopo che avevo iniziato a pensare alla "Interactive Disneylands", il libro si avvicinava molto a quello che avevo immaginato.

NOT FOR COMMERCIAL USE
PUBBLICAZIONE SENZA SCOPO DI LUCRO