

Wired.it, 10/09/2020, “Venezia 77 celebra la realtà virtuale al cinema e in tv”  
<https://www.wired.it/play/cinema/2020/07/28/mostra-cinema-venezia-2020-giurie-film/>



di **Enrica Brocardo**  
Contributor

## Venezia 77 celebra la realtà virtuale al cinema e in tv

Oltre al Venice VR Expanded, ovvero la sezione dedicata ai progetti di virtual reality, tra gli eventi collaterali del Festival, Rai cinema ha presentato il volume *Immersi nel futuro* e il corto *Revenge Room*

A che punto siamo con **la realtà virtuale**? Secondo **Simone Arcagni**, ci troviamo in quella che lui definisce “**la fase Lumière**”. Docente all’Università di Palermo, studioso di cinema e nuovi media, è il curatore del volume ***Immersi nel futuro. La realtà virtuale, nuova frontiera del cinema e della TV***, presentato – come evento collaterale – a **Venezia**.

Una ricerca nata dalla volontà di **Rai Cinema** in collaborazione con l’Ufficio Studi Rai e che ha svolto anche il ruolo di introduzione teorica alla visione di ***Revenge Room***, ovvero **il cortometraggio transmediale** (prodotto da One More Pictures e Rai Cinema, diretto dai Diego Botta e interpretato da **Eleonora Gaggero, Luca Chikovani, Manuela Morabito, Violante Placido e Alessio Boni**) disponibile su RaiPlay e Rai Cinema Channel VR, di cui **Xiaomi** ha anche presentato un filmato di *backstage* nel corso di un altro evento collaterale in programma al Festival.

**Venezia** è stato uno dei primi festival internazionali a dare spazio ai **progetti VR**, con **una sezione, nata nel 2017**, e una location apposita sull’isola del Lazzaretto Vecchio.

Quest’anno, però, per via del **Covid**, ***Venice VR Expanded*** si sta svolgendo completamente online: **31 progetti in concorso**, più nove ***Best of VR*** (una selezione delle migliori opere internazionali, fuori concorso) e quattro progetti sviluppati dalla **Biennale College Cinema – Virtual Reality**. Tutti visibili su una piattaforma accessibile anche da 23 VR Lounge, in giro per il mondo (**12mila gli accessi al termine della prima settimana**).

E, seppur online, non mancano i momenti social. Ogni giorno, infatti, i due esperti e consulenti della sezione, Liz Rosenthal e Michel Reilhac, incontrano quattro dei registi dei vari progetti. E virtuali sono anche **i red carpet e i photocall** ai quali i protagonisti **partecipano con i loro avatar**.

Tra i titoli selezionati in concorso, fa caso a sé **La Comédie Virtuelle** della coreografa e regista svizzera **Gilles Jobin**. Un progetto che **abbina virtual reality e spettacolo live**. La compagnia di danza della Jobin, infatti, si esibisce ogni giorno in tempo reale all'interno del modello digitale di un vero teatro, La Comédie, in fase di realizzazione a Ginevra, con il pubblico che può **assistere alle performance in forma di avatar** e anche **visitare la struttura in maniera interattiva**.

Una soluzione interessante in tempi di pandemia, considerata la grave crisi che sta investendo **lo spettacolo dal vivo**. E un'opportunità che il mondo della moda, capace di recepire velocemente le novità anche tecnologiche, ha già colto (Dior e Prada tra ai primi) per **presentare le proprie collezioni tramite infrastrutture in remoto immersive**.

Un altro progetto, sempre in concorso, è il documentario **Once Upon a Sea**, sulla storia del **Mar Morto**. Lo ha diretto Adi Lavy, che ha voluto, in questo modo, porre l'attenzione sulla **difficile situazione ambientale** di un luogo storico che rischia, presto, di comparire.

Proprio **la forma documentaristica** è stata, fino a oggi, uno dei filoni produttivi che maggiormente hanno sperimentato nel campo della realtà virtuale. Molto più della fiction, all'interno della quale, però, ci sono generi che hanno dimostrato maggiore interesse nei confronti della VR. In particolare, **i film ambientati nello spazio, le storie fantasy, gli horror e i thriller**.

Secondo Simone Arcagni, infatti, la vera lacuna nell'offerta non avrebbe tanto a che fare con la tecnologia (anche se bisognerà lavorare sui **visoriancora costosi e che potrebbero essere sostituiti da più pratici occhiali**) quanto con la scarsità di contenuti interessanti. Il che spiega anche il motivo per cui la maggior parte del consumo di **VR** nell'*home entertainment* riguarda **il settore dei video game**.

Una mancanza cui alcuni dei film del **Venice VR Expanded** cercano di porre rimedio. È il caso di **A Taste of Hunger**, altro progetto in concorso, che non solo porta lo spettatore dentro la vita di **una coppia che sogna un ristorante stellato**, ma offre anche l'opportunità di **modificare la scena nel momento in cui la si osserva** come in **un universo quantistico**.

Un tipo di interazione che è possibile anche in **Vajont**, progetto italiano della Biennale College Cinema. **Il produttore, Saverio Trapasso**, CEO e cofondatore di Artheria, azienda che si occupa di ricerca e sviluppo nell'ambito delle *cross-realities*, spiega che il punto di forza della fiction VR sta nel **linguaggio completamente diverso**. Dice: *“Mentre un flat film ha una regia, una narrazione già codificate, questi prodotti non hanno schemi”*. E aggiunge: *“Ci siamo divertiti a esplorare diversi tipi di narrativa. **Lo spettatore non è più passivo, ma diventa attore della storia**”*.

In **Vajont**, il pubblico, infatti, entra direttamente **nella casa di una coppia, marito e moglie, a poche ore dal disastro**, avvenuto la notte del 9 ottobre 1963. *“Da spettatore, non puoi evitare la tragedia”*, spiega **Iolanda Di Bonaventura, la regista**, *“ma puoi modificare il rapporto fra i due personaggi e il luogo in cui vivono. La tua posizione nell'ambiente, il tuo linguaggio del corpo influisce sulle loro reazioni”*. In sostanza, **dipende da chi guarda** la loro decisione di rimanere o di lasciare la casa.

**Venice VR Expanded** termina il **12 settembre con la cerimonia di chiusura**. Mentre bisognerà attendere parecchio più a lungo per capire se davvero il consumo di VR smetterà di essere di nicchia. E, soprattutto, se uscirà dalle case per approdare anche **nelle sale cinematografiche come sta già succedendo nei musei e nei parchi a tema**.