

StartupItalia, 11/09/2018, « Gilles Jobin: “La realta virtuale è ancora un prodotto da fiera” »

<https://startupitalia.eu/96653-20180911-gilles-jobin-la-realta-virtuale-ancora-un-prodotto-fiera>

Gabriele Niola

Ultimo aggiornamento il 11 settembre 2018 alle 12:00

Gilles Jobin: “La realta virtuale è ancora un prodotto da fiera”

Il coreografo, produttore e regista del progetto VR_I, spiega le possibilità di un prodotto VR. Come quello da lui portato alla Mostra del Cinema

Tra i progetti più interessanti in assoluto presentati nella sezione VR della Mostra del cinema di Venezia c'era **VR_I**, operazione tra danza e installazione artistica che non assomiglia a nessuna delle due: è più una vera esperienza di realtà sociale e virtuale, l'unione per pochi minuti del mondo vero e quello finto. Una sbirciata nel timore di molti, che però una volta dentro non è così spaventoso.



La creatura prodotta, coreografata e girata da **Gilles Jobin** è un'esperienza collettiva da farsi almeno in 5, con zainetto in spalla che contiene il case con il computer, un visore sugli occhi e sensori costruiti apposta su mani e piedi. **In questo modo la libertà di movimento è totale e nel mondo virtuale il nostro avatar ha mani e piedi che si muovono correttamente.** L'area in cui spostarsi è di circa 20 metri quadrati e l'impressione di libertà di movimento e di realismo è molto buona, soprattutto perché gli altri partecipanti sono nelle nostre stesse condizioni: esistendo sia nel mondo virtuale che in quello reale possono essere toccati e ci si può realmente interagire.

Com'è fatto VR_I

Quel che accade nei circa 20 minuti di VR_I è che **la caverna in cui si inizia è scoperchiata lentamente da alcuni giganti che sembrano studiare gli utenti con grande calma**, poi intorno a noi montano una casa abitata da altre persone. E con ripiani in cui compaiono personcine piccoline che possono essere guardate: come i giganti guardavano noi. Infine arriverà la danza in una serie di cambi di scenario. Il punto di tutto è il gioco con le dimensioni e il *free roam* in una stanza affollata di persone in cui si può anche sbattere contro.

Si può rimanere facilmente rapiti dal contenuto: **ma anche la tecnologia e la forma sono una delle attuazioni migliori dello stato dell'arte odierno della realtà virtuale.** La grafica è quella delle cut scenes della Playstation 3, necessariamente scarna quanto a dettaglio, ma la risposta è impeccabile e non si avverte nessuna forma di fastidio. Ma **nella nostra intervista** a Gilles Jobin stesso, la prima domanda è inevitabilmente la più scontata.



L'intervista

StartupItalia!: Qual è la possibile vita da ora in poi di VR_I?

Gilles Jobin: La realtà virtuale ad oggi non ha una vita, non ha vere applicazioni consumer per quanto VR_I sarà messo sulle piattaforme apposite che stanno per essere lanciate. La sua vita sarà principalmente essere portata in giro come è avvenuto qui a Venezia, già abbiamo molti appuntamenti. Credo sarà questo per un po' il destino della realtà virtuale, cioè essere fruito in postazioni apposite.

SI!: Cosa pensa possa diventare la realtà virtuale?

GJ: È difficile a dirsi perché non c'è una sola realtà virtuale. Ci sono i videogiochi, ci sono le sperimentazioni mediche che sono fatte con modelli in VR, ci sono le applicazioni narrative e poi ancora la videoarte.

SI!: E la danza.

GJ: La danza è la mia specialità ma non vedo altre applicazioni.

SI!: Non venendo dal mondo della tecnologia ha avuto bisogno di un team per realizzare l'opera.

GJ: Si abbiamo uno sponsor tecnico che ci ha fornito tutta la strumentazione che non ci saremmo mai potuti permettere.

SI!: E anche programmatori per creare. Hanno avuto voce in capitolo?

GJ: Come tutti i lavori creativi c'è un contributo ma siamo arrivati con le idee molto chiaro su quel che volevamo.

SI!: Da cosa le è venuta l'idea di spostarsi in questo territorio?

GJ: Avevo elaborato già questa danza ma poi vedendo cosa sta accadendo con le tecnologie del motion capture e degli spazi virtuali avevo pensato che portare la danza in quel mondo. Per riflettere proprio sulla maniera in cui occupiamo e ci relazioniamo con lo spazio in un ambiente totalmente virtuale: che però è uno spazio anche reale, con altre persone con cui puoi scontrarti. Ho pensato sarebbe stato molto interessante.