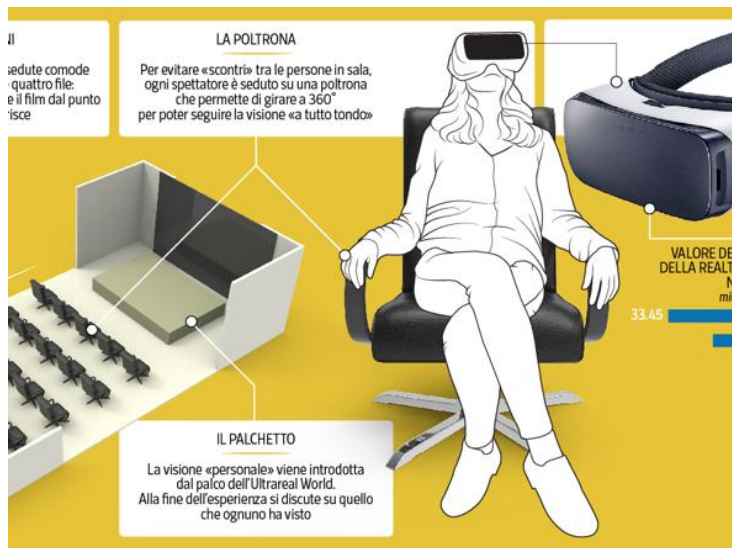


27
Ottobre
2017

A Milano il primo cinema a 360 gradi



La realtà virtuale sbarca anche al cinema. Con l'inaugurazione, a Milano, dell'Ultrareal World, nell'ambito di una collaborazione tra i creativi del "Milano Film Festival" e di "Fastweb Digital Academy", sarà possibile vedere un film comodamente seduti in sala con una prospettiva a 360°.

L'esperienza milanese è la prima in Italia ed è stata realizzata mediante la predisposizione di una sala dove sono presenti 20 sedie girevoli con altrettanti visori per la realtà virtuale, che permettono la visione del medesimo film, ma con prospettive e coinvolgimenti diversi a seconda del singolo spettatore.

L'elemento innovativo risiede proprio nella tecnica di proiezione, che viene realizzata a 360° e pertanto non predispone un punto di vista predefinito come nei film "flat", poiché chi guarda ha la possibilità di scegliere cosa guardare e da quale prospettiva, selezionando una scena o un suono particolare. L'esperienza dura massimo 30 minuti e successivamente gli spettatori condividono le sensazioni al termine della proiezione.

L'esperienza risulta davvero singolare, poiché a prima vista è come entrare in un normale cinema con parenti e amici, ma poi un visore Samsung Gear 360 viene calato sugli occhi di ciascun spettatore e il mondo cambia. Un mondo che inizia contemporaneamente per tutti tramite un'apposita app, ma che

27

Ottobre

2017

A Milano il primo cinema a 360 gradi

successivamente si sviluppa in relazione alle reazioni e scelte dello spettatore, che resta rigorosamente seduto per evitare coinvolgimenti nella visione oppure scontri in sala.

A tal proposito, la co-direttrice creativa del Milano Film Festival, Carla Vulpiani, ha affermato che «la realtà virtuale, presa per se stessa, è l'anti-cinema. Abbiamo voluto portarla alla 22esima edizione dopo che i cortometraggi in Vr hanno fatto il loro esordio agli Oscar e alla Mostra di Venezia. Ma l'abbiamo fatto senza perdere di vista la socialità, che è il cuore del cinema».

Le proposte cinematografiche sono, ormai, tra le più variegate. Si parte dal cortometraggio di 7 minuti "Planet" di Momoko Sito, prodotto in Francia nel 2017, che pone lo spettatore al centro della natura selvaggia del pianeta Terra del futuro post umana dove si è circondati da insetti e strane creature marine.

Altra proposta è il corto prodotto dallo Swedish Film Institute, "Oh Deer!" (del 2016), che racconta una caccia al cervo, con la particolarità di vivere la scena dal punto di vista del cervo stesso.

Altrettanto interessante è la sensazione di trovarsi in una delle *camptown* della prostituzione create in Corea del Sud per l'esercito americano fin dagli anni 50. Questa ambientazione viene realizzata nel corto di 11 minuti "Bloodless" di Gina Kim (Corea del Sud, 2017) che, addirittura, ha vinto il premio Best Story per la categoria film Vr all'ultimo Festival di Venezia.

Infine, degna di nota è la produzione USA di Patrick Osborne del 2016, "Pearl" realizzata nell'ambito del progetto Spotlight Stories di Google e primo candidato all'Oscar nella sezione realtà virtuale, che racconta il viaggio attraverso gli Stati Uniti di un padre e di una figlia.

In definitiva, l'obiettivo degli organizzatori del Cinema a 360° è quello di rendere la struttura permanente garantendo un'offerta cinematografica tutto l'anno.

27

Ottobre

2017

A Milano il primo cinema a 360 gradi

Ciò in quanto la tecnologia della realtà virtuale è più attuale di quanto si possa pensare, visto il massiccio utilizzo nel campo dei videogiochi e dei cortometraggi, ed è destinata a prendere sempre più fette di mercato e di spazio nella nostra vita.

Infatti, oltre ai settori già citati, si stanno sviluppando programmi e apparecchi capaci di offrire servizi giornalistici in realtà virtuale che proiettano lo spettatore all'interno delle zone di guerra o altri contesti legati alla notizia.

Non solo: anche il mondo del lavoro e dello studio sarà "virtualizzato" grazie alla predisposizione di programmi che, attraverso un sistema di interrelazione con i nostri occhi, permetteranno di modificare fogli di calcolo o redigere documenti stando semplicemente seduti muovendo i propri occhi.

Infatti, secondo Federico Ciccone, marketing manager di Fastweb «i ragazzi delle scuole potranno visitare una nuova ala del Louvre senza doversi recare a Parigi» perché «lo sviluppo del Paese passa anche attraverso la diffusione della cultura digitale».

In conclusione, l'ambito cinematografico rappresenta, oggi, il primo passo verso una vera e propria rivoluzione "virtuale" della nostra vita.

Grazia Crocco

Condividi l'articolo