

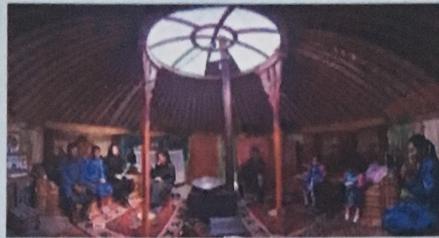
Il cinema oltre la "rimediazione" e la "rilocazione", il cinema ormai definitivamente "espanso" e persino "aumentato", ibrido. Il cinema che è diventato "cinematico", che attraversa media, display e device, che si ibrida e che colonizza nuovi spazi costruendo nuove forme, nuove prati-

che e nuovi modelli di esperienza come l'interazione, il cinema del live cinema, dei film interattivi, delle WebTv, dei locative media, il cinema degli urban screen e dei media bulding, il cinema del documentario crossmediale... (Postcinema: simonearcagni.nova100.ilsole24ore.com)

Realtà Virtuale in streaming



Wild the Experience di Felix & Paul



Nomads Herders di Felix & Paul

... e YouTube apre le danze...

Se, come tutti gli indicatori e gli osservatori di "cose di tecnologia" stanno convergendo nell'indicare nello streaming e nella Realtà Virtuale (VR) i due veri assi portanti del nuovo sistema dei media digitali, allora è davvero YouTube ad aprire la strada verso il 2017. La famosa piattaforma di video ha infatti annunciato che a breve sarà possibile per gli utenti immettere streaming girati a 360° e visibili con dispositivi VR, facendo così un ulteriore passo in avanti rispetto alla possibilità di vedere semplicemente i video a 360°.

Ma sono in molti a investire in questo mercato: secondo il "Financial Times" Google si sta preparando a fare concorrenza a Samsung VR con un proprio *headset*. E anche Apple (fino a questo momento piuttosto "cauta" sul tema) sembra intenta a muoversi a breve con una serie di sorprese riguardo il mondo della VR.

Cinema e "esperienze" VR

E un'altra indicazione importante arriva da fiere come il CES di Las Vegas - la più importante *convention* mondiale di nuove tecnologie - festival e testate specializzate: questo sarà l'anno del cinema in VR. Molti studi si stanno infatti lanciando nel creare serie, film, corti, medi e persino lunghi in VR; tra questi anche VRC (Virtual Reality Company) il cui co-fondatore Robert Stromberg (il regista di *Maleficent*) ha annunciato, durante l'ultima edizione del Sundance Film Festival, che la sua compagnia si sta impegnando su una serie di progetti cinematografici in VR, uno dei quali sarebbe diretto da Steven Spielberg.

E proprio il Sundance è stato la vetrina più interessante per il cinema in VR: la se-

zione New Frontiers, che ha compiuto il suo decimo anno di vita, ha infatti ospitato diversi film fruibili con questa tecnologia, come i due documentari del duo Felix & Paul, *Nomads Herders* e *Wild the Experience*.

Anche l'altro festival particolarmente sensibile al cinema indipendente, il Tribeca ha dato spazio a questi film testimoniando, così, come l'universo delle produzioni indipendenti sembrerebbe particolarmente interessato a questa novità tecnologica. Intanto Oculus ha fondato Story Studio, piattaforma per la produzione di film in VR e la Warner Brothers è entrata con un ingente capitale nella *start up* Magic Leap acquistata da Google nel 2015 e che promette di essere la nuova frontiera tecnologica per i racconti in Realtà Aumentata (AR) e VR.

Secondo Chris Milk, fondatore dello studio VRSE.works non si tratta più di film ma di *experiences*, esperienze sensoriali e narrative da vivere con tutto il corpo e individualmente. Milk sottolinea così - a mio parere saggiamente - un cambiamento di paradigma piuttosto che una continuità con il cinema. I film in VR promettono di essere una cosa a parte, un sistema che non si pone tanto su una linea evolutiva con il cinema quanto un fenomeno che condivide alcuni

modi e alcune pratiche e che magari potrà anche condividere alcuni immaginari, ma che imbrocherà una strada diversa.

Il futuro è inarrestabile

Per Michel Reilhac, regista di *Viens!*, presentato proprio all'ultimo Sundance, "è troppo tardi perché la VR fallisca. Ci vorranno due anni circa perché il grande pubblico possieda in massa il proprio *headset* ma a partire dal 2018 questa tecnologia invaderà il mercato." Ne sembra convinto anche Oliver Franklin-Wallis di "Wired" UK che nel suo report su quanto emerso nel 2016 indica proprio nella VR la cosa più interessante e quella che ha fatto più parlare di sé in campo tecnologico, con un mercato già pronto a recepire contenuti di questo tipo sulla base di circa 12,2 milioni di *headset* venduti nell'anno passato.

Tutto sembra pronto, ora sta veramente ai contenuti mostrare se davvero si tratta di una nuova esperienza vincente: al momento gli studi sembrano orientati a costruire le fondamenta di queste "esperienze" sui racconti. Storie affascinanti che permettano viaggi sensoriali completamente immersivi, possibilmente con una dimensione aptica particolarmente curata.



Viens! di Michel Reilhac. Photo: Laurent Quinkal

VIENS! 

Un film en réalité virtuelle de **Michel Reilhac**
12 minutes à visionner uniquement en casque de réalité virtuelle 360°

Co-auteur: **Mélanie Le Grand**
Technologie créatif: **Carl Guyonette**
Ventes internationales: **Outplay** (philippe@outplayfilms.com)
Photo: **Le Grand - Quinkal**

Viens! di Michel Reilhac