

IMMERSI NEL FUTURO: IL PRIMO LIBRO BIANCO SULLA REALTÀ VIRTUALE

ROMA\ aise\ - Si parla tanto di Virtual Reality, ma che cos'è veramente? A questa domanda vuole rispondere "Immersi nel futuro", di Simone Arcagni, il primo "Libro bianco" sulla realtà virtuale che si pone l'obiettivo di indagare - attraverso dati, interviste e testimonianze - sui diversi aspetti della VR, sugli ambiti di applicazione, sugli scenari futuri. Questo "libro bianco" nasce dall'esigenza di fornire uno strumento analitico e critico a chi opera nel contesto della produzione di contenuti immersivi per i media nel nostro paese. Rai Cinema in collaborazione con l'Ufficio Studi Rai sono il motore e l'ispiratore di questa ricerca. L'idea è quella di fotografare il presente della produzione italiana per i media e i broadcaster, collocandola però in un percorso storico che riguardi anche le esperienze estere. L'attenzione è focalizzata su tutti i livelli della filiera: dal momento ideativo e produttivo a quello distributivo e tecnologico. Una fotografia del presente, ma anche un'apertura a un orizzonte futuro. Il libro bianco vuole dare risposta a una serie di domande: che cos'è la VR? Che tipo di tecnologia è? Come si usa? Che tipo di esperienza produce nello spettatore? Che differenza c'è tra le varie VR: i video 360°, la VR interattiva etc. L'autore del libro, professore del Dipartimento di Culture e Società dell'Università di Palermo, ha lavorato con un team di giovani ricercatori e supportati da un Comitato Scientifico e uno Tecnico, formati da direttori di festival, curatori, professori universitari e ricercatori che stanno studiando la VR da diversi punti di vista. Insieme hanno restituito prima un quadro storico con una panoramica internazionale per poi focalizzarsi sulla realtà italiana, cercando anche di decifrare il percorso che potrebbe avere nei prossimi anni. Fondamentali sono le interviste, le testimonianze del gruppo del Comitato Scientifico, l'enorme bibliografia di riferimento, la mole degli articoli selezionati. "Abbiamo voluto concentrare la nostra attenzione sulle produzioni legate ai media - dichiara Arcagni - con particolare attenzione alle produzioni di media player come i broadcaster e i produttori cinematografici andando a scavare nei contenuti realizzati: documentari, fiction, format, ibridi". Alla vigilia di un "salto" delle potenzialità narrative, questo libro-indagine nasce per fare il punto della tecnologia immersiva e per guidare autori, nuovi talenti, e operatori professionali a scegliere bene e selezionare nel ventaglio delle centinaia di opzioni quelle che si attagliano meglio alle proprie esigenze narrative. Ma anche al largo pubblico degli interessati alle nuove tecnologie e ai curiosi può servire come guida per partecipare ad eventi, test, prove tecniche di immersione virtuale. Il tutto sotto il controllo di un comitato scientifico, diventato ormai un network stabile, concreto e in grado di supportare la produzione innovativa italiana, formato dagli esperti dei migliori e più specializzati centri di ricerca e università italiane ed internazionali. Si è partiti dall'esplorazione dell'esistente, dall'analisi di quanto è stato fatto e attraverso quali mezzi (bandi, produzioni, piccole, grandi, medie) e dalla conoscenza diretta da parte dell'autore di quel mondo di creativi, registi, sviluppatori che animano le produzioni che più fanno ricerca con le nuove tecnologie. La struttura del libro bianco prevede brevi saggi tecnici e un panorama di tutti i luoghi e gli eventi nei quali è possibile approfondire la propria ricerca e comprensione, dai festival ai laboratori, alle società che sono in corso di progettazione e realizzazione di prodotti crossmediali, a cavallo fra televisione, videogame e simulazione interattiva. E si completa con un questionario finale che raccoglie in giro per il mondo le opinioni, i suggerimenti, le preferenze e le idee di decine e decine di operatori professionali. Nel primo capitolo si offre uno sguardo panoramico sulla VR: tecnologia, piattaforme, produzioni, movimenti di mercato, linguaggio, generi e una esaustiva lista di festival ed eventi internazionali. Nel secondo capitolo si affronta la produzione italiana in tutte le sue sfaccettature, anche qui col corredo di una lista esaustiva di eventi ma anche di produzioni degli ultimi 3 anni. Nel capitolo finale si prova a identificare le traiettorie possibili, gli sviluppi, gli orizzonti con particolare riferimento alla situazione italiana. Inoltre: circa 40 interviste, una serie di testimonianze prodotte dal comitato scientifico e tecnico e una imponente bibliografia. La Rai, come prima azienda culturale italiana, non poteva trascurare questa rilevante frontiera tecnologica, né poteva affrontare la propria sperimentazione senza porsi il problema di avere un quadro di riferimento tecnologico e contenutistico consolidato. Da qui l'impegno a utilizzare e coordinare le migliori menti e le migliori esperienze italiane (e non), per proseguire nella sperimentazione della realtà virtuale (VR), della realtà aumentata (AR) e della realtà mista (MR) in tutti i settori, dai beni culturali, ai giochi, alle nuove forme narrative per il cinema e perfino per i dispositivi mobili. La Rai con Rai Cinema ha già prodotto tre cortometraggi transmediali con versione lineare e VR (Happy Birthday, Lockdown 2020 - L'Italia invisibile e Revenge Room) e si è dotata di una piattaforma distributiva free VR (Rai Cinema Channel VR) con un'ampia offerta di interviste ed eventi. La Rai che come servizio pubblico ha l'obiettivo di ridurre il digital divide e garantire l'accesso universale a questo tipo di contenuti, è dunque in prima linea nella ricerca delle nuove forme narrative, nei nuovi format che incrociano tutte le nuove tecnologie convergenti, che trasformeranno nel futuro prossimo lo schermo bidimensionale in una finestra, un trampolino per tuffarsi in un mondo di nuovi contenuti. (aise)