



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<http://www.close-up.it/realta-virtuale-libro>

Realtà virtuale [libro]

- RECENSIONI - LIBRI -



Date de mise en ligne : giovedì 19 marzo 2020

Close-Up.it - storie della visione

Cos'è la VR ovvero la **realtà virtuale**? Si può utilizzare solo per le animazioni e i videogiochi o anche per altri linguaggi, media e forme di entertainment? La realtà virtuale e il 3D sono la stessa cosa? Che differenza c'è tra un film tradizionale e uno in realtà virtuale?

Sono tante le domande che riguardano la realtà virtuale, argomento sempre più ricorrente e in voga, ma il cui reale significato e funzionamento intrinseco molto spesso resta poco chiaro ai più, anche se addetti ai lavori. E ciò accade perché, sebbene da un punto di vista commerciale non ci sia stato ancora il tanto atteso impatto sperato, la VR ha una sua forza e vitalità perché, a differenza ad esempio dello stesso 3D che è un semplice effetto ottico, "è una dimensione spaziale a sé che, all'interno di una dinamica di codici linguistici e narrativi, diventa un medium".

La **realtà virtuale** infatti, nonostante sia una tecnologia ancora giovane, rappresenta un'enorme miniera per sviluppare e sperimentare nuove strade nei media e nei linguaggi dell'industria e dell'arte audiovisiva, sia che si tratti di **cinema, videogiochi, installazioni video** e così via. Tutto ciò suscita così un crescente desiderio e esigenza di saperne di più sia per fruitori che per gli stessi autori e produttori.

Per avere più informazioni sul tema e approfondire il funzionamento e il significato stesso della VR, **Dino Audino editore** ha pubblicato il manuale "*Realtà virtuale. Come funziona il nuovo cinema a 360 gradi*", scritto da **Gianluigi Perrone**, docente presso la **Beijing Film Academy** di Pechino e della **Civica Scuola di Cinema** di Milano e fondatore della compagnia **Polyhedron VR Studio**, dedicata alla creazione di esperienze immersive sulla base del **Dogma VR**, un metodo narrativo sensoriale per i film in realtà virtuale.

"Approcciarsi allo studio dell'intrattenimento nella realtà virtuale vuol dire affacciarsi a una industria globalizzata. Per quanto questo medium stia muovendo solo i suoi primi passi è chiaro che rappresenterà sempre più una tappa cruciale dello sviluppo tecnologico dell'audiovisivo, nel contesto della rivoluzione digitale. Detto in breve, la rivoluzione digitale è quella che ha visto il passaggio dall'analogico a una versione elettronica e, a tutti gli effetti, "virtuale" in senso lato, dei dati [...] nel giro di meno di dieci anni abbiamo visto cambiamenti nella costruzione dell'inquadratura che si è dovuta adattare a schermi portatili, cambiamenti nel ritmo del montaggio che si è notevolmente accelerato, e infine nella durata delle opere audiovisive, tendente ad accorciarsi. Lo spettatore si è progressivamente abituato a questi cambiamenti e a forme di narrazioni diverse. [...] Questi cambiamenti porteranno a una progressiva dismissione della fruizione cinematografica in modo tradizionale e a un'ibridazione dell'audiovisivo con i videogiochi attraverso processi interattivi".

E proprio i processi interattivi in rapporto alla realizzazione e alla fruizione del cinema tradizionale sono uno degli argomenti fondamentali del manuale, che oltre ad analizzare lo sviluppo e l'evoluzione della realtà virtuale sul piano tecnologico e quale presa sociale individuale e culturale, delinea nuovi approcci didattici affianco ai sentieri già conosciuti del cinema tradizionale. Ad esempio, Perrone analizza una sequenza de "*Il silenzio degli innocenti*" e ne riscrive la sceneggiatura (o meglio *sphereplay* come si traduce *screenplay* nella VR data la forma sferica dell'immagine immersiva) secondo i canoni delle riprese a 360 gradi. Perciò non essendoci possibilità di montaggio, lo spettatore sarà costretto ad occupare un punto di vista diverso da quello bidimensionale e perciò probabilmente si troverà a conoscere da subito alcuni dettagli scenici che gli venivano celati nel film tradizionale.

Paragrafo per paragrafo, Perrone porta per mano il lettore a conoscere le differenze tra il **cinema classico** e quello in VR, passando dalla sceneggiatura alla recitazione, dall'inquadratura all'illuminazione, dal montaggio al suono. Ma oltre a essere un chiaro ed efficace manuale operativo, il testo evidenzia le varie possibilità di esperienze immersive che rendono queste sperimentazioni interessanti ed anche utili non solo da un punto di vista dell'apparato semplicemente strutturale, ma anche da quello puramente emozionale.

L'autore segnala infatti all'interno del testo (e tramite link presenti sul sito dell'editore) diversi corti in *VR* che cercano di sondare e sviluppare nuovi universi e creare sensazioni suggestive. Si passa così dalla paura dell'horror e del documentario da guerra al piacere immersivo della commedia o dell'erotismo; dal brivido delle montagne russe alle finalità terapeutiche provocate dalle emozioni dei pazienti affetti da malattie psicofisiche per aiutarli a superare vecchi traumi subiti. Tutti argomenti che dimostrano che la realtà virtuale non è semplice tecnologia ma, come ogni medium, è essa stessa il vero messaggio.

Post-scriptum :

Autori: Gianluigi Perrone

Titolo: *Realtà virtuale*

Editore: Dino Audino

Dati: 128 pp. bn, brossurato

Anno: 2019

Prezzo: 15,00 Euro

Isbn: 9788875274207

webinfo: [Scheda libro sul sito > <https://www.audinoeditore.it/libro/...>]