



ASSOCIAZIONE CULTURALE **ALBA FILM FESTIVAL**

Via Rorine, 61/2 · 12051 Alba (CN)

Tel. 0173.362408

www.albafilmfestival.org

info@albafilmfestival.org

Relazione descrittiva

Le nuove forme della visione

Premessa

Il cinema nei suoi centoventicinque anni di vita si è incessantemente evoluto nella sua tecnica e quindi nel suo linguaggio, dal muto al sonoro, dal colore ai grandi schermi panoramici e da ultimo al suo passaggio al digitale, con l'innesto televisivo, e gli stupefacenti effetti speciali.

Questa evoluzione ha dilatato oltre ogni immaginabile orizzonte le capacità creative, in grado di rappresentare ogni cosa che la fantasia sia in grado di prospettare, fino a sovrapporsi alla realtà stessa, integrandola o addirittura sostituendola.

La realtà virtuale, ormai più che una tendenza, è un campo di applicazione flessibile a interagire con le più svariate espressioni ed applicazioni, da quella commerciale della vendita al dettaglio e dell'e-commerce, alla formazione e formazione scolastica, dai campi dell'ingegneria e dell'assistenza sanitaria, alla produzione, marketing e pubblicità, dalle costruzioni all'architettura e design degli interni, dal comparto turistico all'esplorazione di luoghi, musei o rappresentazioni artistiche tradizionali o create appositamente per questa fruizione.

Il **campo artistico e creativo**, ricettivo e precursore di molte dinamiche e cambiamenti, rappresenta un settore di grande potenzialità, che può coniugare l'esperienza con le caratteristiche che si vogliono potenziare, come nel nostro caso il valore "filmico" e la relazione con il territorio.

Benché si parli di realtà virtuale ormai da decenni, le occasioni di vivere un'esperienza virtuale per un pubblico generico sono piuttosto rare, quindi l'introduzione in un ambito *amichevole* come un festival cinematografico e con una tematica nota e attraente per tutti, assume alle caratteristiche di fruizione quelle importanti e rivelatrici della divulgazione.

La realtà virtuale proietta il pubblico in qualsiasi luogo, permettendogli di vivere avventure ed esperienze in prima persona, abbattendo le barriere geografiche e simulando qualsiasi ambientazione. Lo spettatore viene completamente isolato dall'ambiente esterno e viene

trasportato nella realtà parallela riprodotta e in essa viene assorbito completamente grazie anche ad un insieme complesso di accessori che integrano i visori professionali.

La realtà virtuale è una tecnologia in grado di creare un **livello di coinvolgimento molto elevato**, grazie a tre qualità specifiche, che coincidono con i suoi principali punti di forza:

- **connessione emozionale**: l'esperienza immersiva porta a reagire in maniera molto simile a quanto accadrebbe nella vita reale. In altri termini, trovarsi su una trave sospesa nel vuoto a 100 metri di altezza, genererebbe paura, ansia e senso di vertigini, e lo stesso accadrebbe nel caso di qualsiasi simulazione ad alto impatto emozionale, nonostante lo spettatore sia razionalmente conscio del fatto che si trova in condizioni di completa finzione;

- **attenzione totale**: la condizione di isolamento rispetto alla realtà circostante consente di non avere distrazioni di alcun genere e di concentrarsi al 100% su ciò che si sta facendo nella dimensione virtuale;

- **libertà creativa**: la possibilità di creare virtualmente qualsiasi scenario consente di vivere situazioni altrimenti impossibili nella realtà.

Il progetto

Il progetto di Alba Film Festival intende affrontare questa rivoluzionaria tecnologia allestendo un **laboratorio dimostrativo** per rendere familiare al suo pubblico le potenzialità di coinvolgimento in chi, indossando un visore predisposto, può entrare sia in mondi immaginari o esplorare luoghi noti del territorio di Langhe e Roero, ma in una **visualità ad alta definizione a 360° e 3D**, con **altissimo tasso emozionale e di realismo percepito**.

Il laboratorio sarà formato da quattro postazioni a visore, comandate in remoto, e da una **produzione in anteprima** di materiale visivo e sonoro, in parte introduttivo alle potenzialità della realtà virtuale e in parte come immersione ludica ed esplorativa.

L'esperienza ci si concentrerà sull'esplorazione del territorio UNESCO di Langhe e Roero in realtà virtuale: paesaggi ben conosciuti e apprezzati o percorsi tematici nei quali si potrà apprezzare il dinamismo collinare, i punti di vista e panoramici, gli angoli e gli ecosistemi più nascosti, anche in una prospettiva promozionale del territorio come volano di attrattiva per attività integrate di supporto alla ripartenza delle presenze turistiche italiane e internazionali.

Il laboratorio

Il laboratorio verrà allestito ad Alba e poi replicato a Veza d'Alba durante la 41° edizione della Fiera Nazionale del tartufo bianco e dei vini del Roero. La programmazione tiene necessariamente conto della crisi sanitaria con le eventuali modifiche temporali che dovessero verificarsi e le modalità di accesso e fruizione dei partecipanti seguiranno ovviamente le normative vigenti nell'ambito dei protocolli di sicurezza.