



# Virtual Reality

*Qualcosa di più di un videogame*

Si sente frequentemente, oggi, parlare di *realtà virtuale*. Pellicole cinematografiche come *Ready Player One* di Steven Spielberg hanno (ri)portato all'attenzione del grande pubblico questa tecnologia, protagonista di tanta filmografia anni ottanta.

Purtroppo l'idea generale che permane fra i non addetti ai lavori è di uno strumento legato prettamente al mondo dei videogiochi: un'interpretazione limitante di quelle che sono le effettive applicazioni di questa tecnologia.

Quando nel 2017 la Biennale Cinema, durante la 74esima Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, ha aperto una sezione concorsuale interamente dedicata alle storie in realtà virtuale (*il Venice Virtual Reality*, prima competizione assoluta di film in realtà virtuale, riproposta anche quest'anno con una line-up ancora più ammirevole), io stessa ho avuto modo di scoprire in prima persona l'impatto che questo strumento può invece avere non solamente a livello narrativo ma anche edu-



1943 Berlin-Blitz Landscape

paese delle meraviglie.

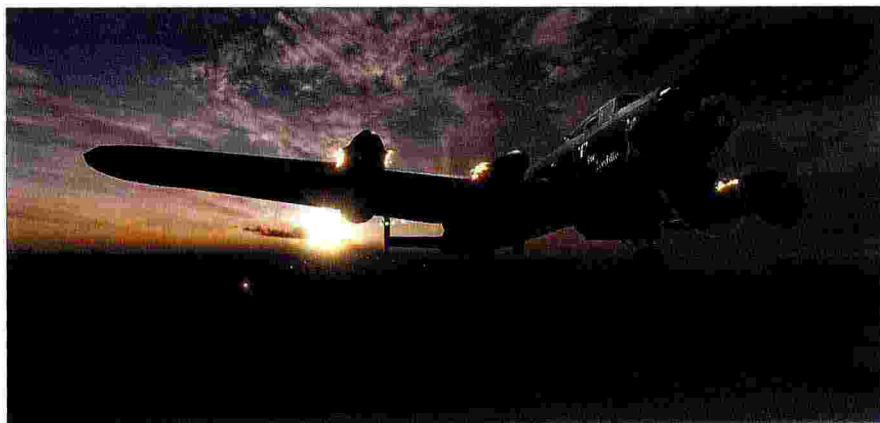
Lì la ricostruzione virtuale del mondo raccontato da Lewis Carroll si trasforma in esperienza concreta tramite un sapiente abbinamento di oggetti reali e computer grafica. Si possono assaggia-

traverso il visore e con il supporto della *motion capture*, assumono le fattezze di un enorme coniglio o di un bruco colorato. Un sovrapporsi di livelli di realtà che presi assieme danno il senso di aver vissuto qualcosa e non soltanto di aver solo "visto" qualcosa.

Proprio in virtù di questo contenuto dal forte carattere esperienziale, che spesso accomuna questo tipo di installazioni, la realtà virtuale tende ad essere estremamente efficace in diversi ambiti.

Nei mesi successivi a questa prima esperienza ho infatti scoperto, con sorpresa, l'uso che di essa viene fatto in medicina e nella cura di vari disturbi psicologici.

**l'Istituto Auxologico** Italiano di Milano (istituto di ricovero e cura a carattere scientifico), ad esempio, offre un servizio di riabilitazione mediante utilizzo di sistemi immersivi di realtà virtuale "per supportare il recupero funzionale delle abilità nei pazienti affetti da disturbi cognitivi nelle fasi iniziali, disturbi motori quali ictus o malattia di Parkinson, disturbi psicologici come ansia, fobie o stress". Accanto a questo, le ricerche scientifiche condotte dal professor Giuseppe Riva e dai colleghi dell'Università Cattolica di Milano dimostrano l'efficacia della VR anche per affrontare disturbi legati all'alimentazione quali anoressia e bulimia. Anche l'italiana Idego, una realtà giovane si occupa di



Runway

cativo, informativo e psicologico.

*Alice, the Virtual Reality Play*, diretta da Mathias Chelebourg e prodotta dalla francese Dv Group, è stata la prima proposta in realtà virtuale che ho provato nel corso di Venezia 74.

Un'installazione in cui, con un visore per la VR indosso - ma concretamente all'interno di una stanza chiusa - si viene trascinati nel mondo di Alice nel

re quelli che alla vista sembrano funghi velenosi con il potere di rimpicciolire, aprire fisicamente scatole da cui però fuoriescono carte volanti, addirittura dialogare con il Bianconiglio e il Bruca-liffo. Non dialoghi finti o costruiti fra chi sta provando l'installazione e un *avatar* virtuale preesistente, ma un'interazione reale: nell'installazione sono infatti presenti degli attori veri che però, visti at-



Alice The Virtual-Reality Play-DV

psicologia digitale e utilizza la virtual reality per agevolare l'apprendimento ed il benessere psicologico. I responsabili di Idego sono stati visti recentemente anche nel programma *Tu si que vales*, a cui hanno partecipato presentando la "camminata nel vuoto": una breve esperienza di virtual reality creata in questa specifica versione esclusivamente con fini ludici, ma che può già così aiutare a comprendere come sia possibile ricreare la paura dell'altezza in una situazione controllata.

Quelle citate sono solamente alcune applicazioni di una tecnologia che, in maniera ingenua, viene spesso sottovalutata. L'edizione di quest'anno della Mostra del Cinema di Venezia è stata una riconferma di queste sue potenzialità e della sua sorprendente efficacia. Fra le varie storie del Venice Virtual Reality 2018 citiamo ad esempio *1943: Berlin Blitz*, diretta da David Whelan e prodotta dalla BBC Northern Ireland e dalla Immersive VR Education, in collaborazione con la BBC VR Hub.

*1943: Berlin Blitz* è un'installazione che porta lo spettatore su un bombardiere Lancaster durante uno dei bombardamenti di Berlino durante la seconda guerra mondiale. Il volo virtuale è accompagnato dall'audio originale della trasmissione radio del corrispondente di guerra Wynford Vaughan-Thomas, registrato nel corso del bombardamento stesso.

L'effetto per lo spettatore è impressionante: come in un film, si è portati a empatizzare profondamente con quanto si vede attorno a sé ma, ancor più che in un film, le emozioni non sono solamente un riflesso di quello che si immagina abbiano provato gli altri personaggi, ma emozioni che sentiamo in prima persona: eccitazione per il volo (è infatti possibile uscire fisicamente dalla cabina dove si è posti per osservare Berlino dall'alto), ma anche paura di fronte alle bombe che si vedono colpire gli altri aerei e timore che qualcosa possa accadere anche a quello su cui "si vola", da lì a pochi secondi.

C'è sicuramente ancora molto da dire e fare in realtà virtuale, nonché molto da studiare per limitarne gli eventuali effetti negativi e potenziarne quelli positivi. Nonostante questo, il lavoro di quanti, con lungimiranza, stanno anche in Italia guardando a questa tecnologia per il bene comune non può che farci domandare quante altre insospettabili ed incredibili scoperte ci stiamo aspettando appena dietro l'angolo.

**Agnese Pietrobon**  
*fanheart3*