

La realtà virtuale secondo Chris Milk

Con l'uscita di **Ready Player One** nei cinema, l'argomento della realtà virtuale si fa sempre più diffuso e comprende molte più diramazioni. Oggi analizzeremo una di queste, quella della realtà virtuale in campo cinematografico, di cui uno dei pionieri è **Chris Milk**. Famoso regista e fotografo statunitense, Milk si è specializzato nella realizzazione di video musicali, che ha girato per molti nomi internazionali come **Kayne West**, **U2**, **Audioslave** e molti altri ancora. Ultimamente ha intrapreso un progetto interessante, in grado di unire il mondo cinematografico con quello della realtà virtuale che, da un paio di anni a oggi, ha visto una vertiginosa scalata nel mercato in campo videoludico. Il suo primo progetto è stato un video musicale girato in **VR**, che riprendeva una cover di **Beck Hansen**, di un vecchio brano di **David Bowie**, **Sound and Vision**. Ai tempi di questo primo progetto, la realtà virtuale era ancora agli albori e molto costosa, e quindi non tutti avevano la possibilità di creare questi video. Milk racconta che in precedenza si attaccavano digitalmente fra di loro molteplici filmati ripresi con le microcamere **GoPro**, per ottenere un effetto simile. Secondo **Milk** la **VR**, ha molto più potenziale rispetto ai film, alle canzoni o ai libri, in quanto si potrebbero collegare molte esperienze più profonde, cosa che un normale libro difficilmente riesce a fare. In proposito Chris Milk dichiara:

«Un esempio semplice è che una canzone che è o è stata la tua canzone preferita quell'estate. Quella canzone e l'esperienza di quell'estate sono collegate insieme, e quando senti quella canzone ti riporta indietro a quel tempo. La VR ha il potenziale non solo di ricreare ciò che quella canzone significa per quell'estate, ma può farci ricordare l'intera esperienza. E se potessi tornare indietro e vivere quell'estate di nuovo attraverso la memoria scatenata da quella canzone? Come formato artistico è molto interessante: se è la tua tela, puoi dipingere un sacco di immagini interessanti su di essa.»

Infatti la VR è passata da semplice oggetto di curiosità tecnologica, a essere presente nelle conferenze cinematografiche più importanti tra cui **Tribeca**, **Sundance**, **Toronto** e **Cinequest**, fino a quando nel 2017 un progetto in VR, **Pearl**, fu persino nominato agli **Oscar**. Al **Festival di Cannes** del 2017, il progetto in **VR** di **Alejandro G. Iñárritu**, ha portato alla luce un'argomento molto scottante, quello dell'immigrazione clandestina tra **USA** e **Messico**. Oggi la VR è molto diffusa anche grazie ai visori come **PSVR**, **HTC Vive** e **Lenovo Mirage Solo** e il nuovo visore di **Facebook**, **Oculus Go**, che verrà lanciato entro l'anno.

«Penso, e la maggior parte delle persone fa lo stesso, che avere un dispositivo indipendente che è solo per VR sia la soluzione migliore. I dispositivi attuali, legati a un computer, che si appoggiano su basi di ricarica, che si indossano e viceversa, sono barriere di accesso, ostacoli che devi attraversare per poter entrare in un'altra realtà. »

I filmati registrati in VR si fanno sempre più diffusi e la società acquisisce sempre più esperienza in questo campo, stimolando le case cinematografiche a investire in questa nuova tecnologia, producendo delle pellicole in VR che potrebbero avere molto successo. Ci vorranno ancora molti anni per avere il modello di VR definitivo e numerose innovazioni, ma il futuro corre verso la realtà virtuale.