

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.

[Presentato il primo trailer di Ready Player One](#)

Al San Diego Comic-Con è stato presentato il trailer del nuovo film di **Steven Spielberg**, *Ready Player One*, tratto dall'omonimo romanzo di **Ernest Cline**, caso editoriale negli Stati Uniti pubblicato in Italia dalla casa editrice ISBN nel 2011. La storia è ambientata nel 2044, in un futuro distopico in cui il mondo è vessato da una crisi energetica causata dall'esaurimento dei combustibili fossili e in cui si risente delle conseguenze del global warming, Gran parte della vita sociale si svolge sulla piattaforma **OASIS**, un simulatore di realtà virtuale che funziona come un MMORPG, con una moneta più stabile di quella del mondo reale. Il creatore, James Halliday, morendo ha lasciato un testamento dove annuncia di aver sparso degli easter egg dentro OASIS, dichiarando di voler lasciare tutto in eredità alla prima persona in grado di trovarli. È il giovane **Wade Watts**, cinque anni dopo, a trovare la prima delle tre chiavi che potrebbero portarlo dritto all'eredità, che ovviamente è contesa da molti altri concorrenti.



Al Comic Con di San Diego oggi Steven Spielberg, accanto a Ernest Cline, che è anche co-sceneggiatore del film, ha dichiarato di aver trovato grande sintonia con l'autore del libro e che *Ready Player One* sarà un grande passo avanti per mostrare alla gente il potere della realtà virtuale. Nel cast figurano **Tye Sheridan** (che interpreterà Wade Watts), **Hannah John-Kamen**, **Ben Mendelsohn**, **T.J. Miller** e **Mark Rylance**.

L'uscita del film era prevista per il dicembre 2017, ma è stata rinviata a marzo 2018 per evitare la concorrenza con *Star Wars: The Last Jedi*.