

**MEET** DIGITAL  
CULTURE  
CENTER

Fondazione  
**CARIPLO**

**VR CORNER**



**1—19  
SETTEMBRE  
2021**

**RASSEGNE DI REALTÀ VIRTUALE  
MEET THE MEDIA GURU  
INSTALLAZIONI  
ESPOSIZIONI  
PERFORMANCE  
LABORATORI IN VR  
APERITIVI IN VR CON AUTORI**

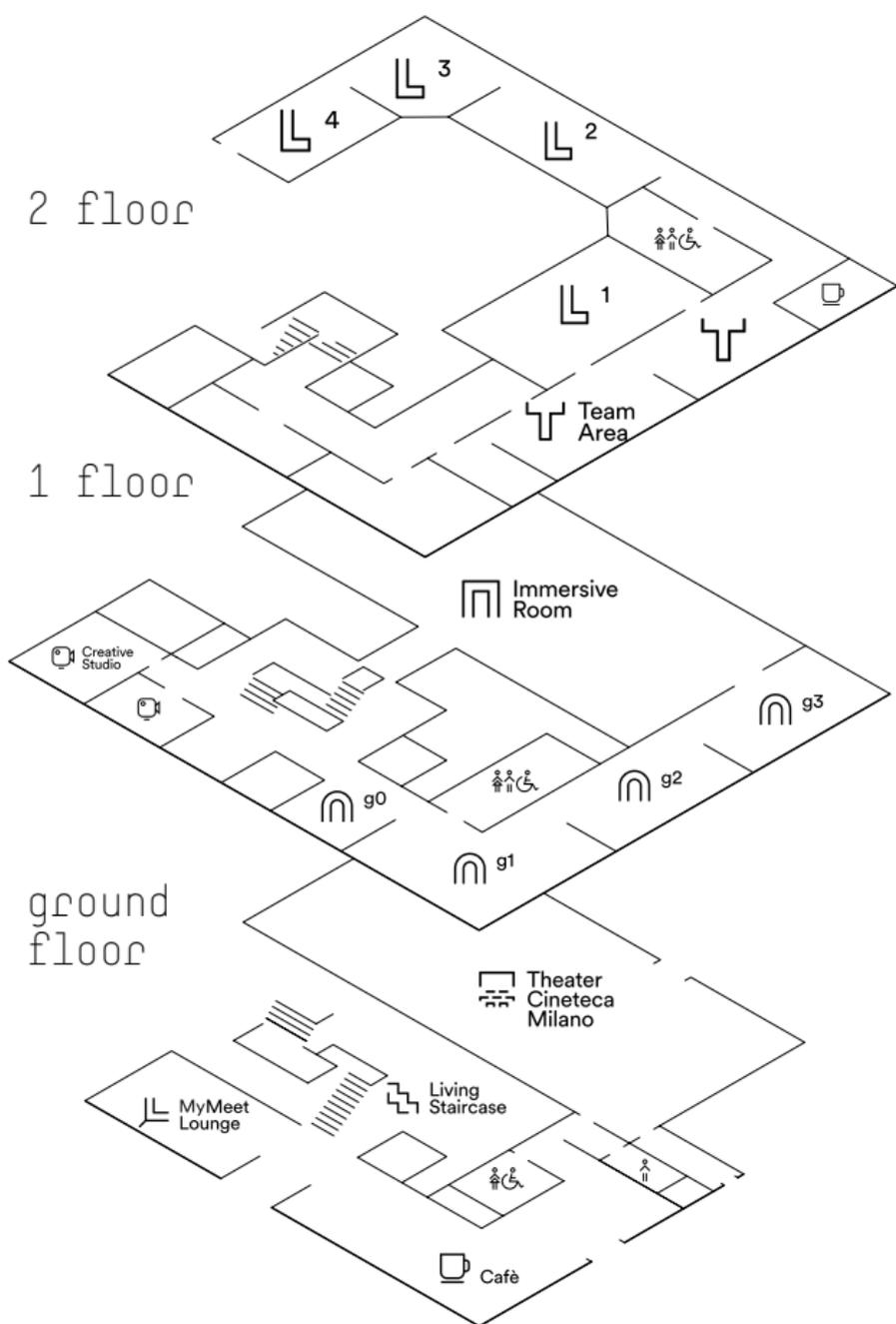
  
MOSTRA INTERNAZIONALE  
D'ARTE CINEMATOGRAFICA  
LA BIENNALE DI VENEZIA 2021  
Venice VR Expanded  
Satellite Programme

 **ARS ELECTRONICA 2021**  
Festival for Art, Technology & Society

 **Rai Cinema**

# MEET Digital Culture Center

## La Realtà Virtuale in scena al Centro internazionale per l'Arte e la Cultura Digitale di Milano



È nato nel 2018 dall'unione di due storie straordinarie, quella di un'istituzione filantropica come Fondazione Cariplo e quella di Meet the Media Guru, piattaforma di idee ed eventi diretta da Maria Grazia Mattei che dal 2005 indaga l'innovazione e il digitale come crocevia per la cultura del nostro tempo.

MEET è un'impresa sociale con la missione di contribuire a colmare il divario digitale dell'Italia.

Un luogo di incontro, scambio e confronto fisico e virtuale attraverso digital experience, conferenze pubbliche, workshop, masterclass, attività formative ed espositive, servizi creativi dedicati alle opportunità espressive e culturali del digitale.

Con questo spirito, MEET ha iniziato ad esplorare la scena della Realtà Virtuale a livello internazionale e ha stabilito importanti partnership con enti e istituzioni nazionali quali la Biennale di Venezia con il suo programma Venice VR Expanded; con Rai Cinema collaborando anche all'ultimo contest di produzione trasmediale; con istituzioni europee quali il Festival d'Arte Electronica Garden di Linz e con partner come Espronceda a Barcellona.

Da tutti questi e altri incontri, da una simpatica e fruttuosa collaborazione che sta diventando un vero network, nasce questa panoramica di diciannove giorni fatta di storie e narrazioni immersive, di opere artistiche digitali, di idee innovative e suggestioni tecnologiche sofisticate.

MEET propone tutto il meglio di una produzione VR 2020 che ci farà scoprire la nuova dimensione digitale della nostra creatività ed esistenza. Non un festival dunque ma il primo tempo di un programma che continuerà anche nei prossimi mesi negli spazi mobili di MEET.

MEET ha sede nel quartiere di Porta Venezia in uno storico palazzo costruito all'inizio del Novecento. Si sviluppa su 1500 metri quadrati distribuiti su tre piani, riprogettati da Carlo Ratti rispondendo alla sfida di creare una casa speciale per l'arte e la cultura digitale.

Il progetto è imperniato sulla spettacolare Living Staircase, la scala abitata capace di diventare di volta in volta teatro o spazio di lavoro, l'edificio interpreta le idee di interconnessione e partecipazione.

Elementi chiave di MEET sono anche l'Immersive Room, la sala immersiva dotata di 15 proiettori di ultima generazione, il Theater da 200 posti con tre superfici di proiezione per eventi pubblici e proiezioni cinematografiche - all'interno del quale Cineteca Milano offre una programmazione autonoma dedicata al cinema contemporaneo - e il MeetCafé, gestito da Mare Culturale Urbano.



MOSTRA INTERNAZIONALE  
D'ARTE CINEMATOGRAFICA  
LA BIENNALE DI VENEZIA 2021  
Venice VR Expanded  
Satellite Programme



MEET presenta l'intera rassegna di opere in realtà virtuale selezionate alla 78° Mostra del Cinema di Venezia. In totale 33 opere disponibili alla visione del pubblico, contemporaneamente ad altre 3 sedi in Italia e in altri Paesi.

## MyMEET LOUNGE e Gallery G1

---

### **Wraith: The Oblivion – Afterlife**

Erik Odeldahl – Sweden

Piattaforma: Oculus

Rating: 18+

Tipologia: game

Si gioca nei panni di Ed Miller, un fotografo che muore durante una misteriosa seduta spiritica e diventa uno spettro, uno spirito inquieto non-morto con affari in sospeso nella terra dei vivi. Disperato per conoscere la ragione della tua morte, userai le abilità soprannaturali per esplorare la Barclay Mansion, il luogo della tua prematura scomparsa e rivelare i suoi oscuri segreti.

### **Lavrynthos**

Fabito Rychter - Brazil - 16'

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: game

*Lavrynthos* vi colloca nel cuore del labirinto di Creta per raccontarvi la storia dell'improbabile relazione tra il Minotauro e il suo prossimo pasto: una ragazza di nome Cora. Una tragedia greca contemporanea che rende omaggio alla culla della moderna teoria drammatica, sfidandola allo stesso tempo. *Lavrynthos* è una rivisitazione umoristica di un mito vecchio di 3000 anni, aggiornandolo con temi e argomenti che sono rilevanti al giorno d'oggi.

### **Jurassic World Aftermath**

Richard Snowden - USA

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: game

Atterrato di fortuna su Isla Nublar dopo la caduta di Jurassic World, ti ritrovi intrappolato in una struttura di ricerca quando la tua missione per recuperare informazioni preziose va disastrosamente male. La tua unica speranza di fuga è quella di recuperare le informazioni riservate. Per sopravvivere, dovrai esplorare, risolvere enigmi e trovare modi per distrarre e nascondersi dai feroci velociraptor che perseguitano ogni tua mossa.



## **Clap**

Keisuke Itoh - Giappone - 13'

Piattaforma: Oculus

Rating: 14+

Tipologia: video interattivo

Battere le mani è un modo di esprimere le emozioni usando il proprio corpo per creare un suono. Quando le persone vogliono esprimere la loro ammirazione, incanalano le loro emozioni nelle loro mani e applaudono, anche se questo significa sopportare il disagio fisico. Ma questo sentimento raggiunge mai l'altra persona? In *Clap*, il protagonista è il bersaglio degli applausi, e la storia si svolge dal punto di vista di una persona che applaude.

## **Tearless**

Gina Kim - Corea del Sud - 12'

Piattaforma: Oculus

Rating: 18+

Tipologia: video 360°

*Tearless* porta lo spettatore nell'esperienza di un luogo chiamato Monkey House. Negli anni '70, le donne che erano sospettate di avere malattie sessualmente trasmissibili venivano rinchiuso in un centro di detenzione e trattate con forti dosi di penicillina che provocavano gravi effetti collaterali e occasionali morti. Una situazione estrema che spinge alcune di queste donne a scappare trovando la morte.

### **The Last Worker**

Jorg Tittel - Regno Unito - 30'

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: game

*The Last Worker* è un'avventura narrativa incentrata sulla nostra lotta in un mondo sempre più automatizzato e disumanizzante. Ambientato in un luogo solitario, opprimente ma stranamente bello, *The Last Worker* è una miscela unica di narrazione in prima persona, simulazione di lavoro e gioco di strategia stealth, che offre una storia emotiva, provocatoria e comica con personaggi ricchi interpretati da un cast all-star.

### **In the Mist**

Tung-Yen Chous - Taipei - 15'

Piattaforma: Oculus

Rating: 18+

Tipologia: video 360°

In una stanza poco illuminata e piena di nebbia, figure sfocate di uomini sorseggiano il desiderio e la solitudine l'uno dell'altro. Sembra di essere entrati in una zona proibita e di essere caduti in uno stato tra il sogno e la veglia, fissando qualcuno ed essendo anche guardati da lui. Il regista di teatro Chou Tung-Yen tocca l'indicibile esperienza di vita della cultura della comunità gay, esplorando una sauna maschile attraverso lenti poetiche per dare una sbirciata a qualcosa che è nascosto sotto il desiderio - l'amore senza amore.

### **Caves**

Carol Isabel Garcia - Svizzera - 19'

Piattaforma: Oculus

Rating: 14+

Tipologia: video 360°

L'umanità è sbarcata sulla luna e vola nello spazio. Ma sotto i nostri piedi ci sono circa un milione di chilometri di sistemi di grotte, di cui solo l'uno per cento è stato esplorato. Il film di 19 minuti accompagna l'esperta esploratrice di grotte e alpinista Lea Odermatt nei suoi tour sotto la superficie della terra, in passaggi claustrofobici e gigantesche caverne e camere solitamente nascoste alla maggior parte dell'umanità.

### **Container**

Meghna Singh - Sud Africa - 16'

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: video 360°

Il nostro viaggio inizia sulla spiaggia di Clifton, a Città del Capo, dove giacciono le tombe dei 221 uomini e donne schiavizzati che annegarono in catene quando una nave di schiavi portoghese affondò nel 1794.

*Container* rende visibili i corpi "invisibilizzati" che permettono la nostra società dei consumi. Affronta il tema della schiavitù presentando un container in continua trasformazione dove il passato diventa presente e l'invisibile visibile.

### **Space Explorers: the ISS Experience**

Félix Lajeunesse - Canada - 55'

Piattaforma: Oculus

Rating: 14+

Tipologia: video 360°

La più grande produzione mai girata nello spazio, *Space Explorers: The ISS Experience* è un'epica serie immersiva in quattro parti (due disponibili per Biennale VR Expanded) che ti invita a unirti a otto astronauti nelle loro missioni che cambiano la vita a bordo della Stazione Spaziale Internazionale.





**Goliath:**  
**Playing with reality**

Barry Gene Murphy - Regno Unito - 25'

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: game

Dopo dieci anni di isolamento in istituti psichiatrici, Joe trova un'ancora di salvezza nel gioco multiplayer online. Dai suoi episodi psicotici causati dalla schizofrenia, alle amicizie online e al cameratismo sperimentato nelle comunità di gioco, *Goliath: playing with reality* è una toccante esperienza VR che trasporta gli spettatori all'interno delle molte realtà del protagonista.

**Reeducated**

Sam Wolson – USA - 20'

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: video 360°

*Reeducated* porta gli spettatori all'interno di uno dei campi di "rieducazione" dello Xinjiang, guidati dai ricordi di tre uomini che furono imprigionati insieme in una struttura a Tacheng. Basato su testimonianze di prima mano, schizzi dei sopravvissuti e foto satellitari, il film VR utilizza l'illustrazione a penna e pennello per ricostruire le esperienze comuni degli uomini in uno spazio tridimensionale coinvolgente.



### **Genesis**

By Jorg Curtial - Germania - 13'

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: video 360

Con *Genesis* ci si imbarca in un viaggio di 24 ore per sperimentare le drammatiche tappe dell'evoluzione della terra e dell'umanità da una prospettiva sconosciuta. 4,7 miliardi di anni di evoluzione condensati in 24 ore che rivelano che siamo figli della fortuna galattica, nati nell'ultimo secondo dell'eternità.

### **Montegelato**

Davide Rapp - Italia - 16'

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: video 360°

Le cascate di Monte Gelato si trovano a 50 Km da Roma: più di 180 film vi sono stati girati a partire dagli anni '50. Le cascate hanno fatto da sfondo alle produzioni più diverse: un paesaggio cinematografico che è in ogni tempo e in ogni luogo. Centinaia di clip definiscono un quadro mai visto prima delle cascate così come sono state filmate nel corso degli anni: un tableau vivant in cui coesistono Storia del Cinema e Storia dell'Umanità.

## **Mare**

Rui Guerreiro - Japan

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: game

Al tuo risveglio, destato da un sonno senza sogni e con uno scopo sconosciuto, ti ritrovi nelle strane terre di Mare, incarnando un misterioso uccello artificiale. Incrociando le strade con una compagna indifesa, ti avventuri in un territorio sconosciuto in un'avventura enigmatica mentre sveli una narrazione misteriosa e i segreti nascosti al suo interno.

## **Sam & Max: This time it is virtual**

Michael Levine - USA

Piattaforma: Oculus

Rating: 16+

Tipologia: game

Sam è un cane con un cappello. Max è un coniglio nudo ipercinetico. Insieme, sono i Freelance Police, i famosi agenti intergalattici della giustizia applicata indiscriminatamente. Anche i malvagi multimediali come Sam & Max hanno bisogno di una mano, e questa volta usano l'incomprensibile magia della realtà virtuale per invitare il giocatore nel loro mondo fuori dagli schemi.

---

## **Gallery G2**

---

### **Mind VR Exploration**

Zuyun Deng – China - 15'

Piattaforma: Viveport

Rating: 14+

Tipologia: video interattivo

Le tecnologie digitali VR più all'avanguardia sono qui utilizzate per offrire agli utenti un'esperienza immersiva: architetture classiche cinesi, strumenti, poemi e una straordinaria immaginazione. È la prima volta che le antiche poesie e i giardini classici cinesi sono integrati in una scena e l'ignoto viene rivelato uno per uno sotto forma di risposta.

### **Kusunda**

Felix Gaedtke - Germany - 23'

Piattaforma: Viveport

Rating: 16+

Tipologia: video interattivo

*Kusunda* è un'esperienza di realtà virtuale guidata dalla voce che esplora cosa fa addormentare una lingua e cosa serve per risvegliarla. Lo sciamano Kusunda Lil Bahadur ha dimenticato la sua lingua madre indigena. Sua nipote, Hima, vuole farla rivivere. Ogni due settimane una lingua si addormenta. La maggior parte delle lingue a rischio appartengono a comunità indigene come il Kusunda in Nepal. Narrato dai suoi co-creatori, quest'opera contrappone due generazioni separate dai loro stili di vita e unite dalla lotta per la loro identità indigena.

### **End of Night**

David Adler - Danimarca - 49'

Piattaforma: Viveport

Rating: 16+

Tipologia: video 360°

*End of Night* è un'esperienza VR cinematografica sui ricordi tormentosi della fuga di un uomo dalla Danimarca alla Svezia durante la seconda guerra mondiale. Posto sul sedile del passeggero di una barca a remi, il pubblico è faccia a faccia con il nostro narratore, Josef, che inizia a raccontare la sua storia.

### **Anandala**

Kevin Mack - Stati Uniti - 15'

Piattaforma: Viveport

Rating: 14+

Tipologia: video interattivo

*Anandala* è un vasto labirinto di forme e colori in evoluzione che i visitatori esplorano con la libertà del volo personale, come se volassero in un sogno. *Anandala* presenta un mondo virtuale di vita artificiale intelligente che è senza sofferenza, conflitto o lotta per la sopravvivenza, dove l'espressione creativa di sé, l'interazione sociale e la curiosità sono centrali.

### **Maskmaker**

Balthazar Auxietre - France

Piattaforma: Viveport

Rating: 16+

**Tipologia: Game**

*Maskmaker* è un gioco di avventura VR. Si gioca nei panni di un apprendista Maskmaker e si impara la magia della creazione di maschere per immergersi negli intriganti ed enigmatici esseri all'interno del gioco. Di maschera in maschera e di puzzle in puzzle, esplora il tuo cammino attraverso il "regno delle maschere" per cercare Prospero.

**MYRIAD.**

**Where we connect | VR Experience**

Lena Thiele - Germania - 31'

Piattaforma: Viveport

Rating: 16+

Tipologia: video interattivo

*Myriad* è un progetto sulla migrazione degli animali nell'Antropocene e ha creato un'esperienza di realtà virtuale altamente artistica e poetica, basata su dati migratori scientifici, che invita il visitatore a sperimentare il nostro mondo come un sistema interdipendente. Seguiamo i viaggi migratori di tre animali: l'ibis calvo, la volpe artica e la tartaruga marina verde, lungo il vento e le correnti oceaniche, attraverso i continenti e attraverso le catene montuose mentre si fanno strada intorno al mondo.

**The Final Wish (Yi Yuan)**

Hapiei Wang - Cina - 20'

Piattaforma: Viveport

Rating: 16+

Tipologia: video interattivo

Fu è un giovane mercante d'arte che è caduto da un palazzo ed è morto. Sei individui, apparentemente senza legami, sono stati invitati nello studio di Fu, come beneficiari della sua fortuna. La trama si svolgerà simultaneamente in diversi spazi sulla scena del crimine.

Affinché la storia proceda, è necessario rispondere alle domande critiche poste dal sistema prima di poter entrare nella scena successiva. La verità finale sarà smascherata man mano che si risolve il puzzle.

**Bliss in the Ear of a Storm**

Adam Lieber - Regno Unito - 20'

Piattaforma: VR Chat

Rating: 16+

Tipologia: video interattivo

Il mondo è iniziato con il Big Bang, ci viene detto che le mura di Gerico furono decimate dalle trombe, fino alla musica usata come tortura, alle colonne sonore della guerra e alla musica per le rivoluzioni. Qual è la relazione tra la musica, il suono e il potere? Abbiamo incanalato questa domanda attraverso una candida conversazione con una rete neurale. La 'macchina' è stata addestrata sulle storie sonore e visive raccolte di musica noise, metal e rock.

### **The Sick Rose (Bing mei Guei)**

Tang Zhi-Zhong - Taipei - 17'

Piattaforma: Viveport

Rating: 14+

Tipologia: video 360°

Questa è una storia che si svolge in un'epoca di pandemie impetuose e tutti gli esseri sono in crisi. Con una rosa magica, una bambina viaggerà attraverso una città piena di virus e di indifferenza, solo per dedicare questa rosa a sua madre che sta coraggiosamente custodendo vite nell'ospedale in prima linea. Il viaggio è come la battaglia antipandemica mondiale: accidentato e pieno di frustrazioni ma la speranza non è mai persa.

### **Spirit of Place**

Dale Deacon - Sudafrica - 30'

Piattaforma: VR Chat

Rating: 16+

Tipologia: video 360

Le antiche religioni politeiste spesso riverivano il mondo naturale sopra ogni altra cosa. All'interno di queste culture gli animali, le piante e la terra stessa incarnavano una miriade di aspetti di una divinità profondamente complessa e misteriosa. Se mai ci trovassimo soli nella foresta, con l'erba tra le dita dei piedi e il sole che si allontana, quale spirito ancestrale potrebbe agitarsi dall'interno?

### **La Plage de Sable étoilé**

Nina Barbier - Francia - 15'

Piattaforma: Viveport

Rating: 14+

Tipologia: video interattivo

*La plage de sable étoilé* è una favola scientifica sui granelli di sabbia stellati che si trovano su diverse spiagge del Mar Cinese Orientale. Si chiama *Baculogypsina Sphaerulata*, una specie particolare di foraminifera ed è la protagonista di una leggenda locale sulla Stella Polare, la Croce del Sud e un mitico serpente marino. In questo mutevole gioco di scale, vi troverete ugualmente piccoli tra le stelle e i foraminiferi. La sabbia stellata è il veicolo poetico che vi porterà dal fondo dell'oceano alle profondità dello spazio.

## **Glimpse**

Benjamin Cleary, Michael O'Connor - 22'

Piattaforma: Viveport

Rating: 14+

Tipologia: video 360°

*Glimpse* rappresenta una celebrazione visiva fortemente emotiva ambientata nella mente fantasiosa di un panda di nome Herbie, con il cuore spezzato all'indomani della rottura con la sua ragazza Rice. Herbie è un illustratore e per mezzo della sua arte ci immergiamo nei ricordi della sua relazione in un percorso a ritroso che si dipana dalla fine straziante alla magia dell'inizio. Con le voci di Taron Egerton e Lucy Boynton.

## **Angels of Amsterdam**

Anna Abrahams - Olanda - 30'

Piattaforma: Viveport

Rating: 18+

Tipologia: video interattivo

*Angels of Amsterdam* vi porta in una ricreazione veritiera di un caffè del XVII secolo ad Amsterdam, dove incontrate quattro giovani donne che hanno lasciato tutto ciò che conoscevano per tentare la fortuna nella fiorente città.

## **Il Dubbio episodio II**

Matteo Lonardi - Spagna - 7'

Piattaforma: Viveport

Rating: 14+

Tipologia: game

*Il Dubbio* è una biblioteca VR di dubbi di artisti, un'analisi dell'eterna relazione tra espressione artistica e dubbio. In questo secondo episodio l'artista contemporanea keniana Beatrice Wanjiku riflette sulla perdita prematura di sua madre e su come questa abbia innescato un senso di dubbio in se stessa e nel suo lavoro.

### **Micro Monsters with David Attenborough**

Elloit Graves – UK - 5'

Piattaforma: Viveport

Rating: 14+

Tipologia: video 360°

Scopri un mondo segreto nascosto sotto i tuoi piedi: il mondo dei sorprendenti Micro Monsters. Rimpicciolito come un insetto verrai gettato nell'emozionante ma pericoloso mondo degli insetti narrato da David Attenborough.

### **Le Bal de Paris de Blanca**

Bianca Li - Francia - 35'

Piattaforma: Viveport

Rating: 16+

Tipologia: video interattivo

Adele festeggia il suo ritorno a Parigi con un grande ballo. Pierre, uno degli invitati, cambierà il corso della festa. Ogni gruppo di spettatori parteciperà, dopo aver scelto il proprio costume Chanel, a una storia d'amore che si svolge in tre atti. Il viaggio condurrà il pubblico attraverso un universo virtuale e fantastico.

### **Samsara (Lun Hui)**

Hsin-Chen Huang - Taipei - 21'

Piattaforma: Viveport

Rating: 16+

Tipologia: video interattivo

In un futuro prossimo, l'ambiente della Terra è completamente distrutto dalla razza umana. Dobbiamo abbandonarla e trovare una nuova casa nello spazio. Dopo centinaia di anni di viaggi nello spazio, abbiamo reingegnerizzato il nostro DNA e ci siamo evoluti artificialmente in una nuova forma.

MEET e Rai Cinema hanno stretto una partnership per promuovere il Cinema VR italiano portando a MEET ogni mese la visione di un nuovo film prodotto da RAI Cinema. Durante la rassegna saranno disponibili per la visione immersiva tre corti: *Revenge Room*, *Happy Birthday* e *Lockdown* che fanno parte di un più ampio catalogo di opere Rai. Appuntamento per la visione nella Gallery G1 tutti i giorni dalle 15 alle 20 in parallelo con le opere di Venice VR Expanded.



### **Happy Birthday**

Regia di Lorenzo Giovenga

Quello di Sara non è un compleanno qualsiasi. La sua sembra una serata perfetta, in una villa tutta per lei, con giocolieri, pattinatrici, maghi e la sua band preferita. Ma qualcosa non la fa sentire a suo agio. Proprio quando la torta entra in sala, la festa svela la sua vera natura.

### **Revenge Room**

Regia di Diego Botta

Federica si è rinchiusa nella sua camera da letto e non vuole uscire. Decine di messaggi provocatori e volgari da sconosciuti

arrivano sul suo smartphone. Il suo fidanzato, Davide, si risveglia in una stanza con un estraneo, Saul, e non capisce cosa sta succedendo.

### **Lockdown 2020 - L'Italia Invisibile**

Regia di Omar Rashid

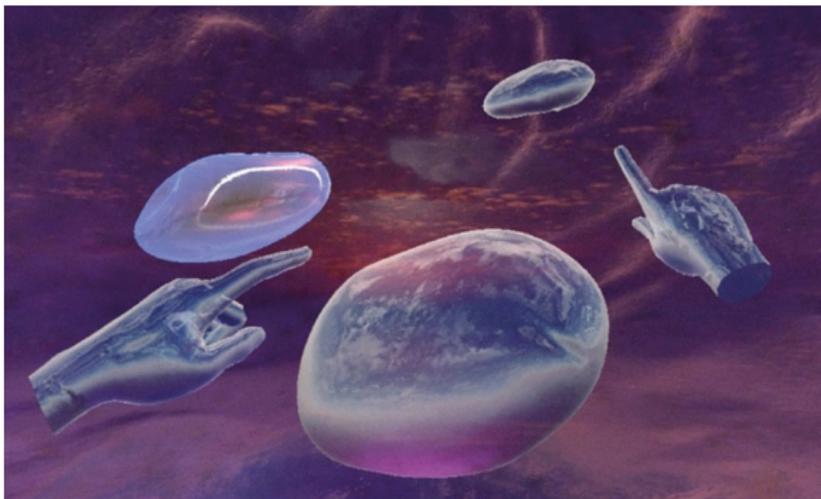
Il viaggio unico nella bellezza e nella desolazione delle più importanti città d'arte italiane durante l'emergenza Covid-19. Roma, Milano, Venezia, Firenze e Napoli, grazie alle loro bellezze iconiche, diventano spazi incontaminati dalla presenza umana, ripresi durante il primo lockdown.

8 - 12 Settembre

# ARS ELECTRONICA 2021

Festival for Art, Technology & Society

## Garden Milano



Per il secondo anno MEET è il Garden Milano del Festival Ars Electronica di Linz e partecipa a questa kermesse internazionale dell'Arte digitale con tre iniziative

### **Oxytocina Machina**

MyMEET LOUNGE

8 al 12 settembre

Dalle 15 alle 20

installazione VR interattiva, multiplayer e multilocation. MEET ospita a Milano una delle quattro "bolle" dove le persone entrano - senza scarpe e con visori - e vengono connessi in un ambiente virtuale a forte impatto sensoriale con altre persone che contemporaneamente entrano nella stessa installazione a Rotterdam, Barcellona e Linz. Questo incontro nonostante l'assenza fisica, crea una forte condivisione multisensoriale generando ossitocina, l'ormone dell'empatia. In collaborazione con Espronceda Barcellona, V2 Rotterdam e Ars Electronica, Linz.



### **Synthetic Corpo-Reality – Finissage**

GALLERY G1 E G2

9 settembre - 18.30

La mostra virtuale inaugurata online a febbraio 2021 sulla piattaforma virtuale Mozilla Hubs sul tema del corpo e delle sue implicazioni nello spazio digitale arriva alla sua chiusura e sarà celebrata con una visita guidata da parte della curatrice Julie Walsh e di alcuni artisti che hanno partecipato al progetto presenti online.



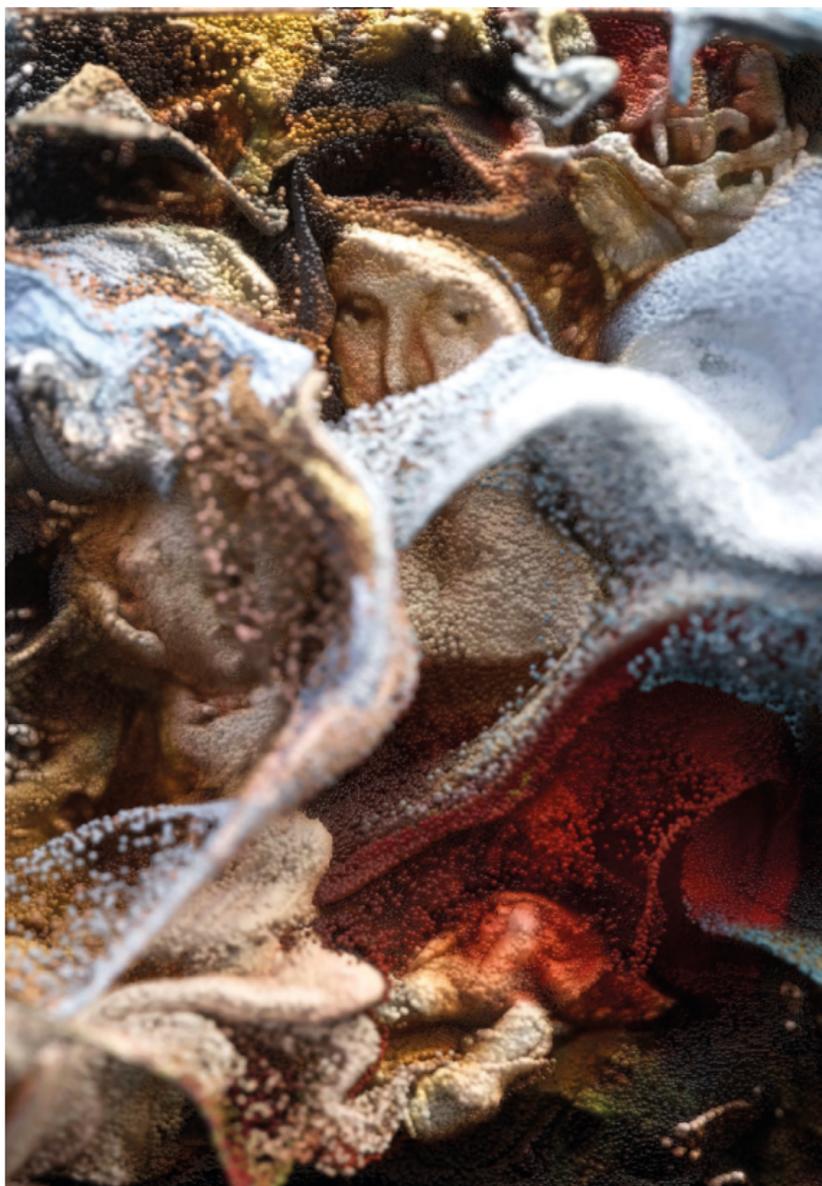
### **Moving in VR**

SALA IMMERSIVA E NELLA GALLERY

8 settembre - 18.30

Laboratorio di movimento nello spazio virtuale guidato dalla coreografa e danzatrice Ariella Vidach e dal suo team. Spazi e visori presenti permetteranno di accedere a questa palestra virtuale con persone provenienti da tutto il mondo per danzare insieme in un'unica coreografia. In collaborazione con AiEP Milano

# —ALTRE ESPERIENZE IMMERSIVE



## **Renaissance Dreams by Refik Anadol, USA**

IMMERSIVE ROOM

Fino a Gennaio 2022

Installazione site-specific generata, grazie a sistemi di Intelligenza Artificiale partendo da grandi quantità di immagini del Rinascimento italiano trasformate in un'opera dinamica e originale di Data Visualization dal noto artista internazionale Refik Anadol. Si prega di registrarsi preventivamente (alcuni orari saranno cambiati in concomitanza con eventi speciali).



**Dance the Distance by Ariella Vidach, AiEP**

IMMERSIVE ROOM

16 - 17 Settembre

20.00 e 21.30

Performance di danza interattiva Virtual&Phygital. L'evento coreografico si svolge in un coinvolgente scenario audiovisivo e propone una sperimentazione di tecnologie e drammaturgie applicate alle arti performative con tre danzatrici in presenza e due da remoto. È una performance della compagnia Ariella Vidach AiEP coprodotta da MEET.



**Meet the Media Guru - The Artist | Streamcolors**

THEATER

14 settembre

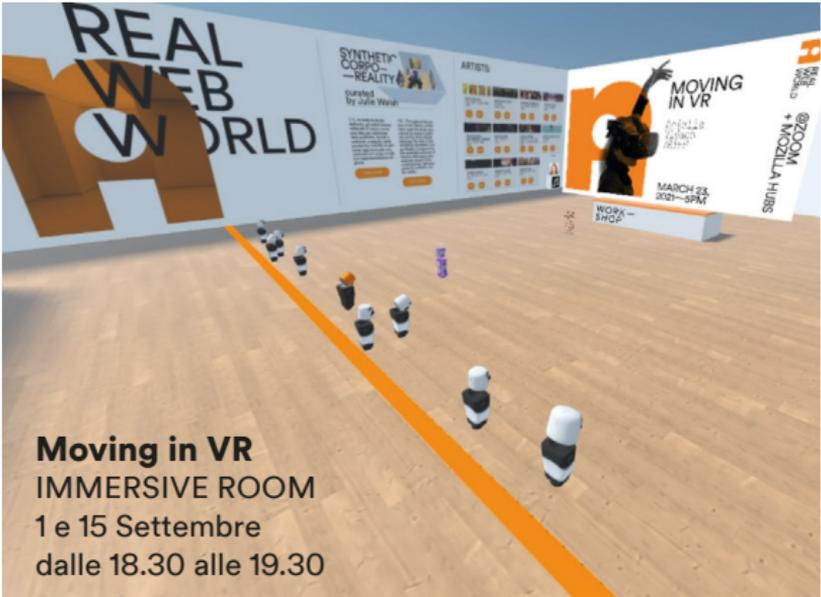
18.30

Talk nel celebre format Meet the Media Guru, dell'artista digitale Giacomo Giannella leader dello studio Streamcolors di Milano che racconterà il suo percorso di Art Director tra gaming design e creazione di *software creative* per generare realtà virtuali ed immersive.

# —LABORATORI

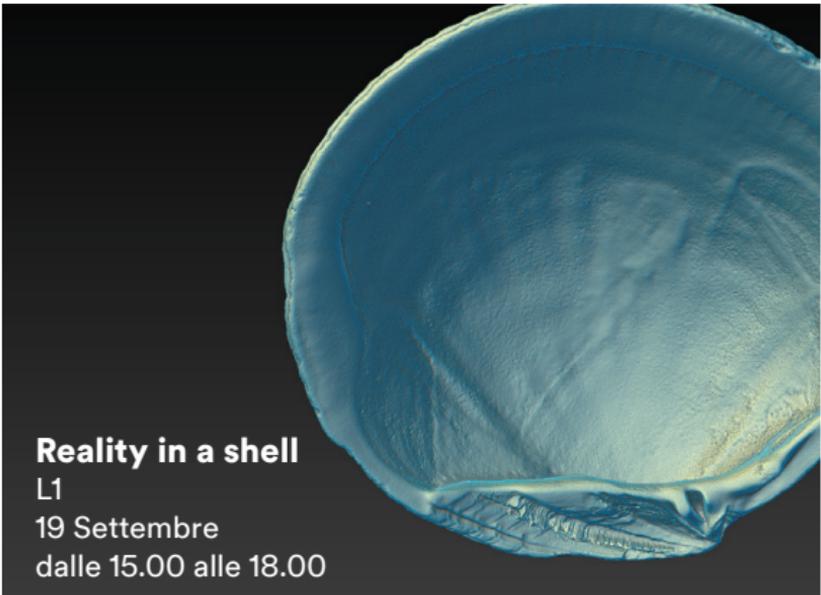


MEET avvia durante la rassegna una serie di laboratori in cui arti visive e performative dialogano col digitale e la VR e accolgono i partecipanti all'interno di nuovi mondi creativi.



**Moving in VR**  
IMMERSIVE ROOM  
1 e 15 Settembre  
dalle 18.30 alle 19.30

Laboratorio di movimento nello spazio virtuale guidato dalla coreografa e danzatrice Ariella Vidach e dal suo team. Spazi e visori presenti permetteranno di accedere a questa palestra virtuale con persone provenienti da tutto il mondo per danzare insieme in un'unica coreografia.



**Reality in a shell**  
L1  
19 Settembre  
dalle 15.00 alle 18.00

L'artista digitale Sara Tirelli che terrà il 18 e il 19 settembre un Open Atelier nel Creative Studio di MEET, organizza un laboratorio in cui fornisce le tecniche base di fotogrammetria per creare un modello 3D di oggetti del mondo reale per la realizzazione di contenuti immersivi.

**STAY  
TUNED**

Altri laboratori seguiranno nel corso dell'autunno. Info su [MEETCENTER.IT](http://MEETCENTER.IT)

# —APERITIVI IN VR

Durante la rassegna si susseguiranno incontri dalle 18.30 alle 19.30 in cui autori, registi, artisti e curatori presenteranno al pubblico libri, opere e iniziative su cinema e arte e tanto altro intorno al mondo VR.

Il Meet Café propone durante questi eventi un aperitivo speciale al prezzo di 7€ (food&drink)



## **1 settembre**

ore 18.30  
MyMEET  
LOUNGE

Opening VENICE VR EXPANDED e Aperitivo Veneziano. Presentazione della Rassegna con Maria Grazia Mattei presidente MEET e il conduttore radiofonico Filippo Solibello.

## **6 settembre**

ore 18.30  
MyMEET  
LOUNGE

Omar Rashid art director, produttore e regista propone la visione e della sua opera *Lockdown* prodotta con RAI Cinema e racconta i suoi prossimi lavori.

## **7 settembre**

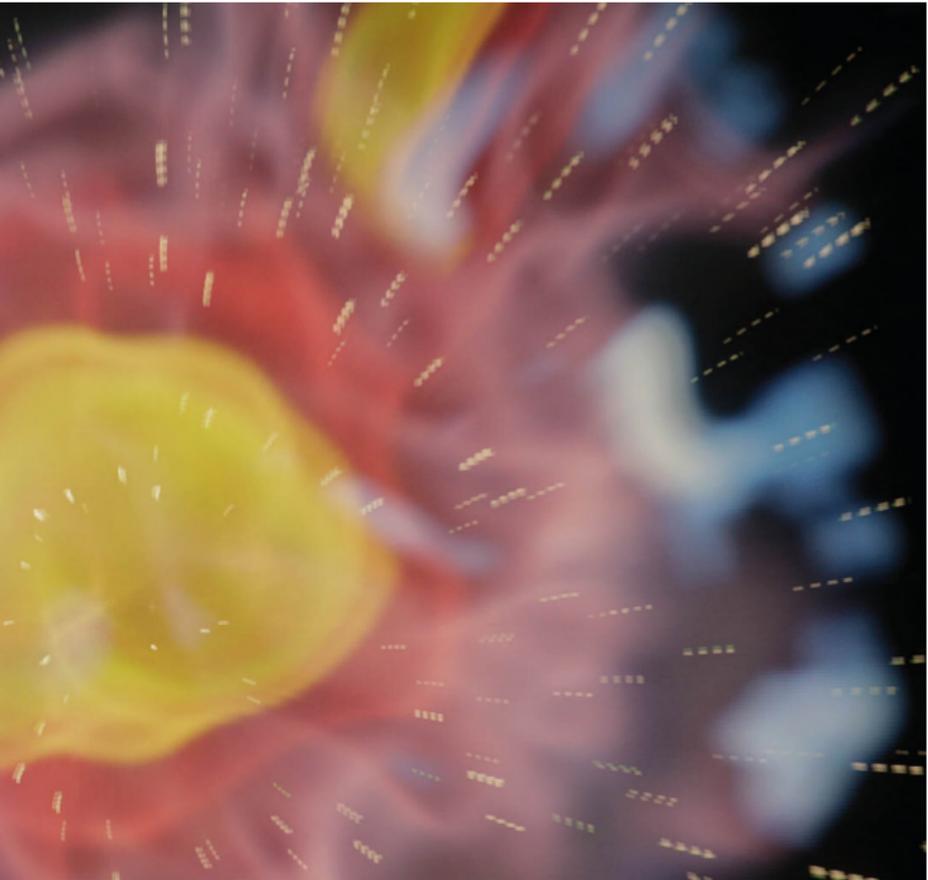
ore 18.30  
MyMEET  
LOUNGE

Simone Arcagni, professore all'Università di Palermo e giornalista, presenta e racconta il suo ultimo libro sull'universo VR *Storytelling digitale*.

## **13 settembre**

ore 18.30  
MyMEET  
LOUNGE

Michel Reilhac, direttore della quinta edizione di Venice VR Expanded racconta la sua esperienza di curatore e traccia le prospettive del cinema VR del prossimo futuro.



**16 settembre**

ore 18.30  
MyMEET  
LOUNGE

Fabio Giampietro, artista digitale ci porta con la realtà virtuale dentro un dipinto e il suo vertiginoso immaginario.

**18 settembre**

ore 18.30  
IMMERSIVE  
ROOM

MEET THE SPACE evento speciale animato dal conduttore radiofonico Filippo Solibello. L'Associazione Star Trek Italia Club, in partnership con Il MeetCafé, promuove un aperitivo con le pietanze più prelibate servite sulla mitica Enterprise mentre nella Sala Immersiva sarà possibile vivere le installazioni *Into the (un)known - Light Generators* (un'esplorazione del Cosmo ad opera dell'artista e scienziato Giannandrea Inchingolo) e *Plexus Universe* (un'opera interattiva per giocare con un cielo stellato creando costellazioni, realizzata dal compositore e artista Alessandro Scaglione).

Entrambi gli artisti hanno partecipato al progetto S+T+ARTS promosso da MEET.

Tutte le opere e le installazioni saranno accessibili dal 1 al 19 settembre prenotando direttamente online giornata e orario.

MEET sarà aperto per tutta la rassegna 7 giorni su 7 dalle 15 alle 20. Per accedere ai film e alle opere di Venice VR Expanded occorre acquistare online l'abbonamento alla rassegna al prezzo complessivo di 15€ (gratis per gli under 25).

Per accedere alla rassegna VENICE VR EXPANDED e a tutte le altre iniziative di MEET Center i partecipanti dovranno esibire il Green Pass. Tutte le esperienze proposte saranno realizzate secondo gli standard di sicurezza di legge.



Partner della rassegna:



MEET Digital Culture Center  
è realizzato con il contributo di:

Main Partner



International partner



Partner



MEET is Regional  
S+T+ARTS Center



MEET is official  
partner of



R

viale Vittorio Veneto 2  
20124 - Milano (Italy)  
+39 02 36769011  
info@meetcenter.it



info e prenotazioni  
**MEETCENTER.IT**

VR CORNER

