



Teatro in Virtual Reality

IL LABIRINTO DI ORFEO IN VR

Venti minuti per diventare Orfeo.

Per essere e sentire come lui. E non essere più solo spettatore.

Il labirinto di Orfeo è stato uno spettacolo che ha cambiato la storia di Contatto, 25 anni fa. In molti lo ricorderanno: una straordinaria esperienza di teatro sensoriale, sensuale e terribile, liberatoria e potente.

Quest'anno, Il labirinto di Orfeo è diventato anche un'esperienza in VR, grazie all'impiego della tecnologia di realtà virtuale. Ogni spettatore indosserà un visore VR e potrà immergersi nelle visioni fantasy sviluppate dai VR artist del team creativo di Virtew per raccontare il viaggio di Orfeo alla ricerca di Euridice nell'Ade.

I MISTERI DELLA LUCE 1.0

I misteri della luce 1.0 è un progetto di teatro scientifico in Virtual Reality (VR), che debutterà a Esos 2020 – Trieste capitale europea della scienza, realizzato in collaborazione con l'Università degli Studi di Udine (Didattica della Fisica) per una ricognizione sull'utilizzo della VR in ambito didattico e universitario, mentre lo sviluppo di contenuti prototipali in VR si deve ai VR artist di Virtew con cui il CSS ha aperto un forte partenariato per lo sviluppo della narrazione in VR. L'esperienza sarà una proposta per ogni tipo di pubblico e per le scuole, pensata per gli studenti delle scuole superiori.

La straordinaria potenzialità della VR ci ha spinto infatti a credere che sia realmente possibile una sua applicazione per facilitare l'apprendimento di particolari temi didattici. Come prima sfida, abbiamo deciso di affrontare uno dei nodi didattici più complessi dei programmi di fisica, la Natura della luce.