

COMUNICATO STAMPA

**SABATO 10 E 17, DOMENICA 11 E 18 MAGGIO  
GAMIFICATION, INTERAZIONI CON IL FUTURO  
LA REALTÀ VIRTUALE**

**Visori per la realtà virtuale, controller biometrici, mondi 3D: due weekend di attività e incontri per sperimentare e approfondire le nuove frontiere tra gaming e ricerca.**

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia  
Via San Vittore 21, Milano

All'indirizzo <http://www.museoscienza.org/areastampa/materiali.asp> sono disponibili alcune immagini e il comunicato stampa

Milano, 23 aprile 2014. Il 2014 sarà ricordato probabilmente come l'anno in cui la realtà virtuale è entrata nelle case di tutti. Nei prossimi mesi infatti è prevista l'uscita sul mercato del visore per la realtà virtuale chiamato, dal suo ideatore Palmer Luckey, **Oculus Rift™** (la cui azienda è stata recentemente acquistata da Mark Zuckerberg di Facebook). A detta degli esperti, questo dispositivo rivoluzionerà l'industria dell'intrattenimento con più impatto di quanto abbia fatto il cinema.

Alcuni mesi fa il Museo ha acquistato un kit per sviluppatori di Oculus Rift™ e lo ha sperimentato. Nei due **weekend 10-11 e 17-18 maggio** darà la possibilità anche ai suoi visitatori di **provarlo** e, con l'aiuto di esperti, racconterà **come e perché la realtà virtuale è destinata ad entrare non solo nelle case** di tutti, ma anche nei centri di ricerca, nei laboratori, negli atelier degli artisti e nei musei.

**Gamification, interazioni con il futuro** è il nome che il Museo ha scelto per i suoi eventi e attività dedicate al mondo del gaming, anche al di fuori dell'ambito strettamente videoludico. La prima tappa di questa proposta è dedicata alle tecnologie e alle prospettive della realtà virtuale.

Attraverso **oggetti storici e contemporanei, attività interattive e prove pratiche** il pubblico conoscerà **le tecnologie** impiegate per immergere il nostro corpo in mondi alternativi, le tecniche e le tecnologie impiegate per produrre i contenuti, **l'impatto** dei mondi immersivi sul nostro cervello e sul nostro modo di percepire la realtà, **la storia** della realtà virtuale. Chiude gli incontri un percorso in cui il pubblico potrà sperimentare in prima persona l'ultima frontiera dei dispositivi di interazione uomo-macchina: un **sensore biometrico** per mezzo del quale interagire con il mondo fisico grazie alle onde cerebrali.

**PROGRAMMA**

**Tutte le attività sono incluse nel biglietto d'ingresso al Museo**

**Dalla fotografia stereoscopica all'Oculus Rift™**

*Sabato 10 e sabato 17 maggio ore 15.30*

*da 12 anni | attività con prenotazione il giorno stesso alla biglietteria | durata 45 min circa | 30 partecipanti per turno*

Dai primi visori stereoscopici dell'800 agli esperimenti di fine '900 come Virtual Boy Nintendo, Sega Vr e Power Glove Mattel, osserviamo come si sono evolute le tecniche e le tecnologie di

rappresentazione stereoscopica. Vediamo come è fatto e come funziona Oculus Rift™ analizzando i suoi componenti principali. Proviamo a indossarlo e immaginiamo quali utilizzi potrebbe avere in futuro.

### **La realtà virtuale per tutti**

*Sabato 10 e sabato 17 maggio dalle 16.30 alle 17.30; domenica 11 maggio dalle 12 alle 13 e dalle 15 alle 16; domenica 18 maggio dalle 11 alle 12 e dalle 15 alle 16*

*da 12 anni | attività senza prenotazione a ingresso libero fino a esaurimento posti*

Un viaggio nel sistema solare, un'aquila sulle Alpi austriache, un artigiano del futuro che crea blocchi di Tetris: indossiamo Oculus Rift™ e scegliamo un'esperienza virtuale in cui immergerci per qualche minuto.

### **Un Lupo Solitario nella realtà virtuale**

*Sabato 10 maggio ore 17.30*

*da 12 anni | attività con prenotazione il giorno stesso alla biglietteria | durata 45 min circa | 30 partecipanti per turno*

Gli sviluppatori del famoso videogame per smartphone e tablet Joe Dever's Lone Wolf, vincitore di due premi al Premio Drago D'Oro 2013 come Miglior Videogioco Indipendente Italiano e Miglior Game Design nella sezione dedicata ai videogiochi made in Italy, raccontano come si fa a trasformare un ambiente da 3D tradizionale alla visione stereoscopica per l'Oculus Rift™. Immergiamoci in alcuni ambienti del gioco, entriamo nel cuore del software Unity per produrre i contenuti 3D e aggiungiamo insieme alcuni oggetti in real-time per carpire tutti i segreti della produzione di contenuti per la realtà virtuale.

*In collaborazione con Forge Reply*

### **La percezione del virtuale**

*Domenica 11 maggio ore 14 e 16*

*da 12 anni | attività con prenotazione il giorno stesso alla biglietteria | durata 45 min circa | 30 partecipanti per turno*

Strange Days , Johnny Mnemonic , Il Tagliaerbe , eXistenZ , Matrix sono tutti film che hanno rappresentato con sguardi differenti utopie o distopie sulla realtà virtuale. Due giocatori d'eccezione, una psicologa e uno psichiatra, ci introducono ai mondi virtuali e ai nuovi media con uno sguardo differente, facendoci riflettere sul loro impatto positivo e negativo nella vita contemporanea. Dopo aver visto alcuni spezzoni di film e aver provato brevemente Oculus Rift™, discutiamo delle percezioni avute, delle potenzialità e dei pericoli di questa tecnologia.

*In collaborazione con Studio P*

### **Loading Human**

*Sabato 17 maggio ore 17.30*

*+12 anni | attività con prenotazione il giorno stesso alla biglietteria | durata 45 min circa | 30 partecipanti per turno*

Loading Human è un adventure game specificatamente ideato come un'esperienza altamente immersiva in realtà virtuale, vincitore dei Selected Project di Game Connection America nelle categorie "Best console & pc hardcore project" e "Best overall project". Incontriamo gli sviluppatori del gioco e vediamo insieme a loro quali sono le tecniche e i trucchi per creare un mondo virtuale che sia credibile e realistico.

*In collaborazione con Foofa Studios*

### **Il tuo cervello è il joystick**

*Domenica 18 maggio ore 12, 14 e 16*

*+12 anni | attività con prenotazione il giorno stesso alla biglietteria | durata 45 min circa | 30 partecipanti per turno*

Entriamo nel futuro in cui potremo controllare i dispositivi direttamente con il pensiero. Sperimentiamo come funzionano i controller che leggono le nostre onde cerebrali. Indossiamo la

cuffia bluetooth a lettura di biosegnali e concentriamoci: scopriremo di poter far muovere un rover motorizzato o accendere un led luminoso.

*In collaborazione con MF Labs*

*Allestimento degli spazi realizzato in collaborazione con Game Art Gallery*

*Si ringrazia per i prestiti*

*Archivio Videoludico*

*Forge Reply*

*GameSearch*

*Mirko di Pasquale*

*Ovosonico*

*Il programma dettagliato di tutte le attività del Museo (mostre temporanee, visite guidate, laboratori interattivi) è disponibile all'indirizzo <http://www.museoscienza.org/attivit>*

#### **INFORMAZIONI PER IL PUBBLICO**

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci

**Dove siamo:** Ingresso Via San Vittore 21 | Uscita via Olona 6 20123 Milano

**Giorni di apertura:** aperto da martedì a domenica

**Giorni di chiusura:** i lunedì non festivi, il 24 e 25 dicembre, il 1° gennaio

**Orari:** da martedì a venerdì 9.30-17 | sabato e festivi 9.30-18.30

#### **Biglietti d'ingresso**

intero 10,00 € | ridotto 7,00 € per giovani sotto i 25 anni; adulti accompagnatori (max 2 persone) dei minori di 14 anni; gruppi di almeno 10 persone; docenti delle scuole statali e non statali; convenzioni speciale 4,50 € per gruppi di studenti accompagnati dall'insegnante previa prenotazione; persone oltre i 65 anni.

**Ingresso gratuito per:** visitatori disabili e accompagnatore, bambini sotto i 3 anni.

**MUST SHOP:** da martedì a domenica, dalle 10.00 alle 19.00; lunedì chiuso.

**Programma membership card:** presso MUST SHOP sono in vendita 4 tipologie di card per l'accesso gratuito e illimitato al Museo in compagnia di una persona a scelta o della famiglia.

#### **Visite guidate al sottomarino Enrico Toti**

Non è possibile acquistare il biglietto per la visita guidata all'interno del sottomarino Enrico Toti separatamente da quello del Museo.

Il costo è di 8 € + il biglietto del Museo (+ 2€ per prenotazioni anticipate).

È possibile acquistare il biglietto per il giorno stesso direttamente alla cassa del Museo (fino a esaurimento dei posti disponibili) o prenotando telefonicamente al numero dedicato 02.48555330, attivo il martedì e il venerdì dalle 13.30 alle 16.30, o via email all'indirizzo [infototi@museoscienza.it](mailto:infototi@museoscienza.it).

**[www.museoscienza.org](http://www.museoscienza.org) | [info@museoscienza.it](mailto:info@museoscienza.it) | T 02 48 555 1**

#### **CONTATTI PER LA STAMPA**

**Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia**

**Ufficio Stampa**

Deborah Chiodoni - Paola Cuneo

T +39 02 48555 343 / 450

C +39 339 1536030

[stampa@museoscienza.it](mailto:stampa@museoscienza.it)

[www.museoscienza.org](http://www.museoscienza.org)