

COMUNICATO STAMPA

## ***Venezia 3021***

**La nuova video installazione di Vitruvio Virtual Reality  
inaugura la decima edizione di Art Night Venezia**

***Un omaggio ai 1600 anni di Venezia  
che coniuga in maniera creativa  
i linguaggi artistici con l'innovazione tecnologica***



**Sabato 2 ottobre 2021  
Cortile Università Ca' Foscari, Venezia**

In occasione della **decima edizione di Art Night Venezia** di sabato **2 ottobre 2021** - una data scelta in concomitanza con la famosa **Nuit Blanche di Parigi** che si tiene nello stesso giorno - l'**Università Ca' Foscari Venezia**, ideatrice e promotrice della manifestazione in collaborazione con il **Comune di Venezia**, aprirà la notte dell'arte veneziana con un evento d'eccezione realizzato da **Vitruvio Virtual Reality**.

Nel cortile di Ca' Foscari, a partire dalle 19.30 sarà proiettata la **video installazione Venezia 3021**, da un'idea di **Silvia Burini**, Direttore Scientifico di Art Night, realizzata appositamente per la notte dell'arte da **Vitruvio Virtual Reality**, realtà emiliana al confine fra lo studio d'animazione e il collettivo artistico. Il video sarà un **omaggio ai 1600 anni di Venezia**: attraverso un corpus di **oltre 1000 immagini** tra dipinti, fotografie e spezzoni di film, messe a disposizione dell'Università Ca' Foscari, il team multidisciplinare di Vitruvio Virtual Reality ha raccontato e reso tributo alla lunga storia del capoluogo veneto con una produzione cinematografica **che coniuga il linguaggio dell'arte con l'innovazione tecnologica**.

**Il trailer della video installazione con gli approfondimenti del team di Vitruvio Virtual Reality è disponibile a questo link: <https://vimeo.com/610710573>**

La video installazione **Venezia 3021** regala un'immagine completamente nuova di Venezia: è un viaggio nelle mente di chi ha abitato, abita e abiterà la città attraverso gli innumerevoli linguaggi artistici - **dalla pittura alla fotografia, dal cinema, alla computer grafica** - che hanno tentato di afferrare l'anima di Venezia.

*"L'idea - afferma **Simone Salomoni** coordinatore del progetto e co-fondatore di Vitruvio Virtual Reality - è nata guardando il dipinto di **Bernardo Bellotto** - nipote di **Canaletto** - *L'ingresso del Canal Grande, Santa Maria della Salute e la Dogana dal campo Santa Maria Zobenigo, un olio su tela del 1743 conservato al Getty Museum di Los Angeles. Venezia è una materia estremamente difficile, potrei dire insidiosa, continua Salomoni, noi abbiamo cercato di avvicinarci consapevoli della grande tradizione che avevamo alle spalle e di integrarla in maniera armonica con il nostro linguaggio che è quello della Computer-Generated Imagery"*.*

### **VENEZIA 3021: IL CONCEPT**

Il cortometraggio è ambientato nella Venezia del 3021.

La scena iniziale è una scena di vita comune: non la Venezia dei turisti, ma **la Venezia delle persone**. Ci sono uomini e donne al lavoro, sui balconi, per la strada, vestiti con abiti antichi eppure modernissimi, potremmo dire futuristi. **Perché Venezia non è ieri, oggi e domani. Venezia è Venezia**. Tutte queste persone hanno una loro idea di Venezia, un immaginario che si è costruito e sedimentato nei secoli, anzi nei millenni perché **Venezia non è solo una città ma è un simbolo**, appartiene a tutti. Nessuna città è stata raccontata, dipinta, fotografata, filmata quanto Venezia. E ogni veneziano, d'origine o d'elezione ha raccolto nella propria memoria una serie di immagine sovrapposte l'una all'altra. Nella video installazione ogni personaggio, attraverso una sovrapposizione dinamica di immagini, fornirà allo spettatore la propria memoria su cosa Venezia è, su come Venezia è stata rappresentata nei secoli.

Il cuore della scena è una **vista del Canal Grande dipinta da Bernardo Bellotto**, ma con elementi che spostano l'immaginazione dello spettatore avanti di mille anni: grattacieli, gondole in acciaio che volano al pelo dell'acqua. La vista di Venezia d'alto, con i suoi Sestieri sarà la cornice dentro la quale si muoveranno i pensieri dei personaggi del racconto, ciascuno con la sua idea di città.

Il video è stato realizzato in **Computer grafica (CGI)**, la tecnica utilizzata per la resa degli effetti speciali digitali cinematografici. In questo specifico caso la **veduta del Bellotto** è stata riprodotta in

tre dimensioni e animata attraverso l'utilizzo del motore grafico in *real time* utilizzato per le produzioni videoludiche.

La video installazione sarà accompagnata da una pubblicazione gratuita a tiratura limitata - supportata da **un'applicazione per la realtà aumentata** – che sarà parte integrante dell'opera e che verrà distribuita solo in occasione dell'evento.

*"Non è stato facile pensare al programma cafoscarino per Art Night 2021" - così afferma **Silvia Burini**, Direttore Scientifico di Art Night Venezia - " Molti erano gli elementi da considerare: la stagione diversa, le restrizioni dovute all'emergenza sanitaria ma soprattutto la necessità di lasciare un segno. Ci siamo concentrati sull'evento culturale più importante per Venezia: la celebrazione dei suoi 1600 anni, chiedendo a Vitruvio di elaborare un video partendo da un corpus di immagini che vengono da una nostra ricerca. Il risultato è un video sorprendente che riesce a farci vedere la storia di Venezia con uno sguardo inedito ma anche a farci provare emozioni vere."*

### **VITRUVIO VIRTUAL REALITY: LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DELLE ARTI**

**Vitruvio Virtual Reality** è uno studio specializzato nella **CGI**, quella componente della Computer Grafica che permette di realizzare **ambienti, immagini statiche e video in 3D per il cinema e la televisione**.

Lo studio si muove nelle pieghe delle arti – **architettura, cinema, design, moda, musica, teatro, performance** – e ha esposto i propri lavori nei maggiori spazi per l'arte contemporanea.

Il team è eterogeneo ed è composto da progettisti, autori, 3D artist interessati a sviluppare un proprio linguaggio senza per questo rinunciare a collaborare e supportare direttori artistici, creativi, registi, artisti provenienti da altre esperienze e portatori di differenti immaginazioni.

**Dal 2013** lo studio realizza spot pubblicitari, video, tour virtuali per mostre o eventi moda e – fra i pochi in Europa – **esperienze di realtà aumentata e virtuale immersiva di respiro internazionale**.

Fra gli ultimi lavori ricordiamo:

- le installazioni VR del **Centro Direzionale Unipol** e il **Museo Etrusco Fondazione Rovati** esposte in occasione della mostra di **Mario Cucinella *Empatia Creativa*** alla **Triennale di Milano**;
- l'applicazione e il catalogo in realtà aumentata della mostra ***Il richiamo di Cthulhu*** curata da **Lorenzo Benedetti**;
- i due documentari VR realizzati per l'**Istituto Nazionale di Astrofisica** per **HTC Vive**;
- la mostra virtuale **Studio Luce** del fotografo **Paolo Roversi**;
- la serie animata ***Human Logo*** per **Radio M2O**.

Fra le esposizioni ricordiamo ***What if. La riproducibilità tecnica nell'epoca dell'opera d'arte***, a cura di **Eleonora Frattarolo**, che si è tenuta a gennaio 2020 in occasione di **ArteFiera Bologna** e che comprendeva cinque opere in realtà virtuale immersiva:

- **Casa Malaparte** a Capri;
- **Casa doutdo** su un progetto di **Alessandro Mendini**;
- **Synapse** in collaborazione con E.T. De Paris (già presentata alla Triennale di Milano nella mostra **999. Domande sull'abitare** curata da **Stefano Mirti**);

- **Leggero**, tributo a **Freak Antoni**
- **What if.**

Vitruvio Virtual Reality ha inoltre realizzato **tre opere NFT** per conto di uno dei maggiori marchi della moda italiana.

#### **INFORMAZIONI UTILI**

##### **Venezia 3021**

**Video installazione realizzata da Vitruvio Virtual Reality**

**Nell'ambito della decima edizione di Art Night Venezia – L'arte libera la Notte**

**QUANDO: 2 ottobre 2021, proiezione del video ore 19.30**

**DOVE: Cortile Università Ca' Foscari, Venezia**

La Venice Art Night è un'iniziativa ideata e coordinata dall'**Università Ca' Foscari Venezia** in collaborazione con il **Comune di Venezia**.

#### CONTATTI

WEB: [www.vitruviovirtualreality.com/](http://www.vitruviovirtualreality.com/)

MAIL: [info@vitruviovirtualreality.com](mailto:info@vitruviovirtualreality.com)

FACEBOOK: [www.facebook.com/vitruvioreality](https://www.facebook.com/vitruvioreality)

INSTAGRAM: [www.instagram.com/vitruviovirtualreality/](https://www.instagram.com/vitruviovirtualreality/)

LINKEDIN: [www.linkedin.com/company/vitruviovirtualreality/](https://www.linkedin.com/company/vitruviovirtualreality/)

#### UFFICIO STAMPA CULTURALIA DI NORMA WALTMANN



culturalia

051 6569105 - 392 2527126

[info@culturaliart.com](mailto:info@culturaliart.com)

[www.culturaliart.com](http://www.culturaliart.com)

Facebook: [Culturalia](https://www.facebook.com/Culturalia)

Instagram: [Culturalia comunicare arte](https://www.instagram.com/Culturalia_comunicare_arte)

Linkedin: [Culturalia di Norma Waltmann](https://www.linkedin.com/company/Culturalia%20di%20Norma%20Waltmann)

Youtube: [Culturalia](https://www.youtube.com/Culturalia)