



Proxima Milano è orgogliosa di annunciare la sua partnership con l'IF! Italians Festival.

*Lo studio di Effetti Speciali e Motion Graphic Proxima Milano guidata da Claudio Falconi, Alberto Fusco, Marco Guarnieri ed Andrea Masera, presenterà il primo teaser italiano in Virtual Reality realizzato appositamente per il lancio del cortometraggio Yonder del regista Roberto Saku Cinardi. Questo innovativo e particolare genere di prodotto in VR verrà inoltre comunicato per la prima volta alla stampa nazionale ed internazionale con il nuovo termine **VeaseR**.*

Milano, 6 ottobre 2016. Per 3 giorni (dal 6 all'8 Ottobre 2016 al Teatro Franco Parenti) il pubblico dell'evento pubblicitario più importante in Italia potrà provare e scoprire la VR grazie ad un'installazione appositamente allestita da *Proxima Milano VR* (nuova Business Unit di *Proxima Milano*) powered by HTC Vive.

Non si tratterà di una semplice dimostrazione tecnologica aperta al pubblico, ma di una presentazione ufficiale di un nuovo genere di prodotto che, grazie alla tecnologia di Vive e alla diffusione della VR come nuovo media, potrà diventare in breve tempo un potentissimo linguaggio di comunicazione interattivo.

Proxima Milano lancerà in anteprima mondiale il primo *VeaseR* di un progetto cinematografico italiano: il cortometraggio *Yonder* diretto dal regista Roberto Saku Cinardi, prodotto dalla casa di produzione Section80 di Marco Orlando, con VFX e post-produzione di *Proxima Milano*, Operà Music come SFX e post-produzione audio, musiche di Guido Smider ed interpretato da Simon Merrels, attore inglese teatrale e cinematografico con ruoli nei lungometraggi *Spartacus*, *Dominion*, *Wolfman* e recentemente nel ruolo protagonista di Lorenzo il Magnifico per il film di successo *Firenze e gli Uffizi 3D/4K*.

Il *VeaseR* verrà successivamente reso disponibile in tutte le piattaforme internazionali di diffusione di contenuti VR.

“Il termine *VeaseR* - così come lo descrive il suo ideatore, Andrea Masera, Partner&General Manager di Proxima Milano - è nato dall'esigenza di dare un nome ad un nuovo genere di prodotto di comunicazione che già nella realtà esiste ed è chiamato *Teaser* mentre nel mercato della VR non aveva ancora una sua precisa identificazione. Quando mi venne in mente il termine *VeaseR* sapevo bene che non esisteva nella terminologia comune un suo preciso significato, ma ho pensato che per un nuovo linguaggio e per un nuovo settore in piena espansione come quello della VR, potesse e dovesse servire un nuovo termine. E *VeaseR* mi ha subito convinto.

Il *VeaseR* di *Yonder* proietterà il visitatore all'interno della storia e gli proporrà, sotto forma di sfida, un'avventura ed un'esperienza interattiva. L'obiettivo del *VeaseR* è esattamente simile a quello di un prodotto pubblicitario in quanto anticipa e invoglia il visitatore verso un determinato prodotto, in questo caso un cortometraggio cinematografico. La forza di questo prodotto risiede nell'incredibile coinvolgimento sensoriale e nella totale immersività in cui il visitatore viene proiettato.

Sarà interessante vedere lo sviluppo di prodotti simili in ambito strettamente pubblicitario (i futuri *VR commercial* o *VR brand experience*?), dove l'identità di una marca e la sua brand awareness potrebbero ottenere dei ritorni incredibilmente positivi.

Proxima Milano VR è una realtà in piena crescita ed è seriamente impegnata nella ricerca e sviluppo di nuovi prodotti, contenuti e nuovi termini di espressione. Per fare un ulteriore esempio, abbiamo recentemente promosso la ricerca di *VRtists* (pronuncia /via:tist/, n.d.r.) per il nostro studio, il che non



significa aver ideato chissà quale nuovo profilo tecnico o artistico, ma semplicemente una nuova sigla per identificare i futuri professionisti di questo settore.

VFX e VR sono infatti due concetti strettamente correlati, ma che, per dialogare nel migliore dei modi e quindi produrre progetti efficaci sotto ogni punto di vista (visivo, sensoriale, interattivo, narrativo, ecc.), hanno bisogno di nuovi e specifici ruoli/professionalità; diversamente qualsiasi progetto/esperienza virtuale potrebbe generare indifferenza o addirittura rigetto. Essere quindi un *VRTist* significa prima di tutto saper parlare una nuova lingua le cui origini risiedono in un'altissima conoscenza degli Effetti Speciali.

Realtà come *Proxima Milano*, da sempre specializzata nel campo degli Effetti Speciali e della Motion Graphic, si è impegnata da anni ad investire nella Ricerca e Sviluppo di nuove tecnologie e sistemi interattivi di linguaggio, ottenendo in poco tempo un importante posizionamento e riconoscibilità in questo nuovo interessantissimo settore.

Sono molte altre le iniziative e le proposte che vogliamo condividere con i nostri clienti, siano essi del mondo cinematografico, televisivo, pubblicitario, artistico o istituzionale.

Proxima Milano e *Proxima Milano VR* sono oggi due realtà perfettamente connesse e pronte a realizzare processi di VFX e VR incredibilmente emozionanti e visivamente speciali."

Con l'occasione *Proxima Milano* dimostrerà al pubblico dell'IF! le potenzialità della VR non solo come nuova tecnologia, ma anche come vero e proprio nuovo linguaggio di comunicazione. Un linguaggio in grado di trasmettere sensazioni ed emozioni allo stato puro, coinvolgendo lo spettatore in maniera totalmente immersiva.

A tal proposito l'agenda degli eventi organizzati durante il festival da *Proxima Milano* sarà fitta di iniziative:

- ogni giorno, da giovedì 6 ottobre a sabato 8 ottobre, presso lo stand di *Proxima Milano*: demo aperta al pubblico dell'IF! del *VeaseR* di Yonder con utilizzo della tecnologia Vive.

- venerdì 7 ottobre alle 5:45 p.m. presso la sala AcomeA del Teatro Franco Parenti: saliranno sul palco di *Proxima Milano* invitati speciali che mostreranno e racconteranno dal vivo al pubblico presente cosa significa pensare, produrre, vivere e comunicare tramite la VR.

Titolo dell'evento: **No Show without Emotion. New Business with VR.**

Modera l'incontro *Simone Arcagni* (Professore Associato presso l'Università di Palermo. Studioso di cinema, media, nuovi media e nuove tecnologie. Collabora con "Nòva - Il Sole 24Ore"), saranno presenti *Roberto Saku Cinardi* (Regista del cortometraggio) e *Andrea Masera* (Partner&General Manager di *Proxima Milano* e Business Development Manager di *Proxima Milano VR*).

- ogni giorno, da giovedì 6 ottobre a sabato 8 ottobre, Q&A presso lo stand di *Proxima Milano*: come in tutte le nuove tecnologie ma soprattutto come in questo caso, trovandoci di fronte ad un nuovo macro sistema di linguaggio, c'è una diffusa confusione nel descrivere ed identificare il corretto prodotto di VR, AR, MR o in 360 da realizzare.

Durante i 3 giorni di presenza all'IF!, *Proxima Milano* e i suoi Supervisor Tecnici ed Artistici saranno a disposizione del pubblico per rispondere ad ogni loro domanda e condividere e chiarire il più possibile le differenze e le potenzialità di ogni singola tecnologia e del suo specifico metodo di linguaggio.



La partecipazione di *Proxima Milano* all'IF! sarà quindi una interessante occasione per presentare al suo pubblico creativo una nuova tecnologia, un potenziale Media, ma soprattutto un nuovo tipo di linguaggio con cui in futuro realizzare nuovi progetti di comunicazione.

BIO

Simone Arcagni

Professore Associato presso l'Università di Palermo. Studioso di cinema, media, nuovi media e nuove tecnologie. Collabora con "Nòva - Il Sole 24Ore", "Oxygen", Technonews", "Segnocinema", "Home!" e altre riviste scientifiche e di divulgazione scientifica. Tiene un suo blog (*Postcinema*) sul sito "Nòva100" de "Il Sole 24Ore". È fondatore e direttore del gruppo di ricerca "EmergingSeries". Dirige "Screencity Journal" e "EmergingSeries Journal". È consulente e collaboratore di festival, enti, conferenze, collane editoriali, riviste e fa parte di diversi comitati scientifici nazionali e internazionali. La sua ultima pubblicazione è *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie* (Einaudi 2016). Tra le altre: *Screen City* (Bulzoni), *Music Video* (con Alessandro Amaducci), *Oltre il cinema. Metropoli e media* (Kaplan). Tra i volumi curati: *I media digitali e l'interazione uomo-macchina* (Aracne), *Dal Postmoderno al post-cinema* ("Close-up") e *Cinema e web* ("Close-up") entrambi con Giovanni Spagnoletti.

Roberto Saku Cinardi

Regista italiano di pubblicità, videoclip e cinema nato a Roma. Attualmente impegnato nella produzione di spot pubblicitari, scrittura di soggetti cinematografici e promozione nei maggiori festival italiani ed internazionali del cortometraggio Yonder. Rappresentato in US è oggi uno dei registi più promettenti e riconosciuti.

Andrea Masera

Musicista ed imprenditore. Da sempre impegnato a sostenere il valore della professionalità e della fiducia. Negli ultimi 15 anni si è costantemente dedicato al posizionamento di Proxima Milano che oggi è tra le Post-produzione più famose in Italia e riconosciuta anche in ambito internazionale (sua la strategia di partnership esclusiva per l'Italia con la MPC di Londra).

Strategic Marketing, Business Development, Project Management e tanta creatività, sono queste le sue principali attività.

Recentemente si è dedicato al lancio e posizionamento di Proxima Milano VR, Business Unit di Proxima Milano e futura nuova realtà sul mercato italiano ed internazionale.