



## VIRTUAL MAKER

**Modo Comunicazione**, *network* di realtà legate dalla contaminazione tra i linguaggi della comunicazione, del *design*, delle nuove tecnologie e dell'arte visiva che opera da più di 30 anni nell'ambito dei servizi e della consulenza per la comunicazione d'impresa, porta alla Maker Faire Rome – The European Edition 4.0 il progetto “**Virtual Maker**” con l'obiettivo di sensibilizzare il grande pubblico sullo stretto legame esistente fra nuove tecnologie, da una parte, e arte e cultura dall'altra.

Al *booth* di Modo Comunicazione all'interno del Padiglione 7 sarà allestito un ambiente virtuale tridimensionale dove, grazie all'utilizzo del visore di realtà virtuale di ultima generazione HTC Vive, sarà possibile realizzare opere pittoriche e scultoree in 3d. Questo potente strumento di poiesi artistica consente, infatti, l'utilizzo di vari pennelli virtuali e la scelta di una amplissima gamma di colori e ambientazioni immersive, per creare opere a 360 gradi e senza vincoli all'interno di uno spazio dalla diagonale massima di 5 metri.

Nei tre giorni della manifestazione si susseguiranno le *performance* di un selezionato numero di artisti fra i quali: Diamond, Pepsy, Biodpi, Simone Piccioni, Gianpaolo Addari.

Le *performance* degli artisti all'interno della realtà virtuale si svolgeranno con il coinvolgimento del grande pubblico, in quanto saranno visualizzabili sia in tempo reale dai maxi-schermi sia, una volta finita l'opera, indossando il visore e immergendosi letteralmente nell'opera virtuale. Le opere degli artisti, inoltre, saranno conservate nella piattaforma e potranno essere fruite dai visitatori durante tutta la durata della Fiera.

Gli stessi visitatori potranno creare, in determinati orari, opere virtuali con l'ausilio di personale qualificato.

L'esperienza sarà basata sul *software* Tilt Brush, sviluppato da una *start-up* statunitense recentemente acquisita da Google.

## MAKERFAIREROME.EU

MAIN PARTNER



GOLD PARTNER

MAIN MEDIA PARTNER  
TV - RADIOMAIN MEDIA PARTNER  
PRESS & DIGITAL

MEDIA PARTNER



LOCATION



THANKS TO

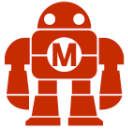




Negli spazi allestiti saranno, inoltre, messi a disposizione anche terminali di realtà virtuale per uso *consumer*, basati su *smartphone* in associazione ai visori di realtà virtuale di cartone come Gofo.

Questi visori offriranno esperienze immersive più rapide rispetto a quelle possibili con HTC Vive ma altrettanto affascinanti ed educative, con visite virtuali a siti archeologici o città straniere.

Lo scopo di queste installazioni più leggere sarà dimostrare al pubblico che, per godere dei contenuti di realtà virtuale, non è necessario possedere un visore in postazione fissa o un ampio spazio dedicato in casa, potendosi invece affidare al ben noto *smartphone* di uso ormai molto comune.



ROME

**Maker Faire**

THE EUROPEAN EDITION