



## Virtuality Conference Torino, 3-6 novembre 2005

### Programma

GIOVEDÌ 3 NOVEMBRE

**mattino**

CENTRO CONGRESSI TORINO INCONTRA

Ore 8.30 Registrazione e apertura della XBOX Room, della Immersive ART Room e degli stand espositivi

#### Sala Cavour

Ore 9

#### **SALUTE E INTRODUZIONE**

Interviene **Gianfranco Balbo** vicerettore per i Sistemi Informativi dell'Università degli Studi di Torino, presidente del Comitato organizzatore Virtuality Conference.

Ore 10

#### **OMAGGIO A**

#### **The Moving Picture Company (MPC)**

Interviene **Michael Elson** Direttore Esecutivo di Produzione a MPC

La Moving Picture Company, MPC, è una delle più importanti case di produzione al mondo nel campo dell'animazione e degli effetti speciali digitali per la pubblicità, la televisione e per il cinema. Ha creato campagne pubblicitarie di altissimo profilo per clienti come Nike, Levi's, Stella Artois e Adidas, programmi televisivi per BBC, Channel 4 e Discovery Channel, e ha realizzato gli effetti speciali per molti film di successo: da **Tomb Raider** alla serie di **Harry Potter**, da **Troy** a **Alien vs Predator**, da **Batman Begins** al recente **La fabbrica di cioccolata** e al **Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit** di prossima uscita. Nella presentazione di MPC, Michael Elson ne ripercorre la storia raccontandola attraverso le più importanti produzioni.

Ore 11.15

#### **ANIMAZIONE ED EFFETTI SPECIALI. I SESSIONE**

#### **INVITED TALK**

#### **The Past, Present and Future of Motion Capture**

Interviene **Alberto Menache** Digital Effects Supervisor at Sony Pictures Imageworks

Pioniere della *motion capture*, Alberto Menache ha collaborato alla maggior parte delle recenti produzioni della Sony Pictures Imageworks, tra cui il recente *The Polar Express* e i due film candidati all'Oscar *Stuart Little 2* e *Batman Returns*. È autore di spot pubblicitari e di videogame, oltre che di *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*, testo fondamentale sull'uso della motion capture nella moderna animazione.

Presenta **Carlo Giovannella**, docente Università Tor Vergata di Roma



Ore 12.15

**INVITED TALK**

*Light them in Post: The Light Stage Performance Relighting Process*

Interviene **Paul Debevec** esperto di tecniche di illuminazione sintetica in 3D, direttore dell'Institute for Creative Technology all'USC-University of Southern California

Presenta **Sebastian Sylwan** ricercatore all'Institute for Creative Technologies della University of Southern California

Maestro dell'illuminazione sintetica in 3d, Paul Debevec presenta le nuove tecniche utilizzate per riprendere un attore sulla scena in modo tale che la luce su di lui possa essere graduata. Tali tecniche consentono anche di collocare un attore su un *background plate* o un set virtuale facendolo apparire come realmente presente. L'intervento si sofferma anche sull'allestimento delle luci di scena per creare attori digitali con sembianze realistiche nei film di recente produzione e sulla presentazione dei risultati più avanzati nell'illuminazione degli attori con luci spazialmente variabili (per esempio, ombreggiature di fogliame o tende alla veneziana).

## Sala Giolitti

Ore 9.25

**MIMOS. La Simulazione nel settore aerospaziale**

L'associazione MIMOS (Movimento Italiano Modellazione e Simulazione), che riunisce enti, aziende, professionisti e università impegnati nell'ambito della simulazione e della realtà virtuale, organizza, contestualmente a Virtuality Conference, la 5° edizione del proprio Convegno tecnico-scientifico annuale. In tale ambito, una quarantina dei più qualificati esperti italiani e alcuni noti esponenti stranieri del settore effettuano un'ampia panoramica sulle applicazioni degli strumenti e delle metodologie di simulazione più avanzate oggi disponibili. Per visionare il programma completo di MIMOS, vi invitiamo a visitare la pagina <http://www.mimos.it/Eventi/Programma.pdf>

## Sala Einaudi

Ore 9

**Siggraph Reloaded**

Dal più importante salone mondiale di grafica digitale e tecniche interattive, ospitato quest'anno a Los Angeles, una selezione di video che comprende, tra il resto, l'intero programma dell'**Electronic Theater** e dell'**Animation Theater**, le due rassegne di settore maggiormente significative a livello internazionale.

*Prosegue per l'intera durata di Virtuality*

**Virtuality's Collection. Video-arte dal mondo**

Selezione dei migliori fra i video inviati a Virtuality da tutto il mondo

*Prosegue per l'intera durata di Virtuality*

## XBOX Room

Ore 9

**Prova la XBOX 360!**

A cura di **Microsoft**

Dieci *demo stations* della nuovissima XBOX 360, non ancora in vendita al pubblico, da provare in anteprima.

*Prosegue per l'intera durata di Virtuality*



## Virtual Theater

Ore 9

### VR Show: Mostra d'arte interattiva in realtà virtuale

Dieci installazioni di artisti di tutto il mondo permettono al pubblico un'affascinante esperienza "immersiva". L'arte si appropria degli strumenti della tecnologia più avanzata per espandere l'ambito della creatività all'insieme della percezione visiva. Le opere – firmate da **Josephine Anstey, Bino & Cool, Franz Fischnaller, Hans Hauska, Torbjorn Johansson, Jackie Matisse, Dan Neveu, Dave Pape, Agueda Simo** – sono create per sistemi VR CAVE o similari: proiezioni su base a largo schermo, con interazioni stereografiche 3D, e un sistema *tracking* per l'interazione del pubblico.

*Prosegue per l'intera durata di Virtuality*

**pomeriggio**

**CENTRO CONGRESSI TORINO INCONTRA**

## Sala Cavour

Ore 14

### **HAUTE VOLTIGE. Sessione plenaria congiunta con MIMOS**

Esibizione in real-time del Virtual Haute Voltige Team, la prima pattuglia acrobatica virtuale al mondo – oggi parte della FAI, la Federazione Aeronautica Internazionale e formata da cinque piloti più il regista video – che sfrutta le potenzialità dei moderni simulatori di volo per personal computer e la possibilità da loro fornita di volare in multiplayer attraverso Internet. Lo spettacolo, della durata di circa 20 minuti, mette in evidenza le difficoltà del volo in formazione virtuale e la bravura dei piloti che si sono allenati negli ultimi tre anni sempre in "rete".

Ore 14.30

### **INTUITION. Sessione plenaria congiunta con MIMOS**

Intervengono **Bruno Arnaldi** ricercatore in computer grafica all'INRIA-Institut National de Recherche in Informatique et en Automatique, **Angelos Amditis** Professore all'ICCS-Institute of Communication and Computer Systems, **Teresa De Martino** Scientific Officer presso la Commissione europea, **Enrico Gaia** Ingegnere aeronautico alla Alcatel Alenia Spazio, **Nicoletta Marchiandi Quatraro** direttore del dipartimento Innovation & Technology della Camera di Commercio, **Fabio Salsedo** Senior Reserch Engineer alla Scuola superiore Sant'Anna Presiede **Giuseppe Varalda** Senior Project Manager al CRF-Centro Ricerche Fiat

Network d'eccellenza, fondato dall'Unione Europea, INTUITION si occupa della diffusione delle applicazioni di realtà virtuale e degli ambienti virtuali sui luoghi di lavoro. Il forum intende dare un contributo, sia strumentale, sia fattivo, per elevare ad area d'eccellenza in Italia le tecnologie e le applicazioni virtuali, coerentemente con gli obiettivi generali che il network persegue a livello internazionale.

## Sala Giolitti

Ore 17

### **MIMOS. Realtà virtuale e territorio**



## Sala Einaudi

Ore 14 **Siggraph Reloaded**

Virtuality's Collection. Video-arte dal mondo

## XBOX Room

Ore 14 **Prova la XBOX 360!**

## Virtual Theater

Ore 14 **VR Show: Mostra d'arte interattiva in realtà virtuale**

TEATRO COLOSSEO

Ore 17.45

**EVENTO SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON "GIOVEDÌSCIENZA"**  
***L'amore e altri effetti speciali. Dalle alchimie dell'alcova  
a quelle della cabina di regia e Internet***

Intervengono **Piero Angela** giornalista e scrittore, ideatore della rubrica scientifica televisiva "Quark", **Gabriele Cipollitti** regista degli Speciali di Superquark, **Flavia Sparacino** fondatrice dello studio di interactive design *Sensing Places* e ricercatrice al Media Lab del MIT-Massachusetts Institute of Technology  
Presiede **Piero Bianucci** caporedattore del supplemento TuttoScienze de "La Stampa"

Partendo dal suo ultimo libro, dedicato a quello straordinario "effetto speciale" che è l'innamoramento, l'autore di Superquark racconta perché l'evoluzione ha inventato il sesso, che rapporto ha l'amore con la sessualità e con la fondamentale funzione riproduttiva, che cosa ci fa innamorare. Aiutato dal suo regista, racconta anche il backstage della più nota trasmissione divulgativa italiana. Un finale a sorpresa mostra dal vivo gli effetti speciali sull'amore messi a punto al Medialab del Massachusetts Institute of Technology (MIT) di Boston. Due le nuovissime tecnologie presentate: City of News, un navigatore tridimensionale grazie al quale sarà possibile incontrarsi in Internet con la telepresenza a partire da luoghi remoti, e il computer indossabile Museum Wearable, dispositivo interattivo di realtà aumentata che, progettato inizialmente come audiovisivo personalizzato per i visitatori dei musei, può essere impiegato come futuribile strumento per individuare affinità elettive e trovare l'anima gemella.

*GiovedìScienza è ideata e organizzata da Extramuseum, Divulgazione Scientifica Torino, e coordinata da Pino Zappalà*



**VENERDÌ 4 NOVEMBRE**

**mattino**

**CENTRO CONGRESSI TORINO INCONTRA**

**Sala Cavour**

Ore 9

**INVITED TALK**

**ANIMAZIONE ED EFFETTI SPECIALI. II SESSIONE**  
*Pixar Animation Studio's Production Pipeline and Integration of Third-Party Applications*

Interviene **Michael Shantzis** graphics software engineer della Pixar Animation Studios Premio Oscar nel 1991 alla conquista scientifica e ingegneristica per CAPS, il sistema digitale *ink & paint* sviluppato in collaborazione con la Disney, Michael Shantzis parla dell'uso, oggi sempre più massiccio, del software nel processo di creazione di un lungometraggio di animazione e della non facile gestione e integrazione dei nuovi package nell'impianto produttivo degli studios.

Partecipano **Rania Khairy** Assistant Lecturer in Computer and Information College, Assuit University, Egypt, **Carlo Alfano** direttore animazione di Lumiq Studios e **Gianluca Dentici** supervisore di Vide Visual Effects e **Fabio Interlenghi**, direttore tecnico e DMCube Product Manager per Omicron Group.

Presiede **Vincenzo Lombardo** docente del MULTIDAMS dell'Università di Torino

Ore 11.45

**INVITED TALK**

*Dagli effetti speciali alla realtà, dai film agli spazi narrativi interattivi: l'illusione diventa vera*

Interviene **Flavia Sparacino** fondatrice dello studio di interactive design *Sensing Places* e ricercatrice al Media Lab del MIT-Massachusetts Institute of Technology

L'allieva prediletta di Nicholas Negroponte parla dei progressi tecnologici avvenuti negli ultimi dieci anni nel campo dell'elaborazione digitale dell'immagine e illustra le invenzioni frutto delle sue più recenti ricerche, presentando in particolare, in anteprima mondiale e con una dimostrazione in diretta al pubblico, la televisione olografica interattiva. Creata attraverso la combinazione dell'expHand, anche noto come Minority Report interface – un'installazione di ultimissima generazione che permette di navigare in uno spazio tridimensionale con il solo movimento intuitivo delle mani – con uno schermo olografico in 3D, la nuova televisione, suscettibile di impiego in svariati campi, è considerata uno dei prodotti più innovativi nell'ambito della tecnologia del futuro.

**Sala Giolitti**

Ore 9

**MIMOS. Realtà virtuale e medicina**

Ore 11.10

**MIMOS. Il soggetto artificiale: simulazione e costruzione di una mente artificiale**



## Sala Einaudi

Ore 9 **Siggraph Reloaded**  
**Virtuality's Collection. Video-arte dal mondo**

## XBOX Room

Ore 9 **Prova la XBOX 360!**

## Virtual Theater

Ore 9 **VR Show: Mostra d'arte interattiva in realtà virtuale**

## pomeriggio

CENTRO CONGRESSI TORINO INCONTRA

## Sala Cavour

Ore 14 **ARCHITETTURA E COMPUTER GRAPHICS**  
 Intervengono **Kim Baumann Larsen** architetto, direttore generale della società norvegese di progettazione in 3D Placebo Effects, **Stefano Boeri** architetto e urbanista, direttore della rivista "Domus", **Benedetto Camerana** architetto, membro del Comitato Scientifico dello IED-Istituto Europeo di Design e titolare dello studio di progettazione Camerana & Partners, **Maurizio Cilli** architetto  
 Presiede **Paolo Verri** direttore dell'Associazione Torino Internazionale

La parola a quattro esperti impegnati su diversi fronti dell'architettura virtuale: Kim Baumann Larsen, direttore generale della società norvegese di progettazione in 3D Placebo Effects che produce effetti speciali per progetti architettonici; Stefano Boeri, direttore della rivista "Domus", che racconta la globalizzazione indagando gli spazi della cronaca quotidiana; Benedetto Camerana, coordinatore del progetto del Villaggio Olimpico, la principale opera realizzata per le Olimpiadi di Torino 2006; Maurizio Cilli, ideatore del progetto "The beach", la spiaggia metropolitana torinese ai murazzi del Po e coordinatore del gruppo di lavoro di glocalmap.to, progetto per le Olimpiadi della Cultura di Torino 2006.

Ore 16.15 **DAL CINEMA ALL'AUTOMOTIVE DESIGN**  
 Con la partecipazione di esponenti delle maggiori realtà imprenditoriali attive nel settore: **Autostudi, Bertone, Carcerano, Fiat-Centro Stile, Fioravanti, Idea Institute, Italdesign (EdenLab), Pininfarina, Stola, Tesco TS**

Presiede **Lorenza Pininfarina** consigliere di amministrazione della capogruppo Pininfarina S.p.A e presidente del Gruppo Carrozzeri Italiani ANFIA

Presentazioni di immagini e videoclip, incentrate sul ruolo della computer graphics avanzata - 3D, realtà virtuale e rendering nell'automotive. L'enfasi è posta non soltanto sull'aspetto della



progettazione, attribuendo particolare rilevanza alle nuove tecnologie, fondamentale soprattutto per i carrozzieri, ma anche sulla promozione del prodotto.

Ore 18.45

### **OMAGGIO A**

**Bruno Bozzetto** autore, regista e produttore di cinema di animazione

Presenta **Dino Aloï** vignettista e illustratore

Uno dei padri del cinema d'animazione italiano parla del suo lavoro, del suo glorioso studio, della sua nuova attività di libero professionista e delle nuove tecnologie che lo affasciano, come il 3D, e che sta sperimentando con un team di giovani di talento. Dedito quasi esclusivamente alla parte creativa, il regista sta, infatti, completando, con lo studio "Maga" di Massimo Carrier Ragazzi, una serie televisiva per bambini realizzata completamente in 3D.

## **Sala Giolitti**

Ore 14

**MIMOS. Realtà virtuale e anticrimine**

Ore 14.50

**MIMOS. La simulazione nella progettazione integrata**

## **Sala Einaudi**

Ore 14

**Siggraph Reloaded**

**Virtuality's Collection. Video-arte dal mondo**

## **XBOX Room**

Ore 14

**Prova la XBOX 360!**

## **Virtual Theater**

Ore 14

**VR Show: Mostra d'arte interattiva in realtà virtuale**

**sera**

**HIROSHIMA MON AMOUR**

Dalle ore 22:30

### **DIGITAL DELIRIUM**

Progetto coordinato dal video artista **Alessandro Amaducci**

In un vorticoso mix dal vivo, le immagini digitali realizzate da artisti ed esperti attivi a Torino e le opere più interessanti trasmesse durante le giornate di Virtuality Conference vengono videoproiettate in più schermi e accompagnate da una selezione di musica elettronica, curata dal cantante e dj MGZ. Il tema dello spettacolo è la follia digitale che investe oggi il mondo della *moving image*: visualizzazioni in 3D, 2D, ma anche postproduzione, compositing e un'infinità di altre tecniche. Per guardare e ballare tutta la notte...



## SABATO 5 NOVEMBRE

**mattino**

**CENTRO CONGRESSI TORINO INCONTRA**

### Sala Cavour

Ore 9

#### **INVITED TALK**

#### **THE MAKING OF MADAGASCAR**

Interviene **Luca Prasso** supervisore tecnico ai personaggi digitali e sviluppatore di software per l'animazione digitale della PDI/DreamWorks

Supervisore tecnico ai personaggi digitali per la DreamWorks, già nel cast tecnico di *Shrek* (vincitore dell'Oscar come miglior film d'animazione nel 2001), Luca Prasso parla della sua ultima fatica, *Madagascar*, che ha comportato il superamento di moltissime sfide, tecniche, creative, artistiche. Ciò che si vede sullo schermo è frutto del lavoro di 300 persone durato più di tre anni, oltre che dell'intervento di quattro pinguini psicotici...

A seguire

#### **PORTFOLIO EXHIBIT REVIEW LIVE**

*Portfolio Exhibit Review Live* è per tutti gli autori di video un modo di mettersi in gioco sottoponendo il proprio lavoro al giudizio del Premio Oscar Luca Prasso di PDI/Dreamworks. Aderendo all'invito diffuso attraverso il sito di Virtuality Conference e inviando un portfolio o show reel di 2 minuti si ha l'opportunità, se selezionati, di essere inseriti in una sessione speciale di "portfolio exhibit review live" aperta al pubblico. Ogni partecipante ha due minuti di tempo per presentare il proprio reel davanti a tutti gli altri partecipanti. Luca Prasso ha a sua volta due minuti per commentare. In cinque minuti al massimo si passa al successivo candidato. Nessun premio, solo la soddisfazione di mettersi alla prova.

Ore 10.45

#### **INVITED TALK**

#### **Future Media: Hopes, Possibilities, Limits**

Interviene **Ted Nelson** *visiting professor* all'Università di Oxford, filosofo dell'informatica e inventore dell'ipertesto

Partecipano **Joseph Conte** docente di Letteratura americana e teoria postmoderna alla State University of New York a Buffalo, **Carlo Infante** docente di Performing Media all'Università di Lecce, all'Accademia di Belle Arti di Macerata e all'Istituto Europeo di Design di Torino

### Sala Giolitti

Ore 8.45

**MIMOS. Realtà virtuale e beni culturali**

### Sala Einaudi

Ore 9

**Siggraph Reloaded**

**Virtuality's Collection. Video Art from the World**



## XBOX Room

Ore 9 **Prova la XBOX 360!**

## Virtual Theater

Ore 9 **VR Show: Mostra d'arte interattiva in realtà virtuale**

## pomeriggio

CENTRO CONGRESSI TORINO INCONTRA

## Sala Cavour

Ore 14 **CONCORSO VIRTUALITY 2005**

Premiazione dei vincitori del concorso internazionale per il Miglior cortometraggio digitale realizzato mediante effetti speciali e/o animazione 3D. Proiezione delle opere vincitrici

Ore 15.00 **OMAGGIO A**

**Dante Ferretti** scenografo per il cinema e il teatro

**Presenta Alberto Barbera** direttore del Museo Nazionale del Cinema

Lo scenografo italiano ripercorre le tappe di una carriera coronata, nel 2004, dal premio Oscar per *Aviator*: dalla lunga collaborazione con Pasolini, al David di Donatello vinto per *Il nome della rosa* (1986), al debutto a Hollywood con Martin Scorsese, ai tanti lungometraggi (*L'età dell'Innocenza* nel 1993, *Casinò* nel 1995, *Kundun* nel 1997, *Gangs of New York* nel 2002) che anno dopo anno scandiscono la sua consacrazione internazionale e a cui collabora, con altrettanto successo, la moglie Francesca Lo Schiavo come arredatrice.

Ore 16.30 **FASHION, DESIGN E CINEMA**

Intervengono **Marina Garzoni** esperta di moda, ideatrice del talkshow "Moda e Tecnologia",

**Gabriella Pescucci** costumista premio Oscar, **Javier Reyes** fondatore e direttore del settore ricerca e sviluppo di Reyes Infografica

Presiede **Flavia Sparacino**, fondatrice dello studio di interactive design *Sensing Places* e ricercatrice al Media Lab del MIT-Massachusetts Institute of Technology

Una sfilata di moda virtuale introduce la presentazione di Virtual Fashion Works, il primo e unico sistema software di fashion design che consente la creazione di abiti simulati, prodotto dalla società di Madrid Reyes Infográfica. Parallelamente vengono illustrati gli "effetti speciali" della scenografia e dello spazio e le nuove tecniche di *body tracking* (ossia di *motion capture* senza l'uso di marker di alcun tipo) che, elaborate al Media Lab del MIT e successivamente all'interno di Sensing Places, potranno in futuro rivoluzionare sia la presentazione al pubblico del prodotto-abito, sia l'esperienza dello shopping. Nel corso dell'incontro viene anche presentato il concorso *3D Open Fashion Design*, promosso a livello internazionale da Reyes Infográfica in collaborazione con la Camera Nazionale della Moda Italiana.



## Sala Einaudi

Ore 14 **Siggraph Reloaded**  
Virtuality's Collection. Video-arte dal mondo

## XBOX Room

Ore 14 **Prova la XBOX 360!**

## Virtual Theater

Ore 14 **VR Show: Mostra d'arte interattiva in realtà virtuale**

## DOMENICA 6 NOVEMBRE

CENTRO CONGRESSI TORINO INCONTRA

## Sala Cavour

Ore 12.45 **VIRTHUALIS**  
Presentazione del progetto europeo *Virthualis*, volto a sviluppare lo standard tecnologico che permette di ridurre l'incidenza dei cosiddetti "errori umani" nel settore dell'industria.

Ore 13.15/14.00 **TEATRO VIRTUALE**  
Intervengono **Carlo Infante** teorico e docente di Performing Media all'Università di Lecce,  
**Antonio Pizzo** docente al DAMS dell'Università di Torino.

## XBOX Room

Ore 14 **Prova la XBOX 360!**

## Virtual Theater

Ore 14 **VR Show: Mostra d'arte interattiva in realtà virtuale**



## Sala Cavour

Ore 14.00

### **TEATRO VIRTUALE**

*Dibattito sulle nuove prospettive dell'arte scenica alla luce delle tecnologie di realtà virtuale*

Intervengono **Franz Fischaller** Capo Designer, Manager di produzione e progetti

F.A.B.R.I.CATORS, Italia, **Bino & Cool** artisti di Virtual Reality, **Hans Hauska** senior lecturer al Royal Institute of Technology di Stoccolma, **Torbjorn Johansson** coordinatore IT all'Università di Umeå, **Jackie Matisse** artista, **Agueda Simó** professore in visita presso l'Università di Beira Interior, Portogallo

Presiede **Josephine Anstey** docente alla State University of New York a Buffalo

Ore 16

### **NEXT GEN CONSOLE**

Intervengono **Fabrizio Vagliasindi** consulente strategico di direzione di Leader e docente di Digital Entertainment Design allo IULM di Milano, **Roberto Marino** docente di Interactive Design alla

Nuova Accademia delle Belle Arti Milano, **Federico Rampolla** consulente strategico di WPP Group, **Mauro Dapit** amministratore delegato di Videogame, **Massimiliano Catanzaro**, project manager Televisione digitale terrestre Mediaset

Con la XBOX 360, in distribuzione commerciale da Natale e presentata in anteprima italiana a Virtuality Conference, entriamo nell'epoca delle cosiddette Next Gen Console. Ma che cosa vuol dire avere macchine *consumer* dotate di una tecnologia e di una potenza estrema nel salotto di casa per poter "videogiocare"? Forse significa che dovremmo rivedere questo termine, ristretto e obsoleto, per muoverci in una dimensione più filmica di quello che potremmo considerare il nuovo cinema digitale e che siamo alle soglie di un'altra evoluzione (o rivoluzione) tecnologica. Se ne discute in questa sessione dedicata a chi vuole giocare e a chi vuole far giocare. Ma giocare è ancora il termine giusto?

Ore 16.45

*Il ruolo delle associazioni editori di software videoludico in Italia e in Europa*  
Avv. **Thalita Malagò** Segretario Generale AESVI - Associazione Editori Software Videoludico Italiana

Ore 17.00

*Next Gen Console: tecnologia e potenzialità nel multiplayer on line*

Dr.ssa **Evita Barra** Marketing Manager Xbox & games della Divisione Home Entertainment di Microsoft Italia

Ore 17.20

*Next Gen Console: design e creatività: come si progettano e realizzano in Italia opere interattive di nuova generazione*

Dr. **Antonio Farina** presidente di Milestone

Ore 17.40

**COMPOSING SPACE: CINEMA AND COMPUTER GAMING - THE MACRO-MISE EN SCENE AND SPATIAL COMPOSITION**

**Michael Jones** Manager, Vectorlab. Digital Media Services al Powerhouse Museum di Sidney



Ore 18

**INVITED TALK**

*Next Generation game graphics of Need for Speed Most Wanted on the Xbox 360*

**Habib Zargarpour** Senior Art Director per Electronics Arts Canada, ha ottenuto due nomination all'Oscar

Artista grafico, maestro degli effetti speciali (ha ottenuto due nomination all'Oscar, per *Twister* e *The Perfect Storm*), Habib Zargarpour ha lavorato per oltre 12 anni all'Industrial Light & Magic (ILM) di George Lucas. All'impegno in campo cinematografico affianca oggi, con grande successo e risultati eccezionali sul piano visivo, il lavoro nel settore dei videogiochi. A Virtuality presenta in anteprima italiana la sua nuova creazione, *Need for Speed Most Wanted*, titolo next generation di cui ha curato la direzione artistica.

*Chiusura dei lavori*