



# 9th International Computer Graphics Conference **DIGITAL TRANSFORMATIONS 11 - 14 NOV 2008**

Conference center Torino Incontra, via N. Costa 8, Torino, Italy

## **VIEW Conference:**

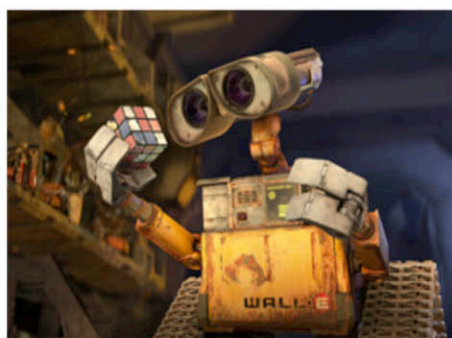
### **Torino diventa la capitale della cultura digitale**

Più di 100 ospiti da tutto il mondo, fra i quali tre premi Oscar, e altrettanti eventi fra anteprime, presentazioni, conferenze e tavole rotonde. Da Paul Topolos, una delle menti creative di *Ratatouille* e del nuovo attesissimo *Wall-E*, al geniale Will Wright, “padre” di videogame del calibro di *Sim City*, *The Sims* e *Spore*. Fino a Brad Lewis, produttore di *Ratatouille* e regista di *Cars 2*, sugli schermi nel 2012. Uno sguardo a 360 gradi sul futuro, passando dal cinema d’animazione ai videogame, dal design industriale alla visual art.

**Torino, 15 settembre 2008** – L’universo della cultura digitale raccontato dai massimi esponenti mondiali: questa è **VIEW Conference**, manifestazione diretta da María Elena Gutiérrez e realizzata grazie al contributo di Regione Piemonte, Provincia di Torino, Città di Torino, Compagnia di San Paolo, Fondazione CRT, e Camera di Commercio di Torino, che si svolgerà a Torino dall’11 al 14 novembre.

Oltre **100 appuntamenti** previsti, animati da guru dei videogame, registi, maestri degli effetti speciali, visual artist e docenti universitari. Mai nel nostro Paese si è assistito a una tale concentrazione di figure di questo livello pronte a confrontarsi con il pubblico svelando la loro “visione” (View) del futuro.

### **Cinema di animazione: la settima arte... digitale**



**Pixar** e **PDI Dreamworks**, i colossi mondiali che hanno cambiato il volto del cinema d’animazione, presenteranno in anteprima il making of dei loro nuovi progetti fra i quali **Wall-E** (Disney-Pixar) e **Madagascar 2** (Dreamworks). E saranno gli stessi registi, produttori e direttori artistici a svelarne i segreti.

**Brad Lewis**, **Paul Topolos**, **Lucia Modesto** (produttore – il primo – e *matte painter* – il secondo, del film premio Oscar *Ratatouille*; direttore tecnico dei personaggi, infine, la Modesto, del film, anch’esso premiato con l’Oscar, *Shrek*) saranno i protagonisti della sezione. Topolos, il genio della “pittura digitale” racconterà della creazione dei paesaggi spaziali di **Wall-E**, film che ha ottenuto un incredibile successo di critica e pubblico negli Usa e che uscirà in Italia il 17 ottobre. **Brad Lewis** invece parlerà della sua

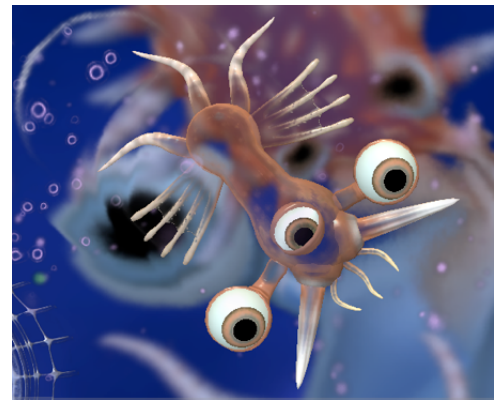


esperienza di produttore, da *Z la formica*, il film che ha segnato il debutto della DreamWorks nel campo dell'animazione digitale a *Ratatouille* della Pixar. **Lucia Modesto**, direttore tecnico dei personaggi della trilogia di **Shrek** ed elemento fondamentale del team di **Madagascar**, uno dei maggiori successi Dreamworks, condurrà per mano il pubblico alla scoperta di **Madagascar 2: Via Dall'Isola**, previsto in Italia il prossimo dicembre. Ospite di VIEW 2008 sarà inoltre **Graham Jack**, direttore tecnico senior che ha lavorato agli affetti visivi di *Harry Potter e il calice di fuoco* e, come Lead Artist, a *Harry Potter e l'ordine della fenice*, nonché come supervisore alle sequenze in computer grafica di *Batman Begins*. Il suo lavoro più recente è al fianco di Guillermo del Toro con **Hellboy II: The Golden Army** della Universal Studios, il cui making of sarà l'oggetto della sua presentazione a VIEW.

## Videogame: l'arte dell'immaginazione interattiva

La sezione videogame quest'anno si candida a diventare uno dei maggiori punti di forza di VIEW. Grazie alla collaborazione con Jaime D'Alessandro, giornalista ed esperto del settore, a Torino ci sarà il gotha dei giochi elettronici. Iniziando da **Will Wright**, **Louis Castel**, **David Cage** e **Chris Taylor**, solo per citare alcuni nomi.

Creatori di videogame come **Spore** e **The Sims** (Wright), **Omikron: The Nomad Soul**, **Fahrenheit** e **Heavy Rain** (Cage), **Blade Runner**, la serie di **Command & Conquer** e **Boom Blox** (Castle), **Total Annihilation**, **Dungeon Siege** e **Supreme Commander** (Taylor), **Devil May Cry**, **Resident Evil 4**, **Devil Kings** (Kobayashi). Videogame che hanno rappresentato una svolta nei rispettivi generi. Basti ricordare che solo *The Sims* ha venduto oltre **100 milioni di copie**.



Sul versante italiano, sarà invece ospite di VIEW **Riccardo Cangini**, fondatore di Artematica, una delle prime e delle principali *software house* indipendenti presenti in Italia. Artematica produce e sviluppa videogiochi multiplatforma per una line-up ben differenziata, spesso basata su licenze internazionali e specializzata nel genere delle avventure grafiche. I suoi videogiochi vengono pubblicati in tutto il mondo da partner come Ubisoft, Dreamcatcher, DTP-AG, Micro Application.

## Multimedia e Visual Culture: la cultura digitale sperimenta nuove strade

Quest'anno VIEW Conference esplora le nuove forme di espressione visiva e cultura digitale in una sezione creata *ad hoc*.

Il programma della sezione di "Visual Culture" prevede la partecipazione di numerosi ospiti di primissimo piano, tra cui due premi Oscar, di alcune tra le aziende leader nell'industria del cinema e dell'informatica: **Glenn Entis**, cofondatore della PDI DreamWorks, dove ha lavorato accanto a Spielberg, e pioniere dell'innovazione tecnologica nel motion picture che gli è valso un Oscar, è ora Chief Visual Technical Officer alla **Electronic Arts**, la società leader mondiale nel settore del software interattivo. **David Salesin**, professore presso il dipartimento di Informatica e Ingegneria dell'Università di Washington, ha lavorato come ricercatore Senior alla **Microsoft Research** e dal 2005 è Senior Principal



Scientist presso **Adobe**, dove dirige il Technologies Lab. Salesin ha lavorato anche alla Lucasfilm e alla Pixar, dove ha contribuito a successi come Tin Toy (premiato con l'Oscar) e Young Sherlock Holmes. Infine **Michael Rubin**, laureato in neuroscienze, che ha iniziato la sua carriera alla **Lucasfilm** per raggiungere fama a livello internazionale come autore del celebrato testo Droidmaker: George Lucas and the Digital Revolution.

Tra gli altri ospiti d'eccezione della sezione "Visual Culture" anche **Bruce Grenville**, della Vancouver Art Gallery, curatore di un evento d'avanguardia come KRAZY! una avanguardistica manifestazione, a metà strada fra lo show e la mostra artistica, che vede come protagonista la cultura visiva popolare, mescolando i fumetti con le *graphic novel*, computer e videogame, manga e *anime*, e **Brenda Harger**, docente di tecnologia dell'intrattenimento presso il Carnegie Mellon Entertainment Technology Center, che unirà in maniera innovativa l'improvvisazione teatrale al game design, garantendo un'esperienza unica per il pubblico.

Ma **VIEW Conference** permetterà ai visitatori anche di mettersi alla prova grazie ai numerosi **workshop**, totalmente gratuiti, organizzati dalle più importanti aziende del settore come **Softimage**, **Autodesk**, **Nvidia**, **Google** e da professionisti delle realtà italiane come l'Università degli Studi di Torino, il Politecnico di Torino, l'Istituto Europeo di Design.



Per quest'anno, VIEW propone un'edizione speciale **VIEWFest Digital Movie Festival**, **dal 7 al 9 novembre** al Cinema Massimo & **View Conference International Computer Graphics Conference**, **dall'11 al 14 Novembre** al Centro Congressi Torino Incontra.

Torna anche quest'anno il **VIEW Award**, il premio internazionale per cortometraggi con animazione 3D e VFX: i migliori artisti di opere digitali, provenienti da tutto il mondo, competeranno per ciascuna categoria (*Miglior Cortometraggio 3D; Miglior Design 3d; Migliore design di ambiente; Miglior Personaggio Digitale 3D; Migliori Effetti Visivi*) e saranno giudicati da esperti italiani e internazionali in ciascun ambito.

## **VIEW & PEACH: una partnership eccezionale**

VIEW Conference 2008 ha l'onore di ospitare, e di essere partner, di **Peach**, innovativo programma europeo di coordinamento interdisciplinare, diretto da Starlab di Barcellona e che coinvolge realtà come l'ITI, Informatics and Telematics Institute (GR), l'italiano Istituto di Tecnologie Industriali e Animazione del CNR, Telecom Italia, l'Oxford Internet Institute dell'Università di Oxford, il FER dell'Università di Zagabria, la Napier University di Edimburgo e gli istituti Fraunhofer FIT e Università Tecnica di Monaco in Germania.



### **1000VIEW di Torino: un Contest fotografico**

Telecom Italia arricchirà il PEACH Industry Event e VIEW 2008 mettendo a disposizione il servizio sperimentale 1000VIEW of Torino, realizzato dai laboratori di ricerca di Telecom Italia di Torino. Il servizio consentirà ai partecipanti all'evento di inviare foto da cellulare che saranno immediatamente rese disponibili su un maxischermo allestito nel centro congressi o su portale web e mobile. Per utilizzare il servizio sarà sufficiente avere un cellulare abilitato all'invio di MMS, scattare la foto e inviarla secondo le modalità comunicate durante l'evento. Sarà inoltre possibile esprimere il proprio gradimento votando e commentando le foto.

### **PEACH Industry Event | Presence: Present and Future Markets**

Dal **12 al 13 novembre 2008** presso il Centro Congressi Torino Incontra si svolgerà, in parallelo con la conferenza **VIEW 2008 | Digital Transformations**, il **PEACH Industry Event**, una conferenza con parte espositiva, organizzata da PEACH e Telecom Italia. Telecom Italia è partner del consorzio di PEACH (Presence Research in Action), un'azione di coordinamento finanziata dal 6° programma quadro della Commissione Europea per le Tecnologie Future ed Emergenti, dove ha la responsabilità di promuoverne l'interazione con il mercato. L'evento porterà la testimonianza dei maggiori esperti della **Presence**, con esempi di applicazioni in ambito commerciale e non, approfondimenti dal mondo della ricerca, dimostrazioni di prototipi e prodotti. La *Presence Science* studia come creare la sensazione "reale" di essere virtualmente in un luogo, soli o con qualcuno, e comprende applicazioni di realtà virtuale, aumentata e mista, mondi virtuali e social presence.



Torino, dall'11 al 14 novembre 2008 al **Centro Congressi Torino Incontra**, via Nino Costa 8.

**Luoghi:** **Centro Congressi Torino Incontra**, via Nino Costa 8 (Sede di riferimento della manifestazione);  
**Cinema Massimo**, via Verdi 18.

**Realizzata da:** Associazione Culturale VIEW Conference.

**Sponsor:**



**Con il patrocinio di:** Ministero dell'Innovazione, Ministero degli Affari Esteri, Ministero per i beni e le attività culturali, Politecnico di Torino, Università degli Studi di Torino, Istituto Europeo di Design di Torino.

**Fa parte del calendario di:**



---

**Per maggiori informazioni:**

**Edelman**

**Leonardo Valente**

02 63116.267

leonardo.valente@edelman.com

**Alberto Mengora**

02 63116.224

alberto.mengora@edelman.com

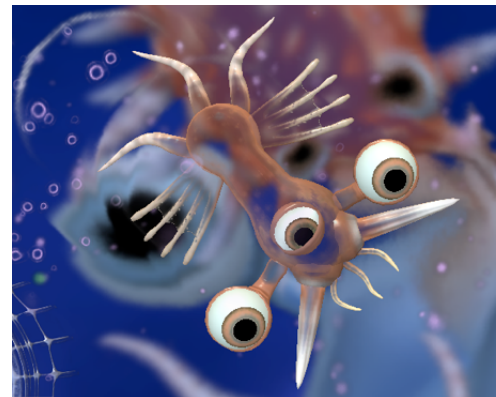


esperienza di produttore, da *Z la formica*, il film che ha segnato il debutto della DreamWorks nel campo dell'animazione digitale a *Ratatouille* della Pixar. **Lucia Modesto**, direttore tecnico dei personaggi della trilogia di **Shrek** ed elemento fondamentale del team di **Madagascar**, uno dei maggiori successi Dreamworks, condurrà per mano il pubblico alla scoperta di **Madagascar 2: Via Dall'Isola**, previsto in Italia il prossimo dicembre. Ospite di VIEW 2008 sarà inoltre **Graham Jack**, direttore tecnico senior che ha lavorato agli affetti visivi di *Harry Potter e il calice di fuoco* e, come Lead Artist, a *Harry Potter e l'ordine della fenice*, nonché come supervisore alle sequenze in computer grafica di *Batman Begins*. Il suo lavoro più recente è al fianco di Guillermo del Toro con **Hellboy II: The Golden Army** della Universal Studios, il cui making of sarà l'oggetto della sua presentazione a VIEW.

## Videogame: l'arte dell'immaginazione interattiva

La sezione videogame quest'anno si candida a diventare uno dei maggiori punti di forza di VIEW. Grazie alla collaborazione con Jaime D'Alessandro, giornalista ed esperto del settore, a Torino ci sarà il gotha dei giochi elettronici. Iniziando da **Will Wright**, **Louis Castel**, **David Cage** e **Chris Taylor**, solo per citare alcuni nomi.

Creatori di videogame come **Spore** e **The Sims** (Wright), **Omikron: The Nomad Soul**, **Fahrenheit** e **Heavy Rain** (Cage), **Blade Runner**, la serie di **Command & Conquer** e **Boom Blox** (Castel), **Total Annihilation**, **Dungeon Siege** e **Supreme Commander** (Taylor), **Devil May Cry**, **Resident Evil 4**, **Devil Kings** (Kobayashi). Videogame che hanno rappresentato una svolta nei rispettivi generi. Basti ricordare che solo *The Sims* ha venduto oltre **100 milioni di copie**.



Sul versante italiano, sarà invece ospite di VIEW **Riccardo Cangini**, fondatore di Artematica, una delle prime e delle principali *software house* indipendenti presenti in Italia. Artematica produce e sviluppa videogiochi multiplatforma per una line-up ben differenziata, spesso basata su licenze internazionali e specializzata nel genere delle avventure grafiche. I suoi videogiochi vengono pubblicati in tutto il mondo da partner come Ubisoft, Dreamcatcher, DTP-AG, Micro Application.

## Multimedia e Visual Culture: la cultura digitale sperimenta nuove strade

Quest'anno VIEW Conference esplora le nuove forme di espressione visiva e cultura digitale in una sezione creata *ad hoc*.

Il programma della sezione di "Visual Culture" prevede la partecipazione di numerosi ospiti di primissimo piano, tra cui due premi Oscar, di alcune tra le aziende leader nell'industria del cinema e dell'informatica: **Glenn Entis**, cofondatore della PDI DreamWorks, dove ha lavorato accanto a Spielberg, e pioniere dell'innovazione tecnologica nel motion picture che gli è valso un Oscar, è ora Chief Visual Technical Officer alla **Electronic Arts**, la società leader mondiale nel settore del software interattivo. **David Salesin**, professore presso il dipartimento di Informatica e Ingegneria dell'Università di Washington, ha lavorato come ricercatore Senior alla **Microsoft Research** e dal 2005 è Senior Principal



Scientist presso **Adobe**, dove dirige il Technologies Lab. Salesin ha lavorato anche alla Lucasfilm e alla Pixar, dove ha contribuito a successi come Tin Toy (premiato con l'Oscar) e Young Sherlock Holmes. Infine **Michael Rubin**, laureato in neuroscienze, che ha iniziato la sua carriera alla **Lucasfilm** per raggiungere fama a livello internazionale come autore del celebrato testo Droidmaker: George Lucas and the Digital Revolution.

Tra gli altri ospiti d'eccezione della sezione "Visual Culture" anche **Bruce Grenville**, della Vancouver Art Gallery, curatore di un evento d'avanguardia come KRAZY! una avanguardistica manifestazione, a metà strada fra lo show e la mostra artistica, che vede come protagonista la cultura visiva popolare, mescolando i fumetti con le *graphic novel*, computer e videogame, manga e *anime*, e **Brenda Harger**, docente di tecnologia dell'intrattenimento presso il Carnegie Mellon Entertainment Technology Center, che unirà in maniera innovativa l'improvvisazione teatrale al game design, garantendo un'esperienza unica per il pubblico.

Ma **VIEW Conference** permetterà ai visitatori anche di mettersi alla prova grazie ai numerosi **workshop**, totalmente gratuiti, organizzati dalle più importanti aziende del settore come **Softimage, Autodesk, Nvidia, Google** e da professionisti delle realtà italiane come l'Università degli Studi di Torino, il Politecnico di Torino, l'Istituto Europeo di Design.



Per quest'anno, VIEW propone un'edizione speciale **VIEWFest** Digital Movie Festival, **dal 7 al 9 novembre** al Cinema Massimo & **View Conference** International Computer Graphics Conference, **dall'11 al 14 Novembre** al Centro Congressi Torino Incontra.

Torna anche quest'anno il **VIEW Award**, il premio internazionale per cortometraggi con animazione 3D e VFX: i migliori artisti di opere digitali, provenienti da tutto il mondo, competeranno per ciascuna categoria (*Miglior Cortometraggio 3D; Miglior Design 3d; Migliore design di ambiente; Miglior Personaggio Digitale 3D; Migliori Effetti Visivi*) e saranno giudicati da esperti italiani e internazionali in ciascun ambito.

## **VIEW & PEACH: una partnership eccezionale**

VIEW Conference 2008 ha l'onore di ospitare, e di essere partner, di **Peach**, innovativo programma europeo di coordinamento interdisciplinare, diretto da Starlab di Barcellona e che coinvolge realtà come l'ITI, Informatics and Telematics Institute (GR), l'italiano Istituto di Tecnologie Industriali e Animazione del CNR, Telecom Italia, l'Oxford Internet Institute dell'Università di Oxford, il FER dell'Università di Zagabria, la Napier University di Edimburgo e gli istituti Fraunhofer FIT e Università Tecnica di Monaco in Germania.



### **1000VIEW di Torino: un Contest fotografico**

Telecom Italia arricchirà il PEACH Industry Event e VIEW 2008 mettendo a disposizione il servizio sperimentale 1000VIEW of Torino, realizzato dai laboratori di ricerca di Telecom Italia di Torino. Il servizio consentirà ai partecipanti all'evento di inviare foto da cellulare che saranno immediatamente rese disponibili su un maxischermo allestito nel centro congressi o su portale web e mobile. Per utilizzare il servizio sarà sufficiente avere un cellulare abilitato all'invio di MMS, scattare la foto e inviarla secondo le modalità comunicate durante l'evento. Sarà inoltre possibile esprimere il proprio gradimento votando e commentando le foto.

### **PEACH Industry Event | Presence: Present and Future Markets**

Dal **12 al 13 novembre 2008** presso il Centro Congressi Torino Incontra si svolgerà, in parallelo con la conferenza **VIEW 2008 | Digital Transformations**, il **PEACH Industry Event**, una conferenza con parte espositiva, organizzata da PEACH e Telecom Italia. Telecom Italia è partner del consorzio di PEACH (Presence Research in Action), un'azione di coordinamento finanziata dal 6° programma quadro della Commissione Europea per le Tecnologie Future ed Emergenti, dove ha la responsabilità di promuoverne l'interazione con il mercato. L'evento porterà la testimonianza dei maggiori esperti della **Presence**, con esempi di applicazioni in ambito commerciale e non, approfondimenti dal mondo della ricerca, dimostrazioni di prototipi e prodotti. La *Presence Science* studia come creare la sensazione "reale" di essere virtualmente in un luogo, soli o con qualcuno, e comprende applicazioni di realtà virtuale, aumentata e mista, mondi virtuali e social presence.



Torino, dall'11 al 14 novembre 2008 al **Centro Congressi Torino Incontra**, via Nino Costa 8.

**Luoghi:** **Centro Congressi Torino Incontra**, via Nino Costa 8 (Sede di riferimento della manifestazione);  
**Cinema Massimo**, via Verdi 18.

**Realizzata da:** Associazione Culturale VIEW Conference.

**Sponsor:**



**Con il patrocinio di:** Ministero dell'Innovazione, Ministero degli Affari Esteri, Ministero per i beni e le attività culturali, Politecnico di Torino, Università degli Studi di Torino, Istituto Europeo di Design di Torino.

**Fa parte del calendario di:**



---

**Per maggiori informazioni:**

**Edelman**

**Leonardo Valente**

02 63116.267

leonardo.valente@edelman.com

**Alberto Mengora**

02 63116.224

alberto.mengora@edelman.com