

VIEW CONFERENCE 2024 Program

VIEW Conference - 25th International VFX Computer Graphics Conference
 14 ottobre - ITS ICT, Piazza dei Mestieri, Via Jacopo Durand 13, Turin
 15 - 16 ottobre - Cinema Ideal, Corso Garibaldi 4, Beccaria 4, Turin
 17-19 ottobre - CGS, Corso Cavallotti 23, Turin

Accredito all inclusive: Talk + Keynote + Panel + Workshop + Masterclass + Portfolio Review + sessioni AMA

Accredito Light: Talk + Panel + Keynote

Lunedì 14 ottobre

	ITS 1	ITS 3	ITS 4	ITS 5	ITS 6	ITS 10	ITS 12	ITS 13	ITS TEATRO
09:00					Workshop (solo in presenza)				Valutazione Portfolio (in inglese e solo in presenza)
09:15									
09:30									
09:45			Workshop (solo in presenza)						<i>Fai sprintare il tuo portfolio!</i> Saint John Walker Programme Leader, Postgraduate Media, University of Hertfordshire 9:00 - 10:00
10:00			Sviluppo del personaggio e pulitura <i>Concept Art</i> tramite IA per il portfolio		<i>Unreal: introduzione al mondo dell'animazione in Real Time</i> Oleg Fryaznov , professore associato, National Centre for Computer Animation, Bournemouth University	Workshop (solo in presenza) <i>Dipingi e disegna con Jesper: fantasia e verosimiglianza</i>			
10:15									
10:30									
10:45									
11:00									
11:15									
11:30	Workshop (solo in presenza) <i>Storytelling visuale</i>	Workshop (solo in presenza) <i>Anatomia dinamica e disegno figurativo</i>	Veno Prendergast Lead Generalist, Bournemouth University (NCCA), Treehouse Digital 9:00 - 16:30 (in inglese)	Workshop (solo in presenza) <i>Storyboarding: immergetevi nei film!</i>	9:00 - 12:00 (in inglese) Workshop <i>Creare i propri strumenti e flussi di lavoro creativi utilizzando ComfyUI e altri strumenti "abilitati all'intelligenza artificiale"</i> Eloi Champagne , Stratega per le tecnologie produttive, National Film Board of Canada 12:15 - 15:15	Jesper Ejsing, Fantasy Artist 9:00 - 13:00 (in inglese)	Workshop (solo in presenza) <i>Metasketching pratico</i> Mike Jelinek , Ricercatore in discipline artistiche, MM Lab, Inst of Design Faculty of Arch/Design, Slovak U. of Tech, Bratislava 9:00 - 16:30 (in inglese)	Workshop <i>Creare ipnotiche animazioni a effetto zoom infinito con Houdini</i>	Simulazione di interviste e sessione recruiting (in presenza e in inglese) Saint John Walker Programme Leader, Postgraduate Media, University of Hertfordshire 10:00 - 11:00
11:45									
12:00	Pascal Campion , artista, Storyteller, Production Designer 9:00 - 16:30 (in inglese)	Scott Eaton , Artista, Designer, tecnologo creativo 9:00 - 16:30 (in inglese)		prof. Micheal Coldewey , docente di Concept Art, Drawing & Design, Media Design University of Applied Sciences, Munich 9:00 - 16:30 (in inglese)					Masterclass (in inglese) <i>Come creare una tempesta di neve con Nuke: tecniche di compositing per il cinema e la tv</i> Josh Parks Lead Compositor, Important Looking, Pirates 11:15-12:15
12:15									
12:30									
12:45									
13:00									
13:15									
13:30									
13:45									
14:00									
14:15									
14:30									
14:45									
15:00									
15:15									
15:30									
15:45									
16:00									
16:15									
16:30									
16:45									
17:00									
17:15									
17:30									
17:45									
18:00									
18:15									
18:30									
18:45									
19:00									
19:15									
19:30									
19:45									
20:00									
20:15									
20:30									
20:45									

Talk (in presenza e in inglese)
Guida di sopravvivenza al settore VFX: scelte di carriera, sfide e importanza della collaborazione
Hayley Miller
fondatore World of VFX Day
12:30-13:30

Panel (solo in presenza e in inglese)
Siggraph London
Trasformare la passione in realtà: viaggi personali nell'industria digitale
Brenda Ximena Roddan Romero
animatrice 3D, Axis Studio
Kate Gabriel
Supervisore VFX, Mo. 8
Beata Parczewska
Lead Simulation Artist, Medtronic,
Bayan Georgiev
Secretary, Londra
Direttore Illuminazione, DNEG Animation, presidente ACM
Agata M. Socini
ricercatrice, responsabile VR Lab, Università di Torino
13:45-14:45

Talk (solo in presenza e in inglese)
Chiedetemi tutto sulla carriera di animatore VFX
Hal Hicket
direttore delle animazioni, Industrial, Light & Magic (LLM);
vincitore premi Oscar e BAFTA
15:00-16:00

Panel (solo in presenza e in inglese)
Come avviare una carriera nei settori videogiochi, animazione e VFX
Hal Hicket
direttore delle animazioni, Industrial, Light & Magic (LLM);
vincitore premi Oscar e BAFTA
Eloi Champagne, responsabile tecnologia di produzione, National Film Board of Canada
Jan-Baart Van Beek
direttore di studio e direttore arte e animazione, Guerrilla Games
Andreas Maaninka
supervisore VFX
Moderatrice:
Wieke Schrakamp
ricercatrice, Valsplat
16:45 - 17:45

ITS 14
Panel (solo in presenza e in inglese)
Plasmare la tua identità nel settore VFX: personalizzazione del marchio, portfolio, es sinergie per uno sviluppo di carriera
Priyank Murarka
direttore programmi VFX e Animazione 3D,
Centre for Entertainment Arts, VFX Engine
13:45 - 14:45

VIEW CONFERENCE 2024 Program

VIEW Conference - 25th International VFX Computer Graphics Conference
 14 ottobre - ITS ICT, Piazza dei Mestieri, Via Jacopo Durandi 13, Turin
 15 - 16 ottobre - Cinema Ideal, Corso Giambattista Beccaria 4 Turin.
 17-19 ottobre - OGR, Corso Castellidardo 22, Turin.

Accredito Light: Talk + Panel
 + Keynote

Accredito all inclusive: Talk + Keynote + Panel + Workshop + Masterclass + Portfolio Review + sessioni AMA

Martedì 15 ottobre CINEMA IDEAL, CORSO GIAMBATTISTA BECCARIA 4, TURIN

	SALA 1	SALA 2	SALA 3	SALA 4
09:00	Talk <i>Oceania 2 (Disney)</i>			
09:15	con 20' del film in anteprima italiana!			
09:30	Amy Smeed			
09:45	responsabile animazioni, Disney Animation Studios 9:00 - 10:00			
10:00	(solo in presenza, inglese + traduzione simultanea)			
10:15	Talk			
10:30	Dirigere <i>Transformers One</i>			
10:45	Josh Cooley,			
11:00	Regista di <i>Transformers One</i> 10:15 - 11:15			
11:15	(solo in presenza, inglese + traduzione sim)			
11:30	VIEW Visionary Award 2024:			
11:45	Ramsey Naito,			
12:00	Presidente Paramount & Nickelodeon Animation in dialogo con			
12:15	Luca Raffaelli,			
12:30	giornalista e scrittore, esperto di fumetto e animazione 11:30 - 12:30 (solo in presenza, inglese + traduzione simultanea)			
12:45	Talk	Talk	Talk	Workshop <i>Fantasie fatte a mano: i mondi in Stop Motion</i> di Joseph Wallace direttore delle animazioni, regista, sceneggiatore, produttore 12:45 - 14:45 (solo in presenza e in inglese)
13:00	<i>Di nuovo nell'occhio del ciclone: gli effetti visivi di Twisters (2024)</i>	<i>Promuovere la creatività e supportare i creativi (non è solo tecnologia)</i>	<i>Perché a ogni creativo fa bene disegnare</i>	
13:15	Florian Witzel,	Eloi Champagne,	Liberty Worth,	
13:30	supervisore VFX, ILM 12:45 - 13:45 (solo in presenza, inglese + traduzione simultanea)	stratega delle tecnologie produttive, National Board of Canada 12:45 - 13:45 (solo in presenza e in inglese)	poetessa 12:45 - 13:45 (solo in presenza e in inglese)	
13:45	Talk	Talk	Talk	
14:00	<i>Yuck!</i>	<i>Fulmini in bottiglia: catturare la magia di Davy Jones</i>	<i>Passione, espressione, impatto, motivazione, carriera, successo: filosofia e humana conditio</i>	
14:15	Dallo spunto al film	Hal Hickel,	Matthias Buehler,	
14:30	Loic Espuche, regista 14:00 - 15:00 (in presenza e in inglese)	direttore delle animazioni, ILM 14:00 - 15:00 (in presenza e in inglese)	fondatore e direttore tecnico, MSc Arch ETH, Zurigo 14:00 - 15:00 (solo in presenza e in inglese)	
14:45	Workshop	Valutazione Portfolio (in presenza e in inglese)	Talk	
15:15	<i>Fatemi preoccupare... della STORIA!</i>	Nikola Damjanov	<i>Studiare gli effetti visivi: ne vale la pena?</i>	
15:30	Josh Cooley,	Lead Game Artist, Nordeus 15:15 - 16:15	Sain Walker,	
15:45	regista di <i>Transformers One</i> 15:15 - 16:15 (in presenza e in inglese)	Talk	Programme Leader, Postgraduate Media, University of Hertfordshire 15.15-16:15 (in presenza e in inglese)	
16:00	Talk	Talk		
16:15	<i>Il futuro è qui: creatività, tecnologia e RenderMan</i>	<i>La produzione di effetti visivi senza perdite: il paradigma emergente della produzione integrata</i>		
16:30	Dylan Sisson	Kevin Tod Haug, supervisore VFX		
16:45	Pixar Animation Studios 16:30 - 17:30 (in presenza e in inglese)	Hristo Velev, fondatore, Bottleship VFX		
17:00	Talk	David Stump, direttore della fotografia 16:30-17:30 (solo in presenza e in inglese)		
17:15	<i>Transformers One: più di quel che appare</i>			
17:30	Rob Coleman			
17:45	supervisore alle animazioni <i>Transformers One</i> e direttore creativo, ILM, Sydney 17:45 - 18:45 (in presenza e in inglese)			
18:00				
18:15				
18:30				
18:45				
19:00				
19:15				

VIEW CONFERENCE 2024 Program



VIEW Conference - 25th International VFX Computer Graphics Conference
 14 ottobre - ITS ICT, Piazza dei Mestieri, Via Jacopo Durandi 13, Turin
 15 - 16 ottobre - Cinema Ideal, Corso Giambattista Beccaria 4 Turin.
 17-19 ottobre - OGR, Corso Castellidardo 22, Turin.

Accredito Light: Talk + Panel + Keynote

Accredito all inclusive: Talk + Keynote + Panel + Workshop + Masterclass + Portfolio Review + sessioni AMA

Mercoledì 16 ottobre CINEMA IDEAL, CORSO GIAMBATTISTA BECCARIA 4, TURIN

	SALA 1	SALA 2	SALA 3	SALA 4
09:00	Talk <i>Ultraman Rising</i> Shannon Tindle , regista, Netflix Hayden Jones , Supervisore generale VFX, ILM 9:00 - 10:00 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)			
09:15				
09:30				
09:45				
10:00	Talk <i>Il robot selvaggio</i> Chris Sanders , regista Raymond Zibach, Production Designer Jeff Budsberg, supervisore VFX, Dreamworks Animation 10:15 - 11:15 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)			
10:15				
10:30				
10:45				
11:00				
11:15				
11:30	Talk (anteprima italiana) <i>Svelare la magia di "That Christmas"</i> (Netflix) Simon Otto regista Justin Hutchinson-Chatburn , Production designer 11:30 - 12:30 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)			
11:45				
12:00				
12:15				
12:30				
12:45	Talk + proiezione <i>Nube</i> Diego Alonso Sanchez de la Barquera , regista Christian Arredondo Narvaez , regista 12:45 - 13:45 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)	Talk <i>Jan-Bart van Beek a VIEWN 2024</i> Jan-Bart van Beek Studio Art Director, Guerrilla Games 12:45 - 13:45 (solo in presenza e in inglese)	Talk <i>Creare gli effetti visivi di Avatar-The Last Airbender</i> Amelie Dillig , produttrice VFX, Accenture Song VFX Gus Martinez , supervisore VFX, Accenture Song VFX 12:45 - 13:45 (solo in presenza e in inglese)	Valutazione Portfolio (in presenza e in inglese) Pascal Campion artista, Storyteller, Production Designer 12:45 - 15:45
13:00				
13:15				
13:30				
13:45				
14:00	Talk <i>I film di Joseph Wallace + dialogo col pubblico</i> Joseph Wallace , direttore delle animazioni, Sceneggiatore, Produttore 14:00 - 15:00 (solo in presenza e in inglese)	Proiezione con sessione di domande e risposte del cortometraggio <i>"Maybe Elephants"</i> Eloi Champagne , Stratega delle tecnologie di produzione, National Board of Canada 14:00 - 15:00 (solo in presenza e in inglese)	Masterclass <i>Introduzione alle texture con Mari</i> Henning Sanden co-fondatore, FlippedNormals 14:00 - 15:00 (solo in presenza e in inglese)	
14:15				
14:30				
14:45				
15:00				
15:15	Talk + proiezione <i>Inkwo For When The Starving Return</i> <i>Collective Lens: narrare in Stop Motion</i> Amanda Strong , regista & narratrice Stop-Motion 15:15 - 16:15 (solo in presenza e in inglese)	Talk (solo in presenza e in inglese) <i>Eureka!</i> <i>Insegnare l'ideazione creativa: come si attivano le idee?</i> Miko Jelinek , ricercatore in discipline artistiche, MX Lab, Inst of Design Faculty of Arch/Design, Slovak U. of Tech, Bratislava 15:15 - 16:15	Panel <i>Produrre effetti visivi senza perdite: le tecniche della produzione integrata</i> Kevin Tod Haug , supervisore VFX Hristo Velev , fondatore, Bottleship VFX Giuseppe Lombardi , regista, Artista VFX Senior VFX, e istruttore Compositing VFX Compositing David Stump , direttore fotografia Timothée de Goussencourt , direttore tecnico, Miraxyz 15:15 - 16:15 (solo in presenza e in inglese)	
15:30				
15:45				
16:00				
16:15				
16:30	Talk - proiezione (solo in presenza e in inglese) <i>Percebes</i> Laura Gonclaves , regista 16:30 - 17:30	Talk <i>I format narrativi della storia del cinema</i> Alexandre Poncet , regista, compositore, storico del cinema 16:30 - 17:30 (solo in presenza e in inglese)		Valutazione Portfolio (solo in presenza e in inglese) prof. Michael Coldewey docente di Concept Art, Drawing & Design, Media Design University of Applied Sciences in Munich 16:00 - 17:00
16:45				
17:00				
17:15				
17:30				
17:45	Talk <i>Star Wars: Episodio I-La minaccia fantasma</i> 25mo anniversario Rob Coleman , direttore creativo, ILM, Sydney 17:45 - 18:45 (solo in presenza e in inglese)		Talk <i>Migliorare le competenze degli insegnanti nell'istruzione superiore: il potere di storytelling, tecnologia immersiva e intelligenza artificiale</i> prof. Michel Bellini , docente Amy Loyd , direttrice F & A, di U. of Illinois, Urbana-Champaign, Center for Innovation in Teaching & Learning 16:30 - 17:30 (solo in presenza e in inglese)	
18:00				
18:15				
18:30				
18:45				
19:00				
19:15				
19:30				
19:45				
20:00				
20:15				
20:30				
20:45				

VIEW CONFERENCE 2024 Program



VIEW Conference - 25th International VFX Computer Graphics Conference
 14 ottobre - ITS ICT, Piazza dei Mestieri, Via Jacopo Durandi 13, Turin
 15 - 16 ottobre - Cinema Ideal, Corso Giambattista Beccaria 4 Turin.
 17-19 ottobre - OGR, Corso Castelfidardo 22, Turin.

Accredito Light: Talk + Panel + Keynote

Accredito all inclusive: Talk + Keynote + Panel + Workshop + Masterclass + Portfolio Review + sessioni AMA

Giovedì 17 ottobre OGR - CORSO CASTELFIDARDO 22, TURIN

	FUCINE	BINARIO 3	MEZZANINO
09:00	Talk		
09:15	<i>Gli effetti visivi di Fallout</i>		
09:30	Jay Worth,		
09:45	Supervisore generale VFX		
10:00	9:00 - 9:45 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)		
10:15	Keynote		
10:30	Jonathan Nolan a VIEW 2024,		
10:45	sceneggiatore, produttore, regista in dialogo con		
11:00	Jay Worth, supervisore generale VFX, <i>Fallout</i>		
11:15	10:00 - 11:15 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)		
11:30	Talk	Talk	Panel
11:45	<i>ARCANE</i>	<i>Gli effetti visivi in Giappone</i>	<i>Sfide odierne e future nell'industria VFX</i>
12:00	Pascal Charrue	Jeff Dillinger,	Rob Bredow
12:15	fondatore e direttore Fortiche Production	supervisore VFX e amministratore delegato,	direttore creativo, Industrial Light & Magic
12:30	Alexis Wannery	Megalis	Heiko Burkardsmaier,
	supervisore alle animazioni, <i>Arcane</i>	14:30 - 15:30	produttore esecutivo VFX, Head of
	11:30 - 12:30	(solo in presenza e in inglese)	Business/Legal Affairs, Accenture Song VFX
	(solo in presenza, inglese + traduzione sim)		Florian Gellinger
			proprietario e supervisore VFX, RISEFX
12:45	Panel	Panel	11:30 - 12:30
13:00	<i>La New Age della convergenza creativa e tecnologia</i>	<i>Parliamo d'affari:</i>	(solo in presenza e in inglese)
13:15	Faik Karaoglu, vice presidente esecutivo, Wacom	<i>Panel con gli amministratori delegati e i co-</i>	
13:30	Rob Hoffmann,	<i>fondatori</i>	
13:45	Rochele Gloor, vice direttore tecnologie innovative MFA	12:45 - 14:15	
14:00	Computer Arts, School of Visual Arts	(solo in presenza e in inglese)	Talk
14:15	Dylan Sisson, artista e Designer, RenderMan, Pixar		<i>Piccoli team, grandi sogni: l'impatto di Supercelle</i>
14:30	Animation Studios		<i>Art</i>
14:45	John 'Cip' Cipriani, Art Director e Team Lead	Talk	John "Cip" Cipriani
15:00	Moderatore:	<i>Arte Fantasy e verosimiglianza</i>	<i>Art Director e Team Lead</i>
15:15	Ian Failes, Editor, before & afters	Jesper Ejsing	12:45 - 13:45
15:30	12:45 - 13:45	Artista Fantasy	(solo in presenza e in inglese)
15:45	(solo in presenza, inglese + traduzione sim)	14:30-15.30	
16:00	Talk	(solo in presenza e in inglese)	Talk
16:15	<i>Pixel in Real Time e produzioni virtuali</i>		<i>La produzione virtuale per il 60mo anniversario</i>
16:30	Habib Zargarpour, supervisore alle produzioni virtuali,	<i>Un approccio completo alla produzione virtuale</i>	<i>di Doctor Who</i>
16:45	Unity Technologies	<i>nell'istruzione superiore</i>	James Coore, supervisore VFX, REALTIME
17:00	Setareh Samandari, amministratore delegato (CEO),	Tim McLaughlin	Jono Rawlinson, Capo di Episodic & Film,
17:15	Interdimensional VFX	rettore School of Performance, Visualization &	REALTIME
17:30	14:00 - 15:00	Fine Arts, Texas A&M University	14:00 - 15:00
17:45	(solo in presenza e in inglese)	15:45 - 16:45	(solo in presenza e in inglese)
18:00	Panel	(solo in presenza e in inglese)	Talk
18:15	<i>Women In Animation</i>		<i>L'arte del bilanciamento in 'Young Woman and the</i>
18:30	Amy Smeed, direttrice della animazioni, "Oceania 2",	Talk	<i>Sea': come tecnica, creatività e flessibilità possono</i>
18:45	Disney Animation Studios	<i>La Concept Art nella Pipeline produttiva per i</i>	<i>modellare il successo</i>
19:00	Amanda Strong, regista e narratrice Stop Motion	Stefan Valasek,	Francesco Grisi
19:15	Delphine Coudray, Head of Operations, Animation Ireland	Framestore	amministratore delegato - Effetti Digitali Italiani
19:30	Deirdre Barry, Direttrice dei programmi, The National	17:00 - 18:00	15:15 - 16:15
19:45	Talent Academy for Animation	(solo in presenza e in inglese)	(solo in presenza e in inglese)
20:00	Moderatrice:		Talk
20:15	Carolyn Giardina, redattrice tecnica, The Hollywood		<i>Wacom Yuify: tua l'arte, tue le regole</i>
	Reporter		Aylin Vogelgesang,
	15:15- 16:15		Global Marketer, Portfolio Management, Wacom
	(solo in presenza e in inglese)		16:30 - 17:30
			(solo in presenza e in inglese)
	Talk		
	<i>Gli effetti speciali concreti per i personaggi, e perché</i>		
	<i>sono ancora importanti: Alice Bonaiuto, Starbuck</i>		

sono ancora importanti: Alien Romulus, Starship Troopers, La morte ti fa bella

Alec Gillis,

Creature FX Designer, Alien: Romulus, Studio Gillis

17:45 - 18:45

(solo in presenza e in inglese)

VIEW CONFERENCE 2024 Program



VIEW Conference - 25th International VFX Computer Graphics Conference
 14 ottobre - ITS ICT, Piazza dei Mestieri, Via Jacopo Durandi 13, Turin
 15 - 16 ottobre - Cinema Ideal, Corso Giambattista Beccaria 4 Turin.
 17-19 ottobre - OGR, Corso Castelfidardo 22, Turin.

Accredito Light: Talk + Panel + Keynote

Accredito all inclusive: Talk + Keynote + Panel + Workshop + Masterclass + Portfolio Review + sessioni AMA

Venerdì 18 ottobre OGR - CORSO CASTELFIDARDO 22, TURIN

	FUCINE	BINARIO 3	MEZZANINO
09:00	Talk <i>Oltre la follia-Gli effetti visivi di "Furiosa: A Mad Max Saga"</i>	Talk <i>Medal of Honor</i>	Talk
09:15			
09:30	Andrew Jackson , supervisore generale VFX, "Furiosa", DNEG VFX	Anthony Giacchino , cineasta, regista del corto premio Oscar <i>Colette</i>	<i>Young People In View - Storytelling e cambiamento climatico</i>
09:45	in dialogo con Ian Failes	9:00 - 10:00	
10:00	editorialista, before & afters	(solo in presenza e in inglese)	9:00 - 10:00
10:15	9:00 - 10:00		(solo in presenza e in inglese)
10:30	(solo in presenza, inglese + traduzione sim)		
10:45	Talk <i>Inside Out 2</i>	Talk <i>Elevare la creatività: l'impegno di Wacom per l'innovazione come supporto per la professione creativa</i>	Talk <i>Esperimenti di Embodiment nel futuro Real Time</i>
11:00	Kelsey Mann ,		Rochele Gloor , vice direttore alle innovazioni tecnologiche
11:15	regista, Pixar Animation Studios	Heidi Wang ,	MFA Arti Digitali, School of Visual Arts
11:30	10:15 - 11:15	Senior VP, Wacom Ink Division, B2B EMEA	12:45 - 13:45
11:45	(solo in presenza, inglese + traduzione sim)	12:45 - 13:45	(solo in presenza e in inglese)
12:00		(solo in presenza e in inglese)	
12:15	Talk (anteprima italiana)		Talk
12:30	<i>Wallace & Gromit: Vengeance Most Fowl</i>	Panel <i>Ispirare le future generazioni: intelligenza artificiale e nuove tecnologie in ambito educativo</i>	<i>La sostenibilità negli effetti visivi: il nostro viaggio verso le B Corporation e il monitoraggio del carbonio</i>
12:45	Will Becher ,	prof. Michel Bellini , Università of Illinois at Urbana-Champaign, Center of Innovation in Teaching & Learning	Jonathan Harris , amministratore delegato e supervisore VFX, Dupe Visual Effects
13:00	supervisore generale alle animazioni e alla Stop-Motion, Aardman Animations	Dr. Jan Pinkava , direttore di Animationinstitut, Filmakademie Baden-Wurtemberg	Robin Chowdhury , direttore operativo, Dupe Visual Effects
13:15	11:30-12:30	Moderatore: Terrence Masson , MFA Computer Arts Chair - School of Visual Arts	14:00 - 15:00
13:30	(solo in presenza, inglese + traduzione sim)	14:00 - 15:00	(solo in presenza e in inglese)
13:45	Talk <i>Oltre l'innovazione: come l'Intelligenza artificiale costituisca già un valido strumento nella filiera produttiva</i>	(solo in presenza e in inglese)	Talk <i>Storytelling & Atmospheres: i vostri mondi 3D diventano attori</i>
14:00	Richard Kerris		Matthias Buehler ,
14:15	vice presidente e General Manager Media & Entertainment, NVIDIA		fondatore e direttore tecnico MSc Arch ETH Zurich
14:30	12:45 - 13:45		15:15 - 16:15
14:45	(solo in presenza, inglese + traduzione sim)		
15:00	Talk <i>Il gioco troverà la via: il Making of di Astro Bot</i>	Workshop <i>Strumenti IA di Tools 101 per l'incremento delle competenze creative (Cinema, TV and Video)</i>	Talk (solo in presenza e in inglese)
15:15			<i>Roma non fu costruita in un giorno: 110 giorni nei LED Volume</i>
15:30	Nicolas Doucet ,	Andreas Maaninka ,	Max Rocchetti
15:45	fondatore e presidente, Team Asobi	supervisore VFX	regista e responsabile Compliance
15:50	14:00 - 15:00	15:15 - 16:45	Luno Studios
16:00	(solo in presenza e in inglese)	(solo in presenza e in inglese)	16:30 - 17:30
16:15			
16:30	Talk <i>Come tutto è iniziato e dove stiamo andando</i>		
16:45			
17:00	Shannon Tindle , regista, "Ultraman Rising", Netflix Animation		
17:15			
17:30	Rob Bredow , direttore creativo, Industrial Light & Magic (ILM)		
17:45	Jay Worth , supervisore generale VFX, "Fallout"		
18:00	Megan Brain , Paper Sculpture Designer, World of Color, Walt Disney Imagineering		
18:15	Amy Smeed , responsabile animazioni, "Oceania 2", Disney Animation Studios		
18:30			
18:45	15:15 - 16:15		
19:00	(solo in presenza e in inglese)		
19:15			
19:30	<i>Volumetric Capture, Relighting performativo e Sodium Vapor Matting</i>		
19:45			
20:00	Paul Debevec		
20:15	responsabile della Ricerca, Eyeline Studios		
	16:30-17:30		

16.50-17.50
(solo in presenza e in inglese)

Talk

*Lunga vita ai combattenti: gli effetti visivi di
Dune-Parte 2*

Rhys Salcombe, supervisore VFX, DNEG

Stephen James, supervisore VFX, DNEG

Paul Lambert, supervisore generale VFX

Patrick Heinen, supervisore Seconda Unità

17:45 - 19:45
(solo in presenza e in inglese)

VIEW CONFERENCE 2024 Program



VIEW Conference - 25th International VFX Computer Graphics Conference
 14 ottobre - ITS ICT, Piazza dei Mestieri, Via Jacopo Durandi 13, Turin
 15 - 16 ottobre - Cinema Ideal, Corso Giambattista Beccaria 4 Turin.
 17-19 ottobre - OGR, Corso Castelfidardo 22, Turin.

Accredito Light: Talk + Panel + Keynote

Accredito all inclusive: Talk + Keynote + Panel + Workshop + Masterclass + Portfolio Review + sessioni AMA

Sabato 19 ottobre

OGR - CORSO CASTELFIDARDO 22, TURIN

	FUCINE	BINARIO 3	MEZZANINO
09:00	Talk <i>Animare Stars Wars: creature, personaggi e veicoli in una galassia lontana lontana...</i>	Workshop <i>Concept Art per cinema e TV</i> Jules Darriulat Concept Artist, Framestore 9:00 - 10:00 (solo in presenza e in inglese)	Talk <i>Matite, pixel e progresso: migliorare la produzione attraverso la formazione in studio</i> Mark Flanagan, Global Manager per l'apprendimento e lo sviluppo, Lungometraggi animati, Netflix Animation/Animal Logic 9:00 - 10:00 (solo in presenza e in inglese)
09:15			
09:30	Hal Hickel direttore delle Animazioni, Industrial Light & Magic (ILM), vincitore premi Oscar, BAFTA 9:00 - 10:00 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)		
09:45			
10:00			
10:15	Talk <i>Viaggio nell'universo artistico di Pascal Campion</i> Pascal Campion artista, narratore, Production Designer 10:15 - 11:15 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)	Panel <i>La scena globale e il panorama italiano</i> 10:15 - 11:15 (solo in presenza e in inglese)	Panel <i>Co-produzioni internazionali</i> Sarah Maizes , produttrice esecutiva, Cheeky Squirrel Productions Delphine Coudray , responsabile delle operazioni, Animation Ireland Deirdre Barry , direttrice dei programmi, The National Talent Academy for Animation 10,15-11,15 (solo in presenza e in inglese)
10:30			
10:45			
11:00			
11:15			
11:30	Talk <i>La creatività umana nell'era dell'Intelligenza Artificiale Generativa</i> Martin Nebelong, artista freelance e pioniere VR 11:30 - 12:30 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)	Talk <i>Gestione delle risorse per effetti visivi e animazione</i> Jonas Kluger , fondatore, Das Element 11:30 - 12:30 (solo in presenza e in inglese)	
11:45			
12:00			
12:15			
12:30			
12:45	Talk <i>Gli effetti visivi di Ghostbusters-Minaccia glaciale</i> Jason Greenblum supervisore VFX, <i>Ghostbusters-Minaccia glaciale</i> , Sony Pictures Imageworks 12:45 - 13:45 (solo in presenza, inglese + traduzione sim)	Panel <i>Le tecnologie innovative nello Storytelling e nella produzione</i> Anthony Giacchino , cineasta, premio Oscar per "Colette" Dylan Sisson , artista e Designer, RenderMan, Pixar Animation Studios Mauro Baldissera , fondatore, Syup Academia Moderatore: Terrence Masson direttore MFA Computer Arts, School of Visual Arts (SVA), NYC 12:45 - 13:45 (solo in presenza e in inglese)	Workshop <i>Come interagire con il tuo Sound Department dalla pre alla post produzione</i> Mark Ulano Sound Engineer premio Oscar, CAS, AMPS 11:30 - 13:00 (solo in presenza e in inglese)
13:00			
13:15			
13:30			
13:45			
14:00	Talk <i>Megalopolis</i> Oliver Schulz supervisore VFX, RISE 14:00 - 15:00 (solo in presenza e in inglese)		
14:15			
14:30			
14:45			
15:00			Valutazione Portfolio Jules Darriulat Concept Artist, Framestore 13:15 - 14:15 (in presenza e in inglese)
15:15	Talk (solo in presenza e in inglese) <i>Gli effetti visivi de Il problema dei 3 corpi</i> Stefen Fangmeier Supervisore VFX, Netflix 15:15 - 16:15	<i>L'arte dei libri sul cinema</i> Alexandre Poncet , regista, compositore, storico del cinema Paul Duncan , storico del cinema, del fumetto e del Noir 14:00 - 15:00 (solo in presenza e in inglese)	
15:30			
15:45			
16:00			
16:15			
16:30	Talk <i>Gli effetti visivi di Deadpool & Wolverine</i> Swen Gillberg, supervisore VFX, Marvel Studios 16:30 - 17:30 (solo in presenza e in inglese)		
16:45			
17:00			
17:15			
17:30			
17:45			
18:00	Keynote <i>Fede Alvarez a VIEW 2024</i> Fede Alvarez , regista, sceneggiatore, producer, "Alien: Romulus" 17:45 - 18:45 (solo in presenza e in inglese)		
18:15			
18:30			
18:45			
19:00			
19:15			