



RIVER COLLEGE VIRTUAL REALITY

Ethics, Storytelling, Filmmaking & Cultural Heritage

Giornate di studio sull'universo della realtà virtuale

19 - 23 marzo 2019

Padova, Sala del Romanino, Musei Civici agli Eremitani

Ingresso libero



ASSOCIAZIONE
CULTURALE
RESEARCHING
MOVIE



Progetta e coordina
Fondazione
Cassa di Risparmio
di Padova e Rovigo

MiPamBis del Banco



Comune di Padova
Assessorato alla Cultura



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

ASSOCIAZIONE CULTURALE RESEARCHING MOVIE

Con il sostegno della Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo
nell'ambito del Bando Culturalmente 2017.

Con il patrocinio del Comune di Padova e la collaborazione dell'Assessorato alla Cultura

Con il patrocinio dell'Università degli Studi di Padova.

Direzione Artistica

Emilio Della Chiesa

Programmazione

Romina Zanon

Segreteria

Silvia Giuseppina Dal Lago

Ufficio Stampa

Marco Bevilacqua

Consulenza legale

Giorgio Destro

Ufficio tecnico

Vincenzo Dimasi

Ufficio Traduzioni

Francesca Bortolan

Promozione social

Enrica Guzzonato

Web Master

Giovanni Venturelli

Riprese video

Paolo Centoni

VR

Elisa Della Chiesa

Impaginazione grafica

Davide Busato Danesi

L'Associazione Culturale Researching Movie presenta il progetto "River College Virtual Reality" nato da una suggestione, quella di trovare, nel presente, un ponte dell'immaginario che possa mettere in comunicazione passato e futuro.

Ad un'estremità di questo ponte c'è Padova, scrigno di saperi e bellezze, candidata, con i suoi affreschi del Trecento, per l'iscrizione alla lista del Patrimonio Mondiale UNESCO; all'altra estremità c'è la più innovativa e coinvolgente tecnologia cinematografica del momento, la Virtual Reality. Attraverso una serie di incontri teorici, un gruppo di esperti del settore - direttori della fotografia, tecnici del suono, registi, docenti universitari e formatori - guiderà i partecipanti in un percorso di conoscenza dei principi base della virtual reality. In primo luogo, i partecipanti saranno introdotti nell'innovativo universo della Virtual Reality: ne saranno esaminate le diverse anime artistiche e la diffusione sempre più massiva anche nell'ambito della valorizzazione del paesaggio e dei beni culturali, nonché la peculiare forma di linguaggio narrativo che determina la sua fruizione in ambito cinematografico.

Il progetto "River College Virtual Reality" ha il sostegno della Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo nell'ambito del Bando Culturalmente 2017, il patrocinio del Comune di Padova e la collaborazione dell'Assessorato alla Cultura e dell'Università degli Studi di Padova.

Researching Movie, a cultural association based in Padova, introduces the "River College Virtual Reality" project. This project rises from a suggestion, and that is the desire to find, in the present time, a bridge of the imagination that can connect the past with the future. On the one side of this bridge, there is the city of Padova, a place of knowledge and beauty, which is nominated, for the presence of important 14th century frescos, to be selected as a Unesco World Heritage Site; on the other side, there is the most innovative and engaging cinematic technology of the moment, Virtual Reality.

"River College Virtual Reality" is a three-year journey that is based on several interconnected workshops, meetings, internships and expositions, revolving around all the knowledge necessary in order to make a Virtual Reality video. "River College Virtual Reality" is sponsored by the Fondazione institution Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo, on the occasion of the announcement of Culturalmente 2017, and by the Municipality of Padova, in cooperation with the Culture Department and with the University of Padova.

SALUTI DI APERTURA

MARTEDÌ 19 MARZO

10:00-12:00 **Andrea Colasio** - Assessore alla Cultura del Comune di Padova
Luciano Gamberini - Direttore HIT - Università degli Studi di Padova
Jacopo Bonetto - Direttore dBC - Università degli Studi di Padova
Emilio Della Chiesa - Direttore River College Virtual Reality
Maria Nevina Satta - Direttore Fondazione Sardegna Film Commission
Luca Fabrello - CEO Venetcom Srl

13:30-14:30 Social lunch forum - **Osteria L'Anfora** via del Soncin, 13

L'ETICA DELL'ILLUSIONE

12:00-13:00 **Alice Chirico** - Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano
15:00-16:00 **Ana-Despina Tudor** - UAL - London College of Communication
16:00-18:00 **Gerda Leopold** - Amilux Film, Vienna

dalle 19:30 Social drink forum - **Osteria del Re Fosco** in via Cassan, 5

VR STORYTELLING

MERCOLEDÌ 20 MARZO

10:00-11:00 **Daniel Fraga** - Somewhere Else, Londra
11:00-12:30 **Aimone Bodini** - Proxima Milano, Milano

13:30-14:30 Social lunch forum - **Osteria L'Anfora** via del Soncin, 13

15:00-16:00 **Micaela Deiana** - Fondazione Sardegna Film Commission
16:00-17:00 **Antonio Zanella** - I.I.S. Leopardi Majorana, Pordenone
17:00-18:00 **Emilio Della Chiesa** - Direttore River College Virtual Reality

dalle 18:30 Social drink forum - **Osteria del Re Fosco** in via Cassan, 5

L'ARCHITETTURA DELL'IMMAGINE E DEL SUONO A 360°

GIOVEDÌ 21 MARZO

10:00-11:00 **Francesco Liotard** - Sound designer, Bassano del Grappa
11:00-12:00 **Federico Savina** - Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma

13:30-14:30 Social lunch forum - **Osteria L'Anfora** via del Soncin, 13

15:00-16:00 **Antonio Giacomini** - VR video designer fluido.it, Trieste
16:00-17:00 **Massimiliano Borghesi** - Sound designer, Trieste

dalle 18:30 Social drink forum - **MOODING Club** in via Trieste, 5c

NELLA MENTE DELLO SPETTATORE: VISIONI IN VR **VENERDI 22 MARZO**

- 10:00-11:00 Luciano Gamberini - Direttore HIT - Università degli Studi di Padova
11:00-13:00 Richard Ramchurn - Director "The MOMENT", Nottingham
- 13:30-14:30 Social lunch forum - Osteria L'Anfora via del Soncin, 13
- 15:00-18:00 Mikhail Antykov - Videofabrika, St Peterburg/Russia
- dalle 18:30 Social drink forum - Osteria del Re Fosco in via Cassan, 5

"RITORNO AL FUTURO" **SABATO 23 MARZO**

- 10:00-11:00 Jacopo Bonetto - dBC - Università degli Studi di Padova
Arturo Zara - dBC - Università degli Studi di Padova
- 11:00-13:00 Gianluca Novel - Friuli Venezia Giulia Film Commission
Andrea Dresseno - IVIPRO-Italian Videogame Program
Farah Polato - dBC - Università degli Studi di Padova
Giulia Lavarone - dBC - Università degli Studi di Padova
- 13:30-14:30 Social lunch forum - Osteria L'Anfora via del Soncin, 13
- 15:00-16:30 Oleg Vasilkov - Produttore Arvizio, Mosca
Yuri Mamchur - Manager Arvizio, Mosca
Eduardo Salzano - Consulente Arvizio, Mosca
- 17:00-18:00 Giovanni Landi - Presidente IMRA, Milano
- dalle 18:30 Social drink forum - Osteria del Re Fosco in via Cassan, 5



Tra le diverse, complementari identità che la nostra città ha coltivato nel corso della sua lunghissima storia, due apparentemente distanti stanno caratterizzando in modo marcato il presente e lo sguardo verso il futuro: l'arte e la scienza. La prima è al centro di un progetto di straordinario rilievo, oggetto di una candidatura al riconoscimento UNESCO: il collegamento in un sito seriale di una serie di cicli affrescati nel Trecento, a partire dal

capolavoro giottesco alla Cappella degli Scrovegni. Sulla scienza Padova vanta primati unici, fin dalle eccellenze che l'università ha acquisito già dalla sua fondazione e dalla presenza in città di Galileo Galilei. Anche questo è parte pulsante dell'attualità, e sarà quest'anno al centro di un nuovo, articolato progetto di una settimana dedicata alla scienza e all'innovazione.

Con queste premesse non posso che accogliere con molto interesse e favore l'iniziativa dell'Associazione Culturale Researching Movie che muove proprio in questa stessa direzione, ovvero di creare un ponte temporale immaginario e di farlo grazie alle più sofisticate tecnologie narrative ed espressive: quelle della realtà virtuale. Le potenzialità nell'ambito della valorizzazione dei beni culturali sono enormi, e sono certo che da questi appuntamenti, che vedono in programma relatori di chiara fama, potranno venire suggestioni e proposte di grande utilità.

Agli organizzatori va quindi un ringraziamento, un benvenuto a Padova a relatori e pubblico, all'iniziativa l'augurio di un meritato successo.

Andrea Colasio

Assessore alla Cultura del Comune di Padova

Among the different, complementary identities that our city has cultivated during its very long history, two seemingly distant are characterizing so marked the present and the gaze towards the future: art and science. The first is at the center of a project of extraordinary importance, the subject of an application for UNESCO recognition: the connection to a site serial of a series of fresco cycles in the fourteenth century, starting from the Giottesque masterpiece to the Cappella degli Scrovegni. Padua has unique records in science, right from the excellences that the university has acquired already from its foundation and from the presence in the city of Galileo Galilei. This is also a pulsating part of current events, and this year it will be at the center of a new, articulated project of a week dedicated to science and innovation. With these premises I can only welcome with much interest and favor the initiative of the Cultural Association Researching Movie that moves precisely in this direction, that is to create an imaginary time bridge and to do so thanks to the most sophisticated narrative and expressive technologies: those of virtual reality. The potential within the enhancement of cultural assets are enormous, and I am sure that from these events, which they see in program of well-known speakers, suggestions and proposals of great utility may come. At the organizers should therefore be thanked, a welcome to Padova to speakers and the public, to the initiative the wish for a well-deserved success.

Andrea Colasio
Councilor for Culture of Padua



Come ci cambia l'esperienza quotidiana col virtuale? Quali sono le trasformazioni a cui le nostre società stanno andando incontro? Dal posto di lavoro ai luoghi delle nuove forme di intrattenimento ogni spazio e ogni istante di tempo della nostra vita è caratterizzato dall'esistenza e dall'insistenza di nuovi processi di mediazione che regolano, attraverso le tecnologie, il rapporto tra noi, il mondo e le altre persone. Quasi ogni attività che svolgiamo

nella quotidianità si definisce e si compie attraverso l'interazione con una macchina. Il nostro lavoro di ricerca, qui all'Università di Padova, è proteso a investigare, inventare e sviluppare, con senso critico e sempre aggiornate conoscenze scientifiche, macchine "intelligenti" che effettivamente giovino alle persone, che aumentino il benessere e la qualità della vita nelle nostre società e che non ci rendano schiavi di ritmi, azioni, pensieri che non vogliamo ci appartengano.

In questa direzione le "digital humanitis", le "creative technologies", ossia le più innovative tecnologie, come le realtà virtuali/aumentate utilizzate nell'esplorazione di nuove forme d'arte, nello studio della storia e dell'archeologia, nel design e nell'architettura, permettono di comprendere in profondità il rapporto tra persone e macchine.

Ed è quindi con grande attenzione e forte interesse che l'Ateneo di Padova supporta questa iniziativa la quale, attraverso una moderna e accattivante modalità di disseminazione, contribuisce nel portare le "macchine" e la ricerca su di esse, vicino alle persone, ai nostri sentimenti, alle nostre emozioni, dando contemporaneamente nuova linfa vitale ai processi creativi e alle idee che contraddistinguono inequivocabilmente la nostra specie e la nostra vita.

Luciano Gamberini

Direttore HIT - Università degli Studi di Padova

How does our daily experience change with virtuality? What are the changes that our societies are facing? From the workplaces to the spaces of new entertainment forms, every space and every moment of our life is characterised by the existence and the insistence of new mediation processes that control, through the use of technologies, the relationship between us, the world and other people. Almost every activity that we do in our life is defined by and is completed according to the interaction with a machine. Here at the University of Padova, our research work aims to investigate, invent and develop, with critical thinking and always up-to-date scientific knowledges, “intelligent” machines that truly benefit people, that increase the well-being and the quality of life of our society, that don’t make us slaves of rhythms, actions and thoughts that we don’t want. In this direction, “digital humanities” and “creative technologies”, namely the most innovative technologies, such as augmented/virtual reality used in the exploration of new art forms, in the study of history and archaeology, in design and architecture, allow to deeply understand the relationship between people and machines. Therefore, the University of Padova, with great attention and interest, supports this initiative, which, through a modern and engaging divulgation process, contributes to bring these “machines” and the connected research close to people, to our feelings and our emotions, while at the same time breathing new life into the creative processes and the ideas that unequivocally identify our species and our life.

Luciano Gamberini
HIT Director - University of Padua



Il Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica (dBC) dell'Università di Padova ha accolto con entusiasmo la proposta di partecipare a un'iniziativa che offre significative opportunità di formazione e divulgazione nell'ambito della realtà virtuale. Un campo del quale lo stesso dBC, impegnato nell'applicazione di tecnologie innovative per lo studio, la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali,

ha avuto modo di esplorare le potenzialità. Coinvolgendo in ottica multidisciplinare diverse anime del Dipartimento, compresa quella che indaga i linguaggi audiovisivi nella loro evoluzione, il progetto River College Virtual Reality promette di coniugare l'attenzione al patrimonio e uno sguardo orientato al futuro, stimolando nuove prospettive di ricerca.

Jacopo Bonetto

Direttore del Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica dell'Università di Padova

The Department of Cultural Heritage: archeology, history of art, cinema and music (dBC) of the University of Padua warmly welcomed the proposal to participate in an initiative that offers significant opportunities for training and dissemination in the field of virtual reality. A field in which the dBC itself, engaged in the application of innovative technologies for the study, conservation and enhancement of cultural heritage, has had the opportunity to explore its potential. Involving in a multidisciplinary perspective different souls of the Department, including the one that investigates the audiovisual languages in their evolution, the River College Virtual Reality project promises to combine attention to heritage and a look to the future, stimulating new research perspectives.

Jacopo Bonetto

Director of The Department of Cultural Heritage: archeology, history of art, cinema and music (dBC) of the University of Padua



La nostra Associazione Culturale si occupa di ricerca sul cinema in tutte le sue forme, dal documentario alla finzione, dall'ideazione alla produzione, e non ultima la promozione, sempre alla ricerca di nuovi linguaggi e tecnologie per rendere il suo messaggio attuale, diretto e accessibile a tutti. L'atteggiamento con cui ci siamo sempre posti equivale a quello di una missione umanitaria che mira al recupero e valorizzazione della nostra maggiore

ricchezza, il patrimonio artistico, con l'obiettivo di renderlo vivo e attuale, così come il il River film festival che giunge quest'anno alla sua tredicesima edizione, ed ora con una nuova sfida affascinante e avventurosa, il River College Virtual Reality. A partire da queste cinque giornate di studio, premessa indispensabile per scandagliare il mondo della realtà virtuale a 360°, ci proponiamo di realizzare il primo filmato in VR, dedicato alla Cappella degli Scrovegni, uno degli otto siti che compongono la Padova Urbs Picta.

La nostra scelta cadde su Giotto, il più grande innovatore e rivoluzionario pittore del XIII secolo. Il primo a raffigurare la spazialità della scena a 360°, rendendola attuale e viva, inserendone i sentimenti e le emozioni. In assenza di modelli di riferimento, riteniamo imprescindibile l'approfondimento sui temi proposti, per intraprendere nei migliori dei modi questa affascinante avventura.

Emilio della Chiesa

Direttore del River College Virtual reality

Our Cultural Association deals with film research in all its forms, from documentary to fiction, from design to production, and not least promotion, always looking for new languages and technologies so that the message can be current, direct and accessible to everyone. We want to act like a humanitarian mission aiming at the recovery and promotion of our greatest treasure, our artistic heritage, in order to make it alive and current, just like the River Film Festival, this year at its 13th edition, and now the new fascinating and adventurous challenge of the River College Virtual Reality. Starting from these five days of studies, a precondition that is essential to examine 360° Virtual Reality, we intend to make the first VR video dedicated to the Scrovegni Chapel, one of the eight locations making Padova Urbs Picta. We chose Giotto, the most important innovator and revolutionary painter of the XIII century. He was the first to portray the 360° spatiality of the scene, making it current and alive, inserting feelings and emotions. In the absence of role models, we think it essential to examine in depth the proposed themes, in order to undertake this fascinating adventure in the best way possible.

Emilio della Chiesa

River College Virtual reality Director



La Fondazione Sardegna Film Commission nell'ultimo anno sta allargando la propria visione strategica sul cinema fuori formato, sostenendo le forme più sperimentali della produzione audiovisiva. Grazie a un'azione sinergica con aziende e centri di ricerca, sta sviluppando nuove progettualità legate al mondo del VR e alle sue applicazioni nel settore del cinema e del gaming, ponendo la valorizzazione del territorio al centro di una produzione

creativa innovativa. Sono nati in collaborazione con Sardegna Ricerche il progetto PAC-PAC (Point-and-Click videogame per Il Patrimonio Ambientale e Culturale), SARIM (Sardegna Immersiva Nuovi Linguaggi per lo Sviluppo Turistico e l'accessibilità dell'Isola) e saranno presentati nei prossimi mesi i programmi di formazione e sviluppo su Animazione e Visual Arts.

Nevina Satta

Direttrice della Fondazione Sardegna Film Commission

In the last year, the Sardinia Film Commission Foundation is expanding its strategic vision of out-of-format cinema, supporting the most experimental forms of audiovisual production. Thanks to a synergistic action with companies and research centers, is developing new projects related to the world of VR and its applications in the field of cinema and gaming, placing the enhancement of the territory at the center of an innovative creative production. The PAC-PAC project (Point-and-Click videogames for Environmental and Cultural Heritage), SARIM (Sardinia Immersive New Languages for Tourism Development and the accessibility of the Island) were born in collaboration with Sardegna Ricerche and will be presented in next months the training and development programs on Animation and Visual Arts.

Nevina Satta

Foundation Sardegna Film Commission Director



La storia racconta che quando due secoli fa alcuni personaggi sospesi tra le leggi della fisica e della chimica sperimentavano le tecniche alla base di quella che poi sarebbe stata chiamata fotografia, erano visti con una certa diffidenza, alla stregua di alchimisti e comunque catalogati come uomini le cui attività avrebbe avuto modesta risonanza. E invece oggi la fotografia è il mezzo di comunicazione più utilizzato al mondo. L'estrema versatilità e potenza comunicativa ne ha consentito l'utilizzo

nei campi più diversi delle attività umane, fino a consacrarla in alcuni casi come autentica forma d'arte. Noi oggi, come Venetcom, nel sostenere il percorso collegato alla Realtà Virtuale che sarà protagonista del seminario River College Virtual Reality ci sentiamo un po' alla stregua di quegli indomiti sperimentatori. Sappiamo di essere visti con curiosità, di avere sostenitori e detrattori, ma a differenza di quelli che erano veri pionieri, possiamo dire di avere un vantaggio: noi sappiamo che la strada è ormai tracciata. A Padova, patria dello studio e del sapere universitario, in un territorio dove operosità e innovazione sono connaturati nel DNA delle persone, siamo fieri di contribuire a mettere la tecnologia al servizio di una delle massime espressioni proprie della nostra umanità: l'arte ed il bello. E ci sentiremo appagati se il nostro sforzo potrà servire a costruire un'emozione virtuale che si affianchi alla grande meraviglia reale che da secoli inebria gli spettatori dei dipinti di Giotto nella Cappella degli Scrovegni.

Luca Fabrello
CEO Venetcom Srl

History tells us that, two centuries ago, certain people, hanging between the laws of physics and chemistry, experimented the techniques that would later turn into photography, but they were regarded with a degree of mistrust, as though they were alchemists, or they were at least categorized as men whose activities were insignificant. Nowadays, photography is the most widely used means of communication. Its exceptional versatility and communicative strength allowed its application in many different areas, and, in some cases, it is an art form. Today, we, just like Venetcom, feel like those fearless experimenters in supporting the path linked to Virtual Reality that will be the centre of the River College Virtual Reality seminar. We know that we are looked at with curiosity, that we have supporters and detractors, but, unlike those real pioneers, we have an advantage: we know that the road is already mapped out. In Padova, home of studies and academic knowledge, in a place where hard work and innovation are part of people's DNA, we are proud to contribute in making technology available to one of the highest expressions of humanity: art and beauty. We will be fulfilled if our effort can help to build a virtual emotion complementing the great and real astonishment felt for centuries by the spectators looking at Giotto's paintings at the Scrovegni Chapel.

Luca Fabrello
CEO Venetcom Srl



Ballavita, regia di Gerda Leopold, 2018

LA REALTÀ VIRTUALE COME STRUMENTO TRASFORMATIVO: DAL VEDERE, AL PENSARE, ALL'AGIRE, AL DIVENTARE.

Verrà presentata l'evoluzione della Realtà Virtuale (VR) dagli anni settanta ai giorni nostri; saranno svelate le sue potenziali applicazioni, fino a quelle attuali che sono orientate al design di emozioni ed esperienze sempre più sofisticate e incisive sulla vita delle persone. La VR è il nuovo "pennello" in mano agli artisti e ai professionisti del nostro secolo: non dipinge solo un'altra realtà ma la fa vivere. Saranno affrontate, quindi, le conseguenze derivate da tale potenziale della VR sui pensieri, le emozioni, i comportamenti e le scelte delle persone. Infine, saranno presentate linee guida sintetiche per imparare a sfruttare il potenziale trasformativo della VR in ambito lavorativo.

Il pubblico adatto all'evento spazia dagli psicologi agli operatori aziendali, a vari livelli. Nessun prerequisito è necessario

ALICE CHIRICO

Alice ha studiato presso l'Università Cattolica di Milano, prima come psicologa, e poi al Dottorato di ricerca (PhD) in Psicologia. È Junior Researcher presso l'Istituto Auxologico Italiano di Milano. La sua attività di ricerca concerne l'utilizzo della Realtà Virtuale per studiare e promuovere il cambiamento trasformativo, integrando il linguaggio dell'arte, della tecnologia e della psicologia. Si è specializzata nella progettazione e nell'analisi delle emozioni complesse, come il sublime, attraverso la Realtà Virtuale.

Alice Chirico



VIRTUAL REALITY AS A TRANSFORMATIVE INSTRUMENT: A PATH FROM SEEING TO THINKING, CREATING, AND BECOMING

We will see the evolution of Virtual Reality from the Seventies to the present day, with its potential applications and its current ones, which are aimed to design emotions and experiences that are increasingly sophisticated and effective in our life. VR is the new "brush" in the hands of modern artists and professionals: it doesn't only paint another reality, but it also brings it to life. Therefore, we will see the consequences of Virtual Reality on our thoughts, emotions, behaviours and choices. Finally, there will be the presentation of brief guidelines about how to take advantage of the transformative potential of VR from a professional point of view. The suitable audience for this event ranges from psychologists to business operators, at different levels. It's not required any prerequisite.

ALICE CHIRICO

Alice graduated and got her PhD in Psychology at Università Cattolica of Milano. She is a Junior Researcher at Istituto Auxologico Italiano of Milano. Her research deals with the use of Virtual Reality to study and promote a transformative change, integrating the language of art, technology and psychology. She specialized in designing and analysing complex emotions, such as the sublime, through Virtual Reality.

L'ETICA DELL'ILLUSIONE

Nonostante il recente incremento nella produzione e nell'uso di contenuti in Virtual Reality, siamo ancora in ritardo nello sviluppo di quadri etici legati alla Virtual Reality in cui poter lavorare. Questo influenza la nostra capacità di valutare, criticare e distribuire contenuti in modo responsabile, ed è una cosa di cui abbiamo bisogno per far maturare questo mezzo. In questa conferenza affronteremo aspetti quali l'etica della rappresentazione in Virtual Reality, per esempio gli stereotipi e i pregiudizi, e ci occuperemo delle sfide e delle opportunità nell'adozione della Virtual Reality, che includono gli ostacoli finanziari e l'accessibilità. Verrà presentata una revisione della letteratura specializzata con esempi, e i partecipanti saranno invitati a discutere i modi in cui poter affrontare l'etica nelle pratiche di creazione e consumazione di contenuti in Virtual Reality.

ANA-DESPINA TUDOR

Ana è una professoressa del programma di Master in Virtual Reality al London College of Communication, dove insegna anche Creazione di Contenuti in VR e narrazione immersiva. Ha un dottorato riguardante l'interazione tra l'uomo e il computer nella creazione di contenuti in Virtual Reality ed è una ricercatrice presso The Open University. Prima di dirigere il corso, ha lavorato a progetti di collaborazione tra l'accademia e partner industriali. Tra i punti salienti ci sono il fare ricerche sull'uso della Virtual Reality nell'educazione primaria e secondaria e su come i prodotti sanitari indossabili possano essere d'aiuto per il benessere delle persone anziane. La sua attuale ricerca si concentra sulla creazione di narrazioni avvincenti per le esperienze immersive di Virtual Reality e su come l'interazione visiva, sonora e tattile possa migliorare la Virtual Reality cinematografica. Il suo desiderio è quello di aumentare l'accessibilità della Virtual Reality e aumentare la consapevolezza riguardo il potenziale del suo uso nella vita di tutti i giorni.

Ana Tudor

**ETHICS OF ILLUSION**

In spite of the current explosion in VR content production and consumption, we are lagging behind in developing VR-specific ethical frameworks in which to operate. This affects our ability to rate, critique, and distribute content responsibly, which we need in order to elevate the medium to maturity. In this talk I will address aspects such as ethics of representation in VR, for example stereotyping and bias and we will look at the challenges and opportunities of VR adoption that include financial barriers and accessibility. A review of relevant literature with examples will be provided, and participants are invited to discuss ways in which we can address ethics in VR content creation and consumption practices.

ANA-DESPINA TUDOR

Ana is the Course Leader of the VR Master's Programme at London College of Communication, where she also teaches VR content creation and immersive storytelling. She has a PhD in Human Computer Interaction for VR content design and is a visiting fellow at The Open University. Previously to running the course, she worked in collaborative projects between academia and industry partners. Highlights include researching the use of VR in primary and secondary education and how health wearables can aid the wellbeing of older people. Her current research focuses on how to create compelling narratives for immersive VR experiences and on how visual, audio and haptic interaction can enhance cinematic VR. Her wish is to increase the accessibility of VR and raise awareness about its potential use in everyday life. She has given talks on the ethics and future of VR and on design principles for creating realistic virtual humans.

BALLAVITA

Maria è una ballerina di tango giovane e irruenta, ma insicura. Ha da poco una storia con Anton, capo della sua compagnia di ballo. Durante una prova Maria perde le staffe dopo essere stata ridicolizzata dai compagni. Un uomo anziano le offre aiuto, ma finisce per intrappolarla in un mondo speculare, in cui lei è turbata dai suoi incubi e dalle sue paure. Solo quando Maria capisce quanto è veramente unica e sfaccettata, riesce a sfuggire.

COMMENTO DELLA REGISTA

Voglio che il pubblico non si limiti a osservare, ma senta. L'azione fisica sullo schermo è azione fisica per il pubblico. In Ballavita ho scelto di proposito un genere inusuale per la realtà virtuale.

Una donna che solo alla fine capisce chi è veramente. Questo è l'unico modo per salvarsi. Ma da cosa? Da se stessa? Dall'uomo anziano che pare essere un ladro di sogni? O è tutto un sogno?

La realtà virtuale mi permette di mostrare lo stato psichico di un personaggio attraverso l'azione fisica. Le azioni e le emozioni cominciano a convergere

GERDA LEOPOLD

Gerda Leopold è nata a Vienna nel 1959. Ha studiato pittura al HdK di Berlino dal 1979 al 1985.

Si è interessata al cinema a 360° per la danza e il rapporto tra il movimento, lo spazio e il corpo umano. I suoi primi cortometraggi vennero prodotti nel 2004. MAUER (muro), il suo primo film girato con degli attori, venne proiettato in diversi film festival in Europa e negli Stati Uniti. Nel 2014 ha prodotto e diretto il film a 360° CARROUSEL e ha costruito un luogo di proiezione progettato appositamente per l'occasione.

Il prossimo progetto, BELLAVITA, un film dalla narrazione stereoscopica virtuale, verrà distribuita nel 2019.

Gerda Leopold

**BALLAVITA****SYNOPSIS**

Maria is a young, hotheaded but insecure tango dancer. She recently started an affair with Anton, the leader of her dance-company. During a rehearsal Maria loses her temper after getting ridiculed by her peers. An old man offers help, but actually ends up trapping her in a mirror world where she is haunted by her fears and nightmares. Only when Maria realises how unique and faceted she really is, she is able to escape.

DIRECTOR'S STATEMENT

I want the audience not just to observe but to feel. Physical action on the screen is physical action for the audience. In Ballavita I purposely chose an unusual genre for VR.

A woman who only in the end understands who she really is. That is the only way to save herself. But from what? From herself? From the old man who seems to be a dream-thief? Or is it all a dream?

VR enables me to show the psychic state of a character through physical action. Motions and emotions start converging.

GERDA LEOPOLD

Born in Vienna in 1959. Studied painting at HdK Berlin between 1979 - 1985.

Became interested in 360° film because of dancing and the relationship between motion, space and the human body. First short films were produced in 2004. Gerda's film MAUER (wall) her first film with actors was shown in various film festivals in Europe and the USA. Produced and directed the 360° feature film CARROUSEL in 2014 and built a specially designed projection space for it. The next project BALLAVITA, a narrative stereoscopic VR film will be released in 2019.



Ballavita, regia di Gerda Leopold, 2018

COME (NON) RACCONTARE UNA STORIA IN VR

Somewhere Else ha prodotto film e esperienze immersive in VR per Adidas, UEFA, Samsung e ha anche creato un tour in 4D di un birrifico per Budwesier. Il designer di AR/VR, Daniel Fraga, evidenzia l'utilizzo, gli aspetti pratici e le sfide di realizzare un prodotto virtuale, considerando come il processo cambi l'approccio nei confronti della narrazione. Fraga si domanda anche se lo sviluppo di tecnologie moderne stia accelerando l'emergere di una nuova e ibrida disciplina creativa che rinnoverà il cinema - un insieme di architettura, teatro, design comportamentale e cinema: il Design Ontologico.

DANIEL FRAGA

Daniel Fraga è un designer e programmatore di Virtual Reality, un architetto e un ricercatore. In breve - è un Post-Architetto. Invece di occuparsi di progettare spazi fini a sé stessi, la Post Architettura si occupa di progettare le persone tramite lo spazio. In altre parole, Daniel investiga i fattori che influenzano la percezione umana e li utilizza nello spazio che progetta. La Virtual Reality ha a che fare con lo spazio; riguarda il vivere le storie tramite lo spazio. Il tuo ambiente è l'elemento centrale nel raccontare la tua storia. Ed è per questo che Daniel si trova all'incrocio tra architettura e Virtual Reality. Lui ricerca, progetta, sviluppa e realizza.

Daniel Fraga


HOW (NOT) TO TELL A STORY IN VR

Somewhere Else has produced VR films and immersive experiences for Adidas, UEFA, Samsung and has even created a 4-Dimensional brewery tour for Budwesier. AR/VR Designer Daniel Fraga highlights the use, practicalities and challenges of virtual filmmaking, considering how the process changes approaches towards storytelling and narrative. Fraga also calls into question whether the development of modern technologies are speeding up the emergence of a new, hybrid creative discipline that will revamp cinema - at the crossroads of architecture, theater, behavioral design and film making: Ontological Design.

DANIEL FRAGA

Daniel Fraga is a VR Designer and Developer, an Architect and a Researcher. In short - he is a Post-Architect. Instead of designing spaces in themselves, Post Architecture is about designing people through space. In other words, he investigates the factors which influence human perception and employ them in the spaces I design. Look, Virtual Reality is about space; it's about experiencing stories through space. Your environment is the central element in telling your story. And that's why he is at the crossroads of Architecture and Virtual Reality. He researches, he designs, he develops and he delivers.

INTRODUZIONE AL LINGUAGGIO DELLA REALTÀ VIRTUALE

Provare a raccontare una storia in Realtà Virtuale nello stesso modo in cui si racconta oggi un'opera cinematografica, presenta fin da subito una serie di problematiche che fanno sorgere spontanei alcuni dubbi e domande. Sembra quasi che applicare le regole del linguaggio audiovisivo tradizionale, non sia così immediato e a volte addirittura non possibile. È pertanto necessario prendere in esame nuovi fattori attraverso lo studio e la sintesi di un nuovo linguaggio, un linguaggio specifico del nuovo medium della Realtà Virtuale.



Aimone Bodini

INTRODUCTION TO THE LANGUAGE OF VIRTUAL REALITY

If you tell a story in VR as though you would in the film, you would soon meet problems, which would raise doubts and queries. It seems that applying the general audio-visual 'rules' achieved whilst watching a film or any other audio-visual content is not possible. One must take into consideration new factors which require ample research focused on studying and synthesizing a new language, a language that is specific and adequate to the VR medium.

AIMONE BODINI

Aimone Bodini è un nativo digitale cresciuto a pane e immagini. Sin da adolescente coltiva la passione per il cinema e, crescendo, amplia la sua visione abbracciando ogni tipo di forma e linguaggio audiovisivo.

Linguaggio audiovisivo, tanto immediato da capire quanto misterioso nel momento in cui se ne vogliono comprendere i meccanismi di produzione e funzionamento.

Affascinato dalla settima arte, Aimone ottiene un Bachelor of Arts in Digital Filmmaking a Milano. Sul finire dei propri studi, viene incuriosito e affascinato da una nuova tecnologia, quella della Realtà Virtuale, che Aimone fin da subito intuisce essere anche un nuovo medium con un potenziale espressivo enorme.

Con il suo libro *Narrative Language of Virtual Reality*, scritto durante un periodo di internship negli Stati Uniti e pubblicato dall'organizzazione svizzera "World VR Forum", decide di compiere il primo passo in quel sentiero sconosciuto che è il linguaggio narrativo della Realtà Virtuale.

Il suo approccio su questo tema è stato riconosciuto a livello internazionale, portando Aimone a prendere parte a eventi di settore in qualità di speaker in giro per l'Europa.

Oggi lavora come XR Manager & Specialist presso Proxima Milano, uno studio di Effetti Visivi, Post-Produzione, Motion Design e Realtà Immersive.

Ricopre anche il ruolo di VR Programmer per il Milano Film Festival e per Digita! - Torino.

AIMONE BODINI

Aimone Bodini is a digital native who was brought up living and breathing images. Since his teen years, he has been cultivating his love of cinema and building a vision that encompasses all sorts of audio-visual forms and languages – as immediate to appreciate, as mysterious to understand under the hood.

Fascinated by the seventh art, Aimone graduates in Digital Filmmaking BA in Milan. Right at the end of his studies, Aimone was struck by new technology, Virtual Reality, which he immediately recognizes as a novel medium with an incredible expressive potential.

With his book "Narrative Language of Virtual Reality", wrote while he was interning at a VR studio in the United States and published by the swiss organisation World VR Forum, he decided to undertake the first step in the unknown path of the narrative language of virtual reality. It's approach to Virtual Reality has been internationally recognized, leading him to take part as speaker in numerous VR focused events across Europe.

Today Aimone works as XR Manager & Specialist at Proxima Milano, a VFX&XR studio, and is also the VR Programmer both of the Milano Film Festival and of the Torino Short Film Market.

**IL VR COME MEDIUM ARTISTICO.
NUOVE SPERIMENTAZIONI FRA VISUAL
ARTS E CINEMA**

L'interesse per la realtà virtuale ha conquistato una centralità per tutti quegli artisti visuali interessati al rapporto fra estetica e nuove tecnologie. Ormai un medium al pari delle forme espressive tradizionali, sta diventando oggetto di analisi all'interno delle università e dei musei, e anche il sistema economico delle gallerie e delle fiere si sta confrontando con questo nuove filone di ricerca. In che modo le Film Commission possono porsi all'interno di questo panorama? Come articolare la propria strategia di azione e ampliare le modalità di supporto alle nuove forme di produzione audiovisiva?

MICAELA DEIANA

Micaela Deiana collabora con la Fondazione Sardegna Film Commission per lo sviluppo dei progetti transmediali a cavallo fra arti visive e cinema, con una particolare attenzione all'utilizzo del VR da parte degli artisti. È dottore di ricerca in Scienze dei Sistemi Culturali, sviluppa e realizza progetti curatoriali nell'ambito delle arti contemporanee per istituzioni e spazi no profit e collabora con riviste di settore, fra cui Il Giornale dell'Arte e Flash Art.

Micaela Deiana



**VR AS AN ARTISTIC MEDIUM. NEW
SPERIMENTATIONS BETWEEN VISUAL
ARTS AND CINEMA**

The interest for Virtual Reality became central for all those visual artists interested in the relationship between aesthetics and new technologies. At this point, it is a medium on the same level of traditional forms of expression, it is analysed in Universities and Museums, and even the economic system of galleries and fairs is dealing with this new research line. How can Film Commissions fit inside this new landscape? How can they articulate their own action strategy and increase ways of helping new forms of audio-visual productions?

MICAELA DEIANA

Micaela Deiana collaborates with the Foundation Sardegna Film Commission in the development of transmedia projects resorting to visual arts and cinema, with a particular focus on the use of VR by artists. She has a PhD in Cultural Systems Science, she develops and realise curatorial projects in the field of contemporary arts for institutions and no profit spaces, and she collaborated with specialised journals, for example Il Giornale dell'Arte (The Art Journal) and Flash Art.

**IL RIVER COLLEGE VIRTUAL REALITY:
RACCONTARE GIOTTO A 360°**

Il progetto "River College Virtual Reality" è un percorso triennale di alta qualificazione dell'offerta culturale cinematografica, strutturato in un insieme di interventi coordinati di tipo formativo, produttivo e divulgativo finalizzati alla realizzazione di un prodotto multimediale in VR per la valorizzazione del patrimonio artistico del territorio Patavino, focalizzando la sua attenzione verso la "Padova Urbs Picta", candidata per l'iscrizione nella lista del Patrimonio Mondiale UNESCO, con gli strumenti propri del cinema esplorando la più innovativa e coinvolgente tecnologia del momento la Virtual Reality, con approccio global, coniugando esperienze e tradizioni del nostro territorio con contributi di valore nazionale e internazionale. La Virtual Reality ci permette di effettuare riproduzioni a 360° fedeli di siti di patrimonio storico e culturale, che possono essere pubblicate e diffuse tramite diversi media e piattaforme. Il VR cinema non è quindi il medium cinema, ma piuttosto il luogo dove queste rappresentazioni possono diventare esperienze.

ANTONIO ZANELLA

Nato a Pordenone nel 1953. È stato architetto libero professionista dal 1979 fino al 2015, occupandosi di progettazione civile, strutturale, di direzione lavori e collaudo, edilizia sociale, Cooperazione tecnica con Paesi in Via di Sviluppo, formazione di quadri tecnici delle Cooperative Sociali. È docente dal 1984. Attualmente insegna Disegno e storia dell'arte al Liceo Scientifico del I.I.S. Leopardi Majorana - Pordenone. La sua attuale ricerca è incentrata sull'efficacia delle interazioni nell'ambiente educativo, sui comportamenti comunicativi e l'apprendimento attivo. Un cortometraggio realizzato dai suoi studenti su un'esperienza di apprendimento relativa a Giotto nella Cappella degli Scrovegni è risultato vincitore dell'8^ Edizione del Concorso nazionale online LEONE D'ARGENTO PER LA CREATIVITA' 2018 istituito dalla BIENNALE DI VENEZIA.

EMILIO DELLA CHIESA

Nato a Verona nel 1952. Emigrato con i genitori a 9 anni in Venezuela. Ritorna in Italia nel 1972 dove segue studi d'ingegneria, architettura e spettacolo nelle università di Padova, Venezia e Bologna. Inizia a lavorare nel mondo del cinema come direttore del centro universitario cinematografico dell'Università di Padova e Venezia. Dal 1989 entra a far parte del A. I. C. - Imago (Associazione Italiana dei Direttori della Fotografia). Per dodici anni è operatore e direttore della fotografia del regista Ermanno Olmi. Dal 1979 fino al 2009 lavora presso la Mostra Internazionale di Arte Cinematografica di Venezia in qualità di proiezionista. Nel 2005 fonda e dirige il River Film Festival.

Antonio Zanella



RIVER COLLEGE VIRTUAL REALITY: ILLUSTRATING GIOTTO AT 360°

The project “River College Virtual Reality” seeks to offer high quality cinematographic culture, through a series of coordinated training, production and informative events which will serve to create a multimedia product that will valorise the artistic inheritance (the patrimony) of the Paduan area by focusing attention on “Padova Urbs Picta”, which is currently a candidate for inclusion in the list of UNESCO World Heritage sites: this “site” could be further extended to include the “Isola dei Musei” (literally a Museum Island) and the “Parco delle Mura” (City Walls Park). The project will explore and adopt the most innovative and effective state of the art Virtual Reality (VR) technologies and will adopt a global approach, linking the experience(s) and traditions of the area with both national and international contributions. Virtual Reality will allow us to carry out faithful (accurate) 360° reproductions of the historical and cultural patrimony which will be able to be published and disseminated through a variety of media and platforms. Thus VR cinema is not the same as the medium, cinema, but is rather the place where these experiences (shows/performances) can be transformed into real experiences.

ANTONIO ZANELLA

Antonio Zanella was born in Pordenone IN 1953. He was a self-employed architect from 1953 to 2015, dealing with civil and structural design, work supervision and testing, social housing, technical cooperation with developing countries, technical executives training in social cooperative societies. He’s been a teacher since 1984. He currently teaches Graphic Arts and Art History at the scientific high school I.I.S. Leopardi Majorana - Pordenone. His current research focuses on the efficacy of interactions in the educational environment, on communicative behaviours and active learning. One of the short films made by his students, regarding an educational experience focusing on Giotto in the Scrovegni Chapel, was the winner of the 8th edition of the online national Contest “Silver Lion for Creativity 2018”, established by the Venice Biennale.

EMILIO DELLA CHIESA

Emilio Della Chiesa was born in Verona in 1952. When he was 9 years old, he emigrated to Venezuela with his parents. In 1972, he came back to Italy, where he studied engineering, architecture and arts at the University of Padova, Venice and Bologna. He started to work in the movie business as the director of the Film University Centre at the University of Padova and Venice. In 1989, he became a member of A.I.C. - Imago (Italian Cinematographers Association). He worked as an operator and as a cinematographer with Ermanno Olmi for 12 years. From 1979 to 2009, he worked at the Venice Film Festival as a projectionist. In 2005 he founded the River Film Festival, where he currently works as the festival director.



Emilio Della Chiesa

REALTÀ VIRTUALE O VIRTUALITÀ REALE?

Che aspettative ci sono per il suono nella realtà virtuale nell'audiovisivo? Che differenze ci sono nel suono immersivo tra il mondo delle applicazioni e quello dell'audiovisivo? Quale dev'essere la percezione acustica? Qual è lo stato della tecnica e la possibilità di fruizione da parte di un vasto pubblico? Una chiacchiera, ma soprattutto un confronto, con i partecipanti parlando di tecnica ed emotività.

FRANCESCO LIOTARD

Nato a Bassano del Grappa nel 1972, inizia a lavorare come video assist e assistente operatore nel 1995 per diversi film prodotti da IpotesiCinema. Nel 1997 comincia un'esperienza parallela nel mondo delle trasmissioni televisive nazionali più importanti. Nel 1999 inizia le prime esperienze nel campo del suono di presa diretta cinematografica su alcuni cortometraggi per poi curare il suono de "Il Mestiere delle armi" di Ermanno Olmi, sia sul set che nel montaggio del suono.

Comincia da qui un percorso nel mondo del suono che lo porta ad una stretta e duratura collaborazione con Ermanno Olmi, ma anche diverse occasioni di crescita professionale con affermati registi italiani e stranieri come Luca Guadagnino, Franco Piavoli, Luciano Emmer, Sharunas Bartas, Davide Manuli, Carlo Mazzacurati, Rocco Papaleo, Wilma Labate, Valeria Golino, Stefano Mordini e molti altri. Queste collaborazioni gli permettono di ricevere vari riconoscimenti tra cui 2 nomination al David di Donatello.

Nei primi mesi del 2019 con mOOviOOle srl, società di distribuzione cinematografica di cui è socio fondatore, lancia il progetto internazionale LYS - Locate Your Sound ovvero un'innovativa soundscapes cloud library.



Francesco Liotard

VIRTUAL REALITY OR REAL VIRTUALITY?

What are the expectations about sound in audio-visual virtual reality? What are the differences between immersive sound for apps and immersive sound for the audio-visual world? What should be the acoustic perception? What is the status of the technology and what is the fruition possibility for a wide public? Ther Ès going to be a conversation and a discussion with the audience, talking about the technology and emotivity.

FRANCESCO LIOTARD

Francesco Liotard was born in Bassano del Grappa in 1972. He started to work as a Video Assistant and Operator Assistant in 1977 for various films produced by IpotesiCinema. In 1977, he also started to collaborate with various companies in Trentino as a troupe assistant, in the realization of press reports for Trento and Bolzano RAI, reports for broadcasts such as "Linea Verde" or "Passaggio a Nord-Ovest",

as well as reports for other local broadcasting stations and industrial videos.

In 1998, he collaborated with Emme Due S.r.l in Trento for the filming and audio recording of television programmes such as "Scherzi a parte", "Milano-Roma", "Per tutta la vita", "Le Iene", "Stranamore" and many more, as well as reality shows ("L'isola dei famosi", "Twenty Dollars"), special events such as "Giochi Senza Frontiere", industrial videos, news reports and themed reports for satellite channels. In 2010, he had the opportunity to curate the sound of "Il Mestiere delle armi" by Ermanno Olmi, both on set and during post-production. This allowed him to commit to film sound with great passion.

L'INFLUENZA MENTALE SOGGETTIVA TRA IMMAGINE E SUONO NELLA VIRTUALITÀ DEL 360°

Cinema, televisione e multimedialità richiedono modalità di allestimento e fruizione dei contenuti tali da garantire che quanto si vuole esprimere non venga alterato o distrutto, nella sua originalità artistica e tecnica, da interventi terzi che nulla hanno a che vedere con i contenuti originali. E questo attualmente è già un problema attuale e imperativo. Si stanno infatti allargando i desideri di rendere spazialità ai suoni che nascono dettagliatamente precisi ma non coerenti con la realtà, perché nati per essere invece precisamente coerenti. La coerenza nella fruizione diventa quindi arbitraria e imprecisa e lasciata alle capacità dell'operatore o dell'artista creativo. Si parla ora di REALTÀ VIRTUALE, a mezza strada tra la "diversità di realizzazione" e la "diversità nuova" per come viene inteso. Credo che questo sia un quesito interessante per la modernità, per non trasformare un "nuovo" in un "usuale aggiornato", laddove uno spettatore deve invece recepire una diversa prospettiva di fruizione che tutti insieme qui proviamo ad analizzare.

FEDERICO SAVINA

Nato a Torino il 9 giugno 1935, Federico Savina ha iniziato la sua attività nel campo della registrazione sonora e di ricerca negli anni '60 a Roma. Successivamente ha trasferito la sua attività di Fonico Freelance a Parigi e Londra per musica e film, in particolare negli Studi Davout di Parigi e CTS Wembley di Londra, collaborando con i migliori registi e musicisti quali Fellini, Antonioni, Visconti, Morricone e H. Berstein. È docente nel settore suono per le lavorazioni di studio presso il Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma, per l'organizzazione e la realizzazione delle colonne sonore. Ha impartito sul suono consulenze e corsi di aggiornamento e perfezionamento per tecnici interni del settore audio e video cinematografico, tra l'altro presso la RAI di Torino e di Roma. Inoltre è responsabile dell'ufficio tecnico all'allestimento e conduzione sale di proiezione della Biennale di Venezia, in occasione del Festival del Cinema.

Federico Savina



THE INFLUENCE OF OUR MENTAL SUBJECTIVITY BETWEEN IMAGES AND SOUND ON 360° VIRTUAL REALITY

Cinema, television and multimedia require content preparation and fruition processes such as to ensure that what you want to convey doesn't get distorted or destroyed, in its artistic and technical originality, by the intervention of a third party that has nothing to do with the original content. Currently, this is already an imperative issue. As a matter of fact, it's increasingly common the desire to give space to sounds that are minutely precise but not consistent with reality, because they are born to be precisely consistent. The coherence in the fruition process becomes arbitrary, imprecise and left to the skills of the operator or of the creative artist. Now it's time to talk about Virtual Reality, halfway between the "production diversity" and the "new diversity". I believe that this is an interesting matter for modernity, in order not to transform the "new" into an "updated usual", where the spectator has to recognise a different fruition perspective that we are all trying to analyse.

FEDERICO SAVINA

Federico Savina was born in Torino on the 9th of June 1935. He started his activity in the area of sound recording and research in Rome during the '60s. Later on, he became a freelance sound technician in Paris and London for music and cinema, in particular for Studio Davout in Paris and CTS Wembley in London, working with the best directors and musicians, such as Fellini, Antonioni, Visconti, Morricone and H. Berstein. He is a Sound professor for studio projects at Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma, in the organization and realisation of soundtracks. He delivered sound consultations, refresher and improvement courses for technicians in the cinematographic audio and video area, at RAI in Turin and Rome. Furthermore, he is responsible of the technical office for the preparation and the management of the screening rooms for the Venice Biennale during Venice Film Festival.

CINEMA A 360 **- TECNICHE AUDIO-VISIVE PER LA VR**

Il workshop partirà da un'introduzione teorica per passare a una fase pratica sulle tecniche di ripresa video e audio per la realizzazione di un video 360 con Spatial Audio. Verranno presentate le attrezzature necessarie, si spiegherà l'importanza delle fasi di pre-produzione e verranno affrontati i principali software per la post-produzione audio-video di contenuti VR.

ANTONIO GIACOMIN

Antonio Giacomini aka. fluido è nato a Trieste nel 1974 dove vive e lavora. Creative technologist e video designer ha iniziato a sperimentare con il video immersivo nel 2015 realizzando vari progetti di comunicazione immersiva per aziende. Dal 2016 è curatore della sezione VR del Trieste Film Festival e nel 2018 è stato guest curator del FeKK di Lubiana. Ha ricoperto il ruolo di creative producer e creative technologist nel progetto "In the cave" realizzato nel programma Biennale College VR e presentato nella sezione Venice VR della 75^a Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia. Dal 2017 cura il blog 360.fluido.tv ed il podcast Linea di stitching dove racconta la sua esperienza nel mondo della VR.

360° CINEMA: AUDIOVISUAL TECHNICALS FOR VR

The workshop will start from a theoretical introduction, then it will move to a practical phase dedicated to the video and audio filming techniques that are required in order to make a 360° video with Spatial Audio. There will be the presentation of the necessary equipment, it will be explained the importance of the different pre-production stages and we will see the main software needed for audio-video pre-production for VR projects.

ANTONIO GIACOMIN

Antonio Giacomini aka. fluido was born in 1974 in Trieste, where he lives and works. He is a creative technologist and a video designer who started to experiment with immersive videos in 2015, when he made various immersive communication projects for different companies. In 2016, he became the curator for the VR category at Trieste Film Festival and in 2018 he was guest curator at FeKK in Lubiana. He was the creative producer and creative technologist for the project "In the cave", which was created during the Biennale College VR programme and displayed at the 75th Venice Film Festival in the Venice VR category. In 2017, he started to curate the blog 360.fluido.tv and the podcast "Linea di stitching", where he talks about his experience in the VR industry.

MASSIMILIANO BORGHESI

Massimiliano "Max" Borghesi è un sound designer e sound recordist specializzato nel suono per contenuti immersivi e Spatial Audio. Ha lavorato come sound recordist, sound editor, sound designer e re-recording mixer per film, animazioni, documentari, video 360, videogames e VR. È appassionato di field recording e ha sempre con sé una coppia di microfoni binaurali per catturare i suoni che lo circondano.

Antonio Giacomini



MASSIMILIANO BORGHESI

Massimiliano "Max" Borghesi is a sound designer and sound recordist with an interest in immersive media and spatial audio. He has worked as a sound recordist, sound editor, sound designer and re-recording mixer for films, animations, documentaries, 360 videos and VR. He loves taking his equipment out for a field recording trip and always brings with him a couple of binaural microphones and a recorder to be ready to capture any interesting sounds.



Massimiliano Borghesi

VIRTUAL MINDS WORLD

Dopo le fasi pionieristiche degli anni 60'-70' e la prima vera ondata di studi e ricerche negli anni 90'-00, grazie all'avvento di tecnologie più efficaci ed economiche e ad un interesse scientifico, di carattere interdisciplinare, crescente, le realtà virtuali hanno oggi una terza vita e attirano grande interesse. Espandendosi in modo significativo dai laboratori e dai centri di ricerca al mondo del lavoro, del design e del marketing, della cultura e della formazione, della salute e del benessere, della espressione artistica e della creatività.

Attraversando questo percorso storico verranno illustrati alcuni concetti principali (immersione, presenza, "user experience"...), messi in evidenza i principali risultati scientifici della ricerca che utilizza le VR ed analizzate le più recenti scoperte nei diversi ambiti applicativi incluso quello legato alle produzioni culturali. Si osserverà come Realtà Virtuali, Immersioni 3D 360°, Realtà ibride o "mixed", Realtà aumentate, contribuiscono e potranno ancora di più contribuire in futuro, alla costruzione del mondo reale e alla vita di tutti i giorni. L'intento delle VR non sarà solo quello di stupirci con la loro innegabile attrattività quanto piuttosto quello di fornire nuovi modi per osservare il mondo gestendone la complessità e sviluppando adeguate capacità intellettive, logiche e creative.

LUCIANO GAMBERINI

Luciano Gamberini, PhD è Professore Ordinario di Psicologia del Lavoro e delle Organizzazioni, presso il Dipartimento di Psicologia Generale dell'Università di Padova, dove ha fondato e dirige dal 2013 lo "Human Inspired Technologies Research Centre" (HIT) centro di ricerca dedicato al design, allo sviluppo e allo studio di tecnologie centrate sulla persona.

Dal 2001 co-coordina il gruppo di ricerca "Human-Technology Interaction" ed è responsabile del Laboratorio di Realtà Virtuale e Aumentata. Nel 2014 fonda e diviene coordinatore vicario della Scuola di Dottorato "Brain, Mind and Computer Science" premiata con la tripla "i" dell'innovazione dal MIUR. I suoi interessi di ricerca sono rivolti ad approfondire, all'interno di scenari di vita reali e quotidiani, il modo in cui le persone, attraverso le nuove tecnologie, organizzano la vita, svolgono un lavoro, socializzano, si curano del proprio benessere, si divertono o studiano. Ha pubblicato oltre 100 lavori scientifici internazionali "peer reviewed" su riviste internazionali ed è stato chair delle principali conferenze nel settore.



Luciano Gamberini

VIRTUAL MINDS WORLD

After the pioneering periods of the 60's and 70's, and the first proper wave of studies and research of the 90's and 00's, with the development of more efficient technologies and the growing interdisciplinary scientific interest, virtual realities have now a third life and are met with a great deal of interest. They significantly expanded from the laboratories and the research centres to the sector of work, of design and marketing, of culture and education, of health and well-being, of artistic expression and creativity. Going through this historical journey, we will show some primary concepts (immersion, presence, user experience...), we will highlight the main scientific results of the research that uses VR and we will analyse

the most recent discoveries in various application areas, included the one linked to cultural productions. We will also see how Virtual Realities, 3D 360° Immersion, Hybrid or Mixed Realities and Augmented Realities contribute currently and even more in the future to the construction of the real world and of everyday life. The intent of VR will not only be to surprise us with its undeniable attractiveness, but also to provide new methods to observe the world, managing its complexities and developing adequate intellectual, logical and creative abilities.

LUCIANO GAMBERINI

Luciano Gamberini, PhD, is a tenured professor teaching Occupational and Organizational Psychology at the General Psychology Department at the University of Padova, where he founded and started to run the "Human Inspired Technologies Research Centre" (HIT) research centre in 2013, which is dedicated to the design, the development and the study of human-centred technologies. In 2001, he started to co-coordinate the research group "Human-Technology Interaction" and he is the supervisor of the Virtual and Augmented Reality Workshop. In 2014, he founded and became the vicarial coordinator of the Graduate School "Brain, Mind and Computer Science", which was awarded with the triple "i" of innovation by MIUR.

His research interests are aimed to examine in depth, inside real and daily life sceneries, the way in which people organize their lives, work, socialize, take care of their well-being, have fun and study through the use of technology. He published more than 100 international scientific papers "peer reviewed" in international journals and he's been the chair of the major conferences in the sector.

The MOMENT

The MOMENT è un film fantascientifico distopico controllato dalla mente che segue tre storie interconnesse. È diretto da Richard Ramchurn, artista e ricercatore, e si serve di un visore Neurosky per rilevare le onde cerebrali EEG, che influenzeranno il montaggio, il mixaggio e la narrazione del film. Ci sono più di 18 miliardi di combinazioni narrative del film. Ogni proiezione è unica. The MOMENT è proiettato in un cinema mobile dall'atmosfera intima, situato dentro una roulotte convertita che può ospitare fino a 6 spettatori e un responsabile.

RICHARD RAMCHURN

Richard Ramchurn si è laureato nel 2002 in Illustrazione e Animazione alla Manchester Metropolitan University. Nel 2002 ha iniziato a lavorare sotto lo pseudonimo di AlbinoMosquito, inizialmente co-curando e producendo eventi artistici dal vivo di esibizioni di gruppo e progetti di pittura collettiva e singola. Richard è poi tornato a lavorare nel settore digitale e ha prodotto effetti visivi dal vivo per una molteplicità di locali notturni di Manchester e per eventi di musica sperimentale. Ha iniziato a combinare in modo graduale tutte le sue competenze nella creazione di lavori per spettacoli teatrali, video musicali e cortometraggi. Adesso Richard, come direttore creativo di AlbinoMosquito, produce progetti per clienti come la piattaforma THESPACE.ORG della BBC & Arts Councils e come il Tanks alla Tate Modern.

Richard Ramchurn

**THE MOMENT**

The MOMENT is a brain controlled dystopian sci-fi film following three interlinking stories. Directed by artist and researcher Richard Ramchurn, it uses a Neurosky headset to detect EEG brain waves which will effect the edit, sound mix and narrative of a specially created movie. There are over 18 billion narrative combinations of the film. Each screening is unique. The MOMENT is screened in an intimate Mobile Cinema inside a converted caravan seating up to 6 audience members and one controller.

RICHARD RAMCHURN

Richard Ramchurn graduated in Illustration and Animation from Manchester Metropolitan University in 2000. In 2002 he began working under the title of AlbinoMosquito, initially co-curating and producing group exhibitions' live art events, collaborative and solo painting projects. Richard then returned to the digital realm and produced live visuals for a wide range of Manchester Club nights and experimental music events. Gradually he began combining all of his skills in the making of sets for theatre pieces and music videos and short films. Now as AlbinoMosquito's Creative Director Richard has produced projects for clients ranging from BBC & Arts Councils platform THE SPACE.ORG to the Tanks at Tate Modern.

HERMITAGE.VR EXPERIENCE

La storia abbraccia un periodo che va dall'epoca di Caterina II di Russia fino ai giorni nostri e si basa sugli eventi chiave nella storia del Museo statale Ermitage. Le riprese sono state fatte in Piazza del Palazzo, nelle sale del museo, nel Giardino Pensile e sul tetto del Palazzo d'Inverno.

ANTYKOV MIKHAIL SERGEEVICH

Ha studiato cinema presso Lenfilm studio, Film School "Frame", Academy of Film and Television (Faculty of screen arts, Directing computer graphics). Ha lavorato come secondo regista («Oleg Gusev studio» - production of music videos and advertising) in decine di film, cortometraggi e video promozionali. In veste di regista, ha diretto numerosi videoclip e cortometraggi.

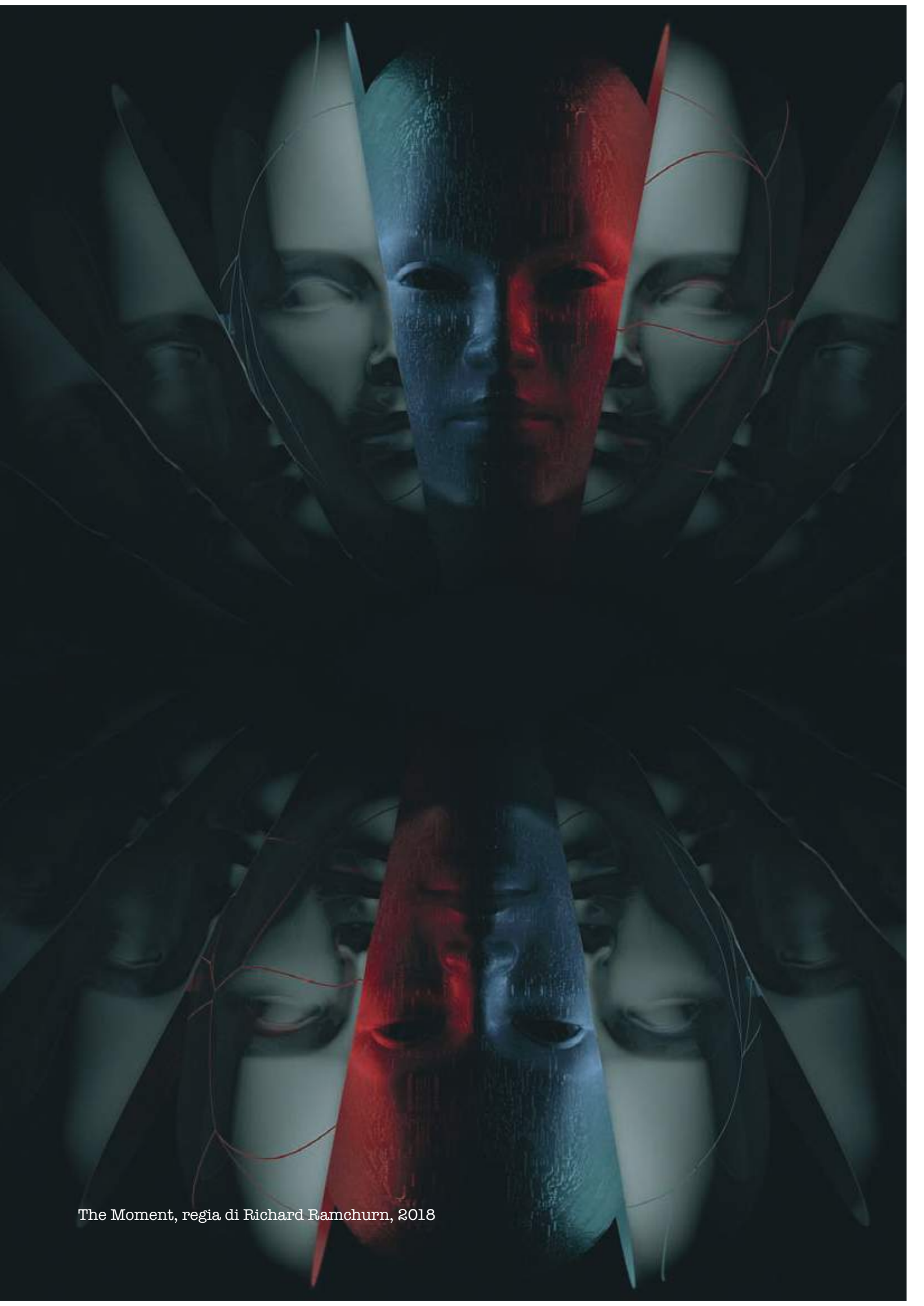
Antykov Mikhail

**HERMITAGE.VR EXPERIENCE**

Based on the key events in the history of the State Hermitage Museum, the story spans from the era of Catherine The Great until the modern day. The filming took place at the Palace Square, in the halls of the museum, the Hanging Garden and on the roof of the Winter Palace.

ANTYKOV MIKHAIL SERGEEVICH

He studied cinema at Lenfilm studio, Film School "Frame", Academy of Film and Television (Faculty of screen arts, Directing computer graphics). He worked as second director («Oleg Gusev studio» - production of music videos and advertising) in dozens of films, shortfilms and promotional video. As a director, he made sever videoclip and shortfilms.



The Moment, regia di Richard Ramchurn, 2018

ESPERIENZE DI ARCHEOLOGIA VIRTUALE PER LO STUDIO E LA DIVULGAZIONE DEI CONTESTI ARCHEOLOGICI

(Università degli Studi di Padova
Dipartimento dei Beni Culturali)
Realtà Virtuale e Beni Culturali costituiscono un binomio inscindibile e imprescindibile, uno strumento di straordinaria efficacia per le attività di ricerca, ma ancor più per quelle di didattica e valorizzazione. Il Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università di Padova da alcuni anni pone in primo piano lo sviluppo di guide interattive basate sulla realtà virtuale e destinate a garantire al grande pubblico una migliore comprensione degli esiti della ricerca archeologica. I tour virtuali, che permettono una navigazione immersiva attraverso ricostruzioni realizzate con il massimo rigore scientifico, consentono di proiettare nella realtà antica tanto il visitatore di un museo, quanto quello di un sito a cielo aperto. Ampiamente sperimentate in alcuni dei contesti in cui l'ateneo patavino opera da molti anni - quali Padova romana o il parco archeologico dell'antica città di Nora in Sardegna - tali esperienze di archeologia virtuale sono un mezzo divulgativo ormai consolidato, che avvicina notevolmente il fruitore non specialista della materia del bene culturale, che diviene così molto più accessibile e intellegibile.

EXPERIENCES OF VIRTUAL ARCHAEOLOGY FOR THE STUDY AND THE DIVULGATION OF ARCHAEOLOGICAL CONTEXTS

JACOPO BONETTO - ARTURO ZARA

(University of Padova - Department of Cultural Heritage)
Virtual Reality and Cultural Heritage are an inseparable and essential pair, an incredibly efficient tool for research activities, and even more for educational and promotional ones. The Department of Cultural Heritage of the University of Padova has been promoting for a number of years the development of interactive guides based on virtual reality and destined to guarantee to the public a better comprehension of the results of archaeological research. Virtual tours, which offers an immersive navigation through reconstructions made following the greatest scientific rigour, allow to project into the past a museum visitor as well as an open-air site visitor. These virtual archaeological experiences have been extensively tested for a number of years in different university contexts - such as Roman Padua and the archaeological park in the ancient city of Nora, Sardinia - and they are a consolidated educational system that considerably attract a non-specialist public, and it makes cultural goods more accessible and intelligible.

JACOPO BONETTO

Jacopo Bonetto è professore ordinario di Archeologia classica e direttore del Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università di Padova. Impegnato in progetti di ricerca in vari siti del Mediterraneo, da alcuni anni si occupa di valorizzazione del patrimonio archeologico tramite applicazioni di realtà virtuale.

ARTURO ZARA

Arturo Zara è dottore di ricerca in Storia, critica e conservazione dei Beni Culturali e assegnista di ricerca presso il Centro di Ateneo per i Musei dell'Università di Padova. Negli ultimi anni si è dedicato allo sviluppo di applicazioni mobili per la realtà virtuale destinate alla valorizzazione dei siti archeologici.

Jacopo Bonetto



JACOPO BONETTO

Jacopo Bonetto is a full Classics Archaeology professor and the head of the Cultural Heritage Department at the University of Padova. He follows many research projects in various Mediterranean sites and he has been dealing for a number of years with the promotion of the archaeological heritage through the use of virtual reality.

ARTURO ZARA

Arturo Zara has a PhD in History, critics and Cultural Heritage preservation and he is a postdoctoral researcher at the University Museum Centre. In recent years, he has worked on the development of VR mobile applications destined for the promotion of archaeological sites.

Arturo Zara



VR E TECNOLOGIE INNOVATIVE NELLA VALORIZZAZIONE DEL PAESAGGIO E DEI BENI CULTURALI: ESPERIENZE E PROGETTI

Possono i videogame diventare strumento di promozione e divulgazione del patrimonio? Sono sempre più numerosi i casi che dimostrano l'enorme potenzialità connessa all'uso dei videogiochi per raccontare e divulgare la nostra cultura. Opere variegata, per obiettivi e modalità di sviluppo, prodotte in alcuni casi da istituzioni culturali. A titoli dall'impianto più tradizionale si affiancano produzioni che sperimentano nuovi modelli immersivi attraverso l'utilizzo della realtà aumentata e virtuale.

ANDREA DRESSENO

Andrea Dresseno si laurea in DAMS Cinema all'Università di Bologna. Nel 2002 inizia a lavorare al Progetto Chaplin della Cineteca di Bologna, occupandosi della digitalizzazione e del trattamento del fondo cartaceo e fotografico appartenuto al cineasta inglese. Nel 2009 unisce esperienza archivistica e passione per i videogiochi per dare vita all'Archivio Videoludico, spazio dedicato alla conservazione e allo studio del videogioco. Collabora da anni con riviste e blog specializzati in videogiochi e cinema. Da settembre 2016 è project manager dell'Italian Videogame Program (IVIPRO).

Esterno/Giorno è un progetto di itinerari turistico-culturali dedicati al cinema che utilizza la formula di conferenza itinerante. Grazie ai contenuti VR, i partecipanti possono visitare i luoghi utilizzati come set cinematografici solitamente inaccessibili al pubblico con fotografie e video immersivi, all'interno delle quali sono inseriti contenuti speciali quali sequenze tratte dai film, foto di set e backstage, etc.. È possibile così confrontare le location originali con le diverse trasformazioni viste sul piccolo e grande schermo. Il progetto punta a far conoscere non solo i luoghi più celebri del territorio, ma anche le zone periferiche di scarso valore turistico che - grazie all'esposizione cinematografica o televisiva - costruiscono un percorso di nuova geografia turistica.

GIANLUCA NOVEL

Gianluca Novel è laureato in Filmologia all'Università di Trieste. Nel 1999 ha contribuito a fondare la Friuli Venezia Giulia Film Commission, struttura all'interno della quale continua a lavorare. Ha conseguito a Los Angeles il diploma di Film Commissioner e la qualifica di "Member of AFCI" (Association Film Commissioners International). È tra gli ideatori del FVG Film Fund, primo fondo alle riprese attivato in Italia.

In questi anni ha contribuito alla realizzazione - curandone la fase organizzativa e di location scouting - di quasi un centinaio tra film, fiction, documentari, cortometraggi e spot. Ha tenuto svariate lezioni e docenze di Film production & Location management presso Istituti di formazione, associazioni del settore e presso l'Università Ca' Foscari di Venezia.

Ha diretto la rivista "Zone di cinema", periodico d'informazione cinematografica. Collabora con EUT (Edizioni Università di Trieste) per la collana "Scrivere le immagini. Quaderni di sceneggiatura".

È stato membro di giuria in al Trieste Science+Fiction Festival e al Premio Internazionale per la Sceneggiatura Mattador. È tra gli ideatori del progetto "Esterno/Giorno - Passeggiate cinematografiche in FVG"

Andrea Dresseno



VR AND INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN THE ENHANCEMENT OF THE LANDSCAPE AND OF CULTURAL HERITAGE: EXPERIENCES AND PROJECTS

Can videogames become an instrument for the promotion and the divulgation of our heritage? There are more and more cases proving the enormous potentiality connected to the use of videogames to narrate and divulgate our culture. There are various examples, with different goals and forms of development, sometimes produced by cultural institutions. There are more traditional titles, but also productions that experiment new immersive models through the use of augmented and virtual reality.

ANDREA DRESSENO

Andrea Dresseno graduated in DAMS Cinema at the University of Bologna. In 2002, he starts to work at the Chaplin Project at the Cineteca of Bologna, dealing with the digitalization and the treatment of the paper and photographic archive that belonged to Chaplin. In 2009, he combines his archival experience and his videogame passion to found the Gaming Archive, a place dedicated to the conservation and the study of videogames. He's been collaborating for years with journals and blogs specialised in videogames and cinema. In 2016, he became the project manager of the Italian Videogame Program (IVIPRO)

Exterior/Day is a project regarding tourist-cultural itineraries dedicated to cinema and it takes the form of an itinerary conference. Thanks to VR material, the participants can visit places used as film sets that are usually closed off to the public, through the use of immersive photos and videos, and they can also see bonus features such as film sequences, set and backstage photos, etc. It is possible to compare the original locations with the different modifications seen on the big and the small screen. The project aims to promote not only the most famous locations of the area, but also those suburban places of low tourist value – thanks to the film and television exposure – that build the path towards a new tourist geography.

GIANLUCA NOVEL

Gianluca Novel graduated in Film Studies at the University of Trieste. In 1999, he contributed in the establishment of Friuli Venezia Giulia Film Commission, where he keeps working. In Los Angeles he obtained a Film Commissioner certificate and the title of “Member of AFCEI” (Association Film Commissioners International). He is one of the founders of FVG Film Fund, the first Italian film fund. During these past years, he has been contributing to the realization, curating the organizational phase and the location scouting one – of almost one hundred projects (films, fictions, documentaries, short films and commercials). He held many Film production & Location management lectures and seminars at various Education Institutes, Associations and at the University Ca' Foscari of Venice. He supervised the magazine “Zone di cinema”, a film news periodical. He collaborates with EUT (Edizioni Università di Trieste) for the publishing series “Scrivere le immagini. Quaderni di sceneggiatura” (“Writing Images. Screenwriting notebooks”). He was on the jury of the Trieste Science+Fiction Festival and of the International Screenplay Award Mattador. He is one of the founders of the project “Esterno/Giorno - Passeggiate cinematografiche in FVG” (“Exterior/Day - Film Walks in FVG”)



Gianluca Novel

CINELANDS

CINELANDS è una linea di ricerca nata all'interno del Dipartimento dei Beni Culturali: Archeologia, Storia dell'arte, del cinema e della musica (dBC) dell'Università degli Studi di Padova e dedicata ai rapporti tra media, paesaggio e turismo. La ricerca, avviata da studiosi del settore Cinema, Fotografia e Televisione, si è sviluppata dal 2014 a oggi coinvolgendo discipline quali l'informatica, l'economia del turismo, la geografia, la storia dell'arte e la comunicazione. La riflessione teorica è stata condotta dialogando in modo costante con le realtà che si avvalgono del cinema e di altri media per la valorizzazione territoriale, a livello nazionale e non solo. In questa cornice rientra la progettazione dell'incontro "VR e tecnologie innovative nella valorizzazione del paesaggio e dei beni culturali: esperienze e progetti".

FARAH POLATO

Farah Polato è ricercatrice presso l'Università degli Studi di Padova, dove attualmente insegna Filmologia per il corso di laurea D.A.M.S. Le sue recenti attività di ricerca mirano a far interagire gli studi di ambito postcoloniale con un'attenzione per i regimi di rappresentazione filmica del territorio, aperti alla ricezione di fenomeni quali il cineturismo o alle questioni dell'accessibilità del paesaggio come bene culturale, declinate sia nei rapporti con le nuove tecnologie che con le sfide di una società multiculturale. In questa prospettiva convergono il coordinamento come responsabile scientifica dei progetti Strumenti innovativi per la promozione turistica: film-induced tourism (2014-2015) e Il Veneto, le acque, il cinema. Strumenti innovativi di valorizzazione territoriale (2016-2018), la partecipazione al gruppo di ricerca del progetto di Ateneo From the European South: postcolonial studies in Italy e al comitato scientifico della collana SPCM-Studi postcoloniali di cinema e media. Le ricerche in questi ambiti l'hanno condotta alla pubblicazione di numerosi saggi in volume e articoli in rivista, accanto alle precedenti monografie e saggi su registi quali Jean-Luc Godard, André Delvaux, Max Ophuls, René Clair e molti altri.

GIULIA LAVARONE

Giulia Lavarone svolge da anni attività di ricerca e didattica presso il Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università di Padova, dove attualmente insegna Cinema e turismo per il corso di laurea in Progettazione e gestione del turismo culturale. Nel 2014-2015 e nel 2016-2018 è stata assegnista di ricerca all'interno dei progetti Strumenti innovativi per la promozione turistica: film-induced tourism e Il Veneto, le acque e il cinema. Strumenti innovativi di valorizzazione territoriale, entrambi dedicati ai rapporti fra cinema, paesaggio e turismo con una particolare attenzione al contesto veneto. In questi anni ha pubblicato la monografia Cinema, media e turismo (Padova University Press, 2016) e numerosi saggi in volume e articoli in rivista. In precedenza, la sua attività di ricerca è stata focalizzata principalmente sul cinema francese, con saggi dedicati alla Nouvelle Vague e ad autori quali Jacques Rivette e Agnès Varda. Dal gennaio 2019 è membro del cda della Fondazione Veneto Film Commission.

Farah Polato



CINELANDS

CINELANDS is a line of research originating into the Department of Cultural Heritage: Archaeology, Art History, Cinema and Music at the University of Padova, dedicated to the relationship between media, landscape and tourism.

The research, initiated by Cinema, Photography and Television scholars, developed from 2014 onwards, involving disciplines such as IT, Tourist Economy, Geography, Art History and Communication. The theoretical reflection was conducted by constantly keeping in touch with organizations that take advantage of cinema and other media to promote the territory, nationally and not. In this framework, there is also the planning of the meeting “VR and Innovative Technologies in the Enhancement of the Landscape and of Cultural Heritage: Experiences and Projects”.

FARAH POLATO

Farah Polato is a researcher at the University of Padova, where she currently teaches Film Studies for the course D.A.M.S. Her recent research activities aim to enable the interaction of postcolonial studies with an attention to filmic representations of the territory, open to the reception of events such as cine-tourism and to issues such as the accessibility of the territory as a cultural heritage, conveyed both through the relationship with new technologies and through the challenges of a multicultural society. In this perspective, she is the scientific responsible

for projects such as “Innovative instruments for tourist promotion: film-induced tourism” (2014/15) and “Veneto, water and cinema. Innovative instruments for the enhancement of the territory” (2016/18). She is part of the research group of the University project “From the European South: postcolonial studies in Italy” and she is also part of the scientific committee of the series SPCM – Cinema and Media Postcolonial Studies. The research in these areas led her to publish numerous essays in volumes and articles in periodicals, alongside her previous monographies and essays about Jean-Luc Godard, André Delvaux, Max Ophüls, René Clair and many others.

GIULIA LAVARONE

Giulia Lavarone has been for many years a researcher and a lecturer of the Department of Cultural Heritage of the University of Padova, where she currently teaches Cinema and Tourism for the degree course Programming and Management of cultural tourism. In 2014/15 and in 2016/18 she was a Postdoctoral researcher for the projects “Innovative instruments for tourist promotion: film-induced tourism” and “Veneto, water and cinema. Innovative instruments for the enhancement of the territory”, and they are both dedicated to the relationship between cinema, landscape and tourism with a particular attention to the Venetian context. In the last years, she published the monography Cinema, Media and Tourism (Padova University Press, 2016) and numerous essays in volumes and articles in periodicals. Previously, her research was mainly focused on French Cinema, with essays dedicated to the Nouvelle Vague and authors such as Jacques Rivette and Agnès Varda. In January 2019 she became a member of the boards of directors at the Foundation Veneto Film Commission.



Giulia Lavarone

POMPEI: VOCI DAL PASSATO

La tecnologia VR/AR ci offre l'opportunità di viaggiare nel tempo per vedere l'antica città di Pompei, proprio come appariva circa 2000 anni fa.

ARVIZIO

Progettiamo prodotti su larga scala che siano adatti per i mercati internazionali, coinvolgendo persone di tutte le età, opinioni, e professioni nella creazione e nella consumazione dei nostri contenuti intelligenti. Piuttosto che ambire a collaborare con grandi società, preferiamo lasciare il nostro segno nella cultura, nell'educazione e nel turismo.

POMPEI: VOICES FROM THE PAST

VR/AR technology gives you a chance to make a trip back in time to see the ancient City of Pompeii the way it used to look almost 2000 years ago.

ARVIZIO

We design large-scale products that are well suited for international markets, and we involve people of all ages, opinions, and professions in the creation and consumption of our smart content. Rather than striving to collaborate with large corporations, we are making our mark on culture, education, and tourism.



Oleg Vasilkov



Eduardo Salzano



Yuri Mamchur

RAINBOW'S END, UN SECOLO DI AR E VR, DALLA FANTASCIENZA ALLA REALTÀ.

Le tecnologie immersive sono da molti considerate l'anticipazione (e la futura interfaccia) di una nuova grande rivoluzione del computing: come dal "Personal" si è passati al "Mobile", dal "Mobile" si passerebbe allo "Spatial Computing". Frammenti di "profezie" di questa grande trasformazione sono presenti nella letteratura e nella cinematografia (fantascientifica e non) da almeno un secolo. Siano esse moniti o auspici, queste visioni del futuro compongono una suggestiva panoramica, che da la misura di quanto questa futura trasformazione nei rapporti con l'informazione e con le macchine, sia nella nostra immaginazione da quasi un secolo. Ricomporre questo quadro è interessante per scoprire come molti "form factors" innovativi, siano solo la concretizzazione di un'idea di evoluzione umana attraverso la tecnologia che ci accompagna da sempre.

GIOVANNI LANDI

La sua carriera è legata alla Realtà Aumentata: ha iniziato come specialista in visualizzazione dei dati (cartografia e oceanografia), poi sviluppatore AR, poi direttore creativo AR/VR, UX Designer ed Evangelist.

Ha intervenuto all'attivo in 4 edizioni di AWE e 2 TEDx, ha presentato i suoi lavori a 2 ISMAR e ha vinto un Auggie Award per la migliore campagna di marketing AR nel 2013.

Ha avuto l'onore di lavorare con alcuni dei più importanti musei italiani, ed ha progettato e sviluppato alcune delle esperienze AR più ambiziose in Italia principalmente correlate al patrimonio culturale e all'arte. Uno di questi lavori è una mostra permanente presso il Museo dell'Ara Pacis di Roma che aumenta i bassorilievi del 9 a.C. ed ha collezionato oltre 100mila visitatori negli ultimi 2 anni.

È il presidente di IMRA - Italian Mixed Reality Association.

Negli ultimi 3 anni ha avuto il piacere di collegare e discutere del futuro (e del presente!) di AR e VR con importanti personaggi tra AWE, ISMAR, IEEE, ARinAction, Singularity University, AREA, VRARA, Unesco, Unione Europea e Università di tutto il mondo (MITMediaLab, Harvard Visualization Lab, ETH, EPFL, ecc.).

RAINBOW'S END, A CENTURY OF AR AND VR, FROM SCIENCE FICTION TO REALITY.

Many people find that immersive technologies are the anticipation (and the future interface) of a new great computing revolution: just like from "Personal" we moved to "Mobile", we would move from "Mobile" to "Spatial Computing". We can find fragments of these "prophecies" about this big transformation in literature and cinema (in science fiction and in other forms), and it's been like that for at least a century. These visions of the future can be warnings or auspices, and they create a suggestive overview, which indicates how much this transformation of the relationships with information and machines has been in our imagination for over a century. It is interesting to piece this picture together in order to discover how many innovative "form factors" are only the concretization of an idea, regarding a technological human evolution, that has been with us for ages.

GIOVANNI LANDI

His career is tied to AR: started as data visualization scientist (cartography and oceanography), then AR developer, then AR/VR Creative Director, UX Designer and Evangelist.

He spoke at 4 editions of AWE and 2 TEDx, presented my works at 2 ISMARs and he won an Auggie Award for the Best AR Marketing Campaign in 2013.

He had the honor to work with some of the most important Italian museums. He designed and developed some of the most ambitious AR experiences in Italy, mainly related to Cultural Heritage and art. One of them is a permanent exhibition at the Ara Pacis Museum in Rome that augments bas-reliefs from 9BC. It had over 100k visitors in the last 2 years.

He's the president of IMRA - Italian Mixed Reality Association.

In the past 3 years he had the pleasure to connect and discuss about the future (and the present!) of AR and VR with great people among AWE, ISMAR, IEEE, ARinAction, Singularity University, AREA, VRARA, Unesco, European Union, and Universities around the world (MITMediaLab, Harvard Visualization Lab, ETH, EPFL, etc.).

Giovanni Landi





Hermitage. Vr experience, di Mikhail Antykov, 2017

rien
ento
syle

Par
alle
Pa

. Pr

EUG

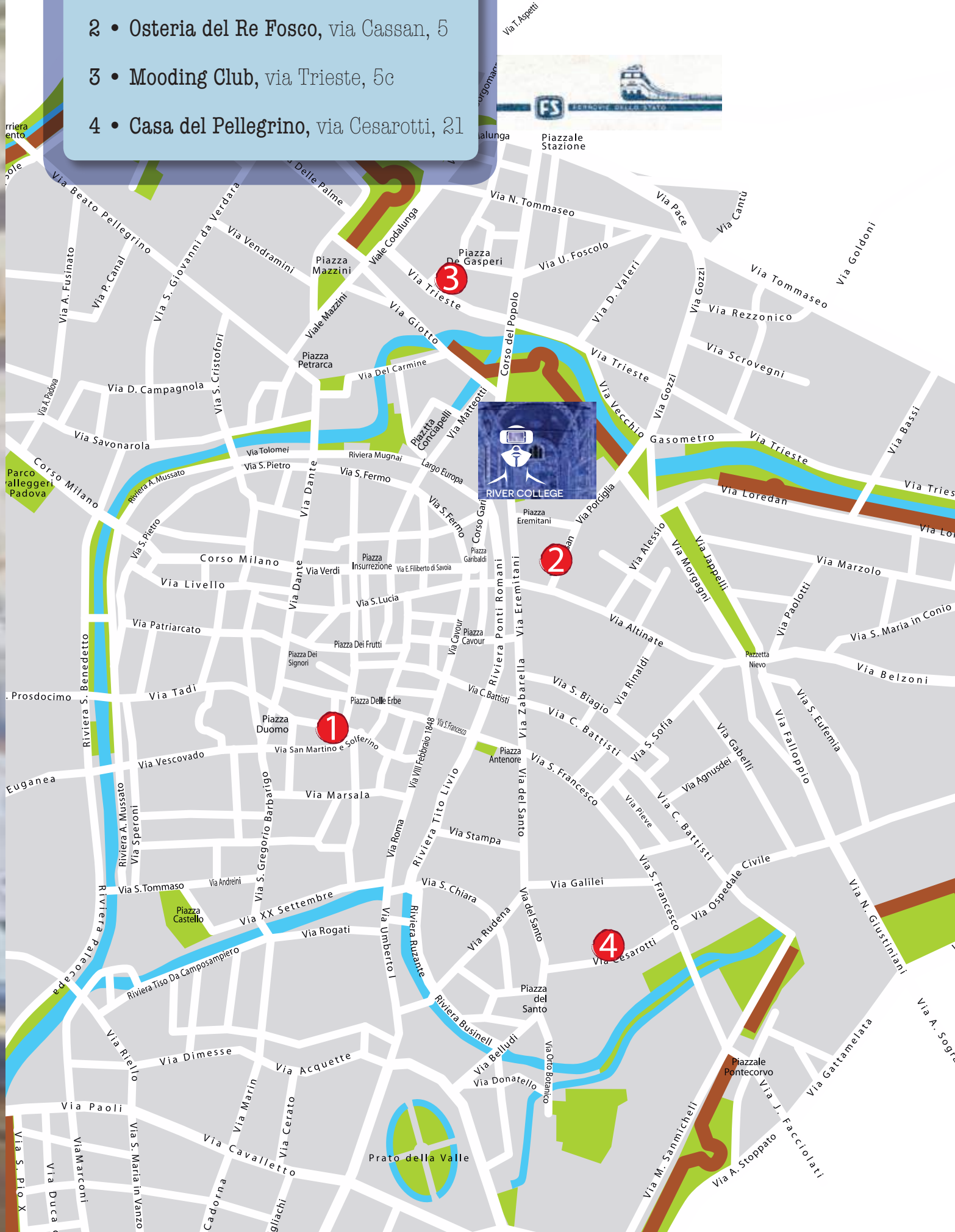
Vias
pio
X

1 • Osteria l'Anfora, via del Soncin, 13

2 • Osteria del Re Fosco, via Cassan, 5

3 • Mooding Club, via Trieste, 5c

4 • Casa del Pellegrino, via Cesarotti, 21





Main Sponsor



Media Partners



Partners



INFO:

www.riverfilmfestival.org



[/rivercollegevirtualreality](https://www.facebook.com/rivercollegevirtualreality)



[@rivercollegevirtualreality](https://www.instagram.com/rivercollegevirtualreality)

Tel: +39 348 4430112 - +39 328 8033050