



**CAPALBIO | FUTURE
STORYTELLER LAB**

THE PANELS

Wednesday, June 29th, 10.30 am - Frantoio

Video Game / Serious Game

Panel

After a general introduction by Giorgio Catania (AESVI) on the current state of the Italian Video Game Industry in facts and numbers, Ivan Venturi and Mauro Salvador will present their "serious game", Progetto Ustica, a POV experience that is both a documentary research and an investigative narrative about the tragic events that led to the crash of a DC-9 airliner in Italy in 1980. The discussion, led by Giorgio Catania, will focus on this world of "serious games" and the process of researching, documenting and writing for this type of product, as well as the process of connecting it to its specific audience.

Speakers

Giorgio Catania

PR Manager / AESVI

Ivan Venturi

Founder and director of IV Productions / Producer of Progetto Ustica

Mauro Salvador

In charge of development and research on Progetto Ustica

Partners

AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SVILUPPATORI VIDEOGIOCHI ITALIANI

AESVI is the Italian Games Industry Association serving the public affairs needs of video game platforms holders, publishers and developers operating in Italy. The Association was established in 2001 with the aim to represent, promote and defend the collective interests of its members to the Italian public institutions, international organizations or the public opinion.



IV Productions is an independent Video Game studio founded in 2013 whose objective is to produce PC/MAC/MOBILE/CONSOLE videogames for the worldwide market.

Mercoledì, 29 Giugno, 10.30 - Frantoio

Video Game / Serious Game

Panel

Dopo un'introduzione generale di Giorgio Catania (AESVI) sullo stato attuale dell'Industria del Video game in Italia (nei fatti e nei numeri), Ivan Venturi e Mauro Salvador presenteranno il loro "serious game", Progetto Ustica, un'esperienza che è sia una ricerca documentaristica, sia un'indagine narrativa sui tragici eventi che hanno portato all'incidente di un veicolo DC-9 in Italia nel 1980. La discussione, condotta da Giorgio Catania, sarà incentrata sui "Serious game" e sui processi di ricerca, documentazione, e scrittura per questo tipo di prodotti, ed analizzerà il processo di collegamento tra questi e il loro pubblico di riferimento.

Speakers

Giorgio Catania

PR Manager / AESVI

Ivan Venturi

Fondatore e direttore di IV Productions / produttore del Progetto Ustica

Mauro Salvador

Responsabile sviluppo e ricerca del Progetto Ustica

Partners

AESVI

ASSOCIAZIONE EDITORI SVILUPPATORI VIDEOGIOCHI ITALIANI

AESVI è l'Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi che rappresenta i produttori di console, gli editori e gli sviluppatori di videogiochi operanti in Italia. L'Associazione è stata fondata nel 2001 con lo scopo di rappresentare, promuovere e tutelare gli interessi collettivi del settore presso le istituzioni pubbliche, le organizzazioni internazionali o l'opinione pubblica.



IV Productions è uno studio indipendente di Videogiochi fondato nel 2013 che produce videogame per PC/MAC/MOBILE/CONSOLE indirizzati al mercato globale.

 Thursday, June 30th, 10.30 am - Frantoio

Video Mapping

Panel

Audiovisual Mapping - Expanded Cinema

In cinema the picture frame is intended as a rectangular window into another reality. Audiovisual Mapping expands that window beyond its traditional shape, projecting the moving image onto complex three-dimensional geometries, as are architectures, sculptures and objects, both indoor and outdoor. Can the third dimension of these unusual picture frames open to a new cinematographic expression? As AreaOdeon art collective representatives and Kernel Festival curators, we've been investigating that possibility, and in this occasion, we will explore its potentials and limits trying to answer that question with the contribution of the attendees. To start we'll introduce the basics of visual mapping, its production technics and the main artists that in the recent past best explored this media of expression. A case study will also be presented to share the experience of Kernel Festival, international platform for the digital arts, best known as a showcase and laboratory of Audiovisual Mapping experimentations.

Speakers

Marcello Arosio

Architect, artist, scientist - Artistic director of AreaOdeon, created in 2005 in Monza, and of the Kernel Festival since 2011

Tommaso Arosio

Founder of the HBlumaverde Association and co-founder of the AreaOdeon, he designs video-set backgrounds, performances and multimedia installations

Partners



KERNEL
FESTIVAL.
NET

KERNEL is an international platform of multimedia events that promotes contemporary artistic languages, related to technological experimentation in the audiovisual digital and interactive field, and historical and architectural heritage, by gathering together, in extraordinary locations, renowned artists and emerging talents selected by an international jury: KERNEL FESTIVAL, KERNEL MAPPING CINEMA, KERNEL THEATER & KERNEL LAB.

 Giovedì 30 Giugno, 10.30 - Frantoio

Video Mapping

Panel

Nel cinema il quadro dell'immagine è inteso come una finestra rettangolare aperta su un'altra realtà. L'Audiovisual Mapping espande quella finestra oltre la sua forma tradizionale proiettando le immagini in movimento su geometrie tridimensionali complesse, come sono le architetture, le sculture e gli oggetti, sia all'aperto che al chiuso. Potrebbe la terza dimensione di questi inusuali quadri d'immagine aprire a nuove espressioni cinematografiche? Come rappresentanti del collettivo AreaOdeon e curatori del Kernel Festival, abbiamo indagato questa possibilità, e in questa occasione esploreremo le sue potenzialità e i suoi limiti cercando di rispondere alla domanda con il contributo dei partecipanti. Per cominciare introdurremo i concetti base dell'Audiovisual Mapping, le tecniche di realizzazione e i principali artisti che recentemente hanno esplorato questo mezzo espressivo. Sarà inoltre presentato un caso studio per condividere l'esperienza del Kernel Festival, piattaforma internazionale per le arti digitali, meglio conosciuta come vetrina e laboratorio per sperimentazione di Audiovisual Mapping.

Speakers

Marcello Arosio

Architetto, artista, ricercatore - Direttore artistico di AreaOdeon, fondata a Monza nel 2005, e del Kernel Festival dal 2011

Tommaso Arosio

Fondatore dell'Associazione HBlumaverde e co-fondatore di AreaOdeon, realizza video-scenografie, performance e installazioni multimediali

Partners



KERNEL
FESTIVAL.
NET

KERNEL è una piattaforma internazionale di eventi multimediali che promuove i linguaggi artistici contemporanei, collegati alla sperimentazione tecnologica nel settore digitale audiovisivo e interattivo, e su quello del patrimonio storico e architettonico, riunendo, in straordinarie locations, artisti celebri e talenti emergenti selezionati da una giuria internazionale: KERNEL FESTIVAL, KERNEL MAPPING CINEMA, KERNEL THEATER & KERNEL LAB.

Friday, July 1st, 10.00 am - Frantoio

Storyboomers: creative documentary at the era of selfie

Panel

From Archive to Cinema - fishing for narrative in the world wide web

How does a personal story become public and then personal again? How does found footage mutate and receive new meaning?

What does this say about our responsibility and ability to process an ocean of testimonies constantly piling up before our eyes?

The workshop will discuss different forms of cinematic work using archives, focusing on the largest, ever-growing open archive available today on the internet: Youtube.

Speakers

Ayelet Albenda

Israeli artist and director, known for her experimental projects and documentaries

Interactive Documentary

Panel

What is interactivity? How does one work on an interactive project? What are the tools, online and offline to use in order to have a first glimpse of the DIY approach, to experiment?

First some of the many products and projects to be found online will be presented, before a detailed case study analysis of "FilmingRevolution", an interactive data-based documentary archive about independent and documentary filmmaking in Egypt since the revolution.

Speakers

Stefania Casini

italian actress and director, she has made many documentaries and reportages around the world

Partners



Associazione Documentaristi Italiani

Italian Documentary Association known in and outside of Italy as the official agency representing producers and filmmakers in the Italian Documentary Film Industry. Current members of Doc/it include nearly 80 companies and more than 120 filmmakers, for a total of 250 professionals.

Venerdì, 1 Luglio, 10.00 - Frantoio

Storyboomers: il documentario creativo nell'era del selfie

Panel

Dagli archivi al cinema - immergersi nel web per cercare una narrazione

Come fa una storia personale a diventare pubblica e, successivamente, tornare ad essere personale? Come sta cambiando il footage riscoperto e in che modo assume un nuovo significato?

Cosa ci fa capire questo sulle nostre responsabilità e abilità nell'elaborare costantemente un oceano di testimonianze che si accumulano davanti ai nostri occhi? Il workshop discuterà le differenti forme in cui il cinema utilizza gli archivi, focalizzandosi sul più grande, in continua espansione: si tratta dell'immenso archivio online che abbiamo oggi a nostra disposizione: Youtube.

Speakers

Ayelet Albenda

Regista e artista israeliana, nota per i suoi progetti e documentari sperimentali

Documentario Interattivo

Panel

Cos'è l'interattività? Come si fa a lavorare su un progetto interattivo?

Quali sono gli strumenti, online e offline, da usare per iniziare ad avere un approccio interattivo, per sperimentare?

Verranno innanzitutto presentati alcuni dei maggiori prodotti e progetti da trovare online, prima della dettagliata analisi del case studies "FilmingRevolution", un documentario interattivo basato sui dati d'archivio circa l'attività indipendente e documentaristica di filmmaking in Egitto a partire dagli anni della rivoluzione.

Speakers

Stefania Casini

attrice e regista italiana, ha realizzato numerosi documentari e reportage in tutto il mondo

Partners



Associazione Documentaristi Italiani

Associazione Documentaristi Italiani è conosciuta in Italia e all'estero, come l'agenzia ufficiale che rappresenta i produttori e registi del Documentario italiano nell'industria cinematografica. Gli attuali membri di Doc/it includono circa 80 aziende e più di 120 registi, per un totale di 250 professionisti.

Saturday, July 2nd, 10.00 am - Frantoio

Virtual Reality

Panel

Technology has always brought us new ways to express ourselves: radio, photography, cinema, television - many believed they were just fads when they were first invented. Virtual Reality, or VR, was first conceived in the 30s, and in spite of breakthroughs in technology in the 90s, failed to take root. Some will point to the high cost back then but one key factor was the lack of content. This time around, VR is much more affordable, but it will not still take root if there isn't a good reason for people to want it—that reason must be compelling content. What will VR content be? Why is it necessary? Who will be the ones to tell the stories? How will it be created?

Like cinema in the early days, VR will need pioneers to explore the medium and create a new language before it can survive. We will discuss these challenges that face what could be the next evolution of cinema, and how both technical and creative communities can come together, through an open source community, to create a future for VR.

Speakers

Hai Ng

Technologist, media maker, musician, and photographer, Hai Ng is an autodidactic polymath, wielding technology to create solutions and art for over thirty years.

Partners



Open Source Virtual Reality is a movement founded to unify VR & AR technologies in order to transcend the boundaries and challenges faced by any one, company or individual, to ultimately, drive their success and the overall success of the VR industry.

Sabato, 2 Luglio, 10.00 - Frantoio

Realtà Virtuale

Panel

La tecnologia ci ha sempre portato nuovi modi per esprimerci: radio, fotografia, cinema, televisione - in molti credevano fossero semplicemente mode passeggiare quando furono inventate. La realtà virtuale, o VR, è stata inizialmente concepita negli anni '30 e nonostante le innovazioni tecnologiche degli anni '90, ha fallito nel prendere piede. Alcuni danno la colpa agli alti costi che aveva all'inizio, ma uno dei reali fattori chiave è stata la mancanza di contenuti. Oggi la VR è molto più accessibile, ma non avrà successo se non ci sarà un buon motivo per cui la gente debba volerla. Il fattore trainante sarà proporre contenuti accattivanti. Come saranno i contenuti VR? Perché sono necessari? Chi racconterà le storie? Come verranno create?

Come nel cinema degli albori, la VR avrà bisogno di pionieri per esplorare il mezzo e creare un nuovo linguaggio, affinché possa sopravvivere. Si discuterà di queste sfide da affrontare, di questa nuova evoluzione del cinema e di come entrambe le comunità, sia tecniche che creative, possano convivere tramite una comunità open source, per creare un futuro per la Realtà Virtuale.

Speakers

Hai Ng

Tecnico specializzato, media maker, musicista e fotografo, Hai Ng è un eclettico autodidatta, che utilizza la tecnologia per trovare soluzioni innovative e creare arte da oltre trent'anni.

Partners



Open Source Virtual Reality è un movimento fondato per unire le tecnologie VR e AR, al fine di superare i limiti e le sfide affrontate ogni giorno dalle aziende o gli individui, per agevolare finalmente il loro successo e quello dell'industria della Realtà Virtuale in generale.