

OCT 8, 2014 - 4 HOURS AGO CHOOZEIT



[MERCOLEGEEK]: View Conference 2014, I 3 Appuntamenti Da Seguire



di @Andrea Peduzzi

Arrivata in splendida forma alla sua quindicesima edizione, la **VIEW Conference** si conferma l'evento italiano di punta per quanto concerne la computer grafica, il cinema digitale, l'animazione 3D/2D, gli effetti visivi e, perché no, i videogame.

Dal 13 al 17 ottobre la città di Torino, sede storica dell'evento, si trasformerà ancora una volta nella mecca del digitale, e ospiterà i nomi più importanti della scena mondiale: gente come Patrick Osborne di Disney, Tim Harrington di Industrial Light & Magic o Alvy Ray Smith di Pixar, ma anche italiani che si sono fatti strada all'estero come Alessandro Jacomini (Disney) o Alessandro Carloni (DreamWorks Animation).

A fianco degli incontri, l'offerta di VIEW Conference contemplerà anche una serie di eventi collaterali dedicati ad appassionati e addetti ai lavori, nonché diversi workshop di alta qualità. Al proposito, vale senz'altro la pena segnalare quello tenuto da **Luca Deriu** di **PlaySys**, dal titolo "Interactive virtual entertainment and presentations with Oculus Rift, Unity, V-Ray and 3ds Max", che punta a costruire un dialogo innovativo tra la grafica 3D e i visori di realtà virtuale presentati durante gli ultimi mesi, con un occhio di riguardo per quello di Palmer Luckey.



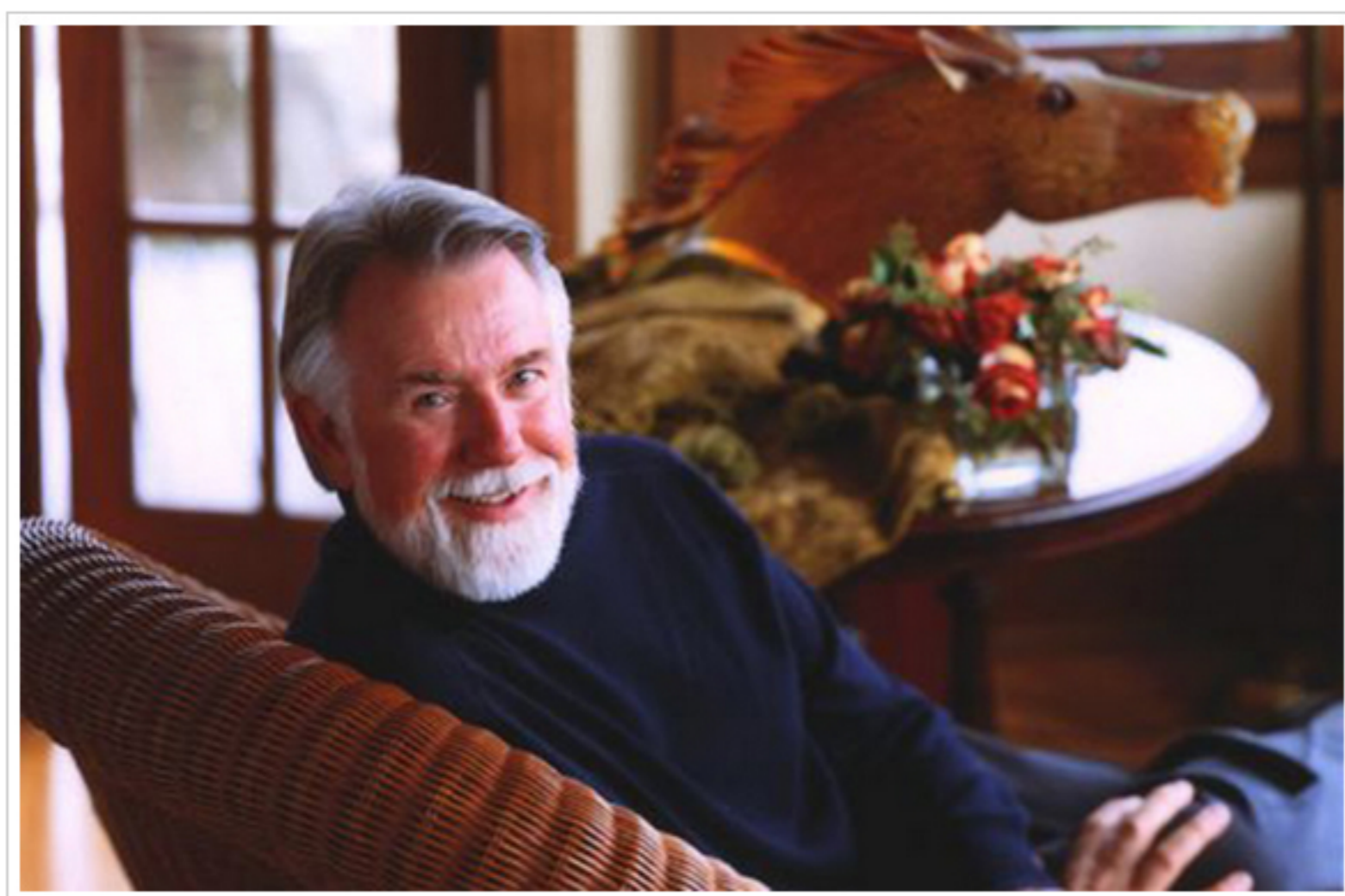
Insomma, non ci sono scuse, se siete appassionati di tecnologie e contenuti digitali dovete assolutamente fare un salto alla VIEW Conference. A suggerirvi gli appuntamenti più interessanti ci pensiamo noi.



1) ANIMAZIONE CON I MATTONCINI: PORTARE ALLA VITA IL MONDO DI LEGO MOVIE

Si parte martedì 14 ottobre, ore 11.15, con **Rob Coleman**, artista canadese responsabile dell'animazione di **The LEGO Movie**, che francamente ho trovato uno dei film più spassosi e ben fatti dell'ultimo anno.

Coleman, Head of Animation per **Animal Logic** e veterano del settore con numerosi lavori all'attivo (compresi i prequel di **Star Wars**), proporrà un approfondimento dedicato a **The LEGO Movie**, illustrando al pubblico della VIEW Conference le modalità di lavoro dello studio, e soffermandosi nel dettaglio su tutti i passaggi che trasformano un semplice concept in un film spettacolare: dalle animazioni alla modellazione, fino all'illuminazione e all'effettistica.

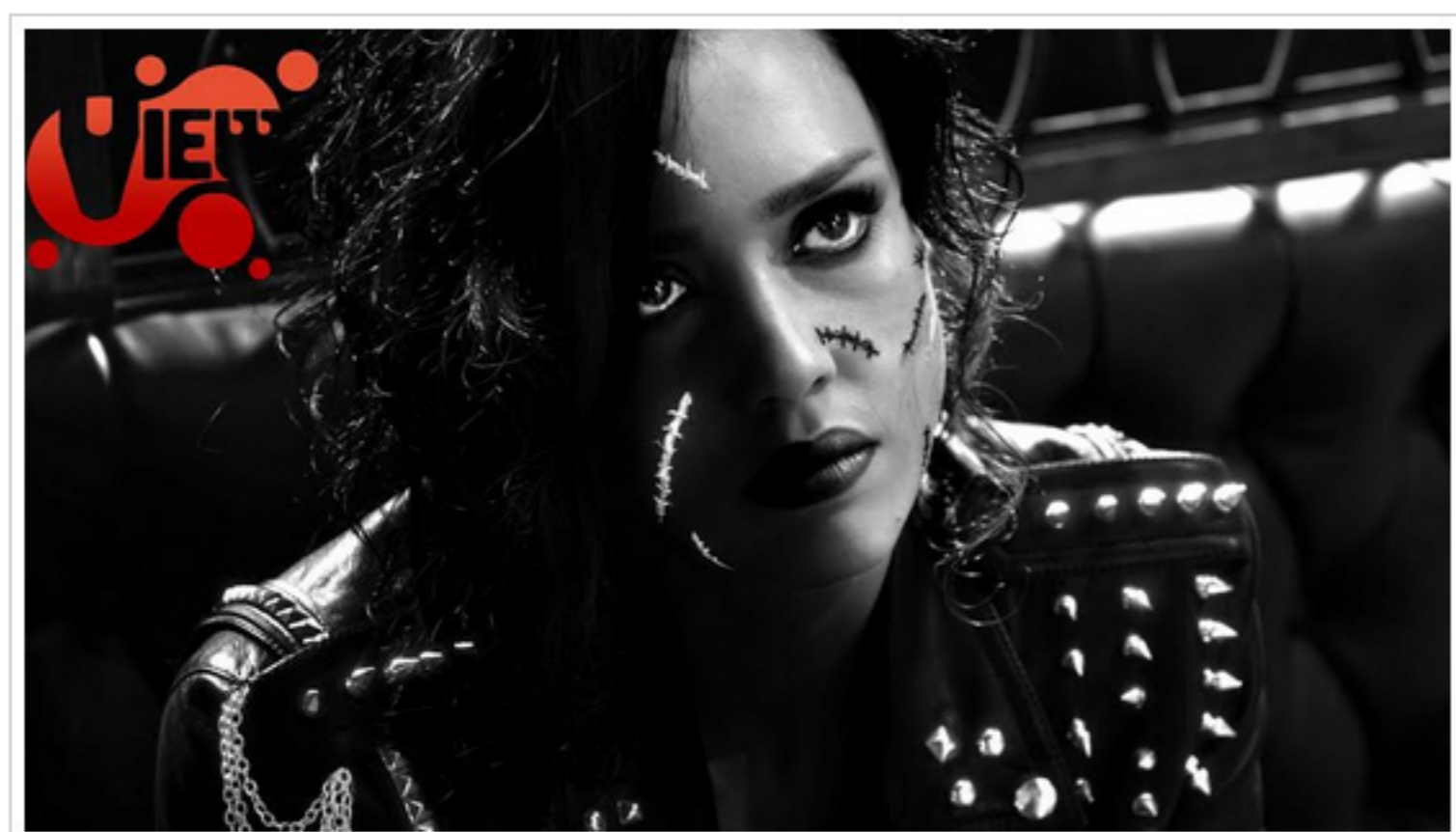


2) DAI PIXEL ALLA PIXAR, E OLTRE

È lecito parlare di animazione senza tirare in ballo la **Pixar**? No, direi di no. Con in testa questa certezza, il secondo appuntamento top della VIEW Conference che vi propongo è quello con **Alvy Ray Smith**, previsto per mercoledì 15 ottobre alle ore 17.30.

Smith è un autentico guru della computer grafica: nel 1974 scrive SuperPaint, uno dei primi programmi di disegno per computer; successivamente mette il proprio talento al servizio di Lucas, lavorando per Lucasfilm e fondandone la divisione computer, anche se il suo nome resta principalmente legato alle fondamenta di Pixar, che ha contribuito a gettare assieme a Edwin Catmull, John Lasseter e Steve Jobs.

Nel corso dello speech, Alvy Ray Smith attraverserà in compagnia del pubblico le principali fasi della sua carriera, offrendo un punto di vista privilegiato sull'evoluzione della computer grafica e sulla storia di un'azienda chiave come Pixar.



3) UNO SGUARDO AL MAKING OF DI SIN CITY: UNA DONNA PER CUI UCCIDERE

Chiudiamo i nostri suggerimenti con la conferenza di **Stefen Fangmeier**, che si terrà venerdì 17 ottobre alle ore 15.15. Classe 1960, nel corso della sua intensissima carriera Fangmeier è stato supervisore agli effetti speciali per numerose pellicole di primissimo piano (*Salvate il soldato Ryan*, *Terminator 2: devo davvero continuare?*), oltre che regista del film fantasy *Eragon*. A Torino proporrà al pubblico della VIEW Conference un interessante approfondimento sugli effetti visivi di **Sin City: Una donna per cui uccidere**, trasposizione cinematografica dell'omonimo fumetto di Frank Miller per la regia di Robert Rodriguez, attualmente in programmazione nelle sale italiane.