

# Directing virtual worlds from script to screen

## A talk

with

## RÉMI RONFARD

Friday 12th of May 2017

h.11-13 a.m.

Università degli Studi di Torino

Campus Luigi Einaudi

AULA D2

I contenuti narrativi dei giochi interattivi e dei film di animazione sono il principale campo di applicazione della computer grafica. La creazione di contenuti 3D non può limitarsi soltanto alla produzione di forme e movimenti, ma deve anche organizzarli nella composizione di storie avvincenti attraverso l'uso di pratiche di messa in scena, regia e montaggio.



Nel suo talk Rémi presenterà alcuni recenti lavori che vanno in questa direzione. In primo luogo verrà introdotto *Prose*, un linguaggio formale per descrivere i movimenti degli attori e delle camere ed in che modo si può utilizzare la camera ad un livello superiore di quanto normalmente accade nell'animazione 3D. Inoltre Rémi presenterà un nuovo modello computazionale di montaggio spiegando come può essere utilizzato per creare filmati di animazione 3D.

Infine Rémi concluderà illustrando il tema della costruzione di strumenti di animazione utili alle narrazioni story-driven che lavorano direttamente dallo script allo schermo.



L'incontro viene presentato nell'ambito del progetto Officine Sintetiche Lab 2017 sostenuto dalla Fondazione CRT e promosso dall'Università degli Studi di Torino (CIRMA e Dipartimento di Studi Umanistici) in collaborazione con il Politecnico di Torino (Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione).



**Rémi Ronfard** è research director presso INRIA con un'esperienza ventennale in Francia, Canada e Stati Uniti nel settore industriale e nel mondo accademico. Ha lavorato al T.J. Watson IBM Research Center di New York come ricercatore e consulente scientifico dal 1992 al 2000.

Il suo lavoro di ricerca si è concentrato su storyboarding digitale, aesthetic surface design, analisi statistica degli stili cinematografici e riconoscimento delle azioni nel video.

E' stato un esperto del gruppo internazionale MPEG ed ha diretto un team di ricerca e sviluppo sulla cinematografia automatizzata e sul montaggio cinematografico alla Xtranormal Technologie di Montreal.

Attualmente è il leader scientifico del team di ricerca IMAGE in INRIA e all'università di Grenoble dove la sua ricerca si focalizza sulla progettazione di novel interfaces (Intuitive Modeling and Animation for Interactive Graphics & Narrative Environments).