

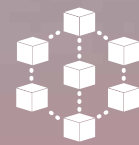


## **Apulia Welcomes the World to ADE Apulia Digital Experience 2023: A Global Convergence of Digital Creativity & Innovation**

The international conference ADE is organized by Rai Com and Apulia Film Commission, financed by Regione Puglia, and promoted by Rai. The event, led by Artistic Director Roberto Genovesi, gathers companies and professionals from the digital and creative industries from November 10th to 12th in Bari, Italy. The first edition of the international conference promises an exceptional platform for fostering networking, sharing knowledge, and stimulating debate. Apulia Film Commission and Rai Com have meticulously curated an event that gathers companies and professionals from across the creative industries to outline the connection with technology and enhance innovation. This event encapsulates the essence of digital artistry, gaming, and technology. Gaming, cinema, audiovisual, art, branding, digital innovation, web3, metaverse, and Artificial Intelligence. ADE has all the ingredients to be the heartbeat of the creative world for these three days.

*La Puglia apre le porte  
di ADE Apulia Digital  
Experience 2023, la prima  
conferenza internazionale  
made-in-Italy dedicata  
all'innovazione digitale  
nelle industrie creative*

*La conferenza internazionale ADE è organizzata da Rai Com e Apulia Film Commission, finanziata dalla Regione Puglia e promossa da Rai. L'evento, guidato dal Direttore Artistico Roberto Genovesi, raduna aziende e professionisti delle industrie digitali e creative dal 10 al 12 novembre a Bari. La prima edizione della conferenza internazionale promette una piattaforma eccezionale per promuovere il networking, la condivisione di competenze e stimolare il dibattito. Apulia Film Commission e Rai Com hanno meticolosamente curato un evento che raduna aziende e professionisti dei settori creativi, per delineare la connessione con la tecnologia e potenziare l'innovazione. Questo evento racchiude l'essenza dell'arte digitale, del gaming e della tecnologia. Dal gaming, cinema e audiovisivo, arte e branding alle frontiere dell'innovazione digitale, web3, metaverso e Intelligenza Artificiale, ADE è destinata ad essere il cuore pulsante del mondo creativo per questi tre giorni.*



**EVENT PROGRAM**  
*PROGRAMMA DELL'EVENTO*

DAY 1

FRIDAY

November 10<sup>th</sup>

Venerdì 10 Novembre

Film House

9:00 AM - 9:50 AM

**INTRODUCTION: GREETINGS AND METHODOLOGICAL NOTE**

*INTRODUZIONE: SALUTI E NOTA METODOLOGICA*

9:50 AM - 11:30 AM

**HISTORY AND GAME DEVELOPMENT**

*STORIA E GAME DEVELOPMENT*

11:40 AM - 12:30 PM

**HISTORIA LUDENS - PART I**

12:30 PM - 1:40 PM

**MILITARY HISTORY (VIDEO) LUDENS**

*STORIA MILITARE (VIDEO) LUDENS*

**LUNCH BREAK**

3:00 PM - 3:15 PM

**THE ART OF EDUCATIONAL GAME DESIGN**

*L'ARTE DEL GAME DESIGN EDUCATIVO*

3:15 PM - 4:00 PM

**HISTORY, PHILOSOPHY AND VIDEO GAMES**

*STORIA, FILOSOFIA E OPERE (VIDEO) LUDICHE*

4:15 PM - 5:15 PM

**HISTORIA LUDENS - PART II**

5:30 PM - 6:30 PM

**PLAYING WITH HISTORY IN NOVELS**

*GIOCARE CON LA STORIA NEI ROMANZI*

SATURDAY

DAY 2

November 11<sup>th</sup>

Sabato 11 Novembre

Film House

10:00 AM - 10:45 AM

**CARTOON INNOVATION HUBS:**

**PUGLIA & UK'S FINANCIAL BRIDGES IN ANIMATION**

*LE NUOVE OPPORTUNITÀ DI FINANZIAMENTO TRA LA PUGLIA*

*E IL REGNO UNITO NEL CAMPO DELL'ANIMAZIONE*

*In collaboration w/ Film London*

10:45 AM - 11:30 AM

**THE FUTURE OF ITALIAN VFX IN THE GLOBAL INDUSTRY**

*IL FUTURO DEGLI EFFETTI VISIVI ITALIANI NELL'INDUSTRIA GLOBALE*

11:30 AM - 12:15 PM

**HOW TO MAKE A GLOBAL GAMING SUCCESS**

*COME CREARE UN VIDEOGIOCO DI SUCCESSO*

*In collaboration w/ Games London*

12:15 PM - 1:00 PM

**HOMENI ET ARMI: EVOLUTION OF THE FIRST VIDEOGAME FROM UNPUBLISHED**

**ARCHIVES**

*HOMENI ET ARMI: EVOLUZIONE DEL PRIMO VIDEOGIOCO DA FONTI ARCHIVISTICHE*

*INEDITE*

**LUNCH BREAK**

3:00 PM - 3:30 PM

**HISTORIA LUDENS: 30 YEARS OF HISTORY EDUCATION**

*HISTORIA LUDENS: 30 ANNI DI DIDATTICA LUDICA DELLA STORIA*

3:30 PM - 4:15 PM

**BRAND STORYTELLING IN THE METAVERSE ERA**

*IL BRAND STORYTELLING NELL'ERA DEL METAVERSO*

4:15 PM - 5:00 PM

**THE DIGITAL RENAISSANCE OF ITALIAN ART**

*IL RINASCIMENTO DIGITALE DELL'ARTE ITALIANA*

5:00 - 5:45 PM

**DIGITAL LICENSING EXCELLENCE AWARDS**

*Finalists' presentation & winner's Announcement*

*Presentazione dei finalisti e annuncio vincitori*

*In collaboration w/ Licensing International and Licensing Italia*

DAY 3

**SUNDAY** November 12<sup>th</sup>  
*Domenica 12 Novembre*  
Film House

10:00 AM - 10:30 AM

**ISRAELI COUNTRY FOCUS: ISRAELI AI COMPANIES TO LOOK OUT FOR**  
*ISRAELE PAESE OSPITE: ISRAELE, LEADER NELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE*

10:30 AM - 11:15 AM

**THE APPLICATIONS OF UNREAL ENGINE IN THE AV INDUSTRIES**  
*LE APPLICAZIONI DI UNREAL ENGINE NELLE INDUSTRIE AUDIOVISIVE*  
In collaboration w/Epic Games

11:15 AM - 12:00 PM

**ARTIFICIAL VOICES IN DUBBING**  
*LE VOCI ARTIFICIALI NEL DOPPIAGGIO*

12:00 PM - 12:45 PM

**DIGITAL TRANSFORMATIONS: THE NEW FRONTIER OF CONTENT**  
*TRASFORMAZIONI DIGITALI: LA NUOVA FRONTIERA DEL CONTENUTO*

12:45 PM - 1:15 PM

**LIVING THE (R)EVOLUTION**  
*RIVOLUZIONE O EVOLUZIONE?*

**LUNCH BREAK**

3:00 PM - 3:45 PM

**CONVERGING NARRATIVES: DRAWING THE PATH FOR MERGING LANGUAGES IN AUDIOVISUAL INDUSTRIES**  
*NARRAZIONI CONVERGENTI: NUOVI PERCORSI PER LA FUSIONE DEI LINGUAGGI NELLE INDUSTRIE AUDIOVISIVE*

3:45 PM - 4:30 PM

**CINEMA IN THE DIGITAL AGE: ITALIAN INNOVATIONS AND ETHICAL DILEMMAS**  
*IL CINEMA NELL'ERA DIGITALE: INNOVAZIONI ITALIANE E DILEMMI ETICI*

4:30 PM - 5:15 PM

**A VISUAL STORYTELLING OF PUGLIA THROUGH AI**  
**RACCONTARE LA PUGLIA CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE**  
Finalists' presentation & winner's announcement  
*Presentazione dei finalisti e annuncio vincitori*

The opening day of ADE delves into the intricate connection between video games, High Culture and History. Not only do we explore what video games represent today, but also their potential future impact. How do both past and current generations interact with and get shaped by video games, whether knowingly or unknowingly, within the global marketplace? Moreover, how does High Culture, with its evolving definitions and History, intertwine with the realm of contemporary digital gaming?

*Il primo giorno di ADE esplora la complessa connessione tra videogiochi, Alta Cultura e Storia. Non ci limitiamo a indagare ciò che i videogiochi rappresentano oggi, ma anche il loro potenziale impatto futuro. Come interagiscono e sono modellate le generazioni passate e attuali dai videogiochi, consapevolmente o inconsciamente, all'interno dell'ampio spazio del mercato globale? Inoltre, come si intrecciano l'Alta Cultura, con le sue definizioni in evoluzione, e la Storia con il regno del gioco digitale contemporaneo?*

**DAY 1**  
**FRIDAY**

November 10<sup>th</sup>  
*Venerdì 10 Novembre*  
Film House

→ 9:00 AM - 9:50 AM

## VIDEO GAMES & HIGH CULTURE

INTRODUCTION: GREETINGS AND METHODOLOGICAL NOTE

*INTRODUZIONE: SALUTI E NOTA METODOLOGICA*

Introduction by:

**Fabio Belsanti** (CEO, AgeOfGames)

**Elisa Di Lorenzo** (CEO, Untold Games)

**Roberto Talamo** (Literary Theorist, Teacher)

**Marco Accordi Rickards** (Advisory Board Member-devcom, Director-Vigamus Foundation)

→ 9:50 AM - 11:30 AM

## HISTORY AND GAME DEVELOPMENT

*STORIA E GAME DEVELOPMENT*

In this first session, a group of veteran professionals from the digital entertainment sector addresses the central themes of this year's edition focused on History with very different points of view based on each person's role and experience.

In questa prima sessione un gruppo di professionisti veterani del settore del digital entertainment affronta, con punti di vista molto diversi in base al ruolo e all'esperienza di ciascuno, i temi centrali dell'edizione di quest'anno incentrata sulla Storia.

Speakers:

**Saverio Caporusso** (CEO, Troglobytes Games)

**Matteo Celoro** (Founder and Director, Noovola PR & Creative Communications Agency)

**Ennio De Nucci** (Lead Game Designer, Creative Assembly)

**Marta Fijak** (Game Design Expert & Creative Director, Anshar Studios)

**Raphael Perret** (Studio ZB, Reiß & Perret GbR),

**Matteo Sosso** (Lead Game Designer, Untold Games),

**Robin Zingarelli Longobardi** (Game Designer & Researcher)

Moderator: **Fabio Belsanti** (CEO, AgeOfGames)



→ 11:40 AM - 12:30 PM

## HISTORIA LUDENS PART I

In the second session, following the reflections arising from the first, four history professors from the University of Bari, including the founder of the Historia Ludens project Antonio Brusa, focus on "The Mechanics and Mechanisms of History and Games". We attempt to answer a series of complex questions through individual and collective reflections. What mechanics and mechanisms unite History and Ludus, and what sets them apart? Is it possible to employ games to teach history? Is it possible to interpret history through game design theories? Can we establish a video ludic methodology? And what are our thoughts on the Ludic History manifesto?

*Nella seconda sessione, a seguito anche delle riflessioni scaturite dalla prima, quattro professori di storia dell'università di Bari, tra cui vi è il fondatore del progetto Historia Ludens Antonio Brusa, focalizzeranno la loro attenzione su "Meccaniche e Meccanismi della Storia e dei Giochi". Le riflessioni, individuali e collettive, in questa parte della giornata cercheranno di rispondere a una serie di domande complesse. Quali meccaniche e meccanismi accomunano la Historia e il Ludus? Quali le differenziano? Si può usare il gioco per insegnare la Storia, o addirittura, leggere la storia mediante le teorie del Game Design? Possiamo creare una metodologia videoludica? Che ne pensiamo del manifesto della Ludic History?*

Speakers:

**Antonio Brusa** (Professor of History Teaching, University of Bari, Founder Historia Ludens)

**Annastella Carrino** (Professor of Modern History, University of Bari)

**Elisabetta Todisco** (Professor of Roman History, University of Bari)

**Claudia Villani** (Professor of Contemporary History, University of Bari)

Moderator: **Fabio Belsanti** (CEO, AgeOfGames)



→ 12:30 PM - 1:40 PM

## MILITARY HISTORY (VIDEO) LUDENS

Professors, researchers, and specialists from the Italian Society of Military History are involved in the third and final morning session discussion. In addition to dynamically continuing the conversation started in the previous sessions, at this point, we try to explore the importance of the Stories of the Historia Ludens. In an era in which we are overwhelmed by countless Infowars and socio-economic-political narratives, all strategically constructed to win in a massive attention economy, how can historians and game designers navigate this systemic chaos and collaborate in crafting ludonarrative pathways that allow us to understand the significance of historicizing human phenomena?

## STORIA MILITARE (VIDEO) LUDENS

*Nella terza e ultima sessione mattutina intervengono docenti, ricercatori e specialisti della Società Italiana di Storia Militare. Oltre a proseguire in modo dinamico il discorso iniziato nelle sessioni precedenti, si cercherà in questa sede di approfondire l'importanza delle "Storie della Historia Ludens". In un'epoca in cui siamo sommersi da innumerevoli infowar, da flussi narrativi socio-economico-politici strategicamente concepiti per vincere all'interno di una gigantesca "economia dell'attenzione", come possono storici e game designer orientarsi in questo chaos sistemico e collaborare per la creazione di percorsi ludo-narrativi che aiutino a comprendere l'importanza della storicizzazione dei fenomeni umani?*

Speakers:

**Francesco Biasi** (PhD Historical Studies UniSa, President-ArmaVirumQue A.P.S.)

**Mirko Campochiari** (Founder, Parabellum)

**Virgilio Ilari** (President, Italian Society of Military History)

**Massimiliano Italiano** (Researcher, Italian Society of Military History)

**Fabio Saksida** (Military history researcher, ArmaVirumQue A.P.S.)

Moderator:

**Fabio Belsanti** (CEO, AgeOfGames)



→ 3:00 PM - 3:15 PM

## THE ART OF EDUCATIONAL GAME DESIGN

In the first afternoon-session, renowned Game Designer Jesse Schell provides an overview of the transformative game structure he worked on with Barbara Chamberlin, for their upcoming book, "The Art of Educational Game Design". This talk discusses specific considerations on games dedicated to history.

## L'ARTE DEL VIDEOGIOCO EDUCATIVO

*Nella prima sessione pomeridiana il celebre Game Designer Jesse Schell fornirà una panoramica della struttura dei giochi trasformativi su cui ha lavorato con Barbara Chamberlin, per il loro prossimo libro: "The Art of Educational Game Design". Durante questo intervento ci saranno anche specifiche riflessioni circa i giochi dedicati alla storia.*

Keynote Speaker:

**Jesse Schell** (Game Designer & Founder Schell Games)



→ 3:15 PM - 4:00 PM

## HISTORY, PHILOSOPHY AND VIDEO GAMES

The philosopher Jos de Mul, famous author of *Homo Ludens 2.0* and *Destiny Domesticated*, adds a further level to the reflections developed in previous round tables by focusing on Video Games, non-linearity, and post-history. Languages, writing, informatics, databases, artificial intelligence: how does technology influence and connect the development of historical studies with game design, and vice versa? Do science and technology shape historical movements, or is it the playful nature of humans that drives research and techno-scientific transformation, stemming from an inherent desire to be the protagonist in the flow of time? In his conference, within a complex examination of a recent historicized past, De Mul argues that the transformation from narrative to videogame is intrinsically connected to sociocultural developments.

## STORIA, FILOSOFIA E OPERE (VIDEO) LUDICHE

*Il filosofo Jos de Mul, celebre autore di Homo Ludens 2.0 e Destiny Domesticated, aggiunge un ulteriore livello alle riflessioni sviluppate nelle precedenti tavole rotonde concentrandosi sulla relazione tra Video Games, non linearità e post-storia. Linguaggi, scrittura, informatica, database, intelligenza artificiale: in che modo la tecnologia influenza e connette lo sviluppo degli studi storici con quello della creazione dei giochi, e viceversa? Scienza e tecnologia incidono sui movimenti della storia o è l'animo ludico dell'uomo che spinge alla ricerca e alla trasformazione tecnico-scientifica a causa di un intrinseco desiderio di protagonismo nel flusso del tempo? Nel suo intervento, all'interno di una complessa disamina di un recente passato storicizzato, De Mul sosterrà che la trasformazione dalla struttura lineare narrativa a quella dinamica del videogioco è intrinsecamente legata ai cambiamenti socio-culturali.*

Keynote Speaker: **Jos De Mul** (Professor, Erasmus School of Philosophy)



→ 4:15 PM - 5:15 PM

## HISTORIA LUDENS PART II

The second session dedicated to *Historia Ludens* focuses on the relationship between Games and Art. Games and video games have long been reconstructing historical settings, more or less accurately, or drawing inspiration from those to create imaginary civilizations. The Art Game operates on multiple levels, representing, analyzing, depicting, creating, setting apart, and blending perspectives and perceptions of life, death, material reality, spiritual and oneric realms, rationality, and irrationality. Within an ever-shallower cultural framework of human history, the aesthetic of games, video games, and ludic narratives in serial entertainment run the risk of merging and mutually erasing each other, partly due to the limited space in users' memory. Besides coexisting and intertwining, do games, video games, and art naturally contribute to this inevitable process of chaotic deconstruction of our perception of time? Can historians and game designers influence the development of these trends?

## HISTORIA LUDENS PARTE II

*Seconda sessione dedicata alla Historia Ludens che questa volta si concentra sulla relazione tra gioco e arte. Da sempre giochi e videogiochi ricostruiscono, in modo più o meno accurato, ambientazioni storiche o si ispirano a esse per creare civiltà fantastiche. Il gioco dell'Arte si muove su molti livelli rappresentando, analizzando, descrivendo, creando, separando o mescolando visione e percezione della vita, della morte, della realtà materiale, spirituale, onirica, razionale o irrazionale. All'interno di un sempre più indefinibile edificio culturale della storia umana l'estetica di giochi, videogiochi e delle ludiche narrazioni dell'intrattenimento seriale rischiano di fondersi, confondersi e cancellarsi a vicenda, anche per mancanza di spazio nella memoria degli utenti. Giochi, videogiochi e arte, oltre a convivere e connettersi, fanno naturalmente parte di questo inevitabile processo di caotica decostruzione della percezione del tempo? Storici e game designer possono incidere sullo sviluppo di queste tendenze?*

Speakers:

**Arnaldo Cecchini** (Professor of Urban Planning, University of Alghero)  
**Amedeo Feniello** (Professor of Medieval History, University of L'Aquila)

Moderator: **Fabio Belsanti** (CEO, AgeOfGames)



→ 5:30 PM - 6:30 PM

## PLAYING WITH HISTORY IN NOVELS

Three award-winning writers and authors of historical novels, alternate history, dystopias, and cross-media works are entrusted with the arduous task of closing the day starting from their experience as individual writers (or collective, as in the case of the CyberScrivens). Is History, with its countless stories, a game?

## GIOCARE CON LA STORIA NEI ROMANZI

*A tre pluripremiati scrittori e autori di romanzi storici, uchronie, distopie e opere crossmediali è affidato l'arduo compito di chiudere la giornata partendo dalla loro esperienza di scrittori individuali (o collettivi come nel caso dei CyberScrivens). La Storia, con le sue innumerevoli storie, è un gioco?*

Speakers:

**Lukha B. Kremo** (Founder, Kipple Officina Libreria & CyberScrivens)

**Franco Forte** (Director, Urania Mondadori, Founder, Delos Books)

**Maico Morellini** (Founder, CyberScrivens)

Moderator: **Fabio Belsanti** (CEO, AgeOfGames)

DAY 1

On days 2 & 3 we investigate the connections between technological innovation and creative industries, from entertainment to art. We discuss opportunities and threats technology creates for professional and artistic work. We analyze how digital innovation reshapes our future or demands our effort to define new strategies and solutions. We open a full, comprehensive conversation that goes deep into each industry and beyond.

*Nel corso della seconda e terza giornata, esploriamo le connessioni tra innovazione tecnologica e industrie creative, dall'intrattenimento all'arte. Discutiamo le opportunità e le sfide che la tecnologia pone al lavoro professionale e artistico. Analizziamo come l'innovazione digitale stia ridisegnando il nostro futuro e quanto ci solleciti a definire nuove strategie e soluzioni. Avviamo un dialogo approfondito che tocca ogni settore e va oltre.*

**DAY 2**  
**SATURDAY**

November 11<sup>th</sup>  
Sabato 11 Novembre  
Film House



→ 10:00 AM - 10:45 AM

## CARTOON INNOVATION HUBS: PUGLIA & UK'S FINANCIAL BRIDGES IN ANIMATION

The vibrant world of animation through the lens of two leading innovation hubs: Puglia and the UK. A complete overview of tax incentives, financing opportunities, and compelling case histories, exploring the synergies and differences that make each market distinctive and competitive in the global industry.

## LE NUOVE OPPORTUNITÀ DI FINANZIAMENTO TRA LA PUGLIA E IL REGNO UNITO NEL CAMPO DELL'ANIMAZIONE

*Analizziamo il dinamico mondo dell'animazione attraverso la prospettiva di due poli attrattivi per l'innovazione del settore: della Puglia e del Regno Unito. Una visione completa sugli incentivi fiscali, le opportunità di finanziamento e i casi di successo, esplorando le sinergie e le differenze che rendono questi mercati unici e competitivi nel panorama internazionale.*

Speakers:

**Julian Scott** (Animation Consultant, Film London)

**Massimo Modugno** (Production Office Manager, Apulia Film Commission)

**Maria Elena Congedo** (Founder & CEO, Congedo Culturarte)

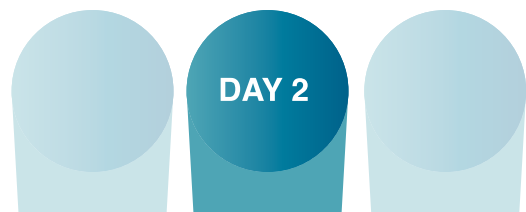
**Giovanna Bo** (COO, DogHead Animation)

**Michele Fasano** (Founder, SATTVA FACTORY)

**Angelo Poggi** (Head of Animation IP, Digital Media & Int'l Co-Productions, Intergea)

Moderator: **Federica Pazzano**

In collaboration w/ Film London



→ 10:45 AM - 11:30 AM

## THE FUTURE OF ITALIAN VFX IN THE GLOBAL INDUSTRY

Italy, renowned for its rich artistic heritage, is now leveraging modern technology to shape the future of visual storytelling through VFX thanks to a network of studios that stand out for their harmonious blend of technical expertise and deep-rooted aesthetic sensibilities. As international collaborations with Italy in the audiovisual field become the norm, we seek new strategies to best showcase our growing potential to the global industry.

## IL FUTURO DEGLI EFFETTI VISIVI ITALIANI NELL'INDUSTRIA GLOBALE

*L'Italia, famosa per il suo patrimonio artistico, ora sfrutta le tecnologie moderne per reinventare la narrazione visiva attraverso i VFX grazie al lavoro di una rete di studi noti per la loro perfetta fusione di competenza tecnica e sensibilità estetica. Mentre le collaborazioni internazionali con l'Italia in campo audiovisivo diventano sempre più frequenti, individuiamo nuove strategie per valorizzare al meglio il nostro crescente potenziale nell'industria globale.*

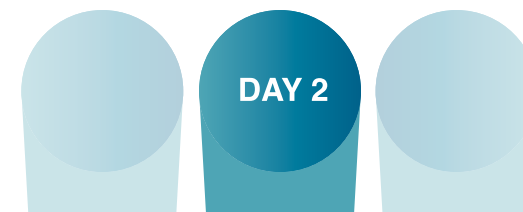
Speakers:

**Giuseppe Squillaci** (Producer, Director & VFX Supervisor)

**Leonardo Cruciano** (SFX Supervisor & Concept Artist)

Guest clip: **Paolo Strippoli** (Film Author and Director)

Moderator: **Oscar Cosulich**



→ 11:30 AM - 12:15 PM

## HOW TO MAKE A GLOBAL GAMING SUCCESS

## COME CREARE UN VIDEOGIOCO DI SUCCESSO

Discover the keys to achieving universal acclaim and success in the gaming industry. We unpack the strategies behind successful games, highlighting essential components from initial design to global marketing. Learn about cultural considerations, gameplay mechanics that resonate globally, and how to effectively navigate the diverse landscapes of worldwide markets.

*Scopriamo le chiavi per ottenere riconoscimento e successo nel mondo del gaming. Analizziamo le strategie dietro ai video giochi di successo, evidenziando componenti essenziali dalla progettazione iniziale alla commercializzazione globale. Analizziamo le considerazioni culturali, le meccaniche di gioco che risuonano a livello globale e come navigare efficacemente nei mercati mondiali.*

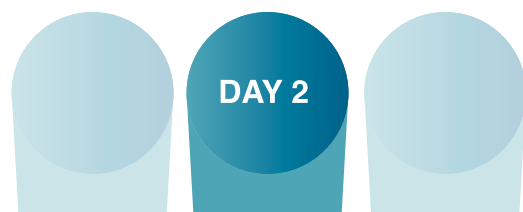
Speakers:

**Diego Grammatico** (Business Development Executive, Games London)

**Chris Darril** (Director - CEO & Founder, Little Sewing Machine)

Moderator: **Marco Accordi Rickards**

In collaboration w/ Games London



→ 12:15 PM - 1:00 PM

## HOMENI ET ARMI: EVOLUTION OF THE FIRST VIDEOGAME FROM UNPUBLISHED ARCHIVES

## HOMENI ET ARMI: EVOLUZIONE DEL PRIMO VIDEOGIOCO DA FONTI ARCHIVISTICHE INEDITE

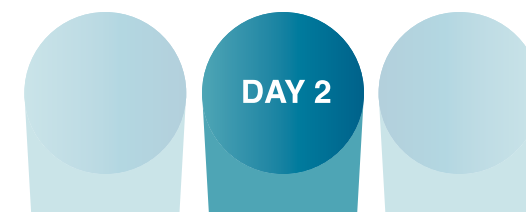
Homeni et Armi is the first cross-media IP based on the study and transcription of unpublished archival sources from the 15th century analyzed by Fabio Belsanti at the end of the last century. The aim of the project is to give life to a series of works that will not be strictly confined within a specific “genre”, but will certainly draw on the dynamics of timeless classic productions of digital entertainment, art, and culture. Game Director Fabio Belsanti and literary theorist Roberto Talamo, consultant in charge of linguistic reconstruction, analyze the status of the development of the video game which also inspired the concept of Videogames & High Culture.

*Homeni et Armi è la prima proprietà intellettuale crossmediale esistente fondata sullo studio e la trascrizione di fonti archivistiche inedite del XV secolo analizzate da Fabio Belsanti alla fine del secondo millennio. Il progetto nasce per dar vita a una serie di opere che non saranno strettamente confinate all'interno di uno specifico “genere”, ma che per certo attingeranno alle dinamiche delle grandi produzioni classiche in vari settori del digital entertainment, dell'arte e della cultura. In questo sintetico panel il Game Director Fabio Belsanti e il teorico della letteratura Roberto Talamo, consulente a capo della ricostruzione linguistica, analizzeranno lo status dello sviluppo del videogame che nella sua fase concettuale ha dato anche vita all'idea del progetto Videogames & Alta Cultura.*

Speakers:

**Fabio Belsanti** (CEO & Game Director, AgeOfGames)

**Roberto Talamo** (Literary Theorist, Teacher)



→ 3:00 PM - 3:30 PM

## TEACHING HISTORY WITH GAMES: 30 YEARS OF HISTORIA LUDENS

Historia Ludens is a History Education Association founded in Bari in the 90s by a group of History teachers and graduates. The association, led by Professor Antonio Brusa, has researched, collected, developed, and tested several innovative pedagogical methods to teach history with games. Antonio Brusa tells us about this exciting and successful project's past, present, and future history.

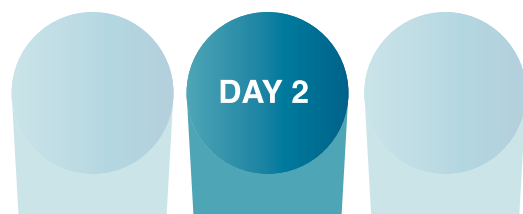
## HISTORIA LUDENS: 30 ANNI DI DIDATTICA LUDICA DELLA STORIA

*Historia Ludens è un'associazione che si occupa di didattica della storia. Fondata a Bari negli anni novanta del secolo scorso da docenti e laureati in Didattica della Storia e in discipline storiche, Historia Ludens, guidata dal professor Antonio Brusa, ha ricercato, raccolto, sviluppato e sperimentato molteplici soluzioni didattiche per insegnare la storia con i giochi. Antonio Brusa ci racconterà la storia passata, presente e futura di questo appassionante progetto di successo.*

Keynote Speaker:

**Antonio Brusa** (Professor of History Teaching, University of Bari, Founder of Historia Ludens)

Interviewer: **Fabio Belsanti** (CEO, AgeOfGames)



→ 3:30 PM - 4:15 PM

## BRAND STORYTELLING IN THE METAVERSE ERA

As we shift from traditional media to the boundless realms of the metaverse, brands are leveraging immersive and multi-dimensional narratives to engage users in unprecedented ways. We'll delve into the evolution of narrative techniques and the art of crafting experiential stories that offer users more than a mere passive consumption: an active interaction and the opportunity to even become co-creators. Our experts outline the strategies to forge more profound, interactive connections with contemporary audiences and consumers.

## IL BRAND STORYTELLING NELL'ERA DEL METAVERSO

*Mentre ci allontaniamo dai media tradizionali per esplorare le illimitate possibilità del metaverso, le aziende stanno sviluppando narrazioni immersive e multidimensionali per raccontare i brand agli utenti in modi rivoluzionari. Ci immergeremo nell'evoluzione delle tecniche di narrazione e nell'arte di elaborare racconti esperienziali che offrano agli utenti non solo una mera fruizione, ma anche una vera e propria interazione, dando loro la possibilità di diventare dei co-creatori. I nostri esperti illustreranno le strategie per creare legami più profondi e interattivi con il pubblico e i consumatori.*

Speakers:

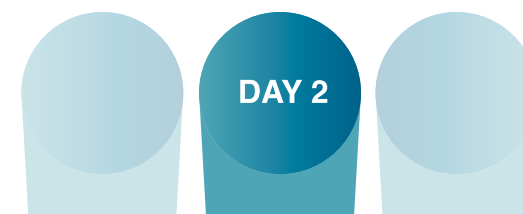
**Paola Furiosi** (Director, PwC TLS Italy)

**Elisabetta Rotolo** (CEO & Founder, MIAT)

**Raoul Carbone** (President, Vigamus Group)

**Ledjon Dumi** (Marketing & Communication Manager, Buzzoole)

Moderator: **Federica Pazzano**



→ 4:15 PM - 5:00 PM

## THE DIGITAL RENAISSANCE OF ITALIAN ART

## IL RINASCIMENTO DIGITALE DELL'ARTE ITALIANA

The digital world is revolutionizing art, offering new expressive opportunities, new languages, and communicative forms that expand the horizons of creativity towards new paths. Augmented and virtual reality make art an immersive experience, allowing us to “enter” the artwork or interact with it. Artificial Intelligence becomes a support for creativity. Let's analyze the opportunities that are being created for Italian artistic heritage and the contemporary scene.

*Il mondo digitale sta rivoluzionando l'arte, offrendo nuove opportunità espressive, nuovi linguaggi e forme comunicative che espandono gli orizzonti della creatività verso nuove strade. La realtà aumentata e virtuale rendono l'arte un'esperienza immersiva, permettendo di “entrare” nell'opera d'arte o di interagire con essa. L'Intelligenza Artificiale diventa un supporto alla creatività. Analizziamo le opportunità che si stanno creando per il patrimonio artistico italiano e la scena contemporanea.*

Speakers:

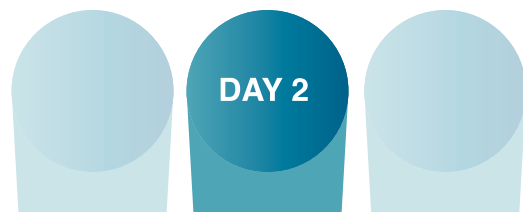
**Maria Grazia Mattei** (President, MEET)

**Lorenzo Incantalupo** (General Manager, VVITA)

**Franz Rosati** (Artist)

**Matteo Occhipinti** (Founder & CEO, Looking for Art)

Moderator: **Federica Pazzano**



→ 5:00 PM - 5:45 PM

## DIGITAL LICENSING EXCELLENCE AWARDS

Finalists' presentation & winner's announcement

*Presentazione dei finalisti e annuncio vincitori*

The Digital Licensing Excellence Awards tribute to innovation and creativity in the digital licensing sphere. These awards recognize brands, creators, personalities, and platforms that masterfully leveraged digital assets in the world of licensing, merging the virtual and tangible in unprecedented ways. From digital properties evolving into cherished merchandise to virtual realms providing unique licensed experiences, these accolades honor those pushing boundaries and setting benchmarks.

*I Digital Licensing Excellence Awards omaggiano l'innovazione e la creatività nel mondo del digital licensing. Questi riconoscimenti celebrano marchi, creatori, personalità e piattaforme che sfruttano abilmente gli asset digitali, unendo il virtuale al reale in modi innovativi. Dalle proprietà digitali che diventano merchandising di successo a mondi virtuali che offrono esperienze esclusive su licenza, questi premi mettono in luce chi sta creando percorsi innovativi e stabilendo nuovi standard nel settore.*

Jury members:

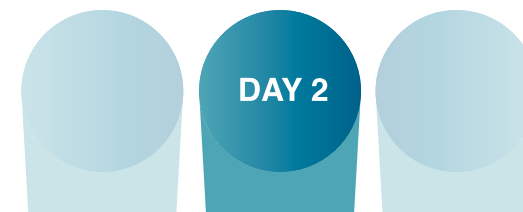
**Steve Manners** (Head of Global Marketing & UK Managing Director, Licensing International)

**Marcello D'Onofrio** (Licensing & Media Rights Expert)

**Ledjon Dumi** (Marketing & Communication Manager, Buzzoole)

Hosts: **Steve Manners** & **Federica Pazzano**

In collaboration w/ Licensing International and Licensing Italia





**DAY 3**  
**SUNDAY**

November 12<sup>th</sup>  
*Domenica 12 Novembre*  
Film House

→ 10:00 AM - 10:30 AM

## ISRAELI COUNTRY FOCUS: ISRAELI AI COMPANIES TO LOOK OUT FOR

Israel has been a pioneer in the use of AI in the past decade, with an increasing number of AI start-ups flourishing in the nation. We aim to give an overview of the Israeli AI ecosystem by inviting leading players in the industry to share insightful information and connect with our Italian start-ups in tech.

## ISRAELE PAESE OSPITE: ISRAELE, LEADER NELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

*Israele è stato un pioniere nell'uso dell'IA nell'ultimo decennio, con un numero crescente di start-up dedicate che prosperano nella nazione. Ci poniamo l'obiettivo di fornire una panoramica dell'ecosistema israeliano di aziende che sfruttano la tecnologia in maniera innovativa, invitando i principali attori del settore a condividere informazioni ed entrare in contatto con le nostre start-up tecnologiche italiane.*

## THE EVENT IS CANCELED DUE TO LOGISTIC REASONS RELATED TO THE ACTUAL INTERNATIONAL SITUATION

*L'EVENTO È ANNULLATO PER MOTIVI TECNICI DOVUTI ALLA CONTINGENTE SITUAZIONE INTERNAZIONALE*

DAY 3

→ 10:30 AM - 11:15 AM

## THE APPLICATIONS OF UNREAL ENGINE IN THE AV INDUSTRIES

From architecture to animation to virtual production, Unreal Engine, the graphics engine developed by Epic Games, has multiple applications in audiovisual industries, standing out for its versatility of use and real-time disruptive technology. Industry experts discuss UE as a point of reference for artistic and technological production on a global level, discussing current scenarios and future prospects.

## LE APPLICAZIONI DI UNREAL ENGINE NELLE INDUSTRIE AUDIOVISIVE

*Dall'architettura all'animazione alla produzione virtuale, Unreal Engine, il motore grafico sviluppato da Epic Games, vede molteplici applicazioni nelle industrie audiovisive, distinguendosi per la sua versatilità d'utilizzo e la tecnologia dirompente in tempo reale. Esperti del settore discuteranno di come Unreal Engine possa rappresentare un punto di riferimento per la produzione artistica e tecnologica a livello globale, analizzando scenari attuali e prospettive future.*

Speakers:

**Daniele Barone** (Education Advisor, Epic Games)

**Lorenzo Cosentino** (Artistic Supervisor, Rainbow CGI)

**Elisa Di Lorenzo** (Co-Founder, Untold Games)

**Pasquale Croce** (Founder, EDI)

Moderator: **Marco Accordi Rickards**

In collaboration w/ Epic Games

DAY 3

→ 11:15 AM - 12:00 PM

## ARTIFICIAL VOICES IN DUBBING

## LE VOCI ARTIFICIALI NEL DOPPIAGGIO

As technology continues to revolutionize the creative industries, one of the most controversial advancements lies in the use of artificial voices in the place of actors. This panel delves into the emerging role of synthetic voices in dubbing, the ethical considerations and potential impacts on the industry.

*Mentre la tecnologia continua a rivoluzionare le industrie creative, uno dei progressi più dibattuti è rappresentato dall'uso delle voci artificiali nel doppiaggio in sostituzione della figura dell'attore e del doppiatore. Questo panel approfondisce il ruolo delle voci sintetiche nel doppiaggio, le considerazioni etiche e gli impatti potenziali sull'industria.*

Speakers:

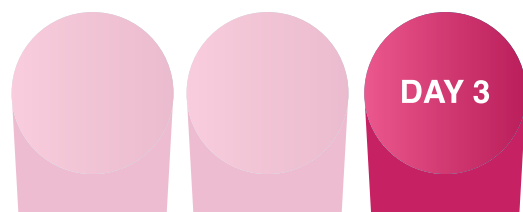
**Massimo Giuliani** (Actor, Voice Actor & Dubbing Director)

**Emanuela Pacotto** (Actress, Voice Actress and Singer)

Guest clip: **Daniele Giuliani** (President, ANAD)

In collaboration w/ Amarcord Accademia Mediterranea del Cinema

Moderator: **Federica Pazzano**



→ 12:00 PM - 12:45 PM

## DIGITAL TRANSFORMATIONS: THE NEW FRONTIER OF CONTENT

## TRASFORMAZIONI DIGITALI: LA NUOVA FRONTIERA DEL CONTENUTO

The digital revolution is redefining how content is created, distributed, and consumed across domains ranging from news to entertainment. This analysis delves into the adaptation and evolution of content in the digital age, highlighting the challenges and opportunities arising from its digitization.

*La rivoluzione digitale sta ridefinendo la modalità con cui si crea, distribuisce e fruisce contenuto in ambiti che spaziano dalle notizie all'intrattenimento. Questa analisi esplora l'adattamento e l'evoluzione del contenuto nell'era digitale, mettendo in luce le sfide e le opportunità derivanti dalla sua digitalizzazione.*

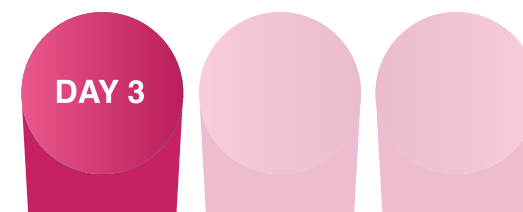
Speakers:

**Teresa De Santis** (Media Professor at Unimercuratorum, Former Rai 1 Director)

**Paolo Corsini** (Director of Rai Insights)

**Marco Lanzarone** (Head of Digital Radio & Podcast, Rai)

Moderator: **Federica Pazzano**



→ 12:45 PM - 1:15 PM

## LIVING THE (R)EVOLUTION

*RIVOLUZIONE O  
EVOLUZIONE?*

A new cultural and technological paradigm is on the horizon: cyber technologies, human augmentation, and performing media are there to guide it and gear up to narrate it. Hyper-textuality requalifies cognitive processes, interactivity invents new experiential forms, and connectivity enhances the nature of social relationships, surpassing traditional media and their binary messages. A meeting on the new boundaries and opportunities of applying digital media to communication, entertainment, and branding. An evolution or a genuine revolution?

*Un nuovo paradigma culturale e tecnologico è ormai all'orizzonte: cybertecnologie, human augmentation e performing media sono lì a guidarlo e a prepararsi a raccontarlo. L'ipertestualità che riqualifica i processi cognitivi, l'interattività che reinventa nuove forme esperienziali e la connettività che potenzia la natura delle relazioni sociali superando i media tradizionali e i loro messaggi binari. Un incontro sui nuovi confini e le nuove opportunità dell'applicazione dei media digitali alla comunicazione, all'entertainment e al branding. Un'evoluzione o una vera e propria rivoluzione?*

Speakers:

**Carlo Infante** (President, Urban Experience)

**Giacinto Fiore** (Co-founder, AI Week Italia)

Moderator: **Max Giovagnoli**

DAY 3

→ 3:00 PM - 3:45 PM

## CONVERGING NARRATIVES: DRAWING THE PATH FOR MERGING LANGUAGES IN AUDIOVISUAL INDUSTRIES

*NARRAZIONI  
CONVERGENTI: NUOVI  
PERCORSI PER LA FUSIONE  
DEI LINGUAGGI NELLE  
INDUSTRIE AUDIOVISIVE*

Technological innovation is blurring the lines within the audiovisual industry, paving the way for new collaborations between serial productions, documentaries, animation, and archival footage. These emerging connections surpass the original visions of creators, presenting them with opportunities to broaden their horizons. The panel seeks to foster a dialogue in Italy about the convergence within the audiovisual sectors, emphasizing the transformative role of technology.

*L'innovazione tecnologica assottiglia i confini tra i comparti dell'audiovisivo, aprendo la strada a nuove collaborazioni tra serialità, documentario, animazione e archivi. Le possibilità di connessione superano le visioni originali degli autori, offrendo loro nuove opportunità per ampliare i loro orizzonti. Il panel si pone l'obiettivo di promuovere un dialogo in Italia sulla convergenza nei settori audiovisivi, sottolineando il ruolo trasformativo della tecnologia.*

Speakers:

**Luca Milano** (Head of Rai Kids)

**Adele Dell'Erario** (Innovation Manager, Doc/it)

**Caterina Stagno** (Digital & Transmedia Content, Rai)

Moderator: **Federica Pazzano**

DAY 3



→ 3:45 PM - 4:30 PM

## **CINEMA IN THE DIGITAL AGE: ITALIAN INNOVATIONS AND ETHICAL DILEMMAS**

*IL CINEMA NELL'ERA DIGITALE: INNOVAZIONI ITALIANE E DILEMMI ETICI*

The ongoing digital revolution challenges the film industry to adapt languages and production dynamics to the evolving scenario. This shift generates market demand for innovative content, requires new distribution strategies to adapt the industry to the public's evolving content consumption habits, and raises ethical considerations that are dividing public opinion. From virtual reality experiences that transport audiences into cinematic worlds to AI-driven scriptwriting, the future of cinema is both thrilling and fraught with challenges. We examine the direction Italian research is taking in the digital domain.

*La rivoluzione digitale in corso sfida l'industria cinematografica a rinnovare linguaggi e dinamiche produttive, crea una richiesta di contenuti innovativi sul mercato, esige rinnovate strategie distributive in risposta alle nuove abitudini di consumo del pubblico e solleva questioni etiche che dividono l'opinione pubblica. Dalle esperienze di cinema immersivo all'uso dell'IA nella sceneggiatura, il futuro del cinema è al contempo emozionante e pieno di sfide. Scopriamo in che direzione sta andando la ricerca del cinema italiano nel settore digitale.*

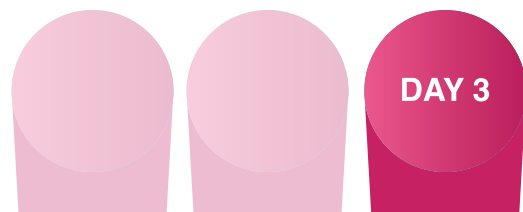
Speakers:

**Giorgio Glaviano** (President, Writers Guild Italia)

**Gianluca Pirazzoli** (CEO & Founder, Time Multimedia)

Guest clip: **Omar Rashid** (Co-Founder, Gold Enterprise)

Moderator: **Federica Pazzano**



→ 4:30 PM - 5:15 PM

## **A VISUAL STORYTELLING OF PUGLIA THROUGH AI**

Finalists' presentation & winner's announcement

*RACCONTARE LA PUGLIA CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE*

*Presentazione dei finalisti e annuncio vincitori*

Addressed to Italian authors and creatives, this contest aims to spotlight, enhance, and share the rich artistic, cultural, and touristic treasures of the Puglia Region. It encourages the development of digital initiatives grounded in Artificial Intelligence.

*Dedicato agli autori e ai creativi italiani, questo contest promuove la realizzazione di progetti destinati alla presentazione, alla valorizzazione e alla diffusione del patrimonio artistico, culturale e turistico della Regione Puglia attraverso l'ideazione di prodotti digitali basati sull'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale.*

Hosts:

**Max Giovagnoli**

**Marco Accordi Rickards**

