Apulia Digital Experience 2024: The first international conference made-in-italy dedicated to digital innovation in the creative industries

Apulia Digital Experience 2024: La prima conferenza internazionale made-in-italy dedicata all'innovazione digitale nelle industrie creative

The international conference ADE-Apulia Digital Experience is organized by Rai Com and Apulia Film Commission and financed by Regione Puglia.

The event, led by Artistic Director Roberto Genovesi, gathers companies and professionals from the digital and creative industries, from visual arts to branding and innovation.

Following the success of last year's edition, the program for the second edition of ADE will delve even deeper into the application of artificial intelligence in the industry, exploring its legal implications and ways content creators can protect themselves. We will also examine the creation of immersive content, the latest developments in the metaverse, and how digital innovations are shaping not only new production methods but also redefining business models across the industry.

La conferenza internazionale ADE-Apulia Digital Experience è organizzata da Rai Com e Apulia Film Commission ed è finanziata dalla Regione Puglia. L'evento, guidato dal Direttore Artistico Roberto Genovesi, riunisce aziende e professionisti delle industrie digitali e creative, dalle arti visive al branding e all'innovazione.

Dopo il successo della scorsa edizione, il programma della seconda edizione di ADE andrà ancora più in profondità sull'applicazione delle intelligenze artificiali nell'industria, le implicazioni legali e le maniere per i produttori di contenuti per tutelarsi, analizzeremo la creazione di contenuti immersivi e gli sviluppi nel metaverso e come il digitale sta creando nuove forme produttive, ma anche nuovi modelli di business per l'industria.

DAY 1 FRIDAY

October 25th Venerdì 25 Ottobre Apulia Film House

→ 9:00 AM -9:30 AM

PRESENTATION VIDEO GAMES & HIGH CULTURE

By Age of Games

In recent decades, cinema and video games have shaped global entertainment, giving rise to new forms of interaction. With revenues surpassing those of other arts, video games have steered the evolution of the media system into unexpected directions. Interactivity, a distinctive feature of video games, has challenged traditional narrative forms, but since artistic experience unfolds in the minds of both spectators and players, the boundaries between these two pervasive media are becoming increasingly blurred. The "Video Games & High Culture" project, now successfully in its seventh edition, aims to explore, through a multidisciplinary approach, the inseparable connections between cinema and video games, addressing the cultural and artistic questions arising from this fusion.

Negli ultimi decenni, il cinema e i videogiochi hanno plasmato l'intrattenimento globale, dando vita a nuove modalità di interazione. Con ricavi che superano quelli delle altre arti, i videogiochi hanno guidato l'evoluzione del sistema mediatico verso direzioni inaspettate. L'interattività, elemento distintivo dei videogiochi, ha sfidato le forme narrative tradizionali, ma poiché l'esperienza artistica si realizza nella mente degli spettatori e dei giocatori, i confini tra questi due media diventano sempre più sfumati. Il progetto "Video Games & Alta Cultura", giunto con successo alla settima edizione, si propone di indagare attraverso un approccio multidisciplinare le interconnessioni ormai indissolubili tra cinema e videogiochi, affrontando le questioni culturali e artistiche che emergono da questa fusione.

Speakers:

Fabio Belsanti (CEO & Founder, AgeOfGames & CyberScrivens) **Roberto Talamo** (Researcher, Pegaso Digital University) **Marco Accordi Rickards** (Advisory BoaMember devcom, Director Fondazione Vigamus)



→ 9:30 AM - 10:30 AM

VIDEO GAMES & PHILOSOPHY

Analysis and philosophical reflections by Professor Hanssen who deals with cultural issues in the fields of art, history and contemporary society. Analisi e riflessioni filosofiche del professore Hanssen che si occupa di tematiche culturali negli ambiti dell'arte, della storia e della società contemporanea.

Speakers:

Léon Hanssen (Editor-in-chief of "Into the Magic Circle")

→ 10:30 AM - 11:30 PM

GAME DEVELOPMENT PART I

Videogames, Cinema and Storytelling Seen from Inside the World of International Development. Tavola Rotonda: Videogiochi, cinema e narrazione visti dall'interno del mondo dello sviluppo internazionale.

Speakers:

Marta Fijak (Game Design Expert & Creative Director)
Artur Ganszyniec (Narrative Designer)
Lena Falkenhagen (Narrative Design & World Building Specialist for novels and video games)





→ 11:40 AM – 12:30 PM

History in Games and Narration, the Great Imaginaries That Shape the Play Structures of Society Over Time.

HISTORIA LUDENS

La storia nei giochi e nella narrazione, i grandi immaginari che plasmano le strutture ludiche della società nel tempo.

Speakers:

Antonio Brusa (Professor University of Bari & Founder Historia Ludens)Claudia Villani (Professor, University of Bari)Fabio Armenise (Archeologist & Founder of Stratos Association)



→ 12:40 – 1:30 PM

Developing a videogame from a film and vice versa, development experiences and theoretical reflections.

GAME DEVELOPMENT PART II

Sviluppare un videogame a partire da un film e viceversa, esperienze di sviluppo e riflessioni teoriche.

Speakers:

Daniele Azara (Creative Director, Stormind Games) **Ennio De Nucci** (Game Designer & Author)

← LUNCH BREAK

→ 2:30 – 3:15 PM

Cinema and videogames of (and in) war: history, critical issues and prospects of interactive media on virtual and real battlefields.

VIDEO GAME, FILM & WAR

Cinema e videogiochi di (e in) guerra: storia, criticità e prospettive dei mezzi di comunicazione interattivi sui campi di battaglia virtuali e reali.

Speakers:

Massimiliano Italiano (Researcher, Società Italiana di Storia Militare) Virgilio Ilari (President, Società Italiana di Storia Militare, Contributor LIMES)



→ 3:15 – 4:15 PM

GAME DEVELOPMENT Part III

What does it mean, with complex technological tools like Unreal Engine, to create narrative video games without a story? The founders of Untold Games tell us.

Cosa significa, con complessi strumenti tecnologici come Unreal Engine, creare videogiochi narraritivi senza una storia? Ce lo raccontano i fondatori di Untold Games.

Speakers:

Elisa Di Lorenzo (CEO, Untold Games)

Matteo Sosso (Game Director, Untold Games)



→ 4:30 – 5:30 PM

VIDEO GAMES, PEDAGOGY & SOCIOLOGY

Videogames, pedagogy and sociology: old dilemmas and new perspectives.

Videogiochi, pedagogia e sociologia: vecchi dilemmi e nuove prospettive.

Speakers:

Raffaele Di Fuccio (Professor of Special Pedagogy, Università Digitale "Pegaso")
Andrea Tinterri (Professor of Experimental Pedagogy, Università Digitale "Pegaso")
Alessandra Micalizzi (Professor of Sociology of Cultural and Communicative Processes, Università Digitale "Pegaso")



→ 5:30 – 6:30 PM

Videogames, novels and cinema starting from the creative act of writing destined to become images in the physical and psychological space-time of players-readers-spectators. The CyberScrivens tell their challenge to create the new "cyber-dream" IP NumeN.

VIDEO GAMES, CINEMA & NOVELS

Videogiochi, romanzi e cinema a partire dall'atto creativo della scrittura destinata a divenire immagini nello spazio-tempo fisico e psicologico dei giocatori-lettorispettatori. I CyberScrivens raccontano la loro sfida per creare la nuova IP "cyberonirica" NumeN.

Speakers:

Lukha B. Kremo (Writer & Founder Kipple Officina Libraria & CyberScrivens) **Maico Morellini** (Writer & Founder CyberScrivens)



DAY 2 SATURDAY

October 26th
Sabato 26 Ottobre
Apulia Film House

→ 10:00 AM - 10:30 AM

After the success of last year's edition, the program for the second edition of ADE will dive even deeper into the application of technology in creative industries. We will have a close look at the film and audiovisual industry and the revolutionary impact that digital innovation is having in the sector. The rise of artificial intelligence represents a major change. We will examine how technology brings new risks and opportunities, analyzing its legal implication and the way content creators and authors are using it at their favor. We will also explore the creation of immersive content, the latest developments in the metaverse, and how digital innovations are shaping not only new production methods but also redefining business models across the industry.

WELCOME SPEECH

Dopo il successo della scorsa edizione, il programma della seconda edizione di ADE andrà ancora più in profondità sull'applicazione della tecnologia nelle industrie creative. Approfondiremo l'industria del cinema e dell'audiovisivo e l'impatto rivoluzionario che l'innovazione digitale sta avendo nel settore. La crescita di popolarità delle intelligenze artificiali è uno dei cambiamenti più importanti che l'industria sta vivendo in questo momento storico. Esamineremo come la tecnologia porti con sé nuovi rischi e opportunità, analizzando le implicazioni legali e la maniera di autori e creatori di contenuti di utilizzarla a loro beneficio. Esploreremo la creazione di contenuti immersivi, gli ultimi sviluppi nel metaverso e come l'innovazione digitale stia modellando nuove forme produttive e ridefinendo modelli di business per l'industria

Welcome speech by:

Anna Maria Tosto (President, Apulia Film Commission) **Roberto Genovesi** (ADE Artistic Director)

→ 10:30 AM - 11:15 AM

An overview of the latest financing opportunities at European, national, and local level. We analyze how digital innovation is one of the focuses of public funding for film and audiovisual, with a close look at the Media funding of Creative Europe and the opportunities of collaboration with the companies in the London area.

FUNDING INNOVATION IN EUROPE

Una panoramica delle ultime opportunità di finanziamento a livello Europeo, nazionale e locale. Analizziamo come l'innovazione digitale sia uno degli obiettivi delle forme pubbliche di finanziamento dedicate all'industria del cinema e dell'audiovisivo, con uno sguardo approfondito ai fondi Media di Europa Creativa e alle opportunità di collaborazione con le aziende londinesi.

Speakers:

Andrea Coluccia (Project Officer, Creative Europe Desk Italy Media Bari)
Diego Grammatico (Games London)
Massimo Modugno (Production Manager, Apulia Film Commission)
Moderator:Federica Pazzano
In collaboration w/ Creative Europe Desk Italy Media Bari and Games London



→ 11:30 - 11:50 AM

Re-Imagine Cabiria unveiled to the audience: an innovative reinterpretation of the famous 1914 silent epic film. Cabiria, directed by Giovanni Pastrone and enriched with literary texts by Gabriele D'Annunzio. The project transforms the original work into an immersive, multiplatform experience. using cutting-edge digital technologies such as Artificial Intelligence, Virtual Reality, and the Unreal Engine 3D technology created by Epic Games. A project of the National Cinema Museum of Turin and Rai Cinema. produced by Cubia and Spazio Koch, in collaboration with Unspace and the University of Turin, it aims to get younger audiences closer to a great classics of Italian cinema through a modern and innovative lens.

PRESENTATION RE-IMAGINE CABIRIA (Short Film. 10')

"Re-Imagine Cabiria" si svela al pubblico: un'innovativa reinterpretazione del celebre kolossal muto del 1914. Cabiria, diretto da Giovanni Pastrone e arricchito con le didascalie letterarie di Gabriele D'Annunzio. Il progetto trasforma l'opera originale in un'esperienza immersiva e multipiattaforma, grazie alle più avanzate tecnologie digitali, come l'Intelligenza Artificiale, la realtà virtuale e il motore grafico 3D Unreal Engine sviluppato da Epic Games. Un progetto del Museo Nazionale del Cinema di Torino e Rai Cinema realizzato da Cubia e Spazio Koch, in collaborazione con Unspace e con l'Università di Torino, con l'obiettivo di avvicinare le nuove generazioni ai grandi classici del cinema italiano, attraverso una chiave moderna e innovativa.

Presentation by **Nicola di Meo** (CEO, Unspace) Introduction by **Oscar Cosulich** In collaboration w/ Bai Cinema

→ 11:50 AM - 12:15 PM

MOVIES IN THE METAVERSE IN THE MOVIE THEATRE

The convergence of cinema and the metaverse, where virtual worlds are transforming how we experience films, with great examples on how traditional movie theaters are adapting to this shift, integrating virtual experiences to enhance cinematic offerings and engage audiences.

La convergenza tra cinema e metaverso, dove i mondi virtuali stanno trasformando il modo in cui viviamo i film, con ottimi esempi su come i luoghi tradizionali del cinema si stanno adattando a questo cambiamento, integrando esperienze virtuali per arricchire l'offerta cinematografica e coinvolgere il pubblico.

In conversation with:

Gennaro Coppola (CEO One More Pictures and Vice President Unione Editori e Creators Digitali ANICA)

In collaboration w/ Unione Editori e Creators Digitali ANICA

→ 12:15 - 12:45 PM Panel Session

A CLOSE LOOK AT THE AI ACT: IMPLICATIONS FOR THE FILM AND AUDIOVISUAL INDUSTRY

Analyzing the impact of the recently introduced AI Act on the film and audiovisual sectors, focusing on compliance, regulation, future challenges, and the recent integrations into Italy's tax credit system.

Analizziamo l'impatto dell'Al Act nel settore del cinema e audiovisivo, con uno sguardo alla regolamentazione, alle sfide future e alle recenti introduzioni nel sistema italiano di incentivi fiscali al settore.

Speakers:

Marina Lanfranconi (Principal of KPMG Intellectual Property, Media and Technology Practice),

Francesca Vessia (Full Professor of Business Law, Antitrust and IP, University of Bari Aldo Moro)

Moderator:Federica Pazzano





→ 2:30 - 3:15 PM Panel Session

The digital revolution is redefining how content is created, distributed, and consumed. This analysis delves into the adaptation and evolution of content in the digital age, highlighting the challenges and opportunities arising from its digitization. From the creation of audio-visual content that takes into consideration the digital platforms as fundamental tools to analyze the audience behavior and interests, to the convergence of technologies through which distribute and promote the content itself.

DIGITAL TRANSFORMATIONS: THE NEW FRONTIER OF CONTENT

La rivoluzione digitale sta ridefinendo la modalità con cui si crea, distribuisce e fruisce contenuto. 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. Dalla creazione di contenuti audio-visivi che guarda alle piattaforme digitali come strumento fondamentale di analisi dei comportamenti e interessi degli spettatori e ascoltatori, fino alla convergenza delle tecnologie attraverso le quali distribuire e promuovere il contenuto.

Speakers:

Marco Lanzarone (Director of Digital Radio and Podcast, Rai), Claudia Sasso (Head of Digital Formats Scouting and Analysis, Rai Digital & Transmedia) Moderator:Max Giovagnoli

→ 3:15 - 3:45 PM Keynote

How technological advancement could feed creativity and stimulate innovation? An analysis of the digital scenarios connected to the creative universes.

EVOLVING LANDSCAPES: IS TECHNOLOGY NURTURING CREATIVITY?

Come la tecnologia può nutrire la creatività e stimolare l'innovazione. Un'analisi degli scenari digitali connessi agli universi della creatività.

With Derrick De Kerckhove and Maria Pia Rossignaud



← BREAK

→ 4:00 - 4:45 PM Panel Session

This session will explore how digital innovations are reshaping the way intellectual properties are licensed. Industry experts will discuss the challenges and opportunities that arise from licensing in this digital era, from protecting intellectual property rights to expanding brand reach across multiple platforms.

LICENSING IN THE DIGITAL ERA

Esploreremo come le innovazioni digitali stiano rimodellando il modo in cui le property vengono commercializzate. Gli esperti del settore discuteranno le sfide e le opportunità che derivano dal licensing in quest'epoca digitale, dalla protezione dei diritti di proprietà intellettuale alla brand expansion multipiattaforma.

Speakers:

Paola Furiosi (Director, PwC Legal)
Steve Manners (Licensing International UK)
Lorenza Primavera (Licensing Sales & Marketing Executive, Paramount Global)
Moderator: Federica Pazzano

→ 4:45 - 5:30 PM Award Ceremony

The first global award honoring digital licensing projects is launched in partnership with ADE. The International Jury will assign the awards: Best Metaverse Brand Extension Award, Best Digital Property Award, Best App&Game, Best Digital Influencer, Best Digital Retail Experience.

DIGITAL LICENSING EXCELLENCE AWARDS

Il primo premio a livello globale che celebra i progetti di licensing digitale è stato lanciato in partnership con ADE. La Giuria Internazionale assegnerà i premi: Best Metaverse Brand Extension Award, Best Digital Property Award, Best App&Game, Best Digital Influencer, Best Digital Retail Experience.

Jury Members:

Steve Manners (Licensing International UK)
Alessia Auriemma (Metaverse Manager, PwC Italy)
Ute Stauss (Licensing International Germany)
Hosts: Steve Manners. Federica Pazzano

















DAY 3 SUNDAY

October 27th Domenica 27 Ottobre Apulia Film House

→ 10:00 AM - 10:30 AM Panel session

This panel session will explore the transformative impact of AI on the film and audiovisual industry. From screenwriting and post-production, to broadcasting, distribution and legal implications, AI is revolutionizing how creative content is created, produced, and delivered. Industry experts will also discuss the ethical considerations and creative potential, offering insights into how AI can support and challenge professionals.

AI IN FILM & AUDIOVISUAL

Esploreremo l'impatto trasformativo dell'intelligenza artificiale sull'industria cinematografica e audiovisiva. Dalla sceneggiatura alla post-produzione, fino al broadcasting, alla distribuzione e alle implicazioni legali, l'IA sta rivoluzionando il modo in cui i contenuti creativi vengono creati, prodotti e distribuiti. Discuteremo le considerazioni etiche e il potenziale creativo, offrendo spunti di riflessione su opportunità e sfide create dall'IA.

Speakers:

Bruce Rabinowitz (Media Lawyer)
Mateusz Miroslaw Lis (Al Engineer & Film Producer, Sophia)
Nicola Grandis (CEO, ASC27)
Moderator: Federica Pazzano, Max Giovagnoli

→ 10:30 AM - 11:15 AM Panel session

The impact of immersive technologies on storytelling, production, and audience engagement, and how the metaverse is opening new frontiers for filmmakers, content creators, brands and companies. Discover how these evolving spaces are reshaping the future of storytelling.

BUILDING IMMERSIVE STORYTELLING: VR, AR & METAVERSE INDUSTRIES

L'impatto delle tecnologie immersive sulla narrazione, la produzione e il coinvolgimento del pubblico, e come il metaverso stia aprendo nuove frontiere per filmmakers, creatori di contenuti, marchi e aziende. Analizziamo come questi spazi in evoluzione stiano aprendo nuove strade per il racconto.

Speakers:

Omar Rashid (Immersive Film Director)
Alessia Auriemma (Metaverse Strategist, PwC)
Federico Turani (Film Director & Producer, Ibrido Studio)
Moderator: Max Giovagnoli



→ 11:30 AM - 12:30 PM Panel Session

Unveiling the evolving techniques of virtual production: real-time visual effects, digital environments, and motion capture technologies allow to shoot in complex virtual settings while interacting with digital assets in real-time.

VIRTUAL PRODUCTION FOR FILM AND AUDIOVISUAL

Sveliamo le tecniche della virtual production: dagli effetti visivi in real-time, agli ambienti digitali, passando per la motion capture, la virtual production consente di girare in set virtuali complessi interagendo con gli asset digitali in tempo reale.

Introduction by **Antonio Parente** (Director, Apulia Film Commission) Speakers:

Nicola di Meo (CEO, Unspace) Daniele Barone (Founder, Biunivoca) Lorenzo Raffi (CEO, Edge Lab)

Pasquale Croce (Virtual Production Designer e Supervisor, STS Communication)

Moderator: Marco Accordi Rickards

→ 12:30 - 1:00 PM Round Table

Discover the strategies behind creating, marketing, and expanding strong intellectual properties (IPs) across various entertainment sectors, including cartoons, video games, comics, and licensing. How successful IPs are developed, scaled, and transformed into multi-platform universes that resonate across different media and engage audiences on a global scale. How big franchises involving storytelling universes spread across multiple platforms are tracing the path for the creation of madein-Europe content and brands.

BUILDING GLOBAL IPS

Analizziamo le strategie alla base della creazione, marketing ed espansione di IP di successo nei vari settori dell'entertainment: cartoon, videogiochi, fumetti e licensing. Come le IP di successo vengono sviluppate, commercializzate e trasformate in universi multipiattaforma che coinvolgono il pubblico globale su media differenti. Come le big franchise che implicano degli universi di racconto multipiattaforma traccino la strada per la creazione di contenuti e brand made-in-Europe.

Speakers:

Diego Grammatico (Business Development Executive, Games London), Francesca Ettorre (Producer & Head of Live Action Film & TV, Movimenti Production) Fabio Belsanti (Founder, Age of Games)

Moderated by: Max Giovagnoli, Federica Pazzano



← LUNCH BREAK

→ 2:00 - 3:00 PM Round Table

Discover the strategies behind creating, marketing, and expanding strong intellectual properties (IPs) across various entertainment sectors, including cartoons, video games, comics, and licensing. How successful IPs are developed, scaled, and transformed into multi-platform universes that resonate across different media and engage audiences on a global scale. How big franchises involving storytelling universes spread across multiple platforms are tracing the path for the creation of made-in-Europe content and brands.

BUILDING GLOBAL IPS

Analizziamo le strategie alla base della creazione, marketing ed espansione di IP di successo nei vari settori dell'entertainment: cartoon, videogiochi, fumetti e licensing. Come le IP di successo vengono sviluppate, commercializzate e trasformate in universi multipiattaforma che coinvolgono il pubblico globale su media differenti. Come le big franchise che implicano degli universi di racconto multipiattaforma traccino la strada per la creazione di contenuti e brand made-in-Europe.

Speakers:

Diego Grammatico (Business Development Executive, Games London) **Giovanni Caturano** (Innovation & Communication Director, Mare Group) **Daniele Lunazzi** (Head of Product Marketing, Juventus Football Club) Moderated by: Marco Accordi Rickards, Federica Pazzano



→ 3:00 - 3:30 PM Panel Session

Animation & VFX studios are looking for solutions and tools to optimize their pipelines and souring talents able to catch-up with fast paced technological advancement.

TECHNOLOGICAL ADVANCEMENT IN ANIMATION AND VEX

Gli studi di animazione e VFX stanno cercando soluzioni e strumenti per ottimizzare i loro processi e fanno scouting di talenti in grado di stare al passo con l'avanzamento tecnologico.

Speakers

Raoul Cacciamani (Animation Supervisor at Dimension Studio/DNEG360) Euclide Della Vista (Presidente Fondazione ITS Apulia Digital Maker) Mario Baluci (3D Artist, Visual FX Supervisor, Motion Designer, Trainer) Moderator: Oscar Cosulich

→ 3:45 - 4:30 PM Award Ceremony

The contest created by Rai Com and Apulia Film Commission promotes the application of Artificial Intelligence to create and produce innovative storytelling of our country's landscape and cultural heritage.

A VISUAL STORYTELLING OF PUGLIA THROUGH AI

Il contest creato da Rai Com e Apulia Film Commission promuove l'applicazione dell'Intelligenza Artificiale per creare e produrre racconti innovativi sulle bellezze geografiche e sul patrimonio culturale del nostro paese.

Hosts: Max Giovagnoli, Marco Accordi Rickards

