VIEW CONFERENCE

**17-22 Ottobre 2021**

***Con preghiera di immediata diffusione:***

**Il regista e cinque pilastri del team creativo del film Pixar “*Luca*”** **ci invitano a una nuova sessione PreVIEWrigorosamente on line e gratuita**

**Torino: VIEW Conference**è orgogliosa di annunciare un nuovo esclusivo evento **PreVIEW**, questa volta in compagnia del regista e del team creativo responsabile del nuovolungometraggio **Disney/Pixar** “Luca”, previsto in streaming su Disney+ il 18 giugno 2021.

La sessione di 90’, totalmente gratuita, si terrà il **21 giugno 2021 in orario 10,00 PDT / 6,00 pm UK / 19,00 CET,** e vedrà in scena il regista **Enrico Casarosa**insieme alla produttrice **Andrea Warren** impegnati in una conversazione virtuale con la production designer **Daniela Strijleva**, il supervisore agli effetti visivi **David Ryu**, la direttrice della fotografia **Kim White** e la character art director **Deanna Marsigliese**.

Nel corso di questa vivace e divertente conversazione, la squadra discuterà la visione creativa alla base di “Luca”, e condividerà alcuni esclusivi “dietro le quinte” del film, realizzato da un eccezionale team di talentuosi professionisti, tutti operanti rigorosamente da casa durante il periodo di distanziamento forzato causato dall’emergenza Covid.

Moderatore dell’incontro sarà **Ramin Zahed**, redattore capo di **Animation Magazine**.

**Per iscriversi gratuitamene all’evento “Il team creative di Luca” sul sito web di VIEW Conference**

<https://www.viewconference.it/pages/luca>.

**“Luca”** invita gli spettatori a trascorrere un’idilliaca estate a Portorosso, immaginaria località rivierasca italiana in Liguria, dove i due migliori amici **Luca**(Jacob Tremblay) e **Alberto** (Jack Dylan Grazer) si imbarcheranno in un emozionante viaggio alla scoperta di se stessi. Lungo la strada, la loro amicizia sarà messa alla prova dal comune segreto che devono preservare: entrambi in realtà creature di un reame subacqueo, non appartengono davvero al nostro mondo.

“Luca si appresta a diventare il film più “rigenerante” della prossima estate – spiega la dottoressa **Maria Elena Gutierrez**, direttrice del simposio – sono entusiasta di poter ospitare Enrico Casarosa e il suo team sul palcoscenico virtuale di VIEW. Senz’altro avranno molte cose da insegnare e da raccontare attraverso le loro storie sulla produzione del film, lasciandoci senz’altro tutti ispirati dal suo messaggio di speranza e amicizia.”

Per un assaggio dell nostra edizione VIEW Conference 2020 **on-demand** visita il nostro sito, ci sono 129 sessioni da cui scegliere:

[https://media.viewconference.it/view2020/](https://gmail.us3.list-manage.com/track/click?u=f07ac94ea449762391ca68bf3&id=44f6af2121&e=9c34f7e60c)

Questo evento è organizzato in partnership con le OGR Torino e la Pixar Animation Studios.

**Per maggiori informazioni:**

[https://www.viewconference.it](https://www.viewconference.it/)

Iscriviti alla newsletter di VIEW Conference [qui](https://mailchi.mp/66092d76e49f/viewconference).

Facebook: <https://facebook.com/viewconference>

YouTube: <https://youtube.com/c/viewconference>

Twitter: @viewconference

Instagram: view\_conference

#viewconference2021

**A proposito di VIEW 2021**

VIEW Conference, evento internazionale di riferimento relativo a Computer Grafica, storytelling interattivo e immersivo, Animazione, Effetti Visivi, Videogames, Realtà Virtuale, Mista e Aumentata, porta ogni anno in Italia i migliori professionisti di questi settori, riunendoli nella meravigliosa e suggestiva città di Torino nel corso di una settimana ricca di incontri, presentazioni, tavole rotonde e laboratori. L’edizione 2021 di VIEW Conference si terrà dal 17 al 22 ottobre, parte on line e parte ‘in presenza’ presso gli innovativi spazi delle OGR-Officine Grandi Riparazioni di Torino.

**Enrico Casarosa**

Nato e cresciuto a Genova, assai ispirato dall’opera di HayaoMiyazaki, Casarosa a vent’anni si trasferisce a New York per studiare Animazione alla School of Visual Arts and Illustration del Fashion Institute of Technology.  Entra in **Pixar** nel gennaio del 2002, lavorando come story artist in pellicole quali “*Cars”,* “*Ratatoulle*” e “*Up*”.Debutta alla regia con il corto “*La Luna*”, candidato all’Oscar, uscito in sala nel 2012 abbinato al film “*Brave- Coraggiosa e ribelle*”. Prima di approdare in Pixar, ha lavorato come storyboard artist in due film prodotti da Blue Sky Studios, “*L’Era glaciale*” e “*Robots*”, e come scenografo e storyboard artist in numerose serie di Disney Channel TV, tra cui “*La carica del 101*” e “*Pepi, Briciola e Jo-Jo*”.

**Andrea Warren**

Cresciuta a Sioux Falls, in South Dakota, trae le prime ispirazioni grafiche dai libri di *Babar*, *Muppet* e *Star Wars*, frequentando poi il Westmont College, istituto per le arti liberali di Santa Barbara. Entra in **Pixar** nel 1998, ricoprendo il ruolo di assistente al marketing di produzione del film “*A Bug’s Life*”. La sua carriera prosegue come coordinatrice del dipartimento artistico per il lungometraggio premio Oscar “*Monsters & Co.”,* e quale digitalpainter in “*Alla ricerca di Nemo*”, anch’esso vincitore della statuetta dell’Academy. Accetta il suo primo ruolo organizzativo come responsabile del dipartimento artistico di “*Cars”,* vincitore ai Golden Globes. Diventa poi production manager di altri due film premio Oscar, “*WALL-E”* e “*Brave-Coraggiosa e ribelle*”. Il suo debutto da produttrice avviene con il corto “*LAVA”,*seguitodal lungometraggio “*Cars 3*”. Prima di Pixar, ha collaborato al lungometraggio Disney *“James e la Pesca Gigante*” e lavorato come web editor per **JavaSoft**.

**Daniela Strijleva**

Trascorre la sua prima infanzia in Bulgaria, prima di studiare animazione classica presso lo Sheridan College di Toronto, Canada, e in seguito trasferirsi negli Stati Uniti. Entra a far parte dei **Pixar Animation Studios** nel 2008, lavorando su diversi progetti tra cui i lungometraggi premio Oscar "*Toy Story 3*", *"Coco", “Monsters University”* e "*Onward- Oltre la magia*". Collabora anche a cortometraggi quali "*La Luna*" e "*Quando la notte incontro il giorno*", entrambi candidati agli Oscar. Prima di Pixar, Strijleva vanta una lunga esperienza nell'industria canadese, soprattutto nel campo nell'animazione 2D, per la quale realizza numerosi spot televisivi, e collabora con il prestigioso National Film Board of Canada.

**Kim White**

Cresciuta a Lakewood, in Colorado, e ispirata fin dall’infanzia dai classici film d'animazione Disney, consegue un baccalaureato in Belle Arti Presso il Kansas City Art Institute, continuando poi gli studi alla School of the Art Institute di Chicago dove ottiene un Master in Belle Arti. Entra a far parte dei **Pixar Animation Studios** nel 1997, quale membro dei team di Modeling e Illuminazione nel film "*A Bug's Life"*. Da allora ha collaborato a diversi lungometraggi di successo, tra cui "*Toy Story 2*" e "*Monsters & Co*.", e alle pellicole premio Oscar "*Alla ricerca di Nemo*", “*Gli Incredibili*” e “*Ratatouille*”. E’ stata poi direttrice della Fotografia e dell'Illuminazione in altri tre progetti premiati con la statuetta dell’Academy: "*Toy Story 3*", "*Inside Out*" e "*Cars 3*". Prima di entrare in Pixar, ha lavorato per **Sierra On-Line** contribuendo allo sviluppo di numerosi videogame avventurosi per pc.

**David Ryu**

Cresce a Tustin, in California, assai influenzato dai film di "*Star Wars*", iscrivendosi poi all'Università di Harvard. Nel suo percorso di studi trascorre un internato presso **Electronic Arts** e **Microsoft**, lavorando brevemente sul software Microsoft Word e al videogame ispirato al campione di golf Tiger Woods. Entra a far parte dei **Pixar Animation Studios** nel 2001. Dopo aver lavorato nel reparto tecnico come ingegnere ai software grafici, collabora a una varietà di lungometraggi premiati con l’Oscar: charactershading artist in "*Alla ricerca di Nemo*" e crowds technical director in *“Ratatouille”* e "*WALL-E".* Lavora in seguito sulla tecnologia globale del premio Oscar "*Up*", dirige le riprese in piano sequenza di "*Toy  Story 3*", ed è ancora supervisore tecnologico globale per "Monsters *University*". Soprattutto, supervisiona il processo di transizione dello studio verso un totale tracciamento del rendering ambientale nel film “*Alla ricerca di Dory*”.

**Deanna Marsigliese**

Studia Animazione classica a Toronto, presso lo Sheridan College, e Animazione 3D al Seneca College. Attualmente risiede a San Francisco, in California. Entra a **Pixar** nel 2012, contribuendo a pellicole ‘da Oscar’ quali "*Inside Out*", "*Toy Story 4*" e "*Soul*", e ad altri blockbuster come "*Il viaggio di Arlo*", *"Alla ricerca di Dory*", "*Gli Incredibili 2"* e "*Onward-Oltre la magia*". In precedenza, ha ricoperto il ruolo di animatrice di personaggi 2D e character designer in un’ampia varietà di progetti cinematografici, televisivi e pubblicitari.  È stata per sei anni anche docente universitaria di Animazione classica presso il Seneca College di Toronto, in Canada, e tuttora conduce numerosi workshop in tutto il mondo.

**A proposito di VIEW 2021**

VIEW Conference, evento internazionale di riferimento relativo a Computer Grafica, storytelling interattivo e immersivo, Animazione, Effetti Visivi, Videogames, Realtà Virtuale, Mista e Aumentata, porta ogni anno in Italia i migliori professionisti di questi settori, riunendoli nella meravigliosa e suggestiva città di Torino nel corso di una settimana ricca di incontri, presentazioni, tavole rotonde e laboratori. L’edizione 2021 di VIEW Conference si terrà dal 17 al 22 ottobre, parte on line e parte ‘in presenza’ presso gli innovativi spazi delle OGR-Officine Grandi Riparazioni di Torino.

**Per maggiori informazioni:**

[https://www.viewconference.it](https://www.viewconference.it/)

Iscriviti alla newsletter di VIEW Conference [qui](https://mailchi.mp/66092d76e49f/viewconference).

Facebook: <https://facebook.com/viewconference>

YouTube: <https://youtube.com/c/viewconference>

Twitter: @viewconference

Instagram: view\_conference

#viewconference2021

