

WARSAW, POLAND

NEW

18-19/06/2019

VISIONS

OF

**HOW IMMERSIVE
MEDIA CHANGE
OUR SOCIETY?**

**XR CONFERENCE &
EXPERIENCE SHOWCASE**

REALITY

ORGANIZATORZY / ORGANISERS



PARTNERZY WYDARZENIA / EVENT PARTNERS



PARTNER STRATEGICZNY / STRATEGIC PARTNER

**Warszawska
Szkoła
Filmowa**

**NOWE WIZJE RZECZYWISTOŚCI.
JAK IMMERSYJNE MEDIA ZMIENIAJĄ NASZE OTOCZENIE?
WARSZAWA, 18–19 CZERWCA**

**NEW VISIONS OF REALITY.
HOW IMMERSIVE MEDIA CHANGE OUR SOCIETY?
WARSAW, 18–19 JUNE**

OD ORGANIZATORÓW / FROM THE ORGANISERS

Konferencja *Nowe wizje rzeczywistości. Jak immersyjne media zmieniają nasze otoczenie?* to wyjątkowe wydarzenie mające na celu przedstawienie wybitnych produkcji w obszarze XR z uwzględnieniem projektów dofinansowanych w ramach komponentu MEDIA i Kultura programu Kreatywna Europa. W konferencji, pokazach VR oraz warsztatach wezmą udział międzynarodowi twórcy, producenci i kuratorzy, z którymi porozmawiamy o społecznej użyteczności oraz artystycznym i komercyjnym potencjale nowych mediów.

Wierzymy, że przyszłość sektora audiowizualnego należy do odważnych, zaś główną misją instytucji kultury jest wspieranie twórców i producentów, którzy poszukują nowych dróg oraz rozwiązań. Dlatego wspólnie chcemy zachęcić Państwa do aktywnej eksploracji tego, co oferują nam pionierzy rynku XR, oraz do śmiałego włączania się w dyskusję o możliwościach, obietnicach, a także ryzyku związanym z rynkiem nowych mediów. Jesteśmy dumni, że jako pierwsi mamy szansę przedstawić w Polsce dorobek wybitnych artystów, których prace prezentowane są na prestiżowych przeglądach XR w Sundance, Wenecji czy Nowym Jorku.

Życzymy udanej konferencji!

Joanna Rożen-Wojciechowska (CKF im. A. Wajdy),
Małgorzata Kiełkiewicz (Creative Europe Desk Polska),
Aleksandra Kapłon (KIPA)

New Visions of Reality. How Immersive Media Change Our Society? is a unique event, which aims at presenting outstanding XR productions, including projects co-financed within the MEDIA and Culture components of Creative Europe programme. International creators, producers and curators will take part in the conference, VR presentations and workshops. We will talk about social usefulness of new media as well as their artistic and commercial potential.

We believe that the future of audio-visual sector belongs to the brave, and that the mission of cultural institutions consists in supporting artists and producers, who look for new ways and solutions. This is why we want to encourage you to actively explore what the pioneers of XR market have to offer, and to boldly join the discussion about the possibilities, promises and risks that follow.

We are proud to be the first to present the accomplishments of leading artists, whose works were shown during prestigious film festivals like Sundance, Venice and New York.

We wish you a great conference!

Joanna Rożen-Wojciechowska (Andrzej Wajda Centre For Film Culture),
Małgorzata Kiełkiewicz (Creative Europe Desk Polska),
Aleksandra Kapłon (Polish Producers Alliance)

OD KURATORKI / FROM THE CURATOR

Dynamiczny rozwój technologii, z którym mamy do czynienia w pierwszych dekadach XXI wieku, może i powinien służyć sztuce, relacjom społecznym oraz pamięci zbiorowej.

Jako świadomi użytkownicy technologii oraz aktywni uczestnicy kultury możemy i powinniśmy walczyć o przestrzeń dla odważnych, społecznie zaangażowanych twórców, którzy przesuwają granice tego, co realne w imię klasycznej triady: dobra, piękna i prawdy.

Powinniśmy korzystać z możliwości, jakie oferuje nam wirtualna, mieszana i rozszerzona rzeczywistość, żeby edukować, uwrażliwiać, tłumaczyć złożoność świata oraz angażować się w działania podnoszące jakość życia naszych wspólnot – zwłaszcza gdy stoją one w obliczu zagrożenia.

Powinniśmy wreszcie czerpać z szansy, jaką technologia daje artystom, którzy pragną tworzyć nowe, zapierające dech w piersiach światy.

Dlatego zapraszamy Państwa do zapoznania się z najciekawszymi dziełami XR o charakterze artystycznym i społecznym oraz do wysłuchania ich twórców w rozmowie o tym, w co wierzą, jak pracują i dlaczego zdecydowali się zaryzykować wszystko, ruszając na podbój niepoznanych terytoriów wirtualnej rzeczywistości.

Ana Brzezińska (CKF im. A. Wajdy)

Technological acceleration, with which we are dealing in the first decades of the 21st century, can and should serve art, social relations and collective memory.

As conscious technology users and active participants of culture, we can and should secure the space for brave, socially engaged creators who push the boundaries of reality in the name of the classical triad of values: good, beauty and truth.

We should take advantage of the opportunities that virtual, mixed and augmented reality offer us, in order to educate and sensitise, to explain the complexity of the world, and to engage in activities that improve the quality of life of our communities – especially when they become endangered.

We should finally use the opportunity that technology offers to artists, who wish to create new, breathtaking worlds.

Therefore, we invite you to explore some of the most fascinating artistic and social XR works, and to listen to their creators in a conversation about what they believe in, how they work and why they decided to risk everything by moving to the unknown territory of virtual reality.

Ana Brzezińska (Andrzej Wajda Centre For Film Culture)

PROGRAM / PROGRAMME

WTOREK, 18 CZERWCA

10.00-18.00

WARSZAWSKA SZKOŁA FILMOWA
Generała Zajęczka 7, 01-518 Warszawa

Warsztaty Akcelerator KIPA

Zamknięte warsztaty z udziałem międzynarodowych ekspertów ds. VR dla uczestników Akceleratora dla młodych przedsiębiorców z sektora AV (obowiązują zaproszenia)

10.00-18.00

NOWA PROCHOWNIA
Czarneckiego 51, 01-541 Warszawa

Prezentacja doświadczeń VR

In the Eyes of the Animal (VR)

Produkcja:
Marshmallow Laser Feast (UK)
Autorzy:
Barney Steel, Ersin Han Ersin,
Robin McNicholas
Więcej informacji: www.iteota.com

TUESDAY, 18 JUNE

10.00-18.00

WARSAW FILM SCHOOL
Generała Zajęczka 7, 01-518 Warszawa

KIPA Accelerator Workshop

Accelerator for Young Entrepreneurs of the AV sector with international VR experts (invitation only)

10.00-18.00

NOWA PROCHOWNIA
Czarneckiego 51, 01-541 Warszawa

Presentation of VR experiences

In the Eyes of the Animal (VR)

Production:
Marshmallow Laser Feast (UK)
Authors:
Barney Steel, Ersin Han Ersin,
Robin McNicholas
More: www.iteota.com

ŚRODA, 19 CZERWCA

10.00-18.00

Centrum Sztuki FORT Sokolnickiego
Czarnieckiego 51, 01-541 Warszawa

*Konferencja „Nowe wizje rzeczywistości.
Jak immersyjne media zmieniają
nasze otoczenie?”*

09.30

Rejestracja uczestników

10.30

Powitanie

- Joanna Rożen-Wojciechowska
(CKF im. A. Wajdy)
- Małgorzata Kielkiewicz
(Creative Europe Desk Polska)
- Aleksandra Kapłon
(KIPA)

11.00

*CZĘŚĆ I.
VR I SPOŁECZEŃSTWO.
CZY MEDIA IMMERSYJNE MOGĄ BYĆ
CZYNNIKAMI ZMIANY SPOŁECZNEJ?*

Prowadzenie:
Ana Brzezińska
(CKF im. A. Wajdy)

*Od Clouds Over Sidra do The Last
Goodbye. Prezentacja twórczości
Gabo Arory*

Gabo Arora

*VR jako narzędzie do pogłębiania
empatii oraz wzmacniania pamięci*

Rozmowa z Gabo Arorą

WEDNESDAY, 19TH JUNE

10.00-18.00

Sokolnicki FORT Arts Center
Czarnieckiego 51, 01-541 Warszawa

*Conference: New Visions of Reality.
How Immersive Media Change
Our Society?*

09.30

Registration

10.30

Opening speeches

- Joanna Rożen-Wojciechowska
(Andrzej Wajda Centre For Film Culture)
- Małgorzata Kielkiewicz
(Creative Europe Desk Polska)
- Aleksandra Kapłon
(Polish Producers Alliance)

11.00

*PART I.
VR AND SOCIETY.
HOW IMMERSIVE MEDIA CAN BE
A FACTOR OF SOCIAL CHANGE?*

Introduction & moderation:
Ana Brzezińska
(Andrzej Wajda Centre For Film Culture)

*From Clouds over Sidra to The Last
Goodbye. An overview of Gabo Arora's
artistic mission*

Gabo Arora

*VR – a tool to deepen our empathy
and improve our memory*

A conversation with Gabo Arora

Przerwa

12.00

*CZĘŚĆ II.
VR I PRZYSZŁOŚĆ ŚWIATA.
PIĘKNO JAKO ORĘŻ W WALCE
O OCALENIE PLANETY*

Prowadzenie:
Ana Brzezińska
(CKF im. A. Wajdy)

*Studium przypadku:
In the Eyes of the Animal*

Mike Jones, Marshmallow Laser Feast

*Prezentacja projektu Beta Aquarii
i studium przypadku I Saw The Future*

Jeremy Sahel, Da Prod

Przerwa

13.15

*Wizje przyszłości w animacji i XR.
Czy nadal umiemy wyobrazić sobie
inne, lepsze światy?*

Rozmowa z Ollie Rankinem
(Pansensory Interactive, VRARA)

14.00-15.00

Lunch

15.00

*CZĘŚĆ III.
VR W PROGRAMIE
KREATYWNA EUROPA*

Prowadzenie:
Julia Płachecka
(Creative Europe Desk Polska)

Coffee break

12.30

*PART II.
VR AND THE FUTURE OF OUR WORLD.
BEAUTY AS A WEAPON IN THE FIGHT
TO SAVE THE PLANET*

Introduction & moderation:
Ana Brzezińska
(Andrzej Wajda Centre For Film Culture)

*Case study:
In the Eyes of The Animal*

Mike Jones, Marshmallow Laser Feast

*Presentation of Beta Aquarii project
& I Saw The Future case study*

Jeremy Sahel, Da Prod

Coffee break

13.15

*Visions of the future in animation
and XR. Do we still know how to
imagine new, better worlds?*

A conversation with Ollie Rankin
(Pansensory Interactive, VRARA)

14.00-15.00

Lunch

15.00

*PART III.
VR WITHIN CREATIVE
EUROPE PROGRAMME*

Introduction & moderation:
Julia Płachecka
(Creative Europe Desk Polska)

Podczas panelu dyskusyjnego z udziałem producentów projektów dofinansowanych w ramach programu Kreatywna Europa porozmawiamy o wyzwaniach i możliwościach, jakie daje VR – zarówno jako uzupełnienie działań artystycznych, związanych z dziedzictwem kulturowym, jak i jako nowe medium dla projektów audiowizualnych.

- Wiebe van de Ende, *My Only Way Out*
- Philipp Wenning, *Twin Marilyn*
- Michaela Pňáčková, *Symphony of Noise*
- Rosa Sanchez, Virtual Sets: Tworzenie i promocja wirtualnych scenografii dla sztuk performatywnych
- Mariana Correia, Przeżywanie i wirtualne odwiedziny europejskich obiektów dziedzictwa ludzkości

Przerwa

16.15 **CZĘŚĆ IV.** **VR I RYNEK PRACY**

Prowadzenie:
Ana Brzezińska
(CKF im. A. Wajdy)

Jak budować trwałą i zrównoważony rynek XR w obszarze kultury i sztuki?

- Zeina Aby Assy, Tribeca Film Institute
- Mads Damsbo, Makropol DK, VR:LAB
- Mike Jones, Marshmallow Laser Feast
- Ollie Rankin, Pansensory Interactive, VRARA

17.30
Podsumowanie i zakończenie konferencji

During the discussion panel with the producers of projects co-financed within the Creative Europe programme, we will talk about the challenges and opportunities offered by VR – both as a complement to artistic activities related to cultural heritage and as a new medium for audiovisual projects.

- Wiebe van de Ende, *My Only Way Out*
- Philipp Wenning, *Twin Marilyn*
- Michaela Pňáčková, *Symphony of Noise*
- Rosa Sanchez, Virtual Sets: Creating and Promoting Virtual Sets For Performing Arts
- Mariana Correia, Living & Virtual Visiting European World Heritage

Coffee break

16.15 **PART IV.** **VR AND THE MARKET**

Introduction & moderation:
Ana Brzezińska
(Andrzej Wajda Centre For Film Culture)

How to build a sustainable XR market in the area of arts & culture?

- Zeina Aby Assy, Tribeca Film Institute
- Mads Damsbo, Makropol DK, VR:LAB
- Mike Jones, Marshmallow Laser Feast
- Ollie Rankin, Pansensory Interactive, VRARA

17.30
Wrap-up and conference summary

PREZENTACJE DOŚWIADCZEŃ VR

10.00-18.00

NOWA PROCHOWNIA
& Centrum Sztuki FORT Sokolnickiego
Czarnieckiego 51, 01-541 Warszawa

In the Eyes of the Animal (VR)

Produkcja: Marshmallow Laser Feast (UK)

Autorzy: Barney Steel, Ersin Han Ersin,
Robin McNicholas

Więcej informacji: www.iteota.com

The Last Goodbye (VR)

Produkcja: Shoah Foundation (USA)

Autor: Gabo Arora

Z udziałem Pinchasa Guttera

Ayahuasca (VR)

Produkcja: Antoine Cayrol, Marion Guth,
Nicolas Blies, Stéphane Hueber-Blies,
Vincent Guttman, Arnaud Colinart,
Pierre Zandrowicz, François Le Gall
and Corentin Lambot (FRA)

Autor: Jan Kounen

We współpracy z Guillermo Arévalo
Valera

Więcej informacji: www.tribecafilm.com/filmguide/ayahuasca-2019

Gloomy Eyes (VR)

Produkcja: Atlas V (FRA)

Autorzy: Jorge Tereso,
Fernando Maldonado

Więcej informacji: <https://atlasv.io/gloomy-eyes>

I Saw The Future (VR)

Produkcja: Da Prod (FRA)

Autorzy: François Vautier, Jeremy Sahel

Więcej informacji: <https://mk2films.com/en/film/i-saw-the-future-2/>

PRESENTATION OF VR EXPERIENCES

10.00-18.00

NOWA PROCHOWNIA
& FORT Sokolnickiego Art Centre
Czarnieckiego 51, 01-541 Warszawa

In the Eyes of the Animal (VR)

Production: Marshmallow Laser Feast (UK)

Authors: Barney Steel, Ersin Han Ersin,
Robin McNicholas

More at: www.iteota.com

The Last Goodbye (VR)

Production: Shoah Foundation

Author: Gabo Arora

Featuring Pinchas Gutter

Ayahuasca (VR)

Producers: Antoine Cayrol, Marion Guth,
Nicolas Blies, Stéphane Hueber-Blies,
Vincent Guttman, Arnaud Colinart,
Pierre Zandrowicz, François Le Gall
and Corentin Lambot

Author: Jan Kounen

Key Collaborator: Guillermo Arévalo
Valera

More at: www.tribecafilm.com/filmguide/ayahuasca-2019

Gloomy Eyes (VR)

Production: Atlas V

Authors: Jorge Tereso,
Fernando Maldonado

More at: <https://atlasv.io/gloomy-eyes>

I Saw The Future (VR)

Production: Da Prod

Authors: François Vautier, Jeremy Sahel

More at: <https://mk2films.com/en/film/i-saw-the-future-2/>



Gabo Arora

Gabo jest immersyjnym twórcą i wykładowcą uniwersyteckim. Okrzyknięty przez Los Angeles Times mianem artysty, który zmienia bieg historii. Jego prace dokumentalne realizowane w technologii VR prezentowane były na największych festiwalach filmowych na świecie. Gabo jest założycielem LightShed, studia i laboratorium, którego celem jest współpraca z pionierami sztuki i biznesu w obszarze VR, AR i AI. Gabo wykłada na Uniwersytecie Johnsa Hopkinsa, gdzie prowadzi wydział Immersive Storytelling and Emerging Technologies (ISET).

W swojej twórczości bada m.in. jak nowe technologie mogą służyć nagłośnieniu palących problemów społecznych. Dzięki filmom Gabo Arory udało się zebrać ponad miliard dolarów na pomoc dla uchodźców. Jego produkcja *Clouds Over Sidra*, zrealizowana we współpracy z UNICEF, jest najczęściej oglądaną realizacją VR o tematyce społecznej. W przeszłości Gabo był doradcą ds. polityki gospodarczej Sekretarza Generalnego ONZ Ban Ki-moona, a także pierwszym w historii Dyrektorem Kreatywnym ONZ i twórcą UNVR – komórki odpowiedzialnej za realizację kampanii w technologii wirtualnej rzeczywistości. Jako dyplomata Gabo ma wieloletnie doświadczenie w pracach na terenach objętych działaniami wojennymi. Przewodniczył forum ds. kultury i sztuki na szczycie ekonomicznym w Davos. Był też nominowany przez Francis Fukuyamę do rady ds. międzynarodowych. Za swoją twórczość Gabo był nagradzany m.in. w Cannes i na festiwalu Sheffield Doc/Fest. Jego prace są częścią ekspozycji stałej w MoMA w Nowym Jorku.

Gabo Arora is an immersive artist and professor. Heralded by the LA times as „game-changing” immersive artist and filmmaker Gabo Arora’s acclaimed virtual reality documentaries have all premiered as official selections at major film festivals around the world. Gabo is Founder and Creative Director of LightShed, a storytelling, technology and research studio collaborating with creative pioneers and entrepreneurs leading innovation in VR, AR and AI. He is also a professor at Johns Hopkins University, where he is the Founding Director of the new Immersive Storytelling and Emerging Technologies (ISET) programme and lab. Gabo Arora’s work explores how new technologies can promote social causes and make decision-making processes more inclusive: the output of Gabo’s VR films raised over \$1 billion in increased aid for refugees. His VR film *Clouds Over Sidra*, in partnership with UNICEF, is the most widely distributed and viewed social impact VR film globally. Gabo was previously a Senior Economic Policy Advisor for Secretary General Ban Ki-moon, a UN diplomat with extensive field experience in disaster and conflict zones, and the United Nations’ first-ever Creative Director. In this latter role, Gabo founded UNVR – a division of the UN focused on virtual reality initiatives and campaigns. Gabo is also a Davos World Economic Forum Arts and Cultural leader and was nominated for a term-membership at the Council on Foreign Relations by Francis Fukuyama. Gabo’s work has been awarded a Cannes Lions, a Sheffield Doc/Fest award for best documentary and has been featured in the permanent collection of the Museum of Modern Art.



**Zeina Aby Assy,
Tribeca Film Institute**

Zeina Aby Assy jest pisarką i artystką audiowizualną z Libanu. Jako Dyrektorka Departamentu Interaktywnego w Tribeca Film Institute w Nowym Jorku łączy doświadczenie z obszarów projektowania graficznego i kreatywnego pisania, żeby tworzyć programy wspierające rozwój nowych mediów. Dzięki znajomości realiów Bliskiego Wschodu i Ameryki Północnej w swojej pracy porusza się między krytyką kulturową a fikcją poetycką. Bada złożoność kultury, technologii i polityki oraz ich wpływ na ludzkie życie. Jest współautorką antologii „Arab Women Voice New Realities”. Współpracuje jako mentorka z NEW INC – kulturalnym inkubatorem należącym do New Museum.

Zeina Aby Assy is a writer and media artist from Lebanon. She is the Director of Interactive Programmes at Tribeca Film Institute where she blends her background in graphic design, digital media and creative writing to create programmes that focus on the power of incubation in emerging media. With experience in the Middle East and North America, her work moves between cultural criticism and fictional poetry to investigate the complexity of culture, technology and politics and their effects on our lived experiences. Her work has appeared in the printed anthology “Arab Women Voice New Realities.” She is a mentor at NEW INC, The New Museum’s cultural incubator.



**Mike Jones,
Marshmallow
Laser Feast**

Mike specjalizuje się w tworzeniu ambitnych projektów o wielorakich formach: od wydarzeń na żywo, przez instalacje artystyczne, po media cyfrowe. Producent nagradzanych doświadczeń immersyjnych, m.in. *Treehugger* (nagroda Storyscapes 2017 na Tribeca Film Festival) oraz *In the Eyes of The Animal*. Marshmallow Laser Feastto jeden z najbardziej utytułowanych kolektywów artystycznych specjalizujących się w twórczości immersyjnej. W ich produkcjach można podziwiać otaczające nas ukryte siły natury. Członkowie Marshmallow Laser Feast odkrywają przed odbiorcami pozazmysłowy świat wykraczający poza codzienną rutynę. W proponowanych przez nich przestrzeniach świat fizyczny jawi się jako sieć subtelnych procesów i połączeń, fundamentalnych dla zachowania życia na Ziemi.

Mike has a reputation for driving forward ambitious work in a variety of forms – live events, art installations & digital media. He produced the critically acclaimed work *Treehugger* (Tribeca Storyscapes Award 2017), *In The Eyes of The Animal* and other MR works. Marshmallow Laser Feast is one of the world’s leading immersive art collectives. Their work illuminates the hidden natural forces that surround us, inviting participants to navigate with a sensory perception beyond their daily experience. In these spaces, the known physical world is removed to reveal networks, processes and systems that are at once sublime, underpinned by research, and fundamental to life on Earth.



Mads Damsbo, Makropol DK, VR:LAB

Mads jest producentem kreatywnym i założycielem studia Makropol z siedzibą w Kopenhadze. Makropol produkuje innowacyjne treści z wykorzystaniem nowych technologii. Celem firmy jest wzbudzanie nieoczekiwanych emocji w odbiorcach należących do różnych grup docelowych. Mads ma na koncie realizacje: *Doghouse* – pierwszoosobowe doświadczenie VR prezentowane na festiwalach Nouveau Cinema, NYFF, Cannes NEXT i The Future of Storytelling w Nowym Jorku; *The Shared Individual* – zbiorowe doświadczenie VR (premiera na IDFA DocLab) oraz *Doom Room* – doświadczenie mieszanej rzeczywistości prezentowane na Sheffield Doc/Fest oraz festiwalu w Rotterdamie. Mads jest też twórcą największego mobilnego doświadczenia VR pt. *Anthropia*. Obecnie rozwija nowe projekty, w których przekracza granice tradycyjnego warsztatu filmowego dzięki wykorzystaniu najnowszych technologii.

Mads is a creative producer from Makropol, a production studio based in Copenhagen. Makropol focuses on creating new narratives, using new technology; provoking unexpected emotions and experiences in diverse audiences. Mads' work includes *The Doghouse* – a first-person film installation screened at Festival Nouveau Cinema, NYFF, Cannes NEXT and The Future of Storytelling in New York; *The Shared Individual* – a collective VR experience premiering at IDFA DocLab; and *Doom Room* – a mixed reality VR performance that was highlighted at Sheffield Docfest and Rotterdam International Film Festival. Recently he produced and exhibited the world's largest free-walking cinematic VR experience called *Anthropia*. He is currently developing a slate of projects that challenge the premises of traditional filmmaking and use cutting-edge technology to achieve unimaginable results.

Jeremy Sahel, Da Prod

Jeremy jest francuskim producentem, „jednym z najlepszych”, jak mawia jego mama. W obszarze wirtualnej rzeczywistości pracował nad projektami *I Saw The Future* i *Odyssey 1 4 9* (oba w reżyserii François Vautiera). Oprócz tego Jeremy ma na koncie web-series oraz krótkometrażowe produkcje filmowe. Obecnie rozwija projekt *Beta Aquarii* oraz długometrażowe produkcje fabularne z udziałem gwiazd.

Jeremy Sahel is a French producer, „one of the best” said his mother. In VR he produced *I Saw The Future* and *Odyssey 1 4 9* (both created by François Vautier), and is currently developing and producing several other original VR projects at different stages of progress (including *Beta Aquarii*). Besides VR, Jeremy produced web-series and short features, and now focuses on original series and long features with emerging and established talents.



Ollie Rankin, Pansensory Interactive, VRARA

Ollie urodził się w Nowej Zelandii. Jest pionierem VR i specjalistą od efektów specjalnych z dwudziestoletnim doświadczeniem zawodowym. Wykształcenie programistyczne i znajomość sztucznej inteligencji pomogły mu w rozwoju nowej metody symulacji tłumu, która została wykorzystana do realizacji choreografii bitew w trylogii „Władca Pierścieni”. Do 2009 roku Ollie pracował jako VFX Supervisor w Method Studios w Vancouver w Kanadzie. Wkrótce potem założył tam własną firmę, której celem jest badanie interaktywnych przestrzeni rozrywki. Współpracował z Double Negative jako VFX Supervisor przy produkcji Tima Burtona *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* („Osobliwy dom pani Peregrine”) oraz *Alice Through the Looking Glass* w reżyserii Jamesa Bobina. Obecnie zajmuje się interaktywnymi realizacjami VR, które produkuje w ramach firmy Pansensory Interactive. Okazjonalnie pracuje jako ekspert ds. efektów specjalnych.

Ollie Rankin is a New Zealand born virtual reality pioneer and visual effects supervisor, whose career spans 20 years. His background in programming and specifically the field of artificial intelligence led him into what was then the brand new discipline of crowd simulation, as one of the first users of Massive, building brains and choreographing battle sequences for the Lord of the Rings trilogy. By 2009, Rankin was working as VFX Supervisor at Method Studios in Vancouver and shortly thereafter he founded his own company to explore the interactive entertainment space. He then joined Double Negative as VFX Supervisor for the Tim Burton film *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* and went on to supervise *Alice Through the Looking Glass*. He is currently writing and directing interactive virtual reality narratives through his production company Pansensory Interactive, while also occasionally working on set as a freelance visual effects supervisor.



Prof. Mariana Correia, PhD, Msc, DPEA-Terre, Arch. Dip.

Rektor Wyższej Szkoły Galicyjskiej – Escola Superior Galleacia (ESG) i Fundação Convento da Orada – Fundação para a Proteção e Renovação do Património Arquitectónico

Projekt: *Przeżywanie i wirtualne odwiedziny europejskich obiektów dziedzictwa ludzkości*

Prof. Correia jest rektorką w Escola Superior Galleacia (ESG) w Portugalii. Kierunki jej pracy naukowej to architektura i urbanistyka oraz multimedia i sztuka. Jest profesorem historii oraz teorii ochrony i renowacji zabytków. Pełni funkcję koordynatorki studiów magisterskich. Jest dyrektorką centrum badawczego uczelni (CI-ESG), gdzie jako kierowniczką projektu pozyskuje finansowanie na projekt w ramach programu Kreatywna Europa *Przeszłość w 3D: Przeżywanie i wirtualne odwiedziny europejskich obiektów dziedzictwa ludzkości* (www.esg.pt/3dpast); projekt z programu Kultura: *VerSus – Lekcje dla zrównoważonej architektury płynące z lokalnego dziedzictwa* (www.esg.pt/versus); oraz projektu badawczego FCT: *SEISMIC-V – Lokalna kultura sejsmiczna w Portugalii* (www.esg.pt/seismic-v).

ESG President of the Board of Directors, Escola Superior Galleacia, Fundação Convento da Orada – Fundação para a Salvaguarda e Reabilitação do Património Arquitectónico

Project: *Living & Virtual Visiting European World Heritage*

Prof. Correia is the President of Escola Superior Galleacia, University College in Portugal with the Masters and Univ. degrees in Architecture & Urban Design, Multimedia & Arts; Professor of 'History and Theory of Conservation and Restoration' and Coordinator of Master Dissertations. Director of CI-ESG Research Centre where she successfully succeeded funding as Project-Leader for Creative Europe Project: *3dPast – Living and Virtual Visiting European World Heritage* (www.esg.pt/3dpast); European Culture Project: *VerSus – Lessons from Vernacular Heritage to Sustainable Architecture* (www.esg.pt/versus); and FCT Research Project: *SEISMIC-V – Vernacular Seismic Culture in Portugal* (www.esg.pt/seismic-v).



Michaela Pňáčková

Producentka projektów interaktywnych i kreatywnych

Projekt: *A Symphony of Noise*

Michaela Pňáčková jest producentką projektów interaktywnych z obszaru nowych mediów. Do niedawna zarządzała Kloos & Co Medien, filią produkującą filmy dokumentalne w ramach Leipzig Kloos & Co. Pracowała także jako niemiecka koordynatorka przy produkcji nominowanego do Oscara® dokumentu *Ostatni w Aleppo*, którego premiera odbyła się w 2017 roku na Festiwalu Filmowym Sundance. Zajmowała się programem czeskiego festiwalu filmów queer Mezipatra. Przez kilka lat pracowała przy Berlinale European Film Market, FilmFestival Cottbus i Achtung Berlin. Była menedżerką projektów w ramach NISI MASA i Europejskiej Sieci Młodego Kina. Obecnie produkuje swój pierwszy projekt VR *A Symphony of Noise*, współfinansowany z programu Kreatywna Europa – MEDIA. Jest współautorką, reżyserką i producentką kolejnej produkcji *mixed reality*, realizowanej wspólnie przez Eyesteel Film z Kanady, kanadyjską Radę Filmową i Schnellebuntbilder z Niemiec.

Creative Lead/ Interactive Producer

Project: *A Symphony of Noise*

Michaela Pňáčková is an interactive creator and producer of new media. Until recently, she has headed the Kloos & Co Medien documentary film production subsidiary in Leipzig Kloos & Co. She also worked as the German production coordinator on the Oscar® nominated documentary *Last Man in Aleppo* which premiered at Sundance Film Festival 2017. She was one of the programmers of the Czech queer film festival Mezipatra and for several years she worked at the Berlinale European Film Market, FilmFestival Cottbus, Achtung Berlin and was one of the project managers of NISI MASA, European Network of Young Cinema. She is currently in production of her first VR project, Creative Europe MEDIA co-funded *A Symphony of Noise* as co-author, director and producer and in development of another mixed reality co-production between Eyesteel Film (CA), National Filmboard of Canada and Schnellebuntbilder (DE).



Rosa Sánchez

Dyrektorka artystyczna Kònic thtr & lab

Projekt: *Virtual Sets: tworzenie i promocja scenografii wirtualnych dla sztuk performatywnych*

Artystka wielu dziedzin i środków przekazu, performerka i choreografka. Dyrektorka artystyczna i założycielka Kònic thtr & lab. Kònic współtworzy projekt *ViSet*, dofinansowany z programu Kreatywna Europa – Kultura. ViSet ma promować wykorzystanie wirtualnych scenografii tworzonych z użyciem zaawansowanych technologii, rozszerzonej rzeczywistości i zdalnego sterowania, aby zachęcić do tworzenia nowych doświadczeń artystycznych i kulturalnych poprzez modernizację języka pokazów, w celu zaangażowania publiczności i zachęcenia jej do uczestnictwa.

Artistic Director, Kònic thtr & lab

Project: *Virtual Sets: Creating and Promoting Virtual Sets For Performing Arts*

Multidisciplinary and multimedia artist, performer & choreographer. Artistic director and founder of Kònic thtr & lab. Kònic has been partner in *ViSet* project, funded by the Creative Europe – Culture programme. ViSet seeks to promote the use of virtual sets, including advanced technologies, augmented reality and remote control applications, in order to encourage the creation of new artistic and cultural experiences by modernising the shows to engage and encourage public involvement.



Wiebe van den Ende

Reżyser

Projekt: *My Only Way Out*

Wiebe jest wszechstronnie utalentowanym twórcą z dygiem do opowiadania. Realizuje filmy, projekty VR i reklamy, dobierając odpowiedni środek wyrazu do każdej opowieści. Ma na koncie kilka nagród za filmy krótkometrażowe i pokazany na festiwalu SXSW film VR *Incitement*. Jako reżyser cieszy się coraz większą popularnością. Obecnie pisze scenariusz pierwszego filmu pełnometrażowego: *CAMERON, czyli jak nigdy nie przyćmić panny młodej – oraz inne banały w sytuacjach życia i śmierci*. Wraz z La Mado Films realizuje serial VR *My Only Way Out* współfinansowany z programu Kreatywna Europa MEDIA – kryminał w dziesięciu 20-minutowych odcinkach.

Director

Project: *My Only Way Out*

Wiebe is a creative multi-talent with a knack for storytelling. From film to VR and commercials, he looks for the best medium to tell that particular tale. With a few award-winning short films and a SXSW selected VR film: *Incitement* under his belt, he is one of the upcoming directors in the circuit. Currently he is writing his first feature film: *CAMERON & How to Never Outshine a Bride and Other Futilities in a Life and Death Situation*, and together with La Mado Films he is developing the VR Creative Europe MEDIA co-funded series *My Only Way Out*, a 10 x 20 min cinematic VR crime drama.



Philipp Wenning

Reżyser, INVR.SPACE

Projekt: *Twin Marilyn*

Wywodzi się ze świata tradycyjnego filmu. Ma ponad 15 lat doświadczenia w reżyserii i montażu dla kina i telewizji. Philipp napisał, wyreżyserował i zmontował pierwszy fabularny film immersyjny w technologii 180° pt. *The Imagonaut* (45 min). Premiera odbyła się na Berlinale w 2014 r. W 2015 r. został współzałożycielem berlińskiej wytwórni INVR.SPACE, w pełni wyposażonego studia do produkcji treści VR i 360° oraz badań nad technologią. Jest tam odpowiedzialny za rozwój i reżyserię produkcji realizowanych w technologii wirtualnej rzeczywistości a także za postprodukcję wybranych utworów.

Director, INVR.SPACE

Project: *Twin Marilyn*

Having a background in traditional filmmaking and work experience of 15+ years in the field of cinema and TV directing and editing. Philipp wrote, directed and edited his first immersive narrative 180° film *The Imagonaut* (running time: 45 min) which had its world premiere during the 2014 Berlinale. He co-founded Berlin based INVR.SPACE, a full service production studio for VR and 360° immersive content and tech research in 2015. At INVR.SPACE he is responsible for developing and directing narrative concepts for Virtual Reality and creative postproduction workflows.

ORGANIZATORZY / ORGANISERS



PARTNERZY WYDARZENIA / EVENT PARTNERS



PARTNER STRATEGICZNY / STRATEGIC PARTNER

**Warszawska
Szkoła
Filmowa**



**Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.**

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z Funduszu Promocji Kultury.

Publikacja została sfinansowana przy wsparciu Komisji Europejskiej oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Wyraża ona jedynie opinie jej autorów, a Komisja oraz MKiDN nie mogą zostać pociągnięte do odpowiedzialności w zakresie wykorzystania informacji w niej zawartych.