

Mercoledì 06 Ottobre 2010 11:10 |
Scritto da Pergrafica |

Scritto da Pergrafica |

Interviews C.G. Artist



Gianluca Dentici, Visual Effects, Production & Post
Production For The Motion Picture Industry, Commercials And TV.

Vi invito a guardare il suo sito ufficiale.

Ciao Gianluca, grazie per aver accettato la nostra intervista. Inizia a dire ai nostri lettori chi sei, quali sono stati i tuoi primi passi nella C.G. e da dove hai iniziato.





1)Parliamo un po dei tuoi studi e delle tue specializzazioni: quali sono stati i vari passaggi attraverso cui sei arrivato alla tua attuale professionalià ?

Diciamo che certamente l'influenza della figura paterna è stata evidentemente determinante nel farmi conoscere sin da piccolo il mondo della cinematografia che mi ha da subito affascinato e risucchiato già da quando giocavo a nascondino tra le scenografie del set progettate dai mio padre o scorrazzavo tra i cavi dei riflettori; mi sentivo perfettamente a mio agio in questo mondo parallelo vero e finto al tempo stesso, il mio unico timore era quell'occhio, quello della macchina da presa, scuro, impietoso e diretto. Per me era come una specie di stargate, che separava, nel tempo di un ciak, due mondi differenti, quello dei tecnici e quello degli attori, con quei lunghi momenti di silenzio obbligato che mi facevano aver paura anche di respirare. Ancora oggi è un po'così, anche se il timore ora è rivolto verso la possibilità che la faciloneria dell' "italian way" durante le riprese mi faccia cadere nel baratro di ore di rotoscoping e rendering non previsti.

A parte questa breve parentesi un po' romantica devo evidentemente la mia formazione alla frequentazione dell'
Accademia Europea di Effetti speciali diretta dal 3 volte premio oscar Carlo Rambaldi, dove mi sono specializzato in
CGI; l'accademia è stata una realtà purtroppo non più esistente ma che ha costituito per qualche tempo un polo formativo
di eccellenza in questo settore. Peccato sia finito come molti altri progetti intelligenti che nel nostro paese vivono il
tempo di una meteora.





2) Leggiamo sul tuo curriculum che ti sei occupato sia di Cinema che di Tv e di Spot commerciali, vuoi dirci che differenze ci sono fra loro, come cambia il tuo approccio?

A mio avviso l'approccio metodologico e qualitativo non dovrebbe mai variare di troppo ed in quanto perfezionista, faccio una fatica tremenda a dover accettare compromessi sul fotorealismo di un lavoro di effetti, anche se purtroppo i budget, condizioni di lavoro e tempistiche di consegna costringono talvolta alcuni prodotti di fiction televisiva ad essere meno esigenti dal punto di vista visivo. C'è altresì da considerare che questi prodotti vengono sistematicamente "violentati" dalle emittenti che li mettono in onda "smarmellando" il lavoro del direttore della fotografia, e questo perché il concetto è che anche la casalinga sarda di 90 anni deve poter vedere bene. E allora a tutta forza con gamma e luminosità. Si tratta di un vero e proprio stupro di un'opera d'arte, ma è comunque quello che accade per ogni prodotto che vediamo in tv. Tornando agli effetti visivi, certamente a dare più soddisfazione è la cinematografia, che ti permette di lavorare su un piano qualitativo molto diverso ed appagante, così come anche la pubblicità che è molto stimolante in quanto permette trovate visive che possono essere ottenute tanto con i software di CGI e compositing, così come con sistemi di ripresa speciali come ad esempio il motion control, nonché di impiegare con maggiore creatività l'arsenale di tools che abbiamoa nostra disposizione nei vari pacchetti software.

Naturalmente il workflow di post produzione varia notevolmente in base alla destinazione finale del prodotto, in quanto ad esempio nel caso di lavorazioni su film che saranno proiettati al cinema in pellicola è importante interfacciarsi correttamente con il laboratorio sia per lo scambio dei materiali, per i formati files (DPX, EXR, CIN, ecc.), la definizione dello spazio colore (10, 16 bit.)ecc, sia per impostare opportune Lut (Lookup table) di visualizzazione sui monitor degli operatori che mentre lavorano devono poter visualizzare l'effetto con il look che si avrebbe una volta stampato su emulsioni positive da proiezione. Anche nel caso di proiezione digitale e quindi per l'output in DCP (Digital Cinema) il procedimento è simile.

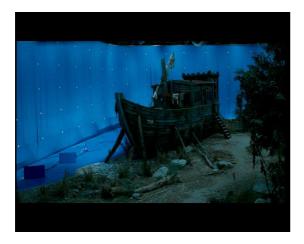
Per quanto riguarda il set, un film per il cinema permette certamente degli allestimenti più "professionali e professionalizzanti" anche per gli effetti visivi, in quanto c'è un' attenzione maggiore ai particolari e più tempo e quando sono sul set per seguire le riprese o il posizionamento di un green screen o piuttosto una metodologia di ripresa particolare, tutti quanti si adoperano con maggiore dedizione per soddisfare queste esigenze e mettermi nella condizione di girare la scena nel migliore dei modi, o "suitable" (come direbbero gli inglesi) per essere lavorata agevolmente in post.





3) Sappiamo che sei certificato dalla società inglese Mark Roberts Motion Control Ltd. per l'impiego del Milo motion control, questo ti ha aiutato nel mondo degli effetti nel cinema?

Assolutamente in nulla! Ho preso la certificazione alla Mark Roberts nel West Sussex per un mio desiderio ed ambizione personale che da sempre mi contraddistingue, cioè quello di perfezionarmi sempre più e portare anche avanti i miei progetti di ricerca nel settore dei vfx, ma ero bene a conoscenza del fatto che in Italia tutto guesto non sarebbe servito perché non abbiamo prodotti cinematografici che possano giustificare una spesa per l'impiego di sistemi del genere ed anche la pubblicità, dopo la recente mannaia della crisi, non può più tanto permettersi giochi estrosi di questo genere, almeno per ora. Certamente la spendibilità internazionale è una cosa che tengo sempre in considerazione, sono infatti nella lista mondiale degli operatori motion control ed ho anche iniziato a dialogare con altri colleghi esteri; naturalmente la parte che mi interessa di più è quella inerente l'integrazione CGI, poiché questo sistema permette di registrare i movimenti di macchina e acquisirli all'interno di software 3D come maya, oppure di crearli in CGI e farli eseguire al motion control. Sul mio sito www.gianlucadentici.com alla pagina motion control c'è un piccolo video esplicativo. Sono poi possibili moltissimi altri virtuosismi tecnici come la scalatura dei movimenti per adattare una ripresa reale ad un modellino in scala ad esempio, oppure effetti di ghosting, di reverse, di speed up ecc, davvero impossibile elencare tutte le possibilità visive, il limite rimane come al solito la creatività. Ho fatto esperimenti anche su una versione più leggera di motion control, chiamato Mo-sys, per cui ho anche ampliato le capacità dello script interno a maya, con la possibilità ora anche di esportare i movimenti verso il motion control, prima non disponibile. Devo dire che è stato molto entusiasmante quando dopo aver realizzato l'animazione di una camera su maya con il mio portatile collegato al motion control l'ho visto muoversi esattamente come lo avevo programmato.





4) Come vedi dal tuo punto di vista privilegiato l'industria della CG in Italia e come mai questa stenta ad arrivare ai livelli degli altri paese europei, in special modo l'inghilterra?

Non ne faccio assolutamente un discorso di capacità, in quanto il nostro talento creativo è ben conosciuto ed apprezzato in tutto il mondo. Sono infatti convinto che il nostro conterraneo più ignorante abbia un gusto visivo superiore a qualunque americano ed una capacità di risolvere problemi con mezzi poveri e praticità che forse ci deriva dall'esperienza di vita post-bellica, il problema è che non siamo organizzati e questa cosa è risaputa in tutto il mondo. Il nostro modo di fare cinema ad esempio è ad oggi ancora considerato pionieristico ed artigianale e non industriale come è invece negli altri paesi. La consequenza è che tutte le arti ed i mestieri legati a questo mondo sono fortemente penalizzate da questo

modus vivendi, specie quelle che hanno una connotazione più tecnologica come la nostra.

Certamente anche il nostro genere di cinematografia non aiuta ad esprimere le nostre capacità tecnico-creative in quanto ormai il panorama della nostra produzione si riduce a filmetti di commedie d'amore toscane o di dottori e famiglie e basta. Se trasformassimo altresì l'attenzione ed intensità che abbiamo verso la vita politica in un pari sforzo per il cinema saremmo la prima potenza produttiva del mondo.

Naturalmente questo discorso vale per la cinematografia d'effetto che è quella che maggiormente interessa noi malati di CGI, perché per quanto riguarda il cinema autoriale non siamo poi messi così male, anche se poche volte sforniamo film che meritano un ampio respiro ed una distribuzione internazionale. Certo se continuiamo a bruciare tanti soldi su prodotti come Baarìa la cui inutile grandiosità è stata la causa principale della sua bocciatura di fronte a tutti i concorsi più importanti, (non ultima l'Academy americana), allora non andiamo più da nessuna parte.

Per quanto riguarda la CGI credo che la strada migliore possa essere quella di lavorare da qui per l'estero se si è in grado di dimostrare di essere decentemente strutturati oltre che bravi, infatti gli stranieri valutano l'atteggiamento professionale ed organizzativo oltre che la concretezza realizzativa e la serietà di saper mantenere "riservati" i loro progetti. Purtroppo però l'immagine da loro percepita dell'italiano medio contraddice spesso questi schemi e forse a questo va sommato anche il fatto che l'euro è più forte del dollaro, quindi delocalizzare del lavoro ad un costo più alto costituisce oggi un deterrente aggiuntivo.





5) Questo spazio di 3Dagain riservato alle interviste ai maggiori artisti italiani di CG ci ha fatto capire che molti sono dovuti emigrare nelle grandi aziende internazionali e li' hanno partecipato a grandi produzioni cinematografiche. Allora è vero il detto "nemo propheta in patria" ? Quali sono in italia, visti i talenti che produce, gli ostacoli alla nascita di un'azienda capace di competere con i colossi del CGI-VFX?

Rifletto su questo concetto da molto tempo e credo di essere giunto almeno ad una parziale conclusione e cioè che chi lavora nel nostro settore in Italia è anche malato di narcisismo ed individualismo. Questo fa si che anziché mettere insieme gli sforzi di più artisti e tecnici si assista alla frammentaria nascita di piccole società, perdenti in partenza, che giocano a ribasso sui preventivi nei confronti dei clienti; io la chiamo la guerra dei poveri. Fino a quando andrà avanti così raschieremo solamente il barile già vuoto della produzione italiana e non solo, si rovina il mercato! Infatti se una società concorrente comunica di poter fare gli effetti di un film ad un costo pari al 50% in meno rispetto ad un'altra, per le produzioni significherà che sarà sempre possibile farlo per tutti i progetti futuri. Questo atteggiamento "affama" davvero le nostre professionalità e può comportare conseguentemente il fallimento di aziende che invece vorrebbero rimanere onestamente in vita. Non credo poi di scandalizzare nessuno dicendo altresì che giri di pizzini e festini sono poi alla base della politica commerciale di alcune aziende del nostro settore che paventano degli "accordi quadro" con altisonanti produzioni ma che invece non sono che scambi di favori, polveri ed escort, e sto dicendo sul serio! A questo va aggiunto che per la nostra categoria non esiste un organo di tutela legale dei diritti e quindi il nostro lavoro è paragonabile ad una giungla senza regole.





6) Quali sono i tuoi software preferiti e perchè?

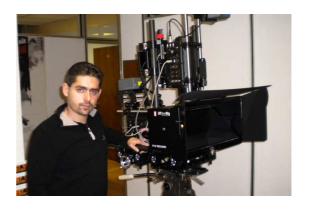
Per quanto riguarda il 3D sono un Mayista J, lo amo e lo odio al tempo stesso. Lo amo per la versatilità, l'approccio artistico e le possibilità sia nella modellazione che animazione, non sopporto invece la ancora precaria integrazione degli shaders di Mental Ray, che sono gestiti come se appartenessero ancora ad un modulo esterno. Da questo punto di vista Softimage XSI è un secolo avanti, anche per la bellezza dell'interfaccia. Renderman è certamente fantastico per i rendering e alle volte mi sono anche dilettato nello shader scripting. Zbrush lo trovo un grande strumento di modellazione e texturing anche se l'interfaccia troppo pretenziosa mi infastidisce, soprattutto per la disposizione dei tools che personalmente trovo un po' scomoda, Mudbox invece è molto più chiaro ed integrato con maya, ma i tools mi sembrano un pochino meno "efficaci" anche se ci sono delle chicche davvero interessanti. Ho anche di recente provato 3D coat, che ha un approccio davvero da artista poiché è decisamente basato sulla scultura dei volumi come se si lavorasse davvero plastilina. Per quanto riguarda il compositing io provengo da Shake, quindi la migrazione ad un altro software a nodi come Nuke è stata naturale. Lo trovo un pacchetto potentissimo anche per la gestione dei comp 3D che mi diverte molto e molte cose che prima venivano concepite in maya o in generale nei software 3D ora possono essere invece realizzate dentro nuke con una velocità ed un controllo nettamente superiore. Mi riferisco ad esempio alla ricostruzione di ambienti con texture proiettate o mappate con uv importate da altri software o agli ottimi risultati che si possono raggiungere per i digital matte 3D interamente concepiti in nuke.

Per quanto riguarda il generatori di ambienti naturali Vue è sicuramente lo strumento più potente ed offre molteplici possibilità visive ma utilizzo anche altri tools di cui apprezzo in ciascuno qualcosa: ad esempio per la generazione del terreno mi sento molto più a mio agio con Geocontrol poiché ne preferisco l'interfaccia di paint per generare il displace con i vari noise e ha davvero molti controlli, poi importo le heighfield map o il file .ter dentro Terragen 2, che trovo molto potente a livello di dettaglio della roccia e qui spesso finalizzo.

Per ovvie ragioni di tempistica quando non è necessario evito di effettuare rendering di animazioni con Vue o Terragen, ma genero singoli frames ad alta risoluzione (4 o 6K) che poi mappo sulle card 3D di nuke e realizzo le animazioni di macchina. Questo approccio può naturalmente essere impiegato fino a quando non ci sono dei veri e propri fly-through tra montagne e vegetazione.

Infine c'è Houdinì che trovo davvero fantastico per tutto ciò che è procedurale e particellare, con l'ultima versione sono stati altresì potenziati gli strumenti dinamici e i risultati ottenibili sono davvero eccellenti.





7) Vuoi parlarci un po della moda del momento, mi riferisco alle nuove tecniche di ripresa stereografica per il cinema 3D.

Credo che sia qualcosa di più di una moda del momento visto che oramai anche il mondo del broadcast oltre a quello del cinema si è indirizzato verso la produzione di contenuti stereografici e che alcuni canali 3D stanno ormai facendo capolino nell'etere. Visto tutto questo clamore con la mia società abbiamo acquistato tutta l'attrezzatura necessaria e siamo stati tra i primi in Italia a fare sperimentazioni in 3D.

Dal punto di vista della ripresa c'è da considerare che le difficoltà sono certamente maggiori rispetto a quella tradizionale ed a mio avviso a questo si somma, almeno nel nostro paese, una buona dose di consueta ignoranza che peggiora le cose; non si può infatti pensare di concepire un prodotto stereografico senza aver affrontato una pre-produzione adeguata insieme al direttore della stereografia e senza considerare che le tempistiche realizzative ovviamente si dilatano. La stereografia comporta infatti l'impiego di sistemi di ripresa diversi e complessi, principalmente due, quello con mirror rig e quello side by side. Il primo impiega due macchine da presa posizionate perpendicolarmente l'una rispetto all'altra ed uno specchio semiriflettente e semitrasparente, mentre nell'altro, strutturalmente più semplice, le macchine sono affiancate. La scelta tra i due sistemi non è arbitraria ma dipende dal risultato visivo che si vuole ottenere e quindi dalla definizione dello stereo box, inteso come lo spazio in cui si avverte la tridimensionalità

Il concetto base parte dalla visione binoculare umana, che è caratterizzata da una distanza interoculare compresa tra 6.3 e 6.5 cm pertanto, posizionando le due macchine da presa ad una distanza analoga, otterremo una simulazione della visione umana stereoscopica. L'effetto di pop-out, che in gergo significa quello che ci dà l'impressione che gli oggetti "escano" dallo schermo, viene ottenuto effettuando una convergenza delle macchine da presa, in altre parole inclinandole l'una verso l'altra, ed agendo anche sulla distanza interassiale. In questo modo tutti gli oggetti che si trovano prima del punto di parallasse zero, (definito come l'incrocio dei due assi immaginari delle macchine da presa), sembreranno uscire dallo schermo. Ciò avviene perché è il medesimo comportamento che i nostri occhi hanno quando, per osservare un oggetto che si avvicina verso il nostro naso, siamo obbligati ad incrociarli.

In alcuni casi, per realizzare un effetto complesso di un oggetto piccolo in pop-out è però necessario avere una distanza interassiale delle macchine inferiore a quella interoculare umana, è il concetto dell'ipostereografia, ecco perché esistono i mirror rig, perché la minima distanza ottenibile tra le due macchine è anche di pochi millimetri, e ciò è possibile in quanto queste sono perpendicolari, contrariamente all'approccio side by side dove sono affiancate e le dimensioni delle macchine stesse non permettono distanze interassiali inferiori ai loro effettivi ingombri minimi. Da ciò ne consegue che con il setup side by side non è possibile realizzare riprese stereografiche con elementi troppo prossimi alla macchina da presa, altrimenti si rischia di creare un'immagine fastidiosa ed estrema perché inutilmente iperstereografica.

Chiaramente così come possiamo creare un efficace effetto di pop-out possiamo ottenerne anche uno di profondità. Il concetto è il medesimo ed occorre agire sempre sui parametri di interasse e convergenza, andando così a definire contemporaneamente sia la disparità della parallasse positiva che quella negativa e chiaramente la posizione del punto di parallasse zero. Se intendiamo creare un effetto di pop-out molto evidente giocando sui parametri a nostra disposizione bisogna comunque tenere sempre a mente che mentre i nostri occhi possono convergere per vedere un oggetto vicino, al contrario non possono divergere, quindi se la disparità delle due immagini sul background sarà eccessiva avremo un effetto di eye-strain ovvero un fastidio visivo che non ci permette di visualizzare in maniera corretta il punto più lontano (o profondo) dell'immagine. Tra l'altro questo è un rischio sempre in agguato durante le riprese qualora non si adattino sistemi di visualizzazione opportuni con misurazioni speciali per impostare i parametri del formato di destinazione finale del film; Infatti un prodotto stereografico cambia decisamente effetto in funzione della dimensione dello schermo su cui verrà proiettato. In fase di post produzione molto può essere anche fatto per sistemare alcuni problemi visivi, ad esempio nuke con il plugin ocula ha la possibilità di effettuare non solo correzioni ma anche analisi della disparità tra i due contributi, ma alla base c'è da ricordare che non si può tentare di salvare l'impossibile, quindi è importante anzitutto fare delle riprese fatte bene.

Parlando di CGI c'è da dire che realizzare la stereografia è invece molto più semplice in quando ormai tutti i software 3D hanno integrato al loro interno le stereocamere per inquadrare, animare e renderizzare in 3D, così come tutti i parametri necessari all'ottenimento dei risultati visivi di cui ho parlato; Inoltre il loro effetto è più facilmente visualizzabile, al contrario di quanto avviene sul set ove sono necessarie tarature varie, molta attenzione alle ottiche, calcolatori, monitor 3D ecc.

Per quelle lavorazioni che invece richiedono l' integrazione di CGI con riprese reali stereografiche, il direttore della stereografia ed il supervisore degli effetti visivi sul set dovranno appuntare anche il setup stereografico delle macchine

affinchè questi parametri vengano impiegati e rispettati durante la lavorazione degli effetti, pena un risultato visivo stereograficamente errato con piani di profondità che non collimano o non coerenti tra loro.

Non posso non menzionare anche la tendenza del momento, cioè quella della conversione 2Dto3D, ovvero di film girati tradizionalmente e convertiti in 3D in fase di post-produzione. Si tratta di un procedimento molto lungo, questa è la verità, in quanto non esiste un vero e proprio strumento automatico che possa fare la magia, semplicemente perché non è possibile, ma esistono tecniche che si basano ad esempio sull'analisi della parallasse ottenuta dal tracking di una inquadratura in movimento è quindi basato sulle depth map ricavate che permettono di ricreare le disparità e quindi la profondità dell'immagine. In altri casi vengono realizzate delle geometrie che ricalcano gli elementi della scena e su cui vengono riproiettate le immagini del film stesso definendo la disparità in base alla loro collocazione nello spazio, in altri casi ancora c'è un certosino lavoro di rotoscoping, spesso ottenuto da olio di gomito indiano, per isolare i vari elementi dell'immagine ed inserire la disparità su ognuno; quest'ultima metodologia oltre che decisamente lunga crea anche un problema di spessore dei singoli elementi, in quanto la scena darà certamente l'impressione di profondità poiché gli elementi sono disposti su piani differenti definiti in base alla disparità, ma mancherà loro la "rotondità" tipica di una ripresa stereografica reale. Può accadere anche che gli elementi assomiglino a delle cartoline 2D posizionate a distanze diverse in uno spazio 3D.

In conclusione credo che la stereografia continuerà a farsi strada anche se personalmente sono un po' scettico nei confronti di quanto dichiarato da Jeffrey katzeneberg della Dreamworks circa 2 anni fa, e cioè che da ora in poi tutti i film saranno in 3D. Se si riferiva ai cartoons non faccio fatica a pensarlo, ma per un film normale anzitutto occorre chiedersi perché lo si vuole così e se la trama del film giustifica l'impiego di queste tecniche.





8) Quale è stato il progetto più ambizioso a cui hai lavorato e perche?

Se parliamo di effetti visivi credo che sia stato l'ultimo film a cui ho lavorato, cioè "Christine", dove ho seguito passo passo la realizzazione di un set con più di 60 m di blue screen posizionato tutto attorno ad un grande barcone arenato nella sabbia, costruito nel teatro 18 di Cinecittà, che abbiamo successivamente inserito sulle rive della Senna con dei contributi girati separatamente e modificati ulteriormente in post. Con il direttore della fotografia abbiamo curato anche l'illuminazione omogenea dello schermo affinchè la post produzione potesse svolgersi al massimo dei livelli e con alti risultati qualitativi. Siamo rimasti tutti molto soddisfatti del lavoro che appare realistico ed autentico. La sfida principale era infatti quella di ricreare l'impressione di un esterno lavorando invece tutto in interni. L'illuminazione del teatro era mastodontica e molto ben diffusa, un ottimo lavoro fatto dal direttore della fotografia Paolo Carnera che ha aiutato decisamente il nostro.

Per questa produzione abbiamo impiegato molti software tra 3D e compositing, in quando dovevano anche essere "rinfoltiti" alcuni shot naturalistici. In due ad esempio abbiamo realizzato una estensione di una torre ricostruita parzialmente in teatro e prolungata in *CGI*. Per questa scena abbiamo modellato la torre in maya, renderizzato diverse pass come la diffusa, l'ambient occlusion, le light pass (con cui abbiamo praticamente bilanciato l'illuminazione), le dirt pass realizzate in Photoshop e anche le "foliage pass" definite così perché comprendevano dei rampicanti da posizionare sulla torre per nascondere maggiormente il punto di giunzione tra il modello 3D e la torre vera e per ricreare un sapore estetico più vissuto. Altresì abbiamo creato delle "id pass" per alcuni elementi della torre come le finestrelle o alcune cornici, in modo da poterne controllare più accuratamente il colore in compositing. Ai lati dell'inquadratura c'era il teatro di posa nero e della vegetazione posizionata sul set. Questi "buchi" sono stati tamponati posizionando della vegetazione realizzata con Vue. Il tutto farcito con un background cielo che ho girato in pellicola durante le giornata di ripresa di contributi.

La seconda inquadratura del film è quella che ci mostra i tetti di Parigi nel 1300. Chiaramente questo shot è stato realizzato in CGI per l'evidente impossibilità di trovare oggi un panorama analogo. Abbiamo modellato in 3D molte case plausibili dell'epoca basandoci su ricerche di strutture dell'epoca, così come per i materiali per le texture.

Per questo shot abbiamo renderizzato davvero molte pass tutte in EXR e oltre quelle tradizionali abbiamo anche generato una pass con uccelli, una depth pass per guidare il defocusing dentro nuke per ricreare la profondità di campo, alcune fog pass per i comignoli delle case, una haze pass per ricreare un po' di atmosfera lontana, molte dirt pass per i tetti, comprensive anche di piccoli cespuglietti di erbaccia cresciuta tra le tegole. Per concludere ho anche scritto una semplice espressione in nuke che mi ha permesso di dare un tocco di vita all'immagine ricreando l'impressione di una ripresa non perfettamente stabile, in quanto il fisso cinematografico non esiste.

Per quanto riguarda la stereografia il progetto più stimolante sino ad ora è stato quello realizzato insieme a Rainbow CGI per un filmato sulla regione marche che è stato presentato a Shangai 2010. Oltre a vari ambienti in cui abbiamo girato, come le grotte di Frasassi e lo sferisterio di Macerata, siamo anche saliti sull'elicottero per girare un passaggio sul mare di Senigallia ed attorno al monte Conero. Sotto la pancia dell'elicottero avevamo due macchine da presa RED con un sistema di sospensione delle vibrazioni che abbiamo studiato e realizzato insieme al direttore della fotografia Maurizio Gennaro. Siamo davvero molto orgogliosi di questa riuscita visiva perché siamo stati i primi a girare materiale 3D dall'elicottero che non presenti problemi di vibrazioni differenti tra i due canali stereo e a creare delle immagini dal forte impatto emovito in 3D.





9) Raccontaci qualche episodio curioso che ti è capitato nella tua esperienza di artista di CG.

Sarebbe difficile perché potrei fare un elenco interminabile, diciamo che qui in Italia gli episodi curiosi si susseguono copiosi, certamente quelli che ricordo maggiormente sono quelli derivati dalla terribile ignoranza di registi e produzioni che credono che gli effetti si realizzino da soli e con estrema facilità, quindi si permettono molto spesso di intraprendere decisioni sul set che non gli competono o che finiscono inevitabilmente per creare dei grossi problemi a noi. In alcune circostanze non siamo stati nemmeno convocati per le riprese di alcuni shot con effetti e questo significa guai seri quando il materiale ci giungerà. Non da meno sono i laboratori, specie ora che si sta cominciando seriamente a girare in digitale, ancora ci sono molti problemi di comprensione dei formati e delle compressioni, e ciò si traduce il lungaggini eccessive nel farci pervenire il materiale su cui lavorare.





Anzitutto ci vuole una forte passione perché se si intende fare questo lavoro unicamente per guadagnare dei soldi è meglio fare domanda alle poste. L'aggiornamento è fondamentale e deve essere costante, io ad esempio dedico sempre almeno due ore ogni sabato mattina per leggere le novità relative al mondo della *CGI*, degli effetti visivi e della ripresa speciale. Poi occorre leggere riviste specializzate, tra le tante consiglio vivamente Cinefex oppure vfxworld sul web; Naturalmente però alla base di tutto c'è da imparare a saper vedere ciò che ci circonda, capire cosa significa creare un'immagine fotorealistica ed affinare il gusto estetico. Per questo può essere importante studiare libri di fotografia e di teoria del colore, andarsi a vedere qualche bella mostra di Caravaggio e Rembrandt ed ammirare come usano la luce ed osservare anche un po' di design moderno. Poi naturalmente bisogna anche essere un po' smanettoni, sperimentare e studiare alcuni libri anche di compositing come "the art and science of digital compisiting", che è un libro che dovrebbe leggere chiunque intenda lavorare in questo settore.

A questo punto qualcuno si chiederà: e dopo ? e dopo fate qualche esperienza, preparate uno show reel carino e scappate via di qui! Almeno questo è il mio consiglio più spassionato.





11) Come ultima domanda ti chiediamo qual' è il tuo sogno nel cassetto, quale progetto ti piacerebbe realizzare.

Diciamo che i miei sogni li sto tutti realizzando piano piano, tra cui quello di lavorare con società straniere o su prodotti stranieri ed in generale su shot dal sapore non italiota, dove ci sia possibilità di sperimentare e di mettere anche a frutto non solo le capacità tecniche ma anche quelle creative su progetti più interessanti e dal sapore più internazionale. Sto altresì portando avanti anche alcuni progetti personali sulla creazione di 3D digital matte molto complessi. Infine sono un amante dell' R&D e sto facendo molteplici sperimentazioni su sistemi, software e tecniche che possano semplificare il nostro lavoro di artisti di CGI. Una di queste ricerche, di cui ancora non posso parlare, potrebbe portare ad una svolta e alla semplificazione di alcune fasi della post produzione. Se riuscirà come spero credo si saprà presto o si potrà leggere sul mio sito internet www.gianlucadentici.com





















Grazie Gianluca per la tua collaborazione e ti auguriamo un buon 3D anzi buon 3DAGAIN.