

LA CARTA STAMPATA DEL  
NUOVO CINEMA ITALIANO

ESTATE  
2019

Numero **25**

## **FUTURES**

### **LA BELLA E JEMOLO**

*Nuovi autori con stili differenti tra sogni, ricordi e... plastilina*

## **TEATRO**

### **FABRIZIO SINISI**

*"Mai si è parlato tanto dei giovani e mai li si è trattati peggio"*

## **MAKING OF**

### **LUNEDÌ**

*Salmo, Borghi, YouNuts!  
e il videoclip diventa kolossal*

# ATTITUDE

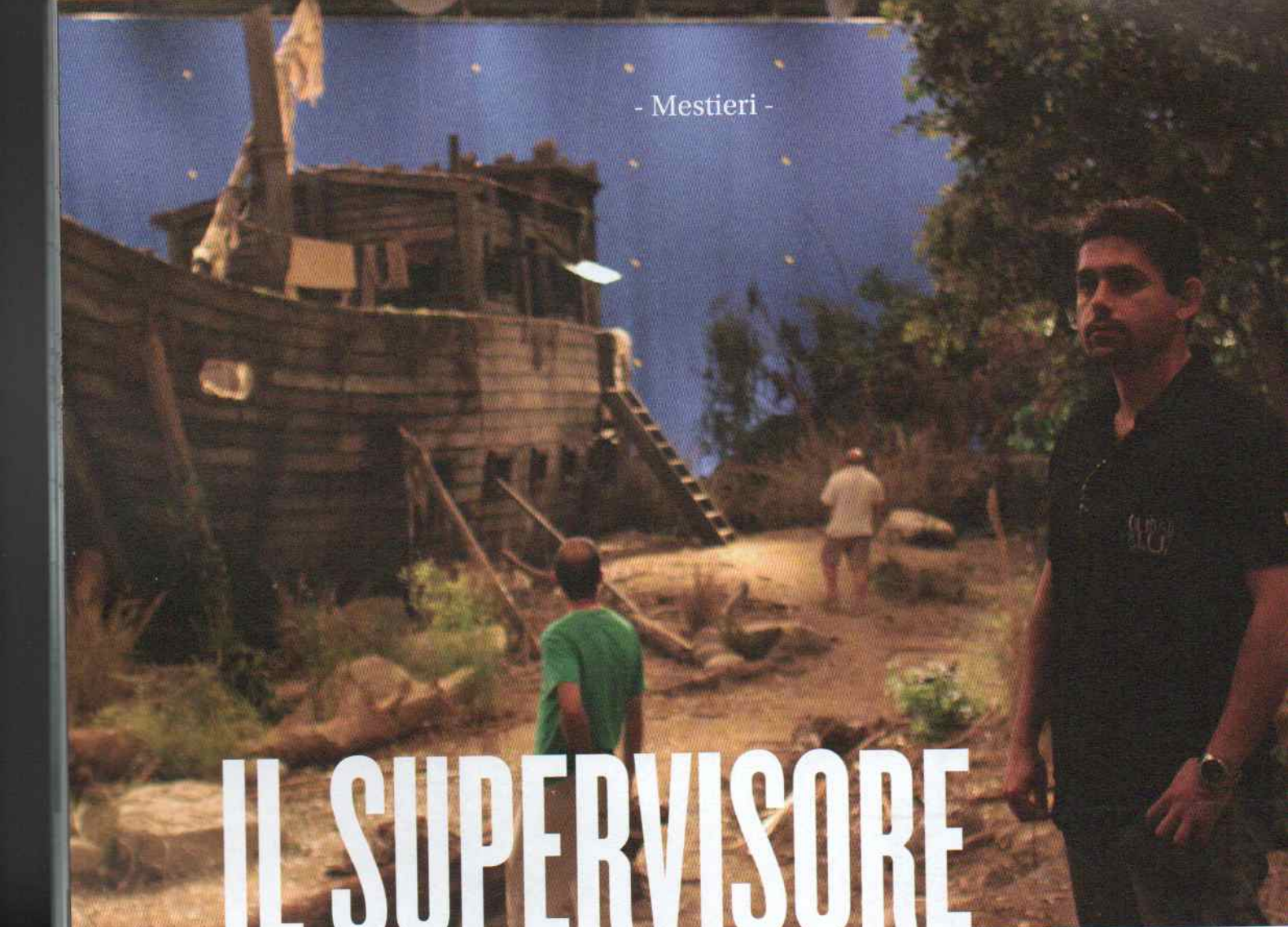
**Francesco Di Napoli**

*porta tutta l'energia dei suoi diciott'anni sul grande schermo.*

*Così nascono le stelle*



- Mestieri -



# IL SUPERVISORE DEGLI EFFETTI VISIVI

Considerando la quantità di effetti visivi presente oggi in un film, che sia destinato al cinema o alle piattaforme di streaming, nessuno si sorprenderà che il mestiere di supervisore degli effetti visivi sia diventato a dir poco cruciale.

di **GIANLUCA DENTICI** (Senior Compositor e VFX Supervisor)

**L**a crescente richiesta di contenuti di entertainment da parte dei principali servizi di streaming TV così come loro la qualità visiva, che si sta sempre più adeguando a quella dei film hollywoodiani, ha dato un'ulteriore spinta verso la creazione di immagini sempre più perfette e stupefacenti. Personalmente ho avuto esperienza come supervisore su più di 60 film, seguendo le lavorazioni sia sul set che in studio. Ho anche fondato una società in Italia con cui ho lavorato per circa quattro anni e mezzo, ma poi ho deciso di spostarmi verso mercati più ampi come quello inglese e americano.

Gli strumenti per gli effetti visivi e le soluzioni di post produzione sono in continua evoluzione e quasi ogni giorno appaiono novità tecniche, ma c'è molto altro da sapere per fare bene questo mestiere perché le macchine sono solo dei pezzi di ferro o plastica se davanti non hanno degli occhi allenati ed esperti. Ed è quello che consiglio a tutti gli artisti che intendono avvicinarsi a questo mondo, cioè di non focalizzarsi solamente sui software o tools, che sono indubbiamente importanti, ma sono solo il mezzo per esprimere se stessi e le proprie idee: bisogna avere ben chiaro ciò che si ha in mente prima di premere



qualunque pulsante.

Ho incontrato diversi ottimi artisti e tecnici nella mia carriera, ma incredibilmente alcuni di loro non avevano cognizioni dei principi della fotografia e su "come vedere le cose", e anche se sapevano esattamente dove cliccare nelle loro interfacce, spesso facevano fatica a ottenere risultati realistici e convincenti. Sono assolutamente convinto che un supervisore degli effetti visivi debba avere una buona esperienza di set e conoscere la fotografia.

Personalmente sono molto fortunato perché, essendo figlio d'arte dello scenografo Marco Dentici, sono stato influenzato dalla sua arte: ho frequentato i set fin dall'età di tre anni e ciò mi ha permesso, sia pur incoscientemente, di cogliere l'atmosfera, le professionalità coinvolte, l'affascinante mescolanza di arte e tecnica che puoi trovare solo su un set cinematografico.

**Molti anni più tardi ho avuto inoltre il privilegio di studiare con Carlo Rambaldi,**

tre volte premio Oscar per *E.T.*, *King Kong* e *Alien*, all'Accademia che fondò nel 1999 a Terni. Frequentavo varie classi: dalla modellazione in creta e plastilina, agli effetti fisici, animatronica, modellismo, special makeup e computer grafica che alla fine è stata la materia su cui ho scelto di specializzarmi. Proprio mentre frequentavo l'Accademia di Rambaldi, decisi di fare un viaggio estivo a Los Angeles per visitare le maggiori società di effetti visivi e gli studios. E fondamentale per me fu la visita alla Kodak.

Dopo essere stato ricevuto dalla gentile signora delle relazioni esterne nel bel mezzo di una gigantesca hall circondata da vetrine colme di Oscar e altri premi, fui condotto nella sala di proiezione interna per una proiezione degli stock di pellicola Kodak ideali per le lavorazioni di effetti visivi.

Un'esperienza grandiosa! Mi trovavo nel cinema della Kodak accompagnato solo da altri due colleghi che si erano uniti in questo viaggio, e avevo l'opportunità di imparare moltissimi aspetti della pellicola: dalla chimica ai processi di lavorazione per la post produzione e come questi influiscono sul risultato visivo e sulla creazione degli effetti visivi. Alla fine della proiezione mi regalarono due libri della Kodak sulle emulsioni filmiche e il workflow per la post produzione: erano il tesoro più grande che potessi ricevere e si trovano ancora nella mia libreria delle meraviglie come reliquie.

La stessa gentile signora mi accompagnò a visitare anche Cinesite, la compagnia di effetti visivi sempre di



Gianluca Dentici lavora per società come MPC, DNEG, Framestore.

proprietà della Kodak che risiedeva proprio nel palazzo attiguo, purtroppo chiusa nel 2004. Quel luogo fantastico era pieno di postazioni grafiche e artisti che entravano e uscivano da tutte le stanze. Oltre a tonnellate di macchinari della Silicon Graphics e servers voluminosi come frigoriferi pieni di fotogrammi, ricordo che si vantavano particolarmente di un gigantesco totem nero a forma di ferro di cavallo posizionato al centro della stanza: era il loro storage da 1TB di dati... Beh, stiamo parlando di circa venti anni fa, ora 1TB di dati sta nel palmo di una mano, noi però eravamo affascinati come bimbi davanti a una vetrina di caramelle.

Tanto tempo è passato e le cose sono ovviamente molto cambiate nella cinematografia: ad esempio allora c'erano solo macchine da presa su pellicola e le prime digitali HD stavano facendo timidamente capolino sul mercato. Chi si occupava di effetti visivi digitali aveva a che fare solo con una manciata di formati di pellicola e poche tipologie di dati, mentre oggi, per quanto le macchine da presa digitali offrano indubbi vantaggi in termini di affidabilità, versatilità e qualità, c'è anche il rovescio della medaglia, cioè un'enorme quantità di codec di acquisizione dei dati, compressioni, risoluzioni di ripresa e sistemi di storage. Ai tempi della pellicola infatti erano pochi i dati di cui noi artisti di effetti visivi dovevamo tenere traccia, come ad esempio la dimensione del *film plane* (il punto fisico della macchina da presa dove la pellicola scorre e le immagini si impressionano su di essa), l'*aspect ratio* (cioè il rapporto tra lunghezza e altezza del fotogramma) e i *cineon files*, che erano sequenze di files che rappresentavano i fotogrammi di parti di film, opportunamente scannerizzati dai film scanner e pronti per essere lavorati sui computer. Oggi abbiamo invece a che fare con differenti dimensioni dei sensori delle

**«LE MACCHINE SONO SOLO DEI PEZZI DI FERRO O PLASTICA SE DAVANTI NON HANNO DEGLI OCCHI ALLENATI ED ESPERTI».**



Dentici faceva parte del team di MPC che nel 2017 ha vinto insieme a WETA l'Oscar per gli Effetti Visivi per il film *Jungle Book*, così come il VES Award e Bafta Award.





Fra i suoi ultimi lavori: il nuovo *Re*.  
 Leone del regista Jon Favreau di prossima uscita, *Animali Fantastici* - I crimini di *Grindelwald* e serie come *Curfew*, *Fortitude*, *Altered Carbon*.

«RACCOMANDO AGLI ASPIRANTI SUPERVISORI LA CURIOSITÀ».

macchine da presa digitali, fattori di riduzione (*cropping factors*), compressioni e altri dati ancora più tecnici come *color gamuts*, LUTs e, non ultima, la difficoltà di dover spesso lavorare con macchine da presa differenti, quindi con diverse risoluzioni e qualità. Basti solo citare come esempio che la macchina da presa digitale **Red Monstro può girare alle risoluzioni di 2K, 4K, 5K, 6K, 7K, 8K con 7 diversi codec di registrazione proprietari chiamati Redcode Raw, più 3 Apple Prores e ulteriori 7 Avid Codecs!** E all'interno di queste risoluzioni e codec si possono selezionare diversi *aspect ratio* tra cui: 2:1, 2.4:1, 16:9, 14:9, 8:9, 3:2, 6:5, 4:1, 8:1, anche per ripresa con lenti anamorfiche 2x e 1.3x. Insomma, un mare di possibilità.

Un altro elemento imprescindibile per diventare un supervisore è la conoscenza dei sistemi di ripresa speciale per gli effetti visivi. Durante la mia gita a Los Angeles nel 2001, visitai anche società che producono sistemi speciali, come ad esempio il *motion control* (alla General Lift), o sistemi per la cattura di movimenti (*motion capture*), alla House of Moves, o ancora società

di scansioni di modelli reali in 3D, come la Cyber FX ecc. Così come imponenti strutture che si occupano di sistemi illuminanti come Mole and Richardsons. Ho imparato molto su questi strumenti e su come possono influenzare la qualità e le possibilità degli effetti visivi. In particolare sono sempre stato affascinato dal *motion control*, che è in poche parole un sistema di ripresa gestito dal computer che permette di registrare e ripetere movimenti di macchina e realizzare effetti davvero speciali (alcuni anni fa ho seguito un corso alla Mark Roberts Motion Control di Londra per prendere una certificazione sull'uso di questo sistema). Ero molto colpito dalla possibilità di esportare il movimento di macchina realizzato sul set direttamente all'interno di software 3D come ad esempio Maya, usare quel movimento per inquadrare elementi generati in computer grafica e, visto che è possibile appunto inquadrarli con lo stesso movimento, calcolarli e comporli sull'immagine reale girata sul set. **Ho fatto test simili anche con i sistemi della società Mo-Sys e ho costruito la prima camera virtuale in Maya che mi permetteva di acquisire il movimento fatto sul set, modificarlo digitalmente e rimandarlo sull'attrezzatura di ripresa per rieseguirlo con le nuove modifiche.** Collaboro ancora con questa azienda per dei test sulle tecnologie di cinematografia virtuale, come quelle usate per *Avatar* o *Jungle Book*. Ho lasciato alla fine la cosa per me più importante, e cioè la curiosità: raccomando agli aspiranti supervisori di vedere sempre tanti film, compresi i contenuti speciali dei DVD o BluRay o visitare siti come *fxguide*, *artofvfx*, *vfxvoice* (la rivista ufficiale del VES, l'associazione mondiale degli effetti visivi di cui faccio parte) o di abbonarsi a riviste di effetti visivi come *Cinefex*, che considero un'autentica Bibbia per chi vuole approfondire come sono stati realizzati gli effetti visivi dei maggiori film. **F**

Nella sua carriera ci sono inoltre tre nomination ai David di Donatello come supervisore degli effetti visivi.

