

- 1) Ci ritroviamo ancora qui, su 3Dagain, per riparlare con Gianluca Dentici dopo quasi 5 anni. E' fondata la notizia che sei ricandidato al David di Donatello sezione Best Visual Effects per il film La Buca di Daniele Cipri.

Si, con "La buca" ho ricevuto la mia terza candidatura al David di Donatello per i migliori effetti visivi che ho realizzato e seguito con RESET VFX, società di cui sono stato socio per più di quattro anni. Ricevere la candidatura è stata una bella soddisfazione dopo tutto il lavoro svolto sul film. Personalmente mi sono occupato della supervisione del set, della ricostruzione in CG della città in 3D che si vede in alcune scene del film ed anche del compositing insieme ad altri colleghi. Capita raramente di poter lavorare su film italiani che richiedano un così massiccio uso di effetti visivi, è stato molto stimolante e quindi anche il lavoro di pre-produzione ha richiesto un maggiore impegno. Fortunatamente abbiamo lavorato fianco a fianco con Daniele Cipri, ottimo regista ed amico che è stato molto disponibile e collaborativo nel fornirci stimoli visivi e la sua visione surreale del film. Grazie anche all'aiuto della scenografia e all'accurata ricerca stilistica abbiamo definito l'aspetto finale della città che non ha precise connotazioni geografiche in quanto Daniele voleva ambientare il film in un "non luogo" come ama definirlo lui.

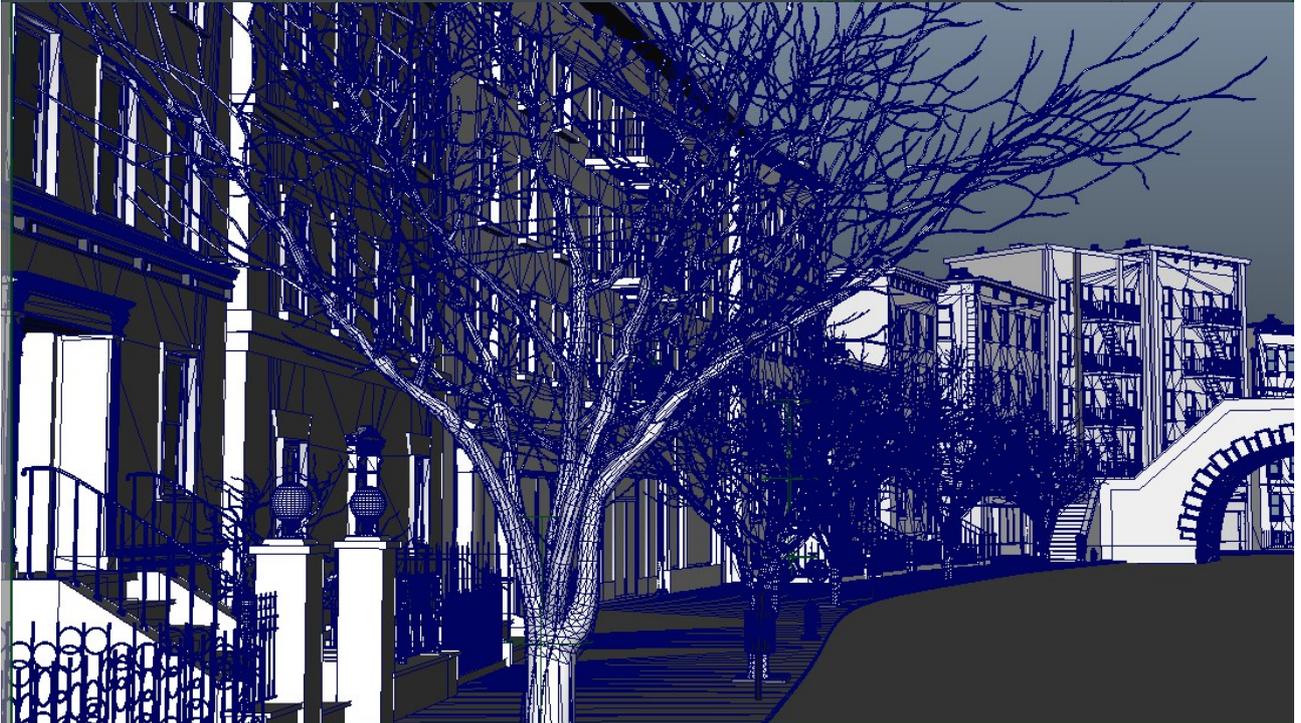
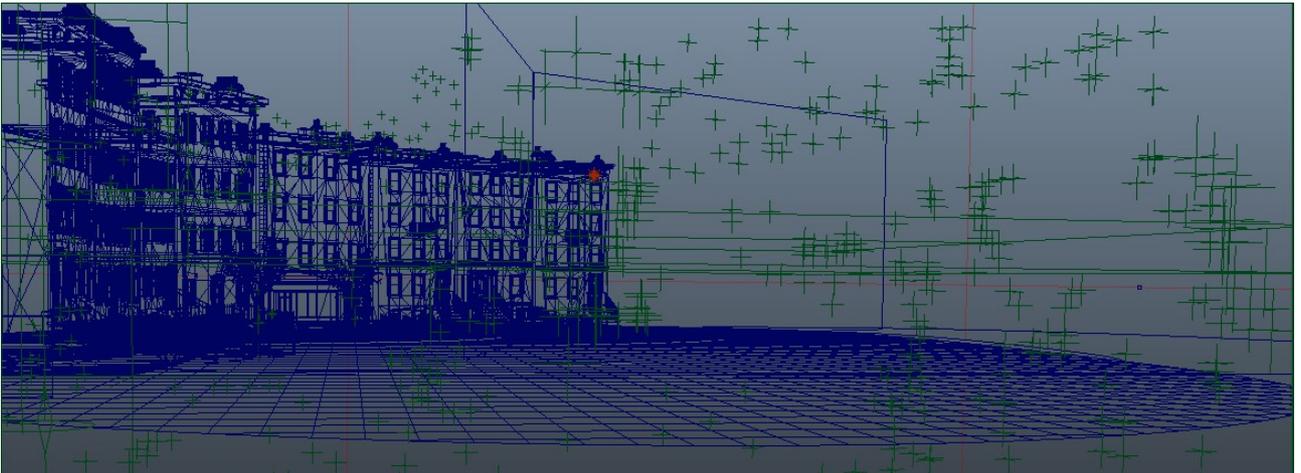
A questo punto ho personalmente cominciato la modellazione in CG della città realizzando una libreria di palazzi e dettagli che ho poi utilizzato nei vari layout delle scene, e ho poi proceduto a posizionarli in base alle inquadrature.

Per avere il massimo del controllo in fase di compositing ho realizzato molti pass della città e questo ci ha permesso appunto di effettuare il compositing in maniera accurata avendo la massima libertà di correzione dei colori di ogni singolo elemento, palazzo e dettaglio della città. In qualche caso avevamo più di 30 passes.

Nel film ci sono comunque moltissimi altri interventi digitali, tra cui matte painting e set extensions di scenografie reali che Daniele ha voluto realizzare per aumentarne la drammaticità o l'aspetto grottesco di alcune scene.

Devo dire che il successo visivo del film si deve anche alla voglia del regista di sperimentare e di spingersi ben oltre quello che molti altri italiani hanno fatto sino ad ora relativamente all'impiego degli effetti. Daniele è stato infatti un ottimo compagno di viaggio, è un regista che sa comprendere e rispettare il complesso lavoro che svolgiamo ed è stato sempre attento sul set nel dedicarci il tempo necessario a reperire tutte le informazioni tecniche di cui avevamo bisogno ed a sentire il nostro parere tecnico/artistico prima di ogni ripresa che richiedeva l'intervento degli effetti.





2) Sappiamo che adesso lavori in Inghilterra. Come è lì la situazione per il 3D?

Qui è un altro mondo.

Attualmente lavoro ad MPC come senior compositor, i progetti sono molto stimolanti e prevedono sempre molto uso di CG, diciamo che è raro lavorare su un film che non richieda l'uso massiccio di computer grafica. La società è gigantesca e strutturata, siamo centinaia, divisi in circa 20 reparti e visto che l'unione fa la forza, la CG e gli shot che si ottengono hanno una qualità davvero impressionante ed un realismo raro. Altro grande punto di forza rispetto a molti altri ambienti di lavoro è l'aspetto organizzativo, la pipeline di MPC è organizzata in maniera straordinaria per far sì che il lavoro proceda il più velocemente possibile e senza che alcun dato o informazione possa perdersi o essere dimenticato e affinché gli artisti abbiano sempre tutti i dati che occorrono a loro disposizione.

MPC ha anche un grande team di sviluppatori di software che permette a noi artisti di lavorare sempre aggiornati ed al massimo dei livelli. Sono gli stessi che hanno sviluppato anche molti tool che hanno reso la società molto famosa nel settore; per le folle ad esempio si utilizza uno strumento proprietario che si chiama Alice che ha una qualità davvero impressionante nella simulazione dei comportamenti dei digital extras, tool creato per Troy e perfezionato ed utilizzato anche in tutte le successive produzioni. Questo strumento si interfaccia perfettamente con Renderman per il rendering. Inoltre per migliorare ancora di più l'aspetto degli elementi 3D prima della fase di compositing, viene impiegato dal reparto di lighting anche Katana, che permette appunto di modificare interattivamente l'illuminazione della CGI.

MPC ha poi sviluppato Fertility, che un tool che permette il controllo di elementi come peli e capelli, vegetazione, foglie e altre fibre, ovviamente anche questo a servizio del reparto di CG. Altro degno di nota è Kali, che porta non a caso il nome di una divinità femminile hindu che era particolarmente aggressiva e considerata la dea della distruzione, questo tool serve appunto per distruggere gli oggetti realizzati in CGI. Infine Flowline è il simulatore di fluidi impiegato per l'animazione di acqua e fluidi in generale.

Per ragioni di riservatezza non posso entrare troppo in merito alle procedure interne ma posso dire che vengono sviluppati degli altri tools pure per il compositing che permettono di velocizzare le lavorazioni e standardizzare alcuni processi.



3) In generale pensi che qualche cosa sia cambiato dalla nostra ultima chiacchierata nel mondo 3D? Cosa?

Domanda complessa. beh in termini tecnici poteri dirti che ora stiamo vivendo tutti quanti il primo periodo di Renderman gratuito ahahha .) e liberamente scaricabile dal sito pixar (ovviamente a scopo di studio). Se devo parlare invece delle opportunità del nostro paese beh, recentemente ho visto che alcune cose stanno cambiando, alcuni cineasti come Garrone o Salvatores si sono avventurati in generi che non appartengono proprio alla nostra cultura cinematografica e hanno realizzato dei film coraggiosi e a mio avviso più che riusciti. Speriamo solamente che ci sia un seguito a questa ondata di novità e che non sia per l'ennesima volta una meteora isolata.

Ad MPC lavora anche la mia compagna Korinne Cammarano che ha lavorato su Tale of Tales di Garrone ed il team di cui ha fatto parte era molto ben strutturato, atipico rispetto ad altre situazioni italiane che non hanno la possibilità di farlo per l'esiguità del lavoro, al contrario questa produzione si è contraddistinta per un massiccio uso di effetti tradizionali realizzati da Leonardo Cruciano e digitali seguiti dal collega ed amico Bruno Albi Marini. Per quanto riguarda me, dopo molti anni di lavoro su film italiani ho preferito fare un grosso salto per poter lavorare su progetti di respiro molto più ampio e con complessità e soddisfazioni decisamente maggiori, è il motivo per cui mi sono trasferito a Londra.



4) Vuoi parlarci del tuo ultimo lavoro e delle sue caratteristiche?

Il mio ultimo lavoro ad MPC è stato Terminator Genisys, film che uscirà nelle sale a luglio, quindi purtroppo non posso rivelare nulla sino alla prima release in sala, ma posso dirti che ho lavorato in un team fantastico che ha operato congiuntamente con la sede di Montreal di MPC, dove tra l'altro si trovava il supervisore del film. Personalmente ho lavorato ad alcune delle scene chiave dove si vede il terminator realizzato interamente in CG.

Prima di Terminator ho lavorato su Exodus di Ridley Scott, un film storico per cui MPC ha realizzato moltissimi effetti. Quando sono arrivato le lavorazioni del film erano già in stato avanzato, ed i reparti di compositing erano prettamente impegnati nella realizzazione di una delle scene più spettacolari del film, quella cioè della mastodontica onda che travolge gli egiziani nel Mar Rosso, così come di altre che la precedono, ad esempio quelle in cui molti dei carri egiziani precipitano lungo i precipizi del sentiero di montagna nel tentativo di raggiungere il popolo degli ebrei giunto sulle coste.

Ovviamente oltre al reparto di compositing anche gli altri lavoravano per inserire ulteriori elementi in CGI, in concomitanza con le richieste del regista e del supervisore esterno, così come i background e le folle, anch'esse in CG.

Nella scena abbiamo inserito folle in CG, uccelli e sfondi che sostituivano quello di un

semplice cielo e di una semplice spiaggia. In particolare una di queste prevedeva l'inserimento di CG extras abbastanza prossimi agli attori reali vicini alla macchina da presa, quindi il rendering della CG era davvero molto accurato sia nei movimenti che nell'aspetto visivo.

I movimenti della folla virtuale utilizzati poi anche all'interno del tool di crowd Alice sono stati acquisiti impiegando il sistema di motion capture Audiomotion (vedi foto), e hanno richiesto l'impiego di circa 400 sensori per catturare i movimenti di stunt e cavalli (anche otto contemporaneamente), anche a velocità elevate (trotto).

Il reparto di lighting ha fornito poi tante passes che offrono ai compositori la possibilità di un controllo totale sugli elementi CG al fine di poterli fondere in maniera realistica con le immagini del film. In particolare era ad esempio possibile effettuare modifiche su ciascun piccolo elemento della folla, dalle scarpe ai vestiti, alle sole faccie, gli occhi, i capelli, i singoli cavalli, gli oggetti, i carri ecc.

Ovviamente oltre a queste passes erano presenti quelle delle ombre, riflessi, diverse pass di illuminazione per dosare le luci ed altre passes tecniche.

Mi sono poi anche occupato di controllare la stereografia di altre inquadrature provenienti dai nostri colleghi canadesi.



5) Prima di congedarci facendoti i nostri migliori "in bocca in bocca al lupo" raccontaci dei tuoi progetti futuri.

Come già accennato sopra non posso dire molto relativamente a progetti che sono attualmente in corso, se non che ho da poco terminato Terminator (in uscita a luglio) e che ora sono su Jungle Book della Disney, un lavoro che stupirà davvero per l'incredibile qualità visiva. Ci aspetta un duro lavoro che si protrarrà per molti mesi, ma ne varrà davvero la pena. Spero che ci troveremo presto a parlarne in un prossimo articolo dove potrò raccontare di più ed entrare in dettagli tecnici in maniera approfondita!

Un saluto a tutti i lettori di 3DAgain da Londra!

