

cinecorriere

Un Oscar reale per un lavoro “virtuale”

[Renato Marengo](#) | 7 marzo 2017 | [Cinema](#), [Festival e Premi](#) | [Nessun commento](#)

Un Oscar reale per un lavoro “virtuale”

[Renato Marengo](#) | 7 marzo 2017 | [Cinema](#), [Festival e Premi](#) | [Nessun commento](#)

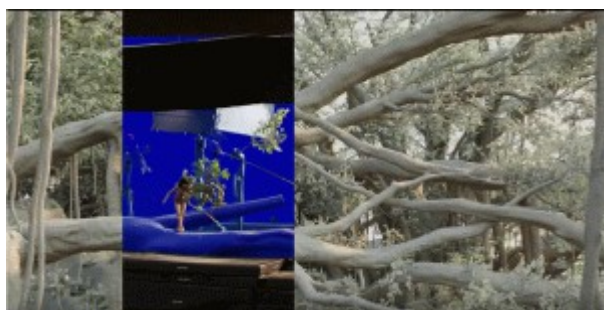
Intervista a Gianluca Dentici, giovane inventore di immagini virtuali per il cinema



Due giovani creativi italiani, **Gianluca Dentici** e **Korinne Cammarano**, nella crew dei vincitori del Premio Oscar 2017 assegnato alla MPC London per i migliori effetti visivi per il film *Il libro della giungla* di Jon Favreau.

Cinecorriere è come sempre attento al nostro cinema giovane, sia quello che si fa in Italia sia quello che giovani italiani fanno all'estero. Riuscire a emergere tra inglesi e americani che detengono quasi il monopolio della grande animazione è un'impresa davvero ardua.

Scopriamo chi sono questi due giovani specializzati in digital compositing che si sono fatti apprezzare e hanno fatto carriera, a Londra, patria del cinema di animazione, nel difficile mondo degli effetti speciali. Cominciamo dal premio, l'Oscar, la massima gratificazione mondiale per chi fa cinema, che hanno appena vinto: il **Premio Oscar 2017** per i migliori effetti visivi insieme a tutta la crew della società MPC London per il film *Jungle Book* di Jon Favreau ma, per lo stesso film vincono anche il **BAFTA Award** e il **VES Award**.



Gianluca Dentici, supervisore effetti visivi e Senior Compositor, si è formato tecnicamente e artisticamente presso l'Accademia Europea degli Effetti Speciali di Terni diretta dal nostro più grande creatore di effetti speciali, il premio Oscar Carlo Rambaldi. Ha lavorato in Italia per oltre 60 produzioni cinematografiche e televisive come supervisore degli effetti visivi e Digital Compositor, fondando anche la società RESET VFX. Oltre al lavoro di supervisore per molteplici produzioni

cinematografiche, si è dedicato all'insegnamento, tenendo lezioni, workshop e conferenze presso diverse istituzioni quali l'Accademia Teatro alla Scala di Milano, IED e Accademia di Belle Arti di Roma, Festival del Cinema di Teramo, 3D World & NAB News, NUCT, Accademia di Belle Arti di Brera di Milano, Università Ca' Foscari di Venezia, Istituto Cine-TV Roberto Rossellini. Fa parte dell'Accademia del Cinema Italiano ed è membro attivo del VES (Visual Effects Society), l'associazione americana che comprende gli esperti più importanti nel settore degli effetti visivi. Un'annotazione che mi piace evidenziare, sia per la stima che per l'amicizia che nutro per Marco Dentici, uno dei più importanti e pluripremiati scenografi del cinema italiano, che ho avuto anche il piacere di avere ospite alle lezioni del mio corso sulle colonne sonore all'Accademia di Cinema Griffith: Gianluca è figlio d'arte, perché Marco è suo padre, ha cominciato quindi da piccolo a respirare aria di cinema ma comunque si è fatto le ossa con studi ed esperienze in un settore certamente diverso da quello del padre e guardando il suo curriculum è facile dedurre che ha fatto carriera per propri meriti e gavetta.

Korinne Cammarano si diploma presso l'Accademia di Belle Arti di Roma nel 2012 in Teoria e Tecniche dell'audiovisivo con una tesi riguardante la cinematografia 3D. Frequenta lo studio di effetti visivi romano Reset VFX, dove si specializza in digital compositing cinematografico e inizia il suo percorso professionale lavorando su 16 film tra tv e cinema. Successivamente si muove anche in altre società tra cui Metaphyx Direct2Brain, Wonderlab, Makinarium, Fxlab, lavorando su produzioni di vario genere come spot, videoclip e film.



Ma chiediamo direttamente a Gianluca Dentici quali sono state le sue emozioni nell'essere nel pool dei vincitori dell'Oscar di quest'anno.

Naturalmente è stata una grandissima emozione e una piacevolissima sorpresa soprattutto perché il lavoro svolto su Jungle Book non solo è durato a lungo ma è stato molto complesso. Per ottenere i risultati visivi che avete visto si è resa necessaria molta ricerca e lo sviluppo di nuove tecniche in tutti i dipartimenti di cui era composta la società MPC. Il film è stato girato ed è uscito in 3D, pertanto questo tipo di lavorazione ha richiesto uno sforzo quasi doppio, affinché non solo le scene avessero un carattere realistico ma fossero anche coinvolgenti dal punto di vista stereografico.

Come sei riuscito ad entrare nel pool di lavoro della MPC London?

Diciamo che la dinamica è stata piuttosto lineare in quanto due anni fa inviai semplicemente il mio curriculum e lo showreel con i miei lavori alle risorse umane di MPC e poiché il sistema inglese si basa molto sulla meritocrazia, mi sono visto riconoscere la mia precedente esperienza italiana di più di circa 60 produzioni e quindi sono entrato direttamente con un'elevata seniority, iniziando immediatamente sul film Exodus di Ridley Scott. Ho lavorato poi per Terminator Genisys e subito dopo è iniziato Jungle Book. Al termine ho lasciato MPC e mi sono recato presso Double Negative London, società dove sia io che Korinne ci troviamo.

So che le tue esperienze le hai fatte inizialmente in Italia, ma da noi per un giovane con la tua stessa passione e preparazione c'è possibilità di svolgere questo tipo di attività e di viverci?

Dal punto di vista didattico in Italia sono sorte diverse scuole che preparano adeguatamente a questo lavoro che ovviamente è fatto anzitutto di tanta passione e di un gusto artistico che deve essere costantemente rinnovato e coltivato. Relativamente al lavoro sento di dover rispondere con

molta sincerità: il sistema produttivo italiano non permette di poter resistere a lungo, salvo casi veramente sporadici i cui successi sono tra l'altro talvolta il risultato di rapporti che vanno al di là della meritocrazia. So che sono parole dure ma parlo per esperienza dopo aver anche avuto la possibilità di sperimentare l'imprenditoria con la mia ex società. Tra l'altro il nostro settore in Italia viene sempre meno valorizzato e talvolta si finisce per essere letteralmente strizzati da produzioni che pagano questo tipo di servizi con ritardi tali da mettere in difficoltà le aziende stesse e questo va purtroppo spesso a discapito anche dei singoli collaboratori. Ovviamente non voglio fare di tutta l'erba un fascio, ma sto descrivendo una situazione piuttosto diffusa, soprattutto nel settore cinematografico, per quanto riguarda la pubblicità la situazione è invece molto meno problematica.



Quanti italiani oltre a te e Korinne hanno lavorato nel gruppo di digital compositor che ha vinto l'Oscar?

I compositor italiani che hanno lavorato a Jungle Book sono stati circa una decina oltre me e Korinne, ma c'è da considerare che il nostro lavoro è fatto di tanti altri dipartimenti connessi tra loro nella stessa pipeline e quindi anche molti altri connazionali hanno contribuito al successo del film come quelli nei reparti di Matchmoving, Matte painting, Environment, Prep&Roto, Layout, 3D modeling, rigging, lighting, texturing, Animation, Groom, FX, R&D, Stereo, Production, Editorial, questo significa che saremo stati credo una quarantina.

Breve glossario

Matchmoving/layout: tecnica per il tracciamento del movimento della macchina da presa al fine di poterne ricostruire il movimento e per poter ricreare il set in computer grafica ove inserire gli elementi virtuali.

Matte painting/environment: ricostruzione di sfondi e ambientazioni a partire da elementi fotografici, pittorici o computer grafica.

3D modeling: modellazione 3D di elementi scenografici o organici (personaggi, animali ecc).

Rigging e animazione: creazioni di scheletri digitali che permettono agli animatori di dare vita ai personaggi.

Texturing/lighting/rendering: assegnazioni di colori e superfici agli elementi generati in computer grafica, illuminazione delle scene tramite luci virtuali e calcolo di resa finale.

Groom: creazione di elementi come peli e capelli per i personaggi digitali.

FX: creazione di effetti quali fumo, fuoco, acqua nebbia, pioggia, fango ecc.

R&D: Ricerca e sviluppo – per creazione di tools/software speciali a servizio degli artisti e della pipeline. **Stereo:** responsabili della stereografia del film.

Production: gestione del progetto, scadenze e visione dei materiali prodotti.

editorial: montaggio scene effetti.

Compositing: assemblaggio di tutti gli elementi generati in computer grafica con le scene reali del

film, allo scopo di amalgamarli tra loro in maniera realistica e finalizzazione dell'inquadratura.

Quanti altri vostri colleghi a Londra sono stati impegnati per la realizzazione di un film come Jungle Book?

Jungle Book è stato un progetto globale in quanto non vi ha lavorato solo la sede MPC di Londra ma anche quella indiana di Bangalore quindi il numero totale di artisti che vi ha contribuito è di circa mille, la cui percentuale maggiore, diciamo il 70% si trovava a Londra. Le due sedi erano interconnesse e la differenza di fuso orario ha fatto sì che il lavoro non si fermasse mai.

Il cinema di animazione sta vivendo un momento di grande espansione, in quale percentuale questo avviene oggi tra i nuovi film prodotti in Europa e negli USA ?

Grazie per questa domanda, che mi permette anzitutto di precisare un concetto che per molti non è assolutamente scontato, cioè che Jungle Book non può essere considerato un film di animazione in quanto esiste un unico attore in carne e ossa, ed è questo il motivo per cui nella cinquina degli Oscar non è rientrato nella categoria dei film di animazione. Certamente tutto il resto è "animato", ma la presenza anche di un solo attore in carne ed ossa lo rende un "feature film" e non un "animated feature". Detto questo, in generale i film con effetti visivi e quelli propriamente di animazione sono in crescita esponenziale in tutto il mondo e certamente l'impiego della stereografia (cinema 3D) ha notevolmente contribuito all'arricchimento del linguaggio visivo impiegato nella narrazione e al coinvolgimento dello spettatore, senza poi considerare l'incremento degli incassi in quanto, come ben sappiamo, il costo di visione di un film 3D è differente e quindi i risultati del box office sono certamente più consistenti. Diciamo che tra Stati Uniti ed Europa la differenza la fanno comunque i piani di produzione e marketing di quelle major (americane o europee che siano) che ovviamente hanno a disposizione più capitali da investire sulla qualità visiva dei prodotti e che posseggono canali distributivi di più alto livello, riuscendo così a imporsi sul mercato in maniera massiva rispetto a produzioni più piccole; ma è anche vero che le possibilità distributive offerte dai mezzi virali e dai social permettono oggi anche ai più piccoli di emergere. Infatti, negli ultimi anni si assiste alla crescita di prodotti che provengono dall'underground, il cui successo virale ha permesso lo sviluppo e l'immissione nei mercati di "Serie A", divenendo in qualche caso veri e propri fenomeni cinematografici o musicali.



Grazie al cinema di animazione, il cinema virtuale – con le tecniche sempre più perfezionate messe a punto, vedi film come *Avatar* – in futuro è destinato a sostituire sempre più attori in carne e ossa e scene reali?

Si parla da molto di questa storia, credo che sia una domanda ricorrente già dai primi anni Duemila, cioè da quando la computer grafica ha cominciato a perfezionarsi rendendo possibile quello che prima di allora si pensava non lo potesse essere. A oggi, quello che mi sento di dire è che la computer grafica sta piuttosto rendendo la vita più facile agli attori, specialmente per quelle scene di particolare complessità e pericolosità. Ecco, forse potrei dire che quelli che rischiano di lavorare meno sono gli stuntman in quanto se è vero che la resa del realismo degli attori digitali in primo piano è ancora ben lontana dal sembrare realistica, per quanto riguarda quelli in secondo piano i risultati che si possono raggiungere sono di impressionante realismo sia per quanto riguarda l'animazione che i costumi. Su Jungle Book infatti abbiamo inserito il "digital double"

del piccolo Neel Sethi nelle scene più pericolose o complicate da gestire dal vero sul set. Non credo pertanto che gli attori verranno mai sostituiti anche perché un vero attore possiede delle caratteristiche di unicità anatomiche ed espressive che lo caratterizzano, quindi un'emulazione dello stesso, seppur molto realistica, potrebbe comunque portare a una generalizzata somiglianza espressiva. Inoltre c'è il problema degli occhi! In tutti questi anni di avanzamento della computer grafica non ho ancora riscontrato risultati davvero convincenti nel simulare il realismo di un occhio vero e il motivo è che siamo tutti abituati ogni giorno a guardare negli occhi di altre persone e c'è sempre "quel qualcosa" che li rende vivi, mentre quelli digitali sembrano "spenti", qualcuno direbbe "senza anima".

Per i giovani filmmaker, registi, sceneggiatori, scenografi, questo nuovo cinema offrirà maggiori possibilità di lavoro o la tecnologia sostituirà sempre più gli interventi umani?

Secondo me è esattamente il contrario, man mano che la tecnologia va avanti occorre formare sempre più figure professionali in grado di svolgere questo lavoro e queste interagiscono sempre comunque con quelle tradizionali in quanto si parte sempre dalla ricerca e dalla progettazione; se parliamo ad esempio di scenografia per Jungle Book sono state create 284 ambientazioni digitali con 500 differenti tipologie di piante. Il lavoro di ricerca si è basato su circa 100.000 reference fotografiche che sono state scattate in 40 location indiane durante i sopralluoghi. Ritengo comunque che i nuovi cineasti e perché no, anche quelli un po' più navigati, dovrebbero aggiornarsi di più sulle possibilità offerte dalle tecnologie. Anche questa è una frase che oramai si dice da anni ma spesso in Italia pochi hanno davvero voglia di sperimentare o l'umiltà di volersi aggiornare e credo sia anche per questo che il cinema italiano sia ancora troppo "stitico" dal punto di vista evolutivo e del linguaggio visivo; Al contrario all'estero ci sono ad esempio registi che conoscono molto bene sia i mezzi di ripresa sia quello che è possibile realizzare nella fase di post produzione e questo si traduce in molteplici vantaggi in quanto non solo semplifica il nostro lavoro, ma ci offre lo stimolo per fare ancora di più! Inoltre se la regia è a conoscenza delle possibilità offerte dalla tecnologia riuscirà a pianificare attentamente complesse scene o movimenti di macchina virtuosi e ciò significa spesso risparmio di denaro, tempo e al momento stesso successo visivo.

Quale tipo carriera si fa in questo settore, si diventa direttore degli effetti speciali, regista, sceneggiatore, supervisor? Quali sono le tue aspettative e quali progetti hai già per il futuro dopo questo grande successo, la conquista di un Premio Oscar?

Ci possono essere vari percorsi, diciamo che volendo rimanere nel settore ovviamente l'apice della carriera è certamente l'incarico di supervisore degli effetti visivi, che è il responsabile di tutto il successo (o insuccesso) del realismo visivo delle immagini di un film. Per quanto mi riguarda personalmente in Italia ho lavorato come supervisore su circa 60 produzioni ma ovviamente intraprendendo un percorso all'estero e in società così strutturate ho dovuto iniziare con un incarico differente ed entrare nel loro workflow produttivo ricoprendo il ruolo di Senior Compositor. Mi auguro in futuro di poter ricoprire quello di VFX Supervisor per qualche grande produzione. Altri talenti si sono orientati verso la regia, che insieme alla sceneggiatura sono anch'esse discipline che mi affascinano, infatti talvolta mi dedico alla scrittura di qualche idea personale....ovviamente con effetti speciali!

Parlami della tua collega Korinne, Svolgete lo stesso tipo di lavoro o avete compiti e specializzazioni diverse?

Ho conosciuto Korinne presso la società che avevo a Roma in occasione della sua tesi per il diploma in Teoria e Tecnica dell'audiovisivo dell'Accademia di Belle Arti di Roma. Durante questo periodo formativo, Korinne ha sviluppato un grande interesse verso gli effetti visivi e in particolare per il compositing. Da subito ha cominciato a studiare le tecniche e il suo senso artistico l'ha portata a eccellere e distinguersi tra i collaboratori. Ha poi lavorato per altre società romane di effetti visivi prima di trasferirsi a Londra assieme a me. Oltre al legame affettivo che ci unisce, condividiamo quindi la stessa passione per questo lavoro. Attualmente ci troviamo entrambi a

Double Negative e abbiamo lavorato su progetti differenti, lei in “A cure for wellness” di Goran Verbinsky, io su “Inferno” di Ron Howard e “Assassin’s Creed e insieme su “Animali Fantastici e dove trovarli” di David Yates.