CXXXV° Incontro con la Tecnica dell'A.T.I.C.

L'INFOGRAFIA NELLA PRODUZIONE DI FILM A SOGGETTO

di Gianluca Dentici

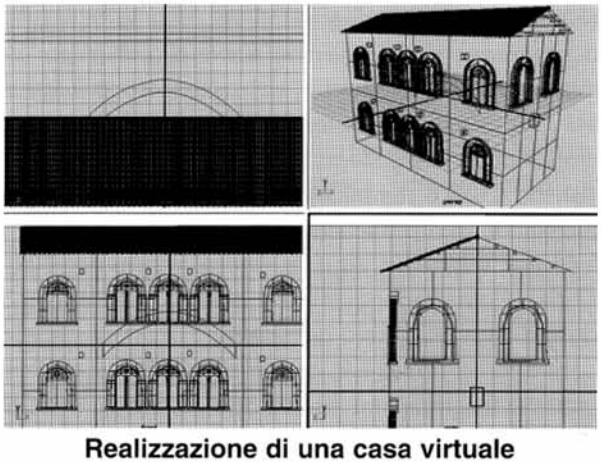
Gianluca Dentici, che si occupa di effetti visivi digitali e lavora con la Videa Visual Effects, è stato il protagonista del CXXXV Incontro con la Tecnica dell'A.T.I.C. La riunione ha avuto luogo il 23 settembre u.s. nella sala sindacale gentilmente concessa dall'ANICA.
Oltre a molti soci dell'Associcazione dei tecnici, erano presenti alcuni invitati per l'occasione che hanno apprezzato tutti l'intervento del giovane architetto.
Ecco la relazione di Dentici

La mia preparazione personale è di stampo non propriamente italiano e ciò si traduce in un differente approccio alle lavorazioni che risulta molto differenziato rispetto a quelli usualmente impiegati nel nostro paese, e per questo in qualche caso non facilmente comprensibile a tutti gli operatori, almeno nella fase iniziale. Sento molto l'esigenza di affrontare le lavorazioni con un metodo step by step, iniziando con lo stilare, subito dopo la lettura della sceneggiatura, una vera e propria lista degli interventi che prevedo sulle immagini, elenco da visionare successivamente con il regista e responsabile della fotografia e che viene compilato come un vero e proprio studio di fattibilità sequenza per sequenza. Grazie a questa metodologia gli autori si abituano a convivere con le difficoltà tecniche e successivamente a risolvere problemi pratici molto tempo prima dell'inizio delle riprese e ciò li rende più sicuri in quella che sarà poi la fase di produzione. L'impiego dello storyboard nelle produzioni con sequenze complesse è di necessità vitale; questo è il motivo per cui prediligo questa metodologia di previsualizzazione ed invito sempre le produzioni a valutare l'opportunità di studiare le sequenze d'effetto già in fase di pre-produzione. A questo scopo mettiamo sempre a disposizione della produzione uno storyboard artist fianco a fianco con il regista ed in caso di effettiva necessità realizziamo anche degli animatic video (in qualità cartone animato) per mostrare le dinamiche di una scena d'effetto, nonché un production designer per lo studio di eventuali personaggi, oggetti di scena ecc. da realizzare poi anche con metodi digitali.

Per la Produzione TV "Marcinelle" prodotta dalla Rizzoli Audiovisivi per la RAI, che andrà in onda il prossimo anno ed attualmente in fase di post-produzione, ho avuto la fortuna di lavorare sul set ed in pre-produzione con i fratelli Andrea e Antonio Frazzi che hanno subito compreso l'importanza degli effetti digitali in un film che racconta una tragedia, realmente accaduta: il lavoro andava quindi realizzato in maniera molto realistica dal punto di vista visivo. Grande accuratezza è stata posta nell'esame delle singole scene, girate anche con la seconda unità, diretta da Franco Salamon, dove abbiamo affrontato alcune sfide davvero pericolose nel rappresentare la disperazione dei minatori inseguiti dalla furia distruttrice delle fiamme. Molte scene prevedevano anche l'uso di green screen per successivo inserimento di contributi generati al computer, per cui abbiamo dovuto lavorare al fianco dei registi aiutandoci reciprocamente ad ottenere delle inquadrature ideali dal punto di vista estetico-artistico ma anche tecnico. Decisamente importante è il ruolo della supervisione sul set, poiché è molto facile commettere errori di ripresa nel girare elementi che saranno successivamente lavorati digitalmente: sbagli a cui in un secondo momento la post-produzione deve rimediare a discapito del tempo di lavorazione e conseguentemente dei costi. Il supervisore sul set ha quindi il compito di assistere i registi ed operatori nel costruire un'immagine visivamente corretta, ma soprattutto tecnicamente trattabile da parte della post-produzione, nonché quello di prendere nota di quanti più dati possibile sulla posizione e setup ottico della macchina da presa, scattare fotografie di riferimento, effettuare rilevamenti delle direzioni e delle temperature colore dei corpi illuminanti, studiare l'opacità delle ombre, il comportamento di eventuali corpi riflettenti ecc. Questi dati, chiamati di matchmoving e lightmatching, vengono in un secondo momento reinterpretati e riproposti sui sistemi di post-produzione per l'eventuale aggiunta di elementi generati in computer grafica in maniera fedele e coerente.

Sul film TV "Francesco", prodotto dalla Nova film per Mediaset e per la regia di Michele Soavi, abbiamo effettuato molteplici interventi in fase di post-produzione come estensioni delle scenografie reali realizzate da Marco Dentici, con elementi in computer grafica 3D, ricostruendo una parte della città ed un panorama naturale anch'esso generato al computer che sono stati, in fase di compositing finale, aggiunti dietro il set reale; 400 uccelli animati in computer grafica aggiunti nella scena del miracolo di San Francesco, frecce infuocate nelle scene di battaglia (generate ed animate interamente in computer grafica 3D), nebbie digitali ed infine anche molteplici cancellazioni di elementi scenici indesiderati e corde di sicurezza per gli attori.

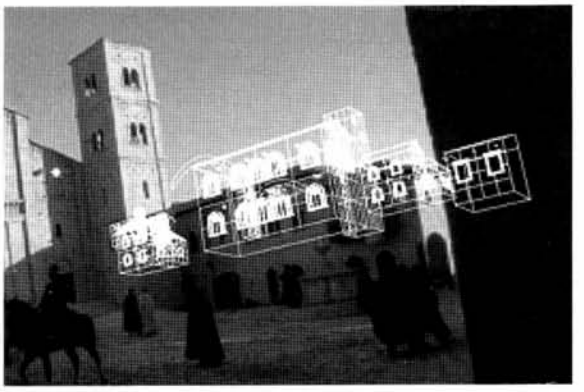
Per questo film, subito dopo aver analizzato le richieste del regista, fatto uno studio di fattibilità e ricevuto il materiale da elaborare, abbiamo proceduto con la modellazione tridimensionale. In questo "step" viene realizzato il modello della creatura o dell'oggetto sintetico da animare ed inserire nella scena, e questo può essere realizzato mediante l'impie-



Realizzazione di una casa virtuale



Realizzzazione di una maquette digitale



go di software di modellazione tridimensionale oppure attraverso scanning 3D di un modello fisico realizzato da un artista e che viene quindi acquisito dallo scanner e visualizzato sul software 3D pronto per l'animazione. Nel caso specifico abbiamo realizzato 7 modelli in grafica 3D di case con caratteristiche parametrabili da aggiungere nella scena, così come più modelli di volatili diversificati per la scena del miracolo degli uccelli. La tecnologia rende oggi anche possibile scannerizzare interi ambienti scenografici grazie all'impiego di scanner laser come Cyrax, Deltasphere, Panascan, lidar ecc, che riescono a riprodurre sugli schermi dei nostri computer la ricostruzione tridimensionale di ambienti reali in 3D. Altra tecnica è quella della fotogrammetria che, grazie all'impiego di alcune semplici fotografie scattate con angolazioni differenti rispetto all'oggetto o attore rende possibile, attraverso l'uso di software dedicati, la ricostruzione dell'oggetto stesso in 3D.

Ultima frontiera della computer grafica 3D è quella dell'impiego delle mappe DEM (digital elevation model) che sono fotografie scattate dai satelliti di zone del nostro pianeta. Queste mappe possono essere interpretate dai software e convertite in modelli tridimensionali; grazie a questa metodologia di intervento otterremo così il modello di una parte (o anche di una zona in particolare) del nostro pianeta, con l'esatta orografia del territorio. La mia metodologia di approccio alla realizzazione degli effetti digitali è quella che tende a misurare la funzionalità di questi interventi in relazione alla storia che si vuole raccontare in una pellicola poiché gli strumenti che oggi la tecnologia ci mette a disposizione per il trattamento delle immagini sono potentissimi, siamo noi a doverli disciplinare in maniera coerente. Penso che in Italia non manchino né le competenze né i mezzi tecnici per realizzare produzioni con impiego di effetti visivi (che non sono solo quelli che caratterizzano film fantasy o disastrosi, come i colossi americani), forse è la fiducia nei professionisti dell'immagine che viene spesso a mancare.

L'Incontro, seguito con attenzione e interesse dai presenti si è concluso con un brindisi offerto per l'occasione dall'A.T.I.C.

Summary

At the CXXXV Incontro della Tecnica held by the ATIC, Gianluca Dentici, digital effects supervisor at Videa Visual, talked about computer graphics in making movies.
In the light of his experience, Dentici recommended using a story board prior to shooting, and then explained the procedures adopted by his team on a number of recent productions in which visual effects were widely used.
He also explained how the new technologies have made it possible to scan entire settings and reproduce them in 3-D.
It is worth noting that the frontiers of 3-D are being pushed back by DEM maps, which exploit photographs taken by satellites to construct three-dimensional scenographic models.