



LO SGUARDO DIGITALE

Dalla Mostra "Pixar: 30 anni di animazione" alla
"View Conference" di Torino con gli studenti universitari del
PIA SONCINI FILM CAMPUS



Stella Moriconi
Giulia Pangallo
Davide Roberto Bajardo
Daniele Clementi

Con il
contributo ed il
patrocinio del
Ministero per i
Beni e le
Attività Culturali
e del Turismo



Con il contributo
ed il patrocinio
della Regione
Lazio



REGIONE
LAZIO

CHI SIAMO

L'Unione Italiana Circoli del Cinema (UICC) è una delle 9 associazioni nazionali di cultura cinematografica riconosciute dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali in Italia.

Nata nel 1951, per volontà, tra gli altri, di Roberto Rossellini, la UICC è una realtà storica nel panorama cinematografico italiano, presente sul territorio con circa 80 Circoli, operanti in tutte le regioni.

La UICC nasce con lo scopo di promuovere la cultura cinematografica e audiovisiva sul territorio nazionale, fornisce ai circoli associati servizi di natura logistica, informativa, legale, fiscale ed economica.

Dal 2006, la UICC ha attivato nuove modalità di collaborazione economica con i Circoli associati, per la progettazione di iniziative da realizzare localmente, nel rispetto dei criteri definiti dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali, premiando le iniziative che dedicano attenzione alla produzione italiana ed europea e che maggiormente rispondono all'esigenza di promuovere la cultura cinematografica nelle realtà in cui essa risulta maggiormente carente.

LE NOSTRE INIZIATIVE NAZIONALI

Attività di potenziamento dei cineclub su specifici territori

André Téchiné: le voyageur des passions (Mantova)

Corti da sogni – Antonio Ricci (Ravenna)

I grandi maestri – Giglio d'oro (Castelfiorentino e Montaione)

Kimera Film Festival (Termoli)

La scienza al cinema (Mantova)

Lecce Film Fest (Lecce)

Scirocco (Pergine Valsugana)

Attività per tutti i cineclub

PIA SONCINI FILM CAMPUS

SCHERMI INDIPENDENTI in coproduzione con Unione Circoli Cinematografici Arci

PIA SONCINI FILM CAMPUS

Il "Pia Soncini Film Campus" è un percorso formativo, composto di seminari, corsi, laboratori, festival e rassegne, destinato a giovani che aspirano ad affermarsi nel settore cinematografico e audiovisivo.

L'iniziativa è organizzata dalla UICC - Unione Italiana Circoli Cinema - con il contributo ed il patrocinio del Ministero per i Beni e le Attività Culturali e del Turismo.

Il Campus sceglie i suoi studenti attraverso i circoli aderenti alla UICC, dislocati in tutta Italia; i circoli offrono attività didattiche a Licei e Istituti Superiori, con lo scopo di individuare e selezionare i partecipanti al Campus.

Il Campus punta a sviluppare il potenziale dei suoi studenti, attraverso la conoscenza tecnica dei mestieri e del linguaggio legati al cinema, la consapevolezza storica del mondo del cinema e la capacità di analisi delle opere cinematografiche.

I migliori studenti del Campus saranno accompagnati nel corso degli anni fino al loro collocamento professionale.

Il Campus vuole pertanto essere sia un'esperienza propedeutica per l'università che un supporto per affrontare l'università stessa, ed infine un valore aggiunto, dopo la laurea, ai fini della carriera professionale.

L'iniziativa porta il nome di Pia Soncini, figura chiave della UICC, prematuramente scomparsa il 16 dicembre 2014, che per tutta la sua carriera si è adoperata per la diffusione della cultura cinematografica fra i giovani, dedicando il suo tempo e le sue energie ad iniziative destinate ad adolescenti e studenti.

LO SGUARDO DIGITALE

Dalla Mostra "Pixar: 30 anni di animazione" alla "View Conference" di Torino con gli studenti universitari del PIA SONCINI FILM CAMPUS



Lavorare con le nuove generazioni è sempre emozionante. In questo libro si somma all'emozione l'opportunità di condividere incontri ed esperienze con le nuove leve del cinema digitale, tanto caro alle generazioni coinvolte nel Pia Soncini Film Campus. La mostra Pixar di Roma e la View Conference di Torino segnano con chiarezza la completa istituzionalizzazione del panorama digitale nel cinema occidentale. Questo nuovo linguaggio (ancorato alla memoria storica del cinema) ci porta a percepire nuovi territori linguistici ed espressivi oltre a permettere ai ragazzi di scoprire e conoscere i meccanismi della magia che li incanta fin dalla tenera età. Il Consiglio Direttivo ha trovato indispensabile offrire agli studenti universitari sostenuti dal Pia Soncini Film Campus l'occasione di incontrare grandi professionisti del mondo dello spettacolo digitale ed è stato incredibilmente formativo sia per chi come me lavora alla UICC e si relaziona con le radici del cinema che per loro che si apprestano a scoprire e conoscere un mondo vecchio filtrato dalle tecnologie del mondo nuovo. Fino a quando sarà possibile questo il mondo dei cineclub non vedrà tramonto.

DANIELE CLEMENTI

**COME SI GUARDA UN CARTONE
ANIMATO**
Di Stella Moriconi
Dalla conferenza omonima di
Riccardo Falcinelli
PIXAR 30 ANNI DI ANIMAZIONE
Palazzo delle esposizioni (Roma)

L'intento di Roberto Falcinelli è quello di mostrare perché il primo lungometraggio animato Walt Disney, rappresenti un caso totalmente differente da tutto ciò che i cartoni animati sono stati fino a quel momento. Viene proposto un excursus tecnico in quattro tappe attraverso i film d'animazione: forma, regia, art direction e fotografia. Per analizzare la **forma** viene scelto *Biancaneve*. Fino a quel momento (1937) nessuno aveva mai pensato ai cartoni animati come film, e se quelli degli anni '20-'30 riproducono personaggi essenzialmente di gomma che parodiano la realtà in cui viviamo, con *Biancaneve* inizia un nuovo tipo di imitazione, quello di Hollywood e dei suoi attori, presentando i suoi personaggi come realistici e dotati di una struttura ossea che rimane costante nel tempo e nei suoi movimenti. L'intera ambientazione del film deriva dalla cultura figurativa dell'800, ed in particolare dalle illustrazioni della *Divina Commedia* di Gustave Doré e la peculiarità strutturale per cui, all'epoca, le figure di potere venivano sempre rappresentate in posizione centrale, perché era proprio la simmetria ad essere simbolo di potere, ed infatti Grimilde viene quasi sempre disegnata seguendo questa regola. Un altro elemento di derivazione artistica è l'uso ricorrente all'interno dei film Disney per i personaggi negativi del viola, che Kandinsky dice avere un qualcosa di malefico.

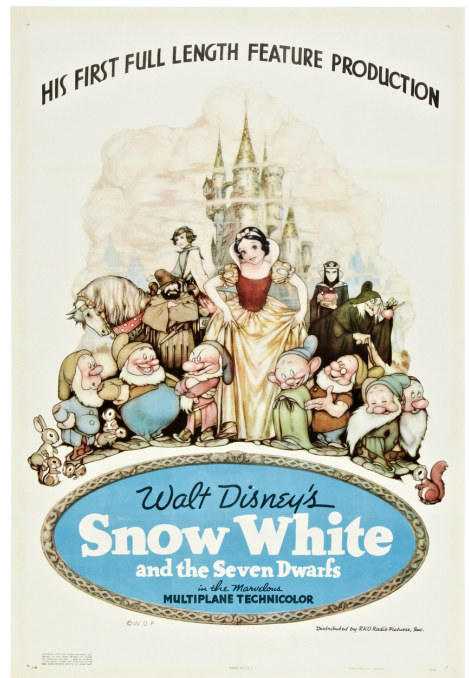


Altra innovazione introdotta è il fatto che i personaggi guardino qualcuno mentre compie un'azione. Il movimento dei personaggi è un altro fattore su cui porre la propria attenzione: *Biancaneve* si muove a ritmo di musica, i personaggi buoni si muovono verso destra, mentre quelli cattivi verso sinistra (convenzione probabilmente derivata dal sistema di entrate e uscite del teatro elisabettiano). In conclusione, afferma Falcinelli, *Biancaneve* è un compromesso tra il cinema e i cartoni animati, perché accanto ai personaggi con fattezze reali, ci sono i nani, che sono "di gomma" ed hanno quattro dita, e non è un film che parla dell'attesa del principe azzurro, ma di "una caporeparto" che organizza il lavoro tra gli operai: una catena di montaggio come quella per la creazione di un cartone animato e quella in cui si ritrovano le donne durante la guerra. Con *Cenerentola* la **regia** viene inserita nei film d'animazione e si inizia a pensare ogni scena come se fosse una vera e propria inquadratura: a differenza della scena simile in *Biancaneve*, qui il punto di vista è quello della protagonista, che guarda matrigna e sorellastre dal basso, rimane però quella sorta di gabbia davanti al vetro, e in questo film ricorrerà in maniera ossessiva per sottolineare l'essere in trappola della protagonista. Anche il vetro è un elemento fondamentale, perché è sempre attraverso di esso che i personaggi riescono a vedere: il Principe vede Cenerentola e la raggiunge, mentre le sorellastre non

riescono a vederla, e il Gran Duca e il re li osservano attraverso la lente di un monocolo. Il tema del vedere lega *Cenerentola* al genere del melodramma, in cui la cosa fondamentale è quello che i personaggi pensano gli uni degli altri, non le azioni che compiono. *La Carica dei 101* rappresenta una svolta dal punto dell'**art direction**, perché lo stile dei personaggi e quello dei fondali è coerente, a differenza dei film precedenti, in cui i personaggi sembrano "appiccicati" sullo sfondo. Il motivo di tale cambiamento è l'introduzione della Xerox nel processo creativo: questa macchina permetteva di fotocopiare i disegni direttamente sui fogli acetati invece di farli copiare a mano. Questa uniformità, unita all'uso meno didascalico del colore e alle minori gradazioni impiegate, lo rende molto più simile ad un film.

Gli Incredibili è completamente giocato sulla **fotografia**. In una scena possiamo vedere la mano di Mr Incredibile sfocata, perché in quel momento la sta muovendo (prima, per creare l'effetto del movimento, si usavano delle pennellate di colore secco, in stile fumettistico); l'uso del vuoto è molto più cinematografico, tendendo ad evitare il riempimento ossessivo dello spazio tipico dei cartoni animati; l'uso delle luci e dei colori assume una funzione narrativa, perché crea una differenza netta tra i momenti in cui i personaggi vestono i panni dei supereroi e quelli in cui interpretano il ruolo di persone "normali": nel primo caso abbiamo delle luci molto colorate e in pieno stile action movie, mentre nel secondo caso abbiamo colori più neutri e caratterizzati dalla luce al neon; un altro passo in avanti nella ricerca del realismo viene compiuto nella scelta

di riprendere le scene in macchina dall'esterno, in modo che i personaggi appaiano leggermente sfocati, perché la luce passa attraverso i vetri della vettura.



GLI INCREDIBILI 2
CREARE EFFETTI SPECIALI CREDIBILI
PER UN MONDO INCREDIBILE
Di Davide Roberto Bajardo
Dalla conferenza omonima di Bill
Watrall (Pixar)
VIEW CONFERENCE 2018
OGR – Torino

Dopo ben quattordici anni "Gli Incredibili" sono tornati sul grande schermo e lo hanno fatto in maniera sorprendente. Bill Watral, supervisore VFX Pixar Animation Studios, ha spiegato come l'obiettivo principale del team scelto per la realizzazione del film fosse quello di mantenere il conflitto tra ciò che è incredibile e ciò che invece è giornaliero, proprio come nel primo capitolo, per mantenere una continuità tra i due film. Il primo elemento su cui ha soffermato l'attenzione degli spettatori è stato il modo con cui si è dovuti procedere per cercare di realizzare quello che è un prodotto al 100% costituito da visual effects. In principio c'era il concept che il regista-sceneggiatore ha poi trasposto su carta dando vita allo script, poi si è passati ai primi storyboard e successivamente è stato possibile creare uno Story Reel, la prima traduzione filmica dalle parole alle immagini, ovvero la prima versione video dove si susseguono i disegni dello storyboard con anche alcuni suoni e dialoghi. Successivamente Watral ha mostrato il processo della creazione della città passando dai modelli in 2D a quelli in tre dimensioni. Averne il modello completo non solo alcuni pezzi ha dato ai designer la possibilità di calcolare e prevedere con esattezza la velocità e il percorso della talpa, rendendo così tutto più funzionale alla narrazione, con delle tempistiche migliori e più dinamiche.

L'ultima parte della conferenza è stata incentrata sui personaggi, o meglio su come hanno cercato di rendere al meglio possibile la trasposizione dei poteri di ogni supereroe dal primo film a questo. È stato interessante vedere come questi siano stati molto migliorati dalle nuove possibilità visive, soprattutto quando si parla dei poteri di Siberius e Jack Jack. Il primo ha richiesto un notevole studio, soprattutto per il maggior minutaggio e spessore narrativo che riveste in questo secondo capitolo, inoltre la difficoltà principale nella nuova caratterizzazione data al personaggio è stata legata alla trasposizione in animazione del ghiaccio e della neve, poiché vengono create dal nulla dalle sue mani. Per quanto riguarda il bambino invece la maggior complessità era di non renderlo troppo inquietante mentre dava prova dei suoi poteri, difatti il piccolino riveste all'interno del film il ruolo di parentesi comica ed era necessario amalgamare quest'ultima con i superpoteri per suscitare l'ilarità nel pubblico. In sostanza tutti i VFX uniti alle ambientazioni e all'ottimo script hanno contribuito a creare un incredibile prodotto che ha soddisfatto la Pixar e ancora di più sembra aver soddisfatto il pubblico mondiale.



**PER FARE UN FILM PIXAR
CI VUOLE UN MONDO**
di Daniele Clementi
Dalla masterclass
**RENDERMAN 22 DI PIXAR:
INCREDIBILI EVOLUZIONI con
Dylan Sisson (Pixar)**
VIEW CONFERENCE 2018
OGR – Torino

Vi ricordate la vecchia canzone per bambini di Gianni Rodari? Be quello che ci ha spiegato Dylan Nisson è un po' la versione moderna e informatica di quella cara vecchia canzoncina. Renderman è un motore di rendering sviluppato dalla Pixar per realizzare i suoi lungoemtraggi. Giunto alla sua ventiduesima edizione il software è ora in grado di renderizzare un mondo intero, un vero e proprio universo digitale in cui ambientare un film. Per GLI INCREDIBILI 2 non

sono state semplicemente create delle location virtuali da poter illuminare a piacimento e dalle quali estrapolare qualsiasi inquadratura possibile o movimento di camera; ma è stato creato un vero mondo virtuale dalla geografie e proporzione eguale al mondo reale. Le montagne o gli edifici che abbiamo visto in lontananza nell'ultimo film Pixar erano realmente proporzionati alle prospettive fisiche e completi di arredi e dettagli grafici, potendo esplorare con un visore VR il mondo del film GLI INCREDIBILI 2 riusciremmo a visitare tutti gli ambienti, inclusi quelli visti solo di sfuggita in pochi movimenti di camera. Siamo insomma di fronte a un mondo virtuale a metà fra il disegno animato e l'opera filmata, che crea una terra di mezzo dove le regole del cinema e del cartone devono incontrarsi per generare film sempre più vicini a mondi virtuali.



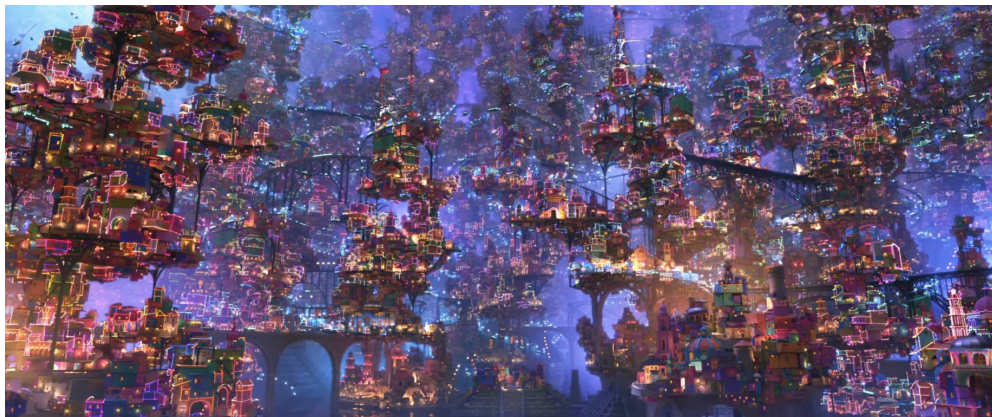
1# IL FUTURO DELL'ANIMAZIONE E' DONNA COCO: PORTARE IN VITA LA TERRA DEI MORTI

Di Daniele Clementi

**Dalla masterclass omonima con
Danielle Feinberg (Pixar)
VIEW CONFERENCE 2018**

OGR – Torino

spettatore la percezione di un realismo fantastico. L'esperienza maturata da Danielle nel mondo Pixar include opere come TOY STORY 2, MONSTERS INC., FINDING NEMO, THE INCREDIBLES e WALL-E ma anche ruoli di leadership tecnica in film



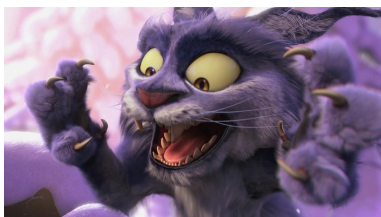
Danielle Feinberg si laurea ad Harvard nel 1996 e nel febbraio del 1997 comincia a lavorare alla Pixar. Nel 1998 svolge l'incarico di lead render per il film A BUGS LIFE e da quel momento in poi non smetterà più di dare il suo contributo ai cartoni della Pixar. Nel film COCO il lavoro di Danielle è davvero impressionante, per poter creare il giusto calore e la giusta tonalità al mondo dei morti presente nel film Danielle ha dedicato alcune settimane della sua vita a studiare gli ambienti etnici messicani, esplorando i quartieri più caratteristici e la storia cromatica di questa nazione. Il risultato è un mondo incantevole e di fortissima evocazione visiva, con l'ausilio del motore Renderman 22 poi è stato possibile creare un complicatissimo mondo di abitazioni fantastiche, ognuna scrupolosamente creata in ogni dettaglio per produrre nello

come BRAVE e RATATOUILLE. Il bagaglio di esperienza di Danielle Feinberg è semplicemente enorme nel cinema d'animazione in CG ed è solamente all'inizio di una carriera davvero impressionante. Non ci sono dubbi, ascoltandola parlare in pubblico del suo lavoro e vedendo il risultato dei suoi sforzi al cinema, nel considerare Danielle in tutti i sensi il futuro del cinema d'animazione occidentale.



OSSERVA, DIVENTA, ANIMA
Di Giulia Pangallo
Dalla masterclass in cg cartoony
animation di Simone Giampaolo
(Aardman Animation)
VIEW CONFERENCE 2018
OGR - Torino

Simone Giampaolo, commercial director della Aardman Animation (studio di Bristol dietro "Wallace & Gromit", "Galline in fuga" e "Giù per il tubo"), gioca con Maya, il software per computer grafica che sta dietro a titoli come Avatar, Shrek e Transformers e molti altri, svelando così alcuni segreti dell'animazione moderna. Apprezzata soprattutto per animare i personaggi, Maya, nelle mani di Giampaolo, che può vantare nel suo curriculum lavori per Disney Channel, Disney XD, Marvel, Lucasfilm e BBC, in soli 24 frame (l'unica vera unità di tempo per un animatore) mostra un'azione divertente e dinamica di Willy, il povero protagonista dello sketch. Seguendo semplici regole e dando allo stesso tempo utilissimi consigli al pubblico, Giampaolo in mezz'ora anima un secondo divertente e dinamico. Mezz'ora per un secondo: sì, questi i tempi dell'animatore. Ma Giampaolo non ha solo giocato con Maya, ha anche spiegato il lungo e complesso processo che sta dietro ogni singolo secondo dell'animazione che arriva sul grande o sul piccolo schermo



o che finisce per diventare parte integrante del mondo dei videogiochi campo ormai esplorato anche dalla Aardman. Dagli inizi più tecnici, ovvero le azioni di planning (storytelling e animatic) che prevedono ancora l'uso della matita e di un album bianco, e di un'idea a cui dare forma, passando per il layout che può comprendere persino al recitazione fisica da parte di attori protagonisti o meno, per mostrare a tutti i movimenti che si considerano centrali per l'intera azione che andrà realizzandosi, arrivando finalmente all'animazione. Nonostante sia lo stesso Giampaolo ad ammettere che è difficile, che richiede tempo e studio, arrivare a realizzare qualcosa di veramente ben fatto è rimarchevole con un software che tutti possono imparare ad usare, con pazienza e motivazione, ci tiene però a sottolineare che il vero segreto dietro un lavoro ben fatto è la semplicità e la passione. Semplicità perché anche se i programmi hanno sostituito la matita e un foglio cel ha preso il posto della carta, i movimenti, le azioni, le forme sono ancora quelle, e passione perché anche se uno studio come la Aardman deve tenere d'occhio il botteghino e le visualizzazioni, ciò che rende l'essere animatori davvero speciale è la possibilità di osservare il mondo, la capacità di diventare chiunque e la possibilità concreta di animare qualcosa di reale, e normale, rendendolo così arte.

**TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO
SAPERE SUL DOPPIAGGIO DEI
CAPOLAVORI PIXAR (MA NON AVETE
MAI OSATO CHIEDERE)**

Di Stella Moriconi

**Dalla conferenza omonima di
Roberto Morville e Massimiliano
Manfredi**

**PIXAR 30 ANNI DI ANIMAZIONE
Palazzo delle esposizioni (Roma)**

Roberto Morville e Massimiliano Manfredi affrontano l'incontro partendo da ciò che viene prima del doppiaggio stesso, cioè la traduzione e l'adattamento dei dialoghi dall'inglese all'italiano. Morville inizia dicendo che la prima tappa è una traduzione letterale del testo, ai fini di comprenderne il senso, per poi passare ad adattare le espressioni tipiche americane in altre che meglio si adattino al contesto italiano e fa alcuni esempi dei progetti a cui ha lavorato, come l'espressione "dude", molto utilizzata negli Stati Uniti, ma che non ha un vero e proprio corrispettivo in italiano, così che ne *Il Grande Lebowski* la traduce con "il Drugo", mentre in *Lost* con "coso" e in *Alla Ricerca di Nemo* con "bello". Superato lo scoglio dell'adattamento, bisogna affrontare il casting. In America è consuetudine assumere delle celebrità, su cui viene completamente modellato il personaggio, perché nell'animazione prima si incide la voce e poi si passa alla fase di disegno. Questo fa sì che molti personaggi assumano una caratterizzazione molto forte e nella fase di doppiaggio italiana sia necessario trovare degli interpreti che abbiano una "pasta di voce" simile a quella originale (cosa su cui la Pixar punta molto).

Anche in Italia vengono adottate scelte di "talent" del genere ma in maniera minoritaria e per lo più per scelte di marketing (a volte più riuscite di altre, ma sempre con l'obiettivo di aggiungere valore al personaggio). Per quanto riguarda il doppiaggio musical (in Pixar molto meno presente rispetto che in Disney) sorge il problema di trovare un interprete che possa affrontare entrambe le prove, ma spesso non è possibile, così si ripiega su due persone diverse. Manfredi sottolinea che queste scelte sono sia dovute alle necessità fisiche degli attori che spesso non riescono a raggiungere l'estensione vocale necessaria per interpretare anche musicalmente quel dato personaggio, e sia alle necessità tempistiche molto strette del doppiaggio: in passato era riservato molto più tempo a questa fase della post-produzione, mentre ora, nella maggior parte dei casi, si arriva ad avere al massimo quattro settimane o un mese di tempo per finire il lavoro, e questo non permette di sviluppare al meglio le potenzialità degli attori. Un altro caso specifico che richiede un casting mirato è quello in cui si hanno personaggi molto caratterizzati, come nel caso di *Cars* e del personaggio di Luigi, una 500 che parla con un forte accento italiano e che quindi spesso non viene compresa dagli altri

personaggi anglofoni; come rendere questa stessa caratteristica in italiano? La soluzione di Roberto Morville fu quella di cercare un interprete che avesse un forte accento dialettale e che quindi potesse risultare di non semplice comprensione neanche in italiano e la scelta ricadde su Marco Della Noce; un altro personaggio problematico di *Cars* fu Cricchetto, che oltre ad essere un personaggio molto caratterizzato dal punto di vista vocale, aveva anche un gioco di parole molto forte nel nome: originariamente era Tow Mater da "tow truck" e in italiano Morville lo rende Carl Attrezzi.

Massimiliano Manfredi afferma che la parte più difficile del doppiaggio è avere a che fare con qualcosa di già sviluppato e a cui l'interprete deve adattarsi con l'ausilio della tecnica e dell'emotività, perché il lavoro di base è già stato creato dalla voce di un artista e dai disegni, ormai molto accurati anche dal punto di vista di sinc.

In generale, Roberto Morville dice che essere fedele all'originale non vuol dire seguire pedissequamente la traduzione, ma riuscire ad ottenere la stessa emozione suscitata dalla versione originale.



**HANS ZIMMER:
DENTRO LA MIA MUSICA
Di Giulia Pangallo
Dalla keynote omonima
VIEW CONFERENCE 2018
OGR – Torino**

“Doris si alza ogni mattina, manda i bambini a scuola, prepara il pranzo per il marito, poi va a fare tutte le compere, fa quadrare i conti, mantiene in ordine la casa e quando arriva sera si sente stanca e inutile. Fino a quando non va al cinema e improvvisamente diventa tutta un'altra persona e vive tutte le vite che in realtà non potrebbe vivere”. Se vi siete mai chiesti perché ogni singola musica composta da Hans Zimmer sembri parlare proprio alla vostra anima permettendole di dimenticarsi di tutto e tutti tranne della storia, questa è la risposta. Il compositore confessa agli spettatori del View Conference alcuni degli elementi fondamentali che lo accompagnano nella stesura di una partitura: elementi affidabili visto che dagli anni settanta gli permettono di essere definito uno tra i migliori compositori viventi. Tra gli altri, appunto, quello di scrivere per Doris, ovvero tutti noi, confinati nel nostro mondo fatto di rumori, per permetterci di entrare in un mondo diverso in cui i colori delle immagini si fondano con i colori della musica, unica lingua in grado di non avere limiti e confini. Ecco allora che come dichiarato da Zimmer, tutto inizia con una storia che gli viene raccontata (di solito da personalità come Christopher Nolan, con cui ha collaborato in più di cinque film, Ridley Scott, affiancato nell'immortale “Il Gladiatore”, e Steven Spielberg e Tom Hanks in “The Pacific”) e con la ferma decisione di renderla la storia di tutti. Per sua stessa ammissione, può capitare che il compositore

non capisca la storia, perché concentrato su un linguaggio diverso, ma quando lo fa la rende infinita: essa dà l'opportunità ad ogni singolo spettatore di provare qualcosa di unico e personale davanti a delle immagini che sono universali. Per Zimmer gli strumenti musicali, che sono sempre stati parte della sua vita, non sono altro che strumenti tecnologici che, messi al servizio dell'arte, rendono irrazionale e personale una storia globale, e, come dichiara fieramente, per essere compositori degni di questo nome bisogna saper ascoltare con gli occhi. Un'intera carriera al servizio del pubblico, quindi, quella di Hans Zimmer, che piuttosto divertito racconta anche di quando, facendo ascoltare quella che sarebbe stata la colonna sonora di “Interstellar” al regista, quest'ultimo disse che non andava bene, perché molto più bella, da sola, dell'intero film. Un talento eccezionale, forse proprio perché libero da confini e limiti e nozioni, come secondo lui la musica deve essere, e pronto a plasmare ogni tipo di situazione e di personaggio permettendogli di risultare allo stesso tempo unico e irripetibile quanto comprensibile e condivisibile da tutti. Può sembrare allora iconico il fatto che l'oscar vinto nel 1995 per “Il Re Leone” sia arrivato da un progetto di cui non voleva far parte e al quale ha acconsentito solo per poter portare la sua bambina sul red carpet come un principessa, e non come un gladiatore o un pirata. Una carriera dedicata agli altri e alle loro emozioni, ai colori della musica e al rumore che rende il mondo un posto in cui vale la pena vivere: una vita passata a rendere ogni singola nota la chiave per un nuovo mondo, pronto ad essere esplorato e conquistato da tutti.

**1# GUIDATI DALLA CREATIVITA' -
GLI EFFETTI VISIVI DI SOLO:
A STAR WARS STORY
di Giulia Pangallo
Dalla keynote omonima
con Rob Bredow
(Industrial Light & Magic)
VIEW CONFERENCE 2018
OGR – Torino**



Quando si guarda Star Wars ci si aspetta spade laser, un paio di perle di saggezze da qualche maestro jedi e molte esplosioni. Mentre le prime sono sempre le stesse dal 77 (e quando Kylo Ren prova a sfoderarne una che, giustamente, eviti l'amputazione di una mano, si ha una rivolta dei fan), e le seconde sono più o meno semplici da inserire nel film, le esplosioni sono un discorso a parte: le si vuole sempre più grandi, sempre più spettacolari e sempre diverse. La distruzione della Morte Nera è meravigliosa una volta (o tre), ma non può somigliare all'esplosione di una stella o all'implosione del coassio. No, ogni film della saga creata da George Lucas deve portare nuove versioni sempre più spettacolari della distruzione: e in Solo: A star wars story, è stato compito di Rob Bredow affrontare questa sfida. Il film di Ron Howard presenta infatti alcune particolarità che nessuno dei capitoli precedenti della saga aveva mostrato, e a confermarlo ci sono aneddoti raccontati dallo stesso Bredow, supervisore generale VFX per il film oltre che vice presidente, direttore creativo e capo delle Industrial Light & Magic. Per la prima volta infatti i protagonisti che hanno avuto la fortuna di viaggiare nell'iperspazio dall'interno della cabina di pilotaggio del Millennium Falcon, hanno realmente visto lo spazio restringersi. I fan più attenti avranno sicuramente notato

che per la prima volta in cabina ci sono state riprese dalle spalle degli interpreti che duravano più di qualche secondo come nei precedenti film, perché questa volta la proiezione dello spazio che viene affrontato alla velocità della luce era in alta definizione, con una qualità superiore che già in fase di ripresa coincideva con quella che sarebbe apparsa sugli schermi dei cinema. Non c'è da stupirsi allora se, come raccontato da Bredow, Danny Glover, interprete del carismatico Lando Calrissian, al termine della prima ripresa al comando del Millennium Falcon, abbia dichiarato che quello che aveva fatto era la cosa più cool che avesse mai fatto. Ma la vera novità "esplosiva" del film, oltre ad mostrare il primo leggendario incontro tra Han Solo e Chewbecca e a come i due siano diventati l'equipaggio del Falcon, sta nel coassio. L'elemento altamente instabile e terribilmente esplosivo che costringe Han Solo a percorrere la rotta di Kessel in 12 parsec è nuovo nell'universo di Star Wars e la vera sfida per Rob Bredow e la sua squadra è stata trovare un modo del tutto nuovo e mirabolante per farlo saltare in aria. Lo stesso supervisore di Solo ha confessato di aver passato varie notti insonne alla ricerca di un modo, fin quando, imbattendosi in un video su youtube, ha scoperto dell'incredibile reazione che scaturisce dal riprendere un'esplosione in acqua.

**2# GUIDATI DALLA CREATIVITA' -
GLI EFFETTI VISIVI DI SOLO:
A STAR WARS STORY**
di Stella Moriconi
Dalla keynote omonima
con Rob Bredow
(Industrial Light & Magic)
VIEW CONFERENCE 2018
OGR – Torino

Rob Bredow, all'interno della View Conference ha presentato il suo lavoro di Supervisore degli effetti speciali in *Solo: A Star Wars Story*, mostrando alcuni dei processi che hanno portato alla creazione di scene ricche di spettacolarità. Uno degli elementi di maggiore richiamo per i fan della saga è sicuramente il Millennium Falcon e Bredow ha mostrato come per questo capitolo della saga abbiano deciso di non creare le ambientazioni spaziali visibili dalla nave con un semplice green screen, ma di utilizzare un pannello che lo circondasse a 180° e sui cui venissero proiettate le ambientazioni sfruttando cinque proiettori posizionati alle spalle di quest'ultimo, così che le luci fossero riflesse anche sui volti degli attori, che riuscivano a vivere quest'esperienza in maniera molto più reale. Questo tipo di tecnologia era già stata utilizzata in *Rogue One*, ma con qualità media, per sfruttare solo le luci e non la proiezione completa. In questo modo lo sviluppo digitale delle ambientazioni ad alta definizione si sposta dalla post alla pre-produzione. Per l'esplosione della montagna nella scena della ferrovia sospesa, invece, Rob Bredow trova l'idea su YouTube: il set è quello delle Dolomiti che vengono riprese e fotografate da ogni angolazione possibile, in modo da non doverle ricreare in maniera digitale, e, non potendo farle esplodere,

l'alternativa è stata di creare una micro esplosione all'interno di un acquario ripresa ed illuminata attraverso delle lampade, che successivamente è stata ritagliata e posizionata sulla montagna, dando così l'illusione desiderata. Per le scene degli attori invece è stato utilizzato un blu screen e un vagone posizionato su una piattaforma ruotante a 90°, così che potessero essere provate in totale sicurezza all'interno degli studios. La creazione del personaggio di L3-37 è stato realizzato prima un bozzetto del droide, poi un costume da far indossare all'attrice Phoebe Waller-Bridge insieme ad una tuta verde che sarebbe stata rimossa successivamente e sostituita con le restanti parti meccaniche, così da non rinunciare all'interpretazione umana.

L'obiettivo di Rob Bredow è stato essenzialmente quello di riproporre la spettacolarità degli effetti speciali che ha sempre accompagnato i film di questa saga creando un filo di congiunzione tra tradizione ed innovazione, perché, come dice lui "non vuoi essere quello che rovina Star Wars".



WESTWORLD

**Di Davide Roberto Bajardo
Dalla conferenza omonima di
Jay Worth
(Supervisore VFX per HBO)
VIEW CONFERENCE 2018
OGR – Torino**

Quattro anni fa incominciò la produzione della serie HBO "Westworld", con molte incognite e molte idee estetiche da dover rendere a livello grafico, e Jay Worth, supervisore generale VFX, ci ha raccontato quali sono state le principali difficoltà. All'inizio della conferenza ha esordito mostrando come alcuni concept per gli effetti speciali vengano solitamente ideati prendendo spunto da eventi della vita reale che possono essere facilmente visionabili grazie a YouTube. Alcuni di questi video hanno contribuito a rendere una tridimensionalità illusoria della mappa della sala di controllo di Delos, dove si è cercato di usare un'illusione ottica derivata dalla prospettiva, così da non dover per forza ricostruire la mappa in 3D per ogni inquadratura. Un altro processo che ha richiesto particolare attenzione è stato quello del ringiovanimento di sir Anthony Hopkins, infatti il problema stava nel ripresentarlo come le persone lo ricordavano quaranta anni fa. Bisognava fare i conti con un attore che già all'epoca era conosciuto, non sarebbe bastato un ringiovanimento solo con il trucco, è stato necessario allora un approccio con la computer grafica. Per fare ciò hanno scansionato il volto dell'attore e lo hanno ringiovanito, posizionandolo poi sopra al volto dell'attore che ha prestato il corpo per il giovane Dottor Ford durante le riprese.

Risolta questa complicazione se ne è subito presentata un'altra, ovvero creare robot umani. A differenza di molte altre rappresentazioni di robot questi dovevano essere organici e il loro processo di creazione doveva essere mostrato, allora si è optato per una soluzione innovativa nel 2014, ovvero la stampa in 3D per il corpo. In più per dare maggior realismo si è deciso di mostrare il procedimento di costruzione di alcuni singoli dettagli come gli occhi, la pelle e le fibre muscolari. Ma se questi dovevano essere moderni allora come costruire i robot più vecchi presenti all'apertura del parco trent'anni prima? A questi hanno scelto di dare un esoscheletro nero per differenziarli da quelli stampati in 3D e per creare un rimando a tutta la fantascienza robotica dove questi vengono costruiti con pezzi meccanici e metallici. L'ultimo argomento trattato durante la conferenza è stato quello riguardante l'animazione dei vari animali. Tra questi quelli che hanno richiesto maggiore impegno sono stati i tori. Originariamente si è pensato ai bisonti, più caratteristici del Far West, ma poi si è dovuti scendere a compromessi, poiché gli animali dovevano assalire le guardie nella loro corsa nei corridoi della struttura e il collo dei bisonti non era adatto dal punto di vista estetico e meccanico. Un ultimo appunto va fatto sull'uccellino che Felix riprogramma e aggiusta in uno degli episodi. Quello era reale. È stato ammaestrato a stare fermo per una trentina di secondi con le zampe all'aria e poi a rigirarsi ed essere pronto a spiccare il volo.

VENOM

**Di Davide Roberto Bajardo
Dalla conferenza omonima di
Troy Saliba ed Aharon Bourland
(DNEG)
VIEW CONFERENCE 2018
OGR – Torino**

È stato un intervento molto interessante quello di Troy Saliba e Aharon Bourland, soprattutto per i contenuti visivi proposti durante la presentazione. I due hanno mostrato tutti i processi necessari a portare in vita le creature simbiotiche del film, focalizzando l'attenzione sulle tre fasi più complesse: i tentacoli, i simbiotici e la forma fluttuante di Venom.

Tra queste è stata l'ultima a richiedere maggior lavoro di animazione digitale a causa della dinamicità costante e del tipo di movimento necessario per caratterizzarla. Il bozzetto è passato attraverso varie simulazioni, ma ciò che ha richiesto uno studio maggiore è stato sicuramente il modo in cui la "testolina" del personaggio si ancora al corpo del protagonista, qui infatti sono stati usati vari layer stratificati in maniera da poter creare una fluidità continua, quasi ipnotica. Per quanto riguarda il simbiotico le cose non sono state sicuramente più facili. Molti sono stati i test fatti con il programma "Hudini" per cercare di trovare la dinamica del percorso migliore per questo blob in movimento e alla fine è stato scelto un percorso multidirezionale per evitare che questa potesse essere ricondotta a quella dei serpenti.

Una volta definita la struttura organica è stato possibile aggiungere i particolari e successivamente il colore in modo tale da creare quella sostanza inquietante e terrificante che possiamo vedere nel film. Molte altre sperimentazioni sono state fatte invece per definire la forma finale dei tentacoli del personaggio, iniziando da una forma a ragnatela, poi scartata per l'eccessivo rimando visivo a Spider-Man, per arrivare infine a questa sorta di corda appiccicosa che si forma uscendo dai pori della pelle di Eddie Brock. Un altro processo che ha richiesto particolare studio è stato quello sui personaggi antropomorfi derivati dall'unione di uomo e simbiotico.



Sono partiti ovviamente da Venom e hanno deciso di basarsi sull'idea che dovesse essere "il simbiotico che imita l'uomo". Definito questo hanno dovuto decidere quale tonalità di nero usare (ne esistono più di un centinaio se si tengono in considerazione lucidità e riflesso), quale dovesse essere la sua grandezza rispetto all'uomo, quale dovesse essere il suo simbolo e quali possibilità espressive dargli. Per quanto riguarda quest'ultime hanno dato molta rilevanza agli occhi e alle espressioni facciali, tenendo in considerazione però che molti degli elementi presenti in un volto umano in questo caso non sarebbero stati rappresentati (zigomi e naso sono mancanti). Per bypassare questo problema hanno messo in risalto quello che potrebbe essere definito il labbro superiore della bocca e hanno creato apposta alcuni muscoli intorno agli occhi peropperire a queste mancanze.

DAI PUPAZZI AI PIXEL: PORTARE IN VITA I DINOSAURI DE IL REGNO DISTRUTTO

**Di Davide Roberto Bajardo
Dalla conferenza omonima di
Glen McIntosh
(Jurassic World films supervisor)
VIEW CONFERENCE 2018
OGR – Torino**

Chi da bambino non ha amato i dinosauri? È una di quelle passioni che solitamente vengono perse mentre cresciamo, ma che ogni tanto qualcuno riesce a mantenere viva e Glen McIntosh è uno di questi. Ha amato i dinosauri sin da bambino e da adulto ha avuto la possibilità di partecipare al coronamento di un sogno, ovvero contribuire alla creazione dei nuovi modelli per i dinosauri di Jurassic World. Questa sua passione era tangibile durante il suo intervento, ed addirittura contagiosa. Quando parlava delle varie fasi di realizzazione dei vari modelli e delle singole animazioni di ogni dinosauro era preso da quell'entusiasmo e da quella gioia che solo chi ama a fondo il proprio lavoro può trasmettere. Una persona semplice, modesta, che, senza usare paroloni e mostrando clip interessanti e divertenti ha illustrato l'intero processo di animazione e i modi in cui gli attori si dovevano rapportare sui set con queste creature che avrebbero preso vita solo durante la fase digitale dei VFX. Come se non bastasse ha poi deciso di fermarsi ulteriormente fuori dalla sala per firmare stampe dei suoi bozzetti per i dinosauri portate da lui e a disposizione di chiunque lo desiderasse; è stato inoltre felice di rispondere a tutte le domande che



gli sono state poste dai fan dei film o anche da chi voleva qualche risposta ad alcune curiosità. Se si ha modo di parlargli per qualche minuto per porgergli delle domande o semplicemente per avere una semplice conversazione Glen McIntosh non si tira di certo indietro. Una persona alla mano con una passione che ci ha accomunato sicuramente tutti quando eravamo bambini, ovvero l'interesse e la curiosità per quelle creature spaventose ma sicuramente attraenti che hanno popolato il nostro pianeta milioni di anni fa e che noi conosciamo come dinosauri.

2# IL FUTURO DELL'ANIMAZIONE E' DONNA IL MAKING OF DI THE BREADWINNER: TROVARE L'INTERSEZIONE TRA EMPATIA E INTRATTENIMENTO

Di Daniele Clementi

Dalla conferenza omonima di

Nora Twomey

(Vincitrice di Annecy)

VIEW CONFERENCE 2018

OGR – Torino



Nora Twomey è una ventata di fresco nel panorama cinematografico per il pubblico giovane, tutte le sue storie riescono ad unire classicità, fascinazioni esotiche e contenuti socio politici contemporanei. I film di Nora Twomey sono esempi fugli di un cinema che riesce a dialogare al grande pubblico e con I più piccoli senza avere bisogno delle regole canoniche della major mamericana. Le sue opere sono viaggi suggestivi nella storia umana condite di sapori leggendari e fiabe e tradizioni antiche con una forte caratteristica femminista che non ega nulla allo spettatore maschile pur integrando con più saggezza e dolcezza della media degli autori per bambini temi forti ed emblematici di solito riservati ad un pubblico più adulto. Le storie di Nora Twomey possono essere lette attraverso più livelli di comprensione: dalla favola all'avventura fino

all'opera d'autore e di impegno politico ed ecologico. Questa sua forte caratteristica ha aiutato l'autrice a definire la sua personalità autoriale attraverso in un tempo relativamente breve e con una potenzialità davvero rilevante che colloca l'autrice fra le migliori candidate esistenti per l'animazione dei prossimi anni e la pone fra le firme più interessanti del cartone animato contemporaneo.



NOT FOR COMMERCIAL USE
PUBBLICAZIONE SENZA SCOPO DI LUCRO