

Virtuality 2004

Inviato da di Gloria Misul

La città di Torino ha recentemente ospitato la 5^a edizione della "Virtuality Conference", evento unico nel panorama europeo, incentrato sull'universo della realtà virtuale e sulle sue applicazioni sia nell'area tecnico-scientifica sia nel campo della settima arte, in cui l'utilizzo del digitale sta diventando sempre più spettacolare. Sotto l'abile direzione di Fabrizio Funtò, questa "tre giorni" (dal 25 al 27 ottobre) ha offerto un programma molto ricco suddiviso tra manipolazioni digitali, animazioni e simulazioni, rendendo possibile l'incontro con geniali artisti dei visual effects che attualmente lavorano per le maggiori produzioni americane.

L'inaugurazione della Conferenza è stata dedicata a Syd Mead (www.sydmead.com), un doveroso tributo al celebre concept designer di Blade Runner, Aliens, Johnny Mnemonic, Strange days e Mission to Mars, solo per citarne alcuni. Un visionario creativo che nasce come designer della Ford negli anni Cinquanta per diventare l'ideatore della Los Angeles piovosa e decadente nella pellicola di scottiana memoria, ma non solo: la sua reputazione cresce così velocemente da permettergli di progettare, già negli anni Settanta, i lussuosi interni del Boeing 747 privato del re saudita Fahd e, ultimamente, di studiare per Ground Zero una gigantesca cattedrale piramidale al posto delle Torri Gemelle. La giornata del 25 ottobre è proseguita con una seconda importante presenza: Scott Ross, Presidente e Amministratore Delegato della Digital Domain (www.digitaldomain.com), una delle più importanti società americane di produzioni digitali cinematografiche e pubblicitarie. Egli ha illustrato le ultime realizzazioni dei suoi studios, cioè le analisi effettuate per la creazione dell'enorme inondazione che sommerge New York nel film The day after tomorrow (uscito in Italia a maggio) e un interessantissimo "making of" della pellicola I, Robot di Alex Proyas, attualmente nelle sale, con tutti gli studi relativi all'animazione di queste macchine e all'invenzione delle loro ombre. La Digital Domain, vincitrice dell'Oscar per i migliori effetti visivi del kolossal "Titanic" (1997) e AI di là dei sogni (1998), ha contribuito negli ultimi anni ai visual effects di A beautiful mind, Vanilla Sky e "Fratello, dove sei?"; si è inoltre affermata in ambito pubblicitario con clienti come Nike, Gated, Coca-Cola, American Express e Mercedes Benz.

Tra queste due importanti presenze si è inserita la "lezione" di Brian Doman, specialista di motion capture alla Sony Picture Imageworks (www.imageworks.com), che ha spiegato i nuovi apparati digitali del film d'animazione The Polar Express di Robert Zemeckis (nelle sale italiane dal 3 dicembre). Attraverso questa raffinata tecnica, l'attore Tom Hanks ha potuto ricoprire ben cinque ruoli differenti, indossando una sorta di muta provvista di sensori microscopici in grado di trasmettere ogni movimento al computer e indirizzarlo ad ogni personaggio realizzato in 3D, garantendo una verosimiglianza impressionante.

Il 26 ottobre altri due appuntamenti importanti: al mattino Scott Stokdyk, visual effect supervisor della Sony Picture Imageworks che ha curato Spiderman e Spiderman 2 di Sam Raimi. Stokdyk ha mostrato, insieme a due suoi collaboratori, le lavorazioni digitali di alcune sequenze inedite del sequel. Se il primo episodio prevedeva una Manhattan ricreata sinteticamente per consentire all'Uomo Ragno movimenti liberi e fluidi, nel secondo le novità riguardano sia i tentacoli del dottor Octopus, animati ciascuno come un personaggio a sé stante, sia l'ambientazione urbana, migliorata nella risoluzione e nell'accuratezza dei dettagli. Il pomeriggio, invece, è stata la volta del veronese Luca Prasso (www.lucaprasso.com), supervisore tecnico della animazioni digitali alla PDI/Dreamworks nonché digital artist italiano fra i più noti oltreoceano. Egli ha esordito professionalmente a fine anni '80 come dimostratore di hardware e software per la creazione di immagini digitali, è passato successivamente alla Softimage, realizzando produzioni per clienti stranieri ed è approdato in PDI nel 1995 come "supervisore tecnico ai personaggi digitali". Tra le numerose pellicole curate vanno ricordate Z, la formica, di cui è stato responsabile tecnico delle scene di folla e Shrek, premiato nel 2002 con l'Oscar per il miglior film d'animazione. Durante il suo intervento, Luca Prasso ha mostrato in anteprima alcune sequenze tratte da Shrek 2 (in Italia a dicembre) spiegandone curiosità e retroscena digitali e ha proiettato il trailer di "Madagascar", altro spassoso film d'animazione previsto nelle sale italiane nell'estate del 2005.

Nel terzo giorno della Conferenza si è svolta una tavola rotonda dedicata all'architettura virtuale, un appuntamento importante in cui si sono avvicendati architetti impegnati nella progettazione digitale e nella simulazione virtuale, convinti che il livello di professionalità si sia elevato significativamente (e possa continuare a farlo) grazie alla creazione di complessi programmi digitali che sposino abilmente le due caratteristiche più evidenti dell'architettura, ossia la precisione e la creatività.

Tutti questi appuntamenti sono stati intervallati da momenti altrettanto importanti come l'incontro con società italiane operanti nella realtà digitale, tra cui Proxima, Lumiq, Ubik, Edi, Infobyte, Soft Design, Acs, Lanterna Magica e Digitrace, oppure come il concorso "Miss Digital World" (www.missdigitalworld.com) con cui Virtuality ha ospitato le finaliste del 1° concorso di bellezza virtuale ideato da Franz Cerami, in cui hanno sfilato le più belle e affascinanti modelle realizzate in 3D da artisti di ogni nazionalità, o ancora la proiezione di una selezione dei corti digitali provenienti da tutto il mondo e realizzata in collaborazione con Arcipelago - Festival Internazionale di Cortometraggi e Nuove Immagini (www.arcipelagofilmfestival.org).

Virtuality Conference (www.virtualityconference.it) è promossa dal Comitato Organizzatore Virtuality, dal Virtual Reality & Multi Media Park SpA e sostenuta dalla Fondazione CRT, dalla Camera di Commercio di Torino e da Torino Incontra, con il contributo della Compagnia di S. Paolo, della Regione Piemonte, del Comune di Torino e della Provincia di Torino.