[CINEMA E ANIMAZIONE]

Il re comasco della computer graphic «La vera sfida? I fenomeni naturali»

Daniele Bigi ha lavorato a «Prince of Persia» ed è anche dietro il nuovo «Harry Potter»

La laurea - disegno industriale, al Politecnico di Milano - risale al 2002, ma Daniele Bigi, comasco, aveva cominciato a lavorare nel campo dell'animazione computerizzata nel '98 e oggi, digital artist con base a Londra, si trova sugli avamposti del cinema fantasy. Ha collaborato a *Wolfman, Il principe Caspian, Il topino Despereaux*, e oggi uscirà *Prince of Persia* (la fucina è quella di *Pirati dei Caraibi*) cui Bigi ha recato un cospicuo apporto. In *Animazione 3D* (Mondadori, 2004), il libro di cui è stato coautore, scrive che «la rappresentazione dei fenomeni naturali è uno dei campi più problematici con cui la computer grafica ha dovuto confrontarsi»: ebbene, qual è oggi lo stato dell'arte?

«Per molti anni la realizzazione di fenomeni naturali complessi ha rappresentato un ostacolo. Oggi grazie alla potenza di calcolo e all'evoluzione dei software si possono realizzare simulazioni convincenti, anche se in alcune scene di *Prince of Persia* in cui era necessario creare vortici di sabbia, si sono utilizzate anche scene girate in studio e non solo elementi digitali».

Nel film dove si vedrà il suo lavoro?

Per *Prince of Persia* ho avuto l'opportunità di lavorare come lead lighter, occupandomi dello sviluppo visivo della città, il 'look development'. Poi ho supervisionato un piccolo team, 7 lighters, per un centinaio di scene. Molti edifici, strade e a volte interi paesaggi sono integralmente digitali: se il pubblico non riuscirà a distinguerli da quelli girati avremo fatto un ottimo lavoro.

Quale è il modello della città del «Principe di Persia»?

Anche se di fantasia, si ispira per stile e architettura a città sia indiane sia turche e durante la lavorazione con particolare insistenza ci è stato raccomandato che l'illuminazione rispecchiasse alcune belle foto scattate in India.

Quali sono i tempi necessari una singola inquadratura? E per una sequenza?

Per una scena in cui s'inquadra la città nel suo insieme abbiamo impiegato circa cinque mesi di lavoro: si vedono centinaia di edifici ognuno dei quali è caratterizzato da decine di oggetti di vario tipo; inoltre, per un ulteriore grado di realismo, sono stati aggiunti a centinaia personaggi digitali che camminano lungo le vie e alberi le cui foglie sono mosse da vento digitale.

Il computer ha cancellato il confine tra animazione e fantasy?

Esempi come *Avatar* dimostrano che grazie alla grafica computerizzata si possono realizzare film che sembrano girati dal vivo. L'Academy americana definisce un film d'animazione come un qualsiasi lungometraggio di almeno 70 minuti in cui la recitazione dei personaggi venga creata fotogramma per fotogramma almeno per tre quarti della durata della pellicola. *Avatar* quindi è un film d'animazione? Il dibattito è interessante, anche se oggi cercare di classificare questi due generi è compito arduo. Quanto a me, sono convinto che l'animazione non sia un genere.

Il contributo virtuale ad un film d'azione è decisivo? Quali sono i suoi attuali e prossimi impegni?

Mi sto occupando del prossimo film della saga di Harry Potter, finita la lavorazione a settembre, vorrei prendermi una lunghissima vacanza.

Dal punto di vista professionale, ha un desiderio?

Due: il primo è ambizioso, assumere il ruolo di CG supervisor; dell'altro dirò solo dopo aver realizzato il primo.

Bernardino Marinoni

[IL FILM]

Una nuova saga

(be. ma.) «Prince of Persia-Le sabbie del tempo» ruota attorno ad un pugnale fatato, che può mutare il corso degli eventi: il principe Jake Gyllenhaal è incaricato di impedire che finisca in mani malvagie e per questo trova un'alleata nella principessa Gemma Arterton. Il film, che non cela le ambizioni di una nuova saga (come «I pirati dei Caraibi» lo produce Jerry Bruckheimer) si ispira ad un videogioco ormai storico.

Uno dei paesaggi digitali inventati da Daniele Bigi