

ITALIENS

L'uomo da sei milioni di pixel

CHI

Nome Daniele Bigi
LAUREATO a Milano in Disegno industriale
COSSA FA CG Supervisor (Computer Graphic Supervisor)

DOVE

CITTÀ Londra
PRESSO MPC (Moving Picture Company), studio di effetti visivi cinematografici. Esistono altre sei sedi nel mondo, dal Canada all'India

COSA

CREARE MONDI
Responsabile, a seconda del progetto, di tutto quello che viene creato nei dipartimenti 3D: dalla modellazione alla dinamica, dal lighting

alle texture. Pianifica anche le risorse, supervisionando gli elementi creati dal team, sviluppando e affinando le tecniche più efficienti ed efficaci.

DANIELE È ITALIANO E VIVE A LONDRA DOVE TRASFORMA GLI UMANI IN DRAGHI CHE VI FARANNO SCHIZZARE GLI OCCHI FUORI DALLE ORBITE AL CINEMA



«Il bello del mio lavoro è andare al cinema, consapevole che le scene a cui ho lavorato verranno viste da milioni di spettatori». Daniele Bigi, giovane artista comasco, emigrato da anni all'estero, ce l'ha fatta. O meglio, come dice lui, si sta «naturalmente evolvendo». Una passione maturata grazie a fumetti e videogame. Poi, dopo la laurea in Disegno Industriale, esperienze prestigiose ad Atlanta (Usa), Bangalore (India) e a Berlino.

Per poi approdare in Inghilterra, alla Framestore, e poi dal 2008 alla MPC, uno degli studi di effetti speciali più importanti del mondo. Dapprima come look developer e lead lightner su pellicole come *Le cronache di Narnia - Il principe Caspian*, *Harry Pot-*

ter e i doni della morte, *Wolfman*, *X-Men - L'inizio*, fino a *Prometheus* di Ridley Scott. Un lavoro, quest'ultimo, che gli ha permesso poi di essere «promosso» a CG Supervisor, monitorando così dall'alto ogni fase del processo creativo.

«Ci sono margini di miglioramento incredibili in termini di computer grafica», spiega Bigi. «Oggi è possibile realizzare qualsiasi cosa, è solo questione di tempi. Il vero problema è che i tempi di consegna si sono ridotti e questo ha creato scompensi nel settore. Dobbiamo cambiare molte lavorazioni, perfezionare software: è la velocità la vera sfida di tutti i giorni».

L'ultimo lavoro di Bigi è *Seventh Son* di Sergej Bodrov. «Abbiamo messo mano a circa 300 scene, in quasi 5 mesi di lavoro incessante. Due difficoltà su tutte: la trasformazione di un umano in drago e perfezionare milioni di aghi di pino, rendendoli più naturali possibile. Solo questi interventi hanno impegnato decine di persone».

Ma la sfida più grande è *Guardians of the Galaxy* di James Gunn. «È la pellicola Marvel con il maggior numero di scene che lo studio abbia mai affrontato, tanto che a oggi è ancora difficile quantificarle. Credo che sia uno dei progetti più difficili e affascinanti che mi sia mai capitato». Una vita scandita da embarghi, senza un attimo di respiro, ma con ancora tanti sogni da poter realizzare. Uno su tutti: «Poter tornare in Italia a fare il mio lavoro».

— ANDREA GIORDANO