



La magia di VIEW

Barbara Robertson

Molti miti e leggende rendono Torino, in Italia, una città magica. I Romani fondarono Augusta Taurinorum posizionandola all'incrocio tra i fiumi Po e Dora, con le quattro porte d'ingresso alla città poste nelle quattro direzioni cardinali seguendo, dicono alcuni, le leggi della magia.

Oggi le guide spingono i turisti a passeggiare tra i diversi punti di riferimento magici e mistici. E' uno scenario degno di un romanzo di Dan Brown. Ma per gli oltre 6.000 professionisti che si sono riuniti a Torino a fine ottobre, a cui si aggiungono i 3.000 studenti locali, la magia è avvenuta con il successo della 12^a edizione di VIEW Conference. Diretta da Maria Elena Gutierrez, la conferenza ospita relatori da tutto il mondo nella splendida città barocca, la quarta più grande d'Italia.

Sono ritornata a VIEW perché penso che sia una delle migliori conferenze sulla grafica digitale al mondo, non solo in Italia. Quindi, siccome ho già scritto riguardo le mie reazioni e quelle dei partecipanti, quest'anno ho voluto lasciare che fossero alcuni dei relatori a condividere le loro impressioni.

“Sono rimasto sorpreso dalla diversità e qualità dei relatori”, ha affermato Randy Thom, direttore del sound design presso lo Skywalker Sound, che ha partecipato alla conferenza per la prima volta e ha tenuto un discorso programmatico. “La conferenza è impressionante. Maria Elena ha fatto un lavoro magnifico nell'organizzarla, ha fatto più che semplicemente organizzare. Quello che è avvenuto qui è qualcosa di simile all'alchimia. Ho stretto amicizie con gli altri relatori e con membri del pubblico che dureranno”.

Thom era uno dei quattro keynote speaker (i relatori principali) che Maria Elena Gutierrez ha portato a Torino per VIEW. Gli altri tre erano lo scrittore di fantascienza, blogger, futurista e attivista Cory Doctorow, il direttore della fotografia della Pixar Sharon Calahan, che recentemente è stata direttore delle luci per “Cars 2”, e Tom Wujec, membro di Autodesk e autore di saggi.

I quattro relatori hanno riflettuto sui modi in cui la conferenza, la più importante dedicata al settore in Italia, stia cambiando e si stia ampliando per includere la più ampia gamma



possibile di applicazioni della grafica digitale e per offrire una formazione pratica per studenti e giovani professionisti. Cory Doctorow ha sfidato gli spettatori a riflettere su quello che stavano facendo e su come si relazionano al mondo in generale. Randy Thom ha ricordato a tutti che i personaggi nei film possono sentire ciò che sta accadendo intorno a loro e che è importante utilizzare tale conoscenza nella scrittura. Tom Wujec ha solleticato l'immaginazione della platea e l'ha sfidata a muoversi "fuori dalla scatola". E Sharon Calahan ci ha mostrato come la luce può trasportare una storia fuori dall'ordinario facendola diventare "straordinaria".

"Penso che il calibro dei relatori sia stato sorprendente, ancora più eccezionale del solito", ha detto Sharon Calahan, già ospite di VIEW in passato. "Mi è piaciuta la varietà degli argomenti trattati, la loro diversità. Le presentazioni sono state creativamente stimolanti. E i workshop sono stati una grande idea: penso che abbiano avuto più successo del previsto, il che è sempre un bene". Uno dei workshop che ha avuto più successo è stato quello sulle creature di Erminio Pinque, in cui i partecipanti sono stati intrattenuti con alcune delle sue fantastiche sculture indossabili e in cui hanno anche imparato a costruirne da soli. Anche le sessioni di pittura digitale di David Revoy hanno creato una "nota empatica" con i partecipanti. Gli spettatori di VIEW hanno potuto imparare a dipingere, a lavorare con Blender sulle loro telecamere, a ideare creature digitali e reali, a disegnare fumetti, e anche ad applicare i software per applicazioni specifiche nel corso di workshop tenuti da artisti che utilizzano strumenti di Adobe, Autodesk, Wacom, Pixologic, Google e del gruppo RenderMan della Pixar.

La popolarità dei workshop indica anche quanto sia importante questa conferenza per la gente della regione. Durante la sessione inaugurale, il sindaco di Torino Piero Fassino ha sottolineato come la città abbia 100.000 studenti che frequentano i suoi vari istituti. Molti di quegli studenti hanno partecipato alla conferenza.

"VIEW è un momento importante nella vita culturale della nostra città", ha detto Fassino. "Torino ha subito un cambiamento enorme negli ultimi 20 anni. E' stato un centro di produzione fino agli inizi degli anni 1980. Oggi abbiamo una vasta gamma di industrie culturali e, durante VIEW, abbiamo quattro giorni per concentrarci sulla tecnologia e la cultura: per ciò guardiamo a questo evento con grande interesse".

Come prevedibile in una conferenza di così alto livello erano presenti altri relatori, tutti professionisti al vertice nei campi degli effetti visivi e dell'animazione. Industrial Light & Magic ha inviato due supervisori agli effetti visivi: il due volte premio Oscar Scott Farrar ha abbagliato il pubblico con i robot incredibilmente complessi e gli ambienti fotorealistici (tutto



creato in grafica digitale) di "Transformers 3", e ha mostrato un documentario girato sul set per dare ai professionisti e agli studenti del pubblico uno sguardo da vicino su cosa voglia dire lavorare con il regista Michael Bay. Dalla ILM è giunto anche Roger Guyett, supervisore degli effetti visivi e della seconda unità, che ha parlato in dettaglio del suo lavoro su "Cowboys & Aliens". Entrambi i film sono stati inseriti nella pre-lista per le nomination agli Oscar degli effetti speciali. Dalla Weta Digital, Wayne Stables ha condotto il pubblico attraverso la realizzazione de "Le avventure di Tintin", film che ha ricevuto nomination e premi ai Golden Globe e agli Annie come miglior film d'animazione. Questa era una grande esclusiva per VIEW perché è stata la prima volta in cui Stables ha parlato del film, e lo ha fatto in Italia molto prima che negli Stati Uniti. Alcune informazioni sul suo intervento sono incluse nell'approfondita storia di copertina del numero di dicembre 2012 di CGW: www.cgw.com/Publications/CGW/2011/Volume-34-Issue-9-Dec-Jan-2012-/Animation-Evolution.aspx.

"E' stata la mia prima volta a VIEW, e l'esperienza è stata fantastica", ha detto Stables. "Ci sono così tante incredibili presentazioni che coprono una vasta gamma di argomenti, e che rendono questa conferenza imperdibile. Ho fatto un mezzo giro intorno al mondo per arrivare qui, e ne è valso ogni momento per le cose che ho imparato e le nuove amicizie che ho fatto. Tornerò sicuramente".

Il supervisore degli effetti visivi di Digital Domain, Erik Nash, ha descritto il complicato processo che il regista e lo studio hanno svolto per creare "Real Steel"; Gavin Graham, supervisore degli effetti per Double Negative, ha portato a Torino una sequenza di combattimento tra le nuvole tratta da "Capitan America"; Adriano Rinaldi e Daniele Bigi della MPC hanno mostrato il loro lavoro su "X-Men - L'inizio": altri tre film inseriti in quella lista di possibili candidati agli Oscar 2012 per gli effetti speciali visivi. Lucia Modesto, direttore tecnico alla PDI/DreamWorks, ha mostrato ai partecipanti come il suo studio crei soluzioni per manipolare i personaggi nei loro film. Il supervisore degli effetti visivi di Sony Pictures Imageworks, Peter Nofz, ha emozionato il pubblico mostrando la realizzazione di un mostro per "Lanterna verde". Henrik Fett, supervisore degli effetti visivi e co-fondatore di LOOK Effects, ha portato alcuni casi di studio dal lavoro su "Il cigno nero" e "Limitless". Per aiutare i partecipanti a trasformare i propri sogni in realtà, il direttore marketing di LOOK e secondo vice-presidente di VES, Pam Hogarth, ha spiegato, attraverso un caso di studio, come avere successo nel mondo degli effetti visivi.

"Dopo aver sentito parlare di VIEW per diverso tempo, quest'anno ho avuto la possibilità di partecipare", ha detto Fett. "La conferenza ha superato le mie aspettative in molti modi. Il pool



di speaker è costituito da professionisti altamente qualificati e, quindi, permette uno scambio di esperienze meraviglioso. Il pubblico è energico, curioso ed estremamente riconoscente per le presentazioni. L'evento è estremamente ben organizzato e si svolge in un ambiente sorprendente. Questa è una conferenza che non bisognerebbe perdersi, e mi vedrà sicuramente di nuovo presente”.

Molti oratori hanno preso atto della vasta gamma di argomenti, e io ve ne elenco alcuni: stato dell'arte della computer grafica per la progettazione automobilistica, visualizzazione e sicurezza del veicolo (Daniel Shapiro, Nvidia), tecnologie di visualizzazione nel ciclo di vita del prodotto automotive (Aldo Maggiore, Fiat), sviluppo prototipi estremi (Michael Robinson, Bertone), modelli 3D per i beni culturali (Paolo Cignoni, ISTI-CNR), una rivoluzione nel campo dei dispositivi di controllo dell'illuminazione (Simona Braga, ArtLab), realtà aumentata per la pianificazione pre-operatoria e la chirurgia mini-invasiva (Lucio De Paolis, Università del Salento), utilizzo della motion capture per analizzare e trattare i disturbi articolari (Caecilla Charbonnier, ArtAnim), e realtà virtuale e realtà aumentata applicata alla chirurgia (Luc Soler, IRCAD).

Kris Piotrowski, co-fondatore e direttore creativo di Capy, ha introdotto lo strano e meraviglioso gioco “Sword & Sworcery EP”; Tom Krcha, evangelizzatore dei videogiochi per Adobe, ha convinto tutti che il milione di utenti di Flash forniscono un mercato maturo e interessante per gli sviluppatori di games; Glenn Entis, co-fondatore di PDI, ex-capo di DreamWorks Interactive ed ora tra i soci fondatori di Vanage Capital, ha introdotto al pubblico il concetto di “gamification”, e Roger Gould di Pixar ha portato la fantasia nel mondo reale in un altro modo, trasformando le storie dello studio in attrazioni dei parchi tematici Disney.

“VIEW è un incontro di notevole livello con professionisti da tutto il mondo che condividono il loro lavoro e le loro intuizioni”, ha detto Gould. “L'impostazione e il clima che si crea mi ricordano i primi giorni delle conferenze SIGGRAPH, in cui si potevano incontrare i relatori e si poteva interagire con loro. Sono così felice di essere venuto a parlare qui a Torino”.

E' impossibile descrivere tutti gli incredibili interventi e workshop della conferenza, e ho sempre dovuto omettere tante come nei miei resoconti. Posso, tuttavia, darvi un'ultima impressione con le parole di uno dei keynote speaker, Tom Wujec, che ha anche tenuto un workshop sull'utilizzo del pensiero visivo per collaborare, innovare e “fare” le cose. C'è di meglio?



13TH INTERNATIONAL COMPUTER GRAPHICS CONFERENCE

www.viewconference.it 16-19 Oct 2012 Turin, Piedmont, Italy

“Wow!”, ha detto. “Chi avrebbe potuto prevedere che VIEW avrebbe offerto così tanto in un ambiente così bello? Maria Elena ha creato un evento speciale. In ogni singolo giorno, era possibile vedere i leader nel campo degli effetti visivi che mostravano lo stato della loro arte, e poi un'icona del sound design parlare di come “ascoltare” i film.

Tutti qui insieme, si è creato un vero confronto di cervelli. Aggiungici il tempo speso per lo scambio di aneddoti sul cibo italiano, e così sono nate amicizie vere. Se siete seriamente legati all'industria, fate le valigie e visitate Torino per VIEW. La qualità dei relatori, le loro idee e le tematiche curate creano un evento davvero magico”.

VIEW Conference - Corso Marconi 38, 10125 Turin, Italy

Codice Fiscale: 97602440014

Tel +39 011.6680948; +39 011.19785575 Fax +39 011.6501214

www.VIEWconference.it - info@VIEWconference.it