



Accademia del Cinema Italiano
Premi David di Donatello

David di Donatello 2021

I candidati VFX ai David 66



AVFX
ASSOCIAZIONE EFFETTI VISIVI



MIGLIORI EFFETTI VISIVI DAVID DI DONATELLO 2021

LE INTERVISTE AI CANDIDATI

Luca Saviotti

Hammamet

Stefano Leoni + Elisabetta Rocca

L'incredibile storia dell'isola delle rose

Massimiliano Battista

Miss Marx

Renaud Quilichini + Lorenzo Cecotti

The book of vision

Rodolfo Migliari

Volevo nascondermi



MIGLIORI EFFETTI VISIVI DAVID DI DONATELLO 2021

LE INTERVISTE AI CANDIDATI

Luca Saviotti

Hammamet

Stefano Leoni + Elisabetta Rocca

L'incredibile storia dell'isola delle rose

Massimiliano Battista

Miss Marx

Renaud Quilichini + Lorenzo Ceccotti

The book of vision

Rodolfo Migliari

Volevo nascondermi



intervista a
Luca Saviotti - VFX Supervisor
Virginia Cefaly - VFX Producer



[link al video del making of dei VFX](#)

"Ogni volta che lavoriamo ad un nuovo film, è importante sin da subito parlare lo stesso linguaggio del regista e con Gianni Amelio è stato così" commenta Virginia Cefaly, producer degli effetti visivi di **Metaphyx**.

"Abbiamo fatto un ricerca storiografica dettagliata su l'Ex-Ansaldo dove si svolse il Congresso del PSI nel 1989. Mi sono appassionata nella ricerca di vecchi filmati e fotografie per dare il maggior numero possibile di reference ai nostri artisti permettendogli di ricreare le parti di scenografie digitali in modo esatto e coerente. Nonostante la resistenza iniziale dei Grandi Maestri all'utilizzo del digitale, stiamo riscontrando un'apertura sempre maggiore allo sfruttamento delle possibilità del nostro lavoro, sia in termini artistici che produttivi."

Per quanto riguarda le lavorazioni, ci spiega Luca Saviotti, supervisore agli effetti:

"In Hammamet sono presenti molteplici tipologie di interventi di VFX.

Degni di nota i matte painting e le set extension per la scena del congresso, nella quale abbiamo anche moltiplicato di circa i due terzi le figurazioni del pubblico. Inoltre abbiamo realizzato la pioggia in digitale nelle scene dell'aeroporto perchè per problemi logistici sul set non è stato possibile girare con le rain tower. Rilevanti sono anche gli interventi di ritocco digitale sulle prostetiche di Pierfrancesco Favino. Durante le riprese ho coordinato insieme all'aiuto regia le molte figurazioni presenti per girare i plates necessari alla moltiplicazione, organizzato i green screen per le set extension e fornito soluzioni di post per un gran numero di scene del film.



L'INCREDIBILE STORIA DELL'ISOLA DELLE ROSE

intervista a

Stefano Leoni - VFX Supervisor

Elisabetta Rocca - VFX Supervisor



[link al video del making of dei VFX](#)

L'Incredibile Storia dell'Isola delle Rose racconta una vicenda straordinaria, profondamente calata nell'Italia degli anni 60. I nostri effetti visivi sono parte integrante dell'intero racconto.

Sebbene lo sforzo produttivo sia stato grande, non sarebbe stato possibile ricreare dal vivo così tante ambientazioni ed elementi dell'epoca. Grazie all'ingente utilizzo delle tecniche di VFX abbiamo ricreato le ambientazioni e le atmosfere degli anni 60 e abbiamo dato vita a situazioni spettacolari come il motomondiale di Imola, la tempesta in mezzo al mare, la First Avenue di New York con il palazzo dell'ONU e la distruzione dell'Isola.

Per oltre 650 shots abbiamo realizzato set extension CGI, mattepainting, props, automobili, imbarcazioni, navi da guerra. Sin dalla pre produzione abbiamo lavorato fianco a fianco con tutti i reparti coinvolti nella realizzazione del film. Abbiamo creato un sistema VR di previsualizzazione dell'isola tramite il quale sia il regista che il direttore della fotografia hanno potuto impostare le inquadrature e le riprese. Utilizzando scansioni fotografiche di locations, attori e comparse abbiamo potuto integrare in CGI le scene aggiungendo elementi e crowd per rendere il tutto più vivo e credibile.

Questo progetto è stato una grande sfida per varie ragioni, in primis perché l'utilizzo di VFX è stato molto consistente e determinante per la riuscita della storia e poi perché l'intera lavorazione VFX si è svolta in piena pandemia Covid. Grazie all'impegno di un team di oltre 50 artisti siamo riusciti a portare a termine un progetto impegnativo, che ci ha dato moltissimi stimoli e soddisfazioni.



MISS MARX

intervista a Massimiliano Battista - VFX Supervisor



[link al video del making of dei VFX](#)

Raccontare la vita di una personalità non semplice come quella di Eleanor Marx, attraverso il linguaggio cinematografico potente ed emozionante di Susanna Nicchiarelli, capace di modellare i processi storici del film anche in chiave moderna e punk, è sicuramente l'aspetto che più di tutti mi ha reso orgoglioso di aver fatto parte di questo bellissimo film.

Dal punto di vista artistico, l'intesa con la regista è stata immediata ed entusiasmante. Il terreno comune sul quale con Susanna abbiamo costruito gli effetti visivi del film è stato il contesto politico-sociale, combinato all'arte vittoriana e alle suggestioni letterarie di Dickens, fino alla scelta della colonna sonora del film.

Da un punto di vista tecnico, invece, la realizzazione degli effetti visivi ha previsto un lavoro di ricostruzione e compositing, il cui fine è stato quello di integrarsi perfettamente con le atmosfere del film. Il lavoro di set extension legato ad una Londra operosa e fumosa, l'applicazione di texture tipiche dell'architettura industriale di fine Ottocento, e l'inserimento di effetti come fuoco, scintille e fumo, hanno rappresentato la parte più complessa della lavorazione.

Infine, un altro elemento di complessità è stato l'inizio della pandemia. Questa condizione di limitazione e impossibilità di lavorare in presenza ha reso il workflow molto più articolato, soprattutto nella gestione dello scambio di materiale con la regista e con gli altri reparti per le approvazioni. Tuttavia, ho avuto la possibilità di valutare nuovi processi e di trovare nuove soluzioni per portare avanti i progetti.



THE BOOK OF VISION

intervista a
Lorenzo Ceccotti - VFX Supervisor



Un film dovrebbe sempre essere pensato per sopravvivere al passare inesorabile del tempo, senza che l'obsolescenza tecnologica lo spogli del suo potere magico di suggestionare gli spettatori.

Matte painting, front projection digitale, set extension, CGI e animazione 3D sono state utilizzate tutte per amplificare il potere evocativo del girato. Ridurre al minimo la necessità di differire la forma finale delle immagini alla fase di post è stato uno dei punti fermi del mio lavoro.

Ho realizzato disegni e proof of concept in video delle soluzioni principali per poterli discutere con la società di VFX incaricata di realizzare materialmente gli effetti, L'Autre Compagnie.

Inoltre tutte le scene con un apporto di CGI sono state pre visualizzate graficamente quasi come si farebbe con un film di animazione, cut per cut.

Un artista ravennate, Codec Zombie, ha ideato e scolpito in 3d per noi vari stadi di trasformazione di una mola idatiforme in un feto vivo, scultura che è stata stampata da lui in resina e che è stata postprodotta a partire dai suoi modelli 3D originali.

Questo doppio processo di 3D fisico e 3D digitale ci ha garantito la libertà e la qualità in ripresa del modello fisico, liberandoci da ogni problema di integrazione fotografica, specialmente importante nelle scene dove c'è continuo contatto fisico fra la scultura e gli attori che la maneggiano, garantendoci uno spazio di intervento in animazione in post grazie all'esatta corrispondenza tra modello fisico e virtuale.

[link al video del making of dei VFX](#)



VOLEVO NASCONDERMI

intervista a
Rodolfo Migliari - VFX Supervisor



“Volevo Nascondermi” è un'opera con pochi interventi VFX, di cui la maggior parte invisibili.

Come si può immaginare guardando il film, alcuni animali che interagiscono con Ligabue sono digitali.

C'è anche una sorta di ragno che si forma dalle macchie d'umidità sulla volta di un vecchio ospedale, ma è più un'intervento da pittore che da *Creature TD*.

Gran parte del lavoro poi si è svolto a supporto degli altri reparti: location, scenografia, ogni tanto ad integrazione del bellissimo lavoro fatto da Lorenzo Tamburini sul prostetico di Elio Germano.

Il progetto di ripresa del film non presentava particolari difficoltà tecniche e non è stata necessaria una presenza assidua sul set.

In compenso, in alcuni momenti abbiamo a lungo ricercato con Giorgio Diritti una soluzione visiva che fosse in grado di suggerire senza essere didascalica, in certi casi riuscendoci, in altri facendo un bel buco nell'acqua.

Insomma, trovare in post-produzione il giusto equilibrio fra le esigenze di racconto e la visione molto personale della regia è stata un'impresa delicata. Per fortuna eravamo supportati da una produzione attenta, per Palomar Francesco Beltrame, e da un pittore eccezionale, Stefano Bernabei, già noto al nostro cinema da Oscar.

Colgo l'occasione per ringraziare tutto il meraviglioso gruppo di lavoro di Chromatica e in particolare Emma Vasile, responsabile dell'animazione, e Lena di Gennaro, nostra insostituibile producer.

[link al video del making of dei VFX](#)