



Ultimo aggiornamento **martedì 25.11.2008 ore 11.32**

TECNOLOGIA & SCIENZA

Quattro giorni di conferenze, anteprime, tavole rotonde
Uno sguardo sul futuro dell'intrattenimento digitale

Torino, ecco View Conference I maghi della computer grafica

"...E siamo solo all'inizio", dice Glenn Entis, premio Oscar
con la Dreamwork di Spielberg e adesso alla Electronic Arts

di JAIME D'ALESSANDRO



Glenn Entis

DA OGGI TORINO diventa la capitale della computer grafica. Arte sempre più raffinata ormai parte integrante del cinema, della pubblicità, del design, dell'architettura e ovviamente dei videogame. Fino a venerdì infatti, presso il Centro Congressi in via Nibò Costa e il Cinema Massimo a via Verdi, si alterneranno cento ospiti internazionali fra i quali quattro Premi Oscar in oltre sessanta fra conferenze, anteprime, tavole rotonde. Ecco cosa offre [View Conference](http://www.viewconference.it) (<http://www.viewconference.it>). Numeri che fanno impressione soprattutto in un Paese come l'Italia dove tutto ciò che è digitale viene guardato con sospetto. E invece proprio in Italia grazie a Virtual Interactive Emerging World, View appunto, godremo per quattro giorni di un punto di osservazione privilegiato sul futuro dell'intrattenimento.

Avere l'occasione di ascoltare Grant Major della Weta Digital ad esempio, autore degli effetti visivi di King Kong e premio Oscar per quelli di Il Signore degli Anelli: il Ritorno del Re, non capita tutti i giorni. Discorso valido anche per Sharon Calahan, mente creativa della Pixar, e per Lucia Modesto, direttrice tecnica della DreamWorks. O ancora per Peter Nofz, che racconterà la sua esperienza sul set di Spider-Man 3, per Parag Havaldar della Sony Pictures Imageworks pronto a illustrare le tecniche di motion capture adoperate nella saga di Beowulf, ultima fatica di Robert Zemekis, o per James Clyne, che racconterà il design concettuale e i processi digitali nel film Transformers.

Senza dimenticare gli altri tre Premi Oscar: da Christophe Hery della Industrial Light and Magic, massimo esperto mondiale nella creazione di personaggi digitali, a Ken Perlin inventore di un complesso algoritmo per simulare digitalmente fenomeni naturali, fino a Glenn Entis già al fianco di Steven Spielberg e Jeffrey Katzenberg alla DreamWorks e oggi dirigente della Electronic Arts, il più grande editore di giochi elettronici.

"I passi avanti che sono stati fatti nella grafica digitale negli ultimi dieci o venti anni hanno dell'incredibile", spiega a *Repubblica.it* proprio Glenn Entis. "Basta far vedere qual'era lo stato dell'arte in questo settore nel 1997 e qual è il livello massimo raggiunto oggi per restare a bocca aperta. Eppure siamo ancora all'inizio. La varietà di espressioni che abbiamo visto affiorare sul volto di Gollum, il personaggio digitale di *Il Signore degli Anelli*, non è un punto di arrivo ma solo di partenza. E questo è vero anche per i videogame".

E' noto che James Cameron, il regista di Titanic, Terminator 2, Aliens e grande esperto di effetti digitali, sta lavorando a un nuovo progetto chiamato Avatar. Film ma anche gioco di ruolo di massa, che poi grazie agli utenti diventerà serial televisivo. Cinema e videogame sono due media che integreranno sempre di più quindi, malgrado gli esperimenti fallimentari sul genere di Tomb Raider con Angelina Jolie? "Sono due mondi completamente diversi per quanto apparentemente simili, almeno dal mio punto di vista", risponde Entis. "Quel che succede online con i giochi di massa ha più a che fare con YouTube, Flickr, Facebook che con Hollywood. E' dare alle persone gli strumenti per costruire il proprio ambiente digitale all'interno di una comunità, più che imporgli una visione univoca. Qualcuno ha sostenuto, secondo me a ragione, che si tratta di una sorta di ritorno alle origini dell'intrattenimento. Quando non c'era la divisione fra professionisti dell'intrattenimento e il pubblico, quando intrattenere apparteneva alla collettività".

Un'idea interessante. Questo significa che, come hanno scritto in tanti ultimamente, che il cinema ha le ore contate? Che YouTube farà quello che la Rete ha fatto all'industria musicale? "No, non credo", continua Glenn Entis. "Quel che è successo all'industria musicale è che il Cd non ha più senso di esistere, per motivi vari, non che la musica ha cessato di avere significato. Basta dare un'occhiata a quanto sono affollati i concerti. E penso che le sale cinematografiche siano ancora un luogo adeguato per guardare un film, che valga la pena andarci. Magari non per tutti i film, molti si vedono senza rimpianti anche sullo schermo piatto di casa, ma ancora per una parte consistente".

Le star di Hollywood possono tirare un respiro di sollievo quindi? Shreck, Rete e videogame non stanno complottando per farle fuori quindi? "Per carità", ride Entis. "Anzi proprio il cinema di oggi è la prova che il digitale offre della chance in più invece di ridurle, che unisce dei mondi invece di distruggerli. E una manifestazione come View lo dimostra. Chi avrebbe detto anche dieci anni fa che ci saremmo trovati in più di cento, fra architetti, designer, tecnici degli effetti speciali, registi, game designer, tutti a parlare in fondo della stessa cosa".

(6 novembre 2007)

Divisione La Repubblica
Gruppo Editoriale L'Espresso Spa - P.Iva 00906801006