



Nocera sparita

Da vecchie cartoline degli anni '20-'30 ad un corto di animazione di Prisco Vicidomini

In un sabato pomeriggio di fine 2017, bevevo il mio caffè (in tazza Blender) dopo aver messo mio figlio a riposare dopo pranzo. Sul mio schermo scorrevo le tante cartoline della mia città, spasmodicamente raccolte dopo aver creato un sito galleria. Restavo affascinato di come fosse diverso il centro del mio paese negli anni '20.



Era allora un piccolo paesino preindustriale, dove ogni palazzo aveva una propria identità, con 2 o 3 piani, non di più: una strada che andava da nord a sud ed una che andava da est a ovest; carrozze coi cavalli, strade sterrate o pavimentate, alberi a perdita d'occhio. I piccoli negozi, protetti da grandi portoni di legno, si alternavano a cortili pieni di vita: una vita molto più semplice, da guardare oggi con occhi nostalgici, ma di sicuro molto più povera, piena di incertezze sul presente e sul futuro.

Nel mio piccolo studio in Olanda però, lungi dall'elucubrare sugli effetti storico politici delle guerre mondiali di quel periodo, io mi meravigliavo nel vedere degli edifici, la cui bellezza non aveva garantito la loro sopravvivenza.



Il boom economico aveva portato, nel suo entusiasmo, il desiderio di cancellare il 'vecchio', forse ricordo di povertà, in nome del 'nuovo': il cemento, sempre più armato, e case al centro per tutti. Con tutte quelle cartoline davanti, qualcuna di loro forse ha sussurrato al mio orecchio l'idea di ricostruire in 3D quella parte della città ormai scomparsa: 'sparita' dagli occhi e dalla fantasia delle 'nuove' generazioni.



Questa lunga introduzione la vedo necessaria per farvi capire come mai uno spericolato come me, senza la minima competenza in 3D, abbia avuto la sfrontatezza di iniziare ad usare Blender, con un progetto chiaramente troppo fuori dalla sua portata. Invece di partire da un cubo, cancellarlo e seguire un corso base, ho iniziato direttamente a modellare una fontana (anch'essa da tempo scomparsa) e sono andato avanti a tentativi con l'aiuto del forum di Blender Italia e di tutorials online, come un bambino che si trova improvvisamente su un cavallo, senza capire nemmeno come ci è salito.

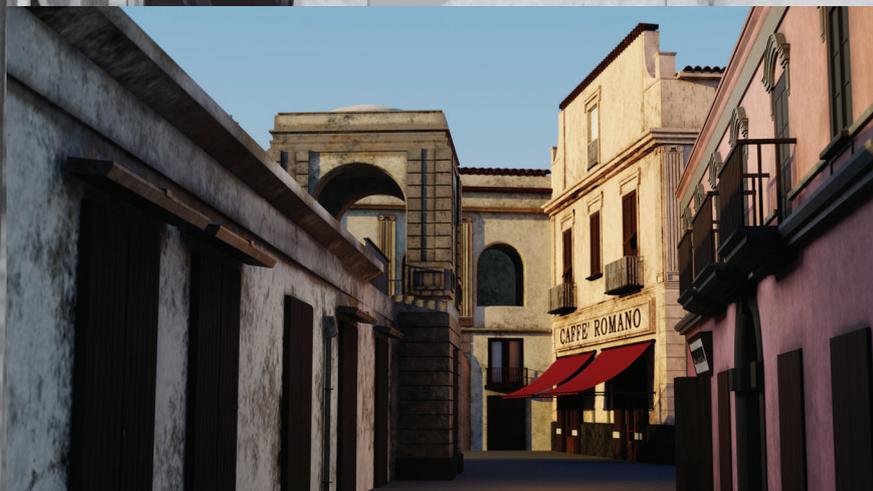


Trial and error: imparare dagli errori

Dalla fine del 2017 ad oggi mi sono dedicato a ricostruire quello che oggi è il centro di Nocera Inferiore, ma che negli anni 20-30 era ancora la parte periferica. Un'area composta da 12 edifici che, per via di nuove migliori posizioni delle camera's per i renders, forse diventeranno 14 o 15. Ho perso il conto di quante volte ho rifatto ciascun edificio e quando penso di aver concluso una fase di modellazione, eccomi lì a rifare tutto da capo, perché alla fine è più rapido. Se all'inizio abusavo dei boolean, nel tempo ho iniziato ad usare altri modificatori (array, mirror, displacement etc). Con l'arrivo della 2.8 ho approfittato per studiare

tecniche più avanzate di texturing, usando noise texture e color ramp per mixare più textures e rendere difficile la visualizzazione dei pattern.

Le mie referenze purtroppo hanno tutte una bassa risoluzione. Di alcune cartoline, scansionate in jpeg su internet in qualità scadente, è quasi impossibile ritrovare l'originale. Spesso ricevo le notifiche di siti di aste che mi aggiornano quando ci



sono nuove 'vecchie' cartoline di Nocera. Altre volte mi perdo nelle gallerie raccolte sul mio hardisk a riguardare meccanicamente le stesse sequenze di foto, per poi scoprire un nuovo dettaglio, che cambia completamente la percezione che avevo di un edificio e mi ributta nel dilemma se rifare la mesh da capo, oppure ignorare 'il ritrovamento'. La maggiore esperienza mi ha dato poi la fiducia di saper scendere al compromesso e di prendermi qualche 'licenza poetica' nel colmare qualche vuoto o dettaglio poco identificabile.



Nel corso di questa avventura ho presentato il progetto Nocera Sparita alla Blender Italia Conference di Roma (2019) e alla Biblioteca Comunale di Nocera Inferiore. Durante entrambe le presentazioni ho avuto dei feedback positivi che hanno portato quella piacevole sensazione, che sicuramente già conoscete, di scoprire che il lavoro che avete fatto, chiusi in casa vostra senza un fine preciso, effettivamente può interessare o piacere anche agli altri. Forte di questa esperienza ho parlato 5 minuti alla Blender Conference di Amsterdam (davanti a 600 persone) e, non contento, ho ripetuto l'esperienza durante la versione online del 2020 andata in streaming a fine ottobre (la trovate su youtube).

Blender ha su di me un effetto strano: mischia la frustrazione di non essere in grado di fare le cose, all'entusiasmo di acquisire nuove competenze (forse non immediatamente pertinenti al progetto, ma belle da studiare) per poi ritrovarsi a immaginare cose sempre più ambiziose che portano la 'chiusura' del progetto ad

approssimarsi al 'mai'!

Se quindi ero partito dalla semplice idea di ricostruire il centro, nell'arco di meno di un anno ho spostato la mia ambizione a produrre un cortometraggio di animazione di cinque minuti. Mi sono immaginato la storia, ho scritto lo storyboard e l'ho immaginato già nella mia mente. Sembra tutto facile, fino a quando si fa il primo passo e ci si rende conto di quanto lavoro, competenze e professionalità ci sono dietro.

Prima che il Covid cambiasse le nostre vite, durante le mie vacanze natalizie italiane avevo visitato il comune di Nocera Inferiore per mostrare un piccolo trailer, realizzato con l'aiuto di altre persone, per



accontare la mia storia e un assaggio della potenzialità del cortometraggio. Quell'incontro aveva prodotto risultati positivi, con il Comune disponibile a darmi il patrocinio ed anche un piccolo budget. Forte di questa ulteriore conferma, avevo preparato anche una campagna di crowdfunding. Tutto sembrava darmi la sensazione di 'essere pronti al decollo'. Poi però si è parlato di contagi, di pandemia e tutto si è fermato.

Nel 2020 ho allora approfittato per, ancora una volta, correggere le mesh, aumentare la qualità dei dettagli e studiare altri software predisposti per le textures (su 5 dei 14 edifici), ho acquistato un nuovo computer. Ho rifatto il sito (Nocerasparita.it) ed ho aperto un account su Patreon. Ho parlato del mio progetto al liceo artistico di Utrecht e con la loro supervisione sto studiando i principi del motion capture e sto sviluppando un piccolo platform game in Unity, che farò testare ai miei allievi e che spero in futuro possa essere usato per consentire di navigare virtualmente nel centro e possa diventare un prodotto da utilizzare nelle scuole della mia città. Mi ispiro a vedere i prodotti di altri blenderisti italiani e stranieri, sui siti internet ed in un gruppo whatsapp.

Ormai non do più importanza alle deadlines, il cortometraggio vedrà la luce quando sarà il momento. Gli ultimi renders, mi fanno capire che la strada è ancora lunga, ma non devo mai dimenticare i primi renders da cui sono partito (e che trovate sul forum di Blender.it). Guardo e riguardo le immagini: un dettaglio lì, una correzione qua, una messa a fuoco da aggiustare. La voglia di imparare ad usare Blender non è diminuita. Mi convinco sempre di più di essere sulla strada giusta. Prendo una pausa e bevo il mio caffè (in tazza Blender). Stay tuned!

<https://www.nocerasparita.it/>

