**LA DIVINA COMMEDIA VR:**

**IL PURGATORIO**

**SINOSSI:**

Il Purgatorio si manifesta in tutta la sua imponenza: una montagna rocciosa che svetta al centro dell’emisfero australe, nell’oceano. Usciti dall’Inferno, in questo regno è ammesso lo scorrere del tempo: qui si conoscono l’alba e il tramonto, il giorno e la notte, e la luce è declinata in tutte le sue tonalità. Entrato in questo scenario primordiale lo spettatore varcherà in soggettiva, con gli occhi di Dante, la soglia del Purgatorio: una porta nella roccia, custodita da un angelo armato di spada.

La prima cornice è quella dei superbi: anime costrette da enormi massi a guardare dimessamente a terra, là dove sono rappresentate scene di umiltà e di superbia: storie scolpite in altorilievi prodigiosamente animati in un “visibile parlare”.

A seguire le pene degli invidiosi, accasciati al suolo con gli occhi cuciti, e i lussuriosi, che avanzano drammaticamente nel fuoco dell’ultima cornice.

Infine, giunti nel Paradiso Terrestre, appare la donna che ha mosso Dante al viaggio attraverso i primi due regni: Beatrice. Si riaccende l’antico fuoco d’amore, seguito dalla promessa dell’ultima tappa, quella del Paradiso Celeste. Dopo un sofferto pentimento, Dante sarà finalmente pronto a estinguere il ricordo di ogni peccato, ormai “puro e disposto a salire a le stelle”.

**DESCRIZIONE:**

Le ambientazioni sono state interamente modellate, sculptate e dipinte in 3D.

Animazione di piante, fuoco ed acqua sono state realizzare sulla base di parametri fisici, facendo interagire nelle simulazioni fino a 100 milioni di particelle.

Per quello che riguarda la figura umana, che nel Purgatorio diviene più centrale rispetto all'Inferno, abbiamo optato per l'integrazione in compositing di attori ripresi in green screen in quelle scene che prevedono primi piani in cui si percepiscano il volto e le espressioni.

Le scene di folla sono state realizzate riprendendo i movimenti reali di attori (MOCAP: motion capture), e riportando tali movimenti su character 3D.

Nelle scene di folla (crowd animation) dei superbi, le clip di animazione riprese attraverso la tuta motion capture sono state gestite da un software in grado di caricare tali clip in maniera random, creando in sostanza un'infinita variabilità di movimenti negli oltre 300 personaggi in scena.

L'output finale è 4K (4098X1716) per la versione lineare, 6K equirettangolare (5760 X 2880) per il VR.