NOTE DI TECNICA CINEMATOGRAFICA

PUBBLICAZIONE TRIMESTRALE DELL'ATIC
DI TECNICA MULTIMEDIALE - C.A.P. 00198
ROMA — VIALE R. MARGHERITA, 286

2006 2

2006 3

Sped. in abb. postale
comma 20 Lett. B - art. 2
Legge 23-12-96 n. 662 -

ASSOCIATO ALL'UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

n. 2 / 2006 - aprile-giugno
n. 3 / 2006 - luglio-settembre

ORIGINATION ►

LE PELLICOLE NEGATIVE KODAK VISION E VISION2 TI OFFRONO LA POSSIBILITÀ DI CATTURARE OMBRE ED ALTE LUCI ASSOLUTAMENTE NATURALI E VERITIERE. CON UNA FINEZZA DEI DETTAGLI E UNA RICCHEZZA DEI COLORI STRABILIANTI.

INTERMEDIATE ►

LE PELLICOLE KODAK VISION INTERMEDIATE SONO STATE PROGETTATE PER RIPRODURRE FEDELMENTE OGNI SINGOLA SFUMATURA DEL NEGATIVO ORIGINALE. SIA PER LA POST-PRODUZIONE OTTICA CHE DIGITALE.

PRINT ►

LE PELLICOLE DA STAMPA KODAK VISION E VISION PREMIER TRASFERISCONO L'ARTE CINEMATOGRAFICA DEI FILMMAKERS SUL GRANDE SCHERMO CON UNA FEDELTÀ ECCEZIONALE – PER OTTENERE IMMAGINI FEDELI FINO IN FONDO, COPIA DOPO COPIA.

KODAK VISION FILM SYSTEM



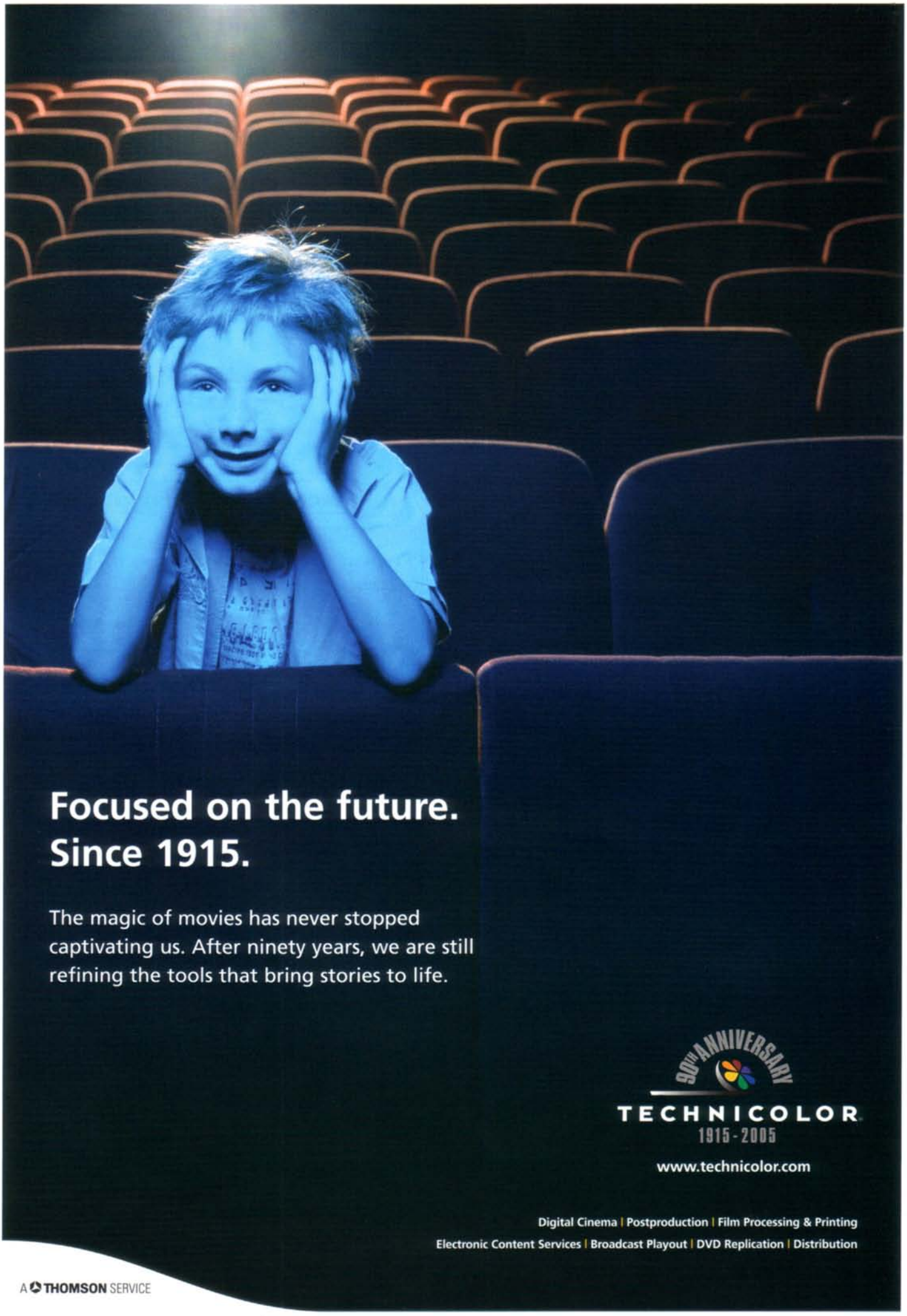
DALL'INIZIO ALLA FINE.

IL SISTEMA KODAK VISION È STATO IDEATO PER AIUTARTI AD OTTENERE IMMAGINI SENZA COMPROMESSI. OGNI PELLICOLA È FINALIZZATA AD ESALTARSI ED INTEGRARSI CON LE ALTRE NELLA CATENA REALIZZATIVA DEL TUO FILMATO. AFFIDATI AL SISTEMA KODAK VISION ED OTTERRAI COLORI NATURALI E FEDELI. UN'AMPIA TAVOLOZZA DI POSSIBILITÀ. QUALITÀ D'IMMAGINE SENZA CONFRONTI. E LA SODDISFAZIONE DI VEDERE PROTETTA ED INTATTA LA TUA VISIONE CREATIVA, DALL'INIZIO ALLA FINE.

PER SAPERNE DI PIÙ SUL SISTEMA KODAK VISION, VISITA IL SITO WWW.KODAK.COM/GO/MOTION O CONSULTA UN FUNZIONARIO KODAK.

Kodak

KODAK AND VISION ARE TRADEMARKS OF EASTMAN KODAK COMPANY. © EASTMAN KODAK COMPANY 2003


Focused on the future.
Since 1915.
The magic of movies has never stopped captivating us. After ninety years, we are still refining the tools that bring stories to life.
90th ANNIVERSARY
TECHNICOLOR
1915 - 2005
www.technicolor.com
Digital Cinema | Postproduction | Film Processing & Printing
Electronic Content Services | Broadcast Playout | DVD Replication | Distribution
A THOMSON SERVICE

NOTE DI TECNICA CINEMATOGRAFICA
Pubblicazione Trimestrale dell'ATIC
Anno XLV dalla Fondazione
***
Direttore
STEFANO VOLTAGGIO
Diffusione
UMBERTO SCIPPACERCOLA

Redazione e Amministrazione
00198 Roma
V.le Regina Margherita, 286
Tel. 06.44.25.96.22
Fax 06.440.41.28
E-mail:atic.ntc@tiscalinet.it
http://web.tiscalinet.atic
***
Autorizzazione Tribunale di Roma
N°00342/90 del 29.05.90
***
Stampa:
Dicembre 2006
Tipolitografia TEF s.a.s.
00174 Roma - Viale Opita Oppio, 24
Tel. 06.71.40.997 - Fax 06.71.40.658
Sede Legale: 00174 - Roma - Largo dei Levii, 27
Sped.in abb. postale 45%
comma 20 lett.B art.2
Legge 23-12-96 n.662 - Filiale di Roma

Dichiarazione di Tiratura resa al garante per l'editoria ai sensi del comma 28 art. 1 della Legge n.650 del 23.12.96, n.2350

Edita con il contributo del Ministero per i Beni e le Attività Culturali

Gli Autori si assumono le responsabilità del rigore tecnico, delle affermazioni e della propria autorità a pubblicare le notizie per gli articoli da essi firmati. Il materiale della rivista può essere pubblicato da altri fogli solo citandone la fonte per esteso

ASSOCIAZIONE TECNICA ITALIANA PER LA CINEMATOGRAFIA E LA TELEVISIONE
00198 - Roma - V.le Regina Margherita, 286 -
Tel. 06 44233510

CONSIGLIO DIRETTIVO IN CARICA

Presidente: Giuseppe Gammarrota

Vice Presidente: U. Scippacercola

Responsabile Relazioni Pubbliche: Maurizio Orsola

Responsabile Tecnico: Sandro Segnalini

Responsabile Incontri e Convegni: A. Ricossa

Collegio dei Probiviri: P. Cuzzuppoli, F. Savina, F. Ferramosca

Collegio dei Revisori dei Conti: A. Baldi, F. Fanelli, C. Fioretti

TECNICA E TECNOLOGIA

Grandi Effetti per i grandi film del 2006 **pag. 5**
a cura di NTC

ATIC - Incontro con la Tecnica. Resoconto **pag. 9**
di Antonio Ricossa

Come cinema e pubblicità si interfacciano con l'HD **pag. 12**
di Giuseppe Gammarrota

L' evoluzione degli schermi televisivi dalle origini ai giorni nostri **pag. 14**
di Umberto Scippacercola

ARCHIVIO NOTE DI TECNICA

Proposta per l'adozione di un sistema anamorfizzato... **pag. 15**
A cura di NTC

UNO SGUARDO SUL MONDO

Aggiornamento sul digitale al Rossellini **pag. 22**
a cura di NTC

Giovani Leoni a Venezia **pag. 23**
di Angelo Persia

Hallo Jeep! **pag. 25**
di Mario Verger

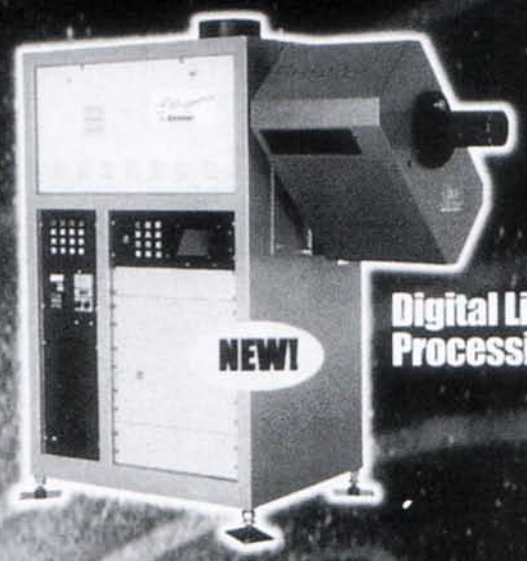
La Divina Moana **pag. 28**
di Mario Verger

Yo-Rhad: Un amico dallo Spazio **pag. 31**
di Mario Verger

FOTOGRAMMA - Un ricordo di Vincio Delleani **pag. 32**
di Mario Bernardo

Kinoton

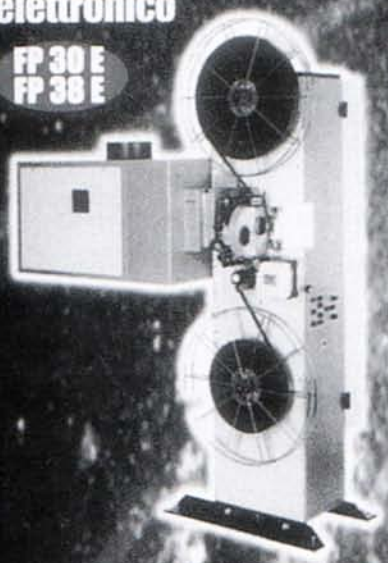
See the difference



Digital Light Processing

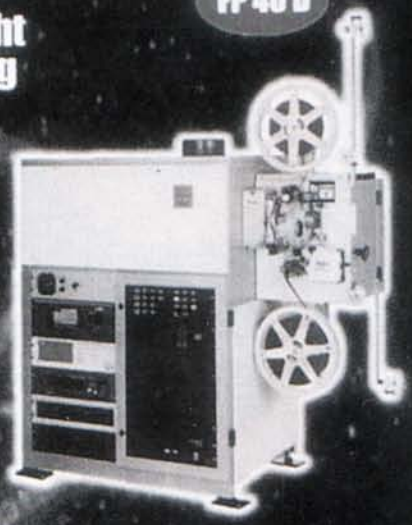
Proiettore elettronico

FP 30 E
FP 38 E



Proiettore compatto

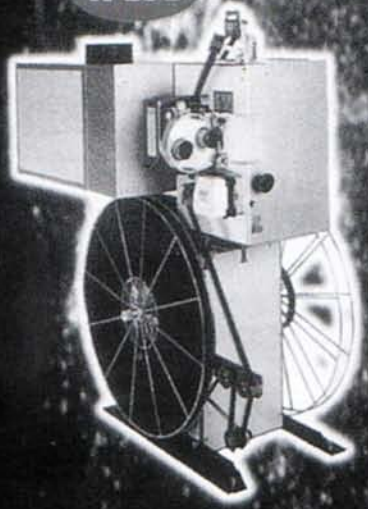
FP 40 D



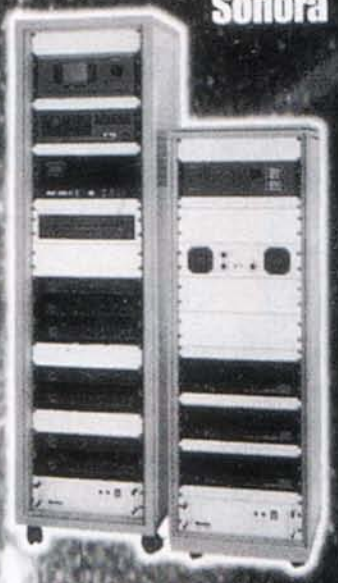
KINOTON: FUTURO ALLO STATO PURO

Proiettore

FP 25 D

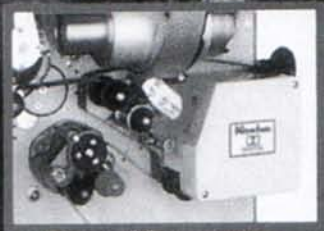


Sistema di Amplificazione Sonora

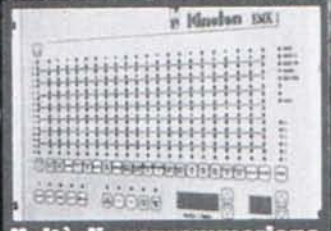




Sistema a ciclo continuo ST 2000



Dispositivo sonoro Reverse-Scan



Unità di programmazione elettronica EMK 1



Sistema di automazione computerizzato ASK 1

KINO Italia

KINO Italia di Sassi Romeo e C.

UNIONE NAZIONALE INDUSTRIE TECNICHE CINEAUDIOVISIVE

UNITEC

Teatri di Posa Studi Televisivi Riprese Televisive

Noleggiatori e Gestori Mezzi Tecnici

Stabilimenti di Sviluppo Stampa Videoduplicazione

Post-Produzione

Edizione e Doppiaggio

Tecnologie Digitali

Riprese Elettroniche per Televisione e Cinema

Viale Regina Margherita, 286 - Roma
Tel. 06/44259621 - Fax. 06/4404128
www.anica.it - unitec@anica.it

GRANDI EFFETTI PER I GRANDI FILM DEL 2006

A CURA DI NTC

I software di animazione, modeling e rendering 3D Autodesk, Inc. Autodesk 3ds Max ed Autodesk Maya sono stati ampiamente utilizzati per gli spettacolari film di questa stagione. Utilizzando 3ds Max e Maya, gli artisti digitali hanno creato contenuto 3D sofisticato per film d'azione quali *Talladega Nights: La Ballata di Ricky Bobby* e *World Trade Center*, ed hanno anche modellato film integralmente generati da computer (CG) quali *Everyone's Hero* e *The Ant Bully – Una Vita da Formica*.



E' da poco passato l'11 settembre e, tra breve, vedremo cosa il grande Oliver Stone ha tratto, cinematograficamente parlando, da quella devastante giornata. In *World Trade Center*, gli artisti del digitale hanno dovuto confrontarsi con la memoria collettiva di immagini che, da cinque anni, popolano il nostro inconscio.

"Negli ultimi due anni abbiamo assistito a un rapido incremento del numero di film completamente generati da computer (CG) e di contenuto CG nei film d'azione", ha affermato Marc Petit, vicepresidente di Media & Entertainment di Autodesk. "La quantità di effetti visivi 3D utilizzati è in costante crescita, così come l'impiego di personaggi CG nei film d'azione e in film generati da computer e l'esigenza di un contenuto sempre più fotorealistico. La creazione di componenti digitali realistici, come le auto da corsa CG di *Talladega Nights* e una Manhattan CG di *World Trade Center*, dimostra quali nuovi vertici possono essere raggiunti quando artisti di alto livello creativo impiegano Autodesk Maya e 3ds Max."

La post produzione Double Negative ha utilizzato il software Maya per il proprio lavoro su *World Trade* Center, l'epica storia di due poliziotti portuali intrappolati nelle macerie delle Torri Gemelle di New York. Maya è stato utilizzato per creare il modello digitale della Lower Manhattan, così come tutte le simulazioni di fumo nel film. Sapendo che alcuni tipi di simulazioni di fluidi, come quelle necessarie a ricreare effetti



di fumo, richiedono fino ad una settimana di tempo per essere prodotte in alta risoluzione, Double Negative si è preparata in anticipo aggiungendo elementi alla propria formidabile library di effetti di fumo. La library conteneva di tutto, dai piccoli geyser di fumo di Ground Zero alle enormi lingue di fumo provenienti dalle torri incendiate.



"Autodesk Maya, abbinato al nostro renderer voxel dnb proprietario, ci ha consentito di raggiungere l'elevato livello di realismo che questo film meritava. Dall'inizio, ero convinto che l'elemento più difficile da riprodurre sarebbe stato il fumo, la sfida maggiore che avrei mai affrontato nella mia carriera nella computer grafica", ha commentato Ryan Cook, uno dei supervisor CG di *World Trade Center*. "La natura delicata del soggetto, abbinata al fatto che il mondo intero aveva visto le immagini della tragedia, significava dover raggiungere un livello di fotorealismo che fosse pari alle immagini di repertorio."

Ancora due immagini da *WTC*. Nel classico "prima" e "dopo", notate la mancanza, nella parte in alto a sinistra dell'"imagine superiore del palazzo che è invece presente nel composite finale qui sotto



Il software 3ds Max è stato utilizzato da Digital Dimension per creare le auto da corsa CG e le estensioni del set di *Talladega Nights: La Ballata di Ricky Bobby*. "In alcune inquadrature le nostre auto da corsa digitali erano gli elementi principe del fotogramma, così dovevano apparire fotorealistiche in primo piano, accanto alle vere auto da corsa", ha affermato Andy Roberts, artista CG capo di Digital Dimension. "Gli elementi di rendering di Autodesk 3ds Max, le estensioni avanzate e le funzionalità aperte del software ci hanno consentito di raggiungere questi risultati." Grazie al sistema xref di 3ds Max gli artisti di Digital Dimension sono stati in grado di ottimizzare la geometria e i volumi delle auto da corsa, gli stadi e i circuiti CG e trasferire le revisioni automaticamente a tutte le inquadrature di rilievo nella pipeline VFX, risparmiando innumerevoli ore.

"A volte, quando era necessario lasciare Autodesk 3ds Max, come per la creazione di folle o di dinamiche dei fluidi, le solide funzionalità di importazione/esportazione del software hanno consentito lo scambio efficace di dati senza problemi", ha aggiunto Roberts. "Questo approccio pragmatico alle realtà della pipeline degli effetti visivi, dove più strumenti sono utilizzati è stata una piacevole novità."

Il software Maya è stato utilizzato dallo studio Starz Animation di Los Angeles per creare il film, interamente generato da computer, *Everyone's Hero*. Approssimativamente 150 artisti hanno collaborato per completare le circa 1450 inquadrature del film, compresi 250 personaggi, oltre 130 set e set secondari e più di 500 oggetti di scena. Maya è stato d'ausilio nella gestione delle risorse e della complessità delle scene, nell'integrazione efficace delle folle nelle scene finali e nel trovare l'equilibrio tra velocità di rendering e qualità dell'immagine.

"Autodesk Maya è stato essenziale nella pipeline di *Everyone's Hero*", ha spiegato Jeff Bell, vicepresidente di tecnologia e direttore CG di Starz Animation. "Lo abbiamo utilizzato in tutti gli stadi della produzione, dai layout abbozzati alle interfacce di illuminazione, fino al back end dove

è stato utilizzato indipendentemente con il software di rendering mental ray. L'apertura di Maya ci ha consentito di integrare facilmente il software con i nostri toolset e di interfacciare con i sistemi di gestione delle risorse e della produzione, generando maggiori efficienze operative e consentendo ai nostri team di sfruttare al massimo i tool creativi disponibili."

Un altro film completamente generato da computer creato con il software 3D di Autodesk è *The Ant Bully – Una Vita da Formica* prodotto dalla Warner Bros. Oltre 250 artisti di DNA, di Las Vegas, hanno collaborato sul film nel corso di tre anni producendo oltre 1500 inquadrature. Il software Autodesk Maya è stato utilizzato per l'animazione, il modeling, il rigging, l'abbigliamento e i capelli dei personaggi.

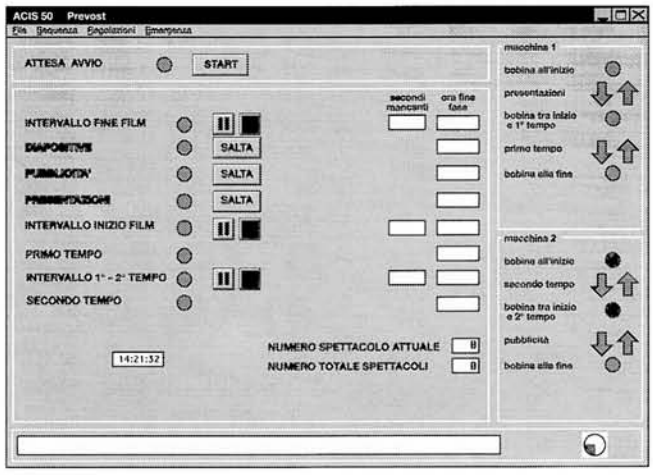
Alcune fra le maggiori aziende del settore della post-produzione hanno partecipato alla realizzazione di film di grande successo, di contenuti avventurosi e drammatici utilizzando gli avanzati effetti visuali di Autodesk, le animazioni e le soluzioni per l'editing e il grading digitale dei colori. Il sistema Discreet Inferno di Autodesk è stato utilizzato da Industrial Light & Magic (ILM) come componente del proprio sistema proprietario SABRE per gli effetti visuali per creare le scene di ambientazione soprannaturale per *Lady In the Water*. In una delle sequenze, un'aquila gigante arriva in picchiata e salva la protagonista del film. Il salvataggio viene presentato riflesso nell'acqua. Gli artisti digitali di ILM hanno utilizzato Inferno per creare l'effetto di distorsione e per aggiungere i lampi e la pioggia alla scena. Il sistema è anche stato utilizzato per aggiungere ombre, nebbia e pioggia in una scena in cui mostri dalla forma di rami trascinano via uno "scrunt" – un mostro fatto di erba dalle sembianze canine; e per creare la mistica palla di fango di cui ha bisogno Cleveland Heep, l'eroe del film, per trovare il nascondiglio della protagonista e poterla salvare.ILM ha anche aiutato a dare vita alle prodezze di Capitan Jack Sparrow in *Pirati dei Caraibi: la maledizione del forziere fantasma*. In una delle scene realizzate da ILM si vede Will Turner e l'equipaggio della Perla Nera catturati dai cannibali e tenuti prigionieri in una gabbia circolare fatta di ossa, mentre è sospesa su un precipizio. Inferno è stato utilizzato per montare riprese degli attori contro blue screen su di una parete d'acqua, e una scogliera digitale, e per aggiungere uccelli, nebbia e passerelle alla scenografia. Il sistema è stato utilizzato per creare la struttura, illuminare e animare l'occhio di legno di Ragetti. Il software per animazioni Autodesk Maya 3D è stato utilizzato dagli artisti di ILM per realizzare Davy Jones e i tentacoli della creatura marina Kraken.

Specializzata in miglioramenti grazie alla cosmesi digitale, anche LOLA VFX ha utilizzato il sistema Discreet Inferno di Autodesk per ringiovanire gli attori come se fosse una fonte della giovinezza per la sequenza iniziale di *X-Men: Conflitto Finale.* Gli artisti digitali si sono affidati a riprese di riferimento, e a consultazioni con chirurghi plastici e a tecniche speciali sviluppate con Inferno per far sembrare il Professore Xavier e Magneto più giovani di 20 anni. Anche se le soluzioni di cosmesi digitale sono utilizzate sempre di più nei film per la riduzione delle rughe, per migliorare gli occhi e per correggere la dentatura, questa è la prima volta che sono state utilizzate per avere un effetto ringiovanente così drastico. Hydraulx, un altro studio di LOLA VFX, ha pure lavorato al film, completando 235 riprese in cui sono stati utilizzati Inferno, Flame, Burn, Maya, il software per il montaggio da desktop Autodesk Combustion e il software di I/O e gestione media Autodesk Backdraft.

Inoltre, Framestore CFC ha completato circa 110 riprese per *X-Men: Conflitto Finale* utilizzando il software Maya. "Abbiamo utilizzato Autodesk Maya per assemblare, realizzare e animare il ponte Golden Gate," ha spiegato Craig Lyn, supervisore di VFX per il film. "Le dimensioni di questa struttura in 3D sono state uno dei problemi superato grazie all'uso di Maya. Il software si è integrato senza problemi nel nostro flusso per le animazioni e per il rendering e ci ha permesso di creare strumenti personalizzati per migliorare la qualità del flusso di lavoro." Nell'impianto Maya è stato utilizzato anche per creare un doppio digitale dell'attore Ben Foster (che interpreta il ruolo di Angel), oltre a creare con il computer le ali di cui è dotato.

PREVOST PRESENTA SUPERVISOR IL PRIMO SISTEMA AUTOMATIZZATO CHE CON UN CLIC PROGRAMMA I VOSTRI FILM.

Anche nel mondo del cinema le tecnologie informatiche hanno consentito un nuovo passo avanti per rendere più efficiente la gestione delle sale cinematografiche. Dopo l'ultima generazione di proiettori e l'avvento degli impianti digitali per il suono, la Prevost è orgogliosa di presentare Supervisor: il sistema di automazione computerizzato in grado di soddisfare ogni esigenza di programmazione dall'ingresso della sala cinematografica. Ideato dalla Francesco Rinaldi Cinema Eng., l'innovativo sistema consente:



• di proiettare o escludere diapositive e film pubblicitari direttamente dal computer situato all'ingresso, vicino alla cassa. Ciò rende possibile effettuare giornalmente cicli di proiezione differenziati l'uno dall'altro, un servizio più efficiente con molta meno fatica.



• di visualizzare ogni fase della proiezione e verificare a che punto sono le bobine di ogni proiettore. Ciò consente un rapido ed efficiente controllo dall'ingresso, senza doversi spostare nella o nelle sale di proiezione, salvo la messa a punto iniziale, seguita dal tecnico.
• di regolare con rapidità, sempre dall'ingresso, la messa a fuoco, la messa a quadro e il volume del suono della proiezione. Con un semplice clic dalla cassa del cinema si può fare tutto questo. Significa ottenere più rapidità di intervento nelle situazioni di emergenza, più precisione nei controlli a distanza, più sicurezza nelle proiezioni. Meno lavoro e più tranquillità per tutti. E mai più fischi in sala. E quindi: Supervisor, Superstar.

OFFICINE PREVOST MILANO

Via Fermi 8
20019 Settimo Milanese
Tel. 02/3287660 - 3288045
Fax 02/33502150

ATIC: Incontro con la Tecnica
Il Suono dalla Ripresa all'Utente Finale e Normative Tecniche

di **Antonio Ricossa***

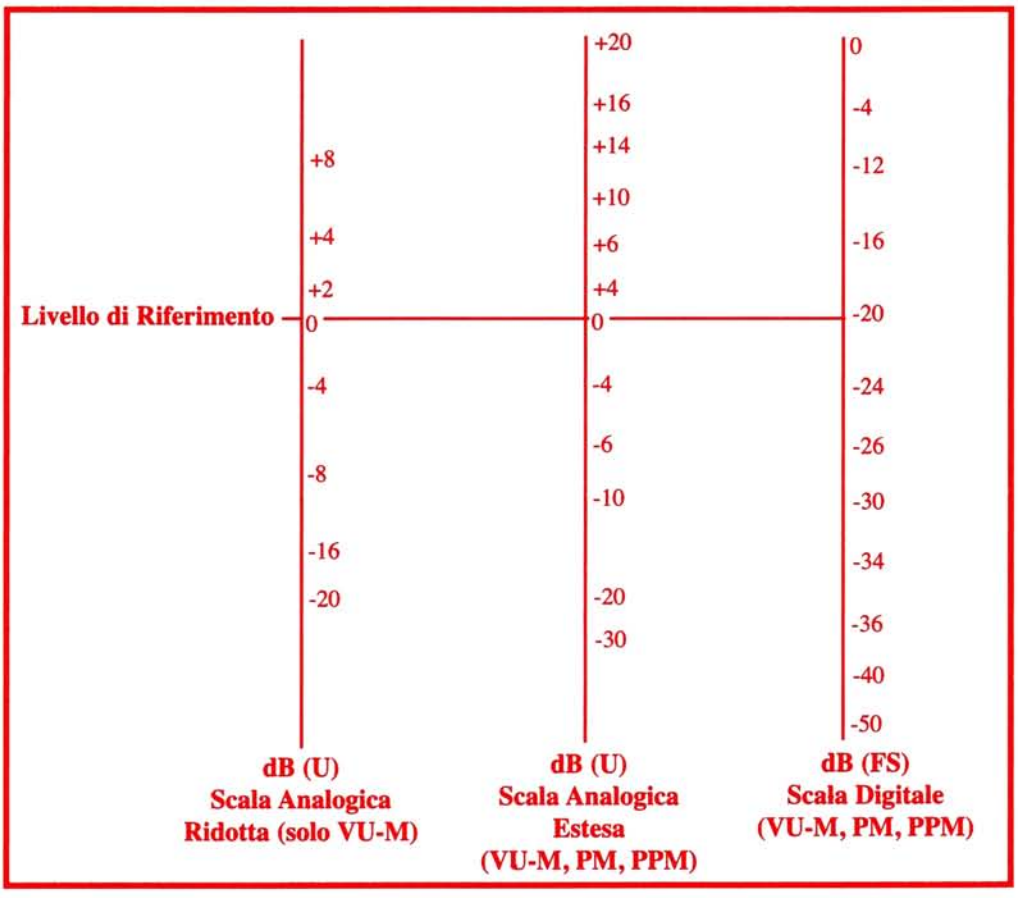
L'occasione per sviluppare il tema della qualità del suono in modo congruo è stata fornita dal recente rendez vous promossa contestualmente all'ormai pluriennale ciclo degli *Incontri con La Tecnica*. I relatori del convegno hanno usufruito degli spazi della storica sede dell'ANICA che ha cortesemente messo a disposizione la sala di proiezione. La finalità dell'appuntamento è stata quella di rendere conto ad una platea di addetti ai lavori di una serie di paramentri di riferimento, tali da uniformare gli interventi operativi dei vari tecnici garantendo una continuità qualitativa tra il materiale audio acquisito all'origine ed il risultato finale della sua elaborazione .

Lo "Specialista" del Suono

Ciò che accade nell'ambito del suono, infatti, ha qualcosa di malinconicamente anomalo: è del tutto assente una persistenza tecnico-organizzativa nelle varie fasi di lavorazione con la conseguente, graduale perdita di qualità del prodotto, cui fa seguito l'ineluttabile rallentamento della sua finalizzazione. Per ovviare all'inconveniente di tale discontinuità, da tempo siamo in prima linea nel denunciare la mancanza di una figura professionale preposta alla supervisione delle tappe di lavorazione del suono: ci riferiamo a quello "specialista" che, andando sotto la denominazione di *sound designer*, gode nel complesso panorama del cinema USA, di una visibilità equiparabile a quella

	VU-M	PM	PPM
Tempo di Attacco	300ms (Lento)	10ms (Veloce)	10ms (Veloce)
Tempo di Rilascio	300ms (Lento)	da 750 a 3000ms (Lento)	da 750 a 3000ms (Lento)
Tempo di Integrazione	300ms (Lento)	10ms (Veloce)	10ms (Veloce)
Escursione Dinamica	C.ca 30dB	C.ca 50 dB	C.ca 50dB
Fattore di Cresta	-11dB	-3dB	-3 dB
Spettro	da 30Hz a 15kHz	da 20Hz a 15kHz	da 20Hz a 15kHz

Caratteristiche del "Balistic Meter"



Scala di Livelli dei Balistic Meter

del direttore della fotografia.. Il confronto svoltosi all'ANICA ha avuto pertanto il merito, tra i tanti, di portare alla luce i problemi salienti connessi all'allineamento degli apparati audio ad un corretto utilizzo degli strumenti di misurazione del livello dei segnali audio.

Balistic Meter: VU-M, PM, PPM

Gli apparecchi audio professionali attualmente in commercio possono disporre di diversi strumenti di misura della dinamica (*Balistic Meter*). A differenza di quanto accadeva in passato, essi dispongono di diversi parametri impostabili, onde ottenere maggiore compatibilità con le altre apparecchiature disponibili sul mercato. E' quindi importante avere una esatta cognizione di ciò che questi strumenti indicano a livello visivo.

Esistono diversi tipi di strumenti di misura: uno di questi, il **VU-Meter** (*Volume Unit Meter* o Volumetro) mostra una dinamica analoga a quella con cui l'orecchio umano percepisce l'intensità del suono. Questo strumento, tuttavia, non è in grado di indicare i picchi di modulazione in quanto il tempo di attacco - vale a dire la velocità con cui esso reagisce all'impulso elettroacustico - è lento. Altri due strumenti di misura, peraltro simili fra loro, sono il **PM** (*Peak Meter*), ed il **PPM** (*Programme Peak Meter*): entrambe si contraddistinguono per un **tempo di attacco** veloce che rende agevole la visualizzazione dei picchi mentre il loro **tempo di rilascio**, intenzionalmente lento, permette al fonico di leggere il livello di picco raggiunto.

Attualmente, tra gli apparecchi appena citati, la predilezione degli operatori del settore è rivolta al PPM stante la capacità di questo strumento di visualizzazione livelli di segnale particolarmente bassi (impercettibili o quasi con l'utilizzo del VU-M).

Una Dinamica Promiscua

Le apparecchiature più sofisticate permettono di scegliere diverse dinamiche di lettura del segnale senza essere obbligati a disporre di un unico strumento: tramite *menu* è possibile impostare una visualizzazione VU-M, PPM o una soluzione promiscua che permetta contemporaneamente il livello di percezione auditiva e l'effettivo picco del segnale.

La visualizzazione del livello massimo di modulazione si è resa necessaria con l'avvento delle registrazioni digitali: è risaputo, difatti, che una volta raggiunto un livello massimo di 0 dB FS,l'apparecchiatura digitale non è in grado di elaborare oltre l'impulso elettroacustico che sta ricevendo (provocando l'imbarazzante fenomeno della distorsione che, a differenza di quanto accadrebbe con l'analogico, si traduce qui in una quasi totale assenza di calcolo).

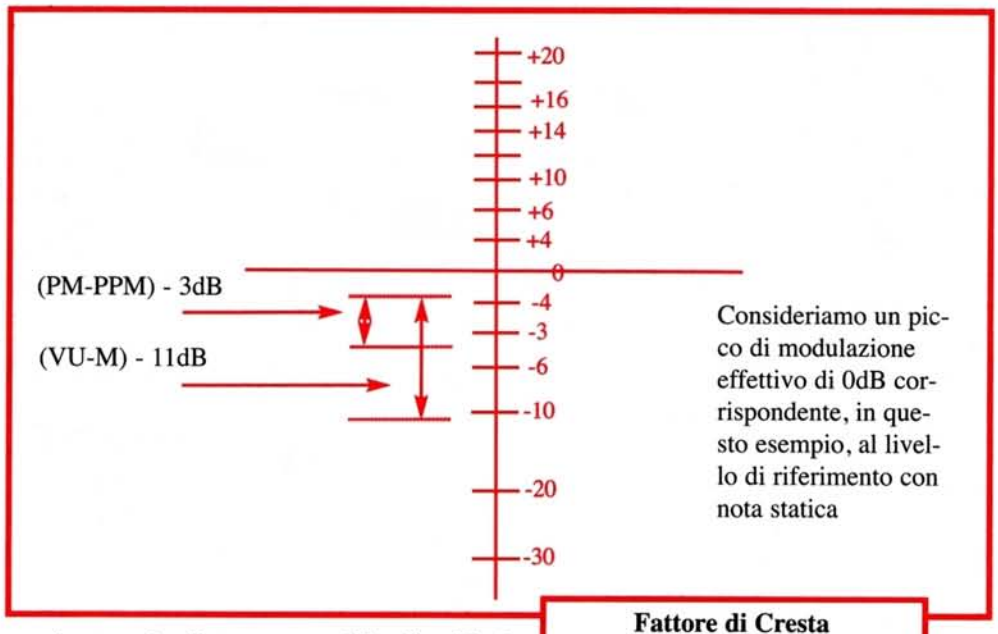
Precisione si, ma non assoluta

Gli strumenti di misura ai quali ci siamo riferiti dono indubbiamente di alta qualità tecnologica. Tuttavia, essendo apparecchi che reagiscono pur sempre ad un

impulso elettrico, presentano dei limiti che ci sembra onesto segnalare. Oltre a quelli connessi col tempo di attacco e col tempo di rilascio cui abbiamo accennato, se ne riscontrano altri relativi a due importanti fattori: il **tempo di integrazione** (vale a dire la capacità dello strumento di reagire in tempi più o meno veloci al cambiamento di dinamica del segnale che sta ricevendo) e il **fattore di cresta** (vale a dire l'errore dinamico che, per esempio, nel VU-M è particolarmente alto, essendo valutabile all'incirca in 11 dB inferiore al picco di modulazione riferibile all'istante stesso nel quale riceve l'impulso, contrariamente a quanto accade nel PM e nel PPM che presentano un errore limitato a circa 3dB inferiore).

Non trascuriamo il "Livello di Riferimento"

Per mantenere alto il livello di qualità del suono nelle diverse tappe di elaborazione è importante non trascurare il cosdetto **livello di riferimento** che, registrato con nota continua (di solito a 1000 Hz o 400 Hz ad un livello di 0dB (U) sulle apparecchiature analogiche e di -20 dB (FS) sulle apparecchiaure digitali) consente di trasferire correttamente le colonne sonore senza variarne i livelli impostati. Nel caso dell'impulso costituito dalla nota statica tutti gli strumenti dei quali abbiamo parlato finora non presentano errore dinamico in quanto il segnale che ricevono è una frequenza pura e permanente in livello.



Fattore di Cresta o Errore Dinamico

Valore indicativo dell'errore dello strumento quando riceve un segnale dinamico. La nota continua sarà indicata correttamente

Master Televisivi

Si deduce a tal punto la necessità di conoscere i parametri di riferimento che vengono richiesti per la preparazione dei master: i diversi network televisivi, per esempio, forniscono dei limiti di picco sopra lo "zero" di riferimento differenti a seconda dell'emittente. L'attenzione a questi particolari ci garantirà non solo una messa in onda corretta del nostro prodotto ma ci preserverà anche da inutili perdite di tempo causate dai reclami delle commissioni preposte alla verifica del materiale per la messa in onda. Le quali, rilevati gli errori, richiederanno l'invio di una nuova copia epurata.

Cinema di Oggi e Cinema di Ieri

Infine ci pare interessante segnalare che le attuali sale cinematografiche sono coibentate ed equalizzate per un ascolto neutro: questo permette di avere in sede di proiezione un ascolto fedele della colonna sonora come da mixage. Non altrettanto accadeva, per esempio, ai tempi del Neorealismo quando - non essendo le sale ancora razionalizzate - la colonna sonora (in standard mono academy) subiva un'alterazione provocata da fattori ambientali riferibili alle sale stesse. Lungi dal costituire un limite alla fruizione del sonoro tutto ciò rappresentava in quel contesto storico un punto a favore poichè la sala riverberante restituiva brillantezza ad un suono in origine cupo e intubato a causa dei limiti del supporto ottico mono.
E' pertanto necessario non solo porre attenzione ai livelli di riferimento delle colonne, ma anche elaborare il suono in sale preparate con un ascolto neutro in modo da evitare spiacevoli sorprese nella proiezione cinematografica.

*** Antonio Ricossa è Sound Designer e Sound Director. E' Membro del Consiglio Direttivo dell' A.T.I.C.**

TECNICA E TECNOLOGIA

COME CINEMA E PUBBLICITA' SI INTERFACCIANO CON L'HD

DI GIUSEPPE GAMMARROTA

SAT Expo, Salone Internazionale delle Telecomunicazioni Avanzate, in collaborazione con l'Associazione HD Council Italia e HD Forum Italia, ha organizzato l'HD Road Show 2006, che ha toccato Roma e Milano, per presentare lo stato dell'arte e gli sviluppi applicativi dell'Alta Definizione in Italia.

Pubblichiamo l'intervento del Presidente dell'ATIC, Giuseppe Gammarrota, in occasione della tappa romana del Road Show.



Il "cinema della pellicola" è una fonte di "Entertainment" da sempre veicolata in Televisione.
Cosa cambia con l'avvento dell' HD ?

Come sempre accade con tutte le rivoluzioni significative, la risposta è apparentemente ambigua. Per certi aspetti non cambierà nulla. E tuttavia, per altri aspetti, cambierà tutto. Il "nulla" è nella fruizione. Sarà possibile vedere i Film sui nuovi televisori, così come siamo stati abituati a fare nel corso di decenni.

Naturalmente, cambierà la qualità delle immagini. Già oggi sempre più pulite, più nitide…
Ma, per ottenere ciò, analogamente a quanto avviene in Standard Definition (SD), dovremo passare attraverso la fase di Post-produzione…acquisizione…montaggio…correzione colore...Insomma, le nuove immagini passeranno attraverso procedimenti consueti per uscire diverse da come siamo abituati a vederle. Questo significa, ed ecco il principale mutamento, che a cambiare sono tutti i macchinari! Vediamo come.

Come sappiamo, l'acquisizione da pellicola passa per prima cosa dal TELECINEMA
E qui non ci sono grossi problemi…quasi tutti gli attuali Telecinema sono in grado di produrre immagini HD in uscita. Tuttavia le piattaforme che gestiscono il segnale HD sono del tutto specifiche..sono nuove e strutturalmente differenti dalle vecchie.

Dal momento che parliamo di immagini provenienti da pellicola, bisogna tenere in considerazione un termine inglese che è entrato nel lessico

comune di tecnici e creativi nel cinema, un termine significato molteplice e dunque spesso ambiguo … il "Look". Che cosa definisce il "look" di un'immagine? Nel giudicare le immagini televisive si parla, ad esempio, di look cinematografico o di look televisivo…e non ci si riferisce, in quei casi, a questioni di gusto o alla necessità di inquadrare in un modo piuttosto che in un altro.

Ci si riferisce, piuttosto, alla capacità di aggiungere alla migliore definizione dell'HD una perfetta resa della scala tonale e del colore in funzione della luce utilizzata. Tutto questo è Look d'immagine!

Grazie a software specifici, come il Kodak Look Manager System - KLMS, già oggi il look dell'immagine è previsualizzabile prima di girare. La scelta artistica che il Direttore della Fotografia ed il Regista operano in questo senso deve essere rispettata anche nell'HD, così come per più di un secolo l'ha rispettata la pellicola.

I fabbricanti di pellicola già da anni hanno lavorato sull'interfacciamento fra pellicola e televisione. Oggi hanno reso disponibili apparecchiature per il telecinema che ne consentono la calibrazione oggettiva, mirata ad ottimizzare i parametri di segnale ed in grado di riconoscere automaticamente i differenti tipi di negativo.
E ciò significa dare una visione standardizzata, indipendente dalle apparecchiature usate per il trasferimento da film a video.

E, dal momento che parliamo di Visione Standard, occorre parlare anche dei Monitor e della loro calibrazione. Ma questa già esiste, direte voi…i monitor da studio sono calibrabili.
E' vero, ma siamo sicuri che la colorimetria "standard", loro specifica, sia in grado di esprimere tutta la gamma tonale della pellicola?

Va tenuto presente che la resa del colore del sistema "pellicola" è piuttosto ampia, molto più estesa di quella del sistema televisivo. Si rende quindi necessario che tutte le sfumature di colore, di luminosità e così via, rientrino nella gamma fruibile dal sistema HD.

Questo ce lo può dire solo un monitor calibrato opportunamente…che ci restituisca la qualità che si vede sugli schermi cinematografici! Questo aspetto è molto importante per chi è abituato a lavorare nel cinema e, in fondo, stiamo parlando di immagini originate su pellicola!

Come fabbricante di pellicola, la Kodak ha previsto un sistema di calibrazione dei monitor basato su "standard" cinematografici universalmente accettati e da sempre utilizzati. Perché non migliorare la televisione HD sin dalla sua nascita ?

Come vedete esistono già i mezzi per partire con un'Alta Definizione basata su "standard" qualitativi ottimali e oggettivamente validi. Tutto ciò si applica perfettamente anche alla cosiddetta "Fiction" o lunga serialità che ancora oggi è prevalentemente girata in 16 mm.

E la pubblicità? E' prevalentemente girata in 35 mm, spesso con alti Budget e, come tale non può prescindere dalla massima qualità. L'immagine del prodotto da presentare non può risentire di approssimazioni qualitative. Oggi gli spot pubblicitari vengono prodotti per essere compatibili sia con la proiezione cinematografica in sala che per la fruizione televisiva Standard e HD.
E come non parlare di tutta quella sterminata serie di Effetti Speciali, realizzati in HD che oggi possono essere perfettamente inseriti su filmati in pellicola?

Come vedete , oggi è possibile coniugare mutuamente pellicola ed HD con vantaggio per entrambi.

Giuseppe Gammarrota

L'Evoluzione degli Schermi Televisivi
dalle origini ai giorni nostri

di Umberto Scippacercola

La prima trasmissione di immagini televisive che si conosca risale al 1932 a cura della B.B.C. con una scansione a ben 30 righe e gli schermi T.V. erano a tubo catodico (C.R.T.) addirittura circolari.
Nel 1933 l'ing. Braid presenta un sistema a 120 righe. E nel 1934 sempre Braid presenta un sistema a 240 righe e a 25 quadri al secondo.
Tutti questi sistemi si basavano sulla scansione meccanica che presentava, ovviamente, il grosso limite della bassa definizione. Nel 1952 viene introdotto, in tutta Europa,uno Standard a 625 righe e 25 quadri al secondo.

Nel 1953 arriva finalmente il Colore e con esso lo Standard "N.T.S.C", ma bisogna arrivare al 1961 per gli Standard "SECAM" e "PAL".
Intanto mentre continuano gli studi per per definire uno Standard per l'"HDTV" (High DefinitionTelevision) nel 1993 nasce ufficialmente il D.V.B. "Video Broadcasting Projet".
Quest'ultimo sistema permetteva e permette, un migliore sfruttamento delle frequenze.
È infatti possibile con questo sistema trasmettere più programmi con una minore potenza di trasmissione.
A metà degli anni '80,grazie allo sviluppo dei circuiti digitali,si inizia a trasmettere e a produrre in Alta Definizione.

Da allora molta acqua è passata sotto i ponti e sia i sistemi di ripresa (Telecamere) che quelli di riproduzione (Schermi Televisivi) si sono notevolmente evoluti.
Le Telecamere ed i registratori diventano digitali ed il tradizionale tubo catodico, oramai obsoleto, viene sostituito da quello al Plasma e successivamente da quello a cristalli liquidi "L.C.D. Liquid Crystal Display".
Le propietà dei cristalli liquidi sono tali che si diffondono rapidamente in moltissimi campi: nei personal computer, nei telefoni cellulari, nelle macchine fotografiche ecc.
Nel campo dei televisori,si ottiene una definizione di 1920x1080 permettendo così di costruire televisori di ben 45" che mantengono la stessa definizione.
L.C.D. è una tecnologia tipo "a valvola di luce".
Lo schermo L.C.D. infatti è costituito da due superfici che comprendono dei filtri polarizzanti.
La luce bianca emessa da una sorgente di luce fluorescente viene diffusa attraverso il primo filtro polarizzante e attraversa la molecola del cristallo liquido che varia il suo orientamento in dipendenza del campo elettrico applicato alle varie "celle" mediante una matrice attiva causando una rotazione della polarizzazione della luce.
In funzione della polarizzazione, la luce passa o viene parzialmente o totalmente bloccata dal secondo filtro polarizzante; infine opportuni filtri colorati (rosso/verde/blu) consentono la realizzazione di "celle" corrispondenti ai tre primari.
Oggi infine si stà affermando la tecnologia OLED "Organic Light Emitting Diode".
In questo caso le "celle" sono basate su di una sostanza elettroluminescente.
Applicando a queste "celle" una opportuna tensione, mediante una matrice attiva, esse emettono luce, mentre i colori sono ottenuti utilizzando sostanze diverse che emettono radiazioni corrispondenti ai tre primari.
Grazie alle piccolissime dimensioni degli elementi attivi, lo schermo OLED può avere uno spessore di pochi centimetri, arrivare a dimensioni fino a 45" e con una definizione 1920x1080. Grazie ai moderni sistemi di compressione come l' MPEG4 e similari, anche i sistemi di trasmissione, anche per l'Alta Definizione utilizzano canali di trasmissione con una capacità di "banda" finora richiesta per una definizione normale.
L'obiettivo della definizione a 1000 righe è quindi ampiamente raggiunto, almeno per gli schermi.
Possiamo quindi tranquillamente goderci nel nostro salotto un bel film come se stessimo a cinema ...o quasi.

PROPOSTA PER L'ADOZIONE DI UN SISTEMA ANAMORFIZZATO DA PROIEZIONE

DA NOTE DI TECNICA GENNAIO/MARZO 1967

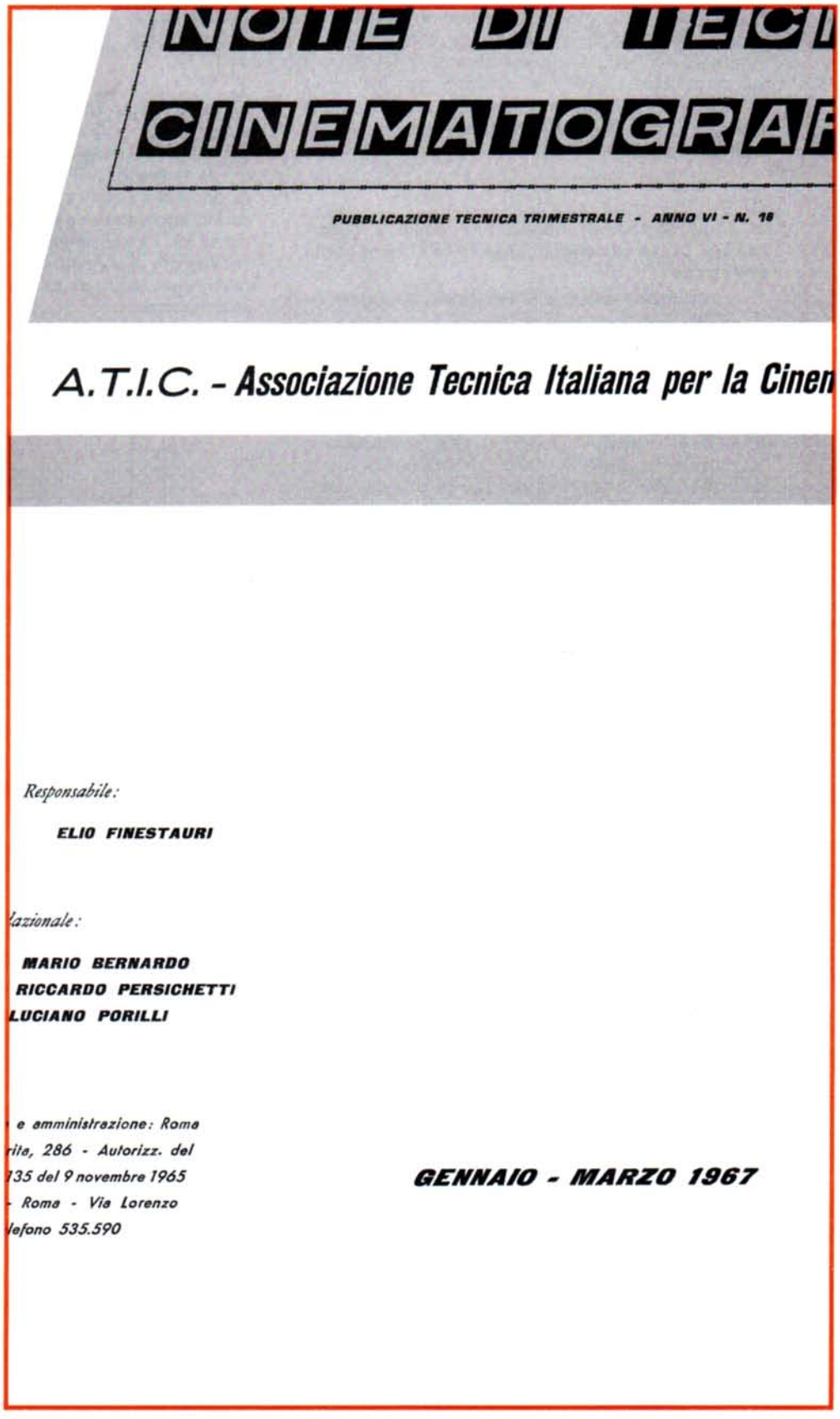
Proposta per l'adozione di un sistema anamorfizzato... recita il titolo di questo straordinario documento del 1967.

Le proposte in merito furono tantissime e continuò, a riguardo, il dibattito per lunghi anni. Oggi che alcune soluzioni sono state definitivamente accantonate, ed altre definitivamente adottate, è interessante ripercorrere l'indagine rigorosa di Antonio Venturini.

Pochi sono stati attenti, quanto Venturini, ai percorsi della proiezione e della ripresa dal punto di vista delle innovazioni tecnologiche.

Ancora oggi facciamo tesoro di alcune delle considerazioni dell'autore. Per questo, ci è parso giusto riprenderne i contenuti.

NTC



NOTE DI TECN

CINEMATOGRAF

PUBBLICAZIONE TECNICA TRIMESTRALE - ANNO VI - N. 16

A.T.I.C. - Associazione Tecnica Italiana per la Cinem

Responsabile:

ELIO FINESTAURI

lazionale:

MARIO BERNARDO
RICCARDO PERSICHETTI
LUCIANO PORILLI

e amministrazione: Roma
rita, 286 - Autorizz. del
135 del 9 novembre 1965
- Roma - Via Lorenzo
lefono 535.590

GENNAIO - MARZO 1967

Proposta per l'adozione di un sistema anamorfizzato da proiezione ottenuto da comuni negativi 35 mm. ripresi con standard 1,85:1 e 2:1

di Antonio Venturini

Alcuni problemi, intorno ai quali già da molti anni si discute, rimangono tutt'ora di attualità. Essi sono:

a) Basi psico-fisiologiche del cinematografo.

b) Metodi di ripresa più idonei a determinare la sensazione di realismo all'atto della proiezione.

c) Suono e sua più fedele riproduzione.

d) Ambienti per la visione e l'ascolto.

Molto si è parlato di pellicole per proiezione di vario formato, e pure molto di fedeltà nella riproduzione del suono, di stereofonia, di intelligibilità della parola e di musicalità. Però poco si è studiato a fondo il lato economico e tecnicamente pratico dello sfruttamento della pellicola cinematografica dal punto di vista combinato del visivo e sonoro.

Nel 1962, in vari interventi durante il XIV Congresso Internazionale della Tecnica Cinematografica di Torino, ho richiamato l'attenzione dei Colleghi sull'opportunità di avere una copia positiva del film con un minimo numero di colonne sonore, prospettando di adottare una colonna per gli altoparlanti centrali per il dialogo ed effetti principali, e una seconda per effetti sonori complementari. Qualche tempo dopo sono venuto a conoscenza di un interessante esperimento francese che semplifica il pistaggio magnetico del Cinemascope riducendolo da quattro a due bande poste rispettivamente ai bordi estremi del film e facilmente leggibili con due sole testine magnetiche. Ne conseguiva la necessità di avere, anche per la proiezione dell'immagine, una presentaziine spettacolare senza che ciò comportasse un fortissimo aggravio nelle spese dell'impianto di riproduzione e di gestione dello spettacolo.

Partendo dalla constatazione che negli scorsi otto anni si è affermato il 70 mm., formato 2,1:1, con sei piste magnetiche, per suono stereofonico e il 35 mm. Cinemascope, formato 2,35:1, con anamorfia 2x1, a una sola colonna sonora ottica, vorrei ora semplicemente richiamare l'attenzione su di un nuovo metodo di studio per creare un nuovo formato di immagine e un nuovo effetto sonoro. Si dovrà tener presente il miglior sfruttamento dell'immagine, della pellicola e della luce del proiettore su schermo grande di dimensioni atte a coprire possibilmente tutta la parete. Limiterò le mie osservazioni alle pellicole perforate normali di 35 e 70 mm. di larghezza per pubblico spettacolo.

Il formato dell'immagine che dovrebbe essere adottato è nel rapporto (base altezza) 1,85:1, molto apprezzato e comunemente conosciuto col nome di « panoramico » che è anche quello più facilmente « inquadrabile » in tutti gli altri formati, più larghi o più alti, attualmente di uso internazionale.

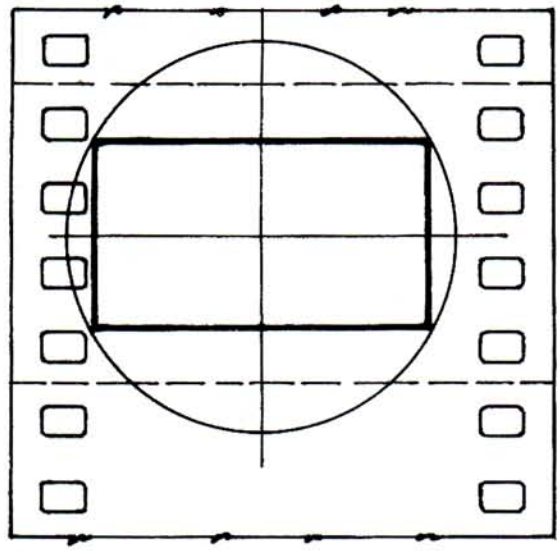


I punti discussi che dovrebbero essere oggetto di esame e di studio per giungere ad una normalizzazione e ad una adozione internazionale di questo nuovo sistema sono:

1) Indipendentemente dal formato della pellicola e dal mezzo ottico di proiezione in sale cinematografiche pubbliche di varia capienza, occorre fare un'indagine e scegliere il formato dell'immagine con rapporto dimensionale scelto tra quelli attualmente in uso, che vanno dal troppo largo e insufficientemente alto « Cinemascope » 2,55:1, o del proposto 2,7:1, a quello troppo stretto ed alto 1,33:1 tramandatoci dal cinema muto ed adottato, forse per convenienza, dalla televisione.

2) Stabilire con considerazioni fisiologiche il rapporto dimensionale visivo migliore dell'immagine proiettata sullo schermo per adottare il rapporto preferibile di larghezza e altezza tra l'1,85:1 e il 2,2:1.

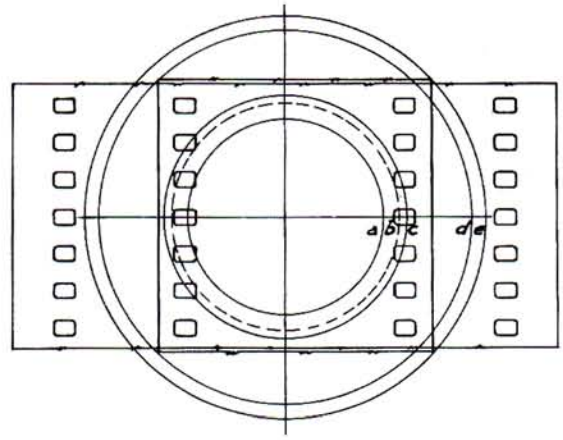
3) Cercare di utilizzare al massimo possibile la superficie del positivo con la stampa dell'immagine e del suono riducendo al minimo l'interlinea tra due successivi fotogrammi e, se possibile, sfruttare anche una parte dello spazio

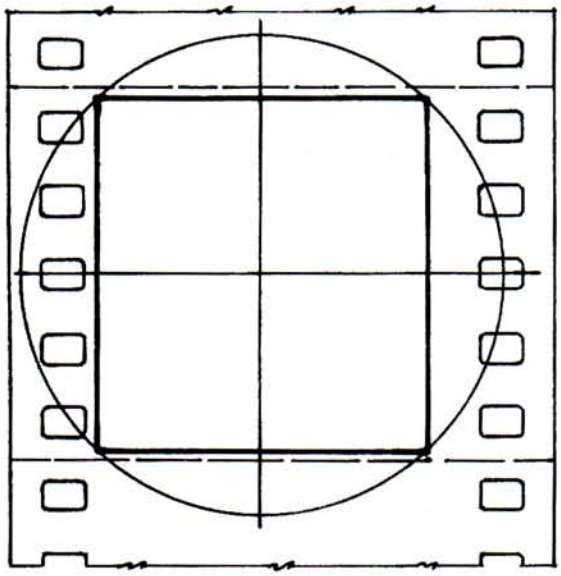


Positivo 35 mm. 1,85:1 (4 perforazioni)
Dimensioni: 21,75 × 11,75 mm. = 256 mm².
Apert. di proiez. 20,96 × 11,33 = 238 mm².

occupato dalle perforazioni. Senza con ciò auspicare che il cinematografo abbandoni presto la tradizionale pellicola sonora a colori stampata su supporto perforato per il nastro videotape tanto più complicato da proiettare in grandi sale. Va notato tuttavia che, mentre nel videotape si utilizza la quasi totalità dello spazio per l'informazione audiovisiva, nel formato 1,85:1 su pellicola 35 mm. solo il 34% della superficie è coperta dall'immagine (l'area dell'apertura di proiezione 20,96 mm. x 11,33 mm. è di 238 mmq. ed impegna una superficie di 665 mmq. della pellicola 35 mm. per 19 mm. del passo delle 4 perforazioni).

4) Partire dall'esame delle possibilità di illuminare razionalmente l'apertura del proiettore scegliendo il formato del positivo più adatto ad essere illuminato da un bollo luminoso circolare senza dover ricorrere a complicati artifici ottici. Il fotogramma risulterebbe ovviamente a forma di un quadrato inscritto in un circolo e l'immagine verrebbe in seguito disanamorfizzata in proiezione per realizzare il rapporto voluto. Questo si ottiene con qualsiasi tipo di illuminazione sia con lampada e scarica elettrica, o ad incandescenza, che ad arco a carboni. Ciò sarebbe vantaggioso per sale cinematografiche di media grandezza e di modeste disponibilità economiche.

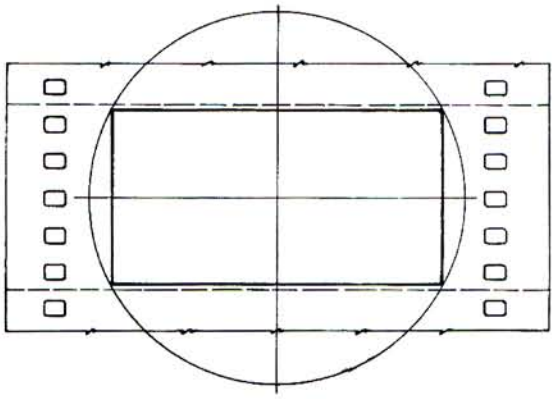




Positivo 35 mm. 1,85:1 anamorfizzato a 2:1 (5 perforazioni)
Dimensioni: 21,75 × 23,5 mm. = 512 mm².
Apert. di proiez. 21,36 × 23,1 mm. = 494 mm².

5) Studiare il migliore impiego del sistema ottico; in proposito i costruttori di apparecchi ottici per proiezioni cinematografiche ci diranno quanto sia più semplice costruire un buon obiettivo di media lunghezza focale ed usarlo accoppiato ad una lente anamorfica 2x1, e quanto sia invece difficile fabbricarne uno di corta lunghezza focale esente da aberrazioni varie e conseguentemente di ridotta luminosità. Per esempio: nel proiettare con costosissimo obiettivo di focale 50 mm. un fotogramma rapporto 1,85:1 (20,96x11,33 mm.) stampato su pellicola 35 mm. a 4 perforazioni, in una sala di 30 metri di lunghezza servita da uno schermo di circa 7 metri di altezza, si incontrano molti inconvenienti tecnici quali la poca luminosità, la scarsa definizione e un forte riscaldamento della pellicola con conseguente incurvamento e difficoltà di messa a fuoco uniforme. Proiettando invece con un obiettivo di lunghezza focale 100 mm. e con una lente anamorfica 2x1, si otterrà una buona immagine della stessa altezza impiegando un fotogramma stampato su pellicola 35 mm. le cui dimensioni sul quadruccio di proiezione siano 20,96x23,1 millimetri.

E' noto che nella ripresa cinematografica di film a colori di grande importanza artistica o commerciale si impiega un'unica pellicola negativa formato 65 o 70 mm. normalmente a 5 perforazioni ma anche con un numero maggiore di perforazioni, quando si voglia registrare un maggior numero di informazioni.



Positivo 70 mm. 1,85:1 (5 perforazioni)
Apert. di Proiez. 42,37 × 22,9 mm. = 750 mm².

Ottimi effetti si ottengono oggi con mezzi più economici, impiegando nella ripresa pellicola negativa a colori 35 mm. con particolare assenza di grana. E' logico che per questo si scelga il formato panoramico 1,85:1. Usando i moderni obiettivi da ripresa con lenti asferiche (per esempio i Cook III serie) con il 25 mm. si può coprire un campo visivo equivalente al 50 mm. con lente anamorfica 2:1, nota per i suoi inconvenienti.

Non occorre fermarsi sulle grandi possibilità delle moderne macchine da stampa sia per quanto riguarda l'ingrandimento che la riduzione del fotogramma dell'immagine, operazioni che esse eseguono impiegando lenti normali e lenti anamorfiche.

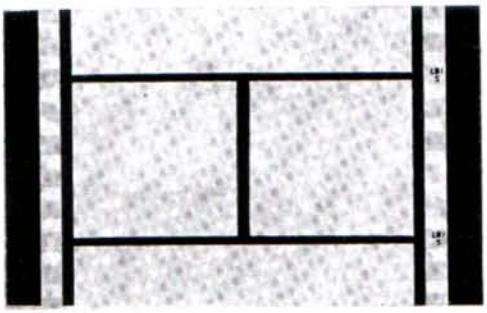
6) Fare una indagine di mercato e stabilire quale sia il modo più economico ed il sistema più semplice per modificare la massima parte degli impianti di proiezione cinematografica esistenti che impiegano films 35 mm. con un'apertura di proiezione alta 4 perforazioni passo 4,75 mm. e dotati di lente anamorfica 2x1 per adattarli a un numero diverso di perforazioni.

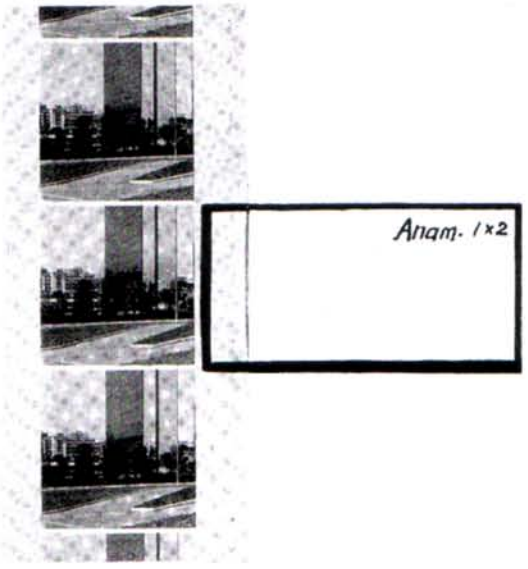
7) Indagare su quanti impianti cinematografici sonori siano adatti alla sola lettura della pista ottica monofonica e quanti, invece, siano attrezzati per la riproduzione del suono stereofonico tipo Cinemascope a 4 piste magnetiche.

8) Conoscere meglio quali siano le attrezzature più o meno adeguate tecnicamente per riprodurre fedelmente il suono originale nei limiti di una buona musicalità e di una sufficiente intelligibilità del parlato in sale di media grandezza. Un dibattito dovrebbe essere aperto circa le possibilità di aumentare sensibilmente la fedeltà della riproduzione sonora, la dinamica dei suoni registrati con un minimo rumore di fondo e sull'opportunità di avere un complesso sistema di riproduzione stereofonica o un più semplice sistema per effetti sonori.

Ciò premesso propongo di:

I - Ridurre il fotogramma dell'immagine del film 70 mm. a 5 perforazioni in quello del film 35 mm., sempre a 5 perforazioni, anamorfizzandolo con rapporto 1x2 nel processo di stampa per proiettarlo a grande schermo con lente anamorfica 2x1 con rapporto 2,2:1 circa.





14

Nota al punto I°

Il formato 2,1 : 1 Todd A-O del fotogramma non anamorfico del film 70 mm. richiede un proiettore speciale, di notevole costo che mediante opportuni accorgimenti prevede, il doppio impiego anche per film normali 35 mm. e si presta, con una piccola modifica, anche per proiettare film del nuovo sistema.

Nota al punto II°

La modifica di qualsiasi proiettore normale 35 mm. può essere effettuata con grande facilità, essendo sufficiente cambiare i rocchetti dentati da quelli a 16 a quelli a 20 denti (come pure quello di scatto della croce di malta, che comporta un aumento di raggio di soli 3 mm. circa) e quelli di trasporto del film da 32 denti a 40 denti.

Lo sportello di proiezione deve essere aumentato in altezza solamente di 4 mm. circa rispetto all'attuale.

La velocità di proiezione di 24 fotogrammi al secondo rimane inalterata e pertanto lo scorrimento del film viene ad essere aumentato solo del 25% in velocità e, corrispondentemente, la lunghezza del film aumenta pure del 25%.

Nota al punto III°

Sono indiscutibili i vantaggi di una buona colonna sonora ottica che è di minor costo perché stampata sulla copia positiva contemporaneamente alla scena (e vi è oggi un sentito bisogno di un miglioramento di qualità nella restituzione del suono registrato). La gamma di frequenze riproducibili viene aumentata, e può essere quindi aumentato lo spessore dell'intaglio luminoso di lettura ottica e quindi ridotto il rumore d fondo.

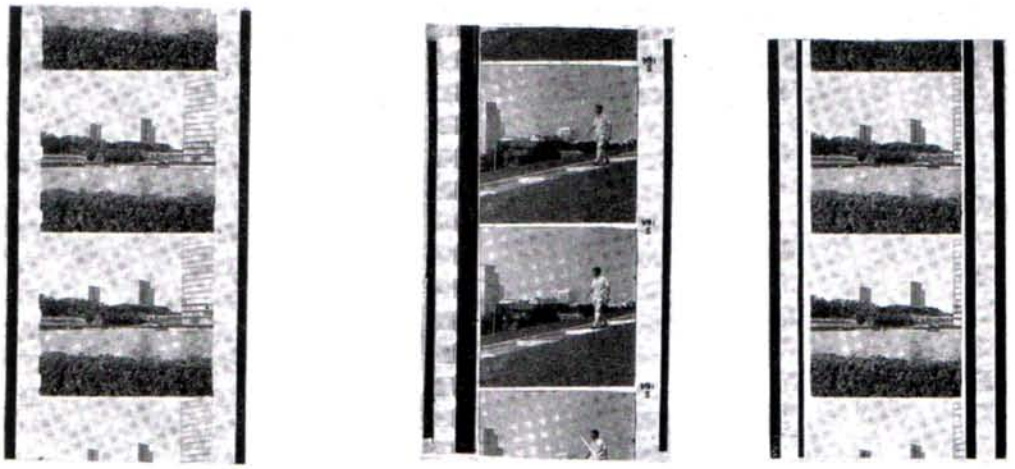
Nota al punto IV°

Interessanti prove effettuate mi hanno permesso di constatare che, mantenendo il parlato o la musica principale sull'altoparlante centrale dello schermo azionato da una sola colonna sonora (principale), ed impiegando 2 altri altoparlanti supplementari collocati uno a sinistra e uno a destra alle pareti della sala ed azionati da una o più colonne supplementari degli effetti sonori supplementari o di ambiente, si ottiene un gradevole e notevole effetto pseudo-stereofonico.

Può essere impiegata un'unica colonna sonora supplementare per effetti, commutabile automaticamente a sinistra o a destra in modo molto efficace. Rimanendo fissa al centro l'unica sorgente di parlato naturale ed intelligibile, la variazione che si ha passando a sinistra o a destra i rumori o la musica di accompagnamento sembrerà, per questa causa secondaria della variazione di fondo, che il parlato provenga da direzioni differenti.

Bollo Luce	Rapporto Immagine	Tipo e Lente	FILM mm.	Numero delle Perforazioni	Diametro Bollo Luminoso mm.	Area del Bollo Luminoso mm²	Dimensioni Apertura Protezione mm.	Area della Apertura Proiez. mm²	Luce del Bollo utilizzata %
a	1,85:1	NORMALE	35 mm.	4	25	490	20,96x11,33	238	48,6
b	2,35:1	ANAMORF. 2x1	35 mm.	4	29	660	20,96x18,15	380	57,6
c	1,85:1	ANAMORF. 2x1	35 mm.	5	31	754	21,36x23,1	494	65,5
d	1,85:1	NORMALE	70 mm.	5	48	1808	42,37x22,9	750	41,4
e	2,1:1	NORMALE	70 mm.	5	52	2122	48,59x22,10	1073	50,5

N.B. Per **d** e **e** anziché un bollo luminoso circolare si potrà impiegarne uno ellittico con conseguente perdita di luce nel sistema ottico necessario alla modifica.



Nuovo sistema - A due colonne magnetiche. A tre colonne (1 ottica e 2 magnetiche). A quattro colonne magnetiche.

Ulteriore studio si potrà effettuare per questo sistema in ragione delle considerazioni che seguono.

V - Ridurre la cadenza dei fotogrammi. Perché si verifichi il fenomeno della persistenza delle immagini sulla retina, è sufficiente una cedenza di 18 fotogrammi al secondo. Nulla ci vieterebbe pertanto, nei limiti della luminosità richiesta dal quadro, di adottare per il nuovo formato lo standard del muto, che oggi è appunto di 18 fotogrammi per secondo. La velocità di 24 fotogrammi era stata scelta a suo tempo per un maggior scorrimento del supporto ai fini della colonna sonora. Ma nel nuovo aspetto della questione il film scorrerà a velocità sufficiente perché, come nei film attualmente in distribuzione, il suono sia di qualità accettabile, ma, per raggiungere una convenienza economica, cadrà il presupposto della migliore qualità del suono, come più sopra specificato al n. 3. Le copie rimarranno di lunghezza pressoché invariata, e, di conseguenza, anche il costo di distribuzione del film.

La macchina da presa invece, riprendendo a 18 fotogrammi al secondo realizzerà un'economia di negativo pari al 33,3%, ed altrettanto succederà per l'illuminazione della scena poiché a minor frequenza di ripresa, corrisponde una maggiore esposizione del negativo. Altro vantaggio sarà la ridotta velocità dei rotismi, e da ciò un più attenuato rumore, specie in quelle cinecamere non appositamente costruite per riprese sonore. Di conseguenza si avrà un minor logorio dell'apparecchio ed una riduzione sensibile degli inconvenienti dovuti a strappi e forzature del film.

La ridotta cadenza delle immagini presenterà poi un indiscutibile vantaggio riducendo le trasformazioni del proiettore di sala a una lieve modifica della parte meccanica di costo insignificante.

Se si considera il costo a suo tempo richiesto per la trasformazione delle sale al Cinemascope, tale nuova modifica si rivela del tutto trascurabile, specie se rapportata agli indiscutibili vantaggi.

Appendice di informazioni tecniche.

Nuovo sistema economico per proiezione con l'impiego di pellicola 35 mm. positiva, a colori o bianco e nero:

a) rapporti dell'immagine 1,85:1 e 2,1:1;

b) massima illuminazione del mascherino del proiettore;

c) minimi cambi meccanici a qualsiasi proiettore;

d) nuova applicazione pseudo-stereofonica di registrazione e di riproduzione di piste magnetiche o ottiche;

e) tutti i sistemi di pellicola colore possono essere stampati otticamente e modificati nei rapporti e nelle dimensioni ai formati desiderati;

f) adottando invece lo standard di 18 fotogrammi per secondo, come più sopra accennato, si potrà realizzare una sensibile economia di negativo e nella illuminazione della scena durante la ripresa dei films, e nel contempo rimarrà quasi invariata la lunghezza delle copie positive.

Prove sperimentali potrebbero forse consigliare una velocità intermedia tra i 18 e i 24 fotogrammi al secondo.

Nota al punto I°

Il formato 2,1 : 1 Todd A-O del fotogramma non anamorfico del film 70 mm. richiede un proiettore speciale, di notevole costo che mediante opportuni accorgimenti prevede, il doppio impiego anche per film normali 35 mm. e si presta, con una piccola modifica, anche per proiettare film del nuovo sistema.

Nota al punto II°

La modifica di qualsiasi proiettore normale 35 mm. può essere effettuata con grande facilità, essendo sufficiente cambiare i rocchetti dentati da quelli a 16 a quelli a 20 denti (come pure quello di scatto della croce di malta, che comporta un aumento di raggio di soli 3 mm. circa) e quelli di trasporto del film da 32 denti a 40 denti.

Lo sportello di proiezione deve essere aumentato in altezza solamente di 4 mm. circa rispetto all'attuale.

La velocità di proiezione di 24 fotogrammi al secondo rimane inalterata e pertanto lo scorrimento del film viene ad essere aumentato solo del 25% in velocità e, corrispondentemente, la lunghezza del film aumenta pure del 25%.

Nota al punto III°

Sono indiscutibili i vantaggi di una buona colonna sonora ottica che è di minor costo perché stampata sulla copia positiva contemporaneamente alla scena (e vi è oggi un sentito bisogno di un miglioramento di qualità nella restituzione del suono registrato). La gamma di frequenze riproducibili viene aumentata, e può essere quindi aumentato lo spessore dell'intaglio luminoso di lettura ottica e quindi ridotto il rumore d fondo.

Nota al punto IV°

Interessanti prove effettuate mi hanno permesso di constatare che, mantenendo il parlato o la musica principale sull'altoparlante centrale dello schermo azionato da una sola colonna sonora (principale), ed impiegando 2 altri altoparlanti supplementari collocati uno a sinistra e uno a destra alle pareti della sala ed azionati da una o più colonne supplementari degli effetti sonori supplementari o di ambiente, si ottiene un gradevole e notevole effetto pseudo-stereofonico.

Può essere impiegata un'unica colonna sonora supplementare per effetti, commutabile automaticamente a sinistra o a destra in modo molto efficace. Rimanendo fissa al centro l'unica sorgente di parlato naturale ed intelligibile, la variazione che si ha passando a sinistra o a destra i rumori o la musica di accompagnamento sembrerà, per questa causa secondaria della variazione di fondo, che il parlato provenga da direzioni differenti.

Bollo Luce	Rapporto Immagine	Tipo e Lente	FILM mm.	Numero delle Perforazioni	Diametro Bollo Luminoso mm.	Area del Bollo Luminoso mm²	Dimensioni Apertura Protezione mm.	Area della Apertura Proiez. mm²	Luce del Bollo utilizzata %
a	1,85:1	NORMALE	35 mm.	4	25	490	20,96x11,33	238	48,6
b	2,35:1	ANAMORF. 2x1	35 mm.	4	29	660	20,96x18,15	380	57,6
c	1,85:1	ANAMORF. 2x1	35 mm.	5	31	754	21,36x23,1	494	65,5
d	1,85:1	NORMALE	70 mm.	5	48	1808	42,37x22,9	750	41,4
e	2,1:1	NORMALE	70 mm.	5	52	2122	48,59x22,10	1073	50,5

N.B. Per **d** e **e** anziché un bollo luminoso circolare si potrà impiegarne uno ellittico con conseguente perdita di luce nel sistema ottico necessario alla modifica.

AGGIORNAMENTO SUL DIGITALE AL ROSSELLINI

Si è concluso da poco il primo corso di aggiornamento sul Cinema Digitale promosso dalla CALT, Presidente Pietro Innocenzi, e dall'Istituto Cine-TV Roberto Rossellini, Preside Mirella Nunzi, destinato agli Autori della fotografia cinematografica aderenti alla A.I.C. e ai Tecnici della ripresa aderenti alla A.I.T.R.

E' stato un felice incontro fra il mondo della Produzione, quello della Scuola e quello delle Associazioni professionali, che hanno cercato di dare a tutti i partecipanti una conoscenza delle nuove tecnologie, strumenti, materiali, metodologie, applicazioni, modelli tecnici e modelli operativi necessari alle nuove professionalità ed ai nuovi professionisti del Cinema Digitale ed aree collegate del Motion Picture/Moving Imaging.

Il Corso è stato coordinato da Angelo Persia seguendo il sistema dei moduli didattici, e si è articolato secondo la seguente scansione:

1° Modulo

INTRODUZIONE ED ALFABETIZZAZIONE ALLA CINEMATOGRAFIA DIGITALE

Terminologia del settore Cinema Digitale e Cinema Elettronico.
Large Screen Digital Imageries.
Standard internazionali.
Elementi fondamentali della digitalizzazione delle immagini cinematografiche.
La "supply chain" (filiera) della cinematografia digitale.
I contenuti alternativi.

2°Modulo

SISTEMI DI RIPRESA DIGITALI DI ULTIMA GENERAZIONE 2K E 4K PER CINEMA DIGITALE E CINEMA ELETTRONICO (HD CINEMA)

Sony - Panasonic – Thomson

3° Modulo

POST-PRODUZIONE E DIGITAL INTERMEDIATE

Scansione della pellicola: controlli, procedure e tecniche.
Acquisizione, Post-Produzione, Proiezione.
Integrazione di effetti visivi e il conforming.
Color correction.
Film recorder e archiviazione di files digitali.

4° Modulo

"FILM-CENTRIC-MODEL" (CINEMA IN PELLICOLA) E "DATA-CENTRIC-MODEL" (CINEMA IN DIGITALE)

Confronto dei due modi di finalizzare il Film, valutazione delle differenze tra creatività e qualità.
Metodologia e strumenti per la valutazione della proiezione cinematografica e digitale. Look Manager System. Look-up-tables.
Proiezione e confronto di materiali realizzati nelle due modalità: pellicola e digitale.
Comparazione con sistemi tradizionali. Macchine da presa, Laboratorio sviluppo e stampa, Cinefonico.

5° Modulo

LA SCENOGRAFIA VIRTUALE E IL MOTION CONTROL – PROBLEMI DI ILLUMINAZIONE E PROBLEMI DI RIPRESA DEL SET EXTENSION

Supervisione VFX sul set.
Simulazione materiali da costruzione e simulazione delle luci.
Interazioni Compositing/Color correction.
Tecniche di ripresa assistita Motion Control.
Case histories.

6° Modulo

NORME E PROFESSIONE
SICUREZZA SUL SET – DIRITTO D'AUTORE – GARANZIE SINDACALI

Norme specifiche della 626/94 applicabili al lavoro sul set.
Il Diritto d'Autore nell'opera cinematografica. Protezione e tutela dell'immagine cinematografica e dell'immagine fotografica.
Profili professionali aggiornati nel futuro della contrattazione.

7° Modulo

RIPRESA IN MULTICAMERA CON TIME CODE E SISTEMI VIDEOASSIST

Key code e Time code. Differenze di utilizzazione.
Videoassistenza delle macchine da presa.
Sistemi integrati videoassit/preview digit/edit.

8° Modulo

RECUPERO DELLE IMMAGINI (E DEI SUONI) DELLE OPERE FILMICHE
RESTAURO CHIMICO E RESTAURO DIGITALE

Percorsi di alterazione dei materiali filmici e perdita dell'equilibrio cromatico.
Arresto dell'erosione del tempo e processi di recupero.
Restauro integrato chimico/digitale.

Al Corso hanno collaborato: Angelo D'Alessio Direttore S.M.P.T.E., Giuseppe Gammarrota Presidente A.T.I.C., Fabio Filoni Cinecittà Digital, Alessandra Amendola Avvocato S.I.A.E., Laura Filosa Ingegnere I.N.A.I.L., Roberto Corirossi Segretario Nazionale OSL, Stefano Ballirano, Fabrizio Carraro, Carlo Cotta, Franco De Luca, Antonello Di Vincenzo, Maurizio Gennaro, Massimo Monnati, Michele Pensato, Paolo Musu, Alessandro Scorzoni, Alberto Simonetti, Sandro Segnalini Direttore Tecnico A.T.I.C.

Uno Sguardo Sul Mondo

63° Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia



Giovani Leoni

di ANGELO PERSIA

Dalla Mostra d'Arte Cinematografica di Venezia, il nostro Socio Angelo Persia (al centro nella foto accanto al titolo, circondato dalla Giuria), Ordinario di Linguaggio e Tecniche della Comunicazione Audiovisiva presso l'Istituto di Stato per la Cinematografia e la Televisione "Roberto Rossellini", alla Mostra del Cinema quale Coordinatore della Giuria Leoncino d'Oro AGIScuola, ci ha inviato questo articolo che volentieri pubblichiamo

Dai motoscafi all'approdo dell'Excelsior sono sbarcati quest'anno 26 "giovani leoni". Sono i giurati del "**Leoncino d'Oro**" che l'AGIScuola, ormai dal 1989, assegna al film in Concorso che meglio rappresenta valori particolarmente vicini alle nuove generazioni.

Negli anni il "**Leoncino**" è diventato uno dei premi collaterali più significativi della Mostra d'Arte Cinematografica di Venezia. I suoi giurati, nell'ambiente conosciuti ormai come *Leoncini*, sono selezionati fra i circa 5.000 studenti delle Scuole Medie Superiori di tutta Italia che partecipano, nel corso dell'anno, alle Giurie per l'assegnazione del premio Davide di Donatello-Giovani. Una selezione evidentemente d'eccellenza.

Questa iniziativa si inserisce organicamente all'interno delle più vaste attività che l'AGIScuola, per opera della sua infaticabile Presidente Luciana Della Fornace, organizza per avvicinare i giovani al cinema, inteso come momento di comunicazione e mezzo di formazione in una scuola moderna che ormai deve aprirsi a nuove esperienze e sollecitazioni sociali, pedagogiche, didattiche.

Da quest'anno i *Leoncini* hanno avuto anche la responsabilità di assegnare il premio "**Segnalazione Cinema For Unicef**" al film in Concorso che *meglio trasmette i valori e gli ideali dell'UNICEF, dando voce e volto ai diritti dell'infanzia*.

E' stata una esperienza straordinaria, per ragazzi straordinari che si sono dimostrati spettatori attenti e competenti, fruitori critici e non passivi del mezzo cinematografico.

Approfonditi dibattiti dopo la visione ufficiale di ciascun film hanno fatto emergere la sensibilità e la competenza critico/espressiva dell'intero gruppo di *Leoncini* che ha faticato non poco a filtrare e distillare le migliori opere fra il pur ricco programma dei film in Concorso.



Il Vice Presidente dell'Unicef Vincenzo Spadafora, consegna il Premio Segnalazione Cinema For UNICEF al regista di *Nuovomondo* Emanuele Crialese

Ha vinto il **Leoncino d'Oro 2006** il film russo *Ejforija (Euphoria)* di Ivan Vyrypaev con la seguente motivazione: *"Per la coraggiosa semplicità espressiva, per la potenza poetica dei paesaggi resa da un'eccezionale fotografia. Per averci coinvolto attraverso il ritmo della sua musica, in*



Ivan Vyrypaev, regista di *Ejforija* con il Leoncino d'Oro

quella danza che è l'amore e la passione, raccontando con grande maestria i sentimenti e le debolezze dell'uomo di fronte alla natura."
La **Segnalazione Cinema For UNICEF** è stata assegnata all'eccellente opera seconda di Emanuele Crialese *Nuovomondo*.
Quali considerazioni possiamo trarre da questa esperienza, anche noi Associati ATIC che spesso ci limitiamo a sole discussioni ed approfondimenti sulle più innovative tecniche e tecnologie? Forse che c'è necessità di uscire dal nostro mondo di realizzatori di film per avvicinarci al mondo di chi i film li fruisce, specialmente alle giovani leve di spettatori.
Ne guadagnerà certamente lo spessore del nostro contributo alla intera industria cinematografica e audiovisiva italiana e potremo anche concorrere, insieme alle strutture che avvicinano i giovani al mondo del cinema o che formano le future leve professionali del settore, alla elevazione qualitativa di chi fruisce i prodotti del nostro lavoro.

I 18 **Leoncini d'Oro** AGIScuola

1989 – SCUGNIZZI di Nanni Loy
1990 – UN ANGELO ALLA MIA TAVOLA di Jane Campion
1991 – LA LEGGENDA DEL RE PESCATORE di Terry Gilliam
1992 – UN CUORE IN INVERNO di Claude Saudet
1993 – FILM BLU di Krzysztof Kieslowski
1994 – PRIMA DELLA PIOGGIA di Milcho Manchewski
1995 – L'UOMO DELLE STELLE di Giuseppe Tornatore
1996 – HOMMES FEMMES: MODE D'EMPLOI di Claude Lelouch
1997 – OVOSODO di Paolo Virzì
1998 – GATTO NERO GATTO BIANCO – di Emir Kusturica
1999 – JESUS' SON di Alison MacLean
2000 – I CENTO PASSI di Marco Tullio Giordana
2001 – ABRIL DESPERACADO di Walter Salles
2002 – L'UOMO DEL TRENO di Patrice Leconte
2003 – BUONGIORNO, NOTTE di Marco Bellocchio
2004 – FERRO 3 di Kim Ki-duk
2005 – SIMPATHY FOR LADY VENGEANGE di Park Chan-Wook
2006 – EJFORIJA (EUPHORIA) di Ivan Vyrypaev



Una cerimonia nella cerimonia: in occasione della consegna del "Leoncino d'Oro", nella Sala degli Stucchi all'Hotel Excelsior, è stato festeggiato anche il 18° compleanno del "Leoncino", divenuto, con questa edizione della Mostra, maggiorenne. Luciana della Fornace circondata dai suoi Leoncini.

HALLO JEEP!
UN CARTOON SCONOSCIUTO DI FEDERICO FELLINI

DI MARIO VERGER

Risale al 1944 il mitico cortometraggio oggi considerato introvabile **Hallo Jeep!**[1], firmato dall'allora giovane umorista del *Marc'Aurelio* Federico Fellini.

La direzione artistica del cartoon venne inizialmente affidata a Luigi Giobbe, al quale successe poi Niso Ramponi, all'epoca conosciuto come Kremos che, giovanissimo, diresse gran parte delle animazioni.

Sta di fatto che questo cartone animato oggi rappresenta un pezzo "ghiotto" per tutti gli appassionati del genere e più specificamente di Fellini, il quale lo realizzò ancor prima che il suo nome divenisse famoso in tutto il mondo.

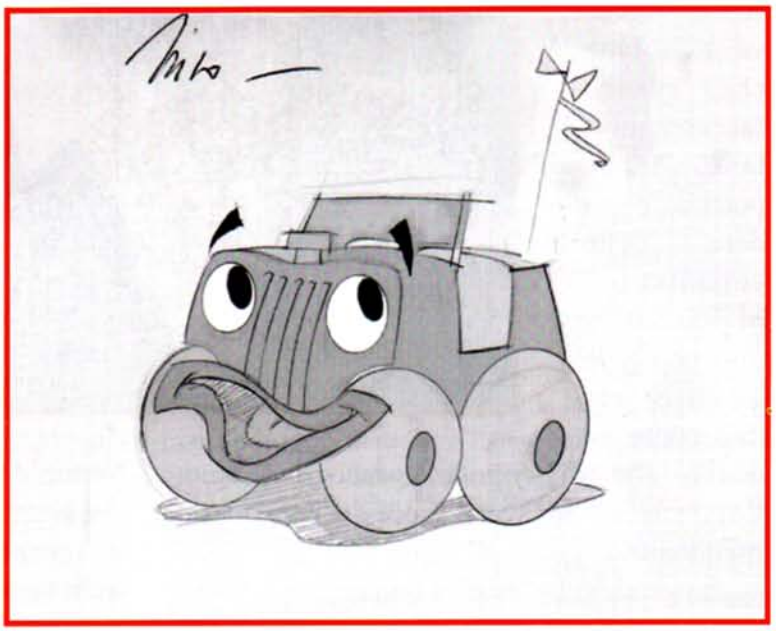
Alvaro Zerboni, in seguito direttore di riviste Lancio quali Playboy e all'epoca giovanissimo animatore di **Hallo Jeep!**, cerca di fare un po' di luce tra le nebbie di un passato accaduto oltre 60 anni fa:

"La Nettunia Film aveva i suoi uffici in via Francesco Crispi, sopra a un bar-biliardi noto come il Mocaino. Uno stanzone di questi uffici, forse il più grande, era quello dove si concentrava la realizzazione di *Hallo Jeep!*. Fellini aveva scritto un brogliaccio accompagnato da alcuni schizzi delle situazioni in cui una Jeep usciva da una fabbrica e affrontava in guerra uno Stukas. Il 'cartone' veniva poi modificato strada facendo, a mano a mano che procedeva la lavorazione grafica".

Sulla lavorazione di *Hallo Jeep!*, Zerboni racconta: "Ci lavorammo almeno tre mesi. Io ricordo anche una specie di concorso tra noi per chi fosse riuscito a realizzare un pesciolino originale (ovviamente la gara fu vinta da Niso che era di gran lunga il più bravo di tutti) perché la Jeep, nel suo percorso, doveva attraversare anche un fiume dove si imbatteva nel simpatico pesce".

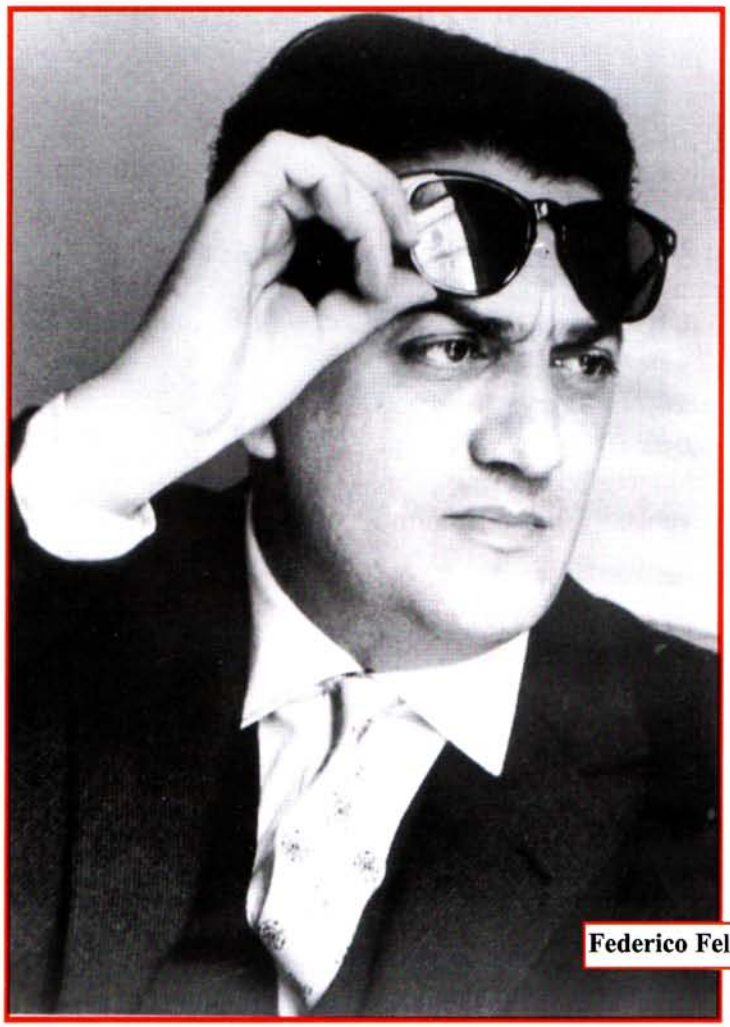
Riguardo a Luigi Giobbe, Zerboni ricorda "Giobbe si sparò a causa di una delusione d'amore. Il proiettile rimase conficcato nel cuore, senza ledere però il funzionamento di quell'organo vitale. Qualche giorno dopo Ramponi, Coarelli, Panei ed io andammo a trovarlo in ospedale. Si era ripreso e scherzammo con lui su quell'episodio. Continuò a collaborare con minore impegno ma, di fatto, fu Niso a dirigere il proseguo della lavorazione"[2].

Tra i veterani dell'animazione italiana, Niso Ramponi collaborò, non ancora diciottenne, come ideatore delle copertine del *Travaso* e a diversi film d'animazione di epoca bellica. Chiuso da anni in totale riserbo, Ramponi fu estremamente gentile ad invitarmi una sera a casa sua appositamente per scavare nei ricordi del "lontano 1944". Abitava in Via dell'Acquedotto Paolo, una stradina adiacente l'Ospedale Policlinico Gemelli. Niso ebbe artisticamente una formazione classica; frequentò a Roma il liceo artistico di Via Ripetta, dove fu allievo di Walter Lazzaro, il



"Pittore del silenzio".

Kremos era un uomo alto, dall'aria bonaria e con belle mani affusolate; essendo in tema *Hallo Jeep!*, notai che possedeva lineamenti e carisma felliniani. La cosa curiosa era che anche sua moglie, una signora di grande eleganza e raffinatezza, assomigliava in modo notevole a Giulietta Masina. Mi chiese se gradissi bere del whisky e, al contempo, Rampoli mostrandomi alcune tavole originali che gli erano rimaste del film ci tenne a spiegarmi che, "Il nome Kremos derivava dal fatto che, quando facevo il militare, non potendo prendere delle commissioni di lavoro a mio nome, le reperiva per mio conto un amico che di cognome faceva Cremo. Cominciando ad avere successo con questo pseudonimo, decisi di agire per mio conto aggiungendovi la "esse" e mutandolo definitivamente in Kremos".



Federico Fellini

Ho qui degli appunti che Gibba scrisse all'epoca: *"Achille Panei ritenta con i cartoni; assieme a Federico Fellini, l'umorista di Marc'Aurelio, che sta cercando di portare a termine un cortometraggio che si intitolerà Hallo Jeep!* [...] *La Nettunia film, produttrice del cortometraggio, ha uno studiolo nelle vicinanze del Tritone. Panei, accennando con fare scanzonato a Fellini, che gli sta seduto accanto e lo osserva con attenzione mentre anima il pupazzetto della Jeep, dice: "Questo è un rompipalle che vuol mettere becco su tutto; anche qua adesso!". Fellini, magrissimo, con un testone pieno di capelli, mi guarda e sorride, poi, con marcato accento emiliano e con una vocina chioccia alquanto canzonatoria, risponde: "Achille, io non so disegnare, ma è per questo che sono un rompiballe: voglio imparare a fare quello che sai fare tu...". Mentre il gné-gné di Fellini prosegue per ribadire che lui ci terrebbe molto ad animare i disegni, dato che questo da sempre, è stato il suo sogno e via di questo passo, Panei fa spallucce e sbuffa; poi mi domanda: "A Gi', perché non ti fermi a disegnare con noi?" "Resterei, se qualcuno fosse in grado di assicurarmi una anche minima continuità di lavoro".*

La 'continuità di lavoro' fu assicurata a Gibba per poco tempo visto che tornò ad Alassio per fondare l'Alpha Circus, mentre Fellini, Kremos, Panei e gli altri vi rimasero solo pochi mesi, perché la Nettunia fallì e del film non se ne ebbe più traccia. Kremos mi spiegò, infatti, che «il film l'aveva iniziato Giobbe; poi s'è sparato o gli hanno sparato, non si sa bene. E' andato all'ospedale e la sceneggiatura l'ha così continuata Fellini che, prima di andare a Cinecittà, ci faceva trovare dei brani di sceneggiatura, e si proseguiva così... a tozzi e bocconcelli. Finché la produttrice della Nettunia Film, la Contessa Politi[3], vendette *Roma città aperta*, ancora incompleto ad un uomo delle forze armate americane[4] venute in Italia, lasciando così il cartone in sospeso".

Kremos continuò a raccontare col suo colorito accento romanesco che "Fellini non aveva realizzato i disegni ma faceva solo delle semplici vignette che dovevano essere lo storyboard; ma

erano proprio dei 'canovaccetti', degli 'accenni'... La trama del film erano più che altro delle gag che riguardavano la lotta fra lo stukas e la jeep, ma non c'erano personaggi umani né altro. Girammo le celluloidi nientemeno che al Ministero della Difesa e dell'Aeronautica, dove c'era una sezione di ripresa a passo uno. E noi così... alla chetichella giravamo lì", aggiunse Kremos ridendo per un tipico lavoro 'all'italiana'.

"In ultimo", proseguì nei ricordi, «eseguivo anche le scenografie, cioè i fondini, perché si doveva concludere al più presto, poiché avevano capito che i soldi stavano finendo! Chi ne ha acquistato i diritti fece un affare perché era stato concepito per abbinarlo col film di Rossellini, mentre l'americano comprò solo quest'ultimo. Mi pare che il cartone animato fu acquistato per 12 milioni d'allora. E mentre in *Roma città aperta* c'erano i soliti 'fegatelli' da finire ed è stato terminato dal nuovo produttore, *Hallo Jeep!* invece chiuse proprio i battenti".

Niso Ramponi è scomparso nel 2002: il suo contributo alla storia dell'animazione italiana viene ricordato con immenso rispetto e con grande affetto.

Fra un bicchiere e l'altro, incalzai con le domande e Kremos continuò: "Il film durava intorno ai dieci minuti, era a colori ed eseguito sul triacetato di celluloide infiammabile; pure quello era un residuato bellico poiché all'epoca i rodovetri non erano di facile reperimento e trovammo d'occasione queste vecchie celluloidi. Sul genere qualcuna era già stata usata. La storia era un po' 'masticata' perché, come dire, non era neanche umoristica; erano più che altro delle gag che riguardavano la lotta fra questa Jeep, che era una 'femminuccia' ed il carrarmato Herrmann, dalla parte dei liberatori, che invece era un 'maschietto' col muso a proboscide come un elefante, che altro non era se non il cannone che fungeva da naso. Lo stukas era invece l'antagonista, ma non è che vi fosse una trama ben precisa; non c'era, che ricordi, musica. Infatti lavoravamo al 'buio', come al solito qui in Italia senza una traccia musicale. Questo, purtroppo, è un vizio tutto italiano ...".

Alla fine di questa indimenticabile serata, dopo vari bicchieri di whisky e molte sigarette, Kremos volle regalarmi le uniche tavole esistenti di *Hallo Jeep!*, sulle quali scrisse:
«Hallo Jeep! a Mario Verger, il nuovo Disney italiano. Niso».

L'incontro col Maestro Niso Ramponi risale all'ottobre del '97. Qualche tempo dopo, a seguito della scomparsa della moglie, Niso venne portato a Bozzolo, in provincia di Mantova, a vivere da sua figlia Annamaria, dove rimase per qualche anno finché il mondo del cinema di animazione perse anche uno degli ultimi grandi, straordinari testimoni dell'epopea italiana dell'animazione.[5]



[1] L'équipe di *Hallo Jeep!* era così composta – Regia e Soggetto: Federico Fellini – Ideazione: Federico Fellini, Achille Panei – Direzione Artistica: Luigi Giobbe – Animatori: Niso Ramponi, Achille Panei, Franco (?) Coarelli, Alvaro Zerboni, e l'aiuto animatore Ferrara – Scompositori: Vittorio Scotti e Gigi Biscardi (entrambi ex Macco Film), Bice (?) detta Bicetta (ex fidanzatina di Achille Panei all'epoca di Hallo Jeep!), Ida Ceccotti (ex Incom) – Inchostratori: Aldo De Sanctis già capo reparto lucidi e colori alla Macco Film – Coloritrici: Giovanna Lombardo, Xenia Ceccotti (sorella di Ida), De Angelis – Scenografie: Niso Ramponi – Riprese: Eugenio Fontana con l'aiuto operatore Grassetti

[2] Lettera di Alvaro Zerboni a Mario Verger datata 25 aprile 2006

[3] Contessa Chiara Politi, moglie morganatica di Re Fuad d'Egitto

[4] L'americano in questione era Rod Geiger

[5] Niso Ramponi (Roma, 6-1-1924 – Bozzolo (Mantova), 14-3-2002)

LA DIVINA MOANA

DI MARIO VERGER

Recentemente è "riapparso" il mito di Moana: dalla morte della diva dell'hard al mistero, fino alla leggenda: Moana sarebbe viva, ricchissima e vivrebbe in America... le tesi del giornalista Fantauzzi che divergono da quelle della Procura... la trasmissione *Chi l'ha visto?* nei registri dell'Ospedale di Lione riprende la certificazione del decesso... Tutto finito? Colpo di scena: in una confessione esclusiva, il fratellino di Moana, Simone Pozzi, sostiene di esserne il figlio. Si è parlato di amanti politici e servizi segreti... E di un cartone animato realizzato da Moana insieme a Mario Verger



Una bellezza perfetta per il "Noir": l'indimenticata Moana Pozzi

Mi hanno chiesto spesso di raccontare di quando Moana ed io buttammo giù le idee per quel cartoon di cui tanto si è parlato (e tanto si è favoleggiato...): giornalisti che, vedendo accenni politici, mi telefonavano per chiedermi se Moana mi avesse parlato dei servizi segreti; un noto dirigente Rai che dichiara a mezzo stampa che io avrei controllato il decesso nei registri dell'Ospedale di Lione; c'è stato infine chi mi attribuiva un flirt con la Pozzi (magari...rispondo io). Ma verità è tutt'altra. Ecco come nacque il "nostro" *Moanaland*. Ricordo come ora ciò che accadde dodici anni or sono durante quello straordinario pomeriggio: l'incontro con Moana avvenne nella prima metà degli anni '90 a Piazza di Spagna, al *Babington's English Tea Room*, l'elegante sala da thè adiacente la scalinata di Trinità dei Monti. Ad invitarmi fu la scrittrice Noa Bonetti, (che all'epoca stava scrivendo la prima biografia di Moana) senza rivelarmi assolutamente l'identità della persona di cui avrei certo gradito l'incontro. Giunsi da *Babington's* – un posto elegante, "all'inglese", con i tavolini e i portacenere raffinatamente decorati – incuriosito dalla persona che, a detta di Noa, mi avrebbe senz'altro ispirato per un nuovo cartone. Al momento, quando da lontano vidi, di spalle, la donna sedutale accanto, non sapevo minimamente di chi si potesse trattare. Giunto al tavolo fui salutato immediatamente da Noa, mentre la persona che le stava vicino, una donna bionda dalla carnagione chiara, continuava a celarsi, fin quando alzò lo sguardo e capii di avere di fronte a me la "Divina Moana". Questa splendida donna che fino ad allora avevo potuto ammirare solo in televisione era di fronte a me, ed indossava un bellissimo tailleur rosso attillato che la rendeva ancora più affascinante in quel posto chic. Le due amiche mi invitarono a sedere con loro ed ascoltai tutti i loro discorsi che andavano dal cinema alla vita privata. Essendomi addentrato in una conversazione in cui giocava molto l'intimità femminile, la Bonetti indirizzò volutamente il discorso verso la mia singolare passione di ritrarre in cartoon personaggi dello spettacolo. Moana si mostrò totalmente affascinata dalla mia professione, rivelandomi che da sempre aveva sognato di "diventare" un cartoon. "Non è un problema", le dissi io, che allora giravo sempre con una "ventiquattrore" con all'interno una risma di acetati forati, reggetta, etc; insomma tutto l'occorrente del cartoonist, e cominciai, scansando le tazze ed i pasticcini, a tracciare davanti a lei una sua versione 'animata', in cui si vedeva oltre il suo viso anche il profilo del busto, con un grande e prosperoso seno. Mostrandoglielo, notai di aver sbagliato qualcosa; Moana era una donna piuttosto permalosa, e vedendo che l'unica mia interpreta-

zione grafica fosse quella inerente alla sua carriera camuffò il suo imbarazzo dicendo, "Veramente a me sarebbe sempre piaciuto diventare un personaggio delle favole come 'Alice nel paese delle meraviglie'". Cosicché presi la matita dermatografica, corressi alcune parti, ed aggiunsi un grosso fiocco in testa come per farla sembrare una giovane educanda (disegno che compare come scena finale del film *Moanaland,* girato in 35 mm dopo la morte della nota pornostar). A questo punto il volto dell'attrice prese un'altra espressione, rimanendo estremamente contenta dell'interpretazione raggiunta. "Lui è un vero genio della matita", disse Noa a Moana per aiutarmi a vincere l'imbarazzo. "Perché non fai in cartone animato Alice, con lei protagonista?", mi chiese la Bonetti riferendosi all'amica, mentre avevo già in mente tutte le sequenze da tradurre in disegni. Mentre Moana e Noa continuavano a parlare per mandare avanti l'intervista, in neanche un'ora riempii 100 celluloidi, ideando oltre a una Moana-Alice, anche un Andreotti in veste di Messer Biancoconiglio, un Pannella nei panni del bruco ed un Craxi Regina di Cuori (questi ultimi politici realmente conosciuti da Moana Pozzi). Finiti i disegni mostrai ciascuna scena alle due donne, le quali, si mostrarono estremamente incuriosite da ciò che in breve tempo avevo ideato. "La storia sarebbe questa", dissi a Moana e Noa, commentando ciascuna sequenza, "E qui", aggiunsi, "metterei una frase che dice ... *'E così da allora Moana decise di dedicarsi alla carriera del cinema hard'...*".



"Geniale!", disse Noa, mentre Moana continuava a guardare affascinata la versione a cartoni animati del suo personaggio.

Sui tavolini del *Babington's* v'erano dei raffinati portacenere con decorati sopra dei gatti stile inglese. Noa Bonetti, che era appassionata di animali ed in particolare di gatti, era tentata di prenderne uno e portarselo via ma fu frenata dal pudore. Moana scherzandoci sopra, invitava l'amica a seguire i suoi istinti, ma Noa non osava per paura d'esser vista. Fu Moana, mentre mi faceva sorrisi ammiccanti per commentare l'imbarazzo di Noa, che, senza farsi vedere, prese d'un colpo il posacenere e lo mise disinvoltamente nella borsa. Usciti da *Babington's,* dopo circa 200 metri Moana fece uscire dalla borsetta il posacenere, con gran sorpresa e piacere di Noa Bonetti. Ridemmo tutti, e la gente per strada probabilmente ci prendeva per matti. Verso sera ci salutammo e ricordo che Moana mi disse una frase come, "Spero che non ti scorderai di me". Purtroppo, però, quella fu l'ultima volta che incontrai quella straordinaria donna che è stata Moana Pozzi.

A settembre del '94 Moana improvvisamente perse la vita, ed allora giornali e televisioni consacrarono l'attrice hard come entrata nella leggenda.

In quel periodo Marco Giusti, con la gallerista Stefania Miscetti e lo scultore Paolo Canevari, stavano organizzando una singolare mostra a Roma al prestigioso Palazzo delle Esposizioni, invitando ad esporre alcuni fra i principali autori di cinema di animazione. Giusti mi chiese se per l'occasione avessi avuto voglia di realizzare un breve film animato sperimentale, proponendomi di prendere spunto dalla nota Diva dell'Hard da poco scomparsa. Dopo un trasloco, non riuscendo più a ritrovare i disegni di Moana – che invece avevo lasciato nella valigetta dimenticata alla Corona cinematografica per oltre un anno – cercai di rimediare

alcuni spezzoni dei suoi film. Stranamente, dopo la morte, le pellicole interpretate da Moana Pozzi erano scomparse dalla circolazione, mentre, si diceva, i distributori proprietari delle copie, le vendevano ai collezionisti appassionati del settore a costi esorbitanti. "Moana è salita alle stelle" mi disse un vecchio 'cinematografaro' e distributore romano. Con mille raccomandazioni, 'amputò' diverse decine di metri da uno dei film più rari di Moana, tra quelli girati in America, regalandomeli incuriosito della mia tecnica del dipingere a mano sulla pellicola cinematografica.



Il mondo politico della Prima (?) Repubblica circonda la bella protagonista del cartoon

La mostra al Palazzo delle Esposizioni fu un successo – era il 20 dicembre del '94 – due giorni prima della festa con Ambra Angiolini all'Hilton insieme a Giusti e a Gianni Boncompagni. Di sera a Raitre fu programmata l'intera mostra, "Prima Puntata", in "Fuori Orario" a cura di Marco Giusti e Enrico Ghezzi.

La storia, l'anno dopo, ebbe un inaspettato seguito. Noa Bonetti, che nel frattempo aveva da poco pubblicato il libro, mi telefonò per sapere se fossi intenzionato a presentare il film, di cui aveva letto, al Gilda, uno dei più esclusivi e mondani locali della Capitale. Lei organizzava la serata in onore di Moana Pozzi, sponsorizzata dalla Sperling & Kupfer, editrice del libro.

Bonetti, che del film su Moana ne aveva solo sentito parlare, venne il giorno stesso a casa per visionarlo, reputandolo adatto per un pubblico di artisti del Palazzo delle Esposizioni ma troppo 'forte' per una discoteca "formale" com'era il Gilda. Noa mi accennò ai disegni che avevo fatto assieme a lei e Moana qualche anno prima al *Babington's*, proponendomi, con un piccolo sponsor, di portarlo a termine quanto prima. "Sarebbe carino", disse Noa, "se usassi le stesse celluloidi che facesti davanti a lei. Ormai che Moana non c'è più sarebbe un documento importante nella tua filmografia se riuscissi a girare in pellicola quei disegni". Avevo solo una settimana per aggiustarli, colorarli e 'riprenderli', ma riuscii a fare tutto. Cosa curiosa è che lo stesso giorno in cui si festeggiava Moana al Gilda insieme a tantissimi VIP, RaiDue programmava in prima serata uno special dedicato interamente a lei. Il titolo del nuovo cartone fu *Moanaland*, più popolare di *I Remember Moana*.

I Remember Moana fu premiato nel '95 a New York con una menzione speciale in una manifestazione sul cinema erotico, mentre Bruno Di Marino lo inserì in una rassegna sulla storia dell'hard alla quale parteciparono anche Riccardo Schicchi e Eva Henger, commentando così il film: *«In* I Remember Moana, *Verger opera un duplice intervento: sul corpo dell'attrice e, al tempo stesso, sul corpo della pellicola, dipingendovi sopra strati di colore molto accesi. Si susseguono così spezzoni di amplessi tratti da vari film interpretati dalla Pozzi, mentre in sottofondo si sente l'audio di relativi trailers. L'intervento decostruttivo del materiale porno, frutto oltre che dal montaggio rapido dallo scontornamento dei corpi in azione all'interno dell'inquadratura, da una parte realizza un ripensamento estetico dell'immagine pornografica, rappresenta cioè un'azione 'a caldo' che riequilibra la freddezza dell'atto sessuale riprodotto, un tocco di manualità e di improvvisazione pittorica all'interno di una struttura doppiamente seriale, costituita dalla sequenza foto-porno-grafica. Dall'altra si configura come eccedenza di azione e di significato, un atto dadaista, irriverente e provocatorio»*[1].

Nello stesso periodo, i due cartoon di Moana vennero acquistati dalla Rai per essere nuovamente inseriti in una puntata monografica dedicata a Moana in *Stracult*, firmato Marco Giusti e David Emmer. *I Remember Moana*, venne commentato dalla nota fotomodella italo-brasiliana Gaia Bermani Amaral: *«Svanito come un fiocco di neve, il corpo bianco di Moana ripercorre da fantasma i nostri anni Ottanta. Piccola Marilyn martirizzata ed esaltata dal porno, inutilmente santificata dai media, icona femminile di desideri creativi e di desideri puri, bassi e chiari, impone nel cinema il suo corpo-macchina sessuale e*

in tv la sua testa, magnificamente pensante. Più di tante star grandi e piccole del nostro schermo, Moana progetta razionalmente il suo mito e chiude drammaticamente la sua glorificazione, lasciandoci il suo grande corpo bianco, immacolato ed eterno».

Moanaland invece venne anche messo in vendita in una compilation in DVD su Moana uscito a Las Vegas, in America.

Ultimamente, Riccardo Schicchi per far visionare i due Moana mi mise in contatto col regista Emiliano Raya, il quale stava organizzando una pièce teatrale per il decennale della scomparsa della Diva dell'Hard, interpretato da Letizia Letza.

Lo spettacolo in onore di Moana fu molto bello. Non immaginavo che mi sarei trovato in una situazione così significativa. Lo capii a fine spettacolo al termine del cartone animato, accendendosi le luci tra gli applausi, quando mi accorsi di essere in primissima fila col posto riservato tra Ettore Scola, Mario Monicelli, Citto Maselli, Piera Degli Esposti, Vladimir Luxuria, Riccardo Schicchi e quant'altri conobbero e apprezzarono Moana Pozzi. In quei momenti pensai che fosse stata la stessa Moana a stabilire chi volesse accanto nel suo decennale. E stranamente di me e del "suo" cartoon non si era scordata… mettendolo in conclusione alla sua celebrazione! Moana, dopo la sua prematura scomparsa, per me era divenuta come un "angelo custode", ed ho buoni motivi per ritenere che, se esiste una vita dopo la morte, ella si ricordi perfettamente del nostro primo ed unico incontro nel quale si prestò a posare da modella, avendo apprezzato che riuscii a concludere, grazie alle sue stesse indicazioni, il cartone animato che realizzammo quel pomeriggio di un decennio or sono al *Babington's*, raffigurandola come lei stessa desiderava. Grazie Moana!

Moana una Diva, un'Icona, un Mito

[1] B. Di Marino, *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni Editore, Roma 2002, p.167

YO-RHAD
UN AMICO DALLO SPAZIO
DI MARIO VERGER

E' uscito nelle sale italiane per pochissimi giorni, ma sarà riproposto tra non molto, un nuovo lungometraggio di animazione **Yo-Rhad, un amico dallo spazio**.

Il fatto che un film di animazione nasca nel quadro di una produzione tutta italiana è di per sé singolare, tanto più che in **Yo-Rhad** lo sforzo produttivo è notevole nonché originale per quanto riguarda persone ed enti coinvolti. Carlo Rambaldi ha dato l'impronta generale al baby extraterrestre, rivisitando la sua creatura numero 1, il famoso E.T., in questo racconto spaziale animato tutto italiano; Victor Rambaldi ha curato la regia, lasciando molto spazio all'animazione tradizionale: il film è girato prevalentemente in 2D e combina anche alcuni elementi di 3D uniformati con la tecnica della «full animation», Oltre all'asse Rambaldi Senior e Junior, trova infatti ruolo nelle vesti di, co-regista e sceneggiatore **Camillo Teti**, che girò nel 1987 anche un film con Moana Pozzi, *I vizi segreti degli italiani quando credono di non essere visti*, convertitosi da qualche anno ad autore di film d'animazione per ragazzi realizzando **La leggenda del Titanic**.



Il film, diretto da Victor Rambaldi e Camillo Teti, mescola diverse tematiche, dall'amicizia alla tolleranza, dalla difesa del pianeta Terra ai rapporti tra culture diverse. Distribuito dall'Istituto Luce, il film è stato addirittura dichiarato di interesse culturale nazionale dal Ministero dei beni culturali. Nei credits compare **Lucio Dalla**, autore della colonna sonora e nel doppiaggio la presenza delle voci di Ornella Muti, Annalisa Minetti, Giada De Blanc, Elio Pandolfi e Antonella Mosetti.

FOTOGRAMMA

Addio a Vincio Delleani

di Mario Bernardo

Sarà difficile scordarlo da parte di chi lo conobbe col suo portamento cortese ed elegante da aristocratico cisalpino, sempre riservato e mai inopportuno.

Nato a Parigi da famiglia piemontese, verso i sedici anni Vincio Delleani si trasferisce a Roma dove frequenta il liceo Tasso e quindi si laurea in ingegneria civile.

Allo scoppio della Seconda Guerra Mondiale, il giovane Vincio vi partecipa nel corpo degli alpini/ genio guastatori seguendo l'ARMIR nella campagna sul fronte orientale. Di tale esperienza egli più tardi pubblicherà una memoria in un volume di lusinghiero successo.

Il suo approcio al Cinema avviene nel 1956 quando, entrato a Cinecittà quale Direttore Generale, porta l'Ente di Stato a raggiungere in quegli anni la sua maggiore floridezza.

Nel 1962 lascia la carica di Cinecittà per passare, sempre quale Direttore Generale, alla INCOM / DEAR con Sandro Pallavicini, ove rimane fino al 1966. Entra quindi quale consulente alla De Laurentis, durante la messa a punto degli stabilimenti della Pontinia, e finisce il suo mandato col trasferimento dell'attività del produttore napoletano neli Stati Uniti d'America.

Appunto in questo periodo viene eletto per la prima volta presidente dell'ATIC, nel 1971.

Sotto il suo mandato si appianano alcune divergenze tra soci e viene data forma abbastanza regolare ai problemi finanziari dell'Associazione, non più affidata come fino allora esclusivamente alla generosità delle Ditte amiche, ma con un abbastanza regolare finanziamento pubblico. Anche Note di Tecnica Cinematografica entra nella rosa delle riviste sostenute dallo Stato e finalmente assume il carattere di una puntuale pubblicazione trimestrale.

Delleani viene quindi investito di incarichi direttivi presso alcune società dell'IRI, mentre non cessa di partecipare a commissioni ministeriali dello Spettacolo e a giurie di premi cinematografici

Nel 1985 l'ATIC lo richiama alla Presidenza dell'Associazione per porre ordine ad una certa situazione difficile, che egli in breve riesce a ricomporre col suo equilibrio e la sua onestà.

Dedica quindi l'attività piuttosto lontano dal mondo del Cinema, pur perseguendo nella sua azione di sostegno ai tecnici del Cinema e della TV e alla loro Associazione.

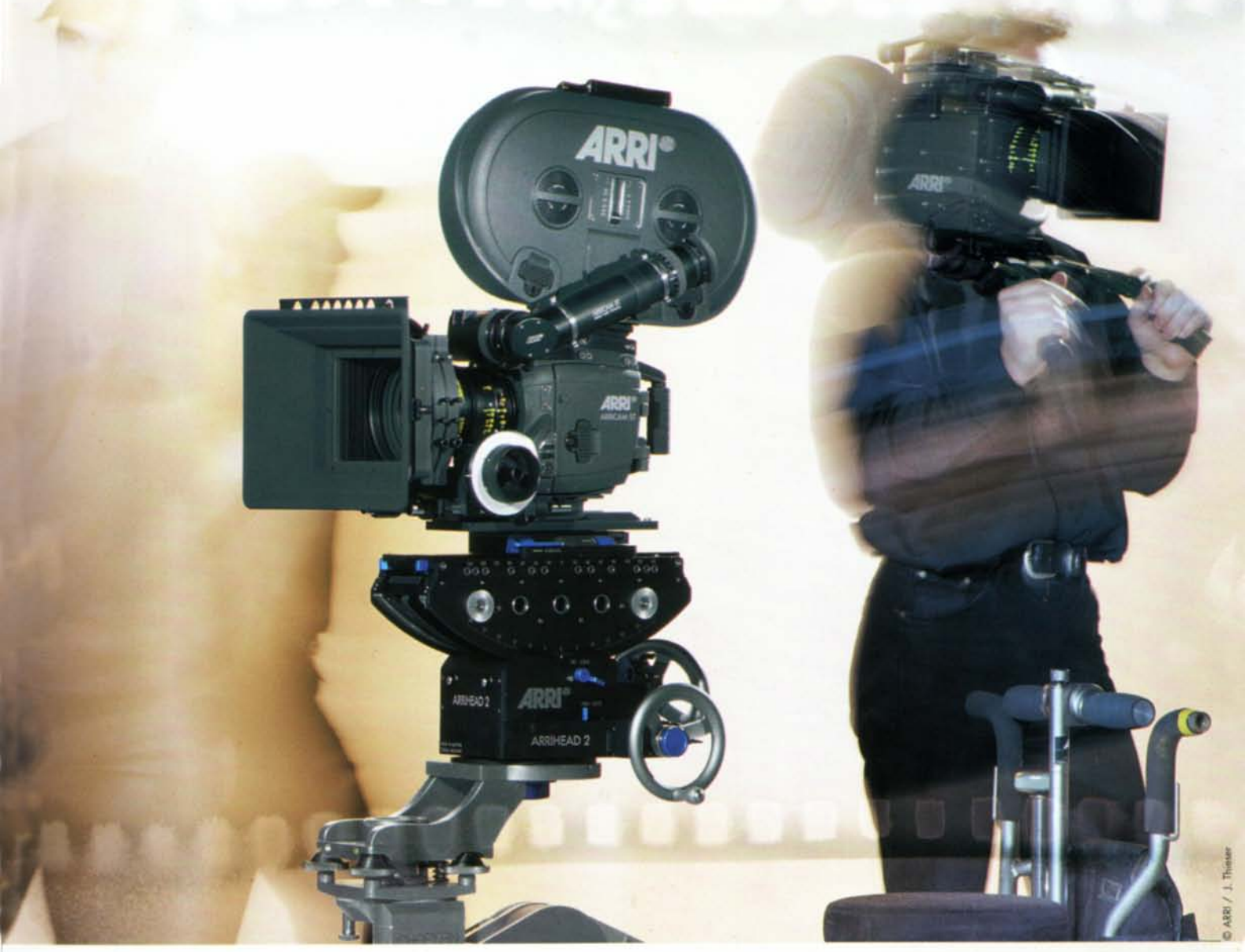
L'ingegner Delleani era un valente illustratore e pittore. Restano a suo merito le immagini di moltissimi libri, anche di notevole successo, opere che egli ha reso più preziose con il tratto della sua penna e l'armonia del colore.

Fino alla fine dei suoi giorni egli ha perseguito in questo sforzo di rappresentazione di una realtà sempre più difficile da affrontare mentre stava progettando la pubblicazione di una raccolta delle sue esperienze grafiche e pittoriche, per lasciare ai posteri un altro messaggio, cui l'exitus ha impedito di divenire reale . Nella notte del 13 giugno ultimo scorso infatti egli fu strappato all'affetto dei suoi cari e alla grande stima dei suoi amici.

Il sentimento del più profondo dolore va alla tenera consorte e alla famiglia tutta da parte dei soci dell'ATIC e della redazione di Note di Tecnica Cinematografica. (*mario bernardo)*

ARRI

ST . LT: THE ARRICAM SYSTEM



© ARRI / J. Thiesse

...just some of the new creative solutions



SPEED CONTROL BOX



LENS DATA SYSTEM



IN CAMERA SLATE

ARRI Italia S.r.l. • Viale Edison 318 • I-20099 Sesto S. Giovanni (Milano) • Tel (02) 26 22 71 75 • Fax (02) 242 16 92 • info@arri.it
Via Placanica, 97 • I-00040 Morena (Roma) • Tel (06) 79 89 02 1 • Fax (06) 79 89 02 206

CARTONI

PROFESSIONAL CAMERA SUPPORTS



CARTONI λ LAMBDA

Cartoni S.p.A.
Via Giuseppe Mirri, 13 - 00159 Roma
Tel. 39-06.4382002 - Fax 39-06.43588293
www.cartoni.com