NOTE DI TECNICA CINEMATOGRAFICA

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

3

2004

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

ASSOCIATO ALL'UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

n. 3 / 2004
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

Siamo impegnati ad assicurare la sopravvivenza e la protezione dell'eredità culturale della cinematografia mondiale con azioni di conservazione e di restauro.



TECHNICOLOR®

A THOMSON SERVICE

Hollywood
Paul Stambaugh
++1 323 9607481
paul.stambaugh@thomson.net

Londra
Simon Wilkinson
++44 208 2612600
simon.wilkinson@thomson.net

Roma
Massimo Righetti
++39 06 41888256
massimo.righetti@thomson.net

NOTE DI TECNICA CINEMATOGRAFICA
Pubblicazione Trimestrale dell'ATIC
Anno XLIII dalla Fondazione
***
Direttore
STEFANO VOLTAGGIO
Diffusione
UMBERTO SCIPPACERCOLA
Animazioni
FRANCESCO GUIDO
Segreteria
PAOLA GIOVANNINI
Traduzioni
SUSAN ANN WHITE
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:
Novembre 2004
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

Abbiamo pensato che, in una rivista come questa, dedicata ai mezzi tecnici per realizzare immagini in movimento, fosse utile inserire un piccolo spazio circa l'oggetto di tanti sforzi: il cinema (e la televisione) che vediamo e che produciamo. Una volta fornita una panoramica (si spera) esaustiva della tecnologia, perchè non dire qualcosa (senza strafare e senza pretesa da critica colta), anche di quello che con queste tecnologie si produce e del mondo che produce? Nasce così *Fotogramma*, l'editoriale in ultima pagina che, di volta in volta, affronterà i temi attorno al fare cinema che riterrà più utili e interessanti per il lettore. **NTC**

TECNICA E TECNOLOGIA

LUSTRE 2.5 DI DISCREET A VENEZIA **pag. 5**
A Cura di NTC

IBC 2004. ALTA DEFINIZIONE **pag. 10**
A Cura di NTC

GUIDA AGLI EFFETTI VISUALI CINEMATOGRAFICI da Cinefex Italia **pag. 12**
di Pierfilippo Siena

ANIMAZIONE

PACE OF PEACE **pag. 19**
di Mario Verger

TOPOLINO E POI... **pag. 21**
di Mario Verger

UNO SGUARDO SUL MONDO

IL CINEMA AI SUOI INIZI **pag. 23**
di Umberto Scippacercola

BREVI DALLE AZIENDE **da pag. 25**

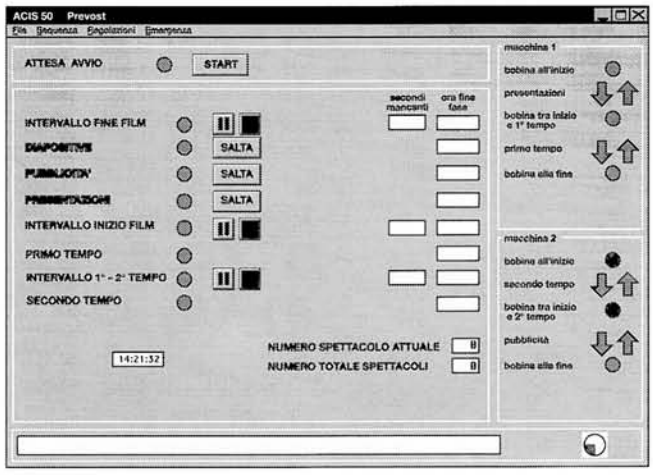
FOTOGRAMMA **pag. 32**

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: L. Gasparini
Responsabile Relazioni Pubbliche: F. Filoni
Responsabile Tecnico: F. Savina
Controllo Segreteria: U. Scippacercola, F. Ferramosca
Responsabile Incontri e Convegni: R. Raponi
Controllo Manifestazioni: F. Leuti
Collegio dei probiviri: C. Fioretti
Collegio dei Revisori dei Conti: R. Brega, M.Orsola, A. Simonetti

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

Kinoton
See the difference



Digital Light Processing

Proiettore elettronico
FP 30 E
FP 38 E



Proiettore compatto
FP 40 D

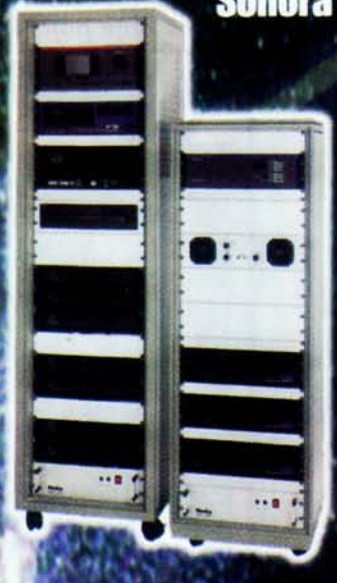


KINOTON: FUTURO ALLO STATO PURO

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

KinoItalia

KINO Italia di Sassi Romeo e C.
Via Monti Urali, 33 - 42100 Reggio Emilia - Tel. 0522/337449 - 396202

LUSTRE® 2.5 ED IL DIGITAL INTERMEDIATE DISCREET APPRODANO IN LAGUNA

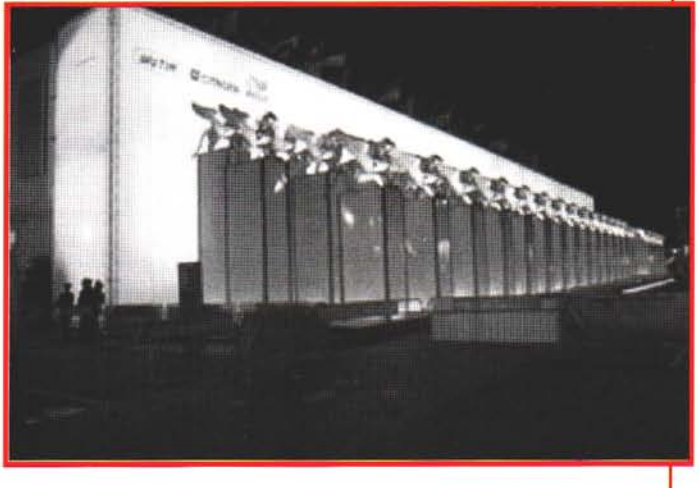
A CURA DI NTC

Discreet e Video Progetti insieme alla 61° Mostra del Cinema di Venezia.

Una regola non scritta, ed in realtà piuttosto curiosa, vuole che il solco tra aziende tecniche nel cinema e produzione artistica sia netto e, quasi, invalicabile. Per questo è raro trovare registi e produttori, direttori di fotografia e scenografi, per esempio, al NAB, o all'IBC. Altrettanto raro è trovare grandi aziende occupate nel settore tecnologico, a Venezia, o a Cannes, o a Berlino. La kermesse cinematografica, la fila per far le foto alle star, il pubblico di appassionati in coda per vedere l'ultima novità, non sembra ad alcuni il luogo adatto per parlare di questioni tecniche. Così come gli enormi saloni di un IBC non si sposano, sempre secondo alcuni, con la dimensione puramente creativa del cinema.

Eppure, nell'uno e nell'altro luogo, ad Amsterdam come a Venezia, sono presenti professionisti, tecnici e creativi, che condividono una passione. Far cinema, e farlo bene. Il dialogo fra l'artista ed il "tecnologo" è un dialogo difficile, spesso intrattenuto a distanza, con l'uso di termini diversi per sottolineare gli stessi concetti e, soprattutto, la stessa passione. Per la verità le organizzazioni delle fiere e delle Mostre cercano di attrarre l'attenzione, in un mondo ormai fortemente post moderno, nel quale tecnologia ed arte sono spesso due facce della stessa medaglia, sul connubio esistente fra di loro. E' in questo spirito che, nell'ambito degli eventi dell'Industry Office della 61° Mostra del Cinema di Venezia, si è svolta una presentazione sul Digital Intermediate ed il nuovo sistema Discreet, **lustre® 2.5**. Organizzata per volere dell'azienda canadese e del distributore italiano Video Progetti, con il supporto di Diritto d'Immagine, l'ufficio stampa in Italia di Discreet, la presentazione ha visto la partecipazione di tre relatori.

L'inglese Jon Thompson, Presidente e CEO di The Worx Digital, azienda londinese di post produzione fra le più innovative e quotate, che ha collaborato alla realizzazione di film quali *Harry Potter III, Kill Bill, Ritorno A Cold Mountain* e *Tomb Raider II*. Il secondo relatore, Steve MacPherson, oggi in Discreet, è una figura estremamente nota nel mondo del cinema inglese. Per anni direttore tecnico presso The Moving Picture Company, una delle post produzioni leggendarie di Londra, Steve ha collaborato alla realizzazione di film quali Harry Potter and the Prisoner of Azkaban e Troy. Infine, Antonio Greco, di Video Progetti, l'azienda distributrice in Italia dei prodotti Discreet. I tre hanno illustrato al pubblico l'approccio di Discreet al procedimento del Digital Intermediate l'ultima rivoluzione nella tec-



Il nuovo aspetto del Palazzo del Cinema, al Lido di Venezia, ripensato da Dante Ferretti e Matteo Thun. Sede principale della 61° Mostra di Arte Cinematografica.

nologia per il cinema.

Il procedimento DI può essere brevemente definito come il processo di conversione della pellicola in file digitali ad alta risoluzione, al fine di permettere maggiore libertà ed efficacia nella correzione colore, nella gestione dei parametri di luminosità e nella realizzazione di effetti visivi. Una volta ottenuti i risultati desiderati, i file vengono riconvertiti in pellicola. Come hanno ben spiegato i relatori, in particolare Jon Thompson nella sua presentazione, il procedimento, consta in realtà di due processi definiti e distinti (l'alterazione con mezzi digitali dei valori di colorimetria di un'immagine, cioè la correzione colore, ed il trasferimento dei risultati su negativo cinematografico). Nessuno dei due processi è in realtà nuovo in sé: ciò che è nuovo è l'applicazione dei due processi non più ad una singola scena, o addirittura a singole inquadrature, (come si fa da almeno dieci anni nell'ambito degli effetti visivi) ma ad un intero progetto cinematografico.

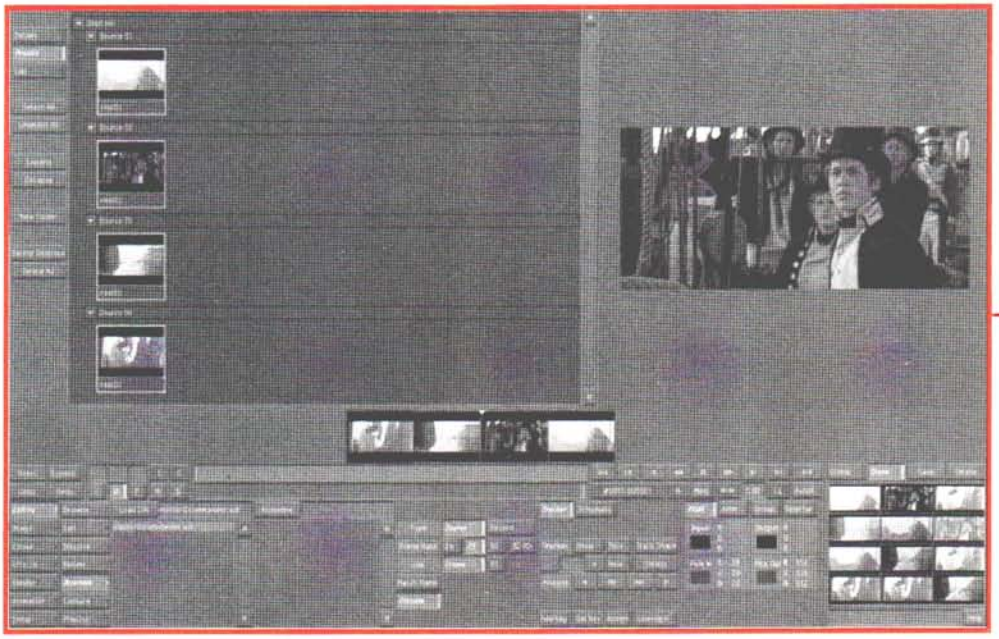
Ciò implica che il Digital Intermediate (l'unione dei due processi) si riferisce ad un nuovo modo di fare un film, nella sua interezza: si tratta di una filosofia creativo-produttiva che offre vantaggi soprattutto in termini creativi e che, sconfinando dal mondo degli effetti visivi, straripa in quello della fotografia. Secondo quanti hanno adottato questo procedimento, si tratta effettivamente di dare a registi e direttori di fotografia, la possibilità di "dipingere" il proprio film, in qualsiasi fase della post-produzione, in modo da ottenere il massimo effetto creativo possibile.

La presentazione di Jon Thompson in particolare ha dimostrato che gli sviluppi della tecnologia digitale applicata al cinema hanno reso questi interventi sia tecnicamente possibili che convenienti dal punto di vista economico. Le innovazioni tecnologiche illustrate da Jon e da Steve (MacPherson) rendono possibile una libertà creativa che il procedimento fotochimico tradizionale non consente, dando ai responsabili della produzione, dal regista al direttore di fotografia, o autore della cinematografia come alcuni lo definiscono, la possibilità di compiere scelte in termini di montaggio, di correzione colore e di variazione della luce in qualsiasi momento della lavorazione post-set, fino al momento della stampa. Inoltre, la tecnologia digitale, e l'uso che si è giunti a farne, consente di mettere in parallelo diverse fasi della post-produzione di un film, sinora separate, aumentando la possibilità di effettuare allo stesso tempo interventi diversi sulla stessa scena. Una cosa che il procedimento del Digital Intermediate elimina, attraverso la produzione di un "master digitale" è il bisogno di creazione degli "intermedi" tradizionali nei laboratori di sviluppo e stampa. Gli stadi di lavorazione internegativo/interpositivo perdono molta della loro importanza. In un certo senso, la capacità di creare un master digitale infinitamente riproducibile rende la qualità generale della distribuzione più alta.



lustre 2.5 fornisce 12 canali selettivi, con controllo i/o definibile tramite curve HLS/luminanza colore, mesh keying 3D e geometria vettoriale per l'accuratezza del controllo di colori localizzati

Ed è questo un punto fondamentale, sul



EDL assembly: lustre 2.5 fornisce autoconform ed EDL da video SD ed HD fotogrammi DPX su timeline. La connettività con piattaforme per il montaggio mette gli utenti in grado di importare e correggere le clip provenienti da altri sistemi Discreet senza il procedimento di assembly.

quale i tre relatori si sono concentrati. Il ricorso al Digital Intermediate non è solo una opzione creativa, ma ha anche senso sotto il profilo commerciale. Se, fino a qualche anno fa la principale preoccupazione di un produttore cinematografico era che il film andasse bene al cinema, per cui la creazione di versioni per la programmazione televisiva e per l'home video su VHS non incideva in modo particolare sulle fasi tecnico-creative della realizzazione del film, oggi questo stato di cose è fondamentalmente cambiato. L'avvento dei DVD, e soprattutto quello dei contenuti extra, ha creato l'esigenza produttiva di ottenere master flessibili. Se, all'inizio della sua avventura il DVD assomigliava molto al VHS (pochi contenuti extra, identiche versioni del film) oggi esistono DVD molto complessi. La produzione, in effetti si è resa conto, che può vendere lo stesso film, allo stesso cliente, due o tre volte, se cambiano i contenuti extra. E' di questi giorni la notizia dell'uscita, ad esempio, della trilogia di



Il sistema lustre 2.5 di Discreet è stato sviluppato assieme a Colorfront, azienda che vanta una lunga esperienza sia nelle lavorazioni cinematografiche fotochimiche, che in quelle digitali, e non richiede hardware proprietario

SERIE REMINGTON - PAR HMI

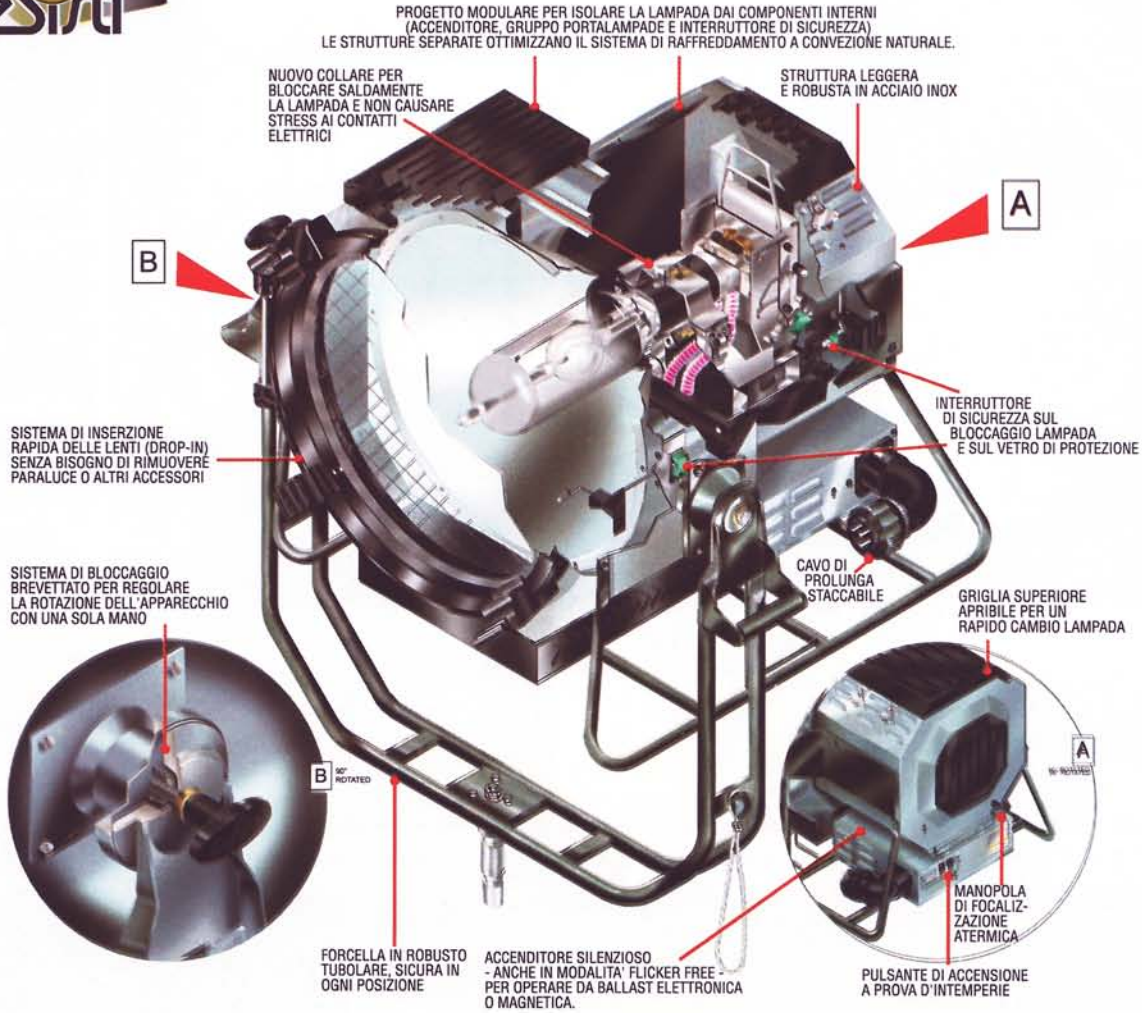
DeSisti LIGHTING





Idee, dentro la testa.

DeSisti TWENTIETH ANNIVERSARY 20



De Sisti Lighting SpA - Via Cancelliera 10/a - 00040 Albano Laziale (Roma) - ITALY
Tel. +39-06-934991 - Fax +39-06-9343489 - www.desisti.it - desisti@desisti.it

Guerre Stellari in DVD. Ciascuno di noi ha visto decine di volte ciascuno dei film. Moltissimi li hanno già in VHS. Moltissimi in DVD. Però Lucas, nella nuove versioni in uscita, ha corretto scene, ha modificato alcuni effetti visivi, ha inserito nuove interviste, nuove feature, modifiche nel sonoro ecc. Per far questo senza incorrere in costi eccessivi, è necessario che la produzione pianifichi i propri investimenti nella creazione di un master digitale, attraverso Digital Intermediate, durante la fase di lavorazione originaria del film, pensando in fase di preparazione non solo alla creazione del film, ma anche a quella dei contenuti extra. L'avvento dell'HDTV su alcuni mercati non fa che confermare tale necessità. Naturalmente l'ultimo anello della catena, la proiezione del film in sala con mezzi digitali, si avvantaggia del sistema, per gli stessi motivi per i quali se ne avvantaggia la produzione di DVD e l'HDTV. Questo ultimo anello, seppur nessuno sappia in realtà quando avverrà la riconversione industriale fra proiezione analogica e proiezione digitale, mette tutti in condizione di preparasi per tempo.

Per tutti questi motivi, sono ormai molti i film che hanno adottato il procedimento del Digital Intermediate. Quelli recenti che hanno impiegato, per condurre tali operazioni, il sistema **lustre** di Discreet, includono *The Polar Express* (con Tom Hanks), *The Phantom of the Opera* (con Minnie Driver), e *National Treasure* (con Nicolas Cage ed Harvey Keitel). Il sistema **lustre** è stato impiegato anche su grandi successi quali *Master and Commander: The Far Side of the World*, *Charlie's Angels: Full Throttle*, *The Texas Chainsaw Massacre*, ed *X2: X-Men United*. Il software di **lustre** offre correzione colore primaria in tempo reale assieme ad un toolset molto sofisticato per la lavorazione di immagini in alta risoluzione, a 2K e 4K. Il sistema è stato sviluppato assieme a Colorfront, azienda che vanta una lunga esperienza sia nelle lavorazioni cinematografiche fotchimiche che in quelle digitali e non richiede hardware proprietario. Il sistema è in grado di riprodurre in tempo reale materiale RGB a 2K, con correzione colore 32-bit/component su scansioni a 10 e 16 bit. Già diffuso in Europa, è stato recentemente acquisito in Germania dalla ARRI FILM & TV SERVICES, una delle post-produzioni più importanti in Europa, che lo userà per costruire una pipeline tra lo scanner ARRISCAN e l'ARRILASER.

Nessuna evoluzione è stata mai tanto rivoluzionaria quanto quella dell'avvento della tecnologia digitale nel cinema salvo quelle del sonoro e del colore. Così come il sonoro ed il colore si sono a loro volta evoluti (passando dal *Cantante di Jazz* di Al Jolson all'audio dei DVD per esempio) così si sta evolvendo la tecnologia digitale applicata alla cinematografia. E, così come le evoluzioni tecnico-storiche del sonoro e del colore hanno comportato un approccio diverso al pensare ed al realizzare un film (non si passa da *Quarto Potere* ad *Apocalypse Now* senza i mutamenti portati nel cinema dall'evoluzione dei procedimenti che consentono l'uso del colore), anche l'evoluzione della tecnologia digitale chiede a registi, direttori di fotografia e produttori (e, aggiungo, a sceneggiatori) di pensare ad un nuovo cinema. In questo essi sono supportati, tecnicamente, da mezzi come lustre di Discreet. Quale miglior sede per lanciare questo messaggio di una Mostra del Cinema storica e nobile come quella di Venezia?

Uno dei relatori, Jon Thompson. Presidente e CEO di The Worx Digital.



IBC 2004

PAROLA D'ORDINE: **ALTA DEFINIZIONE**

A CURA DI NTC

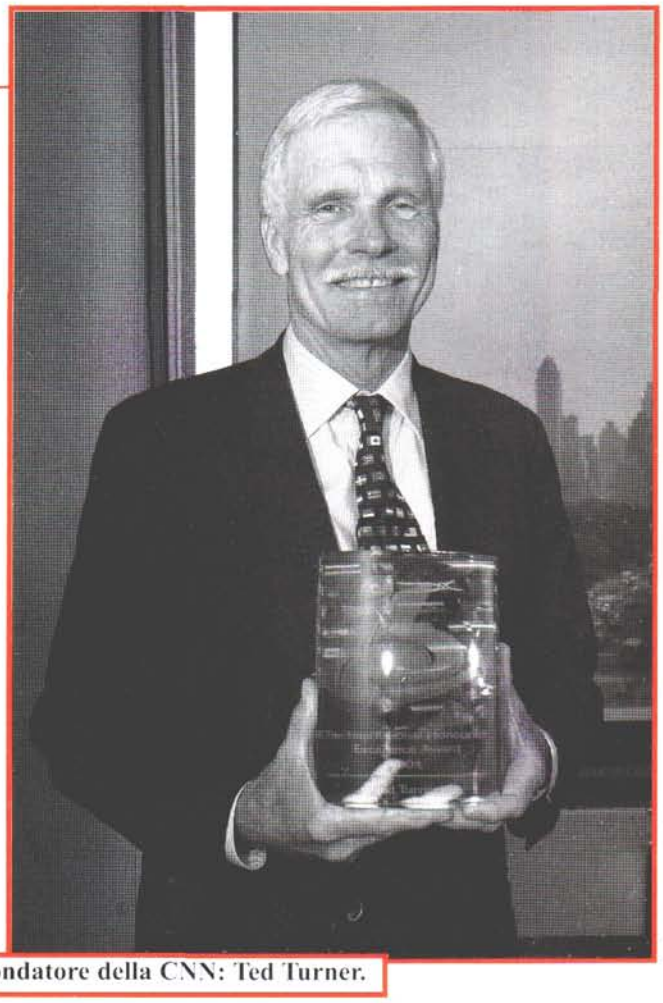
Se non ci sbrighiamo, tutti quanti, ad adottare l'Alta Definizione, in acquisizione, post produzione e fruizione dell'immagine audiovisiva, finirà che il nostro diventerà un mercato tecnologicamente obsoleto e, di conseguenza, scarsamente competitivo sia in casa che all'estero. Almeno questa è la sensazione che si provava ad Amsterdam dove, come ogni anno, visitatori da tutto il mondo hanno potuto prendere in esame le varie novità tecnologiche nel Broadcast, nel cinema e nel multimediale. E' anche vero che su questa storia dell'HD sono alcuni anni che le aziende martellano media e clienti, con atteggiamenti più o meno apocalittici a seconda dei prodotti che stanno cercando di piazzare.
E' vero che gli americani, da sempre in prima fila nell'innovazione tecnologica, fanno passi da gigante praticamente ogni mese, passi che un mercato come quello italiano non ha, in realtà, nè i mezzi nè la necessità di intraprendere con questa frequenza. E' vero che i clienti delle aziende espositirici all'IBC devono fare sempre i conti con quanto il mercato richiede, richiesta che non sempre è in linea con quanto è possibile offrire (nel senso che è in media qualitativamente più bassa, per via di budget di produzione che spesso non consentono di utilizzare macchine di ultimissima generazione). E' vero tutto. Però quando l'alfabeto costruttori, a partire dalla "A" di Adobe, Apple ed Avid per finire alla "T" di Thomson, passando per le iniziali di Pinnacle, Discreet, Quantel, Panasonic, ARRI, Sony, JVC, Matrox, Canopus, Leitch, e chi più ne ha più ne metta, squaderna brochure per qualsiasi applicazione in HD, per tutti i livelli, dall'entry alla fascia alta, in tutti i campi, dall'acquisizione al montaggio, all'edizione eccetera, significa che bisogna pensare seriamente alla strada da intraprendere. Forse l'HD non è più un'autostrada sulla quale sfrecciare in Ferrari, ma una statale sulla quale serenamente muoversi in Multipla. A meno che uno non ami i sentieri di campagna, percorribili in bici. Scelta ecologicamente corretta, ma forse non particolarmente competitiva.

Per quanto riguarda una panoramica dei prodotti in esposizione, questo giornale non ha, purtroppo, lo spazio per poter offrire una recensione soddisfacente. Preferiamo parlare di tendenze e di rinviare, nell'epoca di Internet in tutte le case, alla visita dei siti dei costruttori. Ma le tendenze sono spesso più interessanti dei dettagli, così come gli oceani sono più interessanti della vasca da bagno di casa.

E così eccoci a raccontare il fatto che BBC Broadcast Limited, una sussidiaria commerciale della BBC, ha trasmesso in digitale ed in HD, il 10 settembre, il primo blocco di programmi dal Centro di Trasmissione di Londra all'IBC per l'intera durata della manifestazione. I programmi BBC erano visibili sugli stand TSL, Eutelsat e Tandberg Television e facevano parte del palinsesto di BBC Worldwide. Tra questi, la BBC ha tenuto a ricordare due cortometraggi: *Undone* e *The Accidental Perfectionist*, entrambi sottoposti a conforming, correzione colore e montati in HD da BBC Post Production, con la suite di Quantel, eQ. Il londinese Centro di Trasmissione della BBC, completato nel 2003 è, probabilmente, la facility più evoluta a livello tecnologico che vi sia oggi in Europa. Il responsabile per le tecnologie di BBC Broadcast, Chris Howe, ha tenuto a dichiarare che: "Nonostante il fatto che le strategie avverso l'HD dei nostri clienti siano ancora in fase di preparazione e di studio, il Centro è pronto sin da oggi per rispondere alle richieste del domani." Eccola che monta, la marea... A difesa delle nostre antiche e gloriose coste, con buona pace di costruttori, editori, produttori, registi e direttori di fotografia, c'è l'iniziativa di legge di riordino del sistema televisivo del Ministro Gasparri. Inutile, oggi, discutere di

questo: ognuno che abbia anche vagamente a che fare con il mondo del broadcast, del cinema e della produzione, sa benissimo a quanti disagi, a quante improvvise accelerazioni ed a quante altrettanto brusche frenate le alterne vicende della legge abbiano costretto, in Italia, coloro che, nel mondo produttivo, si avvicinano al digitale. Gasparri o no, Rete4 o no, pubblicità su Rai Tre o no, la legge è legge, i costruttori sono costruttori e la tecnologia è tecnologia. Dunque, viva il digitale, l'HD in ogni sua forma.

Un'altra notizia importante, perchè conferma quanto stretto sia ormai il nesso tra media e tecnologia, è il conferimento, al fondatore della CNN, Ted Turner, dell'International Honour For Excellence Award della Fiera. La giuria interna, presieduta da Peter Owen, ha tributato il riconoscimento a Turner in riconoscimento delle sue "straordinarie capacità imprenditoriali nello sfruttamento dei progressi della tecnologia per le immagini a beneficio del pubblico mondiale". Il riconoscimento è stato consegnato a Turner nei suoi uffici di New York da parte di Michael Bunce, Chairman del Partnership Board dell'IBC. Nelle motivazioni del premio, viene riconosciuto a Turner l'*insight* di essere stato fra i primissimi a lanciare una televisione locale sul satellite per raggiungere la distribuzione nazionale ed uno dei pionieri della televisione via cavo. Anche dal punto di vista della storia dei media, va ricordato che CNN è il primo canale *all news* che sia stato realizzato al mondo. Nata il primo giugno del 1980, la CNN è oggi distribuita in 210 fra nazioni e "territori" del mondo (vale a dire in tutto il mondo, visto che le nazioni ufficiali sono 198). L'accoppiata vincente tra fiuto per gli affari e grande intuizione tecnologica ha fatto di Ted Turner anche il primo editore televisivo a costruire un vero e proprio canale video on demand, multilinguistico, ad Orlando, in Florida. Per questo esperimento lo stesso Turner aveva già ricevuto, nel 1993, un Technical Emmy Award - l'equivalente televisivo dell'Oscar. "In molti modi," ha dichiarato Owen a commento del premio, "Ted Turner è responsabile della strada intrapresa oggi dalla televisione". Non siamo sicurissimi che si tratti di un complimento: ma il giudizio finale su questo spetta al pubblico. Nel frattempo, Turner, nato a Cincinnati nel 1938, ha esteso la sua capacità, la sua creatività ed il suo management al cinema, fondendo Turner Broadcasting, già proprietaria dall'86 della library cinematografica della Metro Goldwyn Mayer (MGM), con New Line Cinema nel gennaio del 1994. Nel 1996 è la volta del merger con il gruppo media forse più famoso al mondo, Time Warner Inc. Turner diviene *Vice Chairman* del gruppo. Con la nuova fusione con AOL, nel 2001, il colosso entra con poderosa capacità nella New Economy. Dai moltissimi riconoscimenti "ovvi" (quelli del mondo dei media) va distinta la vittoria dell'America's Cup di vela, edizione 1977.



Il fondatore della CNN: Ted Turner.

Con 1137 aziende espositrici ed un totale registrazioni di oltre 60.000 nominativi (di cui circa 40.000 effettivamente presenti), IBC si conferma di gran lunga l'appuntamento europeo di maggior peso per questo mercato. Una curiosità: sono passati da 1073 a 1190 i visitatori italiani, con un incremento di 117 unità. Cosa hanno comprato lo si vedrà nei prossimi mesi.

GUIDA AGLI EFFETTI VISUALI CINEMATOGRAFICI

STORIA DEGLI EFFETTI VISUALI

DI PIERFILIPPO SIENA

Non so dire con precisione quando, ma di sicuro ricordo in che modo iniziai ad interessarmi a tutto ciò.

Il palinsesto pomeridiano della RAI ancora non offriva un'ampia scelta di programmi per ragazzi eppure, in un freddo pomeriggio invernale più di trent'anni fa, m'imbattei per caso in una serie televisiva prodotta dalla britannica Century 21 Pictures Production, da noi intitolata *U.F.O - Minaccia dallo spazio*. Il soggetto non era molto originale trattando dell'ennesimo tentativo d'invasione della Terra da parte di una civiltà extra-terrestre in via di estinzione, ma l'impatto visivo si rivelò davvero grandioso! Rimasi affascinato dagli "Skydiver", avveniristici sottomarini in grado di lanciare verso il cielo aviogetti da caccia pur rimanendo in immersione, dallo Space Intruder Detector, il satellite di difesa in orbita attorno al nostro pianeta, e dagli S.H.A.D.O. mobili, i mezzi cingolati da combattimento terrestre trasportati a bordo d'immensi velivoli da carico. Non dimenticherò mai la base lunare abitata dalle splendide ragazze con le parrucche viola, le navicelle spaziali rosse e gli intercettori a decollo verticale utilizzati per attaccare e distruggere gli U.F.O provenienti dall'esterno del sistema solare. Che sceneggiature fantasiose ma, soprattutto, quale spettacolarità nelle sequenze d'azione!

Ingenuamente ma già forte di un'istintiva intuizione dei "trucchi" impiegati sullo schermo chiesi a mio padre, regista televisivo dalla carriera ricca di premi e riconoscimenti, come fosse stato possibile girare tutte quelle scene sott'acqua e nello spazio profondo. La sua risposta da "addetto ai lavori" fu tanto sintetica quanto esaustiva nello spiegarmi che la "magia" veniva ottenuta utilizzando modellini in scala fatti volare per mezzo di fili invisibili. Bastò solo questo a spalancarmi le porte del "fantastique" e per introdurmi nel favoloso mondo degli effetti speciali. Di materiale sull'argomento non ne è mai esistito in abbondanza, fatte le dovute eccezioni per le riviste statunitensi *Cinefex* e *Starlog*, per cui diventa un processo laborioso procurarsi la documentazione visiva per comprendere meglio i principii alla base dei procedimenti fotochimici utilizzati nella realizzazione degli effetti fotografici e ottici, delle riprese con miniature, degli effetti fisici, atmosferici, pirotecnici e del make-up. A riprova del poco interesse riservato dalla stampa a questa specializzazione della settima arte, è giusto sottolineare che spesso sono stati gli stessi tecnici degli effetti e non i fotografi di scena delle produzioni a preoccuparsi di creare un archivio d'immagini riguardante il proprio lavoro.

Ancora in parte circondato da un alone di mistero è il dietro le quinte di *2001: Odissea nello spazio (2001 A space odyssey), girato nel 1968 da Stanley Kubrick, il*



Fig. 1 Sul set di una pellicola western. © Disney

quale a causa della sua ben nota paranoia riguardo la segretezza diede ordine tassativo di distruggere tutto al termine delle riprese, dai modelli delle astronavi U.S.S. Discovery One, Orion III e Aries 1B della Pan Am, alla stazione spaziale 5, dalle tute degli astronauti alle scenografie. Poche immagini, perlopiù in bianco e nero, e le testimonianze dei brillanti tecnici che presero parte alla lavorazione sono tutto ciò che rimane di uno dei più grandi capolavori della storia del cinema mentre abbiamo perso del tutto le tracce dei primi lavori italiani di un altro grande della cinematografia, quel Carlo Rambaldi a cui dobbiamo il ciclope Poliremo dell' *Odissea* televisiva di Franco Rossi, l'inarrestabile bisonte albino di *Sfida a white buffalo* di J. Lee Thompson *(The white buffalo, 1977)* ed E. T.-

L'extraterrstre di Steven Spielberg *(E. T.-The extraterrestrial,* 1982) che, pur dopo decine di visioni successive, riesce sempre a mantenere inalterata la sua carica emotiva e drammatica. Quanto seguirà nelle prossime pagine e nei futuri numeri di Cinefex Italia, e di Note di Tecnica Cinematografica, è il risultato del materiale raccolto cercando di svelare i segreti legati alla realizzazione delle più belle ed innovative pellicole mai approdate sul grande schermo, il tutto allo scopo di portare il lettore



Applicazione di un make-up speciale per la serie di "Star Trek" (© Paramount Pictures)

appassionato di tecnica cinematografica a conoscere in dettaglio sia ogni singola voce nel glossario degli effetti speciali che la sua reale applicazione nel corso della lavorazione di un film. Volendo seguire una cronologia corretta possiamo fare risalire alcuni primitivi effetti scenici al teatro antico: gli scrittori Vitruvio (età augustea) e Polluce descrivono alcune macchine come la *mechané*, vale a dire un gancio collegato ad una carrucola, concepita per sollevare ed abbassare le divinità ("deus ex machina", espressione che sottolinea l'apparizione sulla scena del dio grazie all'uso di questo marchingegno); il *keraunoskopèion*, un prisma con le tre facce colorate di nero, su ciascuna delle quali appariva in diagonale un fulmine; ed il theologeion, sorta di gru per sospendere oggetti. Tutto questo 2.500 anni prima che Colin Chilvers sviluppasse l'imbracatura per fare volare il *Superman* cinematografico di Richard Donner! Al francese Georges Méliès, invece, va attribuita la prima sperimentazione di effetti speciali nel cinema, avendo realizzato nel 1902 *Il viaggio nella luna* (*Voyage dans la lune),* pellicola muta ed in bianco e nero della durata di 13 minuti. Il volto del nostro satellite umanizzato che "soffre" per il dolore quando viene colpito dal razzo-proiettile, i fondali dipinti ed il trucco dei seleniti presi ad ombrellate dai rissosi scienziati dell'Istituto di Geografia Incoerente vennero curati personalmente da Méliès che ricorse, facendo tesoro della sua professione di prestigiatore e illusionista, a trucchi come l'esposizione multipla della pellicola, tecnica ampiamente sfruttata fino ai giorni nostri. Nell'epoca del muto anche il grande cineasta tedesco Fritz Lang, autore di *Metropolis*, del 1926, volle ricorrere ai modelli in grande scala e per il suo *Die Frau im Mond* del 1928 chiese ad Hermann Oberth, teorico dei razzi e padre, assieme a Wernher von Braun delle bombe volanti V.l e V.2 che devastarono Londra nella Seconda Guerra mondiale di costruire un razzo in grado di essere lanciato realmente. Lavorando con propellenti liquidi, Oberth provocò un'esplosione nel suo laboratorio rimanendo ferito in modo serio e senza riuscire a completare il prototipo in tempo per l'uscita del film. In quello stesso decennio, negli Stati Uniti, una pellicola intitolata *The lost world* (1925) diretta da Harry O. Hoyt mise in vetrina il talento di Willis O'Brien per rappresentare un mondo popolato da animali preistorici. Debuttava così l'animazione stop-motion. Mutuata direttamente dal classico cartone animato in 2D, l'animazione a passo-uno ne sfrutta lo stesso principio di base con la sola differenza che invece di fotografare ventiquattro volte il soggetto disegnato in



Effetti atmosferici e fisici durante le riprese di "U-571" (© 2000, Universal Studios)

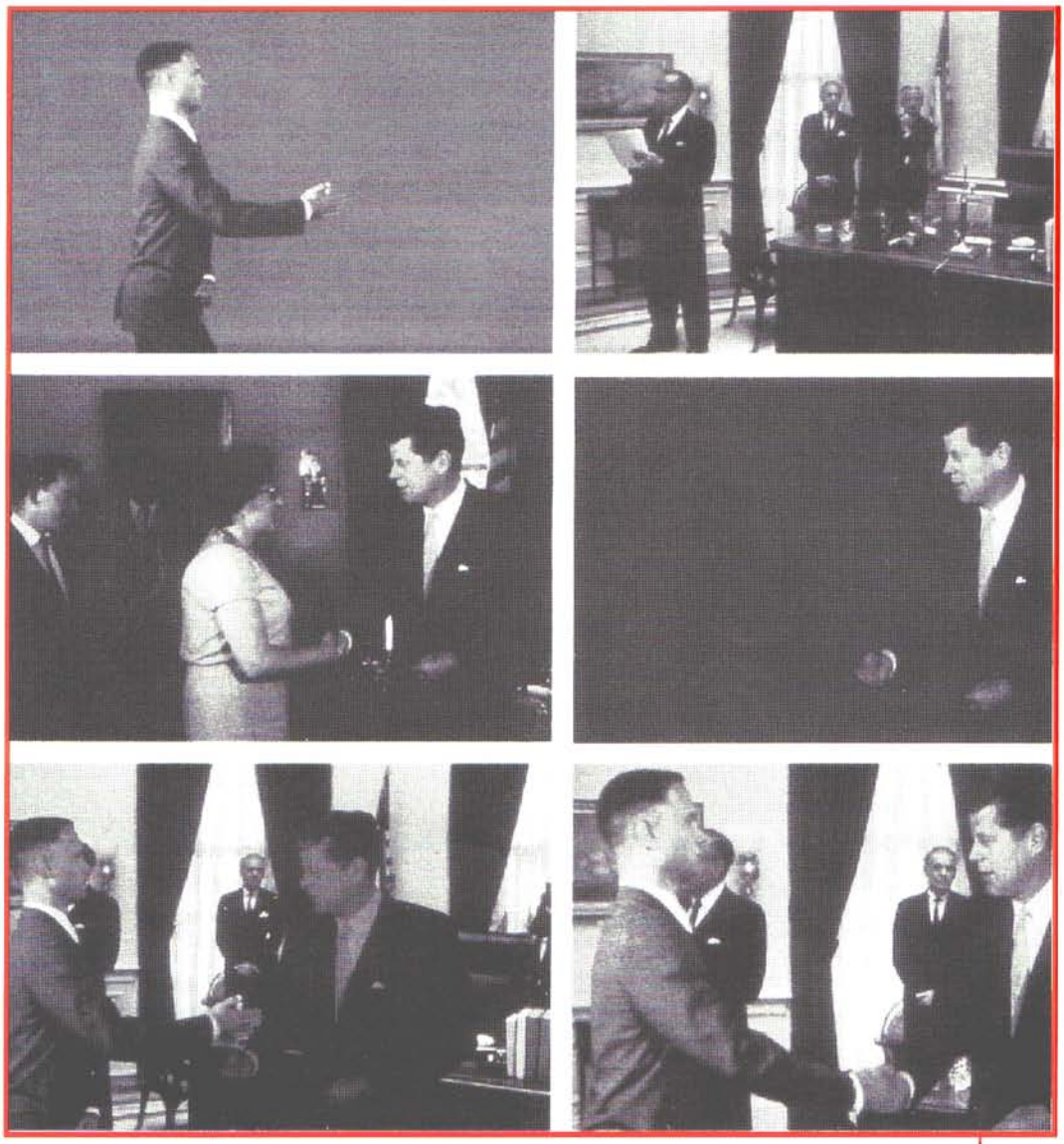
diverse posizioni per ottenere un solo secondo di proiezione, si anima una miniatura tridimensionale spostandola impercettibilmente, grazie alla sua

armatura interna, ad ogni scatto di fotogramma. O'Brien raggiungerà livelli di eccellenza con *King Kong* del 1933, diretto da Merian C. Cooper ed Ernest B. Shoedsack e con *Il re dell'Africa*, del 1949 (*Mighty Joe Young*), influenzando per sempre la vita e la carriera del maestro indiscusso di questa forma d'arte, Ray Harryhausen, leggendario creatore ed animatore di personaggi fantastici ed onirici. Ritiratosi dal mondo dello spettacolo dopo *Scontro di Titani*, di Desmond Davis, girato nel 1981 (*Clash of the Titans*), Harryhausen ha ispirato a sua volta il lavoro di molti grandi artisti del nostro tempo: Phil Tippett, David Allen, Jim Danforth e Jon Berg che risolsero persino il problema dello strobing, quella curiosa ma anche fastidiosa rigidezza dei movimenti del modellino, legata al fatto che ogni azione eseguita dal soggetto animato è una somma d'immagini fisse.

Sviluppata nel 1981 per l'incompreso *Il drago del lago di fuoco* (*Dragonslayer*), di Matthew Robbins, la go-motion è diventata oggi una tecnica non più al passo coi tempi come la stop-motion, essendo state tutte e due soppiantate dalla computer animation. Esistono tuttavia pellicole come *Tim Burton's A Nightmare before Christmas*, del 1993, e *James e la pesca gigante* (*James and the giant peach*) del 1996, entrambe firmate da Henry Selick, che sono state anacronisticamente prodotte servendosi per intero di pupazzi animati frame-by-frame, con risultati incantevoli e positive reazioni di pubblico e critica.

Verso la fine degli anni '30 lo specialista degli effetti fotografici speciali Jack Cosgrove utilizza per la pietra miliare *Via col Vento*, di Victor Fleming (*Gone with the Wind*, 1939) le matte painting, ovvero delle pitture eseguite direttamente su vetro lasciando su di esso delle finestre libere per poter inserire attori e sezioni di scenografia. In questo modo si estende lo spazio scenico a disposizione di registi e direttori artistici e diventa possibile realizzare immagini altrimenti impensabili per motivi di costi produttivi o altro. Nel corso degli anni i matte-artist si specializzeranno sempre più, fino a raggiungere uno stile impersonale ed iperrealista di fatto indistinguibile dalla realtà. Esempio impareggiabile sono gli sfondi curati dalla Matte World Digital per il *Dracula di Bram Stoker*, di Francis Ford Coppola (*Bram Stoker's Dracula*, 1992).

È il britannico Albert Whidock, scomparso nel 1999 e collaboratore abituale di Alfred



La sequenza metodologica per la realizzazione della scena nella quale Forrest Gump (Tom Hanks), "incontra" JFK. I soggetti vengono ripresi separatamente (Hanks su sfondo blu; il set dello studio del Presidente; il Presidente Kennedy da un filmato di repertorio) e sovrapposti in un "composite" digitale. (© 1994, Paramount Pictures)

Hitchcock per la maggioranza delle sue pellicole negli anni '60, a far credere allo spettatore che il chilometrico muro-scudo di Arrakeen, capitale del pianeta Arrakis in *Dune* di David Lynch del 1984, esista davvero. Los Angeles ridotta ad un cumulo di macerie in fiamme in *Terremoto* (*Earthquake*) di Mark Robson, del 1974, è ancora un suo matte-shot mentre il dirigibile tedesco Hindenburg in volo sull'oceano nell'omonino film (*The Hindenburg*) diretto nel 1975 da Robert Wise porta l'arte di Whidock a livelli di eccellenza.

Gli artisti della Disney si distinguono in *20.000 Leghe sotto i Mari*, di Richard Fleischer (*20.000 Leagues under the sea*, 1954) e *The Black Hole* di Gary Nelson del 1979 mentre le trilogie di *Guerre Stellari* ed *Indiana Jones* faranno un uso intensivo ma invisibile del talento di Harrison Ellenshaw, Michael Pangrazio e Ralph McQuarrie nell'erigere il palazzo di Jabba the Hutt, il generatore dello scudo difensivo di Endor, la città mineraria sospesa nel cielo di Bespin e persino il magazzino con migliaia di casse di legno in cui verrà nascosta l'Arca dell'Alleanza di indianiana memoria.

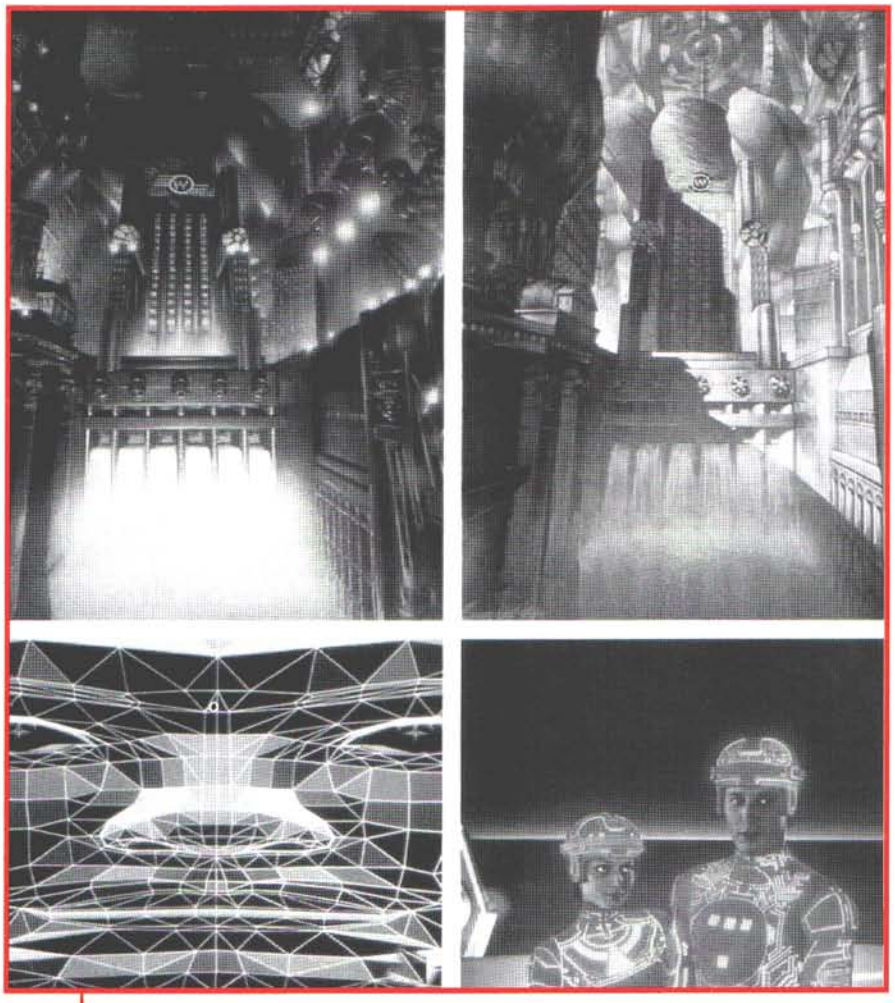
Terminato il secondo conflitto mondiale, l'America esorcizza il pericolo rosso del comunismo facendo sbarcare sulla Terra invasori alieni privi di ogni pietà o misericordia. *Per La Guerra dei Mondi* di Byron Haskin (*War of the Worlds*), del 1953, *Gli invasori spaziali* (*Invaders from Mars*) di William Cameron Menzies, girato sempre nel 1953 e *Il cittadino dello spazio* di Joseph M. Newman (*This island earth*) del 1954, i maghi di Hollywood costruiscono e poi distruggono con realismo crescente miniature di ogni tipo, intere città, navi, industrie, ponti, aeroplani. Occorre girare con una velocità di ripresa superiore ai normali 24 fotogrammi al secondo per compensare la riduzione di scala, secondo formule matematiche rigorose anche se spesso sono i test di ripresa a dare i risultati migliori rivelando quali debbano essere le corrette dimensioni del modellino.

A meno di non filmare modelli di dimensioni enormi, come fecero Richard Fleischer e L.B. Abbott A.S.C, con la flotta americana alla fonda nella rada di Pearl Harbor nel kolossal bellico *Tora!Tora!Tora!*, del 1970 e, di recente, James Cameron e la Digital Domain per il blockbuster *Titanic*, del 1997, l'acqua rappresenta un problema insormontabile. La cel animation, vale a dire l'animazione tradizionale eseguita a mano per ottenere raggi laser, fulmini, scariche elettriche, bagliori e campi di forza, trova la sua più alta espressione nella rivisitazione fantascientifica della *Tempesta* di William Shakespeare, *Il pianeta proibito* (*Forbidden Planet*) diretto nel 1956 da Fred M. Wilcox. Joshua Meador, già artista degli studi Disney, collaborò agli effetti speciali fotografici supervisionando la sequenza in cui l'invisibile mostro dell'ID attraversa le barriere di energia erette intorno all'incrociatore spaziale C.57D venendo nel contempo bersagliato dalle batterie difensive dell'equipaggio. Trent'anni prima del pirotecnico *Grosso Guaio a Chinatown* di John Carpenter (*Big Trouble in Little China*, 1986) e di *Poltergeist*, di Tobe Hooper, il lavoro dei tecnici non ha nulla da invidiare a quello di società spedalizzate come Industrial Light + Magic, Boss Film Corporation e Dream Quest Images.

Se è vero che ogni grande mago degli effetti speciali del passato ha avuto una propria specializzazione, quella di L.B. Abbott A.S.C, è stata la maestria nell'utilizzo del blue-screen, geniale e complesso procedimento di stampa in cui è possibile sostituire ad un fondale di colore blu posizionato dietro gli attori, i modellini o qualunque altro soggetto, l'immagine desiderata. Di lunga e difficoltosa realizzazione pratica, solo con il blue-screen il sommergibile Proteo ha potuto essere miniaturizzato ed iniettato nel sistema circolatorio di un essere umano nel fantastico *Viaggio allucinante* (*Fantastic voyage*, 1966) di Richard Fleischer.

Il bravo Rex Harrison ha recitato, invece, di fronte lo schermo blu per dialogare con una balena meccanica filmata in piscina nel gradevole *Il Favoloso Dottor Dolittle* del 1967 (*Doctor Dolittle*). Lyle B. Abbott, che nel corso della sua carriera ha vinto quattro premi Oscar, curerà anche gli effetti fotografia spedali del già citato *Tora!Tora!Tora!* e di *La fuga di Logan*, di Michael Anderson (*Logan's run*, 1976), primo film a mostrare un ologramma e ad utilizzare un vero raggio laser per aggiungere tridimensionalità alle esplosioni in miniatura delle cupole dell'avveniristica megalopoli nella quale è ambientata la storia.

Realizzato nell'arco di quattro anni, nei quali diversi uomini di talento abbandonarono la produzione per divergenze caratteriali col geniale e tirannico regista Stanley Kubrick, *2001: Odissea nello Spazio* è stato il trionfo del front-projection. Questo è un sistema in cui lo sfondo fisso o in movimento viene proietta-

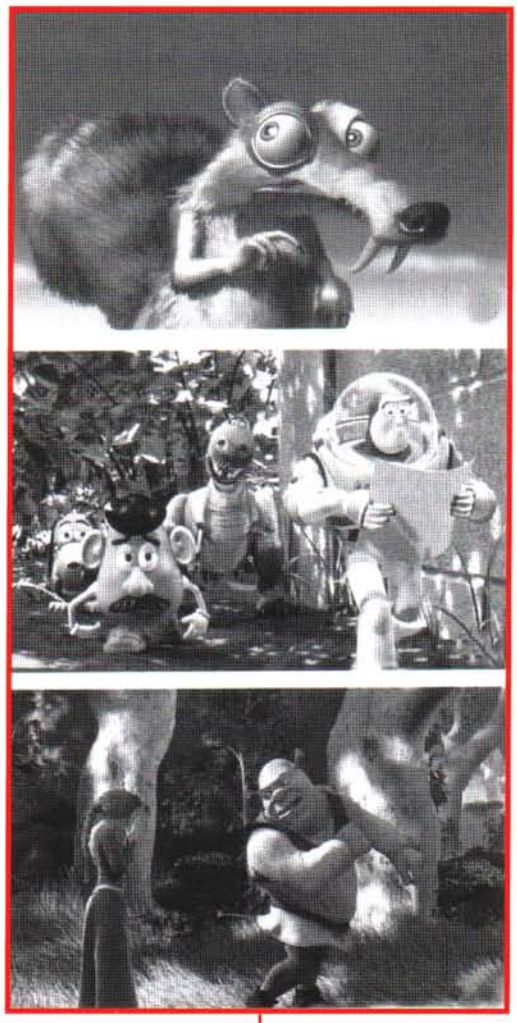


Le due immagini superiori sono una visualizzazione per la Wayne Enterprise in "Batman Forever" (© Warner Bros). In basso, due fotogrammi tratti da "Tron" (© Disney)

to di lato, con un angolazione di 90° rispetto all'asse ottico della cinepresa, deviato da un beam-splitter e riflesso da un grande schermo in materiale super-riflettente della 3M posto alle spalle dei soggetti da riprendere. 2001 fece anche ricorso in modo intensivo alla "cannibalizzazione" delle scatole di montaggio di aerei, carri armati, automobili, camion e navi, già sfruttata dal britannico Derek Meddings per arricchire di particolari realistici i modellini creati per i serial interpretati dalle marionette *Supercar*, *Fireball XL-5*, *Stingray*, *Joe 90*, *Captain Scarlet and the Mysterons*, *Secret Service* e *Thunderbirds*. I modellisti di 2001, ad esempio, completavano la forma basica della miniatura dello shuttle Orion III che trasportava il Dott. Floyd fino alla stazione spaziale orbitante per farla poi abbellire da un piccolo esercito di artigiani che copriva ogni centimetro della sua fusoliera con pannelli, antenne, ugelli di scarico per razzi e quant'altro proveniva dai kit acquistabili nei negozi di modellismo e rielaborato. Dopo che ben due Studio ne ebbero rifiutato il copione, *Guerre Stellari* venne prodotto dalla 20th Century Fox con un budget per l'epoca di circa 19 milioni di dollari. Agli occhi dello sceneggiatore e del regista George Lucas fu subito evidente che per visualizzare l'universo da loro immaginato per la trilogia si sarebbe reso necessario un approccio diverso al modo di concepire e realizzare gli effetti speciali visivi. Dal *wire, tape & rubber-band style* (fili, nastro adesivo ed elastici), pur supportato da grossi budget, si passa all'alta tecnologia col debutto sulle scene del motion-control, in pratica una cinepresa controllata da un computer in grado di eseguire e ripetere con precisione assoluta i movimenti programmati dall'operatore. Non sono i modellini dei caccia X-wing ed Y-wing dell'Alleanza Ribelle a sfrecciare sopra la superficie della Morte Nera ma è la stessa macchina da presa a farlo, per poi riprendere separatamente le astronavi davanti al blue-screen; avvicinandosi o allontanandosi dalle miniature posizionate su supporti di colore blu, la motion-control camera crea l'illusione del loro spostamento nello spazio. Il barbuto John Dykstra darà il nome al sistema, battezzato Dykstraflex, prima di lasciare la neonata Industrial Light & Magic per fondare la sua Apogee, oggi scomparsa dalle scene come la Boss Film Corporation. Portare sullo schermo guerre spaziali con astronavi e dischi volanti, ormai non è più problematico tanto che seguono pellicole analoghe, *Battaglie nella Galassia* (*Battlestar Galactica*, 1978, di Richard A. Colla) e Buck Rogers nel 25° secolo, la serie di Star Trek e debuttano poi i fumetti con quattro lungometraggi dedicati a Superman ed uno a Supergirl. *Blade Runner* di Ridley Scott, del 1982 e *Starship*

Troopers: fanteria dello spazio dell'olandese Paul Verhoeven, prodotto nel 1997, seppure separati da quindici anni di tecnologia sempre in evoluzione, vantano la migliore fotografia delle miniature mai vista per il meticoloso lavoro di luci svolto nell'illuminare i modelli sul set.

Un illustre italiano trapiantato a Hollywood, Carlo Rambaldi dimostra, dal canto suo, che un *animatronic*, termine indicante una creazione di gomma portata alla vita fondendo insieme tecniche di animazione manuale, meccanica ed elettronica, può essere in grado di suscitare delle emozioni tanto quanto la recitazione ispirata di un attore in carne ed ossa. *E.T. - L'extraterrestre*, di Steven Spielberg, del 1982, fa vincere al ferrarese Rambaldi il suo terzo Oscar dopo quelli conquistati per il remake di *King Kong* del 1976 di John Guillermin ed *Alien* di Ridley Scott. Dopo questo trionfo la strada ai laboratori dove si progettano e costruiscono creature di ogni tipo è spianata per sempre. A Londra nasce il Jim Henson's Creature Shop, fondato dal leggendario e compianto creatore dei *Muppets*, Jim Henson; a Los Angeles imperano gli Stan Winston Studios e la Amalgamated Dynamics, a cui si devono la trilogia di *Jurassic Park*, *Aliens*, *Alien 3*, *Alien-La clonazione*, tutti e quattro i *Batman* e due film dedicati al cyborg *Terminator*. Anche un altro italiano, Giuseppe Tortora, entra nell'olimpo dei grandi creature creator collaborando a *Conan il Barbaro* di John Milius (*Conan the barbarian*,1981), *Yado* di Richard Fleischer (*Red Sonyd*, 1985) e alle due pellicole tratte da *La storia Infinita*, di Michael Ende. E proprio alla fine degli anni 80, con l'uscita mondiale del thriller fantascientifico *The Abyss* diretto dal megalomane ma abile James Cameron, autore anche di *True Lies* e *Titanic*, debutta con ruoli di primissimo piano la nascente tecnologia digitale anche se *Tron*, della Walt Disney Productions, del 1982, aveva tentato senza alcun successo commerciale di proporre al grande pubblico le prime immagini di sintesi elaborate in CGI, seguite dall'effetto Genesis di *Star Trek II: L'ira di Khan* (*Star Trek II: The wrath of Khan*, 1982) e dalla simulazione del pianeta Giove nel seguito di *2001*, dal titolo *2010: L'anno del contatto* (*2010: The year we make contact*, 1984).



Fotogrammi tratti da alcuni successi clamorosi, interamente realizzati al computer. Dall'alto "L'Era Glaciale" (© 20th Century Fox/Blue Sky Studios); "Toy Story" (© Pixar/Disney), e "Shrek" (© PDI)

In *The Abyss*, il tentacolo d'acqua degli N.T.I. (Non-Terrestrial Intelligence) noto come Pseudopodo è una meraviglia sia nella sua resa liquida che nell'interazione con gli attori; sono solo pochi secondi di film ma le potenzialità delle immagini digitali emergono prepotentemente, a tal punto che la computer graphics viene oggi impiegata per creare l'organico ed il meccanico, dipingere sfondi denominati pertanto digital matte-painting, eliminare patti non volute delle inquadrature, correggerne eventuali errori e modificare crominanza e luminanza oltre che per innumerevoli altre applicazioni.

Eccezione fatta per il roboante *Independence Day* di Roland Emmerich, riuscita miscellanea di esplosioni in miniatura, effetti 2D e 3D in CGI, i membri dell'Academy cercano sempre di premiare il film migliore come originalità negli effetti speciali visivi ed ecco quindi motivati i riconoscimenti a titoli

come *Forrest Gump* di Robert Zemeckis, *Babe-maialino coraggioso* di Gorge Miller, *Al di là dei sogni* di Vincent Ward, *Matrix* dei fratelli Wachowski, *Il gladiatore* di Ridley Scott per come hanno saputo presentare agli occhi del pubblico mondi sempre diversi.

E la storia si fa attualità.

Con *Toy Story*, uscito il 22 novembre del 1995 dalla Pixar/Disney, per la prima volta la grafica 3D viene impiegata per un intero lungometraggio. L'effetto sul pubblico è dirompente grazie anche alla narrazione condotta con maestria da John Lasseter, la distanza tra reale e verosimile quindi, si riduce o annulla in più parti. Seguono altre produzioni interamente 3D e la narrazione si arricchisce man mano che le conquiste sul fotorealismo (processo di calcolo al computer detto rendering che, grazie ad avanzati algoritmi di simulazione di fisica ottica, consente di ricostruire un'immagine virtuale talmente dettagliata da renderla quasi o del tutto indistinguibile da una reale) e la potenza dei computer crescono con diminuzione dei costi di sviluppo del software e dell'hardware. Centinaia di computer vengono collegati insieme in render farm per consentire di effettuare l'enorme quantità di calcoli necessari. Nel contempo si evolve anche il software di editing e compositing con transizione completa verso il digitale.
A strumenti commerciali (Softimage, Maya, Houdini, 3DS Max, LightWave 3D, etc.) i vari studi affiancano software proprietario sempre più avanzato. A *Toy Story* segue *A Bugs' Life* (1999), sul mondo degli insetti, sempre del duo Pixar/Disney e *Ants* del concorrente PDI, ambientato in un formicaio, riescono entrambi a debuttare prima del previsto grazie alla fuoriuscita di uno dei responsabili Disney ed al ricorso ai fondali in matte painting per velocizzare il processo di calcolo o rendering. *Dragonheart*, del 1997, *Stuart Little* del 2000, *Dinosauri*, *L'uomo senza ombra* (*Hollow Man*, 2000), *Il Grinch* (2000), sono tutte pellicole di successo nelle quali il personaggio principale viene parzialmente o totalmente realizzato in grafica 3D.
Seguono *Toy Story 2* e poi *Shrek* che fa assurgere la PDI nell'olimpo delle maggiori case mondiali in grado di produrre un intero lungometraggio in 3D (al momento solo sei studi nel mondo sono in grado di realizzare uno sforzo simile e vale a dire Pixar, Disney, ILM, PDI, Square Pictures e Blue Sky). Anche gli Oscar recepiscono il cambiamento con la nascita di una sezione del premio dedicata ai film in computer animation, premio che *Shrek* si aggiudica nel 2002 nella magica notte degli Academy Awards.
Seguiranno a ruota *Monsters, Inc.* (*Monsters e Co.*) e *Ice Age* (*L'Era Glaciale*) della Blue Sky. Nel frattempo si verifica il flop di *Final Fantasy*, uscito nel 2001, sforzo immane della Square Pictures, che però non è accompagnato dai risultati sperati, confermati fino ad allora dalla media delle precedenti pellicole 3D, e che per la prima volta ridimensiona l'equazione che film del genere incassano sempre 3 o 4 volte il costo di realizzazione. Una regia molto più simile ad un videogioco ed una storia debolissima rappresentano le pecche maggiori della produzione che pur segna una delle tappe storiche nello sviluppo della computer grafica più spettacolare.
Infine segnaliamo i successi straordinari delle serie su *Harry Potter*, la trilogia de *Il Signore degli Anelli*, *Star Wars Episodio II: L'attacco dei cloni*, *Spider-Man*, tutti di recente uscita, come esempi di pellicole dove gli effetti visuali raggiungono la perfezione massima al servizio della narrazione e che saranno attentamente esaminate nei prossimi fascicoli.

La *Guida agli Effetti Visuali* viene pubblicata per gentile concessione di Cinefex Italia, e dell'Editore Imago Edizioni che cura l'edizione italiana della storica rivista. NTC desidera ringraziare, oltre all'autore Pierfilippo Siena, l'editore Antonio De Lorenzo. Per maggiori informazioni visitate il sito Internet www.imagonet.it. NTC



PACE OF PEACE
UN CARTOON DI LUCA RAFFAELLI

DI MARIO VERGER

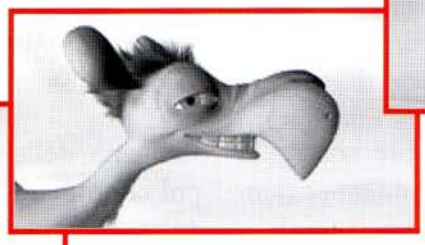
Erano in molti l'11 settembre scorso in Piazza del Campidoglio, non solo rappresentanti della realtà capitolina come il Sindaco Walter Veltroni e l'ex Assessore Amedeo Piva, trait d'union dell'iniziativa targata Castelli Animati, che ha potuto, in accordo col Comune di Roma e la Rai, realizzare a sostegno della Pace un cartone animato visto attraverso gli occhi dei ragazzi di Israele e della Palestina. Quell'11 settembre scorso, all'ombra di un'atmosfera crepuscolare ed ancora estiva, la presentazione del film, dopo aver vinto qualche giorni prima alla 61° Mostra del Cinema di Venezia il premio per la pace, è avvenuta con alcune tra le massime autorità diplomatiche, laiche e religiose sul medesimo tema. Apprezzato l'intervento di Presidente Pontificio Consiglio per la Cultura, S.E. Card. Paul Poupard, come del Rabbino Riccardo Di Segni, Capo della Comunità ebraica di Roma e della Teologa islamica iraniana Shahrzad Hushmand, i quali hanno introdotto la lunga presentazione.

Tra un coro (di applausi) e l'altro sono intervenuti Pamela Villoresi e Massimo Wertmuller recitando poesie sulla pace scritte da personalità di ogni parte del mondo, compreso San Francesco D'Assisi. Prima della presentazione del cartoon, ancora le testimonianze del Rabbino Elio Toaff, cittadino onorario di Roma, di S.E. Mons. Yshlemon Warduni Vescovo di Baghdad, e del Leader "American Muslims Society" (USA) Imam Warith D. Mohammed. Con mezz'ora di ritardo dovuto a immaginabili problemi, è stato annunciato alla presenza del Sindaco Veltroni e del regista Luca Raffaelli, il film d'animazione **Pace of Peace**. Il film, nato da un'idea del giornalista Roberto Davide Papini, è stato direttamente scritto da studenti della scuola palestinese di Qalqilia e della scuola israeliana di Raanana, delle due rispettive città ed è stato poi coordinato, per la realizzazione definitiva, dalla Proxima insieme ad altre 11 studi di animazione italiani con tecniche miste, dal 3D, ai disegni tradizionali, alla plastilina. Tra le società che hanno aderito all'iniziativa, Fusalo Yusaki, Graphilm, GreenMovie, Matitanimata, Stranemani, The Animation Band nonché il dipartimento di animazione della Scuola Nazionale di Cinema. Sceneggiatori lo stesso Raffaelli e Attilio Valenti, già Presidente dell'Asifa (Associazione Italiana Film d'Animazione); mentre la supervisione artistica è stata affidata a due maestri del cartoon italico: Giulio Gianini ed Emanuele Luzzati. La canzone originale che accompagna il supercammello volante nel suo viaggio di pace, è stata scritta e interpretata dalla notissima cantante israeliana Noa e dalla cantante palestinese Rim Banna. Sotto la supervisione di Giuseppe Squillaci, gli artisti digitali della Proxima hanno modellato e animato il supercammello coi due bambini, gestendo tutti gli aspetti tecnici e artistici connessi a questa certosina operazione, come il 'character set-up', il 'texturing', lo 'shading' e il 'lighting'; fasi indispensabili alla "costruzione" di una texture animata in 3D. Proxima ha inoltre realizzato le animazioni addizionali delle scene realizzate tradizionalmente dalle altre società coinvolte, come infine il coordinamento tecnico generale.

Lo sviluppo del progetto ha richiesto il coinvolgimento a tempo pieno, per cinque settimane, dei due 3D artists Francesco Canonico e Fabio Leporelli e il lavoro dei due compositor Primo De Santis e Simone Bonanni per la realizzazione del montaggio e del 'conforming' del film a partire dai contributi di sequenze pervenuti da tutte le società coinvolte. Gli artisti digitali si sono dedicati dunque ad animare i personaggi e il

cammello attribuendo loro simpatiche espressioni facciali e una divertente mimica corporea, oltre che a curarne la fotografia,







l'illuminazione e il look generale delle scene del volo. Sposando in pieno gli intenti del progetto, Proxima si è impegnata a realizzare gratuitamente l'animazione digitale del supercammello volante e dei due bambini che lo cavalcano, offrendo così un contributo significativo al lancio del messaggio di pace nella speranza che il film possa rappresentare un importante gesto simbolico per promuovere la convivenza armoniosa di popoli dilaniati dalla guerra e dai conflitti.

Pace of Peace, infatti, è un vero e proprio messaggio di pace sotto forma di cartone animato che racconta la storia di un supercammello volante che, guidato da un bambino israeliano e da un bambino palestinese, trasforma le scene di conflitto in situazioni di pace e armonia. Tecnicamente le animazioni, realizzate tradizionalmente in 2D, sono unite, grazie ai controcampi, alle scene 3D.

Protagonisti due bambini, uno palestinese l'altro israeliano, che sorvolano i territori di guerra sul dorso del supercammello, Pop.

Lo sputo magico dell'animale trasforma tutti i luoghi degli scontri in porti di salvezza e felicità. Un autobus pieno di gente ad una fermata. Un uomo col giubbotto vi sale, provocando panico tra i presenti. Fuori, nel cielo fra le nuvole, il cammello gigante vola sul pullman sputando la sua saliva magica sull'uomo, il cui giubbotto, esplodendo, si trasforma così in una nube di colombe, conigli e trucchi pirotecnici. Questa è una delle strabilianti sequenze animate di **Pace of Peace**, cortometraggio che ha portato i colori della pace alla Mostra del Cinema di Venezia il 6 settembre, alla presenza del sindaco di Roma Walter Veltroni e dei primi cittadini di Raanana e di Qalqilia e che ha fatto vincere a Luca Raffaelli il tanto ambito premio sulla Pace istituito dal Festival diretto da Muller.

Il discorso su Luca Raffaelli appare sempre più vasto: fin dall'infanzia ha nutrito la più autentica passione per il cinema di animazione, lavorando fin da giovanissimo a "Paese Sera" ed in seguito in Rai realizzando programmi come Mattina 2, nonché autore e conduttore della nota trasmissione di RaiDue, Go-Cart. Lanciando negli anni '90, una nuova formula festivaliera allargata al grande pubblico, dapprima con Cartoombria e successivamente con I Castelli Animati e Romics, Raffaelli, dopo aver scritto anche una canzone incisa da Mina dal titolo "Ninna pa'", attualmente scrive su "Repubblica", come esperto di cinema di animazione. Dopo aver compiuto un suo primo film nel 1982, intitolato **2 punti** ed aver sceneggiato il **Juan Padan** di Dario Fo sotto la regia di Giulio Cingoli, Luca Raffaelli è riuscito a dirigere un suo nuovo, ottimo film, questa volta interamente da solo attraverso le più moderne ed innovative tecniche del cinema di animazione.



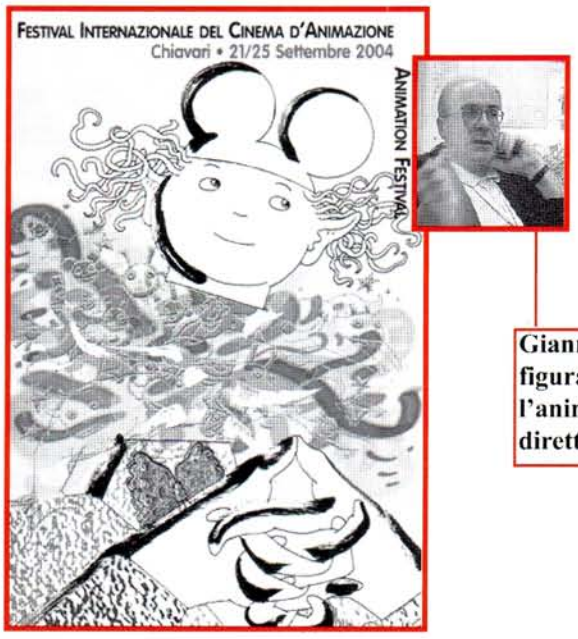
Luca Raffaelli, regista del film Pace of Peace col produttore Elio Gagliardo all'epoca della stesura della sceneggiatura

TOPOLINO E POI

IL FESTIVAL DI GIANNALBERTO BENDAZZI

DI MARIO VERGER

Si è da poco conclusa a Chiavari la prima edizione di un Festiival Internazionale di cinema di animazione, che ha proposto autori di calibro mondiale, organizzato da un Nome quantomeno storico del settore. Il Direttore artistico è infatti Giannalberto Bendazzi, oggi cinquantottenne, che ha dedicato la sua intera vita al cinema di animazione. Lì al festival, per molti era il "professore", per altri il "direttore artisti



Giannalberto Bendazzi, figura quasi mitica dell'animazione italiana e direttore del Festival

co", per altri ancora uno "storico", per altri come me lo vedevano come un mito, un nome storico dell'animazione italiana, oggi sempre di più noto a livello internazionale. Vedendo la cura, nonché la preparazione e la competenza del Bendazzi, non si poteva non notare l'estrema competenza che egli ha avuto nello scegliere gli autori nonché i nomi internazionali chiamati a presenziare la giuria. E' interessare notare che, da un ventennio, i festival di animazione sono spesso organizzati spesso da personale non addetto, il quale, avendo ricevuto per qualsivoglia motivo, finanziamenti da comuni o regioni, propone in Italia festival senza la minima conoscenza della materia e degli autori ad essa relativi. Cosa non certo accaduta in questa circostanza: Bendazzi è uno studioso della vecchia generazione ed ha potuto apprezzare e conoscere – anche di persona – sin da ragazzo i maggiori capostipiti dell'animazione mondiale, come Alexandre Alexieff, celebre per il suo "schermo a spilli", il quale gli fece omaggio di un'illustre prefazione al suo primo libro sulla storia del cinema di animazione, "Topolino e poi", pubblicato da Il formichiere nel 1978 e ampliato e ripubblicato dieci anni dopo da Marsilio, col titolo "Cartoons", mantenendo la prestigiosa introduzione del cineasta franco-sovietico. Indubbiamente il nome di Bendazzi oggi, non solo in Italia, ha raggiunto ampi livelli di notorietà internazionale, tanto che il suo libro, tradotto in inglese, è diventato un vero e proprio best seller entrando nella classifica dei libri più venduti. Il festival era all'insegna della cultura e della conoscenza del cinema di animazione internazionale: finalmente una sezione apposita era stata offerta all'animazione di Silhouettes (altra branca ancora non propriamente approfondita del vasto linguaggio dell'animazione), della quale vale la pena ricordare la retrospettiva dei film della tedesca Lotte Reiniger, fino agli episodi della serie riuniti nel lungometraggio **Principi e Principesse**, di Michel Ocelot, presente al festival. La Giuria, composta da nomi di eccezionale rilevanza, dovuta unicamente alla stima e importanza del nome Bendazzi, che è riuscito a riunire personalità di difficile reperimento: una rosa di nomi di chiara fama internazionale che vanno da Gene Deitch, decano del-

l'animazione mondiale, attivo tra gli USA e la Cecoslovacchia, vincitore del premio Oscar nel 1961, a Caroline Leaf, celebre animatrice americana, naturalizzata canadese per il lungo soggiorno al prestigioso National Film Board che, tra i numerosissimi awards conseguiti per i suoi film, ricevette la nomination all'Oscar nel 1977 con **The Street**, la quale al festival ha spiegato la sua difficilissima e personale tecnica dell'animazione con la sabbia; purtroppo è mancata, per il fatto che l'ex unione sovietica gli ha negato nuovamente il visto di uscita, la tanto attesa presenza del Maestro russo Yuri Norstein, autore fra gli altri de **Il racconto dei racconti**, capolavoro eletto a Los Angeles nel 1984 come "miglior film d'animazione di tutti i tempi"; Michel Ocelot, celebre autore di successi internazionali come **Kirikù e la strega Karabà** e **Principi e principesse**, che ha parlato per l'occasione dei suoi nuovi programmi: egli sta infatti realizzando, a seguito del primo **Kirikou et la Sorcière,** campione di incassi in tutto il mondo, un nuovo lungometraggio, presentato a Chiavari in anteprima mondiale, intitolato **L'enfant Kirikou**, in uscita per il 2005 e **Azur et Asmar** su tematiche arabe. Sempre Ocelot ha portato, con grande enfasi del pubblico, le silhouettes originali del suo film **Principi e principesse**: delle sagome nere, che ho potuto apprezzare da vicino, ritagliate nei dettagli con cura impressionante e pazienza certosina. Per l'edizione 2004, il tema dell'anno é stato, infatti, il cinema di silhouette, note anche come ombre cinesi, una tecnica antichissima, diffusa in Europa ancora prima della nascita del cinema. Col tempo dimenticata, questa raffinata tecnica adatta a ogni tipo di pubblico è stata riportata in auge nel 1999 proprio dallo stesso Ocelot, col lungometraggio **Principi e principesse**.



Ocelot

Grande entusiasmo per Isao Takahata, sempre in Giuria, celeberrimo regista di capolavori in coppia con Hayao Miyazaki del cinema del Sol Levante, al quale è stata proposta una rassegna monografica, che va dai suoi primissimi film per la Toei Animation come **Hols il principe del Sole**, da noi uscito come **La grande avventura del piccolo Principe Valiant**, fino all'ultimissimo **La città incantata**, vincitore nel 2003 del premio Oscar. All'Auditorium San Francesco, Takahata, autore di serie tv di strepitoso successo quali **Heidi**, **Lupin III** e **Anna dai capelli rossi**, è stato accolto da una marea di fan e giornalisti, fino ad un incontro pacato tra il pubblico ed il regista giapponese, coordinato dallo stesso prof. Bendazzi: lo studioso ravennate dopo aver lungamente presentato l'opera del maestro giapponese, permetteva di farlo a chi, del pubblico, desiderava porre una domanda al cartoonist; il tutto era abbastanza complicato dal momento che le domande, poste in italiano, venivano tradotte da Bendazzi in francese per esser riportate in giapponese dall'interprete a Takahata, seguendo, per la risposta, la direzione opposta. Al termine il pubblico ha potuto avvicinarlo tra flash dei fotografi ed interviste della stampa.



Leaf



Takahata

La manifestazione, è stata un grosso successo e traccia la strada per un vero festival di animazione di altissima qualità, realizzato in maniera sobria e competente dallo storico italiano più accreditato sul piano internazionale, il quale ha saputo proporre al vasto pubblico un secolo intero di storia del cinema disegnato.

IL CINEMA AI SUOI INIZI (IL CINEMA MUTO)

VISITA AL MUSEO INTERNAZIONALE DEL CINEMA E DELLO SPETTACOLO DI ROMA

DI UMBERTO SCIPPACERCOLA

In questo giornale, nel quale di norma presentiamo gli ultimi ritrovati inerenti la cinematografia, la televisione ed il multimediale in genere, ogni tanto non fa male fare un passo indietro e ritornare alle origini.

E per origini intendo quando il cinema faceva la sua prima comparsa nel mondo e muoveva i primi suoi timidi passi.

Era il 1895: da allora molta strada è stata fatta, il cinema si è impadronito prepotentemente, in tutto il suo splendore, della ribalta mondiale fino a diventare la settima arte.

Oggi cinema, televisione e multimediale si fondono, ma si guarda con una punta di romanticismo a quelle vecchie lampade di Aladino, a quelle cineprese e proiettori che, per simulare il movimento, venivano azionate a mano mediante una manovella.



Josè Pantieri

E' con questo spirito che un pomeriggio di settembre sono andato a visitare il "Museo Internazionale del Cinema e dello Spettacolo" che ha la sede a Roma in Via Portuense 101, e a fare quattro chiacchiere con il suo fondatore e direttore, lo Storico Dottor Josè Pantieri.

Ma andiamo per ordine, prima di introdurci in questo mondo sarà il caso di dare qualche breve cenno storico.

All'origine esisteva la "fotografia animata" nella quale una serie di fotogrammi, montati su di una striscia o su un cerchio di cartone venivano fatti scorrere, a mano, davanti ad una lampada e ad un obiettivo: la famosa lanterna magica. Lo spettatore guardava attraverso una fessura le immagini che scorrevano e che per la persistenza visiva, sembravano in movimento.

Sempre nel 1895 i fratelli Lumiere brevettano quello che viene chiamato "Cinematographe", presto chiamato in Italia "Cinematografo", che soppianterà subito il suo predecessore, il Kinetoscopio o Cinetoscopio, brevettato il 21 febbraio 1893 da Thomas A. Edison.

La differenza sostanziale tra il primo ed il secondo è che col cinematografo dei fratelli Lumiere, gli spettatori potevano vedere le immagini su di uno schermo, mentre col Cinetoscopio dovevano vederle attraverso la solita fessura.

Il primo apparecchio dei fratelli Lumiere serviva a riprendere, sviluppare e proiettare. Tutto grazie ad un solo apparecchio.

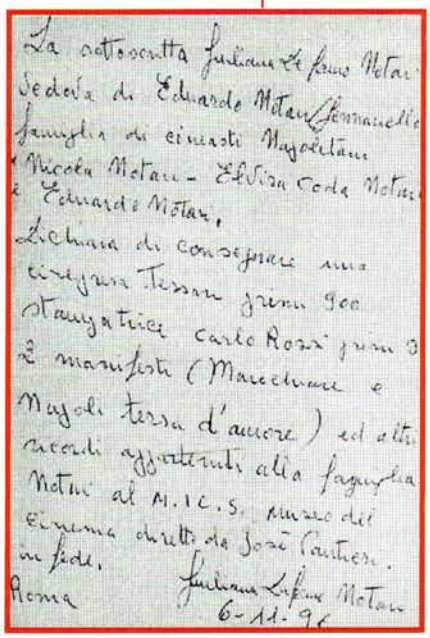
Per osmosi, come succede per le cellule, i brevetti aumentarono ed anche i miglioramenti tecnici.

In Italia ad esempio Filoteo Albertini, un geniaccio tutto italiano, perfezionò il proiettore, inserendovi "la croce di malta" e l'otturatore e brevettò altre apparecchiature simili a quella dei Lumiere.

Ma i fratelli Lumiere ebbero la meglio perché scissero la loro apparecchiatura in quella che riprendeva, Cinepresa, da quella che proiettava, Proiettore. Questo fu possibile perché intanto erano nati i primi laboratori di sviluppo e stampa, che risolvevano il problema di "esportare" il contenuto, estraendolo dal mezzo di ripresa, rendendone possibile la fruizione in contesti diversi.

La Francia con i Lumiere, l'Italia con Filoteo Alberini,

Documento con il quale l'erede di Nicola Notari, Signora Giuliana, concede alcuni preziosi reperti al MICS.



La sottoscritta Giuliana Lefevre Notari
Vedova di Edoardo Notari Emanuelle
famiglia di cineasti Napoletani
Nicola Notari - Elvira Coda Notari
e Edoardo Notari,
Dichiara di consegnare una
cinepresa Tessar prima 900
Stampatrice Carlo Rossi prima 3
e manifesti (Marcellina e
Napoli terra d'amore) ed altri
ricordi appartenuti alla famiglia
Notari al M.I.C.S. Museo del
Cinema ritirati da José Pantieri.
In fede,
Roma
Giuliana Lefevre Notari
6-11-96

Calcina ed altri e l'America con Edison sono quindi in maniera assoluta i precursori di quella che diventerà la settima arte: il Cinema.
Da allora molti passi avanti sono stati fatti ma la cinepresa ed il proiettore funzionano ancora con lo stesso principio.
E sentiamo ora cosa ci dice il Dott. Josè Pantieri, fondatore e direttore del museo, al quale abbiamo domandato come si colloca il Cinema Italiano in questo contesto.
Come prima curiosità va detto che la prima proiezione che si conosca in Italia, avvenne a Roma a cura dello studio fotografico "Le Lieure", venerdì 13 marzo 1896, in via Mortaro 17. Il programma era costituito da sette vedute della durata di pochi minuti l'una. Si trattava del famoso "L'arrivo del treno in stazione".
I film erano di 17/20 metri e venivano presentati nelle sale come riempitivi in coda alla rivista.
Ma veniamo all'importanza del Cinema Italiano in quel periodo.



***In Nomine Omen*: Louis Lumière attorno alla metà degli anni Trenta.**

In Italia un illustre personaggio, il già citato Filoteo Alberini, nato ad Orte nel 1867, realizzerà il Kinetografo (fotografia animata) brevettandolo nello stesso anno in cui i fratelli Lumiere brevettarono la loro invenzione.
Alberini fu anche il primo ad aprire uno stabilimento cinematografico , la "Alberini S.p.a.", che poi divenne la famosa "Cines" ubicata in via Veio, e con la quale realizzò "La presa di Roma", "La malia dell'osso" e tanti altri film che vennero proiettati a piazza Esedra dove aveva aperto, insieme a Santoni, la prima sala cinematografica di Roma. Era "Il Cinema Moderno", e si trovava dove si trova attualmente la CIT.
Filoteo Alberini, grande ricercatore e pioniere del cinema, brevetta la prima pulitrice meccanica per film e risolve il problema del grande schermo ampliando l'angolo visuale da 45° a 90°. Tale brevetto fu denominato "Cinepanoramica". Collabora con Guerzoni che divenne poi uno dei più famosi registi di quei tempi, autore de "La Gerusalemme liberata".
La cinematografia italiana ed in particolare quella romana, fino alla prima guerra mondiale, ha avuto un titolo di primissimo piano nello sviluppo di questa arte.
Anche Nicola Notari, ex pittore e fotografo nel 1900, con la moglie Elvira, inizia a fare film per la Dora Film.
E nel museo abbiamo, oltre a notevoli interessanti apparecchiature dell'epoca, una interessantissima cinepresa originale di fabbricazione italiana utilizzata da Notari. Unico esemplare nel suo genere, questa cinepresa 35 m/m in legno con ingranaggi di ferro, è ancora funzionante. Con questa cinepresa tra il 1910 e il 1920, Notari girava dal vero (cioè in un contesto naturale), anticipando quella maniera denominata poi neorealismo.
Oltre a questa tante altre apparecchiature, locandine e testimonianze sono presenti nel nostro museo e da esse si evince che la cinematografia italiana era all'avanguardia in quel periodo.
Ed è con queste apparecchiature, che oggi fanno sorridere, che il cinema mosse i suoi primi passi. Inventori geniali, italiani e non, modificarono col tempo sia le apparecchiature che il modo di fare cinema, fino ad arrivare ai giorni nostri.
Concludendo, il digitale, l'alta definizione, il cinema virtuale con i suoi effetti speciali, non potranno comunque farci dimenticare le origini.
Salutando Pantieri mi viene spontanea una riflessione: in questo museo ci si immerge in quella atmosfera tra il romantico ed il reale che è propria del mondo del cinema.



Georges Méliès nel 1928. E' lui il primo ad intuire davvero le possibilità espressive dell'invenzione dei fratelli Lumière.

BREVI DALLE AZIENDE

DISCREET DISTRIBUISCE LA VERSION 7 DEL SOFTWARE 3DS MAX

San Francisco, California. — 13 Ottobre, 2004 — Discreet, una divisione di Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK), ha annunciato oggi che ha iniziato a distribuire l'ultima versione del suo pluri-premiato software 3D professionale per la modellazione, l'animazione ed il rendering, **3ds max®** 7. Questa importante release garantisce innovazioni significative e l'ottimizzazione delle sue feature principali, elementi che aumenteranno in modo evidente la produttività del flusso di lavoro degli artisti 3D nel mondo del cinema, della televisione, dei videogiochi e dell'industria del design. Con l'utenza registrata di gran lunga maggiore del mercato, più di 280.000 clienti registrati, molti dei quali aderenti anche al programma di assistenza Discreet, il software Discreet **3ds max 7** continua a rappresentare una delle soluzioni per l'animazione 3D più produttive in assoluto, ad operatori ed artisti 3D in tutti i settori produttivi.

I clienti Discreet che hanno avuto modo di testare le versioni beta del software **3ds max 7** sono concordi nell'affermare che si tratti della versione più stabile e performante che Discreet abbia mai concepito e prodotto. Le molte nuove feature, i grandi passi avanti sotto il profilo della capacità produttiva garantita dal software e l'eccezionale stabilità e sicurezza del programma rappresenteranno certamente una garanzia nella organizzazione della produzione artistica nel mondo in continua effervescenza della computer animation e delle tecnologie per la grafica. Il software **3ds max** sta mietendo enorme successo in tutti mercati del 3D professionale con una grande domanda proveniente dal mercato educational, che fornisce training su **3ds max** agli artisti 3D del domani.



"Non esiste un altro software che sia stato in grado di allontanarci da **3ds max**, o che ci sia stato presentato con un toolset che non fosse possibile ottenere da **3ds max**. Con **3ds max** possiamo affrontare qualsiasi difficoltà che ci si presenti." ha dichiarato Richard Rosenman, direttore per l'animazione 3D, Red Rover Animation Studios Ltd., Toronto.

Il normal mapping rappresenta una delle innovazioni tecnologiche però importanti nella tecnologia dei video giochi quest'anno – con possibilità eccezionali di applicare la stessa tecnica a contesti e mercati diversi, come quello cinematografico – ed il software **3ds max 7** introduce la soluzione normal mapping più completa che esista in qualsiasi pacchetto di software 3D. Molti dei più recenti giochi interattivi per PC e console, in uscita per il Natale 2004, usano il normal mapping per aumentare la fedeltà visiva realistica dei propri ambienti e contesti. Il software **3ds max 7** guida la spinta all'innovazione introdotta dal normal mapping per aiutare gli sviluppatori di video giochi a fornire questi titoli eccezionali al loro pubblico.

Le nuove feature chiave nel software 3ds max 7 comprendono:

Normal Mapping— per la prima volta sul mercato, si tratta di un tool straordinario per l'agevolazione del flusso di lavoro, sviluppato per l'industria dei videogiochi. Aggiunge dettaglio particolareggiato ai modelli di poligoni con mappe ad alta risoluzione– e con supporto completo per il rendering, il normal mapping apporta un grande vantaggio alla produzione cinematografica

mental ray 3.3—integrazione nel 3dsmax con maggiore efficienza nella memoria e prestazioni accelerate. Migliorata la Global Illumination, nuovo supporto per Render to Texture e per il Normal Mapping. Sub-Surface Scattering, che dispere la luce per ottenere rendering estremamente realistici sulla pelle o su oggetti traslucidi e densi

software character studio®— toolset avanzata per la character animation integrata nel set di feature di base del pacchetto software **3ds max 7**. Aggiunge un eccellente rapporto prezzo/prestazioni al toolset esistente per nel pacchetto software **3ds max**.

Parameter Collector and

Editor—una nuova interfaccia unificata, che migliora l'efficienza nell'animazione di parametri multipli per la preparazione dei personaggi

Edit Poly Modifier –aumenta in modo significativo la velocità e la semplicità alla quale possono essere create, modificate ed animate superfici poligonali complesse – per un miglioramento del processo creativo

Skin Wrap Deformer—ampie migliorie nella character animation con applicazione semplificata di abbigliamento e oggetti ai modelli 3D

Snapping Workflow— maggiore accuratezza e feedback visivo per il sistema snapping di **3ds max**

Reaction Manager—una nuova interfaccia e metodo per la gestione delle reazioni e delle seguenti animazioni fra oggetti diversi

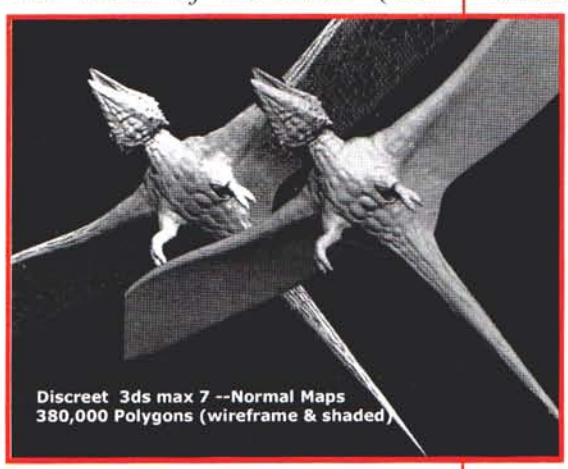
Paint Selections—un metodo intuitivo ed interattivo per la costruzione di selezioni tramite interfaccia basata su brush

Prestazioni Interattive e possibilità di potenziamento progressivo - un programma continuativo per permettere a 3ds max di gestire gruppi di dati molto grandi. Comprende lo smart object culling per la manipoazione ad alte prestazioni di grandi numeri di oggetti

Mobile Gaming Development Tools— asset creation 3D mobile nativa con nuova uscita JSR 184 e tool di diagnosi "per camera"

"Siamo estremamente lieti del fatto che l'adozione su larga scala della procedura di beta testing per il software **3ds max 7**, abbia incontrato tanto favore, tante immediate richieste di upgrade, tanti ordini sulla parte di assistenza e tanti nuovi clienti dalla sua introduzione al SIGGRAPH di quest'anno," ha dichiarato Marc Petit, vice presidente dello sviluppo di prodotto, Discreet. "Il software **3ds max** garantisce ai nostri clienti una capacità organizzativa senza precedenti e produttività immediata che, in ultima analisi, conduce ad ottenere risultati eccellenti a costi più contenuti. Non stiamo più nella pelle per vedere i contenuti straordinari che i nostri clienti in giro per il mondo riusciranno a produrre grazie a questa release." ha aggiunto Petit.

Discreet **3ds max** è stato impegato per generare effetti visivi 3D in film quali *Sky Captain and The World of Tomorrow* (The Orphanage), *The Day After Tomorrow* (Dreamscape Imagery/ Uncharted Territory), *Exorcist: The Beginning*, *Cellular, A Cinderella Story*, *The Last Samurai,* ed *Elf* (Digital Dimension), *The Triplets of Belleville* (Walking the Dog), *X2:X-Men United, The Italian Job* (Frantic Films); e la grande maggioranza dei giochi vincitori di premi per PC e console tra i quali ricordiamo *Spider-Man* e *Spider-Man 2 The Game* (Treyarch); *Star Wars: Knights of the Old Republic* e *Jade Empire* (BioWare); titoli di prossima uscita quali: *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory* e *Prince of Persia Warrior Within* (Ubisoft); *Warhammer 40,000: Dawn of War* (Relic Entertainment), *Fable* (Lionhead Studios, Microsoft); la serie *Grand Theft Auto* (Rockstar); *Halo* ed il prossimo *Halo 2* (Bungie); ed *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (Electronic Arts). Il software Discreet **3ds max** viene impiegato per creare design finale e cinematics in rinomati studi d'architettura quali HOK, KDLAB, Bombardier, OVI, ed Urban Simulations.



Prezzi e Disponibilità

3ds max 7 è sul mercato al prezzo di EUR 4,250. Le versioni locali saranno probabilmente disponibili entro la fine del 2004 o i primi mesi del 2005. Il prezzo per l'upgrade da **3ds max 6** è di EUR 900; da **3ds max 5** di EUR 1,500.

Il Subscription Program di Discreet garantisce ai clienti, a prezzo di una fee annuale, l'accesso a nuove feature del software, patches ed upgrade, oltre che a materiale di e-learning.

www.discreet.com/subscription/ e resellers.

BREVI DALLE AZIENDE

NAPOLIFILMFESTIVAL PRESENTA 41° PARALLELO - VIEW FROM A DIFFERENT SKYLINE REGISTI E FILM DA NAPOLI A NEW YORK

Una settimana a New York per il cinema napoletano. Da mercoledì 17 novembre con la programmazione di 41 PARALLELO - View from a different skyline: Neapolitan Director Film Series , la 'grande mela' ospita una panoramica sulla cinematografia prodotta all'ombra del Vesuvio. Il '41 parallello' è quello che geograficamente unisce Napoli a New York. Una linea ideale tra due città uniche al mondo, eletta dagli organizzatori Davide Azzolini e Mario Violini a simbolo dell'incontro e dello scambio culturale che il festival persegue come obiettivo principale. Organizzato da Associazione Napolicinema in collegamento con il Napolifilmfestival e da Casa Italiana Zerilli-Marimò, New York University, Istituto Italiano di Cultura di New York, Fondazione Laboratorio Mediterraneo, il festival presenterà, fino al 23 novembre, un ciclo di proiezioni, oltre che una serie di incontri curati dal critico Antonio Monda, con alcuni protagonisti del cinema italiano che, per vari motivi, uniscono il proprio nome e la propria arte alla città di Napoli. In rassegna a New York ci saranno alcuni cortometraggi di Andrea De Rosa, Ernesto Lama, Francesco Patierno e i film di Antonio Capuano (Pianese Nunzio - 14 anni a maggio), Pappi Corsicato (Libera), Antonietta De Lillo (Non è giusto), Sandro Dionisio (La volpe a tre zampe), Stefano Incerti (Stessa rabbia, stessa primavera; Il verificatore), Mario Martone (L'amore molesto), Paolo Santoni (Cuore napoletano) e Paolo Sorrentino che ritorna a New York con 'L'uomo in più', interpretato da Andrea Renzi e Toni Servillo, già selezionato nel 2002 da Bob De Niro per il 'Tribeca Film Festival'.

'41 Parallelo vuole essere una finestra sulle cose migliori che Napoli riesce ad esprimere - sottolineano gli ideatori Davide Azzolini e Mario Violini - con una preponderanza, in questa prima edizione, della produzione cinematografica, e con un'apertura già significativa verso altri settori produttivi della città, come il design, la moda, l'artigianato, in cui si sono raggiunti elevatissimi standard qualitativi, come nel caso di Tramontano e di Marinella, nostri sponsor'.

Testimonial d'eccezione della manifestazione, giovedì 18 novembre alla Casa Italiana Zerilli-Marimò a Greenwich Village, Lou Reed sarà l'ospite d'onore di un incontro/dibattito sul cinema napoletano. Sarà l'occasione per ascoltare la sua testimonianza sul rapporto che lo lega a Napoli, nel cinema, nella musica, nella creatività. La prima edizione di '41 parallelo -



Il regista partenopeo Paolo Sorrentino

View from a different skyline/Napoli - New York' è realizzata con il sostegno di MiBAC Direzione Generale Cinema, Provincia di Napoli, Maison de la Méditerranée, Cinecittà Holding, EuroMedCafe, Tramontano - Napoli, Marinella - Napoli.

A NAPOLI LA NONA EDIZIONE DI ARTE CINEMA

Fare un Festival cinematografico sui film d'arte è, allo stesso tempo, un'iniziativa quasi scontata, e un'avventura rischiosissima.



Scontata perchè il cinema non può prescindere dalla riflessione sull'arte, essendo un'arte esso stesso.

Complicata e rischiosa per ovvi motivi di difficoltà nei confronti sia dei media che del pubblico.
Siamo dunque lieti di dare il nostro minuscolo contributo comunicativo a questo festival, che ha il merito di riaccendere l'attenzione sulla riflessione intorno all'arte. Ecco la presentazione del Festival, nelle parole della direttrice Laura Trisorio:
"Di fronte alle immagini che scorrono sullo schermo ognuno di noi è lasciato solo con il proprio immaginario, libero di cogliere il mistero che si cela dietro le opere d'arte. "Quella del mistero", diceva Einstein, "è la più straordinaria esperienza che ci sia dato di vivere. E' l'emozione fondamentale situata al centro della vera arte e della vera scienza".
Artecinema si muove nel desiderio di condividere con tutti questo viaggio imprevedibile dove ognuno può scegliere di fermarsi o di proseguire verso i luoghi che più lo attraggono.
Nel programma, documentari e film sui grandi dell'arte contemporanea, da Ansel Adams, allo scultore Serra, da Yoko Ono a David Hockney.

BANDA LARGA, BOOM NEL 2003: +130%

Nel corso del 2003 l'Italia delle Tlc ha allungato il passo con un'evoluzione di accessi a larga banda che complessivamente supera il 130%. A fine 2003 erano disponibili 2,5 milioni di accessi a larga banda di cui 1,65 milioni nel segmento consumer (+170%) e 854.000 presso l'utenza business. Rapportata alla popolazione, così come censita dall'Istat nel censimento 2001 (56,995 milioni) la diffusione raggiunta è pari al 4,4 % quando a fine 2002 era del 1,9%.

Analizzando separatamente la diffusione raggiunta si può affermare che gli accessi a larga banda hanno oggi raggiunto il 7,56% delle famiglie italiane (erano il 2,8% a fine 2002) mentre per valutare la crescita del segmento business è però utile fare due precisazioni. Il numero di accessi non corrisponde al numero aziende clienti: gli 854.900 collegamenti sono infatti relativi a 583.600 aziende (fonte Databank Consulting). E l'universo ideale di confronto sono le imprese dotate di collegamenti di linea fissa che secondo stime sono circa 2,9 milioni. In tale modo è possibile calcolare una penetrazione della larga banda nelle imprese italiane di circa il 20% (era il 10,3% a fine 2002).
(Fonte: Anfov)

BROADBAND, GASPARRI LANCIA LA COOPERAZIONE ITALO-ISRAELIANA

Il ministro delle Comunicazioni, Maurizio Gasparri, ha visitato qualche giorno fa in Israele la sede della BitBand Technologies Ltd, una succursale dell'americana BitBand. Si tratta di un'azienda che fornisce soluzioni di Video on demand a fornitori di servizi Ip in banda larga. In particolare, BitBand fornisce in Italia le infrastrutture Vod a FastWeb. Uno degli aspetti della visita del ministro è stata la discussione su come estendere la cooperazione italo-israeliana nel settore, fondendo il know how di Israele con le capacità di business e di marketing innovativo dell'Italia.

Un esempio di questo connubio è appunto la cooperazione del modello FastWeb: BitBand ha sviluppato i suoi prodotti basandosi sulle necessità del marketing dell'azienda italiana. La soluzione è stata vantaggiosa per entrambe le aziende: FastWeb ha ottenuto ciò di cui aveva necessità secondo le sue specifiche, mentre BitBand ha realizzato un

BREVI DALLE AZIENDE

prodotto che è ben posizionato sul mercato ed è basato sui requisiti richiesti da uno dei service provider di maggior successo.

(Fonte BitBand)

GRUPPO VEDUTE D'INSIEME ACQUISTA CANAL JIMMY E PLANET

Il gruppo Vedute d'Insieme, attivo nella comunicazione e nelle infrastrutture di rete, ha acquisito il controllo di Multithematiques Italia, la società proprietaria dei canali Jimmy e Planet trasmessi su Sky Italia.
L'operazione rientra nella politica del Gruppo, impegnato nella comunicazione integrata, che coniuga le opportunità offerte dalla tecnologia digitale con un originale modello di business

Raccolti nel Gruppo Vedute d'Insieme, rappresentato da Gianluca Paladini, gli acquirenti segnano con l'acquisto di Multithematiques Italia - ora Digicast - una tappa significativa nello sviluppo di un progetto, iniziato nel 1997, che punta a creare una forte realtà nazionale cogliendo le enormi possibilità offerte dalla tecnologia digitale nella gestione integrata dei sistemi di comunicazione e dei servizi. **(Fonte Digicast)**

AERANTI-CORALLO: «INCENTIVI PER DTT ANCHE A TV LOCALI»

Aeranti-Corallo, associazione di categoria delle radio e dei broadcaster locali, ha messo a punto nei giorni scorsi le proposte per la Finanziaria del 2005. In particolare, si richiede che venga incrementato il fondo per le misure di sostegno sia per l'emittenza televisiva, sia per l'emittenza radiofonica locale e che venga previsto uno specifico fondo per incentivare l'innovazione tecnologica in digitale da parte delle imprese televisive locali. Si considera infatti importante che il passaggio al digitale venga sostenuto non soltanto sul fronte dell'utenza, attraverso il finanziamento per l'acquisto dei decoder, ma anche sul fronte degli operatori, attraverso il finanziamento per l'installazione degli impianti di trasmissione.

Aeranti-Corallo chiede inoltre un ampliamento di almeno 5 milioni di euro della copertura finanziaria per il rimborso dell'80 percento dei canoni di abbonamento alle agenzie di informazione. Il fondo destinato a tale rimborso, previsto da anni dalla normativa nell'ambito delle provvidenze editoria, cui possono accedere le imprese radiofoniche, le imprese televisive locali e i canali tematici satellitari, non è più di importo adeguato alle domande che vengono presentate, con la probabile conseguenza di una drastica riduzione della percentuale del rimborso a favore di tutti i beneficiari, comportando così conseguenze negative sul piano dell'attività informativa nel settore. **(Fonte SatExpo)**

CINECITTÀ HOLDING PER IL GRANDE VITTORIO DE SICA

Il 13 novembre 1974 scompariva Vittorio De Sica, uno dei più grandi registi di tutti i tempi, il cui lavoro ha, per loro ammissione entusiasta, ispirato alcuni dei colleghi più giovani e di enorme successo, da Scorsese a Spielberg. A trent'anni dalla sua scomparsa Vittorio De Sica è stato ricordato a Roma da Cinecittà Holding, La Casa del Cinema, Cinecittà Cinema e Associazione Amici di Vittorio De Sica.
Il programma delle iniziative ha previsto interventi di studiosi, critici, amici, colleghi, e dei figli dell'artista. L'affetto tributato a questo grande è stato sincero e partecipe.
A noi, il pubblico, che non abbiamo avuto il piacere e l'onore di conoscere De Sica, non resta che ricordarlo come, forse, gli avrebbe fatto piacere: tornando a vedere uno dei suoi tanti capolavori, per riflettere, per commuoverci e per rinnovare il nostro grande amore per il Cinema.



BREVI DALLE AZIENDE

LA CASA DEL CINEMA A ROMA

Nasce "La Casa del Cinema" nella Casina delle Rose a Villa Borghese.

"Una casa delle meraviglie per chi ama il cinema". Con queste parole il sindaco di Roma Walter Veltroni ha presentato nella Capitale la neonata Casa del Cinema, ufficialmente inaugurata il 18 Settembre scorso in occasione della Notte Bianca.

Carlo Fuscagni, presidente di Cinecittà Holding, coinvolta nel progetto con altri importanti partner, ha ricordato che: "La riapertura della Casina delle Rose a Villa Borghese che diventa la Casa del Cinema è un evento per Roma come lo è stato la riapertura della casina Valadier. Naturalmente è un evento soprattutto per la gente del cinema. Per la verità il cinema ha già una sua casa, una grande casa: Cinecittà dove il cinema vive e lavora. Ma poter contare anche su uno spazio nel cuore di Roma per incontrarsi, scambiare idee, progetti, commenti, inevitabili tam tam, in un posto centrale, bello, comodo, straordinariamente attrezzato per guardare cinema e per collegarsi con il mondo, è una conquista di cui dire grazie e far tesoro. La Casina delle rose per i romani è stata nel tempo un posto mitico come è stata Villa Borghese che piano piano sta ritrovando una sua centralità, se ne gioverà la stessa Via Veneto che, dalla gloria dei caffè degli scrittori e poi del cinema, è passata a quella dei soli turisti. Il resto dovremmo farlo noi, la gente del cinema, possibilmente tutti, perché questo "Club" pieno di tante potenzialità non diventi solo una bella isola. Cinecittà che, fin dal primo momento ha sostenuto l'iniziativa con Felice Laudadio, farà la sua parte con tutto il Gruppo, Istituto Luce in testa, che domenica sera presenterà alla Casina delle rose, in anteprima, il film "Private" di Saverio Costanzo che ha vinto il Festival di Locarno del 2004."

La struttura, ex Casina delle Rose, e' situata all'ingresso di Villa Borghese antistante lo spazio che sarà intitolato a Marcello Mastroianni, ed e' stata interamente restaurata dal Comune di Roma. La Casa del Cinema di Roma è aperta al pubblico dal 18 Settembre. La struttura si sviluppa su una superficie di 2.500 mq e comprende due sale per la visione di film in dvd e attraverso Internet, uno spazio convegni attrezzato anche per video proiezioni sul grande schermo, uno shopping center specializzato in dvd e due luoghi espositivi dedicati ad Amidei e Zavattini. L'intero edificio e' arredato con manifesti cinematografici originali, dedicati a celebri film del passato. Fiore all'occhiello della Casa del cinema e' una sala cinematografica, creata dalla Deluxe, ma piu' avanzata tecnologicamente di tutta Europa, con alta definizione digitale 2K, collegabile anche al satellite. Per la realizzazione dell'intera struttura, diretta da Felice Laudadio, sono stati utilizzati 4.500.000 di euro di fondi del Comune e 2.500.000 messi a disposizione da privati. Cinecittà Holding ha sostenuto l'iniziativa con Istituto Luce e Rai Cinema. La struttura, ha sottolineato Raffaele Ranucci, presidente dell'azienda Palaexpo, da cui dipende la Casa del Cinema, è "un modello unico di collaborazione tra pubblico e privato".

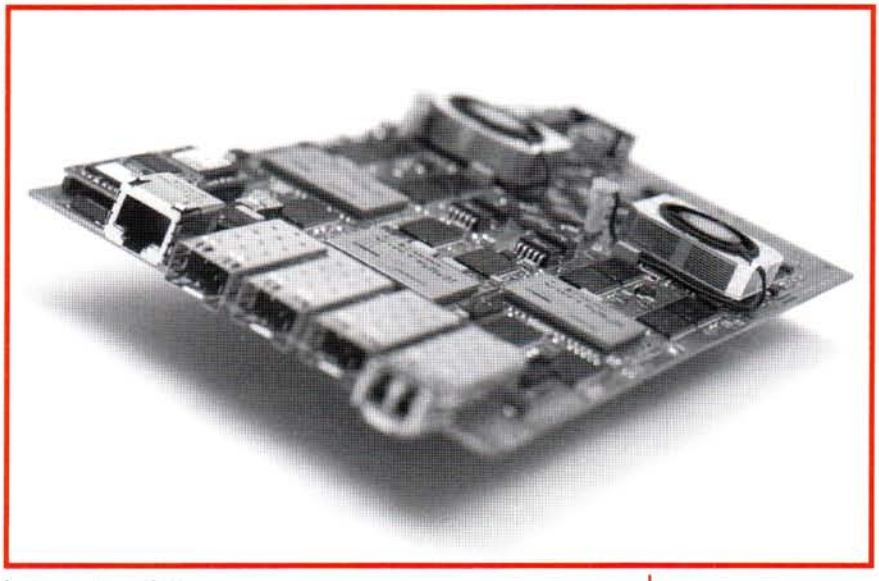


Felice Laudadio, neodirettore della Casa del Cinema di Roma

IL PROGETTO RACINE-S A CINECITTA'

Nel corso di una manifestazione tenutasi presso Cinecittà il 28 e 29 ottobre, sono stati illustrati i principali risultati conseguiti dal progetto europeo Racine-s, che ha per obiettivo la risoluzione delle più complesse problematiche di restauro cinematografico impiegando gli strumenti della tec-

nologia digitale.
Il progetto Racine-s vede riuniti diversi partner dell'industria cinematografica europea, del mondo universitario e della ricerca, per sviluppare nuovi strumenti e attrezzature finalizzati al recupero digitale di pellicole d'archivio e alla rigenerazione di intere serie di fotogrammi mancanti.
E' infatti frequente che nei filmati d'archivio le sequenze di immagini non siano complete, a causa di tagli apportati alle pellicole per usura o per decadimento dovuto a cattiva conservazione; poiché le tradizionali tecniche di ricostruzione risultano costose e qualitativamente incerte, l'intervento su questa tipologia di danno spesso non è effettuato, compromettendo la distribuzione e la valorizzazione di film e cinegiornali storici.
La nuova scheda acceleratrice "Revolution" (*NTC 4/2003, 1/2004*), sviluppata dalla londinese Pandora International nel progetto Racine-s, e programmabile con gli algoritmi per la rigenerazione di fotogrammi mancanti ideati dai partner universitari (i ricercatori dell'Università di Glasgow, ed i belgi dell'Università di Limburgh, EDM, Androne) aprono la strada a soluzioni innovative ed i risultati sin qui conseguiti lasciano ben sperare per il futuro.
Il Consorzio Interuniversitario CINECA di Bologna ha presentato un'interfaccia attraverso la quale sarà possibile pilotare i software attraverso un modello tridimensionale, un approccio del tutto nuovo in campo cinematografico.
Altrettanto importante è lo scanner per Archivi e Cineteche Racine-s sviluppato dalla ARRI di Monaco, azienda storica in campo cinematografico che, grazie ad un originale sistema di trascinamento e lettura della pellicola, permette di acquisire digitalmente immagini anche da pellicole deformate o afflitte da sindrome acetica, il peggior nemico di conservatori e archivi.
Parte del progetto è dedicata alla ricostruzione del suono, e anche qui la relazione e le dimostrazioni dei ricercatori della Fondazione Scuola San Giorgio CNR di Venezia aprono interessanti prospettive.
Cinecittà Studios, grazie alla sua tradizione ed esperienza nella fornitura di servizi per la produzione e per il restauro, ha avuto nel progetto un ruolo di cerniera tra i partner ed il mondo della produzione.
Analizzando con la collaborazione dell'istituto Luce le necessità e le esigenze di Archivi e Cineteche, e tenendo presenti i consigli di tecnici ed utenti di software e attrezzature, Cinecittà Studios ha dato indicazioni utili alla messa a punto dei prodotti dimostrati durante lo Showcase.
Alla manifestazione hanno partecipato rappresentanti di archivi, case di produzione, l'A.I.C., università e scuole di cinema. Il Direttore Generale di Cinecittà Studios, Lamberto Mancini, ha sottolineato l'importanza che la società da lui diretta attribuisce al ruolo della ricerca ed allo sviluppo di nuovi strumenti di restauro per ampliare l'offerta di servizi e favorire la circolazione dei filmati conservati dagli archivi di tutto il mondo.



Revolution di Pandora International

FOTOGRAMMA

Raccontare Storie, non Aneddoti

Quella che segue è la lista dei 10 film che hanno incassato di più nella storia del cinema, ed in tutto il pianeta. E' tratta da uno dei molti database facilmente reperibili su Internet (nello specifico, l'americano Internet Movie Data Base). Il primo della lista ha incassato, ad oggi, un miliardo e ottocentotrentacinquemilioni di dollari. Il decimo, 849 milioni. Il primo è costato 200 milioni di dollari. L'ultimo 75.

1. *Titanic*
2. *Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re*
3. *Harry Potter e la Pietra Filosofale*
4. *Star Wars: Episode 1 - La Minaccia Fantasma*
5. *Il Signore degli Anelli: Le Due Torri*
6. *Jurassic Park*
7. *Harry Potter e La Camera dei Segreti*
8. *Alla Ricerca di Nemo*
9. *Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello*
10. *Shrek 2*

Cosa ci dice questa lista? Cominciamo con l'enunciare l'ovvio. Sono tutti film prodotti dalle Major americane. Poi? Sono tutti film per produrre i quali, e per promuovere i quali, sono state spese somme enormi. Che altro? Cosa accomuna questi film sotto il profilo dei contenuti? Sembra difficile negare che si tratti di una lista di *favole*. Si potrebbe dunque credere che i film per bambini sono quelli che maggiormente portano incassi, perchè i bambini "costringono" tutta la famiglia ad andare al cinema. Per ogni pargolo si strappano almento due biglietti in più.
Ma questa è un'analisi affrettata. Chiunque sia andato al cinema a vedere le saghe del *Signore degli Anelli* e quella di *Harry Potter* ha visto un pubblico adulto, oltre che, allo spettacolo pomeridiano, quello delle famiglie. Non c'è trenta-quarantenne di oggi che non abbia visto, nel 1998, dunque quand'era molto più che bambino, *Titanic*. Moltissimi adulti adorano (e noleggiano) *Shrek*, e gli altri film non fanno eccezione.
Sono favole, sì. Ma non sono solo favole per bambini. Sono costruzioni narrative il cui aggancio con la realtà non ha nulla a che fare con il nostro *vissuto quotidiano*.
Il pubblico che ha visto questi film si è dunque identificato con personaggi che non incontrerà mai per strada, dei quali non leggerà mai sul giornale, che sa benissimo che non esistono. Per trovare un film che vagamente assomigli al quotidiano (a qualcosa che potrebbe accadere anche a noi) dobbiamo arrivare alla cinquantacinquesima posizione, occupata da *Cast Away*. Il primo film "sul quotidiano" è al numero 102: *American Beauty*. Siamo dunque un branco di bambinoni? Certo, la sindrome di Peter Pan è nota, epidemica e devastante. Ma c'è dell'altro.
Dall'epoca dei miti greci in poi, gli esseri umani si sono identificati più facilmente e più volentieri nelle vicende degli *eroi* e degli *dei* che in quelle dei loro consimili. Non si tratta di banale evasione: l'eroe è un archetipo, un'allegoria per raccontare la realtà. *Titanic* è una storia d'amore archetipica, non la cronaca d'una relazione. *Il Signore degli Anelli* è l'epopea della lotta tra Bene e Male. *Harry Potter* è il recupero del Magico...e così via.
Se voglio sapere a che livello di abbrutimento sono arrivati i miei simili, e magari condividerlo, mi guardo un reality show in TV. Lì posso interessarmi dei discorsi che si fanno, o del colore delle mutande dei protagonisti, e chiedermi se e quanto spesso si lavino i piedi. Come farei se li conoscessi personalmente.
Se ho voglia di lasciarmi trasportare in un mondo migliore, mi vado a vedere un *mito* al cinema (ma anche in televisione: avete sentito lo share di *Cime Tempestose*, o di *Elisa di Rivombrosa*?).
Ma allora perchè il cinema italiano produce sempre più film su "trentenni in crisi che fanno i professionisti in grandi città italiane"?
Tanti motivi: innanzitutto i costi delle produzioni di tipo diverso. L'equivoco "neorealismo = realismo televisivo". La difficoltà di esportare per via della lingua (ma forse quella sarebbe anche aggirabile, se le storie fossero "universali"). La degenerazione e la produzione in serie di cinema riecheggiante la *nouvelle vague*. La difficoltà (che piaccia o no ai nostri sceneggiatori) di scrivere una sceneggiatura archetipica che funzioni (vogliamo citare *La Vita è Bella* come uno dei pochissimi esemplari italiani, recenti, di questo nobile filone di ricerca?). Una certa presunzione culturale, molto poco colta, che vede nelle "favole" qualcosa di disprezzabile, da guardare con aria di sufficiente superiorità.
Un film italiano, nelle sale in questi giorni, si sottrae, almeno in parte, a questa regola: *Le Conseguenze dell'Amore*, di Paolo Sorrentino. Il personaggio principale sarebbe difficile incontrarlo per strada (anche perchè abita in Svizzera). La sua vicenda non è comune, nel senso di *quotidiana*. Ma è comune nel senso di *condivisa*.
Non disponiamo di informazioni sul budget, ma siamo certo lontanissimi dalle cifre enunciate prima. Molti produttori, non solo italiani, avrebbero giudicato quella storia (e quel cast) "fuori dalla realtà" ed avrebbero certamente posto la domanda, magari scuotendo la testa in segno di diniego: "Con chi si identifica lo spettatore?". Avrebbero fatto male.
Gli spettatori che abbiamo visto noi sono stati contenti di quanto hanno visto. Il film può anche non piacere o, pur piacendo, può essere criticato. Resta da osservare che non c'è bisogno di effetti speciali particolari e di milioni di dollari per fare un buon film. E che un buon film è quanto di più vicino al mito greco che la cultura occidentale, e non più pagana, sia riuscita ad esprimere in trenta secoli di storia. **SV**

ARRI

ST . LT: THE ARRICAM SYSTEM



...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