NOTE DI TECNICA CINEMATOGRAFICA

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

2005

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

ASSOCIATO ALL'UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

settembre 2005

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 XLIV dalla Fondazione
***
Direttore
STEFANO VOLTAGGIO
Diffusione
UMBERTO SCIPPACERCOLA

Redazione e Amministrazione
00198 Roma
V.le Regina Margherita, 286
Tel. 06.44.25.96.22
Fax 06.440.41.28
E-mail:atic.ntc@tiscalinet.it
http://web.tiscalinet.atic
***
Autorizzazione Tribunale di Roma
N°00342/90 del 29.05.90
***
Stampa:
Settembre 2005
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

IL NUOVO CONSIGLIO DIRETTIVO

Il 27 maggio 2005 l'Assemblea dei Soci ATIC ha eletto il nuovo Consiglio Direttivo. Presidente è stato confermato Giuseppe Gammarrota, mentre ad Umberto Scippacercola è andata la carica di Vice Presidente e Responsabile Amministrativo. Ecco i nuovi consiglieri: responsabile tecnico è Sandro Segnalini; Maurizio Orsola si occuperà delle Relazioni Esterne; Antonio Ricossa dell'organizzazione di Manifestazioni e Incontri. Il neo eletto Consiglio Direttivo ha inoltre cooptato i soci Lionello Gasparini e Franco Ferramosca. Probiviri sono stati eletti Pasquale Cuzzuppoli, Federico Savina e Franco Ferramosca. Infine ecco i nuovi Revisori dei Conti: si tratta di Andrea Baldi, Franco Fanelli e Carlo Fioretti.
A tutti vanno felicitazioni ed i più fervidi auguri di buon lavoro da parte di Note di Tecnica Cinematografica. **NTC**

TECNICA E TECNOLOGIA

Giornate della Tecnica: ATIC e Video Progetti presentano CLIPSTER di DVS **pag. 5**
di Antonio Ricossa

L'Impero del Digitale **pag. 10**
di Pierfilippo Siena

Dolby Digital Plus **pag. 15**
di Gianfranco Callarello

ARCHIVIO NOTE DI TECNICA

L'eterna questione dei formati televisivi: 1967, la battaglia ha inizio **pag. 19**
A cura di NTC

UNO SGUARDO SUL MONDO

Sogni di Cinema al Lingotto **pag. 23**
di Tiziana Provvidera

A Venezia trionfa il buon Cinema **pag. 25**
A cura di NTC

BREVI DALLE AZIENDE **da pag. 29**

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: U. Scippacercola
Responsabile Relazioni Pubbliche: Maurizio Orsola
Responsabile Tecnico: Sandro Segnalini
Responsabile Incontri e Convegni: A. Ricossa
Collegio dei Probiviri: P. Cuzzupoli, F. Savina F. Ferramosca
Collegio dei Revisori dei Conti: A. Baldi, F. Fanelli, C. Fioretti

UNITEC

UNIONE NAZIONALE INDUSTRIE TECNICHE CINEAUDIOVISIVE

Teatri di Posa Studi Televisivi Riprese Televisive

Noleggiatori e Gestori Mezzi Tecnici

Stabilimenti di Sviluppo Stampa Videoduplicazione

Post-Produzione

Edizione e Doppiaggio

Tecnologie Digitali

Riprese Elettroniche per Televisione e Cinema

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

Kinoton
See the difference



Digital Light Processing

Proiettore elettronico
FP 30 E
FP 38 E



Proiettore compatto
FP 40 D

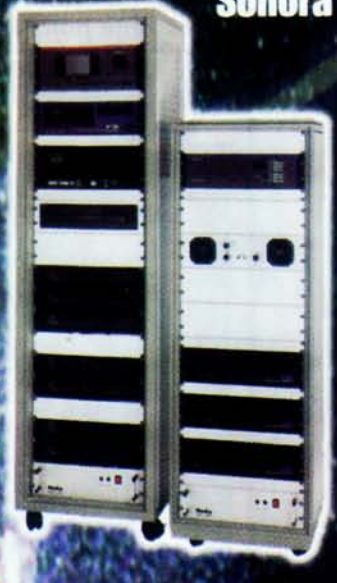


KINOTON: FUTURO ALLO STATO PURO

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

ATIC: Giornate della tecnica

Presentata a Roma la Piattaforma CLIPSTER di DVS

Di Antonio Ricossa*

Alta Qualità Tecnologica al servizio della Settima Arte

Il continuo aggiornamento cui sono sottoposti la tecnologia e il mercato dell'audiovisivo trova il suo movente nella necessità di tempi produttivi sempre più spediti, congiuntamente all'esigenza di ottenere un risultato finale che sia di alta qualità.
Col proposito di assecondare il dinamismo di questa realtà, la Video Progetti S.r.l., con il patrocinio dell'ATIC, ha presentato nella prestigiosa cornice della Sala Visconti di Cinecittà la piattaforma CLIPSTER della tedesca DVS, un innovativo sistema per il conforming ed il color grading nell'ambito delle operazioni per la creazione di digital intermediate nel cinema.

Parola d'Ordine: Real Time

CLIPSTER è una workstation estremamente versatile e veloce, che consente di processare le immagini ad alta definizione: poichè ciò avviene in tempo reale, vengono automaticamente azzerati i tempi di rendering (attualmente piuttosto lunghi). Gli stessi effetti, di volta in volta applicati alle immagini (quali dissolvenze, cambio di croma ecc.) non necessitano più del rendering per essere visualizzati.

Giù le mani dal negativo!

Il punto di partenza dell'intero procedimento rimane il **negativo originale**, dal quale si acquisisce il carico del materiale da sottoporre alle diverse fasi di elaborazione: conforming, correzione colore, inserimento di effetti e titoli, pulizia. Il risultato sarà un master che, caratterizzandosi per l'elevata qualità, verrà riversato su di un nuovo negativo, eliminando così la fase "traumatica" di taglio manuale della pellicola e conseguentemente le sviste connesse con la delicata operazione della saldatura a caldo dei fotogrammi.

Una Workstation Eclettica

Tra i vantaggi più apprezzabili attinenti la versatilità di Clipster, ci piace segnalare quello dell'altissima compatibilità con altre piattaforme, oltre alla possibilità di acquisire materiale originale da tutte le fonti digitali e analogiche attualmente presenti sul mercato (VTR, pellicola, telecamera, scanner ecc.) e di riversare lo stesso materiale elaborato su altrettanti supporti.
Clipster incorpora un dual link HD-SDI ed un'interfaccia analogica ad alta risoluzione RGB che consente trasferimenti in tempo reale della più elevata qualità.
Un accessorio efficace per la fase di acquisizione è una finestra di dialogo che visualizza non solo i dati specifici del riversamento ma anche la quantità di memoria

Per le Giornate della Tecnica si è svolta, in collaborazione con la Video Progetti di Roma e presso Cinecittà, la presentazione della workstation Clipster della tedesca DVS.

occupata e di quella residua, sottraendo l'utente all'obbligo, oneroso per l'economia dei tempi di lavoro, di navigare all'interno del software per il reperimento di informazioni.

Color Grading

Essendo corredata di diversi strumenti utili alla correzione del colore, della luminosità e del contrasto, la piattforma Clipster si rivela di grande praticità nella composizione delle immagini. Essa mette a disposizione dell'utente una duplice possibilità di aggiustamento: da una parte garantisce quel tipo di correzione che, definendosi *primaria*, interviene sull'intero colore, luce o contrasto; dall'altra parte consente invece una correzione *secondaria*, di tipo cioè selettivo, che permette di processare il fotogramma a zone, sia delimitando settori con determinate tonalità di colore o determinate densità di luce, sia scegliendo porzioni di fitigramma non vincolate a questi parametri. Al fine di agevolare ulteriormente questo procedimento, DVS ha prodotto una perfierica munita di diversi comandi che permettono di agire direttamente sull'elaborazione dell'immagine senza dover cliccare con mouse sui parametri di variazione.



Il punto di partenza dell'intero procedimento di manipolazione digitale delle opere cinemtaografiche è e rimane il negativo originale, dal quale si acquisisce il carico di materiale da sottoporre alle diverse fasi di elaborazione.

Storage Area Network

Il software di conforming di Clipster si caratterizza per la totale compatibilità con altri sistemi: ciò rende possibile il suo utilizzo simultaneo da parte di più utenti che abbiano la necessità di lavorare allo stesso film, anche essendo indivdualmente provvisti di software differenti, senza che il processamento delle immagini venga minimamente rallentato.
Per facilitare tale lavoro, la divisione ricerca e sviluppo di DVS ha progettato la SAN (Storage Area Network) ovverosia un'area di memoria (che sfrutta una tecnologia in *fibre channel*) condivisibile da più applicazioni - non necessariamente DVS - e da più utenti che consente un lavoro di lettura e scrittura di quattro film contemporaneamente. Detto in altri termini, ciò rappresenta la possibilità di immagazzinare quantità elevatissime di materiale che sarà elaborato e montato in tempi rapidissimi. L'unità SAN ha una capacità di lettura e scrittura per quattro film a 2K in tempo reale.
Oltre al vantaggio di simultaneità nel lavoro di più utenti nell'elaborazione visiva, occorre segnalare anche la possibilità di condividere i materiali acqusiti anche da workstation di editing del suono quali PRO TOOLS: questo viene ad eliminare una serie di spiacevoli inconvenienti occorsi frequentemente nella trascrizione dell'edit list da un sofware ad un altro (sarebbe infatti sufficiente un singolo errore di time code relativo anche ad un solo fotogramma per compromettere l'intera resa del prodotto finale).

Considerazioni Conclusive

Un aspetto perfettibile di questa workstation è certamente la personalizzazione dello spazio di lavoro destinato ad ogni utente. DVS assicura che i tecnici e gli informatici preposti alla progettazione lavorano indefessamente all'aggiornamento della piat-



La casa madre della DVS, con sede ad Hannover, in Germania. DVS vanta una sede anche negli Stati Uniti, a Burbank, in California. Per la sua vicinanza ad Hollywood questo luogo ha attirato nel tempo la maggior parte delle grandi aziende operanti nel settore delle tecnologie e dei servizi per il cinema.

taforma in questione. Attualmente sono disponibili tre versioni di Clipster con una capacità di storage rispettivamente di 800, 1600 e 3200 Gbyte, fermo restando che ciascuna di esse è suscettibile di ampliamenti, a breve o a lungo termine, nella capacità stessa di memoria.

Il costo base di Clipster (esclusa la SAN) si aggira attorno agli 80.000 Euro (circa 155 milioni di vecchie Lire).

Pur essendo appetibile per l'ottimo rapporto prezzo-prestazioni e qualità-prezzo a motivo dei grandi vantaggi operativi e creativi che offre, la piattaforma Clipster è destinanta a rimanere, almeno in tempi prevedibili, "l'oggetto del desiderio" di molte produzioni. Non si tratta di un costo esorbitatne, invece, per diverse aziende di post produzione e di qualche laboratorio che possono invece permettersi maggiormente di investire in tecnologia di alta qualità.

Segnaliamo, infine, i tioli di tre film realizzati utlizzando anche sistemi DVS: *Terminator 3*, *Minority Report* e *Men in Black II*.

Le Caratteristiche Chiave di Clipster

Editing
Multiple Video Tracks
Multiple Video Formats
Two-point, three-point and four-point editing
Insert and overwrite modes
Full trim and move capabilities
Timeline thumbnail view
Easy transitions between clips
Undo/redo and autosave function
EDL for exchange and conforming
Comparison between offline and online version
Customizable settings and shortcuts
Autosave function
Frame repetition for stills creation
Time stretching
Time code or frame readout
Finalizing: creation of new clips from the project

Effects
Zooming (up- and downscaling) in real time
Panning in real time
Rotation and fl ip/fl op
Scaler control for color correction systems *
Real-time cropping
Primary color correction in real time
Secondary color correction *
3D look-up tables for color management *
Dissolves in real time, also between different formats
SMPTE wipes in real time, also between different formats
Color space conversion in real time (YUV RGB , RGB YUV)
Key framing for effects
OpenFX plug-in interface
Restoration plug-ins from HS-ART *

Media Management
Unlimited number of nested folders
Detailed content information
Different content views
Thumbnails with shuttle functionality
Clip copy and deletion
File formats: DPX 8 / 10 / 12*, Cineon®, BMP, TIFF 8 / 12* / 16*, YUV 8 / 16, TGA, RGB, WAV, AIFF

I/O-Tool
Manual capturing
Interval capturing for time-lapse video
Loop recording
Log and capture via RS.422
Batch capturing and autoconform (EDL)

SERIE REMINGTON - PAR HMI

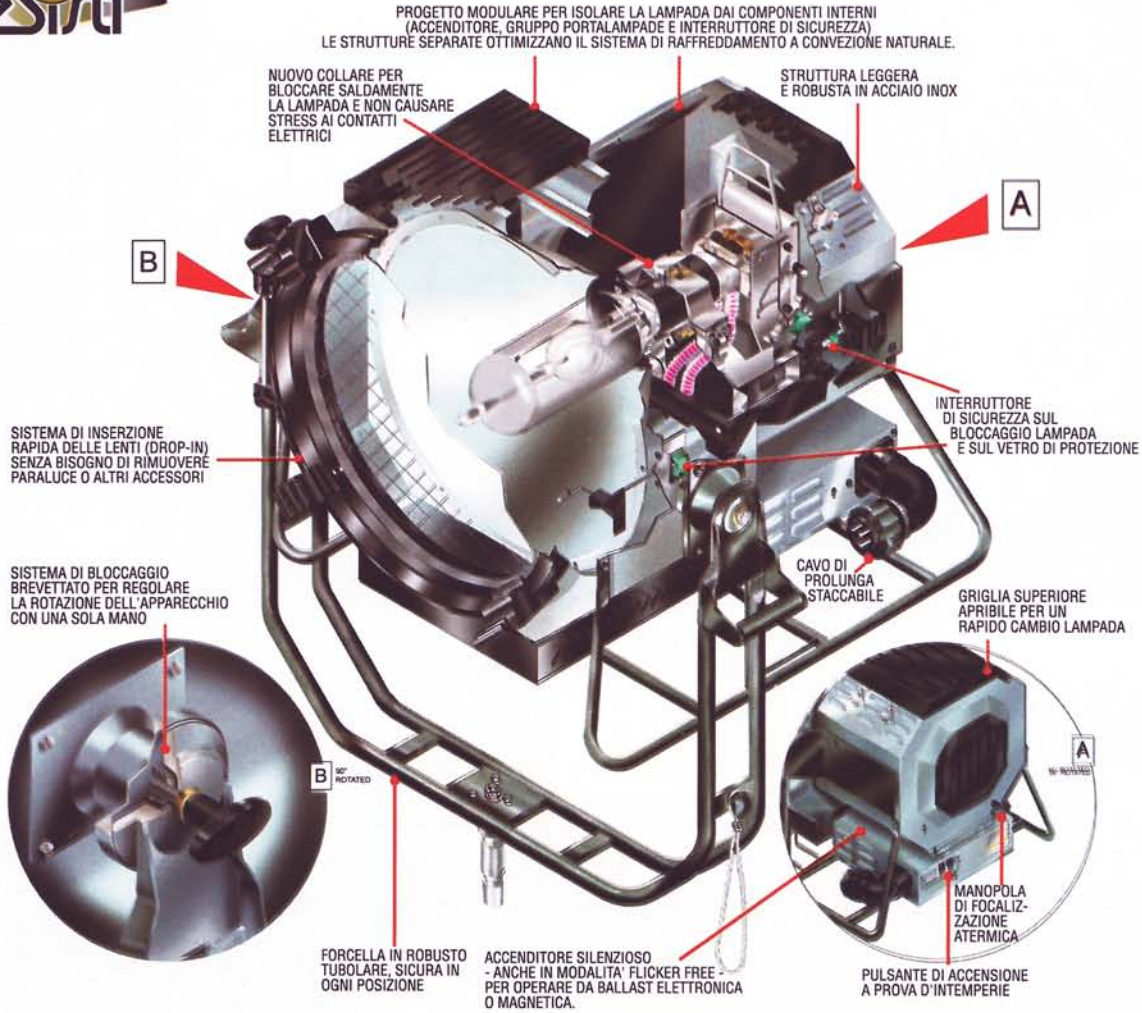
DeSisti LIGHTING





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

Capture list creation from an EDL, logging or importing Excel files
VTR emulation mode *
3:2 pull-down creation and removal

Recording directly on the Windows® file system

Multi-format recording on one partition

Video Formats
SD 525/59.94 Hz: 720x486 (D1) and 960x486 (D5)
625/50 Hz: 720x576 (D1) and 960x576 (D5)
625/24 Hz (Slow PAL)*
HD 1920x1080 @ 23.98p, 23.98 PsF, 24p, 24 PsF, 48i, 50i, 59.94i, 60i, 50p*, 60p*
1920x1035 @ 59.94i, 60i
1280x720 @ 23.98p, 24p, 25p, 29.97p, 30p, 50p, 59.94p, 60p
HSDL 2048x1556 @ 14.99 PsF, 15 PsF, 18 PsF
Film 2K 2048x1556 @ 24p, 24 PsF, 48i
Film 4K 4096x3112 *
YUV 4:2:2, RGB 4:4:4
Video formats in 8 / 10 / 12 / 16 bit
Support of Panasonic® variable frame rate *
Export to Windows® Media High Definition Video (WMV HD)

Audio
Audio sampling frequency: 48 kHz
Unlimited audio tracks for editing
Sample and frame-based editing
Support of WAV and AIFF
Real-time cross-fades, fade-ins and fade-outs
Real-time mixing with volume control
Audio scrubbing
Routing for each audio track
I/O, sync and remote controls
SD-/HD-SDI input and output in YUV(A) or RGB(A) 8/10/12* bit (single/dual link)
DVI output
Analog RGBS output, DVI connector
SD down-converted output in PAL / NTSC
16 channels of 24-bit digital audio, 48 kHz I/O (AES/EBU and embedded audio)
2 analog stereo monitor outputs
RS.422 master/slave operation

Platform Specifications
Dual Pentium 4 Intel® Xeon™ processors
Up to 4 GB RAM
Networking with up to 1000 Base-T (gigabit ethernet)
DVD writer
9 x 12" (A4 regular) graphic tablet with pen, wireless mouse and keyboard
Internal video/audio storage capacity: 0 800 1600 3200 7000 GB
2K (2048 x 1556 / 24 fps / 10 bit / 4:4:4): 0 41 82 163 332 Min.
HD (1920 x 1080 / 24 fps / 10 bit / 4:2:2): 0 94 188 377 769 Min.

Optional hardware
DVS Color Correction Panel
RAID protected storage
Interfaces for third-party SAN

*** Antonio Ricossa è neo consigliere del Direttivo dell'ATIC, incaricato di organizzare mostre ed incontri per conto della Associazione.**

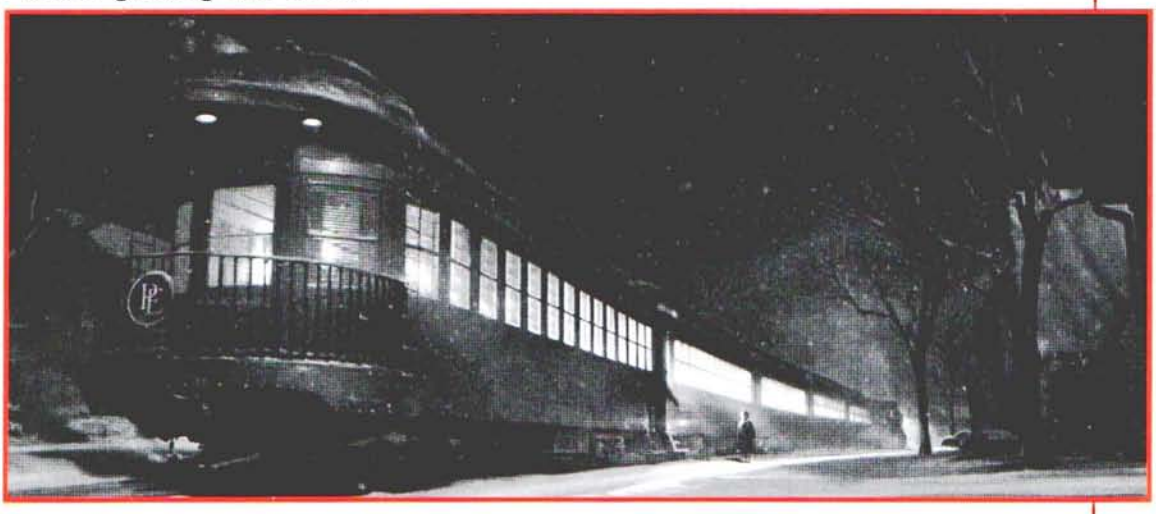


L'Impero Del Digitale

DI PIERFILIPPO SIENA*

Un consuntivo dei tool digitali più famosi impiegati negli ultimi 3 anni in alcune importanti pellicole rilasciate per il grande schermo.

Alexander, diretto da *Oliver Stone*, è stata un'impresa molto ambiziosa, purtroppo non coronata dal plauso di pubblico e critica sperato. Nonostante ciò, sul piano prettamente tecnico si è trattato di un successo completo conseguito da *facilities* inglesi e francesi.
Effetti visuali, *conform* digitale e *grading* del colore sono stati gestiti da *The Moving Picture Company* a *Londra*, *BUF Compagnie* ed *Éclair Numérique* in *Francia*. In particolare su quest'ultima, una divisione dei *Laboratoires Éclair,* è spettato il compito di creare, con *inferno*, i titoli di testa e di coda di *Alexander,* di rimuovere i cavi, apportare del ritocco digitale ed effettuare il *colour grading* dell'intera pellicola con *lustre*.
Il direttore della fotografia, *Rodrigo Prieto*, aveva già lavorato negli *Stati Uniti d'America* presso la *eFilm* ma non in *Francia* con l'*Éclair Numérique* il cui *colourist Yvan Lucas* ha assunto l'onere di rendere al meglio le atmosfere ricercate dall'operatore di *Stone.*
Per precisa volontà di *Rodrigo Prieto* infatti, alle varie fasi della vita di *Alessandro Magno* sono stati associati stili visivi differenti come è accaduto, ad esempio, nella scena del balletto in India, filmata sovraesposta, la cui pellicola ha "saltato" un bagno chimico nel corso del processo di sviluppo traducendosi in colori neri assai densi e pastosi con ridotta saturazione.
Poichè *Prieto* desiderava fornire al regista *Oliver Stone* una pellicola già trattata nello sviluppo e pronta per il montaggio, *Éclair Numérique* ha quindi condotto una serie di *test* per verificare la reattività del negativo durante la digitalizzazione e, di seguito, un *grading* con *lustre 2.0* di *Autodesk Media & Entertainment* riuscendo a trasferire la medesima metodologia operativa dei procedimenti fotochimici in ambiente digitale.
Tra le difficoltà incontrate per *Alexander*, è possibile annoverare di sicuro il lavoro svolto per avere assoluta omogeneità tra la pellicola di tipo standard e quella all'infrarosso (*IR*), utilizzate entrambe dalle unità di *Alexander.* La pellicola all'infrarosso, usata di norma per la fotografia di immagini fisse, deve essere prodotta dietro apposita richiesta del cliente ma le scorte fatte per *Alexander* si sono esaurite in fretta costringendo la *troupe* a filmare di nuovo con pellicola normale. In seguito, grazie ad *inferno*, è stato possibile



Lo straordinario treno che condurrà il piccolo protagonista ad incontrare Babbo Natale in *Polar Express*

ottenere gli stessi valori colorimetrici della pellicola all'infrarosso prima di passare le immagini lavorate in *lustre*. Il *digital grading* poi ha



permesso di uniformare la totalità delle riprese eseguite in esterni con differenti tipi di macchina da presa, inclusi movimenti di *360°* della *steadicam* con problemi di luce e contrasto, risolti da *Yvan Lucas* con *lustre 2.0* controllandone nel contempo anche la densità dei colori. Pure *Paul McGhee,* in forza a *Sony Pictures Imageworks,* si è servito di *lustre* per la correzione interattiva del colore (*2K, 4K* ed oltre) ed il *conform* digitale in *real time* di *Polar Express*, l'ultima fatica di *Robert Zemeckis* interpretata da *Tom Hanks* e rilasciata a Natale. Quasi *100* interventi su occhi, denti, toni della pelle e colore degli abiti sono stati consentiti da *lustre* in cui viene sempre più spesso integrata la scheda *nVIDIA Quadro FX 4000 SDI*, con *GPU* dall'architettura programmabile. Infine, *Peter Doyle* ha portato a termine con *lustre* il *grading* sia di *Catwoman* di *Pitof* che di *Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban* di *Alfonso Cuaròn,* terza pellicola tratta dai libri scritti da *J.K. Rowling,* pure *Master & Commander:Sfida ai Confini del Mare* di *Peter Weir* con *Russell Crowe* ha beneficiato degli interventi tramite il prodotto di *Autodesk.*

Sul fronte del *compositing*, gli artisti dei *Zoic Studios* hanno impiegato il sistema *flame* ed il *software* per *desktop combustion* per l'eliminazione di cavi ed attrezzature varie in un gran numero di inquadrature di *Spider-Man 2,* diretto da *Sam Raimi* con *Tobey Maguire.* Con i *tool* di *painting, tracking* e *warping* di *combustion* e *flame* è stato possibile ritoccare le immagini al punto che, nei casi più difficili, si è reso necessario rimuovere degli elementi dalla scena, ricrearli da zero e quindi *compositarli* di nuovo nel girato dal vivo con *flame*. Presso



Alessandro Magno sgomento di fronte agli invalicabili confini naturali del suo gigantesco Impero. Quali sono i confini dell'Impero Digitale nel cinema?

Zoic Studios sono installati *3* sistemi *flame* e *10 workstation combustion.* I *compositor* di *Rhythm+Hues* per *Garfield* di *Peter Hewitt*

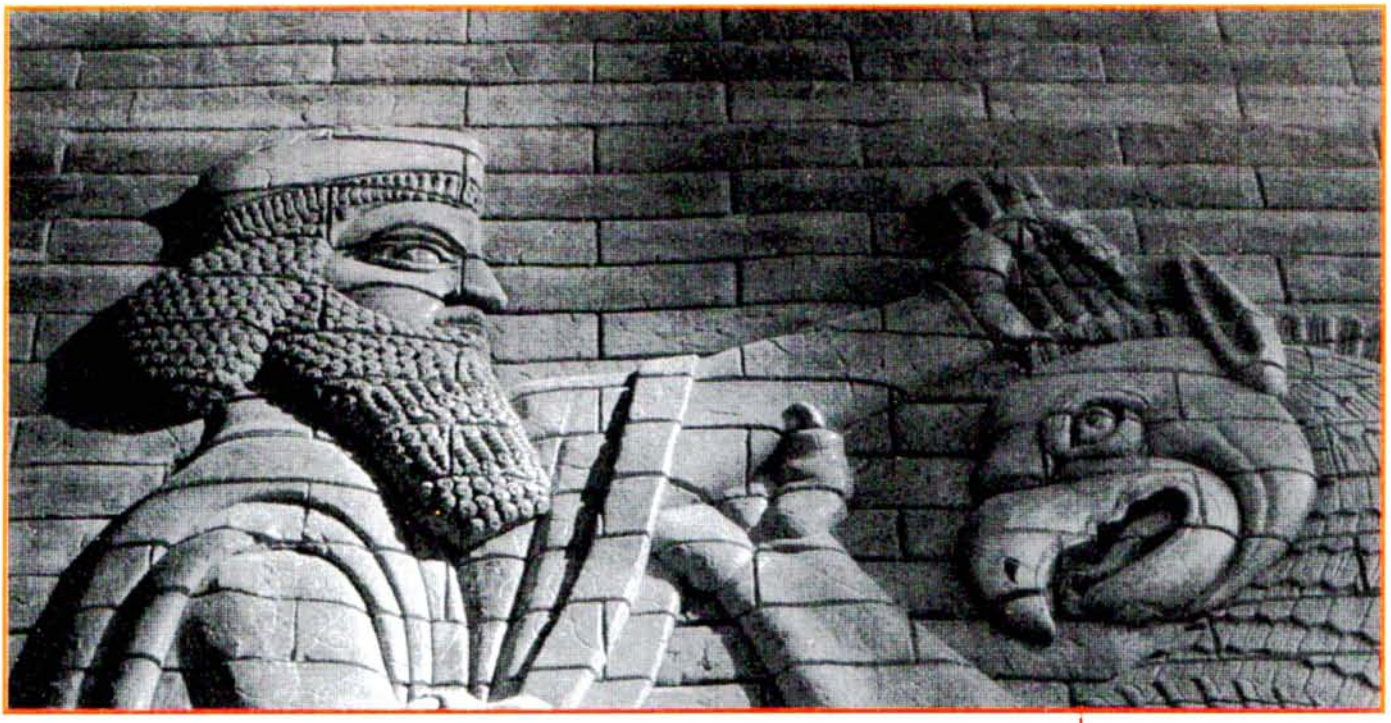
hanno fatto ricorso ad *inferno* nella sequenza dei titoli di testa, della lunghezza di *3.000* fotogrammi, dove viene mostrata la crescita del gatto attraverso varie fotografie incorniciate.



L'Uomo Ragno ripreso in uno dei suoi momenti di relax.

Sulle immagini scandite ed inserite nel girato dal vivo, *Rhythm+Hues* ha persino aggiunto dei riflessi per simulare il vetro posizionato all'interno delle cornici.

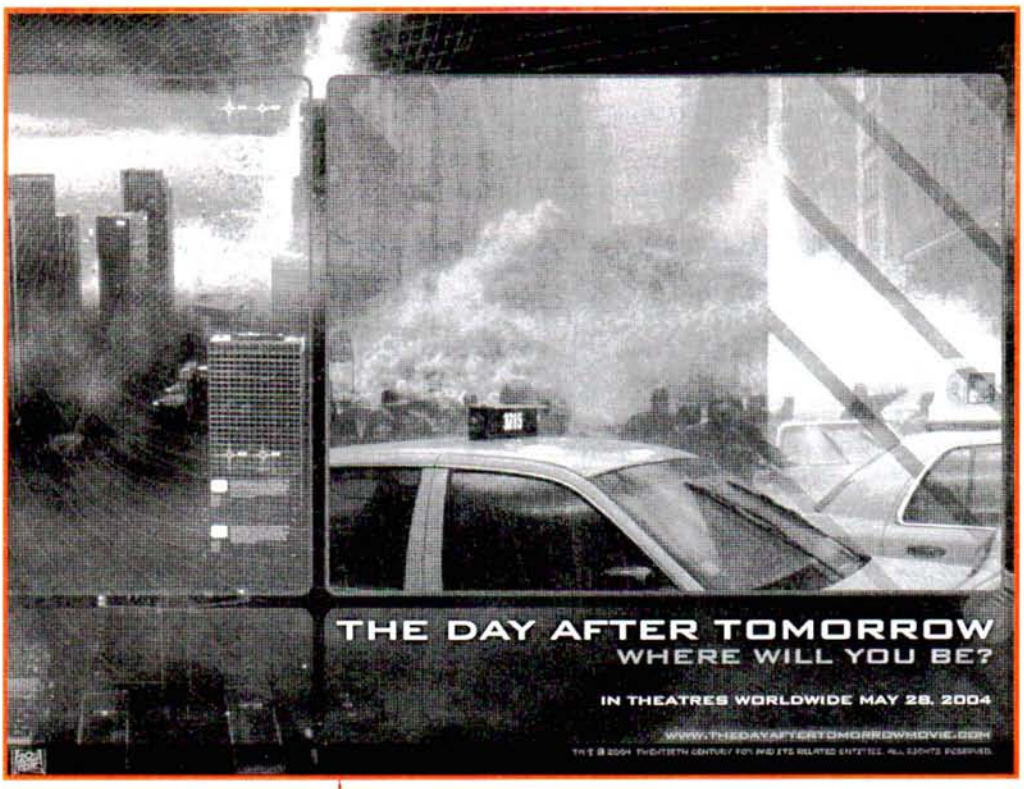
Sempre con *inferno*, lo stesso studio ha lavorato anche a *Il Giro del Mondo in 80 Giorni,* diretto da *Frank Coraci* e tratto dal romanzo di *Jules Verne,* integrando i veicoli di fantasia creati in *CGI* con gli sfondi del cielo e del mare.



Ancora una bella inquadratura da *Alexander*. A detta di molti, il film è riuscito più come affresco e ritratto di una Persia leggendaria che come resoconto delle gesta di un grande condottiero.

Senza dimenticare uno dei prodotti di punta di *Autodesk*, il pacchetto di modellazione ed animazione *3ds max*, la *frantic films* se ne è servita in modo intensivo per previsualizzare *X-Men 2* di *Bryan Singer* e *Catwoman* di *Pitof.* Per lo sfortunato *Catwoman, 250* inquadrature di previsualizzazione (*previz*) e *63* di post-produzione sono state prodotte in meno di una settimana. Si definisce *previz* il processo in cui è possibile visualizzare in anticipo tutti gli aspetti di una scena quali la modellazione di un *set* virtuale o la costruzione di uno in miniatura, le varie problematiche di ripresa, il movimento di

macchina, le tipologie di attrezzature da utilizzare, i macchinari di scena. Talvolta la *previz* viene preparata non in un tempo antecedente il primo *ciak* ma condotta in parallelo con il progredire delle riprese. Il regista, di concerto con direttore della fotografia e supervisore degli



La locandina di The Day After Tomorrow: il film ha spettacolarizzato le più fosche previsioni degli ambientalisti, attirando l'attenzione del grande pubblico sulle conseguenze scellerate di un comportamento irresponsabile nei confronti della Terra.

effetti speciali, dopo avere girato una scena può già rendersi conto della resa avuta dal materiale appena filmato non appena miniature, *matte-painting,* personaggi digitali *3D* interagenti con gli attori in carne ed ossa verranno aggiunti in *compositing.* Effetti speciali a parte, in una pellicola priva di essi, la *previz* di sicuro da l'idea del ritmo e del *timing* di una scena ed aiuta a contestualizzarla nella struttura narrativa voluta dal regista. La previsualizzazione *3D* non è fotorealistica, per precisa scelta mostra di frequente modelli approssimativi privi di dettagli ma consente ai tecnici di prevedere future esigenze e variabili correlate a quanto si sta cercando di realizzare. In *X-Men 2,* è stato possibile coreografare il movimento dei velivoli da caccia *F-16* che aprono il fuoco contro l'*X-Jet* dei mutanti mentre il cielo diventa scuro riempiendosi di tornado provocati da *Tempesta* o coreografare la fuga del potentissimo *Magneto* dalla sua prigione di plastica tempo prima che *Rhythm+Hues* procedesse nel creare l'animazione vera e propria con relativo dispendio di fondi e risorse. Grazie alla versatilità di *3ds max,* il pacchetto ha trovato applicazione anche presso *Pixar Animation Studios* che per *Gli Incredibili-Una "normale" famiglia di supereroi* di *Brad Bird,* vincitore del premio *Oscar* per il Miglior Film d'Animazione, ha realizzato delle *digimatte* in *2.5D* svolgenti il puro e semplice ruolo di fondali nelle inquadrature senza alcuna interazione con i personaggi animati in *3D.* Il *rendering* è poi avvenuto con *Brazil R/S,* il motore di resa della *SplutterFish,* supportato da *3ds max.*

Concludiamo la nostra panoramica sui prodotti di *Autodesk* impiegati con successo dai creatori di effetti digitali per il cinema con il grande *kolossal The Day After Tomorrow*: *L'Alba del Giorno Dopo* di *Roland Emmerich.*

Tra le impegnative sfide affrontate, la resa fotorealistica del sopravanzare del ghiaccio il quale, una volta *mappato* sulle diverse superfici mediante il *tool UV Unwrap* di *3ds max,* è stato animato e fatto espandere proceduralmente via *OpenGl* per soddisfare le richieste del regista tedesco, ancora una volta il *rendering* ha avuto luogo con *Brazil R/S* della *SplutterFish.* Per l'inquadratura della durata di *15* secondi presentata nel *teaser trailer* della pellicola in cui si vede l'isola di *Manhattan* nella morsa di un freddo glaciale, la *Dreamscape Imagery Inc.* di *Los Angeles* ha importato la geometria della città, composta da *5* milioni di poligoni e *9.000* oggetti, e rimodellato la stessa con *3ds max* per includere enormi cumuli di neve (altri *2* milioni di poli-

goni). Per simulare la neve sul tetto dei grattacieli e dei palazzi sparsa dal vento, gli artisti si sono serviti del sistema particellare di *3ds max,* di *texture* animate e della *plugin AfterBurn* di *SitniSati* per la resa volumetrica di particelle. In *The Day After Tomorrow*: *L'Alba del Giorno Dopo* vi sono anche molte scene di massa gestite con comparse virtuali, una volta modellati e vestiti *50* esseri umani in *CGI,* la *Dreamscape Imagery Inc.* li ha clonati ed animati servendosi di dati derivanti da sessioni di *motion-capture* ed il *tool character studio Mixer.* In fase di *compositing*, *Industrial Light & Magic* ha utilizzato *inferno* e *flame*, parti integranti del sistema proprietario *SABRE*, la *Hydraulx, flame, inferno, burn, backdraft* e *combustion.* Accettato come dato di fatto che non esistono *software* di modellazione, animazione *3D*, *compositing* e *digital grading* preferibili ad altri per le produzioni televisive e cinematografiche, vi sono studi i quali hanno strutturato le proprie *pipeline* produttive su prodotti diversi da quelli *Autodesk,* ottenendo risultati eccelsi, come *Softimage|XSI* dell'*Avid Technology, LightWave 3D* di *NewTek* e *Shake* della *Nothing Real.* È il caso di *Sin City,* uscito nei cinema da un paio di mesi, opera prima nel ruolo di regista del grande disegnatore *Frank Miller* coadiuvato da *Robert Rodriguez* e *Quentin Tarantino.* Gli effetti digitali della pellicola sono stati realizzati da *The Orphanage*, *CaféFX* e *Hybride Technologies,* l'ultima ha contribuito a *735* inquadrature del capitolo del *film* intitolato *The Hard Goodbye* per un totale di *54* minuti sul grande schermo, prodotti da marzo 2004 a febbraio 2005, servendosi di *Maya* dell'*Alias* e *Softimage|XSI* per l'animazione, di *LightWave* per la grafica *3D* e gli effetti particellari allo scopo di simulare la pioggia ed infine di *Boujou* della *2d3* per il *tracking,* in fase di *compositing* ed *editing* si è fatto ricorso ad *inferno, flame* e *smoke,* per il *color grading* a *lustre.* Con *LightWave 3D, CaféFX* ha lavorato sul segmento della pellicola *The Big Fat Kill*. *Troublemaker Digital Studios*, formata dal regista *Robert Rodriguez* per creare gli *animatic* di *Sin City* è passata da *Maya* a *Softimage|XSI* mentre *The Orphanage* per la parte denominata *That Yellow Bastard* ha prodotto un totale di *40* minuti. *Sin City*, fotografato completamente su *green-screen*, è stato girato in bianco e nero col colore aggiunto in seguito a determinati elementi delle inquadrature, per replicare l'originale stile dell'omonima *graphic novel* firmata da *Frank Miller.*



Il gatto Garfield colto in atteggiamento meditativo.

Questo articolo viene pubblicato per gentile concessione di Computer Grafica e della Imago Edizioni. NTC desidera ringraziare, oltre all'autore Pierfilippo Siena, l'editore Antonio De Lorenzo. Per maggiori informazioni visitate il sito Internet www.imagonet.it. Le immagini vengono pubblicate per gentile concessione di Autodesk Media & Entertainment. Tutti i copyright appartengono ai rispettivi proprietari. NTC

DOLBY DIGITAL PLUS

UN SISTEMA PER L'AUDIO DEL FUTURO

DI GIANFRANCO CALLARELLO

Sul numero 2 dell'anno 2004 di questa rivista è stato pubblicato un articolo, da me scritto, sul Dolby® Digital Plus, un sistema audio innovativo messo a punto dai Dolby Laboratories. L'articolo traeva spunto da una notizia riportata da una rivista italiana di home entertainment, per formulare alcune ipotesi sugli aspetti tecnici che avrebbero caratterizzato questo sistema.

Nell'aprile del 2004 i Dolby Laboratories annunciano ufficialmente, al National Association of Broadcasters Show, la messa a punto del Dolby® Digital Plus e la sede scelta preannuncia già il campo d'applicazione di questo nuovo sistema. A settembre dello stesso anno questa tecnologia audio viene selezionata dal Dvd Forum, insieme all' MLP Lossless™, come formato obbligatorio per l'HD Dvd. Un mese dopo i Dolby Laboratories offrono la prima dimostrazione pubblica del Dolby® Digital Plus, alla 117^ Convention dell'Audio Engineering Society. Dall'inizio del 2005 fino ad oggi questo sistema ha ottenuto consensi sia dall'International Digital Tv Consortium, che lo ha inserito, come opzione, nelle specifiche per il Dvb, sia dalla Blu Ray Association, che lo ha scelto, insieme all'MLP Lossless™, come standard audio per la futura generazione di dischi Blu Ray. Il definitivo riconoscimento del Dolby® Digital Plus avviene nel luglio di quest'anno, quando un'importante istituzione internazionale quale l'Advanced Television System Committee lo incorpora nel suo standard, pubblicando la revisione al famoso documento A/52 sullo standard di compressione audio digitale.

Credo sia doveroso, oggi, dare il giusto risalto a questo nuovo sistema audio, trattandolo in maniera più approfondita, alla luce di quanto riportato dal nuovo documento dell'A.T.S.C. e dalla letteratura tecnica che hanno pubblicato i Dolby Laboratories.

Il Dolby® Digital Plus si basa su una matrice di codifica denominata E-AC 3® (Enhanced AC 3), derivata dall'implementazione della matrice AC 3®, utilizzata per il Dolby Digital®. L'upgrading effettuato su questa matrice garantisce, secondo i Dolby Laboratories, una codifica molto più efficiente ed una quantizzazione superiore, che preserverebbero in maniera migliore il segnale originale, con una resa audio finale molto performante.

Non è stata trascurata, secondo una tradizione ormai radicata dell'Azienda di San Francisco, una resa sonora superiore anche in downmixing, evitando di rendere obsoleto tutto il parco decodificatori oggi esistente sul mercato.

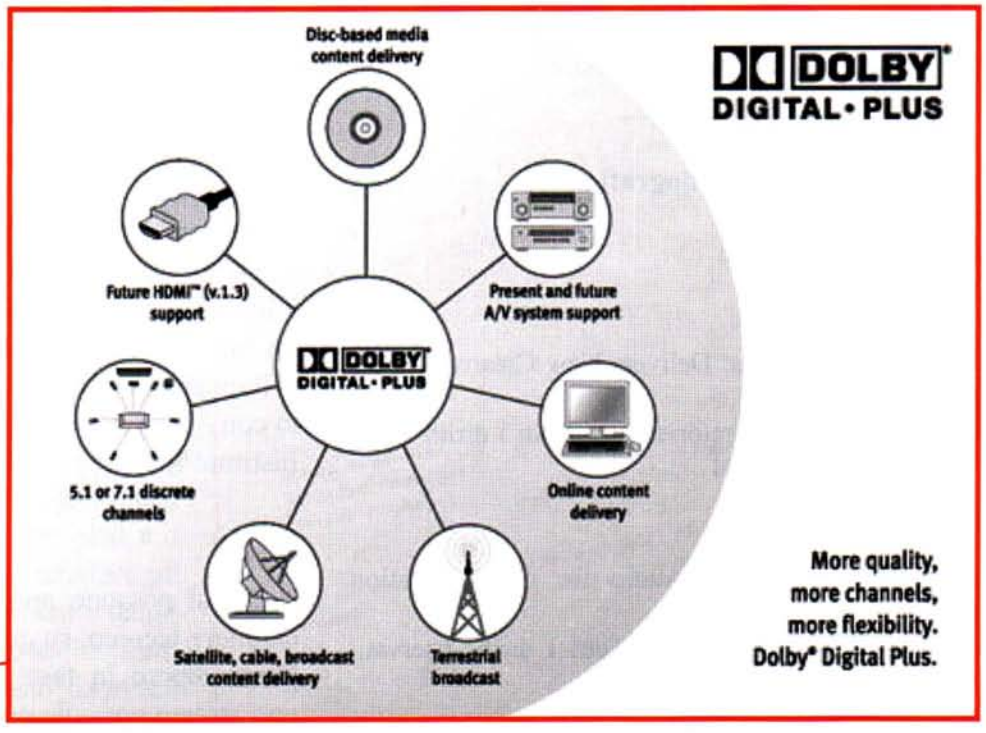
Per descrivere le caratteristiche tecniche del Dolby® Digital Plus si renderà necessario raffrontare spesso i metodi di codifica delle due matrici, E-AC 3® ed AC 3®, in relazione allo stretto legame esistente tra loro.

L'encoder AC 3® analizza il segnale originale, quando presenta un contenuto stazionario, sulla base di una tecnologia denominata MDCT (Modified Discrete Cosine Transform), suddividendo lo spettro in blocchi di 512 campioni ciascuno, convertendoli poi in 256 coefficienti nel dominio della frequenza[1], secondo un metodo particolare che riconosce la metà del contenuto di un singolo blocco presente anche nei due blocchi adiacenti. Questa tecnica viene adottata per contenere i costi dei chip incaricati di svolgere queste operazioni, mantenendo, allo stesso tempo, un'efficienza di compressione adeguata.

Lo sviluppo nella ricerca sul silicio, componente essenziale nella costruzione dei chip, ha permesso la realizzazione di microprocessori più complessi e dalle capacità di calcolo notevolmente più veloci e precise nei risultati. Grazie a tutto ciò, la matrice di codifica E-AC 3®, cuore del Dolby® Digital Plus, aggiunge

alla trasformata MDCT dell'AC 3® una seconda trasformata in cascata, che prende il nome di AHT (Adaptive Hybrid Transform), producendo una singola trasformata a 1536 coefficienti di frequenza, aumentando notevolmente la risoluzione in frequenza.
Anche in presenza di transienti, situazione frequentemente verificabile nelle colonne sonore cinematografiche, il dimezzamento del numero di coefficienti di frequenza adottato, conseguenza della riduzione della lunghezza dei blocchi analizzati, per incrementare la risoluzione temporale, conduce ad una diminuzione della risoluzione in frequenza sicuramente meno penalizzante, rispetto a quanto avviene con la matrice di codifica AC 3®.
La matrice E-AC 3® riduce maggiormente anche i problemi connessi con il fenomeno della pre-eco, che si verifica, temporalmente, poco prima dell'insorgere del transiente, causa principale delle difficoltà di decodifica durante le variazioni repentine dell'intensità del segnale. L'encoder E-AC 3®, una volta individuata la posizione del transiente, attraverso un procedimento chiamato "time scaling synthesis", sostituisce il tratto di segnale precedente il transiente, affetto da distorsione causata dalla pre-eco, con un segmento audio PCM, prelevato prima dell'insorgere della distorsione stessa. Queste informazioni di correzione vengono trasmesse al decoder soltanto quando necessario, ossia in presenza di materiale transiente codificato ad un flusso dati relativamente basso, secondo una filosofia tecnica finalizzata a limitare al massimo la trasmissione, nel flusso dati, di informazioni di supporto, preservando la maggior quantità di spazio digitale per il segnale audio utile.
Un altro processo che contraddistingue la matrice E-AC 3® dalla precedente versione, è legato al trattamento delle alte frequenze, durante la codifica del segnale. Sfruttando la scarsa sensibilità del nostro apparato uditivo nell'individuare la direzionalità delle alte frequenze, l'encoder AC 3® effettua il cosiddetto "channel coupling", ossia un accoppiamento del contenuto di frequenza superiore ad un valore intorno ai 10 KHz[2] di alcuni o di tutti i canali codificati, quando si manifesta la necessità di risparmiare bit a causa del basso flusso dati: situazione che si verifica soprattutto quando la traccia presenta un contenuto sonoro energetico su tutti i canali contemporaneamente. L'encoder invia al decoder un pacchetto dati aggiuntivo, contenente le alte frequenze accoppiate e le informazioni per ridistribuirle ai canali di provenienza, interessati dal procedimento di channel coupling.
L'encoder Dolby® Digital Plus applica a questo metodo un meccanismo di parziale correzione dello sfasamento che si crea tra quei canali le cui alte frequenze vengono accoppiate, avvalendosi anche dell'ausilio di una tecnologia chiamata "spectral extension", che ricava le alte frequenze a partire da quelle basse e da alcune informazioni inserite nel bit stream e derivate dal segnale originale: tecnologia, questa, già ampiamente utilizzata da altri sistemi di compressione audio[3]. In questa maniera si riducono quei problemi prodotti dalla compressione comune, spesso causa di una certa spigolosità ed asprezza delle alte frequenze, durante l'ascolto di tracce codificate Dolby Digital®, soprattutto se dal contenuto prevalentemente musicale.
Ultimo aspetto da considerare, ma certamente il più importante ai fini commerciali per qualsiasi nuova tecnologia, è la compatibilità con gli apparati di decodifica esistenti, legata direttamente alle caratteristiche di downmixing. I miglioramenti tecnici apportati alla matrice di codifica E-AC 3®, la ricerca di maggior versatilità e capacità di trasportare un numero superiore di canali e servizi aggiuntivi, rispetto al passato, hanno comportato un aumento del flusso dati del Dolby® Digital Plus fino ad un massimo dichiarato di 6,144 Mbps, con possibilità di gestire fino a 13.1 canali discreti, oppure otto stream indipendenti, in un unico flusso, ciascuno in configurazione 5.1 discreto.
In virtù del fatto che l'encoder E-AC 3® codifica il segnale in ingresso attraverso due trasformate in cascata, delle quali la prima è la stessa adottata dagli encoder AC 3®, il downmix in Dolby Digital® sarà possibile sfruttando questa porzione del segnale codificato. Il decoder Dolby® Digital Plus, di conseguenza, effettuerà una decodifica parziale dello stream E-AC 3® ed una ricodifica del segnale ottenuto in AC 3®, per rendere disponibile questo

downmix ad un'uscita di tipo S/PDIF o Toslink, da collegare ad un ingresso dello stesso tipo, presente sui decoder Dolby Digital®.
Per arginare quegli artefatti provocati dai processi di decodifica e ricodifica del segnale, quest'ultima viene effettuata sempre a 640 Kbps, indipendentemente dalla configurazione dei canali. Si comprende, chiaramente, che saranno compatibili con questo stream tutti i decoder capaci di trattare il Dolby Digital® al massimo bit rate consentito dallo standard.
Considerando che uno stream Dolby® Digital Plus conterrà sempre un mix principale in 5.1 discreto ed un numero variabile di canali aggiuntivi o sostitutivi, per ricreare il mix originale, la gestione del downmix avverrà ricodificando soltanto il mix in 5.1 ed ignorando completamente i dati aggiuntivi, relativi agli altri canali del mix originale.[4]
La particolare attenzione che la matrice di codifica E-AC 3® rivolge all'ottimizzazione della fase relativa dei vari canali interessati dal processo di "channel coupling", applicando loro anche un metodo di decorrelazione, contribuirà ad un netto miglioramento della qualità del downmix matriciale in Dolby Surround®, con evidenti benefici durante il processamento in Pro-Logic®, Pro-Logic II® e Pro-Logic IIx®.
Il dato più apparente che emerge, compiendo alcune considerazioni di carattere generale sul Dolby® Digital Plus, è rappresentato dal fatto che, per la prima volta, uno standard messo a punto dai Dolby Laboratories non potrà essere utilizzato dall'industria cinematografica attuale, per le limitazioni imposte dalla stampa ottica della traccia audio digitale sulla pellicola, già penalizzanti nei confronti del Dolby Digital®. Ciò dimostra come i Dolby Laboratories considerino ormai il futuro del cinema legato esclusivamente al digitale ed alla fruizione in ambito home entertainment, attraverso media ad alta definizione.
Il Dolby® Digital Plus, pur avendo conseguito numerosi consensi da parte dell'industria operante nel settore broadcast e da tutti quegli organismi tecnici che si occupano dello studio e sviluppo dei supporti audiovisivi ad alta capacità, non è ancora utilizzato su larga scala e le dimostrazioni sono, fino ad oggi, sporadiche, soprattutto nel nostro continente europeo.
Il Dolby® Digital Plus testimonia, ancora una volta, la lungimiranza e la capacità di prevedere gli sviluppi tecnologici futuri che hanno reso, da sempre, vincente la politica tecnico-commerciale dei Dolby Laboratories. I suoi sistemi audio sono stati caratterizzati da un'agevole veicolabilità sui vari supporti, da un notevole coinvolgimento emozionale sugli utilizzatori e, soprattutto, da un down-compatibility che non ha mai costretto l'industria professionale e dell'intrattenimento domestico ad un cambiamento repentino degli apparati hardware, per adeguarsi alle nuove tecnologie.
I problemi tecnici connessi con la codifica audio, prima legati alla tecnologia matriciale,



Il diagramma riassuntivo delle qualità e delle applicazioni possibili della tecnologia Dolby Digital Plus.

poi alla compressione digitale di tipo distruttivo, a partire dal Dolby Surround® fino al Dolby® Digital Plus, vanno considerati come un pegno inevitabile per consentire il down-compatibility ed il contenimento dello spazio fisico sui vari media, analogici o digitali, a favore della versatilità della riproduzione e dei servizi accessori richiesti per i nuovi prodotti audiovisivi.
Qualche anno fa, in tempi di discussioni riguardo la presunta scarsa qualità audio del Dolby Digital®, conseguenza dell'eccessiva compressione compiuta dagli encoder AC 3® sul segnale originale, Ray Dolby dichiarò che i Dolby Laboratories avevano creato uno standard audio non finalizzato tanto alla massima resa acustica, ma ispirato dal miglior compromesso, allora tecnicamente possibile, tra veicolabilità sui media, in quei tempi dalle capacità relativamente limitate ed una resa sonora capace di coinvolgere l'audience.
Oggi, avendo a disposizione media ad alta capacità, i Dolby Laboratories hanno potuto mettere in campo tutto il loro know-how tecnologico e sono pronti ad offrire, all'industria dell'intrattenimento audiovisivo, un sistema per la riproduzione del suono dalla qualità indubbiamente superiore, confermando la loro posizione leader nel campo dell'audio multicanale.

Bibliografia

http://www.dolby.com

Dolby® Digital Plus: Delivers New Creative Power and Freedom
© 2004 Dolby Laboratories, Inc. Tutti i diritti riservati. S04/15217/15684

Dolby® Digital Plus: Audio for next-generation broadcast systems
© Dolby Laboratories, Inc. Tutti I diritti riservati. S04/15217

Digital Audio Compression Standard (AC 3®, E-AC 3®), Revision B, Document A/52B, 14 June 2005
Advanced Television Systems Committee

News from A.T.S.C., Volume 5, Issue 2, May 2004
Advanced Television Systems Committee

Dolby Laboratories(AA.VV.), Introducing to Dolby® Digital Plus, an enhancement to the Dolby Digital® coding system
Audio Engineering Society – Convention Paper 6196

Note

[1] I coefficienti di frequenza indicheranno il peso di ciascuna frequenza per l'allocazione dei bit, durante la codifica, secondo un metodo ibrido ispirato in parte al "forward adaptive bit allocation" ed in parte al "backward adaptive bit allocation".

[2] Precisamente, l'accoppiamento avviene intorno ai 10 KHz ad un bit stream di 384 Kbps e sopra i 15 KHz al bit stream di 448 Kbps.

[3] La tecnologia "spectral extension" è utilizzata principalmente nei sistemi di compressione audio digitale MP3pro ed AAC (Advanced Audio Coding), destinati all'immagazzinamento ed alla riproduzione dell'audio su apparati portatili, cosiddetti "music on the go portable players". L'AAC è stato sviluppato dai Dolby Laboratories, di concerto con AT&T, Sony Corporation e Fraunhofer Institute for Integrated Circuits.

[4] Qui si possono aprire discussioni, non di carattere tecnico, su quanti elementi sonori si perderebbero in fase di downmix in 5.1 di uno stream con una configurazione di canali superiore. Fondamentale saranno le capacità e le scelte estetico-commerciali dei sound-engineers e dei produttori.

L'ETERNA QUESTIONE DEI FORMATI TELEVISIVI

1967: LA BATTAGLIA HA INIZIO

A CURA DI NTC

Note di Tecnica Cinematografica ha una storia antichissima che riteniamo sia il caso di sfruttare appieno.

Nel corso dei decenni la pubblicazione dell'ATIC, talvolta in modo episodico, tal'altra in modo più continuo, ma sempre con chiarezza e precisione, ha dato conto dei molti rivolgimenti che hanno caratterizzato il mondo della tecnologia dell'audiovisivo.

Grazie al suo direttore storico, Mario Bernardo, *Note di Tecnica Cinematografica* ha rappresentato un punto di riferimento costante per tutti coloro i quali si siano avvicinati a questo mondo per motivi professionali e non solo.

Oggi ci pare lecito e utile pubblicare le copie anastiche di alcuni fra gli articoli più interessanti apparsi nel tempo, amorevolmente conservati da Mario Bernardo nell'archivio della redazione.

Naturalmente pubblicheremo quelli che più ci parranno attinenti ai tempi ed ai temi attuali, cosicchè il lettore possa giovarsi del recupero delle radici di problemi e questioni tuttora irrisolte o tuttora scottanti.

In questa chiave, l'articolo del secondo fascicolo del 1967, che porta la firma di Roger Andrey, ci pare pertinente. In questo, l'autore illustra le questioni sul tappeto al momento della decisione sull'adozione dei sistemi televisivi PAL, SECAM, NTSC.

Chiunque si occupi oggi di alta definizione televisiva non potrà che sorridere nel constatare quanto poco i tempi siano cambiati e di quanto alcune considerazioni di carattere più prettamente politico che non tecnico e tecnologico si affollino alla base delle scelte relative all'audiovisivo. Non che questo sia necessariamente un male. Ma è importante ricordarsene. Sempre.

L'Archivio di *Note di Tecnica Cinematografica* rappresenta il nostro nodo al fazzoletto....**SV**


NOTE DI TECNICA CINEMATOGRAFICA

PUBBLICAZIONE TECNICA TRIMESTRALE

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

SOMMARIO

generatore di suoni: il Synket a cura di M. Bernardo
ordo dell'amico Giulio C. Monteleoni a cura di G. Marpicati
trasferimento di modulazione a cura di L. Bellini
punto tecnico sulla televisione a colori in Europa di Roger Andrey
fatti in breve a cura di G. Plossi

Direttore Responsabile:
ELIO FINESTAURI

Comitato redazionale:
MARIO BERNARDO
RICCARDO PERSICHETTI
LUCIANO PORILLI

APRILE - GIUGNO 1967

Direzione, redazione e amministrazione: Roma - Viale Regina Margherita, 286 - Autorizz. del Tribunale di Roma N. 8135 del 9 novembre 1965 - Tipografia Carpentieri - Roma - Via Lorenzo Vidaschi 47 - Telefono 535.590

Il punto tecnico sulla televisione a colori in Europa

di Roger Andrey

(traduzione riassunta di Elio Finestauri)

La messa in onda degli spettacoli televisivi, che avverrà nelle diverse nazioni europee a scadenze più o meno prossime (in Francia ad esempio si parte nell'ottobre di quest'anno), è stata preceduta da una lunga battaglia di carattere immediatamente tecnico ma mediatamente economico e politico che vale la pena di riferire anche per valutare e apprezzare la scelta fatta dall'Italia. Le notizie che vi daremo sono desunte da due articoli di Roger Andrey comparsi sulla rivista francese **« La technique et l'exploitation cinematographique »** dell'aprile e del maggio scorsi.

Quando in Europa si cominciò a parlare di televisione a colori, gli americani presentarono e sostennero il loro sistema denominato N.T.S.C. (National Television System Commitee), dal comitato che lo adottò per il territorio U.S.A. sin dal 1953. E' un sistema a modulazione simultanea di ampiezza e di fase, adattato alle 625 linee europee.

I tecnici francesi intanto, sotto la guida di un autodidatta geniale, il signor Henri de France, intorno al 1962 erano riusciti a mettere a punto un loro sistema di trasmissione a colori denominato SECAM, sigla che significa « sequenziale e a memoria », a modulazione di frequenza. Secondo quanto sostiene l'autore dell'articolo, il sistema è rivoluzionario e supera qualitativamente quello americano.

Quasi contemporaneamente anche una grande industria germanica raggiungeva la messa a punto di un sistema che denominò P.A.L. (Phase Alternation Line), a modulazione di ampiezza e di fase, in cui le instabilità insite nel sistema americano sono eliminate da un'ingegnosa « inversione di fase » che permette, invertendo successivamente gli errori, di annullarli.

I tre sistemi si fronteggiarono al tavolo della prima conferenza indetta tra le televisioni europee per decidere il sistema da adottare, che si tenne a Vienna nell'aprile del '65. I francesi fecero il colpo gobbo di sedersi alla conferenza con un accordo in tasca concluso pochi giorni prima per la utilizzazione del loro sistema nel territorio dell'Unione Sovietica. Questo fatto determinò la scissione dell'Europa in due: da una parte le nazioni che votarono per il SECAM (16 voti su 31, cioè Francia, URSS, Ucraina, Bielorussia, Polonia, Cecoslovacchia, Bulgaria, Romania, Ungheria, Lussemburgo, Spagna, Marocco, Algeria, Tunisia, Monaco, Grecia), dall'altra quelle che votarono per il PAL (8 voti, cioè Germania Federale, Italia, Finlandia, Norvegia, Svezia, Islanda, Austria, Svizzera). Due soli voti andarono al sistema americano, quelli della Gran Bretagna e dell'Olanda.

L'Italia, come la Svizzera e le altre nazioni che hanno scelto il PAL, rimproverano al SECAM l'uso della modulazione di frequenza, suscettibile di disturbare il canale audio perché occupa nell'etere una banda di emissione troppo larga.

Il SECAM quindi aveva riportato la maggioranza dei suffragi, ma era una vittoria di Pirro perché mentre dietro ai voti ottenuti dal PAL vi erano le nazioni economicamente più prospere e industrialmente più progredite, dietro al SECAM vi erano le nazioni dell'Est europeo, dai mercati molto meno appetenti e la cui scelta oltretutto poteva essere stata dettata, per alcune, da motivi di allineamento politico.

Il secondo round si ebbe alla conferenza di Oslo del luglio 1966, in cui si ripetè press'a poco lo stesso schieramento di Vienna con la variante che il sistema statunitense scomparve e i voti della Gran Bretagna e dell'Olanda passarono al PAL.

Ora, a scelte fatte, abbiamo uno schieramento dell'Europa occidentale, cui appartiene anche l'Italia, che ha opato per il PAL, e uno schieramento dell'Europa orientale, nel quale si inserisce la Francia, che ha scelto il SECAM. La Francia perciò, nell'Europa occidentale, si troverà isolata con un sistema che non viene usato dalle nazioni vicine, con le seguenti prevedibili sfavorevoli conseguenze:

— innanzi tutto resterà fuori degli scambi di programmi con le altre nazioni occidentali e per mantenervisi dovrebbe o organizzare una rete che sfrutti anche l'altro sistema, soluzione troppo costosa, oppure dovrà decifrare i programmi dal PAL al SECAM se non addirittura dal SECAM al PAL al SECAM, con indubbio scadimento della qualità tecnica;

— i telespettatori delle zone di frontiera, a meno che non si attrezzino con un televisore bi-standard costosissimo, dovranno decidersi o per i programmi a colori nazionali o per quelli della nazione confinante: il problema è particolarmente sentito in Francia per le zone renane;

— sarà perduto l'irradiamento culturale in alcuni paesi esteri di lingua francese, come il Belgio e la Svizzera francese;

— si porrà il problema dei futuri collegamenti televisivi via satellite in quanto, essendo la messa in orbita di questi un'impresa a carattere internazionale perché costosissima, le na-

zioni dell'Europa occidentale, attrezzate col PAL, invieranno nello spazio satelliti che risponderanno a questo sistema;

— infine il prezzo dei televisori: i fabbricanti francesi potranno di sicuro contare sul mercato francese, poiché le possibilità ricettive dei mercati delle nazioni dell'Est europeo sono aleatorie; questa riduzione delle possibilità di sfocio dei propri prodotti avrà come conseguenza economica un maggior prezzo di vendita nei confronti dei televisori fabbricati dalle altre industrie europee collegate al sistema PAL.

In conclusione, l'utente francese avrà l'orgoglio tutto patriottico di assistere ad uno spettacolo a colori di concezione nazionale, ma pagherà questa soddisfazione col prezzo dell'isolamento e del maggior costo dell'apparecchio.

Impostato il problema per grandi linee nel primo articolo, nel secondo il sig. Andrey scende in alcuni particolari tecnici relativi ai sistemi televisivi a colori enunciati.

Innanzi tutto precisa che i procedimenti, siano essi americani o francesi o tedeschi, si differenziano solo nel sistema di trasmissione in quanto in fase di ripresa sono tutti simili. Le telecamere di ripresa sono composte di tre tubi analizzatori riuniti in un unico involucro. Ogni tubo, per mezzo di un filtro di selezione, analizza e registra uno dei colori della componente tricromica della scena di riprendere, e cioè il rosso, il verde ed il blu.

Siamo quindi nel campo dell'applicazione della nota legge della tricromia, come avviene in cinematografia a colori e nelle arti grafiche. Perciò all'uscita della telecamera abbiamo tre immagini, una rossa una verde e una blu.

Se si inviassero alle emittenti e quindi pervenissero ai ricevitori i tre segnali corrispondenti ai tre colori fondamentali sopra citati, il principio tecnico sarebbe rispettato ma non sarebbe « compatibile », cioè coloro che non possedessero ricevitori a colori non potrebbero captare la emissione nemmeno in bianco e nero, in quanto i televisori in bianco e nero, per riprodurre l'immagine, esigono un solo segnale, detto « di luminanza », che corrisponde all'intensità totale della luce senza tener conto della sua composizione cromatica.

Per ovviare a questa deficienza è stato studiato di inviare un segnale di luminanza, che è la somma dei tre segnali rosso verde e blù, e due segnali detti di « crominanza » uno legato ad esempio all'intensità del blu l'altro a quella del rosso. In questa fase i diversi sistemi di trasmissione sono ancora simili. Il segnale di luminanza è quello che sarà captato dai televisori in bianco e nero. I televisori a colori invece riceveranno i tre segnali: quello di luminanza e i due di crominanza. Poiché, nell'esempio che abbiamo fatto, per riprodurre l'immagine a colori completa mancherebbe la componente monocromatica verde, al segnale di luminanza che, come abbiamo visto. è la somma dei tre colori, vengono sottratte le componenti rossa e blu. I tre segnali cromatici così ricomposti vanno ad eccitare tre tipi di pasticche disposte sul fondo del tubo le quali, toccate dai fasci elettronici, riproducono rispettivamente una machia rossa, una verde e una blu.

I sistemi televisivi a colori si differenziano essenzialmente sul modo di trasmettere i due segnali di crominanza.

Gli americani col loro NTSC trasmettono il segnale di luminanza in maniera ordinaria, mentre i segnali di crominanza sono affidati ad una banda sottoportante e trasmessi simultaneamente, il che rende necessario l'uso di due modulazioni simultanee d'onda sotto-portante. Poiché le due modulazioni debbono coesistere senza nuocersi, gli americani hanno scelto la modulazione di fase per uno dei due segnali e la modulazione di ampiezza per l'altro. Il sistema, ingegnoso, comporta alcuni inconvenienti: l'ampiezza di un'onda è sensibile agli incidenti di propagazione come echi e abbassamenti di volume, mentre la fase dell'altr'onda non è sempre stabile perché quando l'angolo di fase, che in teoria non dovrebbe variare, varia, la fase è in anticipo o in ritardo e si dice che «.gira » Questo disturbo può verificarsi sia in emissione sia in ripetizione sia in ricezione. Le variazioni di ampiezza e di fase sono nocive alla qualità del colore trasmesso: quando la fase « gira » il rosso vira al verde o al blu, quando l'ampiezza varia di intensità il colore segue fedelmente questa variazione.

Per questo motivo i televisori a colori americani dispongono di due manopole di regolazione oltre a quelle già esistenti sui televisori comuni: con una si corregge l'intensità del colore, con l'altra si regola il valore delle mezze tinte.

Il sistema tedesco PAL che, come abbiamo visto è quello scelto da quasi tutte le nazioni dell'Europa occidentale, si ispira al sistema americano migliorandolo per mezzo di un'inversione ciclica di fase dei segnali di emissione: per esempio, quando l'angolo di fase è di quattro gradi più grande di quanto non dovrebbe, l'angolo inverso è automaticamente di quattro gradi più piccolo di quanto non dovrebbe. In questo modo, i segnali di crominanza sono trasmessi in senso inverso da una linea all'altra e le due variazioni si annullano per dare una fase buona. Ispirandosi inoltre al sistema francese SECAM, il PAL utilizza la « linea di ritardo » allo scopo di eliminare gli errori di fase per compensazione. Così, il ricevitore PAL ha una sola manopola di regolazione con cui si correggono le distorsioni d'immagine.

Il sistema francese SECAM differisce notevolmente dai due precedenti. Partendo dall'assunto di evitare gl'inconvenienti del sistema americano, il signor Henri de France ha eliminato una delle due modulazioni, ideando di trasmettere due segnali sulla sola modulazione di frequenza, uno di seguito all'altro, ad una frequenza di 15.625 volte al secondo. Per ricomporre la tricromia però manca il terzo segnale di crominanza: come ritrovarlo?

Qui interviene l'idea geniale di Henri de

France. Al ricevitore arrivano due segnali: quello di luminanza e uno di crominanza, ammettiamo il blu. Quest'ultimo è diviso in due da un filtro che lo invia contemporaneamente al tubo e ad una linea di ritardo costituita da una barra di comune acciaio lunga 20 cm. munita di due trasduttori in ceramica piezoelettrica. Su questa barra il segnale blu si « attarda » perdendo 64 milionesimi di secondo, il tempo cioè necessario per farlo arrivare al tubo di compagnia del segnale di crominanza successivo, il rosso. Ma anche questo segnale ha subito lo stesso trattamento, cioè è stato diviso in due da un filtro e inviato simultaneamente al tubo e alla « linea di ritardo ». Così il tubo riceve sempre simultaneamente tre segnali a colori: il primo risultante dalla sottrazione dal segnale di luminanza, mentre gli altri due gli arrivano uno direttamente e l'altro « conservato ».

A causa della divisione sistematica dei segnali di crominanza, l'immagine SECAM ha una definizione verticale che scende da 625 a 312 linee, ma questa definizione è ancora molto superiore alla definizione orizzontale del colore che, ricordiamolo, può contentarsi, in ogni linea, del quarto di punto necessario all'immagine in bianco e nero.

Il sistema SECAM presenta vantaggi innegabili rispetto all'americano NTSC, ma non rispetto al PAL, nei confronti del quale le opinioni sono divise. Il ricevitore a colori SECAM non comporta alcuna manopola di regolazione in più, benché l'esperienza consigli l'istallazione di una manopola per la regolazione della saturazione.

La modulazione di frequenza pone la trasmissione SECAM al sicuro dai disturbi della diffusione e della rotazione di fase. Il maggior inconveniente di questa modulazione però è quello di non convenire ai paesi, come ad esempio l'Italia, che utilizzano le bande di « standard G » perché presentano un'accresciuta sensibilità al rumore.

Quanto al televisore che riceve i tre segnali colore, è comune ai tre sistemi. Qui descriviamo un solo modello, quello così detto « a maschera d'ombra ».

Al suo ingresso, un tubo triplo emette tre flussi di elettroni ciascuno dei quali porta le informazioni relative ad un colore della terna tricromica. Sulla faccia interna dello schermo v'è una quantità di punti luminescenti di fosforo riuniti a gruppetti di tre: rosso, verde e blu. Le caratteristiche colorimetriche di questi fosfori corrispondono a quelle dei filtri dei tre tubi della telecamera che ha ripreso la scena. Tra questo milione di punti fosforescenti e il tubo triplo v'è uno schermo con 350.000 forellini, la cosidetta « maschera d'ombra ». Lo schermo è disposto in modo tale che i pennelli di elettroni emessi dal tubo triplo siano selezionati e diretti verso i fosfori corrispondenti ai colori fondamentali di cui sono caricati. Colpito dal pennello che gli è destinato e da quello solo, ogni fosforo si illuminerà così da restituire il colore voluto. La messa a punto industriale di questo sistema è molto delicata e il rendimento è considerato da molti tecnici poco soddisfacente in quanto per funzionare necessita di una potenza sui 100 Watt, cosa che impedisce la transistorizzazione dei ricevitori e la conseguente diminuzione del loro costo.

Inoltre poiché la «maschera d'ombra » non permette a tutti gli elettroni di passare attraverso i forellini che la compongono, solo quelli che avranno superato l'ostacolo sono utilizzati per la ricostruzione dell'immagine e dei suoi colori, con inevitabile diminuzione del rendimento del ricevitore. Per questo motivo tecnici di vari paesi tra cui la Francia, stanno cercando nuove strade per la realizzazione di ricevitori che possano lavorare con minor potenza, e quindi essere transistorizzati, e con una maggior utilizzazione degli elettroni a disposizione per ricostruire l'immagine.

Da: « La technique l'exploitation cinematographique » numeri di aprile e maggio 1967

Uno Sguardo Sul Mondo

Sogni di Cinema al Lingotto

di Tiziana Provvidera



Dal 5 al 9 maggio si è svolta presso il Lingotto di Torino la Fiera del Libro 2005, dedicata in questa edizione al sogno (o ai sogni), tema che, a partire dall'antico mito platonico della caverna, ricorre in tutti gli ambiti culturali dell'esperienza umana, dalla letteratura alla filosofia, dalla pittura alla musica e persino alla scienza, ma che informa di sé anche settori della quotidianità, quali la politica e ovviamente il cinema. Nonostante sia passato del tempo, ci sembra importante raccontare qualcosa di un mondo tanto affine a quello cinematografico qual'è quello del libro.

Numerosi e di buona qualità sono stati gli appuntamenti della Fiera incentrati proprio sul rapporto tra sogno e cinema. Tra i più importanti, quello intitolato *I sogni dei registi*, una sorta di "intervista onirica" a due importanti registi del cinema italiano, Guido Chiesa e Davide Ferrario (assente per problemi di salute il tanto annunciato Paolo Virzì).

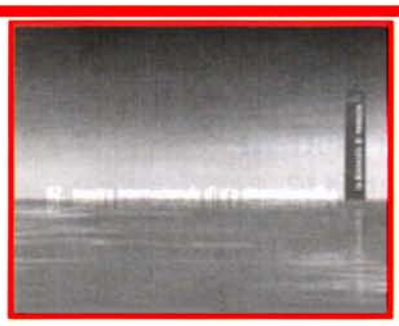
Ricordando la vecchia definizione di Hollywood quale "fabbrica di sogni", i due registi hanno ricostruito, ciascuno secondo la propria individuale esperienza, le tappe principali della "costruzione di un sogno", ossia della realizzazione di un film. Al termine del percorso il film risulta essere la sintesi di una visione onirica individuale, quella del regista, e delle energie collettive degli attori e dei tecnici (suoni, luci, costumi, effetti speciali), che, se ben ispirate e dirette, convergeranno in modo assolutamente concorde su tale visione. Ed è a questo punto che il cinema rivela tutta la sua potenza visionaria, suggellata a sua volta – ed è questo il suo paradosso – dal rapporto che esso è in grado di instaurare con la realtà. Essenziale, infatti, diventa il livello di integrazione che il pubblico riesce a stabilire con quella visione onirica, vale a dire con quanto viene proiettato sullo schermo. Soltanto allora, in quel preciso istante in cui il film viene visto dallo spettatore, la visione onirica del regista si trasforma in realtà. In altre parole, la verità di un film, e dunque la realtà di un film intesa come sua esistenza, consiste nella sua visibilità: un film che non è visto non esiste. Non è difficile a questo punto riconoscere al cinema un ruolo politico e sociale fondamentale, quello cioè di operare il passaggio da una concezione del sogno, di sapore ancora freudiano, legata esclusivamente all'individualità e appannaggio esclusivo della sfera del privato, ad una sua possibile applicazione nella sfera pubblica. Emblematico, a questo proposito, il richiamo di Davide Ferrario alle popolazioni degli Aborigeni, presso i quali il mondo, ossia la realtà, non è altro che il prodotto di un sogno collettivo. Tale prodotto, tuttavia, non risponde necessariamente ai bisogni positivi dell'umanità, ossia non sempre ci troviamo di fronte a una realtà per così dire "figlia di un'utopia", ma alle volte essa può assumere le caratteristiche di un vero e proprio incubo.

La cinematografia è letteralmente sommersa da film che si sono occupati dell'argomento, alcuni dei quali sono stati ricordati nel corso del dibattito intitolato *Sogni oscuri: incubi dallo schermo profondo. Da Hitchcock a Wes Craven, da Il Mago di Oz a Matrix*, un altro degli appuntamenti significativi all'interno del programma della Fiera dedicati al cinema. Qui la carrellata di registi e di film è davvero impressionante, e merito particolare degli organizzatori è stato quello di presentare una selezione di materiale visivo di grande qualità. Nonostante gran parte della sua fama sia dovuta al virtuosismo impiegato nel genere

del thriller, Hitchcock sarà ricordato nella storia del cinema soprattutto per la capacità geniale e creativa di evocare mondi immaginari, trascinando lo spettatore in un imprevedibile percorso in cui la distinzione tra sogno e realtà, tra verità e finzione si assottiglia sempre di più, fino a diventare pura percezione soggettiva nel caso di *Psycho* o psicosi collettiva in *The Birds*. Ma mentre i temi hitchcockiani del dubbio, della persecuzione mentale, dell'ossessione psicologica rispondono a un tentativo di razionalizzazione dell'inconscio ricalcando un processo chiaramente psicoanalitico che aiuterebbe il regista a rielaborare la propria vita, nell'opera di Kubrick la dimensione dell'incubo si viene a legare sempre di più alla quotidianità, ossia a ciò che è esterno all'individuo. La paranoia di Jack Torrance, che cerca di uccidere la moglie e il figlio nell'assurda convinzione di eternarsi, non rappresenta semplicemente la banale pazzia di uno scrittore fallito, ma anche la frustrazione di una civiltà umana che tenta di estendersi oltre i propri limiti. Il sogno, o meglio l'incubo, non è più legato come nel cinema di Hitchcock alla perturbanza personale, ma all'incapacità di vivere e di adattarsi alla propria epoca. Film rappresentativo del genere "distopico" (da distopia, vale a dire quella concezione secondo la quale dal futuro non ci si può attendere nulla di buono), non a caso vincitore di quattro Oscar rispettivamente per montaggio, suono, montaggio degli effetti sonori ed effetti speciali, è certamente *Matrix*, un film che combinando insieme la fantascienza di Philip Dick con alcune concezioni tipiche delle filosofie antiche e di quelle orientali, cerca di convincerci che il mondo è illusione e la realtà virtuale è incubo, lasciando lo spettatore inerte di fronte alla possibile alternativa della propria esistenza tra sogno controllato o incubo da cui doversi prima o poi risvegliare. Qui il sogno, la dimensione onirica, perde la sua funzione, tipica del mondo classico, di migliorare la propria coscienza, per assumerne un'altra, più marcatamente ideologica, di spinta alla ricerca di una possibile alternativa alla realtà fissa, immutabile, standardizzata di tutti i giorni. In questa chiave di lettura il videoclip *The Golden Path* dei Chemical Brothers diventa un suggestivo e geniale mezzo di espressione di un'insoddisfazione sociologica ed esistenziale dell'uomo del XXI secolo.



Di grande interesse, infine, e di notevole qualità la serie dei lungometraggi vincitori del *Sottodiciotto Filmfestival* proiettati in diverse fasi durante tutto lo svolgimento della manifestazione.



Uno Sguardo Sul Mondo

A Venezia trionfa il Buon Cinema

a cura di NTC

E anche questa è fatta. La 62° Mostra del Cinema di Venezia si è chiusa il 10 settembre con l'assegnazione dei premi ufficiali e con il patema d'animo, scatenato in molti degli abitanti della favolosa città, dall'annuncio del sindaco Veltroni dell'imminente Festival del Cinema di Roma. Sia detto per inciso, e come opinione personale, l'autore di questo articolo non ritiene necessariamente un male per Venezia la nascita della kermesse romana. E questo al di là delle parole di circostanza e delle ovvie rassicurazioni di tutti verso tutti. Il cinema italiano ha bisogno di *più* vetrine, non di meno. Ben venga l'ospitalità da parte di una città eccezionale come Roma ad un festival che si proponga di sottolineare la centralità culturale del cinema *assieme* ad un evento blasonato e storico come quello veneziano, e non esattamente in competizione con esso. Tanti galli nel pollaio, in questo caso, non possono che rendere le galline più soddisfatte: se, per amor di retorica, produttori e spettatori mi permettono, con un equilibrismo un pò osé, di assimilarli alle galline.



Ang Lee con il Leone **d'Oro ottenuto** per il suo *Brokeback* ***Mountain***

Ma veniamo al nostro breve resoconto dell'evento di San Marco. In uno dei paesi occidentali nei quali più si fanno sentire coloro i quali ritengono l'omosessualità maggiormente un problema che non un orientamento sessuale come altri (anzi, come l'altro), il Leone d'Oro della giuria presieduta dal nostro Dante Ferretti va al film di Ang Lee, *Brokeback Mountain*. Anche questo fa parte del bello di Venezia, e del cinema in generale. Spesso quello che il cinema ci racconta anticipa quanto la società è, magari inconsapevolmente, pronta ad accettare senza troppi mal di pancia. Con la sua consueta maestria, il nostro Lee, sempre in bilico fra finezze orientaleggianti e canovacci narrativi prettamente occidentali (americani), ci racconta la storia – udite udite – di due *cowboy* (vale a dire due prototipi dell'eterosessualità) gay. E la spunta, nonostante il film sia, per dirla tutta, e a detta un po' di tutti, un pò lento. Quella dei due cowboy omosessuali è veramente un'idea originale che, tra l'altro, la dice lunga sul potere occulto del cinema di costruire modelli: è presumibile naturalmente che gay ve ne siano e ve ne siano stati a migliaia anche fra i vaccari americani. Ma chi, seguendo la storico *genere* western, l'avrebbe mai detto? A George Clooney è spettata la palma del più simpatico, e del più brillante, fra i grandi divi americani. Forse non ce n'era già più bisogno: l'attore ha da sempre un posto di riguardo nel cuore del pubblico italiano. Ma non c'è dubbio che il suo film *Good Night, and Good Luck* sia davvero una buona prova. Vince la miglior sceneggiatura ed il premio al migliore attore: David Strathairn. In tempi difficili per l'indipendenza dei media, il film di Clooney assume un significato che va al di là del semplice bel film.

Giovanna Mezzogiorno si conferma tra le attrici più gradite dal nostro cinema e dal nostro pubblico, portando a casa la Coppa Volpi per la sua interpretazione nell'opera della Comencini *La Bestia nel Cuore*, mentre arriva con giustizia il tributo alla carriera di una grande come Stefania Sandrelli, il cui solo nome evoca la

più grande tradizione cinematografica italiana. Da segnalare, infine, l'altro Leone alla carriera, conferito all'indiscusso maestro dell'animazione giapponese Hayao Miyazaki il quale, come ha osservato Marco Müller, direttore della Mostra, "...è il gigante che ha fatto saltare le pareti dentro le quali si era voluto incasellare il cinema giapponese d'animazione. Troppo fret-



Mezzogiorno: Coppa Volpi per la migliore interpretazione femminile

tolosamente, infatti, lo si è tradotto come il 'Disney giapponese', riducendo a parametri per noi consueti un'energia creativa, una visione assolutamente fuori dell'ordinario. La filosofia di Miyazaki unisce romanticismo e umanesimo a un piglio epico, una cifra di fantastico visionario che lascia sbalorditi. Il senso di meraviglia che i suoi film trasmettono risveglia il fanciullo addormentato che è in noi. Senza tuttavia dimenticare le sorprese industriali di Miyazaki, che ha saputo con i 'complici' giusti far saltare le categorie convenzionali dell'animazione, grazie al lavoro sistematico di una 'factory' che ha fatto crescere anche non pochi altri talenti. In Hayao Miyazaki si incarna la pop art cinematografica del nuovo millennio, una delle componenti ormai sempre più presenti nel lavoro di ricerca della Mostra di Venezia". Un plauso va dunque a Müller per aver per la prima volta nella storia della Mostra di Venezia, insignito di un Leone d'Oro un regista di film d'animazione.

Da segnalare infine, i premi alla straordinaria Isabelle Huppert ed a Philippe Garrel, che ha ottenuto il Leone d'Argento per il suo *Les Amants Réguliers.*

TUTTI I PREMI
Venezia 62

Leone d'Oro per il miglior film
Brokeback Mountain di Ang Lee

Leone d'Argento per la migliore regia
Les Amants réguliers di Philippe Garrel

Premio Speciale della Giuria
Mary di Abel Ferrara

Coppa Volpi per la migliore interpretazione maschile
David Strathairn per Good Night, and Good Luck di George Clooney

Coppa Volpi per la migliore interpretazione femminile
Giovanna Mezzogiorno per La bestia nel cuore di Cristina Comencini

Osella per il migliore contributo tecnico
William Lubtchansky per la fotografia del film Les Amants réguliers di Philippe Garrel

Osella per la migliore sceneggiatura
George Clooney e **Grant Heslov** per Good Night, and Good Luck di George Clooney

Premio Marcello Mastroianni a un giovane attore o attrice emergente
Ménothy Cesar in Vers le sud di Laurent Cantet

Leone Speciale per il complesso dell'opera
Isabelle Huppert

Orizzonti
Premio Orizzonti
East of Paradise di Lech Kowalski

Premio Orizzonti Doc
Pervye na lune (The First On The Moon) di Aleksey Fedortchenko

Good Night, and Good Luck

Premio Venezia Opera Prima "Luigi De Laurentiis" Leone del Futuro - Premio Venezia Opera Prima "Luigi De Laurentiis" **13 (Tzameti)** di Gela Babluani



Corto Cortissimo
Leone Citroën - Corto Cortissimo per il miglior cortometraggio
Xiaozhan (Small Station) di Lin Chien-ping

una Menzione Speciale
Layla Afel di Leon Prudovsky

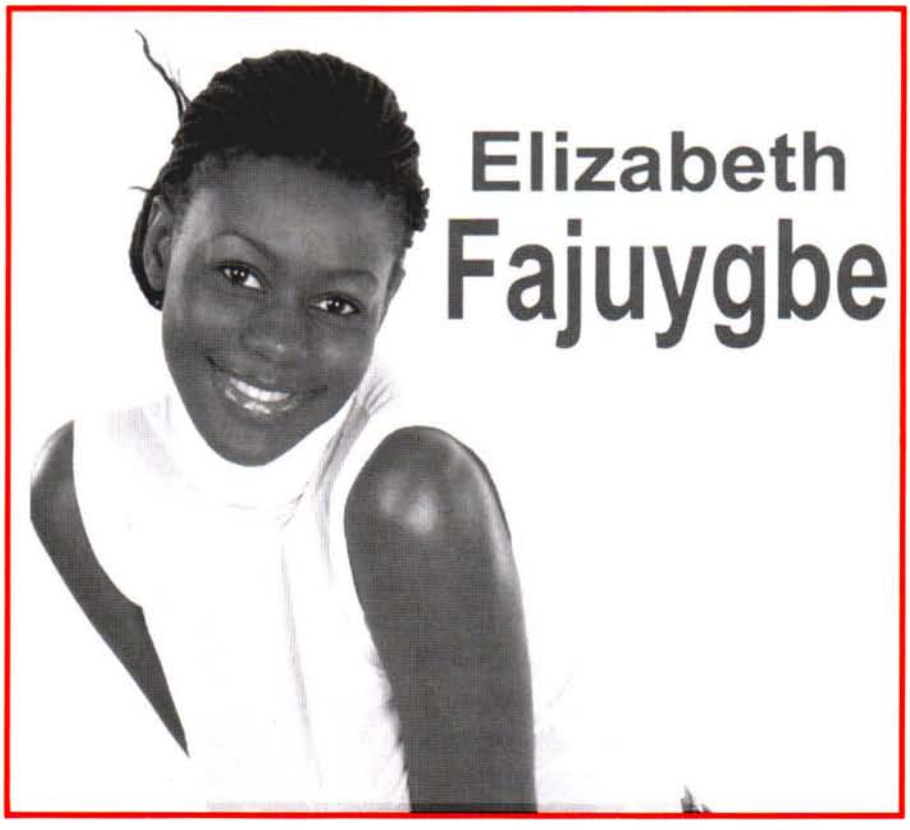
Premio UIP per il miglior cortometraggio europeo
Butterflies di Max Jacoby

ELIZABETH FAJUYGBE: LA GIOVANE "YOURUBA" DEL CINEMA ITALIANO

DI MARIO VERGER

"Volevo solo dormirle addosso" di Eugenio Cappuccio ha rivelato al pubblico la giovane nigeriana Faju

Accanto ai kolossal americani, tra i film italiani come "Volevo solo dormirle addosso" di Eugenio Cappuccio (secondo per l'esattezza e terzo per co-regia) presentato al 61° Festival di Venezia ed interpretato da attori quali Giorgio Pasotti e Cristiana Capotondi, con la partecipazione di Jun Ichikawa (reduce dell'ultimo film di Ermanno Olmi) nonché l'originale presenza del poliedrico ex direttore di RaiDue Carlo Freccero, si è rivelata la giovane attrice – in realtà alla sua prima esperienza cinematografica – Elizabeth Fajuygbe, nei credits del film semplicemente "Faju". Invitati gli attori



ad una puntata del programma Rai *Cinematografo*, l'ideatore e conduttore Gigi Marzullo accortosi delle spiccate qualità della giovanissima yoruba, ha avuto l'intuito di dedicarle un'intera puntata delle notti di RaiUno di *Sottovoce*, nella quale "Faju" ha raccontato con semplicità e padronanza del mezzo televisivo veramente notevoli la sua prima esperienza professionale nel mondo del cinema. Ma chi è questa giovane e spigliata ragazza dall'aria simpatica e ancora adolescenziale che ha recentemente raccolto l'attenzione dei mass-media, tanto da essere ricordata come la mascotte del film? Elizabeth Fajuygbe, 25 anni è proveniente da Lagos, capitale economica della Nigeria, un vero e proprio gigante d'Africa coi suoi 120 milioni di abitanti dichiarati senza contare i personaggi famosi in tutto il mondo occidentale tra cantanti, sportivi, attori e registi afro-americani, nonché premi Nobel provenienti da una metropoli moderna tra le più industrializzate, una vera New York africana tra i maggiori paesi al mondo produttori di petrolio, che ha sviluppato business economici di ogni tipo tra cui la più grande industria cinematografica del continente. Elizabeth Fajuygbe è una ragazza carina e garbata per nulla vistosa, anzi conserva l'espressione di ragazzina suggerendo in chi la vede immediata simpatia, impulsiva di temperamento ed aperta di mentalità ma simpatica ed estroversa nell'aspetto ancora fresco e adolescenziale. Nel film di Cапučio recita nella parte di Angelique, una cubista che il giovane manager, Marco Presti, (Giorgio Pasotti) conosce all'uscita di una discoteca milanese: nessun riferimento "volgare", nessuna allusione, solo il sogno evasivo di un uomo d'ufficio che cerca di interrompere la routine sognando un'avventura con una ragazza "esotica". L'incontro col regista e il suo primo film è avvenuto per caso: Elizabeth, dopo una delusione d'amore con un coetaneo italiano, a 18 anni va a vivere da sola e, per dimenticarlo, si iscrive ad un corso di "danza del ventre", lavorando come impiegata presso una società di software. E' qui che in

maniera del tutto casuale inizia il suo approccio col mondo della celluloide. "Ad una mia amica di danza orientale è arrivata un'e-mail che diceva 'Cercasi ragazza di colore per un film importante'; la mia amica mi ha 'girato' l'e-mail, ho mandato le foto e, dopo un paio di mesi, mi hanno chiamata; in realtà pensavo più ad una comparsata, niente di eclatante e invece dopo ho capito che era una cosa più impegnativa di quanto pensavo. E dopo pochi mesi mi sono ritrovata inaspettatamente al Festival di Venezia", ha detto simpaticamente Elizabeth. Il provino con l'aiuto regista Daniele Cascella pare sia andato bene, vista l'interpretazione delle battute del copione apprese in brevissimo tempo e la spigliatezza dalla ragazza che colpiscono positivamente anche Cappuccio; l'interpretazione e le pose per vedere anche se è fotogenica ed il provino risulta ok: Elizabeth un paio di giorni dopo passa nelle mani del regista Eugenio Cappuccio. Ma ancora un timore per la giovanissima Faju, qualche "paura" di scene forti, al contrario inesistenti: a rassicurarla ci si mettono il regista e i produttori che le affidano la lettura del romanzo di Massimo Lolli, facendole confrontare la parte letteraria con la sceneggiatura. Un mese e mezzo di lavoro e le sequenze con protagonista "Angelique" sono girate.

Figlia di un ingegnere nigeriano, la giovane attrice naturalizzata "italiana" è venuta da Lagos in Italia all'età di quattro anni, studiando presso le scuole inglesi tanto che conosce alla perfezione inglese, francese, spagnolo e ovviamente l'italiano. "Mio padre lavorava come ingegnere all'aeroporto, disegnando le rotte dei voli per la compagnia nigeriana a Lagos ma per lavoro è stato più volte trasferito in altre parti del mondo, infatti siamo stati a Londra, un po' in Arabia Saudita, in Liberia, e poi in Italia e da lì tutta la famiglia ovviamente l'ha seguito", racconta Elizabeth, la quale si è ritrovata inaspettatamente sulla laguna alla 61° Mostra del Cinema di Venezia. "L'esperienza al Festival di Venezia è stata innanzitutto inaspettata", racconta ancora emozionata con un candore ed una simpatia disarmanti, "all'inizio mi sentivo un po' frastornata perché passare da un'intervista ad un'altra, dalle apparizioni in TV come anche dalle dirette televisive de La vita in diretta, Unomattina, Sipario, Sky, e durante i vari TG nazionali è stata un'esperienza intensa anche perché sono cose che ho sempre apprezzato da spettatrice a casa, sul divano, vedendo i servizi del Festival; esserne invece in qualche modo protagonista è stata un'esperienza emozionante, soprattutto alla proiezione insieme al pubblico, vedendo come ha reagito con gli attori del film insieme nella sala, è stata un'esperienza veramente molto forte".

Parlando del suo scopritore Eugenio Cappuccio, 45 anni, che vanta anche antiche collaborazioni con Fellini, Faju dice, "Eugenio per me è stato una persona splendida coi 'piedi molto per terra', il quale è riuscito a farmi vivere la lavorazione del film come un lavoro normale, come una sorta di routine, mettendomi perfettamente a mio agio", dice la ragazza. "Volevo solo dormirle addosso" è incentrato sulla vita lavorativa di oggi che spesso assorbe sostituendosi con la vita normale; Marco Presti, interpretato da Giorgio Pasotti, è un giovane manager in carriera, benvoluto dai colleghi, a cui viene affidato lo spiacevole incarico di licenziare parte del personale in due mesi; il film è un anti-Fantozzi dove non tanto la figura dell'impiegato quanto quella del capo ufficio-manager si trova a dover negare il proprio lato umano in funzione di una carriera che assorbe totalmente la vita stessa; Marco Presti si renderà ben presto conto che ha accettato una gara dove vi sono solo due premi: il primo è la sopravvivenza, il secondo la propria stessa morte lavorativa. L'incontro con Angelique nella discoteca non ha niente né di allusivo né tanto meno di volgare ma rappresenta quel sogno multietnico di liberazione di ogni sorta di "schema" occidentale, oggi rappresentato dallo stress lavorativo cui ogni uomo si sente assorbito e imbrigliato.

Ma a quanto pare è stata Elizabeth, fuori dagli "schemi" del film, la vera rivelazione del film stesso.

BREVI

Il Libro Bianco sul Cinema Italiano

Il "Libro bianco sul cinema italiano" sarà un appuntamento annuale. E' quanto ha affermato Gaetano Blandini, direttore generale Cinema del Ministero per i Beni e le Attività Culturali, anticipando così le linee della primaricerca realizzata dallo Osservatorio dell'Audiovisivo.
L'Osservatorio è il centro studi di Cinecittà Holding, diretto da Antonio Breschi, che sta realizzando un importante database di cinema attraverso un modello di trasparenza che francesi e anglosassoni già praticano con successo. Al centro delle attività dell'Osservatorio il rapporto che presentato a Roma il 22 settembre, in una conferenza stampa presso la Sala del Tempio di Adriano in Piazza di Pietra.
A Venezia Alessandro Usai, diretttore generale di Cinecittà Holding, ha fornito ai giornalisti accreditati al Lido una serie di tabelle e spunti di riflessione basati per la prima volta sui dati Siae e sulle denunce di nazionalità presso il MBAC, dunque rappresentativi del 100% del mercato.
"Il Libro bianco sarà arido, non conterrà commenti e non fornirà soluzioni, starà poi agli addetti ai lavori utilizzare quei dati". Che mostrano un cinema italiano in sofferenza, sia in sala che nell'home video con un numero di biglietti venduti che passano dai 104 mln del 2000 ai 116 mln del 2004 (anno record), mentre nel 2005 si è registrato allo stato attuale un calo del 24%, che potrebbe essere recuperato però con l'uscita del nuovo film di Benigni, La tigre e la neve.

Tra i temi affrontati dal rapporto: la sala, le regioni, la produzione italiana, l'home video, il cinema in televisione, il panorama internazionale. Nel dettaglio, è forte la diminuzione dei film italiani programmati in prima tv. La tabella sul fimnanziamento pubblico mostra che si passa dai 49 mln € nel 2000 all'anno 2003 con 105 mln €, scesi poi a 86 mln circa nel 2004. Un'erosione del fondo BNL, come ha spiegato Blandini, che ha portato all'esaurimento delle risorse fino alla decisione di porre un vincolo di bilancio che collega i finanziamenti alla disponibilità.
Dal "Rapporto 2000-2004", il primo realizzato dall'Osservatorio Italiano dell'Audiovisivo creato da Cinecittà Holding, emerge un ritratto a luci e ombre del nostro cinema negli ultimi 5 anni, meno drammatico di quanto si potesse prevedere.
Poche sale, ma meglio sfruttate. Produzione italiana che tiene, ma affollata su poche settimane e poche città. Minore invadenza Usa, ma fatica dei produttori privati poco integrati con la distribuzione e la programmazione tv. Prezzi produttivi alle stelle e fatica del biglietto di sala nel confronto col film noleggiato. Infatti il mercato domestico è ormai lanciatissimo in Italia.

"Siamo un gruppo pubblico che offre innanzitutto servizi e mette a disposizione di tutti una fotografia finalmente chiara, attendibile della situazione. Al di là di tante parole spese attorno ad una perenne crisi che allarma ma spiega poco - sottolinea il direttore generale Alessandro Usai - Alle tante collaborazioni avviate per questo Rapporto 2000-2005 seguirà ora un programma di accordi, per rendere stabile questa rete di informazioni raffrontabili tra loro nel tempo. Chi vuol farsi venire idee, per migliorare il settore, speriamo che ora possa farlo con più consapevolezza".
Il Rapporto, realizzato in stretto legame con la Direzione Generale per il Cinema del Ministero per i Beni e le Attività Culturali, cataloga e informatizza i dati ministeriali accanto a quelli Siae e di tutte le altre fonti autorevoli, tra cui Cinetel, Media Salles, Univideo, Nielsen-Agb Italia, Infocamere, Istat e quelli internazionali. Otto i capitoli affrontati: Film in sala, Produzione cinematografica italiana, Distribuzione, Sale, Imprese, Home video, Film in tv e Panorama internazionale.
Tanti i dati, le tabelle e i grafici contenuti nel Rapporto, che diverrà annuale a partire dalla primavera 2006, allargando il proprio orizzonte anche verso pay-tv e cinema on-line.
Il numero di biglietti venduti nelle sale è cresciuto nel quinquennio dell'11,6% (116 milioni di biglietti), ma scende il numero di nuovi film presentati: da 435 del 2000 a 392 del 2004. L'incasso è volato verso i 660 milioni € del 2004, anche se nel frattempo l'homevideo ha avuto un'impennata ben maggiore con

un fatturato di 945 milioni € nel 2004 e +53% nel quinquennio.
Vi è una progressiva perdita di quota di mercato italiano dei film Usa, dal 66 al 59%. La perdita è in parte legata al minor numero di titoli, in parte fittizia, dovuta cioè a fenomeni come Il Signore degli anelli, leader ai botteghini, targato Nuova Zelanda. La quota del film italiano oscilla in questi anni tra il 19 e il 23%.
2.323 le imprese studiate, di cui 1715 esercenti di sale: gli schermi attivi per più di 120 giorni l'anno sono 3.171, in crescita rispetto alle 2.496 di 5 anni fa, ma lontani dalla capillarità della Francia. Se circa 40 sono gli operatori attivi della distribuzione, oltre il 55% degli incassi va in realtà a soli 4 gruppi.
E' nella media europea (130) il numero dei film prodotti, con una crescita dei contributi pubblici sia per le opere prime che come premio per gli incassi. Sono però cresciuti dell'82% nel quinquennio i costi medi preventivi. Assistiamo ad un netto ritrarsi dei capitali italiani (ormai appena al 55% del totale) e lo sviluppo delle coproduzioni (142 su 449 totali nel quinquennio), ma per lo più con quota italiana di minoranza.
Il film italiano inedito occupa appena il 3% dei palinsesti, ma il pubblico di RaiUno e Canale 5 in prima serata risponde alla grande quando vengono proposti film di richiamo, come quelli di Benigni o Aldo, Giovanni & Giacomo.

(Fonte: Cinecittà News)

AUTODESK TV SUITE DIVENTA GLOBALE

Autodesk, Inc. (NASDAQ: ADSK) ha annunciato oggi che la domanda della sua Autodesk TV Suite è in rapida ascesa in tutto il mondo, sia da parte delle emittenti televisive sia dalle aziende di post-produzione. Da Tokyo a Roma, la TV suite di Autodesk viene utilizzata per la realizzazione di contenuti televisivi ad alta definizione (HD) e a definizione standard (SD).
Introdotta ad aprile 2005, la TV suite di Autodesk consente la produzione di editoriali in forma lunga, finishing creativo online, sorprendenti effetti visivi e splendida grafica in un unico sistema integrato. Autodesk TV Suite è una soluzione di pronto uso, fornita di doppia licenza, per la produzione televisiva non compressa sia in HD che in SD. La suite include il sistema Autodesk per gli effetti visivi Discreet Flint e il sistema di editing e finishing Discreet Smoke su una stazione IBM IntelliStation A Pro 6224 con sistema operativo Linux. Tra i nuovi clienti della suite citiamo:

Duckling Post: una casa di post-produzione danese che lavora per compagnie di produzione di alto livello e agenzie pubblicitarie

Frames Per Second: una "boutique editoriale creativa" di Dallas, Texas

Imagica Corp.: uno dei maggiori studi di post-produzione giapponesi

Mediaset: il più grande network televisivo privato italiano, e uno dei più grandi d'Europa

World Advertising Movies (WAM): una società di produzione controllata da Publicis Groupe, il quarto gruppo mondiale nel campo delle comunicazioni

WTVT Fox 13: il canale di notizie, sport, cinema sit-com e fiction di Tampa Bay, Florida

"Autodesk TV Suite è la nostra prima soluzione Autodesk," ha dichiarato Rasmus Linden, proprietario e direttore tecnico di Duckling Post. "Siamo passati ad Autodesk TV Suite perché avevamo una sempre più crescente necessità di fare post-produzione ad alta definizione. Visto che facciamo spesso spot pubblicitari per il cinema e la televisione, la capacità HD è imprescindibile. Crediamo che entro il 2006 gran parte dei fornitori di programmi via cavo europei diventeranno HD e non vogliamo perdere questo treno – è meglio condurlo! Un'altra questione importante per noi è la velocità. I nostri clienti sono abituati a lavori fatti velocemente e professionalmente. Con i sistemi Smoke e Flint che funzionano su piattaforma Linux, la nostra efficienza a livello di tempi è molto aumentata. La terza ragione per passare ad Autodesk TV Suite è stata la stabilità. È estremamente importante che il sistema sia stabile, così da non avere tempi di fermo."

Mediaset ha investito nella TV

BREVI

suite di Autodesk per i suoi studi Palatino di Roma. Ha acquistato Autodesk TV Suite attraverso la Video Progetti, distributrice Autodesk in Italia, ed ora la utilizza in uno dei più grandi studi Mediaset: il Centro di Produzione News. Il dipartimento di grafica del centro, diretto da Gabriele Galletti, realizza molte delle produzioni Mediaset, dai notiziari nazionali per i tre canali del gruppo, ai programmi di intrattenimento prodotti a Cinecittà e negli Studi Helios, sempre a Roma.

Lo staff tecnico di Mediaset ha scelto Autodesk TV Suite per le sue caratteristiche innovative, la produttività e la capacità di offrire un'impareggiabile ottimizzazione dei flussi di lavoro. "Avevamo la necessità di modernizzare la nostra tecnologia e Autodesk TV Suite era la risposta ai nostri bisogni," ha dichiarato Galletti. "A seconda del tipo di progetto su cui lavoriamo, possiamo utilizzare la TV Suite per l'editing piuttosto che per il compositing o viceversa. La semplicità operativa e la potenza di questa suite ci consentono di ottenere migliori risultati possibili in tempi estremamente brevi. Ora, quando lavoriamo sulle ultime notizie, creiamo ricostruzioni grafiche più realistiche molto più velocemente, contribuendo a rendere ancora più chiare e precise le informazioni date dai nostri giornalisti."

ALBERONI E FORMIGONI INSIEME PER LA FORMAZIONE DI NUOVI TALENTI

La Scuola Nazionale di Cinema si unisce alla Regione Lombardia in un ambizioso progetto di alta formazione nella Cinematografia Industriale, nella Fiction e nella Pubblicità. I particolari dell'iniziativa verranno presentati al Prix Italia di Milano.

L'ex Centro Sperimentale di Cinematografia, la più antica Scuola di Cinema del mondo, si unisce alla Regione Lombardia in un ambizioso progetto di alta formazione nella Cinematografia Industriale, nella Fiction e nella Pubblicità.

Francesco Alberoni, Presidente della Scuola, e Roberto Formigoni, Presidente della Regione Lombardia, presentano assieme al Prix Italia la nuova sede del Dipartimento Lombardia e lanciano il corso di Regia di Cinematografia Industriale e Pubblicità, con il 'maestro' Gavino Sanna e il regista Alessandro D'Alatri.

La Scuola Nazionale di Cinema ha, tra i suoi obiettivi, la funzione di contribuire allo sviluppo, al perfezionamento e all'aggiornamento della Cinematografia Italiana intesa nel senso più ampio come Industria Cinematografica, ovvero Cinema in senso tradizionale, Fiction Televisiva in tutte le sue forme, Documentario e Docu-fiction, Animazione, Cinematografia Industriale e Pubblicità.

Attualmente l'Istituto è considerato la Miglior Scuola europea di cinema. A Roma gli studenti hanno la possibilità di diplomarsi producendo non solo cortometraggi, ma anche lungometraggi in coproduzione con altri istituti e Imprese, in particolare Rai Cinema e Istituto Luce. Dal maggio 2005 a Milano è stato attivato il primo corso annuale all'interno del Dipartimento: il Laboratorio avanzato di creazione e produzione fiction destinato a 16 giovani talenti, oggi impegnati con le Giurie e l'organizzazione di Prix Italia.

Il Laboratorio, diretto dalla professoressa Milly Buonanno, fondatrice dell'osservatorio sulla Fiction Italiana, annovera tra i suoi docenti noti produttori e sceneggiatori provenienti da tutta Europa. Il Laboratorio si è strutturato in una Scuola Europea di fiction. Durante la conferenza stampa al Prix verranno presentati i dati sulla Fiction italiana e europea.

Il corso di regia di cinematografia industriale e pubblicità si svilupperà, una volta trasferito il Dipartimento nella nuova sede dell'ex-Manifattura Tabacchi, in scuola Europea di cinematografia industriale, coniugando la pubblicità e la memoria storica della Cineteca Nazionale del Cinema Industriale, che ha sede a Ivrea in Piemonte.

Entrambi i Corsi, Fiction e Cinematografia Industriale fanno parte integrante della Scuola Nazionale di Cinema del Centro Sperimentale di Cinematografia, il cui Preside è Caterina D'Amico.

(Fonte Millecanali.it)

FOTOGRAMMA

Effetti Digitali: Lo Stato c'E' ma non si vede

Dalla 62° Mostra del Cinema di Venezia, in particolare dal 3° International Forum D-Cinema della SMPTE, giunge una significativa indicazione - sottolineata da Marco Müller in persona, apparso al convegno per rivolgere un gentile saluto ai delegati. L'indicazione è la seguente: il cinema digitale è maturo, sia dal punto di vista tecnologico che da quello del modello di business, a sostituire la pellicola. La fruizione avverrà in sale cinematografiche attrezzate con opportuni decoder e proiettori digitali atti a ricevere e proiettare immagini provenienti dal satellite, senza che il pubblico percepisca la differenza con la proiezione della tradizionale pellicola 35 mm.

Bene. La tecnologia è pronta a compiere questo passo, e ce ne rallegriamo. Non entreremo nel merito delle questioni estetiche implicate dalla conversione industriale. Cosa significhino questi nuovi mezzi ci interessa sotto il profilo industriale. Dunque, in caso di una riconversione industriale quale quella che si prospetta la domanda da porsi è: *chi ne trarrà i maggiori vantaggi dal punto di vista economico*? A chi conviene?

In teoria converrebbe a tutti. E' evidente che se le major risparmiano miliardi nella stampa delle copie da mandare in giro per il mondo, i soldi così risparmiati hanno buona possibilità di tornare in produzione. Il che fa contente le major, le distribuzioni, gli esercenti e persino gli spettatori, i quali potrebbero godere di un'offerta più ampia. Tuttavia esiste un soggetto della catena che guadagna più di tutti. Parrebbe logico che i costi venissero sostenuti in proporzione agli incrementi nei profitti: e quindi dalle Major. Senonchè i fornitori di contenuti osservano che essi devono già affrontare i costi della riconversione industriale in fase *produttiva*. Dal loro punto di vista è dunque logico che i costi d'esercizio li affronti l'esercente. E siccome presto i film delle Major verranno distribuiti in questa nuova guisa, e solo così, se l'esercente non si mette in grado di proiettarli si troverà, prima o poi, fuori mercato. Siamo in una situazione di stallo: produzioni e distribuzioni non pagheranno la riconversione industriale delle sale. Gli esercenti o non hanno i soldi per farlo o non desiderano spenderli.

Ora, chi conosce anche solo superficialmente l'Italia, intuisce già come andrà a finire. Facciamo una domanda retorica. Chi pagherà, secondo voi, in Italia, i costi della riconversione digitale? Ebbene sì. Già si sono sentiti gli esercenti, i quali hanno sollecitato un incontro con il Governo, perchè si studino possibili forme di "rottamazione" delle vecchie cabine di proiezione in favore dei nuovi sistemi digitali. La riconversione dunque, ci sarà. Non la pagheranno le major (alle quali conviene assolutamente); non la pagheranno gli esercenti (i quali nel medio lungo periodo fallirebbero se non riconvertissero). La pagherai tu, caro lettore, che sobbalzi in questo supremo momento nel quale ti rendi sgradevolmente conto del fatto che lo Stato, i soldi, li prende(rà) dalle *tue tasse*. O li sottrarrà ad altri servizi, il che è poi la medesima cosa. Ma a te interessa poi qualcosa di questa transizione da proiezione di pellicola a proiezione digitale?

Qualunquismo, si dirà. Le tasse servono a pagare un mucchio di cose che il singolo cittadino può ritenere assolutamente irrilevanti. E ben per questo che pagarle è un dovere e il non pagarle è un reato. E' verissimo: se si lasciasse il contribuente libero di scegliere cosa pagare con le proprie tasse, i giovani ed i sani magari rifiuterebbero di contribuire alla Sanità; quelli con la macchina si rifiuterebbero di provvedere ai Trasporti pubblici eccetera.

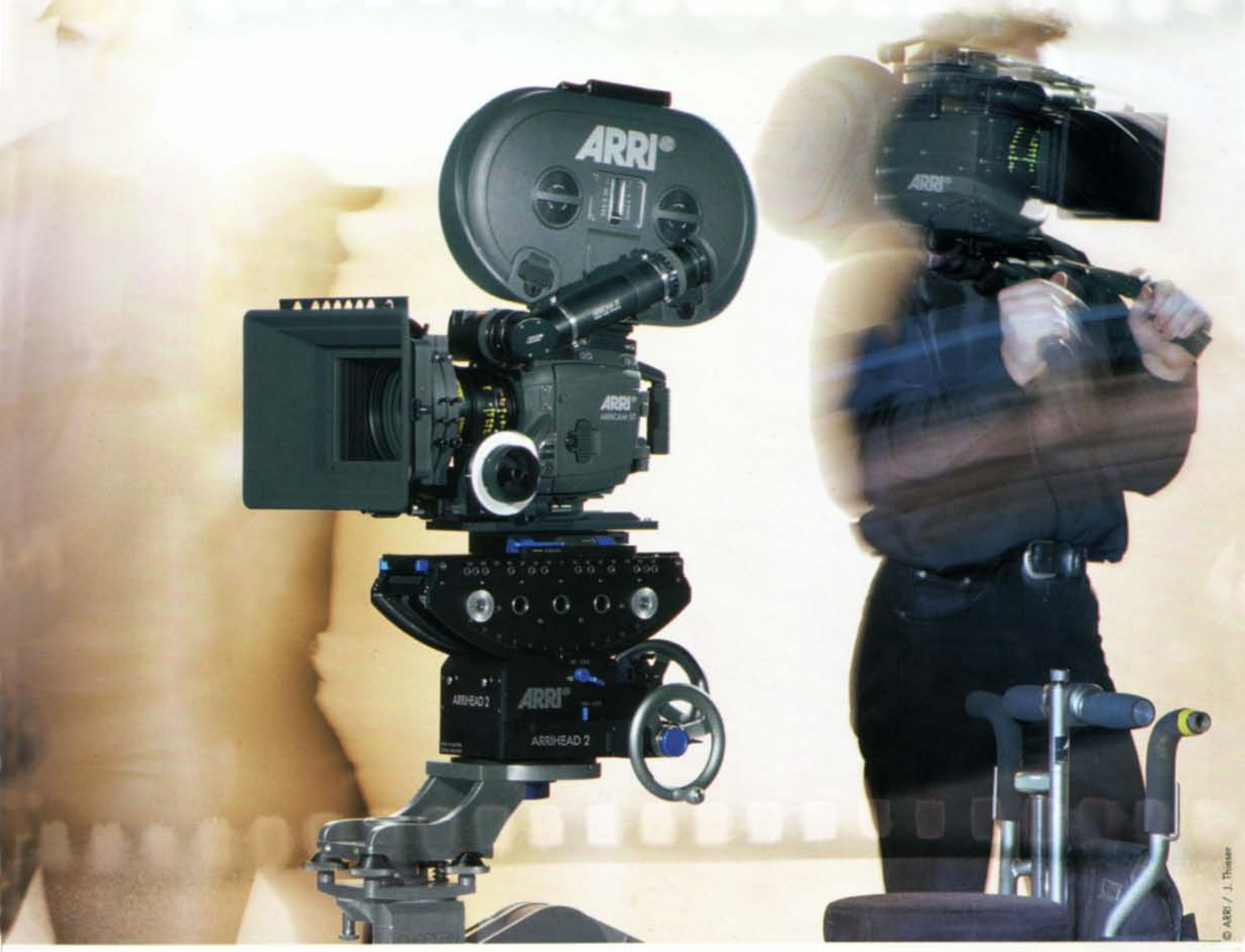
E tuttavia questo Paese, che esprime la propria incrollabile fiducia in forze che anelano al Libero Mercato, che non fa altro che decantare le virtù del Libero Mercato, che si fa prendere dall'orticaria ogni volta che pronuncia la parola "Pubblico", che rifiuta *en masse* l'idea degli interventi dello Stato nell'economia, non si inibisce *mai* quando lo Stato interviene in difesa del portafoglio aggredito dal libero gioco del Mercato. E' chiaro che nel "Libero Mercato" l'esercente che non converte fallisce. Punto.

Il discorso non è politico: è culturale. Non c'entra nulla l'identità di chi siederà al tavolo governativo con gli esercenti: che sia di destra o di sinistra, lo Stato farà il proprio dovere. Darà una mano. Il guaio è che, il giorno dopo, ricominceremo tutti a lamentraci dello statalismo. L'Italia è bella anche perchè è così.

Tuttavia ci permettiamo di offrire un sommesso suggerimento. L'Italia, come ogni Paese occidentale, si va riempiendo di uomini e donne provenienti da Paesi lontani. Essi, oltre ad essere forza lavoro, costituiscono *un pubblico*, anche cinematografico. Fra India e Cina si producono centinaia e centinaia di film l'anno. La maggior parte dei quali certo non in digitale. Gli esercenti che non possono o non vogliono affrontare i costi della riconversione industriale potrebbero aprire un nuovo mercato. Lo Stato ha una formidabile occasione per avviare finalmente una politica culturale per i nostri ospiti stranieri e per rilanciare la sala cinematografica quale luogo di aggregazione sociale. Semplicemente non finanziando gli esercenti ma incoraggiandoli a cercarsi il proprio settore di mercato. Una politica del genere gioverebbe anche a tanto cinema italiano che non può sempre permettersi il (talvolta) costoso apporto della tecnologia digitale. Tutto questo senza spendere i soldi della collettività. Altra domanda retorica: accadrà nulla di simile? Risposta: no, perchè si griderebbe subito all'iniquità che metterebbe le grandi catene in grado di proiettare i film americani, tagliando fuori le sale private, relegando queste ultime al ruolo di cinema di Serie B. Ci limitiamo ad osservare che (oltre ad essere velatamente razzista) questo è esattamente il discorso che inibisce lo sviluppo economico, e culturale, non solo del cinema ma di tutto il resto. Lo Stato c'è sempre: ma non si deve dire. Finisce poi che spende male i suoi soldi. Venendo pure accusato di essere un gigante dai piedi d'argilla. **SV**

ARRI

ST . LT: THE ARRICAM SYSTEM



© ARRI / J. Thiesse

...just some of the new creative solutions



SPEED CONTROL BOX



LENS DATA SYSTEM



IN CAMERA SLATE

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

CARTONI

PROFESSIONAL CAMERA SUPPORTS



CARTONI λ LAMBDA

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