



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/incontro-col-pubblico-ridley-scott>

Incontro col pubblico: Ridley Scott

- INCONTRI - CONFERENZE STAMPA -



Date de mise en ligne : sabato 8 maggio 2010

Close-Up.it - storie della visione

Robin Hood e Il Gladiatore: tra ricostruzione storica ed effetti visivi - alla Casa del Cinema

Uscirà il dodici maggio nelle sale italiane l'attesissimo *Robin Hood* di Ridley Scott, kolossal in costume che aprirà il Festival di Cannes, di cui è protagonista Russel Crowe, che dal ruolo del coraggioso gladiatore romano che gli è valso l'Oscar nel 2000 passa a quello del leggendario difensore degli oppressi che si oppone alla legge per riparare le ingiustizie. Di nuovo, come era già accaduto per *Il Gladiatore* (e per tanti altri suoi film) Ridley Scott si cala in un'impresa complessa e ardua che prevede la ricostruzione storica di un'intera epoca, tra scenografie imponenti e ausilio delle computer grafica, ma non solo: in *Robin Hood* Russel Crowe, per calarsi totalmente nel personaggio, deve anzitutto diventare un arciere provetto. Curiosità e approfondimenti su questi temi, per quel che concerne da una parte *Robin Hood* e dall'altra *Il Gladiatore*, sono state discusse proprio ieri durante un interessante incontro che si è svolto alla Casa del Cinema a Roma, organizzato da Universal Pictures International Italy e Universal Picture Italia.

L'incontro si è aperto con gli interventi di Giuseppe Bianchi, campione mondiale ed europeo e pluricampione italiano di tiro con l'arco, ed esperto di Arco Storico. Sono stati proiettati due filmati con interviste al cast di *Robin Hood*, *The man behind the legend* e *Archery Training*, che hanno testimoniato il difficile percorso necessario agli attori per apprendere l'arte del tiro con l'arco. Giuseppe Bianchi ha confermato che la ricostruzione messa in atto nel film pone grande attenzione al realismo, come si nota del resto dagli archi "long bow" fatti vedere nei filmati, in tutto e per tutto simili a quello mostrato dal campione invitato all'incontro. Si tratta di archi da guerra o da caccia costituiti da un unico lungo pezzo di legno, di solito tasso, diffusi tra le popolazioni del Nord Europa fino all'avvento delle armi da fuoco e anche oltre, come ha spiegato Giuseppe Bianchi. L'esperto ha descritto non solo la storia di questa particolare tipologia di arco, che è in pratica rimasta invariata addirittura dal paleolitico, ma anche la particolare tipologia di tiro che ad esso si addice, cioè il "tiro istintivo". Russell Crowe si è allenato per mesi per imparare la giusta tecnica di tiro, e per calarsi nei panni di un personaggio che vive situazioni estreme e pericolose. E' un arciere, quello da lui interpretato, che deve saper tirare in ogni circostanza contro un nemico in movimento, in un contesto appunto come quello della guerra (come veniva rimarcato nei filmati proiettati) in cui conta molto la velocità di esecuzione del tiro e quindi, in qualche modo, anche l'istinto, che in queste circostanze diviene istinto di sopravvivenza: perciò quello istintivo è un tipo di tiro, ha affermato Giuseppe Bianchi, che in qualche modo chiama in gioco qualcosa di atavico che sta sepolto nel profondo di noi stessi - e che di sicuro il pubblico si aspetta di ritrovare nell'interpretazione di Russel Crowe nei panni dell'eroico Robin Hood.

Dopo l'approfondimento esaustivo e dettagliato del tema del tiro con l'arco in riferimento a *Robin Hood*, è stato mostrato il filmato *La gloria di Roma: gli effetti visivi*, interessante testimonianza della complessità degli effetti visivi necessari per la fantastica ricostruzione dell'antica Roma nel film *Il Gladiatore*; si tratta di soluzioni che, miscelando 2D, 3D e in alcuni casi matte-painting, dieci anni fa erano assolutamente all'avanguardia, e hanno permesso di ottenere risultati stupefacenti. Gli ospiti chiamati ad affrontare il tema di questa monumentale ricostruzione scenografica (per la quale sono state fondamentali le tecnologie digitali, e che perciò è insieme virtuale e reale) sono stati David Gallo, VFX executive producer, e Giuseppe Squillaci, VFX supervisor. In particolare Giuseppe Squillaci ha spiegato come gli sviluppi delle tecnologie computerizzate negli ultimi anni vadano verso una direzione che cerca di lasciare sempre più libertà al regista - nel tentativo di non condizionare eccessivamente l'espressività e la creatività con esigenze esclusivamente tecniche - soffermandosi anche nello specifico su *Il Gladiatore* e, infine, sulle differenze tra 2D, 3D e utilizzo della visione stereoscopica con gli appositi occhiali, ora tornata molto in voga.

L'incontro si è chiuso con la proiezione de *Il Gladiatore* in versione estesa in Blu-ray.