



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/produzione-cinematografica-e-tecnologia>

Produzione cinematografica e tecnologia

- NEWS -



Date de mise en ligne : domenica 14 ottobre 2012

Close-Up.it - storie della visione

Le tecnologie digitali oggi stanno influenzando tutti gli aspetti della produzione, in particolar modo la velocità con cui i team creativi sono in grado di comunicare tra loro e collaborare. La produzione virtuale è l'approccio olistico alla produzione digitale, grazie ad essa è possibile ottimizzare l'efficienza, diminuendo i costi e incrementando la qualità del film.

Mentre la tecnologia digitale continua ad entrare in ogni aspetto della produzione dei media, e mentre la richiesta da parte del pubblico di immaginari fantastici totalmente fotorealistici continua ad aumentare, le tradizionali modalità di realizzazione di un film sono costrette ad un drastico cambiamento. Aggiungete a ciò il cambiamento ancor più drastico nella distribuzione di contenuti di intrattenimento negli ultimi 100 anni ed ecco spiegato il motivo per il quale le più avanzate menti del settore cinematografico (da J. Cameron a S. Spielberg) dichiarano che ci troviamo in un periodo di reinvenzione del processo di creazione dell'intrattenimento stesso.

Il concetto per il quale la manipolazione digitale è relegata ad un processo di post-produzione è del tutto svanito e strumenti di acquisizione digitali, come fotocamera e periferiche di acquisizione delle performance, sono state ampiamente adottate sui più avanzati set cinematografici.

Non è più una previsione che la maggior parte della produzione di media passeranno al digitale. Questo è ora la realtà che sta creando nuove sfide per i produttori di media, che devono rapidamente adattarsi e ripensare la tradizionale filiera produttiva (dalla pre-produzione al film finito e alla distribuzione).

Negli USA inizia ad affermarsi l'idea che il cinema possa essere portato completamente e definitivamente nel mondo digitale attraverso l'utilizzo delle più avanzate tecnologie che consentono al regista di girare qualsiasi cosa in qualsiasi luogo.. senza mai lasciare il set.

Ciò è reso possibile dall'integrazione di un insieme di tecnologie e tecniche comunemente applicate agli effetti visivi digitali, ma integrate in un unico flusso di lavoro digitale (la pipeline) che consente al regista di vedere, in un teatro di posa dove sono presenti solo gli attori e degli sfondi neutri (Verdi o blu), in tempo reale sul set la scenografia o qualsiasi altro elemento della scena che si vuole realizzare.

In tutta la storia della produzione cinematografica i progressi tecnologici hanno completamente rinnovato il settore e completamente rimodellato le aspettative del pubblico: tra questi l'introduzione del suono, del colore, e l'avvento della TV. Storicamente sono proprio gli individui che possono colmare la distanza tra i due mondi in questi tempi di transizione che, attraverso la conoscenza, l'innovazione e la collaborazione, sono stati in grado di fare la differenza e di affermarsi in queste epoche di nuovi mezzi di produzione e di contribuire a guidare la transizione verso il futuro. Questi individui devono possedere un mix di qualità particolare e raro, ovvero una conoscenza e comprensione profonda dell'aspetto tecnologico e la esperienza delle complesse dinamiche di una produzione cinematografica, fatta di molte persone e mestieri che si intrecciano, e la capacità di gestire queste dinamiche nella delicata fase di transizione e di introduzione delle tecnologie stesse nell'ambiente produttivo.

In Italia, strutturalmente carente di figure del genere, dove la produzione è spesso legata alla tradizione di famiglia o alle amicizie e frequentazioni, Andrea Marotti si è distinto negli ultimi anni per aver, più di chiunque altro, ricercato, compreso e applicato queste nuove tecnologie al cinema. Grazie ad un raro mix di esperienze difficile da replicare: Andrea Marotti ha infatti conseguito una laurea in Fisica (e un Master in Oceanografia ottica) che ha conseguito negli USA da ragazzo e ha poi speso gli ultimi 12 anni da protagonista nel mondo della produzione cinematografica italiana e internazionale. Malgrado il desolante stato dell'industria cinematografica che, con la sua carenza strutturale di fondi, rende pressoché impossibile la ricerca e la sperimentazione, Andrea Marotti è riuscito a produrre negli ultimi anni una serie di film che hanno fatto largo uso di queste nuove tecnologie e che gli hanno fatto maturare un'esperienza unica e pari a quella dei più innovativi produttori di Hollywood.

Andrea con la sua produzione la [Film Maker](#) ha prodotto, tra gli altri, il primo film Italo-canadese in 3D, utilizzando le più sofisticate tecnologie di motion control e implementando una pipeline virtuale che ha consentito al film di essere

realizzato ad un budget di grande lunga inferiore al previsto e di ottenere al tempo stesso un risultato tecnico di qualità superiore. Il film in fatti rappresenta certamente il migliore 3D mai visto in europa fino ad allora. L'esperienza maturata sul campo con *Philosophers* ha reso Andrea una figura di spicco nel settore e suoi servizi sono ora richiesti da tutti i produttori che hanno intenzione di realizzare un film in 3D o di implementare un pipeline digitale per un film ad alto contenuto di effetti visivi. E infatti Andrea e' stato il coordinatore tecnologico della stereografia e produttore degli effetti visivi dell'ultima opera del maestro Dargio Argento e il film, proprio grazie alla sua riuscita tecnica, e' stato selezionato al Festival di Cannes 2012, al quale Andrea ha partecipato da protagonista sfilando sul tappeto rosso.

Andrea Marotti ha prodotto 12 film in 12 anni, un ruolino di Marcia che in Italia possono vantare solo i grandi produttori legati alle major o a società di produzione storiche. Tra i titoli ricordiamo *Il mistero di Lovecraft*, *H 2 Odio*, *Hidden 3D*, *Feisbum*.