

Il Cinema digitale

Roberto Pavani

Esiste un conflitto fra la parola cinema e la parola digitale.

La definizione di cinema si identifica con lo sviluppo dell'invenzione dei fratelli Lumière. Una reazione chimica data dalla luce a contatto di una pellicola di cellulosa trasparente ricoperta di sali d'argento. Ciò determina l'impressione della pellicola. Un processo analogico, per questo in contraddizione con la logica digitale, dove tutte le informazioni sono invece tradotte in codice binario, dato dalla combinazione delle cifre 0 e 1.

Quindi cos'è il cinema digitale? La questione è molto articolata e proteiforme. Ci troviamo di fronte a tutta una serie di nuove possibilità. I contorni sono chiari solo in parte e come fossero travolti da un impetuoso fiume in piena, cambiano ad una velocità sorprendente. Cercherò di individuare alcuni ambiti d'applicazione di cinema digitale al momento apparentemente chiari.

Una possibilità è offerta dallo sviluppo delle nuove tecnologie, avere un universo a tre dimensioni determinato in toto o in parte dal mondo tecnico-informatico, set virtuali, oggetti che fanno cose impossibili nella realtà e tutto quanto la fantasia ci consente d'immaginare può essere realizzato, risparmiando notevoli somme di denaro. Il risparmio economico incentiva un'altra possibilità: fare cinema utilizzando esclusivamente tecnologia digitale. L'incremento dei profitti invece è la possibilità data dalla diffusione. Il cinema, è già venduto su supporti chiamati DVD, sul Web è possibile vedere per ora parti di film, video conferenze, Web-tv, molte trasmissioni satellitari sono trasmesse digitalmente.

Spesso non ce ne rendiamo conto ma gli ambiti in cui vengono utilizzato cinema digitale o digitalizzato sono infiniti. Nelle sequenze filmiche più banali sono spesso inserite delle immagini prodotte dal computer. La modellazione grafica in 3D è sempre più utilizzata in clip, film, spot pubblicitari. Procedimento con cui si costruiscono o ricostruiscono virtualmente, oggetti, situazioni, ambienti che non esistono nella realtà ma vengono creati da un programmatore.

L'animazione è strettamente collegata a questa tecnica.

È possibile muovere attori che non esistono, inventare personaggi od oggetti e poi utilizzarli sia in universi virtuali creati dal computer che in altri fotografati da una macchina da presa o da una videocamera.

Questi lavori sono realizzati spesso da grandi società, in stretta relazione con gli studios cinematografici, con computer d'alta fascia, potentissimi e costruiti per assolvere quantità di calcolo considerevoli, i software inoltre richiedono conoscenze molto specifiche.

Parliamo quindi di società molto potenti che producono per guadagnare, con un occhio molto attento al mercato e alle sue tendenze.

La rivoluzione digitale, sull'azione della diffusione dei PC (personal computer), ha investito l'universo cinema non solo in modo orizzontale e di vertice (in altre parole quei processi che vanno dalla creazione, realizzazione e diffusione del cinema che vedremo nelle sale), ma è anche scesa in basso, raggiungendo le basi di una fantomatica piramide con in cima le grandi case di produzione e alla base un universo vasto e molteplice con forti inclinazioni alla creatività. La strada che porta alla

creazione dei grandi sogni, grazie al digitale, è sempre più affollata. Produzioni indipendenti, autoproduzione, sino al video-casalingo delle vacanze o delle cerimonie, sono sempre più perfette soprattutto sotto il profilo tecnico.

La rivoluzione è iniziata con gli anni 80. Chiunque avrebbe potuto installare sulla propria scrivania un'agenzia di stampa e diventare editore.

L'onda del desk-top ha influenzato anche la musica durante gli ultimi vent'anni. Sono nati nuovi generi musicali. Il campionare spezzoni od interi brani musicali ha fornito gli elementi di sviluppo del rap, hip-hop, drum 'nd bass, house, tecno.

L'abbattimento dei costi dell'informatica di consumo, ed il miglioramento delle prestazioni amplia l'accesso a chi voglia cimentarsi con il mondo delle immagini in movimento. Basti pensare che Silicon Graphics O2, la stessa ditta che fornisce l'hardware agli studios hollywoodiani ha messo in commercio un computer (O2) compreso di software alla cifra di 10.000\$.

Desk-top, editor. È sintomatico che molti dei programmi utilizzati siano definiti degli editor, come figli di un'evoluzione d'editor. Word, Wave-lab, Photoshop, Premiere, Avid, After-effects.

Il sito: "www.dfilm.com" esplora alcune delle potenzialità di questi nuovi media.

"Per me la grande speranza è cominciata, ora che le videocamere 8 mm., sono così diffuse, la gente che normalmente non poteva fare cinema sta cominciando a farne. Un giorno la piccola ragazza grassa dell'Ohio si appresterà a diventare la nuova Mozart, e girerà un bellissimo film con la videocamera di suo padre. Per una volta i cosiddetti professionalismi del mondo del cinema saranno distrutti e comincerà veramente l'arte."

Questa specie di mia traduzione dall'inglese di **F. F. Coppola** si legge, intravedendola, in altri termini anche in manifestazioni propriamente europee. Qui il cinema dovrebbe avere una vocazione più artistica che commerciale anche se non è assolutamente così.

Mi riferisco in primo luogo al manifesto DOGMA 95 d'alcuni autori nordici e in secondo luogo all'esigenza tutta italiana di svincolarsi dal giogo della produzione (Si veda a tal proposito l'articolo apparso su *Duel* N° 76 del Dicembre 1999/Gennaio 2000, Rubrica *Dossier Paradigma, la situazione e le prospettive del nostro cinema attraverso le riflessioni e le proposte di un addetto ai lavori*, a cura d'Umberto Marino, pag. 84, 85, 86.

Dfilm ha dalla sua due grandi obiettivi, mostrare il lavoro dei nuovi talenti che utilizzano la tecnologia digitale e ispirare e educare all'utilizzo e alla creazione di nuovo cinema.

La rivoluzione è già arrivata per i seguenti motivi:

Costi bassissimi in relazione alla buona qualità dei filmati che si realizzano. Molta più gente può girare film. Molte più storie possono essere raccontate.

Facilità d'uso, essendo un'evoluzione degli editor di scrittura, operazioni quali taglia, copia, incolla sono facilmente trasferibili su questi programmi video.

Grande diffusione del PC, divenuto soprattutto negli Usa uno strumento d'uso quotidiano, come la lavatrice o la tv.

È possibile racchiudere in un'unica persona *digitalizzante* molti ruoli che nelle grandi produzioni sono svolti da interi staff: scrittura digitale, ripresa digitale, missaggio suono digitale, creazione d'effetti grafici e visivi, montaggio e editing finale.

Distribuzione attraverso Internet, permette a tutti i filmmaker di restare in contatto con i loro potenziali spettatori scardinando i tradizionali sistemi, spesso inibitori, delle Major e dei Networks.

Ora il conflitto si trasforma in un'evoluzione, nella nascita di nuovi virgulti dal grande tronco cinema...