
Subject: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Tue, 20 Sep 2011 11:48:20 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

<http://www.badtaste.it/articoli/james-cameron-vuole-girare-i-sequel-di-avatar-60-fps>

James Cameron vuole girare i sequel di Avatar a 60 fps
Inserito da Andrea Francesco Berni
20 settembre 2011 - 12:55
Fonte: THR

Come sapete, James Cameron vuole dirigere i sequel di Avatar a una velocità di ripresa maggiore del solito, non a 24 fotogrammi al secondo ma a 48 o 60 fotogrammi al secondo, con l'intenzione di farli proiettare (ovviamente in 3D) alla stessa velocità.

Avevamo parlato di questo argomento alcuni mesi fa, quando il regista aveva accennato alla cosa e Peter Jackson per primo lo aveva anticipato girando Lo Hobbit in digitale 48 fotogrammi al secondo. Ora Cameron, in una intervista all'Hollywood Reporter, spiega di aver deciso di preferire i 60 fps: "penso che sia una questione di affinità, ma altre persone potrebbero scegliere i 48 fps per altri motivi". La questione è economica, come spiegherò più avanti.

I test mostrati al CinemaCon a marzo presentavano scene girate e proiettate a 24, 48 e 60 fotogrammi al secondo: più aumentava il numero di fotogrammi, più l'effetto era fluido, luminoso e realistico, in particolare nel caso di riprese in 3D. Ora Cameron motiva la sua scelta e dà un consiglio ai proiezionisti:

Penso che renda il 3D al meglio. Ci sono state molte discussioni in merito alla differenza tra 48 e 60 fotogrammi. La mia impressione è che se si tratta di una upgrade di tipo software (per i proiettori digitali dei cinema), fatela per entrambi. Non c'è da cambiare nulla nel proiettore, non si sostituiscono elementi. Se dovete caricare del software, potete farlo sia per 48 che per 60 fotogrammi, e lasciar decidere al regista.

Una volta che gli esercenti avranno adottato l'idea di un doppio standard (48 e 60), a quel punto girerò il film a 60 fotogrammi. Se non lo faranno, dovrò approfondire al meglio i pro e i contro del girare in una maniera o in un'altra.

Ma con tutti questi "pro", in termini di resa visiva e investimento minimo (si tratta solo di fare una upgrade ai proiettori digitali), quali sono i possibili contro di questo salto tecnologico proposto da Cameron (e, prima di lui, da Jackson a dicembre 2012)? E' proprio questo l'argomento che potrebbe far propendere i produttori a scegliere

unicamente i 48 fps:

Non c'è alcun impatto economico sulle cineprese digitali, che possono girare tranquillamente a velocità elevate. Non c'è un impatto sui proiettori, in quanto è solo una upgrade software. Potrei girare un film a 60 fps, se fosse tutto in live action, e proiettarlo direttamente così, ottenendo una resa incredibile. Il problema è il workflow negli effetti visivi: in particolare, in fase di rendering le cose si possono complicare in quanto c'è il doppio dei fotogrammi da renderizzare. Quello che dobbiamo evitare è che i costi in termini di effetti visivi non levitino incredibilmente. Penso che ci siano modi per impedirlo, e per fare ciò vanno sviluppati software e codici. Sto lavorando proprio ora con sviluppatori di grandi case di produzione di effetti visivi. E' impossibile convincere le major a girare a velocità maggiore se gli costerà il 10% in più quando dovranno aggiungere gli effetti visivi (più fotogrammi equivale a più rendering e più calcoli). Dobbiamo limitarci a un 1%, e credo ce la faremo.

Nel frattempo, la Lightstorm Entertainment di Cameron ha stretto un accordo quinquennale con la Christie, compagnia che produce proiettori digitali e che recentemente, in vista di questa partnership, ha iniziato a testare l'utilizzo di velocità superiori nella proiezione. Christie si occuperà di assistere all'allestimento dei nuovi studi cinematografici dove Cameron girerà i sequel di Avatar, incluse due sale di proiezione da utilizzare per le riprese.

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [dalai lamah](#) on Tue, 20 Sep 2011 17:47:39 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Un bel giorno SydneyBlue120d digitò:

> I test mostrati al CinemaCon a marzo presentavano scene girate e
> proiettate a 24, 48 e 60 fotogrammi al secondo: più aumentava il numero
> di fotogrammi, più l'effetto era fluido, luminoso e realistico, in
> particolare nel caso di riprese in 3D.

Sembra di tornare nell'epoca delle prime schede video 3D, dove (in barba a qualsiasi fondamento teorico) c'erano costruttori che sostenevano che più di 30 FPS migliorassero la resa percepita. Immagino che proprio come allora, anche in questo caso le prove non siano state condotte in modo adeguato (test in doppio cieco ecc...).

--

Fletto i muscoli e sono nel vuoto.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Roberto](#) on Tue, 20 Sep 2011 17:56:43 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Scriveva SydneyBlue120d martedì, 20/09/2011:

> I test mostrati al CinemaCon a marzo presentavano scene girate e proiettate a
> 24, 48 e 60 fotogrammi al secondo: più aumentava il numero di fotogrammi, più
> l'effetto era fluido

spero non sia come l'effetto "telenovela" dei tv che offrono l'IFC
(intelligent frame creation)!

R.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Tue, 20 Sep 2011 19:27:21 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 20/09/2011 19:47, dalai lamah ha scritto:

> Sembra di tornare nell'epoca delle prime schede video 3D, dove (in barba a
> qualsiasi fondamento teorico) c'erano costruttori che sostenevano che più
> di 30 FPS migliorassero la resa percepita. Immagino che proprio come
> allora, anche in questo caso le prove non siano state condotte in modo
> adeguato (test in doppio cieco ecc...).

Il miglioramento è ovvio perché la maggiore velocità dell'obiettivo si traduce in maggiore luminosità, che è un po' il cruccio della stereoscopia, e a quanto leggo chi ha avuto modo di vedere i 48 fps all'opera conferma sia in 2D sia in 3D il miglioramento enorme rispetto ai 24 fps, mentre da 48 a 60 il miglioramento è già più limitato.

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [SydneyBlue120d](#) on Tue, 20 Sep 2011 19:28:01 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 20/09/2011 19:56, Roberto ha scritto:

> spero non sia come l'effetto "telenovela" dei tv che offrono l'IFC
> (intelligent frame creation)!

Assolutissimamente no, l'aumento dei fps porta piÃ¹ fluiditÃ e luminositÃ :))

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [Px](#) on Tue, 20 Sep 2011 20:00:00 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 20/09/2011 21:28, SydneyBlue120d ha scritto:

> Il 20/09/2011 19:56, Roberto ha scritto:

>> spero non sia come l'effetto "telenovela" dei tv che offrono l'IFC
>> (intelligent frame creation)!

>

> Assolutissimamente no, l'aumento dei fps porta piÃ¹ fluiditÃ e luminositÃ :))

piÃ¹ fluiditÃ sicuramente, piÃ¹ luminositÃ Ã impossibile, anzi Ã vero il contrario*, si riduce il tempo di esposizione di ogni singolo fotogramma di conseguenza occorre aumentare la luminositÃ del set in fase di ripresa. In ogni caso, se ho capito il tipo di effetto che sospetta Roberto (quella specie di scia), Ã vero esattamente il contrario, l'effetto scia Ã dato dal tempo di esposizione lungo (es. 1/24s).

*Anche se in digitale probabilmente girano giÃ con tempi piÃ¹ bassi di 1/48s, in quel caso non cambia nulla per quanto riguarda la luce.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [Px](#) on Tue, 20 Sep 2011 20:00:19 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 20/09/2011 21:28, SydneyBlue120d ha scritto:

> Il 20/09/2011 19:56, Roberto ha scritto:

>> spero non sia come l'effetto "telenovela" dei tv che offrono l'IFC
>> (intelligent frame creation)!

>

> Assolutissimamente no, l'aumento dei fps porta piÃ¹ fluiditÃ e luminositÃ :))

più fluidità sicuramente, più luminosità è impossibile, anzi è vero il contrario*, si riduce il tempo di esposizione di ogni singolo fotogramma di conseguenza occorre aumentare la luminosità del set in fase di ripresa. In ogni caso, se ho capito il tipo di effetto che sospetta Roberto (quella specie di scia), è vero esattamente il contrario, l'effetto scia

*Anche se in digitale probabilmente girano già con tempi più bassi di 1/48s, in quel caso non cambia nulla per quanto riguarda la luce.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [John Travolta Sardus](#) on Tue, 20 Sep 2011 21:17:02 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Am 20.09.11 21:27, schrieb SydneyBlue120d:
> Il 20/09/2011 19:47, dalai lamah ha scritto:

>
> Il miglioramento è ovvio perché la maggiore velocità dell'obiettivo si
> traduce in maggiore luminosità,

A quanto mi ricordo la "velocità" di un obiettivo è un numero che non è determinato dal tempo di esposizione, ma dal cosiddetto f-number (ho appena scoperto che in italiano si chiama rapporto focale), vedere qui per una spiegazione succinta: http://en.wikipedia.org/wiki/Lens_speed

Come dice sotto Px, se si riduce il tempo di esposizione di ogni singolo fotogramma, la quantità di luce che ci arriva è di meno.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [dalai lamah](#) on Tue, 20 Sep 2011 21:21:38 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Un bel giorno SydneyBlue120d digitò:

>> Sembra di tornare nell'epoca delle prime schede video 3D, dove (in barba a
>> qualsiasi fondamento teorico) c'erano costruttori che sostenevano che più
>> di 30 FPS migliorassero la resa percepita. Immagino che proprio come
>> allora, anche in questo caso le prove non siano state condotte in modo
>> adeguato (test in doppio cieco ecc...).

>
> Il miglioramento è ovvio perché la maggiore velocità dell'obiettivo si
> traduce in maggiore luminosità

Immagino che tu non abbia mai usato una macchina fotografica.

--

Fletto i muscoli e sono nel vuoto.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Roberto](#) on Tue, 20 Sep 2011 21:42:54 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Scriveva SydneyBlue120d martedì, 20/09/2011:

> Nel frattempo, la Lightstorm Entertainment di Cameron ha stretto un accordo
> quinquennale con la Christie, compagnia che produce proiettori digitali e che
> recentemente, in vista di questa partnership, ha iniziato a testare
> l'utilizzo di velocità superiori nella proiezione. Christie si occuperà di
> assistere all'allestimento dei nuovi studi cinematografici dove Cameron
> girerà i sequel di Avatar, incluse due sale di proiezione da utilizzare per
> le riprese.

sì, vabbe', un tempo avrei detto "che mostro Cameron, ogni film una
rivoluzione". Adesso temo che voglia rivoluzionare pure la nostra
dotazione hardware, rivoluzionarla ogni 2-3 anni, e io proprio non ci
sto. Quindi bando alla ciance: cosa cambia per le nostre versioni
casalinghe (2D e 3D) di questi film girati a 60fps? Serviranno nuovi
lettori blu-ray e nuovi display, oppure "abbattono" tutto il nuovo
procedimento riportandolo allo standard del comune mortale?

R.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Px](#) on Tue, 20 Sep 2011 21:45:47 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 20/09/2011 23:42, Roberto ha scritto:

> Serviranno nuovi
> lettori blu-ray e nuovi display, oppure "abbattono" tutto il nuovo
> procedimento riportandolo allo standard del comune mortale?

direi la seconda

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Tue, 20 Sep 2011 21:57:24 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 20/09/2011 23:42, Roberto ha scritto:

> sto. Quindi bando alla ciance: cosa cambia per le nostre versioni

- > casalinghe (2D e 3D) di questi film girati a 60fps? Serviranno nuovi
- > lettori blu-ray e nuovi display, oppure "abbattono" tutto il nuovo
- > procedimento riportandolo allo standard del comune mortale?

Circola voce che Sony sti lavorando ad uno standard 4K per il Blu-Ray, ma non ho notizie riguardo il supporto ai 48/60 fps casalinghi....

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [SydneyBlue120d](#) on Tue, 20 Sep 2011 22:02:50 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 20/09/2011 23:17, John Travolta Sardus ha scritto:

- > A quanto mi ricordo la "velocita" di un obiettivo e' un numero che non
- > e' determinato dal tempo di esposizione, ma dal cosiddetto f-number (ho
- > appena scoperto che in italiano si chiama rapporto focale), vedere qui
- > per una spiegazione succinta: http://en.wikipedia.org/wiki/Lens_speed
- > Come dice sotto Px, se si riduce il tempo di esposizione di ogni singolo
- > fotogramma, la quantita' di luce che ci arriva e' di meno.

Grazie della spiegazione, ti linko perÃ² questo articolo:

<http://www.hollywoodreporter.com/news/avatar-producer-jon-landau-addresses-172438>

LAS VEGAS -- James Cameron and his producing partner Jon Landau are exploring shooting and projecting digital movies at a higher frame rate than the standard 24 frames per second. By moving to rates of 48 or 60 frames per second, they hope to achieve brighter images and improved 3D

"It improves (3D)," Landau said. "An artifact in 3D (creates) strobing that goes away at higher frame rates. (Strobing) is more noticeable in 3D (than 2D)."

Landau suggested that higher frame rates also means that the shutter is closed for less time, resulting in a brighter image. That is a topic that is particularly noteworthy in 3D, as the glasses can reduce the amount of light that the viewer sees.

Quindi sembra l'esatto opposto di quello che dici Tu: Come si spiega? Forse dipende dal diverso funzionamento delle cineprese digitali rispetto a quelle in pellicola?

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d
Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>
Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Tue, 20 Sep 2011 22:04:23 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 20/09/2011 23:21, dalai lamah ha scritto:
> Immagino che tu non abbia mai usato una macchina fotografica.

Vedi risposta sopra :)

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d
Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>
Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Tue, 20 Sep 2011 22:06:19 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 20/09/2011 22:00, Px ha scritto:
> piÃ¹ fluiditÃ sicuramente, piÃ¹ luminositÃ Ã¨ impossibile, anzi Ã¨ vero il
> contrario*, si riduce il tempo di esposizione di ogni singolo fotogramma
> di conseguenza occorre aumentare la luminositÃ del set in fase di ripresa.

Vedi risposta sopra, forse ci manca qualche elemento di valutazione :)

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d
Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>
Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Butthole Spelunker](#) on Wed, 21 Sep 2011 04:29:51 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

"SydneyBlue120d" <sydneyblue120d@gmail.com> ha scritto
>> spero non sia come l'effetto "telenovela" dei tv che offrono l'IFC
>> (intelligent frame creation)!
>

> Assolutissimamente no, l'aumento dei fps porta piÃ¹ fluiditÃ e luminositÃ
> :)

L'effetto di cui parlava Roberto, presente in molte tv di ultima generazione sotto vari nomi (IFC, MotionFlow, Motion Plus, Natural Motion...) serve appunto a migliorare la fluiditÃ delle immagini aumentando il numero dei frame al secondo (quelli in piÃ¹ vengono creati e interpolati dall'hardware del televisore).

La fluiditÃ aumenta in maniera vistosa, ma questo effetto, soprattutto quando viene applicato ai film, si rivela assolutamente deleterio. L'aspetto cinematografico viene snaturato e ogni cosa pare che sia stata girata con una telecamerina da due soldi (l'effetto "soap opera" di cui sopra).

Saluti
BS

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Wed, 21 Sep 2011 06:44:12 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 21/09/2011 06:29, Butthole Spelunker ha scritto:

> L'effetto di cui parlava Roberto, presente in molte tv di ultima
> generazione sotto vari nomi (IFC, MotionFlow, Motion Plus, Natural
> Motion...) serve appunto a migliorare la fluiditÃ delle immagini
> aumentando il numero dei frame al secondo (quelli in piÃ¹ vengono creati
> e interpolati dall'hardware del televisore).
> La fluiditÃ aumenta in maniera vistosa, ma questo effetto, soprattutto
> quando viene applicato ai film, si rivela assolutamente deleterio.
> L'aspetto cinematografico viene snaturato e ogni cosa pare che sia stata
> girata con una telecamerina da due soldi (l'effetto "soap opera" di cui
> sopra).

Ho capito perfettamente, e ti confermo che non accade nulla di tutto ciÃ²
per fortuna, a detta di amici che l'hanno visto di persona alle varie
demo :)

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Px](#) on Wed, 21 Sep 2011 07:01:13 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 21/09/2011 00:02, SydneyBlue120d ha scritto:

> Landau suggested that higher frame rates also means that the shutter is
> closed for less time, resulting in a brighter image.

forse c'è un equivoco sui termini, bisogna capire cosa intende per brighter, che di per sé non vuol dire niente visto che la luminosità finale è data da 4 fattori combinati: intensità della luce sulla scena, tempo di esposizione, apertura del diaframma (la velocità di cui si parlava sopra, f/stop) e ISO rating.

L'unica cosa certa, perché è semplice matematica, è che al diminuire del tempo di esposizione diminuisce la luce, ovviamente tenendo fermi gli altri fattori.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [John Travolta Sardus](#) on Wed, 21 Sep 2011 16:32:24 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

On 09/21/2011 12:02 AM, SydneyBlue120d wrote:

>
> Grazie della spiegazione, ti linko per questo articolo:
>

....

> -----
> Quindi sembra l'esatto opposto di quello che dici Tu: Come si spiega?
> Forse dipende dal diverso funzionamento delle cineprese digitali
> rispetto a quelle in pellicola?
>
>

Non lo so :-) pero' a me sembra sbagliato quello che c'e' scritto nell'articolo.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Wed, 21 Sep 2011 16:33:52 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 21/09/2011 18:32, Giovanni ha scritto:

> Non lo so :-) pero' a me sembra sbagliato quello che c'e' scritto
> nell'articolo.

Ora provo a chiedere a chi ha visto le demo se ha notato differenze di

luminosit  dell'immagine :)

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [John Travolta Sardus](#) on Wed, 21 Sep 2011 16:42:05 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

On 09/21/2011 06:33 PM, SyndeyBlue120d wrote:

> Il 21/09/2011 18:32, Giovanni ha scritto:

>> Non lo so :-) pero' a me sembra sbagliato quello che c'e' scritto

>> nell'articolo.

>

> Ora provo a chiedere a chi ha visto le demo se ha notato differenze di

> luminosit  dell'immagine :)

>

Così non ce la fai a giungere a conclusioni ragionevolmente certe, ci sono troppe variabili in gioco.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [SydneyBlue120d](#) on Wed, 21 Sep 2011 16:47:08 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 21/09/2011 18:42, Giovanni ha scritto:

> Così non ce la fai a giungere a conclusioni ragionevolmente certe, ci

> sono troppe variabili in gioco.

A quanto capisco nelle famose demo citate erano riprese le stesse scene, variando solo la velocit  di ripresa, anche se effettivamente potrebbero esserci state altre variabili, per  chiedere a chi ha visto di persona mi pare pi  utile che confrontarci sulla teoria pura :)

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [SydneyBlue120d](#) on Wed, 21 Sep 2011 21:14:47 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 21/09/2011 18:47, SydneyBlue120d ha scritto:

> A quanto capisco nelle famose demo citate erano riprese le stesse scene,
> variando solo la velocit  di ripresa, anche se effettivamente potrebbero
> esserci state altre variabili, per  chiedere a chi ha visto di persona
> mi pare pi  utile che confrontarci sulla teoria pura :)

A quanto mi dicono la luminosit  era uguale, ma condivide le perplessit 
riguardo la maggiore luminosit  .

Prover  a chiedere un parere all'amico regista famoso che usa la RED One :)

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [John Travolta Sardus](#) on Wed, 21 Sep 2011 21:18:02 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Am 21.09.11 23:14, schrieb SydneyBlue120d:

> Il 21/09/2011 18:47, SydneyBlue120d ha scritto:

>> A quanto capisco nelle famose demo citate erano riprese le stesse scene,
>> variando solo la velocit  di ripresa, anche se effettivamente potrebbero
>> esserci state altre variabili, per  chiedere a chi ha visto di persona
>> mi pare pi  utile che confrontarci sulla teoria pura :)

>

> A quanto mi dicono la luminosit  era uguale, ma condivide le perplessit 
> riguardo la maggiore luminosit  .

>

> Prover  a chiedere un parere all'amico regista famoso che usa la RED One :)

>

>

Ok, sono curioso anche io. Poi pero' se e' piu' luminoso dobbiamo
spiegarci anche il perche' :-)

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [SydneyBlue120d](#) on Wed, 21 Sep 2011 21:44:52 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 21/09/2011 23:18, John Travolta Sardus ha scritto:

> Ok, sono curioso anche io. Poi pero' se e' piu' luminoso dobbiamo
> spiegarci anche il perche' :-)

Mandata mail, dividerÃ² poi la risposta se ci sarÃ² :)

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [Errico](#) on Thu, 22 Sep 2011 00:20:04 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

"dalai lamah" ha scritto nel messaggio
news:2q7muv20hpik\$.1og2fegs1ahb0.dlg@40tude.net...

Un bel giorno SydneyBlue120d digitÃ²:

>> I test mostrati al CinemaCon a marzo presentavano scene girate e
>> proiettate a 24, 48 e 60 fotogrammi al secondo: piÃ¹ aumentava il numero
>> di fotogrammi, piÃ¹ l'effetto era fluido, luminoso e realistico, in
>> particolare nel caso di riprese in 3D.

> Sembra di tornare nell'epoca delle prime schede video 3D, dove (in barba a
> qualsiasi fondamento teorico) c'erano costruttori che sostenevano che piÃ¹
> di 30 FPS migliorassero la resa percepita. Immagino che proprio come
> allora, anche in questo caso le prove non siano state condotte in modo
> adeguato (test in doppio cieco ecc...).

La differenza fra 30 fps e 60 fps in un videogioco Ã¨ palese anche per un
osservatore non troppo attento...

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [sapo68](#) on Thu, 22 Sep 2011 06:39:38 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Roberto <returning@alice.it> wrote:

> sÃ¬, vabbe', un tempo avrei detto "che mostro Cameron, ogni film una
> rivoluzione".

Diciamo la veritÃ² : ci hanno proprio sfrantumato i santissimi.
In tutte ste menate, dov'e' il cinema?

Incidentalmente ho visto Avatar (avevo scientemente rimandato), ed è veramente una idea micragnosa, piccinerrima e stravista, allungata all'inverosimile fino a farne un film dalla visione estenuante. Insomma, una trastezza.

--

Giocare col mondo, facendolo a pezzi...
Bambini che il sole, ha ridotto già... vecchi.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Roberto](#) on Thu, 22 Sep 2011 08:26:02 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

SAP scriveva il 22/09/2011 :

> Diciamo la verità : ci hanno proprio sfrantumato i santissimi.
> In tutte ste menate, dov'è il cinema?

non sarei così drastico su Avatar. Certo è un prodotto ultradidascalico concepito per essere compreso da tutti, per il cinema visionario, e a voler cercare, ce n'è tanta, di roba, dentro. Purtroppo semplificata oltremodo, ma c'è. Peccato per la decisa propensione verso il fantasy che sinceramente non mi aspettavo (e che pure risponde alle esigenze popolari). Certo con il sequel Cameron deve alzare il tiro, ormai il più fatto (conquistare il pubblico), la posta del primo film era altissima (costi incredibili, tecnologia nuova - almeno su questa scala -, look degli alieni inedito e "rischioso"...).

Il problema è che Cameron ormai è senza freni, tecnologicamente parlando, e mi pare che i 60fps, per dirne una, non gli lascino molto tempo per curare altri aspetti del film (anche se gli attori coinvolti dicono ovviamente meraviglie sulle sceneggiature lette). Quando era limitato dalla tecnologia, pur spingendo al massimo la tecnologia disponibile (e anche inventando cose nuove), quando non poteva fare *tutto*, secondo me Cameron faceva film migliori. Adesso cosa ci vuole? Il 3D? Fatto il 3D. I 60 fps per immagini più fluide? Ecco i 60 fps. Insomma, troppo "facile".

D'altro canto la gente si è appassionata tantissimo ad Avatar e alla sua tecnologia, quindi ogni nostro discorso di "spettatori scafati" lascia il tempo che trova (ne ho accennato nel thread sui blu-ray di Star Wars).

R.

R.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [sapo68](#) on Thu, 22 Sep 2011 08:37:45 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Roberto <returning@alice.it> wrote:

> non sarei cos'Ã drastico su Avatar. Certo Ã un prodotto ultradidascalico
> concepito per essere compreso da tutti, perÃ cinema visionario, e a
> voler cercare, ce n'Ã tanta, di roba, dentro. Purtroppo semplificata
> oltremodo, ma c'Ã.

E' una visione puerile delle cose, un film che non sta in piedi proprio
come struttura narrativa, crescendo drammatico ecc.

Arriva a un apice di climax e poi ha una ripartenza faticosissima, non
si riesce proprio a empatizzare col destino di questo popolo alieno che
rimane distante e di cartone.

Non sono un grande estimatore di Cameron ma riconosco che ALMENO in
Titanic (tanto per prendere il suo maggior successo fino a ieri) c'era
una innervatura drammaturgica buona che passava in tutto il film che in
questo avatar manca completamente.

L'unico scopo Ã quello di schiacciarti con le meraviglie tecnologiche e
il "peso" dell'immagine che perÃ appunto ti soverchia e alla fine
finisci per archiviare mentalmente, lasciando scoperto quello che Ã un
film molto, troppo debole.

> Peccato per la decisa propensione verso il fantasy
> che sinceramente non mi aspettavo (e che pure risponde alle esigenze
> popolari).

Ti riferisci a tutto il sottotesto animista?
Terribile.

> Il problema Ã che Cameron ormai Ã senza freni, tecnologicamente
> parlando, e mi pare che i 60fps, per dirne una, non gli lascino molto
> tempo per curare altri aspetti del film (anche se gli attori coinvolti
> dicono ovviamente meraviglie sulle sceneggiature lette). Quando era
> limitato dalla tecnologia, pur spingendo al massimo la tecnologia
> disponibile (e anche inventando cose nuove), quando non poteva fare
> *tutto*, secondo me Cameron faceva film migliori. Adesso cosa ci vuole?
> Il 3D? Fatto il 3D. I 60 fps per immagini piÃ fluide? Ecco i 60 fps.
> Insomma, troppo "facile".

Mi sembra il classico bambinone che gioca coi nuovi giocattolini
hi-tech, infantile e puerile, senza alcun freno.

Va bene la passione per l'immagine e la forma, ma cos'Ã si perde di vista
il "resto".

> D'altro canto la gente si Ã appassionata tantissimo ad Avatar e alla
> sua tecnologia, quindi ogni nostro discorso di "spettatori scafati"

> lascia il tempo che trova (ne ho accennato nel thread sui blu-ray di
> Star Wars).

Ho letto, ho letto.

Sul fatto perÃ² che la gente si sia appassionata a questa "saga", io ci
andrei coi piedi di piombo...

--

Giocare col mondo, facendolo a pezzi...

Bambini che il sole, ha ridotto gia'... vecchi.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [Giacomo "Gwilbo"](#) on Thu, 22 Sep 2011 09:01:44 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

In data Wed, 21 Sep 2011 18:47:08 +0200, SydneyBlue120d ha scritto:

> A quanto capisco nelle famose demo citate erano riprese le stesse scene,
> variando solo la velocitÃ di ripresa, anche se effettivamente potrebbero
> esserci state altre variabili, perÃ² chiedere a chi ha visto di persona
> mi pare piÃ¹ utile che confrontarci sulla teoria pura :)

Prendete in considerazione che si sta parlando di immagini proiettate,
quindi si parla magari di differenze di luminositÃ in proiezione, non in
registrazione. Non che questo spieghi tutto, anzi, anch'io direi che a
lume di naso la luminositÃ rimane uguale, perÃ² credo che la velocitÃ
dell'otturatore della cinepresa non sia la risposta.

--

Giacomo "Gwilbor" Boschi

<http://gwilbor.wordpress.com/>

"Strano gioco. L'unica mossa vincente Ã non giocare" - Wargames (John
Badham)

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [SydneyBlue120d](#) on Thu, 22 Sep 2011 09:19:10 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 22/09/2011 11:01, Giacomo "Gwilbor" Boschi ha scritto:

> Prendete in considerazione che si sta parlando di immagini proiettate,
> quindi si parla magari di differenze di luminositÃ in proiezione, non in
> registrazione.

PuÃ² essere, ma anche in questo caso non Ã chiaro da dove dovrebbe

derivare la maggiore luminosità ...

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d

Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>

Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [Roberto](#) on Thu, 22 Sep 2011 10:14:47 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

SAP ha spiegato il 22/09/2011 :

> Arriva a un apice di climax e poi ha una ripartenza faticosissima, non
> si riesce proprio a empatizzare col destino di questo popolo alieno che
> rimane distante e di cartone.

È perché *SONO* di cartone, cioè l'equivalente tecnologico moderno del
cartone. Impossibile pretendere di più, il digitale è così, non c'è via
di uscita. Con due aggravanti rispetto al cartone:

1) quando si usava il cartone, siccome si vedeva che era cartone, i
registi tendevano a contenere "l'alienità", mostrando alieni, mostri e
squali il meno possibile, anzi lavorando sull'attesa, sul non visto,
sull'eccezionalità delle manifestazioni fantastiche, sulla meraviglia.
Il digitale, tendendo al fotorealismo, ed avendo raggiunto già oggi
buoni risultati, non sa che farsene di questa prudenza. Ecco quindi che
l'alienità erompe "pornograficamente", senza freni, sullo schermo, e
diventa la regola.

2) se la 1) è vera, ed è vera, allora l'umanità diventa l'eccezione,
con l'ulteriore aggravante che il diluvio digitale tende
inevitabilmente, per la natura stessa del digitale, a "sintetizzare"
anche gli esseri umani, sempre più svuotati di ogni contenuto e,
dovendosi confrontare con schermi verdi o blu, *piallati* anche a
livello espressivo/facciale (e non a caso il blue-screen ha infine
conquistato anche i volti degli attori, ormai mera superficie per i
sensori).

Questo è inevitabile, se si vuole usare il digitale a tutto spiano,
inutile continuare a prendersi in giro. Non mi aspetto nulla di più e
di diverso, in futuro.

> E' una visione puerile delle cose, un film che non sta in piedi proprio
> come struttura narrativa, crescendo drammatico ecc.

Sono d'accordo. "Titanic" aveva un crescendo eccezionale. I due amanti in cima alla coda della nave sono veramente *in cima* al film, emotivamente e narrativamente parlando. Poi tutta la chiusura del film Ã¨ perfetta ed emozionante, A Cameron non riuscirÃ© mai piÃ¹ niente cosÃ¬ bene, io da mo che lo dico.

Cmq sÃ¬, i problemi di "Avatar" sono drammaturgici. Facciamo pure finta che il digitale con questo non c'entri nulla (il che Ã¨ difficile, per come la vedo io). Bisogna essere proprio scemi per credere che si debba andare a scavare proprio sotto il grande Albero, per dire. Con tutto il *merdolanium* (o come cavolo si chiama) che c'Ã¨ in giro, questi devono abbattere l'Albero. E' un pretesto "drammaturgico" che veramente non sta in piedi, un patetico espediente per mettere in contrapposizione i cattivi terrestri/militari con i buoni alieni/ecologisti.

Poi gli spiegoni sono micidiali. E non mi si dica che "Cameron l'ha sempre fatto", perchÃ© Ã¨ abissale la distanza fra gli spiegoni di "Avatar" (sempre lÃ¬ ad illustrare quello che succede, perchÃ© succede, come funziona questo e quello, perchÃ© siamo su Pandora ecc, con modalitÃ© veramente sfiancanti) e il sapiente meccanismo che sta alla base di "Titanic", con il tecnico che in pochi secondi, all'inizio, illustra in maniera divertita e "irresponsabile" (cioÃ¨ senza partecipazione, cioÃ¨ *senza cinema*) la fredda dinamica del tragico incidente, simulato sullo schermo di un pc, base che serve a Cameron per prepararci a quello che vedremo poi, ma che vedremo in una versione ingigantita, visivamente, temporalmente ed emotivamente. C'Ã¨ una profonda riflessione, in "Titanic" sul racconto (responsabilitÃ© che non a caso passa dal patetico tecnico all'anziana superstite) e anche sull'espediente dello spiegone, un lavoro di scrittura che assolutamente non si ritrova in "Avatar". Volendo fare i fighi, e volendo anche trovare una giustificazione ad ogni costo, si potrebbe dire: "ovviamente "Avatar" Ã¨ diverso, visto che il tema di "Titanic" Ã¨ *la memoria* e il racconto, mentre Avatar Ã¨ *un sogno*, che quindi *va spiegato* sennÃ² gli spettatori non capiscono". E vabbe', ma allora cosÃ¬ giustifichiamo tutto.

> L'unico scopo Ã¨ quello di schiacciarti con le meraviglie tecnologiche e
> il "peso" dell'immagine che perÃ² appunto ti soverchia e alla fine

Sinceramente ho sempre ritenuto esagerate le lodi sperticate che sono state rivolte al "prodigioso", "incredibile" ecosistema alieno creato da Cameron. A me non pare chissÃ che, ma Ã¨ pur vero che, di nuovo, molto dipende dal "portato" soggettivo di ciascun spettatore. Uno puÃ² ritenere incredibile e meraviglioso un cavallo con sei gambe. Un altro puÃ² dire "vabbe', Ã¨ pur sempre un cavallo". Un altro, poi, che magari in vita sua ha sfogliato qualche libro, e che per sua "sfortuna" conosce i mondi alieni di Vance o, che ne so, "I signori di Garth" di

David Brin (a proposito di foreste :-), be' Ã" ovvio che quest'ultimo tipo di spettatore soffre piÃ¹ di tutti quando vede cavalli con sei gambe e liquidi il mondo alieno di Cameron come robetta. Quindi siamo alle solite: gli autori, anche quelli ambiziosi, si dimostrano sempre "arretrati", ma probabilmente non lo sono davvero, Ã" che devono accettare dei compromessi, e non farla "troppo strana"

>> Peccato per la decisa propensione verso il fantasy che sinceramente non mi aspettavo (e che pure risponde alle esigenze popolari).

>

> Ti riferisci a tutto il sottotesto animista?

> Terribile.

sÃ¬ ma non solo. Anche a livello iconografico: i "draghi" (quanti volte li abbiamo visti negli ultimi anni? Centinaia di volte!), le montagne volanti, la profezia e il predestinato (vabbe', queste cazzate sono culturali ineliminabili, ci sono sempre state, da "Guerre Stellari" a "Matrix", e anche prima, e anche dopo, inutile prendersela troppo). Avatar ha un incipit fantascientifico, con l'astronave che arriva su Pandora, la criostasi, l'allevamento dei simulacri. Poi perÃ² il film sembra virare sul fantasy. L'animismo Ã" un buon esempio. Ci mettono 3 secondi per dare una spiegazione scientifica alle capacitÃ sensoriali del pianeta (un'immensa rete neurale) ma il tema poi si allontana da qualsiasi plausibilitÃ scientifica o pseudo-scientifica per assumere chiare connotazioni animiste e sovrannaturali (il Salice delle Anime ecc.). Insomma c'Ã¨ modo e modo di presentare le cose, e *questo* modo Ã" quello che oggi fa maggiore presa. Si poteva fare un lavoro eccezionale sul tema del simulacro e sullo shock culturale derivante dalla scoperta, per esempio, invece le cose serie restano solo potenziali.

>> D'altro canto la gente si Ã" appassionata tantissimo ad Avatar e alla sua tecnologia, quindi ogni nostro discorso di "spettatori scafati" lascia il tempo che trova (ne ho accennato nel thread sui blu-ray di Star Wars).

>

> Ho letto, ho letto.

> Sul fatto perÃ² che la gente si sia appassionata a questa "saga", io ci

> andrei coi piedi di piombo...

mah, so per certo di gente che Ã" tornato a vederlo anche tre volte. E ho personalmente assistito a conversazioni in cui uno spettatore raccontava in estasi questa cosa incredibile della storia d'amore fra un umano calato nel corpo di un alieno, ma lei non lo sa e lui Ã" comandato a distanza da un essere umano che sta in un laboratorio una cosa incredibile!

R.

Roberto <returning@alice.it> wrote:

> " perch" *SONO* di cartone, cio" l'equivalente tecnologico moderno del
> cartone. Impossibile pretendere di pi"1, il digitale " cos", non c'" via
> di uscita. Con due aggravanti rispetto al cartone:

Anche Wall-e " di cartone (o se rimaniamo ai veri cartoni, potremmo citare altri decine di programmi) ma sono personaggi stra-amati rispetto a questi pseudo-umani blu.

Personaggi che rimangono nell'immaginario collettivo, coi quali hanno empatizzato praticamente generazioni intere...

> 1) quando si usava il cartone, siccome si vedeva che era cartone, i
> registi tendevano a contenere "l'alienit" , mostrando alieni, mostri e
> squali il meno possibile, anzi lavorando sull'attesa, sul non visto,
> sull'eccezionalità delle manifestazioni fantastiche, sulla meraviglia.
> Il digitale, tendendo al fotorealismo, ed avendo raggiunto gi" oggi
> buoni risultati, non sa che farsene di questa prudenza. Ecco quindi che
> l'alienit" erompe "pornograficamente", senza freni, sullo schermo, e
> diventa la regola.

> 2) se la 1) " vera, ed " vera, allora l'umanit" diventa l'eccezione,
> con l'ulteriore aggravante che il diluvio digitale tende
> *inevitabilmente*, per la natura stessa del digitale, a "sintetizzare"
> anche gli esseri umani, sempre pi"1 svuotati di ogni contenuto e,
> dovendosi confrontare con schermi verdi o blu, *piallati* anche a
> livello espressivo/facciale (e non a caso il blue-screen ha infine
> conquistato anche i volti degli attori, ormai mera superficie per i
> sensori).

Sia che la 1 che la 2 sono critiche di tipo "tecnico", cio", siccome il digitale permette di sbracare allora tutti sbracano (1) e ovviamente il digitale "disumanizza" (2).

Ci sono *anche* queste componenti ma IMHO non sono sufficienti a spiegare la sciatteria di scrittura del/dei personaggi.

Probabilmente per rimanere sullo stesso tuo terreno, potrei aggiungere che il linguaggio cinematografico " il solito piu o meno da sempre e le grandi innovazioni (es: la sonorizzazione) hanno "aggiunto" modalit" espressive che espandevano i confini di quel linguaggio.

Oggi con il 3D e il digitale, vorrebbero farci credere di assistere a rivoluzioni di quella portata e invece l'involuzione delle pellicole ci dice che non basta e non si pu"2 puntare *tutto* su queste tecniche per raccontare SENZA innestarci dentro un buon racconto, un buon montaggio, personaggi ben enucleati e scolpiti con colpi precisi, insomma SENZA un

lavoro classico di regia/sceneggiatura ecc, cio' che di piu' ANTICO non si puo immaginare.

Insomma, la frenesia tecnica pare far dimenticare quelli che sono i fondamenti del linguaggio stesso.

Penso agli ultimi Transformer per esempio, nei quali il ribollire tecnico, la fucina del digitale diventa un martellamento audiovisivo insostenibile nel quale ogni momento del film è fine a se stesso assolutamente inutile e inservibile per costruire una storia ma perfetto per fare sfoggio di tecnica computeristica e annichilimento dello spettatore.

Quale differenza con chi si avvicinava al sonoro venendo dal muto! Pensa a un film come "M" di Lang nel quale il sonoro è pienamente diegetico alla scrittura del film e si fa perfino protagonista (il motivetto fischiato dall'assassino).

Il digitale oggi non ha niente di "diegetico" ma neanche di "extra-diegetico" in quanto non esiste piu la diegesi, non esiste piu il racconto.

E non perché è in atto una rivoluzione del linguaggio stesso (altrimenti noi poveri spettatori ne saremmo partecipi), quanto per implosione totale del cinema, afflitto non da mancanza di mezzi tecnici e produttivi ma da endemica mancanza di idee.

Paradossalmente l'aumento dei mezzi è inversamente proporzionale alle idee e -aggiungo- la perizia con la quale si espongono (vedi i copia/incolla al PC di M. Bay).

> > E' una visione puerile delle cose, un film che non sta in piedi proprio
> > come struttura narrativa, crescendo drammatico ecc.
> Sono d'accordo. "Titanic" aveva un crescendo eccezionale. I due amanti
> in cima alla coda della nave sono veramente *in cima* al film,
> emotivamente e narrativamente parlando. Poi tutta la chiusura del film
> è perfetta ed emozionante, A Cameron non riuscirà mai più niente così
> bene, io da mo che lo dico.

E' puro melodramma e pur nella sua "freddezza" (ma anche D. Sirk infilava la sua lama chirurgicamente) funziona come un orologio.

> Cmq s, i problemi di "Avatar" sono drammaturgici. Facciamo pure finta
> che il digitale con questo non c'entri nulla (il che è difficile, per
> come la vedo io).

Per entrarci c'entra, lo dico anche sopra, ma è inspiegabile come uno come Cameron, anneghi il cervello in tutte queste novità, facendosi prendere la mano dai particolari e perdendo la visione di insieme (che invece è proprio il mestiere del regista!).

D'accordo che vuoi dittatorialmente fare TUTTO e avere il controllo di tutto (anche questo è nel DNA dei registi e tipico del ruolo), ma questo non può farti perdere la visione del "big picture", cioè il quadro di

insieme.

E' un po' come guardare con la lente i singoli fotogrammi senza aver visto l'intera opera o perdersi nei dettagli di un quadro senza vederlo nella giusta prospettiva. Insomma PERDERE lo sguardo dello spettatore e non saper piu' vedere coi suoi occhi.

IMHO per un regista questo Ã un GROSSO fallimento.

- > Bisogna essere proprio scemi per credere che si debba
- > andare a scavare proprio sotto il grande Albero, per dire. Con tutto il
- > *merdolium* (o come cavolo si chiama) che c'Ã in giro, questi devono
- > abbattere l'Albero. E' un pretesto "drammatico" che veramente non
- > sta in piedi, un patetico espediente per mettere in contrapposizione i
- > cattivi terrestri/militari con i buoni alieni/ecologisti.

Qui si soffre per la semplificazione veramente triviale ed estrema.

Non si introduce per esempio da nessuna parte un elemento problematico nei nativi.

MAI.

L'unico che potrebbe rappresentare un ostacolo all'integrazione dell'intruso (insomma, il tizio nativo che vorrebbe prendersi anche la tizia nativa, cazzo, fammi googlare, vedi quanto rimangono in mente sti personaggi... ecco: "Tsu'tey"), viene letteralmente SMONTATO in quattro e quattrotto, diventa innocuo e amicone pure lui e in meno che non si dica.

NON esiste un contraltare efficace ai "cattivi umani": non esiste un "cattivo na'vi", sono tutti buoni, bravi, ecologisti, fighi ecc.

Questa Ã una semplificazione terrificante, inaccettabile persino per un bambino piccolo.

Sotto questo peso, questa incudine, tutto il resto giace come materia morta, ecco perchÃ il grande albero fa ridere.

Non esiste dialettica, contrapposizione, scontro che produca poi la necessaria sintesi (cioÃ l'integrazione del ribelle umano tra i nativi) in quanto questa integrazione avviene praticamente subito e senza motivo: perchÃ il tizio sulla sedia a rotelle si e la professoressa no?

Non lo sappiamo: tra tutti gli spiegoni questo invece Ã un dato inspiegabile che devi berti cosÃ a freddo.

Meglio aveva fatto Kostner con "balla coi lupi" (al quale il film di Cameron viene accostato a torto o a ragione), proprio per il fatto che l'accettazione dell'uomo bianco Ã un processo molto piu' lungo e problematizzato, interiorizzato con maggiore efficacia e portato sullo schermo con molta piu' sagacia.

- > Poi gli spiegoni sono micidiali. E non mi si dica che "Cameron l'ha
- > sempre fatto", perchÃ Ã abissale la distanza fra gli spiegoni di
- > "Avatar" (sempre lÃ ad illustrare quello che succede, perchÃ succede,
- > come funziona questo e quello, perchÃ siamo su Pandora ecc, con
- > modalitÃ veramente sfiancanti) e il sapiente meccanismo che sta alla
- > base di "Titanic", con il tecnico che in pochi secondi, all'inizio,

- > illustra in maniera divertita e "irresponsabile" (cioè senza
- > partecipazione, cioè "senza cinema") la fredda dinamica del tragico
- > incidente, simulato sullo schermo di un pc, base che serve a Cameron
- > per prepararci a quello che vedremo poi, ma che vedremo in una versione
- > ingigantita, visivamente, temporalmente ed emotivamente. C'è una
- > profonda riflessione, in "Titanic" sul racconto (responsabilità che non
- > a caso passa dal patetico tecnico all'anziana superstite) e anche
- > sull'espedito dello spiegoni, un lavoro di scrittura che
- > assolutamente non si ritrova in "Avatar".

Perché in Titanic si vuole comunque "raccontare" qualcosa, accompagnando lo spettatore in un viaggio e coinvolgendolo nel proprio affabulare.

In Avatar non si vuole raccontare una beneamata mazza, quello che vuole dire Cameron lo dice e lo potrebbe dire in DUE minuti, il resto è uno sfiancante e insistito dispendio di mezzi per entrare nei particolari della vita de na'vi con l'aggravante "spigazionista" appunto.

IMHO se questo era lo scopo avrebbe potuto stupire il mondo facendo una specie di DOCUMENTARIO fittizio su un popolo inesistente, magari con un Attenborough digitale che fa finta divulgazione scientifica, hai visto mai.

Sai che figata?

Almeno togliava di mezzo tutti quegli orpelli in forma di apologo nei quali non ci crede nessuno, tantomeno lui (e si vede).

- > Volendo fare i figli, e volendo anche trovare una giustificazione ad ogni
- > costo, si potrebbe dire: "ovviamente "Avatar" è diverso, visto che il tema
- > di "Titanic" è "la memoria" e il racconto, mentre Avatar è "un sogno", che
- > quindi "va spiegato" sennò gli spettatori non capiscono". E vabbe', ma
- > allora cos'è? giustificiamo tutto.

Appunto.

Ma è solo una scusa come ben dici.

- > Sinceramente ho sempre ritenuto esagerate le lodi sperticate che sono
- > state rivolte al "prodigioso", "incredibile" ecosistema alieno creato
- > da Cameron. A me non pare chissà che, ma è pur vero che, di nuovo,
- > molto dipende dal "portato" soggettivo di ciascun spettatore. Uno può
- > ritenere incredibile e meraviglioso un cavallo con sei gambe. Un altro
- > può dire "vabbe', è pur sempre un cavallo". Un altro, poi, che magari
- > in vita sua ha sfogliato qualche libro, e che per sua "sfortuna"
- > conosce i mondi alieni di Vance o, che ne so, "I signori di Garth" di
- > David Brin (a proposito di foreste :-), be' è ovvio che quest'ultimo
- > tipo di spettatore soffre più di tutti quando vede cavalli con sei
- > gambe e liquidi il mondo alieno di Cameron come robetta. Quindi siamo
- > alle solite: gli autori, anche quelli ambiziosi, si dimostrano sempre
- > "arretrati", ma probabilmente non lo sono davvero, è che devono
- > accettare dei compromessi, e non farla "troppo strana"

L'ecosistema Ã abbastanza credibile, anzi forse Ã il piatto forte di tutto il dispiegamento tecnologico.

Ne escono peggio le figure dei na'vi che a volte danno l'impressione di muoversi (ancora) su un fondale e con una dinamica non del tutto naturale.

Ma Ã l'accanimento (poco terapeutico) con il quale Cameron insiste su tutta questa roba, un po' come l'insistenza (per assurdo) di M. Bay con i robottoni, che tende a travalicare il livello di sopportazione.

Davvero meglio la forma-documentario allora.

> > Ti riferisci a tutto il sottotesto animista?

> > Terribile.

> sÃ ma non solo. Anche a livello iconografico: i "draghi" (quanti volte

> li abbiamo visti negli ultimi anni? Centinaia di volte!), le montagne

> volanti, la profezia e il predestinato (vabbe', queste cazzate sono

> culturali ineliminabili, ci sono sempre state, da "Guerre Stellari" a

> "Matrix", e anche prima, e anche dopo, inutile prendersela troppo).

Da vecchio appassionato di giochi, non posso non ricordare la saga di Myst i cui rendering paiono direttamente trasportati sullo schermo da Cameron...

Quindi altra aggravante: manca un immaginario davvero originale e sembra di essere davanti a un patchwork di deja vu.

> Avatar ha un incipit fantascientifico, con l'astronave che arriva su

> Pandora, la criostasi, l'allevamento dei simulacri.

E qui prometterebbe davvero meraviglie.

Invece fallisce miseramente.

A sentir parlare di simulacri penso a P. K. Dick e mi viene da piangere sapendo quanti e quali scenari incredibili nascono nei suoi racconti con interi livelli di "reale" letteralmente stravolti e quanto qui siamo nel dilettantesco, nel trito, nel banale, nello stereotipo.

C'è un intero universo anche nella letteratura Sci-fi da esplorare che prometterebbe faville e invece si banalizza in modo cosÃ triviale, non me ne capisco.

Tremo sapendo che Gondry si Ã lanciato su Ubik: conoscendolo o Ã cagata o Ã capolavoro.

Speriamo non butti a mare un testo cosÃ bello.

> Poi perÃ il film sembra virare sul fantasy. L'animismo Ã un buon esempio.

> Ci mettono 3 secondi per dare una spiegazione scientifica alle capacitÃ

> sensoriali del pianeta (un'immensa rete neurale) ma il tema poi si

> allontana da qualsiasi plausibilitÃ scientifica o pseudo-scientifica per

> assumere chiare connotazioni animiste e sovrannaturali (il Salice delle

> Anime ecc.). Insomma c'Ã modo e modo di presentare le cose, e *questo*

> modo Ã quello che oggi fa maggiore presa.

Triste.

Segna un declino *culturale* prima che ideale ENORME.

- > Si poteva fare un lavoro eccezionale sul tema del simulacro e sullo shock
- > culturale derivante dalla scoperta, per esempio, invece le cose serie
- > restano solo potenziali.

Infatti quando dico penso a P. K. Dick...

- > mah, so per certo di gente che Ã" tornato a vederlo anche tre volte.

Ai limiti dell'umana sopportazione, penso non sopravviverei alla SECONDA visione.

- > E ho personalmente assistito a conversazioni in cui uno spettatore
- > raccontava in estasi questa cosa incredibile della storia d'amore fra un
- > umano calato nel corpo di un alieno
- > ma lei non lo sa e lui Ã" comandato a distanza da un essere umano che sta_i
- > n_un_laboratorio_una_cosa_incredibile!

ROTFL.

Comunque al cinema ha sfondato mi pare, su questo credo non ci siano dubbi.

Ma secondo me Ã" un prodotto gia digerito e dimenticato, non Ã" un film che rimane nell'immaginario collettivo, al di la' di qualche giudizio estetico di qualche invasato... :-)

--

Giocare col mondo, facendolo a pezzi...
Bambini che il sole, ha ridotto gia'... vecchi.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [sapo68](#) on Thu, 22 Sep 2011 15:21:55 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

SAP <sapo68@gmail.com> wrote:

- > altri decine di programmi

LOL, colevo dire "di casi"

--

Giocare col mondo, facendolo a pezzi...
Bambini che il sole, ha ridotto gia'... vecchi.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Thu, 22 Sep 2011 15:34:05 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 21/09/2011 23:44, SydneyBlue120d ha scritto:
> Mandata mail, dividerÃ² poi la risposta se ci sarÃ² :)

Ok, in sintesi divide tutte le perplessitÃ sull'articolo, la sua opinione Ã che HR abbia riportato male le dichiarazioni o non abbia ben capito di cosa stessero parlando, perchÃ© anche secondo lui non c'Ã alcuna relazione tra l'uso dei 48/60 fps e la luminositÃ , al massimo potrebbe peggiorare leggermente proprio perchÃ© l'obiettivo rimane chiuso piÃ¹ a lungo, anche se non dovrebbe portare a variazioni significative. Per ulteriori info propone di chiedere ad un direttore della fotografia, ma direi che la spiegazione Ã sufficiente.

--
XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d
Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>
Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [John Travolta Sardus](#) on Thu, 22 Sep 2011 20:05:21 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Am 22.09.11 17:34, schrieb SydneyBlue120d:
> Il 21/09/2011 23:44, SydneyBlue120d ha scritto:
>> Mandata mail, dividerÃ² poi la risposta se ci sarÃ² :)
>
> Ok, in sintesi divide tutte le perplessitÃ sull'articolo, la sua
> opinione Ã che HR abbia riportato male le dichiarazioni o non abbia ben
> capito di cosa stessero parlando, perchÃ© anche secondo lui non c'Ã
> alcuna relazione tra l'uso dei 48/60 fps e la luminositÃ , al massimo
> potrebbe peggiorare leggermente proprio perchÃ© l'obiettivo rimane chiuso
> piÃ¹ a lungo, anche se non dovrebbe portare a variazioni significative.
> Per ulteriori info propone di chiedere ad un direttore della fotografia,
> ma direi che la spiegazione Ã sufficiente.
>
>

Ok, non devo sforzarmi di trovare una spiegazione allora ...

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [Quantum](#) on Thu, 22 Sep 2011 21:42:36 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

"SyndeyBlue120d" ha scritto nel messaggio
news:9drcs4F31nU17@mid.individual.net...

Come sapete, James Cameron vuole dirigere i sequel di Avatar a una velocit  di ripresa maggiore del solito, non a 24 fotogrammi al secondo ma a 48 o 60 fotogrammi al secondo

Traduzione: sono uno sceneggiatore di merda e mi servono 8 ore di film per concludere una storiellina del cazzo gi  conclusa, ma siccome sono furbo ve la faccio vedere al triplo della velocit  cos  le 4 ore di film diventano 2
tu esci stronato dal cinema e con gli occhi capovolti e io incasso 5 volte quanto
ho incassato per il primo film.

Tutti contenti, soprattutto io

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps

Posted by [Roberto](#) on Fri, 23 Sep 2011 07:53:53 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

SAP ha detto questo venerd  :

> Anche Wall-e   di cartone (o se rimaniamo ai veri cartoni, potremmo
> citare altri decine di programmi) ma sono personaggi stra-amati rispetto
> a questi pseudo-umani blu.

Wall-e   un cartone animato, cio  non nasconde la sua natura di cartoon, e i cartoon oggi sono meglio dei film. Persino prodotti di larghissimo consumo, pensati per una fruizione globale, vincolati sotto molti aspetti e invero abbastanza ripetitivi, come appunto i vari Pixar, Dreamwork ecc, sono oggi migliori dei film (live). Un cartoon   capace di maggiore astrazione, intelligenza, rielaborazione; individua pi  efficacemente l'essenziale delle cose, usa meglio il linguaggio simbolico, le allusioni, la metafora, l'allegoria, il racconto per immagini. Un soggetto semplice non danneggia un cartoon, al contrario. I cartoon, per il solo fatto di essere dei cartoon, per il solo fatto, cio , di essere realizzati con disegni e animazioni che alludono agli essere umani ma sono *diversi*, che si riferiscono al nostro mondo ma mentre lo fanno *ne creano altri*, per queste sue modalit  che sono l'essenza stessa dei cartoon, i cartoon si arricchiscono quasi spontaneamente di molteplici livelli di lettura, rimandi, allusioni. Il

cartoon "la sa lunga", insomma, perch  c'  un importante lavoro di rielaborazione, dietro. Avatar   intimamente (tecnicamente) un cartoon, ma sceglie la via del realismo, e questo   un problema. Il soggetto essenziale diventa un limite, in un film "realistico", l'essenziale smette di essere terreno fertile per i "vuoti" che lo spettatore possa riempire (come avviene coi cartoon), non ci sono cose implicite, stratificate, a cui lo spettatore possa arrivare da solo (come invece avviene nei cartoon). L'essenziale in un film "realistico" diventa semplicemente povert  e debolezza. E se tutto   sacrificato all'altare del realismo e della verosimiglianza, allora "Avatar" deve parlare, parlare, parlare, spiegare, spiegare, fino allo sfinimento. Deve far sembrare tanto quel poco, deve gonfiare a dismisura le due-tre cosucce che vuole dirci. Deve illustrarci questo conflitto fra umani/inquinatori e alieni/ecologisti con sfiancanti modalit  esplicative. A "Nemo" o a "Ponyo" per dire le stesse cose, per informarci di questo conflitto, *per farcene preoccupare*, basta mostrarci una rete a strascico lanciata da un pescherecchio, con le maglie che raschiano il fondale e/o che intrappolano i nostri simpatici pescetti. Questa   la magia dell'animazione, il cinema live (parliamo ovviamente di cinema mainstream, si capisce) ha rinunciato a queste modalit  , e il pubblico non   esente da colpe.

- > Sia che la 1 che la 2 sono critiche di tipo "tecnico", cio , siccome il
- > digitale permette di sbracare allora tutti sbracano (1) e ovviamente il
- > digitale "disumanizza" (2).
- > Ci sono *anche* queste componenti ma IMHO non sono sufficienti a
- > spiegare la sciatteria di scrittura del/dei personaggi.

Ma la tecnica   fondamentale. Michel Chion chiedeva a Stanley Kubrick a proposito di "Arancia meccanica": "Le prime tre sequenze colpiscono molto, con quello stesso uso dello zoom all'indietro, che da un primo piano arriva ad inquadrare tutta la scena. Come prepara questo tipo di inquadratura?". E Kubrick: "Non c'era una preparazione speciale. Trovo che, con pochissime eccezioni, sia importante conservare le proprie idee cinematografiche fintanto che non si sia provata la scena nel posto reale in cui la si girer  . La prima cosa da fare   provare   di provare la scena finch  non accade qualcosa che sia degno di essere messo su pellicola - solo allora ci si deve preoccupare del *come* girarla. Il *che cosa* deve sempre precedere il *come*".
Sembra una dichiarazione fuori dal tempo. "Posto reale"?! "Qualcosa che accade"? Il "cosa" prima del "come"?! Cosa sono, cose che si mangiano? "Avatar"   la negazione teorica di tutto questo. "Avatar"   programmazione, pianificazione, il *come* anni luce davanti al *cosa*.
Cameron si prodiga in dichiarazioni e anticipazioni tecniche su come girer  i sequel. Non si parla mai della storia, delle esigenze della storia e dei personaggi, non sappiamo neppure se esiste una sceneggiatura. Certo esister  . Ma sui set di Cameron, ormai, non ci sono pi  cose "che accadono". Le cose le fa accadere lui. Il set lo

crea lui, il set Ã un luogo tendenzialmente virtuale, con pochi elementi reali con cui misurarsi, non ci si pone piÃ¹ il problema di "cosa Ã meglio fare", "come facciamo questa cosa, oggi?", "provare e riprovare la scena". Le cose si fanno e basta, in un modo che Ã *il motivo stesso per cui si realizza il film*. E' il modo, il come, che definisce il film (che "incidentalmente", in questo caso, parla di 'sti alieni blu). Siamo lontanissimi da "Titanic", in cui tutte le tecniche erano usate, nella misura in cui potevano dare un contributo alla storia. Qui invece la filosofia Ã diversa: si usa *la stessa tecnica*, quella che bisogna propagandare, dall'inizio alla fine del film, per fare qualsiasi cosa. I fondali digitali con le lune e il pianeta gigante fanno pena? Sembrano provenire da un videogame? Pazienza, qui vige la dittatura del come, il come Ã giÃ deciso, non si puÃ² deviare da esso. Ardatece i Soli gemelli di Guerre Stellari, dico io!

Attenzione, non sto dicendo che sia facile, realizzare "Avatar", lungi da me, nÃ© che si possa fare rapidamente, nÃ© che un Pinco Pallo qualunque possa riuscirci. Dico perÃ² che budget infinito, tecnologia onnipotente e spasmodica ricerca della leggerezza tecnica (software sofisticatissimi, cineprese virtuali, cineprese reali sempre piÃ¹ leggere, flessibilitÃ del digitale, schermo verde, pre-visualizzazione sul set eccetera) contribuiscono a creare quella certezza sul *come* che i registi, un tempo, individuavano solo sul set.

Non Ã un caso che Avatar sia cosÃ¬ *aereo*², con le montagne *volanti*¹, i draghi *volanti*¹, il mondo a *gravitÃ ridotta*². E' la *leggerezza del digitale* che, per un meccanismo autoreferenziale di consapevolezza interna e di corto-circuito cosa/come, tipicamente cameroniano (Ã uno dei motivi per cui lo ammiro), diventa *contenuto* stesso del film.

> E non perchÃ² Ã in atto una rivoluzione del linguaggio stesso (altrimenti > noi poveri spettatori ne saremmo partecipi), quanto per implosione > totale del cinema, afflitto non da mancanza di mezzi tecnici e > produttivi ma da endemica mancanza di idee.

Io sono d'accordo, non c'Ã nessuna rivoluzione in corso, solo che il mio punto di vista Ã che le due cose non siano casualmente concomitanti. Io dico che quando puoi fare tutto non puoi fare piÃ¹ niente, che la tecnologia e il progresso non sono "innocenti" o indifferenti, che se non capisci che i landscape digitali sono ORRENDI, e che il vecchio trucco ottico dei Soli gemelli di Star Wars Ã ASSAI migliore e dovresti usare quello PER IL BENE DEL FILM... se non capisci questo allora Ã grave. Ma mi pare che anche tu lo ammetta implicitamente quando dici:

> Paradossalmente l'aumento dei mezzi Ã inversamente proporzionale alle > idee e -aggiungo- la perizia con la quale si espongono (vedi i > copia/incolla al PC di M. Bay).

Vabbe', perÃ² Bay le idiozie le ha sempre fatte, solo che adesso le fa digitali, poco cambia. E poi Bay nemmeno lo voleva fare in 3D, Transformers 3. Voleva fare una minchiata tradizionale, il 3D gli Ã¨ stato quasi imposto. E siccome tutto si puÃ² dire tranne che non sia un perfezionista, Bay ha usato il 3D migliore disponibile. Film resta cmq bruttissimo, beninteso lol

>> Avatar ha un incipit fantascientifico, con l'astronave che arriva su
>> Pandora, la criostasi, l'allevamento dei simulacri.

>

> E qui prometterebbe davvero meraviglie.

> Invece fallisce miseramente.

sÃ¬, perÃ² c'Ã¨ quell'abbraccio finale fra l'alieno e l'umano che Ã¨ eccezionale. E' la versione aggiornata e definitiva della celeberrima scena di "The abyss" in cui la Mastrantonio tocca con un dito l'alieno acquatico digitale. LÃ¬ c'era il primo contatto fra l'umano e il digitale, qui le promesse di allora sono definitivamente sbocciate nella Comunione Fotorealistica. LÃ¬ l'alieno/simulacro/digitale faceva prove generali di imitazione, simulando un volto umano, adesso ognuno "vede" l'altro, definitivamente. Si tratta di capire se entrambi *vedono noi*, poveri spettatori mortali, di carne e sangue, emozioni e cervello. Siamo ormai dentro al film, eppure mi sa che nemmeno si accorgono di noi, loro che dal film sembrano uscirne.

> Tremo sapendo che Gondry si Ã¨ lanciato su Ubik: conoscendolo o Ã¨ cagata

> o Ã¨ capolavoro.

> Speriamo non butti a mare un testo cosÃ¬ bello.

Da un lato sono pessimista sulla possibilitÃ che i film a grande budget, oggi piÃ¹ che mai, possano/vogliono complicare piÃ¹ di tanto la vita agli spettatori. Dall'altro perÃ² non posso negare di attendere con ansia il prossimo "Prometheus" di Scott, per sempio. Oppure il nuovo film di Andrew Niccol, che sembra assai interessante, speculativo e filosofico. E pure "Gravity" di Alfonso Cuaron, per dirne un altro molto promettente (annunciato un piano sequenza iniziale di 25 minuti, in 3D, una cosa mai vista, e giÃ mitica, che promette di declinare il 3D ad un discorso finalmente espressivo, con recupero del "tempo" cinematografico... vedremo, pare troppo bello per essere vero). Insomma, il cinema alla fine trova la sua strada, secondo me. E poi Cameron deve tornare al mondo di Avatar, e stavolta non ha scuse, deve darci dentro e complicare un poco il discorso. Il "demo" Ã¨ andato bene, la gente lo ha accettato, la nuova tecnologia ha mostrato i muscoli. Adesso Ã¨ tempo di alzare l'asticella.

> Ai limiti dell'umana sopportazione, penso non sopravviverei alla SECONDA

> visione.

mah, io l'ho visto una volta al cinema, in 3D, e una volta a casa, blu-ray 2D sul mio bel plasma. Devo dire che la seconda volta mi Ã¨ piaciuto di piÃ¹. Era la versione lunga, non avevo piÃ¹ le altissime aspettative della visione in sala, e tutto sommato ho apprezzato di piÃ¹ alcune cose, come certi tocchi cameroniani, alcuni rimandi interni alla sua filmografia, l'apprezzabile leggibilitÃ delle scene d'azione, la visionarietÃ di alcuni slanci. Si capisce che vuole essere il nuovo Star Wars, cioÃ¨ un frullato di mille cose note e preesistenti, ma nuovo *nel modo* di amalgamarle (tipico atteggiamento post-moderno). Non lo so, Ã¨ un'operazione non facile da liquidare, mi riservo di riconsiderarla alla luce dei sequel inevitabili.

R.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [SydneyBlue120d](#) on Fri, 23 Sep 2011 08:02:42 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 22/09/2011 23:42, Quantum ha scritto:
> Tutti contenti, soprattutto io

L'uso dei 48 fps (almeno) perÃ² comporta *sicuramente* e *in ogni condizione* un miglioramento dell'immagine, fosse anche semplicemente 2K 2D :)

--

XBOX/PSN Tag: SydneyBlue120d
Sony 4K: 4 volte la risoluzione IMAX al Nexus BS <http://goo.gl/xzacN>
Elenco Film 2K - 4K: <http://goo.gl/n7H4z>

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Roberto](#) on Sat, 24 Sep 2011 09:11:46 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 23/09/2011, Roberto ha detto :
> se non capisci che i
> landscape digitali sono ORRENDI, e che il vecchio trucco ottico dei Soli
> gemelli di Star Wars Ã¨ ASSAI migliore e dovresti usare quello PER IL BENE DEL
> FILM... se non capisci questo allora Ã¨ grave.

A scando di equivoci, in questa invettiva mi rivolgo a Cameron e agli altri devoti del digitale ad ogni costo, non a SAP, gentile

interlocutore.

R.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [sapo68](#) on Sat, 24 Sep 2011 09:17:21 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Roberto <returning@alice.it> wrote:

> A scando di equivoci, in questa invettiva mi rivolgo a Cameron e agli
> altri devoti del digitale ad ogni costo, non a SAP, gentile
> interlocutore.

Non credo ci sia bisogno di specificarlo... grazie per il "gentile" un
rozzone come me apprezza sempre :-)

Ti devo una replica, con calma ce la faccio :P

--

Giocare col mondo, facendolo a pezzi...
Bambini che il sole, ha ridotto gia'... vecchi.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [il pucca](#) on Sat, 24 Sep 2011 15:02:12 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Ma sÃ¬ diamogliela una chance a Jim, dopo tutto coi sequel ci sa fare di
brutto!

> Non lo so, Ã²
> un'operazione non facile da liquidare, mi riservo di reconsiderarla alla
> luce dei sequel inevitabili.
>
> R.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Roberto](#) on Sat, 24 Sep 2011 15:48:36 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

il pucca scriveva il 24/09/2011 :

> Ma sÃ¬ diamogliela una chance a Jim, dopo tutto coi sequel ci sa fare di

anche questo Ã² vero.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Roberto](#) on Sat, 24 Sep 2011 20:57:16 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 24/09/2011, Roberto ha detto :

>> Ma sÃ¬ diamogliela una chance a Jim, dopo tutto coi sequel ci sa fare di
>
> anche questo Ã vero.

perÃ² dei due sequel Cameronian, entrambi avevano l'obiettivo dichiarato di voltare pagina rispetto ai prototipi. Aliens rispondeva ad un film che non era neppure di Cameron, costituendone la versione muscolare ed action. "Terminator 2" era il sequel di un suo film, ma arrivava parecchio tempo dopo il prototipo, negli anni della prima affermazione seria degli effetti digitali. Terminator 2 ripensa il prototipo alla luce di nuove tecnologie, e con un budget assai piÃ¹ elevato. Differenze che non mi pare possano valere se parliamo di "Avatar" e "Avatar 2". Le tecnologie del nuovo film saranno sostanzialmente le stesse, certo piÃ¹ perfezionate, e pure il budget non potrÃ fare la differenza, visto che era SMODATO giÃ la prima volta. Inoltre "Avatar 2" e "Avatar 3" saranno girati *insieme*, quindi tutto lascia pensare ad una uniformitÃ e ad una continuitÃ che NON caratterizzano Alien/Aliens o Terminator/Terminator 2. Insomma tutte 'ste prospettive di rottura non ce le vedo proprio, a meno che questi film in sÃ© non siano... "una rottura"!
lol

R.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [il pucca](#) on Sun, 25 Sep 2011 11:29:26 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

> Insomma tutte 'ste prospettive di rottura non ce le vedo proprio, a
> meno che questi film in sÃ© non siano... "una rottura"!
> lol

Io non credo ci sia un vero bisogno di rottura. Si tratta di dare piÃ¹ energia al racconto, e visto che non ci sarÃ piÃ¹ da sudare sette camicie per far funzionare l'aspetto tecnologico (ci hanno messo anni a perfezionare il motion capture) puÃ² darsi che ci riuscirÃ (Jim). Girare a 60 fps non cambierÃ nulla, se non i tempi di rendering. Non richiederÃ al nostro regista dittatore tuttofare di rinchiudersi in qualche bunker per trovare soluzioni per far funzionare anche quest'altra aggiunta.

(l'ottimismo Ã il profumo della vita)

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [sapo68](#) on Mon, 26 Sep 2011 11:00:27 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Roberto <returning@alice.it> wrote:

> Wall-e Ã un cartone animato, cioÃ non nasconde la sua natura di
> cartoon, e i cartoon oggi sono meglio dei film. Persino prodotti di
> larghissimo consumo, pensati per una fruizione globale, vincolati sotto
> molti aspetti e invero abbastanza ripetitivi, come appunto i vari
> Pixar, Dreamwork ecc, sono oggi migliori dei film (live). Un cartoon Ã
> capace di maggiore astrazione, intelligenza, rielaborazione; individua
> piÃ¹ efficacemente l'essenziale delle cose, usa meglio il linguaggio
> simbolico, le allusioni, la metafora, l'allegoria, il racconto per
> immagini. Un soggetto semplice non danneggia un cartoon, al contrario.

[snip]

E' tutto vero, diciamo che il cartone parte avvantaggiato per tutta una serie di motivi, tra i quali quelli che citi tu.

Ma il linguaggio cinematografico Ã lo stesso: l'allegoria, il racconto per immagini, l'utilizzo delle tecniche cinematografiche tipiche della camera (piani/contropiani/piani sequenza ecc ecc).

Idem per Avatar.

Puoi inventare la tecnica piu incredibile, ma il linguaggio Ã quello.

Nel caso del 3D come dicevamo, la tecnica dovrebbe espandere i confini del linguaggio per dargli maggior ricchezza, un po come aggiungere termini nuovi in un vocabolario, mentre le regole grammaticali sono le stesse.

> Avatar Ã intimamente (tecnicamente) un cartoon,
> ma sceglie la via del realismo, e questo Ã un problema. Il soggetto
> essenziale diventa un limite, in un film "realistico", l'essenziale
> smette di essere terreno fertile per i "vuoti" che lo spettatore possa
> riempire (come avviene coi cartoon), non ci sono cose implicite,
> stratificate, a cui lo spettatore possa arrivare da solo (come invece
> avviene nei cartoon). L'essenziale in un film "realistico" diventa
> semplicemente povertÃ e debolezza.

Si, ma secondo me per demeriti specifici del regista e di come ha impostato il progetto, dato che comunque cade sotto la sua responsabilitÃ .

Se cioÃ Avatar Ã un film talmente "povero" e debole (in confronto agli enormi mezzi utilizzati), lo Ã perchÃ Cameron non vi ha invaso dentro linfa vitale, si Ã distratto coi nuovi giocattoli e non li ha utilizzati per plasmare un racconto degno di essere raccontato.

Si ha un po come la sensazione che ci si Ã baloccato andando nello specifico, nel dettaglio (e qui mi rendo conto di ripetermi) perdendo di

vista il quadro di insieme.

> E se tutto Ã sacrificato all'altare del realismo e della verosimiglianza,
> allora "Avatar" deve parlare, parlare, parlare, spiegare, spiegare, fino
> allo sfinimento. Deve far sembrare tanto quel poco, deve gonfiare a
> dismisura le due-tre cosucce che vuole dirci.

Si, concordo.

> Deve illustrarci questo conflitto fra umani/inquinatori e
> alieni/ecologisti con sfiancanti modalitÃ esplicative. A "Nemo" o a
> "Ponyo" per dire le stesse cose, per informarci di questo conflitto, *per
> farcene preoccupare*, basta mostrarci una rete a strascico lanciata da un
> pescherecchio, con le maglie che raschiano il fondale e/o che intrappolano
> i nostri simpatici pescetti. Questa Ã la magia dell'animazione, il cinema
> live (parliamo ovviamente di cinema mainstream, si capisce) ha rinunciato
> a queste modalitÃ, e il pubblico non Ã esente da colpe.

E' il mercato, Ã li, ed esiste da un bel po.

Insomma, io incolpo maggiormente Cameron del suo epic failure perchÃ da sempre nel suo cinema ha voluto mettere insieme sia il senso di meraviglia ma anche la sensibilitÃ di toccare le intime corde dello spettatore.

Invece in Avatar rimane soltanto il senso di meraviglia che perÃ alla lunga si esaurisce e spazientisce perchÃ stiamo osservando uno spettacolo che non ci "comunica" niente.

> Ma la tecnica Ã fondamentale.

[snip]

Capisco il tuo ragionamento, ma continuo a pensare che la tecnica non puÃ "spiegare" o rendere ragione di un personale fallimento.

Non puÃ una tecnica fagocitare tutto il talento, tutte le capacitÃ.

Anzi aumentando quello che Ã lo sguardo dittatoriale del regista e portandolo in potenza laddove nessuno poteva arrivare prima di oggi, questo film rappresenta una delusione ancora piÃ¹ cocente.

[snip]

PS.

Scusa gli snipponi ma mi concentro solo su cio' che ritengo necessario approfondire, il resto lo do non per scontato ma per acquisito.

> Io sono d'accordo, non c'Ã nessuna rivoluzione in corso, solo che il
> mio punto di vista Ã che le due cose non siano casualmente
> concomitanti. Io dico che quando puoi fare tutto non puoi fare piÃ¹
> niente, che la tecnologia e il progresso non sono "innocenti" o

> indifferenti, che se non capisci che i landscape digitali sono ORRENDI,
> e che il vecchio trucco ottico dei Soli gemelli di Star Wars Ã ASSAI
> migliore e dovresti usare quello PER IL BENE DEL FILM... se non capisci
> questo allora Ã grave.

Si ho capito perfettamente, ma non sono del tutto d'accordo: certo,
questa tecnologia puÃ in chi NON ha controllo, ingenerare un senso di
potenza/onnipotenza che puo produrre risultati catastrofici.
Che questo perÃ accada a Cameron non mi piace: o Ã segno di
rimbambimento senile oppure devo almeno in parte ricalibrare il giudizio
sul regista.

> Ma mi pare che anche tu lo ammetta
> implicitamente quando dici:
> > Paradossalmente l'aumento dei mezzi Ã inversamente proporzionale alle
> > idee e -aggiungo- la perizia con la quale si espongono (vedi i
> > copia/incolla al PC di M. Bay).

Beh, come dicevo sopra: certe tecnologie possono acuire e rendere piu
evidente uno stato di povertÃ di idee gia presente, non sono per me le
uniche responsabili.

> Vabbe', perÃ Bay le idiozie le ha sempre fatte, solo che adesso le fa
> digitali, poco cambia. E poi Bay nemmeno lo voleva fare in 3D,
> Transformers 3. Voleva fare una minchiata tradizionale, il 3D gli Ã
> stato quasi imposto. E siccome tutto si puÃ dire tranne che non sia un
> perfezionista, Bay ha usato il 3D migliore disponibile. Film resta cmq
> bruttissimo, beninteso lol

Si, beh, un martello pneumatico sui cabasisi in pratica :-P
Il 3D casomai aiuta Bay a riciclare se stesso.

> > E qui prometterebbe davvero meraviglie.
> > Invece fallisce miseramente.
> sÃ, perÃ c'Ã quell'abbraccio finale fra l'alieno e l'umano che Ã
> eccezionale.

E' un ottimo momento, vero.
Ma arriva troppo in zona cesarini, quando ormai allo spettatore si Ã
chiesto troppo. IMHO.

[snip]

> Da un lato sono pessista sulla possibilitÃ che i film a grande budget,
> oggi piÃ che mai, possano/vogliano complicare piÃ di tanto la vita agli
> spettatori. Dall'altro perÃ non posso negare di attendere con ansia il
> prossimo "Prometheus" di Scott, per sempio. Oppure il nuovo film di
> Andrew Niccol, che sembra assai interessante, speculativo e filosofico.

- > E pure "Gravity" di Alfonso Cuaron, per dirne un altro molto
- > promettente (annunciato un piano sequenza iniziale di 25 minuti, in 3D,
- > una cosa mai vista, e giÃ mitica, che promette di declinare il 3D ad un
- > discorso finalmente espressivo, con recupero del "tempo"
- > cinematografico... vedremo, pare troppo bello per essere vero).
- > Insomma, il cinema alla fine trova la sua strada, secondo me.

Sono convinto che il cinema Ã in grado di darci ancora grandi soddisfazioni.

- > E poi Cameron deve tornare al mondo di Avatar, e stavolta non ha scuse,
- > deve darci dentro e complicare un poco il discorso. Il "demo" Ã andato
- > bene, la gente lo ha accettato, la nuova tecnologia ha mostrato i muscoli.
- > Adesso Ã tempo di alzare l'asticella.

Ho poca fiducia, mah vedremo...

- > > Ai limiti dell'umana sopportazione, penso non sopravviverei alla SECONDA
- > > visione.
- > mah, io l'ho visto una volta al cinema, in 3D, e una volta a casa,
- > blu-ray 2D sul mio bel plasma. Devo dire che la seconda volta mi Ã
- > piaciuto di piÃ¹. Era la versione lunga, non avevo piÃ¹ le altissime
- > aspettative della visione in sala, e tutto sommato ho apprezzato di piÃ¹
- > alcune cose, come certi tocchi cameroniani, alcuni rimandi interni alla
- > sua filmografia, l'apprezzabile leggibilitÃ delle scene d'azione, la
- > visionarietÃ di alcuni slanci. Si capisce che vuole essere il nuovo
- > Star Wars, cioÃ un frullato di mille cose note e preesistenti, ma nuovo
- > *nel modo* di amalgamarle (tipico atteggiamento post-moderno). Non lo
- > so, Ã un'operazione non facile da liquidare, mi riservo di
- > riconsiderarla alla luce dei sequel inevitabili.

Come ti dicevo, sono uscito dalla prima visione abbastanza stremato.
Vedremo cosa succederà coi sequel...

--

Giocare col mondo, facendolo a pezzi...
Bambini che il sole, ha ridotto già... vecchi.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Roberto](#) on Mon, 26 Sep 2011 16:51:03 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

SAP ha pensato forte :

- > Cameron non vi ha invaso dentro
- > linfa vitale

ti esprimi come un Na'vi!

> Sono convinto che il cinema "in grado di darci ancora grandi
> soddisfazioni.

ma sÃ¬, certo. PerÃ² in genere ripongo una straordinaria fiducia nei grandi vecchi, e sono brutte mazzate quando sento Spielberg e Cameron tessere le lodi di "Transformer 3", loro che al cinema hanno dato ben altro. SÃ¬, la demenza senile (nota anche come "sindrome lucasiana") Ã¨ una spiegazione, perÃ² restano dei mostri della tecnica, anzi la plasmano in continuazione, e mi pare strana una demenza senile cosÃ¬ "settoriale", che colpisce la capacitÃ immaginativa e di racconto, ma non la loro straordinaria competenza tecnica. Allora le possibilitÃ sono tre:

1) demenza senile "parziale";

2) senso di responsabilitÃ e di dovere: occorre sostenere il mercato, sostenere il 3D, quindi produrre ed elogiare "Transformes 3" e altra robaccia, anche se un tempo hai realizzato "E.T." e i "Predatori", Ã¨ persino dovuto.

3) se la 1) e la 2) non valgono, o non bastano, non resta che dare la colpa ad una tecnologia spropositata e ormai senza senso, che non ha altri fini se non la propria autoaffermazione. E' il motion capture che muove Cameron e tutti gli altri! Svegliamoci!

Jim lo aveva previsto e ci siamo arrivati: Judgement Day!

lol

R.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by Px on Mon, 26 Sep 2011 17:40:23 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 26/09/2011 13:00, SAP ha scritto:

> E' il mercato, Ã¨ li, ed esiste da un bel po.
> Insomma, io incolpo maggiormante Cameron del suo epic failure

Scusa se intervengo in mezzo a una discussione fiume estrapolandone un pezzettino microscopico ma che ritengo fondamentale. Credo che per Cameron non ci sia nessun tipo di epic failure, credo sia orgogliosissimo del suo risultato e soprattutto del colossale ritorno economico.

Io penso che per Cameron sia un epic win da tutti i punti di vista, ed Ã importante non sottovalutare questo aspetto, perchÃ©, volente o nolente, stiamo parlando da "cinefili" e lui non si Ã mai rivolto a questo tipo di target. Il fatto che molti cinefili lo adorino Ã incidentale e anche strano, a me, per esempio, non ha mai detto nulla.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [sapo68](#) on Mon, 26 Sep 2011 18:24:39 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Px <chiedimelo@etelodo.it> wrote:

> Scusa se intervengo in mezzo a una discussione fiume estrapolandone un
> pezzettino microscopico ma che ritengo fondamentale. Credo che per
> Cameron non ci sia nessun tipo di epic failure, credo sia
> orgogliosissimo del suo risultato e soprattutto del colossale ritorno
> economico.

Si, vabbe', ok.
Anche i Vanzina fanno il pieno sotto natale.

Cameron sarÃ anche orgoglioso della sua cretura, a me continua a parere una creatura sgraziatissima anche col filtro cinefilino su off ...

--

Giocare col mondo, facendolo a pezzi...
Bambini che il sole, ha ridotto gia'... vecchi.

Subject: Re: Cameron insiste: Avatar a 60 fps
Posted by [Px](#) on Mon, 26 Sep 2011 18:55:49 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Il 26/09/2011 20:24, SAP ha scritto:

> Px<chiedimelo@etelodo.it> wrote:
>
>> Scusa se intervengo in mezzo a una discussione fiume estrapolandone un
>> pezzettino microscopico ma che ritengo fondamentale. Credo che per
>> Cameron non ci sia nessun tipo di epic failure, credo sia
>> orgogliosissimo del suo risultato e soprattutto del colossale ritorno
>> economico.
>
> Si, vabbe', ok.
> Anche i Vanzina fanno il pieno sotto natale.

e anche loro ne andranno fieri, epic win per i Vanzina.
Capito? :D
