HANNO SCELTO LA DONNA SBAGLIATA
IL PRIMO FILM ITALIANO GIRATO IN 3D
MICROCINEMA PRESENTA
UNA PRODUZIONE MOVIEMAKER
HARRIET MACMASTERS-GREEN IN UN FILM DI FRANCESCO GASPERONI
PARKING LOT
CON FRANCESCO MARTINO - MARIUS BIZAU - ANTONIO PALUMBO - TARA LISA HAGGIAG E CON MASSIMO DE LORENZO
DIRETTORI DELLA FOTOGRAFIA CORRADO SERRI - FRANCESCO GASPERONI - CASTING HARRIET MACMASTERS-GREEN
TRUCCO WALTER COSSU - MONTAGGIO CLAUDIO DEL BRAVO - MUSICA DANIELE FALANGONE - SOUND FX ANZELLOTTI SOUND EFFECTS
SCRITTO DA HARRIET MACMASTERS-GREEN - PRODUTTORI ESECUTIVI HARRIET MACMASTERS-GREEN - FRANCESCO GASPERONI
REGIA DI FRANCESCO GASPERONI - WWW.PARKINGLOT3D.COM
FBF
DAL 21 OTTOBRE AL CINEMA
microcinema

MICROCINEMA
presenta

Una produzione
MOVIEMAKER

Un film di
FRANCESCO GASPERONI

HARRIET MACMASTERS-GREEN
in

PARKING LOT 3D

con
FRANCESCO MARTINO
MARIUS BIZAU
ANTONIO PALUMBO
TARA LISA HAGGIAG

e con
MASSIMO DE LORENZO

Fotografia
CORRADO SERRI
FRANCESCO GASPERONI

Casting
HARRIET MACMASTERS-GREEN

Makeup
WALTER COSSU

montaggio
CLAUDIO DEL BRAVO

Musica
Daniele Falangone

Sound FX
ANZELLOTTI SOUND EFFECTS

Scritto da
HARRIET MACMASTERS-GREEN

Produttori esecutivi
HARRIET MACMASTERS-GREEN
FRANCESCO GASPERONI

Regia di
FRANCESCO GASPERONI

Durata 85min
www.parkinglot3d.com

PARKING LOT 3D SINOPSI

LORNA
Credo che farò tardi, mamma: mi sono perduta. Devo essere scivolata nello spazio tra il treno e la banchina, e adesso non riesco più ad uscire.

SINOPSI BREVE

Nel parcheggio coperto di un centro commerciale una ragazza non riesce più a trovare la sua auto e, mentre la sta cercando in una zona un po' isolata dell'enorme sotterraneo, perde i sensi.
Al suo risveglio è notte, il parcheggio è totalmente vuoto, chiuso ermeticamente e lei non ha modo di comunicare con l'esterno per chiamare aiuto.
In breve scoprirà di non essere affatto sola laggiù e di essere anzi la vittima prescelta di una caccia all'uomo che ha come arena proprio quel parcheggio.

SINOPSI

E' notte nel parcheggio di un centro commerciale e una giovane donna giace priva di sensi sulla tromba delle scale d'emergenza.
Dopo aver lasciato la sua amica, Lorna è andata a cercare la sua auto, ma è quasi mezzanotte, prima che lei sia di nuovo cosciente, e scopra che sia la sua borsa che la sua insulina sono sparite.
Lorna è diabetica e avendo mangiato poco prima di perdere conoscienza, rischia il coma iperglicemico se non ruscirà a farsi la sua iniezione nel più breve tempo possibile.
Il tempo non è dalla sua parte e non lo sono neppure gli uomini che sono in agguato. Lorna non andrà a casa stasera: lei ha un invito a una festa che non può rifiutare.
Lorna è infatti la vittima prescelta di un reality thriller, dove ogni sua mossa verrà registrata e ogni grido di aiuto non farà altro che confermare la sua separazione dal mondo esterno, un mondo dal quale era in fuga.Il suo tortuoso percorso attraverso l'oscuro parcheggio non sarà meramente fisico.
Lorna sarà costretta ad viaggio di ritorno attraverso la sua mente per affrontare il suo passato per avere la speranza di riconquistare il suo futuro.
Per loro è solo un gioco, per lei, è la vita.
Un thriller psicologico evocativo e tagliente, girato in 3D nativo.

PARKING LOT 3D INTRO

LORNA
(leggendo un messaggio)
Vieni con noi, vieni a giocare.
Segui la x e saprai dove andare.

Coniugando il travolgente successo dei lungometraggi in 3D con quello dei titoli cosiddetti "low budget" (come Il Mariachi, The Blair Witch Project, Open Water e Paranormal Activities) l'obiettivo del progetto è quello di creare il primo lungometraggio in 3D "low budget" con la profonda consapevolezza che una tale premessa potrà avere un forte impatto su un'ampia fetta di pubblico (target previsto: adolescenti e giovani adulti). Inoltre, visto l'imminente commercializzazione delle televisioni 3D, si prevede una forte domanda di contenuti in 3D, attualmente poco presenti nel mercato della produzione audiovisiva

"Il 3D non è così costoso se si sa come realizzarlo."
F.G.

Per realizzare il 3D entro limiti di budget compatibili MOVIEMAKER ha progettato, costruito e brevettato il 3DEMON, esclusivo dispositivo di supporto per riprese stereoscopiche che mantiene le stesse caratteristiche e offre gli stessi risultati degli impianti 3D molto più costosi.

Il Messaggio

L'obiettivo è quello di intrattenere il pubblico, non solo con l'effetto 3d ma con una storia ad alta tensione in cui il pubblico può identificarsi personalmente.

Le statistiche vogliono che nei grandi parcheggi pubblici una persona su cinque non riesce a ritrovare la propria auto almeno una volta al mese, in base ad una ricerca commissionata dalla Chevrolet nel Regno Unito.

Considerando che tutti i possessori di automobile in Europa e negli Stati Uniti (circa 500 milioni), e in base alle percentuali emerse dalla ricerca Chevrolet, possiamo stimare che ogni giorno più di 3 milioni di persone perdono temporaneamente la propria auto nei parcheggi dei centri commerciali.

Questo stato d'animo è stato definito come "Misplace car syndrome".

"Il 3D non è solo tecnologia, ma anche un nuovo linguaggio."
F.G.

L'Idea

È venuta in mente a Francesco Gasperoni e Harriet MacMasters-Green quando un giorno essi stessi hanno perso la loro auto nel parcheggio di un centro commerciale.

E' notte nel parcheggio di un centro commerciale e una giovane donna giace priva di sensi sulla tromba delle scale d'emergenza. Dopo aver lasciato la sua amica, Lorna è andata a cercare la sua auto, ma è quasi mezzanotte, prima che lei sia di nuovo cosciente, e scopra che sia la sua borsa che la sua insulina sono sparite. Lorna è diabetica e avendo mangiato poco prima di perdere conoscienza, rischia il coma iperglicemico se non ruscirà a farsi la sua iniezione nel più breve tempo possibile. Il tempo non è dalla sua parte e non lo sono neppure gli uomini che sono in agguato. Lorna non andrà a casa stasera: lei ha un invito a una festa che non può rifiutare. Lorna è infatti la vittima prescelta di un reality thriller, dove ogni sua mossa verrà registrata e ogni grido di aiuto non farà altro che confermare la sua separazione dal mondo esterno, un mondo dal quale era in fuga.Il suo tortuoso percorso attraverso l'oscuro parcheggio non sarà meramente fisico. Lorna sarà costretta ad viaggio di ritorno attraverso la sua mente e ad affrontare il suo passato se vorrà avere una qualche speranza di riconquistare il suo futuro. Per loro è solo un gioco, per lei, è la sua vita. Un tagliente ed evocativo thriller psicologico, girato in 3D nativo. La tecnologia per il 3D con la quale è stato girato il film, interamente italiana, è stata da me sviluppata e brevettata.

In Parking Lot 3D scopriremo come ci si possa sentire soli e prigionieri anche in mezzo ad una grande città, anche in un luogo familiare come il parcheggio di un centro commerciale (in particolare quello della Romanina a Roma).

In Parking Lot 3D vedremo in chiave spettacolare che esistono malattie con le quali la gente deve convivere spesso in segreto, spesso a dispetto degli impegni quotidiani. Ai cattivi incappucciati di PARKING LOT 3D, come al resto del mondo spesso, non interessa che Lorna, la protagonista, sia diabetica, anzi, essendo più debole se ne approfittano ulteriormente. In PARKING LOT 3D scopriremo che le malattie a volte indeboliscono il corpo ma rendono rendono più forte lo spirito.

Parking Lot 3D evidenzia anche che i barboni sono persone come noi talvolta migliori, che tuttavia sono state meno fortunate e che possono trasformarsi sia in nemici che in eroi

A fine '800 il cinema era una semplice attrazione e solo verso i primi anni del '900 il pubblico cominciò ad avere bisogno di storie, di narrativa e non di un semplice giro su una giostra. Questo è ciò che stiamo cercando di fare noi per il 3D. ROBERTA ROMEI capo redattore del Giornale Dello Spettacolo (n.21 del 2010) scrive di noi : "L'immagine ti avvolge , ti chiama dentro,ti cattura, ti fa vedere quello che il 35 mm non può mostrarti, quello che viene escluso dal film in pellicola. C'è una profondità molto accentuata, o forse solo molto reale. E' vero, il 3D è la realtà. Ed il bello di un film come Parking Lot è proprio nel vedere il 3D applicato ad un film normale, ossia senza effetti speciali, mostri, pupazzi fantascientifici, situazioni irreali o da fiaba per bambini. Un parcheggio, una ragazza, un'auto che non si trova : nulla di eccezionale , nulla che non sia capitato a molti di noi. Nessun uomo vola, nessuna donna si trasforma in strega, nessun castello inghiotte mostri. E' la realtà . E' il 3D, bellezza! "

PARKING LOT 3D PRIMATI

LORNA
Beata ignoranza.

PARKING LOT è il primo film italiano girato in 3d?
Si. Perché si conta, come si fa di solito, da quando c'è stata la prima proiezione a pagamento. Il 16 giugno 2011 al teatro antico di Taormina sono stati venduti i biglietti, e poi redatti i borderò SIAE, per la prima proiezione di Parking Lot, il primo film italiano in 3d della storia.

E' anche il lungometraggio 3d costato di meno della storia del cinema?
Si. In media i 3d nativi girati fino ad oggi sono costati circa 70 milioni di dollari ognuno. Se consideriamo poi che, quello fino ad oggi costato di meno, ovvero Street Dance 3D, è costato 7,4 milioni di dollari (5,1 mil euro), il nostro PARKING LOT, che è costato 400 mila euro (ovvero più di 12 volte di meno di quello fino ad oggi considerato il meno costoso) rappresenta un passo avanti assolutramente prodigioso, quasi un miracolo.

PARKING LOT 3D PRODUZIONE

LORNA
Non ho mai creduto
Nella sindrome di stoccolma.

Parking Lot è stato girato in quattro settimane nell'estate del 2010, di notte nel centro commerciale "La Romanina" a Roma con una troupe interamente italiana. Tutte le spese sono state finanziate dalla società MovieMaker fondata da Francesco Gasperoni, Harriet MacMasters-Green, Enrico Di Mambro, e Giuseppe Proietti. E aggiunge Gasperoni: "A dispetto dei costi e dell'opinione di tutti, e nonostante in Italia manchino sia la tecnologia sia il know how necessari, siamo riusciti a girare in 3D grazie alla passione, all'ingegno e a una enorme dose di incoscienza. Tutto ciò mi fa venire in mente una frase di Igor Sikorsky (celebre ingegnere russo), quando disse che secondo alcuni autorevoli testi di tecnica aeronautica, il calabrone non può volare, a causa della forma e del peso del proprio corpo in rapporto alla superficie alare.
Ma il calabrone non lo sa e perciò continua a volare."

FRANCESCO GASPERONI

REGISTA, PRODUTTORE, INVENTORE DEL 3DEMON

LORNA
Non sei più in Kansas!

Nato a Roma il 12 Agosto del 1968. Nel 1992 si laurea in Scienze Politiche alla Sapienza di Roma.
Comincia a lavorare come aiuto regista nella pre-produzione del film "Vacanze a Mosca", per il quale realizza lo storyboard del film e coordina parte del casting.
Nel '95 conquista uno spazio televisivo quotidiano in diretta, (90 puntate) nella trasmissione "Gazebo" in onda su RAI 2 dove, oltre a recitare è anche autore.
Conosce il Maestro Daniele Cestana, per il quale compone diverse musiche e canzoni per la pubblicità, un album di reggae-jazz *Riding on my Limousine* (edito dalla Oceano Edizioni) e, in collaborazione con Cestana, *Sixty Seconds*, canzone principale della colonna sonora del serial "Mamma per caso" trasmesso da RAI 1.
Nel 1996 consegue la sua seconda Laurea, in Farmacia.
Lavora come free lance dirigendo e collaborando come copy writer a campagne pubblicitarie per diverse aziende: Gruppo Sistemi Informativi, Ford, Renault, Nissan, Sacci cementi, Cineteam, La Roma, Tecnolandia, Mdm, Laziale Distribuzione, A.M.A. group,Cantieri Sec, Seat, la neonata Tav, etc.
Contemporaneamente collabora all'Università La Sapienza come assistente alle lezioni di chimica analitica clinica e biochimica applicata, con particolare attenzione alle esercitazioni di metodologie biochimiche e alle lezioni di ambito fisico (spettrofotometria, elettroforesi ed elementi di meccanica quantistica molecolare), per poi iscriversi al Corso di Laurea in Fisica, sempre alla Sapienza

Nel 97 diventa amministratore del Magic Park, un progetto da 500 milioni di euro per un parco a tema di 120 ettari situato nella citta' di Viareggio, in collaborazione con la Warner Village Cinemas, dove è anche supervisore di tutti gli aspetti del progetto, del master planning e di tutto il lavoro creativo, in cui collaborano vari architetti ed artisti, tra cui il tre volte Premio Oscar Carlo Rambaldi

Nel 2004 scrive "BOUNCERS, di che cosa è fatto il mondo" un libro di fisica sulla teoria dei Bouncers, pubblicato dalla società editrice scientifica "Societá Editrice Universo", di Roma

La Teoria dei Bouncers, da lui ideata, è stata annoverata dai quotidiani Il sole 24 ore e La Repubblica e da altre riviste a tiratura nazionale. La trasmissione radiofonica Scientifica Il volo delle oche, (la trasmissione radio scientifica italiana più ascoltata) ha dedicato all'argomento un'intera puntata. Anche esperti astrofisici del CNR e dell'Osservatorio astronomico di Roma, l'hanno descritta come uno dei più interessanti achievements dell'anno, degno quindi di ulteriori studi ed approfondimenti.

Dal 2005 al 2006 è amministratore delegato della rivista ROMA CAPITALE, per Soger Edizioni srl.

Nel 2007 fonda la casa di produzione MOVIEMAKER Srl, da qui nasce il progetto di SMILE di cui oltre che regista e sceneggiatore è, insieme a Federico Landini, autore della musica e del testo della canzone.

Come è nata l'idea di PARKING LOT?

Io ed Harriet un giorno ci siamo persi nel parcheggio sotterraneo di un grande centro commerciale, a Roma. Non riuscivamo piú a ritrovare la macchina. Allora ci siamo detti: proviamo a immaginare che cosa potrebbe accadere in una situazione del genere. Abbiamo indagato ed una ricerca indica che su circa 500 milioni di possessori di auto tra Europa e America, oltre tre milioni di persone al giorno perdono temporaneamente la loro macchina nei parcheggi dei centri commerciali e che in generale nei parcheggi pubblici almeno un automobilista su cinque e' in difficolta'. Quel punto era chiaro che la storia potesse interessare ad un pubblico abbastanza vasto. Harriet ha cominciato a scrivere la storia. Io ho pensato che quella situazione fosse perfetta per il 3D.

Perché costruire un dispositivo per girare in 3D piuttosto che procurarsene uno professionale?

Ho cominciato a guardarmi intorno e le macchine disponibili, da affittare, costavano cifre folli, tipo 250 mila euro per cinque settimane, e servivano molte persone per farle funzionare. Allora siamo andati in un negozio di giocattoli, abbiamo comprato una confezione di Lego Tecnic da 280 euro, poi in un negozio di elettrodomestici abbiamo preso due webcam. E ho cominciato a costruire il dispositivo. Con l'aiuto di Pietro Danieli che è un mio amico tecnico manutentore di un albergo. Ecco fatto: dispositivo brevettato.

Ed è stato così semplice?
Il principio in realtà è più medico che tecnico. Bisogna far muovere la cinepresa come si muovono gli occhi. E' sufficiente, diciamo cosí, ricostruire i muscoletti. Tutto si basa sul punto di convergenza delle due cineprese. Così come nella fotografia si usano le sfocature e la messa a fuoco per sottolineare il centro dell'azione o il protagonista, allo stesso modo per il 3D quel che conta è la convergenza".

Il risultato è esattamente lo stesso?
Certo. Ma senza spese folli. Le faccio un esempio: qui a Taormina ho realizzato un docufilm dedicato al festival. E l'ho montato qui, giorno per giorno. Ieri dovevo finire alcune sequenze ma avevo lasciato in albergo gli occhialini anaglifici, quelli con una lente rossa e una lente blu. Per non tornare in albergo sono andato in un supermercato, ho comprato due bottiglie d'acqua minerale,
una di plastica blu e una rossa, ho tagliato i fondi e sul monitor ho visto perfettamente l'effetto 3D. Se pensiamo che il film in 3D con il budget più basso è stato *Street Dance*, ed è costato circa quattro milioni e mezzo di sterline...".

***Parking Lot* è costato meno di mezzo milione di euro. La sua invenzione potrebbe concretamente rendere più facile la realizzazione di film in 3D in Italia o si tratta solamente di un esperimento ben riuscito?**
Diciamo che, nonostante i problemi giganteschi che il cinema incontra in Italia, se uno vuol fare un film, alla fine basta poco e ce la puó fare. E questa ne è la prova. E' un mercato in espansione, fra poco il pubblico vorrá solo film 3D, come quando la televisione passò al colore e nessuno voleva più vedere programmi in bianco e nero. Il nostro è il qundicesimo o sedicesimo film girato con questa tecnologia, e il primo in assoluto in Italia. Ci sono stati, sì, alcuni tentativi, ma senza successo. Noi abbiamo girato tutto in tre settimane, nell'estate del 2010, nel parcheggio del centro commerciale La Romanina, a Roma. Di notte, con un girato tutto in tre settimane, nell'estate del 2010, nel parcheggio del centro commerciale La Romanina, a Roma. Di notte, con un caldo pazzesco. Il che, tuttavia, creava un clima perfetto per la storia. Tutto finanziato dalla Moviemaker, che siamo io, Harriet MacMasters-Green, Enrico Di Mambro e Giuseppe Proietti. E sono riuscito a pagare tutti! In Italia siamo bravissimi. Basta solo ingegnarsi un po.

Perché il 3d?
Presto sarà tolta dai cartelloni pubblicitari dei film la scritta "3D" perché questo sistema diventerà la normalità. Sui cartelloni dei film di oggi, vedete ancora la scritta "a colori?"

3d Fatto in casa…
Per guardare le mie riprese – ha spiegato il regista - ho preso una scatola di

cartone ed assemblato alcune apparecchiature che avevo a disposizione, costo complessivo dell'operazione, 200 euro. Se avessi dovuto acquistare uno schermo da regista, magari coreano, allora avrei dovuto sborsare 8mila500 euro. Il risultato, però, è lo stesso. Cercavo, poi, qui a Taormina, gli occhiali anaglifici. Tutto era chiuso. Sono andato in un supermercato ho comprato due bottiglie di acqua minerale in plastica rossa e blu, ho adattato il tutto ad una montatura ed il gioco è fatto

Francesco Gasperoni
Parking Lot è il film meno costoso di tutta la storia del 3D, è costato pensate solo quattrocento mila euro".

Che tipo di film si debbono fare in 3D?
I bei film.

Ci racconta la genesi del progetto?
Risale a un anno fa: ero a Roma, all'Ikea, e stavo impazzendo, perché non trovavo più la macchina. Con Harriet ci siamo subito chiesti: cosa accadrebbe se restassimo chiusi qui dentro? Da questa scintilla, è iniziata la sceneggiatura. Poi lo abbiamo girato in quattro settimane, di notte, al parcheggio della Romanina a Roma.

Perché girarlo in 3D?
Perché si fanno i film a colori? Perché fino a poco tempo fa erano il miglior modo per raccontare una storia. Adesso è il 3D lo strumento più moderno e coinvolgente che abbiamo a disposizione. La realtà è in 3D. Noi viviamo, ci muoviamo, facciamo tutto in 3D. Se vuoi come effetto l'immedesimazione totale del pubblico, usare il 3D è naturale, io credo che tra poco sarà onnipresente, toglieranno persino la dicitura "3D" dalle locandine e andremo a vedere ogni tanto i film "piatti" come ora quelli in bianco e nero. Però, certo, il 3D è costoso, per ovviare al problema dei costi esagerati sul mercato siamo andati in un negozio di giocattoli e con Lego e webcam abbiamo costruito da negozio di giocattoli e con Lego e webcam abbiamo costruito dasoli il primo modello di impianto 3D. Una volta visto che poteva funzionare, siamo ricorsi a materiali veri e lo abbiamo brevettato. Pensi, abbiamo anche brevettato il primo ciak in 3D, una cosa a cui non aveva pensato neanche **James Cameron**!

Il momento più difficile?
Il montaggio in 3D, infatti devo ringraziare **Claudio del Bravo**, i tecnici e *Frame by Frame* che ci ha dato una mano. E' il 16mo film del mondo girato in 3D nativo, il primo italiano. In realtà in giro per i festival ne abbiamo visti altri di 3D italiani, tipo **All Inclusive** a Venezia, ma quello era più un esperimento artistico, il nostro è un film commerciale che non vuole essere solo una trovata artistica, per questo l'abbiamo girato in inglese. L'importante è la storia, il 3D è solo il modo migliore per

raccontarla. Pensi che la mia società, la Movie Maker, ha in cantiere ben 106 progetti, tutti rigorosamente in 3D.

Come si sente a presentare ilsuo film a Taormina?
Se penso che lo presento insieme a *Kung Fu Panda 2* e a Wim Wenders che con *Pina*, omaggia la Baush, mi prende un colpo. E poi, vedere il mio film sullo schermo gigante del Teatro
Antico, che emozione. Dopo anni in cui il cinema mi ha chiuso le porte in faccia è una bella
soddisfazione: ci voleva un brevetto!

In che senso?
Se non hai agganci, in quel mondo non entri. È stata la mia invenzione ad attirare l'attenzione".

***3Demon*, la sua macchina per riprendere in 3D a basso costo e del peso di soli 2 chili emezzo, è stata brevettata esattamente un anno fa…**
Era il giorno in cui cominciammo le riprese. Non mi sarei mai immaginato che sarebbe stata lei a
lanciarci in orbita.

Intende dire che il suo film non ha abbastanza sostanza di per sé?
Al contrario. Quando, per puro caso, Debora Young, il direttore del festival, ha visto *Parking Lot*, avevamo appena finito il montaggio definitivo. Ha notato come la sceneggiatura, di Harriet MacMasters-Green, che è anche la brava protagonista, avesse uno spessore e una profondità tale da poter essere considerata un primato mondiale nel 3D".

Cioè?
Di solito, chi gira in 3D è interessato agli effetti ma la storia è narrativamente inconsistente. È come accadeva alla fine dell'Ottocento: il cinema era attrazione pura per le immagini in movimento. Solo più tardi si è passati dall'invenzione tecnica alla produzione di storie".

Siamo in un thriller claustrofobico girato in un centro commerciale…
"Dopo una giornata di shopping, con un'amica, una ragazza non trova più la sua auto e si perde
nel parcheggio, finché non sviene. Quando si risveglia si accorge che è rimasta chiusa dentro e
che è la vittima di una caccia all'uomo. In realtà tutto questo è una scusa per raccontare la storia
di lei e del suo passato: è diabetica, ha subito dolorose perdite. Ma adesso, nella situazione in cui

si trova, la sua debolezza sarà la sua forza".

Nel film nulla è come sembra, proprio come è successo a lei
È vero. Ho costruito quella macchina solo perché non avevo i soldi per affittarne una in commercio, e ora sono qui, ancora non ci credo. Pensi che ho usato i Lego per simulare il funzionamento.

E poi?
Ho fatto varie prove e alla fine ci sono riuscito. Tra l'altro *3Demon* è molto più agile delle macchine in commercio, che pesano anche 60 chili e hanno una marea di componenti inutili".

Come funziona?
È semplice. Per girare in 3D ci vogliono due obbiettivi perchè i nostri occhi vedono due cose diverse e noi, combinandole, vediamo la profondità. La mia macchina fa solo in modo che i movimenti dei due obbiettivi siano il più possibile accettabili per i nostri occhi, che siano leggibili dal nostro cervello".

Il suo dispositivo quindi sincronizza i due obbiettivi?
Esatto. E il punto dove convergono è lo schermo. Tutto ciò che si muove prima o oltre tale punto diventa l'effetto che chiamiamo "3D", ossia con gli oggetti che sembrano entrare nella sala cinematografica e lo schermo che da piatto diventa come una finestra. È un po' come a teatro: ciò che va oltre il bordo del palcoscenico entra in platea".

Tra gli attori anche Francesco Martino e Massimo de Lorenzo…
Massimo è diventato una star dopo *C'è chi dice no* e *Boris*. Ma sono tutti bravissimi". Lei e la MacMasters-Green fate anche corsi per i neofiti: "Illustriamo tecniche e trucchi di ripresa e recitazione per il 3D, a dimostrazione che il cinema 3D può essere alla portata di tutti".

Il film è interamente autoprodotto?
Ci ho investito tutto ciò che avevo, mezzo milione di euro. Ma vedesse la fila dei produttori, adesso!".

PARKING LOT

Francesco Gasperoni
Faccio film in 3D perché credo nell'innovazione e per questo credo in ISAN poiché è uno strumento innovativo. L'ISAN, essendo l'unico sistema mondiale di identificazione standardizzato ISO, è un indispensabile alleato del produttore per lo sfruttamento delle potenzialità distributivedi un film, soprattutto nei mercati internazionali, in quanto ti permette di internazionali, in quanto ti permette di monitorare i propri film accuratamente, ad esempio anche nel caso in cui il titolo cambi radicalmente da paese a paese. Così facendo diventa più facile tenere sotto controllo i ricavi per tutte le varie revenue categories in Italia e nel mondo."

Come fa il 3d ad essere low budget?
L'universo è gratuitamente in 3D da quindici miliardi di anni, il teatro da settemila. Con il 3D low budget, oggi, il cinema può solo tentare di adeguarsi".

Francesco Gasperoni
Noi abbiamo girato tutto in tre settimane, nell'estate del 2010, nel parcheggio del centro commerciale La Romanina, a Roma. Di notte, con un caldo pazzesco. Il che, tuttavia, creava un clima perfetto per la storia.
Tutto finanziato dalla **Moviemaker**, che siamo io, Harriet MacMasters- Green, Enrico Di Mambro e Giuseppe Proietti. E sono riuscito a pagare tutti! In Italia siamo bravissimi. Basta solo ingegnarsi un po'

HARRIET MACMASTERS-GREEN

PROTAGONISTA, AUTRICE DELLA SCENEGGIATURA E PRODUTTORE ESECUTIVO

LORNA
Puoi scommetterci, ti troverò.
Ti metterò davanti allo specchio,
e guarderò svanire il tuo sorriso.

Inglese di Oxford, i suoi ruoli dell'ultima stagione 2010-2011 includono:

- *FAIRYTALE (2012) – di C. Bisceglia e A. Malgarini - RaiCinema - Protagonista (in produzione)*
- Delphine, protagonista di puntata in "Che dio ci aiuti" serie Mediaset con Elena Sofia Ricci (dicembre-gennaio 2012).
- La moglie di Tyron Power, Linda Christian nel film tv, "Atelier Fontana ", che

ha ottenuto 8.893.000 telespettatori, 29,92%. la miniserie più vista degli ultimi anni, diretta da Ricardo Milani.

- Rhonda Miles nel film' Universal "C'e chi dice no" , regia di Giambattista Avellino,
- L'infermiera Diana in 'Venti Sigarette, diretto da Aureliano Amadei,
- *The Fairy* (protagonist), vincitore FANTASY HORROR FESTIVAL (Orvieto 21.03.2010)

LORNA
Questa è meglio: 'Esistono tre generi di bugie:
Bugie.. enormi bugie.. e statistiche.

Scrivere per il 3D

Qualsiasi storia deve essere scritta per il mezzo attraverso la quale verrà narrata.
Un racconto radiofonico abbonderà di descrizioni, un libro non avrà limiti di budget, un film in bianco e nero indugerà sulle atmosfere piuttosto che sui colori, un musical avrà bisogno di ottima musica.
Nel cinema muto, ad esempio, esprimere l'amore significava ammiccare alla persona amata che rispondeva allargando le braccia, e questo era quanto.
Con il sonoro la stessa scena è potuta diventare un lungo dialogo, magari al tavolo di un ristorante, sempre con tanti ammiccamenti.
Adesso il 3D alza la posta.
Lo schermo non è più l'universo sul quale avviene la nostra storia, ma è una finestra attraverso ed oltre la quale vediamo avvenire il nostro racconto con i suoi volumi e le sue dinamiche.
Bisogna pensare in termini di composizione volumetrica non semplicemente d'immagine. L'azione non verrà più incorniciata ma verrà inscatolata. Per questo

sarà necessario pensare allo spessore ed alla profondità mentre scriviamo il nostro film, così come pensiamo alla musica ed alle immagini.
Ben presto l'effetto sorpresa del 3d diverrà normalità ed allora bisognerà tornare a concentrarsi sull'esigenza di base dello spettatore: godersi una bella storia.
Tale storia, da oggi in poi, potrà esser raccontata con l'aggiunta della terza dimensione.
"Nel cinema in 3D", precisa Harriet MacMasters Green "la tecnologia viene utilizzata solo per fini spettacolari e per sesaltare gli effetti speciali a discapito della trama. Viceversa nel nostro film la storia non è al servizio del 3D ma esattamente il contrario. L'idea del film è autobiografica: io e Francesco ci siamo davvero persi la macchina di notte in un parcheggio."

Recitare in 3D
Nel 2D per i loro movimenti, agli attori interessa dove sia la macchina da presa e l'obiettivo su di essa montato.
Tale nozione indica loro il campo entro il quale potersi muovere e spostarsi e, nel caso dei primi piani, quanto grande sarà la loro immagine sullo schermo e quindi se e come limitare o accentuare i propri gesti o espressioni.
Nel 3 D si aggiunge un nuovo parametro, ovvero il "punto di convergenza" ovvero da dove comincia lo schermo/finestra, il livello 0 del 3d.
Tale punto verrà indicato sul set da un listello che chiameremo "indicatore di schermo" o "screen indicator".
Tale confine indica automaticamente agli attori anche dove sarà seduto e posizionato fisicamente lo spettatore, lontano da loro in un campo lungo, oppure vicinissimo quasi a contatto in un primo piano.
Contatto assume un nuovo significato nel 3d poiché superando il punto di convergenza di una ripresa, gli attori possono virtualmente oltrepassare lo schermo e dare l'impressione di toccare lo spettatore.
Tale possibilità aggiunge nuove ed infinite potenzialità recitative agli attori.

Qual è la difficoltà maggiore che riscontra nel recitare in film in 3D?
Bisogna sempre stare assolutamente attenti a rispettare il punto di convergenza, altrimenti finisce che salti addosso agli spettatori, come effetto. Per fortuna Francesco mi ha usato come cavia mentre costruiva la macchina per il 3d e l'abbiamo potuta sperimentare passo passo, facendo ogni giorno tantissime prove. Ma ora siamo decisamente soddisfatti del risultato.

Quali sono le difficoltà?
Siamo consapevoli del fatto che il 3D, sia in fase di ripresa che di montaggio, sia un'altra cosa". Non più difficile, solo più articolata.
Il 3D è un insieme di sensazioni, è una forma espressiva che, per esempio, richiede anche una recitazione tridimensionale con la cinepresa, che non è solo una

macchina, ma un altro attore. Il film va pensato tutto, dall'inizio alla fine, in modo diverso da quello girato in pellicola. Gli attori devono sempre tener presente il 3D, sanno che devono stare dentro lo schermo, muoversi dentro lo schermo, per poi, in sala, uscire dallo schermo. Non è banale, ma è entusiasmante, una volta vista la resa.

Quanto influisce la prospettiva di un low budget nella scrittura di una storia come Parking Lot?
Il film era al 99% girato in un parcheggio, praticamente l'unico set a disposizione, quindi dovevo sfruttare tutto quello che poteva offrire, in modo più "low cost" ed efficace possibile. Sicuramente non avevamo i soldi per realizzare grandi effetti speciali! All'inizio non sapevamo dove avremmo girato il film, per cui ho scritto la sceneggiatura prima del sopralluogo alla Romanina. Avevo scritto le scene ambientandole in diversi piccoli luoghi cercando sempre di usare oggetti semplici, che costassero poco, come ad esempio dei palloncini rosa ed utilizzandoli in modo diverso al solito, per un fine opposto alla consueta gioia che ce li fa associare alle feste, utilizzandoli per portare disagio. Grazie a dio la scena è venuta bene come volevo. Sono stata fortunata perché il parcheggio già da solo era inquitetante e claustrofobico come lo imaginavo!

Ha definito il film un reality thriller: in che senso?
Il film è un reality thriller perchè Lorna è preda di maniaci che la scelgono come vittima di una caccia all'uomo per ottenere una sorta di film perverso, ovvero le riprese di una tortura fisica e psicologica che poi sarà venduta ai loro clienti.

Quali paure (anche personali) ha trasferito nel personaggio per renderlo il più possibile credibile? Il 3d aiuta in tal senso la resa del ruolo?
La paura di restare da sola è sempre presente, anzi, mi è successo l'anno scorso all'aeroporto di Stansted tornando a Londra. Nevicava terribilmente e perciò, oltre a dover atterrare lì invece che ad Heathrow, avevano dovuto fermare i tutti i mezzi di trasporto. Migliaia di persone erano intrappolate insieme a me nell'aeroporto. All'inizio sono rimasta bloccata, mentre mi guardavo intorno, vittima della mia mente che si era riempita di pensieri negativi. La paura di essere sola in mezzo gli altri mi aveva colpita! Lorna è indipendente come me, però tutti abbiamo i nostri limiti. Lei deve affrontare prima le sue paure se vuole vincere il gioco, ma non sara un passeggiata.
Guardando l'aspetto 3D direi che lo spettatore può essere coinvolto di più, perchè il 3D ti invita a participare all' azione, lo spettatore viaggia accanto a Lorna ad ogni suo passo, rendendo la claustrofobia del parcheggio ancora più intensa. Detto questo credo che ci sia ancora tanto da esplorare per sviluppare la potenzialità del 3D. Non deve essere vista come un trucco per fare uscire gli oggetti dallo schermo. Se voglio qualcosa tirata in faccia lotto con mio fratello con i cuscini, così lo sento davvero.

4. A parte la lingua in cui è stato girato, secondo lei quale aspetto del film è internazionale di per sé?
Più di un miliardo di persone nel mondo hanno una macchina e penso che ogni persona abbia in un modo o nell'altro provato il disagio di non ritrovare la propria auto parcheggiata. Anzi, più di tre millioni di persone ogni giorno perdono temporaneamente le loro auto nei parcheggio dei centri commerciali e, quando si è soli, specialmente le donne, la paura diventa più forte.

Rispetto a Lorna che rapporto ha con lo shopping, i centri commerciali e la macchina?
Lo shopping non lo amo tanto, non mi ritengo una brava a vestirmi bene, anzi se succede che faccio bella figura per come mi sono vestita di solito è per sbaglio! Però mi piace camminare nei contri commerciali, più che altro per osservare la gente! Noi siamo molto più semplici ed anilmaleschi di quanto pensiamo. Ho ovuto la mia prima macchina a 13 anni, una mini. Costava 20 sterline, aveva buchi per terra dai quali entrava l'erba mentre correvo su e giù nei miei prati. Una gioia totale! Detto questo, oggi non ho ancora preso la patente!

Condividere con Francesco Gasperoni altre esperienze lavorative e di vita facilita le cose? per il film su quale aspetto siete andati maggiormente d'accordo e su quale invece vi siete trovati in disaccordo?
Sicuramente lavorando insieme abbiamo imparato il doppio delle cose. Io ho imparato l'aspetto produttivo e adesso lui è più sensibile alle questioni legate agli attori. Da tutto ciò deriva che soffriamo il pure doppio! Per il film ci siamo trovati d'accordo su molte cose. Sono stata fortunata perché lui era così concentrato nella creazione della macchina 3D che potevo scrivere e dirigere le mie scene con molta libertà. E' anche vero che mentre scrivevo lo script, ho scritto anche le posizioni della macchina da presa, per sviluppare le scene al meglio. Però poi, qualche volta, ho sentito un semplice, "bello..per un film in 2D, ma non si puo fare in 3D. Questo non va bene per la convergenza"..... Pazienza.

Che cosa ti auguri che lo spettatore guardando Parking Lot riesca a percepire e a provare?

Spero che lo spettatore riesca a perdersi nel sottosuolo del parcheggio insieme a Lorna, che per un ora mezza percepisca il mondo dal suo punto di vista spalle, che senta quello che lei sente. Se il pubblico riuscirà a sentire in prima persona le sue sconfitte e le sue vittorie, sarò riuscita a trasmettere ciò che volevo. Prima di tutto però, spero che lo spettatore, quando uscirà dal cinema, riesca a trovare subito la propria auto.

PARKING LOT 3D

CAST TECNICO

NERO
Cerco solo di aiutarti.

DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA
CORRADO SERRI

È la prima volta che il lavoro in 3D e quindi ho avuto modo con la guida di Francesco perché è lui lo stregone che sta dietro za questo film. Qui ho scoperto dei pregi nel girare in 3D e ho scoperto anche tante limitazioni e, anche se non le vogliamo chiamare limitazioni, dobbiamo prendere atto che il 3D è comunque un linguaggio un po' diverso. Per esempio bisogna sempre considerare prima di tutto la distanza fra la camera, il soggetto e lo sfondo. C'è poi un punto che si chiama "punto di convergenza" oltre il quale gli attori, gli oggetti e la scenografia non possono mai andare e ciò rende per esempio assai difficili inquadrature con delle quinte vicino alla macchina più vicine all'obiettivo rispetto agli attori.

COSTRUTTORE DEL 3DEMON
PIETRO DANIELI

Francesco l'ho conosciuto nell'albergo dove lavoro, il Park Hotel Dei Massimi di Roma, molto tempo fa. Poi un giorno mi ha detto che avrebbe voluto costruire questa macchina tridimensionale e aveva bisogno di aiuto. A quel punto, lui mi ha fatto vedere i suoi disegni e mi ha spiegato di cosa si trattava, e così abbiamo cominciato a lavorare insieme in base al suo prototipo di lego e abbiamo cominciato la costruzione del dispositivo vero e proprio. Abbiamo effettuato alcune prove e ci abbiamo lavorato un paio di mesi. Alla fine il risultato, devo dire che per me, è eccezionale