



Da Napoli a Star Wars, Paolo D'Arco trionfa agli Emmy con Andor: «Ai giovani dico non mollate!»

Descrizione

(Adnkronos) «C'è un filo che unisce Castellammare di Stabia a una delle produzioni più ambiziose dell'universo di Star Wars. Quel filo porta il nome di Paolo D'Arco, fresco vincitore dell'Emmy per gli effetti visivi di "Andor", serie televisiva statunitense ideata da Tony Gilroy e prodotta da Lucasfilm. Dalla provincia di Napoli, passando per Londra, D'Arco ha costruito un percorso fatto di talento, ostinazione e incontri decisivi. Un viaggio che, come racconta all'Adnkronos il 'visual effects artist' classe 1983, non è stato lineare e programmato: "Sono arrivato al mondo degli effetti visivi un po' per caso. Fin da piccolo ero attratto dall'arte, ma senza un'idea chiara del futuro". La sua formazione inizia tra i banchi dell'Istituto d'Arte di Sorrento e dell'Accademia di Belle Arti di Napoli. Proprio lì, tra i laboratori di Quartapittura e di Nuove Tecnologie dell'Arte, comincia a maturare l'interesse per la computer grafica, alimentato da esperienze di grafica pubblicitaria e web design. La svolta arriva con un master alla Big Rock di Treviso: "Durante la tesi mi ritrovai nel gruppo di compositing. Il lavoro consisteva nel comporre lo shot finale con tutti gli elementi a disposizione. Mi trovai subito a mio agio e decisi di approfondire". La sua strada lo porta a Londra, dove vive ormai da quindici anni. Non è una scelta casuale: la capitale britannica, con le sue grandi produzioni e artisti internazionali, rappresenta il cuore pulsante degli effetti visivi. I primi tempi non sono facili: "Per mantenermi a galla proseguì D'Arco in quegli anni ho lavorato in un chiosco di falafel e in un caffè, a Watford". La sera prende treni per frequentare i corsi agli Escape Studios. Ed è lì che, grazie anche all'amico e collega Alan Stucchi, muove i primi passi concreti nel settore fino al primo colloquio nella storica Peerless Camera Company. È proprio alla Peerless che incontra Marc Hutchings, figura chiave per la sua crescita professionale e con cui lavorerà in più occasioni. Altro momento fondamentale è la fondazione di Midas VFX durante il lockdown, da parte di Marc ed Andrey Polezhayev. Un piccolo team che diventa presto un punto di riferimento, capace di portare innovazione anche in momenti di crisi, sperimentando con l'intelligenza artificiale e nuove tecniche di de-aging. Quando Hutchings diventa supervisore degli effetti visivi per "Andor", chiama subito Paolo a far parte della squadra. "Nella prima stagione ero Compositing Supervisor, nella seconda ho preso il suo posto come In-house Visual Effects Supervisor. Con il nostro team abbiamo realizzato oltre 1.700 shots su un totale di 4.100 in poco più di un anno". Con un budget di 250 milioni di dollari stanziato per la prima stagione, la serie si è guadagnata un posto tra i progetti più costosi mai realizzati per una piattaforma di streaming. Il lavoro, racconta, non è mai stato un esercizio isolato, ma il frutto di una rete di collaborazioni altissime: da ILM a Scanline, da Hybrid a

Soho, sotto la supervisione di giganti del settore come TJ Falls e Mohen Leo. "Sono orgoglioso di tutto ciò che abbiamo fatto. Andor è una serie studiata nei minimi dettagli: dal set agli effetti speciali, ogni tassello è stato curato. Questo ha reso il nostro lavoro in post-produzione più fluido, e il risultato è sotto gli occhi di tutti". Guardando indietro, non c'è un singolo momento da celebrare, ma un insieme di traguardi condivisi. E se Andor rappresenta l'apice della carriera da supervisore, non mancano altri progetti che hanno lasciato il segno. "Forse Chernobyl è quello su cui mi sono divertito di più come artista", ammette. Quando gli si chiede un consiglio ai giovani che sognano di seguirne le orme, Paolo torna alle basi: la fotografia, la curiosità, la passione. "Bisogna divertirsi, sperimentare, perseverare. Questo è un settore che cambia di continuo: aggiornarsi è fondamentale". E se ripensa alla storia del cinema, un titolo emerge come simbolo di una rivoluzione: Jurassic Park. "Forse perché avevo dieci anni quando l'ho visto per la prima volta, o perché ho lavorato recentemente all'ultimo capitolo della saga. Ma il mix di effetti pratici e digitali del film del '93 resta spettacolare". (di Antonio Atte) spettacoliwebinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

- ## 1. Comunicati

Tag

1. adnkronos
2. newsregionali

Data di creazione

Settembre 16, 2025

Autore

andreaperocchi_pdnrf3x8