



**Glendafilm**  
pictures

# *64bitMaffia*

Una produzione Glendafilm Pictures

Scritto e diretto da Massimo Piva



**Glendafilm**  
pictures

## SINOSI

RECYCLE è un gioco di realtà virtuale, vietato per la dipendenza che induce nei giocatori. Per questa ed altre ragioni la Mafia ha grossi interessi nella vendita dei file DLL di collegamento alla rete. Ma qualcun altro ne sta traendo un vantaggio e quindi vuol vedere il gioco sparire.

64BITMAFFIA è una vibrante esplorazione di personaggi invischiati in una tela di ricatti reciproci al fine di trarre un beneficio personale dall'affare Recycle. Tutti i protagonisti vivono sul filo del rasoio sperando di cadere dalla parte giusta della lama ma nessuno di essi sembra in grado di compiere il passo risolutivo. Il neo regista Massimo Piva intreccia una storia densa di colpi di scena dove la performance corale degli attori, seppur non professionisti, ha un risultato estremamente convincente. Dipingendo diversi caratteri ed incroci emozionali, 64BITMAFFIA esamina l'inquietudine e la frustrazione dell'individuo contemporaneo, imprigionato in un'esistenza grigia e spersonalizzante, nella quale le passioni umane esistono solo sotto forma di fantasmi del passato.

Denni (Stefano Giannotto), è letteralmente in trappola e vorrebbe disperatamente liberarsi della relazione, virtuale e ormai finita, con Elena (Nicoletta Drigo). Inoltre sente la necessità di mollare un lavoro fatto di espedienti per dare una svolta meno precaria e inconcludente alla propria esistenza. Tuttavia sembra annaspire prigioniero di un vortice fatto d'impotenza e congelamento. Ivan (Ivan Visintin) è stanco della propria vita e sta contrattando con la Mafia in modo da raggranellare abbastanza soldi per andarsene e iniziare da qualche altra parte una nuova esistenza. Non sono affatto interessati a Recycle il Greco (Deni Vian) e la sua banda di picchiatori, ma saranno coinvolti nell'affare sotto il ricatto dei governativi corrotti, che per il gioco li porteranno ad esporsi e a uccidere. Anna (Anna Pezzetta) è l'unica che pare dominare il gioco pericoloso in cui tutti i personaggi sono impantanati, e così sarà l'unica a voltare pagina. Se non altro perché la storia è tutta nelle sue mani...

Massimo Piva fonde la complessità di un soggetto dai toni *noir* con un'ironia di fondo e una voluta leggerezza; alla fine del film gli spettatori non potranno dire se la storia è avvenuta realmente o è semplicemente un fumetto scritto sulla spiaggia in una giornata afoso d'agosto.

64BITMAFFIA è scritto, diretto e prodotto da Massimo Piva. Produttore esecutivo Glendafilm. Il cast comprende Stefano Rattin, Marco Barborini, Marco Spadari, Andrea Satta, Alessandro Bressan, Riccardo Finà, Massimo Piva.



**Glendafilm**  
pictures

## CAST PRINCIPALE

Denni Stefano Giannotto

Il Greco Deni Vian

Ivan Ivan Visintini

Anna Anna Pezzetta

Jecko Marco Spadari

Capo Mafia Andrea Satta

Ado Alessandro Bressan

Governativo Stefano Rattin

Spacciatore Riccardo Finà

Stecca Massimo Piva

Ian Marco Barborini

Elena Nicoletta Drigo



**Glendafilm**  
pictures

## VOCI

Denni Massimo Piva

Il Greco Enver Basho

Ivan Stefano Piu

Anna Chiara Sogos

Geko Alex Centron

Capo Mafia Andrea Satta

Ado Alessandro Bressan

Governativo Marco Plusigh

Spacciatore David Rattin

Stecca Massimo Piva

Jan Marco Barborini

Elena Nicoletta Drigo



**Glendafilm**  
pictures

## STAFF

Scritto e diretto Massimo Piva

Prodotto da Glendafilm

Direttore della fotografia Massimo Piva

Deni Vian

Giovanni DeRoia

Musica composta da Marco Barborini

Produzioni Glendafilm Giuseppe Marino

Costumista Nicoletta Drigo

Supervisore musiche Massimo Piva

Casting Massimo Piva

Fotografo Luca Ambrosio

Primo aiuto regista Stefano Giannotto

Secondo aiuto regista Roberta Lamia

Mixaggio di produzione Massimo Piva

Montaggio Massimo Piva

Elaborazione suoni Massimo Piva



**Glendafilm**  
pictures

## DATI TECNICI

Nazione Italia

Lingua Italiano

Sottotitoli Inglese

Anno di uscita Aprile 2006

Durata 78'

Categoria Featured Film

Genere Azione

Formato riprese MiniDV

Tipo camera Panasonic AG-DVX100 / Others

Supporto DVD

Proiezione Flat

Screen 1:85

Sound Stereo



**Glendafilm**  
pictures

## NOTE DI PRODUZIONE

Scritte da Giuseppe Marino  
Coprodotto, *64bitMaffia*  
Glendafilm Pictures  
May 2006

Nel novembre 2003, lo scrittore e regista Massimo Piva e Stefano Giannotto, scrittore e attore, pranzarono assieme in un McDonald's in prossimità della base NATO di Aviano (Pordenone) per discutere sulla possibilità di realizzare un film che riguardasse la realtà virtuale e di come essa potesse introdursi nella vita di ogni giorno sino a prenderne il sopravvento.

La natura del contenuto, del soggetto prima e della sceneggiatura poi, avrebbe permesso una ricchezza e versatilità narrativa non comune in un film a basso costo.

L'idea era di contenere le spese di produzione utilizzando tecnici ed attori non professionisti, mossi solamente dalla passione di fare cinema.

Attori scelti per il volto o per la loro presenza scenica hanno lavorato duramente insieme. E poco più di due anni dopo quell'incontro - un tempo non così lungo per individuare le risorse e realizzare un film con tali caratteristiche - sono in corso gli ultimi ritocchi a quello che è il film finito.

L'idea principale di Massimo era di fotografare un momento nelle vite di personaggi con caratteri estremamente diversi, ma parimenti complessi e tormentati. L'autore sembrava essere particolarmente interessato nel rappresentare personaggi che si sentono in trappola, prigionieri delle loro stesse esistenze, paralizzati da relazioni senza sbocco, attratti dalle sirene salvifiche di un'ultima opportunità da afferrare, incapaci di superare un passato denso di fantasmi di felicità ormai perduta.

La sfida di costruire un film a partire da scene girate in tempi strettissimi è stata perseguita fino in fondo. Solo poche location e con alterazioni minime. Ogni attore ha lavorato dai due ai quattro giorni. Il film ha necessitato di sole tre settimane di set alle quali è seguito un lungo lavoro di post produzione, altra grande sfida.

Coerentemente con la meravigliosa esperienza di condivisione per tutto il gruppo di lavoro, in fase di produzione e successivamente, si è deciso che il film apparterrà a tutti coloro che vi hanno dato un apporto: tutti i membri dello staff, da chi ha contribuito in minima parte sino a chi gli ha dedicato due anni della propria vita. A ognuno di essi appartiene il film.

Ci auguriamo che partecipare a 64BITMAFFIA sia stata un'esperienza creativa ed entusiasmante per tutti. Grazie per aver condiviso le vostre energie, il vostro tempo, i vostri occhi, orecchie e anime con noi.



**Glendafilm**  
pictures

## IL CAST

### *Stefano Giannotto/Marco Spadari*

Stefano Giannotto nasce a Pordenone, nel 1969. Durante una recita scolastica, nel 1981, conosce Marco Spadari e con lui stringe una forte amicizia cementata dall'amore per il cinema, la musica e la recitazione. Organizzano un gruppo teatrale scolastico con l'intento di "conoscere ragazze ed avere un alibi per i brutti voti". L'esperienza si protrae per svariati interessanti anni poi, per cause ancora da scoprire, cessa. I due amici si separano e affrontano nuove esperienze recitative. Marco inizia a cimentarsi con le videoperformances di "*De Chirico e le sue nomenclature*" mentre Stefano dimostra un forte interesse per le "*avanguardie relativistiche*" del teatro Goriziano di Vito Cosulich ma non ne resta entusiasmato e abbandona laboratorio e mondo della recitazione. Ha maggior fortuna Marco, il cui gruppo produce un'interessante trilogia di corti ("*senza mani*", "*senza piedi*" e "*senza denti*" n.d.r.) che, negli anni '90, ottiene una discreta popolarità, nel triveneto. Nel 2002, Marco conosce Massimo Piva, un emergente regista italiano, che gli presenta il progetto di un suo lungometraggio. Marco individua la persona giusta, per la realizzazione del film del giovane regista, nel suo vecchio amico Stefano e mette i due in contatto. [...]

### *Anna Pezzetta*

Anna Pezzetta nasce a Conegliano l'8 agosto 1977. Laureatasi in architettura a Venezia nel 2003, attualmente vive e lavora a Pordenone dove ha sempre condotto una vita tranquilla, dedicandosi alla progettazione e coltivando nel tempo libero le passioni per il cinema e la musica, specialmente quella anni sessanta. Anna non avrebbe mai pensato di diventare attrice e quando Massimo le chiese di partecipare al film fu veramente e sorpresa, se pur imbarazzata accettò di buon grado di impugnare una pistola e la sua interpretazione del killer è semplicemente perfetta.

### *Alessandro Bressan*

Alessandro Bressan è nato a Udine nel 1974. Alla tenera età di otto anni si è trasferito a Pordenone. La cosa ha creato in lui notevoli scompensi, come usa dire: "non mi sento a casa in nessuna delle due sponde del Tagliamento e in nessun posto in generale". Sin da giovane ha massacrato le proprie orecchie al suono del punk e dell'hardcore italiano e a questo è da attribuire la sua quasi totale sordità. E' amante della cultura e della buona compagnia e per conoscere nuovi amici ha frequentato l'università di Ferrara laureandosi in giurisprudenza. Timido e sensibile, è stato inspiegabilmente utilizzato nel film nella parte di un malvivente.



**Glendafilm**  
pictures

### *Ivan Olek Visintin*

Ivan Olek Visintin è un'entità ancora da definirsi in tutto il suo potenziale. Nato lontano dalla sua patria, il Friuli, si ritrova nuovamente lontano da essa, nell'assidua ricerca di capire chi sarà e cosa farà al raggiungimento di una maggiore età. Intanto il tempo non fa sconti, gli anni passano e qualche capello bianco inizia a comparire. Quello che certamente Ivan Olek sa, è che prova una passione smodata per la musica e per il cinema. Da qui la volontà di provare un connubio tra le due arti, musicando film muti e partecipando a svariate produzioni cinematografiche indipendenti. Inizia anche ad occuparsi di colonne sonore. Ha intrapreso una carriera solista in ambito musicale. Le occhiaie che lo contraddistinguono lo aiutano facilmente ad entrare nelle parti del "malato", del tossico, del bello e dannato (ehm...) senza modifiche considerevoli. A differenza del collega Andrea Satta... non gli riesce di fare bene la parte del morto... forse.

### *Stefano Rattin*

Stefano Rattin ha avuto il primo contatto con l'arte drammatica all'età di otto anni, quando il parroco di Caoria cercò invano di convincerlo a recitare, con la filodrammatica dell'oratorio, la parte di un fanciullo che moriva eroicamente per difendere la Santissima Eucarestia dalla violenza di uomini malvagi. Stefano resistette allora alle sirene del teatro e cedette solo molti anni dopo, lusingato di poter lavorare con Massimo Piva, in un film "*destinato a restare nella storia*" come usa dire Stefano. Nel periodo tra questi due momenti fondamentali della sua vita completò le scuole elementari, si fece otto anni di collegio (a Caoria c'erano appunto solo le elementari) e, dopo la maturità classica, studiò geologia e filosofia a Graz, in Austria. La sua vita di lavoro si svolse nel campo dell'esportazione, per diverse aziende, con viaggi in quasi tutti i paesi europei e in molti paesi africani e asiatici.

Ora è finalmente in pensione: vive a Roveredo in Piano, a volte nel trullo a Ostuni e trascorre gli inverni in India, a Goa dicendo: "*è bello, fa caldo, si mangia pesce e si risparmia*".

### *Andrea Satta*

Andrea Satta è un educatore, operatore sociale, storico, antropologo, scribacchino. Dall'inconfondibile aspetto sardo, manca della cadenza a causa delle molte esportazioni.

Nato in un piccolo paese, vive in un piccolo paese.

Il teatro, il cinema, sono, fin dall'adolescenza, compagni di vita in una grande abbuffata in cinema e teatri di provincia.

Gli anni di università, nella Bologna degli anni 88/94 sono gli anni della formazione culturale e teatrale, dell'incontro con il teatro sperimentale di Eugenio Barba e del metodo *Stanislawski*.

Da sempre affascinato dal medioevo per molti anni si traveste da cartaiio medievale e ricostruisce i laboratori *Ars Chartaria*, che girano e lavorano nelle maggiori feste medievali d'Italia.



**Glendafilm**  
pictures

Sono anni (1997/99) in cui la cura allestimenti teatrali di cene e spettacoli, scrive e adatta testi di *Cecco Angiolieri* e *Folgore da San Geminiano*, per una piccola compagnia di giovani attori del *Teatro Bon di Colugna* di Udine.

In un continuo lavoro di invenzione e apprendimento ha giocato con centinaia di bambini, accompagnandoli nella rappresentazione di se, un po' come pareva a loro. Questo ha prodotto esilaranti spettacoli, workshop aperti e giochi cooperativi.

L'arrivo del nuovo millennio cambia rotta agli interessi e, per piacere e mestiere, partecipa a performance di scrittura creativa, a corsi di dizione e di commedia dell'arte (curati e seguiti dalla *Scuola Sperimentale dell'Attore*), di acrobatica (con il maestro Roberto Magro).

Con barba nel cuore, e sulla faccia, ha interpretato un cattivo "mafioso" ottenendo una performance perfetta nella parte del morto. Si può tranquillamente dire che reciti meglio da morto che da vivo.



**Glendafilm**  
pictures

## FILMMAKERS

**Massimo Piva**  
Sceneggiatura/Regia

Massimo Piva nasce e cresce a Pordenone, ma se ne allontana all'età di 19 anni per motivi di studio. Si laurea presso l'Università di Padova in Ingegneria Elettronica. Dopo la laurea si trasferisce a Londra, dove passa un anno lavorando in teatri quali Aldwych e Cambridge. Il teatro è stato molto importante nella concezione del dialogo come sceneggiatore ma anche come regista; il suo sguardo sempre vicino al personaggio parlante quasi dentro esso.

Dopo la lunga assenza ritorna a Pordenone nel 1998. A questo punto inizia ad essere attivo nella scena musicale pordenonese, scrivendo e suonando musiche da solista o con Marco Barborini (*Kid Weird & The Combos*). Nel 2003 abbandona la musica e si dedica definitivamente al cinema, sua vera passione, dopo due anni di studi di approfondimento sulle tecniche cinematografiche.

Recentemente fonda il nuovo progetto *Glendafilm* (in omaggio a E.W. Junior), casa di produzione per autori indipendenti. Dopo alcuni cortometraggi scritti e diretti, come *Il sogno di Riccardo Zwiebelfeind* e *Nonsense noir* con cui ha partecipato a diversi festival internazionali, il suo impegno si dirige su quello che sarà il primo lungometraggio: "*64bitMaffia*".

Al momento sta lavorando ad un nuovo cortometraggio, "*Sull'orlo dell'asta*" ed anche a sceneggiature per nuovi lavori.

**Deni Vian**  
Attore/Fotografia/Effetti speciali

Deni Vian è un computer grafico con la passione per la musica e la sindrome da protagonismo tipico della star fallita!

E' nato ai bordi di periferia dove i tram non vanno più avanti e se camminano arrivano in ritardo.

Debutta con delle gag comiche presso i campi estivi ACR a Pian delle More. Il successo è tanto immediato, quanto appassionante, fugace, breve. Purtroppo l'oratorio non è un posto di spettacolo ma un palcoscenico, dove gli attori sono marionette di un disegno divino.

Interessato alla musica e allo spettacolo fin da piccolo, esordisce come DJ ad un festino nel 1983. Da lì il palco, il palcoscenico e gli studi di registrazione diventano scenografia di gran passione e tragedia della sua vita.

Gli anni d'università vedono uno stallo degli studi ma la voglia di protagonismo non manca e l'animo si divide tra il musicista e l'attività di barista, e perché no anche di cubista. La cittadina cominciava a stare stretta. E così con la valigia sempre piena di sogni inizia la spola nel triangolo



**Glendafilm**  
pictures

delle 3M della produzione discografica: Mestre, Maniago e Monfalcone. Alla ricerca assidua della hit dell'estate, purtroppo i successi stentano!

Dal 2000 in poi sono anni di piombo che spingono Deni sino a Milano, in cerca di fortuna.

Un giorno nella noia dell'attesa per l'ennesimo ritardo Eurocity, seduto sui terrazzi della stazione viene accomunato a delle comparse per uno spot pubblicitario di una marca di pasta. Gli anni passano fino all'ultimo approdo a Roma, dove si iscrive alle liste per comparse. Grazie alla manager, nonché padrona di casa, debutta come spettatore comparsa in un film di quart'ordine.

Senza peli sullo stomaco, grazie al Sikepil della madre, "interpreta", attorniato da donne di facili costumi e pistoleri da quattro soldi, il ruolo del boss di quartiere in 64bitMaffia.

### **Marco Barborini**

Colonna sonora/Attore

Marco Barborini, in arte Barborini, è un musicista, educatore, operatore sociale, dj, segretario di liste politiche.

Dall'aspetto elegante ed europeo, parla con un gradevole accento pordenonese che traspare anche quando canta in inglese. Nato in un paese morto, vive in un paese morto. Gli piace lamentarsi di questo, ma alla fine non se ne va mai ed esporta (a parole) con campanilistico entusiasmo i prodotti musicali e culturali della sua città.

Lavora al Deposito Giordani nel centro di produzioni Peppino Impastato del Comune di Pordenone, uno studio di registrazione per giovani gruppi locali.

Fin da piccolo, grazie anche ai suoi genitori che lo tirano su a poppate di Talking Heads e Tom Waits, vive immerso in vinili (poi cd) e cassette di tutti i generi (tranne l'heavy metal) e inizia a far pratica di *scratch* con il piccolo mangiadischi rosso e con i 45 giri dei genitori (Plastic Bertrand "ça plaine pour moi" è il suo preferito). Da grandicello si compra il campionatore ESI-32. Poi il computer. Poi la chitarra. Poi un microfono.

Inizia l'avventura elettronica dei Jimsonweed (con Massimo Piva) che dura un paio di anni, suonando in giro rigorosamente in playback. Il duo musica due film di Federico Rizzo (*Whisky di via Nicolajewska* e *I pesi di Pippo*) e compare ne "Il Grande Complotto" di Ernesto Zanette.

Stufo degli scontri ideologici e fisici con Piva, si mette in solo, e un pezzo alla volta costruisce Kid Weird & the Combos, gruppo pop/electro/r'n'r con i quali a breve pubblicherà un cd per la sua Power Maracas! .

Compone la colonna sonora per il film "Lo Sconosciuto" di Ted Browning, nella quale fonde atmosfere elettroniche, morriconiane e old-school breaks con la presenza della violoncellista Carolina Zanelli. Il film viene presentato a Cinemazero e a Catanzaro al teatro Masciari.

Collabora con Miss Xox, sul disco di prossima pubblicazione e dal vivo.

Infine con l'amica berlinese Marzipan Marzipan fonda The Naonians, duo electro-pop che dal vivo si esibisce con il vj Basmati di Bologna. Suonano a Berlino, Lubiana, Pordenone.

Durante la sua esperienza al Peppino Impastato ha organizzato workshop con i ragazzi delle scuole medie e superiori sulla raccolta e l'ascolto dei suoni urbani e sull'utilizzo di software musicali. Tiene corsi di produzione digitali del suono presso un istituto professionale a Pordenone.

Se dignitosamente remunerato, si offre come dj per animare serate a ritmo di funk, reggae, dub, old skool, hip-hop e house.



**Glendafilm**  
pictures

**Giuseppe Marino**  
Dialoghi/Produttore/Attore

Giuseppe Marino nasce in Svizzera e quindi preferisce comprensibilmente il destino di apolide con venature pericolosamente calabre. Per cancellare quest'onta (di esser nato in Svizzera, chè della calabresitudine va tronfio) si dà a un'esistenza raminga fino all'approdo all'università patavina negli anni 90/97, dove, in ambiente studentesco multietnico, circondato dalle consistenti comunità palestinese, abruzzese, africana e veneta, si dedica attivamente al teatro e alle forme espressive più varie.

Nel gruppo teatrale "*Monte Cengio*" fonde con apprezzabile coerenza danze africane e commedia dell'arte per approdare ad una nuova e più attuale rilettura dell'opera goldoniana, calata nelle contraddizioni e nei nuovi contesti culturali della società borghese.

Prestato all'attività lavorativa di educatore, non dimentica le vecchie passioni e coinvolge torme di pargoli in spettacolari laboratori di teatro e danza africana.

Una svolta fondamentale nel percorso artistico di Giuseppe si deve all'incontro con Massimo Piva, il quale ne valorizza le qualità mimiche e atletiche nell'interpretazione magistrale dell' *hacker muto* e morente del suo ultimo lavoro.

Attualmente Giuseppe vive more uxorio con un compagno di lavoro rock-star, ed una aiuto notaio in erba. Frequenti le tenzoni teatrali nella loro villa di campagna.



**Glendafilm**  
pictures

## D/R CON MASSIMO PIVA

**D:** Cosa ti ha ispirato nello scrivere una storia con persone che vivono al limite e conmetterle per mezzo di un gioco?

**MP:** Be, è sempre dura dire da dove vengono le idee. La figura del personaggio in trappola mi ha sempre affascinato. Quando in un film qualcuno non riesce ad uscire da una situazione è sempre motivo d'interesse dello spettatore. Qualsiasi sia la situazione, una relazione mal finita, un lavoro che non soddisfa o altro, inoltre adoro i caratteri stereotipati che si trovano solo nei film e che nella realtà non esistono. Quindi ho pensato di fondere queste due cose e lasciare che gli attori esprimessero se stessi. L'uso di attori non professionisti è stato già sperimentato in passato da grandi autori per fare film più importanti di questo e anche in quelle occasioni le persone hanno dato del loro, dimenticando e facendo dimenticare la mancanza di preparazione. Il gioco poi è solo il fattore di unione delle varie situazioni, potrebbe essere stata qualsiasi cosa. La cosa importante è la staticità assurda descritta con forzata superficialità quasi come si trattasse di un fumetto anni 50. Che alla fine...

**D:** Non è pericoloso parlare di mafia nello scenario cinematografico italiano?

**MP:** Non credo proprio... La Mafia non esiste! Scherzi a parte, la mafia è sempre stata fonte di ispirazione per film in ogni dove. Basti pensare Alla Yakuza in Giappone o alla Mafia italo-americana. Non credo ci sia stato alcun regista in difficoltà per il soggetto scelto. Il cinema non ha nulla a che vedere con la vita di ogni giorno e la Mafia questo lo sa e inoltre penso i mafiosi siano molto contenti di finire nei film, gli dà quella certa popolarità che altrimenti non avrebbero.

**Q:** Quali sono le tue influenze come sceneggiatore e come regista?

**MP:** Sono stato come tutti noi italiani tirato su guardando produzioni hollywoodiane, ho quindi un debole per lo stile americano di fare cinema. Crescendo però ho iniziato ad apprezzare altri autori europei e asiatici, oltre che italiani naturalmente. Nomi come Kitano o Kaurismaki sono per me sinonimi di ottimo cinema, perché hanno un loro stile, che può essere anche non eccelso ma sicuramente inconfondibile e questo per me è essere bravi. Come quando si sente una canzone mai sentita prima ma si capisce subito chi sta cantando. Sono cresciuto in un ambiente dove niente era più rispettato di qualcosa ben scritto e forse per questo con questo lavoro ho cercato di tagliare i dialoghi sino all'essenziale, sino a portare sullo schermo qualcosa di non scrivibile. Anche se credo questo sia impossibile...

**Q:** Quanto è costato il film?

**MP:** OK! Sono sempre imbarazzato a parlare di questo, perché il film in termini economici è costato veramente poco. Ma non voglio che si pensi a *64bitMaffia* come un film povero, perché dietro il prodotto finito c'è stato un carico di lavoro enorme fatto da tutti con passione. Sebbene



**Glendafilm**  
pictures

questo lavoro non abbia dato luogo ad un flusso di cassa, ha comunque un valore che è impossibile da tradurre in euro o qualsiasi altra valuta.

**Q:** Parliamo del doppiaggio? Perché non si è usata la presa diretta?

**MP:** E' stata una sorta di scelta obbligata. Ci siamo trovati a dover girare in posti dove la presa diretta era impossibile o troppo costosa. Inoltre bisogna ricordare che gli attori non erano professionisti quindi, ogni errore ci sarebbe costato un sacco in termini di tempo. Alla fine però la scelta si è rivelata vincente. Di solito le produzioni come questa sono realizzate in presa diretta con dei risultati audio molto scarsi. Nel nostro caso questo non è accaduto e anche se in questo modo è stato speso di più in post produzione, il film suona esattamente come avrei voluto e sono pienamente soddisfatto.

**Q:** Progetti per il futuro dopo questa fatica?

**MP:** Fare questo film è stato un lavoro lungo e difficile, io direi che è tempo di prendersi un pausa. Tuttavia tutto il tempo speso per la realizzazione di *64bitMaffia* mi ha tenuto lontano da qualsiasi altro progetto e questo mi è pesato molto. Penso che presto inizierò un nuovo lavoro, magari un cortometraggio, giusto per vedere se sono ancora in grado di dirigere un film. Praticamente negli ultimi due anni ho speso il mio tempo come montatore, tecnico del suono, grafico e quant'altro c'è dietro il film. Credo sia tempo di tornare alla regia.