

## La storia

**Il primo modello del 1838  
Negli anni 50 è «Bwana devil»**

Il 3D nasce nel 1838, un anno prima della fotografia. Il primo stereoscopio fu costruito da Charles Wheatstone: un prototipo in grado di affiancare due disegni ed estrarne un'immagine in tre dimensioni. Nonostante gli stessi fratelli Lumière fossero interessati, si dovette aspettare sino al 1915 per la prima proiezione pubblica in 3D, avvenuta all'Astor Theater di New York grazie al regista Edwin S. Porter. Il 3D diventa un fenomeno di massa negli anni '50: «Bwana Devil» del 1952, ambientato in Kenya, è il primo vero film a tre dimensioni, realizzato con la scomposizione del colore che necessitava dei famosissimi occhiali (cosiddetti anaglifici) con una lente verde e una rossa, in grado di ricomporre l'immagine. Molti furono gli autori attratti da questa tecnologia, non ultimo Alfred Hitchcock che realizzò in 3D «Delitto perfetto».

un'appendice innaturale e scomoda, soprattutto per chi già indossa occhiali da vista. Ma come scriviamo qui accanto, la tecnologia sta per mandarli al macero: ci vorrà ancora qualche tempo, ma stanno arrivando sia proiettori e schermi (per i cinema), sia televisori (per uso domestico) in grado di restituire l'effetto 3D senza alcun bisogno di supporti esterni.

### UNA NUOVA PERCEZIONE

Fate uno sforzo di immaginazione: è una rivoluzione nella percezione. Non limitatevi ai cartoni animati. Pensate a uno schermo tv da 42 pollici, o ad un videoproiettore che riempie una parete di casa con una visione 3D... della finale dei campionati del mondo di calcio! O di un reportage dall'Afghanistan... o di un concerto rock... o di un film porno - no, su questo magari non sforzatevi troppo, ma ammetterete che è un genere che si presta assai... Oppure, immaginatevi in 3D la scena della doccia in *Psycho*, l'incipit di *C'era una volta il West*, il volo di *2001*... Sì, sarà una rivoluzione: e i film che stanno uscendo sembrano, in quest'ottica, un modo di piantare dei paletti, di conquistare territori che fra pochi anni varranno patrimoni. Sarà anche una rivoluzione estetica. Il gran capo della Pixar John Lasseter, a Cannes, l'ha detto: «Si dovranno studiare storie adatte a questo tipo di visione. In passato il 3D era un gadget che si limitava a far uscire gli oggetti dallo schermo. Ora dovrà diventare uno stile che porterà gli spettatori dentro lo schermo». E lui, con *Up*, ci è già riuscito. ●

# Noi, che moriremo stereoscopici (e senza occhiali)

**Già pronti i primi prototipi capaci di visualizzare immagini 3D senza apposite lenti. E gli esercenti dovranno adeguarsi**

**FLAVIO DELLA ROCCA**

ROMA  
spettacoli@unita.it

A partire dal 2009 realizzeremo solamente lungometraggi in 3D». Non sono parole al vento quelle del presidente della Dreamworks Animation, Jeffrey Katzenberg, convinto sia arrivato il momento di sfruttare una tecnologia che offre un valore aggiunto allo spettatore. Il tridimensionale, sogno che da sempre percorre «in parallelo» la storia del cinema, torna di moda in questo nuovo millennio grazie al passaggio al digitale, che ha rivoluzionato completamente il fenomeno. Oggi il 3D non è più derivazione di un 2D, di un'immagine a doppia dimensione - orizzontale e verticale. Le immagini stereoscopiche sono composte di due distinti segnali, identici, ma uno indirizzato all'occhio destro e uno all'occhio sinistro. I nuovi occhiali non hanno più lenti colorate ma neutre, a polarizzazione circolare passiva, in grado di ricomporre (stavolta) perfettamente le immagini, senza affaticare la vista. A livello domestico i nuovi televi-

tografico, che vale tanto per le riprese di un film quanto di un evento dal vivo, ogni piano viene catturato contemporaneamente da due punti di vista distanti tra loro quanto lo sono i nostri occhi. Due telecamere convergono sul punto della scena, piazzate sull'asse ideale dei due occhi umani. Quanto alla realizzazione di film d'animazione, inizialmente si seguono processi normali di computer grafica. Quando poi ogni singola immagine viene rifotografata e trasferita in sequenze di fotogrammi continui per il passaggio da digitale a pellicola, l'operazione avviene attraverso due macchine, in modo da ricreare

### VISIONI FUTURIBILI

**Due telecamere piazzate sull'asse ideale degli occhi umani**

l'effetto della ripresa sfasata di uno stesso punto.

Economicamente non si tratta di un investimento impossibile per una produzione. Diverso il problema per gli esercenti, che necessitano di un impianto completamente dedicato a tale tecnologia. Si parla di circa 100 mila euro per una sala di medie dimensioni. Gli interventi possono essere di due tipi: la formula nota come «Real D» si serve di schermi argentati che non possono essere riutilizzati per le normali proiezioni 2D, e di occhiali usa e getta, più igienici e meno impegnativi per i gestori; la formula «Expand» utilizza invece il classico schermo bianco e sfrutta occhiali polarizzati che vanno restituiti alla fine della proiezione. In entrambi i casi la sorgente è un proiettore digitale in alta definizione che si appoggia ad un server, sul quale viene scaricato di volta in volta il film da proiettare.

Oggi, meno di 150 sale in tutta Italia sono attrezzate per questa tecnologia agli spettatori. Per verificare quelle presenti nella vostra provincia, consultate il sito <http://www.ainu.it/cinema/cinema-3d-in-italia/>. ●

## Vito Riviello, il cabaret della poesia

**Un autore «antimonumentale» è morto ieri a Roma a 76 anni**

È morto a Roma a 76 anni, dopo una lunga malattia, Vito Riviello. Poeta «antimonumentale», aveva fatto di ironia, improvvisazione e sperimentazione linguistica la propria cifra. Dagli anni Novanta godeva del vitalizio previsto dalla legge Bacchelli. La sua prima pubblicazione, nel 1955, fu la raccolta *Città fra paesi*. Seguiranno *L'astuzia della realtà*, pubblicato con Vallecchi e la prefazione di Paolo Volponi nel 1975, *Dagherrotipo* per le edizioni Scheiwiller del 1978, fino alla raccolta antologica *Assurdo e familiare* che nel '97, per Manni, con una bella introduzione di Giulio Ferroni, esplorava il complesso della sua opera. È a proposito di questa che uno studio delle avanguardie, Francesco Muzzioli, scriveva: «È un libro atteso ed importante perché documenta nei suoi sviluppi l'attività di un autore che appartiene a una generazione 'sperimentale' che, essendo emersa a ridosso delle neoavanguardie degli anni Sessanta e essendosi trovata a fare i conti con il riflusso culturale e la regressione alle poetiche mistiche e neoromantiche, si è vista finora ingiustamente trascurata nei panorami complessivi e nelle storie letterarie». Muzzioli sottolineava poi come il lavoro di Riviello si traducesse in «un intervento soprattutto di tipo comico e ironico sui nuclei ideologico-linguistici del nostro tempo... trasformando in giochi parodistici le frasi fatte, i titoli famosi, le citazioni letterarie» e che «più in generale, si basa su un impianto discorsivo dove i temi della società di oggi (nell'ultima fase in particolare ritorna ripetutamente lo spettro della 'guerra virtuale') vengono trascinati nel vortice cabarettistico di paradossali rovesciamenti tra 'assurdo' e 'familiare'». Opere di Vito Riviello sono apparse su riviste, da *Nuova presenza* a *Letteratura*, da *Nuovi argomenti* al *Caffè*. L'ultimo titolo, per Lietocolle nel 2008, *Scala condominiale*. In prosa *Premaman*, con un saggio di Gilberto Finzi, La Nuova Libreria, *Tre favole potentine*, *L'Upupa*, *E arrivò il giorno della prassi*, Empiria. ●

### AI LETTORI

Per motivi di spazio la rubrica «Nuove dal blog» di Marco Rovelli è rinviata alla prossima settimana. Ce ne scusiamo con i lettori e con l'autore.

### 150 SALE ATTREZZATE

Attrezzare una sala per il 3D costa circa 100.000 euro. In Italia ce ne sono 150. Per sapere dove sono, consultate il sito internet <http://www.ainu.it/cinema/cinema-3d-in-italia/>.

sori, già sul mercato a prezzi ancora elevati, dovrebbero prendere piede nei prossimi due anni, e sono assolutamente retrocompatibili, in grado cioè, di rendere correttamente normali immagini 2D in alta definizione. Esistono addirittura già i primi prototipi autostereoscopici (capaci cioè di visualizzare immagini 3D senza la necessità di indossare occhiali), ma siamo ancora all'inizio.

Dal punto di vista tecnico cinema-