

Multimedia

INFORMATICA E NUOVI MONDI

Le frontiere dell'intrattenimento

Dal cinema nelle nostre case Il 2010 sarà l'anno del 3D

Dopo i successi dell'Era Glaciale 3 e Up, il big bang dei film tridimensionali è atteso con il kolossal Avatar. Ed è tutto pronto per lanciare la stessa tecnologia nelle abitazioni in connubio con l'Alta Definizione

La storia

MARCO VENTIMIGLIA

MILANO
mventimiglia@unita.it

Per capire la differenza basta chiudere un'occhio: in un attimo le immagini diventano come quelle di una trasmissione tv, perdono cioè quella profondità che è poi l'essenza della visione tridimensionale. Un paragone che invece non regge con il cinema, perché ormai da un anno nelle sale è tornato in gran spolvero il film in 3D, con lungometraggi animati di enorme successo come "L'Era Glaciale 3" e "Up", il tutto a 50 anni di distanza dal primo esordio, e la successiva scomparsa, dei film in stereoscopia. Ma quanto accaduto negli ultimi mesi è solo un antipasto di quel che ci attende a partire dal 2010, l'anno nel quale il 3D si trasformerà in uno dei più grandi fenomeni dell'elettronica di consumo. La visione tridimensionale, infatti, non solo sbancherà i cinema ma, novità assoluta, entrerà in molteplici forme nelle nostre case.

Il big bang del 3D è in realtà ancor più vicino del nuovo anno. Il 18 dicembre uscirà in buona parte del mondo (purtroppo soltanto a gennaio in Italia per non far concorrenza ai cine-panettoni) l'ultima realizzazione di James Cameron, il regista di Titanic e Terminator. "Avatar" si annuncia non solo come un grande film di fantascienza, ma soprattutto come il primo lungometraggio espressamente concepito e realizzato per la riproduzione tridimensionale. Il prevedibile successo planetario di Avatar, del quale sono stati già proiettati alcuni spezzoni dimostrativi con stupore degli spettatori, è destinato ad essere seguito



Il kolossal fantascientifico "Avatar", in uscita a gennaio, è il primo film realizzato interamente con le nuove tecnologie 3D

qualche mese dopo dalla sua commercializzazione sul mercato dell'home cinema, insieme ad altri titoli di grande impatto, nel nuovo formato 3D del quale si stanno definendo gli ultimi dettagli in queste settimane.

Il rapido arrivo della visione tridimensionale nelle nostre case, all'inizio con film e videogiochi, ma poi anche con la tv compresi gli avvenimenti in diretta, sarà innanzitutto frutto dell'individuazione della tecnologia più efficace per la riproduzione delle immagini stereoscopiche in ambito domestico. Tralasciando le spiegazioni su tutto ciò che avviene "a monte", ovvero la realizzazione filmica (Cameron ha fatto realizzare delle apposite cineprese), televisiva o informatica del 3D, quel che ci interessa sono le modalità di funzionamento degli apparecchi destinati ad essere utiliz-

L'approfondimento

Il semplice "inganno" della visione naturale sarà riprodotto anche nell'home-theatre

■ L'immagine 3D già generata nei cinema, così come quella che sarà possibile visualizzare in ambito domestico, scaturisce dal consueto "inganno ottico" che poi sta alla base della percezione di profondità nella comune visione oculare degli esseri umani e di molte altre specie animali. In natura quanto captato dall'occhio destro non coincide esattamente con le informazioni provenienti dall'occhio sinistro, e questo a causa del diverso posizionamento dei bulbi oculari. Ed è a livello cerebrale dove l'unione delle due immagini, l'una con un'angolazione leggermente diversa dall'altra, determina appunto

la percezione della profondità.

Ebbene, nella riproduzione del 3D si cerca di imitare la stessa logica. In questo caso i contenuti video sono "sdoppiati", vale a dire ogni fotogramma dell'immagine di un filmato è presente in versione duplice, con una leggera differenza di angolazione. Ed è il velocissimo meccanismo di apertura/chiusura delle lenti negli occhiali 3D a garantire che i due distinti flussi di fotogrammi vengano percepiti alternativamente dall'occhio destro e da quello sinistro. Sta poi al cervello "riunire" i fotogrammi sdoppiati dando vita alla percezione tridimensionale.