Set virtuali

Autor(en): **Tognacca, Raffaele**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica = Swiss review of architecture, engineering and urban planning**

Band (Jahr): **- (1998)**

Heft 3

PDF erstellt am: **12.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-131420

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

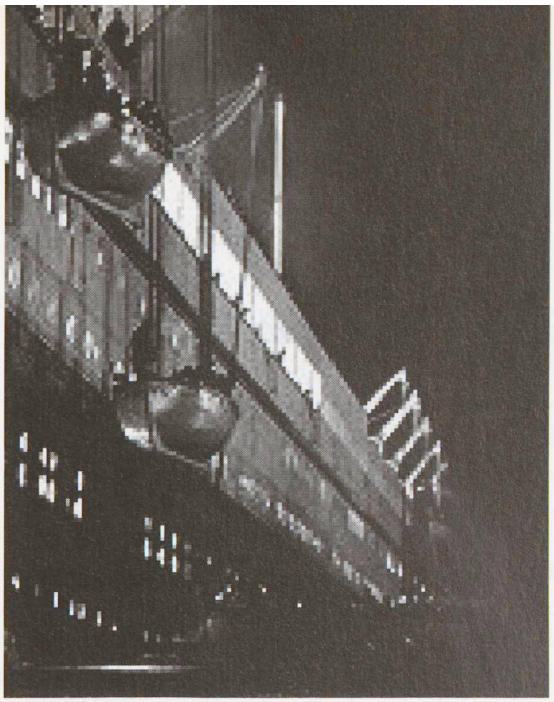
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Set virtuali

Raffaele Tognacca



Le moderne tecnologie digitali hanno fatto il loro ingresso anche nel mondo del cinema e della televisione. Tutte le sere, guardando il telegiornale, ne abbiamo la dimostrazione: dietro il presentatore viene impaginata un'immagine fissa o in movimento come sfondo. Anche se in modo molto più semplice, la tecnologia utilizzata è quella dei set virtuali. Le nuove tecnologie informatiche digitali vengono quindi in aiuto a televisione e cinema e consentono di creare particolari effetti speciali. Un set virtuale è una scenografia disegnata per un programma televisivo o per una sequenza cinematografica. Tale scenografia però, invece di essere costruita in legno o altri materiali da falegnami e carpentieri, è creata dal computer, in computer grafica a tre dimensioni. A differenza delle immagini fisse, ad esempio del telegiornale, con uno sfondo che si muove in sincronia con il movimento della telecamera, è possibile creare l'illusione ottica di una persona che si muove all'interno di un'immagine proiettata alle sue spalle. Per ottenere simili effetti sono indispensabili modelli in tre dimensioni costruiti al computer e di telecamere che trasmettano al computer la loro esatta posizione, attimo dopo attimo. Ad ogni nuova posizione della telecamera corrisponderà un punto di ripreasa diverso. Ad ogni punto di ripresa diverso corrisponderà un punto di vista differente della scenografia virtuale. Gli spettatori avranno la perfetta sensazione che chi si muove nello studio si muova in realtà dentro una scenografia. Per capire meglio cosa si può effettivamente realizzare con questa tecnica basta citare il più grande set virtuale mai creato e realizzato dall'industria cinematografica: il transatlantico Titanic protagonista dell'omonimo film che ha battuto tutti i record di incasso. Nelle scene di navigazione prima del tragico naufragio, infatti, il Titanic non è altro che un grande modello costruito in computer grafica a tre dimensioni, che forma un set virtuale dove attori veri si muovono in realtà ripresi in uno studio tutto blu o verde, utilizzando la tecnologia del «chroma key». È così possibile creare scenari lasciando libera la creatività dei nuovi scenografi «digitali».

Oltre i set di fantasia ci sono i set che riproducono ambienti reali, come ad esempio la ricostruzione della tomba di Nefertari, la famosa regina d'Egitto. La tomba è difficilmente raggiungibile anche dagli archeologi e l'accesso è vietato ad ogni visitatore per poterla preservare nel tempo. L'unico modo rimasto per vederla è quello di visitarla accontentandosi di una ricostruzione in tre dimensioni fatta da un computer. Con i set virtuali si può anche entrare nello spazio altrui: ecco allora che un presentatore può ritrovarsi in un film per il quale certamente non era stato scritturato come attore. Questo tipo di intrusione, che tecnicamente si chiama «compositing», può far prevedere ogni tipo di presenza virtuale. In Forrest Gump si riesce ad esempio a far recitare il protagonista in una scena di un vecchio reportage, facendolo virtualmente incontrare con personaggi famosi magari scomparsi già da parecchio tempo. In questo numero di Archi dedicato per l'architettura agli spazi del cinema, abbiamo riservato ampio spazio alla rivoluzione che la tecnologia digitale sta portando nel mondo cinematografico.

Grazie alla cortese disponibilità della redazione di Mediamente, trasmissione televisiva e telematica della RAI sui problemi della comunicazione, presentiamo in particolare tre interviste a esperti di cinema e tecnologia digitale.