



## REALD: IL CINEMA 3D SPIEGATO ALLE SCUOLE ITALIANE

*RealD avvia un progetto che coinvolge scuole di Milano, Roma e Napoli, che spiega i principi di funzionamento del 3D al cinema, lanciando anche un concorso in collaborazione con la Fondazione Mondo Digitale.*



Il cinema 3D è stato accolto con molto interesse quando, nel 2005, sbarcò nelle sale il primo film a sfruttare questa tecnologia, *"Chicken Little"*. Col passare del tempo, il pubblico è sembrato dividersi, tra chi apprezza la stereoscopia e chi invece preferisce vedere il grande schermo alla vecchia maniera. In realtà, le origini del 3D hanno radici molto più profonde e risalgono addirittura ai primi anni del secolo scorso, ma la vera epoca d'oro della stereoscopia cinematografica è collocabile negli anni '50 del '900, con l'aggiunta del colore alle immagini, essenziale per fornire una resa più realistica a quanto rappresentato sullo schermo. Le tecnologie utilizzate in quel periodo erano però costose e complesse, tanto che le sale dovevano attrezzarsi con due proiettori a pellicola, perfettamente sincronizzati, per riuscire a dare profondità alle immagini. Oggi la situazione è molto diversa e sul mercato esistono diversi sistemi per proiettare immagini tridimensionali con un singolo apparato, ognuno con i suoi pro e i suoi contro. L'attuale leader di mercato del settore è **RealD**, che nei giorni scorsi ha organizzato una conferenza stampa all'UCI Cinemas Bicocca di Milano, per mostrare le tecnologie da loro sviluppate e per dare una panoramica sulla situazione del 3D nel mercato attuale. L'occasione è servita anche a presentare la campagna **RealD Educational Campaign**, organizzata in collaborazione con la **Fondazione Mondo Digitale**, che vedrà la presenza di studenti delle scuole medie e superiori, invitati nei cinema per scoprire come funziona il 3D, con tanto di concorso che vede come premio finale un viaggio a Roma per visitare l'Immersive Lab della fondazione.

## Leader di mercato

RealD è il principale attore del mercato del cinema 3D, sia per quanto riguarda la diffusione delle sue tecnologie nelle sale cinematografiche, sia per quanto riguarda i software destinati alla produzione di pellicole tridimensionali. Basti pensare che il 60% dei cinema mondiali adotta sistemi di riproduzione prodotti da RealD, con oltre 27.000 dispositivi installati in 72 paesi. In Italia sono presenti **500 sale** attrezzate con tecnologia RealD e l'azienda ha una succursale dedicata al mercato nostrano, con sede a Milano. Le attrezzature prodotte non vengono vendute direttamente ai



cinema, ma vengono invece concesse attraverso una fee iniziale, a cui si aggiunge poi una piccola percentuale sulla vendita di ogni biglietto dei film 3D. Il business quindi prevede una costante collaborazione con le sale che decidono di associarsi con RealD, in modo da garantire il rispetto di determinati **standard qualitativi**. Il 3D al cinema non è tutto uguale, e la resa finale dipende molto dalle attrezzature impiegate e dalla manutenzione ad esse applicata. Un proiettore impostato male o con una luce poco intensa, per risparmiare qualcosa sulla bolletta elettrica, oppure uno schermo di proiezione non adatto o sporco possono rovinare l'esperienza tridimensionale, diminuendo la luminosità delle immagini. Proprio la luminosità è uno degli elementi fondamentali per offrire una resa a video adeguata, e in effetti, durante l'evento, le immagini proiettate sul grande schermo erano diverse da quelle riscontrate in altre occasioni.

## Le tecnologie RealD e la RealD Educational Campaign



RealD offre soluzioni sia per le sale cinematografiche, sia per le case di produzione, senza dimenticare i progetti per quanto riguarda gli schermi per PC e per gli smartphone, meno diffusi ma comunque disponibili. In questo speciale però ci dedicheremo alle apparecchiature utilizzate nei cinema convenzionati RealD, a cominciare dai sistemi di proiezione stereoscopica. Attualmente le alternative in questo ambito sono il **RealD ZScreen Cinema** e il **RealD XL Cinema**. Questi due apparati vanno applicati davanti alla lente del proiettore e provvedono così a fornire l'effetto stereoscopico, ovviamente su contenuti appositamente girati per essere sfruttati con questa tecnologia. ZScreen Cinema permette di

utilizzare schermi fino a circa 11 metri di larghezza e rappresenta la prima incarnazione della tecnologia creata per il cinema 3D. RealD XL Cinema è invece un apparato molto più complesso, capace di riprodurre immagini su schermi fino a 20 metri di larghezza. La particolarità di questo sistema è quella di **recuperare parte della luce** persa durante il processo di rappresentazione delle immagini tridimensionali, grazie a un sistema di specchi interno, riducendo così il problema della minore luminosità dei film creati con questa tecnica. In entrambi i modelli, la luce emessa dal proiettore viene polarizzata da dei filtri, procedura che permette poi agli occhiali 3D di ingannare il cervello, dando il senso della profondità alle immagini. I sistemi possono essere installati sia su proiettori a lampada che laser. Altro elemento importante per determinare la qualità delle immagini 3D è lo schermo, anche questo fornito da RealD, che deve essere **argentato** e non bianco per dare la massima resa. Grazie a questi elementi, la qualità delle immagini mostrate durante l'evento era ottima, soprattutto per quanto riguarda la luminosità, segno che non tutte le sale cinematografiche sono attrezzate a dovere, oppure curano poco gli aspetti tecnici del 3D.

All'evento erano presenti diverse scuole provenienti dalla Lombardia, che parteciperanno alla **RealD Educational Campaign**, realizzata con la collaborazione della Fondazione Mondo Digitale. Tra marzo e maggio studenti di Milano, Roma e Napoli saranno invitati nei cinema delle rispettive città, per vedere da vicino come funziona il 3D e per godersi un film. Ogni studente potrà poi proporre uno dei personaggi visti al cinema inserito in un contesto particolare. Le migliori idee, una per ogni città, saranno premiate con un viaggio a Roma all'interno dell'Immersive Lab della Fondazione Mondo Digitale, dove il personaggio e l'ambiente scelto verranno ricreati in 3D. Una bella iniziativa, che coinvolgerà nei prossimi mesi oltre 500 studenti.