

IL CINEMA DIGITALE IN 3D SENZA OCCHIALI ?

In questa epoca che si parla sempre più di digitale e di Cinema in 3D, ma in verità non sempre con le idee chiare.

Ci fa piacere, invece, che nell'ultima mostra di Venezia ben 35 films sono stati presentati in questo formato.

Anche il film "Still Life" che si è aggiudicato il leone d'oro del regista Jia Zhang-ke è stato presentato in formato digitale e masterizzato in formato jpeg 2000. Questo è il formato infatti previsto per il D-Cinema dalle specifiche DCI (Digital Cinema Initiative) per i films 35 mm presentati a Venezia.

Inoltre sempre nella mostra del Cinema di Venezia è stata dedicata un'intera giornata al 3D Cinema (Cinema Digitale Tridimensionale) organizzata dall'SMPTE in collaborazione con la biennale di Venezia: questo dimostra che gli operatori iniziano ad avere fiducia nel 3D Steroscopico il quale consente di conferire alle immagini quell'entusiasmante "surplus" del rilievo senza che peraltro i gestori di sala intenzionati a passare al D-Cinema debbano impegnare notevoli risorse economiche.

Oggi nell'ambito di una restituzione cinematografica D-Cinema in 3D NON SONO PIU' NECESSARI APPARATI SINCRONIZZATI COME 2 SERVER+2 VIDEO PROIETTORI per riprodurre le sequenze sinistra e destra della coppia stereoscopica. Ma basta un solo server ed un unico proiettore dotati ciascuno di un apposito sistema di "splittaggio" dx sx che consente allo spettatore munito di occhiali a polarizzazione passiva oppure attiva di recepire le immagini sinistra e destra come una sola immagine in rilievo.

Nel sistema passivo la discriminazione delle sequenze risulta affidata ad uno speciale schermo polarizzato in modo corrispondente a quello degli occhiali, nel sistema attivo, invece questa discriminazione è data da due "lenti shutter" in grado di aprirsi e chiudersi alternativamente, e rapidissimamente, all'unisono con il sincronismo verticale di quadro.

Come si evince, quindi, polarizzazione attiva o passiva sono ora i due sistemi ora usati e con i quali vengono proiettati i films stereoscopici i cui frame sx dx viaggiano alternativamente a 144 fps.

Infatti ($3 \times 24 = 72 \times 2 = 144$) per ciascuno dei due canali video.

Come si vede, l'uso di una velocità tripla rispetto a quella nominale (24fps per ogni canale) fa sì che la

proiezione risulta più fluida e non si verifica quella riduzione della luminosità, cosa che avviene normalmente usando una velocità inferiore.

Per la visione dei films 3D è necessario l'uso di occhiali che possono essere, secondo i casi, a polarizzazione attiva o passiva.

Ma con l'avanzare delle tecnologie presto, speriamo, di poter vedere i films 3D, comodamente seduti in poltrona, ma senza il peso di quegli antipatici occhialetti.

Umberto Scippacercola