

### Le competenze di una struttura visionaria

- ▶ Animazione e grafica 3D
- ▶ Character animation
- ▶ Produzioni stereoscopiche live
- ▶ Post-Produzioni stereoscopiche
- ▶ Special effects
- ▶ Editing video analogico e digitale
- ▶ Editing audio
- ▶ Compositing video
- ▶ Costruzione di interfacce grafiche animate
- ▶ Creazione e programmazione di database inerenti alle gestioni video

di **Matteo Dedè**

Un boom che arriva da lontano. E che qualcuno aveva intuito, percorrendo i tempi. Qualcuno che, già dieci anni fa, sapeva che gli schermi digitali cinematografici in Italia, allora del tutto futuristici, sarebbero diventati prima o poi centinaia. Oggi sono quasi tutti in 3D. Insieme, è cambiato il modo di guardare i film al cinema, così come sta cambiando la normale visione della cara, vecchia televisione. E troveranno variazioni significative in questa direzione anche i display dei cellulari e quelli dei computer. Dunque, c'è chi lo sapeva da tempo. Che aveva ipotizzato, per esempio, come la visione televisiva avrebbe dovuto fare i conti con un'evoluzione tecnologica inarrestabile, capace, nel giro di pochi anni, di produrre una serie di novità stravolgenti, dai televisori a schermo piatto all'alta definizione, passando per Blu-ray, satelliti Hd, audio multicanale e, soprattutto, la grande novità, davvero rivoluzionaria, che sta coinvolgendo ogni genere di intrattenimento, pubblicità compresa: la visione tridimensionale. Chi aveva previsto tutto que-



## Real Time Precursori del tridimensionale

La società fondata da Ivo e Matteo Volpi utilizza già da otto anni la tecnica della stereoscopia 3D che ha ribaltato completamente tutti i canoni della produzione e post produzione standard di video

### Dal 1997 con la mente rivolta al futuro

■ **Real Time nasce nel 1997 con l'obiettivo di offrire un servizio completo a tutte le aziende, agenzie, case di produzione, case editrici, che intendono avvalersi di una struttura agile e tecnologicamente avanzata per la post-produzione di spot pubblicitari televisivi, filmati corporate, effetti speciali cinematografici, grafica 3D per l'editoria, multimedia.**

■ **Entusiasmo, versatilità e una selezionata lista di collaboratori consentono a Real Time di eseguire in tempi ristretti ogni processo realizzativo, dal settore della post produzione, animazione e grafica 3D, editing video analogico e digitale, editing audio, compositing video, effetti speciali, a quello del multimedia, costruzione di interfacce grafiche animate, QuickTimeVR e RealVideo, programmazione di database inerenti alle gestioni video avvalendosi dei più sofisticati linguaggi di programmazione.**

■ **In questi anni di attività, Real Time ha realizzato spot pubblicitari televisivi, filmati istituzionali, videoclip, video multimediali, filmati per convention, copertine di im-**

**Real Time**

Post Production - Visual Effect - Web

portanti magazine, il tutto con un elevato standard di produzione. Inoltre, il costante aggiornamento tecnico-professionale di uomini e apparecchiature consente alla struttura di offrire sempre il miglior rapporto qualità-prezzo.

sto, preparandosi per tempo e adeguando competenze e talento, si chiama Real Time. Fa un certo effetto incontrare oggi i due fratelli a capo dell'innovativa azienda milanese, i fondatori Ivo e Matteo Volpi. Loro sono più o meno gli stessi, sempre vulcanici e indaffarati, ma è la mente che corre sul filo dei ricordi e va immediatamente a un pomeriggio di almeno otto anni fa, quando i discorsi sul tridimensionale e sulle nuove frontiere del video parevano cose da marziani. Invece, oggi c'è il boom. E Real Time è in prima linea. «Non facciamo altro che ribadire la nostra filosofia consueta, sempre orientata al futuro. Cercando di stare un passo più avanti - spiega Ivo Volpi -. E' questa la mission, da quando siamo

nati». Chiaro l'intento: sviluppare una società che ormai ha percorso strade di innovazione e originalità in grado di qualificarla in modo singolare nel panorama italiano della comunicazione, troppo spesso caratterizzato da omologazione e processi standardizzati. Magari per cercare quello che ancora non c'è. E applicarlo al panorama italiano della comunicazione. «Il nostro lavoro si indirizza là dove spicca la volontà di innovare. E oggi questo avviene principalmente nell'ambito del 3D», aggiunge Ivo Volpi.

In casa Real Time si padroneggiano le tecniche più avanzate di creazione, modellazione e generazione di scene statiche e animate in computer grafica. Gli effetti tridimensionali non conoscono segreti: una preparazione necessaria alla costruzione e alla piena realizzazione di progetti che spaziano dalle ambientazioni architettoniche all'industrial design, fino alle animazioni video dedicate espressamente al cinema e alla pubblicità nelle sue molteplici prospettive. Uno spirito altamente creativo, dunque, di spiccata intraprendenza, oggi incentrato su una parola magica che davvero è di gran moda: stereoscopia. Vale a dire quella particolarissima tecnica che ci permette di cogliere il rilievo degli oggetti grazie alla visione binoculare.

«La stereoscopia 3D una è stupenda forma di comunicazione, ma con troppi chiacchieroni intorno - commenta Matteo Volpi -. Noi, già dal 2002, lavoriamo a un mondo video che ha ribaltato completamente tutti i canoni della produzione e post produzione video standard. La stereoscopia 3D è un tema su cui non si può improvvisare, si rischia di fare male a se stessi e agli altri. Non è uno scherzo: ci sono produzioni che hanno provocato disturbi gravi, trovandosi poi nei guai. Sono state prodotte cose davvero inadeguate,

### Che cos'è la stereoscopia

La stereoscopia ci permette di cogliere il rilievo degli oggetti grazie alla visione binoculare. Gioca sul fatto che ognuno degli occhi, per la posizione che occupa sul viso dell'uomo, vede un'immagine lievemente differente; questo perché nello spazio i nostri occhi sono in due posizioni diverse, separate tra loro da circa 65 millimetri. Al cervello giungono, quindi, due immagini leggermente diverse tra loro, che vengono poi elaborate per creare un'unica immagine, contenente una precisa percezione della profondità e di altre caratteristiche che ne determinano la posizione, la distanza e la dimensione.

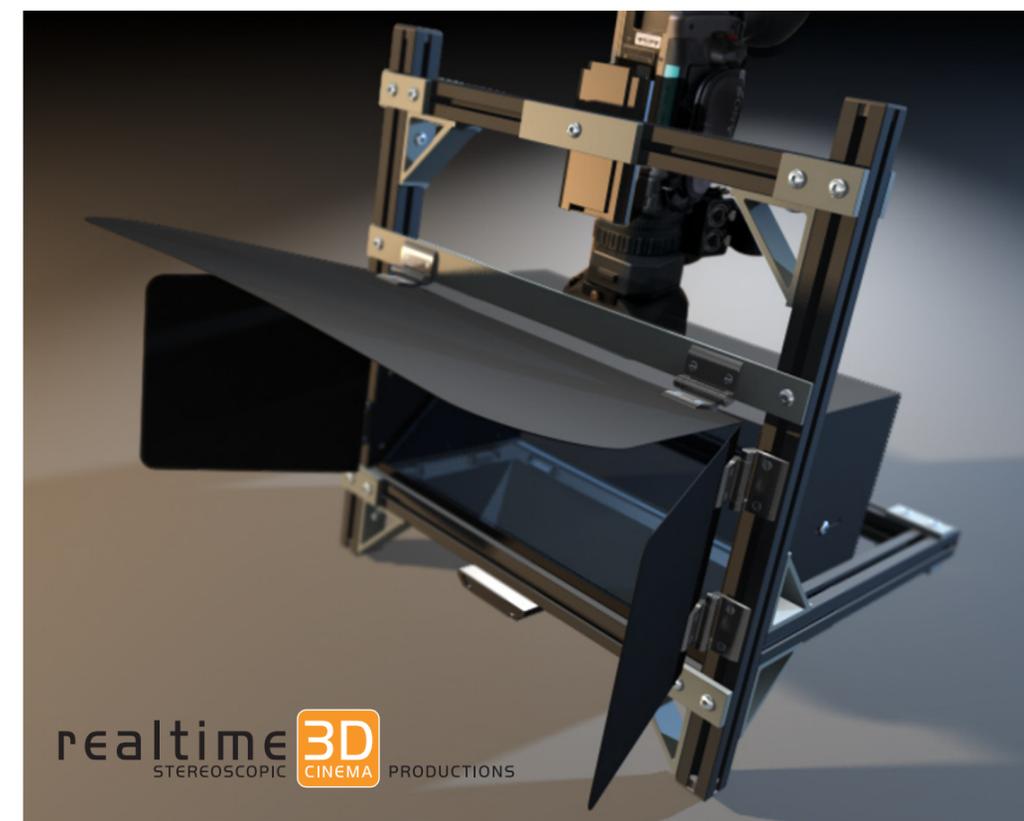
La stereoscopia ci permette di ingannare il cervello creando un effetto di tridimensionalità in movimento dell'immagine proiettata. La porzione di filmato da noi selezionata sembrerà così uscire dallo schermo fino a sfiorare lo spettatore con una visione olografica di qualità assolutamente reale e di forte impatto emozionale. Per vederla in azione è necessario avere a disposizione uno schermo speciale, due proiettori sovrapposti con lente aggiuntiva e un paio di occhiali polarizzati. La tecnica è quella utilizzata da Real Time soprattutto per fiere e convention, dove stupire è la parola d'ordine. E la stessa Real Time è in grado sia di partire dall'ideazione di un film stereoscopico sia di trasformare l'idea preesistente del cliente o dell'agenzia in un successivo progetto stereoscopico.

### I servizi stereoscopici firmati Real Time

- ▶ Consulenza in ambito stereoscopico
- ▶ Produzione di filmati stereoscopici 3D (ideazione, storyboard, modellazione 3D, animazione 3D, impostazione camere virtuali stereoscopiche, renderizzazione, editing-compositing e finalizzazione)
- ▶ Produzione di filmati stereoscopici live (ideazione, storyboard-regia stereoscopica, camere stereoscopiche specchiate, animazione 3D-editing, compositing e finalizzazione)
- ▶ Vendita di occhiali polarizzati
- ▶ Noleggio di polarizzatori per proiettori
- ▶ Noleggio di schede stereoscopiche a 4 canali
- ▶ Noleggio di proiettori stereoscopici
- ▶ Noleggio o vendita di schermi stereoscopici

che letteralmente hanno fatto star male gli spettatori, altre ancora che hanno causato nelle persone dei mal di testa allucinanti. La stereoscopia è un puro gioco di formule matematiche e fisiche applicate. E una troupe senza tecnica stereoscopica è come un pittore senza pennello».

Le parole di Matteo Volpi pesano come macigni, ma sono tipiche di chi sa il fatto suo, di chi si sente padrone di una materia che ha sotto controllo perché la studia da tempo, ne conosce i segreti, ne sa valutare gli effetti, ne ha fatti propri anche i più piccoli dettagli. Sono parole di chi, soprattutto, ha cuore per lo sviluppo disciplinare di un settore che si sta espandendo a dismisura: «Sta cambiando il modo di concepire un video, dal regista al direttore della fotografia, dalla sceneggiatura ai piani sequenza, notevolmente ridotti. E si introduce una nuova figura di basilare importanza: lo stereografo, vale a dire colui che applica la tecni-



## Alcuni tra i principali clienti

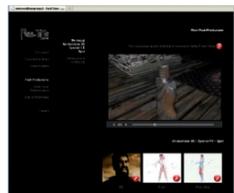
- ▶ Ferrero
- ▶ D&G
- ▶ Despar
- ▶ Kia Motors
- ▶ Mamoli
- ▶ Mondadori
- ▶ Saipem
- ▶ Sonae Sierra
- ▶ Warner Home Video

ca. Un film, in effetti, deve essere concepito secondo precise regole stereoscopiche, ogni conoscenza passata del monocamera va accantonata. Il nuovo schema è presto fatto: «I componenti di una troupe devono lavorare in simbiosi - sottolinea Matteo Volpi -, conoscendo ciascuno i propri limiti e le funzioni dell'altro. Risulterebbe difficile, se non impossibile, affrontare una ripresa stereoscopica senza che ognuna delle figure elencate sappia qual è il momento di fermarsi e far entrare in azione l'altro. E ricordiamoci che i tempi di ripresa di un film stereoscopico 3D sono quasi doppi rispetto a un film normale, proprio per tutte le collimazioni che lo stereografo deve fare. Deve saper controllare e variare parallasse e convergenze contemporaneamente, in funzione dei movimenti di camera e soggetti. Insomma, è un mondo in quattro dimensioni che deve essere pensato e concepito da tutta la troupe ancor prima di girare».

### Molte chiacchiere ma poca esperienza

«Per quanto ci riguarda - dice ancora Ivo Volpi -, dopo otto anni di prove possiamo dire che è impossibile girare senza un'esperienza di qualche anno, e lo dimostra tutta quell'orda di personaggi che in Germania o negli Usa si presentavano a fare corsi di stereoscopia e dopo due giorni lasciavano perdere dicendo: "nooo, ma se è così io non mi ci metto neppure". Tutto questo per dire che improvvisarsi in questo ambito significa sbagliare un'inquadratura e dover tornare a girare, perché, a differenza della ripresa monocu-

lare, la post produzione stereoscopica, anche con le stazioni più evolute, non permette di correggere una parallasse sbagliata. Pure i canoni di illuminazione variano totalmente nella stereoscopia, per questo anche un direttore della fotografia o un regista devono sapere come illuminare e inquadrare al fine di evidenziare le profondità di campo nelle varie soggettive e prospettive». Gli accorgimenti e i trucchi sono migliaia nel mondo della stereoscopia e molti sono an-



**REALTIMEGROUP.IT**  
sito di riferimento del Gruppo, comprendente produzione 3D, post produzione e videoweb



**REALTIME3D.IT**  
sito di lancio ultima campagna 3D Gennaio/2010

## E la carta prese vita...

■ **Nell'intensa attività di Real Time spiccano tre produzioni recenti di particolare rilevanza, sia dal punto di vista tecnico sia sul lato della profonda innovazione.** Innanzitutto, sono da citare le due realizzazioni per altrettante operazioni firmate dal gruppo editoriale Mondadori. Per il magazine First è stata creata una gallery tridimensionale con immagini stereoscopizzate. In pratica, il giornale ha permesso ai lettori dell'ultimo numero la visione di un servizio davvero speciale grazie agli appositi occhialini allegati alla testata in edicola, utilizzabili proprio per cogliere in tutta la loro complessa ed emozionante natura le dieci fotografie scelte per il reportage pubblicato. Mentre Panorama ha pensato alla storia dei Mondiali di Calcio italiani in 3D per offrire al lettorato un'iniziativa promozionale della medesima natura, grazie a un servizio dedicato alla manifestazione calcistica arricchito, appunto, da immagini stereoscopizzate, anche in questo caso visibili grazie agli occhialini in regalo. Infine, porta la firma di Real Time la stereoscopizzazione del video legato al progetto "Smartercity", promosso dal Gruppo Ibm.

cora da scoprire. Il minimo errore porta il cervello a non riconoscere l'inganno ottico... ed ecco che il fastidio arriva. «Spesso ci troviamo a dialogare con clienti che per risparmiare ci chiedono di montare

sui rig (staffa stereoscopica a specchio, ndr), camere di ogni tipo - puntualizza Matteo Volpi -. Penso sia profondamente sbagliato. Ci vogliono mesi per preparare, settare e modificare due camere su un rig, senza dimenticare che è raro trovare due ottiche identiche. Una troupe stereoscopica deve conoscere a menadito i propri strumenti, deve averli testati con mesi di prova prima di poter uscire a girare veramente. A tal proposito, pochi mesi fa a Monaco di Baviera abbiamo incontrato aziende che facevano incetta di rig-3D da 50 mila euro l'uno, come fossero

dal panettiere. Ci siamo chiesti chi fossero, devo dire un po' preoccupati. Ebbene, dopo due mesi siamo stati contattati da alcuni esponenti di quella stessa società che ci domandavano la possibilità di essere istruiti da personale nostro per spiegare loro come si utilizzavano i rig-3D. Non ne avevano la più pallida idea, nonostante la proliferazione di demo 3D che mostrano ai clienti, ma di cui non hanno fatto alcuna esperienza. In parole povere - concludono Ivo e Matteo Volpi -, la stereoscopia è un mondo ancora pieno, troppo pieno, di chiacchiere». ■

