

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

**Herausgeber:** Società Svizzera Ingegneri e Architetti

**Band:** - (1998)

**Heft:** 3

**Artikel:** Set virtuali

**Autor:** Tognacca, Raffaele

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-131420>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

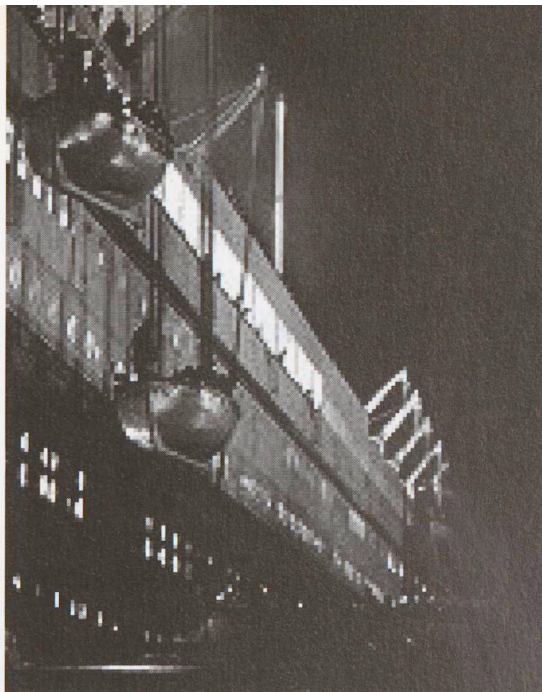
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 02.02.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Set virtuali

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 ripresa 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



Raffaele Tognacca

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.