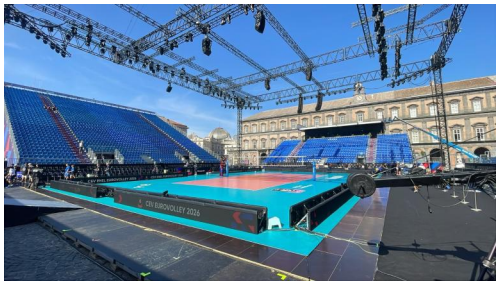

Tecno - *Gravity Media porta gli Europei di volley dentro una nuova dimensione televisiva: 20 telecamere per raccontare ogni emozione*

Milano - 22 set 2026 (Prima Notizia 24) **Gravity Media Italy utilizza tecnologie avanzate per trasformare la produzione televisiva dei Campionati Europei di pallavolo in un'esperienza immersiva e dettagliata.**

Una schiacciata dura una frazione di secondo. Un muro può cambiare una partita in un istante. Persino il tocco delle dita sulla palla, spesso invisibile a occhio nudo, può diventare decisivo. È proprio dentro questi frammenti che la televisione prova oggi a entrare, rallentando il tempo e avvicinando lo spettatore al campo come mai prima. È la filosofia scelta da Gravity Media Italy per la produzione televisiva dei Campionati Europei CEV di pallavolo, una delle manifestazioni internazionali più importanti della disciplina. Non si tratta soltanto di riprendere le partite. L'obiettivo è costruire intorno al volley un racconto televisivo capace di valorizzarne velocità, potenza e componente emotiva, utilizzando tecnologie normalmente associate ai grandi eventi sportivi internazionali. I numeri raccontano bene la dimensione dell'operazione: sei venue distribuite in tre Paesi, sei production truck e circa 170 professionisti coinvolti durante la competizione. In Italia la macchina produttiva interessa Napoli, Torino, Modena e Milano, dopo l'attività svolta anche nelle sedi di Bulgaria e Romania. Ma è soprattutto davanti e dietro le telecamere che si misura il salto tecnologico. Per le produzioni più articolate il camera plan arriva infatti a 20 telecamere, contro le otto indicate come configurazione abituale per una produzione del campionato italiano di Serie A. Le immagini vengono realizzate in 1080p a 50 fotogrammi progressivi, con un apparato pensato per catturare anche ciò che durante l'azione sfugge inevitabilmente allo spettatore. Il cuore più spettacolare della produzione è una Ultra Slow Motion capace di registrare 1.000 fotogrammi al secondo. Significa poter osservare quasi chirurgicamente il gesto atletico: la rincorsa, il salto, la torsione del corpo, la mano che colpisce il pallone, la deviazione sul muro. A questa si aggiungono quattro sistemi Super Motion – due da 150 e due da 300 fotogrammi al secondo – e una microcamera da 500 fps. La tecnologia, però, non serve soltanto a rallentare l'azione. Una cable cam può attraversare il campo lungo un monocavo, offrendo punti di vista dinamici e integrando elementi di realtà aumentata. Durante le presentazioni pre-partita, informazioni e dati possono essere sovrapposti alle immagini per accompagnare lo spettatore verso l'inizio della gara. Anche grafica 2D, statistiche, dati e realtà aumentata vengono gestiti da Gravity Media Italy, dalla progettazione alla messa in onda. A completare il dispositivo produttivo ci sono i droni, utilizzati nelle diverse venue anche per raccontare gli impianti e i territori che ospitano la manifestazione. È una regia che cerca quindi di andare oltre il rettangolo di gioco. Il palazzetto, il pubblico, la città e l'attesa prima della partita entrano a far parte dello stesso racconto. La sfida più interessante resta però un'altra: evitare che la tecnologia diventi protagonista al posto dello sport. Perché venti

telecamere hanno senso soltanto se riescono a mostrare qualcosa che altrimenti sarebbe andato perduto. Mille fotogrammi al secondo diventano utili quando restituiscono la precisione di un gesto compiuto in pochi centesimi. La realtà aumentata funziona quando aiuta a capire ciò che sta accadendo senza allontanare lo spettatore dalla partita. È su questo equilibrio che Gravity Media Italy costruisce la propria produzione degli Europei. Il torneo maschile, iniziato il 9 settembre, arriverà al suo momento culminante in Italia con semifinali e finali previste il 25 e 26 settembre al Forum di Assago. Il torneo femminile si è invece concluso il 6 settembre a Istanbul. A definire la portata della produzione è Claudio Cavallotti, amministratore delegato di Gravity Media Italy, che paragona l'appuntamento alla «vera Champions League della pallavolo», sottolineando la complessità di un'organizzazione distribuita su sei venue e tre Paesi e l'impiego di 170 professionisti. L'obiettivo, spiega Cavallotti, è utilizzare telecamere, sistemi Ultra e Super Motion, cable cam, realtà aumentata e droni per trasformare «ogni gesto tecnico e ogni emozione della partita in un'esperienza televisiva spettacolare, immersiva e all'altezza dei migliori standard internazionali». Ed è forse proprio questa la nuova frontiera della televisione sportiva. Non limitarsi più a mostrare chi ha fatto punto, ma riuscire a raccontare come quel punto è nato: il movimento di una mano, uno sguardo prima del servizio, la palla che sfiora il muro, l'esultanza di una squadra. Perché il volley corre velocissimo. La tecnologia, questa volta, prova a fermarlo per un istante e a restituirci tutto quello che l'occhio non era riuscito a vedere.

di Giorgio Neri Martedì 22 Settembre 2026