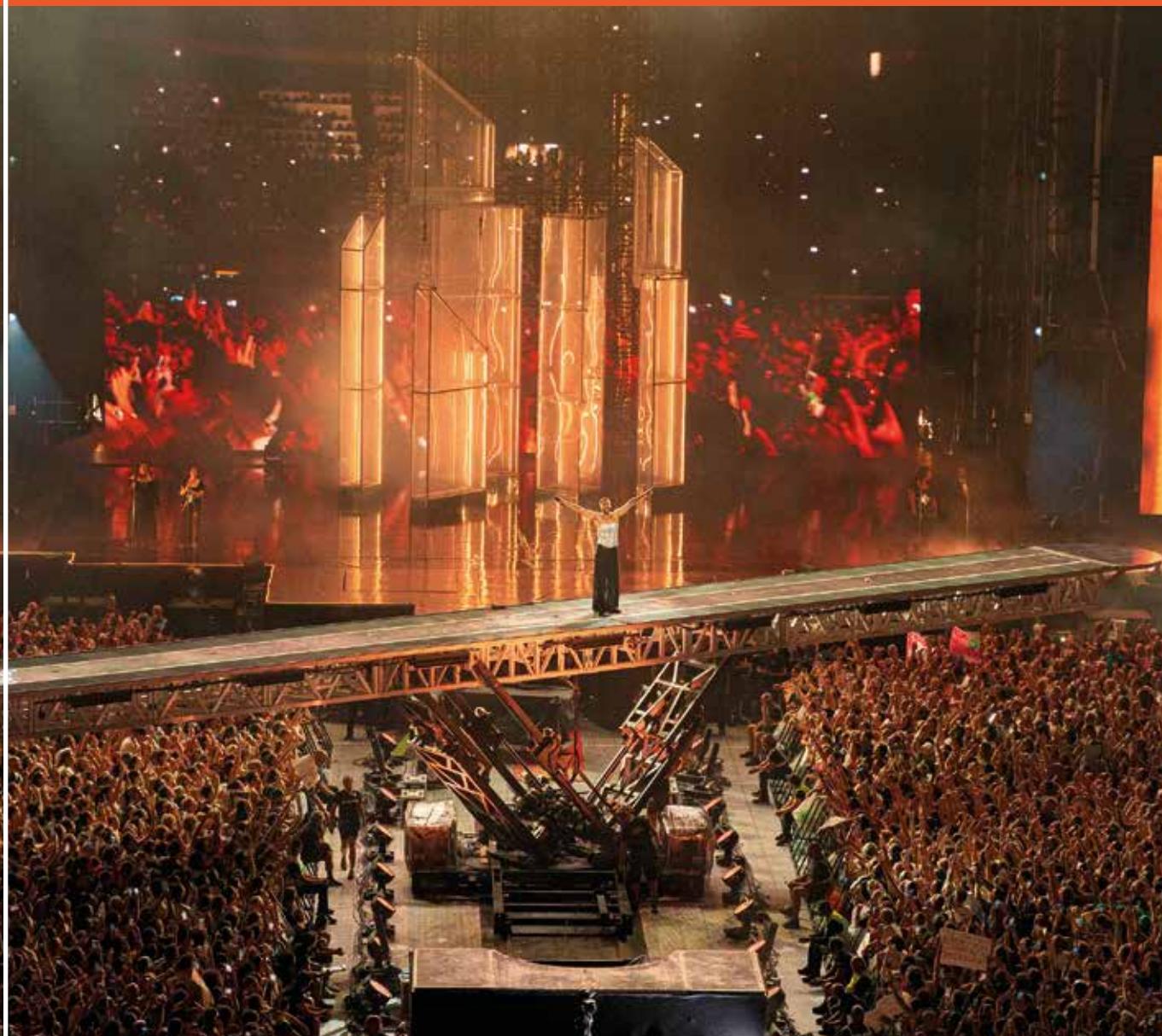


TRIMESTRALE DELL'INTRATTENIMENTO PROFESSIONALE | NOVEMBRE 2025 - ANNO 30 - N. 164 | WWW.SOUNDLITE.IT

ZUCCHERO
OVERDOSE D'AMORE - ARENA DI VERONA
MARCO MENGONI
LIVE IN EUROPE 2025



MAC VIPER XIP



THE LEGEND STRIKES AGAIN

From concert stages to TV studios and EDM festivals to opera houses, the new MAC Viper XIP covers any application.



OPTIMIZED FOR
INDOOR AND
OUTDOOR USE



28,000 LM
CONSISTENT
HIGH OUTPUT



MOST
FEATURE RICH
MAC EVER



BEST IN CLASS
OUTPUT, WEIGHT
AND SIZE RATIO



LOW
NOISE
LEVEL



HIGH-QUALITY
OPTICAL
PERFORMANCE



Learn more
at martin.com

sound&LITE

NOVEMBRE 2025_N.164

Direttore responsabile
Alfio Morelli | alfio@soundlite.it

Collaboratori di Redazione
Giovanni Seltralia | info@soundlite.it
Michele Viola | web@soundlite.it

Grafica e impaginazione
Liana Fabbri | grafica@soundlite.it

Amministrazione
Patrizia Verbeni | amministrazione@soundlite.it

In copertina
Marco Mengoni
foto: Comunicarlo

Hanno collaborato:
Chiara Benedettini, Francesco Marino,
Andrea Mordini.

Direzione, Redazione e Pubblicità:
Via Redipuglia, 43
61011 Gabicce Mare (PU)
redazione@soundlite.it
www.soundlite.it

Aut. Trib. di Pesaro n. 402 del 20/07/95
Iscrizione nel ROC n. 5450 del 01/07/98
5.000 copie in spedizione a:
agenzie di spettacolo, service audio - luci - video,
produzioni cinematografiche, produzioni video, artisti,
gruppi musicali, studi di registrazione sonora, discoteche,
locali notturni, negozi di strumenti musicali, teatri,
costruttori, fiere, palasport...

La rivista Sound&Lite contiene materiale protetto da
copyright e/o soggetto a proprietà riservata.
È fatto espresso di fronte all'utente di pubblicare o
trasmettere tale materiale e di sfruttare i relativi
contenuti, per intero o parzialmente, senza il relativo
consenso di Sound&Co.
Il mancato rispetto di questo avviso comporterà, da parte
della suddetta, l'applicazione di tutti i provvedimenti
previsti dalla normativa vigente.



Cari lettori,

Con questo numero ci lasciamo alle spalle l'estate e ci avviamo verso il lungo inverno, con un saluto agli stadi e agli spazi all'aperto, e un bentornato alle venue al chiuso. Abbiamo scelto di accompagnare questo passaggio traumatico con due tra i concerti più iconici della stagione estiva.

A San Siro abbiamo partecipato a una data di *Marco Mengoni Live in Europe 2025*, il tour che ha toccato i principali stadi italiani e ha fatto tappa anche in diverse città europee, per poi proseguire con la tournée invernale nei palasport. Uno spettacolo imponente, una produzione da vedere: dalle movimentazioni di scena curate con la collaborazione di aziende internazionali, alla spettacolare pedana mobile, progettata e realizzata da uno studio e una ditta italiana.

All'Arena invece abbiamo assistito a una delle dodici serate di *Zucchero a Verona*: un concerto forse meno tecnologico ma profondamente autentico, un'esperienza di pura energia e verità, perfettamente in linea con lo spirito dell'artista.

Poi, in questo numero abbiamo dato spazio a due figure emblematiche del nostro settore: *Gabriella Zoni*, la donna che diede vita al *SIB*, la fiera che per anni ha reso Rimini l'ombelico del mondo dello spettacolo e del divertimento, aprendo la strada a quello che oggi è il *MIR*; e poi *Giulio Rovelli*, volto noto ai nostri lettori, che per anni abbiamo seguito sui palchi come referente tecnico di *Agorà*. Oggi, nel suo nuovo ruolo in *Clair Global*, ci racconta come si muove l'industria dello spettacolo su scala mondiale, offrendo spunti davvero interessanti.

Per quanto riguarda le tecnologie, abbiamo seguito il progetto di videomapping del *Castello di Gradara*, destinato — una volta completato — a diventare il più grande d'Italia. Poi Chiara Benedettini ci ha accompagnato alla scoperta delle potenzialità delle strutture polivalenti, esplorandone le mille opportunità organizzative e tecniche. E ancora un'intervista a *Luca Dallaturca*, CEO e co-fondatore, insieme a *Marco Trame*, di *Cavea Engineering*, con cui scopriamo come si applica la polifunzionalità concretamente nella progettazione e nella gestione degli spazi. A seguire, *Gregory Bonalumi*, Amministratore Unico del teatro *Binario 7* di Monza, che ci racconta il modello gestionale, tecnico e strategico di una struttura che ha fatto della polivalenza il suo segno distintivo.

Infine, Andrea Mordini continua il suo percorso nel mondo del video, ci parla dei mediaserver e presenta *Claudio Ceroni*, guida ideale nel mondo di *Watchout*. Sempre con Andrea, siamo volati fino in Arabia Saudita per incontrare *Bashar Ammoura*, Head of Video Department di Event-AVP, per scoprire come si evolve la produzione video negli eventi internazionali.

Insomma, anche questa volta ci siamo impegnati per offrirvi una lettura piacevole e, speriamo, ricca di spunti tecnici e professionali. Buona lettura!

Alfio Morelli
Direttore Responsabile



10



18



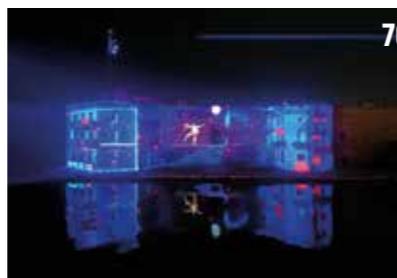
28



56



60



70

I NOSTRI PIONIERI

- 4| **Gabriella Zoni** - La Signora del SIB

INTERVISTE

- 6| **Giulio Rovelli** - Dall'esperienza con Agorà al nuovo ruolo in Clair Global

EVENTI

- 10| **PLASA Show 2025** - Olympia Exhibition Centre – Londra
 16| **Pluslite** - Palermo – Manchester City; Festino di Santa Rosalia 2025

LIVE CONCERT

- 18| **Zucchero in Arena** - Overdose D'amore
 28| **Marco Mengoni** - Live in Europe 2025

COMUNICAZIONE AZIENDALE

- 40| **Mac Sound** - Con Meyer Sound, Cinecittà suona bene
 42| **ClayPaky** - Ultimo Sharp
 45| **d&b audiotechnik** - Create.Control: la nuova libertà creativa di Soundscape
 46| **RCF** - SUB 18-AS e SUB 15-AS
 48| **K-array** - Pinnacle
 50| **RM Multimedia** - Robe Lighting Robe Da Matti; Robe – Plasa 2025
 52| **Exhibo** - Neumann amplia la linea KH

INSERZIONISTI

Agorà	80
Backstage	23
d&b audiotechnik	39
Exhibo	27, II
GLP	65
K-array	3
Pluslite	59
RCF	III
RM Multimedia	9, IV

INSTALLAZIONI

- 56| **Castello di Gradara** - La più grande installazione fissa di videomapping in Italia
 60| **La polivalenza come risorsa** - di Chiara Benedettini
 66| **Spazi che si trasformano** - di Francesco Marino
 68| **Binario 7 - Monza** - di Francesco Marino

TECNOLOGIA

- 70| **I Media Server** - di Andrea Mordenti
 72| **Come facevamo quando non c'era?** - di Andrea Mordenti
 76| **Events-AVP** - di Andrea Mordenti

Mugello

Line Array Speaker con Electronic Beam Steering



La linea Mugello rivoluziona l'installazione audio. Dimentica complesse angolazioni fisiche: grazie alla tecnologia **Electronic Beam Steering**, oggi puoi controllare il suono con la precisione di un click.

Installa il sistema perfettamente dritto, mantenendo un'estetica impeccabile e pulita. Poi, tramite software, dirigi il fascio sonoro esattamente dove serve, ottimizzando la copertura per ogni singola venue.

K-ARRAY
Unique Audio Solutions



Gabriella Zoni

La Signora del SIB

C'è un pezzo importante della storia dell'intrattenimento italiano che passa per Rimini, tra i padiglioni di una fiera che, anno dopo anno, ha saputo intercettare e accompagnare le trasformazioni di un settore in continua evoluzione. E c'è un nome che incarna, più di ogni altro, questa storia: il nome di Gabriella Zoni.

Il suo viaggio comincia lontano dai riflettori, e impiega qualche tempo per raggiungere il centro della scena: Gabriella nasce a Parma e si affaccia al mondo fieristico quasi per caso. Lavora ancora nell'azienda di famiglia, quando il dottor Luciano Chicchi – figura storica della Fiera di Rimini – si accorge della sua esperienza con i comunicati multilingua trasmessi sullo storico Publiphone di Rimini. Parlava italiano, inglese, francese e anche un po' di tedesco; e ancora, era precisa, affidabile, e comunicava bene. Gabriella viene contattata per collaborare con Expo Estate, una fiera estiva dell'artigianato artistico che attira visitatori da tutta Italia. Non è solo artigianato, però: ogni sera della manifestazione, su un palco, si esibiscono i grandi nomi della musica italiana. È la metà degli anni Settanta. Da lì, tutto cambia.

Nel 1978 Gabriella supera un concorso ed entra ufficialmente nella Fiera di Rimini. È l'inizio di un percorso che la porterà a dirigere e immaginare decine di manifestazioni, da Enada, My Car, Agritalian, Tecna, SIGEP, Mondo Natura, fino a un'idea che avrebbe rivoluzionato il settore: la fiera SIB, il salone dedicato all'intrattenimento, alla musica e alle tecnologie per locali e discoteche.

In quel tempo, la Romagna è un laboratorio naturale per i nuovi linguaggi del divertimento: club, balere e discoteche



sono il cuore pulsante di un'Italia che sta cambiando pelle. "La proposta – racconta Gabriella – arrivò da Claudio Niola, noto personaggio del mondo dello spettacolo, spalleggiato da Gianni Fabbri, patron del Paradiso di Rimini, icona in quegli anni delle notti in riviera; Claudio chiese a Chicchi di creare una fiera specifica per il mondo delle discoteche. C'erano già tante aziende che operavano nel settore, una rete viva di professionisti, e l'idea prese subito corpo."

La manifestazione nasce sotto l'egida del SILB – Sindacato Italiano dei Locali da Ballo. È l'inizio di un lungo cammino fatto di alleanze, equilibri da gestire, fiere da costruire praticamente da zero. All'inizio, non ci sono i grandi nomi della produzione, ma solo i gestori: "Poi capii – dice Gabriella – che senza i costruttori non si poteva andare avanti. Feci io la trattativa per coinvolgere l'associazione APIAS – Associazione Produttori ed Importatori Attrezzature per lo Spettacolo: era meglio rinunciare a qualcosa e lavorare insieme. E così fu."

Per una serie di circostanze e grazie alla competenza di Gabriella, il SIB esplode. Si impone nel panorama italiano e internazionale, attira aziende da tutto il mondo.

"Ricordo i camion che arrivavano dall'Australia e dall'America – continua – con tutta l'attrezzatura da montare. Fu in quegli anni che facemmo aprire una dogana temporanea dentro la Fiera stessa. Non era mai successo prima."

È il segno di un successo che va oltre i numeri: SIB diventa un punto di riferimento globale, specchio di un'Italia in cui le discoteche non sono solo locali, ma veri centri culturali, luoghi di sperimentazione tecnica e creativa.



Gabriella Zoni insieme a Lorenzo Cagnoni, allora presidente della Fiera di Rimini, figura chiave per i numerosi successi del polo fieristico riminese.



L'inaugurazione di uno dei tanti SIB. Insieme a Gabriella, da sx: Giuseppe Bonazzoli, direttore Disco & Dancing; Bruno Cristofori, presidente SILB; l'On. Romano Prodi.

Gli anni Ottanta e Novanta sono l'epoca d'oro: "La discoteca era esplosa. Specialmente in estate si lavorava sette giorni su sette. Le aziende investivano cifre altissime negli stand. Clay Paky, Coemar, FBT... tutte facevano installazioni tecnicamente avanzate e assai costose."

A differenza di molte altre fiere, SIB richiedeva infrastrutture tecniche complesse: cablaggi, insonorizzazioni, cabine prova, luci, audio, fumo, effetti speciali. "Era un impegno enorme. Ma io ho sempre cercato di capire i bisogni delle aziende. Mi sono sempre sentita una di loro."

Non è sempre facile: con il passare del tempo iniziano le complicazioni, i costi crescono, il mercato cambia, Londra sfida Rimini con la sua fiera Plaza, ma non riesce a replicarne la forza identitaria. "Con Plaza si era parlato di rendere le fiere biennali, per non saturare il mercato, ma non mantenevano mai gli accordi. Noi invece eravamo fedeli alla nostra missione. E anche per questo siamo durati così a lungo."

Nel 2000 arriva il momento della pensione ma, dopo un momento di pausa, la Fiera richiama: il lavoro di Gabriella è troppo importante per lasciarlo andare. Le propongono un contratto di consulenza: "Con una proposta molto alllettante – racconta soddisfatta. Ma seguivo solo alcune manifestazioni." Continua così fino al 2015, attraversando più di quarant'anni di fiere e trasformazioni. In questo lungo percorso, Gabriella si occupa anche di Disma Music Show, di Mondo Natura... si occupa di fiere che parlano linguaggi diversi, ma che hanno la capacità di raccontare un paese in continuo movimento: "Ricordo quando venne Cesare Cremonini con i Lunapop. Era ancora agli inizi, ma si capiva che avrebbe fatto strada."

A un certo punto, arriva anche la concorrenza italiana. Qualcuno prova a replicare il SIB a Bergamo. "Non quando c'ero io – chiosa Gabriella – probabilmente dopo."

Provo a chiedere il ricordo più bello di questa cavalcata, ma Gabriella non dà una risposta secca: ne ha troppi. Cene sulle terrazze del Paradiso di Rimini, affacciate sul mare, congressi in tutta Italia insieme a Mogol. "Erano incontri veri, ricchi. C'era rispetto, passione, comunità. Ho amato molto le persone con cui ho lavorato. E loro, in tanti, mi scrivono ancora oggi."

Non mancano nemmeno i momenti dolorosi: la scomparsa di amici come Noselli di Outline, Quadri di Clay Paky, Sergio Caprara di Nexo; le difficoltà economiche che a

vole colpiscono aziende storiche. Ma anche in quei casi, Gabriella è sempre vicina agli imprenditori. "Ho lottato per tenere ferme le tariffe delle fiere quando vedeo che il mercato rallentava. Non si può solo chiedere. Bisogna capire, avere sensibilità. Quando una corda si tira troppo, si spezza. E a restare con le mosche in mano probabilmente potremmo essere in molti."

Oggi Gabriella Zoni si gode un po' di riposo. Vive con il suo gatto, con GPS incorporato, viaggia tanto tra India, Iran, Argentina: tanti i luoghi visitati, anche durante gli anni di lavoro, con lo stesso entusiasmo di chi ha sempre saputo che la vita va vissuta tutta, fino in fondo.

La sua è una storia di passione, che ha attraversato quarant'anni di cambiamenti, senza mai smettere di ascoltare, di mediare, di credere in ciò che faceva. "Non ho mai fatto carriera per ambizione. Ho solo fatto quello che mi piaceva. E penso di averlo fatto bene."

Le ricordo una nostra intervista del 2002: io le avevo chiesto qual era il sogno rimasto nel cassetto, e Gabriella rispose con un sorriso: "Non ho più cassetti, ma grandi spazi fieristici da riempire."

Le chiedo, dopo tutti questi anni, cosa lascia a chi raccoglierà il suo testimone. "Mi rendo conto che tutto è cambiato: le esigenze del mercato, quelle degli imprenditori, le tecnologie in campo. Ma ciò che mi sento di augurare, a chi oggi ha il compito di organizzare le nuove manifestazioni, è di poter provare la stessa passione e le stesse gratificazioni personali che hanno accompagnato il mio cammino." —

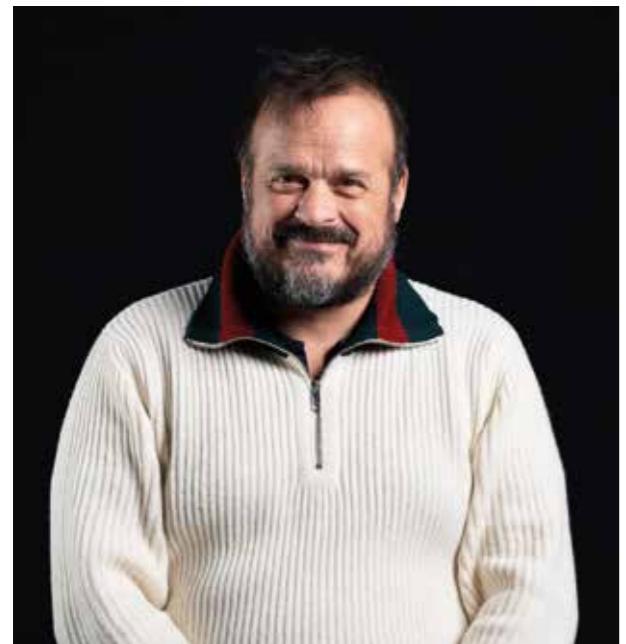


Giulio Rovelli

Dall'esperienza con Agorà al nuovo ruolo in Clair Global

Girovagando tra le notizie del settore, è emerso un annuncio che ha colpito chiunque seguia il mondo dei grandi eventi internazionali: Giulio Rovelli è stato nominato Vicepresidente di una divisione di Clair Global, uno dei colossi mondiali della produzione live. Una notizia che conferma, ancora una volta, come la professionalità italiana sappia farsi strada anche nei mercati più complessi e competitivi.

Rovelli non è certo un volto nuovo per chi frequenta i backstage dei grandi eventi: lo abbiamo conosciuto e raccontato più volte durante la sua lunga esperienza con Agorà, storico service italiano considerato un'eccellenza a livello internazionale. Nel tempo abbiamo avuto modo di apprezzarne la serietà, la capacità organizzativa e la visione strategica, doti che lo hanno portato oggi ad assumere un incarico di primo piano all'interno di un gruppo che fattura centinaia di milioni e che rappresenta un punto di riferimento nel panorama mondiale.



La carriera internazionale di Giulio ha visto come tappa fondamentale il momento di Expo Dubai 2020. In quell'occasione, arrivato negli Emirati Arabi per conto di Agorà, si è trovato a lavorare in un contesto multiculturale e altamente competitivo. L'Expo non è solo un evento di straordinaria portata, ma anche un laboratorio dove convergono tecnologie, culture e soprattutto grandi gruppi industriali. È lì che Rovelli ha potuto confrontarsi con modelli organizzativi differenti e con strategie di mercato che esulano dalla dimensione italiana. Come lui stesso ha raccontato, inevitabilmente, vivendo in questi ambienti, nasce la curiosità di capire come si muovono i colossi del settore, quali strumenti adottano e quali siano le logiche che guidano la crescita di realtà capaci di operare su scala globale. In quel periodo, tra l'altro, si affacciò anche un interesse da parte di Clair Global verso Agorà: un *pour parler* mai concretizzato, ma sufficiente a far nascere un primo contatto con la famiglia Clair. Proprio da lì sarebbe partito un dialogo destinato a svilupparsi nei mesi successivi.

Qualche tempo dopo, la famiglia Clair lo ricontrattò proponendogli di entrare in un nuovo progetto: la creazione di una divisione dedicata agli Specialized Events. Si tratta di un settore specifico, parallelo e complementare a quello dei tour mondiali, nel quale Clair è già leader indiscusso con una quota stimata intorno al 70%. Gli "eventi speciali" sono quelli che uniscono unicità, spettacolarizzazione e forte radicamento territoriale: il concerto-show nell'intervallo del Super Bowl, le ceremonie olimpiche, le gare di Formula 1, i grandi slam del tennis, le finali di golf o eventi spettacolari come l'inaugurazione di Expo. Manifestazioni che non hanno la continuità dei tour, ma che richiedono competenze, risorse e capacità di gestione ai massimi livelli.

Questi eventi, come sottolinea Rovelli, rispondono a una tendenza ormai globale: lo sport e gli appuntamenti internazionali non sono più soltanto competizioni o ceremonie, ma veri e propri show capaci di attrarre pubblico e sponsor. L'obiettivo è fidelizzare gli spettatori trasformando l'e-



vento in un'esperienza a 360 gradi, in cui la componente spettacolare diventa parte integrante del prodotto.

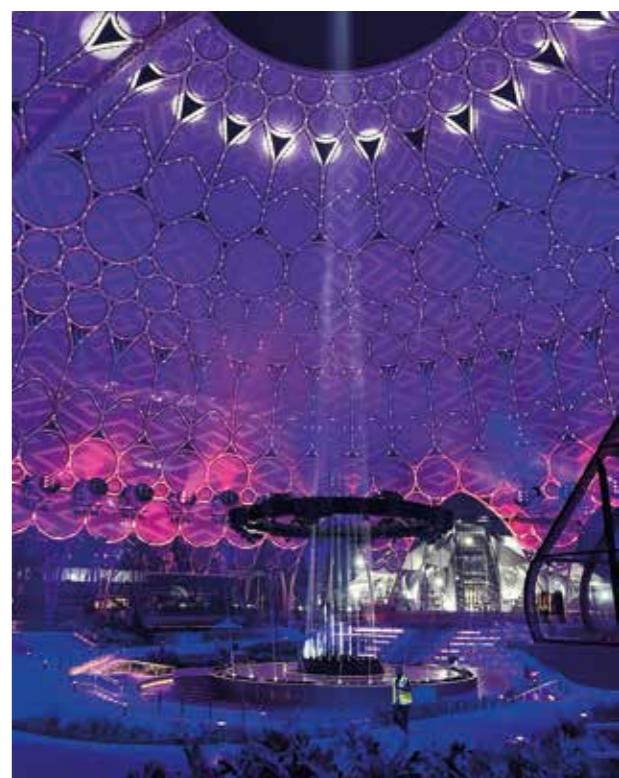
Il punto di riferimento, inevitabilmente, è il modello americano con il Super Bowl come caso emblematico: ciò che inizialmente sembrava un *unicum* oggi è diventato un paradigma replicato da molti altri sport e federazioni. Oggi persino la Champions League, un tempo caratterizzata solo dall'aspetto sportivo, ha introdotto ceremonie di apertura e spettacoli musicali prima e durante le finali. Questa trasformazione risponde a logiche di marketing e di comunicazione molto precise: spettacolarizzare per aumentare il valore commerciale dell'evento. Non è un caso che organizzazioni come FIFA e UEFA abbiano intensificato la presenza di ceremonie e show collaterali, comprendendo che il ritorno in termini di sponsor e di visibilità è enorme. Clair Global, con la nuova divisione, vuole presidiare in maniera strutturata questo mercato, affiancando la leadership consolidata nei tour internazionali con una presenza forte e qualificata anche negli eventi "one shot".

Per Rovelli, passare da Agorà a Clair Global non ha significato soltanto cambiare azienda, ma soprattutto entrare in un nuovo modo di concepire il lavoro: "È un'altra dimensione", racconta. "In una corporate globale cambiano le dinamiche di organizzazione, di ragionamento e di gestione. Ci sono risorse finanziarie e materiali enormemente superiori, strategie elaborate su scala mondiale e capacità di presidiare i mercati in maniera sistematica."

Uno dei punti di forza dei grandi gruppi internazionali è la capacità di diversificazione e differenziazione regionale: strategie pensate per adattarsi ai diversi mercati e ottimizzare le opportunità su scala globale. Un approccio che in Italia fatica a emergere, spesso per ragioni strutturali, ma che all'estero rappresenta la normalità.

L'aspetto economico e organizzativo fa la differenza: Clair e i colossi simili fatturano cifre con molti zeri e possono pianificare investimenti e strategie a lungo termine. Ma ciò che colpisce è soprattutto l'ampiezza dei servizi offerti.

Rovelli porta l'esempio del festival Middle Beast in Medio Oriente, uno degli eventi più grandi dell'area, con 11 palchi e oltre 100.000 spettatori al giorno. In quel contesto, Clair ha realizzato un fatturato superiore con i servizi IT rispetto a quello derivante dalla fornitura tradizionale. Sono stati installati 1200 router per garantire connessione internet al pubblico, sviluppate app per i pagamenti e per la gestione dei servizi di ristorazione, predisposti sistemi informativi per il pubblico e per gli organizzatori. Insomma, un pacchetto integrato che va ben oltre il semplice concetto di "service tecnico" e che dimostra come i festival internazionali siano diventati macchine da business complesse, capaci di generare ricavi da ogni singola interazione con il pubblico. In Italia, sottolinea Rovelli, questo ap-



proccio è ancora limitato, ma proprio per questo esistono ampi margini di crescita, a patto di voler investire in tecnologie e modelli organizzativi nuovi.

Anche nel nostro settore, tutto si muove verso concentrazioni e acquisizioni: Clair Global di recente ha acquisito Ampco Flashlight in Olanda: un investimento importante che conferma la volontà di espansione del gruppo. E Rovelli non nasconde che Agorà sia considerata un "gioiello" appetibile dai grandi player, anche se al momento non ci sono operazioni concrete in atto. Certo è che, in un futuro non troppo lontano, anche realtà solide come Agorà potrebbero trovarsi al centro di strategie di consolidamento internazionale. Secondo Rovelli, il mercato ad alto profilo nei prossimi anni si muoverà su tre binari: acquisire altre strutture, essere acquisiti o rischiare di ridimensionarsi drasticamente. Una dinamica che lascia poco spazio all'improvvisazione e che costringerà molte aziende a fare scelte radicali.

Le differenze tra mercati sono nette: negli Stati Uniti e in Nord Europa i prezzi dei servizi sono più alti e includono pacchetti più ampi. In Italia, invece, il mercato resta compreso verso il basso, sia per i costi dei biglietti che per la

resistenza ad ampliare i servizi offerti. Questo, però, non significa che non ci siano prospettive, anzi: proprio il confronto con modelli esteri dimostra che nel nostro Paese esiste un margine di crescita ancora inesplorato. La condizione necessaria è la disponibilità a investire, a innovare e soprattutto a riconoscere il valore reale delle tecnologie e dei servizi.

L'esperienza di Giulio Rovelli è l'ennesima conferma di come i professionisti italiani sappiano farsi strada anche nei contesti internazionali più competitivi. Dalla fonia al video, dalle luci alla produzione, sono numerosi gli esempi di tecnici e manager che hanno trovato all'estero riconoscimento e opportunità.

Il talento, la volontà e la capacità di affrontare la gavetta restano ingredienti fondamentali per emergere. E il percorso di Rovelli, oggi ai vertici di una realtà come Clair Global, rappresenta un esempio concreto e un incoraggiamento per le nuove generazioni che intendono costruire una carriera nel mondo della produzione live. In fondo, la lezione è chiara: il futuro dei grandi eventi non è più soltanto palco, audio e luci, ma un sistema integrato di esperienze, servizi e tecnologie che trasformano ogni appuntamento in uno show globale. —



LA VOSTRA PREFERITA

GRAZI³

grandMA3

M A

proudly presented by

RM.
MULTIMEDIA

PLASA Show 2025

Olympia Exhibition Centre – Londra.



La fiera PLASA di Londra si è svolta dal 7 al 9 settembre e, come ormai da diversi anni, si è confermata un appuntamento nazionale di buona attrattiva e contenuti di alta qualità per i professionisti dell'intrattenimento, dell'audio, delle luci e delle tecnologie per eventi.

L'edizione 2025 si è tenuta come ormai da molti anni presso l'Olympia London, ancora in ristrutturazione, su una superficie di oltre 20.000 m², e ha visto la partecipazione di 537 espositori, in lieve crescita rispetto alle precedenti edizioni. I dati di pubblico di quest'anno parlano di oltre 7.000 visitatori qualificati provenienti da Regno Unito, Europa e Stati Uniti, con un alto profilo professionale. La maggiore affluenza si è avuta lunedì, la giornata preferita per visitare la fiera; le presenze peraltro sono state penalizzate dallo sciopero locale dei trasporti che ha reso difficoltoso gli spostamenti nell'area metropolitana.

Dal punto di vista espositivo, PLASA ha proposto un'offerta più sbilanciata a favore del comparto dell'illuminazione professionale, mentre il programma formativo, come da tradizione molto ricco, è stato uno dei punti di forza: oltre 30 seminari, panel e workshop, organizzati nelle tre giornate, hanno esplorato temi di sostenibilità, innovazio-

Le novità audio e luci dalla fiera inglese, che vede numeri in lieve crescita ma ancora lontani dalle edizioni d'oro del passato.

ne digitale, intelligenza artificiale e sviluppo professionale. Tutte le sessioni erano a ingresso libero per i visitatori registrati, rendendo la formazione accessibile anche ai più giovani e alle nuove leve del settore.

Anche se PLASA si conferma un appuntamento imprescindibile per chi opera nel mercato britannico, non sembra più quella fiera che attirava pubblico e aziende da gran parte di Europa, forse anche a causa del costo della vita a Londra che resta un ostacolo significativo per tanti partecipanti; da aprile 2025, inoltre, cittadini italiani e cittadini UE devono richiedere l'ETA per accedere nel Regno Unito – un requisito da tenere presente in fase di pianificazione del viaggio. Non sono più gli anni delle "grandi première" al Plasa, ma qualche nuovo prodotto merita sicuramente una menzione.



Claypaky

A PLASA 2025, Claypaky ha presentato in anteprima mondiale il rivoluzionario Arolla Aqua HP, il modello più potente della serie Arolla Aqua, dotato di un motore LED bianco custom da 1400 W con oltre 60.000 lumen, ideale per utilizzo indoor e outdoor grazie alla sua resistenza e flessibilità creativa. Anche Arolla Aqua LT e Arolla Aqua Wash HC, entrambi nuovi arrivati al PLASA, hanno mostrato una luminosità eccezionale e controllo avanzato, con design robusto e caratteristiche all'avanguardia. Tambora Stormy Linear e Tambora Glare hanno offerto soluzioni innovative per effetti strobo e design d'illuminazione d'impatto, unendo potenza e precisione artistica. Volero Twins e Volero Cube hanno rappresentato la più recente evoluzione di apparecchi ibridi, unendo versatilità, potenza e un controllo creativo senza precedenti. Claypaky ed Entedi (distributore del marchio nel regno unito) hanno poi celebrato il 50° anniversario dell'azienda con un evento speciale l'8 settembre, con pizza, prosecco, torta e tanto stile italiano.

Ultimo, ma non per importanza, Ultimo Sharp: una fixture che richiama uno dei prodotti più iconici di Claypaky e che ha fissato, con questa ultima versione, nuovi standard per i fari beam compatti, con una lampada OSRAM da 250 W, grado di protezione IP66 e prestazioni di grande rilievo in qualsiasi ambiente.

Martin Professional

Martin ha presentato ELP MANET 8f, un fresnel LED per uso live e studio ispirato al teatro shakespeariano. Il design innovativo combina il calore del tungsteno classico con l'efficienza di sei LED a colori, offrendo luce brillante, resa cromatica precisa e proiezione a bordo morbido.

ELP MANET 8f ha introdotto un motore di nuova generazione con sei LED (rosso, verde, blu, ambra, lime e ciano), garantendo una paletta cromatica ampia e raffinata con elevati valori di TM-30 Rf 95 e CRI 98. Il controllo lineare della temperatura colore spazia da 1850 K a 12.500 K con incrementi di 50 K, assicurando riproduzioni fedeli e uniformi. Un obiettivo Fresnel da 8 pollici offre sfumature morbide senza artefatti, mentre lo zoom da 9° a 50° permette un controllo preciso dell'ampiezza del fascio. Le alette standard anti-riflesso permettono una modellazione accurata del fascio senza abbagliamento. Nonostante superi i 13.000 lumen, il rumore rimane sotto i 30 dB, rendendolo adatto a teatri, opere e studi di trasmissione più silenziosi.



Robe Lighting

Robe Lighting che, come a ogni appuntamento fieristico, si è presentato con uno stand ricco e con un vero spettacolo live. Quest'anno è stato presentato in anteprima uno show chiamato "Excalibur" ad alto impatto e con numeri "a gravità zero", con l'acrobata Oskar Skrypko e che probabilmente avrà un seguito nei prossimi show. Tra i prodotti presentati c'erano vari modelli tra i quali iESPRITE LTL, iFORTE LTX, LedPOINTE, RoboSpot e molti altri.

Il super strobe WTF! è stato esposto nella Innovation Gallery di PLASA ed è stato uno dei candidati al premio innovazione grazie alle sue prestazioni e caratteristiche interessanti. PowerDolly è invece un prodotto appena lanciato e sicuramente innovativo. Si tratta di fatto di un "power bank" molto potente che è in grado di alimentare, senza allaccio diretto alla rete elettrica, le fixture montate nel rig. Si presenta come una base da 775 mm x 775 mm dotata di una batteria integrata LifePO4 da 5 kWh, e equipaggiata con uscite True1, DMX wireless integrato, con grado di protezione IP65. Powerdolly può essere dotato di ruote differenti per utilizzo sia in studio sia in esterni, oltre a supporti e piastre di montaggio per configurazioni su tralicci o per singoli proiettori. Sull'unità sono presenti indicatori di carica della batteria per monitorare la carica rimanente.

Sul fronte Avolites – anche questo un brand di Robe – è stata introdotta la nuova gamma di console di controllo D-Series con il modello D3, ideale per le situazioni live e con un'interfaccia rinnovata e un software molto più attuale.

Anolis, azienda "sorella" di Robe, ha messo in evidenza i nuovi prodotti Appoli S MC e il sistema lineare Lamari, studiati per versatilità e alte prestazioni in ambienti live e architettonici.

LSC Control Systems ha mostrato le novità nei sistemi di controllo luci APSX e GENX con connettività Ethernet migliorata e ha presentato in anteprima la nuova serie di pannelli WPX per il controllo intuitivo a muro.

Artistic Licence ha debuttato con la serie cueLumen, sistema di controllo luci semplice e flessibile, ideale per spazi pubblici, teatri e installazioni architettoniche, offrendo pieno controllo senza necessità di software proprietario o licenze costose.



Disguise

Nella piattaforma Disguise viene introdotto Ask Ald3n, un AI assistant integrato per la gestione dei flussi video e lighting design complessi. Disguise ha lanciato un importante aggiornamento del suo assistente di flusso di lavoro basato sull'intelligenza artificiale per Designer Pro. Questa nuova versione consente ai team di produzione di automatizzare attività ripetitive o tecniche, riducendo drasticamente il tempo dedicato e liberando spazio creativo. Ask Ald3n, basato su Gemini 2.5 Pro di Google, ora gestisce tutto, dalla configurazione delle schermate e dalla sequenza delle timeline alla creazione di strumenti personalizzati basati sulle istruzioni dell'utente, il tutto senza bisogno di scrivere codice. Lo strumento è progettato per far risparmiare tempo prezioso, soprattutto per attività come la progettazione di visual per concerti, produzioni teatrali ed eventi virtuali.



RCF

Anche quest'anno RCF ha portato a Londra l'eccellenza del sound italiano, presentando alcune delle soluzioni più avanzate per il live e l'installazione professionale. La nuova Serie KX di RCF si distingue per potenza, precisione e affidabilità in ogni applicazione. Questi speaker attivi di ultima generazione offrono DSP avanzato, gestione remota, protezione totale contro le intemperie e grande scalabilità.

Accanto alla Serie KX sono stati esposti due modelli di punta: la colonna attiva NXL 14-A, compatta e potente, ideale per live, installazioni e rental, e il subwoofer SUB 9000, progettato per riprodurre bassi profondi e controllati in ogni ambiente. TT+ Audio, brand premium di RCF, ha presentato invece la sua gamma per i grandi eventi, dove qualità del suono e ingegneria si uniscono in modo eccellente. Tra le novità: GT 8, uno speaker point source potente e versatile; GTS 16C, subwoofer cardioide flyable ad alte prestazioni studiato per un controllo ottimale delle basse frequenze; e GTX 7C, compatto line array cardioide progettato per garantire copertura uniforme e ottima intelligenza anche negli spazi più complessi.



Sennheiser

A PLASA Sennheiser ha presentato SoundBase, la prima piattaforma svincolata dai prodotti del marchio per la pianificazione delle radiofrequenze e la gestione dell'audio wireless. Sviluppata dagli esperti Matt Dale e Donny Kuser, l'applicazione si integra perfettamente con le apparecchiature di tutti i principali produttori, eliminando la necessità di utilizzare molteplici software, soprattutto nelle fasi più delicate della produzione. La soluzione ha ottimizzato la gestione delle frequenze wireless, centralizzato la comunicazione e semplificato la collaborazione da remoto. Presentata anche la gamma completa EW-DX, parte della famiglia Evolution Wireless Digital, perfettamente compatibile con SoundBase e che comprende il nuovo ricevitore EW-DX EM 4 DANTE. L'affidabile sistema di microfoni wireless EW-DX continua a garantire prestazioni eccellenti nelle applicazioni live, offrendo elevata qualità e massima affidabilità.



Allen & Heath

Avantis di nuovo in mostra: la console di mixaggio digitale pensata per eventi live, teatri e produzioni professionali. Dotata di due touchscreen full HD da 15,6", un potente motore XCVI a 96 kHz e un'interfaccia intuitiva, Avantis offre prestazioni audio di altissimo livello e grande flessibilità operativa. Grazie alla sua architettura modulare, alle funzioni di routing avanzate e alla compatibilità con una vasta gamma di stagebox e schede di espansione, rappresenta una soluzione affidabile e versatile per i professionisti dell'audio.

**FBT**

Allo stand FBT di PLASA, protagonisti molti dei prodotti più in voga degli ultimi anni e alcune novità: per esempio il nuovo sistema di gestione Infinito – System Management Suite, dedicato al controllo di diffusori attivi, processori a matrice e amplificatori di potenza processati; e ancora, la gamma completa di amplificatori APEX CloudPower dotati di controllo e monitoraggio remoto IntelliCloud. Presenti prodotti anche dei marchi affiliati come Studiomaster, Neutrik e StageCore.

Vari-Lite

VLHive 151 Digital FX rappresenta una vera evoluzione nell'illuminazione per l'intrattenimento: un apparecchio di nuova generazione con effetti di animazione digitali avanzati, mai visti prima in un apparecchio di illuminazione per l'intrattenimento. Progettato e costruito presso la sede centrale di Vari-Lite a Dallas, Texas, USA, VLHive include un motore di illuminazione digitale con 45.000 lumen di potenza e controllo a livello di pixel. Grazie agli effetti caricabili dall'utente e al familiare controllo DMX, il prodotto favorisce una migliore collaborazione tra gli operatori di illuminazione, video e creativi, pur rimanendo, nel suo cuore, un apparecchio di illuminazione.

**PLASA Awards for Innovation 2025**

E infine, le premiazioni. L'annuale premio per l'innovazione mette insieme quei prodotti che sono considerati innovativi per ingegneria, sostenibilità, usabilità o design. Quest'anno, il premio Gold Award è andato a Sennheiser Spectra: tra le motivazioni del premio, il prodotto viene definito "rivoluzionario" per il trattamento completo della catena del segnale, inclusa la gestione dello spettro.



Anticipazioni da MIR 2026



Tre giorni di tecnologia e creatività a Rimini



Dal 12 al 14 aprile 2026 torna al quartiere fieristico di Rimini l'appuntamento con MIR – Multimedia Integration Expo, l'unico evento italiano che mette insieme audio, video, luci, controllo e servizi per eventi live, corporate, education, musei, retail e broadcast. Un appuntamento che ogni anno diventa il punto di riferimento per tecnici, system integrator e creativi in cerca di novità da provare con mano.

Live You Play e Sound Power

Cuore della fiera rimane il format Live You Play, con veri musicisti e veri palchi attrezzati dove testare impianti audio, luci e video in condizioni reali. Confermato anche Sound Power, l'area outdoor per ascoltare e confrontare i sistemi audio. Immancabili poi le Immersive Rooms, dedicate all'audio tridimensionale, tutto da ascoltare, nell'atrio centrale.

Novità 2026: focus sul rigging

Quest'anno debutta un incontro tecnico sulla gestione dei carichi sospesi: un'ora tra teoria e pratica, con dimostrazioni di paranchi elettrici, truss, celle di carico e attrezzature rigging, pensato per chi vuole approfondire sicurezza e normative con un approccio operativo.

Formazione e masterclass

Non mancano le Masterclass con sound engineer, lighting designer e producer che condividono esperienze lavorative e casi reali che hanno dovuto affrontare in prima persona. Spazio anche al mondo broadcast, con panel sui nuovi trend delle produzioni live, e alla system integration, con un convegno dedicato al tema Workspace che riconosce anche crediti formativi per architetti.

MIRCLUB e DJ culture

Confermato il ritorno di MIRCLUB, l'area dedicata alla musica elettronica e alla DJ culture: la più grande esposizione di consolle in Italia, un vero parco giochi per DJ e aspiranti DJ che vogliono provare le ultime novità.

Non solo fiera, ma laboratorio

MIR 2026 si conferma non solo come esposizione, ma come laboratorio esperienziale: tre giorni per vivere da vicino le tecnologie, confrontarsi con i player del settore e raccogliere idee per nuovi progetti. —

Palermo - Manchester City

Quando il calcio incontra lo spettacolo

I 14 agosto si è disputata più di un'amichevole di calcio: Anglo-Palermian Trophy è stato un evento capace di superare i confini sportivi per trasformarsi in un racconto di cultura e, ovviamente, di tecnologia per lo spettacolo. Il match tra Palermo e Manchester City, disputato allo stadio Renzo Barbera, ha segnato l'inizio del percorso che porterà il club rosanero a celebrare i 125 anni dalla fondazione, il prossimo primo novembre. Un appuntamento già entrato nella storia, non solo per il suo valore simbolico, ma anche per l'imponente macchina produttiva e tecnologica messa in campo.

Uno show nello show

L'esperienza è iniziata un'ora e mezza prima del calcio d'inizio, con un vero e proprio pre-show pensato per intrattenere e sorprendere il pubblico. Sul palco virtuale del Barbera si è esibita Rose Villain, protagonista di una performance accompagnata da un disegno luci imponente. Dietro questa spettacolare messa in scena hanno lavorato oltre 150 tecnici, registi, producer e operatori, sotto la regia organizzativa di Odd Agency, che ha curato la produzione esecutiva, e di Sinergie Group, responsabile della parte tecnica. In totale, quasi mille professionisti, provenienti da decine di aziende specializzate, hanno contribuito alla riuscita di un evento organizzato in appena cinque settimane: un'impresa logistica e produttiva di altissimo livello.

La regia della luce

A firmare il disegno luci è stata la collaborazione tra Piero Segesta e Jerry Roberto Romani, quest'ultimo già protagonista di grandi produzioni sportive come l'evento Milan-Roma a San Siro. "Mi è stato chiesto – racconta Jerry Romani – di spettacularizzare il pre-partita, con musiche, interventi e l'ingresso delle squadre in campo. Ho ricevuto una scaletta dettagliata con tutti i brani e le azioni previste, sulla quale ho costruito l'intero show."

L'impianto luci è stato concepito per dialogare con la struttura architettonica dello stadio, creando una fusione vi-

siva tra campo e tribune: le americane, disposte intorno al perimetro di gioco a circa un metro e mezzo d'altezza, hanno permesso di ottenere proiezioni dinamiche e tridimensionali sia sulla superficie erbosa sia sulle gradinate. Grande protagonista è stato il laser beam Pluslite Verse, distribuito in Italia da Più39 srl: una sorgente laser RGB al fosforo ad altissima potenza, scelta per la qualità cromatica e la capacità di generare fasci luminosi nitidi e incisivi, anche in contesti outdoor di grandi dimensioni.

"Ne ho utilizzati in grande quantità – spiega Jerry – perché offrono una resa eccezionale e una profondità di colore perfetta per questo tipo di ambientazioni". Accanto a Verse sono stati impiegati altri modelli Pluslite, selezionati per integrare la palette luminosa e completare l'impatto visivo del palco diffuso. Al termine dello spettacolo, le americane sono state abbassate a terra, in perfetto stile Super Bowl, per non ostacolare la visuale del pubblico durante la partita vera e propria. —



Festino di Santa Rosalia 2025

Palermo tra tradizione e tecnologie immersive



Un altro evento di Palermo ha visto l'applicazione originale di tecnologie luminose: il 14 luglio un sentitissimo appuntamento tradizionale è stato curato da Odd Agency per l'organizzazione, la produzione e le videoproiezioni; da Piero Segesta e Jerry Roberto Romani per il disegno luci; da Sinergie Group per la fornitura e la gestione tecnica. Il 400+1 Festino di Santa Rosalia ha raggiunto l'edizione 2025: fede, teatro e innovazione tecnologica si sono fusi in un'unica narrazione. Il percorso scenico andava dal Palazzo dei Normanni al Foro Italico: un grande palcoscenico urbano, grazie a un allestimento che ha unito spettacolo itinerante, videoproiezioni, ologrammi, suono immersivo e installazioni luminose.

Lungo il Cassaro sono stati predisposti sistemi di diffusione sonora, regie locali e proiezioni architettoniche coordinate, con un disegno luci capace di valorizzare facciate storiche come la Cattedrale e i Quattro Canti. La parte più spettacolare è stata quella dedicata proprio alla Cattedrale, dove oltre duecento proiettori della linea entertainment di Pluslite hanno dialogato con le videoproiezioni per costru-

ire un racconto visivo di grande impatto. Verse Laser Beam RGB IP66, Vero300, Miniart, Smally, Easybat, Arkibat i prodotti Pluslite utilizzati.

Il gran finale al Foro Italico ha infine proposto un imponente spettacolo piromusicale sincronizzato via time-code con la colonna sonora. L'evento ha richiamato oltre 350.000 spettatori, italiani e non, a riprova dell'importanza culturale del Festino di Santa Rosalia; un tipo di evento tradizionale che non smette di innovarsi, e che nel tempo è diventato uno dei più complessi e affascinanti del panorama internazionale. —

PLUSlite
Pluslite
Via Boccaccio 3/a Castano Primo (MI)
Alberto +39 3496204458
Alex +39 3939228895
www.facebook.com/pluslite.eu
www.instagram.com/pluslite.eu
www.youtube.com/@pluslite

ZUCCHERO IN ARENA

OVERDOSE D'AMORE



Per tutto il 2025, Zucchero "Sugar" Fornaciari ha portato avanti il suo *Overdose D'Amore World Tour* in una serie di tappe prestigiose e venue importanti, in Italia come all'estero. Il cuore della tournée si è diviso in due fasi principali: prima una parte negli stadi, poi una spettacolare "residency" all'Arena di Verona tra settembre e ottobre.

Le date dovevano coprire solo il mese di settembre, a cui

Dodici show da record all'Arena di Verona si vanno ad aggiungere a due anni di date americane ed europee: il blues man di Reggio Emilia non conosce limiti e firma uno spettacolo autentico e suonatissimo, ricco di ospiti e musicisti d'eccezione.

si sono aggiunte, vista la grande richiesta, anche le serate del 6, 7 e 8 ottobre, ultimi appuntamenti italiani prima di proseguire all'estero. Con oltre 120.000 spettatori accorsi ai dodici show veronesi, e oltre 700.000 fan distribuiti nei sessantasei concerti in tutto il mondo, Zucchero si conferma ancora una volta l'artista dei record.

Lo ammetto, sono un grande fan di Zucchero, e faccio mia una citazione dagli schermi del concerto: "Chi non ama il blues ha un buco nell'anima". Assistere a un live è un'esperienza appagante, un viaggio musicale e umano, che nasce anche dalla qualità della band internazionale che lo accompagna sul palco: Polo Jones, musical direction e basso; Kat Dyson, chitarre e cori; Peter Vettese, hammond, piano e synth; Mario Schilirò, chitarre; Adriano Molinari, batteria; Nicola Peruch, tastiere; Monica "Mz" Carter, batteria e percussioni; James Thompson, fiati e cori; Lazaro Amauri Oviedo Dilout, fiati; Carlos Minoso, fiati; Oma Jali, cori.

Nella sua carriera, Zucchero ha venduto oltre 60 milioni di dischi, di cui 8 milioni con l'iconico *Oro, incenso & birra*. Tra i suoi record, è stato il primo artista occidentale a esibirsi al Cremlino dopo la caduta del Muro di Berlino, e l'unico italiano a partecipare al Festival di Woodstock del 1994, agli eventi 46664 per Nelson Mandela e al Freddie Mercury Tribute del 1992. Ha suonato in 5 continenti, 69 Paesi e 650 città, raggiungendo mete uniche come Oman, Mauritius, Tahiti, Nuova Caledonia, Armenia e Nuova Zelanda. Il tour partito nel 2023 ha già superato le centocinquanta date e, secondo indiscrezioni, si concluderà nel 2026 con oltre duecento concerti: un traguardo straordinario per un artista italiano. Ci possiamo sbilanciare dunque con qualche considerazione sul concerto.

La struttura del palco, ormai uno standard consolidato all'Arena di Verona, è la stessa utilizzata da tutti gli show ospitati tra settembre e ottobre. La scenografia è volutamente essenziale e rispecchia perfettamente lo spirito di Zucchero: il suo pubblico non cerca effetti spettacolari, ma musica autentica e intensità emotiva. L'allestimento prevede due americane laterali di circa quindici metri che si estendono sui gradoni, ampliando lo skyline visivo del palco. Nei brani più energici si nota un disegno luci dinamico e suggestivo, valorizzato dall'impiego dei fari Ayrton Cobra in quantità, mentre nei momenti più intimi prevalgono atmosfere morbide e colori caldi.

Anche la parte video è ben equilibrata: il "sole" scenografico al centro del palco cattura l'attenzione, mentre i due iMAG laterali sono dedicati principalmente alle riprese live per il pubblico, con pochi ma efficaci contributi preregistrati.

Sul fronte audio, l'esperienza è eccezionale: il mix firmato da Colin Norfield, uno dei fonici più rispettati al mondo, incarna perfettamente la filosofia "preferisco togliere piuttosto che aggiungere". Il risultato è un suono pulito, bilanciato e mai invadente, che mantiene una pressione sonora elevata senza mai risultare aggressivo.



Stefano Copelli e Barbara Losavio di Lemonandpepper, in produzione.

La nostra maratona all'interno della produzione di Zucchero parte proprio dagli uffici della produzione, dove incontriamo i protagonisti della crew tecnica; scopriamo come hanno reso possibile uno spettacolo di tale livello.

Stefano Copelli Produzione

Stefano, mi hanno detto che si tratta di una produzione in Arena un po' particolare.

Quest'anno, a differenza del passato, è successo che durante ogni day off della nostra produzione era previsto un altro artista; si sono succeduti veramente in tantissimi, da Francesco de Gregori a Venditti, a Gianna Nannini, a Geolier, Gabbani, Irama, Brunori, Francesca Michielin, Umberto Tozzi. Tutti questi spettacoli si sono avvalse della struttura che avevamo montato per Zucchero, naturalmente riadattata per il loro spettacolo.

Ma in quei casi smontate e rimontate tutto?

Rimangono le macro strutture, che vengono riconfigurate secondo le varie produzioni; io per esempio sono rima-

sto con Brunori e con Michielin; ogni artista si porta i suoi special e la sua scenografia, però il grosso rimane: l'impianto audio, il tetto con le luci, gli schermi laterali. Insomma, è un mix tra mezza produzione e festival. Diciamo che il periodo che segue l'opera, a fine agosto, prevede una serie di concerti pop che cercano di sfruttare la venue al massimo possibile. Per il pubblico è sempre bello venire in Arena, è un'icona che non tramonta mai: sono 2000 anni che in questo luogo vengono fatti degli spettacoli, e da quel che ne so il pubblico risponde sempre bene.

Quando è iniziato il tour di Overdose D'amore?

A novembre 2023 negli Stati Uniti; poi è ripartito in Europa a marzo del 2024 con tre concerti alla Royal Albert Hall di Londra, per poi continuare con i grandi festival in Europa. Infine siamo sbarcati in Italia a giugno con gli stadi e siamo arrivati in Arena con dodici repliche. Lavoriamo da tanti anni con Zucchero, e sappiamo che è molto attento ai dettagli dello spettacolo ed è molto presente in tutte le decisioni che vengono prese; quando tutto è discusso e deciso, noi portiamo avanti l'aspetto tecnico, logistico e organizzativo per portare in tour lo show, sia in Italia che all'estero.

Zucchero è in tour praticamente da due anni, tra stadi, palazzetti, Campovolo e Arena. Ed è sempre sold-out.

Dopotutto l'artista è i brani che può portare al pubblico: quello di Zucchero è un repertorio veramente enorme, con grandi collaborazioni. Parliamo di un artista internazionale, che piace molto anche agli stranieri, in Europa e in giro per il mondo. Da non sottovalutare che sul palco si canta e si suona veramente, e questo il pubblico lo apprezza tantissimo: per questo Zucchero cerca di trovare sempre musicisti eclettici che si abbinino al tipo di spettacolo che propone.

Gli spettacoli di Zucchero sono tutto sommato abbastanza minimalisti, anche se ricercati. Le scenografie sono analogiche, non esagera con maxi-schermi e fuochi d'artificio...

Forse è anche per questo che il pubblico risponde: Zucchero ha un suo immaginario, preferisce la scena materna, e anche nei clip che mandiamo c'è sempre un look riconoscibile. Poi lui ha bisogno di sentire sul palco tutte quelle cose che gli piacciono e che lo richiamano al mondo. Per questo gli spettacoli di Zucchero difficilmente usano laser, fiamme, fumi e strumentazioni varie.

Il tour si sposterà di nuovo in America, dico bene?

Per l'America non ci sarò, è previsto uno staff un po' più ridotto; io rientrerò il prossimo anno per le arene in Europa. Inizieremo dalla Royal Albert Hall, e finito il giro in Europa ci saranno di nuovo gli stadi in Italia.

Chi lavora con te? Sbaglio o c'è anche Giorgio Ioan?

La produzione è curata da Lemonandpepper: siamo io e Barbara Losavio, e all'occasione c'è anche Giorgio. Zucchero è abituato da sempre a stare sul palco, e durante queste date in Arena ha compiuto settant'anni: ha fatto un super show cantando e un compleanno sul palco, che per lui è il regalo più bello che possa ricevere. Credo che non ce la faccia a stare giù dal palco, a casa si annoia! [ride, ndr]

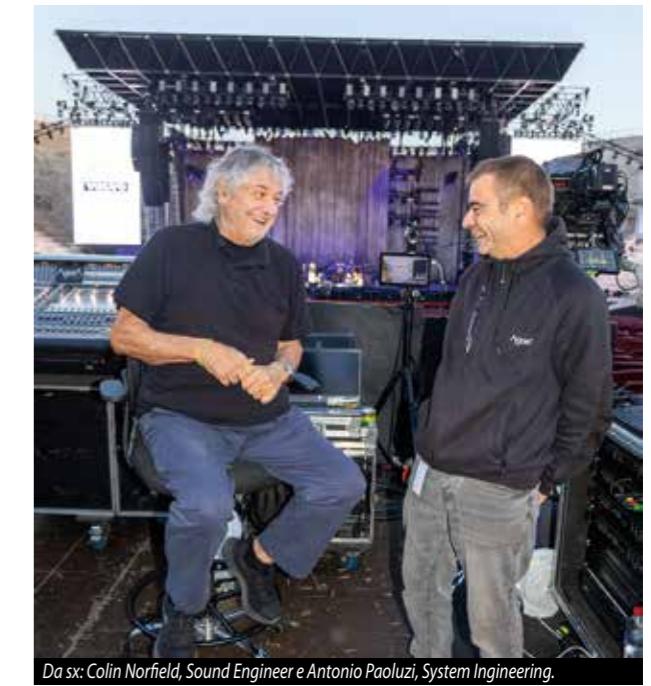
Colin Norfield Sound Engineer

Colin, ti vediamo dietro al mixer di Zucchero da parecchi tour.

Sono solo diciassette anni che lavoro con Zucchero, e ancora non sono stanco... mi piace molto lavorare con lui e con i ragazzi italiani!

Come organizzi la tua postazione?

Io sono un fonico datato, sono nato con il mixer analogico e continuo a impostare tutto in modo più "analogico" possibile, perché il mio background è quello e continuo a ragionare in quel modo. Naturalmente non è un setup completamente analogico: uso le funzioni del digitale come gli snapshot, i mute e i fader motorizzati. Sono strumenti utili per costruire un punto di partenza per ogni brano, ma poi preferisco lavorare "a mano", muovere i fader e seguire il mix in tempo reale, come si faceva una volta. Non considero il digitale come un dogma, ma solo come un aiuto. Lo uso per comodità, non per automatizzare tutto.



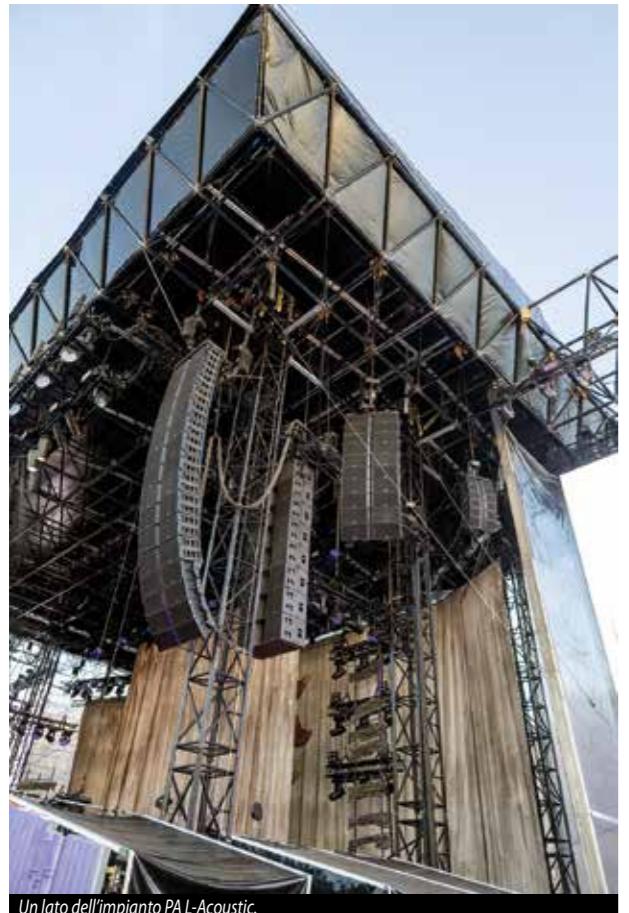
Da sx: Colin Norfield, Sound Engineer e Antonio Paoluzi, System Ingineering.



Uno dei due sidefill sospesi ai lati del palco.



Foto: Stef@ovetto



Un lato dell'impianto PA L-Acoustic.

Quali sono i sistemi di diffusione che hai usato con Zucchero?

Forse il primo fu un Turbosound: ho sempre amato i vecchi Flashlight, li usavo anche con i Pink Floyd. Penso che il primo tour con Zucchero, quando c'era Willy Gubellini, lo facemmo proprio con Flashlight; poi siamo passati ai V-DOSC. La prima volta che ho usato il sistema V-DOSC è stato però con Mike Oldfield. Ora usiamo L-Acoustics K1: non ho particolari lamenti, è un ottimo sistema, molto coerente e naturale.

Qual è la tua filosofia nel mixare Zucchero?

Cerco di mantenere tutto molto naturale. Non seguo una teoria precisa in quello che faccio: mi affido all'orecchio e all'esperienza. Non mi considero un "ingegnere" nel senso accademico del termine, mi sento più un musicista: suono il mix, per così dire. Quando lavoro, non penso troppo: ascolto, reagisco e faccio quello che mi suona giusto. Non amo riempire la mia postazione di outboard o plugin: meno roba ho intorno, più riesco a concentrarmi su quello che sento. Poi la voce di Zucchero è abbastanza facile da gestire: è raro che trovi cose difficili, qualunque artista io segua. Lavoro con ciò che ho e cerco di tirarne fuori il meglio.

Adesso siete in tour negli stadi italiani, e prima eravate in Europa.

Sì, esatto. Abbiamo fatto diversi teatri e venue in Europa in primavera, poi siamo arrivati in Italia per gli stadi. Adesso in Arena, per poi partire per l'America.

Da dove nasce questa tua filosofia di lavoro?

Ho iniziato la mia carriera con i Midas Pro, e ancora prima su un mixer 8 canali Orange – parliamo del 1971, lavoravo con i Temptations! Quindi per me è naturale pensare in termini "analogici", basandomi sull'ascolto e sul feeling del momento.

ma ancora di venire in Europa. Loro sì che facevano tante date! Tra l'altro, continuo a lavorare con David Gilmour: siamo stati anche a Roma di recente, al Circo Massimo, dove abbiamo registrato il film evento.

Antonio Paoluzi System Engineer

Antonio, oltre a occuparti del buon funzionamento dell'impianto audio, in questa situazione sei anche il fonico per la band di spalla. Come è stata gestita la parte audio, con tanti concerti e situazioni da alterare da un giorno all'altro?

L'impianto che è stato montato è oramai uno standard per l'Arena, e in questo caso è stato fatto e pensato principalmente per le esigenze dei dodici show di Zucchero. È stato montato e installato su mio progetto, da Davide Grilli, qualche giorno prima di fare il TMA, il TIM Music Awards. L'impianto è stato gestito come normalmente si fa nei festival con le mezze produzioni: ogni volta abbiamo smontato e rimontato le regie per i singoli spettacoli, mentre l'impianto rimane sempre appeso con la stessa



Antonio Paoluzi in veste di fonico per i gruppi spalla.

configurazione; poi eventualmente si riconfigurano i sub; c'era chi aveva necessità di usare la buca per i dolly per le telecamere. Irama, per esempio, aveva un giardino nella buca; quindi i sub sono stati spostati in left e right per fare i sei show che necessitavano di spazio libero al centro.

Per il prossimo inverno cosa c'è in previsione?

Il prossimo lavoro sarà il tour con Coez, che faremo con il sistema multicanale ISA di L-Acoustics, come era già stato fatto due anni fa; insomma, finito qui mi devo subito mettere al lavoro per iniziare a programmare il tour.

BACKSTAGE

SERVIZI PER LO SPETTACOLO

FANO (PU) ITALY

www.backstage-service.com



Daniele De Santis

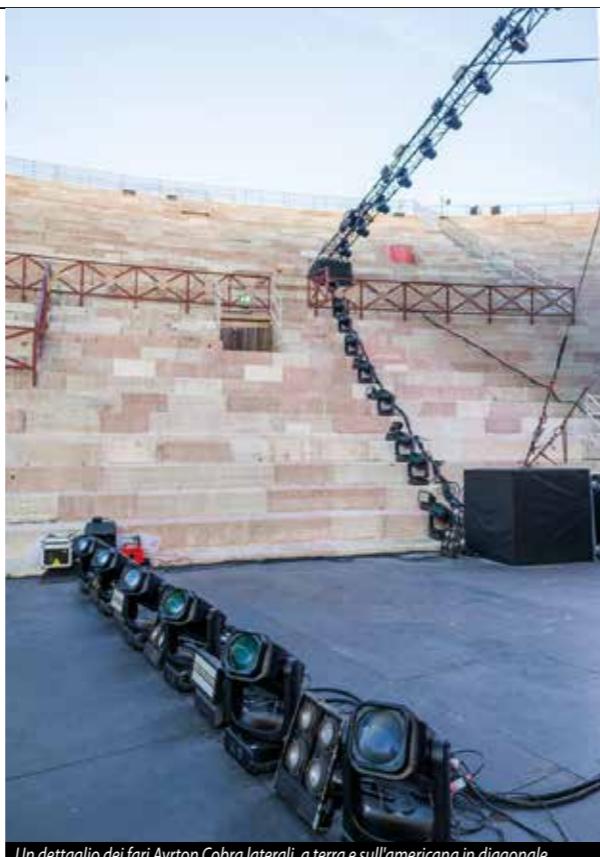
Lighting designer e operatore luci

Daniele, mi sembra che Zucchero non abbia mai avuto bisogno di fuochi d'artificio o effetti di ultima generazione: ha sempre prediletto soluzioni abbastanza sobrie che, un po' come il blues, restituiscano un mood sensuale ma anche combattivo.

Assolutamente sì. A livello di effetti luci, ci sono brani molto contenuti che si alternano a dei brani un po' più movimentati; poi non è uno spettacolo con tendenze al "moderno", ma predilige una scena teatrale classica "calda", che alla fine si lega benissimo col genere di musica che fa. Bisogna curare più che altro il quadro generale con tutta la band, dare a ognuno il suo spazio e i suoi dettagli.

Chi ha curato la scenografia?

Questo disegno nasce quattro anni fa, con un allestimento di Vince Foster, che è il lighting designer che ha sempre seguito Zucchero, e che ha suggerito l'idea del sole e ha curato tutta l'immagine del palco. In seguito io ho preso in mano il tour, e ho modificato e adattato lo show in base alle esigenze e alle location, mantenendo però il sole e il concept che aveva dato Vince. Passando negli stadi, invece, ho dovuto modificare un bel po': gli spazi e i palchi erano diversi; ma è rimasto il sole centrale, perché è stata una richiesta di Zucchero. Per la parte estiva ho arricchito molto la parte esterna del palco, volevo comunque la possibilità di allargare il più possibile la scena, viste le location con



spazi più grandi. Quindi ho previsto delle truss messe in diagonale sui laterali equipaggiate con 76 Ayrton Cobra. In Arena ho riadattato di nuovo, perché gli spazi sono ancora diversi: ho mantenuto il disegno della cornice con i Cobra, usando sempre la cornice da 15 m che parte dal tetto e si va ad appoggiare sui gradoni dell'arena. Questo approccio lo abbiamo eseguito per la prima volta, ed è stato un po' una scommessa; ovviamente abbiamo dovuto applicare la massima attenzione nei confronti del monumento storico. Ti assicuro che abbiamo fatto un ottimo lavoro e abbiamo eseguito i lavori con la massima cautela.

Durante la stagione in Arena, si è lavorato quasi in mezza produzione. Questo aspetto ha influito?

Quest'anno siamo stati gli headliner della stagione, e il disegno del palco di Zucchero è stato mantenuto per tutti gli altri eventi che si sono svolti in Arena a settembre: tutti hanno utilizzato con qualche modifica la nostra struttura, tutelando comunque lo show di Zucchero.

Nell'allestimento originale ci sono altri prodotti messi in campo?

Nel disegno originale di Zucchero puoi trovare: 76 Ayrton Cobra intervallati con 76 Chauvet Color Strike; 40 Robe iForte LTX, con l'aggiunta di altri 8 – 6 posizionati in alto sul perimetro dell'Arena e 2 sul palco – che usiamo come seguipersona. Poi abbiamo 40 Maverick Storm 3 BeamWash per dare colore al palco, oltre a 24 classici Claypaky K25, posizionati nella cornice del sole; questi sono stati sagomati all'interno della scenografia e quindi sono intoccabili: finché ci sarà il sole, ci saranno sempre. Poi abbiamo montato gli SGM P-5 per il fondale e per illuminare i dettagli della scenografia. Zucchero è molto attento ed esigente sugli elementi che compongono la scenografia: è sempre stato molto presente nell'osservare il mio lavoro, e mi ha dato anche delle opinioni sui vari risultati.

Dobbiamo ringraziare qualcuno in particolare?

Sì, vorrei ringraziare tutta la squadra di Agorà luci, in particolar modo Michele Doninelli: lui e tutta la squadra mi hanno sempre supportato e "sopportato"; in tutta la parte estiva, ogni stadio è stato impegnativo a modo suo, il calendario è stato molto serrato, e abbiamo fatto sempre un ottimo lavoro.

Maurizio Maggi

Riprese e messa in onda

Mauri, siamo in regia video, nell'ipogeo dell'Arena, con te e i ragazzi di Telemauri. Qual è stato il vostro lavoro in questa produzione?

Come ormai di prassi, noi ci occupiamo di tutta la gestione del video, dalle riprese alla messa in onda sugli schermi. Sul palco di Zucchero c'è il classico sole centrale correddato di schermo video, più due iMAG laterali rispetto al palco. Noi facciamo le riprese con una dozzina di telecamere, tra pre-sidiate, fisse, robotizzate e con l'aggiunta anche di un drone; poi tramite la regia mandiamo le riprese sui vari schermi, arricchendole con i contributi e gli effetti. Possiamo dire che facciamo un lavoro molto didascalico, nel senso che c'è





Maruzio Maggi, regista della messa in onda.

una band numerosa che suona e fa spettacolo, e Zucchero che canta: noi facciamo un servizio di rilancio delle immagini per il pubblico dell'Arena, che è lontano e vuole la possibilità di vedere anche qualche particolare più da vicino. Abbiamo portato di nuovo un sistema creato da noi, un

sistemino un po' sperimentale e fatto in casa con l'aiuto di uno dei miei ragazzi "nerd": abbiamo modificato dei software che esistono già e automatizzato il mixer video per quelle canzoni un po' più dinamiche, un po' più veloci. Anche se non c'era la reale esigenza, siamo rimasti fermi tanti giorni in arena e abbiamo fatto degli esperimenti: adesso abbiamo sette/otto canzoni in timecode. Il sistema si rifà al famoso CuePilot: noi ci siamo fatti il nostro, compresi i tablet che danno le istruzioni agli operatori di ripresa. Per il resto si tratta di una produzione classica, con due ottiche lunghe montate in regia front of house, due ottiche medie-corte sotto palco, un piccolo Gimbal con la radiocamera, un po' di telecamere robotizzate e un Blackmagic come mixer. Per quanto riguarda lo staff, questa volta siamo in sette persone: una squadra un po' più ricca del solito, con parecchio materiale da gestire. —



Foto: Stefano Vetto



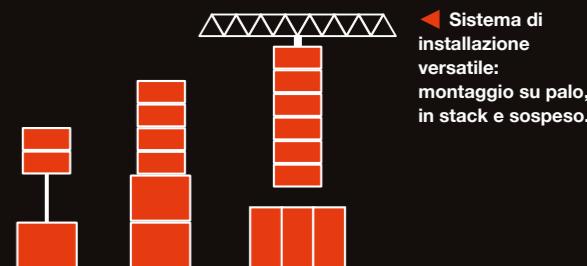
SRX900

POWERED SOLUTIONS



Soluzioni Line Array Scalabili e Compatte

La nuova serie di diffusori professionali JBL SRX900 racchiude 75 anni di leggendaria innovazione acustica in un sistema array compatto, scalabile e dal costo contenuto. La gamma include due modelli di diffusori attivi con doppio woofer rispettivamente da 6,5" e 10" abbinati a due modelli di subwoofer sia singolo che doppio 18". Il sistema è completato dal software e dall'app per la programmazione ed il controllo del DSP a bordo. SRX900 è la perfetta soluzione per società di noleggio, installatori e per i musicisti che cercano la giusta combinazione tra prestazioni acustiche, facilità di montaggio e trasporto.



◀ Sistema di installazione versatile:
montaggio su palo,
in stack e sospeso.

MARCO MENGONI

Live in Europe 2025



Un'opera in scena: la visione scenografica del tour negli stadi italiani di Marco Mengoni.

Come in ogni progetto live di Marco Mengoni, anche la genesi di questo nuovo tour prende piede dalla fantasia dell'artista: è stato Marco a concepire la scenografia, a immaginare il palco come spazio narrativo e fisico, e a riempirlo poi con la sua musica. Dai primi schizzi e dalle prime idee, sono nati i render architettonici, le bozze per gli elementi visuali e i primi concept per la costruzione vera e propria del palco. È nato così il tour europeo che ha attraversato gli stadi italiani e continua fino a dicembre nei palazzetti italiani ed arene europee.

L'impianto scenografico è fortemente ispirato al linguaggio dell'opera lirica: ogni aspetto è concepito non solo come elemento decorativo, ma come parte integrante del racconto. La scena iniziale è dominata da un paesaggio di macerie monumentali — blocchi spezzati, resti di strutture architettoniche in rovina, elementi sospesi — realizzati con tecniche costruttive tipiche del teatro e movimentati attraverso un sistema di binari, macchine e motori programmati per modificare la composizione visiva in tempo reale.

Dalla realtà distopica, il cuore del palco muta in un'installazione trasparente: l'architettura in vetro e plexiglass richiama edifici di cristallo, simbolo fragile ma potente di resilienza e rinascita. Grazie a un sofisticato sistema integrato di illuminazione e macchine del fumo, queste strutture si comportano come elementi scenici dinamici, capaci di variare densità e trasparenza, modificando a ogni pezzo l'estetica dello spazio con un effetto quasi onirico.

Un elemento chiave del progetto è sicuramente l'imponente passerella motorizzata da 26 m, capace di sollevarsi, ruotare, inclinarsi e traslare, dando la sensazione che l'artista raggiunga il cuore del pubblico; la struttura meccanizzata porta Mengoni al centro della venue, abbatte la distanza tra palco e platea, e integra lo spettatore in un racconto che sia musicalmente, sia visivamente, si dimostra di grande impatto. Insomma, una bella produzione targata Live Nation, in cui nuove aziende e grandi professionisti si sono impegnati per dare forma alla visione dell'artista.

Alberto Muller
Direttore di produzione

Alberto, raccontaci il tuo lavoro.

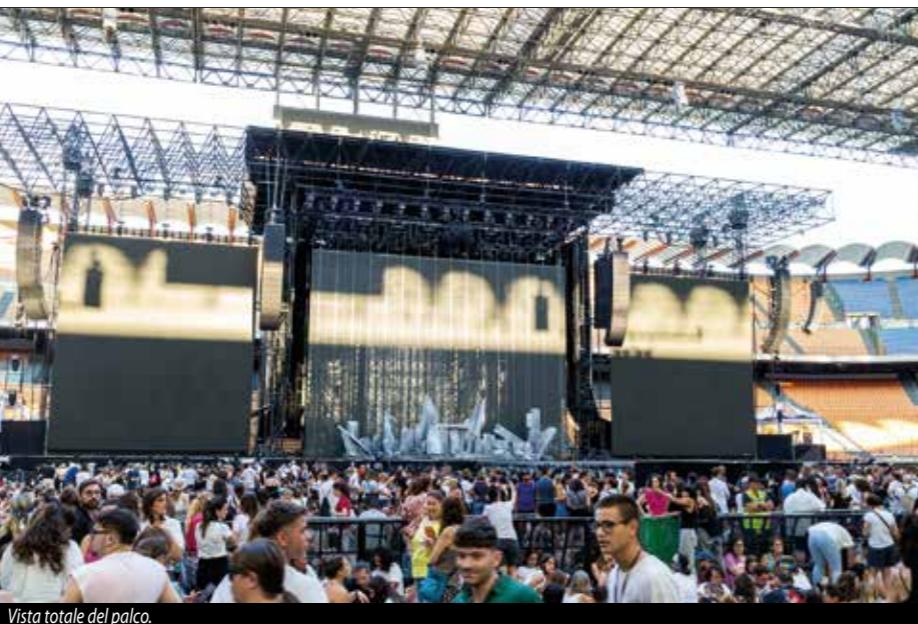
In questa produzione ricopro il ruolo di direttore di produzione per conto di Live Nation: coordino l'ufficio produzione e ho il compito di supervisionare l'intero progetto, mentre il direttore di produzione operativo è Gianluca Carrozzo.

Questo show è molto diverso rispetto a un concerto pop tradizionale. Ce lo racconti?

È uno show che attinge da linguaggi diversi: c'è una forte componente teatrale e operistica, con scenografie molto



Alberto Muller, direttore di produzione per conto di Live Nation.



Vista totale del palco.

importanti sia in altezza sia in profondità; allo stesso tempo evolve in direzione del pop classico con laser, effetti speciali e momenti da gran concerto. Sono state inserite anche parti narrative, con molti parlati registrati, e c'è una band molto presente; lo stesso con i performer, che non sono solo ballerini ma veri coprotagonisti. Tutto nasce da una precisa visione artistica di Marco Mengoni, che fin dall'inizio ci ha chiesto di creare qualcosa che fosse "più di un concerto".

Dal punto di vista tecnico, qual è la sfida principale di questa produzione?

La dimensione. È tutto grande, articolato e interconnesso. Ogni elemento scenico è collegato agli altri: spostì una cosa e se ne devono muovere altre dieci. Ad esempio, se in un tour tradizionale una canzone può essere cambiata in otto minuti, qui servono almeno 45 minuti per capire come quell'aggiustamento impatti sul resto. È una macchina complessa, che oggi, dopo tante prove, funziona con efficienza.

Ci hanno colpito anche i grandi pannelli LED in movimento...

PRG ha sviluppato un sistema di binari motorizzati che movimenta otto pannelli LED alti 15 m. Possono comporre un grande schermo frontale e poi ruotare per formare un fondale posteriore; il tutto retto da 64 motori da due tonnellate. È una delle trovate sceniche più spettacolari e tecnologicamente avanzate del tour.

E il famoso ponte mobile?

È un ponte vero e proprio che può ruotare, inclinarsi, sollevarsi e muoversi in orizzontale. Non si tratta di una semplice pedana, ma di un elemento scenico dinamico che partecipa attivamente allo storytelling visivo dello show.

Quanto tempo serve per montare tutto?

Noi entriamo il giorno prima dello show: all'inizio è stato

complicato, ma ora abbiamo messo a punto un processo ben definito. Il palco è fatto a strati, con oltre 220 punti di rigging, di cui 170 solo nella zona centrale. È un puzzle complesso, che abbiamo imparato ad affrontare.

La versione indoor dello spettacolo manterrà la stessa complessità?

Sì, sarà un'evoluzione coerente, anche se adattata ai tempi più stretti e agli spazi ridotti dei palazzetti. Non potremo fare pre-rigging in molte venue europee, ma manterremo l'anima dello show e troveremo soluzioni funzionali per garantire lo stesso impatto scenico.

Qual è l'entità logistica della produzione?

Parliamo di 28 bili, più un mezzo per i generatori e impianti accessori. Il team tecnico conta 120 persone, ma includendo performer e artisti superiamo i 160 membri. Insomma, si tratta di una macchina enorme.

Livio Lo Faro Responsabile squadra luci per Agorà

Livio, qual è il tuo compito?

Coordinare una squadra di otto professionisti specializzati, garantendo la perfetta riuscita dell'impianto luci in ogni data del tour. Il team lavora con un imponente setup composto da circa 550 proiettori, tra cui spiccano prodotti Robe, Claypaky, oltre ai Chauvet Color Strike M, gli Ayrton K25 e i collaudati SGM Q7. Trattandosi di una produzione outdoor negli stadi, dove il meteo può essere imprevedibile, la quasi totalità dei prodotti è in versione IP65: oggi è impensabile affrontare un tour del genere senza fari resistenti alle intemperie. La tecnologia si è evoluta, e i fornitori come Agorà sono in grado di offrire soluzioni affidabili anche in condizioni estreme.



Livio Lo Faro, responsabile della squadra luci per Agorà.

La battaglia tra luci e video è sempre accesa?

C'è stato un momento, nel passato recente, in cui sembrava che lo schermo stesse prendendo il sopravvento sul disegno luci. Ma oggi si è optato per una convivenza armonica: il lighting designer ha il compito di interpretare e valorizzare l'idea dell'artista, mentre il video aggiunge profondità e dettaglio, soprattutto in spazi ampi come gli stadi.

Come è organizzato il vostro lavoro di montaggio?

Noi entriamo in venue nel cosiddetto -1, ovvero il giorno prima dello show. Procediamo al montaggio, al cablaggio e, non appena fa buio, consegniamo il palco e inizia il focus. Essendo uno spettacolo con elementi scenici in movimento e una forte componente teatrale, con sagomatori e puntamenti precisi, l'attenzione ai dettagli è fondamentale: come ormai di prassi, il sistema luci è basato su console grandMA3, con una rete dati completamente ridondante gestita da switch Luminex, che è diventato uno standard per i grandi eventi. La rete è in hot backup: questo significa sicurezza e continuità operativa, anche in caso di guasti o interruzioni.

Per quanto riguarda i seguipersona?

Per il tracciamento sul palco utilizziamo tre sistemi RoboSpot: due per l'artista principale e uno per eventuali ospiti. Uno dei due spot dedicati a Mengoni è montato su un Robe iForte LTX con telecamera, mentre l'altro gestisce un multi-device che pilota cinque fari contemporaneamente, compresi quattro iForte montati sulla prima americana. Mengoni lavora molto in controcampo, quindi abbiamo bisogno di un sistema flessibile, capace di illuminarlo anche dal retro palco, con fasci precisi e sincronizzati. Un tempo bastava accendere un dimmer e tutto funzio-



nava; oggi è tutto più complesso, ma anche più raffinato. La tecnologia ci ha reso la vita più difficile... ma anche più stimolante.

Lorenzo De Pascalis Show Design

Lorenzo, ci eravamo già incontrati in un tour dei Pinguini Tattici Nucleari, ma qui sei coinvolto anche in altri aspetti, oltre ai contenuti video.

Esatto, per questo tour seguo la parte video, ma anche lo show calling, il coordinamento di automazioni, fiamme, effetti speciali e tutto ciò che è nella sincronizzazione scenica e visuale.

Cosa vedremo stasera sul palco di Mengoni?

Uno spettacolo immersivo che accompagnerà Marco e il suo pubblico in un vero e proprio viaggio visivo ed emotivo. Partiremo da un'ambientazione urbana distrutta, simbolo di crisi personale e collettiva, e percorreremo una trasformazione verso una "città di cristalli": uno spazio astratto, frammentato ma luminoso, metafora di ricostruzione, crescita e consapevolezza.



Lorenzo De Pascalis dello studio Ombra.

Dal punto di vista tecnico e creativo, come avete messo in scena questo percorso?

Abbiamo lavorato moltissimo sui contenuti 3D. Usiamo Unreal Engine, Cinema 4D, Blender e altre piattaforme per realizzare ambientazioni digitali e texture dinamiche. Nella prima parte dominano tonalità fredde e spente, con superfici rocciose, cemento e ambienti post-apocalittici; poi, man mano che gli schermi si separano, inizia il gioco con texture trasformative, come la pietra che diventa vetro o elementi iridescenti. Quando arriviamo alla parte finale dello show, esplodono i colori vivaci, gradienti, riflessi e effetti più giocosi.

Parlando degli schermi: come si muovono e qual è la loro funzione nello show?

Sul palco ci sono otto colonne LED, ciascuna motorizzata. Si muovono su un binario motorizzato fornito da PRG, con motori Movecat: ogni colonna può traslare lungo il palco e ruotare su sé stessa. Durante lo show, le colonne cambiano posizione, configurandosi ora come fondale frontale, ora spostandosi verso il fondo palco, generando così transizioni visive e architettoniche che amplificano i contenuti.

Queste colonne LED sono fissate al soffitto?

Sì, si tratta di una struttura sospesa, imponente. Un sistema davvero robusto e spettacolare: come diciamo noi, "un bel bestione"!

Avete lavorato su effetti video in tempo reale?

Sì, utilizziamo Notch per effetti in tempo reale, oltre a correzione colore dinamica, effetti camera, lookup table [LUT, ndr] e layering multipli per ottenere atmosfere coerenti con ogni parte del concerto. Abbiamo cercato di trovare il



Un dettaglio della scenografia di vetro all'interno del palco.

giusto bilanciamento tra complessità tecnica e leggibilità emotiva, per mantenere sempre il focus sull'artista.

Chi ha ideato il concept del viaggio da una città a pezzi a una città cristallina?

L'idea iniziale è partita proprio da Marco Mengoni e da Simona, la sua direttrice creativa, che ha coordinato tutta la parte visiva insieme a noi di Ombra e ad altri collaboratori come lo studio Bleared. La narrazione si basa su un vissuto personale di Marco, che si riflette nella scenografia e nei contenuti video. Il nostro compito è stato quello di tradurre visivamente questo percorso emotivo, con coerenza e spettacolarità.

Si può dire che il video è parte integrante del racconto dello show?

Assolutamente sì. Qui il video non è solo decorazione, ma una vera e propria estensione narrativa dello spettacolo. Ogni contenuto è pensato per sottolineare uno stato d'animo, un passaggio musicale o drammaturgico. La sinergia tra video, luci, movimento scenico e performance è stata fondamentale.

Quanto tempo è stato necessario per produrre tutto?

Ci abbiamo lavorato per diversi mesi, con continui aggiornamenti e test. La parte più impegnativa è stata la realizzazione in tempo reale, perché i contenuti devono adattarsi al movimento degli schermi, alla luce e alla posizione degli artisti. Abbiamo usato flussi di lavoro flessibili, in modo da poter modificare velocemente colori, riflessi e dinamiche in base a quello che accade sul palco.

Qual è per te il momento più suggestivo dello spettacolo?

Senza dubbio quando le colonne si separano, mostrando contenuti frammentati ma luminosi. È un punto di svolta nello show, in cui anche la musica cambia tono e tutto diventa più aperto, fluido. È lì che il pubblico "entra" davvero nel viaggio di Marco.



Eleonora Peronetti e Federico Michieli.

FM Scenografie

Un'altra firma dietro all'imponente scenografia del tour è quella di FM Scenografie, storica realtà milanese con radici teatrali che affondano nel Piccolo Teatro di Strehler. Oggi guidata da Federico Michieli, l'azienda sta portando la propria sensibilità artistica nel mondo dei concerti, mantenendo intatta l'attenzione alla qualità artigianale. La scenografia è stata sviluppata da Eleonora Peronetti, mentre FM si è occupata di progettazione tecnica, ingegnerizzazione, realizzazione e montaggio iniziale. La struttura, composta da moduli di carpenteria metallica rivestita in polistirolo lavorato, è studiata per garantire leggerezza, velocità di montaggio e realismo estetico. Durante lo show, la scenografia si trasforma: da podio teatrale nella parte iniziale, si apre progressivamente in una sorta di rovina contemporanea, diventando spazio dinamico per il corpo di ballo. Il tutto è gestito tramite carri motorizzati e movimentazioni precise a cura dei carpenteri di produzione.

Un perfetto esempio di sinergia tra teatro e live show, dove estetica, tecnica e logistica si fondono per creare un'esperienza visiva memorabile.



Da sx: Nicola Mazzotti e Domenico "Mimmo" Lettini.

Domenico "Mimmo" Lettini
Responsabile PA in tour

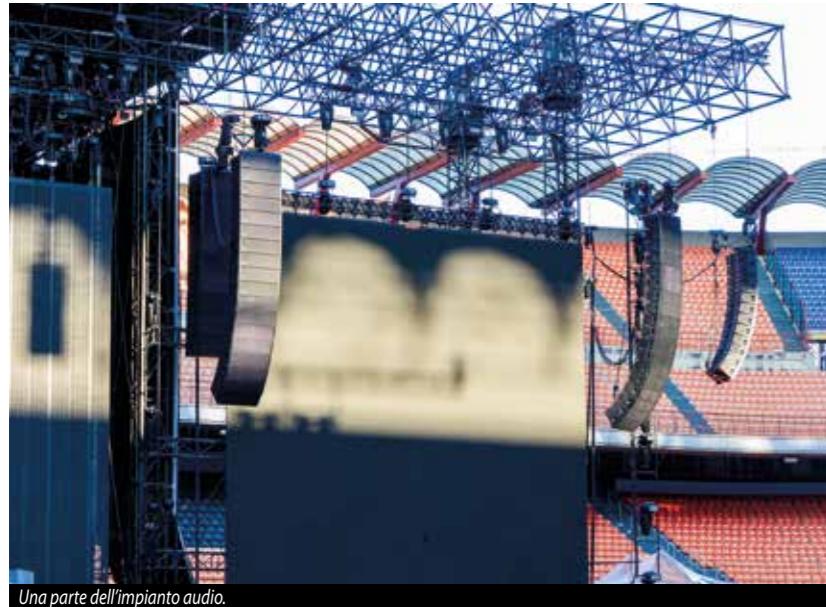
Nicola Mazzotti
Application Support per d&b audioteknik

Mimmo, raccontaci come avete configurato il sistema GSL Series di d&b audioteknik, fornito da Agorà.

L'impianto è configurato interamente con modelli GSL e SL-Sub. La struttura prevede diciotto GSL per i main e altrettanti per i side, con l'aggiunta, in questa venue, di un extraside di dodici GSL per lato. I subwoofer appesi sono nove SL-Sub per lato, a cui si aggiungono quattro coppie di SL-Sub a terra per lato, mentre il front-fill è affidato a dodici Y10. Il sistema include una serie di delay residenti, qui a San Siro, gestiti da Daniele Tramontani, sempre per Agorà, per una copertura uniforme su ogni anello dello stadio. La scelta di d&b audioteknik è stata motivata non solo per la sua pressione sonora coerente, ma ha anche perché il sistema è cardioide nativo, sia nei sub che nei cabinet principali.

Nicola, parlaci di GSL.

Il cuore del GSL risiede nella sua struttura acustica: due woofer da 14" anteriori, un 10" centrale per i medi, e due 10" laterali. La particolarità del design sta nei woofer laterali, che lavorano sfasati in modo da annullare l'emissione posteriore e migliorare la direzionalità. Questa soluzione consente un risultato simile a sistemi con woofer più grandi, con allo stesso tempo un maggior controllo della dispersione. Ogni cabinet GSL viene pilotato da due canali, tramite amplificatori d&b D80, perché ogni cabinet ha all'interno due filtri passivi, per gestire i quattro driver. Il tutto viene pilotato con una gestione completamente affidata al DSP interno all'amplificatore. Il vero punto di forza è però l'implementazione del sistema Ray Processing: attraverso questa tecnologia, possiamo suddividere l'area di ascolto in tantissimi punti di riferimento, che distano tra di loro solo 20 cm e ottimizzare la copertura e la risposta in frequenza in modo estremamente preciso.



Una parte dell'impianto audio.



I cluster dei sub davanti al palco.

Come funziona il Ray Processing?

Il Ray Processing utilizza un sistema proprietario basato su filtri FIR, Finite Impulse Response, e IIR, Infinite Impulse Response, che consente di ottenere una coerenza timbrica dalla prima all'ultima fila. A questo si aggiunge la compensazione automatica per temperatura e umidità, che permette di mantenere costante la resa alle alte frequenze nel corso della giornata.

Alberto "Mente" Butturini Fonico FOH

Alberto, oggi molti fonici si sono costruiti una comfort zone ben definita, con setup collaudati che vengono aggiornati solo in minima parte. Eppure, curiosando nel tuo rack, ho notato una novità interessante: il processore Fourier Audio.

Hai centrato il punto. Con gli anni e i tanti tour alle spalle, ognuno di noi si costruisce un setup di riferimento, fatto di strumenti che conosciamo a fondo e che ci permettono di arrivare subito al risultato desiderato. Io, ad esempio, ho una selezione precisa anche per quanto riguarda i microfoni, che so già come suonano e che, all'occorrenza, offrono alternative valide senza perdere tempo. Per quanto riguarda la novità che hai notato, si tratta del Fourier transform.engine, un server capace di gestire qualsiasi plugin VST3 tramite rete Dante. L'ho introdotto per portare un ulteriore livello di versatilità e per avvicinare ancora di più il mixing live a quello da studio, dove l'uso dei plugin è ormai uno standard. È un sistema che si integra perfettamente con la mia visione sonora, offrendo un controllo ancora più raffinato su dinamiche ed effetti.

In generale, come approcci un nuovo progetto? Anche se in questo caso non si tratta certo della tua prima collaborazione con Mengoni.

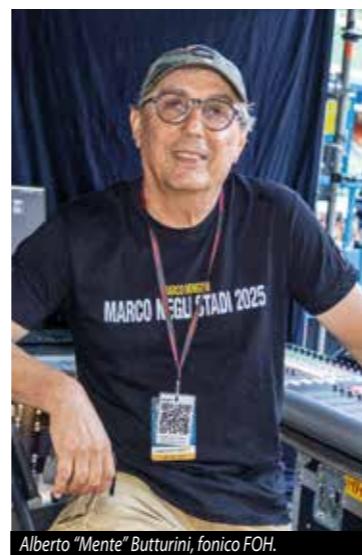
Ogni nuovo tour, anche se con un artista che conosci bene, porta con sé delle sfide diverse: il punto di partenza è sempre il confronto, principalmente con Marco e con il team artistico e la produzione, per capire cosa si vuole raccontare a livello sonoro. Da lì si costruisce un sistema coerente, funzionale allo show e alle esigenze del palco.

Quali sono le tue richieste tecniche principali al service?

Le richieste principali riguardano ovviamente la consolle FOH, le outboard, i microfoni, che definisco in accordo con il fonico di palco, e l'impianto PA. Il sistema audio deve essere adeguato al progetto in termini di pressione sonora, copertura e qualità timbrica. Lavorare con aziende che conoscono le dinamiche di uno show complesso, come quello di Marco, aiuta tantissimo a portare a casa un risultato positivo.

È la prima volta che utilizzi un impianto d&b per un tour con Mengoni?

Sì, è la prima volta che affronto un tour di Mengoni con un sistema d&b. Una



Alberto "Mente" Butturini, fonico FOH.



Fourier, il server audio spiegatoci da Butturini.



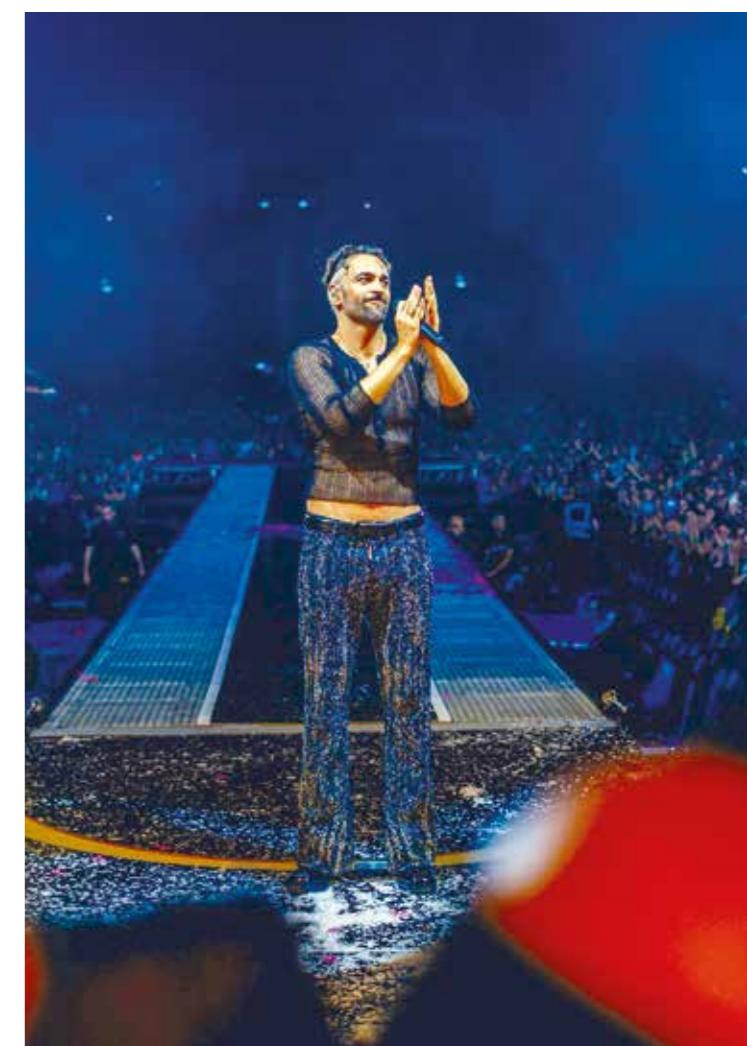
Una parte di un rack audio di Alberto Butturini.

Quanti canali di sequenze utilizzate attualmente in tour?

Siamo attorno ai 32 canali musicali, a cui si aggiungono i canali di servizio; è un flusso consistente, che richiede attenzione costante e grande coerenza tra palco e regia.

Quando Marco si sposta sul ponte mobile**davanti al PA, hai riscontrato problemi?**

Nessun problema, come già detto anche in altre occasioni. Con un PA ben progettato e lineare, e con un artista che sa usare il microfono in maniera corretta con una emissione importante, la passerella davanti al PA non è mai un ostacolo. È più un test di qualità che un rischio.



Chi ti affianca in regia e sul palco?

In regia con me c'è Daniele Gennaretti, che si occupa delle sequenze e di alcune elaborazioni specifiche richieste dalla direzione artistica. A tal proposito, voglio specificare che non ricevo da lui un mix L/R delle sequenze, ma gli stessi stem che ha lavorato, e che io reinserisco nei miei stem corrispondenti – archi con archi, armonizzazioni con armonizzazioni, loop con loop, eccetera – utilizzando gli insert B, posizionati prima del fader. La SSL permette infatti di spostare liberamente il punto di inserzione, e in questo modo gli stem elaborati da Daniele si innestano direttamente prima del fader, sovrapponendosi ai miei. Se dovesse presentarsi un problema sulla sua console — ad esempio una macro che smette di funzionare — posso bypassare in un attimo tutti gli insert B delle sequenze e passare alle mie versioni di backup, patchate e funzionanti, seppur meno raffinate.

Sul palco invece c'è Valerio Motta, fonico di grande esperienza, mentre al PA c'è Mimmo Lettini, mio storico compagno di lavoro. Collaborare con professionisti con cui hai già condiviso tante esperienze rende tutto più fluido, naturale e immediato.

Giandomenico Barbon

Operatore in tour per Stage Dynamics

Il tour di Marco Mengoni ha sorpreso pubblico e addetti ai lavori grazie anche a una scenografia spettacolare, firmata da Stage Dynamics: giovane ma già affermata realtà specializzata esclusivamente in sistemi di automazione scenica. Ce ne parla il fondatore, Giandomenico Barbon, figura ben nota nel settore, che ricopre anche il ruolo di operatore in tour.



La passerella durante il concerto.



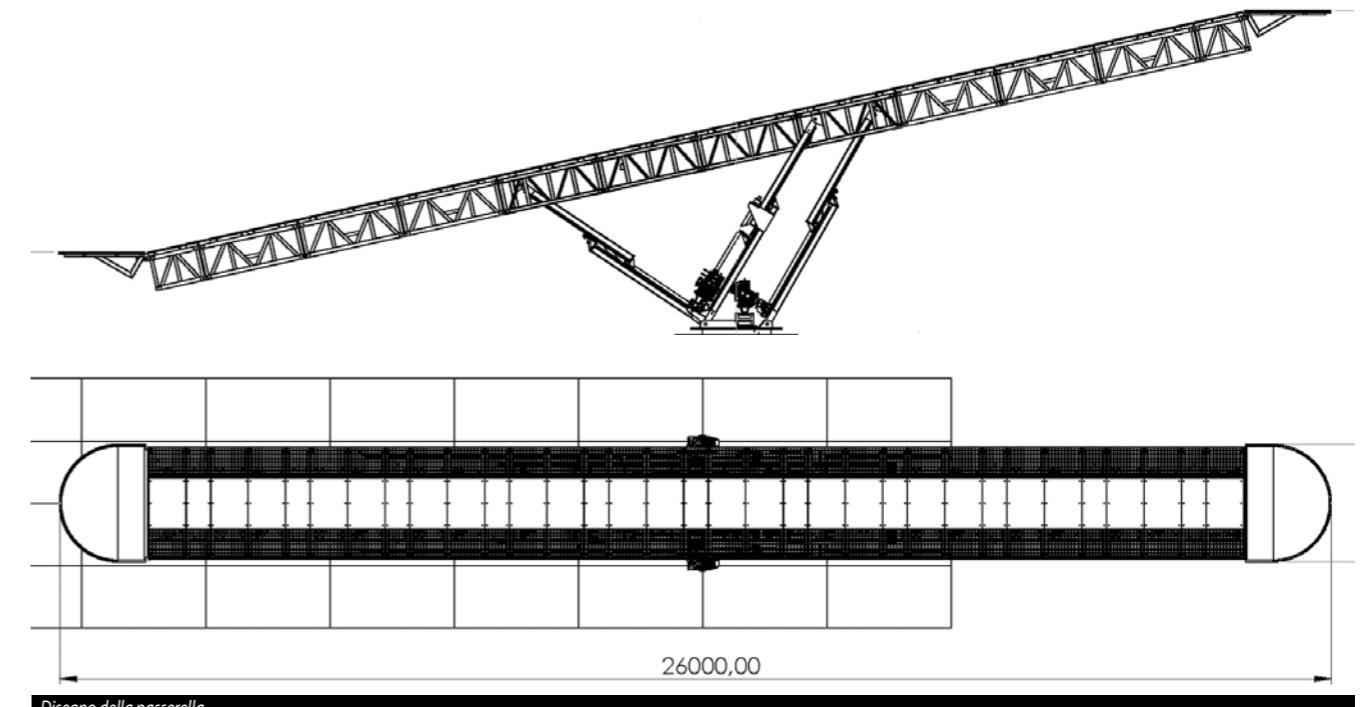
Giandomenico Barbon di Stage Dynamics.

Giandomenico, come nasce Stage Dynamics?

Nasce dalla volontà di differenziare le competenze: con Creative Systems continuiamo ad occuparci di direzione tecnica per grandi eventi, ma ci siamo resi conto che i clienti avevano bisogno di chiarezza sui ruoli e sui servizi. Così è nata una nuova struttura focalizzata unicamente sulle automazioni, ed è da qui che abbiamo affrontato la sfida Mengoni. Una sfida che parte quasi per caso, con un contatto da parte di Live e una richiesta iniziale abbastanza semplice: una scala mobile da incassare nella passerella. Ma poi la realtà ci ha preso la mano: abbiamo cominciato a ragionare su qualcosa di più complesso, qualcosa che fosse veramente d'impatto e così, passo dopo passo, è nato il Bridge.

Una struttura complessa da 26 metri, e anche abbastanza pesante.

Il risultato è una passerella lunga ben 26 m che si solleva, ruota, si inclina e trasla. È composta da una sezione centrale in acciaio per garantire la solidità strutturale, e da estensioni laterali realizzate con la truss BGR70 di Prolyte, sviluppata in collaborazione con Litec. Una scelta tecnica che ha permesso di alleggerire l'intero sistema, pur mantenendo elevate prestazioni statiche e dinamiche. Nonostante i materiali alleggeriti, l'intera macchina pesa



Disegno della passerella.

comunque 14 tonnellate, con i pesi distribuiti in modo che fungano anche da zavorra: si tratta pur sempre di una passerella con un aggetto di oltre 13 m, che richiede quindi una particolare attenzione al momento ribaltante. Il cuore del sistema è un dolly in acciaio che scorre su binari da carroponte e su cui giace una ralla industriale centrale – un cuscinetto gigante con ingranaggio di base – del diametro di un metro e mezzo: questo blocco pesa, da solo, quasi 30 quintali. Al dolly centrale si innestano i telai degli sfili che, scorrendo tra loro su guide a ricircolo di sfere, consentono il sollevamento e l'inclinazione della passerella. L'intera struttura è pensata per ospitare non solo l'artista ma anche ballerini e performer, che si esibiscono mentre il bridge è in movimento. Per poter garantire la sicurezza durante l'esibizione, la macchina è stata dotata di punti di ancoraggio sia statici che scorrevoli su binari di derivazione nautica, a cui artisti e performers sono assicurati tramite imbragature.

Come controlli i movimenti della passerella?

A differenza di molte macchine sceniche ancora basate su impianti pneumatici o idraulici, il Bridge è interamente movimentato tramite motori elettrici applicati a viti a ricircolo di sfere. L'elettronica di comando è tutta Moveket, azienda tedesca specializzata nell'automazione scenica per lo Show-biz e di cui siamo Solution Partner ufficiali: da anni ci occupiamo di integrare il loro sistema di comando su macchine sceniche di qualunque tipo. Tramite la loro console Expert T3, possiamo controllare la macchina con estrema precisione e monitorare in tempo reale posizione, carichi e movimento. In questo tipo di applicazione l'idraulica presenta delle problematiche di controllo che rendono i movimenti poco precisi e poco fluidi. Le forze in

gioco sono davvero elevate, specialmente nella posizione bassa di partenza dove il carico sugli sfili si attesta a oltre 32 tonnellate in fase di spunto, da cui la necessità di risposte immediate, millimetriche, ma con dinamiche sempre molto "soft". Moveket, oltre a fornire il sistema elettronico, è stata anche coinvolta direttamente nelle fasi di tuning della macchina e il loro supporto è stato davvero eccellente, per cui approfittò di questa intervista per ringraziare ufficialmente Niko Braun, Jens Sattler, Peter Streicher e tutto il team Moveket per il lavoro svolto. Durante lo show, grande importanza viene data ai numerosi check di sicurezza: nulla si muove senza che prima vengano effettuati i controlli dal parte del nostro team e senza ci siano i consensi e tutti gli 'ok' visivi e tecnici. Il sistema è stato certificato CE e risponde a tutti i requisiti di sicurezza richiesti per un impianto in movimento sia in termini di componentistica che di procedure per la gestione di eventuali interruzioni di corrente, per esempio, e con backup operativi gestiti direttamente dal team tecnico.



Dettaglio dei motori che muovono e sollevano la passerella.

Come viene gestita per il trasporto tra una location e l'altra?

Per il trasporto, la macchina viene scomposta in macro-elementi che possono essere ulteriormente modularizzati per l'utilizzo in ambienti indoor o spazi più contenuti. Nel caso dei palazzetti, chiaramente non potremo usare l'intera lunghezza, ma l'abbiamo progettata in modo scalabile: possiamo accorciarla facilmente o addirittura segmentarla in moduli da 2 o 3 metri per rispondere alle diverse esigenze delle venue.

Per il montaggio, il team di Stage Dynamics ha messo a punto un sistema rapido ed efficiente: le estensioni vengono pre-assemblate in blocchi da 4 e 3 metri, caricati e posizionati con muletti, riducendo notevolmente i tempi rispetto al montaggio tradizionale "pezzo per pezzo". L'intera struttura si monta in circa quattro ore e mezza e si smonta in meno di tre. Il team operativo è composto da quattro persone: ormai siamo molto rodati e abbiamo raggiunto un'efficienza ottimale, mantenendo il massimo standard di sicurezza.

Cosa ti ha ispirato questo progetto ?

L'artista cercava qualcosa di visibile, forte, scenografico, e soprattutto che potesse avvicinarlo il più possibile al



Dettaglio del perno di sicurezza che scorre lungo tutta la passerella, dove viene fissata l'imbragatura di Marco Mengoni.

pubblico, ma comunque in maniera dinamica; perciò il lavoro è stato da subito indirizzato verso una macchina che consentisse di fungere sia da passerella "standard" sia da ponte mobile.

Devo dire che siamo molto orgogliosi del risultato: il mercato italiano dello show-biz soffre un po' di estrofilia quando si parla di automazioni, soprattutto di macchine sceniche custom; il bridge è la dimostrazione che anche



STS Communication

Tra le aziende che hanno reso possibile questo spettacolo c'è STS Communication. Il loro lavoro ha interessato principalmente la gestione dei due schermi laterali "Caymeg", ognuno da 12,5 m × 14 m, per un totale di 350 m² di LED con passo 5.9 mm. Questi schermi sono pilotati da due media server Disguise GX3C, responsabili della gestione combinata di contributi live e contenuti grafici, una regia video altamente strutturata, composta da 12 camere totali. A rendere ancora più evoluto il setup è il sistema CuePilot, una soluzione che integra il timecode proveniente dall'audio per pilotare in maniera semi-automatica il taglio delle camere. In pratica, durante lo show, CuePilot sincronizza i cambi camera con la musica, permettendo una riproduzione coerente dello spettacolo sera dopo sera. Il team messo in campo da STS è composto da 11 tecnici per la sezione video e 5 operatori dedicati esclusivamente al sistema CuePilot, a conferma dell'impegno e della complessità gestionale del progetto.

un'azienda italiana, con il giusto know-how, può progettare e costruire macchine sceniche di grande impatto e che non hanno nulla da invidiare a quelle dei soliti fornitori esteri. Un doveroso e infinito ringraziamento a Live Nation, soprattutto nelle figure di Roberto De Luca, Antonella Lodi, Alberto Muller, Gianluca Fadda e Gianluca Carrozzo, senza il supporto e la fiducia dei quali la sfida non sarebbe stata affrontabile. —

CCL System

The new cardioid way. Next level. Scaled down.

Direttività broadband per tutti. E con un solo canale di amplificazione.

CCL,
il line array cardioide compatto.

Una grande idea, tagliata su misura per la gamma più ampia di applicazioni e di pubblico.



Vuoi saperne di più? dbaudio.com/cl-series
oppure, contattaci:

d&b audiotechnik Italia - Ferrara
info.italia@dbaudio.com
0532 772477

d&b
audiotechnik

More art. Less noise.

Con Meyer Sound, Cinecittà suona bene

Abbiamo avuto il piacere di incontrare Stefano De Gennaro e Paolo Gambarelli, due grandi professionisti che ci hanno accompagnato nel progetto delle sale di post-produzione audio di Cinecittà.



Sala Mix A.

I complessi di Cinecittà sono uno dei centri di produzione più grandi e storici d'Europa, e i suoi studi hanno giocato un ruolo fondamentale nella storia del cinema italiano e internazionale. Il percorso produttivo di un film è tortuoso, prevede tante competenze e tecnologie provenienti da ambiti diversi. Quello di Cinecittà è un percorso ben strutturato: i contenuti audiovisivi vengono finalizzati attraverso sale organizzate con precisione, concepite come veri e propri strumenti chirurgici che operano su ogni dettaglio. Qui avvengono le sessioni di mix, le visioni collettive e gli ascolti critici, fino alla preparazione del DCP finale – il Digital Cinema Package – ovvero il formato standard internazionale con cui i film vengono distribuiti alle sale cinematografiche digitali.

Entrando nello specifico, Stefano e Paolo ci spiegano che a Cinecittà sono operative diverse tipologie di sale: dalle sale di mix a quelle di doppiaggio, fino agli ambienti dedicati al montaggio sonoro e al lavoro di pre-produzione. Questo costituisce il grande universo dell'audio, al quale poi si affiancano naturalmente tutti gli altri reparti: color correction, video editing, sincronizzazione, montaggio finale.

Le tecnologie adottate

Cinecittà rappresenta da sempre un punto di riferimento nel settore della post-produzione cinematografica e televisiva e, per mantenere questo primato, negli ultimi anni ha introdotto sistemi tecnologici d'avanguardia che le consentono di operare ai massimi livelli, in linea con i più importanti studi internazionali. Dopo un'attenta e approfondita ricerca, la scelta si è orientata su **Meyer Sound**, riconosciuto come il marchio con le competenze, gli studi e le esperienze più solide nel campo della riproduzione sonora per il cinema. Un elemento determinante è stato l'approccio scientifico di Meyer Sound al suono, frutto di anni di ricerca nel campo dell'acustica applicata e di una filosofia di progettazione che privilegia la trasparenza e la fedeltà al contenuto originale. Inoltre, l'ecosistema integrato e gli strumenti proprietari per la progettazione e la calibrazione, uniti al supporto tecnico strutturato garantito sia dal marchio americano che dal distributore italiano, hanno contribuito in modo decisivo alla scelta finale. Nella palazzina denominata **Cinefonico**, interamente dedicata al trattamento del suono, sono state realizzate diverse sale



Il sistema Meyer Sound Bluehorn.

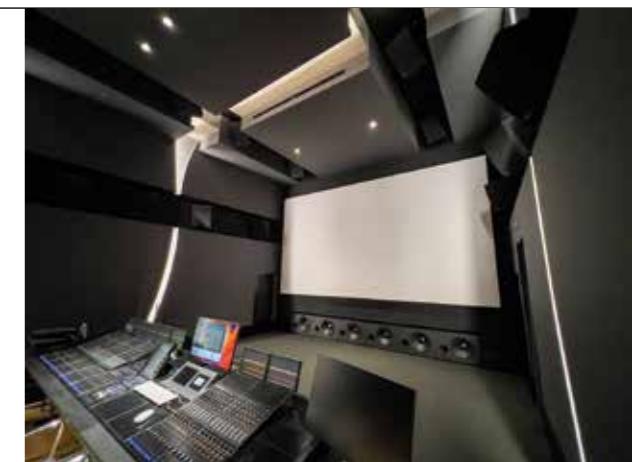
di proiezione e finalizzazione della colonna sonora, destinate a produzioni cinematografiche, televisive e ad altri contenuti audiovisivi. Durante la fase di finalizzazione, nelle sale sono presenti tutte le figure chiave della produzione: dal regista al direttore musicale, dai responsabili della post-produzione ai fonici, in un lavoro corale che consente di apportare correzioni, perfezionamenti e scelte creative in tempo reale.

Il cuore tecnico: la sala Mix A

Paolo ci illustra le caratteristiche della sala Mix A, la sala principale degli studios. L'impianto è stato progettato e realizzato secondo le specifiche Dolby Atmos. Il fronte è composto da cinque sistemi Meyer Sound Acheron 80, diffusori a due vie con woofer da 15" e driver a compressione con bobina da 4" montato su tromba con apertura orizzontale di 80°. Le basse frequenze sono affidate a un array orizzontale di dodici subwoofer Meyer Sound X-400,



Stefano De Gennaro e Paolo Gambarelli.



La Sala E.

mentre i canali surround contano quarantadue Meyer Sound HMS-12, che garantiscono una distribuzione uniforme e immersiva. La gestione e il controllo del sistema è affidata a un processore Meyer Sound Galileo Galaxy, preciso e affidabile in ogni fase del lavoro. Ci piace sottolineare che nella Sala E è installato un impianto unico in Italia, altamente performante e vero fiore all'occhiello del nostro settore audio: il sistema Meyer Sound Bluehorn. La configurazione prevede tre moduli Bluehorn, tre subwoofer Bluehorn-SUB e un processore Galaxy Bluehorn 816, garantendo prestazioni di assoluta eccellenza e una gran fedeltà sonora. Per chi desidera approfondire nel dettaglio le caratteristiche di questa innovativa tecnologia, è disponibile una recensione completa sul sito di Sound&Lite.

"Non vogliamo peccare di protagonismo – concludono Stefano e Paolo – ma con gli investimenti più recenti, Cinecittà si colloca oggi allo stesso livello, e in alcuni aspetti persino al di sopra, degli studi internazionali più importanti". —



Una parte dei 42 HMS-12 della sala A.



Mac Sound srl
distributore Meyer Sound per l'Italia
Via Della Stazione, 53/C – 60022 Castelfidardo (AN) - tel. 335 774 3867
info@macsound.it

Claypaky Ultimo Sharpy



Quando una leggenda torna, non si limita a ripetere il passato: riscrive il futuro

Ultimo Sharpy è l'evoluzione di una leggenda: un beam moving light compatto con grado di protezione IP66, progettato per affrontare le produzioni e gli show più impegnativi. Trasporta l'eredità dello Sharpy originale in una nuova era: è più veloce, più luminoso e più resistente che mai. Ideato per eccellere sia in ambienti interni che in esterni, Ultimo Sharpy ha un rapporto potenza/dimensioni senza precedenti, ottiche avanzate, un sistema CMY puro di miscelazione cromatica ed emerge per effetti a mezz'aria spettacolari, movimenti PAN infiniti e una precisione millimetrica.

Più luminoso, più definito, più green

Al cuore di Ultimo Sharpy sta una innovativa lampada a scarica OSRAM da 250 W, sviluppata per garantire prestazioni eccezionali e al contempo una sostenibilità senza precedenti. Con un'emissione sorprendente di 100.000 lux a 20 m, eguaglia la potenza di proiettori molto più grandi - pur mantenendo la compattezza del modello originale. Grazie alle ottiche di precisione, il fascio è nitidissimo, cristallino e privo di aloni; una vera e propria colonna di luce solida e penetrante su qualsiasi distanza di proiezione. Progettata per le esigenze del palcoscenico moderno, la

lampada offre fino a 6.000 ore di durata in modalità intelligente "Pro Mode", riducendo sensibilmente i costi di manutenzione e sostituzione. La tecnologia di dimming intelligente del Pro Mode riduce lo stress sulla lampada durante i momenti più tranquilli, prolungandone la vita della stessa senza comprometterne le performance. Materiali riciclabili, contenuto di mercurio ridotto al minimo e un'efficienza ottimizzata contribuiscono a rendere Ultimo Sharpy una scelta pratica e sostenibile.

Velocità mai vista prima

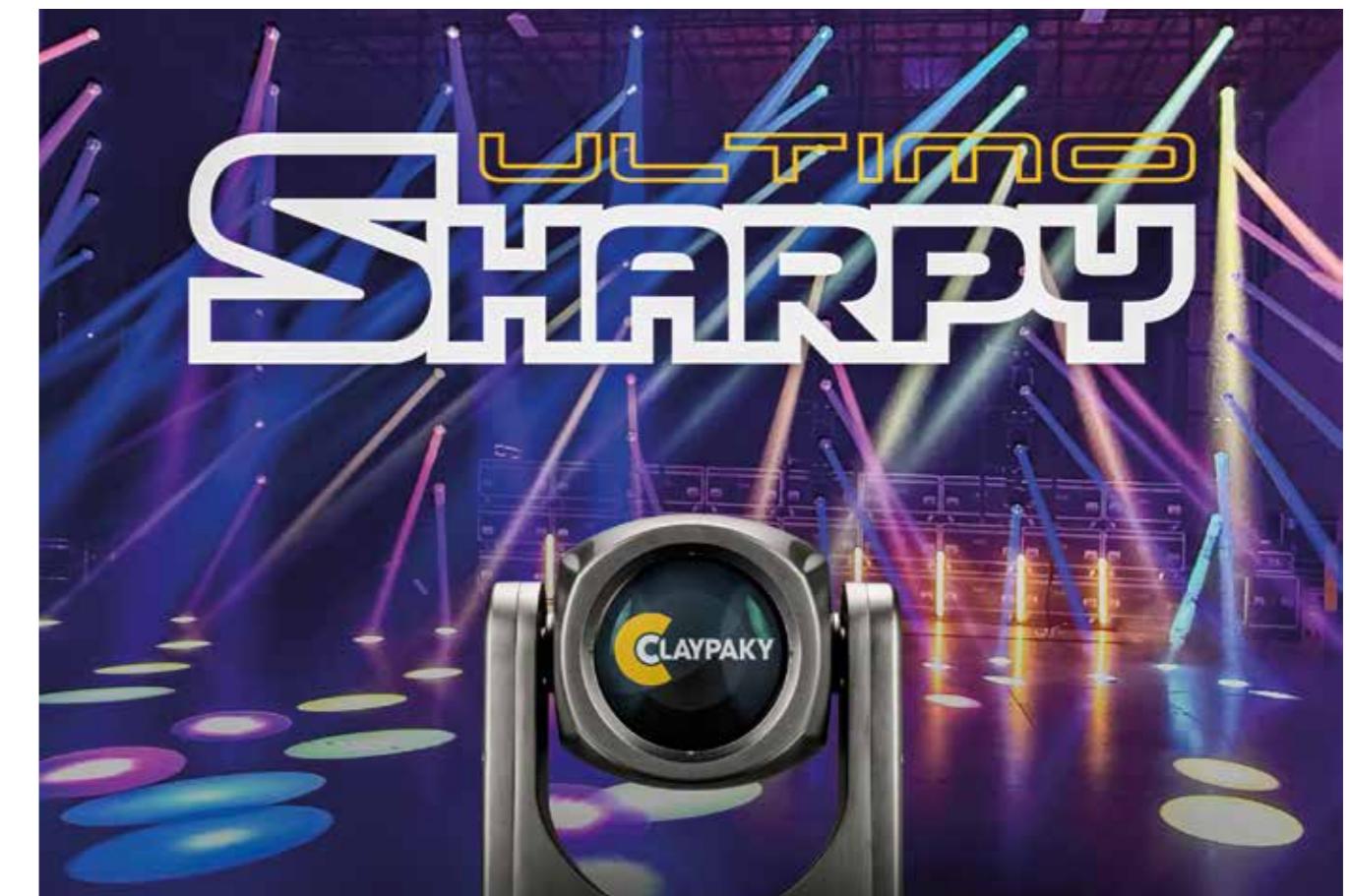
Ultimo Sharpy ridefinisce il concetto di "movimento" in un beam moving light compatto. Con il tilt ultra-rapido, la rotazione pan infinita e motori di nuova generazione, offre movimenti fluidi, precisi e istantanei, ideali per cambi live o effetti sincronizzati al millisecondo. La rotazione pan infinita elimina ogni limite meccanico: nessun punto di reset, nessuna barriera creativa. Solo il movimento fluido e dinamico, per visual straordinari e in continua evoluzione. Hai ancora Sharpy originali nel tuo rig? Nessun problema: Ultimo Sharpy include una modalità di emulazione dedicata. Basta selezionarla dal canale di funzione per replicare

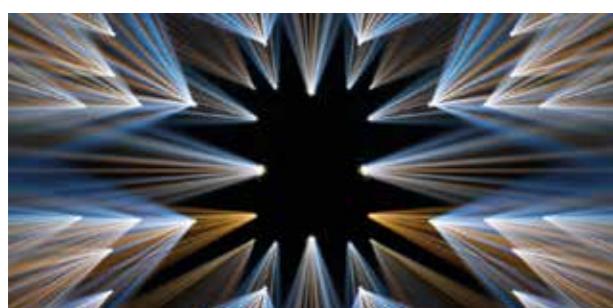
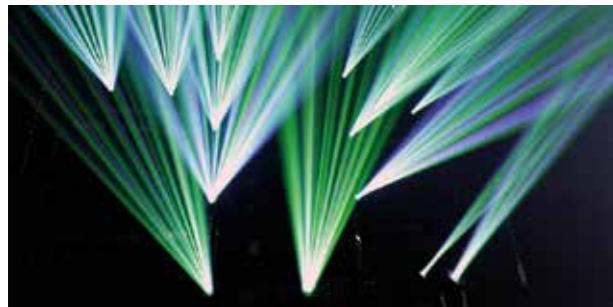


velocità e comportamento dello Sharpy originale, senza bisogno di riprogrammare nulla. Compatibilità plug-and-play garantita.

Innovativi colori ed effetti a mezz'aria

Il sistema di miscelazione CMY ad alta velocità di Ultimo Sharpy garantisce transizioni cromatiche fluide, colori saturi, colori pastelli delicati ed effetti aerei nitidi, senza i vincoli delle tradizionali ruote colore. Un filtro frost integrato consente di passare istantaneamente da fasci stretti a fasci wash morbidi, mentre la ruota a 14 colori riporta in scena l'inconfondibile stile dello Sharpy originale.





I due prismi rotanti spalancano un mondo nuovo di possibilità creative, creando pattern dinamici e complessi ben oltre i limiti di un singolo prisma. Grazie al controllo indipendente e alla possibilità di sovrapposizione — in combinazione con gobo e frost — i lighting designer possono costruire effetti creativi in tempo reale, aggiungendo profondità, drammaticità e impatto visivo in ogni momento. Che si tratti di ammorbidire il fascio beam, esaltare i gobo o creare look distintivi a mezz'aria, Ultimo Sharpy risponde con precisione e infinite possibilità.



Dimmerazione fluida e cinematografica

Ultimo Sharpy offre un sistema di dimmerazione elettronica ad alta risoluzione per dissolvenze perfette e performance senza sfracelli. Dai picchi di intensità luminosa ai passaggi più delicati, il controllo preciso dell'intensità luminosa permette di adattarsi a ogni scenario - dai grandi show, al cinema, alla TV, dove l'importanza per i dettagli è fondamentale.

Potenza compatta, pronta per qualsiasi uso

Con un peso di soli 19,5 kg e un corpo IP66 elegante e resistente, Ultimo Sharpy mantiene la leggerezza dell'originale - ma supera ogni aspettativa in termini di rapporto dimensioni/prestazioni. Nonostante l'estrema compattezza, proietta un fascio nitido e potente che rimane intenso e definito anche a lunga distanza, ideale per grandi venue e palchi all'aperto.

Con una apertura frontale di 140 mm, riempie ogni millimetro della lente con una luce intensa e brillante. Con una lunghezza di soli 534 mm, si integra facilmente in qualsiasi setup, dai truss dei concerti agli studi televisivi, dalle showroom alle sale conferenze.

La compattezza semplifica il montaggio in spazi ristretti, mentre la leggerezza accelera trasporto e installazione, risultando perfetto per i tour e le produzioni che prevedono molte date ravvicinate. Il pratico design si unisce all'innovazione, con dettagli intelligenti come le maniglie laterali per un setup rapido e preciso.

Ultimo Sharpy offre luce professionale di altissimo livello con un'efficienza sorprendente: una scelta intelligente, affidabile e sostenibile per ogni produzione. —



Clay Paky s.r.l.

Via Pastrengo, 3/b – 24068 Seriate (BG) - tel: +39.035.654.311 - fax: +39.035.30.18.76
www.claypaky.it

Create.Control: la nuova libertà creativa di Soundscape



Pochi mesi fa, d&b audiotechnik ha ampliato l'universo Soundscape – il suo innovativo sistema per l'audio immersivo – con il nuovo ambiente software **Create.Control**. Scaricabile gratuitamente dal sito d&b, il programma introduce un'interfaccia completamente ridisegnata, pensata per semplificare il lavoro di fonici e sound designer e dare pieno spazio alla loro visione creativa.

Fino a oggi, la costruzione delle applicazioni Soundscape seguiva il classico "d&b workflow": la progettazione avveniva con ArrayCalc, mentre la gestione degli amplificatori e delle funzioni creative – come il posizionamento delle sorgenti con En-Scene o la riverberazione con En-Space – era affidata al software R1.

Con l'arrivo di Create.Control, questo flusso di lavoro si evolve in una direzione più fluida e accessibile. L'interfaccia, indipendente da R1, è pensata per i professionisti dell'audio che desiderano sperimentare e gestire Soundscape in totale autonomia, sia in fase di preproduzione che durante lo show dal vivo.

Il nuovo ambiente consente di esplorare tutte le potenzialità di Soundscape: dalla manipolazione dei sound object alla creazione di animazioni, snapshot e transizioni, fino alla gestione di un patch panel intuitivo e versatile. Grazie a Create.Control, è possibile preparare offline i propri progetti, modificarli e riutilizzarli in venue e contesti differenti, con un flusso di lavoro rapido e coerente, tanto in tour quanto nelle installazioni fisse.

d&b audiotechnik arricchisce il suo ecosistema immersivo con un software che mette il controllo dell'universo Soundscape nelle mani dei creativi.

Questa nuova piattaforma si inserisce in una più ampia strategia di evoluzione del sistema Soundscape, che ha già visto l'introduzione dei processori DS100 a I/O scalabili, delle opzioni di ridondanza e della connettività Milan. E questa non è che una tappa intermedia: nuove funzionalità e strumenti saranno già in arrivo nei prossimi mesi... Stay tuned. —



d&b audiotechnik

d&b audiotechnik Italia, Srl
Via Gigi Medini, 10 - 44100 - Ferrara (FE) - tel. 0532 772477
info.italia@dbaudio.com - dbaudio.com

RCF SUB 18-AS e SUB 15-AS

Subwoofer attivi professionali



Con i nuovi SUB 18-AS e SUB 15-AS, RCF rafforza la propria presenza nel segmento compatto delle soluzioni professionali, introducendo due modelli che uniscono potenza, controllo e portabilità in tutte le applicazioni di medio formato.

Per dimensioni e carattere sonoro, SUB 18-AS e SUB 15-AS si abbinano idealmente a diffusori full-range da 8" fino a 15" delle serie RCF ART, NX, NXL e HDL, ma si prestano anche ad accoppiamenti misti con altre famiglie di prodotti.

A pilotare i SUB 18-AS e SUB 15-AS troviamo un modulo d'amplificazione in Classe D da 2200 W di picco, capace di gestire livelli SPL estremi con attacco rapido e risposta ai transienti precisa. L'efficienza termica del modulo elimina la necessità di ventole: l'elettronica è fissata a un ampio dissipatore in alluminio sul pannello posteriore, garantendo operatività silenziosa e affidabilità anche in condizioni d'impiego gravose.



Entrambi i modelli montano woofer RCF Precision Transducers. Il SUB 18-AS utilizza un trasduttore da 18" con bobina da 4", mentre il SUB 15-AS monta un 15" con bobina da 3". L'ingegneria del circuito magnetico, pure essendo derivata dai precedenti modelli, è stata ulteriormente ottimizzata – geometria del gap, flusso magnetico e gestione termica – per ottenere elevata linearità, bassa distorsione e massima efficienza. Il design a T-pole riduce la modulazione di flusso durante l'escursione, preservando l'integrità del segnale anche a livelli SPL molto alti.

La risposta in frequenza si estende fino a 20 Hz per il SUB 18-AS e fino a 35 Hz per il SUB 15-AS, con estensione superiore fino a 400 Hz. L'algoritmo RCF Bass Motion Control, integrato nel DSP a bordo, permette un controllo accurato dell'escursione del woofer, estendendo la risposta ancora più in basso e mantenendo stabile il comportamento meccanico dell'altoparlante. Il risultato è un'erogazione profonda, definita e controllata in ogni applicazione: dal DJ set al concerto live, dalle installazioni fisse agli eventi itineranti.

La sezione d'ingresso, stereo con crossover integrato, integra limitatori e protezioni avanzate che preservano il carattere del segnale anche a volumi elevati. Il pannello posteriore offre ingressi Combo XLR/TRS stereo, uscite link XLR

e uscite XLR per il crossover. La selezione della frequenza di taglio è commutabile tra 80 Hz, 100 Hz o 400 Hz; sono inoltre presenti controlli di livello e inversione di polarità.

I nuovi SUB 15-AS e SUB 18-AS si posizionano come la soluzione più conveniente della serie RCF SUB, differenziandosi dai SUB AX e dai SUB 9000 per l'assenza di controllo remoto wireless o rete tramite App o RDNet e funzionalità touchless come RDTap. Vengono mantenute tutte le qualità costruttive della serie, le finiture e l'elettronica di potenza.

Entrambi i subwoofer sono infatti progettati e prodotti nello stabilimento RCF di Reggio Emilia, dove nascono anche i coni Precision Transducers che equipaggiano l'ampia gamma di soluzioni SUB. I cabinet sono realizzati in multistrato marino di betulla con finitura in poliurea, soluzione che coniuga robustezza, resistenza agli agenti atmosferici e alle abrasioni con un peso contenuto. Il design prevede maniglie laterali ergonomiche con grip in gomma e una filettatura M20 sul lato superiore per l'utilizzo con pali di supporto.

Le prestazioni sonore si collocano su un livello di alto profilo, con un miglioramento evidente rispetto alle precedenti soluzioni del marchio emiliano in questa fascia di prodotto. La combinazione di trasduttori Precision Transducers e di un DSP avanzato, che integra la tecnologia Bass Motion Control, garantisce una resa precisa e controllata, paragonabile a sistemi ben più impegnativi in termini economici e di complessità. —

Specifiche Tecniche

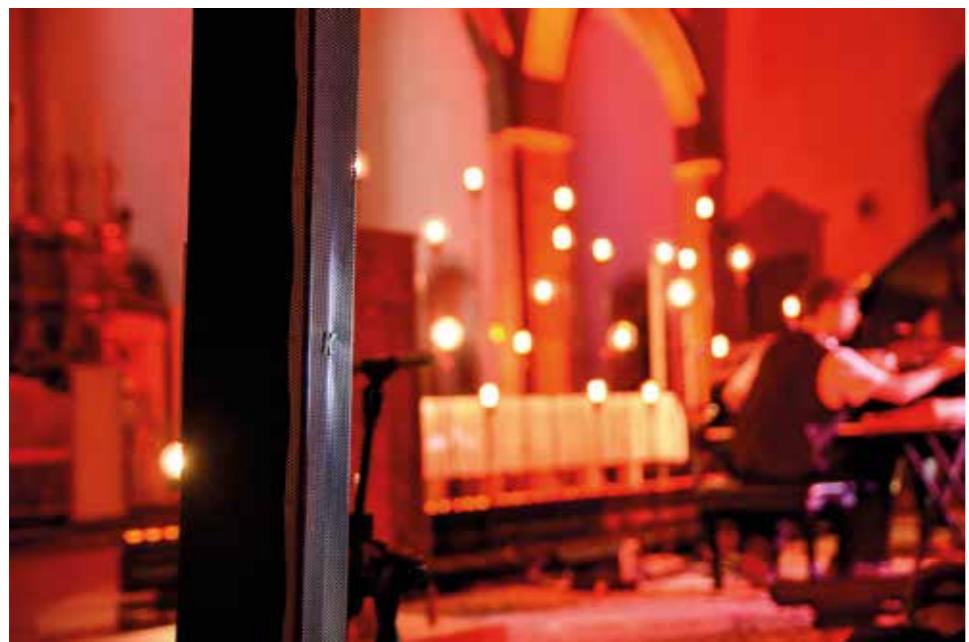
- SUB 18-AS (SUB 15-AS)
- Potenza: 2200 W
- Max SPL: 135 dB (133 dB)
- Risposta in frequenza: 20 Hz (35 Hz) – 400 Hz
- Woofer da 18" (15"), bobina mobile da 4,0" (3")
- Cabinet in multistrato di betulla con rivestimento in poliurea
- Controlli di volume, polarità e selezione della frequenza del filtro LOWPASS
- Ingresso combo XLR/TRS mono/stereo + Link, uscita XOVER XLR stereo



RCF SpA
Via Raffaello Sanzio, 13 - 42124 Reggio Emilia (RE) - tel. 052 2274411
www.rcf.it - info@rcf.it

K-array Pinnacle

Dal teatro alla piazza, la rivoluzione discreta del suono



Quando K-array introdusse Pinnacle a metà degli anni Duemila, il mercato dell'audio professionale era dominato da sistemi ingombranti, poco scalabili e complessi da trasportare, inadatti a installazioni mobili e diversificate. Al tempo stesso cresceva la richiesta di soluzioni compatte, eleganti e performanti. In questo scenario Pinnacle segnò una svolta: un sistema che ridefinì gli standard e anticipò un nuovo modo di pensare il suono. L'idea, semplice e innovativa, fu quella di combinare una slim column array con un subwoofer compatto. Per la prima volta un diffusore largo appena 50 mm era in grado di offrire pressione sonora elevata e copertura uniforme, superando le aspettative e fissando un nuovo riferimento.

Il cuore tecnologico di Pinnacle risiede nei componenti: driver progettati per spingersi oltre i limiti convenzionali, capaci di garantire SPL elevati e prestazioni stabili senza rischio di surriscaldamento. I cabinet in acciaio, fungendo da dissipatori naturali, mantengono i trasduttori efficienti anche a pieno regime.

A fare la differenza è la Pure Array Technology (PAT), che ottimizza fase e direttività. La configurazione line-array puro, assicura una risposta in frequenza lineare ed unifor-

me su tutta la gamma e una copertura costante anche a lunga distanza, qualità decisive non solo nei teatri ma anche in eventi ospitati in spazi architettonici complessi, dove il suono deve adattarsi senza mai snaturare l'acustica.

La filosofia Pinnacle si fonda sulla scalabilità: i moduli da 1,50 m possono essere combinati in sistemi di qualsiasi lunghezza, adattandosi a contesti acustici

e architettonici ma anche a spazi all'aperto. L'hardware di giunzione consente di orientare ogni elemento con precisione, garantendo una distribuzione sonora ottimale. Dall'esperienza diretta maturata in anni di utilizzo sul campo, Pinnacle si è dimostrato non solo versatile e leggero, ma anche estremamente pratico: un solo operatore può allestire in pochi minuti un sistema multi-elemento senza attrezzi. Questa semplicità, unita all'affidabilità, lo ha reso un riferimento apprezzato da tecnici e installatori in tutto il mondo.

L'evoluzione più recente integra i subwoofer Thunder-KS con la piattaforma DSP OsKär, che amplia le possibilità di controllo nell'ecosistema Pinnacle. Nella versione Mark I i Thunder-KS completano i sistemi attivi con DSP e sistema operativo integrati. Invece dal 2024 la gamma include modelli compatti come la Kayman-KY102, in configurazione passiva in stack su subwoofer KS4 posizionato in verticale e pilotata dagli amplificatori Kommander-KALIVE, dotati di prestazioni superiori e connettività audio-over-IP. Con la web-app dedicata e K-framework 3, Pinnacle offre strumenti avanzati di progettazione, controllo e tuning, in piena continuità con gli altri sistemi K-array.

me su tutta la gamma e una copertura costante anche a lunga distanza, qualità decisive non solo nei teatri ma anche in eventi ospitati in spazi architettonici complessi, dove il suono deve adattarsi senza mai snaturare l'acustica.

La filosofia Pinnacle si fonda sulla scalabilità: i moduli da 1,50 m possono essere combinati in sistemi di qualsiasi lunghezza, adattandosi a contesti acustici

e architettonici ma anche a spazi all'aperto. L'hardware di giunzione consente di orientare ogni elemento con precisione, garantendo una distribuzione sonora ottimale.

Dall'esperienza diretta maturata in anni di utilizzo sul campo, Pinnacle si è dimostrato non solo versatile e leggero, ma anche estremamente pratico: un solo operatore

può allestire in pochi minuti un sistema multi-elemento senza attrezzi. Questa semplicità, unita all'affidabilità, lo ha reso un riferimento apprezzato da tecnici e installatori in tutto il mondo.

L'evoluzione più recente integra i subwoofer Thunder-KS con la piattaforma DSP OsKär, che amplia le possibilità di controllo nell'ecosistema Pinnacle. Nella versione Mark I i Thunder-KS completano i sistemi attivi con DSP e sistema operativo integrati. Invece dal 2024 la gamma include modelli compatti come la Kayman-KY102, in configurazione passiva in stack su subwoofer KS4 posizionato in verticale e pilotata dagli amplificatori Kommander-KALIVE, dotati di prestazioni superiori e connettività audio-over-IP. Con la web-app dedicata e K-framework 3, Pinnacle offre strumenti avanzati di progettazione, controllo e tuning, in piena continuità con gli altri sistemi K-array.



Alle ottime performance acustiche, Pinnacle unisce un design minimale, elegante e al tempo stesso versatile. Le finiture personalizzabili, dai colori RAL ai trattamenti galvanici in oro e oro rosa, fino alle superfici anticata, spazzolate o lucide, permettono al sistema di integrarsi con discrezione negli ambienti più prestigiosi. Non sorprende che sia stato scelto da teatri come la Royal Opera House di Londra, La Scala di Milano, l'Havana Theatre, il Boston Ballet e il Teatro Bellini di Napoli, luoghi in cui tecnologia ed estetica devono convivere in perfetta armonia.

La modularità di Pinnacle si è rivelata decisiva anche in contesti meno convenzionali. Nel giugno 2024 il produttore Rick Rubin, figura centrale della musica contemporanea e residente in Toscana, ha scelto il sistema, con diverse articolazioni, per il *Festival of the Sun* a Casole d'Elsa (SI). Il borgo medievale è stato trasformato in un palcoscenico diffuso per celebrare il solstizio d'estate, con performance tra piazze, chiese e spazi aperti. Uno dei momenti più significativi è stato il concerto nella chiesa principale di Casole, un ambiente affascinante ma acusticamente complesso, caratterizzato da volte alte, pietra riflettente e soffitto a cassettoni. Qui è stato installato un Pinnacle-KR402 in configurazione L/R, con due Python-KP102 e un KS3 per lato, affiancato da un KR102 come linea di ritardo, composto da una Kobra-KK102 su palo "finta Kobra" e un subwoofer KS1. L'intero sistema, realizzato in edizione limitata con finiture argento, ha unito discrezione estetica ed esclusività, fondendosi con l'architettura.

La Pure Array Technology ha garantito un suono uniforme e direttività costante lungo l'intera gamma, riducendo dispersioni e riflessioni indesiderate. La filosofia Slim Array, oltre a integrarsi con l'architettura, ha concentrato l'energia acustica sul pubblico, migliorando l'intelligibilità del parlato e del canto. Il sistema era completato da subwoofer di precisione, accoppiati per offrire estensione

e impatto senza invadere lo spettro sonoro: bassi profondi, controllati e coerenti con la proiezione delle colonne array. Il risultato è stato un equilibrio timbrico naturale, capace di restituire dettaglio e dinamica anche nelle performance più intime – come quelle di James Blake e Arcade Fire, dove trasparenza e definizione hanno fatto la differenza. Anche il palco è stato allestito con pulizia ed eleganza, affidando il monitoraggio ai Kayman-KY52. La loro natura line-array assicura un controllo superiore della dispersione, garantendo chiarezza e stabilità anche a pressioni elevate e in contesti complessi, prevenendo inneschi indesiderati. I sistemi Pinnacle-KR402 e KR102 hanno supportato cineforum all'aperto e talk ospitati nelle sale conferenze del borgo. Installazioni differenti per natura e dimensioni, ma accomunate dalla stessa filosofia: offrire un suono preciso, naturale e calibrato sul contesto.

Il *Festival of the Sun* ha dimostrato come un'unica piattaforma possa adattarsi a scenari estremamente diversi, dalla sacralità di un edificio storico alle piazze all'aperto, fino agli spazi dedicati alla parola, mantenendo coerenza timbrica, eleganza visiva e la capacità di trasformare ogni luogo in un'esperienza sonora immersiva, fedele alla visione artistica di Rick Rubin. —

K-ARRAY
Unique Audio Solutions

K-array
Via Paolina Romagnoli, 17 - 50038 Scarperia e San Piero (FI)
tel. +39 055 848 7222
www.k-array.com

ROBE LIGHTING ROBE DA MATTI

Vi siete mai chiesti cosa permette a un Brand di essere definito un riferimento nel proprio settore?

Qual è il tratto che lo differenzia, che lo rende unico?

Pensate davvero che il segreto sia solo questione di tecnologia?

Ferrari, Artemide, Apple, Armani ❤... credete che sia stata la tecnologia il loro ingrediente segreto?

Permettetemi una metafora ispirata all'Odissea.

Ulisse, nei versi di Omero, non si limita a navigare a vista come gli altri.

Lui traccia nuove rotte, non per paura di perdersi, ma per desiderio di scoprire mondi che ancora non esistono.

Gli altri lo inseguono, ma lui è già oltre l'orizzonte.

Io e il mio staff siamo convinti che alla base ci siano valori come l'umiltà, il rispetto dei competitor, la visione, la capacità di valorizzare le persone e creare connessioni.

Lo stesso approccio che ha sempre guidato Josef Valchář.

Perché la verità è questa: la tecnologia è accessibile a tutti i produttori del mondo. Ma questo non basta.

IL FUTURO NON È PIÙ QUELLO DI UNA VOLTA

Quando abbiamo iniziato questo lavoro, non avrei mai immaginato di arrivare al livello di oggi, nel 2025. A lato di questa pagina troverete alcune delle novità che ROBE ha presentato quest'anno, sorprendendo ancora e reinventandosi, come sempre.

Non so cosa ci sarà sul palco nel 2050. So solo che lo show sta cambiando, gli artisti cambiano, e le sfide si moltiplicano. Ma una cosa è certa: ROBE sarà lì. Al centro della scena. Agganciata a un traliccio... o forse a bordo di un drone. Me lo aspetto, ROBE da matti!

Brzy na shledanou (a presto)

Paula Poroliseanu

ROBE LIGHTING IN BREVE

Fondata in Repubblica Ceca nel 1994, oggi ROBE conta quasi un migliaio di dipendenti ed esporta in oltre 100 Paesi. RM Multimedia è il distributore esclusivo per l'Italia. Un team di 40 ingegneri progetta e sviluppa internamente meccaniche, ottiche e sorgenti LED, con un'attenzione speciale al software: vero segno distintivo dei prodotti ROBE.

Josef Valchář e Ladislav Petrek hanno fortemente voluto avere tutte le divisioni e tutte le persone in un unico luogo per far sì che quel particolare che rende il team così affiatato diventasse un legame ancor più forte, quasi una famiglia. È nato così l'headquarter a Valaske Mesirici con una superficie di oltre 130.000 m² tra uffici e produzione... qui nasce la magia di ogni nuovo progetto.



ROBE.

Robe - Plasa 2025

Innovazioni e soluzioni Robe presentate alla fiera di Londra

Durante la fiera, Robe ha lanciato sei nuovi prodotti LED: T3 Profile, iPAINTE LTM, SVOPATT Classic, Footsie1 MC, Footsie2 MC e il rivoluzionario PowerDolly, una soluzione mobile e autonoma per l'alimentazione elettrica, ideale per festival e produzioni itineranti. L'azienda ha inoltre conquistato un nuovo PLASA Innovation Award per il sistema ProFrost montato sul nuovo T3, che offre il controllo del frost dinamico in modo uniforme, permettendo transizioni morbide e naturali impossibili con i frost tradizionali.



PowerDolly



SVOPATT Classic



T3 Profile

iPAINTE LTM



FOOTSIE1 MC



FOOTSIE2 MC

Le novità in dettaglio

T3 Profile, parte della T-Series, è pensato per teatro e broadcast in applicazioni a lunga distanza. Con oltre 31.250 lumen generati dal motore LED MSL (Multi-Spectral-Light) da 1.400 W, garantisce un controllo del colore estremamente preciso tramite CMY, RGB o RGBAL, il DataSwatch (virtual colour library) oltre ai bianchi calibrati con un ampio range CCT da 2.700 K a 8.000 K. Il sistema ProFrost consente una diffusione uniforme e regolabile, mentre le maniglie UpLift rendono il trasporto del T3 più agevole.

Il compatto **iPAINTE LTM**, con lente frontale da 170 mm e peso di soli 30 kg, offre una qualità ottica eccezionale e una flessibilità WashBeam con zoom da 3° – 52°. In modalità Long-Throw, la tecnologia xR7™ produce fasci ultra-stretti da 0.7° – 2° senza perdita di intensità, ideale per spazi limitati o grandi distanze.

PowerDolly rivoluziona la gestione dell'alimentazione a batteria: si tratta di una unità mobile da 80 kg con batteria

RM

MULTIMEDIA

RM Multimedia

commerciale@mrmultimedia.it - mrmultimedia.it

Neumann amplia la linea KH

Cinque nuovi subwoofer DSP per lo studio del futuro



Dallo stereo all'audio immersivo: potenza, precisione e flessibilità per ogni esigenza di monitoraggio.

Negli ultimi anni il mondo della produzione musicale e audiovisiva ha vissuto una trasformazione profonda, trainata dalla diffusione di standard come Dolby Atmos, MPEG-H e, più in generale, da un approccio "immersivo" alla fruizione dei contenuti. Che si tratti di musica pop, di una colonna sonora cinematografica o di un evento sportivo trasmesso in diretta, il pubblico si aspetta un'esperienza sonora tridimensionale, avvolgente e dinamica. Per i professionisti dell'audio, questo significa innanzitutto una cosa: il monitoraggio in studio deve essere più affidabile, preciso e flessibile che mai, soprattutto nella gestione delle basse frequenze, dove errori o incertezze possono compromettere l'intero equilibrio del mix.



In questo contesto si colloca l'annuncio di Neumann, che lo scorso settembre ha presentato cinque nuovi subwoofer della serie KH, andando a completare e potenziare un'offerta già molto ampia e apprezzata. I modelli KH 805 II, KH 810 II e KH 870 II, insieme alle rispettive versioni AoIP (Audio-over-IP) KH 810 II AES67 e KH 870 II AES67, rappresentano un ampliamento di gamma e un salto di qualità in termini di potenza, versatilità e integrazione con i workflow moderni.

"Con l'audio immersivo che sta diventando il nuovo standard nella musica, nella post-produzione e nella trasmissione televisiva, un monitoraggio affidabile è più importante che mai" ha affermato Yasmine Riechers, CEO di Neumann. "I nostri nuovi subwoofer KH offrono soluzioni scalabili per studi di ogni dimensione e formato, dallo stereo al surround e all'audio immersivo, integrandosi perfettamente con i monitor KH analogici e dotati di DSP".

La serie KH, ovvero Klein + Hummel, dal nome dello storico marchio acquisito da Neumann nel 2005, ha già visto il successo dei monitor nearfield KH 120 II e KH 150, dei midfield KH 310 e dei grandi KH 420; l'azienda ha progressivamente costruito un ecosistema coerente, con diffusori full-range e subwoofer progettati per lavorare in sinergia. Il nuovo pacchetto di subwoofer DSP-powered non si limita ad aggiornare i modelli precedenti: li ripensa, li estende e li colloca al centro delle moderne esigenze produttive. Il denominatore comune è la capacità di scendere fino a 16 Hz, con un controllo rigoroso della distorsione e del rumore generato dai condotti reflex. In ambienti professionali, distinguere tra un'informazione reale del programma sonoro e una risonanza indesiderata del diffusore può fare la differenza tra un mix preciso e uno falsato.

KH 805 II

Il primo modello è KH 805 II, che nasce dal successo del compatto KH 750 DSP. Rispetto a quest'ultimo, offre circa il doppio della potenza. Pensato principalmente per applicazioni stereo, trova il suo abbinamento ideale con i monitor KH 120 II, KH 150 o KH 310, diffusi in moltissimi studi di registrazione e mix. In pratica, KH 805 II è la soluzione per chi lavora su musica stereo ad alta risoluzione ma desidera un'estensione in basso lineare, trasparente e affidabile, anche in ambienti di dimensioni ridotte o medie.

KH 810 II

KH 810 II è progettato specificamente per sistemi multicanale fino a 7.1.4, quindi pienamente compatibile con i requisiti dell'audio immersivo. Oltre a condividere l'architettura acustica del KH 805 II, questo modello integra funzioni avanzate di bass management, capaci di gestire fino a undici monitor da studio.

Un tecnico può dunque configurare un sistema Atmos o ambisonico complesso, mantenendo un controllo centralizzato e coerente delle basse frequenze. Si riesce così a garantire coerenza di fase, distribuzione uniforme dell'energia acustica e, soprattutto, possibilità di prendere decisioni di mix affidabili che si traducano correttamente in sala di proiezione o nei sistemi di fruizione domestici.

KH 870 II

Al vertice di gamma si colloca KH 870 II, che raddoppia la potenza di KH 810 II pur mantenendo le stesse capacità multicanale. È il modello pensato per le grandi sale di post-produzione, le regie cinema o gli studi di scoring, dove sono necessarie molta pressione sonora, headroom e affidabilità. Il suo partner naturale è KH 420, diffusore a



KH 810 II



tre vie di grande formato. In questa configurazione, Neumann mette a disposizione dei professionisti un sistema di monitoring completo, capace di affrontare i contesti più esigenti, dal mix di blockbuster cinematografici alle produzioni televisive in Ultra HD e Atmos.

AoIP e versioni AES67

Due dei nuovi modelli, KH 810 II AES67 e KH 870 II AES67, introducono la piena compatibilità con i workflow

Audio-over-IP. È una scelta che guarda all'evoluzione attuale della produzione audio, soprattutto in ambito broadcast. La compatibilità con 12 canali di ingresso AES67, lo standard ST 2110 per il trasporto di media su IP, la ridondanza ST 2022-7, oltre al supporto di RAVENNA, NMOS e stream generati da DANTE, garantiscono piena integrazione. In un mondo in cui le infrastrutture audio e video convergono su rete, avere subwoofer nativamente AoIP significa eliminare conversioni inutili, semplificare il cablaggio e assicurarsi un sistema scalabile.

DSP e MA 1: il controllo

I nuovi subwoofer KH vantano piena integrazione con il motore DSP proprietario Neumann. Questo non solo gestisce filtri, ritardi e correzioni interne, ma soprattutto permette di sfruttare MA 1, Automatic Monitor Alignment. Questo strumento, sviluppato in collaborazione con Fraunhofer IIS, consente di ottimizzare automaticamente l'intero sistema di monitoraggio – subwoofer e diffusori, analogici e digitali – in funzione dell'acustica della sala. La procedura misura la risposta in frequenza e in fase, calcola le correzioni necessarie e applica un allineamento preciso. Il risultato è duplice: da un lato, la sicurezza di lavorare in un ambiente controllato; dall'altro, la possibilità di eliminare quel margine di incertezza che spesso accompagna le basse frequenze in regie non trattate o acusticamente irregolari. Come ha sottolineato Stephan Mauer, Head of Product di Neumann, "non ci sarà più bisogno di indovinare cosa succede nel low-end".



KH 805 II



AES67



Il ruolo dei subwoofer nell'era immersiva

Perché tanta attenzione alle basse frequenze? La risposta è semplice: in un sistema immersivo, il subwoofer non è più un optional, ma una componente strutturale. Non si tratta solo di "sentire il basso", ma di garantire coerenza e controllo su una parte dello spettro che influisce direttamente sulla percezione di spazio, profondità ed energia.

In una colonna sonora Atmos, il canale LFE non è soltanto un effetto speciale, ma parte integrante del sound design. Allo stesso modo, nella musica pop contemporanea, il sub-bass è spesso la base su cui poggia l'intero arrangiamento. Avere un subwoofer in grado di riprodurre con chiarezza fino a 16 Hz significa prendere decisioni consapevoli, evitando brutte sorprese in fase di pubblicazione.

Scenari applicativi

Per comprendere l'impatto reale dei nuovi subwoofer KH, si possono immaginare tre scenari tipici. Il primo è lo studio di registrazione musicale: un piccolo studio che lavora su produzioni stereo può integrare KH 805 II con monitor KH 120 II, ottenendo un sistema di riferimento lineare anche sulle basse, ideale per mix e mastering indipendenti. Un secondo scenario, riguarda la post-produzione audiovisiva: un facility che lavora in Dolby Atmos Home Entertainment può affidarsi a KH 810 II per gestire sistemi fino a 7.1.4, garantendo la coerenza necessaria per mix destinati a piattaforme come Netflix, Apple TV+ o Prime Video. Infine, cinema e scoring: una sala di grandi dimensioni può utilizzare KH 870 II in combinazione con i KH 420, gestendo con potenza e precisione colonne sonore orchestrali o sound design per il grande schermo. In tutti e tre i casi, l'integrazione con MA 1 consente di adattare il sistema alle condizioni reali della sala, riducendo tempi di setup e aumentando la confidenza del tecnico nelle proprie decisioni.

Con l'arrivo di KH 805 II, KH 810 II e KH 870 II – e delle rispettive versioni AoIP – Neumann mette a disposizione dei professionisti un ecosistema completo di subwoofer, capace di rispondere alle esigenze più diverse: dalla produzione musicale indipendente alla post-produzione cinematografica, dal broadcast agli studi di mastering. La scelta di puntare su DSP, bass management avanzato e compatibilità AoIP dimostra una visione chiara: il monitoring del futuro sarà scalabile, integrato e pienamente controllabile, senza zone d'ombra nello spettro sonoro.

In un'epoca in cui l'audio immersivo è ormai standard, i nuovi subwoofer KH si propongono come strumenti imprescindibili per chi vuole lavorare con prodotti affidabili e competitivi con gli standard attuali dell'audio e del cinema. —



Exhibo S.p.A.

Via Leonardo da Vinci, 6 - 20854 Vedano al Lambro (MB) - tel. 039 49841

www.exhibo.itinfo@exhibo.it

Il Castello di Gradara diventa "Il Faro delle Marche"

La più grande installazione fissa di videomapping in Italia illuminerà la regione.



Gradara, il borgo che da secoli domina la valle tra Marche e Romagna con le sue torri merlate e le possenti mura, si prepara a vivere una nuova stagione della sua storia. Non più solo testimone di leggende medioevali e del celebre amore contrastato di Paolo e Francesca, il castello diventerà presto un faro tecnologico e simbolico per l'intera regione. Grazie a un ambizioso progetto di videomapping permanente, l'antica fortezza verrà ribattezzata "Il Faro delle Marche", capace di guidare idealmente i visitatori verso la scoperta di un territorio ricco di cultura, arte e paesaggi naturali.

Come spiega Paolo Buroni, visual designer e responsabile artistico del progetto, si tratta di "un'iniziativa inedita per ampiezza e per la scelta coraggiosa e innovativa di rendere permanenti installazioni di videoproiezione normalmente concepite come eventi temporanei o stagionali".

Il videomapping sul Castello di Gradara è stato pensato e

progettato già alcuni anni fa, ma la sua realizzazione ha dovuto attendere tempi più maturi dal punto di vista organizzativo e burocratico. Il progetto è stato co-finanziato dalla Regione Marche ed è stato sottoposto a una lunga serie di valutazioni da parte degli enti di tutela e degli organi competenti. Solo nel 2024 è arrivata l'approvazione definitiva che ha consentito di dare il via ai lavori. L'intervento è stato pianificato in due fasi:

- La prima fase, avviata all'inizio della stagione estiva 2025, ha permesso di installare i primi tre videoproiettori e di attivare una parte dello spettacolo, in tempo per i mesi di maggiore afflusso turistico.
- La seconda fase, prevista tra settembre e novembre 2025, completerà l'installazione, estendendo le proiezioni a buona parte delle mura perimetrali del castello. L'obiettivo è quello di inaugurare l'impianto completo in occasione delle festività natalizie. Una volta comple-

tato, il sistema sarà in grado di coprire oltre 2.500 m² di superficie, rendendo Gradara la sede della più grande installazione fissa di videomapping d'Italia.

L'entusiasmo per questa iniziativa è palpabile non solo tra gli addetti ai lavori, ma anche tra le istituzioni che hanno fortemente creduto nel progetto. Il sindaco di Gradara, Filippo Gasperi: "Questo progetto rappresenta il coronamento di un lungo percorso di valorizzazione del nostro borgo, iniziato già nel 2017 con l'allestimento sui camminamenti di ronda. Gradara diventa così la porta d'accesso ideale a *Nord delle Marche*, una vetrina capace di raccontare la nostra Regione con un linguaggio contemporaneo e affascinante. Essere definiti *Il Faro delle Marche* è motivo di grande orgoglio: vogliamo che Gradara diventi un simbolo di accoglienza e un catalizzatore per la promozione delle eccellenze culturali, storiche e naturali del territorio".

Sulla stessa linea il presidente della Regione Marche: "Il Castello di Gradara è già di per sé un'attrazione capace di richiamare centinaia di migliaia di visitatori ogni anno. Con questo progetto vogliamo non solo valorizzare il monumento, ma anche lanciare un messaggio forte: le Marche sanno innovare e raccontarsi con linguaggi moderni, senza dimenticare le proprie radici. Il videomapping diventerà un biglietto da visita spettacolare, visibile a tutti coloro che percorrono l'autostrada Adriatica e che da lontano scorgono il Castello illuminato come un faro".

La scelta del nome "Il Faro delle Marche" non è casuale: Gradara si trova infatti su un'altura che domina il confine settentrionale della regione. Ogni anno milioni di automobilisti percorrono l'autostrada A14 che passa proprio ai piedi del borgo, e la vista del Castello illuminato è una sorta di digital signage naturale, un invito a fermarsi e a visitare il territorio. Come un punto di riferimento per i marinai, Gradara si propone ora come punto di riferimento per turisti e viaggiatori che desiderano scoprire le Marche, con i suoi borghi, le colline, le spiagge e le eccellenze enogastronomiche.

Il sistema

Per comprendere meglio gli aspetti tecnici dell'installazione abbiamo chiesto delucidazioni a Paolo Buroni, titolare di Stark, azienda marchigiana che ha curato la progettazione e seguirà la messa in opera definitiva. "Il progetto – spiega Buroni – prevede la proiezione di contenuti sia sulla struttura principale del Castello che su due lati delle mura perimetrali, per un totale di oltre 2.500 m². È un'estensione



Da sx: Francesco Baldelli, assessore ai lavori pubblici Regione Marche; Giovanni Dallasta, consigliere regionale; Francesco Acquaroli, presidente della Regione Marche; Filippo Gasperi, sindaco di Gradara.

impressionante, che ci permette di parlare della più grande installazione fissa di videomapping in Italia. La prima fase è stata avviata con l'installazione di tre videoproiettori, mentre entro la fine dell'anno il numero aumenterà per coprire l'intero complesso.

"L'impianto utilizza videoproiettori da 20.000 ANSI lumen in risoluzione HD, macchine di ultima generazione che





vengono customizzate internamente alla nostra azienda, capaci di garantire luminosità e definizione anche su superfici molto ampie e non regolari, come le pietre e le mura medievali.

“Le proiezioni sono alimentate da un server dedicato, collocato in uno spazio protetto e climatizzato all’interno del borgo. Questo server è in grado di gestire i flussi video, sincronizzare i contenuti e monitorare in tempo reale lo stato dell’impianto.

“La gestione – continua Buroni – è completamente remota. Dalla nostra sede di Cagli, a pochi chilometri da Gradara, possiamo non solo programmare e inviare i contenuti, ma anche monitorare eventuali anomalie e risolverle rapidamente. Se necessario, il nostro team è pronto a intervenire

sul posto in tempi rapidi”. Il progetto non si limita alla componente tecnica. Al cuore dell’iniziativa c’è la creazione di contenuti artistici e narrativi sviluppati dallo studio creativo Stark. Le proiezioni racconteranno episodi storici legati a Gradara, come la celebre vicenda di Paolo e Francesca immortalata da Dante nella Divina Commedia, ma anche scorci del paesaggio marchigiano, tradizioni popolari, suggestioni artistiche e percorsi tematici che varieranno a seconda delle stagioni e degli eventi. “In questo modo – precisa Buroni – l’installazione non sarà un semplice spettacolo statico, ma un palinsesto dinamico, capace di rinnovarsi e sorprendere i visitatori a ogni occasione. Pensiamo a contenuti dedicati al Natale, alla Pasqua, ma anche a rassegne culturali, eventi turistici e iniziative enogastronomiche. Gradara diventerà uno schermo vivo, che racconta e promuove le Marche”.

Insomma, secondo le prime stime, il progetto potrà generare un significativo incremento delle presenze turistiche. Come ha sottolineato il Sindaco, Gradara può essere “un faro in grado di accendere i riflettori sulle meraviglie che rendono unica la nostra regione”. E come ribadisce Buroni, “non si tratta solo di un’opera tecnologica, ma di un laboratorio creativo che potrà crescere e arricchirsi di nuovi contenuti nel tempo”. —



We Love
Colors
We Care
White



PLUSlite

www.pluslite.eu

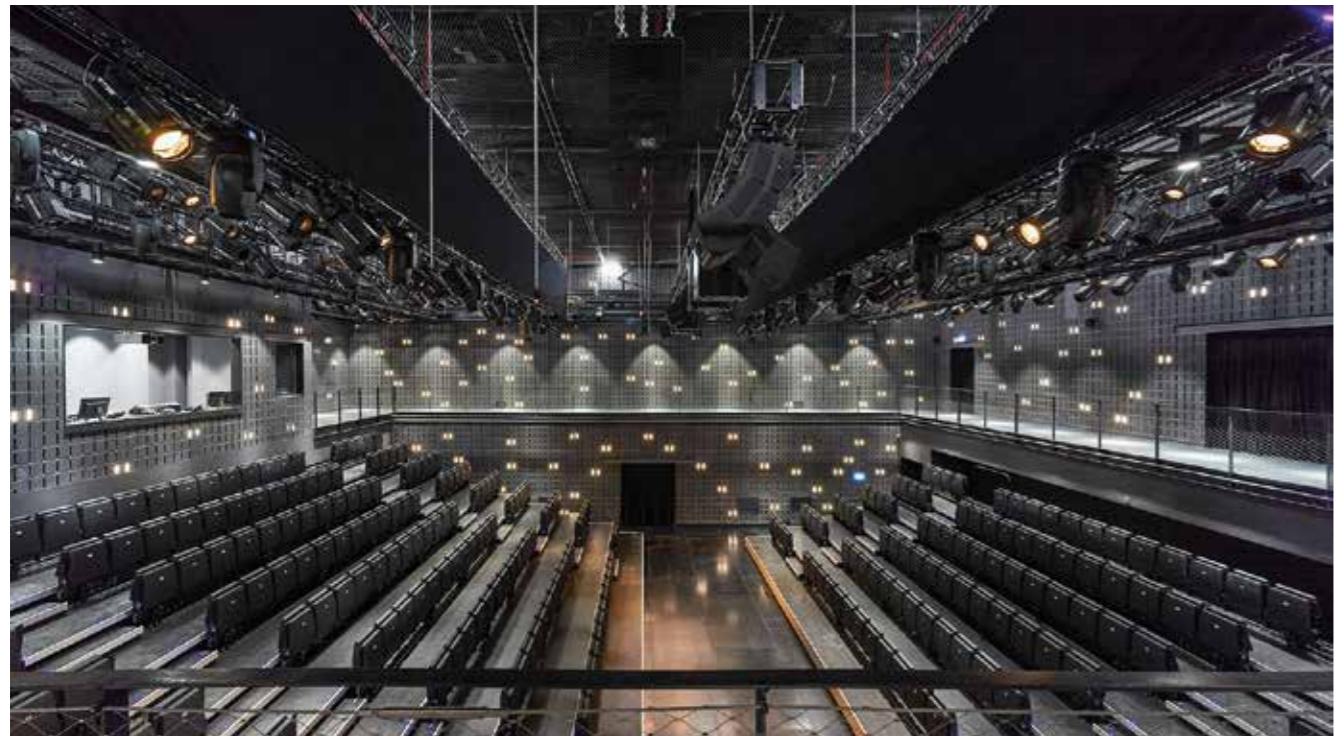


VERSE

Laser Beam RGB IP66

La polivalenza come risorsa

Un nuovo linguaggio per i luoghi pubblici e della cultura



Il Teatro Kadikoy in Turchia, un esempio di polifunzionalità.

Teatri, sale per eventi, auditorium, ma anche aule e sale riunioni, sempre più spesso questi luoghi sono chiamati a ospitare eventi diversi, e a trasformarsi per accoglierli. Una tendenza che asseconda il gusto del pubblico contemporaneo, che cerca esperienze sempre nuove, o una scelta strategica dei gestori per essere più competitivi? In questo articolo esploreremo il significato attuale di polifunzionalità, dalle scelte architettoniche a quelle gestionali, ascoltando le voci di progettisti e operatori che ogni giorno si confrontano con questa sfida.

Negli ultimi anni il mondo dello spettacolo e dell'intrattenimento sta vivendo una trasformazione che sta ridefinendo le modalità di fruizione culturale e il ruolo stesso degli spazi per eventi. Se un tempo un teatro era un teatro e al palasport si vedeva la squadra del cuore, con funzioni e pubblici ben delineati, oggi il confine tra i generi si è fatto più fluido. Le persone cercano esperienze diversificate, coinvolgenti e spesso ibride, rese possibili – anche – dalle tecnologie: non basta più assistere a un concerto, si vuole vivere un evento che unisca spettacolo, interazione, tecnologia immersiva e socialità. Parallelamente, le istituzioni e i gestori degli spazi si confrontano con le richieste di un pubblico i cui gusti sono in evoluzione, e con la necessità di rendere sostenibili strutture spesso costose da mantenere. È in questo contesto che si inserisce il concetto di polifunzionalità: teatri, arene, palazzetti, centri congressi e persino luoghi storicamente votati a una sola attività si stanno trasformando – e proponendo nel mercato – come contenitori aperti, flessibili e adattabili.

Motivazioni e tendenze

Il primo e forse più determinante motore di cambiamento nell'entertainment contemporaneo riguarda le abitudini e le aspettative del pubblico. Gli spettatori di oggi apprezzano esperienze da vivere e da condividere, che superino le barriere tradizionali tra palco e platea: non basta "andare a un concerto" o "partecipare a uno show", la dimensione live si arricchisce di contenuti digitali, momenti interattivi e scenografie multimediali. Sul territorio non mancano le proposte tradizionali, e le sale che propongono le classiche "stagioni di prosa", termine che di per sé identifica un modello convenzionale nella proposta culturale, tuttavia le nuove generazioni, cresciute tra streaming e social network, si aspettano proposte ibride che includano linguaggi diversi.

In parallelo, questo mutamento culturale si riflette nei modelli di business delle venue, perché la polifunzionalità rappresenta una leva anche economica. A fronte di investimenti significativi per la realizzazione o l'ammodernamento degli spazi, gli amministratori delle sale mirano a garantire un ritorno costante che non dipenda da un solo tipo di programmazione: per esempio se un palasport restasse fermo per settimane in attesa di un grande concerto, diventerebbe insostenibile. Viceversa, la possibilità di ospitare una fiera o un'esposizione, una conferenza medica o un evento aziendale in tempi ravvicinati e senza stravolgiamenti logistici, moltiplica le opportunità di utilizzo, aumentando la redditività. Una logica che riguarda il mondo delle sale private come di quelle pubbliche, dove gli amministratori devono compensare con politiche di mercato quella parte di sostegno pubblico che è venuto a mancare. Da non dimenticare la competizione tra venue, specialmente in ambito privato: oltre alla capienza o alla localizzazione geografica si valutano la qualità dei servizi, la capacità di integrare soluzioni tecnologiche, l'efficienza nella gestione dei flussi di pubblico. Arene storiche e nuovi spazi polifunzionali si trovano a competere con location alternative, talvolta nate da riconversioni urbane, che attraggono pubblico e promoter proprio grazie alla loro flessibilità e al loro carattere distintivo.

Ma non si tratta soltanto di un tema di sostenibilità economica: la polifunzionalità ha anche una valenza sociale e culturale. Gli spazi che si trasformano diventano hub sociali, punti di incontro per comunità diverse, capaci di connettere linguaggi artistici ed esigenze professionali. Una platea che la sera applaude un'orchestra sinfonica può trovarsi, pochi giorni dopo, immersa in un percorso digitale interattivo; lo stesso luogo che accoglie migliaia di fan per un festival musicale può trasformarsi in passerella per una maison di moda o in vetrina per una mostra d'arte contemporanea.



Polifunzionalità a 360°: il Centro Sport e Cultura di Bondeno progettato dall'architetto Mario Cucinella.

A valle di queste considerazioni, la polifunzionalità risulta una risposta concreta alle trasformazioni della società e del mercato, la strategia con cui le strutture possono restare vive e competitive, adattandosi a un contesto in evoluzione e offrendo esperienze diversificate.

Aspetti architettonici e progettuali

La progettazione delle nuove venue polifunzionali per eventi e spettacoli non può prescindere dallo spazio fisico e dalla sua organizzazione, e dalle scelte architettoniche. In Italia, la sfida è ancora più complessa: molti edifici sono vincolati dal punto di vista culturale o paesaggistico e spesso le trasformazioni radicali non sono possibili. Tuttavia, anche in questi contesti si possono ottenere risultati significativi intervenendo su ciò che non altera l'integrità architettonica: la "macchina scenica", le movimentazioni di palco e platea, l'acustica e, soprattutto, le infrastrutture tecnologiche e di rete che consentiranno la gestione dei segnali audiovisivi, il controllo remoto delle apparecchiature, ma anche le automazioni di paranchi, americane ecc. Risulta quindi fondamentale stabile una collaborazione con architetti specializzati, e con progettisti e imprese esperte nella ristrutturazione di sale di spettacolo in grado di tradurre le esigenze in soluzioni concrete, integrando al contempo aspetti architettonici e tecnologici.

Negli spazi è possibile intervenire a più livelli, partendo proprio dalla modularità di ambienti e arredi: spazi flessibili e arredi tecnologici, facilmente riconfigurabili, con-

sentono di adattare la sala a spettacoli teatrali, concerti, conferenze o eventi corporate. Per esempio, ove possibile, si può convertire una gradinata in una platea o addirittura in uno spazio libero grazie a poltrone a scomparsa, oltre che a pareti mobili, pedane e palchi smontabili. Nei teatri tradizionali palco e golfo mistico possono essere portati allo stesso livello, per ospitare spettacoli diversi, ma anche conferenze e presentazioni pubbliche. Venendo allo spazio scenico, sono fondamentali una graticcia attrezzata con paranchi elettrici e più livelli di ballatoi e americane. La predisposizione impiantistica è la base che consente di gestire in maniera flessibile – e dislocata – le dotazioni multimediali, dalle luci ai diffusori audio, dai videoproiettori ai sistemi di videoconferenza o di digital signage. Una rete dati con un'architettura solida e ridondata potrà supplire alla maggior parte delle necessità di gestione e controllo delle apparecchiature.

Un altro aspetto cruciale riguarda la distribuzione dei punti di accesso alla rete con botole attrezzate e pannelli di connessione di segnali multimediali distribuiti in sala, sul palco e nel foyer. In questo modo sarà possibile collegare apparecchiature di regia in diverse postazioni, oppure anche predisporre più regie contemporanee e in luoghi diversi. Infine, l'acustica, i cui vantaggi sono ormai ben noti, sebbene non sempre venga applicata. In caso di spazi polivalenti sarà importante valutare un sistema ad acustica variabile, che può essere ottenuto con interventi di tipo architettonico – rivestimenti, pannelli, trappole acustiche, ecc. – ma anche con soluzioni elettroniche che alcune



La sala polivalente di Arbores Castione in Svizzera.



Sala polivalente per bambini e genitori a Norcia.

aziende hanno iniziato a proporre negli ultimi anni. Si tratta di sistemi che regolano tempo di riverberazione, diffusione e risposta in frequenza della sala tramite elaborazione digitale, per creare diversi preset acustici – da "sala da camera" a "cattedrale". In questo modo una sala moderna e tendenzialmente asciutta potrebbe accogliere al meglio anche un coro di musica sacra o un concerto di organo, che necessitano invece di tempi di riverberazione più lunghi. Ovviamente i risultati migliori si ottengono quando l'impianto elettroacustico, l'acustica passiva ed eventuali sistemi di spazializzazione vengono integrati fin dall'inizio nel progetto. In questo modo si possono quindi ottenere condizioni ideali sia per la parola che per la musica, aumentando la qualità della fruizione senza compromettere l'architettura originaria.

Spazi funzionali e tecnologie immersive

Un capitolo a sé meritano le tecnologie immersive: l'evoluzione recente dell'industria, dalla videoproiezione laser alla spazializzazione sonora, consente oggi di utilizzare l'immersione per scenografie virtuali o ambientazioni capaci di coinvolgere lo spettatore, ma anche come strumento di trasformazione e rigenerazione degli spazi. Il mapping 3D, per esempio, consente di trasformare pareti, volte e scenografie in superfici narrative, dando una nuova vita a un luogo magari trascurato o poco utilizzato. Non si tratta solo di spettacolarizzazione, ma di un nuovo linguaggio e di nuove possibilità: questi strumenti consentono di mixare l'arte digitale con un concerto, la didattica interattiva con la comunicazione aziendale, un evento

spettacolare con una sfilata di moda. Un esempio di questo modello è la Sala delle Colonne di Roma, all'interno del Palazzo dell'Arte Antica all'Eur. La sala era stata originariamente pensata come un giardino d'inverno aperto nella parte superiore, successivamente chiuso con una copertura in vetro. La sala, non semplice da utilizzare per scopi contemporanei vista la sua conformazione, è stata chiusa nel 2016 e riaperta nel 2024 con la mostra Artika; la gestione di Kosmos srl, in collaborazione con Kif Italia ha trasformato il giardino in un vero e proprio hub della multimedialità, sede di mostre ed eventi privati e corporate e di una scuola di alta specializzazione per le arti visive e immersive. Il nuovo progetto ha saputo coniugare la storicità del luogo con le tecnologie immersive, dando vita proprio a un esempio di grande polifunzionalità.

Non solo eventi: dal corporate all'education

La polifunzionalità è oggi una delle caratteristiche più richieste nella progettazione di spazi corporate ed educational, due tipi di ambienti uniti dall'affinità che spesso li caratterizza nelle necessità tecnologiche. Specialmente dopo il periodo Covid, che ha costituito una innegabile spinta e che ha inaugurato, per tutti, una trasformazione delle abitudini di lavoro riassunte in una frase: il modello degli uffici di oggi non corrisponde più a una persona-una scrivania. Anche se nel nostro paese abbiamo ancora tantissime piccole aziende con modelli tradizionali, nel mondo delle start-up e delle aziende medie e grandi il concetto di ambiente flessibile si sta affermando sempre di più.

Il primo esempio che viene alla mente è la sala riunioni



Il centro culturale polivalente Rosenbach di Ostrisarco (Bolzano).

che può ospitare meeting, formazione, sessioni di progettazione, ma anche produzione di video e attività di team building. Pareti mobili, arredi modulari e soluzioni AV permettono di trasformare un'unica sala in più configurazioni, passando rapidamente da workshop a piccolo studio. Gli ambienti devono garantire connettività sicura, videoconferenze di qualità, presentazioni coinvolgenti e brainstorming che coinvolgano al tempo stesso, e nello stesso modo, i team in presenza e i colleghi da remoto. Si sta infatti affermando il concetto di "democrazia" nel lavoro ibrido, cioè la possibilità di rendere qualitativamente equivalente la partecipazione alle riunioni, fornendo anche i lavoratori da remoto con tecnologie appropriate, dalla stabilità e velocità del collegamento alla qualità visiva e, soprattutto, la corretta percezione del parlato.

Senza troppo approfondire perché non è questa la sede, non possiamo tuttavia non citare il ruolo dell'Intelligenza Artificiale in questi contesti: oltre a servizi più operativi, come la traduzione simultanea o il riassunto dei meeting, l'IA consente di registrare, sulla base di raccolta di dati d'uso, le abitudini dei lavoratori, traducendoli in preset e impostazioni che potranno essere codificati e richiamati grazie a un'opportuna programmazione. Così da facilitare l'avvio dei lavori eliminando quei minuti, alle volte interi quarti d'ora, che servono per mettere a regime la sala e la partecipazione di tutti.

Il mondo dell'education vive una trasformazione analoga. Il modello della didattica frontale resta, ma spesso la multimedialità e le soluzioni tecnologiche emergenti diventano un elemento strutturale del metodo. E anche qui la tecnologia diviene un fattore decisivo, dagli impianti audio-video alle predisposizioni per lo streaming (con la possibilità di interagire da remoto) e la registrazione di video. Le università, in particolare, stanno ripensando le proprie strutture come veri hub culturali, in grado di ospitare conferenze, mostre, eventi pubblici e attività extracurricolari, apprendo i campus alla comunità.

In tutti questi casi, le infrastrutture restano fondamentali: reti cablate e wireless solide, distribuzione capillare dei punti di accesso, sistemi di gestione che consentano di governare sistemi AV, illuminazione e automazioni da più postazioni. Non meno rilevante il tema della sostenibilità: progettare spazi polivalenti significa ottimizzare risorse, allungare il ciclo di vita delle strutture e ridurre i costi di gestione.

Non c'è polifunzionalità senza UX Design

Parlare di spazi polivalenti – che si tratti di venue per eventi o di ambienti corporate – significa affrontare, almeno come spunto, il concetto di *esperienza utente*: come le persone percepiscono e vivono questi luoghi, come interagiscono con essi, quanto si sentono coinvolti e partecipi. In poche parole, l'*UX Design* [*User eXperience Design* – *progetto dell'esperienza utente* – *n.d.r.*] mette la persona al centro della progettazione, perché un sistema audiovisivo avanzato o un arredo modulare hanno senso solo se consentono a chi utilizza lo spazio di vivere l'esperienza in modo naturale ed efficace.

In tema polifunzionalità, quindi, applicare l'*UX Design* significa certamente pensare all'architettura e alla tecnologia, ma soprattutto a come queste componenti si integrano per garantire semplicità di utilizzo – la tecnologia è sempre più complessa e ha bisogno di interfacce dedicate – inclusione e accessibilità, comfort acustico, visivo ed ergonomico. Nei contesti polifunzionali, dove spesso convivono scenari complessi – spettacoli, conferenze, formazione, lavoro ibrido – la sfida è rendere invisibile la complessità tecnologica. L'utente non deve percepire l'apparato che sta dietro all'esperienza, ma solo la qualità di ciò che sta vivendo.

Infine, ogni spazio deve inoltre poter essere fruito da persone con esigenze diverse, garantendo la possibilità di partecipare e interagire senza ostacoli. In questo senso, la polifunzionalità può essere utile per abbattere barriere fisiche, cognitive e culturali. —

[R]EVOLUTION

L'originale nuovo

JDC Burst 1



+120% Rosso | +60% Verde | +30% Blu

Inclinazione di 180° | Grado di protezione IP65 | 14 kg



JDC Line

JDC2 IP

JDC Burst 1

La Famiglia JDC



-G|L|P-

Spazi che si trasformano

Il parere del progettista

Dallo spettacolo alla sala corporate, dall'aula universitaria all'auditorium: oggi gli spazi devono adattarsi a esigenze diverse, e la progettazione delle infrastrutture e dei sistemi tecnologici è di primaria importanza. Ne abbiamo parlato con Luca Dallaturca, CEO e co-fondatore, insieme a Marco Trame, di Cavea Engineering, per capire come si traduce la polifunzionalità in pratica, quali sono le richieste più frequenti dei committenti e quale ruolo giocano architettura, tecnologie immersive e infrastrutture digitali nella progettazione dei nuovi spazi.

Luca, qual è l'esigenza primaria che porta alla richiesta di polifunzionalità?

La richiesta di spazi polifunzionali nasce dall'esigenza, presente da sempre in chi progetta o investe in un ambiente, di non poterne prevedere con certezza gli usi futuri. Architetti, ingegneri o proprietà cercano quindi soluzioni versatili, capaci di adattarsi a scenari diversi e di seguire l'evoluzione del mercato senza dover intraprendere continui interventi. Un investimento di questo tipo, infatti, deve avere un ciclo di vita lungo – spesso di decenni – e garantire la possibilità di riconfigurare arredi e tecnologie in base alle necessità.

Note differenze tra committenza pubblica e privata?

Sì, ma in modo quasi paradossale. Nel privato i committenti hanno solitamente un'idea chiara di ciò che vogliono: spazi con funzioni definite, pur includendo elementi di flessibilità, e orientano le scelte in base a un utilizzo concreto già previsto. Nel pubblico, invece, la polifunzionalità è richiesta con più insistenza, spesso perché i progetti nascono da opportunità di finanziamento senza che sia ancora chiaro chi gestirà lo spazio. In questi casi, si tende a lasciare aperte tutte le possibilità, immaginando usi molteplici e non ancora definiti. In ambito Corporate, specialmente premium, la polivalenza diventa invece un requisito assoluto, spinta dalle grandi aziende che investono in so-



Luca Dallaturca.

luzioni tecnologiche e architettoniche capaci di trasformare radicalmente gli ambienti, e sostenuta da investimenti importanti.

Quali sono le richieste più frequenti?

Riguardano la possibilità di avere spazi flessibili e pronti a supportare diversi formati, dal talk stile TED alla conferenza tradizionale fino allo spettacolo teatrale. Questa libertà d'uso si accompagna alla necessità di dotazioni tecniche versatili: predisposizioni complete per luci, microfoni e video, una rete di connessioni diffusa e infrastrutture solide che permettano sia la crescita futura, sia l'intervento agevole dei service esterni.

I committenti sono consci del fatto che il primo step per la polifunzionalità è una rete solida e ben strutturata?

Non sempre, spesso è un aspetto lasciato interamente ai progettisti. Solo in rari casi – come alcune università o aziende che producono contenuti internamente e che quindi già si cimentano con la gestione di segnali in alta definizione – esistono prescrizioni chiare fin dall'inizio. Nella maggior parte dei progetti, invece, serve un lavoro di consulenza per accompagnare il cliente nella definizione delle reali necessità. Curiosamente, le priorità si concentrano quasi sempre sul video, percepito come l'elemento più immediatamente visibile, mentre audio e luci vengono trattati come predisposizioni da integrare in seguito, spesso con la prospettiva del noleggio. Fanno eccezione le grandi corporate, che tendono a investire direttamente in dotazioni complete per includerle nei budget iniziali e non avere costi ricorrenti nel tempo.

La tecnologia può essere complessa: come riuscite a condurre i clienti verso scelte oculate e realmente adatte?

Molti clienti non hanno competenze specifiche e rischiano di sentirsi spaesati davanti a scelte tecniche complesse. Per questo ricorriamo sempre più a strumenti di rende-

rizzazione e virtualizzazione in tempo reale: software che consentono di mostrare in anteprima gli effetti luminosi o i cambi di assetto. In particolare per il lighting, questo fa la differenza: la possibilità di "vedere" il risultato finale, quasi come in un videogioco, elimina dubbi e resistenze, trasformando un linguaggio tecnico in qualcosa di immediatamente comprensibile.

Quali sono le tecnologie che, secondo voi, permettono di trasformare una sala?

Partendo dall'assunto che rete e trasporto dei segnali fanno la differenza, parlerò principalmente di gestione di video e audio. Per il video, nelle venue professionali si lavora ancora molto con infrastrutture HD-SDI, sfruttando la compatibilità con il mondo broadcast e garantendo connessioni punto a punto affidabili, pur valutando soluzioni più moderne come il Video Over IP, che semplifica la distribuzione ma richiede maggiore competenza d'uso, perché non è detto che il tecnico di un teatro abbia questo tipo di competenza IT. Sul fronte audio, la digitalizzazione è ormai consolidata: il segnale audio si distribuisce ovunque in digitale, quasi sempre con Dante, così come i controlli DMX delle luci, rendendo più semplice integrare sistemi complessi.

Apro una parentesi: si parla molto di studi virtuali, anche in venue polivalenti e addirittura in sale Corporate. Qual è la vostra esperienza?

Te lo confermo: studi virtuali e sfondi digitali realizzati con LEDwall sono pensati sia per eventi interni, magari in streaming, sia per produzioni video. Alcuni progetti prevedono schermi LED di grandi dimensioni che partono dal palco, quindi serviranno più come sfondo che per la visualizzazione di contenuti. Pur essendo ancora una tecnologia costosa e complessa da gestire, le aziende mostrano grande interesse e la volontà di predisporre l'infrastruttura necessaria fin da subito, considerando gli studi virtuali come una delle opzioni future da integrare nella polifunzionalità degli spazi.

L'architetto ha sempre un ruolo importante nella definizione degli spazi, nella vostra esperienza come interpreta solitamente il tema della polifunzionalità?

Negli spazi polifunzionali, l'architetto guida il progetto portando avanti la visione della polivalenza prima di chiunque altro. Abbiamo avuto il privilegio di lavorare con studi di primo piano come quelli di Cucinella e Citterio, e hanno spesso anticipato esigenze poi emerse successivamente, proponendo soluzioni che permettono configurazioni multiple del palco o dello spazio frontale, delle sale, degli uffici, declinate poi dai progettisti multimediali e illuminotecnici. Spesso ci viene chiesta flessibilità nell'area relatori: per ottenere un podio già cablato per le conferenze, un tavolo attrezzato per una lezione, o uno spazio tutto



Due esempi di polifunzionalità progettati da Cavea Engineering: l'Auditorium di Casa Ferrero in Lussemburgo (sopra) e l'Aula Magna del IV Polo di Università di Modena e Reggio Emilia (in basso).

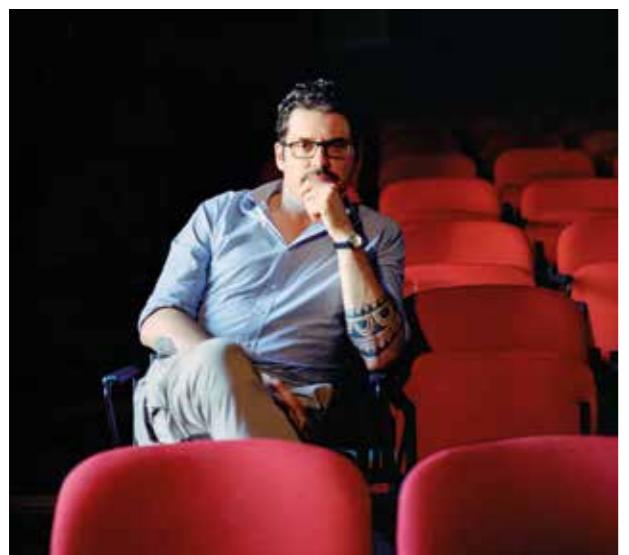
libero dove mettere poltroncine per un evento in stile TED Talk. Spesso nei progetti per le Università ci viene proprio chiesto di annullare il più possibile la distanza, fisica e ideale, tra relatore e studenti. Per tutte queste richieste abbiamo ingegnerizzato Inner, una postazione multimediale configurabile ad incasso per vari scenari d'uso.

Vi è capitato di avere richieste di immersività associata alla polifunzionalità?

Non è una richiesta frequente, ma quando c'è costituisce il centro del progetto. Infatti queste tecnologie hanno ancora costi elevati, non solo degli apparati, LED in particolare, ma anche per quanto riguarda la creazione dei contenuti e la complessità della gestione: spettacoli o installazioni immersive richiedono investimenti importanti e personale qualificato per essere sfruttati appieno. In generale, le grandi aziende tendono a privilegiare virtualizzazioni più semplici e schermi LED, mentre i teatri, dotati di infrastrutture sceniche consolidate, possono gestire meglio soluzioni immersive complesse, anche se la domanda, almeno nella nostra esperienza, resta ancora limitata, a meno che non si affianchi la proposta di mostre ed eventi a quella degli spettacoli. —

Binario 7 Monza

Vent'anni di polifunzionalità culturale a Monza



Gregory Bonalumi.

In questa intervista Gregory Bonalumi, Amministratore Unico di Teatro Binario 7, ci racconta il modello gestionale, tecnico e strategico di una struttura che ha fatto della polivalenza il suo tratto distintivo. Un approccio che permette al teatro di rimanere vivo e sostenibile sul piano economico, rafforzando al tempo stesso il legame con il pubblico e con il territorio.

Francesco Marino

Teatro Binario 7, così chiamato per la sua prossimità alla stazione ferroviaria, nasce nel 2005 a Monza, quando il Comune decide di affidare alla compagnia Danza Immobile la gestione del nuovo polo teatrale nella struttura di via Turati. Da allora, il centro ha saputo crescere e trasformarsi, fino a diventare un vero ecosistema culturale: oggi gestisce due sale principali per spettacoli ed eventi, tre salette per attività più raccolte, una scuola di teatro, una compagnia teatrale di produzione, una radio interna, spazi espositivi per mostre d'arte e persino alcune postazioni di coworking. Una struttura polifunzionale che permette di far convivere eventi di tipologie diverse anche in contemporanea, ampliando le possibilità e rafforzando la sostenibilità economica. Perché anche la cultura va sostenuta economicamente, e un buon modello di business può diventare il volano che moltiplica le opportunità di crescita per il pubblico e per il territorio. In questa intervista approfondiremo gli aspetti economici, organizzativi e di visione che stanno dietro a questa esperienza ventennale.

La polifunzionalità di Binario 7 – intesa come possibilità di ospitare format diversi, spesso in contemporanea – è una risposta a una richiesta del pubblico o una proposta dei gestori per rinnovare e rafforzare il rapporto con la propria comunità?

Fino a non molto tempo fa, quando un'amministrazione parlava di sala polifunzionale, significava in realtà avere uno spazio ibrido che non funzionava né per il teatro né per le conferenze. Mancavano i camerini, le americane di sala, le dotazioni tecniche di base. Oggi le amministrazioni hanno iniziato a chiedere a chi lavora in teatro consulenze e aiuto... un passo avanti importante, perché avere spazi adeguati permette di accogliere davvero formati diversi. E oggi, poter ospitare tanto una compagnia teatrale quanto un convegno medico o la presentazione di un bando, risulta un vantaggio decisivo. Ogni anno gestiamo direttamente circa 220 eventi, altri 100 per conto del Comune e un centinaio per conto di terzi: significa 2-3 eventi al giorno nei dieci mesi di attività. Si va dalla conferenza per 25 persone allo spettacolo per 300 spettatori, spesso in contemporanea. D'altronde, la convivenza di formati diversi non solo arricchisce l'offerta culturale, ma rappresenta anche la condizione per garantire equilibrio economico e continuità gestionale.

Quando e come è nata l'opportunità di evolvere il vostro progetto da esclusivamente culturale a "ibrido"?

Dopo circa dieci anni di gestione esclusivamente teatrale, l'edificio cominciava a richiedere una serie di interventi di riqualificazione, anche edili, che il Comune da solo non avrebbe potuto affrontare. Abbiamo quindi presentato un progetto innovativo basato sul project financing, il direttore artistico ha avuto l'idea di creare una seconda sala e da



Sala Chaplin.



Residenza d'artista, opere di Jasmin Prezioso in sala.

Venendo alla visione più strategica, affiancare alla parte prettamente culturale anche eventi di altra natura, è una scelta o una necessità?

Secondo me le due cose non sono in contraddizione: portare in teatro persone che normalmente non lo frequenterebbero – magari per un convegno o una presentazione – significa far vivere loro un'esperienza positiva: una sala curata, un'acustica di qualità, un impianto audio che funziona senza intoppi... In quel momento abbiamo anche la possibilità di parlare della nostra offerta culturale, lasciare i programmi e, chissà, vedremo tornare qualcuno per uno spettacolo. Gli affitti rappresentano meno del 10% del nostro fatturato, e non vogliamo spingerci oltre: gli attori hanno bisogno di spazi per le prove, e il teatro deve restare prima di tutto un luogo di produzione artistica. Però un mercato esiste, e lo presidiamo con tariffe accessibili: non solo eventi aziendali, ma anche compagnie amatoriali e realtà artistiche indipendenti che scelgono di esibirsi qui. In questo senso, aprire il teatro a più tipologie di eventi non è una resa, ma un modo intelligente per restare sostenibili senza snaturare la nostra identità culturale.

Come vi siete organizzati a livello tecnico per rispondere alle necessità di polifunzionalità?

Per noi polifunzionalità significa innanzitutto avere strumenti tecnici agili, perché il teatro si monta e si smonta ogni giorno. Da noi capita spesso di fare uno spettacolo nel weekend e dover smontare allestimento e scenografie la domenica sera perché il lunedì mattina ospitiamo un convegno, e se non fossimo in grado di gestire questa rapidità di passaggio, non potremmo garantire la sostenibilità economica del progetto. Dal punto di vista tecnico, per prima cosa ci siamo dotati di un sistema audio da conferenza con basi microfoniche da tavolo, pronto all'uso, che abbiamo affiancato al sistema più prettamente "teatrale" che andava rimontato ogni volta. Naturalmente poi la dotazione video: tutti gli eventi ormai hanno bisogno di slide, collegamenti da remoto, contributi multimediali, ma soprattutto abbiamo investito in una rete e nel Wi-Fi ad alta velocità. Abbiamo dovuto affrontare non pochi problemi infrastrutturali, vista la posizione vicino al Lambro, ma oggi possiamo offrire una connessione affidabile. Sul piano architettonico, la differenza tra le due sale è altrettanto importante: quella storica ha un palco alto, tipico dei teatri all'italiana, mentre la sala nuova è piatta, perfetta per conferenze e incontri, e ci lascia più libertà. Nella quotidianità, la polifunzionalità per noi è proprio questa: poter passare con agilità da uno spettacolo teatrale a un convegno, a una mostra, con strumenti tecnici affidabili e facili da gestire.

Questo modello è effettivamente capace di rinnovare il rapporto con il pubblico?

Mentre se dicesse che è una cosa semplice o scontata. I pubblici non sono "osmotici": chi frequenta le stagioni musicali spesso non viene a teatro, e viceversa. Ci vuole tempo, pazienza e continuità; lentamente, però, dopo vent'anni, i risultati arrivano. Gli allievi della nostra scuola di teatro, per esempio, hanno iniziato a seguire anche gli spettacoli e chi viene per un convegno o una mostra scopre che esiste un teatro vivo in città. In questo senso, la polifunzionalità è uno strumento: permette di incontrare persone che non ci avrebbero mai cercato per la programmazione culturale e che invece, una volta qui, possono diventare nuovo pubblico. Non è immediato, ma è così che si costruisce un legame duraturo con la comunità. —

I Media Server

Oggetto del mistero per molti, ma strumento indispensabile per la gestione dei contenuti multimediali negli eventi dal vivo e in tutte le situazioni in cui è necessario un controllo accurato del visual design.

A fianco delle piccole e grandi console audio e luci in FOH, oppure, più spesso, in un angolo buio e angusto dietro a uno schermo LED, c'è qualcuno con un computer che "manda i video..."

Nei numeri scorsi abbiamo accennato più volte al fatto che gli ambiti professionali del video e dell'informatica si sono incontrati a un certo punto della storia, con grande beneficio per lo sviluppo di entrambi i settori i cui risultati sono – letteralmente – sotto gli occhi di tutti.

Verso la metà degli anni Novanta, soprattutto grazie ai sistemi Apple, le possibilità delle schede grafiche si andavano ampliando velocemente. I computer esistevano anche prima e si usavano in ambito professionale principalmente per pilotare o programmare altri apparati come lettori e registratori audio-video, le prime luci motorizzate, i proiettori di immagini, eccetera. Ma in quel decennio di grandi cambiamenti, nell'arco di pochissimi anni, i sistemi informatici divennero la fonte stessa dei media da riprodurre: i contenuti che erano *fuori* sono entrati *dentro* al computer. Lo sviluppo di software e hardware specifici per gestire i nuovi media digitali in ambiente professionale è andato in parallelo con questa evoluzione e il *server multimediale* nasce in quei tempi con alcune caratteristiche peculiari progettate per soddisfare specifiche esigenze creative, caratteristiche che non esistevano allora – e neanche oggi – in nessun altro sistema per riprodurre filmati o immagini grafiche basato sul computer.

Tutti i media server, da quelli più semplici delle origini fino a quelli attuali, estremamente sofisticati, mantengono alle loro fondamenta questi tre principi di base.

Primo: mettere in esecuzione su uno schermo un'immagine o un video senza che si vedano i controlli. Comandi come play, pausa, stop, ingrandisci, riduci, eccetera, sono di esclusiva pertinenza dell'operatore che controlla l'esecuzione, così come il cursore del mouse e le finestre del sistema operativo; il pubblico vede solo la proiezione *pulita*. Può sembrare una caratteristica banale ma, se ci pensiamo bene, i programmi che utilizziamo quotidianamente nei pc o nei sistemi mobile per riprodurre i video non hanno questa funzione.

Secondo: modificare la geometria di un'immagine proiettata per farla combaciare perfettamente con lo schermo. I media server nascono in un periodo in cui i videoproiettori disponibili sul mercato avevano una gestione software estremamente elementare e poco accurata della forma del quadro, essendo pensati principalmente per ambiti office in cui era sufficiente una correzione grossolana del trapezio. I primi media server permettevano di poter muovere separatamente nelle coordinate x e y i quattro angoli di una proiezione, consentendo un posizionamento angolato dei proiettori, non in asse con lo schermo ed ottenendo tuttavia come risultato una proiezione *pulita*. Lo sviluppo della geometry-correction ha portato da quelle semplici funzioni ai media server attuali che incorporano motori grafici 3D e permettono di video-mappare dinamicamente persone, oggetti o edifici tridimensionali con grande accuratezza in tempo reale.

Terzo: gestire da un'unica postazione di controllo molti proiettori su un unico schermo o molti schermi in un unico ambiente. Oppure, per meglio dire, gestire da una unica postazione più uscite video di quelle messe dalla scheda grafica del computer utilizzato (che all'epoca della nascita di questi sistemi era una). Il media server non è solo



Il media server consente da una postazione centralizzata la gestione in simultanea del flusso multimediale su più schermi con dimensioni e formati differenti. Nella foto il visual set dell'ultimo tour di Lazza.



Il controllo della geometria permette di far aderire con precisione un'immagine proiettata a un oggetto tridimensionale. Nel video-mapping si sfrutta questa caratteristica per illuminare le facciate degli edifici con narrazioni visive imponenti e spettacolari. Nella foto il Castello Aragonese di Taranto durante il Medimex 2025.

un software o un hardware ma un sistema di più macchine digitali che operano in un network server-client basato sul protocollo TCP-IP: una serie di computer che si scambiano le informazioni attraverso la rete locale in cui un nodo della rete (oggi comunemente denominato *producer*) gestisce altri nodi (i *server*) a ciascuno dei quali sono collegate una o più uscite video.

Questa è la caratteristica che più di tutte differenzia quello che chiamiamo media server da altri sistemi utilizzati oggi, anche sofisticati e complessi, per riprodurre filmati ed effetti grafici su uno schermo: la scalabilità del sistema permette di aggiungere allo stesso progetto un numero indefinito di mandate video semplicemente aggiungendo nodi, e quindi computer, alla rete. Questo ha permesso, tra l'altro, la realizzazione di schermi sempre più grandi e i media server sono diventati, via via, gli unici sistemi digitali in grado di gestire file video di grandi dimensioni, senza

limitazioni di formato o rapporto di aspetto; lo strumento ideale, quindi, per riempire fondali teatrali, LED per conferenze o concerti, totem o installazioni multimediali: tutti schermi che non si riferiscono agli standard video dettati dall'industria televisiva, ma che hanno dimensioni e proporzioni relative al palco, alla scena, alla venue, o semplicemente all'idea creativa che sta alla base della produzione.

La possibilità di creare e gestire una multi-proiezione richiede un'abilità particolare: sfumare i bordi di un quadro di proiezione per poterlo miscelare con il quadro contiguo. I media-server, fin dalle origini, permettono, in maniera più o meno efficace, l'*edge-blending*, in modo da ottenere su schermi estesi e fuori formato una proiezione uniforme per luminosità e colore: una proiezione *pulita*.

Il media server organizza i contenuti multimediali nel tempo e nello spazio e l'operatore, attraverso l'interfaccia grafica del producer, istruisce il sistema utilizzando una o più *timeline*, composte da molti *layer*. Come in un programma di montaggio video, i media server consentono dissolvenze, scalature e posizionamenti dinamici, modalità di fusione, chroma e luma key, color correction, PiP, ecc. Il rendering è operato dalle GPU dei server in tempo reale. Ogni server si occupa di renderizzare la sua parte di contenuti, quella relativa agli schermi fisicamente collegati alla sua scheda grafica – generalmente 4 o al massimo 6 – ignorando tutto il resto, mentre il producer mantiene il sincronismo di tutto il sistema. Se sono dotati di schede di acquisizione, e solitamente lo sono, possono apportare effetti e modifiche live al segnale video proveniente da una camera o da una regia camere. Possono generare o interpretare un timecode SMPTE, un segnale DMX o ArtNet, comunicare con UDP, OSC, ecc con altri apparati del sistema, interagire con ogni tipo di sensori, dai più semplici attuatori ai più complessi sistemi di camera e body tracking.

Nei prossimi numeri approfondiremo il funzionamento di alcuni tra i principali media server presenti sul mercato e sui palchi italiani, con uno sguardo anche ai sistemi usati nel resto del mondo. —

Come facevamo quando non c'era?

Intervista a Claudio Ceroni



Claudio Ceroni, titolare di MecTech e Dataton Premium Partner.

Dataton oggi è conosciuta principalmente per il sistema multimediale Watchout, ma la sua storia inizia molto tempo prima.

Il primo sistema di multi-visione prodotto da Dataton negli anni Ottanta si chiamava Pax ed era una piccola centralina che pilotava fino a quattro proiettori di diapositive in sincrono attraverso connessioni che all'epoca erano elettromeccaniche. Negli anni seguenti i dia-proiettori vennero dotati di porte seriali e lo sviluppo portò alla versione SmartPax che aveva quattro porte seriali e quindi, via RS-232 o RS-422, poteva gestire, oltre alle diapositive, anche luci, movimenti meccanici, ottiche motorizzate, videoregistratori, i primi videoproiettori ed altri accessori di qualsiasi tipo.

Che proiettori si utilizzavano per le diapositive?

Lo standard erano i Kodak Ektapro con caricatore circolare

Siamo stati a Faenza, nei locali di Dataton Accademy, per fare due chiacchiere con Claudio Ceroni, da sempre punto di riferimento per il sistema Watchout in Italia ma anche testimone della lunga storia della multi-proiezione. Gli abbiamo chiesto di raccontare la sua esperienza e alcuni aneddoti legati allo scomparso mondo delle diapositive che ha preceduto l'attuale epoca della multi-visione digitale.

re, che sono stati i primi ad avere la porta seriale e hanno trainato l'evoluzione di questi sistemi.



Il proiettore per diapositive Kodak Ektapro era dotato di una porta seriale che permetteva di gestire il cambio slide da remoto.

A cosa serviva avere la possibilità di sincronizzare tra loro i proiettori?

Mi vengono i brividi al ricordo delle straordinarie possibilità creative che si aprivano all'epoca. Se avessimo la possibilità di riportare in auge oggi il mondo delle diapositive, nessuno ci crederebbe che si facevano quelle cose. Ogni unità Pax comandava quattro proiettori ma se ne potevano mettere in serie molte altre nella stessa installazione fino ad arrivare a un massimo di 256 proiettori. Non bisogna quindi pensare alla proiezione di diapositive come alla proiezione di una singola foto in 4:3. Come oggi ci sono i settori della produzione video, della post produzione e della grafica digitale, allora c'era un ambito professionale specifico legato al mondo delle diapositive che utilizzava i mezzi analogici dell'epoca creando immagini e effetti anche molto complessi. Si facevano scatti multipli per fare i panorami, poi si tagliavano con gli splitter e si proiettavano per esempio con otto proiettori per fare un fondale esteso.

Quindi si faceva un edge-blending ?

Oggi il soft-edge si ottiene semplicemente sovrapponendo tramite software il lembo di un video su un altro, allora si realizzava affiancando due proiettori e sovrapponendone un terzo al centro. Ogni slide veniva quindi realizzata tenendo conto di tutte le sfumature necessarie: per fare uno schermo panoramico a due proiettori ne servivano in realtà tre, e per cambiare immagine senza passare dal nero, realizzando una sorta di dissolvenza incrociata, ne servivano sei.



La centralina SmartPax, prodotta da Dataton alla fine degli anni Ottanta, permetteva di sincronizzare fino a quattro proiettori per diapositive. 64 centraline potevano essere collegate a catena per gestire fino ad un massimo di 256 proiettori.

Parlami della produzione delle immagini.

Gran parte della produzione avveniva in camera oscura con stativo, macchina fotografica e banco ottico. C'erano degli strumenti che ti consentivano di proiettare sul piano luminoso la dimensione in proporzione di una diapositiva e avevi la possibilità di dividere lo spazio in 16 riquadri. Utilizzando altre foto, stampe, disegni, scritte, andavi poi a realizzare degli scatti che potevano occupare uno, due, quattro riquadri, ecc. Si usavano dei mascherini che pote-

vano essere anche a forma di cerchio o di stella e si scattava, andando a creare delle composizioni che poi venivano proiettate in sequenza, in un vero e proprio montaggio con zoomate, finestre a comparsa, testi, loghi... Era un mondo di grande artigianato che però era possibile perché assegnato dallo strumento, cioè da questo tipo di centraline che ti permetteva di gestire le dissolvenze, i flash, il passo indietro e quindi tutta la produzione veniva fatta tenendo conto di queste possibilità.

Si potevano creare anche delle animazioni?

Ricorderò sempre la prima volta che andai alla sede Dataton, in Svezia. C'erano ancora i proiettori elettromeccanici e avevano realizzato un'installazione con otto proiettori e due centraline (4 + 4) su un unico schermo. Vedevi una ruota ruotare perfettamente, un personaggio che camminava, un altro che usava una frusta... sembrava un film e tutto scorreva fluidamente, nessuno credeva che fossero semplici slide. In realtà il sync era così accurato che il tempo di un secondo che serviva ad ogni proiettore per cambiare diapositiva era coperto in successione dagli altri sette, realizzando così una perfetta animazione a 8 frame al secondo con qualità fotografica. Ogni volta che abbiamo presentato questo progetto in Italia per fare promozione la platea restava la maggior parte del tempo incredula, a guardare i proiettori che cambiavano continuamente diapositiva. Sembrava una magia!



Il retro della SmartPax. Utilizzando le quattro porte seriali e specifici cavi di connessione chiamati SmartLink si potevano pilotare, oltre alle diapositive, lettori audio, laser disc, effetti e molti altri apparati AV.

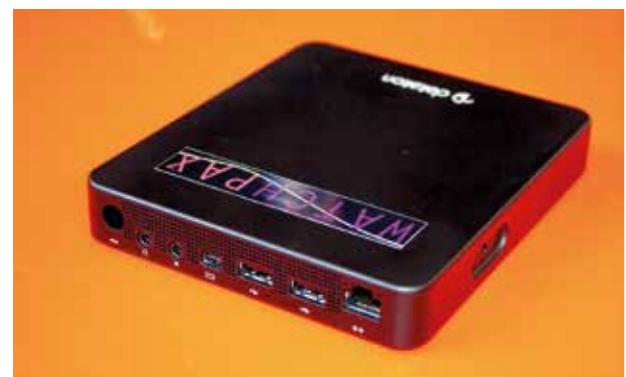
Era possibile controllare lo scorrere dell'animazione?

A quei tempi c'erano altri sistemi che permettevano di sincronizzare tra loro i proiettori di diapositive per realizzare semplici animazioni, ma il segnale audio, che stava su un supporto a parte, generalmente su cassetta o comunque su nastro, poteva essere sincronizzato solo all'avvio del ciclo di slide: se si fermavano i proiettori il lettore audio continuava a girare e andava fermato manualmente per poi ripartire obbligatoriamente dall'inizio. La grande potenza dei Pax, sia nella prima versione che nella versione Smart, era proprio nel fatto che il sincronismo con l'audio era assicurato

in qualsiasi momento perché era proprio una traccia audio a inviare i codici ai proiettori e quindi muovendoti avanti e indietro sul mangianastri inviavi i codici per il riposizionamento delle slide e tutto si gestiva con grande facilità proprio come un video: c'era sempre l'allineamento perfetto di tutte le macchine collegate, ed era possibile partire da metà, mettere in pausa, tornare indietro, eccetera.

Una sorta di timecode.

Esatto. Come lettori audio si usavano principalmente i Tascam a quattro tracce o, salendo di qualità, i Revox o gli Studer a bobina, ma il principio rimaneva lo stesso: la traccia audio, se era stereo, era fatta di tre piste di cui due con la colonna sonora vera e propria che andavano all'impianto di amplificazione e una, chiamata Sync-Code, andava al sistema che la utilizzava per inviare i codici corretti a tutte le macchine. A un certo punto fecero anche SoundPax, una unità Pax con un lettore di cassette integrato e un'uscita mono. Non era molto più grande di un walkman.



Lanciato alla fine degli anni Novanta, Watchpax è stato il primo hardware prodotto da Dataton dopo la fine dell'era analogica. Era un piccolo media-server portatile con installato Watchout versione 5 e riprende, nel nome e nel design, i prodotti Dataton delle origini. Dotato di una singola uscita mini-DisplayPort poteva leggere filmati FullHD in .mp2 o.wmv.

Come si programmava la centralina?

La nascita del dispositivo Pax è stata la conseguenza dello sviluppo del software che in origine si chiamava Micssoft (Multi Image Composer Software) ed era progettato per MS-DOS. Nei primi anni Novanta, con la versione Smart, il software prese il nome di Trax, girava su Apple Macintosh e presentava per la prima volta una timeline per distribuire gli eventi nel tempo dello show. L'evoluzione dei dispositivi e dei software di programmazione è sempre proceduta parallelamente. La capacità di Dataton è stata proprio quella di riuscire a sviluppare un linguaggio che permettesse di comunicare con un grande numero di macchine diverse.

Come si collegava al computer?

Si utilizzava un cavo con un suo specifico connettore chiamato System-Cable che nella prima versione per MS-DOS

si connetteva alla porta RS-232 del PC, mentre nella versione successiva per Apple si collegava alla porta Printer del Mac. Da software si caricava il progetto su una centralina che fungeva da master e veniva poi collegata alle altre utilizzando lo stesso cavo di sistema. Da questo punto di vista non era molto diverso da un cluster di Watchout. I comandi seriali venivano invece inviati utilizzando cavi specifici per ogni macchina che si intendeva pilotare e tutti i driver necessari erano già installati on board sullo SmartPax. Questi cavi si chiamavano Smart-Link e, negli ultimi anni, con la proliferazione degli apparati che si potevano controllare, ognuno con il suo specifico connettore e driver, avevano portato il sistema a livelli di complessità notevoli.



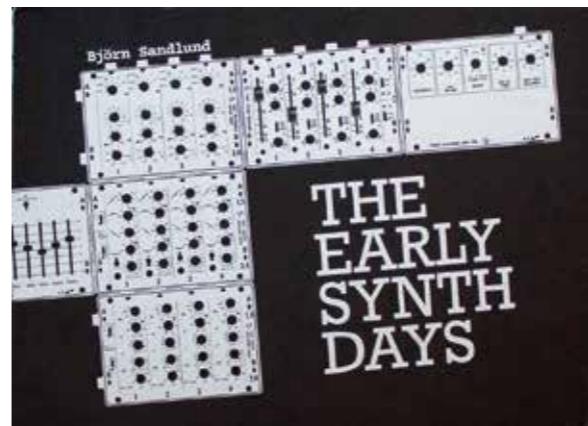
Watchpax 64 è l'ultimo media server realizzato dall'azienda svedese. Nel formato di 2 unità rack in altezza e mezza unità in larghezza, implementa la versione Watchout 7 e dispone di quattro uscite 4K su DisplayPort 1.4a, due porte Ethernet 10 Gigabit, input e output NDI, abilitazione al protocollo DANTE, scheda di acquisizione con due input HDMI e otto porte SDI bidirezionali configurabili come 2 x 12G-SDI, 8 x 3G-SDI oppure 1 x 12G-SDI e 4 x 3G-SDI.

Vengono ancora utilizzati?

Qualche mese fa abbiamo risposto alla richiesta di assistenza presso una fondazione di Napoli per un sistema di proiezioni di diapositive perché l'artista l'aveva fatta all'epoca così, ma in effetti è molto raro. Ci sono però ancora molti proiettori di diapositive in Italia, nei magazzini, mentre i miei, che tenevo in cantina, sono purtroppo andati sott'acqua durante l'alluvione del 2023 e li ho dovuti buttare.

Qualche installazione particolare che ricordi?

A un certo momento arrivarono i SIMD, che erano dei dia-proiettori random, quindi avevano anche la possibilità di ricerca randomica. Potevi decidere per esempio di andare alla slide 25 e loro andavano alla slide 25, a quel punto era possibile anche fare delle cose interattive. Come azienda facemmo un progetto per la Biennale di Venezia in cui c'era una sequenza che girava la quale prevedeva diverse possibilità di finale e gli spettatori, attraverso una piccola pulsantiera, potevano decidere se il personaggio A era quello che poi andava avanti, se era il B o se era il C. A seconda della scelta, sentivi tutti i caricatori che andavano in posizione giusta, poi ripartivano. Una vera e propria interazione che adesso può sembrare banale ma all'epoca era emozionante...



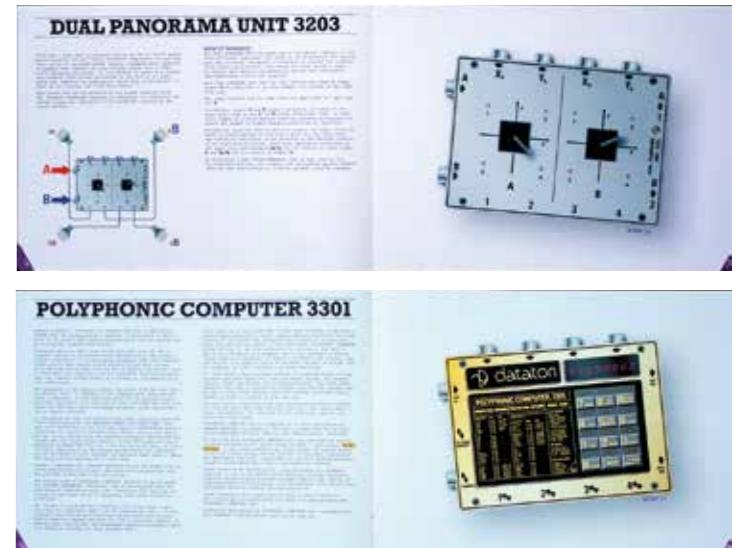
Björn Sandlund, fondatore di Dataton, è stato negli anni Settanta un pioniere nella costruzione di sintetizzatori per la musica elettronica. Lo stesso nome Dataton deriva dalla fusione delle parole Data (dati) e Ton (musica, in svedese). Nella foto il libro di recente uscita dove, oltre a raccontare quegli anni pionieristici, pubblica gli schemi per realizzare in autonomia generatori di suoni e modulatori elettronici.

Quando è finito tutto?

La produzione di SmartPax è terminata attorno alla fine degli anni Novanta, quando Kodak ha deciso di non produrre più né le pellicole né i dia-proiettori per focalizzarsi sul digitale e sul video. In quel periodo, mentre uscivano i primi videoproiettori tri-tubo con risoluzione 640x480, tutto questo mondo ha rapidamente cessato di esistere. Successivamente, con la digitalizzazione di tutta la catena audiovisiva, Dataton si è dedicata principalmente al software, mettendo a frutto tutta l'esperienza accumulata nel tempo e Watchout – la cui prima versione fu lanciata proprio nel dicembre 1999 – è un po' il compendio di tutti questi strumenti, perché continua a fare con le macchine digitali le cose che prima si facevano con le diapositive. Quando si decise di ricominciare a produrre hardware con i media server WatchPax fu scelto di recuperare la desinenza Pax delle origini proprio per rappresentare la continuità della filosofia aziendale e ricordare quegli anni pionieristici.

Vuoi aggiungere qualcosa?

Quello che vorrei sottolineare è che c'è sempre la creatività dietro alla nascita di questi strumenti, perché li usi solo se ti inventi qualcosa, da soli non valgono niente. Prima vengono le diapositive, che sono un modo per vedere insieme agli altri una fotografia di grandi dimensioni. Poi a qualcuno non piace il flash tra una diapositiva e l'altra e decide di mettere un secondo proiettore e così fa una dissolvenza incrociata. Poi qualcuno vorrebbe una scritta e quindi aggiunge un terzo proiettore. Poi se si vuole fare un panorama i proiettori diventano sei, poi otto, eccetera. In questo modo è nato il concetto di layer, i livelli di immagini sovrapposte che conosciamo e utilizziamo oggi nei



programmi di grafica, di montaggio e nei media server, ma è importante ricordare che tutte queste tecnologie sono nate e si sono sviluppate sempre per andare incontro a delle nuove idee creative.



La sede di Dataton Academy a Faenza, dove si tengono regolarmente corsi di formazione ed aggiornamento sull'utilizzo del sistema Watchout.

Ringraziamo Claudio per il bel racconto ricco di storia e un po' di romanticismo e diamo appuntamento ai lettori per un'altra puntata di "Come facevamo quando non c'era". —

Events-AVP

Intervista a Bashar Ammoura

A margine di un evento in Arabia Saudita, incontriamo Bashar Ammoura, Head of Video Department di Events-AVP, importante azienda di fornitura audio, video e luci che opera principalmente in Medio Oriente. Ne è nata una chiacchierata che tocca alcuni aspetti importanti del panorama video rivolto al settore degli eventi dal vivo.

Bashar, parlami della vostra attività.

Events-AVP è una società specializzata nella fornitura di tecnologie audio, luci e video con sede operativa a Riyad. Abbiamo i nostri uffici amministrativi in Giordania, dove un tempo realizzavamo progetti anche di notevoli dimensioni, ma ora il nostro business è focalizzato principalmente nella regione del Golfo Persico e l'attenzione principale è rivolta al mercato saudita.

Che materiale fornite?

Abbiamo luci, audio, schermi, ma anche trussing, rigging, tutta la parte di energia, palchi, eccetera. Lavoriamo anche per matrimoni o altri eventi legati all'intrattenimento come i concerti ma il nostro obiettivo principale sono le conferenze e gli eventi istituzionali e commerciali.

Principalmente congressi, quindi.

Sì, qui nella regione abbiamo una domanda crescente per questo settore. Recentemente il governo si è focalizzato sulla diversificazione del reddito nazionale, quindi non più solo petrolio ma turismo, intrattenimento, ospitalità e questo ha creato una forte richiesta di forniture per la realizzazione di nuovi eventi su larga scala. L'impiego di tecnologie video in questi eventi è rilevante, spesso si realizzano schermi di più di mille metri quadrati, talvolta schermi ad anello che circondano tutta la sala per migliaia di ospiti. Si tratta di installazioni impegnative per tutto il diparti-



mento a cui si aggiunge la necessità di un aggiornamento continuo delle tecnologie a partire dai media server fino ai processori video e agli schermi LED. La costante richiesta di nuove tecnologie crea un'ulteriore sfida quando si tratta di ROI sulle attrezzature in cui investi. Investire in schermi LED in grandi quantità a volte è un po' impegnativo e rischioso, perché avrai certamente degli aggiornamenti nel prossimo futuro e averne in magazzino enormi quantità rappresenta un rischio notevole.



La sala plenaria con il grande schermo LED.

Come vedi il mercato in questo momento?

Vedo che molti clienti sono alla ricerca di cose nuove,

sento sempre più spesso idee fuori dagli schemi e soluzioni non convenzionali. Tuttavia, a volte, bisognerebbe guardare anche cosa c'è dentro la scatola, non solo fuori. In fin dei conti, quando si organizza un evento, si cerca di trasmettere un messaggio specifico e a mio parere invece di concentrarsi su un grande schermo LED o una nuova tecnologia avanzata, bisognerebbe concentrarsi sul messaggio principale che si vuole trasmettere ai partecipanti e poi utilizzare la tecnologia appropriata per farlo. A volte penso che i clienti potrebbero fallire concentrandosi sulle tecnologie più recenti, invece di concentrarsi sul messaggio che vogliono trasmettere. Per esempio in un determinato evento potrebbero essere distribuiti tanti piccoli schermi in tutta la venue e riuscire a comunicare in modo più efficace che con un enorme schermo centrale.

In particolare, come dipartimento video, su cosa siete focalizzati in questo momento?

Attualmente stiamo lavorando su servizi avanzati a valore aggiunto all'interno del reparto video incorporando nella nostra operatività prodotti IT. Nel prossimo futuro la gestione di tutto l'evento, a cominciare dal programma, dai relatori, fino ai contenuti audiovisivi dovrà essere più dinamica. Gli aggiornamenti che effettuiamo attualmente attraversano più fasi: il team di programma fornisce le informazioni agli sviluppatori di contenuti che devono modificare il filmato, renderizzarlo e infine consegnarlo agli operatori al media server per la diffusione sugli schermi. Questo processo oggi richiede molto tempo ma a breve avremo la possibilità di fornire al nostro cliente un portale gratuito a cui accedere e nel quale potrà aggiungere il proprio programma con i relatori e tutte le informazioni necessarie. Il portale sarà collegato direttamente a un server multimediale a cui avranno accesso sia i content creator che i nostri operatori. In questo modo l'aggiornamento dei contenuti sugli schermi avverrà in tempo reale, con un sistema più dinamico, più rapido e che si adatterà maggiormente ai cambiamenti.



La regia camere

Avete anche dei progetti legati all'AI.

Stiamo lanciando un piccolo servizio che permette di integrare funzionalità che dipendono dall'intelligenza artificiale nella generazione di alcuni tipi di semplici contenuti da utilizzare all'interno degli eventi. Penso che sia con progetti di questo tipo che è possibile aggiungere valore per i propri clienti, attrarre più clienti e anche sostenere i clienti esistenti: in questo modo si migliora il servizio offerto e si ottiene anche una importante riduzione dei costi a livello organizzativo. E questo è un argomento a cui tutti sono molto sensibili.

Parliamo degli schermi LED. Nell'ultimo decennio abbiamo assistito a molti cambiamenti in questo campo: i pixel sono sempre più piccoli, più luminosi, il pannello è più leggero, più facile da montare... cosa ti aspetti dal futuro? Siamo arrivati a un punto fermo o l'evoluzione continuerà su questa strada?

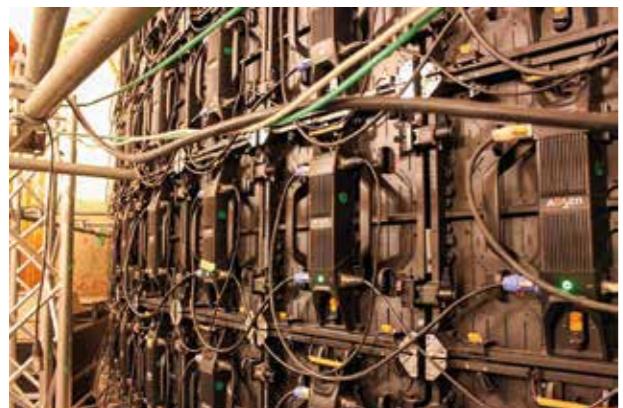
Di sicuro ogni anno avremo una risoluzione più alta, più pixel all'interno del pannello, più densità, tuttavia non credo che l'uso di pixel-pitch inferiori prenderà il sopravvento. Prendiamo per esempio un pannello con passo 2.9 e uno con passo 1.9: per un grande schermo in cui molto probabilmente il pubblico è seduto a partire da 5 metri o più, non c'è alcun valore aggiunto per il cliente derivante dall'utilizzo della versione 1.9, quindi la versione 2.9 è una buona scelta. Se si tratta di piccole cabine o schermi in cui è necessaria una interazione diretta con sensori o altro, oppure in altre situazioni in cui lo spettatore è molto vicino, allora è necessaria la versione 1.9. Inoltre ci sono altri fattori da prendere in considerazione perché la riduzione del passo comporta un incremento delle risoluzioni e questo incremento si traduce in investimenti nel back-end: con più pixel da gestire servono più centraline, più processori video, media-server più grandi e potenti e si dovrà lavorare di più sulla sincronizzazione e sull'integrazione di tutte queste soluzioni. Non è certo che le aziende siano disposte ad affrontare questi investimenti.



Il pannello LED Absen, prodotto nelle versioni NT (rigido) e FL (flessibile); i due modelli, con passo 1.9 e 2.9, si integrano facilmente a creare superfici curve o ondulate.

Un'altra delle caratteristiche dei pannelli LED attuali è la relativa facilità con cui puoi ottenere una superficie curva; alcuni sono montati su un supporto flessibile, cosa ne pensi di questi sistemi?

Per quanto riguarda i pannelli curvi e quelli flessibili che permettono di realizzare schermi arrotondati con forme morbide e creative, sono certamente molto belli; tuttavia, data la loro flessibilità, comportano un grande impegno dal punto di vista della manutenzione. Per esempio pensa alla sostituzione di un modulo danneggiato o difettoso su uno schermo già montato, un'operazione ordinaria che, su uno schermo curvo può diventare critica. Per questa operazione è obbligatorio poter avere un accesso frontale, ma se lo schermo è incurvato e il supporto flessibile, accedervi frontalmente è molto complicato, i moduli sono delicati e estraendone uno puoi facilmente danneggiarne un altro. Soprattutto per i componenti con passo 1.9 i LED sono molto vicini tra loro, quindi sono estremamente fragili e anche in termini di installazione i tecnici devono stare più attenti, sarà necessario più tempo a montaggio e smontaggio e forse servono anche persone più specializzate per farlo. Quindi i pannelli di questo tipo creano una sfida enorme, sia per quanto riguarda la manutenzione, sia per quanto riguarda il ritorno sull'investimento effettuato, poiché sono più costosi e la vita media è inferiore rispetto ad un pannello normale.



Absen NT passo 1.9 visto da dietro.

Che soluzioni adottate per la gestione del magazzino?

Questo è un aspetto critico ma molto importante per le aziende del settore e in particolare per il reparto video. Come si sa, il reparto video dispone di molte attrezzature diverse, molte delle quali di piccole dimensioni: svariati accessori come adattatori, convertitori, piccole centraline, cavi specifici. Piccoli oggetti facili da perdere. Occorre gestirli, conoscere bene le quantità a magazzino perché alle volte si potrebbe rimanerne a corto e il management potrebbe dover rifiutare un evento perché parte dell'attrezzatura non è disponibile. Se non c'è una gestione ac-

curata di tutto il materiale, si potrebbe finire per perdere molti affari.

Che sistema avete adottato?

Abbiamo fatto un mix di sistemi, un metodo utilizzato anche da altre aziende ma noi lo abbiamo ottimizzato per le nostre esigenze. Il sistema è basato su tre adesivi differenti che sono presenti su tutte le attrezzature: numero di serie, codice colore e QR-code. Nel passato abbiamo avuto spesso dei problemi con i piccoli accessori perché sappiamo che durante lo smontaggio non c'è molto tempo, i tecnici si concentrano sul recupero di questi oggetti che poi vengono depositati in flight-case diversi. Abbiamo applicato un numero di serie di semplice comprensione, con un codice specifico per ogni categoria e uno per ogni apparecchio, ma non è stato sufficiente perché spesso non c'è il tempo o le condizioni per leggere il numero di serie di ogni accessorio e individuare il flight-case giusto. Abbiamo quindi aggiunto un codice di colore ben visibile su ogni apparato e su tutti i bauli: ad ogni colore corrispondono numeri di serie simili e questo ha reso visivamente facile per tutti restituire un'attrezzatura specifica al proprio flight-case. Il nostro obiettivo è quello di restituire le valigie pronte per lo stoccaggio in magazzino il più possibile senza doverle controllare.



Per la gestione del magazzino video viene utilizzato un codice identificativo ibrido che include numeri di serie, codice colori e QR-code.

Inoltre usate un QR-code.

Ogni oggetto e ogni baule sono dotati di QR-code. Abbiamo provato prima con l'RFID, ma non ha funzionato come previsto e quindi ci siamo orientati sul QR-code che ci ha consentito un certo compromesso: è veloce, efficiente e non richiede un sistema sofisticato.

Come viene utilizzato?

Abbiamo sviluppato internamente un'app-mobile per semplificare il processo di scansione del codice e renderlo in grado di funzionare in base alle nostre esigenze. Per esempio consente di scansionare molti codici in successio-

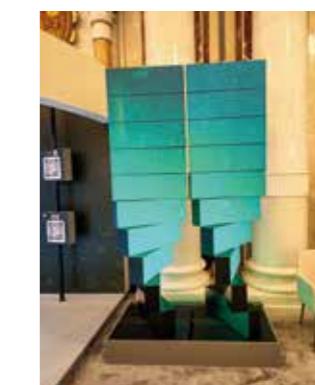
ne senza dover riaprire la fotocamera o premere alcun tasto. L'app fornisce un resoconto di quello che è stato scansionato e comunica direttamente con il sistema centrale. Tramite la scansione del QR-code, ogni livello aziendale è a conoscenza in ogni momento dello stato d'uso di un oggetto – per esempio se è installato, se è in viaggio, se è in magazzino, in manutenzione, eccetera. La combinazione di numeri di serie, QR-code e codici colore permette ai diversi livelli di dipendenti e collaboratori, con diversi livelli di conoscenza e competenza, di svolgere compiti semplici in modo rapido. Questo sistema tocca tutti i livelli dell'azienda a cominciare dall'invio di un preventivo, dall'incontro con i clienti per offrire i propri servizi, fino alla programmazione degli acquisti, alla manutenzione e alla gestione delle emergenze.

La cosa positiva è che realizziamo internamente queste piccole app e questi strumenti avanzati e abbiamo quindi la possibilità di personalizzarli nei minimi dettagli in base alle nostre esigenze. Una semplice modifica in un'app-mobile che possa rendere tutto più veloce ed efficiente può aggiungere un valore enorme all'azienda.



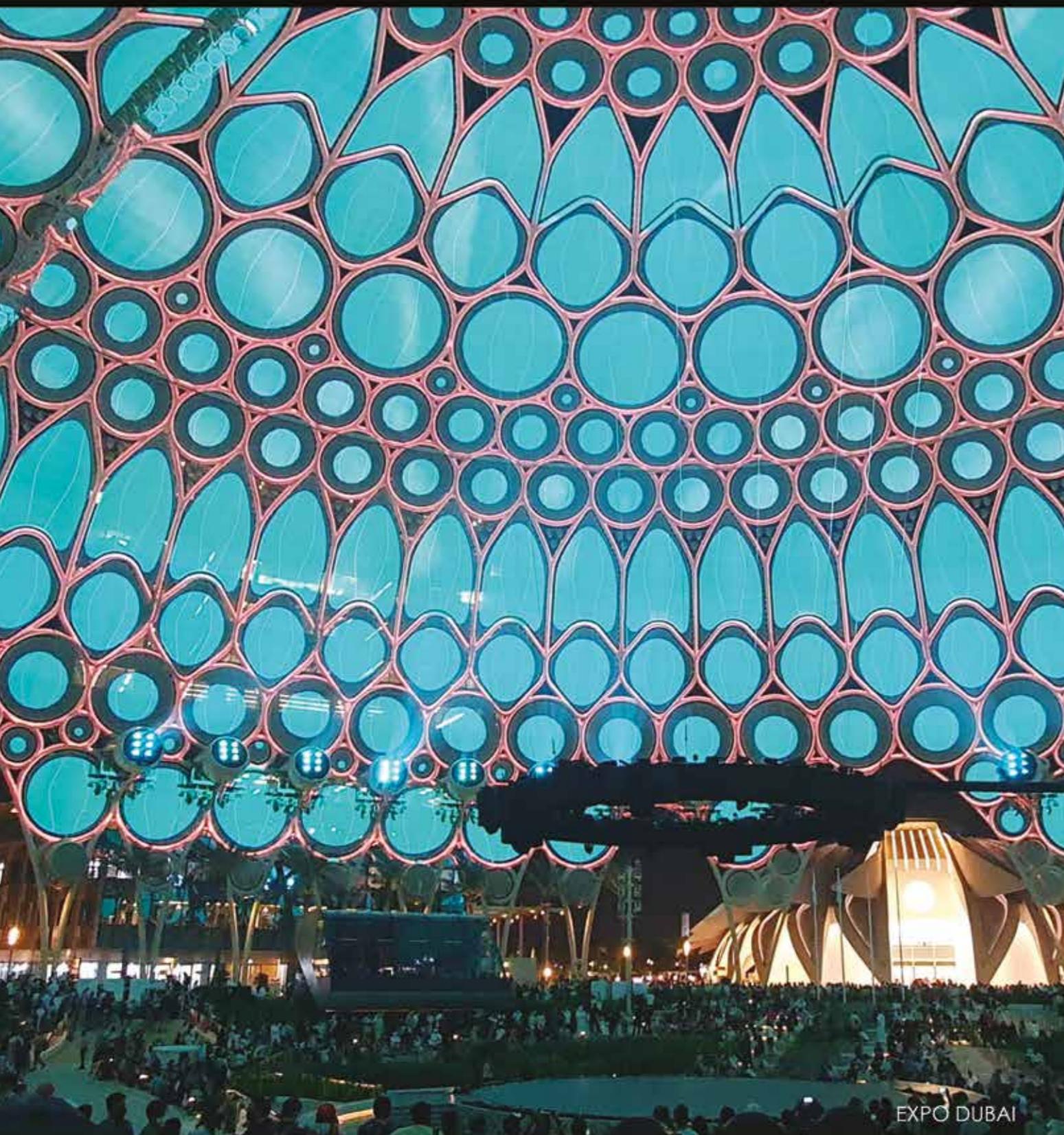
La regia multimediale con il media-server Dataton Watchout e l'image-processor Barco E2.

In questo tipo di convention, oltre ad una sala plenaria dove lo schermo LED è, come diceva Bashar, generalmente imponente, ci sono numerose altre sale più piccole e un'ampia area espositiva con stand informativi, installazioni multimediali, aree per incontri B2B, zone catering, eccetera. La quantità di schermi LED disseminati in tutta la location è notevole, così come il numero di media-server, processori e altri apparati necessari al funzionamento del sistema. La soddisfazione finale del cliente richiede grande precisione in fase progettuale, tecnologie e materiali di prima qualità, disponibilità ai cambiamenti ed elasticità nei confronti degli imprevisti, oltre a numerosi professionisti dei settori audio, luci e video provenienti da differenti paesi del mondo che si occupano di gestire tutti gli anelli della catena produttiva. —



Schermo LED dinamico. La rotazione è sincronizzata con il contenuto multimediale.

#Agoracrewonlus



Dona il tuo **5x1000**

agoracrewonlus@gmail.com

Via Antonio Allegri da Correggio, 13 - 00196 Roma C.F. 96452730581

Autorizzazione Registro Direzione Regionale del Lazio n° 112479



Esempio di configurazione: [1] SUB 9016-AS | [1] NXL 14-A



SUB 9000

IL SUBWOOFER REINVENTATO.
CONFIGURAZIONE SEMPLIFICATA.
FLESSIBILITÀ SENZA PARI.

Bassi potenti e controllo semplificato con i subwoofer attivi ad alte prestazioni SUB 9000. Fino a 142 dB SPL grazie agli amplificatori in Classe D fino a 8000 watt e ai trasduttori Precision Transducers® a lunga escursione. Configurazione flessibile via software RDNet® o tramite la rivoluzionaria tecnologia contactless RDTap®. Prestazioni a prova di tour, ideali per i professionisti dell'audio più esigenti.

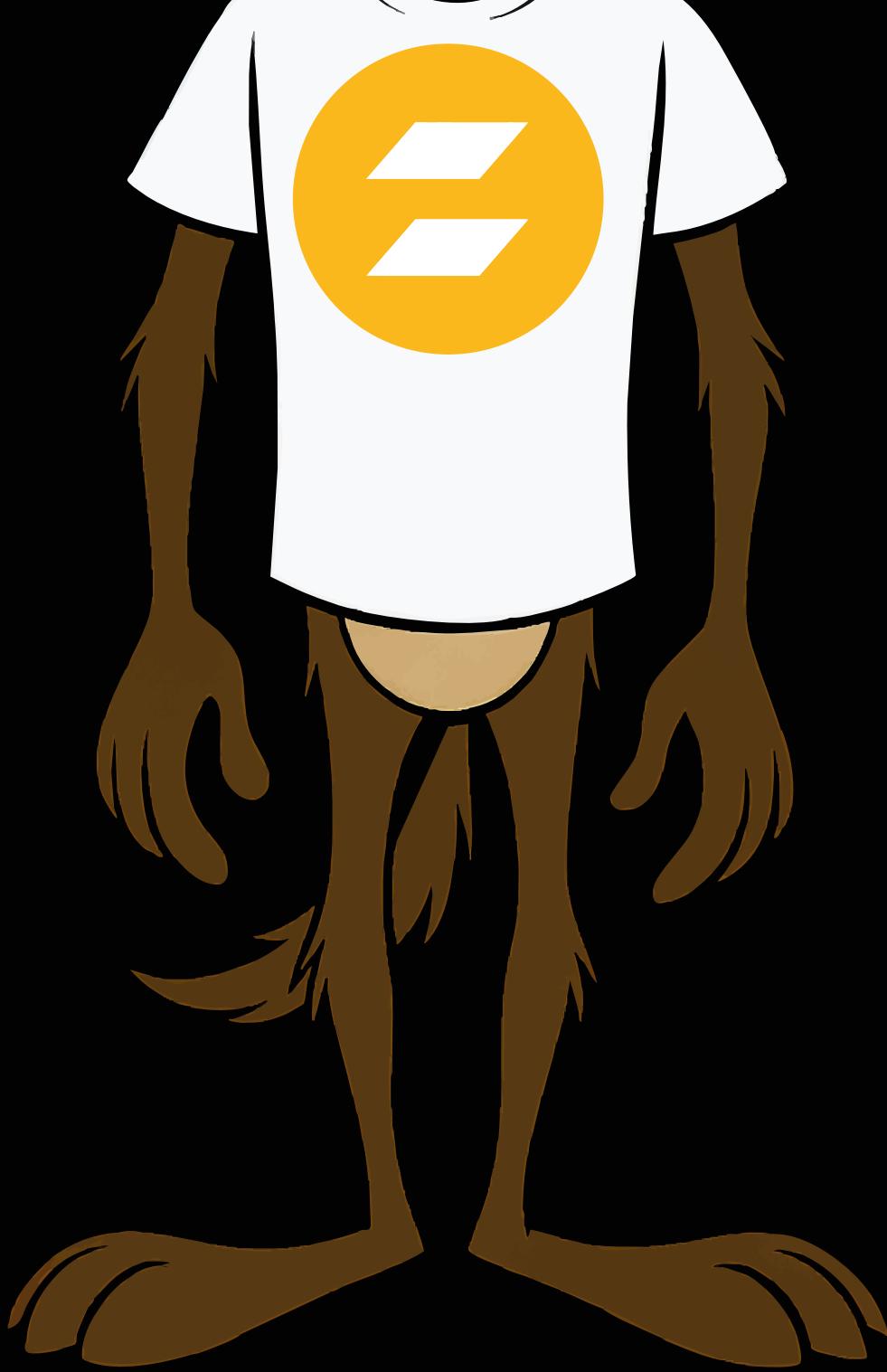
Progettati per gli usi più intensivi anche all'aperto, i nuovi modelli SUB sono costruiti in multistrato resistente alle intemperie con un durevole rivestimento in poliurea. Una copertura magnetica antipioggia è incisa per il pannello connessioni, oltre a connettori di alimentazione impermeabili powerCON TRUE1 TOP.



RDTap App con preset ACE ottimizzati per ogni diffusore



rcf.it
#ExperienceRCF



**SOLO GLI STUPIDI
NON CAMBIANO IDEA**



zactrack[®] PRO

proudly presented by

RM.
MULTIMEDIA