

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
Jovanotti
foto: Maikid Lugaesi

Hanno collaborato:
Mirco Bezzi, Andrea Mordenti.

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 divieto 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,

Siamo già al secondo numero di quest'anno: metà percorso è dietro le spalle, e ci stiamo per affacciare alla prossima stagione estiva; come negli anni appena passati, si prevede abbastanza affollata.

In questi ultimi mesi abbiamo avuto l'opportunità di visitare praticamente tutte le manifestazioni fieristiche che più rappresentano il nostro settore, a cominciare

da LDI di Las Vegas, che forse ci ha lasciati un po' delusi, dato che i marchi erano sì rappresentati, ma in una superficie minore del nostro MIR. Poi ci siamo recati a Barcellona per visitare ISE, durante il quale ci siamo concentrati prevalentemente sulla sezione live – per vedere tutta la fiera con attenzione, qui ci vorrebbero ben oltre i quattro giorni previsti. Poi abbiamo partecipato al MIR di Rimini, e infine siamo volati a Francoforte per Prolight+Sound. Cercando di fare un rapido confronto delle tre manifestazioni europee, possiamo dire che ISE ormai è da considerare una categoria a parte: il professionista, che sia del mondo dell'integrazione o dell'intrattenimento, può soddisfare ampiamente le sue curiosità e incontrare praticamente tutti i marchi che fanno parte di questi due mercati; o si entra con le idee chiare, o si rischia di perdere la bussola tra i mille stand. Qualche chiacchiericcio sostiene che la fiera di Barcellona è ormai satura a livello di spazio, e che l'organizzazione sta già cercando un sito più idoneo. Insomma, vedremo.

Per quanto riguarda MIR, rispetto alla scorsa edizione l'offerta è molto cresciuta, abbracciando diversi mercati: lo spazio dedicato al mercato dell'integrazione sta acquistando interesse, e in questa edizione abbiamo notato che diverse aziende hanno diviso gli stand, con alcuni marchi nella parte live, e altri marchi nella parte AV. Perfino qualche timido stand con materiale per il broadcast! Altra novità è stata la parte outdoor di Live You Play, ovvero il palco Sound Power, a ricordo del nostro amico Toni Soddu: in questo spazio erano collegati sei impianti audio, che a turno venivano fatti ascoltare nel loro ambiente naturale... che dire, finalmente! Infine Prolight+Sound: anche se ridimensionato, ha mantenuto una sua coerenza. La parte interna dedicata all'audio è stata ridotta, ma a fare da contraltare c'era una parte outdoor molto nutrita, con tre palchi su cui operavano una ventina di impianti audio. Mentre la parte espositiva interna dedicata alle luci e alle strutture è stata ben rappresentata sia nei marchi sia nella tecnologia. La fiera ha mantenuto un interesse internazionale, con molti buyer stranieri, pochi italiani, e pure tanti stand dedicati alle macchine per il teatro.

Fiere a parte, in questo numero troverete le nostre recensioni sui concerti nazionali, a partire da Jovanotti, che come sempre ci ha regalato delle belle novità. E ancora a Bologna per una data di Lazza, che continua nel suo percorso di crescita artistica, e ormai in attesa del grande concerto di questa estate a San Siro.

Come sapete, è già il secondo numero con il quale festeggiamo il trentesimo anno di pubblicazione, traguardo che ci ha dato nuova verve e nuovi stimoli: abbiamo così deciso di far nascere nuove collaborazioni e nuove rubriche, a partire da un appuntamento fisso sul video, curato da Andrea Mordenti. Insomma, vi auguriamo buona lettura e buona fortuna per i tanti appuntamenti estivi!



Alfio Morelli
Direttore Responsabile



6



12



26



38



48



54

I NOSTRI PIONIERI

4| **Angelo Tordini** - Fondatore di Grisby Music e Reference Cables

EVENTI

6| **MIR - Multimedia Integration Expo 2025** - Il ritorno di tanti brand

12| **Prolight + Sound 2025** - Trent'anni di Francoforte

18| **30 anni suonati** - di Mirco Bezzi

22| **La metamorfosi della Unreal Systems** - L'intervista a Luca Sabatini

LIVE CONCERT

26| **Jovanotti** - Palajova Tour 2025

38| **Lazza** - Locura Tour 2025

TEATRO

48| **I 7 Re di Roma** - Enrico Brignano

VIDEO

54| **Uno sguardo al video** - di Andrea Mordenti

COMUNICAZIONE AZIENDALE

60| **Yamaha** - Rio3224-D3/Rio1608-D3

62| **Aresline** - ISE 2025

63| **d&b audiotechnik** - Presentazione del sistema CCL

64| **K-array e il clubbing** - Un connubio di potenza e innovazione

66| **RCF Serie KX** - Diffusori attivi professionali ad alte prestazioni

68| **Exhibo** - L'audio immersivo

72| **RM Multimedia** - RM collabora con Made in Show ed ENTTEC

73| **RM Multimedia** - The LIGHTWALKER - 3° edizione

74| **MAC Sound** - The Silent Echoes of a Great Sound Sculpture

76| **Hiwo Events** - Piattaforma digitale per l'organizzazione di eventi

77| **ModsArt** - Smaart

TECNOLOGIA

78| **SCIA e pubblico spettacolo** - di Michele Viola

INSERZIONISTI

d&b audiotechnik	31
Exhibo	II, 47
GLP	25
Mods Art	43
RCF	III
RM Multimedia	11, IV
K-array	3

La serie Firenze si evolve.



Nuova configurazione full-passive per i modelli **KH7P I** e **KS7P I**, progettata per applicazioni ad alta potenza nei grandi eventi live. Il **KH7P I**, elemento line array compatto e ad alta efficienza, assicura una copertura precisa e un'eccellente intelligibilità.

Il **KS7P I**, subwoofer ad alte prestazioni, garantisce una risposta profonda e definita.
Più flessibilità. Configurazione semplificata. Controllo totale.

Il sistema lavora in perfetta sinergia con gli **amplificatori dedicati della linea Kommander**.
Firenze Series – Potenza, precisione, versatilità.

K-ARRAY
Unique Audio Solutions



www.k-array.com

Angelo Tordini

L'intervista al fondatore di Grisby Music e Reference Cables.

Angelo è un personaggio chiave nell'evoluzione del mercato dell'audio professionale in Italia. La sua esperienza, maturata in anni di attività, lo rende una figura di riferimento per il settore e un testimone privilegiato di quello che è successo in questi decenni. Siamo grati di averlo incontrato e della sua disponibilità a condividere con noi i suoi ricordi e le sue riflessioni, in quella che è la sua prima intervista pubblica.

“Come spesso succede, la mia carriera è iniziata perché ero un musicista piuttosto scarso. Capii presto che per me non era previsto un futuro molto brillante sul palco. Sto parlando della fine degli anni Sessanta, quando ormai avevo già messo su famiglia e stava arrivando un figlio: insomma, avevo il bisogno assoluto di portare a casa uno stipendio. Tra i tanti colloqui, quello che più si avvicinava alle mie caratteristiche era presso un'azienda che commercializzava strumenti musicali usati acquistati in America. I prodotti più interessanti erano gli organi Hammond, che bisognava ricondizionare, a partire dal cambio di alimentazione, dato che negli USA si usavano i 110 V. Arrivavano poi tante chitarre Gibson e Fender, e io giravo l'Italia sentendomi un po' il rappresentante di questi marchi, finché un giorno non incrociai il vero rappresentante, che me

ne disse quattro. Le cose andavano talmente bene che l'azienda di Porto Recanati, che distribuiva anche le tastiere Logan, mi incaricò di creare una vera e propria rete di vendita. Acquistai un furgone Fiat 238 con impianto a metano, e con quello presi a girare l'Italia. Un po' per fortuna, o forse perché qualcuno notò le mie attività, accadde che l'ICE – Istituto per il Commercio Estero – ci incaricò di fare da promotori allo stand di prodotti italiani in una fiera americana a Chicago. Per organizzare il tutto dovetti partire quindici giorni prima, perché bisognava intercettare il container al porto, sdoganarlo, allestire lo stand e restare a disposizione durante la fiera. Durante il viaggio di andata, mi feci tradurre da uno steward una lettera di presentazione per un marchio americano che avevo già individuato. Con quella lettera mi recai a Meridian, capitale della contea di Lauderdale, stato del Mississippi, che è tuttora sede del marchio Peavey. Dopo un colloquio molto cordiale, ottenni la loro fiducia e cominciai il nostro rapporto. “Ora, una volta tornato in Italia, avevo questi prodotti da vendere, ma il mercato era saldamente in mano ai marchi italiani: Montarbo, Lem, FBT, Cabotron, eccetera. Dei marchi americani come JBL o E.V. neanche l'ombra. Allora, con tanta volontà e incoscienza mi recai alla Cà del Liscio, che ai tempi era il tempio del ballo liscio. Eravamo ormai a metà degli anni Settanta, quando la musica veniva suonata solo dal vivo grazie alle orchestre, sia nelle balere sia nei night club. Aspettai che l'Orchestra Casadei finisse il suo repertorio, poi avvicinai il signor Raoul e gli proposi il mio nuovo impianto americano. Dopo un lungo colloquio, lui mi diede appuntamento per la prossima serata, dove io avrei potuto montare l'impianto e lui lo avrebbe usato per tutta la serata. Alla fine lo avvicinai con un po' d'ansia per chiedergli come fosse andata, e lui con molta determinazione mi disse che l'impianto doveva rimanere lì! Questa fu la prima pedina, forse la più importante: Casadei era un faro per tutte le altre orchestre, tanto che vendetti loro diversi impianti nel giro di poco. Poi venne il momento delle orchestre da ballo classiche, e così mi organizzai e feci la stessa cosa con Peppino di Capri: gli feci provare l'impianto in una serata e l'epilogo fu lo stesso, impianto venduto. A quel punto volevo sondare il mercato dei service, così en-



Concerto a San Siro di Vasco, fronte del palco.

tra in contatto con il Banco del Mutuo Soccorso, dove conobbi anche un bravo ragazzo con attitudini tecniche, che la vostra rivista conosce bene, Daniele Tramontani. Anche in quell'occasione, fu amore a primo ascolto. “Così il mercato si cominciò a muovere e gli investimenti e le esigenze crescevano. Chiesi a Daniele se voleva salire sulla barca, e lui accettò. Furono gli anni in cui mi inventai il primo network. Sono stati anni bellissimi, pieni di soddisfazione e tanto lavoro, stavamo mettendo le basi per il mercato dei service. Poi, come in tutte le belle favole, anche il rapporto con il marchio americano finì: alla sede americana di Peavey, anche loro in rapida espansione, entrò un nuovo direttore marketing, che stravolse la politica commerciale, che non accettai. Fu in quegli anni che nacque Grisby Music, una realtà che trattava molti marchi: Akai, Focusrite, Lexicon e diversi altri. Visto che il mercato dava dei buoni segnali e i numeri stavano crescendo, mi misi alla ricerca di un nuovo marchio di alto livello. In una delle tante fiere presi contatti con due marchi, al tempo non rappresentati in Italia: uno tedesco, d&b audiotechnik, del quale ero innamoratissimo, e uno americano, Meyer Sound. Alla fine decisi per l'americano, feci subito un ordine di diversi diffusori MSL3 e UPA con relativi sub. Tornato in Italia, ricominciai a girare, dato che ormai ero abbastanza conosciuto per il trascorso di Peavey. Per un anno ricevetti tante pacche sulle spalle, accompagnate dalla frase ricorrente: *È un prodotto bellissimo, ma non è adatto per il mercato italiano*.

“Tra i tanti amici c'era Beppe Cova, che ai tempi gestiva Antonello Venditti ed altri nomi importanti. Decidemmo di fare una serata di prova in una delle tante date di Venditti. Anche in quell'occasione fu un successo: da lì a qualche tempo, visto che la Roma vinse lo scudetto del 1983, Venditti aveva in programma un grande evento al Circo Massimo con un pubblico di oltre quattrocentomila persone, e diedero a me il compito di organizzare il tutto. Feci arrivare una settantina di MSL3 da mezza Europa, con sub e finali.

“Dopo quell'esperienza, visto che non c'erano service pronti per investimenti del genere, ci organizzammo da soli: mettemmo insieme una squadra di professionisti e cominciammo a fare dei grandi eventi, tra cui il memora-



Un ricordo del concerto di Venditti al Circo Massimo.

bile concerto a San Siro di Vasco, *Fronte del Palco*, oppure il concerto di Miles Davis a Umbria Jazz '85. Durante le trattative Guido Elmi, produttore di Vasco, mi disse: *Quando parte il concerto, voglio una botta che sposti la gente*. Con questa richiesta precisa, mi misi subito in contatto con Meyer Sound e mi feci preparare un medio basso per l'occasione, e così nacque il DS2, il mitico altoparlante medio-basso di Meyer Sound. Dopo qualche anno e tanti successi, terminò la mia avventura con Grisby. Visto che sono una persona curiosa e a tratti incosciente, mi lanciai nel mondo dei cavi: in accordo con i miei soci, raccolsi tutto dalla mia scrivania, riempii il cartone e lasciai Grisby per creare Reference Cables”.

È da sempre che Angelo Tordini mi vuole coinvolgere in un articolo sui suoi cavi. Io sono sempre stato “agnostico” ed aggiungo ignorante sulla materia. Ma è venuto il momento di farci spiegare cosa hanno di diverso i cavi di Angelo da quelli dei concorrenti.

“Sui cavi non c'è nessun trucco e nessun inganno, tutti dovrebbero sapere che il cavo si comporta come un filtro, visto che i segnali in gioco, almeno sul palco, sono molto bassi, qualsiasi minima variazione del suono viene sviluppata su tutta la catena audio, per poi essere sprigionata da un'impianto, nel caso di grandi concerti, da migliaia di watt... ma questa è un'altra storia. —



MIR - Multimedia Integration Expo 2025

Numeri in crescita e ottimismo: la fiera italiana si ritaglia un posto sempre più centrale in Europa, grazie al ritorno di tanti brand e la presentazione di novità assolute.



turo promettente, a patto che i potenti della terra ce lo permettano. La nostra impressione è stata quella di una manifestazione di grande interesse. La fiera ha dedicato la maggior parte dello spazio al settore dell'intrattenimento, ma grazie alla collaborazione con SIEC (Systems Integration Experience Community) è stata allestita un'area espositiva interamente dedicata alle tecnologie multimediali. In quest'area, si sono distinti gli stand dei leader di settore come Barco, Cisco, Essedi, Lenovo, LG Electronics Italia, Philips e Samsung. La fiera ha offerto anche nuove prospettive per le tecnologie broadcast, inaugurando la manifestazione con una presentazione di Luigi De Siervo, AD

Il 2025 rappresentava una data cruciale, sia per la Fiera di Rimini che per l'intero settore. Dopo anni di incertezze dovute alla pandemia, si attendeva un segnale forte che sancisse la ripresa definitiva. E, a mio avviso, il MIR di Rimini, tenutosi dal 23 al 25 marzo, ha fornito proprio quella risposta tanto desiderata. Con un incremento del 30% rispetto alle presenze del 2024, la fiera ha segnato un successo clamoroso e un nuovo record di affluenza, sia di pubblico che di espositori. Il rinnovamento della manifestazione, avviato tre anni fa, ha dato i suoi frutti. Il comunicato ufficiale evidenzia la presenza di oltre 200 marchi, un'area espositiva di oltre 40.000 metri quadri e un incremento del 15% nella partecipazione di aziende estere provenienti da Germania, Gran Bretagna, Cina e Paesi Bassi. Inoltre, si registra un aumento del 25% degli spazi occupati rispetto all'edizione precedente. Forse questa edizione è stata la più riuscita, gettando le basi per un fu-

della Lega Serie A. Il suo intervento ha esplorato le nuove strategie di produzione e distribuzione dei contenuti sportivi, l'evoluzione del settore e l'importanza della tecnologia nella trasformazione dell'ambito audiovisivo e della produzione broadcast. Inoltre, è cresciuto ulteriormente lo spazio dedicato al mondo della notte con il progetto MIR Club, un'area interamente dedicata alla cultura dei DJ e dei club, una vetrina sulle ultime novità tecnologiche per DJ e producer e un punto di incontro per gli addetti ai lavori. Naturalmente, il settore dell'intrattenimento e della musica live ha continuato a essere il fulcro della fiera, attirando l'interesse maggiore. Nell'edizione del 2025, ben cinque padiglioni sono stati dedicati a stand ricchi di tecnologia: si sono registrati graditi ritorni, come il marchio RCF, e l'esposizione di un grande stand di Audiosales, che ha riservato ampio spazio a Claypaky e ad altri prestigiosi marchi distribuiti dal gruppo.

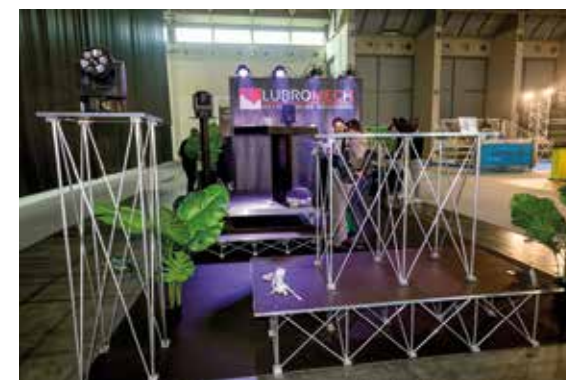
Come sempre, il polo d'attrazione principale è stato il *Live You Play*, con ben quattro palchi attrezzati di tecnologie audio, video e luci. Qui, gruppi live si sono esibiti ininterrottamente, accompagnati da coreografie luminose e proiezioni video. Un gradito ritorno è stato anche il *Sound Power* all'esterno, dedicato al nostro amico Tony Soddu. Numerose conferenze e incontri hanno visto protagonisti di spicco del panorama internazionale condividere le loro esperienze, il loro lavoro e le tecnologie che utilizzano, in un dialogo con un pubblico sempre desideroso di apprendere. MIR si è confermato anche un'occasione per valorizzare i nuovi talenti, come dimostrato dal contest "The Light Walker" organizzato da RM Multimedia. Sei finalisti – Daniel Saraceno, Luca Del Popolo, Pietro Leccese, Michele Galle-

rani, Riccardo Moretti e Domenico Paone – hanno avuto l'opportunità di presentare i loro progetti su un palco professionale e ben attrezzato. La giuria, composta da figure di spicco del mondo live, televisivo e teatrale, nonché da rappresentanti dei marchi distribuiti da RM Multimedia, ha decretato Domenico Paone vincitore dell'edizione 2025. Oltre al riconoscimento ufficiale, Paone avrà l'opportunità di visitare la sede centrale di MA in Germania. Insomma, giorni di incontri e novità: come succede spesso, le novità più interessanti si celano però nei meandri degli stand, in mille software innovativi e altrettante nuove funzioni. Proviamo a raccontare alcune delle novità più sfiziose che abbiamo scovato qua e là.



Il vaso attivo

Presso lo stand di Leading Technologies abbiamo trovato un oggetto piuttosto inusuale: un "vaso" alto un paio di metri, ricoperto da tante piccole mattonelle LED che ne trasformano la superficie, grazie alla possibilità di mandare in sequenza delle immagini statiche o dinamiche. Una tecnologia che si può chiedere anche su altri tipi di supporto, come animali, colonne, manichini... Con la creatività che contraddistingue il nostro settore, sono certo che vedremo delle cose interessanti.



A volte ritornano

Da un'idea del nostro vecchio amico Cazzolari, l'azienda Lubromech di Brescia propone un interessante sistema di strutture reticolari in alluminio, con le quali si possono ottenere infinite soluzioni: palchi, pedane, supporti per strumenti e luci, regie per DJ e altre mille composizioni. Lubromech è un'azienda che propone una vasta serie di prodotti in alluminio, come tende, gazebo o pagode.



Il PA si fa ibrido

Lo avevamo già visto a Barcellona, ma finalmente lo abbiamo potuto analizzare da più vicino. Stiamo parlando del sistema Nexo Alpha+, che dopo tre decenni vuole rinnovare il successo avuto negli anni Novanta con il sistema Alpha prima serie. È un prodotto adatto alla maggior parte delle situazioni in cui è prevista diffusione audio, all'aperto e soprattutto al chiuso, in un teatro dove non è possibile appendere o in un palazzetto dello sport. È descritto come sistema ibrido, perché utilizza parte della tecnologia tradizionale per la parte sub, mentre la parte medio-alta richiama la tecnologia array.

C-LACK veste i tralicci a festa

Le idee più semplici sono spesso le più innovative: C-LACK rivoluziona le truss, trasformandole da elementi tecnici a protagoniste della scena. Con il profilo in alluminio anodizzato, è possibile applicare grafiche e inserire luci LED ad alto impatto visivo, aprendo nuove possibilità creative per designer e allestitori. Si tratta di un profilo universale da applicare a qualsiasi traliccio in alluminio, per valorizzare il lato estetico di uno strumento nato originariamente per altri scopi.



Sound Power 2025

In questa edizione è tornato il Sound Power, il palco esterno dedicato al suo ideatore Tony Soddu. Finalmente è stato possibile ascoltare alcuni impianti nel loro ambiente naturale, all'esterno: non c'erano solo line array come K-Array, JBL, FBT o DAS, ma anche due coraggiosi impianti point source; Meyer ha proposto un diffusore ULTRA-X80 abbinato a due sub 2100-LFC. Al lavoro anche l'azienda tedesca Harmonic Design con un dif-

fusore hd HLS24 per le medio alte e due hd Infra2 per le basse. I sistemi più piccoli hanno dato una bella dimostrazione sul fatto che non servono sempre impianti pesanti per diffondere audio. È stato montato un solo canale per ogni marchio, e si è ripetuta la consolidata prassi di fare ascoltare a rotazione i vari impianti, per poter dare la possibilità ai presenti di ascoltare la differenza tra un marchio e l'altro e fare le dovute valutazioni.

Il ritorno di RCF

Presso lo stand di RCF, un ritorno molto gradito, scopriamo due novità di grande impatto. Il nuovo sistema cardioide di TT+ Audio, composto da un diffusore GTX 7C che monta frontalmente due coni da 7" e un driver al neodimio con cupola da 3", e po-

steriormente altri due coni da 5,5", e da sia un diffusore GTS 16C per le frequenze basse, contenente un woofer anteriore da 16" e posteriormente un secondo woofer da 14". Questo sistema si può usare appoggiato a pavimento o completamente sospeso. Seconda novità, da parte del marchio DPA, il nuovo N-Series, sistema wireless nativamente digitale, true diversity e a banda larga, progettato per preservare tutta la qualità DPA anche nelle applicazioni senza fili.



I nuovi finali Powersoft per il touring

Nello stand di Prase, tra i tanti marchi e prodotti, abbiamo trovato i nuovi finali del marchio Powersoft: si tratta dei modelli Unica 4T e Unica 8T, rispettivamente un quattro e un otto canali, con DSP per ogni canale. In entrambi i casi c'è la possibilità di gestire i canali con la massima libertà, usarli singolarmente o unirli tra di loro, fino alla massima potenza, con 20,8 kW (4 x 5200 W) per 4T e 10 kW (8 x 1250 W) per 8T. In entrambi i casi il cabinet è da una singola unità, con un peso di 8 kg.

Laser Entertainment e il suo alieno

Quando Alberto mi ha chiamato al suo stand, mi ha presentato una gentile signorina molto intelligente, che ha descritto Sound&Lite come una rivista specializzata nel settore dell'intrattenimento professionale, che recensisce concerti e tecnologie audio, luci e video. Devo confessare che la cosa mi ha piacevolmente sorpreso: avevo già assistito a qualcosa del genere in occasione della visita alla Sfera di Las Vegas, dove c'era un manichino a grandezza naturale, ma la sostanza non cambia. Il box contiene la proiezione di un'immagine, connessa alla rete, che potrebbe essere inserita in un evento, nella presentazione di un prodotto, o per indicare in che corsia del supermercato si possano trovare gli spazzolini.



Lo stand di RM Multimedia

Sicuramente lo stand più prestigioso della fiera, se parliamo di luci e video. All'interno c'erano novità in grande quantità, per il mercato rental, architettonico, per studi televisivi e teatrali. Prendiamo nota dei prodotti più interessanti: console grandMA3, ovviamente lo strumento per la programmazione più desiderato dai Lighting Designer di tutto il mondo; INFILED con le nuove soluzioni per composizioni creative, perfette per installazioni scenografiche di grande impatto; Robe con tutta la nuova gamma dei prodotti nati nel 2025; tra cui Eminere, Calumma, Lyrae e Agame; LSC con i nuovi powerbox; CANTOUSA con soluzioni innovative per il teatro e l'illuminazione architettonica; Luminex con i nuovi prodotti IP65; Robert Juliat con il nuovo seguipersona Tristan con sorgente LED; Arkaos con il nuovo software Arkaos PRO e Arkaos Core completamente rinnovato; Disguise con i nuovi server EX progettati per eventi dal vivo e installazioni; e infine Enttec, una new entry nella gamma RM Multimedia.

Il meglio di Exhibo

All'interno dello stand Exhibo, abbiamo trovato tanti brand che operano in tanti mercati. Ci limiteremo solo ad alcune pillole che gli specialisti di prodotto ci hanno presentato. A partire dal nuovo sistema di controllo CLOUD di Ecler: una piattaforma di monitoraggio e di controllo globale, che può gestire da piccoli siti locali a più siti sparsi per il globo. Garantisce la gestione o il monitoraggio di sistemi singoli o raggruppati in località geografiche diverse, può gestire sia flussi video sia audio, può definire ruoli specifici (amministratori, operatori, ospiti) per garantire un accesso personalizzato e sicuro. LivePremiere è invece una nuova piattaforma di Analog Way per soluzioni di automazione avanzata: la piattaforma comprende una gamma completa di sistemi di presentazione multischermo 4K/8K, modulari e scalabili, e di processori videowall; equipaggiata con processori che offrono la possibilità di esprimere la massima creatività; si rivolgono a soluzioni di fascia alta e all'integrazione di sistemi premium. Non poteva mancare un prodotto JBL, con la linea di altoparlanti COL: sono disponibili due modelli di diffusori line-array a colonna per installazioni, una con altezza di 60 cm e la seconda di 80 cm, con un design minimalista e poco invasivo, appropriato per luoghi di culto o spazi museali e altro. La gamma comprende altre due diverse serie: Intellivox e CBT. Intellivox, top di gamma, sono disponibili sia amplificati, con la possibilità di definire digitalmente l'area di copertura attraverso una modellazione 3D dell'ambiente, sia passivi. Anche i diffusori a colonna CBT sono disponibili in versione standard oppure a due vie a copertura variabile.



I prodotti di Mods Art

Allo stand di Mods Art, sempre molto affollato, l'attenzione era tutta per il nuovo mixer digitale per applicazioni live di Wave, LV1. E ancora, per la piattaforma di riferimento per misurazione audio e analisi acustica, Smaart V9. Noi siamo stati attratti anche da alcuni diffusori dell'americana 1 Sound, piccoli ma con caratteristiche da grandi. Molto utilizzato come sistema per installazioni o come monitoraggio per produzioni audio, è possibile personalizzare il prodotto con una serie di colori, sia del cabinet che della griglia antistante.



Reference, il nostro vicino di stand

Quest'anno ci siamo ritrovati il simpaticissimo – e veterano di questo ambiente – Angelo Tordini, del quale potrete leggere la storia all'inizio di questo numero. Con il suo marchio Reference Cables, partecipa a diverse fiere di settore per catechizzare i professionisti dell'audio sull'uso dei cavi microfonici. Sui cavi non c'è nessun trucco e nessun inganno, dice Angelo: tutti dovrebbero sapere che il cavo si comporta come un filtro, visto che i segnali in gioco, almeno sul palco, sono molto bassi. Quindi, c'è sempre tempo per imparare.



**La prima Master Class
italiana per i Light
Designer del futuro**

Rm *Academy*
MULTIMEDIA

Prolight + Sound 2025



Trent'anni di Francoforte: PL+S festeggia la ripresa di questi anni difficili.

Prolight + Sound 2025 ha celebrato il suo 30° anniversario, festeggiando con i suoi 23.031 visitatori provenienti da 108 paesi, che hanno potuto scoprire le novità di 491 espositori e numerosi marchi di rilievo del settore. La fiera ha accolto visitatori da tutto il mondo, con una forte presenza dei paesi europei, raggiungendo una quota di visitatori internazionali pari al 36%. E vale la pena sottolineare che oltre la metà dei visitatori pro ha dimostrato “un elevato potere decisionale e di acquisto”, come si dice in gergo. Con oltre 580 eventi distribuiti in quattro giorni, Prolight + Sound 2025 ha offerto una dimostrazione dell’impatto di questa fiera; e così la Germania, uno dei mercati più importanti in Europa, e Francoforte, con la sua posizione strategica e le infrastrutture adatte, hanno creato le condizioni ideali per un proficuo scambio di affari.

Il momento culminante è coinciso con la festa di compleanno “30 Years of PLS”, tenutasi mercoledì presso il Depot 1899. Le esibizioni live dell’ex membro dei Kraftwerk Wolfgang Flür, con il suo progetto “MusikSoldat”, e dei

“DMC - German DJ Championships” hanno offerto momenti musicali memorabili in una serata di festa. Questi sono i dati ufficiali, e la nostra valutazione non si discosta molto: abbiamo trovato una manifestazione ben organizzata, vitale nonostante il ridimensionamento su tre padiglioni. Rimane insomma un appuntamento di rilievo per il nostro settore. L’area audio ha visto una riduzione degli spazi espositivi interni, compensata però dalla presenza dell’ampia Live Sound Arena esterna. Qui, circa venti marchi hanno allestito tre palchi, presentando a rotazione i loro prodotti di punta, accompagnati da un maxischermo che restituiva le caratteristiche tecniche delle macchine e la pressione sonora generata in tempo reale.

L’area dedicata a luci, video e strutture era concentrata invece nel padiglione 12, su un’area a due piani piuttosto affollata, dove i principali marchi del settore erano presenti con i loro stand. Come di consueto, i più rappresentativi erano quelli di Robe, Ayrton, ETC e Area Four Industries – Litec. Tuttavia erano presenti praticamente tutti i marchi

del settore illuminotecnico, con una timida ricomparsa di alcuni brand cinesi.

La scelta di spalmare la manifestazione su quattro giorni si è rivelata efficace, permettendo di distribuire l’afflusso di visitatori nei due giorni centrali. Durante la mia visita, ho notato un afflusso considerevole di visitatori, con una buona percentuale di stranieri e un alto livello di professionalità. L’esposizione continua poi a dimostrare un forte interesse per il mondo del teatro: oltre alle tradizionali attrezzature per l’illuminazione, numerosi stand presentavano tecnologie e attrezzature sceniche all’avanguardia per quel settore, sempre florido nella buona vecchia Europa. In conclusione, la fiera di Francoforte ha celebrato con suc-

cesso il suo trentesimo anniversario di Prolight + Sound. Tuttavia, la scelta delle date per il prossimo anno suscita qualche perplessità. Con l’ISE di Barcellona previsto dal 3 al 6 febbraio e PL+S di Francoforte dal 24 al 27 marzo 2026, seguito a breve anche dal MIR di Rimini dal 29 al 31 marzo 2026, alcune aziende potrebbero trovarsi di fronte a una difficile scelta tra partecipare a PL+S o a MIR. Come stiamo constatando ormai quotidianamente, le tensioni, siano esse conflitti armati o guerre commerciali, non giovano a nessuno e rischiano di danneggiare tutti. In ogni caso, sarà il tempo che ci darà le risposte, e noi continueremo a svolgere il nostro lavoro di reporter con lo stesso impegno.

Claypaky

Presente come sempre alle manifestazioni più importanti, l’azienda ha portato a Francoforte le novità già presentate a LDI di Las Vegas: Tambora Stormy Linear e Tambora Glare, due versioni di barre LED. Inoltre, è stato presentato un nuovo prodotto: Voleto Twins, testa mobile dalle caratteristiche versatili, che combina funzionalità di wash, beam e strobo, con un controllo pixel-to-pixel per infinite possibilità di effetti. Nello stand erano esposti anche modelli del marchio ADB, come Actoris Fresnel, un proiettore teatrale che si aggiunge alla già ricca famiglia Multispectral.



Alessandro Soster, lighting designer e coadiuvatore alla progettazione; Alex Collazzo, responsabile di progettazione; Sebastiano Spagnolo, product specialist.

Pluslite

L’azienda italiana ha scelto la fiera tedesca per presentare il nuovo VERSE, progettato interamente dalla squadra Pluslite, azienda siciliana che negli ultimi anni si è distinta nel settore. VERSE è un laser RGB Beam al fosforo per esterni IP66, con controllo DMX wireless LumenRadio. La scocca in lega di magnesio aeronautico combina elevata resistenza e leggerezza (28,6 kg), e garantisce una lunga durata nel tempo.



Instagrid

Lo avevamo già visto in altre occasioni, ma è sempre un prodotto che ci affascina: Instagrid ONE è un accumulatore portatile con una potenza di uscita nominale di 3,6 kW (circa 16 A a 230 V), una potenza di picco di 18 kW 80 A, sempre a 230 V e una capacità di energia nominale di 2,1 kWh, il tutto con un peso di soli 20 kg. Può essere utilizzato sia come generatore singolo o messo in cascata, con più accumulatori o anche come gruppo di continuità: fondamentale per portare l'energia anche dove non c'è.

FitFrame Stage

Allo stand di Fit Frame Stage abbiamo potuto assistere alla dimostrazione di un sistema che risolve il problema del rivestimento e rifinitura di palchi e podi, che a volte troviamo fatti in maniera un po' maldestra. Le soluzioni più semplici sono le più funzionali: un telaio che si può adattare a qualsiasi palco o pedana, che può essere fissato tramite un sistema a incastro maschio-femmina; una copertura tessile



preconfigurata e progettata su misura che garantisce una finitura liscia e senza pieghe. Grazie all'innovativo sistema a innesto, il montaggio è completamente senza attrezzi. Inoltre, gli elementi della struttura possono essere ampliati a seconda delle esigenze e adattati a diverse configurazioni del palco.



Showven

Allo stand di Showven, azienda cinese specializzata in effetti di ogni genere, abbiamo trovato dimostrazioni di generatori sparkular (scintille), flamer (fiamme), smoke (fumo) e confetti (coriandoli). Siamo rimasti abbastanza affascinati da una dimostrazione in particolare: una spara scintille portatile a batteria, che assomigliava vagamente a un mitragliatore, veramente di grande effetto e che sicuramente rivedremo.



ModTruss

Per noi questo traliccio è una novità; sicuramente non sarà un prodotto in concorrenza con la classica americana d'alluminio che conosciamo, ma può, in certi casi, rappresentare un'interessante alternativa. Molto usata negli Stati Uniti in diversi mercati, a cominciare da quello dell'intrattenimento, ma anche da quello industriale e aerospaziale. Forse a prima vista ricorda il meccano, ma questo prodotto dà la sensazione di poter fare grandi cose e inventare nuove strutture.



ETC

Oltre ai numerosi fari teatrali già affermati, abbiamo notato alcune novità interessanti derivanti dall'acquisizione di High End Systems: una serie di teste mobili e effetti luce che richiamano le realizzazioni degli anni '90 nelle discoteche. In un'altra area dello stand, era esposta la nuova generazione delle console Hog: l'hardware è stato completamente rinnovato, pur mantenendo l'essenza del sistema Hog. I nuovi modelli saranno dotati del software versione 5.0, compatibile anche con le console Hog 4 di precedente generazione. La nuova gamma proposta spazia dalla compatta Gig Hog alla potente Tour Hog.





Martin

Allo stand Martin, abbiamo avuto l'opportunità di osservare in azione il nuovo MAC Aura Raven, di cui avevamo già parlato nel report dell'LDI di Las Vegas sul numero precedente. MAC Aura Raven XIP è un proiettore a testa mobile che combina le funzioni di wash e beam, e si distingue come il modello più potente e luminoso della famiglia MAC Aura. Con una potenza di 24.000 lumen, erogata attraverso una massiccia lente frontale da 343 mm (13,5"), offre un sistema di zoom silenzioso ed estremamente veloce, con una gamma da 6 a 50 gradi. Inoltre, un array di 234 LED singoli, posizionati dietro la lente frontale, crea l'effetto di retroilluminazione pixelata Aura, aprendo nuove possibilità per effetti visivi.

VeloStage

Quando la creatività non conosce limiti, nascono soluzioni geniali. È il caso di VeloStage, un progetto nato dall'idea di musicisti di strada. VeloStage è un palco mobile, trasportabile tramite una bicicletta appositamente attrezzata, dotata di alimentazione a batteria e impianto audio. Si tratta di un'idea innovativa, ideale per piccoli concerti all'aperto, DJ set o persino comizi. L'azienda si è presentata in fiera offrendo servizi di noleggio, ma sembra aperta anche alla commercializzazione del prodotto. Consigliamo di visitare il sito ufficiale per maggiori informazioni. (www.veloconcerts.com).



SGM

SGM ha partecipato alla fiera tedesca con diverse novità e un rinnovato entusiasmo. Tra i prodotti di spicco, abbiamo notato la nuova serie Palco, attualmente composta dai modelli Palco 3, Palco 6 e Palco 12 (in foto), che presentano rispettivamente 18, 36 e 72 LED. Questa nuova famiglia di prodotti Palco si inserisce in una linea di successo che ha contribuito alla crescita del marchio negli ultimi anni.



Area Four Industries

Sempre imponente la presenza del gruppo Area Four Industries. Tra le numerose novità presentate, nell'area Milos era esposto il rimorchio Milos LED Trailer. Questa soluzione, progettata per agevolare il trasporto e l'installazione, è dotata di un potente schermo LED montato su una robusta struttura a rimorchio, ideale per eventi all'aperto con grande affluenza di pubblico. Il modello in esposizione presentava uno schermo di 5 m x 3 m, con la possibilità di essere sollevato fino a 6 metri di altezza e ruotato di 340°. Al termine dell'evento, lo schermo si ripiega su se stesso e si posiziona sul carrello, pronto per il trasporto.

Robe

Dopo aver presentato numerosi prodotti a ISE e MIR, l'azienda ha scelto Francoforte per dare il via al WTF!, ovvero Wash Twist Flash, con caratteristiche interne e prestazioni uniche. WTF! è dotato di tecnologia EMS (Electronic Motion Stabiliser), che garantisce una velocità sorprendente, movimenti dinamici e arresti istantanei. L'apparecchio è equipaggiato con 72 LED stroboscopici bianchi da 20 W, 116 LED bianchi caldi da 10 W, 88 LED ambra da 5 W e 16 LED wash multichip RGBW da 60 W, offrendo così la massima varietà nelle soluzioni adottate. Il controllo della strobo consente di regolare la durata del flash da 13 a 860 ms, mentre i due zoom standard indipendenti da 13° a 95° per le zone RGBW e il controllo dello zoom stroboscopico lineare aprono nuove prospettive per i lighting designer. Infine, WTF! è dotato di macro per effetti stroboscopici integrati, tra cui flash a salita/discisa graduale, casuali, singoli e sequenziali, semplificando la programmazione e stimolando la creatività.



MA

Alla stand di MA, oltre alla presentazione della gamma di prodotti del marchio, è stato organizzato uno spazio didattico in cui, grazie a cuffie e microfono, un product specialist ha potuto spiegare le funzionalità del prodotto ed interagire con i promettenti e giovani lighting designer presenti.

30 anni suonati



I 30 anni festeggiati dalla nostra rivista coincidono quest'anno con i 30 anni della fiera Prolight+Sound, a Francoforte.

Un po' per una vena nostalgica e un po' per onorare questa coincidenza, per nulla banale di questi tempi, andiamo a visitare un'area che da qualche anno viene offerta ai visitatori dell'appuntamento di Francoforte: la fiera intitolata *Vintage Concert Audio*.

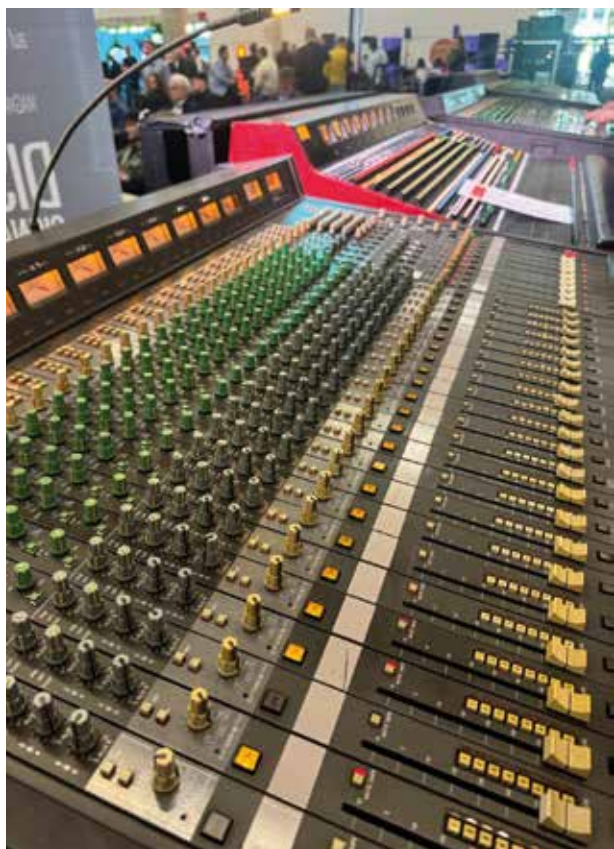
I visitatori qui possono vedere una rara collezione di setup funzionanti che mettono in mostra la storia del front-of-house dagli anni Cinquanta in avanti, attraverso casse, banchi, outboard di tutti i tipi e marche. L'area è organizzata da due associati appassionati, Wolfgang Neumann e Jürgen Desch, che possiedono a Francoforte un capanno pieno di una vastissima collezione di queste vecchie attrezzature del mestiere, ed è stata realizzata con il contributo di uno sponsor che in questa storia si è conquistato un posto sicuramente speciale: Meyer Sound.

A orari fissi Jürgen e Wolfgang tengono una presentazione-racconto che unisce tutti i pezzi esposti attraverso la storia dei cambiamenti sia tecnologici, sia degli stili musicali, sia delle esigenze che hanno caratterizzato l'evoluzione del mestiere del PA. A dire di Jürgen, questa nostra industria "dimentica troppo in fretta": forti della loro lunga militanza al servizio del sonoro amplificato e del cospicuo magazzino di oggetti divenuti poco commerciabili, i due si sono fatti carico di creare e portare in giro qualcosa che preservasse la memoria a beneficio delle nuove generazioni. Questa missione richiede impegno e passione, entrambi di tutto rispetto, e il risultato è un'eccellente e originale carrellata interessante sia per i nostalgici – come me – sia per chi è curioso di capire come sono andate certe cose.

Chi ha seguito una di queste presentazioni ha avuto il privilegio di ascoltare dal vivo il timbro dei diversi impianti che si sono susseguiti in 40 anni di evoluzione tecnologica, dal cavo microfonico a tutto il resto della catena, al servizio delle trasformazioni nella musica dal vivo, dei gusti musicali e delle aspettative del pubblico.

L'evoluzione dei sistemi di amplificazione è strettamente legata alla trasformazione della musica dal vivo, al mutare dei gusti musicali e delle aspettative del pubblico. Dalla fine degli anni Quaranta ai giorni nostri, l'evoluzione ha portato piccoli impianti artigianali fatti in cantina a divenire sofisticati sistemi intelligenti in grado di coprire stadi interi con grande potenza, estensione e chiarezza cristallina. Negli anni Cinquanta, i concerti erano ancora fondamentalmente tenuti da piccole band jazz o rock'n'roll, in locali di dimensioni ridotte; gli impianti PA erano sostanzialmente amplificatori valvolari da chitarra, di potenza limitata, con diffusori abbastanza rudimentali fatti con coni tutti uguali. Il pubblico era abituato a un'esperienza sonora "intima" e con una qualità timbrica privata degli estremi della banda udibile. Negli anni Sessanta c'è stata l'esplosione del rock psichedelico e l'allargamento del pubblico, e allora le esigenze cominciarono a cambiare radicalmente. Si può probabilmente dire che i Beatles cambiarono tutto. Fabbricanti come WEM o VOX, da questa parte dell'oceano, o JBL, EV o Altec sul versante americano – tutti prodotti in mostra qui – hanno permesso a un pubblico improvvisamente più ampio di partecipare allo stesso evento sentendo "qual-





Non ce l'ho fatta a non farmi scappare un sorrisetto vedendo il Montarbo nazionale, con le sue manopole per 8 canali da orchestra di liscio, esposto fianco a fianco con le casse Marshall e Fender!



cosa". Alla fine del decennio sono arrivati i primi megaraduni come l'Isola di Wight e Woodstock, a richiedere una svolta dimensionale. Woodstock beneficiò degli straordinari progetti del leggendario Bill Hanley, considerato un po' il padre del "modern sound reinforcement" – per chi non lo avesse ancora letto, consiglio il libro su di lui che ha uno dei migliori titoli possibili per questo lavoro, "The Last Seat in The House". Hanley mise insieme l'impianto che, pur rudimentale per gli standard odierni, consentì la copertura di uno spazio esteso e fuori controllo, che rappresentò la rivoluzione dell'epoca; fu possibile grazie anche all'aumentata potenza dei leggendari amplificatori McIntosh da 350 W – Jürgen assicura di aver ricevuto in regalo da Hanley due delle trombe Altec Lansing montate a Woodstock su quelle torri, enormi per l'epoca.

Con gli anni Settanta, la musica dal vivo cominciò a diventare spettacolo e gruppi come Pink Floyd, Led Zeppelin e The Who cominciarono a portare con sé impianti sempre più grandi: i tour cominciarono a organizzarsi diversamente. Di quest'epoca la mostra rende omaggio a Clair Brothers S4 e a Martin Audio – che non sfigurano ancora oggi – ma anche alle prime console Midas. Probabilmente, oltre al cambio di gusti musicali, i protagonisti più pervasivi di questo momento storico sono stati i transistor, senza i quali non sarebbe mai stato possibile raggiungere questa congiunzione tecnologica.

Le ultime porzioni di questa passeggiata nella storia arrivano negli anni Ottanta, con dei componenti già figli di una industria che inizia la trasformazione digitale – magari non ancora giunti alla leggerezza odierna – e impianti che anche lettori più giovani possono avere conosciuto e utilizzato, vere pietre miliari nell'indirizzamento direzionale dell'energia, come Turbosound e Meyer Sound.

Anche per questo segmento storico sono probabilmente i gusti musicali del pop e della musica elettronica a spingere la tecnologia nel soddisfare la copertura più dinamica e delle basse frequenze e a cercare precisione sulla gamma alta. Questa è anche l'epoca in cui la strumentazione più standardizzata ha dato il via alla crescita di service audio professionali; di conseguenza è avvenuto un aumento della qualità media degli ascolti e dell'importanza del fonico di sala, che comincia a poter utilizzare strumenti più creativi.

Un aspetto che trovo intrigante in questo percorso è la partita a ping-pong tra l'evoluzione delle possibilità offerte dalla tecnologia e l'evoluzione culturale dei gusti musicali. È davvero difficile stabilire cosa ha guidato cosa ma probabilmente la verità è che questi due aspetti sono andati costantemente a braccetto. Penso alle adunate oceaniche per i Beatles, mai viste prima, ma anche agli investimenti di discoteche e live club in subwoofer potenti e luci sincronizzate, che hanno dato inizio a quel connubio inscindibile tra audio e visual che ancora non ha smesso di riempire i nostri spazi fino alle più recenti esperienze immersive e multimediali.

Il presente e il futuro si presentano come mediamente più leggeri del passato – chi ha caricato qualche camion si ricorda bene quanto possano essere pesanti certi oggetti d'epoca; anche per questo "fattore peso" la mostra allestita per Prolight+Sound contiene solo una parte della collezione, nonostante il capannone sia relativamente vicino. Una collezione come questa è molto difficile da trasportare, e chi la gestisce spera di poterne fare un mostra permanente che abbia anche setup cablati per operare; penso che varrebbe una visita per chiunque sia interessato o appassionato a queste materie. Nel frattempo si possono trovare informazioni sugli organizzatori al loro sito vintage-concert-audio.com —



Jürgen Desch





La Redazione

Ultra festival a Miami.

La metamorfosi della Unreal Systems

L'intervista a Luca Sabatini presso la sede di Miami di Agorà USA.

Il service italiano che è diventato un punto di riferimento per gli eventi di tutta la Florida.

Durante il viaggio per Las Vegas, con destinazione LDI, abbiamo previsto una tappa intermedia e uno stop a Miami, per incontrare Luca Sabatini di Unreal Systems. Ne abbiamo sentito tanto parlare, in questi ultimi anni: un service audio di estrazione italiana, che si è piazzato nel mercato americano con successo, e che ha completato una fusione con Agorà sul suolo americano. La ditta è non solo molto attiva negli eventi locali, ma accompagna tanti artisti italiani impegnati nei tour internazionali, specialmente nel nuovo continente.

Noi incontriamo Luca su un cantiere in allestimento, e riusciamo a farci dedicare alcuni minuti del suo tempo per una chiacchierata: approfondiamo il suo percorso professionale e i passi che hanno portato a questa avventura americana di un service italiano.

Luca, cosa significa Unreal Systems, e come nasce questa avventura?

Tradurre letteralmente in italiano non ha lo stesso risultato: in America significa "sistema d'eccellenza", qualcosa al di fuori del coro, un prodotto che si identifica subito. Per quanto riguarda l'inizio di tutto, io sono sempre stato attirato dal mondo dell'organizzazione di eventi, fin da ragazzo: a Roma cominciai subito a organizzare feste e concerti. Piano piano entrai sempre di più nell'ambiente delle discoteche e della musica elettronica, organizzando eventi sempre più importanti. Poi a 18 anni i miei genitori accolsero il mio desiderio di proseguire gli studi negli Stati Uniti: arrivai a Miami e, oltre allo studio, cercai subito di entrare nello stesso mondo che avevo frequentato in Italia. Iniziai il mio cammino da questo lato dell'oceano, e nel frattempo avevo comunque mantenuto i miei contatti anche in Italia. In Italia, come a Miami, il mercato della EDM era molto dinamico; oltre che a Miami, continuai così a organizzare eventi anche nel nostro paese, anche se da lontano. In un capodanno a Roma ebbi modo di lavorare con Roberto Sticchi, un service molto introdotto nel mercato della musica elettronica; lui, confidandosi, mi confessò che era sempre più difficile lavorare in quell'ambiente in Italia, e che gli sarebbe piaciuto lavorare all'estero, se fosse capitata l'opportunità. Passò del tempo e mi trovai ad organizzare un evento dove l'impianto audio era uguale a quello che avevo noleggiato da Roberto qualche tempo prima, ma che su piazza a Miami veniva proposto a un prezzo nettamente superiore. Chiamai Roberto e gli sottoposi la possibilità di lavorare a Miami, che lui subito accettò. Dopo un primo lavoro ne seguirono altri, fino a spostare tutto il materiale da Milano a Miami, e così iniziò la nostra avventura. Naturalmente, con le conoscenze che ci eravamo fatti in Italia, ci mettemmo a disposizione dei tour italiani che venivano in America, tra cui il tour di Laura Pausini, che seguimmo negli Stati Uniti, e durante il quale conoscemmo il direttore di Produzione Bicio Marchi che ci mise in contatto con Agorà; anche loro stavano pensando di espandersi all'estero e stavano aspettando l'opportunità giusta; così prendemmo un appuntamento all'Aquila presso la sede di Agorà. Esponemmo ai fratelli De Amicis i nostri desideri, insieme a un programma di fattibilità, ed entrammo immediatamente in sintonia con loro. In quel momento i Genesis stavano organizzando il loro ultimo tour, il "Last Domino Tour": noi ci aggiudicammo la fornitura audio per la tranche degli Stati Uniti. Con quella opportunità, decidemmo di provare con Agorà il progetto di una possibile nuova società a Miami. Il tour fu un successo, e anche a detta degli addetti ai lavori locali, si trattava di un'organizzazione e una fornitura audio che non era facile vedere nelle location americane. Phil Collins è un artista molto attento alla parte audio e non lesina sulle installazioni, e certamente noi non stavamo a spaccare il capello: per noi era un tour



Roberto Sticchi, Luca Sabatini e James Tejada.

per presentarci sul mercato statunitense. Viaggiavamo con tre bilici di audio, praticamente un magazzino attrezzato al seguito. Era la fine dell'anno 2019, e come tutti sanno nel 2020 arrivò la pandemia. Questa calamità fu una maledizione per tutto il nostro settore, molti dei nostri concorrenti andarono in crisi, visti gli investimenti e le sofferenze finanziarie e molti dovettero licenziare e altri addirittura chiudere i battenti. Noi fortunatamente avevamo una situazione finanziaria positiva, che ci permise di rimanere aperti senza licenziare, anzi approfittammo per ridisegnare l'azienda perfezionare l'accordo con Agorà. Agli inizi del 2022, quando il brutto stava passando e si cominciava a programmare i lavori per l'estate, da L'Aquila partirono dieci container di materiale, con sistemi L-Acoustics K1, K2 e Kara, macchine DiGiCO, Digidesign e Yamaha e tutto quello che ci sarebbe servito per essere pronti appena il mercato lo avesse richiesto. Quando il mercato ripartì, noi avevamo un magazzino molto fornito e avevamo potuto iniziare un rapporto con una buona parte di quelle figure professionali che si erano rese libere. Questo ci ha permesso di consolidare ed espandere il mercato che ci vede oggi come il service audio più qualificato e organizzato della Florida.

Come funziona in America con i dipendenti dei service?

Grosso modo come in Italia: assumi lo specialista o lo richiedi tramite delle strutture simili alle nostre cooperative, o lo ingaggi come libero professionista.

Adesso a che mercato vi rivolgete principalmente?

Principalmente siamo un service che fornisce materiale audio, in maniera strutturata o come rental. Io mi occupo anche di fare il direttore di produzione e in alcuni casi anche l'organizzatore di eventi. Curiamo poi le installazioni e siamo nel tempo diventati distributori di L-Acoustics. Non è proprio come essere un distributore in Italia, perché qui in America funziona diversamente: se sei un grosso cliente diventi una sorta di grossista, con la possibilità di vendere a delle strutture più piccole o fare dei lavori diretti. Siamo stati i primi in assoluto a montare il nuovo sistema L2 L-Acoustics nella discoteca Liv, all'interno del Fontainebleau Resorts di Miami Beach, discoteca rinomata a livello internazionale. Poi al Kia Forum di Los Angeles,

abbiamo fatto la più grossa installazione di L2 in occasione dell'ultima data di John Summit, uno dei più popolari DJ del momento. Oltre alla musica, visto che siamo in una città abbastanza benestante, ci capita di fare delle installazioni prestigiose anche all'interno di ville private con i diffusori Syva. Altra nostra voce importante sono eventi della città come la tappa del campionato mondiale di F1, dove abbiamo installato l'impianto di diffusione su tutta la lunghezza dei box e su alcune tribune, oltre a installare un sistema di microfoni lungo tutto il percorso per la riprese dei rumori delle macchine, oltre all'allestimento di eventi collaterali alla gara di sponsor o aziende. E infine, questa settimana siamo impegnati con diversi lavori in occasione dell'Art Basel Week, la settimana dell'arte e della moda.

Siete diventati anche un punto di riferimento per i tour americani degli artisti italiani?

Sì, è accaduto spesso. Ultimamente abbiamo fornito e seguito il tour dei Måneskin, di Laura Pausini, di Eros Ramazzotti, Zucchero ed eventi di Andrea Bocelli.

Mi hai parlato anche di un festival che avete appena seguito.

III Points Music Festival è un evento di Miami che si svolge da una decina d'anni, intorno alla metà di ottobre, e coinvolge 10 isolati del quartiere di Wynwood, il quartiere degli artisti più alla moda di Miami. Si tratta di una produzione che ho curato a 360°, avendo il ruolo di direttore di produzione e di direttore tecnico. In questa zona montiamo 10 palchi; quest'anno abbiamo creato anche una situazione con musica immersiva, montando su un palco un sistema L-ISA. E ancora, oltre a questo festival siamo fornitori esclusivi di Ultra, il festival di musica elettronica più famoso al mondo. E la prossima settimana cominciamo a montare le attrezzature per il Rolling Loud, altro festival grandissimo.

Quanti tecnici vengono impiegati in produzioni simili?

Parlando del III Points, tutta la ditta è impegnata con più di 140 tecnici, tra le varie specializzazioni, audio, luci e video.

Attualmente come siete posizionati sul mercato americano?

Attualmente siamo ritenuti un service audio rispettato, bene organizzato e con il miglior materiale nella Florida.

Quali sono i programmi futuri?

Nel periodo Covid e post Covid abbiamo organizzato



Allestimento allo State Farm Arena di Atlanta.



Discoteca Liv a Miami.

l'azienda in diversi settori: marketing, tecnica organizzativa, magazzino; ora va conclusa la transizione tra Unreal e Agorà USA – per darci una struttura più organica in Europa e negli Emirati – e curare l'immagine a livello globale, dal sito alla comunicazione.

Nel futuro ci saranno anche sezioni dedicate alle luci e al video?

A breve termine non c'è niente in programma, dobbiamo solo consolidare quello che abbiamo creato in questi anni, che non è poco. Poi, per il futuro, mai dire mai.

Come concludiamo questa chiacchierata?

Posso dire che siamo molto soddisfatti del percorso che abbiamo fatto, e confidiamo nel futuro rapporto con Agorà che ha creduto nella nostra attività. —

**X5
SERIES**

-GLP-

LIVE IN COLOR

Colori fantastici grazie alla
RGLB e tecnologia iQ.Gamut



-GLP-

f/GLP.German.Light.Products @/GermanLightProducts glp.de

Jovanotti

Palajova Tour 2025



foto: Markie Luges

La partenza del Palajova 2025 avviene a Pesaro, nei primi di marzo, e ci restituisce un Lorenzo pieno di energia e una squadra affiatata dietro le quinte.

Durante una mattinata di sole, siamo partiti in direzione Pesaro con un entusiasmo e una curiosità non comuni: Lorenzo mancava dai palchi da diverso tempo, da prima del grave incidente in bici in cui è incappato mentre si trovava a Santo Domingo. Da allora, ossia dal luglio 2023, l'artista ha iniziato un vero e proprio calvario di operazioni, degenze e riposo. Dopo il lungo inverno della riabilitazione, sboccia la primavera: l'Arena Vitrifrigio di Pesaro è stata scelta per affinare i dettagli del Palajova 2025, un tour che ha riempito i palazzetti di tutta Italia.

L'attesa per questo live era palpabile, alimentata dalla consapevolezza che Jovanotti ha sempre saputo stupire il suo pubblico con show di altissimo livello, veri e propri concentrati di energia e innovazione tecnologica. E lo possiamo dire, anche questa volta le aspettative non sono state deluse.

Palajova 2025 è un progetto che nasce dalla mente vulcanica di Lorenzo, plasmato in collaborazione con Sergio Pappalettera, direttore artistico e suo storico compagno di viaggio: insieme, hanno dato vita a un'esperienza che è andata oltre il semplice concerto, ma ha lavorato molto sul lato visual e sulle tecnologie messe in campo.

La prima sorpresa, appena entrati nel palasport, è stata la forma del palco: Lorenzo ha scelto un palco tradizionale, grande ma di forma rettangolare, con un grande schermo frontale. Ci siamo chiesti allora se, per questa ripartenza, non avesse preferito andarci cauto, e ricominciare da qualcosa di meno sperimentale. Poi abbiamo guardato in alto, e abbiamo abbandonato l'idea: macchine, cento motori a velocità variabile, pods in movimento e fiori... anche se abbiamo dovuto attendere il live per decifrare tutto. E anche per quanto riguarda l'audio, notiamo sì un allestimento tradizionale, ma di un marchio diverso rispetto alle ultime tendenze. Non sveliamo troppi dettagli, in questa introduzione. Il concerto è un concentrato di energia e positività, in cui Lorenzo non si risparmia nemmeno un po'. E a noi non resta che intervistare i professionisti che hanno lavorato mesi, per arrivare a un risultato che ancora una volta risulta memorabile.

Marco Sorrentino Manager

Marco, sei manager di Lorenzo da 25 anni. Possiamo iniziare questa chiacchierata dicendo: “dopo l’incidente si ricomincia a pedalare”?

Manchiamo dai palasport almeno dal 2018, e già prima della pandemia Lorenzo aveva manifestato l’idea di ritornare indoor, dove in passato abbiamo fatto delle esperienze molto belle. Poi c’è stata l’esperienza delle due edizioni di Jova Beach Party, completamente diversa; e infine a Lorenzo è tornata la voglia di suonare di nuovo nei palasport, per avere un contatto più diretto con il suo pubblico. Da prima dell’incidente, l’artista aveva questa idea di costruire uno show diverso da tutti quelli che erano stati fatti prima, improntato su tanta musica, con 14 musicisti e una band straordinaria da tutti i punti di vista. Possiamo dire un ritorno all’antico, ma con tante nuove idee: un concerto dove c’è un palco, un grande schermo dietro e nessuna passerella, che è abbastanza una novità per lui. È chiaro che a ogni spettacolo di Jovanotti bisogna portare delle innovazioni: qui le novità non mancano, partendo dai fiori in movimento che fioriscono, riprendendo l’idea dal tour del 2018 con i lampadari che scendevano e salivano; questa volta la macchina è diventata più tecnica e più imponente, perché questi fiori si muovono avanti, indietro, ruotano su se stessi. L’idea che ha portato Lorenzo è stata quella di entrare in un grande salone delle feste o in una grandissima discoteca, dove fare musica, ballare e divertirsi tutti insieme.

Quando è partito questo progetto?

Dopo il riposo forzato a causa dell’incidente, i lavori sono partiti a maggio dell’anno scorso, e tra riunioni e progetti siamo arrivati all’inizio di quest’anno, con i quattordici giorni di prove musicali a Castrocara. Poi ci siamo spostati



Marco Sorrentino, manager di Lorenzo.



Dario Maffezzoni, produttore esecutivo, e Bicio Marchi, direttore di produzione.

tutti a Pesaro nel palasport per 15 giorni di allestimento, prove e spettacolo. Lo show è abbastanza complesso; Lorenzo è un artista molto esigente e attentissimo ai dettagli e alle sfaccettature, alle riprese, alla regia, ai suoni, oltre alla fortuna di avere Pino Pischetola al mixer dal 2013, che è veramente straordinario; poi c’è tutto l’ottimo personale di Agorà, in particolar modo Paoluzi con il nuovo impianto, che è una sicurezza.

Piccola curiosità: fuori ho notato un tir azzurro, che cosa rappresenta?

Un’altra cosa molto importante quando Lorenzo progetta qualcosa è l’attenzione all’ambiente: stiamo alimentando questo spettacolo completamente a batterie. Penso, anzi sono quasi sicuro, che siamo i primi a utilizzare dei generatori così grossi, non a gasolio, e questo grazie a un accordo con A2A, nostro sponsor per il tour.

Dario Maffezzoni Produttore esecutivo

Come è stata pensato questo spettacolo, da dove è partito e che percorso ha fatto?

Ci siamo messi a lavorare a questa produzione un anno fa: Lorenzo ha voluto ricreare un salone delle feste, voleva che il pubblico avesse l’idea di entrare in un luogo magico, un grande ritrovo tra amici che fanno festa. Dopo l’idea è venuta la progettazione, lo studio delle movimentazioni, le ipotesi di fattibilità con un grande dispiego di forze a livello economico e di personale; un progetto in cui Salvadori ha creduto fin da subito, investendo molto anche dal punto di vista economico.

Tempo fa, in una chiacchierata, Salvadori ci disse: “Quando si muove Lorenzo ho paura”.

Lo capisco: Lorenzo quando si muove non fa mai cose semplici e banali. Siamo partiti molto in anticipo perché si creasse innanzitutto un team coeso di grandissimi professionisti, sia dal punto di vista creativo sia dal punto di vista tecnico; è partita così questa collaborazione con il team



Foto: Mafid Lugnesi

olandese di Frontline Rigging & Motion, con cui è iniziata la progettazione, i primi studi di fattibilità a livello tecnico, fino all’idea del fiore che potesse arrivare fin sopra alle persone, che si muovesse in verticale e in orizzontale.

Ho visto qualche movimentazione durante le prove, c’è parecchio materiale in movimento...

Abbiamo oltre cento motori a velocità variabile, da 500 kg a 2 ton. Questo fa sì che i pods possano muoversi sia in maniera verticale sia orizzontale, e spostarsi su questi lunghi binari. All’interno degli stessi pods, ci sono parti che possono ruotare a 360°.

Il progetto è opera degli olandesi?

No, l’idea parte da Lorenzo con il nostro team di creativi, ovvero Josh Geromin, Filippo Ferraresi, Matteo Ioli, Sergio Pappaletta e Steve Polli, che hanno messo a punto un fiore che si potesse aprire e chiudere anche durante la rotazione, con tutti i calcoli per mettere tutto a norma. Gli olandesi sono intervenuti nella parte finale della progettazione per far sì che tutti i movimenti avvenissero in sicurezza, senza alcun impedimento o conflitto tra le varie strutture. Altro grosso lavoro di progettazione e fattibilità è stato quello di progettare i pods in modo da poterli trasportare quasi interi, che ha significato un grosso risparmio di tempo.

Che calendario avete?

Per il momento siamo a 50 date su 8 piazze, da un minimo di 3 a un massimo di 6 date per venue; su Roma e Milano torniamo due volte in tempi diversi, per via di una richiesta di biglietti molto alta e la disponibilità delle venue.

Come è composta la carovana?

In questo tour operativo siamo circa 80 persone, più la forza di lavoro locale. Per il materiale usiamo 16 bilici, oltre al generatore.

Bicio Marchi Direttore di Produzione

Bicio, ogni tanto ci incontriamo... so che stai girando il mondo, ultimamente.

In effetti è un periodo abbastanza pieno di impegni: sono appena rientrato da un world tour e subito riparto con questa bellissima produzione. Erano anni che non collaboravo con Trident, e sono felice che si sia aperta questa nuova opportunità: l’ultimo mio progetto con Lorenzo fu uno strepitoso concerto a Cuba nel ’95 in pieno “Ombelico del mondo”. Ora sono tornato a lavorare con Trident molto volentieri e devo dire che ho trovato molte facce nuove, giovani bravi e volenterosi che mi trattano come lo “zio buono”, il ché mi fa molto piacere. Significa che posso avviarmi alla pensione, con la consapevolezza che la mia generazione ha lasciato qualcosa di buono.

Giorgio “Josh” Geromin Lighting designer

Giovanni Porcaro Lighting operator assistant

Josh, raccontaci il progetto da cui è scaturito questo disegno luci.

In questa produzione ho preso parte a tutto il progetto del disegno luci e del set design, in stretta collaborazione con gli scenografi Matteo Ioli e Dario Bruno, e partendo dall’idea di Jovanotti. Il suo input era legato alla primavera, la fioritura, la rinascita: voleva riportare l’idea della ripartenza, dopo i problemi che ha avuto con la caduta. Quindi il primo input è stato un disegno che raffigurava un grosso schermo video, delle persone in mezzo a un palco e dei

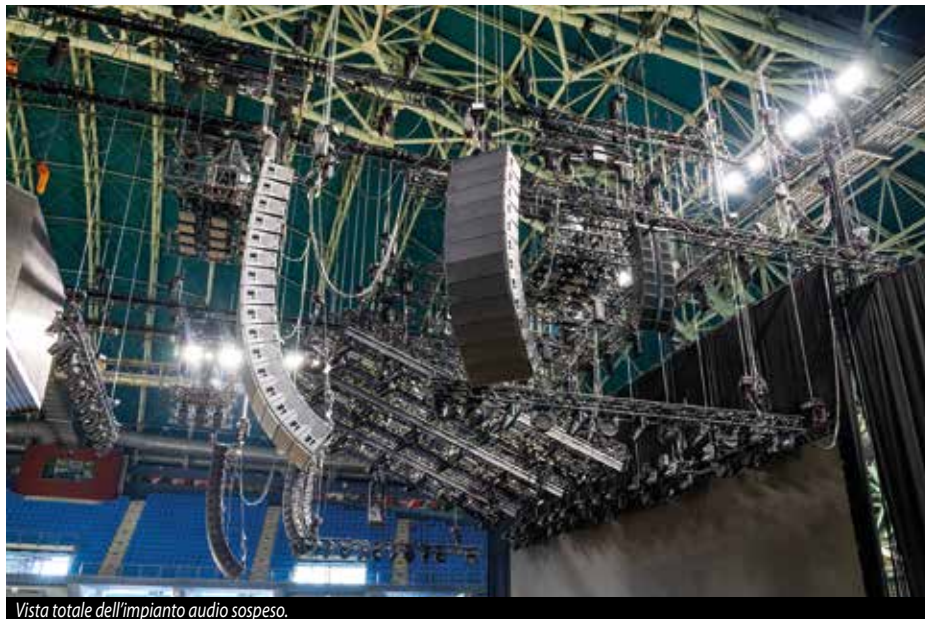


Giorgio Geromin, per gli amici Josh, lighting designer assieme a Giovanni Porcaro, assistente operatore luci.

fiore appesi nel nulla. Da lì è iniziato il lavoro di sviluppo del progetto, in cui noi abbiamo aggiunto questi pods, che si muovono, salgono, scendono, possono perfino viaggiare sospesi, in cui poi abbiamo posizionato i fiori che si aprono e si illuminano.

Spiegaci meglio il funzionamento di questi pods, che sono l'aspetto più caratteristico della scenografia.

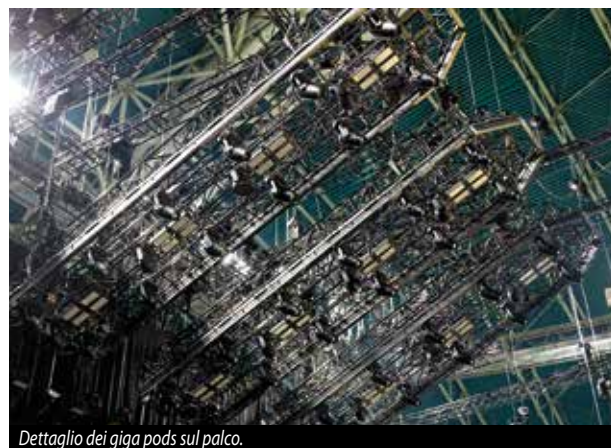
Ci sono due rotaie parallele appese al soffitto, alle quali sono appesi cinque pods ciascuna. Sono dieci in tutto, di cui otto sono costituiti da una matrice di MagicPanel, che permettono di creare degli elementi grafici, come delle scritte o dei disegni. Sugli ultimi due pods finali, abbiamo montato una tipologia di fari diversi, come se fossero delle illuminazioni da stadio, per illuminare il pubblico sulle gra-



Vista totale dell'impianto audio sospeso.



Il disegno dei pods: si muovono, salgono, scendono, possono viaggiare sospesi e possono ruotare di 180°. Qui sono posizionati i fiori in movimento.



Dettaglio dei giga pods sul palco.

dinate finali. Durante lo spettacolo, questi pods possono compiere una serie di movimentazioni che ricreano una scena sempre diversa: si possono ruotare, possono inclinarsi, muoversi orizzontalmente e verticalmente, hanno

tutta una serie di sviluppi sulla movimentazione molto interessanti. Tutta l'automazione viene gestita dai ragazzi di Frontline Rigging & Motion, una compagnia olandese top. In questo momento, il tour di Jovanotti è il più grosso, come movimentazione, a livello europeo, a detta loro. Solo di motori a velocità variabile, ne hanno montati 102; nel momento in cui il fiore si apre completamente, la sua apertura raggiunge un diametro di 4 m circa. Ovviamente tutto questo lavoro deve essere ben coordinato in modo tale da lasciare comunque la possibilità a tutto il pubblico di avere sempre la visione del palco.

Scendendo al centro dello stage,



Un dettaglio di due pods.

ci sono altri tre "giga-pods": attorno a queste strutture abbiamo inserito un profilo con le barre LED, mentre all'interno abbiamo inserito 12 Robe Esprite, e quattro blocchi di ribalte LED, che utilizziamo in maniera più grafica che non per la strobo. Sempre all'interno dei giga-pods abbiamo inserito dei wash Claypaky k25 che servono invece a creare l'illuminazione base per il colore. Dietro, sul fondale, abbiamo invece cinque piccole americane: anche quelle sono motorizzate, durante lo show prendono diverse forme. In totale, tra piccole strutture e grandi strutture, sono 18 pezzi che si muovono.

Tutti i movimenti sono programmati tramite timeline?

No, dietro il progetto c'è un grosso lavoro, perché abbiamo prima sviluppato la nostra idea con tutte le movimentazioni, poi abbiamo mandato il progetto agli olandesi, i quali hanno verificato la fattibilità delle movimentazioni, per evitare impedimenti o pericoli di stabilità nei movimenti. Naturalmente sono previsti ovunque blocchi di sicurezza: se per qualche motivo qualche parte non fa il movimento programmato, si bloccano prima che si arrivi a un movimento pericoloso.

Durante le prova, ho visto che i fari sono programmati pixel to pixel. Non oso immaginare la quantità di canali utilizzati.

È inevitabile, per ottenere certi risultati visivi; proprio l'altro giorno abbiamo fatto una verifica per renderci conto di dove eravamo arrivati, e abbiamo circa 40.000 parametri che girano. Non è proprio una passeggiata.

Quanto tempo vi è servito per programmare tutto?

Nei primi sketch di maggio, c'era un'idea di base che era un po' diversa; in agosto ho iniziato a sviluppare i primi rendering da mostrare al gruppo di lavoro. Sempre in agosto abbiamo iniziato a impostare il mixer, quindi abbiamo iniziato a creare la vera e propria patch sul mixer.

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 cardioid compacto.

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.



Da novembre circa, con il buon Giovanni Porcaro abbiamo iniziato la costruzione dello show. Per avere un'idea di quello che avevo sviluppato, ho passato qualche giorno a Castrocaro, dove hanno fatto le prove musicali, per poter raccogliere ulteriori informazioni. Poi naturalmente usando un software di pre-visualizzazione in studio, avendo delle idee ben chiare, abbiamo fatto la versione definitiva che poi abbiamo portato a Pesaro per la rifinitura finale.

Per le movimentazioni c'è una regia?

No, viene fatto uno show call: è stato preferito questo metodo di lavorazione perché con un progetto molto complesso è preferibile che determinate cose vengano sempre controllate manualmente e non da dei segnali; banalmente basta una perdita di frame per creare qualche pericolo. C'è una persona a fianco palco, che segue la scaletta, a cui diamo il go.

Mirko Lenaz
Responsabile STS Communications

Marco Bazzano
Regia telecamere

La parte video è forse la più innovativa di questo show. Mirko, tu e i ragazzi di STS avete seguito questo aspetto.
Sì, io seguo questo progetto in tour, supportato da

Giovanni Vecchi e Fabio Greco, che invece sono rimasti in sede. Siamo una squadra di 11 persone, le quali devono montare e smontare lo schermo LED di dimensioni 22 m x 8 m e passo 6.9. Abbiamo fornito anche le regie e le telecamere per le riprese, così come tutto il materiale per la messa in onda. Insomma, tutta la parte video.

Marco, tu pensi alla regia?

Sì, in questo show utilizziamo sette telecamere: quattro presidiate con operatore, a essere precisi due sotto palco con ottica standard e cavalletto e due in front of house con ottica lunga 99x; le altre tre sono Robocam Panasonic PTZ L50, che vengono controllate dalla regia tramite una console. Questo sistema ci permette di avere una serie di preset sui musicisti, senza operatori o figure sul palco che potrebbero intralciare lo show. Il mio segnale delle telecamere viene mandato in regia FoH, dove viene gestito da Riccardo Nessi: lui aggiunge una serie di effetti studiati su ogni canzone, effetti veramente molto curiosi e soprattutto imprevedibili, così che ogni sera diventa uno show diverso.

Quindi neanche voi sapete che immagine verrà fuori?

Conosciamo lo stile, ma non prevediamo il risultato. Lorenzo può trasformarsi da un grattacielo a una villetta, i calzini possono diventare dei fiori, tutto diventa molto curioso ed imprevedibile: questo è il contributo dell'intelligenza artificiale, che ogni sera ci fa vedere cose diverse.



Mirko Lenaz, responsabile STS e Marco Bazzano, regista per le riprese.

Stefano "Steve" Polli
Sugo Design

Stefano, paraci di questo lato visual, così protagonista.

Possiamo considerare questo show come uno spettacolo da stadio riconfigurato dentro un palazzetto: è un progetto veramente epico, che non si è mai visto, perlomeno in Italia. Per quanto riguarda Sugo Design, abbiamo aperto fin dall'inizio un dialogo con i vari reparti, dallo sviluppo del palco alla creazione dei prototipi di questi fiori, e c'è stato subito un interessante e intenso scambio di informazioni.

Lorenzo ha chiesto di partire con la primavera: "Voglio far fiorire i palazzetti". Per lui è un momento di ripresa, di rifioritura, e voleva trasmettere con ottimismo la vita che rinasce. Ora, vista la reazione del pubblico, possiamo dire che ci è riuscito egregiamente. C'erano tante difficoltà, con un palco di una forma inusuale per lui, senza la passerella per immergersi tra il pubblico. Con i visual, eravamo abituati a lavorare su dei racconti molto espansi, e invece in questo caso abbiamo cambiato direzione lavorando su dei piccoli momenti, integrando la novità dell'intelligenza artificiale in tempo reale.



Stefano Polli, di Sugo Design.

Puoi spiegare meglio questa innovazione, a noi che ragioniamo ancora con un'intelligenza analogica?

Niente di futuristico, in realtà. Ci siamo focalizzati su un sistema relativamente accessibile, cioè un computer molto performante integrato a dei media server Pixera; il materiale creato viene montato su una timeline





La squadra STS.

con gli altri contributi. L'aspetto veramente interessante è creativo, ovvero la possibilità, grazie all'intelligenza artificiale, di trasformare con il semplice movimento di un fader in tempo reale sia il pubblico sia i musicisti in altre cose; possono essere delle statue sacre, o Elvis, o un muppet show. Nel nostro laboratorio di Sugo è da molto tempo che usiamo l'intelligenza artificiale. In questo ultimo periodo c'è stata un'accelerazione incredibile: noi utilizziamo le tecniche più differenti, e c'è sempre un passaggio in cui alla fine l'intelligenza artificiale viene utilizzata in qualche modo.

Voi siete posizionati in mezzo al percorso del video, tra le riprese e la messa in onda?

Esattamente, dalla regia video ci arrivano le riprese tradizionali, che vengono lavorate, processate e rimandate dentro nel sistema. Naturalmente con "Bazza", che fa la regia delle riprese, ci confrontiamo continuamente per avere delle inquadrature che siano funzionali per questo tipo di trattamento. Con questo sistema, ogni sera abbiamo un risultato diverso. Sicuramente questo aspetto è forse il più interessante di tutto lo show, anche se poi abbiamo lavorato con altre tecniche miste, più tradizionali.

Avete creato voi tutti i contenuti?

Sì, abbiamo contribuito e fornito tutto il materiale offline. Naturalmente ci siamo avvalsi anche di collaboratori esterni che lavorano spesso con noi, come Alessandro Gomiero, bravissimo motion designer.

Riccardo Nessi Operatore media server

Riccardo, che ruolo hai in questa produzione?

Io sono un libero professionista, ma in questa produ-

zione svolgo il ruolo di operatore media server per STS Communications. La mansione consiste principalmente nell'acquisire i segnali che arrivano dalla regia camere, posizionata dietro il palco, unirli insieme alle grafiche che ha creato Steve con il suo gruppo di lavoro, e riprodurle durante lo show, assicurandomi che tutto sia perfettamente in sync, agganciato al time code dove necessario, o gestito manualmente negli altri momenti.

Che tipo di macchine usi per il tuo lavoro?

Lavoriamo con delle macchine Pixera, che si stanno comportando molto bene. Inoltre stiamo utilizzando all'interno del sistema anche degli effetti notch, oltre al sistema di intelligenza artificiale di cui parlava Steve: con questi effetti notch prendo il segnale che proviene dalla regia camere e aggiungo degli effetti particolari, anche in questo caso in realtime, che possono essere delle semplici filigrane che si sovrappongono all'immagine oppure dei tracking che riconoscono le persone, le scontornano e le compongono con la grafica di Steve.



Riccardo Nessi, operatore mediaserver e messa in onda.

Antonio Paoluzi System engineer

Siamo arrivati all'audio, con il nuovo impianto d&b audiotechnik con tecnologia cardioide. Antonio, per una volta non parliamo di L-Acoustics...

Sono entrambi due impianti al top, quindi ognuno si



Antonio Paoluzi, System engineer.

farà le sue opinioni. Io posso raccontare come si monta un sistema rispetto all'altro! Ormai di L-Acoustics si è detto tutto, mentre questo impianto è abbastanza una novità, almeno per me. Una prima differenza è meccanica: questo sistema, una volta che hai sviluppato il progetto e le dovute inclinazioni, viene montato a terra e sollevato diritto, poi le inclinazioni le fai in altezza grazie a dei cricchetti particolari, forniti dalla casa, una volta che è stato posizionato. Se devi appendere il sistema all'interno di una struttura Layher, il sistema tedesco risulta più pratico.

Mentre a livello di taratura?

Dopo 25 anni che usi un sistema non è semplice resettarti su uno nuovo: le prime volte non è stato semplice, anche se adesso mi trovo benissimo. Soundvision di L-Acoustics è un sistema più semplice, mentre ArrayCalc, il sistema d&b, è sicuramente più complicato ma anche più completo: una volta che lo hai assimilato ti dà la possibilità di intervenire su più parametri in modo più raffinato. In fase di progettazione e visualizzazione, ha soluzioni complete soprattutto per quanto riguarda le interferenze sulle basse frequenze.

Il sistema cardioide prevede operazioni diverse rispetto a quelle di un impianto tradizionale?

Nelle location indoor mi aiuta tantissimo, perché la porzione di riflessioni spurie che un impianto tradizionale crea dietro, in questo sistema è tagliato della metà. Quando abbiamo fatto le prove, a palazzetto vuoto, è stato fatto senza nessun problema di rimbombo, un vantaggio non da poco. Inoltre l'impianto cardioide riduce in parte la necessità dei sub appesi, che sarebbero migliorativi ma forse non così necessari.

Quante persone servono per montare questo impianto?

Tre PA man, anche se probabilmente ne sarebbero sufficienti solo due; il montaggio è però molto serrato: oltre all'audio c'è anche tantissima altra roba da sospendere e bisogna essere veloci, in modo che tutti trovino lo spazio nel tempo giusto.

Questa è la configurazione massima?

Sì, questa è la configurazione massima: 16 d&b GSL sul main, 12 d&b GSL sul side, e 6 d&b XSL come delay per lato. Come extra side abbiamo aggiunto un cluster di L-Acoustics Kara. A Milano, i cluster dei delay saranno composti da 10 diffusori invece dei 6 usati qui.

Pino Pischetola

Fonico FOH

Pino, ogni tanto ti vediamo fuori dalla grotta dorata dello studio Pinaxa. Cosa succede qui, in mezzo ai comuni mortali?

In effetti mi piace molto stare nella mia grotta, e lavorare nel mio mondo, anche se ormai mi sento un po' a casa anche dietro al mixer in tour, dopo averne fatti così tanti. Io lavoro con Lorenzo live dal 2013 e ogni tour è una nuova sfida: mi piace tantissimo cambiare tutto, proprio per non stare mai in una zona di comfort e sperimentare nuove situazioni tecniche, quindi anche questa volta ho portato delle novità. Per esempio è la prima volta che uso il mixer Yamaha PM5 RIVAGE in tour; mi era capitato di usarlo già un paio di volte in altre situazioni, e sono rimasto colpito dalla semplicità con cui si riusciva a ottenere il risultato sonoro che cercavo. Penso che dipenda soprattutto dai preamplificatori presenti negli stage box, che sono stati disegnati con Rupert Neve e hanno un suono veramente incredibile.

Detto da te è una garanzia...

Fortunatamente dopo tutti questi anni un po' di esperienza me la sono fatta. Poi usare delle macchine nuove ti spinge a dover studiare e in qualche modo suggerisce alla mente delle nuove idee, che sono fondamentali.

E fuori dal banco non usi niente?

In realtà mi sono creato un mio rack virtuale usando Live Professor, dove ho creato i miei plug in preferiti; poi per il resto uso quelli del banco. Con me ho un solo un processore analogico di Rupert Neve che uso sul master.

A proposito di novità, anche l'impianto è nuovo.

Per me non così tanto, l'avevo già usato nel tour di Gianni Morandi l'anno scorso. È stata una mia scelta dall'inizio: parlando con Wolfango di Agorà, gli avevo chiesto se c'era la possibilità di usare l'impianto d&b, dato che ero rimasto molto contento del risultato. Con la configurazione cardioide, c'è pochissimo rientro sul palco e per me è un vantaggio, sia per i suoni sia per i musicisti.

Qualche altro segreto da svelare?

Sto usando parecchia automazione: non sto facendo una



Pino Pischetola, fonico foh.

scena per brano, ma all'interno di ogni brano ho diverse situazioni di volumi che si muovono automaticamente e, grazie a questa integrazione di Live Professor con il mixer, riesco a fare quello che voglio sia attraverso il timecode sia attraverso il MIDI. Abbiamo un palco con 13 musicisti, l'importante è riuscire a far sentire tutto e in maniera sempre ben definita.

Alessio Martino

Stage manager

Alessio, non riusciamo sempre a intervistare gli stage manager, che hanno un ruolo fondamentale fino a pochi secondi prima della partenza, e a maggior ragione durante lo show. Qual è il tuo ruolo?

Lo stage manager è colui che dirige un po' il traffico sul palco, che gestisce le tempistiche di prove e show, e che fa accadere tutto nel momento giusto e tendenzialmente nella maniera giusta. Ovviamente io sono capitano sul palco, ma è fondamentale creare un team molto affiatato:



I sub a terra frontepalco.

ci conosciamo tutti da anni e reputo che in situazioni complicate è quello che fa la differenza, cioè il rapporto e la stima tra le persone. Siamo davvero una bella squadra; sarà un tour lungo quindi a maggior ragione è fondamentale andare d'accordo, lo stare bene, il confrontarsi sulle difficoltà. Principalmente mi occupo della parte audio, interagisco molto anche con il mondo della regia front of house, ma non solo: anche il reparto luci, il reparto video, e tutto il resto; siamo qua tutti per la stessa causa. È importante organizzare il palco, coordinare la quantità di materiali, i monitor, gli strumenti, gli ingombri, le luci a terra, la scenografia. Devo anche tenere conto delle telecamere, dove metterle, o dove creare dei passaggi. Lo stage manager coordina tutti i reparti, dato che sul palco vivono tanti mondi che devono muoversi all'unisono.

Tu sei coinvolto in tutte le fasi del progetto?

Absolutamente sì, vivo tutte le fasi, perché così diventa più semplice la gestione del dopo. Bisogna fare in modo che l'artista sul palco possa esprimere a fondo il desiderio del suo spettacolo in maniera semplice e immediata.

Quante persone fanno parte della squadra?

Oltre a Lorenzo, su questo palco c'è una band molto numerosa: ci sono 13 musicisti, quindi i ragazzi devono

avere gli occhi ben aperti perché ci sono molte persone a cui dare supporto. Con me ci sono 4 backliner, poi c'è Simone Di Pasquale, il nostro fonico di palco, che è il quinto della famiglia.

Cosa vuoi aggiungere al tuo racconto?

Una cosa che mi sento di aggiungere, è il ringraziamento a colui che mi ha ispirato a fare questo lavoro: una persona che 30 anni fa vidi su un palco e mi fece esclamare "ecco che cosa vorrei riuscire a fare"; questa persona era Tony Soddu, con il quale ho prima lavorato e poi sono stato socio per 14 anni. Lavorare con Tony è stato un onore e un privilegio, che mi porterò dietro per tutta la vita. —



Alessio Martino, stage manager.



foto: Monica Lugaresi

LAZZA LOCURA TOUR 2025

Dai club a San Siro.

L'artista sceglie di esibirsi in solitaria, circondato da una scenografia teatrale e di grande impatto: abbiamo incrociato a Bologna il tour di Lazza, impegnato a promuovere il suo quarto album in studio

Nel 2023 avevamo assistito a una data dell'Ouver Tour di Jacopo Lazzarini, in arte Lazza, e avevamo iniziato il titolo "Dai piccoli club ai grandi palazzetti della musica italiana". Intanto l'artista è cresciuto nei numeri, ha pubblicato un altro album di gran successo, intitolato *Locura*, e dunque il tour organizzato per il 2025 merita ormai il nuovo titolo: "Dai club a San Siro."

Il rapper di Calvairate ha fissato la data per il 9 luglio 2025, in cui lo stadio milanese è pronto a celebrare la tounée della consacrazione definitiva.

Lazza ha sempre dimostrato una grande maturità artistica, anche nell'approccio con i grandi palchi dei palazzetti

italiani; la familiarità con la musica "suonata", non così scontata nella sua generazione, e la familiarità con le tecnologie audio, sono stati due elementi che hanno permesso a Lazza di passare agevolmente ai tour prima dei "grandi" e poi dei "grandissimi".

In questo secondo tour, l'artista ha voluto stupire nuovamente facendo un upgrade di personalità: si presenta da solo sul palco, cioè senza band né DJ; solo in un solo pezzo duetta insieme al suo insegnante di pianoforte, Aleksander Zielinski, in un bel momento tra allievo e maestro.

Il palco è stato studiato per ricordare la forma di un diamante, e offre una visuale perfetta da ogni posizione del palasport; la scelta è stata inevitabile, visti i risultati importanti delle prevendite. Il palco mette in scena un paesaggio lunare, da cui emergono fasci di luce pulsante, botole, fumi, fuochi, con una serie di LEDwall "caduti" e conficcati nel terreno; insomma, una scena apocalittica con un forte impatto visivo. L'idea è partita dallo studio Blearred, ma ha coinvolto anche la scenografa Eleonora Peronetti, che viene direttamente dal teatro. L'insieme ci è piaciuto molto, a

partire dall'approccio illuminotecnico: le americane sembrano quasi posizionate casualmente, per restituire l'idea di schegge sprofondate sul suolo lunare, ma riprendono saggiamente un altro allestimento che ci era piaciuto molto, quello dei Måneskin.

Per quanto riguarda la fase di allestimento, ci è piaciuta l'idea "futuristica" di usare un visore di realtà aumentata già in pre-allestimento: era possibile mostrare lo show dell'artista in realtà aumentata, per prendere dimestichezza con il percorso da fare sul palco, non proprio un ambiente piatto e liscio. Niente da ridire sull'impianto audio, una garanzia di qualità; forse è un mio limite, ma patisco un po' la poca intelligibilità della voce, anche se sicuramente è complice la conoscenza limitata delle hit dell'artista. Tutto il palasport canta dalla prima all'ultima canzone, quindi evidentemente va bene così.

Iniziamo il nostro giro di interviste, passando dagli uffici della produzione alle diverse console del palazzetto. Ringraziamo gli amici che, come sempre, dedicano un po' del loro tempo a raccontare i retroscena del loro lavoro.

Cristiano Sanzeri Produttore esecutivo per Vivo Concerti

Cristiano, è la seconda volta che ci ritroviamo a parlare di Lazza, e sembra proprio che stiate facendo un bel percorso.

Vero, alcuni anni fa abbiamo iniziato dai club, per poi seguire questo artista da Sanremo in poi; e questo è il secondo tour importante che facciamo nei palasport italiani. È molto più intenso del primo: questo secondo tour vede un artista ancora più maturo e professionale, e con Davide Pedrotti abbiamo lavorato insieme per concepire e disegnare questo palco lunare e apocalittico.

Quella di tenere il palco da solo, senza band, è stata una scelta molto coraggiosa.

La volontà è venuta dall'artista, che ha dimostrato molto mestiere e forse una dose di sana incoscienza. A vederlo sul palco durante la prima data, sembrava ne avesse fatte già dieci, tanta era la padronanza dei movimenti. Su questo argomento va spezzata una lancia a favore di Blearred, che ha preparato tutta la scenografia virtuale del palco, con i percorsi che poteva fare l'artista e quelli che non poteva fare; grazie a un visore, che lo studio ha fornito all'artista con un po' di anticipo, Lazza ha potuto imparare centimetro per centimetro tutto il palco, come se stesse giocando a un videogioco, ed è stata una grande soluzione. Devo dire che Jacopo è stato molto presente già dalle prime riunioni, e ha voluto partecipare ed essere coinvolto in tutte le scelte che abbiamo preso; molte le ha decise lui. Il visore è stata una trovata geniale, perché muoversi e prendere





Cristiano Sanzeri, produttore esecutivo per conto di Vivo Concerti.

confidenza con un palco del genere, da solo e senza band, non è per niente facile. Voglio anche citare una giovane realtà con il quale sono molto orgoglioso di lavorare, i ragazzi di High Files Visuals, un collettivo di Torino che ha curato tutti i contenuti video, facendo un lavoro pazzesco.

Quindi l'artista è stato molto coinvolto nel progetto...

Sì, e devo anche dire che Jacopo si è fatto una discreta esperienza a riguardo. Faccio un esempio: durante una delle videocall per definire il lavoro, gli era stata proposta una soluzione molto scenografica e d'impatto, ma abbastanza complicata da realizzare; lui molto responsabilmente ha risposto che la soluzione era bellissima ma anche costosa da realizzare, e limitata a un momento dello spettacolo; quindi che preferiva spalmare quelle risorse su altre soluzioni. Insomma, oltre ad essere competente è anche maturo nelle scelte da fare. Un altro personaggio fondamentale è stato Filippo Lattanzi, head rigger, che ha svolto in pre-produzione un lavoro pazzesco, con l'incastro di più di ottanta motori da posizionare, e molti anche vicini; in alcuni palasport il lavoro è facilitato, ma nella maggior parte delle location bisogna avere una fantasia e una padronanza del mestiere incredibile, che Filippo per fortuna può vantare.

Ormai c'è un'esplosione di concerti e praticamente i palazzetti sono sempre pieni: come te lo spieghi?

La risposta precisa non ce l'ho: penso che sia un'evoluzione naturale della cosa, il Covid aveva fermato tutto per due stagioni, e poi è esploso di nuovo tutto come una bottiglia di champagne.

Puccio Anatrella

Direttore di produzione per Vivo Concerti

Puccio, questo allestimento è molto diverso da quello che avevamo visto nell'Ouver Tour di due anni fa.

Sicuramente i ragazzi di Blearred hanno fatto un buon



Puccio Anatrella, direttore di produzione per Vivo Concerti.

lavoro, anche se rispetto all'allestimento scorso questo è molto più complicato. Ci hanno complicato un po' la vita, con alcune scelte, ma è stata una bella collaborazione e siamo entusiasti dei risultati. Anche la scelta di togliere tutta la crew di servizio e le apparecchiature intorno al palco, per posizionarle dietro e sotto il palco, ha rappresentato un impegno organizzativo notevole per trovare il modo migliore di lavorare.

Dopodiché: questo è un palco molto importante, con un fondale nero che lo avvolge; non c'è niente di dritto, a partire dalle americane sospese per i fari, che hanno uno sviluppo non coerente, con diversa angolatura e diverse altezze. Pure gli schermi LED non sono per niente simmetrici: sembra che li abbiano lanciati dall'alto e si siano conficcati nel palco generando uno scenario da fine del mondo. Nello specifico Blearred ha collaborato con una scenografa che ha disegnato tutto lo scenario, realizzato



dalla ditta FM Scenografie di Buccinasco, che prevalentemente lavora per il teatro.

Quanto tempo vi ha occupato questo lavoro?

Come sempre si comincia a parlare di un progetto diversi mesi prima, poi seguono varie riunioni; il progetto comincia a prendere vita e si decide chi fa cosa, poi ognuno porta avanti il suo compito e a noi compete quello di amalgamare tutto. Ci siamo infine trovati una settimana prima della data zero a Lignano, dove abbiamo verificato e assemblato tutto il lavoro fatto dai vari reparti, abbiamo fatto gli ultimi aggiustamenti del caso, e devo dire che quasi tutto si è incastrato abbastanza rapidamente. Per quanto ci riguarda, il grosso del lavoro è stato riuscire a organizzare gli spazi sotto il palco, insieme alle luci che dovevamo inserire sempre lì sotto per far risaltare gli effetti della scenografia.

Qual è la tempistica per l'ingresso della produzione?

È una produzione che montiamo in un giorno, ovvero il giorno dello spettacolo. Arriviamo abbastanza presto, verso le cinque del mattino, e subito vengono allestite due zone di lavoro: una in altezza, dove i rigger cominciano con gli appendimenti, e poi si allestiscono le luci e il video; l'al-



A destra Livio Lo Faro, responsabile luci di Agorà, insieme alla squadra.

tra sul palco dove viene montato il rolling stage con tutte le scenografie e le attrezzature; quando le due parti sono complete e si porta il palco in posizione, si costruiscono le regie audio e luci, si fanno tutti i collegamenti e si verifica che tutto funzioni. Per il primo pomeriggio è tutto in bolla. Per spostare questa produzione ci occorrono dieci bilici più i generatori, mentre il personale in tour è composto da un gruppo di una settantina di persone, più naturalmente i facchini sul posto.

Livio Lo Faro

Responsabile luci per Agorà

Livio, quali forze impiegate per questo spettacolo?

Noi siamo la squadra luci di Agorà: siamo cinque professionisti, ovvero io, un dimmerista, un network manager, un lighting rigger e un tecnico luci. Arriviamo la mattina presto, appena dopo i rigger; loro ci fanno trovare in quota due Cable Bridge, in cui passano tutte le alimentazioni e i segnali per le luci. Abbiamo deciso di dividere l'impianto in due sezioni uguali, perché le 16 americane appese sono composte tutte dalla stessa combinazione di fari, ovvero 4 Robe iForte intervallati da altri 4 Chauvet Color Strike M. Distribuirli in due sezioni uguali, una per lato del palco, ha reso le cose più semplici sia nella gestione sia nel montaggio. Dai generatori esterni arriviamo alle due cabine di distribuzione da 400 A con i loro sottogruppi, dai quali partiamo per salire in quota e distribuire la corrente ai vari fari. Per i segnali abbiamo utilizzato 40 universi DMX tramite un sistema Luminex con full backup. Oltre agli 80 iForte e gli 84 Color Strike, sotto il palco e a terra abbiamo distribuito una quarantina di Claypaky HY B-EYE K25. Per creare l'effetto nebbia abbiamo utilizzato due Fazer di Antari, mentre sotto il palco abbiamo posizionato quattro Antari HZ-500 per l'effetto fumo che usciva dalle spaccature riprodotte sul palco.



Matteo Moro, operatore luci.

Matteo Moro

Operatore luci per Blearred

Matteo, come è stato ideato il lavoro?

Il lavoro è stato ideato e creato dallo studio Blearred, ma io sono arrivato solo alla fine per fare le varie programmazioni; inizialmente in studio abbiamo usato il programma Capture per la visualizzazione, passaggio reso molto semplice perché la realizzazione del progetto era stata fatta su Vectorworks. Il disegno luci è stato fatto a tre livelli, utilizzando 16 americane sospese più alcuni pezzi sul palco e altri sotto il palco. Essendo un disegno completamente diverso dagli standard, ho dovuto programmare scena per scena, non potendo usare nessuna texture esistente. Siamo stati agevolati invece dal fatto che l'artista è solo sul palco, quindi non abbiamo aspettato le prove musicali definitive per iniziare a programmare, ma non appena sono state fornite le tracce del programma musicale definitivo, avendo così più tempo e facendo le programmazioni in anticipo e con calma. Comunque, mi sembra che sia venuto un buon risultato: abbiamo avuto la possibilità di lavorare su più livelli, infatti la scenografa Eleonora Peronetti, che ha sviluppato il progetto assieme allo studio, ha portato qualche idea dal teatro, e le modalità con cui lavora di solito. Naturalmente tutto il concerto è legato a una timeline, che viene gestita da una regia dietro il palco. Per il resto, è normale amministrazione.

Andrea Ghedi

Effetti speciali per Super FX

Andrea, so che avete portato una novità inerente agli effetti.

Sì, una nuova macchina per l'effetto geyser, che si chiama Magic FX Eco2Jet: è una macchina che fornisce l'effetto senza usare le bombole di gas CO₂; con dimensioni simili a una macchina del fumo tradizionale, permette di creare colonne di fumo fino a dodici metri con una durata superiore. Viene alimentata solo da un liquido speciale, che passa tramite un ugello appositamente progettato e poi spinto fuori da una turbo fan ad alta velocità. Questa



Luca Salvador con Andrea Ghedi di Super FX.



Francesco Ingrassia, fonico FOH.

macchina risulta più efficiente a livello di consumo e più pratica da usare, perché molto piccola e non collegata a nessun altro accessorio. Poi, abbiamo altre macchine delle fiamme posizionate sulla circonferenza del palco. Noi naturalmente siamo legati alla timeline, e grazie alla mia Ma2 gestisco tutte le apparecchiature degli effetti. Insieme a me c'è Luca Salvador, anche lui di SuperFX.

Francesco Ingrassia

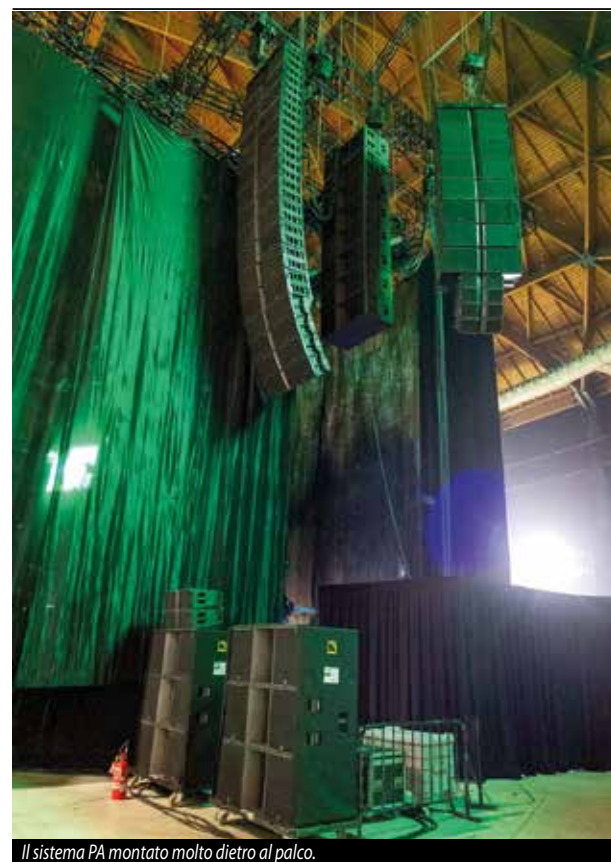
Fonico FOH

Francesco, ti ritroviamo nella squadra di Lazza. Hai cambiato setup, dico bene?

Esatto, nel tour precedente lavoravo con un Avid S6L, mentre in questo caso mi hanno proposto una DiGiCo Quantum 338, che ho accettato. In questa situazione è difficile fare un paragone, perché mi trovo a gestire solo una voce e il resto arriva già confezionato. La vera novità di questo tour è che è stato pensato in modo che il segnale audio viaggiasse in dominio digitale senza conversioni, a partire dal microfono che viene trasferito in Dante, alla regia dove riceviamo tutti i segnali tramite un Optocore M12 in fibra e rimandiamo tutto all'impianto in AES/EBU.

Il lavoro è più facile, rispetto a una band completa dal vivo?

Non proprio, anche se sembra che io debba gestire solo



Il sistema PA montato molto dietro al palco.

la voce su una base. In questo tour, per lasciare libera il più possibile la parte laterale del palco, mi hanno piazzato il PA molto arretrato rispetto all'artista, quindi mi trovo a gestire un microfono sempre davanti al PA, che non è proprio una passeggiata di salute. Poi al banco arrivano 40 canali di sequenze, che data per data vanno gestite a seconda della resa dell'ambiente; a ogni data va fatto un soundcheck, anche se in modo relativamente leggero, per avere un risultato coerente da una volta all'altra. Gran parte del merito di questa continuità va riconosciuto sicuramente a Luca Nobilini, che ad ogni data mi fa trovare un impianto perfetto: lavorare con questi professionisti è un piacere. Altro ringraziamento lo devo a MusicLab Milano, che ci fornisce sempre materiale e servizio ottimo.

Enrico "Chicco" Tronci

Fonico di palco

Enrico, in questa situazione hai solo un ascolto da gestire?

Sì, ma la linea che gestisco è quella del personaggio più importante, e a volte si aggiungono quelle degli amici che lo vengono a trovare. Alla fine il lavoro è pressoché simi-

eMotion LV1 Classic

The new live mixing console by Waves.



MODSART

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA

www.modsart.it



Enrico "Chicco" Tronci, fonico stage.

le a quello di un palco con una band dal vivo: mi è stato fornito un multitraccia di 32 canali, e sera per sera devo trovare il mix appropriato alla location, e sappiamo che ogni palasport ha una resa diversa. Aggiungi che in questo caso il PA è molto indietro rispetto al palco, e quindi ogni sera devo trovare il giusto mix e il giusto bilanciamento da mandare agli in-ear dell'artista.

Che materiale ti hanno dato per la regia di palco?

Lavoro su un mixer DiGiCo Quantum 338, uguale a quel-



Una delle due cabine per la distribuzione elettrica e la distribuzione segnali.

lo in regia FOH, insieme a un Super Rack Waves, e a qualche plugin di Fourier Audio.

Stefano Garrotta Responsabile sequenze

Stefano, il tuo ruolo è fondamentale per il buon esito dello spettacolo.

È sicuramente importante, ma devo per forza aggiungere che il lavoro è stato fatto con la collaborazione di tutti gli altri ragazzi dell'audio e di MusicLab Milano. Con una decisione concordata, abbiamo scelto di gestire il percorso del segnale audio in dominio digitale, compresa la mia gestione delle sequenze e dell'auto-tune, dal microfono all'impianto. Ma una cosa in analogico c'è: il mio talk back.

C'è stato un grande lavoro in pre-produzione?

Absolutamente sì: mi hanno fornito tutto il programma



Stefano Garrotta, gestione sequenze.



Console Akai per la gestione delle sequenze.

in multi-traccia, che ho dovuto poi sviluppare e collegare alla timeline; su questa traccia ho collegato tutti i plugin, la traccia di autotune, e tante altre automazioni che andavano programmate traccia per traccia. Nonostante tutto, ho sempre la possibilità di intervenire in qualsiasi momento, perché ogni data è una storia a sé, vuoi per la location, vuoi per la soggettività del momento dell'artista o per qualsiasi altro evento, come i duetti con i suoi ospiti.

Il modo di lavorare in digitale, rispetto a quello analogico, ti ha portato delle novità?

Non per me, ma devo dire che all'inizio delle prove, quando avevamo organizzato e settato tutto per il lavoro in digitale, ho affrontato i primi momenti con apprensione, perché si lavorava su una cosa che non si conosceva a fondo e di cui non si conoscevano le reazioni. Io avevo portato anche l'alternativa analogica, se qualcosa non fosse andato nel verso giusto, ma poi è andato tutto liscio. Adesso che conosciamo la gestione, penso che faremo fatica a tornare indietro.

Il prossimo passo sarà l'intelligenza artificiale?

Penso anch'io che prima o poi dovremo affrontare il di-



scorso. Questo sì che mi mette in apprensione: qui, se sbaglio qualcosa o faccio tutto bene, è un mio pregio o un mio difetto, mentre con l'AI ci sarà qualcos'altro a prendere le decisioni, che potrebbero essere anche diverse dalle mie. Forse dipende da una mia ignoranza in materia, ma troveremo il tempo per affrontare il problema.

Qual è il materiale sul tuo banco di lavoro?

Ho il mio rack con le apparecchiature pre-cablate, al quale sono collegati i computer e il mio controller AKAI Professional LPD8. Gestisco al 90% tramite il controller, poi se ho bisogno di intervenire più di fino, lo faccio tramite il portatile o addirittura andando ad agire sulle macchine singole nel rack.

Angelo Mariano e Fabio Greco Regista e responsabile video per STS

Angelo, siamo in regia video. Ci puoi dire come avete organizzato la squadra?

Siamo un gruppo di nove tecnici che per conto di STS Communications trasporta, monta e gestisce la parte vi-





Angelo Mariano e Fabio Greco, regista e responsabile video per STS.

deo del concerto. La produzione ci ha fornito, con qualche mese di anticipo, un rendering del palco spiegandoci quali erano le loro idee. Noi abbiamo sviluppato il progetto e presentato le soluzioni tecniche. Abbiamo montato cinque telecamere remotate sul palco, che gestiamo dalla regia, e due telecamere mobili, collegate tramite ponte radio: una in regia FOH, una dietro in alto sul palco. Visto

che a Lazza piace molto interagire con il pubblico e visto che i palazzetti sono sempre pieni, riusciamo sempre a fare delle belle riprese in direzione del pubblico.

Come sono fissati gli schermi?

Tranne il più grande, che è anche l'unico dritto e che viene fissato dall'alto, gli altri cinque sono tutti inclinati e hanno una struttura di sostegno con le ruote, per poterli posizionare sempre nello stesso punto e con la stessa inclinazione, così riusciamo a rispettare sempre le immagini che vengono mandate.

A che ora arrivate al mattino?

Noi entriamo alle nove, e per l'una è tutto montato. Poi andiamo a mangiare e solo al ritorno, quando hanno rollato il palco in posizione, facciamo i collegamenti e le rifiniture del caso, in modo che tutto il resto della produzione sia pronta alle cinque, con l'arrivo dell'artista. —



SRX900

POWERED SOLUTIONS



SRX906LA



SRX910LA



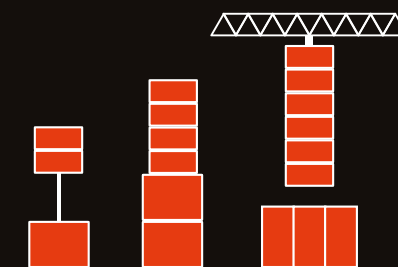
SRX918S



SRX928S

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.



DISTRIBUITO E GARANTITO DA:
EXHIBO S.p.A.
COMMUNICATION SYSTEMS

I 7 RE DI ROMA

Enrico Brignano è il protagonista dello storico spettacolo di Gigi Proietti.



La mitica storia della monarchia romana ha toccato il Teatro EuropAuditorium di Bologna: un tour ricco di date, partito dal Sistina, che noi abbiamo incrociato domenica 12 gennaio nel capoluogo emiliano.

“I 7 Re di Roma” ritorna a teatro dopo 35 anni dalla sua prima messa in scena: Enrico Brignano è partito dal Teatro Sistina di Roma, per portare in giro per l'Italia uno spettacolo che si inserisce nel solco della tradizione del teatro comico romanesco, con un occhio di riguardo ovviamente al ricordo di Gigi Proietti.

Lo spettacolo ripercorre la storia leggendaria dei sette re di Roma, da Romolo a Tarquinio il Superbo, naturalmente in chiave comica. L'attore romano interpreta tutti i sette re, dando vita a monologhi e dialoghi esilaranti. Prodotto da Vivo Concerti ed Enry B produzioni, società dell'artista, lo show rimanda alla grande regia di Pietro Garinei, portata in scena originariamente da Gigi Proietti. Lo stesso Brignano mette le mani avanti: “Non fate confronti: di Gigi Proietti ce n'è uno. Con *I 7 Re di Roma* ho cercato infatti di restituire ciò che Gigi, mio maestro, mi ha insegnato. Ho mantenuto la regia originale di Pietro Garinei, dando solo una nuova vita alle musiche di Piovani, aiutato dallo stesso” dichiara l'artista.

Noi abbiamo incrociato lo spettacolo al Teatro EuropAuditorium di Bologna, durante la replica pomeridiana di domenica 12 gennaio. Come spesso accade, siamo rimasti affascinati dalle tecnologie analogiche del teatro: grazie alle scenografie mobili, agli spostamenti di poche quinte, e ovviamente grazie alla maestria dei professionisti, si passa da una scena all'altra come per magia, con una naturalezza disarmante. Torna in mente una frase storica di Proietti, che sosteneva: “In teatro è tutto finto ma niente è falso”.

La prima parte ci ha coinvolto particolarmente, e ovviamente Brignano mette tutta la sua preparazione teatrale al servizio dello spettacolo. Come sempre, prima dello spettacolo abbiamo rubato qualche minuto di tempo ai professionisti coinvolti nella tournée, che gentilmente ci hanno concesso la loro disponibilità a raccontare qualche retroscena.

Paolo Gabrielli Direttore di Scena

Paolo, quali sono stati i primi passi di questa tournée?

Questo è uno spettacolo che ha debuttato ormai 35 anni fa, ed Enrico Brignano ha voluto rendere omaggio a Gigi Proietti e riportarlo in scena come suo discepolo. Lo spettacolo si rifà all'originale, la scrittura è partita dall'originale di Luigi Magni e le musiche dalle partiture originali di Piovani; è stata snellita solo qualche parte: originariamente lo show durava più di tre ore, troppo per i giorni nostri. Attualmente dura circa due ore, con un intervallo in mezzo.

Le nuove tecnologie hanno contribuito a snellire lo spettacolo?

Più che altro sono stati ridimensionati i giorni di montaggio: con questa struttura riusciamo a montare tutto in due giorni, per dedicare il giorno del debutto alle rifiniture e alle prove. La struttura dello spettacolo è stata ridisegnata completamente: originariamente al Teatro Sistina era organizzata con un palco girevole, che cambiava scena girando; andava bene in quel teatro, ma era impossibile portarla in tour per problemi di montaggio. Dato che non



A sinistra Paolo Gabrielli, direttore di scena; al centro Cristian Andreazzoli, operatore luci; a destra Emanuele Carlucci, fonico.

si poteva adattare la soluzione a ogni teatro, si è deciso di ricorrere a una scenografia classica, con le scene che entrano ed escono di lato oppure scendono dall'alto. Solo alcuni movimenti sono stati gestiti tramite motori, e molte movimentazioni vengono fatte manualmente. Invece, per quanto riguarda le luci e l'audio, l'evoluzione è stata netta: con i fari motorizzati si devono montare molti meno pezzi



e con un risultato nettamente migliore; stessa cosa per le riprese audio, che vengono fatte con degli archetti quasi invisibili e una resa a livello di intelligibilità che era impensabile trentacinque anni fa.

Dove avete fatto le prove dello spettacolo?

Le strutture utilizzate per la preparazione dello spettacolo sono state due: per le prove della parte artistica, ovvero prosa, canto e balletti, abbiamo utilizzato per un mese e mezzo il Factory Studio, che poi è il quartier generale di Enrico Brignano; per la realizzazioni e il montaggio delle scenografie, sono stati utilizzati gli Studios presso gli ex-Stabilimenti De Paolis, in via Tiburtina. Una settimana prima del debutto ci siamo spostati tutti al Sistina per l'allestimento e le prove dello spettacolo, e infine è arrivato il debutto dell'8 ottobre. Lo spettacolo è andato avanti fino al primo dicembre con 46 repliche, per poi fare i bagagli e andare in giro per l'Italia, in altri otto grandi teatri, per un totale di 90 repliche.

Quante persone fanno parte della squadra in tour?

Complessivamente una trentina di persone girano con lo spettacolo: una ventina nel cast artistico e una decina nella crew di produzione. Spostiamo il materiale con 5 bilici, a cui vanno aggiunti gli spostamenti dei ragazzi. Le aziende coinvolte in questa produzione sono BOTW, che ha creato le scenografie, e il service Fumasoli, che ci segue nel montaggio e la gestione dell'audio e delle luci.

In questo ultimo periodo Brignano è stato molto presente in TV, con diversi spettacoli.

In effetti durante la stagione appena passata abbiamo girato l'Europa con uno spettacolo, poi ripreso e mandato in onda dalla RAI, ovvero "Ma... Diamoci del tour!". Poi, durante i tempi morti di trasferta e di montaggio dello spettacolo, Enrico con una troupe andava in giro per la città, raccontava il posto, incontrava gente e improvvisava delle gag simpatiche, da cui ricavare così il materiale per un altro spettacolo.

Emanuele Carlucci Fonico

Emanuele, parlami di come avete impostato il progetto audio.

Prima è venuta la decisione di riportare in vita questo spettacolo di trentacinque anni fa, usando la massima cautela; poi noi abbiamo cominciato ad abbozzare e provare certe soluzioni, ormai un annetto fa, durante la tournée precedente, e siamo arrivati in pre-produzione con un canovaccio abbastanza definito. Nel frattempo, in uno studio di Roma Bruno Moretti ha rifatto e registrato la partitura



La regia audio con il mixer Allen & Heath dLive e il monitor per la gestione di QLab.



Il rack Sennheiser.

originale, con la supervisione di Piovani – che aveva appunto composto le musiche originali, che mi sono state consegnate divise nei vari stem. Ho caricato il tutto su QLab, dividendo in 160 memorie e collegando le varie automazioni, come apertura e chiusura dei microfoni, effetti, eccetera. Il mio lavoro è abbastanza impegnativo, perché devo seguire con il mio spartito/copione tutto lo spettacolo e dare il go e lo stop, stando attento a quello che succede sul palco; Brignano è molto esigente da questo punto di vista. Per quanto riguarda la strumentazione, uso una console Allen & Heath DLive S5000 e i suoi effetti interni, con i quali mi trovo benissimo. Sul palco ho venti artisti microfonati, con archetti e capsule DPA 6066, mentre per tutti i trasporti via radio uso il sistema 6000 di Sennheiser. Per la diffusione il service audio Fumasoli ci ha fornito un PA Adamson, molto pratico per le sue dimensioni e dall'ottimo suono. Sul palco, invece, per il monitoraggio ho otto diffusori full range, sei appesi e due a terra, a cui mando il totale della musica e qualche voce.



I sub e, sopra, una sezione di monitor front fill.



Un cluster dell'impianto di amplificazione Adamson.

Come siete organizzati per il montaggio?

Siamo divisi in due squadre: io ed Emanuele facciamo parte della produzione, e arriviamo su piazza un giorno dopo rispetto ai ragazzi di Fumasoli, che montano il materiale audio e luci. Al nostro arrivo facciamo le ultime rifiniture e poi dedichiamo il giorno del debutto alle varie prove dello spettacolo. Con i ragazzi di Fumasoli c'è un ottimo rapporto; è una squadra di professionisti fantastica, a partire da Enrico: con loro si dormono sonni tranquilli.

Paolo Mercati Creatore dei costumi

Di solito ci occupiamo solo della parte tecnica, ma in teatro ci piace addentrarci anche nella parte creativa. Paolo, che tipo di lavoro è il tuo, e come si svolge?

Il mio compito è quello di disegnare e creare i costumi dello spettacolo. In questo caso, se da una parte è stato più semplice lavorare perché c'era una traccia già segnata, dall'altra mi dovevo confrontare con uno spettacolo di trentacinque anni fa. Il costumista è un ruolo molto importante, perché i costumi definiscono il contesto storico, aiutano gli attori a caratterizzare i personaggi e devono essere visivamente impattanti. C'è anche un'altra caratteristica da tenere in conto, ovvero che i costumi, oltre a raccontare la storia temporale, devono avvicinarsi ai costumi dei trasformisti, devono permettere il cambio più rapido possibile. Quindi in fase di progettazione ho tenuto presente la tecnica e la velocità del cambio: il solo Brignano durante tutto lo spettacolo deve cambiare quattordici costumi, e mi sembra che nel totale sono stati prodotti oltre 200 costumi. La storia dei sette re di Roma abbraccia quasi tre secoli e, anche se la moda ai tempi era meno frenetica di oggi, dei cambiamenti ci sono stati. Infine, una volta licenziati tutti i costumi, bisogna costruirli, compresi gli accessori, le parrucche, le calzature. Una volta identificate le sartorie e gli artigiani che realizzano il tutto, bisogna seguire tutta la trafila: la scelta dei tessuti,



Paolo Mercati, costumista.

i colori, gli accessori eccetera. E poi si passa per ogni artista per fare le prove, fino ad arrivare al costume definitivo.

Durante lo spettacolo ci sono le sarte dietro le quinte che aiutano gli artisti?

Naturalmente, per i cambi più semplici gli artisti si organizzano da soli, mentre per i personaggi principali ci sono delle sarte che aiutano; solo per Brignano, che è il protagonista, ci sono due sarte che lo assistono per tutto lo spettacolo. Inoltre loro hanno il compito di curare le eventuali riparazioni, lo stivaggio e il trasporto di tutto il materiale di scena. Solo per il trasporto dei costumi serve un bilico intero: sono venticinque armadi per vestiti e dieci bauli per accessori, armature, armi.

Non è stato un lavoro semplice...

Assolutamente no; io sono ormai quarant'anni che lavoro tra teatro e televisione e sicuramente questo lavoro lo posiziona tra i più impegnativi. Non solamente per la quantità di costumi, ma per come sono stati disegnati. L'epoca dei sette re andrebbe dal 753 a.C., anno mitico della fondazione di Roma a opera di Romolo, fino al 509 a.C. Insomma una storia di oltre duecento anni; di quell'epoca



La crew di produzione.

non abbiamo nessun riscontro, non sappiamo come vestissero e quali fossero le usanze; abbiamo dovuto prendere spunto dalle figure rinvenute sui vasi dell'epoca, o su alcuni dipinti ritrovati sugli edifici. Possiamo dire che il disegno dei vestiti è per un cinquanta per cento ripreso da reperti, per il restante cinquanta di pura fantasia. Anche per i colori non abbiamo un riferimento storico, abbiamo preferito quindi partire da delle stoffe neutre, che poi abbiamo tinto in un secondo momento. ■

Cristian Andreazzoli Operatore luci

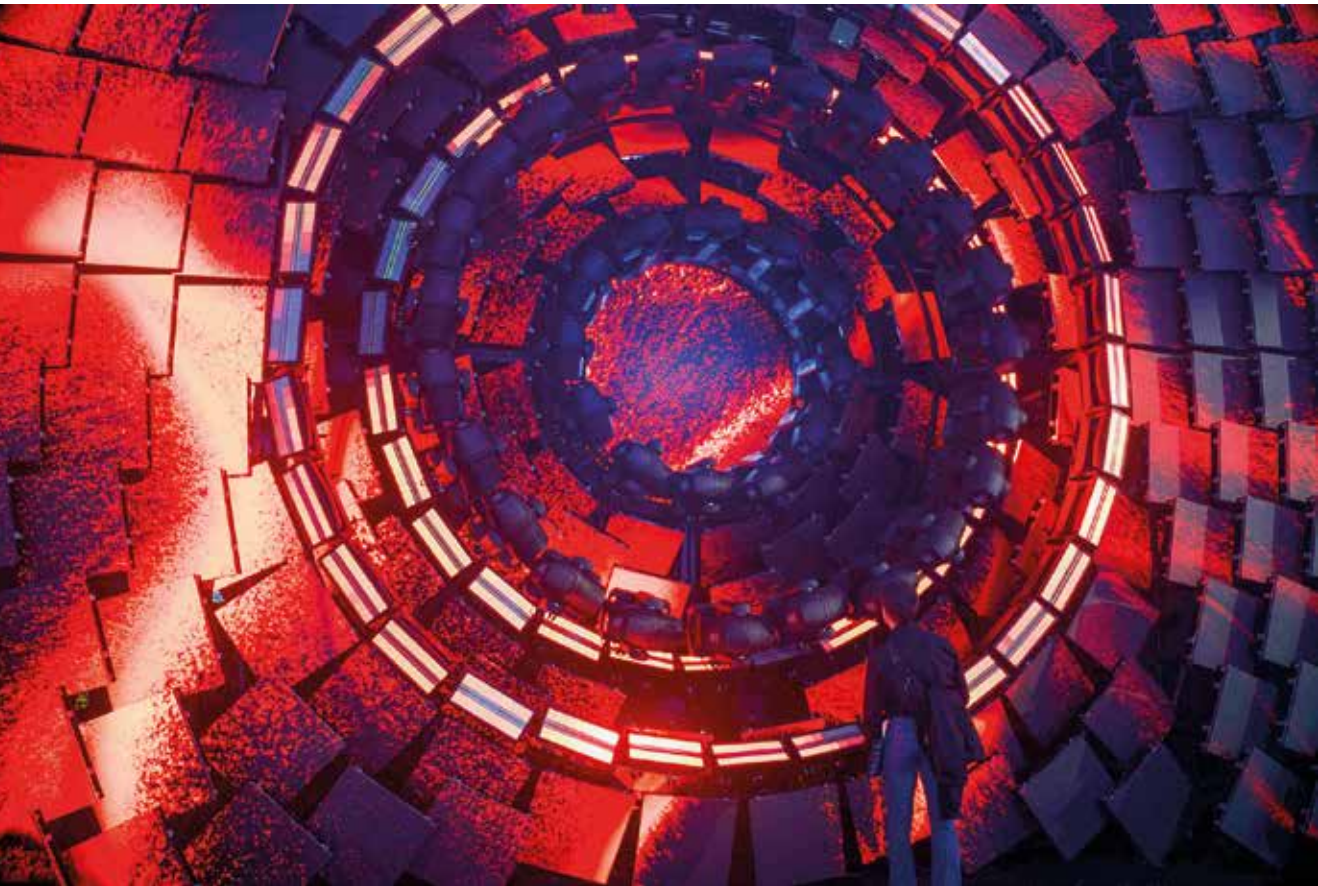
Andrea, raccontaci questo disegno luci.

Il disegno luci è stato fatto da un famoso lighting designer, Marco Lucarelli, che lavora sia in televisione che in teatro. In pre-produzione ho seguito con lui le programmazioni e ho diviso tutto in diverse memorie; poi durante lo spettacolo io gestisco queste memorie e le richiamo manualmente. Lavoro con una MA in versione 3. Per quanto riguarda i proiettori, sul palco abbiamo montato in americana 20 Claypaky Arolla Profile HP, 30 Chauvet Maverick MK2, 16 SGM Q7 e 16 Robe Robin LEDBeam 100. Il tutto è poi condito da 4 macchine del fumo, due con fumo basso e due con fumo ambiente.



Uno sguardo al video

Cosa si muove negli schermi.



La sua presenza è ormai insostituibile sui palchi di tutto il mondo.

Ultima arrivata tra le tecniche al servizio dello spettacolo, dalle prime sperimentazioni con le diapositive negli anni '70 agli enormi schermi interattivi di oggi, il settore video ha fatto molta strada per assicurarsi un posto di primo piano nell'industria e attualmente non c'è evento dal vivo, dal piccolo saggio al grande show di Las Vegas, che non sfrutti schermi LED o videoproiettori per intrattenere il pubblico con filmati, effetti grafici e riprese dal vivo. È un linguaggio piuttosto giovane e quindi ancora in evoluzione, ma con tecniche e pratiche ormai consolidate: il video utilizza tecnologie dedicate, ma alcuni suoi elementi costitutivi derivano dall'evoluzione di sistemi provenienti da settori differenti. Iniziamo quindi con il definire meglio quello di cui stiamo parlando.

Il video

A voler essere precisi dovremmo identificare come *video* solo ciò che è stato prodotto da una telecamera. Può essere stato rielaborato, montato, editato, ma un video propriamente detto ha come sua origine una *ripresa video*. Il concetto di video come sequenza di fotogrammi ottenuti attraverso dispositivi elettronici proviene dalla televisione. Le tecnologie necessarie alla cattura, alla trasmissione e alla riproduzione delle immagini in movimento sono nate e si sono evolute seguendo le esigenze dell'industria televisiva che richiedeva per il suo sviluppo una trasmissione stabile e una qualità uniforme sul territorio. Allo stesso tempo era necessario mantenere contenuti i costi degli apparecchi TV a fronte di investimenti infrastrutturali enormi. Per garantire l'affidabilità di tutta la catena, l'industria ha stabilito degli standard (PAL, NTSC, SECAM) cioè un insieme di specifiche tecniche adeguate ai sistemi in uso. Telecamere, regie, trasmettitori, antenne, cavi di collegamento e infine televisori dovevano essere tutti allineati ai parametri stabiliti dallo standard e i filmati, cioè i video propriamente detti, avere risoluzione e frequenza di fotogrammi corrispondenti. Come era accaduto per il cinema alcuni decenni prima, l'industria e i produttori di contenuti hanno dovuto trovare dei punti di compromesso e stabilire dei limiti. Alcune scelte sono state forse casuali, altre dettate da interessi economici e altre imposte da limiti tecnici, ma stabilire dei parametri validi per tutti ha permesso la diffusione di massa del mezzo televisivo. Negli anni seguenti e in tempi recenti, con la digitalizzazione e l'evolversi delle tecnologie, gli standard si sono evoluti ed è stato quindi possibile e poi necessario fissarne dei nuovi (Full-HD, 4K, 8K) che sono quelli della TV di oggi che conosciamo. Non si può quindi parlare di video senza avere ben chiaro che esso esiste perché esiste la televisione, e che sono i codici stabiliti da questa industria a determinare i confini entro cui si opera. Lo standard infatti non dice solo come devono essere organizzate la ripresa e la trasmissione delle immagini dal punto di vista tecnico, ma in qualche modo anche "come" queste immagini devono essere fatte: il loro

STANDARD TELEVISIVI					
Nome	Risoluzione	Aspetto	Sigla	Frequenza	Fotogrammi al secondo
PAL	720 x 576	4:3	576i50	50 Hz	25
NTSC	640 x 480	4:3	480i60	60 Hz	30
HD	1280 x 720	16:9	720p	50/60 Hz	25/30
Full HD	1920 x 1080	16:9	1080p – 1080i	50/60 Hz	24/25/30/50/60...
4K UHD	3840 x 2160	16:9	2160p – 2160i	50/60 Hz	24/25/30/50/60...
8K UHD	7680 x 4320	16:9	4320p – 4320p	50/60 Hz	24/25/30/50/60...

Tabella 1: Alcuni degli standard della televisione a colori. I sistemi in definizione standard come PAL e NTSC non sono sostanzialmente mutati nel passaggio dall'analogico al digitale. La sigla "i" indica una scansione di fotogrammi interlacciata: a ogni oscillazione della tensione di rete si forma metà fotogramma, a quella successiva l'altra metà. Questo procedimento, superato nei sistemi HD con la scansione progressiva indicata dalla lettera "p" è in realtà tuttora in uso in gran parte delle trasmissioni televisive nel mondo, Italia compresa.

rapporto di aspetto, la loro frequenza di aggiornamento, la loro definizione, quali e quanti colori posso ottenere, eccetera.

Nella tabella 1 sono riportati (con qualche approssimazione) i valori tipici degli standard più diffusi della televisione sia analogica che digitale, tra cui il rapporto di aspetto che può essere 4/3 (1,33:1) o 16/9 (1,77:1). Se ci pensiamo bene nelle arti figurative, fino all'avvento della fotografia, non c'era un rapporto standard nelle proporzioni del quadro; i quadri sono generalmente rettangolari, a volte quadrati, raramente tondi o con altre forme, ma non c'è un rapporto fisso e determinato tra base e altezza. La fotografia, il cinema e la televisione, per ovvie esigenze tecniche dovute alla loro interdipendenza con l'industria, hanno dovuto stabilire che il rapporto dovesse essere fissato una volta per tutte con poche variazioni nel corso dei decenni. Il formato 1,33:1 stabilito dai primi standard televisivi proviene direttamente dal cinema (Academy Standard, 1932) e quindi dal 35mm fotografico. Il formato 1,77:1 nasce invece nei primi anni '90 per la TV HD come misura di compromesso tra il 4/3 esistente e il Panavision (2,39:1) che nel frattempo era diventato il nuovo formato esteso per il cinema. Gli standard, creati per limitazioni tecniche ormai superate o scelte di natura industriale sono alla fine diventati talmente pervasivi che oggi li consideriamo naturali e pubblichiamo le nostre foto su Instagram in 4/3 (Kodak) o in 1/1 (Polaroid) e i nostri video su TikTok in 16/9 (ma in verticale!) e ci sembrerebbe assurda benché originale l'idea di fare un video delle vacanze di forma rotonda o triangolare... e comunque, per vederlo, non ci sarebbe un televisore adatto.

Il computer

I primi computer erano meccanici e stampavano i risultati dei loro calcoli su uno scontrino simile a quello del supermercato. Appena è stato possibile avere interazioni più complesse e poter comunicare maggiori quantità di dati si è reso necessario un sistema di visione più efficiente e che potesse essere cancellato e riscritto infinite volte. Questo sistema esisteva già ed era inevitabilmente il televisore. La nascente industria informatica aveva però esigenze diverse da quella televisiva: non doveva trasmettere un flusso audiovisivo sincronizzato su un vasto territorio, ma, almeno inizialmente, testi e cifre a pochi metri di distanza. Vennero sviluppati quindi degli apparati, dei sistemi e delle convenzioni che nulla avevano a che vedere con quelli della televisione, pur condividendone lo strumento.

Il computer viene dotato di una scheda grafica in grado di aggiornare lo stato di un *monitor* a tubo catodico alla frequenza della tensione di rete e benché sotto forma di caratteri monocromatici verdi su schermo nero i semi del video digitale erano stati gettati e da lì a pochi decenni tutto sarebbe cambiato.

Nasce il concetto di pixel. Il computer ragiona in questo modo: stabilisce una griglia di punti e definisce il valore di luminosità e di colore per ciascuno. Come tante tessere di un mosaico effimero, che è già cambiato prima che il nostro occhio possa percepirlo, non è più il sensore di una telecamera a riempire di immagini lo schermo ma il calcolatore.



Il mondo dei videogiochi ha creato i codici che hanno permesso lo sviluppo della computer grafica. Lo ZX Spectrum prodotto dalla Sinclair dal 1982 al 1985 non aveva una vera e propria GPU, il suo unico chip operava costantemente in modalità grafica con risoluzione di 256 x 192 pixel. Utilizzando 8 colori di base ne poteva generare fino a 15 e il collegamento al televisore avveniva con un cavo RF, sintonizzando il televisore sul canale UHF 36.

Le prime schede grafiche avevano un rapporto di forma di 4/3 per adattarsi agli apparecchi TV esistenti, ma erano in grado di generare un numero di punti e una quantità di colori minori di quelli indicati negli standard televisivi. La rapida evoluzione del settore, spinto dalla neonata industria dei videogiochi, ha richiesto di stabilire nuove convenzioni, si comincia quindi a parlare di standard *grafici* che nascono e si evolvono seguendo le esigenze dell'industria informatica con un percorso parallelo e autonomo rispetto a quello dei sistemi audiovisivi. Tutto questo almeno finché, con l'incremento delle prestazioni dei computer è stato possibile digitalizzare prima i contenuti e poi tutto il flusso audiovisivo, a quel punto, fatta la pace tra computer e televisione, nasce il *video digitale* che porta con sé storie e codici diversi che, a volte con fatica, cercano ancora oggi di integrarsi tra loro.

Il computer non ha solo permesso di svolgere con maggiore velocità e costi ridotti operazioni che, almeno idealmente, si potevano eseguire anche in precedenza (mon-

STANDARD GRAFICI				
Nome	Risoluzione	Aspetto	Numero di pixel	Connettore
VGA	640 x 480	4:3	307.200	VGA
SVGA	800 x 600	4:3	480.000	VGA
XGA	1024 x 768	4:3	786.432	VGA
WXGA	1280 x 720	16:9	921.600	VGA
SXGA+	1400 x 1050	4:3	1.470.000	VGA
Full HD	1920 x 1080	16:9	2.073.600	DVI Single Link
WUXGA	1920 x 1200	16:10	2.304.000	DVI Dual Link
WQXGA	2560 x 1600	16:10	4.096.000	DVI Dual Link
4K UHD	3840 x 2160	16:9	8.294.400	HDMI – DP
8K UHD	7680 x 4320	16:9	33.177.600	HDMI – DP

Tabella 2: Alcuni tra gli standard grafici, ognuno con il suo rapporto d'aspetto e risoluzione. I formati in 16/10 sono oggi molto diffusi nei videoproiettori come compromesso tra il 16/9 e il 4/3.

STANDARD CINEMA DIGITALE				
Nome	Risoluzione	Aspetto	Numero di pixel	Connettore
2K DCI	2048 x 1080	17:9	2.211.840	HDMI – DP
4K DCI	4096 x 2160	17:9	8.847.360	HDMI – DP

Tabella 3: Gli attuali standard del cinema digitale: i formati 2K DCI e 4K DCI corrispondono rispettivamente al Full HD e al 4K UHD ma con una base più larga e un rapporto di 17/9.

taggio, archiviazione, trasmissione, ecc.), ma ha ridefinito il concetto di video, liberandolo dalla sua origine televisiva e cinematografica. La possibilità di aggiungere elementi di natura grafica o da altre fonti non-video sia analogiche che digitali, di rielaborare le immagini modificandone la forma e i rapporti geometrici, di andare liberamente oltre alle convenzioni fissate, ha creato infine quella miscela di codici visivi che, insieme ai video propriamente detti, costituiscono la multivisione contemporanea.

Nella tabella 2 sono indicati alcuni degli standard grafici più diffusi, ognuno con la sua specifica *risoluzione*. Generalmente con questa parola intendiamo la quantità di pixel o punti che costituiscono un'immagine, un fotogramma di un filmato o uno schermo, esprimendo questo valore come numero di punti sull'asse orizzontale moltiplicato per il numero di punti sull'asse verticale.

Nel video analogico, come detto, lo standard garantisce uniformità di risoluzione e frequenza di fotogrammi in tutti gli anelli della catena: prendendo come riferimento il sistema PAL possiamo dire che sia i fotogrammi del filmato che il televisore hanno la stessa risoluzione cioè 720 x 576 e anche che hanno la stessa frequenza che è quella della tensione di rete, cioè 50 Hz. La sigla 576i50 si può applicare sia al mezzo che al contenuto. Nel video digitale, invece, la risoluzione del filmato, la risoluzione di uscita del lettore (di solito un PC) e la risoluzione dello schermo non sono necessariamente uguali e quindi sono almeno tre le risoluzioni da considerare. I fotogrammi al secondo del filmato, la frequenza di aggiornamento della GPU, del monitor o del videoproiettore non sono necessa-

riamente uguali e quindi sono più di una le frequenze da considerare a cui si aggiunge la frequenza di un'eventuale videocamera che riprende lo schermo. Un'ampia gamma di possibilità si è sostituita alla linearità del mondo degli standard e la complessità degli schemi che si possono ottenere è pressoché illimitata.



Un moderno Image Processor per la gestione dei flussi visivi in un evento dal vivo. La prima cosa che si nota nelle schede di input e di output di queste macchine è la compresenza di connettori di natura diversa, alcuni pertinenti all'ambito video (SDI), altri tipici dei sistemi informatici (HDMI, Display Port).

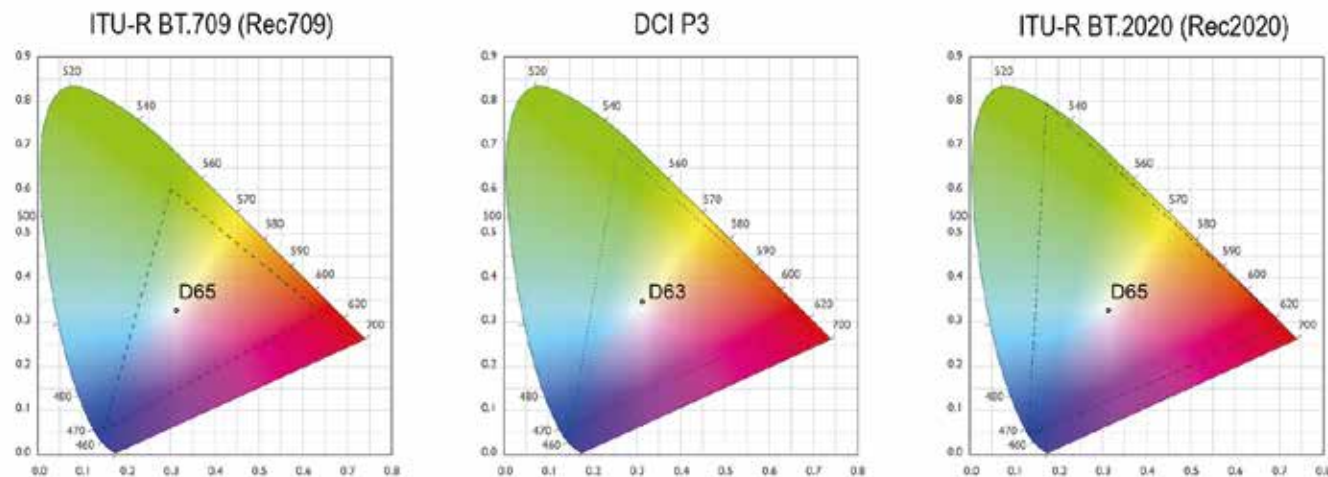


Media server, image processor, mixer switcher, laptop per riprodurre presentazioni in Power Point, software per la creazione di animazioni grafiche in tempo reale: una regia integra elementi della computer grafica con i segnali video provenienti dalla regia camere per realizzare complessi canvas multimediali.

In sintesi le convenzioni stabilite dall'industria della televisione e quelle stabilite dall'industria informatica oggi convivono in un dualismo che è ricorrente nei vari anelli della catena.

Nella maggior parte dei casi una regia video di un evento dal vivo è composta da uno o più computer muniti di corpose schede grafiche e svariati apparati per convertire uno standard nell'altro. Raccoglie segnali sia di natura video che CGI (Computer Generated Images), genera effetti, integra con altra grafica pre-prodotta ed altra ancora prodotta in tempo reale; invia segnali a schermi LED, videoproiettori e monitor per la messa in onda dal vivo e ad altre regie video per la registrazione, l'emissione televisiva, lo streaming, ecc. Il professionista che si occupa di queste tecnologie deve avere quindi una competenza ampia che parte naturalmente dall'audiovisivo ma spazia nella computer grafica (senza confondere i due aspetti) e nella programmazione di sistemi digitali. Deve essere inoltre in grado di comunicare adeguatamente con i settori dell'audio, delle luci, della scenotecnica e con tutti gli altri soggetti coinvolti nell'allestimento. —

Lo spazio dei colori



Nel grafico è riprodotto il Diagramma cromatico CIE 1931 osservatore standard, stabilito dalla *Commission Internationale de l'Eclairage*, dove sono rappresentati su un diagramma a forma di campana tutti i colori distinguibili dall'occhio umano. Il modello è stato realizzato nel 1931 basandosi sui dati raccolti da W. David Wright e John Guild che, analizzando un ampio campione di popolazione hanno confermato la validità della sintesi additiva (scoperta da Maxwell nel secolo precedente) e la possibilità di ottenere tutti i colori dello spettro del visibile con la miscelazione di tre colori di partenza detti primari che devono avere come caratteristica quella di non essere ottenibili dalla somma degli altri due. Il grafico permette di identificare ogni singolo colore con due semplici coordinate x e y.

Sulla parte ricurva della campana sono rappresentati i colori puri della radiazione elettromagnetica alla loro massima saturazione, con indicate le varie lunghezze d'onda dai 400 nm circa del viola ai 700 nm circa del rosso (questi sono i colori dell'iride, quelli ottenibili attraverso la scomposizione della luce solare attraverso un prisma). Sulla base lineare della campana sono invece rappresentati i colori non spettrali, ottenuti dalla miscelazione tra il rosso e il blu come i porpora e i magenta. La saturazione dei colori decresce verso il centro del grafico dove si trovano i punti alla massima luminosità che corrispondono ai vari livelli di bianco. In questo tipo di rappresentazione grafica scegliendo due punti e quindi due colori qualsiasi tutti i colori ottenibili dalla loro miscelazione si trovano sul seg-

mento che li unisce. Stabilendo quindi tre colori primari si può tracciare un triangolo e tutti i punti all'interno del triangolo sono i colori che si possono ottenere dalla miscelazione dei tre colori di partenza.

Questo sistema viene utilizzato per definire gli *spazi colore* che, insieme alle altre specifiche come risoluzione, frame rate, ecc. costituiscono i principi su cui si basano gli standard del video digitale. Ogni spazio è definito da tre primari e un punto di bianco e, per garantire fedeltà nella rappresentazione dei colori, ogni apparato della catena di lavorazione di un file video digitale, dalla produzione alla riproduzione, dalle macchine da presa ai software di editing, ai videoproiettori e i monitor per la fruizione finale devono uniformarsi a questo spazio. Il valore RGB di un video digitale ha senso quindi solo in relazione ad uno specifico spazio colore. Uno spazio colore può essere trasformato in un altro attraverso semplici funzioni matematiche, le stesse funzioni che vengono eseguite in automatico e in tempo reale all'interno delle macchine da presa. Convertire uno spazio colore in un altro è una pratica abituale nei software di montaggio e in fase di post-produzione.

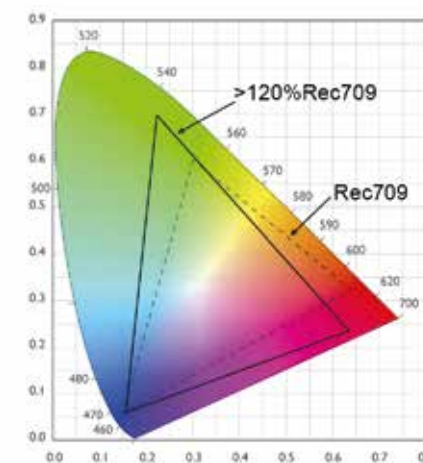
Rec709

La Raccomandazione ITU-R BT.709, la cui ultima revisione è del 2015, è stata emanata nel 1990 dalla International Telecommunication Union e stabilisce gli standard della televisione digitale in alta definizione e in particolar modo

il formato in 16/9, la risoluzione di 1920×1080 , la scansione progressiva e i pixel quadrati, tutti elementi che la assimilano al mondo della computer grafica. La Raccomandazione definisce, supponendo condizioni di visione con luce intermedia o leggera penombra (le condizioni di una visione domestica) un suo specifico spazio colore, che non è molto grande, circa il 35% del totale. Oggi, nonostante lo standard tocchi tutti gli aspetti dell'HDTV, la sigla Rec709 viene usata principalmente per indicare il solo spazio colore, il più utilizzato sia per quanto riguarda i file video digitali che per quanto riguarda monitor, proiettori, ecc. Il punto di bianco definito dalla Rec709 è chiamato D65 e corrisponde a una temperatura colore di 6500 K, prossima a quella del sole.

DCI P3

Lo spazio colore DCI P3 è stato definito nei primi anni duemila dalla Digital Cinema Initiative, un conglomerato delle major dell'industria cinematografica, per lo stesso scopo di garantire uniformità nella codifica del colore in tutte le fasi della lavorazione di un file digitale per il cinema e in tutti gli apparati coinvolti nel processo. Nasce per le condizioni di scarsa luminosità di una sala cinematografica ma è supportato oggi anche da svariati device di fascia alta e naturalmente può essere facilmente convertito in Rec709 per l'emissione televisiva. Occupa circa il 45% dello spazio del CIE 1931 e, mentre il primario blu è lo stesso del Rec709, la gamma dei verdi è molto più estesa e il rosso è alla sua massima saturazione. Il punto di bianco D63 vira leggermente verso il verde ed ha una temperatura colore di 6500 K.



Il triangolo nero in figura copre un'area più grande e quindi una quantità di colori superiore al Rec709, ma se riproducessimo un video con spazio colore Rec709 su un device di questo tipo, la codifica dei rossi e dei gialli sarebbe certamente non fedele all'originale.

Rec2020

Lo standard ITU-R BT.2020 definisce i parametri a cui uniformarsi per la televisione e i video con definizione superiore all'HD (Ultra-HD) e quindi il 4K a 3840×2160 pixel di risoluzione e l'8K a 7680×4320 . Lo spazio colore della Rec2020 è stato notevolmente incrementato rispetto agli standard precedenti, la sua area copre oltre il 70% dello spazio dei colori visibile e i primari RGB sono tutti e tre sul bordo della curva CIE 1931 e quindi sono monocromatici puri alla loro massima saturazione. Il punto di bianco è lo stesso del Rec709.

Non è raro trovare oggi sui videoproiettori specifiche come >100% Rec709 ad indicare la possibilità di generare una gamma di colori compresi in un triangolo con un'area più grande, ma questa informazione da sola, se da un lato ci fa pensare a un incremento della qualità cromatica, in realtà, uscendo dallo standard, non ci dice nulla su quali siano i primari e quindi su quanta parte della Rec709 sia effettivamente compresa nel triangolo più grande. ■

Fonti:

- Marcus Weise, Diana Weynand "How Video Works" Focal Press
- Marzio Barbero, Natasha Shpuza "I formati HDTV" - Elettronica e Telecomunicazioni, Aprile 2005
- Piervincenzo Nardese "Tecniche di Video Digitale" Apogeo
- International Telecommunication Union – Radiocommunication Sector: Recommendation BT.709-6 (06/2015) <https://www.itu.int/rec/R-REC-BT.709-6-201506-I/en>
- Digital Cinema Initiatives: Digital Cinema System Specification v. 1.4.5 <https://www.dcinovies.com/dci-specification>
- Epson support: https://files.support.epson.com/docid/cpd4/cpd41452/source/specifications/reference/plhc3000_3600e/spex_video_display_format_plhc3000.html
- Benq knowledge base: <https://www.benq.eu/it-it/knowledge-center/knowledge/projector-color-coverage-and-color-gamuts.html>
- Watchout 7 User Guide <https://www.dataton.com/watchout-7-users-guide>
- Wikipedia

Yamaha Rio3224-D3/Rio1608-D3

I nuovi stagebox Yamaha di terza generazione offrono suono e funzionalità migliorati.



Stiamo davvero partendo dal punto giusto?

Quando si valuta un nuovo sistema di mixaggio digitale da utilizzare in tour o per cui investire in noleggio, la maggior parte delle persone inizia, comprensibilmente, a cercare i migliori mixer. Ne studiano l'ergonomia, la qualità e le caratteristiche e spesso si immergono nella ricerca di plug-in per trovare l'ultimo equalizzatore dinamico o il riverbero più puro.

Molto raramente la ricerca inizia dagli stagebox, ed è comprensibile: sono scatole nere, spesso indistinguibili tra loro, inserite in un rack pieno di altre scatole nere. Ma è davvero questo l'approccio giusto?

Per usare un'analogia calcistica, quando un calciatore professionista si prepara alla partita del fine settimana, presta molta più attenzione alla qualità delle scarpe che alla maglia della squadra. Delle ottime scarpe aiutano a segnare

più gol. Allo stesso modo, un ottimo rack I/O audio aiuta a produrre mix migliori.

I nuovi rack RIO-D3

A gennaio 2025, Yamaha Corporation ha annunciato la terza generazione dei suoi rack della serie R. Compatibili con i sistemi di mixaggio digitale RIVAGE PM e DM7, oltre che con le diffusissime console Yamaha della serie CL e QL, i nuovi Rio3224-D3 e Rio1608-D3, basati su Dante, confermano l'eredità di successo dei rack I/O che sono stati un punto fermo negli eventi dal vivo per oltre un decennio.

L'evoluzione della serie Rio

La prima generazione dei Rio ha debuttato nel 2012 con il lancio delle console di mixaggio digitale Yamaha della



Come per la generazione precedente, è disponibile la compensazione del guadagno a 32 bit per quando due console condividono lo stesso ingresso Rio, uno schermo sul pannello frontale per massimizzare la flessibilità di controllo e un doppio alimentatore per la ridondanza che offre agli utenti una maggiore tranquillità d'uso. Inoltre, il consumo ener-

getico di Rio3224-D3 e Rio1608-D3 è inferiore del 16% rispetto alle unità precedenti, offrendo una soluzione più efficiente ed ecologica.

Maggiore flessibilità per il mondo rental

La grande diffusione degli stagebox Rio nel mercato del rental e delle installazioni è dovuta anche all'ampia compatibilità con le superfici di controllo Yamaha sviluppate nel tempo, tra cui le serie CL/QL e RIVAGE PM e DM7. Invece di sviluppare un'interfaccia I/O dedicata per ciascun mixer, Yamaha ha mantenuto i rack Rio3224 e Rio1608 compatibili con l'intera gamma di 18 superfici di controllo, comunemente presenti nei magazzini dei service. Che si tratti di un piccolo evento aziendale o del palco di un festival, è possibile abbinare qualsiasi mixer, grande o compatto, a uno dei rack I/O disponibili, senza preoccupazioni in termini di compatibilità.

In conclusione

Aniché rivoluzionare il progetto dei Rio, Yamaha ha seguito la logica del "se non è rotto, non cercare di aggiustarlo", introducendo miglioramenti concreti a una serie già molto apprezzata e destinata a mantenere un ruolo centrale nell'uso quotidiano ancora per molto tempo. Gli stagebox non saranno affascinanti come un mixer, ma non andrebbero mai sottovalutati nella scelta del proprio sistema di mix. La conversione AD e DA è infatti il passaggio fondamentale del sistema che ne determina la qualità del suono. Il mixer, da solo, ne definisce soltanto il carattere. —

serie CL. Da allora, la serie R si è ampliata per includere soluzioni per un'ampia gamma di applicazioni audio professionali. Tra queste, RMio64-D con funzionalità di conversione MADI/Dante, RSio64-D che collega la vasta gamma di schede mini-YGDAI di Yamaha a dispositivi Dante e RUio16-D, un I/O compatto e versatile che permette il collegamento tra segnali USB e analogici a Dante.

Rio-D3: prestazioni avanzate per la nuova generazione di stagebox

I nuovi Rio3224-D3 e Rio1608-D3 di terza generazione offrono un significativo passo avanti in termini di qualità sonora, grazie a convertitori AD a 32 bit e a preamplificatori microfonici di nuova progettazione che garantiscono una maggiore trasparenza, oltre a miglioramenti nella funzionalità e nel risparmio energetico.

Progettati secondo il principio cardine di Yamaha: una sezione di ingresso capace di catturare il suono del palco con la massima precisione, lasciando al fonico la libertà di modellarlo creativamente alla console, i nuovi modelli assicurano un livello di rumore ridotto e una gamma dinamica più ampia. Questa è la base ideale per offrire quello che Yamaha definisce *True Sound*, il suono trasparente che gli artisti e i fonici desiderano per il loro pubblico.

Caratteristiche aggiornate per una gestione più efficiente

Una novità introdotta su ciascun modello Rio è la presenza di un'uscita cuffie, utile per monitorare segnali in ingresso e in uscita, oltre all'audio assegnato agli ultimi due canali di ricezione Dante. Una funzione particolarmente vantaggiosa quando si costruiscono reti complesse o si individuano guasti dal palco.

Una terza porta di rete aggiuntiva sul pannello posteriore consente di gestire il controllo e il monitoraggio separatamente da Dante, un vantaggio particolare per le installazioni fisse. Inoltre, ogni porta di uscita è ora dotata di funzioni di regolazione del ritardo, della fase e del livello, eliminando così la necessità di un'ulteriore elaborazione esterna.



Yamaha Music Europe GmbH - Branch Italy
Via A. Tinelli, 67/69 20855 Gerno di Lesmo (MB)
www.it.yamaha.com
soluzioniaudio-ml@music.yamaha.com

Aresline a ISE 2025, polivalenza in prima linea

Flexseat e Inner sono le novità presentate da Aresline a ISE 2025: due soluzioni per tutti gli ambienti che, seguendo le necessità di una programmazione eterogenea, devono essere trasformati velocemente e in maniera semplice a seconda delle esigenze sceniche.

Aresline, azienda italiana che progetta soluzioni su misura per spazi collettivi come teatri, centri congressi, aule per la didattica e la formazione, uffici, spazi per l'ospitalità, sale polivalenti, ha partecipato per la prima volta a ISE 2025. Nel suo stand nel padiglione 6, in collaborazione con Decima 1948, ha presentato due soluzioni che uniscono design e tecnologia, **Inner** e **Flexseat**.

Inner

Inner, nato dall'esperienza di Cavea Engineering, è una postazione multimediale da incasso, richiudibile in soli 20 cm, modulare e riconfigurabile. Dispone di uno spazio di archiviazione compreso in uno spessore di 20 cm e consente di ospitare elementi da 1U Rack, dimensionati per accogliere endpoint di tecnologie AV OverIP, sia su rame che fibra, connettendo il sistema alle più moderne tecnologie ICT. Inner offre inoltre soluzioni di pre-cablaggio che eliminano le necessità di collegare o scollegare le dotazioni tecnologiche in fase di apertura o chiusura, garantendo una maggiore longevità ai dispositivi grazie alla migliore gestione e organizzazione dei cablaggi e secondo precisi criteri di curvatura. È di-



sponibile in molte varianti e finiture; Il sistema è ideale per aree relatori e palchi, ma può essere utilizzato anche in sala o in platea, garantendo massima flessibilità per spazi tecnologici e polifunzionali.

Flexseat

Flexseat è un sistema meccanico integrato nel pavimento che consente di alloggiare le poltrone al di sotto di una platea o gradinata. Un meccanismo che permette di trasformare rapidamente la sala, passando da un auditorium attrezzato a uno spazio completamente libero e polivalente. La movimentazione avviene tramite un sistema assistito, manuale o motorizzato. Flexseat si adatta a qualunque superficie: gradinata, platea orizzontale o inclinata. Aresline ha sviluppato alcuni modelli di poltrona specifici per l'integrazione nel sistema Flexseat, garantendo comfort e ingombri ridotti, senza rinunciare all'integrazione multimediale. Flexseat è un progetto di Decima 1948, azienda che progetta, sviluppa e realizza soluzioni tecnologiche per il teatro e gli spazi collettivi in generale. —

Contatti:
www.aresline.com
www.cavea.it
www.decima1948.com/ita

d&b audiotechnik

Presentazione del sistema CCL.

Il sistema d&b CCL (Compact Cardioid Line Array) inaugura una nuova, rivoluzionaria categoria nel panorama dei sistemi di altoparlanti professionali, che coniuga l'avanzata tecnologia cardioide a un design compatto. Si tratta di una novità assoluta nel settore dei line array compatti, in grado di fornire il controllo della direttività broadband e il comportamento cardioide a bassa frequenza, utilizzando un unico canale di amplificazione. Questo approccio democratizza i vantaggi della direttività cardioide ad alte prestazioni, fino ad ora appannaggio della sola SL-Series, e li rende accessibili a una gamma più ampia di utilizzatori, di venue, di progetti di installazione ed eventi dal vivo.

L'innovazione del sistema CCL risiede nella sua esclusiva configurazione dei driver: due driver frontali da 7", due driver laterali/posteriori da 5" e due trasduttori per le alte frequenze da 1,75" di nuova concezione. Insieme, offrono una headroom eccezionale, un controllo preciso delle basse frequenze e un'impareggiabile nitidezza alle alte frequenze.

Nelle applicazioni mobili, la dimensione compatta e il peso contenuto (18 kg) del sistema CCL riducono le esigenze logistiche, riducendo lo spazio richiesto per il trasporto, il cablaggio e il numero di amplificatori. Nelle installazioni fisse, il suo design cardioide migliora la qualità del suono, aumenta l'intelligibilità, migliorando nettamente il rapporto gain-before-feedback, e si integra perfettamente in ambienti diversi, dagli auditorium ai luoghi all'aperto. Il sistema CCL è un esempio di versatilità, con versioni mobili e da installazione (CCL e CCLi), oltre a modelli con dispersione orizzontale di 80° e 120° per adattarsi a varie configurazioni. Si abbina anche al CCL-SUB, un subwoofer "flyable", con un'estesa risposta in frequenza e un ridotto rumore aerodinamico delle porte di accordo.

Secondo Santiago Alcalá Baillie, Product Manager Loudspeakers di d&b audiotechnik: "CCL risponde alla domanda del mercato di sistemi compatti e ad alte prestazioni, ridefinendo ciò che è possibile nella tecnologia cardioide".



Offrendo prestazioni audio di qualità superiore e semplificando la complessità del sistema, il sistema CCL è un altro passo nella continua evoluzione di d&b nell'ambito dell'innovazione e del valore per il cliente, superando i confini e stabilendo nuovi standard nella tecnologia line array compatta. —

d&b
audiotechnik

d&b audiotechnik Italia, Srl
 Via Gigi Medini, 10 - 44100 - Ferrara (FE)
dbaudio.com

K-array e il clubbing

Un connubio di potenza e innovazione.



ed esteticamente eleganti, mantenendo tecnologie avanzate testate nel live entertainment. Il mercato clubbing richiede sistemi potenti, versatili e sofisticati. K-array risponde con tecnologie all'avanguardia, tra cui sistemi line-array ultra-compatti, soluzioni point source ad alte prestazioni e opzioni di personalizzazione estetica per integrarsi perfettamente negli ambienti più esclusivi. K-array ha lavorato a stretto contatto con professionisti dell'audio e DJ di fama mondiale per sviluppare sistemi capaci di offrire un'esperienza sonora immersiva, garantendo un suono potente e cristallino, senza distorsioni, anche in ambienti affollati.

L'espansione della famiglia Dragon: le novità presentate a ISE

Alla fiera ISE di Barcellona, K-array ha presentato i nuovi Dragon-KXT12P e Dragon-KXT18P, evoluzioni della serie Dragon, caratterizzati da tecnologia triassiale avanzata e radiatori passivi. Il design a tromba con finitura argentata, personalizzabile nei colori, garantisce pressione sonora straordinaria con massima chiarezza. Questa nuova gamma stabilisce un nuovo standard per club, stadi e DJ setup, unendo potenza, eleganza e versatilità senza compromessi. La struttura compatta e l'alta efficienza li rendono ideali per ambienti in cui lo spazio e il design sono fattori chiave. La ricerca di soluzioni sempre più performanti ha portato K-array a perfezionare i diffusori della linea Dragon con componenti avanzati, migliorando la propagazione del suono e riducendo le interferenze, per garantire un'esperienza sonora uniforme in tutta la venue.

David Guetta, celebre DJ e produttore, ha scelto i sistemi audio K-array per la loro straordinaria combinazione di potenza e chiarezza. Il primo incontro con il marchio è avvenuto inaspettatamente durante una festa privata per suo figlio. "Ero scettico all'inizio, ma quando ho sentito il suono, sono rimasto senza parole" ha raccontato Guetta. Affascinato dalle prestazioni, ha deciso di adottare K-array per la sua residenza all'Ushuaia di Ibiza: "Ogni lunedì lo uso per i miei eventi e per after-party privati. A volte devo persino abbassare il volume, tanta è la potenza! Amo il loro suono!"

L'importanza del settore clubbing per K-array

K-array ha costruito una solida reputazione nel settore dell'intrattenimento, partendo dallo sviluppo di soluzioni audio versatili e compatte per eventi live. L'evoluzione del brand ha portato alla creazione di prodotti miniaturizzati



Il debutto della nuova edizione MKI di KX12

Oltre alle nuove uscite Dragon-KXT, K-array ha lanciato l'edizione MKI di KX12, disponibile nelle versioni KX12 I e KX12F. KX12 I, un point source potente con SPL massimo di 133 dB, può essere usato singolarmente con subwoofer Thunder o in sistemi distribuiti per lounge e privé. Il nuovo modello integra la tecnologia Electronic Beam Steering, che permette di controllare ed ottimizzare la risposta in frequenza e la direzionalità del suono. Il processo è ottimizzato dal software K-Framework3, che migliora progettazione e tuning acustico, consentendo personalizzazioni avanzate. Parallelamente, la versione precedente di KX12 entra nella famiglia Firenze, grazie a un nuovo hardware che ne consente l'accoppiamento con KH7P in configurazioni downfill. L'impiego degli stessi componenti, tra cui woofer da 12" e driver a compressione, ne migliora linearità e prestazioni. Entrambi i modelli mantengono la qualità sonora e la versatilità della serie KX12, consolidando l'impegno di K-array nell'innovazione audio. Il continuo sviluppo e la costante ricerca tecnologica dimostrano l'attenzione del brand alle esigenze degli operatori del settore, garantendo prodotti sempre più efficienti e adattabili a contesti diversi.

K-array e il futuro del clubbing

L'adozione dei sistemi K-array da parte di artisti come David Guetta conferma la loro eccellenza nel settore clubbing e live entertainment. "Sapevo della loro forza nel settore dell'ospitalità di lusso, ma non immaginavo prestazioni così straordinarie anche per eventi su larga scala" afferma Guetta. L'attenzione per l'innovazione ha portato K-array a sviluppare soluzioni che coniugano alte prestazioni e design sofisticato. La versatilità dei loro sistemi permette installazioni su misura, adattandosi perfettamente

alle caratteristiche acustiche di ogni locale, dalle discoteche ai grandi festival. Con il lancio delle nuove soluzioni Dragon-KXT e l'evoluzione di KX12, K-array si afferma come leader dell'audio professionale, offrendo esperienze sonore senza precedenti agli artisti e al pubblico nei club e nei grandi eventi. La qualità, la compattezza e la potenza dei suoi prodotti ne fanno un punto di riferimento imprescindibile nel mondo dell'intrattenimento musicale. Grazie al costante impegno nella ricerca

e nello sviluppo, K-array continua a ridefinire gli standard del settore, spingendosi sempre oltre i limiti della tecnologia audio per offrire soluzioni innovative e all'avanguardia. Il futuro del clubbing passa attraverso sistemi sempre più sofisticati, in grado di trasformare l'esperienza musicale e portarla a nuovi livelli di eccellenza. —



K-ARRAY
Unique Audio Solutions

K-array
Via Paolina Romagnoli, 17 - 50038 Scarperia e San Piero (FI)
tel. +39 055 848 72 22
www.K-array.com

RCF Serie KX

Diffusori attivi professionali ad alte prestazioni.



Tre modelli della Serie KX:
KXL 4-A, KX 32-A e KX 515-A.

RCF ha presentato al pubblico la nuova gamma ammiraglia KX Series in occasione di NAMM 2025 e poi di ISE 2025. Condensando 75 anni di esperienza nella produzione di trasduttori e oltre due decenni di ricerca nei sistemi audio attivi per grandi eventi, la nuova gamma KX implementa una nuova piattaforma di amplificazione in classe D, DSP di ultima generazione ed è abbastanza robusta da soddisfare le esigenze dei professionisti del settore live e delle installazioni premium.

Ogni diffusore della Serie KX è dotato di componenti RCF Precision Transducers con magneti in neodimio, progettati

per offrire una fedeltà sonora senza compromessi e la massima affidabilità. I driver a compressione sono selezionati tra i migliori modelli RCF, con cupole in neodimio o in PKX, un nuovo materiale sviluppato internamente che migliora le già ottime caratteristiche del Peek (polietere etere chetone), un polimero termoplastico ad altissime prestazioni. Ogni modello di trasduttore viene sottoposto a test rigorosi per garantire la massima resistenza in condizioni critiche.

L'amplificazione in classe D assicura un'alta efficienza energetica, peso ridotto e un'erogazione costante della poten-



Tutti i modelli includono connessioni di potenza PowerCON TRUE1 TOP.



La nuova maniglia in metallo con grip in gomma.

za, con l'obiettivo di erogare alti livelli di pressione sonora (SPL) per lungo tempo e senza distorsione. Gli amplificatori a bordo vanno da 2000 W a 3200 W di picco (sempre in bi-amplificazione), mentre le pressioni erogate vanno dai 127 dB SPL max delle KX 515-A fino ai 137 dB SPL max delle KX 45-A.

La Serie KX implementa piattaforme DSP con frequenza di campionamento a 96 kHz e bitrate 32-bit floating-point per l'elaborazione FIRPHASE e Bass Motion Control. Questi algoritmi raggiungono due obiettivi rilevanti: FIRPHASE ottimizza la risposta in fase a 0°, ovvero tutte le frequenze vengono emesse nello stesso istante relativamente al segnale in ingresso, mentre con BMC le basse frequenze vengono riprodotte fino alla loro estensione massima udibile, eliminando l'uso di filtri hi-pass e introducendo un innovativo controllo dinamico del woofer per proteggerlo dalle sovraescursioni. L'integrazione nativa con il software di management via rete RDNet permette poi ai tecnici del suono di monitorare, misurare e ottimizzare il sistema in tempo reale.

Un vantaggio della Serie KX è la perfetta compatibilità con i subwoofer della linea RCF SUB Series, tramite i preset Advanced Crossover Engine preconfigurati in azienda. Questo consente un accoppiamento ideale tra i diffusori della serie e le unità a bassa frequenza, offrendo un'esperienza audio omogenea e potente, idealmente come se fossero sistemi coordinati a tre vie. I crossover ACE lavorano su una gamma più estesa rispetto ai crossover tradizionali, per estendere le caratteristiche di linearità di fase senza discontinuità fino al punto di crossover.

RCF ha sviluppato la Serie KX con particolare attenzione all'affidabilità e alla praticità d'uso. I cabinet sono realizzati in multistrato di betulla baltica di grado marino rinforzato internamente, rifiniti con una resistente verniciatura in poliurea antigraffio per garantire protezione dagli agenti

atmosferici. Ogni unità è dotata di maniglie ergonomiche e componenti per l'appendimento in acciaio svedese ad alta resistenza.

I primi modelli disponibili della serie includono: i modelli point source tradizionali a due vie KX 45-A (cono 15" + driver da 4" in titanio), KX 32-A (12" + 3" in titanio), KX 10-A (10" + 1.75" in PKX) e KX 08-A (8" + 1.75" in PKX),

oltre ai modelli point source a colonna KX 515-A (doppio 5" + 1.75" in titanio), KXL 4-A (doppio 10" + 4" in titanio), e KXW 4-A (doppio 10" + 4" in titanio su guida d'onda ad ampia dispersione). Tutti i modelli sono caratterizzati dalla nuova generazione di connettori PowerCON TRUE1 TOP, con protezione IP65 e UL50E type 4, resistente a polvere, getti d'acqua, ghiaccio e neve.

In particolare, i modelli KX 515-A, KXL 4-A e KXW 4-A sono progettati per offrire la massima versatilità di utilizzo in configurazioni sia verticali sia orizzontali. KX 515-A, pur includendo un amplificatore da 2000 W di picco, è il diffusore più compatto e versatile della serie. KXL 4-A è un diffusore attivo a due vie con guida d'onda TRW ruotabile da 100° × 25°, ideale per applicazioni che richiedono una copertura sonora focalizzata. KXW 4-A, invece, offre una dispersione più ampia grazie alla tromba ruotabile da 100° × 50°, rendendolo adatto per aree che necessitano di una diffusione sonora estesa e uniforme. Entrambi i modelli permettono di essere installati in array a colonna o orizzontalmente, ma anche di scambiare il woofer con la tromba, posizionando le alte frequenze al centro. In quest'ultimo caso è obbligatorio un aggiornamento del firmware per ottenere le massime prestazioni. ■



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

L'audio immersivo

Le soluzioni Exhibo studiate per rendere l'esperienza di ascolto sempre più coinvolgente.



L'audio immersivo Dolby Atmos rappresenta una delle più stimolanti innovazioni nel mondo audio, un'esperienza di intrattenimento sonoro da "vivere": Atmos offre profondità, chiarezza e dettagli come mai prima d'ora, consentendo di "posizionare ogni suono esattamente dove si vuole", per un'esperienza audio più realistica e coinvolgente.

Senza cadere in eccessivi tecnicismi, la riproduzione del suono Dolby Atmos lavora *object based*: significa che il suono può essere collocato tridimensionalmente e seguire con precisione la posizione degli oggetti sullo schermo o nella stanza, consentendo la scalabilità di passare dal suono surround tradizionale a configurazioni più avanzate con più diffusori, e di offrire un'esperienza sonora ancora più precisa e coinvolgente.

Un'esperienza che ora va ulteriormente allargandosi nella gamma di compatibilità, che si amplia in virtù di un numero crescente di sistemi e applicazioni che spaziano da cinema, venue e concert hall, a sistemi audio e servizi.

Che si tratti di gioco, di un film o programma preferito, dell'esperienza del puro ascolto musicale, l'audio immersivo trasporta in un'esperienza sonora spaziale che avvolge totalmente, per una modalità di percezione che vive di una profondità immersiva: a riempire lo spazio adattandosi automaticamente al dispositivo e all'ambiente, regalando sonorità indiscutibilmente chiare nei suoni "nitidi e puliti" da ogni angolazione, grazie a una accuratezza di dettaglio impareggiabile. E dove il formato Dolby Atmos, con la sua riproduzione del suono basata sugli oggetti, mira a offrire un'esperienza sonora superiore che circonda l'ascoltatore e fornisce un senso di profondità e presenza, la

tecnologia Ambisonic opera e lavora soprattutto nella fase di acquisizione / ripresa microfonica.

A differenza di altri formati surround multicanale, i suoi canali di trasmissione non trasportano i segnali dei diffusori, ma contengono invece la rappresentazione, indipendente dal diffusore, di un campo sonoro chiamato *formato B*, che viene poi decodificato in base alla configurazione del diffusore dell'ascoltatore: in questo passaggio aggiuntivo consente di pensare in termini di direzione della sorgente piuttosto che di posizione dei diffusori, per dare all'ascoltatore un notevole grado di flessibilità in merito alla disposizione e il numero di diffusori utilizzati per la riproduzione.

In virtù della capacità di catturare il suono da tutte le direzioni, offre un'immagine sonora a 360 gradi; per un sodalizio possibile tra queste due straordinarie tecnologie audio, con vantaggi e casi d'uso propri che si concentrano su aspetti diversi, rendendoli perfettamente complementari nel lavoro creativo.

HARMAN: JBL VTX A6 e Serie 7 Master Reference Monitors

L'esperienza legata alla tecnologia audio immersiva ci consente ora di ripristinare la "naturale" tridimensionalità sonora. L'audio immersivo Dolby Atmos 7.1.4 è ora capace di portare l'ascoltatore al centro dell'azione attraverso il suono: che si tratti del boato della folla in un concerto dal vivo, dell'atmosfera sottile di una foresta in un film o delle dinamiche mutevoli dell'ambiente di un videogioco, l'audio immersivo arricchisce l'esperienza sonora, "elevandone" la percezione.

E che sia oggi non solo una tecnologia innovativa, ma una inconfutabile realtà che bussa alle nostre porte, è attestato dai servizi di streaming delle più note e differenti piattaforme: da Netflix o Disney+, dalle piattaforme musicali Tidal e Apple Music, al crescente successo nel mondo del gaming.

Se nella musica la riproduzione audio immersiva consente di elevare notevolmente l'esperienza di ascolto, in contesti di ascolto attivo è ancora più utile: dai concerti agli ambienti domestici, un sistema di altoparlanti multidirezionale può riprodurre la musica con una maggiore fedeltà e presa più realistica. Nell'esperienza cinematografica contribuisce a rendere l'esperienza ancora più coinvolgente, grazie al posizionamento "intorno" agli ascoltatori in sala di proiezione: quell'effetto di *envelope*, di totale avvolgimento, riproduce i suoni provenienti da diverse direzioni e crea un'esperienza sonora tridimensionale.



Nel mondo del gaming è utile per una più intensa immersione nel gioco stesso, migliora l'engagement, creando un ambiente sonoro più dettagliato e realistico, che aiuti i giocatori a vivere l'esperienza con un ulteriore livello di realismo audio, per esempio con un pericolo che arrivi da una specifica direzione.

L'audio immersivo permette la produzione e diffusione di concerti audio 3D, con delle creazioni sonore interattive; permette il mixaggio musicale per formati multi rendering e sound design per film, musica e teatro; permette produzione AR/VR; permette i sistemi binaurali per il monitoraggio degli artisti e l'esperienza del pubblico nella composizione audio spaziale per installazioni sonore, eventi e installazioni aziendali. L'audio immersivo richiede ovviamente una tipologia di sistema e di calibrazione progettuale specificamente dedicata: sistemi audio e di streaming compatibili Dolby Atmos, sorgenti appropriate con file audio in alta risoluzione e configurazione audio ottimizzata.

Con quattro o più altoparlanti, o cuffie, possiamo oggi riprodurre suoni da molteplici angolazioni e distanze, dando forma a quell'esperienza sonora in cui l'ascoltatore si trova realmente immerso nella spazialità di un ambiente sonoro tridimensionale.

Exhibo e audio immersivo

Sono queste le ragioni per cui Exhibo, che ha fatto dell'innovazione della qualità audio un proprio portabandiera nel mondo AVC e lighting, ha deciso di dedicare la propria esperienza e professionalità nel declinare una ricca offerta di soluzioni e sistemi di audio immersivo. La trasversalità del portfolio e le possibili integrazioni coprono le più sva-





ne di quello stereo.

Sebbene l'audio spaziale a due canali Ambeo non sia un mix separato, i creatori hanno comunque un controllo granulare sulla spazializzazione, dove i mixer possono definire la quantità di elaborazione di Ambeo per canale separatamente, scegliendo nelle registrazioni la quantità di elaborazione desiderata, dal mixdown stereo standard fino all'effetto Ambeo completo e in qualsiasi punto intermedio: lasciando ad esempio il dialogo inalterato, mentre la massima spazializzazione può essere applicata all'ambiente e agli effetti sonori.

K-array

Laddove all'esperienza audio immersiva si voglia coniugare minimalismo nel design e soluzioni di progettazione di alto lignaggio e prestigio, o laddove semplicemente lo spazio sia limitato, Exhibo è lieta di presentare con K-array il sistema di diffusione Dolby Atmos prosumer più piccolo al mondo: dove, in soli 3,5 m x 4 m si può garantire l'esperienza dell'audio immersivo, spaziando da una piccola sala di ascolto dedicata al mondo residenziale e dell'Home Cinema, per arrivare al Broadcast Monitoring / Installed e/o Portable.

Sennheiser Ambeo

Basandosi su decenni di ricerca e innovazione Sennheiser, il sistema Ambeo a due canali offre un'esperienza immersiva che va ben oltre le normali prestazioni dei classici sistemi a due canali.

Exhibo mette a disposizione tecnologie per fornire soluzioni adeguate ad ogni necessità: dalla progettazione per l'installazione di piccoli, medi o grandi impianti allo Studio Recording, dal Broadcast al Rental, dal mondo professionale a quello consumer, per fare di un evento un'esperienza immersiva, grazie alla collaborazione con brand quali Neumann, Sennheiser, K-array e Harman Pro.

Compatibile con qualsiasi sistema stereo, permette di diffondere l'audio immersivo a un pubblico più vasto di quanto sia mai stato possibile in precedenza, grazie alla disponibilità per i workflow tanto dal vivo quanto in post-produzione. Laddove infatti sempre più contenuti vengono prodotti in formati immersivi come Dolby Atmos o MPEG-H Audio, oppure in formati surround standard, la maggior parte degli utenti sperimenta ancora una sonorità "solo" stereofonica.

Ambeo 2 traduce così un mix pensato come immersivo o surround in due canali audio: trasforma qualsiasi diffusore o cuffia stereo in un'esperienza spaziale potenziata, senza bisogno di aggiornamenti da parte dell'utente finale. Ambeo 2 non è un altro mix, bensì è creato a partire da prodotti aperti e standard del settore, dove il rendering si inserisce facilmente nelle pipeline standard di post-produzione e produzione live, producendo audio standard a due canali che può essere fornito in sostituzio-

Merging Anubis / Neumann MT 48

Dedicato al contesto professionale tipico di produzioni/post produzione, Exhibo offre con Merging Anubis e MT 48 di Neumann un sistema di diffusione professionale per studi di registrazione, postproduzione, mastering e broadcast.

Consta di due interfacce audio che costituiscono il cuore pulsante di un sistema Dolby Atmos 7.1.4, che si avvale di Merging Anubis e della semplicità gestionale di Merging Api quale interfaccia di distribuzione verso speaker system dedicato, quali ad esempio Neumann.

HARMAN: JBL VTX A6 e Serie 7 Master Reference Monitors

Tra il ricco catalogo di soluzioni che Exhibo mette a disposizione, si distinguono prodotti che non hanno bisogno di troppe presentazioni: con la notorietà e la lunga tradizione di prestigiose installazioni nel mondo professionale degli speaker system JBL e delle soluzioni di controllo Flux/Crown/BSS, si può spaziare nelle tre differenti tipologie per grandi-medi-piccoli impianti.

Cominciando dalla celebre famiglia VTX, le cui prestazioni e funzionalità sono un riferimento sul mercato: Exhibo

presenta con Harman il line array compatto JBL VTX A6, modulo passivo a due vie doppio 6.5": perfetto per rispondere a tutte le esigenze nelle installazioni del mondo sportivo, del touring, dell'integrazione in sistemi dimensionati per grandi stadi in virtù di compattezza, potenza e versatilità. JBL VTX A6 offre una copertura orizzontale di 110°, una risposta in frequenza full-range fino a 68 Hz e sfrutta un efficiente crossover passivo che rende possibile amplificare fino a 16 moduli con un solo amplificatore Crown I-Tech 4x3500HD. Grazie al peso contenuto (18,4 kg) e al suo evoluto sistema di rigging autobloccante, JBL VTX A6 è la soluzione ideale per le installazioni di audio immersivo in grandi spazi.

Lo studio recording richiede caratteristiche dedicate che JBL fornisce adeguatamente con la Serie 7 Master Reference Monitors: offre una soluzione di monitoraggio potente e flessibile per la produzione musicale, la post-produzione e il broadcast. La gamma comprende il woofer da 5" (725G) oppure da 8" (728G) e driver a compressione 2409H con tecnologia innovativa a diaframma anulare, che fornisce una risposta precisa oltre i 36 kHz, garantisce elevati SPL e bassa distorsione. Disponibili nella versione amplificata (705P/708P) e nella versione passiva da installazione fissa (705i/708i) da abbinare agli amplificatori Crown serie DriveCore, questi monitor certificati Dolby Atmos offrono un output elevato, dettagli sorprendenti, una spazializzazione del suono naturale e un'accuratezza impressionante. La serie 7 raggiunge queste prestazioni eccezionali sfruttando le più avanzate tecnologie dei driver e la rinomata guida d'onda JBL Image Control. Tutti i modelli si integrano con il sistema di tuning/gestione monitor Intonato 24, che fornisce un controllo remoto e una calibrazione intuitivi.



Patrick "Wave" Carinci, Multiplatinum Mix e Mastering Engineer con Patrick Greppi, Business Development Manager EMEA per Georg Neumann GmbH.

I monitor della serie 7 vengono impiegati in sale di produzione stereo, surround e audio immersivo.

Per spazi con dimensioni più generose è possibile combinare più serie di prodotti JBL, sfruttandone la compatibilità acustica e adattandola alla soluzione ricercata.

Nelle sale di post produzione cinematografica è possibile abbinare i diffusori della serie 7 utilizzandoli come rear/overhead surround a quelli cinema della serie C200 (C211, C221, C222) per il canale left, right e quello centrale.

Il flusso audio multi-canale è facilmente integrabile nel sistema di amplificazione, utilizzando i processori DSP BSS serie Soundweb London. —



Exhibo S.p.A.

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

www.exhibo.it

info@exhibo.it

RM collabora con Made in Show ed ENTTEC

Il marchio amplia il proprio portfolio con due nuove collaborazioni.

RM Multimedia continua il proprio percorso di crescita e innovazione avviando due nuove collaborazioni con realtà di rilievo nel settore, Made in Show ed ENTTEC. Due partner che condividono la nostra stessa visione: semplificare, innovare e migliorare il lavoro dei professionisti del settore. Queste nuove partnership rappresentano molto più di un semplice ampliamento del catalogo di RM: sono la dimostrazione concreta dell'impegno costante verso l'evoluzione del mercato, l'offerta di soluzioni all'avanguardia e la costruzione di un ecosistema completo e performante per i clienti.

madeinshow

Made in Show è l'unica piattaforma gestionale pensata appositamente per i service italiani che operano nel mondo degli spettacoli dal vivo e dei congressi. Fin dalla sua fondazione, l'azienda si è posta un obiettivo chiaro: rendere la gestione degli eventi più semplice, più rapida e più efficace, mettendo a disposizione strumenti intuitivi pensati per i professionisti del settore.

La piattaforma CLOUD consente una comunicazione più fluida tra imprese e operatori, favorendo una gestione collaborativa e strutturata dei progetti. Tutti i componenti dello staff potranno accedere alla piattaforma in qualsiasi momento anche attraverso il proprio smartphone. Ogni utente abilitato potrà inviare comunicazioni, ricevere promemoria, consultare le check list, segnalare materiale danneggiato o perso, consultare i dati del cliente e della produzione.

"Sempre più aziende diventano nostri partner e questo non fa altro che confermare la nostra professionalità e renderci orgogliosi dei risultati raggiunti" dichiara Paula Poroliseanu, founder di RM Multimedia.

Perché scegliere Made in Show?

- Gestisce, raccoglie e analizza tutti i dati dei clienti, come informazioni personali e cronologia delle produzioni.
- Gestisce i potenziali clienti, tiene traccia e monitora le opportunità di vendita, inclusi dettagli, stato e date di scadenza dell'offerta.

- Migliora il servizio clienti, registrando le richieste e fornendo il supporto di informazioni utili e puntuali per garantire risposte chiare e tempestive.
- Offre un servizio clienti personalizzato e di alta qualità.
- Identifica aree di sviluppo con maggior potenziale, incrociando servizi richiesti, marginalità e risorse disponibili.
- Anticipa trend di mercato, analizzando lo storico delle attività e facilitando gli investimenti necessari.

Questa partnership rappresenta un passo avanti per entrambe le realtà, unite dalla volontà di portare innovazione concreta nella progettazione e nella gestione degli eventi, grazie a tecnologie sviluppate per rispondere alle varie esigenze del mercato.

ENTTEC

Fondata nel 1999, l'azienda australiana ENTTEC, da oltre vent'anni, è un punto di riferimento internazionale nella progettazione e produzione di sistemi di illuminazione a LED e tecnologie di controllo. Con un'attenzione rigorosa alla qualità, alla sicurezza e all'innovazione, ENTTEC sviluppa internamente i propri prodotti, garantendo affidabilità, prestazioni e originalità. I loro prodotti sono scelti da lighting designer, architetti, teatri, studi televisivi, musicisti e professionisti di tutto il mondo che cercano soluzioni versatili, potenti e affidabili. Il catalogo ENTTEC comprende una vasta gamma di dispositivi che spaziano da interfacce DMX USB, controller, soluzioni di pixel mapping, fino a driver LED, strip LED ad alte prestazioni e software professionali per il controllo luci.

"Un sistema di illuminazione ben progettato e realizzato fa molto di più che fornire illuminazione. Fornisce ispirazione" ha dichiarato Nicolas Moreau, founder di ENTTEC.

Con queste due nuove collaborazioni, RM Multimedia conferma la propria missione: offrire ai professionisti dello spettacolo soluzioni sempre più complete, innovative e orientate al futuro. Continuiamo a crescere, per supportare chi fa grande questo settore. —

THE LIGHTWALKER 3° edizione

La prima Master Class per i Light Designer del futuro.



Pedrotti e Jordan Babev, Giovanni Pinna, Sergio Cattaneo, Enrico Cairoli, Marco Lucarelli, Marco Filibeck, Angelo Di Nella, Steve Giovanazzi, Matteo Angelini e il maestro Claudio Mazzuchelli.

La classifica

1° posto: Domenico Paone

2° posto (ex aequo): Pietro Leccese, Michele Gallerani

3° posto: Riccardo Moretti

Anche gli altri finalisti, Luca Del Popolo e Daniel Saraceno, hanno ricevuto ottimi feedback dai giudici per il loro impegno e il loro talento e sono già state proposte loro delle collaborazioni.

Il vincitore della competizione è stato premiato con una grandMA3 Viz-Key e l'opportunità di visitare la sede di MA Lighting a Paderborn (Germania).

Inoltre, tutti e sei i finalisti avranno la possibilità di visitare la fabbrica di ROBE Lighting in Repubblica Ceca; un'esperienza che aprirà loro le porte dell'azienda leader del settore, permettendogli di scoprire da vicino cosa si nasconde dietro ai proiettori tra i più apprezzati in tutto il mondo.

Grazie all'impegno e alla dedizione dei partecipanti, supportati in modo continuo da professionisti e aziende di altissimo livello come MA Lighting e ROBE Lighting, "The LIGHTWALKER" si sta confermando un punto di riferimento per la formazione e la ricerca di nuovi Light Designer. —



Rm
MULTIMEDIA
RM Multimedia
info@rmmultimedia.it - rmmultimedia.it

La terza edizione di The LIGHTWALKER si è conclusa in occasione del MIR a Rimini. A sancire l'epilogo del Contest, un evento che ha visto protagonisti i sei finalisti in una competizione che ha premiato tecnica, passione e creatività.

Il Contest, ideato da Paula Poroliseanu (titolare di RM Multimedia) e prodotto da RM Academy, nasce con l'obiettivo di dare visibilità e supporto ai giovani light designer. L'edizione 2025 ha coinvolto una selezione di soli 12 ragazzi, under 30, per partecipare a una Master Class esclusiva tenutasi presso l'aula corsi di RM. Una settimana di intensa formazione durante la quale i partecipanti hanno avuto l'opportunità di incontrare alcuni dei migliori professionisti del settore; un percorso formativo che li ha indirizzati verso lo step successivo: la finale, davanti al pubblico del MIR a Rimini!

Solo sei di loro sono riusciti a superare le fasi iniziali ed a partecipare alla finale, per la quale sono stati invitati a creare il loro Lightshow di 2 minuti sulla base del brano "Zombie" dei The Cranberries: una prova difficile che ha richiesto competenza tecnica, conoscenza della console grandMA3 e dei prodotti ROBE Lighting, originalità e una visione artistica personale.

La sfida

Il palco del MIR LIVE YOU PLAY 2025 ha fatto da cornice a una "sfida" dove la qualità del lavoro e la capacità di comunicare attraverso la luce sono state messe alla prova di fronte a una giuria composta dai docenti della Master Class: Blearred Lighting Studio con Ivan Russo, Davide

The Silent Echoes of a Great Sound Sculpture



Il sistema Meyer Sound sonorizza l'ultima opera d'arte di Bill Fontana presso il Campanone di San Pietro.

Bill Fontana è un'autorità nel campo dell'arte sonora: è celebre per la sua capacità di trasformare i suoni provenienti da ambienti estremi – dai ghiacciai alle profondità marine – in opere d'arte. *The Silent Echoes of a Great Sound Sculpture* è l'ultima idea dall'artista: un'installazione sonora immersiva, attualmente esposta nel Portico della Basilica di San Pietro a Roma. Ideato, realizzato e dedicato al Giubileo degli Artisti e del Mondo della Cultura in occasione dell'Anno Giubilare, il progetto è stato inaugurato il 16 febbraio e visitabile fino al 31 dicembre.

Per questo progetto, Fontana ha pensato di catturare le vibrazioni del Campanone di San Pietro: una delle maggiori campane d'Italia per nota e peso, che fa sentire il suo suono soltanto tre volte durante l'anno, a Natale, Pasqua e nella festa dei santi Pietro e Paolo. Ora, in occasione del Giubileo, l'artista ha pensato di ascoltarlo quando è muto: ha reso "udibile ciò che normalmente è il silenzio."

Fontana ha installato così una serie di sensori di vibrazione ad alta risoluzione per captare le vibrazioni quasi impercettibili. Queste vibrazioni, normalmente non udibili, vengono registrate e poi diffuse attraverso un sistema di 12 altoparlanti Meyer Sound, installati all'interno del portico della basilica, facendo vivere un'esperienza sonora ai fedeli che attraversano il portico, per trasmettere una sensazione di pace, come avviene in tante culture attraverso suoni ripetitivi, litanie e sillabe sacre con particolari sfumature.

Il progetto è stato realizzato in collaborazione con l'IRCAM di Parigi, centro d'eccellenza internazionale nel campo della ricerca acustica e musicale, e con un team di ingegneri del suono. Fontana ha precedentemente utilizzato tecniche simili in progetti come *Silent Echoes: Notre-Dame*, in cui ha registrato le vibrazioni delle campane della cattedrale di Notre-Dame a Parigi, e *Silent Echoes: Dachstein*

Glacier, dove ha catturato i suoni interni di un ghiacciaio austriaco.

Con la nuova opera romana, Fontana continua il suo percorso di studio sui suoni quasi impercettibili, invitando il pubblico a percepire le vibrazioni nascoste che riempiono i luoghi sacri, dando profondità nuova al silenzio: un'operazione sempre interessante, che richiama l'utilizzo del nero in pittura, o della pausa in musica, o del nulla in filosofia... a qualche decennio dalla memorabile opera 4'33" di John Cage, che torna subito in mente.

La realizzazione di questa scultura sonora si avvale di un sistema di 12 diffusori Meyer Sound installati dal team Mac Sound, distributore italiano di Meyer Sound: il sistema è composto da otto diffusori Meyer Sound ULTRA-X20 e quattro diffusori Meyer Sound USW-112P, il tutto gestito da un Galileo Galaxy 816, che distribuisce spazialmente una "nuvola sonora" con gli echi armonici segreti del Campanone.



L'installazione è un evento promosso dal Cardinale José Tolentino de Mendonça, Prefetto del Dicastero per la Cultura e l'Istruzione, e curato dallo storico diplomatico italiano Umberto Vattani e da Valentino Catricalà, studioso dei rapporti fra arte, cinema e media, che è anche curatore e critico d'arte contemporanea. Si inserisce nelle celebrazioni dell'anno santo, che vedono milioni di pellegrini raggiungere l'Urbe e i luoghi della cristianità, nonostante la recente scomparsa del Santo Padre; l'iniziativa può dunque valorizzare i luoghi d'arte e offrire ai visitatori una rara opportunità di sperimentare l'intersezione tra arte sonora contemporanea e architettura sacra. —



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

Hiwo Events

L'innovazione che semplifica l'organizzazione degli eventi e delle installazioni professionali.

Se lavori nel mondo degli eventi — che tu sia un'azienda, un'agenzia, un tecnico, una location, un service o un freelance — Hiwo Events è la piattaforma digitale creata su misura per te.

Nata per offrire soluzioni concrete e immediate, Hiwo ti aiuta a pianificare e gestire produzioni complesse, installazioni fuori sede e progetti su larga scala, anche in tempi stretti e in location diverse.

Oggi puoi farlo con semplicità, efficienza e in ben 37 Paesi nel mondo.

Hai finalmente a disposizione un sistema avanzato, flessibile e scalabile per ottimizzare ogni fase dell'organizzazione. Azzeri i tempi morti, migliori la qualità delle collaborazioni e puoi dedicare il tuo tempo a ciò che conta davvero: realizzare eventi spettacolari.

Produzioni

Cuore dell'app è la funzione Produzione, uno strumento potente e intuitivo per creare e gestire eventi in pochi clic. Ogni produzione può includere:

- data, luogo e orari dell'evento
- profili professionali richiesti e selezione delle skills necessarie (dall'ultima versione certificabili tramite l'inoltro di un diploma o attestato)
- note operative, dress code e briefing
- direttore di produzione
- gruppi di lavoro
- situazione lavorativa e selezione cooperativa preferita

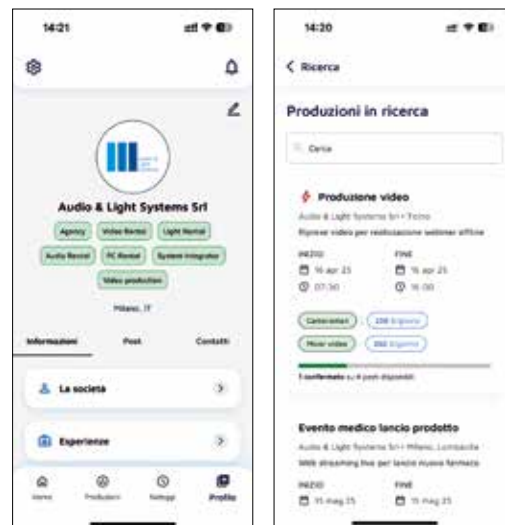
È possibile assegnare ruoli, inviare notifiche automatiche ai freelance disponibili, organizzare gruppi di lavoro e monitorare lo stato di conferma delle risorse coinvolte.

Ricerca mirata di risorse

Grazie a un sistema di filtri avanzati, Hiwo consente di individuare rapidamente i freelance e i fornitori più adatti, in base a competenze, disponibilità e localizzazione. L'obiettivo? Azzerare i tempi morti e migliorare la qualità delle collaborazioni.

Noleggio semplificato

La funzione Noleggio permette di cercare attrezzature specifiche per eventi fuori sede, con la possibilità di ricevere preventivi da fornitori locali. Audio, luci, palchi, stoviglie, arredi



e molto altro possono essere richiesti direttamente dall'app, riducendo i costi di trasporto e le complessità logistiche.

Comunicazione e gestione

Hiwo integra strumenti di comunicazione diretta tra aziende, freelance e fornitori, con possibilità di inviare convocazioni, specifiche tecniche e aggiornamenti in tempo reale. Ogni utente dispone di un profilo dinamico, simile a un social professionale, per raccontare il proprio percorso attraverso immagini, progetti e competenze certificate.

Flessibilità nei compensi

Tre modalità di gestione del compenso garantiscono trasparenza e flessibilità:

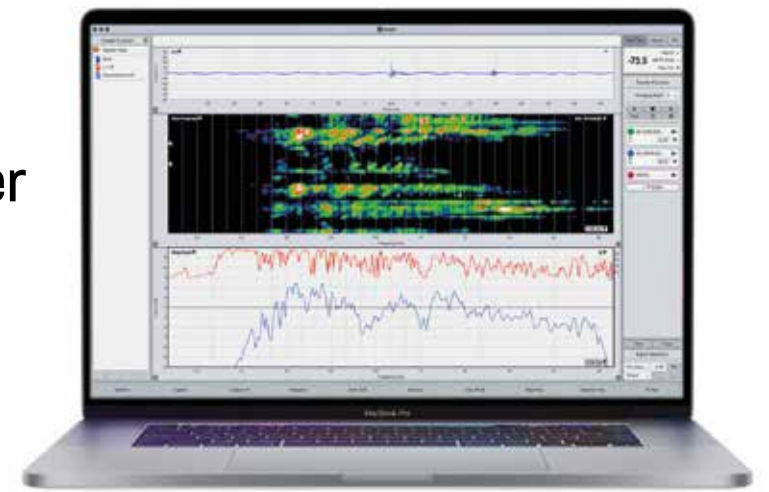
- compenso fisso
- compenso negoziabile tramite app
- compenso su richiesta

Un sistema pensato per adattarsi a ogni stile di lavoro e progetto. —



Smaart

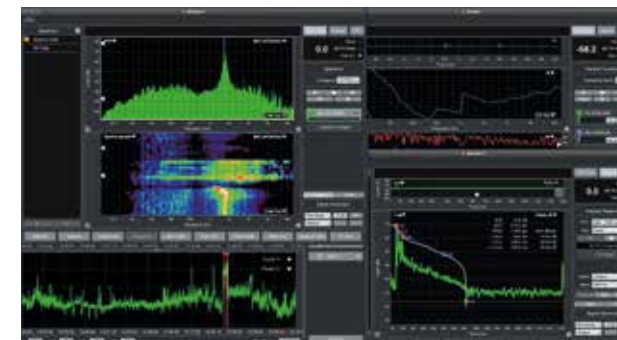
Il sistema più utilizzato per le misure audio e l'analisi acustica.



Smaart V9 è una piattaforma software per le misure audio e l'analisi acustica degli ambienti. Basato su FFT a canale singolo e doppio, è utilizzato in molteplici applicazioni professionali per visualizzare il livello e il contenuto in frequenza dei segnali audio, per misurare il comportamento di singoli dispositivi o di complessi sistemi audio, per poter prendere le decisioni migliori riguardo l'utilizzo e l'allineamento degli impianti. Smaart include anche modalità di misura e strumenti avanzati per l'analisi acustica degli ambienti.

La potenza e la flessibilità di Smaart V9 permette di eseguire misurazioni simultanee, nella modalità tempo reale e nella modalità risposta all'impulso. Dallo studio allo stadio, dal laboratorio allo show, Smaart si adatta a tutte le esigenze e ai diversi metodi di misura. La versione 9 di Smaart è particolarmente apprezzata dagli utenti per la sua interfaccia grafica precisa e intuitiva, per la configurazione semplice e chiara delle misure e per i processi di gestione e controllo dei dati. Tutto questo ha reso Smaart il sistema di misure audio più affidabile ed utilizzato al mondo.

Smaart V9 è intrinsecamente multicanale, multipiattaforma e multifinestra. È in grado di accedere a tutti gli ingressi



e alle uscite delle interfacce audio e di operare in modo nativo sia su sistemi operativi Windows che Mac. Una singola installazione



Smaart può eseguire misure multiple simultanee, visualizzabili in un'unica finestra o in finestre separate con un'area di lavoro facile ed adattabile alle preferenze dell'utente. L'API integrata consente di trasferire i dati in tempo reale ad un altro Smaart e a dispositivi di terze parti compatibili, rendendo possibile la visualizzazione dei grafici direttamente nelle interfacce di gestione dei più diffusi processori audio.

La piattaforma di misura Smaart V9 è in costante evoluzione, con l'introduzione di nuove funzionalità che riflettono i progressi dell'industria audio, non solo nelle apparecchiature e nei sistemi disponibili, ma anche nell'evoluzione della conoscenza collettiva. Nuove funzioni vengono aggiunte regolarmente, con particolare attenzione alle necessità della comunità degli utenti professionali.

Smaart è prodotto da Rational Acoustics e distribuito da Mods Art, che organizza periodicamente corsi di formazione. —



Mods Art
Via Marco Polo 44/46 - 66054 Vasto (CH) - tel. 0873.498151
www.modsart.it - info@modsart.it

SCIA e pubblico spettacolo: semplificazione normativa – tra efficienza e sicurezza

Gli eventi culturali fino a 2000 persone senza Commissione di Vigilanza.

Nel dinamico mondo degli eventi di pubblico spettacolo, la semplificazione normativa può rappresentare una lama a doppio taglio. Se da un lato promette di snellire processi burocratici e ottimizzare tempi e costi, dall'altro pone nuove e significative responsabilità sulle spalle dei professionisti del settore. L'articolo 38 bis del Decreto legge 76/2020, convertito con modificazioni dalla Legge 120/2020, ha introdotto un'evoluzione importante in questo scenario, con particolare riferimento alle verifiche e ai controlli sugli eventi di pubblico spettacolo.

Il "Decreto Semplificazioni" del 16 luglio 2020 (DL 76/2020), ha rappresentato una risposta concreta all'esigenza di alleggerire i processi amministrativi in diversi settori, tra cui quello cruciale degli eventi pubblici. In piena emergenza COVID, in un contesto socio-economico che richiedeva di agevolare una ripresa rapida e agile, il legislatore ha individuato nella semplificazione uno strumento chiave per favorire la ripresa delle attività, spesso gravate da iter burocratici complessi e dispendiosi. In generale, almeno prima dell'introduzione dell'articolo 38 bis del Decreto legge 76/2020, ogni manifestazione di pubblico spettacolo con un numero di partecipanti superiore a 200 persone richiedeva l'ottenimento di una specifica autorizzazione (licenza) da parte del Comune, un processo che comprendeva necessariamente l'esame del progetto e almeno un sopralluogo da parte della Commissione di Vigilanza sui Locali di Pubblico Spettacolo (CVLPS). Questa procedura, volta ovviamente a garantire la sicurezza degli eventi, ancora ovviamente necessaria quando non si applichino semplificazioni specifiche, spesso comporta quantomeno tempi di attesa importanti e, a volte, un significativo impegno di risorse per organizzatori e tecnici. L'obiettivo primario dell'articolo 38 bis era chiaramente quello di semplificare questo iter autorizzativo, laddove



Foto di Aditya Sethia - Unsplash

possibile, evitando il coinvolgimento sistematico della Commissione di Vigilanza. L'intento era quello di snellire le procedure, consentendo una maggiore rapidità nella realizzazione degli eventi, riducendo così i tempi che intercorrono tra l'ideazione e la concreta attuazione delle manifestazioni.

Nella sua formulazione originaria, l'articolo 38 bis si applicava specificamente alla realizzazione di spettacoli dal vivo che comprendevano attività culturali quali il teatro, la musica, la danza e il musical, nonché le proiezioni cinematografiche. Tali eventi dovevano terminare entro le ore 23:00 ed essere destinati a un massimo di 1.000 partecipanti, con l'esclusione esplicita dei casi in cui sussistessero vincoli ambientali, paesaggistici o culturali nel luogo di svolgimento.

Successivamente, la portata dell'articolo 38 bis è stata ampliata attraverso modifiche che hanno reso la norma più flessibile. Il limite temporale per lo svolgimento degli eventi è stato esteso a quelli "che si svolgono tra le ore 8:00

e le ore 1:00 del giorno seguente", mentre la soglia massima di pubblico ammesso è stata innalzata a 2.000 partecipanti. Tuttavia, sono rimaste invariate le limitazioni relative alla natura culturale delle attività e al divieto di applicazione in aree soggette a vincoli ambientali, paesaggistici o culturali.

È il caso di sottolineare come in Italia, specialmente nei contesti urbani, sia estremamente comune imbattersi in aree soggette a vincoli ambientali, paesaggistici o culturali. Questa categoria include una vasta gamma di luoghi: dalle piazze storiche dei centri città, spesso caratterizzate da edifici e arredi di rilevanza storica e culturale, fino ai parchi e alle aree verdi, frequentemente sottoposti a vincoli paesaggistici. Sebbene la Soprintendenza per i Beni Culturali e Paesaggistici non sia in genere direttamente coinvolta nell'ambito della Commissione di Vigilanza, la presenza di tali vincoli ha rappresentato (e tuttora rappresenta) un ostacolo significativo all'applicazione della semplificazione prevista dall'articolo 38 bis.

L'introduzione dell'articolo 38 bis ha comunque segnato un punto di svolta importante per i tecnici del settore degli eventi di pubblico spettacolo. La possibilità di procedere con l'allestimento e la realizzazione di eventi fino a 2000 partecipanti senza il parere preventivo della Commissione di Vigilanza ha introdotto, da un lato, una potenziale accelerazione dei processi, ma dall'altro ha inevitabilmente accresciuto la responsabilità dei professionisti coinvolti: sia dei tecnici, sia degli organizzatori.

Dal punto di vista della progettazione, la maggiore responsabilità derivante da tale semplificazione impone (o quantomeno dovrebbe imporre) una collaborazione ancora più stretta e sinergica tra tecnici e organizzatori. In assenza del filtro rappresentato dal parere preventivo della Commissione di Vigilanza, diventa fondamentale che il tecnico sia coinvolto fin dalle prime fasi di ideazione dell'evento, potendo così esprimere le proprie valutazioni di sicurezza e conformità in relazione alle scelte organizzative.

In questo scenario, il tecnico si trova spesso nella posizione di dover esercitare una maggiore cautela e, in alcuni casi, può capitare che sia necessario autotutelarsi evitando di assumere incarichi che potrebbero presentare profili di rischio eccessivamente elevati, a causa della noncuranza o della eccessiva tendenza al risparmio da parte di organizzatori meno responsabili. La firma del tecnico sulle asseverazioni legate alla sicurezza assume un valore ancora più pregnante, rendendolo ancora più direttamente responsabile della conformità degli allestimenti.

Le verifiche che il tecnico è chiamato a effettuare con maggiore scrupolo riguardano primariamente la sicu-



Foto di Andy Wang - Unsplash

rezza intrinseca dell'evento. Questo include, tra l'altro, la verifica della stabilità di palchi, tribune e altre strutture temporanee; la corretta individuazione, il numero adeguato, l'ampiezza e la chiara segnalazione delle vie di esodo; la conformità normativa degli impianti di distribuzione dell'energia. Parallelamente, un'attenzione particolare deve essere posta anche ai possibili punti di contestazione, come per esempio l'adeguatezza dei servizi igienici in relazione al numero di partecipanti previsti e la presenza e l'accessibilità di ausili per le persone con disabilità.

È vero che l'aggiornamento professionale e la competenza dei tecnici erano elementi imprescindibili anche prima dell'introduzione dell'articolo 38 bis: il confronto con la Commissione di Vigilanza, pur potendo rappresentare un'ulteriore fase di verifica, non esime certo il tecnico dalla responsabilità di presentare un progetto sicuro e conforme. Tuttavia, l'attuale scenario, con una minore supervisione esterna in determinate casistiche, rende ancora più cruciale la preparazione e la costante formazione del tecnico, chiamato ora ad assumere una responsabilità ancora maggiore nella garanzia della sicurezza degli eventi.

Dal punto di vista degli organizzatori di eventi, la semplificazione introdotta dall'articolo 38 bis ha rappresentato indubbiamente un'opportunità per snellire i processi autorizzativi e potenzialmente ridurre i tempi di attesa per la realizzazione delle manifestazioni. Tuttavia, questa maggiore agilità procedurale si traduce in una accresciuta responsabilità nella gestione complessiva della sicurezza dell'evento. In assenza del vaglio preventivo della Commissione di Vigilanza per eventi fino a 2000 partecipanti, l'onere di garantire la sicurezza del pubblico e dei lavoratori ricade in misura ancora maggiore sull'organizzazione, che è in ogni caso il primo destinatario di eventuali contestazioni.

Anche le amministrazioni pubbliche, dal canto loro, hanno visto un cambiamento significativo nel loro ruolo, passando dal rilascio di una vera e propria licenza all'almeno



Foto di Kevin Wang - Unsplash

apparentemente più semplice acquisizione di una Segnalazione Certificata di Inizio Attività (SCIA) per determinate tipologie di eventi. Questo passaggio può superficialmente apparire come uno scarico di responsabilità da parte degli uffici competenti; tuttavia, è importante sottolineare che, sebbene non sia previsto un parere preventivo della Commissione di Vigilanza in questi casi, l'amministrazione mantiene comunque il potere-dovere di verificare la completezza e la regolarità della documentazione presentata. Una criticità risiede nel fatto che i funzionari comunali preposti alla ricezione e alla verifica delle SCIA spesso non possiedono le competenze tecniche specifiche per valutare nel merito la sicurezza degli allestimenti. La loro attività si concentra prevalentemente su un controllo amministrativo formale della presenza dei documenti richiesti e sull'assenza di errori evidenti (come date errate o dati mancanti). In sostanza, la responsabilità della corretta progettazione e della sicurezza degli allestimenti ricade interamente sul tecnico asseveratore, con un controllo ex post da parte dell'amministrazione che potrebbe intervenire solo in caso di segnalazioni o eventi avversi.

Recentemente, l'applicazione dell'articolo 38 bis è stata oggetto di attenzione e chiarimenti da parte del Ministero dell'Interno, a seguito di alcune criticità [e abusi] riscontrati nell'applicazione della norma.

La circolare del Ministero dell'Interno n. 15015 del 7 maggio 2024 ha evidenziato a questo proposito alcune problematiche significative. In primo luogo, è stata riscontrata una applicazione distorta della norma in relazione alla tipologia degli eventi, con tentativi di estendere la semplificazione anche ad attività che esulavano dalla definizione di 'attività culturali' (come ad esempio le feste da ballo). In secondo luogo, la circolare ha posto l'accento sul rispetto rigoroso della fascia oraria prevista (tra le ore 8:00 e l'1:00 del giorno seguente), stigmatizzando la prassi di presenta-

re segnalazioni multiple e consecutive per eventi che, nella sostanza, costituivano un'unica manifestazione prolungata nel tempo. Tale prassi veniva interpretata come un espediente elusivo volto a sottrarsi al regime autorizzativo ordinario e ai controlli della Commissione di Vigilanza.

Tuttavia, a seguito di un confronto con i rappresentanti di importanti associazioni di categoria del settore (AGIS, Assomusica, ANEC e Assoconcerti), il Ministero dell'Interno ha parzialmente rivisto la propria posizione con la successiva circolare prot. 24547 del 17 luglio 2024. In questa nuova comunicazione, il Ministero ha ammesso la possibilità di presentare una SCIA per ciascun evento, anche se inserito in una manifestazione più ampia e articolata su più giorni consecutivi, a condizione che ogni singolo evento rispetti autonomamente

la fascia oraria dalle 8:00 all'1:00.

È interessante notare come, a seguito di questa apertura del Ministero, molte amministrazioni locali abbiano esteso la medesima interpretazione anche agli eventi di pubblico spettacolo di minore entità previsti dal secondo comma dell'articolo 68 del TUPLS (Regio Decreto 773 del 18 giugno 1931), ovvero quelli con un pubblico fino a 200 persone e che terminano entro le ore 24:00. Anche per questi eventi, si sta diffondendo la prassi di accettare più SCIA per eventi consecutivi all'interno di una stessa manifestazione pluri-giornaliera.

Guardando al futuro, un aspetto di primaria importanza è rappresentato dalla stabilizzazione e dalla definitiva integrazione del regime semplificato in materia di realizzazione degli spettacoli dal vivo. Con la recente emanazione del Decreto Cultura 2025 (D.L. 201/2024 recante "Misure urgenti in materia di cultura"), le disposizioni dell'art. 38 bis che inizialmente avevano carattere temporaneo e derogatorio sono state rese strutturali e permanenti all'interno del nostro ordinamento giuridico.

Questa trasformazione da misura urgente a regime ordinario sottolinea la volontà del legislatore di proseguire sulla strada della semplificazione, riconoscendo i benefici che può apportare al settore degli eventi culturali e di intrattenimento in termini di efficienza e dinamicità. Tuttavia, questa definitiva adozione rende ancora più impellente la necessità di affrontare le criticità che abbiamo evidenziato nel corso di questa analisi. È ovviamente auspicabile che si prosegua in un dialogo costruttivo tra le istituzioni, le associazioni di categoria e i professionisti del settore per garantire che questa semplificazione strutturale si traduca in un sistema efficiente e sicuro, riducendo le incertezze interpretative e garantendo comunque standard di sicurezza elevati e omogenei. ■