

S&L

La nascita del Service Italiano

Il racconto dei protagonisti dal 1970 al 2000



Quando il service non esisteva ancora e qualcuno lo ha inventato.

Un libro per chi c'era...
Per chi lavora oggi...
Per chi vuole capire da dove veniamo.

La nascita del mercato della musica dal vivo in Italia raccontata per la prima volta dai protagonisti, tra gli anni '70 e '90. Un racconto fatto di persone, di scelte, di tecnologia e di marchi. Interviste originali, testimonianze dirette e fotografie d'epoca restituiscono voce a una generazione che ha trasformato un mestiere inesistente in un'industria reale.

Vi aspettiamo allo stand di Sound&Lite al MIR di Rimini, dove presenteremo il volume.

SOUND&LITE

FEBBRAIO 2026_N.165

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

Anna Pepe

foto: Francesco Prandoni

Hanno collaborato:

Roberto Amalfitani, Chiara Benedettini,
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,

cosa ci porterà il nuovo anno? Siete pronti ad affrontarlo con energia e curiosità? Noi abbiamo deciso di iniziare il 2026 con qualche novità, a partire da questo numero di febbraio: un leggero restyling della copertina e delle pagine interne, pensato per rendere la lettura ancora più chiara e piacevole, senza

perdere l'identità che ci accompagna da sempre. Un piccolo passo avanti, con l'obiettivo di offrirvi contenuti sempre più utili e curati.

Siamo rientrati di corsa da Barcellona, dove abbiamo preso parte a ISE – Integrated Systems Europe, uno degli appuntamenti internazionali più rilevanti per il mondo delle tecnologie audio, video, luci e dell'integrazione di sistemi. Da lì vi portiamo alcune novità interessanti, spunti e tendenze che raccontano come il settore stia evolvendo, tra innovazione, progettazione e nuove applicazioni.

All'interno del magazine trovate due approfondimenti live di grande rilievo.

Il primo è dedicato ad Anna Pepe, al suo debutto nei palazzetti con un tour che rappresenta un passaggio chiave nella sua crescita artistica e produttiva. Dopo il successo costruito tra streaming, club e grandi festival, l'artista affronta per la prima volta una dimensione indoor strutturata, pensata per un pubblico numeroso e per una messa in scena ancora più complessa. Un vero salto di qualità, non solo in termini di capienza, ma soprattutto di progettazione tecnica e visione scenica.

Il secondo live è quello di Coez: il passaggio dai festival estivi ai grandi spazi chiusi ha richiesto una revisione completa dell'impianto audio. La scelta tecnologica è stata guidata dalla necessità di garantire pressione sonora controllata, intelligibilità e coerenza timbrica su capienze importanti. In questo contesto, il sistema L-ISA è stato progettato per adattarsi alle geometrie variabili dei palazzetti, assicurando una distribuzione più omogenea e una risposta sulle basse frequenze particolarmente definita, elemento centrale nel sound dell'artista.

Abbiamo fatto anche una tappa al Teatro Nicola Vaccaj di Tolentino (MC) per assistere alla ripartenza de La Febbre del Sabato Sera. La produzione della Compagnia della Rancia è riuscita a ricreare sul palco – e pure in platea! – l'energia della discoteca, con atmosfere urbane, ritmo serrato e un forte impatto visivo. Fondamentale il lavoro integrato su luci, suono e scenografie mobili, capaci di trasformare il teatro in uno spazio dinamico, "da concerto".

Tornano poi le rubriche di Chiara Benedettini sugli spazi da condividere, il percorso incentrato sui media server di Andrea Mordenti e l'approfondimento di Michele Viola dedicato al rapporto tra eventi e sostenibilità ambientale.

In questo numero abbiamo anche una new entry: Roberto Amalfitani estrapola alcuni paragrafi dal suo libro *Ars Acoustica* e ci porta a spasso nel tempo e ci racconta le radici della musica e lo sviluppo della tecnica del suono.

Infine, vi invitiamo al nostro stand al MIR di Rimini, dove presenteremo una novità importante: un volume dedicato alla nascita dei Service in Italia, raccontata attraverso interviste e testimonianze dirette dei protagonisti. Un progetto a cui teniamo molto e che siamo felici di condividere finalmente con voi.

Alfio Morelli
Direttore Responsabile



RUBRICHE

04| **Le Origini - Come nasce la musica in occidente** - di Roberto Amalfitani

EVENTI

- 06| **Mac Sound** - Sal Da Vinci al Teatro Augusteo
- 08| **MIR 2026** - Rimini – dal 12 al 14 aprile 2026
- 09| **AES Italia** - Meeting Annuale 2025
- 10| **ISE 2026** - Integrated Systems Europe
- 14| **Il Capodanno più lungo del mondo** - Rimini

LIVE CONCERT

- 20| **Anna Pepe** - Vera Baddie – Tour 2025
- 28| **Coez** - Live 2025

TEATRO

- 38| **Elvis** - The King is Back
- 42| **La febbre del sabato sera** - Lo storico musical riparte da Tolentino

COMUNICAZIONE AZIENDALE

- 50| **RCF** - EVOX J9, JMIX9 e J11
- 51| **SP-TEK** - Il debutto con SPI-XT
- 54| **RM Multimedia** - Appunti di viaggio a LDI Edizione 2025
- 56| **Art4Art** - Un nuovo broadcasting live e
La valorizzazione delle competenze nell'era digitale
- 58| **d&b audiotechnik** - U-Series
- 59| **K-array** - Thunder-KSCARDIO412P

INSTALLAZIONI

- 60| **Quando la tecnologia trasforma gli spazi** - di Chiara Benedettini

TECNOLOGIA

- 70| **I Media Server - parte 2** - di Andrea Mordenti
- 74| **Disguise** - di Andrea Mordenti
- 78| **Eventi e sostenibilità ambientale** - di Michele Viola

INSERZIONISTI

Agorà	III
d&b audiotechnik	27
Exhibo	37
Italian Exhibition Group	19
K-array	3
RCF	65
RM Multimedia	49, IV
Sound&Co	II
SPI-TEK	13

Mugello

Line Array Speaker con Electronic Beam Steering



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

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

K-ARRAY
Unique Audio Solutions



www.k-array.com

LE ORIGINI

COME NASCE LA MUSICA IN OCCIDENTE



CON QUESTO PRIMO APPROFONDIMENTO, SOUND&LITE INAUGURA UNA RUBRICA CHE SI SVILUPPERÀ NELL'ARCO DI QUATTRO USCITE. UN PERCORSO BREVE MA RICCO DI SPUNTI, TRATTO DAL LIBRO CURATO DALL'AMICO ROBERTO AMALFITANI, *ARS ACUSTICA*. UN VOLUME CHE ATTRAVERSA LA STORIA DELLA MUSICA E, IN PARALLELO, L'EVOLUZIONE DEL "PENSIERO ACUSTICO" DALLE ORIGINI FINO AI NOSTRI GIORNI – E VICEVERSA. UN VIAGGIO CHE TOCCA LA NASCITA DEL PENTAGRAMMA E LE TECNOLOGIE PIÙ CONTEMPORANEE, E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE APPLICATA ALLA MUSICA, TRA TRASFORMAZIONI CULTURALI, INNOVAZIONI E CAMBIAMENTI DI LINGUAGGIO.

Per comprendere la nascita della musica occidentale è necessario compiere un esercizio di contestualizzazione e tornare indietro nel tempo, immaginando un mondo privo degli strumenti di misura e dei calcoli rigorosi di cui disponiamo oggi. Il percorso può iniziare dal sistema musicale contemporaneo per poi risalire, gradualmente, fino alle sue origini storiche. Oggi descriviamo i fenomeni sonori attraverso la frequenza, espressa in hertz – unità di misura introdotta tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo – ma per secoli il suono fu percepito, controllato e utilizzato nella pratica musicale senza essere misurato in termini assoluti. Prima dell'affermazione della fisica acustica e degli standard moderni, l'accordatura si basava su riferimenti locali e consuetudini condivise, garantendo una coerenza interna al sistema musicale senza la necessità di valori numerici universali.

Il diapason, così come lo conosciamo oggi, fu inventato da John Shore nel 1711. Rappresentò il primo riferimento meccanico stabile per l'intonazione, ma la sua frequenza reale era ignota, poiché non esisteva ancora un sistema in grado di misurarla. Solo con lo sviluppo della fisica acustica, secoli più tardi, è stato possibile analizzare i diapason storici, rivelando valori intorno ai 423 Hz - 425 Hz, frequenti nella pratica barocca europea ma mai formalmente codificati. Nel passato, intonazione e accordatura erano concetti distinti e variabili da città a città: si poteva essere perfettamente intonati senza conoscere la frequenza di riferimento, e gli intervalli della scala potevano adattarsi all'estetica locale o alla



tradizione costruttiva degli strumenti. I primi tentativi di strutturare il rapporto tra pratica musicale e principi fisico-matematici risalgono al Rinascimento. Vincenzo Galilei (ca. 1520 - 1591), nel *Dialogo della musica antica e della moderna* (1581), introduce un approccio sperimentale allo studio delle corde, analizzando l'influenza di lunghezza, massa e tensione sull'altezza del suono, riprendendo e superando la tradizione pitagorica. Questo metodo anticipa la formalizzazione delle leggi acustiche che Marin Mersenne svilupperà nel XVII secolo e contribuisce alla transizione dalle modalità medievali alla concezione tonale moderna. Qualche decennio prima, Leonardo da Vinci (1452 - 1519) aveva già affrontato lo studio della vibrazione, della risonanza e della propagazione del suono con un'impostazione fortemente ingegneristica, in continuità con l'eredità del *De Architectura* di Vitruvio (I secolo a.C.). In entrambi emerge l'idea che armonia e proporzione siano manifestazioni dell'ordine naturale, un principio destinato a diventare fondamento della teoria musicale occidentale. Nel Medioevo avviene una trasformazione decisiva della notazione musicale. Con Guido d'Arezzo (991 - 1050) e l'introduzione del tetragramma, antenato diretto del pentagramma moderno, la musica abbandona la fragilità della trasmissione esclusivamente orale e diventa un sistema codificato

e riproducibile. Questa innovazione rende possibile lo sviluppo della polifonia e delle prime forme di teoria intervallare sistematica.

Retrocedendo ulteriormente nel tempo, incontriamo l'evoluzione di uno strumento destinato a attraversare, sviluppandosi tecnologicamente, tutte le epoche successive: l'*hydraulis*. Questo organo a pressione idraulica, inventato nel III secolo a.C., testimonia un livello sorprendente di sofisticazione tecnica ed è una delle prime macchine musicali in grado di generare e stabilizzare un flusso d'aria continuo, anticipando i principi degli organi a canne moderni.

Il punto di origine più profondo affonda però nella Grecia arcaica. Pitagora (ca. 570 - 495 a.C.), attraverso lo studio del monocordo, individua nei rapporti numerici 2:1, 3:2 e 4:3 la struttura delle consonanze fonda-

mentali. Questi rapporti – fisici prima ancora che estetici – fondano l'idea che la musica sia una manifestazione delle leggi naturali, un equilibrio matematico che l'orecchio umano riconosce come armonico.

Cosa abbiamo perso e cosa abbiamo guadagnato con i sistemi moderni

Con i sistemi moderni abbiamo guadagnato precisione, coerenza e controllo, ma al prezzo di una parziale perdita della complessità culturale, timbrica e acustica che caratterizzava la musica del passato. È un equilibrio inevitabile, figlio dell'evoluzione tecnica, che invita tuttavia la musica contemporanea – e la ricerca acustica – a riscoprire ciò che la standardizzazione ha progressivamente semplificato.

Dove è avvenuto tutto questo?

Molti passaggi fondamentali di questo percorso si sono sviluppati all'interno della penisola italiana. Pitagora operò in Magna Grecia, a Crotona; il violino si affermò tra il XVI e il XVII secolo a Cremona grazie ai liutai della scuola di Andrea Amati; il pianoforte fu inventato da Bartolomeo Cristofori a Firenze all'inizio del XVIII secolo; la notazione musicale moderna trovò un punto di svolta con Guido d'Arezzo, che nell'XI secolo introdusse il tetragramma e il solfeggio, rivoluzionando il modo di scrivere e trasmettere la musica.

Su questa tradizione profonda e articolata si fondano le competenze musicali e tecniche dell'Occidente. È da qui che occorre continuare il percorso di scoperta e innovazione, seguendo l'evoluzione tecnologica senza perdere quella creatività empirica e pragmatica che ha contraddistinto la storia della musica nei secoli. —



SAL DA VINCI AL TEATRO AUGUSTEO



TOP SERVICE SCEGLIE UN SISTEMA FULL MEYER SOUND PER LO SHOW NAPOLETANO DI SAL DA VINCI.

Dal 19 dicembre 2025 al 18 gennaio 2026, Sal Da Vinci è andato in scena al Teatro Augusteo di Napoli con uno spettacolo scoppietante e sorprendente. *Dalla parte del cuore* non è stato solo un concerto, ma un vero show multiforme e multimediale, visionario, emozionale e dinamico, capace di unire musica, recitazione, coreografie e una forte componente scenografica. Accompagnato dai suoi numerosi compagni di viaggio, Sal Da Vinci ha condotto il pubblico in un immaginario ventiduesimo secolo, dove la narrazione si intreccia con l'idea di tecnologia e futuro. Lo spettacolo è stato ricco di scene, personaggi e ballerini e, a rendere ancora più evidente la fantascienza, è entrato in gioco persino

un robot, elemento chiave della parte dedicata all'intelligenza artificiale. Per comprendere meglio la struttura tecnica dello show, abbiamo interpellato Davide Faraso, titolare di Top Service, che ha fornito l'intero setup di audio, luci, video e strutture. "Lo spettacolo è stato autoprodotta dallo stesso artista – ci racconta Faraso – ma prossimamente ripartirà sotto forma di tour nazionale, gestito da Vivo Concerti. Per questo allestimento al Teatro Augusteo abbiamo fornito tutta l'attrezzatura: audio, luci, video e strutture. La scenografia è stata disegnata da Francesco De Cave. Io sono stato coinvolto nella progettazione e ho curato tutte le programmazioni luci e video. Il risultato è stato molto bello, ma anche impegnativo."

La scenografia prevedeva un grande LEDwall Crystal semitrasparente, curvo, con dimensioni importanti: 13 m di larghezza per 5 m di altezza. Dietro allo schermo erano posizionate luci che, lavorando in trasparenza, contribuivano a creare un effetto di profondità e stratificazione visiva. Al centro del soffitto era sospeso un elemento circolare di grande impatto: un ring da 5 m di diametro, con corpi illuminanti utilizzati per evocare la presenza di una sorta di astronave. A completare l'insieme, macchine del fumo basso e laser, utilizzati come effetti speciali a supporto della drammaturgia. Il racconto dello show gioca infatti proprio sull'avvento di un'intelligenza artificiale che, in modo progressivo, sembra prendere il soprav-



vento sull'essere umano. Chiediamo a Davide che tipo di fari sono stati utilizzati: "Per l'illuminazione di ballerini, orchestra e palco sono stati utilizzati i NICK 1401 di DTS Lighting, e come spot i Light Sky Aurora. Tra gli special, anche i Light Sky Bumblebee F230. Dietro al LEDwall erano installa-

te 42 barre LED Sagitter, controllabili pixel to pixel, con l'obiettivo di aggiungere profondità e dinamica all'intera scenografia." Per l'impianto audio è stato scelto Meyer Sound Lina, un sistema compatto particolarmente adatto all'utilizzo in teatro, grazie alle dimensioni

contenute e alla facilità di installazione e gestione. "È un sistema molto efficiente – spiega Faraso – ed essendo amplificato è anche semplice da controllare e ottimizzare."

I diffusori Lina montano due coni da 6,5" e un driver con diaframma da 3". In questa configurazione sono stati installati 12 moduli per lato, sospesi.

A supporto della gamma bassa sono stati posizionati a terra tre Meyer Sound 900-LFC per lato, subwoofer amplificati con cono da 18" a doppia bobina e lunga escursione.

Poi si passa alle scelte di regia e monitoraggio. "In regia i mixer erano entrambi Yamaha DM7, con una gestione dell'effettistica tutta interna alla console.

"L'artista e la band hanno usato tutti un monitoraggio con in-ear monitor, oltre a qualche floor monitor sul palco, per dare un po' di corpo. Per quanto riguarda i microfoni e il sistema radio, abbiamo usato i nuovi sistemi Shure Axient Digital PSM. con il nuovo sistema scalabile Shure ANX4."

Insomma, il service si è dato da fare. "Durante le fasi di montaggio e smontaggio la squadra era composta da otto persone: 4 tecnici dedicati a luci e LED, 2 tecnici audio e 2 backline.

Per montare il tutto e fare le prove siamo entrati in teatro il 15 dicembre per debuttare il 19, e siamo usciti un mese dopo, il 19 gennaio." —



Mac Sound srl
Via Della Stazione, 53/C – 60022 Castelfidardo (AN)
tel. 335 774 3867
macsound.it

MIR 2026

RIMINI – DAL 12 AL 14 APRILE 2026



MIR 2026 – Multimedia Integration Expo, organizzata da **Italian Exhibition Group (IEG)**, tornerà alla Fiera di Rimini dal 12 al 14 aprile 2026 con un'edizione che punta a segnare un'evoluzione importante per l'intero settore delle tecnologie integrate e della progettazione multimediale. L'evento si inserisce in un momento di trasformazione accelerata, in cui soluzioni immersive, automazione avanzata e applicazioni di **intelligenza artificiale** stanno cambiando profondamente il modo di progettare ambienti, esperienze e contenuti nei contesti corporate, educational, museali, retail, broadcast, entertainment ed eventi live.

Dopo i risultati dell'edizione 2025, MIR 2026 introduce una serie di novità mirate a rafforzare la dimensione professionale della manifestazione, valorizzando in particolare la sperimentazione diretta, la formazione specialistica e l'approfondimento tecnico. L'obiettivo è consolidare MIR come una piattaforma autorevole, capace di unire area espositiva, test in condizio-

ni reali, aggiornamento e networking, rispecchiando la crescente complessità di un comparto in forte evoluzione.

Una delle principali novità riguarda l'**ampliamento degli spazi espositivi**, con l'introduzione di un nuovo padiglione che consentirà di ospitare un numero maggiore di aziende e tecnologie da provare dal vivo. Il layout sarà anche riorganizzato per rendere più fluida la visita e facilitare sia l'incontro tra operatori e fornitori sia la valutazione comparativa delle soluzioni proposte.

All'interno della fiera, un intero padiglione sarà dedicato a **LD@Work**, l'area verticale pensata per raccogliere le innovazioni nel settore **visual e lighting**. Questo spazio metterà in relazione tecnologie e competenze progettuali, offrendo a lighting designer, consulenti tecnici e operatori del settore un hub specializzato. Il programma includerà dimostrazioni e momenti formativi dedicati al lighting design applicato a eventi, architetture, installazioni immersive e spazi pubblici complessi.



Il calendario della manifestazione prevede inoltre due convegni centrali. Il primo, **"Human After All?"** (12 aprile 2026), affronterà il rapporto tra creatività umana e intelligenza artificiale, interrogandosi su cosa rimanga "umano" in un contesto in cui la tecnologia è sempre più in grado di creare e decidere. Il confronto coinvolgerà artisti, istituzioni, giuristi e innovatori, mettendo al centro il ruolo della persona nella capacità di interpretare e governare gli strumenti tecnologici. Il secondo convegno, dedicato al **design immersivo** (14 aprile 2026), esplorerà la progettazione multisensoriale di ambienti pubblici e professionali, promuovendo un approccio collaborativo tra architetti, lighting designer, sound engineer e system integrator, con crediti formativi CFP per architetti.

Elemento distintivo di MIR sarà ancora **Live You Play**, format hands-on articolato su tre padiglioni con palchi dedicati per testare tecnologie in condizioni operative reali. A completamento, saranno presenti tre **Immersive Room** per dimostrazioni immersive e spatial audio, oltre a **Sound Power**, arena outdoor per il confronto tra impianti audio ad alta pressione sonora.

Con spazi ampliati, format consolidati e nuovi contenuti, **MIR 2026** si conferma un osservatorio tecnico e operativo sulle nuove forme dell'integrazione tecnologica, offrendo un'occasione concreta per valutare soluzioni, approfondire scenari e costruire relazioni professionali di valore. —

Contatti:
MIR – Multimedia Integration Expo
mirtechexpo.com

FIRENZE – SABATO 8 NOVEMBRE

AES ITALIA MEETING ANNUALE 2025

Un luogo di incontro, di condivisione e di innovazione delle tecnologie audio, con un obiettivo chiaro: parlare di ricerca e innovazione italiana con rigore, qualche sorriso e puro spirito di condivisione. Il meeting annuale di AES Italia ha riunito al Conservatorio di Musica Luigi Cherubini di Firenze una comunità tecnica solida e matura: oltre cento i partecipanti in platea, in gran parte soci della sezione italiana, tutti consapevoli dei troppi anni di distanza dall'ultimo incontro nazionale. L'evento 2025 è stato interamente gratuito per i partecipanti, realizzato grazie al contributo degli sponsor e allo sforzo organizzativo di AES Italia.

Tra un'arpa e un pianoforte, i lavori si sono aperti con i saluti istituzionali del presidente della sezione italiana AES, ing. Daniele Ponteggia, e del presidente dell'Associazione Italiana di Acustica, prof. Patrizio Fausti; le due associazioni hanno un accordo pluriennale che parifica i rispettivi soci. È seguito l'intervento del Direttore del Conservatorio, prof. Giovanni Pucciarmati, che ha sottolineato con entusiasmo il punto di incontro naturale tra musica, ricerca e tecnologia. Ovviamente al centro dell'evento il programma scientifico, con presentazioni e poster session, che ha messo in fila diversi interventi che mostrano quanto l'Italia sia ancora oggi una delle avanguardie internazionali dell'audio. Ricercatori provenienti da aziende rilevanti, università italiane e ricercatori indipendenti hanno portato contributi nelle aree dell'acustica fisica, del recording, dell'audio immersivo, dei DSP, dell'elettroacustica, includendo applicazioni dell'intelligenza artificiale e machine learning applicati all'audio.



Da sx, alcuni dei membri del consiglio direttivo AES Italia: Lorenzo Ortolani, segretario; Francesca Ortolani, vicepresidente; Daniele Ponteggia, presidente; Carlo Zuccatti e Umberto Zanghieri, tesoriere.



Il clima nei corridoi e nelle pause caffè era quello di una comunità viva, abituata a discutere e confrontarsi con competenza. Tra i tanti interventi – la lista completa è sul sito aesitalia.org – si è distinto quello di Piero Sabella: *Metodologia di acquisizione del suono con diversi rilevatori acustici durante la masticazione di alimenti secchi per valutare la croccantezza* è una ricerca di grande rigore tecnico e anche capace di richiamare, con un sorriso – ed esempi audio – lo spirito esplorativo del compianto socio AES prof. Angelo Farina, scomparso pochi mesi fa.

La lectio conclusiva di Carlo Zuccatti, che ha attinto dalle sue esperienze nell'elettroacustica italiana fino alla sua carriera in California, ha ripercorso gli ultimi cinquant'anni di storia degli altoparlanti magnetodinamici, un racconto tecnico essenziale per comprendere le sfide progettuali contemporanee.

Il presidente Ponteggia ha commentato con entusiasmo i lavori: "Ricerca, industria e comunità professionale condividono metodi, strumenti e linguaggio. Questi valori sono ancora più forti quando ci si incontra di persona e il Meeting lo ha confermato. Abbiamo fortemente voluto e lavorato per mesi all'organizzazione e siamo infinitamente soddisfatti che il risultato sia stato apprezzato. Ringrazio il Consiglio Direttivo AES, il Comitato Scientifico e gli sponsor che hanno collaborato alla organizzazione e buona riuscita dell'evento – B&C Loudspeakers, Powersoft e Mellab Microphones".

Tutti invitati al prossimo appuntamento: il Meeting AES Italia a Novembre 2026, che si terrà a Cremona e sarà ospitato negli spazi del Politecnico di Milano. —

ISE 2026

INTEGRATED SYSTEMS EUROPE

DAL 3 AL 6 FEBBRAIO SI È SVOLTA NELLA GRAN VIA DELLA FIRA DI BARCELONA LA VENTIDUESIMA EDIZIONE DI ISE: TUTTO ESAURITO E 92.170 VISITATORI.



Abbiamo partecipato all'appuntamento europeo più importante del nuovo anno, e nonostante le nostre macchine da stampa fossero già in moto per questo nuovo numero, abbiamo voluto fermarle per darvi qualche assaggio di ISE 2026. Di nuovo a Barcellona, Integrated Systems Europe offre il suo programma di contenuti più ambizioso di sempre: un calendario che consente ai partecipanti di approfondire i temi chiave del settore in sessioni mirate, lasciando comunque ampio spazio per le curiosità dell'area espositiva. Dopo tre giorni in fiera e una sorta di "overtourism fieristico", dopo i padiglioni affollati e i tempi sempre più compressi, una riflessione nasce spon-

tanea: ha ancora senso prendere un aereo, affrontare costi elevati di viaggio e permanenza, per visitare una manifestazione dove l'affollamento è tale che – per usare un'immagine un po' colorita – la spiaggia di Rimini a Ferragosto sembra tranquilla? In questo "girone dantesco", riuscire a fermarsi con qualcuno per approfondire davvero un prodotto o una tecnologia diventa spesso un'impresa. Eppure, proprio in un'epoca in cui tutto è digitale, fluido e accessibile da remoto – cataloghi online, presentazioni virtuali, webinar tecnici – il bisogno di incontro emerge con forza. Il contatto personale, lo scambio informale, la possibilità di vedere e toccare le tecnologie restano elementi difficilmente



sostituibili. Probabilmente è proprio questa la risposta: sì, ha ancora senso incontrarsi dal vivo. I numeri e l'energia percepita in fiera lo confermano chiaramente. Quindi, l'appuntamento è ancora una volta a ISE 2027: la prossima edizione si terrà dal 2 al 5 febbraio 2027, sempre alla Fira de Barcelona. Per quanto riguarda le novità, a dominare la scena, come ormai consuetudine, sono stati gli schermi LED in ogni dimensione, forma e definizione. Parallelamente, è stato finalmente dedicato uno spazio significativo anche alle tecnologie dello spettacolo: audio e lighting hanno avuto una presenza importante, con stand che rappresentavano praticamente tutti i marchi più qualificati a livello internazionale. Se dal punto di vista tecnologico i sistemi audio e luci hanno ormai raggiunto una maturità consolidata, le novità si concentrano sempre più nei dettagli progettuali, nelle ottimizzazioni elettroniche e nelle raffinatezze costruttive. Non rivoluzioni eclatanti, dunque, ma evoluzioni mirate che migliorano prestazioni, affidabilità e flessibilità operativa. Scopriamo i prodotti che ci hanno colpito di più.



DTS Lighting

V-SNAP CS di DTS è una reinterpretazione moderna dello scanner professionale. Il proiettore si distingue per un corpo estremamente compatto che racchiude un motore ottico molto potente e luminoso. La sorgente è un laser a stato solido da 120 W. Interessante è la piattaforma Core Speed, sviluppata per assicurare movimenti pan/tilt estremamente rapidi e precisi. A questo si aggiunge la certificazione IP65, che ne consente l'utilizzo anche in ambienti outdoor o in condizioni operative impegnative. Da notare il concetto costruttivo basato sulla modularità FAD – Fast Assembly Design: il particolare design del corpo permette configurazioni in cluster e installazioni multiple ottimizzando tempi di montaggio, logistica e workflow operativi.

d&b audiotechnik

Protagonista assoluta dello stand d&b è la U-Series, una nuova famiglia di diffusori compatti point source multipurpose, che apre un capitolo completamente nuovo per questa categoria di prodotti. Dotata di opzioni di rete sia passive che avanzate, la serie offre la massima libertà di architettura di sistema, il tutto racchiuso in un design industriale elegante che supporta un'ampia gamma di applicazioni. Presenti anche nuovi prodotti Milan-AVB, rafforzando l'impegno dell'azienda verso standard aperti, affidabili e ben integrati: la nuova lineup Milan include DS22 Audio Network Bridge, l'interfaccia USB-Milan DS1, lo switch AVB DN2 e il 5DM, la versione con abilitazione Milan del rinomato amplificatore da installazione 5D. Sia 5D che 5DM si abbinano perfettamente al nuovo diffusore 42S, un nuovo diffusore point-source che unisce precisione e un form factor ultra-compatto.



Martin Professional

Martin presenta MAC One Beam, una testa mobile ultracompatta progettata per fornire fasci luminosi stretti e ad alta intensità ed effetti accattivanti in una forma compatta e leggera senza vincoli di peso, dimensioni o budget. Il suo cuore è una sorgente LILI (Laser Illuminated Lighting Instrument), che produce un fascio eccezionalmente nitido con un'intensità di circa 7 milioni di candele, più che sufficiente per effetti audaci nel corso di spettacoli dal vivo, trasmissioni televisive ed eventi. L'output ottimizzato di MAC One Beam risponde alle crescenti preoccupazioni del settore in materia di sicurezza degli occhi, offrendo un equilibrio responsabile tra prestazioni e protezione. Il suo fascio nitidissimo e la miscelazione rapida dei colori CMY offrono effetti dinamici e ad alto contrasto con una reattività immediata; tutto in una soluzione compatta e peso inferiore ai 5 kg. Progettato per essere versatile, MAC One Beam si integra perfettamente con il proiettore wash MAC One, utilizzando un ecosistema unificato di accessori di montaggio, tra cui MAC One Fourbar e VDO Grid Mount System.





Meyer Sound

I visitatori hanno potuto visionare in anteprima esclusiva TIGRA, sistema presentato in unità di pre-produzione, composto dal diffusore line array e dal modulo di controllo delle basse frequenze 1800-LFC.

Si tratta di una soluzione progettata per garantire compatibilità e integrazione anche con modelli di fascia superiore, un sistema capace di adattarsi a contesti differenti e di inserirsi con naturalezza in configurazioni di impianto più estese.

Presso lo stand Meyer Sound era presente anche Astrya, sistema sviluppato specificamente per il mercato cinematografico. Il progetto pone particolare attenzione all'intelligibilità e alla naturalezza della gamma vocale – elemento cruciale nell'esperienza cinematografica – senza naturalmente trascurare la resa complessiva dello spettro sonoro.



CODA Audio presenta ViFORCE

Il nuovo sistema line array cardioide compatto a 4 vie con controllo di direttività adattabile in 3D. Con una larghezza di 60 cm e un peso di 29 kg, si integra perfettamente con il nuovo SUB FORCE 3x15", subwoofer cardioide dal design slim. Il sistema è proposto in abbinamento a un amplificatore dedicato con DSP integrato, networking, processing e amplificazione in un'unica soluzione: 4x3500 W su 4 Ω, con interfaccia Dante opzionale.

Powersoft

Powersoft presenta AnyMATE e la sua prima implementazione, SpeakerMATE. La nuova tecnologia è progettata per aggiungere funzioni di riconoscimento, monitoraggio e scambio dati con gli altoparlanti passivi, senza la necessità di cablaggi di rete aggiuntivi o alimentazione esterna. Per anni, il settore AV professionale si è concentrato sui dispositivi attivi e sulle infrastrutture basate su IP, mentre gli altoparlanti passivi sono rimasti in gran parte degli end point scollegati. AnyMATE consente invece la comunicazione sulle linee di altoparlanti esistenti: anziché affidarsi a connessioni Ethernet o wireless, AnyMATE scambia i dati direttamente tramite i canali di uscita di un amplificatore. È importante sottolineare che, per i progettisti e gli integratori di sistemi, questa tecnologia non è limitata alle nuove installazioni. Laddove gli amplificatori dispongono di una capacità sufficiente di rilevamento e elaborazione della corrente, AnyMATE può essere introdotto nei sistemi esistenti, rendendolo adatto a progetti di retrofit. SpeakerMATE rappresenta la prima applicazione pratica della piattaforma AnyMATE. Il modulo hardware compatto stabilisce la comunicazione tra amplificatori e altoparlanti passivi e può essere installato come componente aggiuntivo esterno vicino all'altoparlante o integrato direttamente dai produttori di altoparlanti. Una volta installati, i dispositivi SpeakerMATE vengono automaticamente rilevati e configurati tramite il software Armonia+ di Powersoft.



RCF

Per quanto riguarda i prodotti per il suono dal vivo, la gamma EVOX viene ampliata con il nuovo EVOX J, una famiglia di tre sistemi a colonna attivi costruiti su un vero design elettroacustico a tre vie, una nuova piattaforma di amplificazione e un'estetica pulita e rinnovata. Basato su oltre un decennio di EVOX in applicazioni DJ, live performance e rental, EVOX J mira a un headroom più elevato, una resa vocale più chiara e un'installazione più rapida. La gamma EVOX J comprende EVOX J9, EVOX JMIX9 con mixer digitale stereo a 8 canali integrato e controllo tramite touchscreen/app remota, ed EVOX J11 per un uso professionale con il nuovo ampli da 3200 W e PowerCON TRUE1-TOP c. RCF presenta anche due nuove aggiunte alla serie KX, i monitor da palco attivi KXM 20-A da 8" doppi e KXM 25-A da 15" coassiali, per monitoring a potenza elevata, con meccanica adatta ai tour, DSP avanzato e controllo RDNet completo. All'interno un amplificatore in classe D da 2000 W per il fratello minore e 3200 W per il fratello maggiore, con possibilità di controllo tramite rete RDNet. Il rinforzo delle basse frequenze per installazioni portatili è garantito dai nuovi subwoofer attivi SUB 15-AS e SUB 18-AS. Per quanto riguarda le installazioni, RCF presenta gli amplificatori di potenza della serie KPS, insieme alla serie X di altoparlanti con alto grado di protezione IP per arene, stadi, impianti sportivi, parchi di divertimento all'aperto.



INFILED

A ISE 2026 debutta un'ampia gamma di nuovi prodotti, tra cui GeminiLED, una serie di LED dual-sided e ultra-slim progettata per aree pubbliche in ambito corporate, retail e trasporti. Il suo design garantisce che i contenuti rimangano visibili al pubblico che si muove in direzioni opposte, massimizzando la portata di una singola installazione. Ogni display è caratterizzato da una struttura leggera in lega di magnesio pressofusa e da un profilo ultrasottile tra 25,5 mm e 27 mm; la luminosità arriva fino a 1.600 nit; ogni lato del display può essere calibrato e controllato in modo indipendente, consentendo diverse impostazioni di luminosità e flussi di contenuti su ciascun lato.

Viene lanciata anche la serie InfiPixmk2, resistente alle intemperie con rivestimento LED per esterni: raggiunge una luminosità fino a 8.000 nit, garantisce contenuti visivi vividi anche alla luce diretta del sole. Un refresh rate di 3.840 Hz garantisce movimenti fluidi e senza sfarfallio.

INFILED presenta anche la serie Mirak, pensata soprattutto per il settore retail; vanta una trasparenza del 90% e una struttura minimale, e nonostante la trasparenza offre fino a 4.000 nit, un contrasto



di 10.000:1, una scala di grigi a 16 bit e un refresh rate di 7.680 Hz. Infine, INFILED presenta Black Widow AMT, un versatile sistema di display a LED progettato per tour, noleggio, DOOH e ambienti scenici immersivi.

SPI-XT

SPI EXTENDER for DIGITAL LED STRIP

PORTA IL SEGNALE DOVE NON È MAI ARRIVATO PRIMA

Fino a **250 metri** di stabilità garantita.

SPI-XT è il primo extender IP57 **plug-and-play** dal design ultracompatto per protocolli pixel a linea singola.

Il **controllo totale**, in un unico punto con meno hardware e più visione.

Risparmia tempo, semplifica la configurazione e **libera la tua creatività** con SPI-XT.



WWW.SPI-TEK.COM
info@spi-tek.com

SPI-TEK
LIGHTING INNOVATIVE TECHNOLOGIES

IL CAPODANNO PIÙ LUNGO DEL MONDO

L'intervista a Control Room, azienda che si è occupata di ideazione, safety e security per gli eventi "di fine anno" del Capoluogo romagnolo.



IL PROGETTO DEL CAPODANNO PIÙ LUNGO DEL MONDO DI RIMINI NASCE DA UN'INTUIZIONE DELLA GIUNTA PRECEDENTE, GUIDATA DA ANDREA GNASSI, CIRCA UNA DECINA DI ANNI FA, ED È STATO POI PORTATO AVANTI DAL SUCCESSORE JAMIL SADEGHOLVAAD, CHE HA IMPLEMENTATO E ARRICCHITO L'EVENTO DI APPUNTAMENTI E SERVIZI ADEGUATI ALLE ESIGENZE ATTUALI. CONTROL ROOM È ENTRATA COME AGENZIA ESTERNA, PER GUADAGNARSI LA FIDUCIA DELLE ISTITUZIONI FINO A DIVENTARE IL CUORE PULSANTE DELL'ORGANIZZAZIONE.



Il progetto è ormai entrato nella liturgia delle feste di fine anno riminesi: un Capodanno diffuso, che inizia ai primi di dicembre e si conclude dopo l'Epifania. L'idea fu del sindaco più noto della città romagnola, quell'Andrea Gnassi che in giovane età aveva frequentato l'ambiente della notte romagnola, il mondo delle discoteche e dell'intrattenimento. Il suo percorso politico lo aveva portato a ricoprire ruoli sempre connessi al turismo: assessore al Turismo del Comune di Rimini, poi della Provincia, fino alla carica di sindaco. Un percorso fondamentale per il primo cittadino di una città in cui l'industria dell'ospitalità e dello spettacolo è parte integrante dell'identità.

Da qui l'idea di inventare qualcosa di diverso dal classico "concertone" di fine anno: non un singolo evento, ma una vera e propria costellazione di appuntamenti piccoli, medi e grandi, capaci di tenere viva la città per oltre un mese. Musica, musei, teatro, cinema, arti visive e numerosi eventi collaterali hanno composto, negli anni, un cartellone ricco e trasversale, in grado di intercettare pubblici molto diversi tra loro.

Nei primi anni il progetto ebbe una forte caratterizzazione visiva: furono installati due potenti laser che



Da sx: Danilo Vienna, Luca Amati, Matteo Chicchiarelli, dello studio Control Room.

attraversavano il centro storico, uno lungo l'asse che va dall'Arco d'Augusto al Ponte di Tiberio, ricalcando l'antico cardo romano, e un secondo dalla zona di piazza Tre Martiri fino a Porta Montanara, lungo il decumano. Un richiamo simbolico alle origini romane della città, reinterpretate in chiave contemporanea.

L'obiettivo era chiaro: incrementare il turismo invernale e rafforzare l'immagine di Rimini come città viva anche fuori dalla stagione estiva. Per alcuni anni il progetto ha incluso anche il grande concerto di Capodanno trasmesso in diretta Rai, un'operazione economicamente impegnativa ma capace di generare importanti ritorni, sia in termini di presenze durante le festività natalizie, sia come promozione dell'immagine della Riviera per la stagione estiva.

Il coinvolgimento di Control Room

CR – Siamo entrati quasi subito come agenzia di servizi esterna, inizialmente occupandoci di safety, security e di altri servizi marginali. Circa cinque anni fa, però, il nostro ruolo si è ampliato: siamo entrati più direttamente nell'organizzazione artistica, fornendo

un pacchetto di servizi molto più articolato. Abbiamo iniziato proponendo, in diverse piazze, una serie di DJ set legati alla storia dei locali che hanno fatto grande Rimini. In piazza Malatesta, ad esempio, una postazione dedicata alla Paradiso Reunion, con tutti i DJ storici del Paradiso; in altre piazze le reunion dei DJ del Velvet, della Mecca e di altri club simbolo. Il progetto si è sviluppato su tre o quattro piazze, diventando progressivamente sempre più strutturato.

Negli ultimi anni si è arrivati a una scelta strategica importante: eliminare il grande concerto unico, ormai insostenibile dal punto di vista economico, e puntare con decisione sul format del Capodanno Più Lungo del Mondo, che già da tempo stava dando risultati migliori in termini di presenze, distribuzione del pubblico e ricaduta turistica. Con il budget di un solo grande concerto, si è deciso di costruire una programmazione su più giorni – 29, 30 e 31 dicembre – più diffusa e più accessibile, adatta sia alle famiglie sia ai giovani che scelgono la Riviera per un weekend lungo. Discoteche, piazze e eventi gratuiti diventano così parte di un unico grande racconto. Lo scorso anno, sul palco principale si sono alternati artisti come Irene Grandi, Elio



Anna Giannella.



e le Storie Tese e Vinicio Capossela. Quest'anno, invece, sono saliti sul palco la sera del 29 Edoardo Bennato, la sera del 30 Francesca Michelin, e per la notte del 31 un lungo spazio per i DJ set, una formula che funziona particolarmente bene. DJ storici e nuove leve della città hanno suonato tra piazza Cavour e piazza Malatesta, con la collaborazione di RDS, radio ufficiale del Capodanno. Spazio anche ai giovani della Rimini DeeJay Academy, valorizzando le nuove generazioni. Sul lungomare, pur non essendo una parte gestita direttamente da noi, il cartellone ha incluso una serie di appuntamenti dedicati al liscio, genere che in Romagna resta un elemento forte di identità locale. Questa sezione è stata curata da Le Sirene Danzanti di Rimini, una delle realtà più conosciute

nel panorama del ballo romagnolo e delle danze folk.

Organizzazione e gestione dell'evento

Con Control Room ci siamo occupati praticamente di tutto: produzione artistica, gestione tecnica, parte burocratica e amministrativa, safety e security. Dalla progettazione alla messa in opera, fino alla gestione operativa dell'evento. Se la parte burocratica è senza dubbio la più complessa, la vera sfida è far convivere e divertire pubblici estremamente eterogenei. Riempire una pista in discoteca è una cosa; coinvolgere una piazza con diecimila persone di età, culture ed esperienze diverse è tutt'altra storia. La scelta dei DJ e dei format diventa quindi cruciale.

Un altro momento di grande impegno organizzativo è lo spettacolo pirotecnico al Castello, realizzato da Fonti Pirotecnica: un evento di altissimo livello che richiede un'enorme attenzione sul piano tecnico e della sicurezza. Abbiamo costruito un vero e proprio percorso urbano, con eventi distribuiti in più location: in un'unica serata è quasi impossibile riuscire a vederli tutti. È un'idea di spettacolo diffuso, dinamico, che il pubblico apprezza proprio perché non costringe a restare fermo nello stesso luogo per ore.

La gestione in tempo reale richiede un apparato molto complesso: siamo in costante comunicazione con dodici postazioni, abbiamo una sala di controllo dedicata e diversi ponti radio attivi. Quest'anno abbiamo inoltre implementato una web app che ci



consente di monitorare in tempo reale i flussi di pubblico. La città è stata suddivisa in otto varchi, con sedici operatori dotati di counter per conteggiare ingressi e uscite. Tutti i dati confluiscono in una dashboard centralizzata che ci permette di avere sempre sotto controllo la situazione e, in caso di emergenza, di coordinare rapidamente forze dell'ordine e Croce Rossa.

Il Comune e le aziende

Il nostro compito è presentare al Comune un progetto esecutivo completo: artistico, tecnico, safety e security. Un progetto a 360 gradi, accompagnato da un costo complessivo che viene portato in commissione e approvato. Ci occupiamo di tutto: licen-

ze, rapporti con Questura e Prefettura, piani di sicurezza, segnaletica, illuminazione, transenne e coordinamento di tutti gli eventi concomitanti, mantenendo un unico canale di dialogo con le autorità.

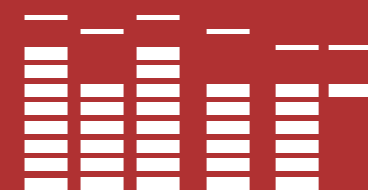
Noi iniziamo a lavorare dalla fine della stagione estiva. I primi due mesi sono dedicati allo sviluppo delle idee, poi, una volta definito il concept, gli ultimi due mesi sono estremamente intensi per la realizzazione operativa. In Control Room siamo quattro persone, a cui si aggiungono tre o quattro professionisti esterni. Sul campo, considerando tutte le figure coinvolte direttamente o indirettamente, arriviamo a circa 350 persone.

Per le forniture tecniche audio, luci e video, infine, ci appoggiamo a due service: Titan Sound di San Marino e

Imola Audio Scene, dalla provincia di Bologna.

Oltre lo spettacolo

Come Control Room, oltre alla divisione che si occupa di spettacolo, abbiamo una divisione dedicata alla formazione sulla sicurezza per le aziende, con corsi antincendio di livello 1, 2 e 3 per locali pubblici e strutture alberghiere. Inoltre, essendo a Rimini, seguiamo anche tutta la parte tecnica e burocratica legata ai locali: aperture di dehors, chiringuitos, adeguamenti normativi per discoteche e spazi pubblici. Un lavoro spesso invisibile, ma fondamentale per far funzionare correttamente l'intero sistema dell'intrattenimento. —



MIR MULTIMEDIA INTEGRATION EXPO

The Future of AudioVisual
and Entertainment Technology

12-14.04.26

RIMINI
EXPO CENTRE

mirtechexpo.com   

Organizzato da

ITALIAN EXHIBITION GROUP
Providing the future

LIVE
you play

In partnership con

Con il supporto di

SIEC
SYSTEMS INTEGRATION
EXPERIENCE COMMUNITY

Con il patrocinio di

CAMERA DI COMMERCIO
DELLA ROMAGNA
FORLÌ-CESENA E RIMINI

PROVINCIA
DI RIMINI

Comune di Rimini

ANNA

VERA BADDIE – TOUR 2025

ANNA PEPE FA IL PIENO ANCHE A BOLOGNA: UN TOUR DI GRANDE SUCCESSO, CON MUSICA, ENERGIA... E UN FUORI PROGRAMMA INASPETTATO.



La tappa bolognese del tour di Anna Pepe è stata una serata intensa sotto ogni punto di vista. La giovane artista urban, salita alla ribalta nel 2020 grazie al singolo *Bando*, è cresciuta costantemente in questi anni sia negli ascolti online sia nei bi-

glietti strappati all'ingresso: insomma, dopo i localini e i club, è venuto il momento dei grandi palazzetti e della consacrazione tra i "grandi".

Il pubblico ha gremito l'Unipol Arena fin dal pomeriggio, confermando il grande affetto che circonda l'artista. La produzione ha portato in scena uno show compatto, scandito da un impianto tecnico estremamente curato: un concept visivo costruito intorno all'estetica digitale anni 2000 – e all'immanicabile rosa in stile *Hello Kitty* – insieme a un audio preciso e pulito e una gestione dello show di livello internazionale. Purtroppo, a rendere la serata ancora più memorabile è stato però un fuori programma piuttosto sgradito: un episodio circoscritto, per fortuna, dovuto con ogni probabilità all'utilizzo improprio di spray al peperoncino da parte di qualche mal considerato tra il pubblico, che ha provocato qualche attimo di disagio e ha richiesto un rapido intervento della sicurezza. Una situazione che ha immediatamente riportato alla memoria la tragedia della discoteca Lanterna Azzurra di Corinaldo.

A Bologna, invece, l'episodio è stato gestito con il minimo disagio e senza alcuna conseguenza per il pubblico, causando uno stop dello spettacolo di appena una ventina di minuti, grazie a un'applicazione rigorosa e puntuale delle norme di sicurezza.

Superato l'impasse, il live è ripreso con la consueta energia: l'artista ha risposto con grande professionalità, e tutto è filato liscio. Anna Pepe si è confermata padrona del palco, sostenuta da un team tecnico affiatato e da un progetto che ha lavorato su ogni dettaglio scenografico e spettacolare, senza risparmiarsi niente.

MAURIZIO CAPPELLINI DIRETTORE DI PRODUZIONE

Maurizio, qui sei una figura di riferimento. Ci racconti come è stata concepita questa produzione?

Il tour nasce da un'idea di Anna. Noi, a livello di produzione, avevamo già iniziato a confrontarci per delineare alcune proposte, ma lo spunto decisivo è arrivato direttamente da lei: Anna ha richiesto un certo tipo di immaginario e di ambientazione, condividendo una serie di immagini da cui partire per mettere a terra – come si dice – l'idea e trasformarla in realtà.

Per lei è il primo tour di questo livello?

Aveva già fatto alcune esperienze nei club, ma questo è il primo vero tour nei palasport. E nei palasport più importanti: tutto esaurito ovunque. Tre date al Forum di Assago, Bologna stasera, Firenze domani, Mantova, Roma, Napoli... ovunque sold-out.

Come si spiega questo fenomeno?

Molti giovani artisti arrivano al successo rapidamente, quando se lo meritano... ma l'escalation di Anna è stata davvero incredibile. Un anno fa faceva i club, poi un'estate con numeri pazzeschi, e ora i Palasport pieni già prima dell'estate. E tutto questo senza





Maurizio Cappellini, direttore di produzione.

una grande campagna promozionale. È un'artista che si è costruita da sola: è giovanissima, spontanea, autentica. Sarebbe stato difficile pianificare a tavolino un successo del genere. Rappresenta un tipo di artista che mancava in Italia: la giovane popstar all'americana. Mi vengono in mente Anna Montana, Miley Cyrus, Ariana Grande, Billie Eilish... lei incarna esattamente quell'immaginario, che in Italia stentava a decollare.

Come avete realizzato il palco e la scenografia?

Tutto è partito dalle immagini che Anna ci ha mandato su WhatsApp. Poi i set designer dello studio Blearred, Davide Pedrotti ed Eleonora Peronetti, hanno sviluppato la sua idea e l'hanno resa concretamente fattibile. Abbiamo lavorato molto bene e in tempi brevi. A tutto questo si è aggiunto il lavoro del lighting designer, Nicola Costamagna.

Costamagna... figlio d'arte?

Sì, esattamente: il figlio di "Talu" Costamagna. Poi abbiamo ragionato sui fornitori ideali, perché questo è uno show basato più sulla scenografia reale che sulla tecnologia. La scena è preponderante, con moltissimi elementi fisici sul palco: lo stage rappresenta un lettore DVD portatile di inizio anni 2000; la parte più importante – sia economicamente, sia fisicamente – è la scenografia disegnata da Blearred



e da Eleonora, e realizzata da Tekset, con Susanna Gruttadauria come capoprogetto. Figura chiave per tutta la produzione è poi Luca Belli, che cura il coordinamento creativo: un ruolo ormai fondamentale, perché uno spettacolo di questo tipo deve essere totalmente integrato – musica, video, grafica, luci, scenografia, coreografie. È un lavoro enorme: sinceramente non saprei come farne a meno, e lui lo svolge in maniera eccellente. Gli altri fornitori tecnici sono Mister X per audio, video e luci, e Super FX per gli effetti speciali. In scena appariranno anche molti elementi che richiamano l'immaginario di Anna: lollipop giganti, divani in velluto rosa, un letto, palloni enormi e altre sorprese. È stato divertente anche per me: sono uscito dalla mia comfort zone! Ho 48 anni, quindi in teoria sono piuttosto distante dall'immaginario di Anna e dei suoi fan... ma come ha detto Clemente [Zard, ndr], mi ci sono calato benissimo.

È quindi una produzione importante anche dal punto di vista strutturale.

Giriamo con 9 bilici, più il ferro e un gruppo elettrogeno. La crew è di circa 80 persone: la definirei una produzione medio-grande per i palasport. Una particolarità è l'assenza del backline: quasi tutto il concerto è gestito dalle sequenze. In scena ci sono Anna, i ballerini e – in un momento acustico – una pianista. Il progetto è condiviso praticamente "a quattro mani" con Me Next e LoudPromotion, i due management: da una parte Ignazio "Slait" Pisano, dall'altra Filippo Giorgi. La cosa che stupisce davvero è la scelta sulle date: per questa tranche finale del 2025 abbiamo deciso di farne solo otto, tutte già sold out da tempo. Avremmo potuto raddoppiare il calendario, ma la decisione è stata questa. In chiusura vorrei citare tutta la squadra di produzione: Benedetta



Nicola Costamagna, lighting designer e operatore luci.

Provasoli, Gaia Di Nola Cambi, Lorenzo Gulminelli, Mauro Lilli, Matteo Bronzi, Francesca Tini e Lidia Roggeri.

NICOLA COSTAMAGNA LIGHTING DESIGNER

Nicola, ci racconti il ruolo che hai svolto in questa produzione?

In questo spettacolo ricopro il doppio ruolo di lighting designer e operatore in tour. Lavoro con Anna praticamente dall'inizio del suo percorso live. In questa produzione, avendo già un rapporto consolidato con l'artista, ci siamo divisi i ruoli con Blearred: il mio compito sarebbe stato quello di curare il disegno luci, mentre lo studio Blearred si sarebbe occupato esclusivamente della scenografia. Ricordo che quando ho ricevuto il primo concept sono rimasto colpito: non è un palco standard, ma è estremamente caratteristico e perfettamente in linea con la sua identità. La sfida principale è stata inserire un impianto luci capace di ricreare atmosfere da disco pop e rap: molta energia e spazio per la scenografia, che in questo show ha un ruolo fondamentale. Per quanto riguarda la struttura, è molto alta e questo comporterà un adattamento in alcuni palazzetti: a Firenze e Padova, per esempio, saremo costretti a ridimensionare tutto. Quando ho ricevuto i file tecnici del palco, ho iniziato a posizionare le luci a terra. Ne abbiamo volutamente messe poche, perché volevamo mantenere il pavimento il più libero possibile per le coreografie dei ballerini. In compenso, ho una buona quantità di proiettori in americana, molto alta, per ricreare quell'effetto "festa" e mantenere il rosa, colore chiave di tutto il tour.



Da sx: Roberto Pizzino, Leonardo Rescaldani, Andrea Russo, Luca Magnigno, Giacomo Bassano.

Che tipologia di fari hai utilizzato?

La parte principale è composta da una settantina di Ayrton Rivale come spot, affiancati da una decina di Ayrton Cobra per effetti più incisivi a terra. Poi abbiamo circa sessanta GLP JDC Burst, una ventina di Claypaky K20 puntati sulla scenografia, più un'altra decina di K20 dedicati al controllo dei ballerini e al riempimento generale del palco. Sulla pedana rialzata del palco c'è una linea di dieci barre LED, utilizzate nei momenti in cui Anna o i ballerini si spostano nella parte superiore. Sotto lo schermo, sulla parete centrale, è stata inoltre montata una matrice di PAR LED che utilizziamo come effetto di controllo. Avere un palco completamente rosa è una scelta impegnativa: bisogna dosare i colori con attenzione, altrimenti si rischia di cadere nell'effetto "pizzeria".

Chi ha seguito la programmazione e con quale sistema?

La programmazione è stata realizzata offline in studio e successivamente a Mantova, durante l'allestimento e le prove, utilizzando una grandMA3 in modalità 3, il tutto sincronizzato al timecode. Io e il mio collega Paolo Sandrone abbiamo curato l'intero processo. Io faccio parte di Mork 255, società for-

mata da me e dal mio socio Elio Balbo, con la quale ci proponiamo come collettivo di Lighting Design.

ANDREA RUSSO, ROBERTO PIZZINO VIDEO MISTER X

Andrea, eccoci nella postazione video. Tu sei responsabile con Jonathan Bonvini e Roberto Pizzino del reparto video, fornito da Mister X. Cosa avete portato?

Per questa produzione forniamo l'intero comparto video: lo schermo centrale sul palco, customizzato per riprodurre l'estetica del visore di un lettore DVD, e i due iMAG laterali. Tutti gli schermi sono realizzati con moduli ABSEN Polaris V2. Per la messa in onda dei contenuti utilizziamo media server Disguise GX 2C, mentre tutta la gestione del segnale è affidata a sistemi NovaStar, con processori delle serie COEX modello MX40 e software VMP. Le riprese sono effettuate con camere Blackmagic Ursa broadcast G2, convogliate in una regia anch'essa Blackmagic serie ATEM Constellation 8K. Sugli schermi mandiamo sia le immagini live sia i contributi video, con qualche effetto Notch,



senza però eccedere: sono scelte volutamente essenziali. Il reparto video conta una decina di persone tra montaggio e gestione.

Roberto, come viene strutturata la rete?

Gestiamo tutto il sistema tramite una rete Luminex dedicata a 10 gigabit, che ci consente il controllo remoto dei media server posizionati sul palco: li abbiamo completamente remotati qui in front of house. La stessa rete gestisce anche il trasferimento dei file tra media server main e backup e tra palco e sala, sempre a 10 gigabit, garantendo velocità e stabilità elevate. I KVM [Keyboard - Video - Mouse], che occupano circa 1 gigabit ciascuno, si integrano perfettamente in questa architettura e ci permettono di operare in modo fluido senza latenza.

Quindi siete collegati in fibra?

Sì, utilizziamo un anello in fibra ridondato, che assicura continuità operativa. Su questa infrastruttura

abbiamo configurato tutte le VLAN necessarie, separate in base ai servizi.

È un sistema che richiede più lavoro nella fase di progettazione o nella messa in opera in venue?

Sicuramente la parte più impegnativa è la progettazione iniziale. Una volta in venue, il lavoro si semplifica: colleghiamo principalmente le due linee in fibra e i servizi esterni al mondo video. Per esempio, dal reparto sequenze riceviamo un segnale tipo gobbo che distribuiamo ai vari reparti. Abbiamo anche un monitor dedicato al mondo camere, dove possono seguire le sezioni del brano o leggere direttamente il gobbo che scorre. È un servizio che portiamo in vari punti del palco.

Chi gestisce le sequenze?

C'è un tecnico dedicato alle sequenze sul palco, Michael Gario: è lui a governare tutto il sistema. Gestisce anche il timecode; quando il timecode gira, viene generato anche il servizio del gobbo che noi distribuiamo a tutti.

ANTONIO COLANGELO FONICO FOH

Antonio, è la prima volta che ti incrociamo dietro al mixer principale: ci racconti il tuo percorso?

Sul progetto Anna sono entrato nel 2024. Abbiamo iniziato con il giro nei club, poi sono stato confermato per l'estivo e ora siamo arrivati al tour nei palazzetti. Nell'arco di poco più di un anno questo è il terzo ciclo che affrontiamo insieme: si è creata da subito una dinamica molto familiare con il team, che per i palazzetti si è anche ampliato. Con l'artista si è instaurato subito un buon feeling: è una ragazza aperta alle indicazioni e che ascolta i consigli. Per esempio, quando abbiamo iniziato il tour nei palazzetti ho proposto alcune modifiche al setup vocale: Anna utilizzava un altro tipo di microfono. Le ho suggerito un SE Electronics V7: nel suo caso, la scelta della capsula era fondamentale per bilanciare la scelta timbrica, limitando i



Antonio Colangelo, fonico FOH.

rientri del pubblico. Una necessità non da poco: in questo show una delle sfide è stare sopra il pubblico, che canta e urla tantissimo. A Milano, nell'intro, quando è sceso il kabuki, abbiamo registrato un picco di 115 dB! Era anche importante avere un impianto davvero performante. In accordo con il service Mister X abbiamo optato per una soluzione di altissimo livello: il sistema d&b Audiotechnik GSL, a mio parere il top del momento. Il fatto che il sistema sia cardioide, combinato al microfono supercardioide, ci permette di mantenere un palco abbastanza pulito e avere un certo margine di pressione sonora rispetto al pubblico, mantenendo una ripresa della voce sempre efficiente, garantendo maggior pulizia negli ascolti degli in-ear della cantante. Con il mio arrivo sul progetto, si è optato anche per un upgrade del sistema sequenze. Abbiamo iniziato a lavorare con stem separati, fino ad arrivare all'attuale configurazione in cui riesco a gestire strumentali, backing vocals - due stem stereo, di cui uno "main" per le doppie e uno "ad lib" con le sporche - e, a parte, le tracce vocali dei guest. Così facendo, riesco a bilanciare il pacchetto musicale prodotto dal mondo sequenze, molto diverse tra loro, con la sua voce in modo molto più controllato e uniforme

La scelta dell'impianto, quindi, è stata vantaggiosa?

Assolutamente sì. Non avevo mai lavorato sul GSL e devo dire che l'efficienza è impressionante. Dopo la prima data di Milano, mi è stato chiesto di mixare al volo alcuni brani per alcu-



Michael Gario, operatore sequenze.

ni servizi televisivi e il rientro dell'impianto sul palco mi ha colpito in maniera molto positiva.

Come hai organizzato la tua regia FOH?

Utilizzo un Allen&Heath dLive S5000. Come numero di canali non ho esigenze particolari, e questo mixer negli ultimi anni mi sta dando grandissime soddisfazioni, con il suo approccio completamente standalone. Con gli ultimi aggiornamenti hanno potenziato molto le sezioni di automazione e migliorato i processori di effetti, si potrebbe lavorare solo con lui. Per non farci mancare nulla, abbiamo aggiunto anche un server Waves SuperRack LiveBox così da completare la catena con alcuni VST3 specifici. L'unico insert fisico che utilizzo sulla catena vocale è il Rupert Neve 5045, un Source Enhancer che mi permette di isolare ulteriormente i rientri sul microfono di Anna. È uno strumento diventato ormai indispensabile per me, perché riesce davvero a fare miracoli in situazioni critiche.

MICHAEL GARIO PLAYBACK ENGINEER

Michael, che ruolo hai?

Gli americani hanno coniato il termine *Playback Engineer*. Oltreoceano questa figura esiste già da diversi anni, mentre da noi sta iniziando ad affermarsi da poco, grazie anche a un lavoro che dura oramai da quasi dieci

anni per molti artisti nel settore, come Ultimo, Gazzelle, Tommaso Paradiso, Måneskin, Tedua, Elisa, per citarne giusto alcuni.

Quali sono i tuoi strumenti di lavoro?

Essendo uno show senza band sul palco e interamente organizzato in timecode, il nostro compito è raccogliere e caricare tutti i file necessari, montarli in un sequencer — in questo caso Ableton Live — e creare una struttura completa dello spettacolo. All'interno del progetto generiamo il timecode, produciamo e colleghiamo i click per l'artista e per eventuali ospiti, gestiamo tutte le cue che vengono inviate al sistema di Intercom per le automazioni dello show. Ovviamente abbiamo effetti di autotune, che viene gestito internamente e automatizzato dal sequencer: cambi di tonalità, attivazioni, disattivazioni... tutto è programmato, così che durante la performance il nostro unico compito sia dare il play al momento giusto e controllare che non ci siano intoppi. Utilizziamo anche un software esterno ad Ableton, chiamato AbleSet, che ci permette di gestire la scaletta, creare medley e adattare rapidamente i brani ai continui cambiamenti dello show. Capita spesso infatti che il set cambi all'ultimo momento per la presenza di ospiti o per esigenze artistiche. Dentro Ableton abbiamo moltissime versioni dei pezzi: solo con lei, con guest, senza guest, acustiche, non acustiche, e così via. Io devo gestire tutto questo materiale, ovviamente con una configurazione dual computer, main e backup. L'intero sistema è in rete: qualsiasi variazione che faccio sul mio setup viene immediatamente trasmessa a tutta la crew. Se cambio brano o faccio una modifica in tempo reale, tutti ne sono informati, dai tecnici alle automazioni. Il sistema gestisce anche il prompter: il computer dedicato va a leggere in rete uno script generato dai due computer principali dell'audio di modo che si possa gestire in autono-

mia il prompter e avere un'interfaccia che non solo mostri un feed in tempo reale, ma che permetta anche di avere anche uno switch del prompter in tempo reale.

Che prodotti hai scelto?

Il sistema principale è basato su Apple Macintosh. La scheda audio utilizzata per le sequenze è una PlayAudio 1U di iConnectivity: una macchina molto diffusa, con doppio driver che permette di collegare i due computer e gestire la ridondanza tramite un bus interno.

Qual è stato il tuo percorso professionale?

Il mio background – come per molti, in questo settore – è quello di musicista. Sono diventato presto fonico di studio, quindi ho familiarità con le apparecchiature da recording e soprattutto con il sequencer. La velocità

e la precisione nell'uso del sequencer sono fondamentali: un fonico da studio moderno deve sapere esattamente come ragiona la macchina, perché passa tutto da lì. In situazioni live devi trovare soluzioni immediate: se l'artista ti chiede un click in un punto, una nota diversa, una variazione al volo, devi avere inventiva ed elasticità mentale per risolvere in pochi secondi. Insieme al mio socio Marco Peraldo abbiamo fondato MPMG, una società che offre consulenza, assistenza e realizzazione di sistemi di playback per spettacoli dal vivo.

FEDERICO MENEGON FONICO DI PALCO

Federico, ci racconti come hai organizzato i mix e gli strumenti che hai scelto?

Il mio lavoro consiste nel raccogliere



Federico Menegon, fonico di palco.

il segnale di Anna, oltre a tutti i segnali che mi invia Michael dalla postazione sequenze. Gestisco anche l'intero sistema di radiomicrofoni dedicati alle comunicazioni interne della crew. In questa produzione ci siamo permessi addirittura di creare dei mix personali per ogni membro del team: oltre a se-



guire l'artista e gli eventuali ospiti, abbiamo la possibilità di curare singolarmente anche tutti i tecnici. È un lusso che possiamo concederci non avendo una band sul palco, quindi riusciamo a dedicarci un po' di più alla qualità generale. Utilizziamo un sistema Shure Axient Digital, che ci permette di instradare il segnale verso diverse uscite a seconda delle necessità: possiamo decidere se un microfono deve entrare nel circuito audio dello show oppure se va diretto sulla rete di comunicazione interna.

Sul palco non c'è una band, ma ci sono molti performer. Quali sono le loro esigenze di monitoraggio?

In realtà le richieste sono piuttosto semplici. Anna utilizza i suoi in-ear monitor, con relativo spare, e anche i ballerini lavorano con gli in-ear: abbiamo deciso tutti insieme di mantenere il palco il più pulito possibile, evitando side o monitor in vista. Gestiamo una decina di ballerini più i due coreografi tramite bodypack in isofrequenza, quindi tutti sullo stesso canale. A ciascuno mando tutto, tranne alcuni casi: ad esempio il coreografo principale, Carlos, che segue da vicino l'artista, ha una comunicazione dedicata solo con lei. Martina, la sua assistente, usa invece un microfono per parlare sia con Anna sia con noi. Non ci sono richieste particolari, anche perché Anna ha un'ottima emissione vocale e non abbiamo bisogno di ricorrere a soluzioni estreme.

Quanto incide l'impianto sul tuo lavoro di palco?

L'impianto aiuta tantissimo. A volte dietro sembra quasi che manchi "qualcosa", perché capita di sentire principalmente i sub: questo grazie al lavoro eccellente dei colleghi in sala, che riescono a mantenere il palco molto pulito. Io lavoro con una Avid S6L 24D, quindi ho 24 fader, con diversi banchi custom per gestire gli input. Non abbiamo un set-up enorme: tanti in-ear monitor, certo, ma niente di esoterico. Anche il service Mister X ci supporta molto bene, e siamo davvero soddisfatti. —



Bred to Adapt.

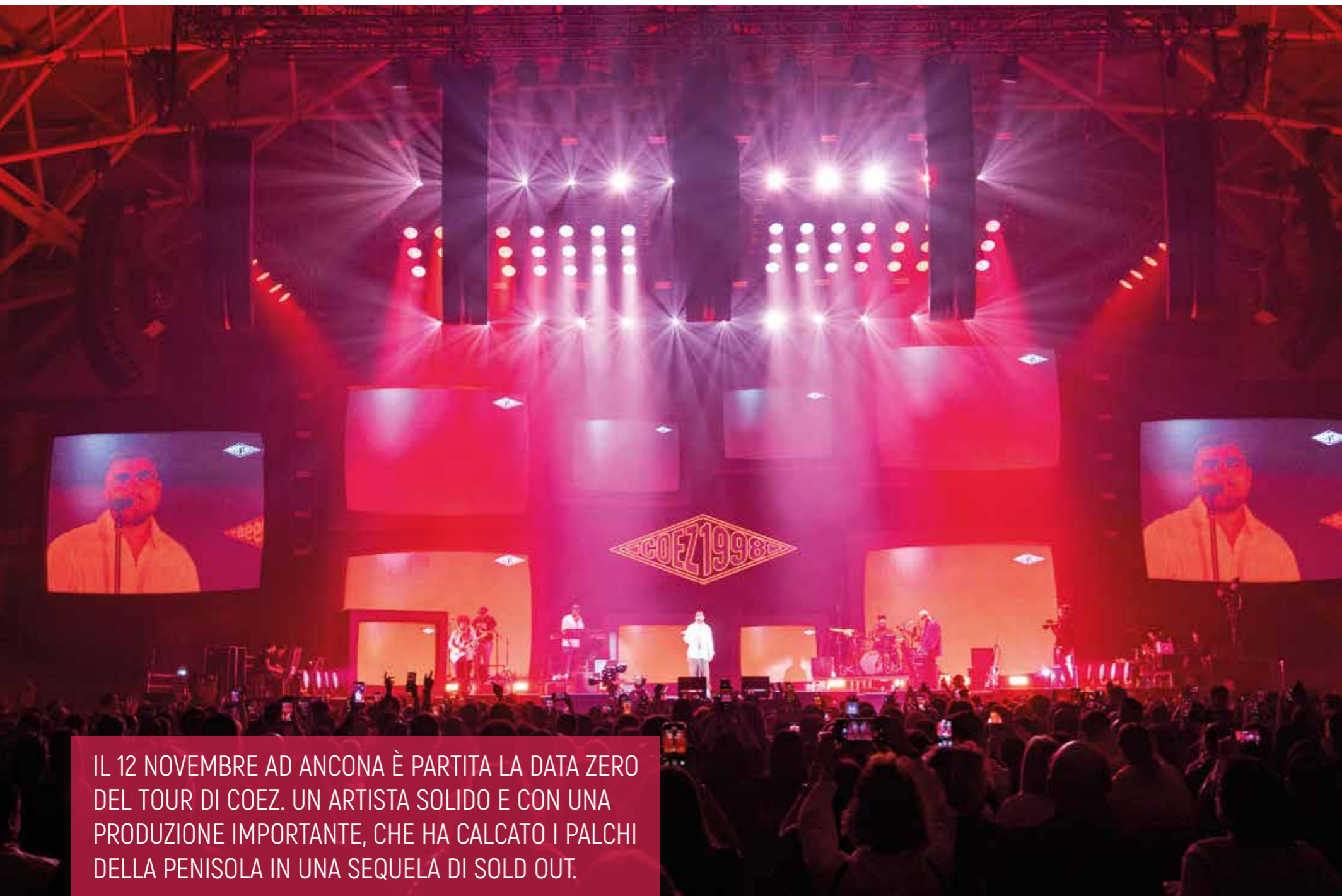
The U-Series

Welcome to System Architecture Freedom

www.dbaudio.com/the-u-series

COEZ LIVE 2025

UN VIAGGIO SONORO E VISIVO DENTRO AGLI ANNI NOVANTA



IL 12 NOVEMBRE AD ANCONA È PARTITA LA DATA ZERO DEL TOUR DI COEZ. UN ARTISTA SOLIDO E CON UNA PRODUZIONE IMPORTANTE, CHE HA CALCATO I PALCHI DELLA PENISOLA IN UNA SEQUELA DI SOLD OUT.

Con dieci date in tutta Italia, parecchi biglietti venduti e l'entusiasmo di diversi sold out, Coez sigla il suo ritorno sui palchi dei palazzetti italiani. Il cantautore porta sul palco i brani del suo ultimo lavoro discografico, *1998*, uscito a giugno e incentrato su sonorità e immaginario di

quel decennio di fine millennio. Il tour 2025 segna un cambio di passo deciso, sia sul piano estetico sia su quello tecnico. L'artista romano intreccia immaginario retrò, scenografie video originali e una cura estrema per il dettaglio, il tutto sostenuto da un nuovo impianto audio di livello e da un disegno luci che, per alcuni aspetti, deve confrontarsi con un video piuttosto ingombrante e con i cinque cluster audio posizionati sulla griglia frontale. Abbiamo seguito la data zero di Ancona, dove è stato allestito lo show; si è subito percepita la solidità del progetto: un palco costruito intorno a monitor anni Novanta "reinventati", un linguaggio video volutamente "sporco" e filtrato, un sistema audio pensato per offrire un ascolto pulito in ogni settore del palasport. Già dal tour precedente l'artista aveva introdotto il sistema immersivo L-ISA di L-Acoustics, ora ulteriormente valorizzato con l'impiego dei nuovi diffusori L2, distribuiti su cinque cluster frontali. Una soluzione più complessa da gestire, certo, ma estremamente efficace: è la prima volta che, in un live urban/pop, mi è capitato di distinguere con nitidezza ogni parola del testo – un dettaglio tutt'altro che secondario. Anche sul fronte scenografico, il progetto convince: finalmente un'idea nuova, che integra i LED – ormai imprescindibili per la scena contemporanea – in modo ricercato e coerente con l'estetica dello show.

In questo speciale raccontiamo da vicino le scelte tecniche che definiscono la produzione, attraverso le voci dei professionisti coinvolti: dalla produzione al lighting design, fino ai reparti audio, backstage e sequenze. Il tour è prodotto e organizzato da Vivo Concerti, e arriva in un momento di piena maturità dell'artista, che può contare su quindici anni di carriera e su un calendario sold out nei principali palasport italiani. Cominciamo il nostro percorso negli uffici di produzione, dove incontriamo Giorgio Ioan.

GIORGIO IOAN DIRETTORE DI PRODUZIONE

Giorgio, avete realizzato l'allestimento qui ad Ancona. L'impianto scenico è molto originale, diverso dal solito. Da chi è nata l'idea?

L'idea arriva direttamente dall'artista e dal management: ci è stato chiesto di costruire una serie di televisori anni Novanta di varie dimensioni – grandi, piccoli, alti, bassi – su cui mandare delle riprese filtrate in modo da richiamare le caratteristiche del vecchio tubo catodico, con gli angoli arrotondati e l'estetica un po' retrò tipica di quel periodo. La scocca dei televisori è stata realizzata da Luca De Vecchis e Corradi Costruzioni; Nicola Zanon ha seguito il progetto e realizzato i telai. Qualche tempo fa, durante una convention ai Caraibi, avevo visto un tessuto elastico idrorepellente che non si stropiccia: mi era sembrato perfetto per rivestire le pareti esterne dei televisori. Ho chiesto a Peroni se riusciva a reperirlo e, dopo pochi giorni, mi ha richiamato dicendo: «Trovato.» Si chiama Elastex, è un materiale elastico che si tende alla perfezione, credo di origine francese. Il risultato è che i televisori sembrano veri, con una scocca rigida. Il progetto scenografico ruota tutto attorno a questo: all'interno dei televisori vintage vengono mandate le immagini live filtrate e i contributi di visual graphics.

Coez ha voluto mantenere lo stesso sistema audio usato nel tour precedente, L-ISA di L-Acoustics, scelta condivisa anche dal fonico Davide Matteucci. Questo sistema audio è piuttosto diverso dal classico L+R: vi ha creato qualche grattacapo in allestimento?

In realtà no. I cinque cluster frontali si montano a terra sul loro grid e vengono sollevati insieme: tutto sommato è un'operazione piuttosto veloce. Poi ci sono i cluster laterali, che avremmo comunque anche con un impianto tradizionale. Non è così diverso dal solito.



La produzione. Da sx: Lucia Carraro, Giorgio Ioan, Stefano Copelli e Matteo Cariddi.



Vista totale del palco con il pavimento tappezzato.

Un momento d'oro per la musica live

Per la musica live è un periodo particolarmente favorevole. Michael Rapino, presidente di Live Nation, prevede un futuro in crescita. Giorgio Ioan è in questo settore da tanti anni, e chiediamo la sua opinione.

“Io lavoro da quarant'anni, e devo dire che dopo il Covid c'è stata una vera impennata: tantissimo lavoro. Forse la gente ha più voglia di uscire, di divertirsi, di tornare ai concerti. Probabilmente pesa anche l'overdose di digitale che ci circonda: computer, TV, social, device di ogni genere, passa tutto da lì. Il concerto invece è un'esperienza unica e irripetibile: oggi è così, la data seguente è diversa. Condividi il momento con persone che amano le stesse cose, non sei isolato, è un modo sano per socializzare.

“Io ho iniziato nel 1985, in un altro periodo e con altri mezzi. E finché avrò la passione di progettare, disegnare, assemblare e mettere in piedi cose nuove, andrò avanti. Finché mi diverto, continuo.

Non è un lavoro di forza, ma quando si allestisce una produzione devi essere lucidissimo. Gli allestimenti partono dalle sette del mattino e finiscono alle tre di notte: basta un attimo per lasciarsi sfuggire un dettaglio, che in tour può diventare un problema. Se però lavori bene all'inizio, quando il tour parte è tutto più leggero.”

Il futuro

Oggi Lemon and Pepper è una realtà importante, che lavora con tutte le agenzie live e non solo. Ma bisogna pensare al futuro.

“Da quando abbiamo iniziato con Vivo, abbiamo avuto un'enorme quantità di lavoro e una grande sinergia con Clemente, Andrea, Pippo e tutto lo staff. Questo ci ha lasciato poco spazio per altro, tranne i clienti storici come Ramazzotti e Zuccherò. A volte dobbiamo dire di no, perché siamo circa venti persone: con tre o quattro tour contemporanei siamo al limite. Il nostro obiettivo è mantenere sempre lo stesso livello qualitativo, senza rischiare.

“Abbiamo un piccolo vivaio: portiamo i ragazzi in tour con noi, per insegnare il mestiere. Stanno crescendo molto bene: prima i palazzetti, poi gli stadi. Saranno loro a portare avanti questo lavoro. Purtroppo non esistono scuole che lo insegnano: serve voglia, sacrificio e sporcarsi le mani. Noi abbiamo fatto così: ricordo che a vent'anni dormivo pochissimo. Ma, appunto... avevamo vent'anni.”

Come numero di diffusori siete sicuramente sopra la media.

Sì, i diffusori sono di più, ma il nuovo sistema di L-Acoustics è abbastanza rapido da montare; per quanto riguarda i sub, ne abbiamo parecchi, alcuni sospesi in centro, altri a terra.

Come è organizzata la produzione?

Vivo Concerti è l'agenzia che gestisce il tour dell'artista, e ha affidato a Lemon and Pepper l'organizzazione e la gestione della produzione. In tour siamo io, Stefano Copelli, Lucia Carraro e Matteo Cariddi. I fornitori sono: Agorà per audio e luci, STS per il video, Italstage per palco e generatori. In tournée siamo circa una sessantina di persone con otto bilici più palco e generatori. Qui ad Ancona abbiamo fatto l'allestimento: questa sera è la data zero. Poi partiremo con una doppia a Roma e un tour di dieci date, che si chiuderà con una terza data sempre a Roma.

ANTONIO PAOLUZI SYSTEM ENGINEERING

Antonio, ormai ci incontriamo spesso nei tour più importanti. Ci spieghi come è stato concepito l'utilizzo del sistema L-ISA in questo progetto?

Spesso L-ISA viene associato alle orchestre o alla riproduzione di musica



David Matteucci e Antonio Paoluzi, system engineer.



Rack con il processore L-ISA.



Schema dell'installazione del sistema L-ISA.

“seria”, dove c'è l'obiettivo di ricostruire l'immagine orchestrale sul palco e darle profondità e spazialità. In questo caso, invece, come avevamo già fatto nel precedente tour di Coez, abbiamo voluto usarlo non tanto come effetto di spazializzazione, ma come un sistema capace di proporre qualcosa di realmente nuovo rispetto al classico impianto left/right. Un approccio interessante per tutti gli spettatori, che supera i limiti tipici della stereofonia tradizionale.

Come è configurato il sistema?

L'impianto è progettato con cinque

cluster frontali. I tre cluster centrali sono composti da tre moduli L2, ovvero $4 \times 12'' + 8 \times 10'' + 8 \times 3''$ per modulo; più un L-Acoustics L2D in fondo al cluster, che ha la stessa componentistica di L2 ma un'apertura più ampia, utile per le prime file. I due cluster laterali montano invece due L2 e un L2D ciascuno. Questo per quanto riguarda il fronte principale.

Per coprire le tribune laterali abbiamo usato un'architettura più tradizionale: 12 K2 più un cluster di 6 Kara per lato. Per i subwoofer – visto il genere – abbiamo volutamente abbondato per ottenere un punch maggiore. Dietro ai cluster L2 centrali abbiamo appeso un array composto da 6+6 K1-SB in configurazione end-fire. A terra, davanti al palco, abbiamo aggiunto quattro cluster da tre KS28 per lato in configurazione cardiode. Con i due cluster

di K1-SB in end-fire, uno dietro l'altro, abbiamo ottenuto un'emissione puntiforme eccellente. Ovviamente non sempre è possibile mettere i sub al centro del palco: nei palasport l'altezza utile resta il principale limite.

Come gestite il segnale verso i sidefill?

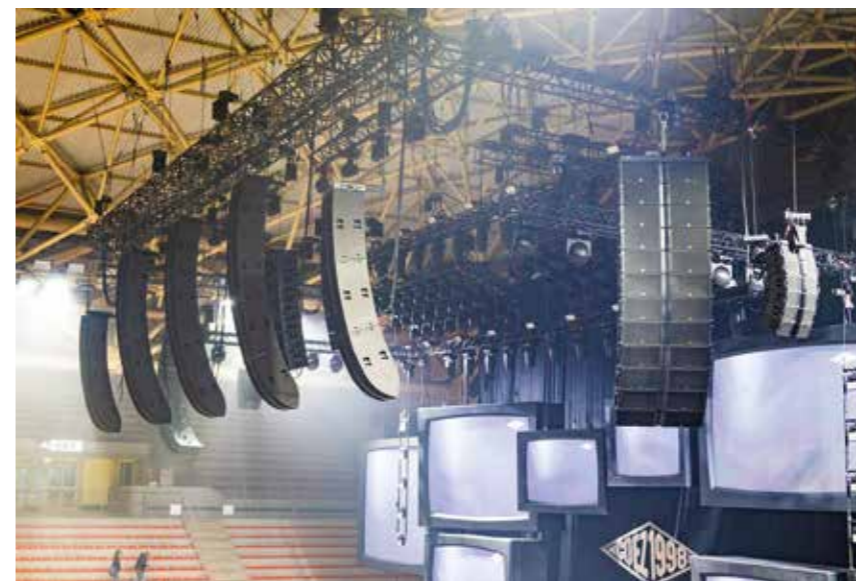
Il segnale dei side è generato da L-ISA come somma ragionata di ciò che mandiamo nel panorama principale. Abbiamo scelto di avere un po' più voce sui side fill perché, essendo laterali, gran parte dell'energia rimbalza sulle pareti generando un riverbero naturale. Dare un po' più voce ci aiuta a mantenerla sempre in evidenza.

Da quanto tempo lavori con L-ISA?

Uso L-ISA da diversi progetti, soprattutto con le orchestre. Con Coez è la seconda volta che lo applico al pop. A differenza del tour precedente, stavolta io e il fonico abbiamo voluto sperimentare, capire se esistessero margini per un uso “non convenzionale”, alla ricerca di un suono più creativo e democratico per tutti.

E per quanto riguarda la fase di pre-produzione?

Io e David abbiamo allestito un sistema in uno studio grande, montando cinque stack di Syva per replicare il comportamento dell'impianto che avremmo usato in tour. Siamo rimasti lì diversi giorni: ascolti, prove, spostamenti, decisioni sulle posizioni, verifiche. Alla fine lo spirito di L-ISA è rimasto intatto: quanto più riesci a collocare uno strumento in una posi-



Vista dei 5 cluster principali del sistema L-ISA, formati con i diffusori L2 e L2D di L-Acoustic.

zione precisa, tanto meglio funziona il mix. Nel nostro setup, voce e cassa sono state posizionate nel cluster centrale: questo ha pulito enormemente la voce, mentre gli altri strumenti sono stati distribuiti sui vari cluster. Ci siamo anche divertiti a muovere nello spazio gli strumenti che lo permettevano. Da una canzone all'altra una chitarra poteva spostarsi a sinistra, un pad coprire l'intero fronte, un suono comparire da un punto preciso. Cose che puoi fare anche con un left/right, certo... ma se ne accorgono solo quelli al centro.

Per ottenere questo tipo di lavoro servono microfazioni particolari?

No, assolutamente. La ripresa è standard: la batteria è microfonata normalmente, senza nulla di speciale. Dal mixer il fonico invia 64 canali al processore L-ISA, che li lavora e li colloca nello spazio, come deciso nel progetto. In questo modo liberi tantis-

sima energia nel cluster dedicato alla voce. La batteria rimane potente ma non proviene tutta da un unico punto: è distribuita, e questo permette di avere una grande riserva di headroom e di spazio per la voce. Il risultato è un mix più pulito, più aperto e più uniforme per tutti.

**DAVID MATTEUCCI
FONICO FOH**

David, è la prima volta che ci incontriamo. Qual è la tua storia professionale?

Io sono un classico fonico di sala: ho lavorato come freelance, direttamente con gli artisti; poi seguì i miei progetti in studio, faccio musica... questo è un po' il background. Conosco Coez da molti anni, dai primi concerti con la band, possiamo dire che siamo cresciuti insieme.



Un cluster formato con L2 e L2D.

Che tipo di approccio hai dovuto adottare con questo impianto, e come ti sei trovato?

Sicuramente bisogna resettare tutto quello che hai fatto finora e usare un approccio diverso: a differenza



I due cluster per la copertura delle tribune laterali formate da 12 K2 più un cluster di 6 Kara.

dell'altra volta, dove siamo stati molto ligi ai dettami di L-Acoustics su come utilizzare il sistema, questa volta abbiamo cambiato delle cose facendo un po' di testa nostra. Abbiamo impostato un mix a gruppi, proprio per poter recuperare alcune abitudini che sappiamo che funzionano, e abbiamo sperimentato soprattutto sulla batteria. Abbiamo portato la voce e la cassa sul cluster centrale, come fondamenta del nostro mix, come fosse un Dolby Atmos. Una particolarità di questo L2 è che sulla parte mediobassa è cardioidale, e questa cosa apre tante possibilità: la prima volta che ho usato questo sistema, pensavo che non fosse possibile tirare fuori quello che volevo. Poi con Antonio ci siamo messi giù a studiare e fare degli esperimenti, per riuscire a ottenere quello che avevamo in testa, finché non ci siamo riusciti e abbiamo perfino trovato delle soluzioni nuove.

Se dovessi fare un paragone con i sistemi tradizionali, come lo posizioneresti per l'ambito pop e rock?

Senza se e senza ma, la qualità di questo sistema con le nuove L2 compie un nuovo step in avanti. Ti permette di sentire una voce con un semplice 58 sul cluster centrale con una resa bellissima; anche l'uso dei riverberi e dei delay risulta con una resa diversa. L'unica verifica che vorrò fare, per dare un giudizio definitivo, sarà utilizzare questo sistema in venue molto più grandi, per sentire l'effetto che fa.

**GABRIELE GILETTA
OPERATORE SEQUENZE**

Gabriele, di cosa ti occupi esattamente e con che attrezzatura lavori?

Il mio compito è gestire tutte le sequenze che accompagnano il live. Nel progetto che abbiamo preparato durante le prove musicali con Silvano [Coez, ndr], Orange [il direttore musicale] e la band, per ogni brano del tour ci sono eventuali basi, click, counter, automazioni MIDI per UAD Console e per program change/control change esterni e il timecode. Il mio setup si basa su due Mac Mini, entrambi con Ableton Live: uno principale e uno di backup. Da ognuno escono 24 canali di sequenze tramite due schede audio MOTU, quindi 24 principali e 24 di backup per un totale di 48 segnali. Questi segnali confluiscono in tre Radial SW8 MKII Auto-Switcher, che ci permettono di avere 24 canali di ridondanza: lo switch è automatico e un eventuale fail del sistema principale è completamente trasparente e impercettibile. In aggiunta utilizziamo anche due Universal Audio Apollo x6 per la gestione delle voci di Coez e per eventuali ospiti. Occasionalmente utilizziamo un autotune correttivo, se la scelta artistica del brano lo richiede. Per questo tour avevamo inoltre la necessità di inviare parecchi program change e control change agli strumenti sul palco, ovvero quei comandi



Gabriele Giletta, operatore sequenze.

che permettono di cambiare suoni, preset o effetti in automatico mentre il concerto procede. Per gestire questi cambi utilizziamo il protocollo RTP-MIDI, inviando i comandi MIDI tramite un semplice cavo di rete. Usiamo una iConnectivity PlayAUDIO12 collegata a uno switch di rete, a cui sono connesse due interfacce iConnectivity mioXM: una lato stage right e una lato stage left. In questo modo raggiungiamo facilmente tutti gli strumenti anche a distanza e inviamo in modo affidabile tutti i comandi necessari durante lo show. Ovviamente PlayAudio12 garantisce anche ridondanza per il MIDI essendo collegata ai due Mac Mini. Infine abbiamo un distributore per il timecode, i vari reparti che ne hanno bisogno possono collegarsi direttamente e ricevere il timecode di ogni traccia.

Chi gestisce la "timeline", ovvero la sequenza dei brani?

La scaletta è scelta da Silvano e, una volta confermata, sono io a occuparmi del "ritmo" dello show: sono la persona che dà il GO dei brani e avvia timecode e sequenze.

**FEDERICO BRUGNOLA
FONICO DI PALCO**

Federico, hai scelto una configurazione tradizionale o c'è qualcosa di particolare nel tuo setup?

Direi una configurazione abbastan-





Federico Brugnola, fonico di palco.

za tradizionale, ma comunque piuttosto densa: utilizzo la stessa console che abbiamo in sala; abbiamo deciso entrambi di lavorare con Avid, quindi con una S6L, e in entrambi i casi operiamo con server Waves e una Avid HDX per il processing. Ovviamente, occupandomi del palco, gestisco tutta la parte legata alle radiofrequenze, sia in uscita per gli ascolti sia in ingresso. Tutta la gestione dei segnali e delle utility è centralizzata sul mio computer, dove utilizzo Smaart, il virtual sound check, e Wireless Workbench 7 di Shure per il coordinamento RF.

L'utilizzo di questo tipo di impianto ha cambiato qualcosa nella tua operatività?

È la prima volta che mi ritrovo a lavorare con questo tipo di sistema direttamente sul palco. Devo dire che il risultato è convincente, anche sulla passerella: questo impianto ci agevola parecchio. Non posso ancora fornire un feedback definitivo, ma le prime sensazioni sono sicuramente positive. Anche dall'esterno mi sembra che il risultato sia molto piacevole, e lo confermano sia i musicisti sia l'artista sul palco, nonostante l'uso massiccio di in-ear monitor.

ROBERTO POZZEBON LIGHTING DESIGNER

Roberto, racconta come hai sviluppato il disegno luci e che tipo di materiale hai usato.

Questo progetto nasce da un'idea di Giorgio Ioan, il quale si è occupato



Una parte dei sub a terra davanti al palco.



I monitor tradizionali con tubo catodico.

dello stage design e del design del video, costruendo questi grandi televisori. All'interno di questo disegno



Roberto Pozzebon, lighting designer.

ho inserito la mia idea di scenografia delle luci: possiamo dire che gira tutto intorno all'idea dei due pod centrali sul soffitto del palco, inclinati leggermente. All'interno dei pod c'è un rig con 24 Claypaky K25; poi c'è una serie di spot Arolla Aqua, sia in alto sia sul palco. Sparsi sul tetto e in verticale, ci sono diversi Chauvet Color STRIKE. Purtroppo la scelta dell'impianto audio ci ha un po' costretti a sviluppare un disegno luci più teatrale: ho cercato di tenere una scena molto pulita, in mezzo ai televisori; abbiamo inserito un grande logo illuminato che riprende la copertina dell'album, circondato da un neon flex RGB white, che cambia colore in base alla canzone o alla scena.

Entrando nel palasport ho visto che ci sono molte BAT truss appoggiate fuori: vi aiutano nell'allestimento e nel trasporto?

Sì, questo sistema è molto efficace nelle operazioni di allestimento e trasporto, tutto il tetto è stato pensato a pezzi per poterlo gestire con le BAT truss, compresi i pod. Diciamo che il mondo delle luci entra ed esce in maniera molto veloce, anche se chiaramente siamo vincolati dall'installazione di questi grandi televisori, che invece necessitano di un impegno molto importante a livello di setup sia nella fase di in sia di out.

Sei un utilizzatore di Avolites o sbaglio?

Diciamo sono un operatore Avo dal 2015, un amore che ancora in qualche modo non si è interrotto. Utilizzo Avolites per quasi tutti i miei progetti. In questa configurazione abbiamo una console main e una di backup. Tra di loro non sono collegate e non comunicano, ma entrambe hanno caricato lo stesso show e sono collegate allo stesso network in sync attraverso il timecode.

Se tu mi dovessi dire un effetto particolare, che ti è riuscito particolarmente bene?

Sicuramente il risultato di questi pod, che possono sviluppare molte situazioni diverse: a volte una gabbia, altre volte una grande raggiera; con i K25 posso frazionarli in diversi colori nello stesso momento, e tutto porta a un bel risultato.

In quanti siete a gestire le luci?

La squadra luci è composta da quattro tecnici, un caposquadra, un rigger che si occupa solamente delle luci, un tecnico che si occupa delle connessioni di rete, un'altra persona che si occupa del montaggio e del setup. Io faccio parte della produzione, e seguo l'artista dal suo primo album: con questo tour festeggiamo i primi dieci anni di collaborazione con Coez.



Simone Magnani, operatore video e Mikkel Garro, video design.



Una delle tante camere da ripresa poste sul palco.

forte, che si riflette non solo nel live, ma anche nella sua comunicazione e nel merchandising. Per questo tour sono stati allestiti quindici televisori giganti con schermi LED e sette televisori tradizionali a tubo catodico. Abbiamo cercato di riprodurre il concept dell'album 1998, un ritorno alle atmosfere degli anni Novanta.

Anche nelle riprese live avete mantenuto questo stile?

Sì, abbiamo voluto ricreare quel sapore e la grana tipica dell'epoca, disturbi compresi. Non ci sono veri e propri visual intesi come scenografie animate: utilizziamo solo alcuni effetti, inserti grafici e loghi. A volte compaiono testi di alcune canzoni o messaggi scelti dall'artista, ma per il resto lavoriamo quasi esclusivamente su rielaborazioni delle camere, seguendo mood e ritmica dei brani. Gli schermi LED sono "vestiti" da televisori giganti, mentre i vecchi televisori a tubo catodico vengono usati per mandare piccole grafiche che servono a dare luce e profondità alla scena.

Che macchine utilizzate per mandare le immagini ai vari schermi?

Usiamo Resolume Arena come media server, gestendo da lì tutta la distribuzione e la programmazione. Quest'anno, grazie al lavoro di Simone, abbiamo inserito il più possibile il programma in timecode.

MIKKEL GARRO SIMONE MAGNANI VIDEO

Mikkel e Simone, cosa vedremo stasera?

A noi è stato chiesto di curare l'identità visiva del live. È ormai qualche anno che lavoriamo con Coez e, con il tempo, abbiamo imparato a conoscerlo a fondo e a immedesimarci nei suoi testi. Coez ha un'identità visiva molto



Avete utilizzato QLab?

No, niente QLab per gli stacchi camera. C'è un regista posizionato dietro il palco che costruisce in diretta il Program 1 e il Program 2. Abbiamo anche una camera a spalla dedicata all'artista, che viene mandata direttamente in linea insieme alle altre camere, senza passare dalla regia.

Il segnale inviato ai LED è lo stesso dei televisori a tubo catodico?

Agli schermi LED mandiamo un classico segnale HDMI, mentre ai televisori catodici inviamo un segnale composito in SDI. È una gestione abbastanza semplice, anche se mentalmente siamo dovuti "tornare indietro": di solito i disturbi e le interferenze si eliminano,

questa volta invece li abbiamo volutamente creati e amplificati per ottenere l'effetto retrò.

Per simulare l'effetto del tubo catodico sugli schermi LED avete usato filtri particolari?

Sì, per ricreare l'effetto TV abbiamo aggiunto una leggera bombatura e arrotondato i bordi, poi applicato un filtro televisivo "fake", lasciato sempre attivo. Sono tutti effetti interni di Arena che contribuiscono a dare quella sensazione analogica. Gli schermi restano accesi con un effetto grigio, tipo monoscopio senza immagine. Quando il pubblico entra, vede questo "sporco" tipico dei televisori vecchio stile e rimane sempre molto sorpreso! —

MAC VIPER XIP



THE LEGEND STRIKES AGAIN

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



OPTIMIZED FOR
INDOOR AND
OUTDOOR USE



28,000 LM
CONSISTENT
HIGH OUTPUT



MOST
FEATURE RICH
MAC EVER



BEST IN CLASS
OUTPUT, WEIGHT
AND SIZE RATIO



LOW
NOISE
LEVEL



HIGH-QUALITY
OPTICAL
PERFORMANCE



Learn more
at martin.com

©2024 HARMAN. All rights reserved.

The MAC Viper XIP is designed for temporary outdoor installation only. Do not use the fixture for permanent outdoor lighting.



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

ELVIS THE KING IS BACK



Phil Proietti interpreta Elvis Presley: the King is Back.

A FIRENZE, ABBIAMO PRESO PARTE A UN VIAGGIO D'AUTORE CHE HA ATTRAVERSATO LA STORIA DEI PIÙ GRANDI SUCCESSI DEL RE DEL ROCK'N'ROLL.

Interpretare Elvis Presley è una sfida complessa, forse una delle più insidiose nel mondo dei tribute show. Il rischio di scivolare nella caricatura, nell'imitazione grossolana o nell'eccesso folkloristico è sempre dietro l'angolo. Proprio per questo, quando uno spettacolo riesce a restituire l'essenza del personaggio, e riesce a farlo senza trasformarlo in ma-

schera, il risultato merita attenzione. *Elvis – The King is Back* è uno spettacolo portato in scena da Phil Proietti, che rientra pienamente in questa categoria: un omaggio rispettoso, musicale e scenicamente credibile al Re del Rock'n'Roll.

Phil Proietti, all'anagrafe Filippo Proietti, classe 1991, è un musicista, cantante e performer italiano che negli anni ha costruito una carriera solida nel mondo dello spettacolo dal vivo. E non chiamatelo "imitatore": Phil è un artista a tutto tondo che firma i suoi progetti come interprete, produttore e frontman. Nel caso di *Elvis – The King is Back*, Proietti assume un ruolo centrale non solo sul palco, ma anche nella visione complessiva dello show. Il suo percorso musicale nasce presto e si sviluppa attraverso esperienze eterogenee: dal rock classico alle produzioni su navi da crociera, fino ai grandi tribute show dedicati a band iconiche. Ha lavorato come cantante e chitarrista, affinando nel tempo una presenza scenica che oggi rappresenta uno dei suoi punti di forza. Proietti è noto anche per alcune partecipazioni televisive, in programmi come *Tale e Quale Show* su Rai 1, dove ha vestito i panni di un'altra grande rock band, i Kiss.

In *Elvis – The King is Back*, Proietti lavora sulla voce, sul fraseggio, sulla postura e sull'energia scenica di Elvis Presley, scegliendo di raccontare l'artista più che il mito stereotipato. Il tutto, accompagnato da una messa in scena che richiama gli anni d'oro del rock'n'roll senza appesantirsi di elementi superflui.

Lo show è costruito come un vero concerto dal vivo, con una band numerosa e arrangiamenti fedeli allo spirito originale, ma pensati per funzionare oggi, in teatro. Le coreografie, i costumi e le luci contribuiscono a creare un'atmosfera coerente con le diverse fasi della carriera di Elvis, lasciando sempre la musica al centro. Unica concessione alle tecnologie moderne: l'uso di un videoproiettore che manda delle grafiche iconiche su uno scher-

mo al centro del palco, soluzione che aiuta l'immersione nell'estetica e nella "vibe" dell'epoca.

Non solo Elvis

Accanto al progetto dedicato a Elvis, Phil Proietti è anche ideatore e produttore di altri format, tra cui *The Rockstar Show*, un ambizioso spettacolo "multi-tribute arena rock". Nato nel 2022 in collaborazione con Live for Music, il progetto si distingue per un'idea chiara: condensare in un'unica serata l'esperienza dei grandi miti del rock mondiale.

Queen, Bon Jovi, Europe, Ozzy Osbourne, Kiss, AC/DC, Guns N' Roses, Tina Turner e molti altri vengono celebrati attraverso performer specializzati, veri "impersonator" capaci di restituire non solo i brani, ma anche l'immaginario e il carisma degli artisti originali. *The Rockstar Show* ha superato i 150 concerti tra Italia e resto d'Europa, con tre tour che hanno toccato Svizzera, Croazia, Germania e Austria, fino ad arrivare nel 2025 all'Arena Vittrifrigio di Pesaro. Un progetto che testimonia la capacità organizzativa e produttiva di Proietti, oltre alla sua visione artistica.



Matteo Bertelli, direttore di palco.



Un dettaglio della scaletta.



Un'immagine della batteria con i due testamobili in controluce.



Mattia Boni, regia FOH.



Stage box DL 32 da 32 ingressi.

Noi abbiamo incontrato Phil e la sua crew venerdì 9 gennaio al Teatro Cartiere Carrara di Firenze, occasione ideale per osservare da vicino non solo lo spettacolo, ma anche la macchina tecnica che lo sostiene. Come di consueto, il nostro interesse si è concentrato sugli aspetti produttivi, partendo dal reparto audio.

Audio

Il fonico di sala Mattia Boni ha seguito la produzione su alcune date del Centro-Nord Italia, in collaborazione con il service che fornisce parte delle attrezzature.

“Non seguiamo tutte le date – spiega Mattia – ma quelle in cui la produzione si appoggia al nostro service. Ieri eravamo al Teatro Duse di Bologna, con la produzione completa, e stasera siamo qui a Firenze; poi proseguiamo con



I tre monitor RCF della sezione fiati.



alcune date al sud”.

A Firenze l'impianto audio utilizzato è il sistema K-array residente del teatro. “È la prima volta che lo utilizzo: l'ho ascoltato solo oggi durante il soundcheck. È un progetto particolare, con una filosofia diversa rispetto ad altri sistemi. All'inizio ho dovuto prenderci un po' la mano, ma una volta capite le sue peculiarità, devo dire che suona proprio bene”.

In regia FOH il mixer scelto è un Midas M32. “Per questo tipo di produzione è una soluzione ideale. Non utilizziamo outboard esterni: i plug-in interni del mixer sono più che sufficienti. Lo spettacolo è completamente suonato dal vivo, a eccezione di una intro iniziale e della sigla finale”.

La formazione è importante: tre fiati, due tastiere, chitarra, basso, batteria, tre coristi più il cantante principale. In totale, circa 30 canali gestiti in console. E il lavoro si raddoppia sul palco: la gestione dei monitor è affidata a Matteo Bertelli, che coordina la microfonaione degli strumenti e la distribuzione dei segnali verso la regia di sala.

“Durante l'allestimento mi occupo di posizionare i microfoni e di garantire che i segnali arrivino correttamente in regia – spiega – poi seguo la parte degli ascolti, sia per chi usa monitor a terra sia per chi è in cuffia.”

“In altre produzioni lavoriamo con doppia regia, in questa preferiamo una soluzione più snella, con una regia



Moreno Gilberti, operatore luci.

sola. Qui utilizziamo un iPad collegato in rete al mixer FOH. Abbiamo creato una rete ad anello: io faccio la regolazione iniziale dei monitor, poi durante lo show, se serve qualche intervento rapido, può intervenire direttamente Mattia dalla regia di sala.”

La dotazione comprende dieci moni-

tor wedge RCF da 12” e due sistemi di ascolto in cuffia, tutti parte dell'equipaggiamento del service.

Luci

Il terzo elemento della crew è Moreno Gilberti, in veste di operatore luci. Anche lui fa parte di MG Service, realtà di Brescia che segue la produzione nelle date del centro-nord, mentre la gestione artistica e il calendario sono affidati all'agenzia Aurora Eventi di Brindisi.

“In queste date utilizziamo una dotazione compatta: otto beam e otto wash – spiega Gilberti – integrati con i fari residenti del teatro per il piazzato frontale”.

La programmazione è interamente manuale, realizzata con Chamsys.

«Ogni volta bisogna rifare buona parte dei puntamenti. Non c'è timecode, perché lo show non prevede effetti spettacolari o particolari. L'idea è ricreare un'estetica anni Sessanta: illuminare correttamente i musicisti, valorizzare il protagonista e accompagnare

le scene senza sovraccaricarle. Il momento più “spinto” è l'uso dello strobo in un brano specifico».

Il successo di *Elvis – The King is Back* dimostra in primo luogo la grande attrattiva che uno spettacolo “tribute” può esercitare sul pubblico, e poi il livello elevato che hanno raggiunto le produzioni di questo genere. Grazie a una visione chiara, a una produzione curata e a una squadra tecnica competente, lo spettacolo riesce a restituire due ore di musica live e intrattenimento, senza un lavoro di iper-produzione o tecnologie fantascientifiche. Phil Proietti si conferma un interprete credibile e un produttore consapevole, capace di costruire progetti solidi, musicalmente validi e tecnicamente ben realizzati. Un Elvis autentico, insomma: is the King Back? —



2001 ODISSEY

LA FEBBRE DEL SABATO SERA

LO STORICO MUSICAL RIPARTE DA TOLENTINO

DOPO LA MESSA IN SCENA DI MILANO, IL TOUR È RIPARTITO IL 20 NOVEMBRE DAL TEATRO NICOLA VACCAJ CON UN NUOVO ALLESTIMENTO E LA STESSA ENERGIA DI SEMPRE.



foto: Giulia Marangoni

È una storia iconica fin dagli anni Settanta, dai tempi del film musicale di John Badham e Nik Cohn: il "guappo" Tony Manero, che lavora in un negozio di vernici durante la settimana e diventa il re della discoteca nel weekend, è entrato nel nostro immaginario e continua a ripresentarsi sotto varie forme. È il momento per quella storia di vivere una nuova partenza: La Febbre del Sabato Sera, il musical adattato per il palcoscenico da Robert Stigwood e Bill

Oakes, riparte da Tolentino, in provincia di Macerata. Al Teatro Vaccaj torna in scena uno dei titoli più famosi della storia del musical: opera della Compagnia della Rancia, che da decenni rappresenta un punto di riferimento per il teatro musicale italiano.

L'allestimento riprende quello del Teatro Nazionale di Milano, dove è rimasto in scena per ben dodici settimane. In vista della tournée italiana, la Compagnia della Rancia ha dovuto

ripensare molto di quell'impianto; e la scelta della venue è stata quasi obbligatoria: ripartire da un teatro che è casa della compagnia e luogo simbolo delle sue produzioni storiche.

La regia di Mauro Simone mantiene forti legami con l'iconografia cinematografica, pur adattando il linguaggio alle esigenze del palcoscenico: movimenti scenici dinamici, un uso intelligente del girevole e un disegno luci studiato per evocare

l'estetica degli anni Settanta, senza scendere nel nostalgico. Il risultato è uno spettacolo che rispetta la memoria dell'opera originale ma che parla con freschezza al pubblico di oggi. L'aria che si respira, insomma, è quella delle grandi occasioni. Come sempre, ci inoltriamo nei backstage del teatro con grande entusiasmo, per incontrare i personaggi chiave che hanno reso possibile la partenza di questo tour.



foto: Giulia Marangoni

Compagnia della Rancia

Era da tempo che cercavamo l'occasione per conoscere più da vicino questa compagnia. Approfittiamo della gentilezza di Sara Maccari, figura chiave della Compagnia della Rancia, per farci raccontare la storia di una realtà che ha portato il musical in Italia: incontriamo Sara nel foyer del Teatro Vaccaj – gestito dalla Compagnia – e da qui partiamo per ripercorrere le origini di questa avventura creativa.

Per cominciare, la Compagnia della Rancia nasce a Tolentino nel 1983, dall'intuizione di tre amici: Saverio Marconi, Michele Renzullo e Tommaso Paolucci. Saverio Marconi era venuto a Tolentino per i legami familiari – il nonno era originario della città, e il suo busto campeggia ancora oggi nel foyer del teatro – in un momento in cui la sua carriera cinematografica era al massimo, dopo il successo di Padre Padrone con i fratelli Taviani e altre importanti esperienze sul grande schermo.

Il nome "Compagnia della Rancia" deriva dal vicino Castello della Rancia, storica fortezza del territorio. Quando Marconi fondò la compagnia, scelse questo nome proprio come omaggio alla zona e a uno dei suoi simboli culturali. Nel tempo, quel nome è diventato un vero marchio di fabbrica del musical italiano.

La presenza sempre più assidua di Marconi a Tolentino diede vita a un percorso di "fertilizzazione culturale" del territorio, che portò alla nascita di una scuola di recitazione – ancora attiva – presso il Centro Teatrale San Gallo: un centro di formazione non professionale, inclusivo e aperto a tutti, senza selezioni, capace di coinvolgere generazioni di cittadini. Da questa esperienza amatoriale furono piantati i semi di un percorso che sarebbe poi diventato altamente professionale.

Dai primi spettacoli di prosa con attori professionisti, si arrivò così alla grande scommessa: portare in Italia il musical di tradizione anglosassone, con performer capaci di recitare, cantare e ballare – la cosiddetta *triple threat*, la "tripla minaccia".

Il primo musical fu *La piccola bottega degli orrori*, tradotto in italiano per garantire al pubblico la piena comprensione dei brani, fondamentali nella narrazione. A seguire arrivò *A Chorus Line*, che debuttò nel 1990 al Festival di Todi, con la regia di Saverio Marconi affiancato da Baayork Lee, artista del cast originale di Broadway. Fu un successo straordinario: un quotidiano di allora titolò che quella produzione era "la prova che il musical in Italia si può fare".

La storia successiva è diventata quarantennale; in questi anni ci sono due svolte fondamentali: la prima nel 1997 con *Grease*, autentico campione d'incassi, uno spettacolo che ha conquistato un pubblico vastissimo e che, a quasi trent'anni dal debutto, continua ad andare in scena quasi ininterrottamente, con oltre due milioni di spettatori e più di duemila repliche. La seconda svolta arriva nel 2003 con un progetto colossale: *Pinocchio*, musical originale interamente italiano, scritto da Saverio Marconi insieme a Pierluigi Ronchetti, con musiche inedite dei Pooh. Per questo spettacolo venne persino costruito appositamente un teatro: il Teatro della Luna, accanto al Forum di Assago – oggi Teatro Repower.

Il resto è storia recente, fatta di titoli, tournée e produzioni che hanno segnato un'epoca e contribuito a definire l'identità del musical italiano contemporaneo.



Sara Maccari, amministratore delegato.

SARA MACCARI COMPAGNIA DELLA RANCIA

Sara, qual è il tuo ruolo nella Compagnia e cosa puoi raccontarci di questo spettacolo?

Il mio ruolo nella Compagnia è quello di amministratore delegato. Questo però non significa che io sia la figura decisionale "chiave": il mio lavoro è soprattutto operativo. Ho la responsabilità di portare avanti i progetti artistici e tecnici e di seguire la tutela e lo sviluppo dei talenti che intercettiamo, sia artistici che tecnici. In sostanza, ho una *overview* su tutte le attività della Compagnia, e poi mi affido ai professionisti che conoscono in maniera specifica e approfondita i rispettivi settori. Insieme al team, e in particolare alla mia collega Laura Volta, mi occupo della produzione: il nostro compito è mettere tutti nelle condizioni di lavorare al meglio. Ci appoggiamo a un team creativo e operativo estremamente rodato: in questo spettacolo collaboriamo con persone con cui lavoriamo da decenni. Il rapporto consolidato, la conoscenza dei processi e delle modalità di lavoro ci permettono di trovare soluzioni sempre efficaci. La Febbre del Sabato Sera è uno spettacolo imponente dal punto di vista scenografico. È stato allestito lo scorso anno al Teatro Nazionale di Milano, dove è rimasto in scena per dodici

settimane. Poiché quel teatro offre caratteristiche sceniche particolari, abbiamo dovuto ripensare l'allestimento in vista della tournée italiana: verso la fine delle repliche milanesi abbiamo iniziato a studiare come adattare la produzione senza perdere qualità. Insieme allo scenografo Gabriele Moreschi e al regista Mauro Simone, abbiamo lavorato per mantenere intatto l'impatto visivo e funzionale. E devo dire che alcune soluzioni trovate per la tournée sono risultate altrettanto, se non più, efficaci: rispondono meglio a un modello produttivo e distributivo diverso. Abbiamo riallestito lo spettacolo in questo splendido Teatro Vaccaj, ricostruito dopo l'incendio del 2008 e ristrutturato nella parte scenica nel 2018. In questa versione, Mauro Simone ha fatto una scelta molto apprezzata: tutte le canzoni dei Bee Gees sono state tradotte in italiano, per raccontare con maggiore immediatezza le emozioni dei personaggi, mentre i brani della discoteca *Odyssey 2001* sono rimasti in lingua originale.

Oggi siete concentrati qui... Ma cosa succederà domani?

Posso dirti cosa abbiamo in programma a breve, perché è una stagione ricchissima. In ottobre abbiamo debuttato al Teatro Nazionale con *Flashdance*, in scena fino al 17 gennaio. Nel frattempo partirà la tournée de *La Febbre del Sabato Sera*, che toccherà tutta l'Italia e si chiuderà a marzo al Teatro Repower, per un totale di circa 62 repliche. Successivamente riprenderemo anche una coda di *Grease*: la richiesta del pubblico e dei teatri è talmente alta che saremo nuovamente in tournée ad aprile e maggio.

Come funziona il meccanismo delle "riprese"? Avete tutte le scenografie pronte in magazzino?

Abbiamo un grande magazzino con moltissime scenografie, ma va considerato che cambiano i gusti del pubblico, le esigenze dei registi – che non sono sempre gli stessi –, le possibilità

tecnologiche e anche le dinamiche produttive tra residenze e tour. Per questo motivo, ci è capitato di riallestire lo stesso spettacolo tre volte con tre allestimenti diversi: non solo scenografie differenti, ma veri e propri approcci concettuali nuovi, in base alla volontà del regista. Questo si riflette su tutto: luci, cast, costumi, disegno audio. In questa stagione *Grease* è in deposito, pronto a ripartire; *Flashdance* è stato completamente ricostruito, arrivato direttamente dal laboratorio al teatro e poi viaggerà; mentre *La Febbre del Sabato Sera* mantiene circa il 90% dell'allestimento originale, con alcuni adattamenti per la tournée.

Attualmente quante persone compongono la Compagnia della Rancia?

Abbiamo un nucleo fisso organizzativo di otto persone, tutte donne, con competenze specifiche: promozione, ticketing, gestione del personale, produzione. Il resto dell'organizzazione è dinamico e varia in base alle produzioni. Nei momenti di massima attività, con più spettacoli contemporanei, arriviamo a oltre cento collaboratori.

LELE MORESCHI SCENOGRARO

Lele, sappiamo che hai lavorato strettamente con Mauro Simone, regista dello spettacolo, per ricreare alcune immagini iconiche del film.

Fin dall'inizio c'è la celebre camminata di John Travolta per le vie di Brooklyn: un lungo piano sequenza in steadicam. L'obiettivo era riportare in teatro quella stessa sensazione. Per farlo, la scelta è ricaduta sulla pedana girevole, utilizzata poi anche in altri momenti dello spettacolo. Dopo diverse soluzioni e prove, insieme a Francesco Vignati e al Regista, è stata trovata una configurazione efficace che unisce il movimento del girevole a un gioco di luci dedicato. Il girevole



Lele Moreschi, scenografo.

è diventato inoltre un mezzo narrativo per realizzare rapidamente i numerosi cambi di ambientazione: il passaggio dagli esterni agli interni, e viceversa. Gli interni sono volutamente realistici, con mobili veri, evitando scenografie simboliche; gli esterni, invece, sono ricreati attraverso forme architettoniche stilizzate che richiamano i palazzi della città.

Per quanto riguarda l'ambiente iconico della discoteca?

Invece di costruire una pista vera e propria e preoccuparci della sua visibilità dalla platea, abbiamo deciso di ribaltare il concetto, portando la luce sulle pareti. Nascono così le griglie con canaline LED dinamiche, modellabili in vari modi e utilizzate anche per caratterizzare altre scene: quella dell'ospedale, per esempio, o quella del bar, con due linee più basse che delimitano lo spazio ricreando l'atmosfera di un locale pubblico.

Un ulteriore passaggio fondamentale è la scena del ponte, completamente ripensata per questa versione da tour.

Ho dovuto spezzare il ponte in due parti, come due bracci di un ponte basculante che si incontrano al centro scendendo verso il basso. Una scelta



Dettaglio della pedana girevole.



Francesco Vignati, lighting designer.



Davide Monici, assistente e programmatore luci.



Comando delle automazioni.

che ha ottimizzato sia gli spazi nei teatri sia le esigenze di trasporto.

Quali elementi sono manuali e quali motorizzati?

La pedana girevole è motorizzata: un modello di ultima generazione, molto silenzioso e veloce, con comando elettronico a joystick per regolare la velocità. Il movimento è affidato a ruote motorizzate che spingono direttamente la piattaforma, senza catene o cinghie come nei sistemi tradizionali. Tutto il resto è manuale: il ponte, le scritte "2001" e "Dance Studio" che scendono dall'alto tramite contrappesi, e i grattacieli con le grate di fondo illuminate a LED, movimentati dai macchinisti sui rispettivi binari. È stato un progetto dalle tempistiche molto strette, ma ho avuto la fortuna di lavorare con professionisti che conosco da anni: Mauro Simone, Francesco Vignati e Claudio Cianfoni, operatore Madrix che ha curato la programmazione del LED dinamico, sono

stati decisivi per la buona riuscita dello spettacolo. E alla fine, oltre alla fatica, rimane la soddisfazione più grande: vedere il pubblico alzarsi in piedi e ballare sulle note finali.

DAVIDE MONICI PROGRAMMAZIONE LUCI

Davide, raccontaci il tuo lavoro e il materiale messo in campo.

Dunque, il primo allestimento dello spettacolo era stato realizzato a Milano nel 2024, al Teatro Nazionale; quest'anno invece siamo arrivati a Tolentino per adattare e rimontare lo spettacolo nella versione destinata alla tournée nazionale. Il disegno luci è di Francesco Vignati, io l'ho affiancato come assistente e successivamente ho curato tutta la programmazione. La maggior parte dei proiettori è in graticcia: una serie di Robe DL7, apparecchi che iniziano ad avere i loro anni ma restano ottimi proiettori a scarica, capaci di riprodurre colori "da gelatina" molto teatrali.

In teatro preferite ancora le lampade tradizionali?

Dipende. Il LED bianco oggi è fantastico per il rock'n'roll o per creare un fascio potente, ma non è altrettanto performante nel riprodurre certe sfumature cromatiche. Inoltre, il mercato offre sempre meno alternative di

qualità, quindi ci dovremmo adattare anche noi.

La qualità prevale ancora sulla potenza?

Sì, per fortuna in ambito teatrale il valore primario resta la qualità del colore. Oltre ai DL7, sulla terza americana – quella vicino al fondale – abbiamo installato una serie di Claypaky Tambora, barre LED motorizzate pixel-to-pixel. Sono montate come controluce e, grazie allo zoom molto ampio, riusciamo a usarle sia come effetti grafici sia come controluce diffuso nelle scene che lo richiedono. Sono state uno strumento molto apprezzato dal regista Mauro Simone, soprattutto nei cambi scena.

Ho visto poi che avete installato altri proiettori tra le quinte.

Su ogni lato abbiamo tre bilancini. Al posto dei DL7 ci sono i DL4, la versione LED: meno luminosi, ma sufficienti allo scopo e, soprattutto, molto più comodi da movimentare grazie alle dimensioni ridotte. Inoltre è presente un classico Martin MAC Aura, un wash che di taglio fa sempre la sua figura.

Ho notato anche qualche testa mobile sui palchetti.

Sì, abbiamo due ulteriori DL4 laterali dedicati a parti specifiche della scena: ad esempio l'effetto della palla a specchi o alcuni dettagli nelle sequenze



La squadra luci: Lorenzo Bucci, Davide Sardella, Francesco Vignati, Alessandro Mengoli e Davide Monici.

ambientate sul ponte. Sono posizionati fuori dalla linea di taglio e servono per interventi mirati. Come frontalci utilizziamo dei Claypaky Arolla: la scelta è stata dettata dalla praticità, pesano poco e occupano pochissimo spazio. In molti teatri all'italiana non è presente un'americana in sala, quindi è fondamentale trovare soluzioni compatte.

Parliamo del sistema LED dinamico.

L'idea era quella di ricreare l'effetto del pavimento luminoso da discoteca riportandolo in verticale. Tutti i giochi di quadrati colorati sono stati trasportati su queste superfici led, che usiamo anche per ambientazioni diverse, come l'ospedale o il bar. La programmazione del LED è stata realizzata con Madrix, il software nativo per questo tipo di LED dinamico. Il lavoro è stato curato da Claudio Cianfoni, programmatore Madrix: successivamente ho importato tutte le cue sulla mia grandMA, e le richiamo durante lo spettacolo.

ENRICO PORCELLI SOUND DESIGNER E FONICO DI SALA

Enrico, ricopri un doppio ruolo cruciale. Cosa comprende il tuo setup e come lo utilizzi?

Lo spettacolo in cui sono stato coinvolto mi piace molto: è concepito in



Enrico Porcelli, sound designer e fonico del tour.

maniera intelligente, con protagonisti bravissimi e musiche che tutti conosciamo. Mi è stato fornito un supporto multitraccia preparato da Andrea Calandrini, direttore musicale, che ha fatto un lavoro eccezionale. Il materiale sonoro è già di altissimo livello, coerente tra i vari brani, con suoni molto belli. Posso lavorare come in un concerto live: ho tutte le tracce separate e posso scolpire il suono brano per brano, costruendo un mix dinamico e molto musicale.

Come viene costruita e gestita la scena, seguendo la base musicale?

Si parte da uno storyboard, una vera e propria scrittura dello spettacolo: scene, cambi, ingressi e naturalmente la musica. Con un direttore musicale come Calandrini — un autentico specialista — questo processo diventa na-

turale. Una volta definito il programma musicale, mi arriva una sorta di spartito tecnico che segue tutta la narrazione: vi sono indicate le musiche principali su cui gli artisti cantano e quelle di sottofondo che accompagnano le parti recitate. In teatro, però, non tutto accade al decimo di secondo: con QLab posso allungare, accorciare, sfumare e mantenere comunque il sincronismo con la scena, inserendo al momento giusto effetti e rumori.

Il materiale musicale è già finalizzato ai tempi teatrali, o lo mandiamo manualmente scena per scena?

Il materiale arriva con una struttura temporale definita, che poi viene rifinita durante le prove. Mi preparo un mio spartito operativo, con tutte le indicazioni necessarie: quando far partire o fermare un brano, un effetto o un rumore. Ogni sera può cambiare qualcosa — un ingresso anticipato, una battuta più lunga — quindi devo gestire tutto in tempo reale. È come seguire un concerto: ci vuole attenzione costante e, a volte, bisogna immaginare ed anticipare ciò che sta per accadere.



Uno degli stack d&b Y8.



Due dei quattro Sub B22 d&b.

fondamentale per individuare subito eventuali anomalie.

Che sistema di diffusione utilizzate?

Abbiamo un impianto splendido: d&b Audiotechnik, fornito da BH, con cui avevamo già collaborato lo scorso anno per un progetto immersivo ideato da Massimo Carli. BH ci ha fornito l'intero pacchetto audio: microfoni, PA e una console Yamaha Rivage PM5, perfetta per la nostra programmazione. Il PA è composto da 12+12 array d&b Y8, più 6 sub d&b B22, configurati a seconda del teatro. Per la taratura utilizziamo d&b Array Processing, che ci permette una coerenza e una copertura davvero ottimali. —

I performer sono tutti microfonati?

Sì, tutti. E sono artisti super preparati: cantano, ballano e recitano mantenendo intonazione e armonie perfette anche nei movimenti più complessi. Usiamo capsule DPA Omni di ultima generazione, molto piccole e quasi invisibili. Per renderle ancora più discrete ci siamo affidati a Carlo Marchiori, che ha realizzato archetti su misura per ogni performer: in acciaio armonico, leggerissimi, perfettamente aderenti. Non serve nemmeno il nastro per fissarli.

Chi gestisce i microfoni sul palco?

Abbiamo un microfonista, Valerio Di Croce: lavora con noi da molti anni ed è una figura di grande esperienza. Si occupa della pianificazione delle frequenze, della manutenzione e — soprattutto — della prevenzione dei problemi. Sudore, movimenti, usura... serve massima attenzione su tutto.

Che sistema RF utilizzate?

Utilizziamo Shure Axient Digital, che garantisce una qualità sonora eccellente. Per il controllo abbiamo anche Shure Wavetool, che monitora in tempo reale tutta la catena dal TX al RX e registra lo storico degli eventi. È



foto: Giulia Marangoni

THE LIGHTWALKER

2026

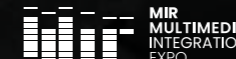
ACCENDI IL TUO TALENTO!

The LIGHTWALKER è Il contest per i futuri Lighting Designer

Una settimana di Masterclass nella nostra Academy con i migliori professionisti del mondo dello spettacolo

I migliori talenti in finale al MIR 2026

sponsored by



Rm Academy
MULTIMEDIA

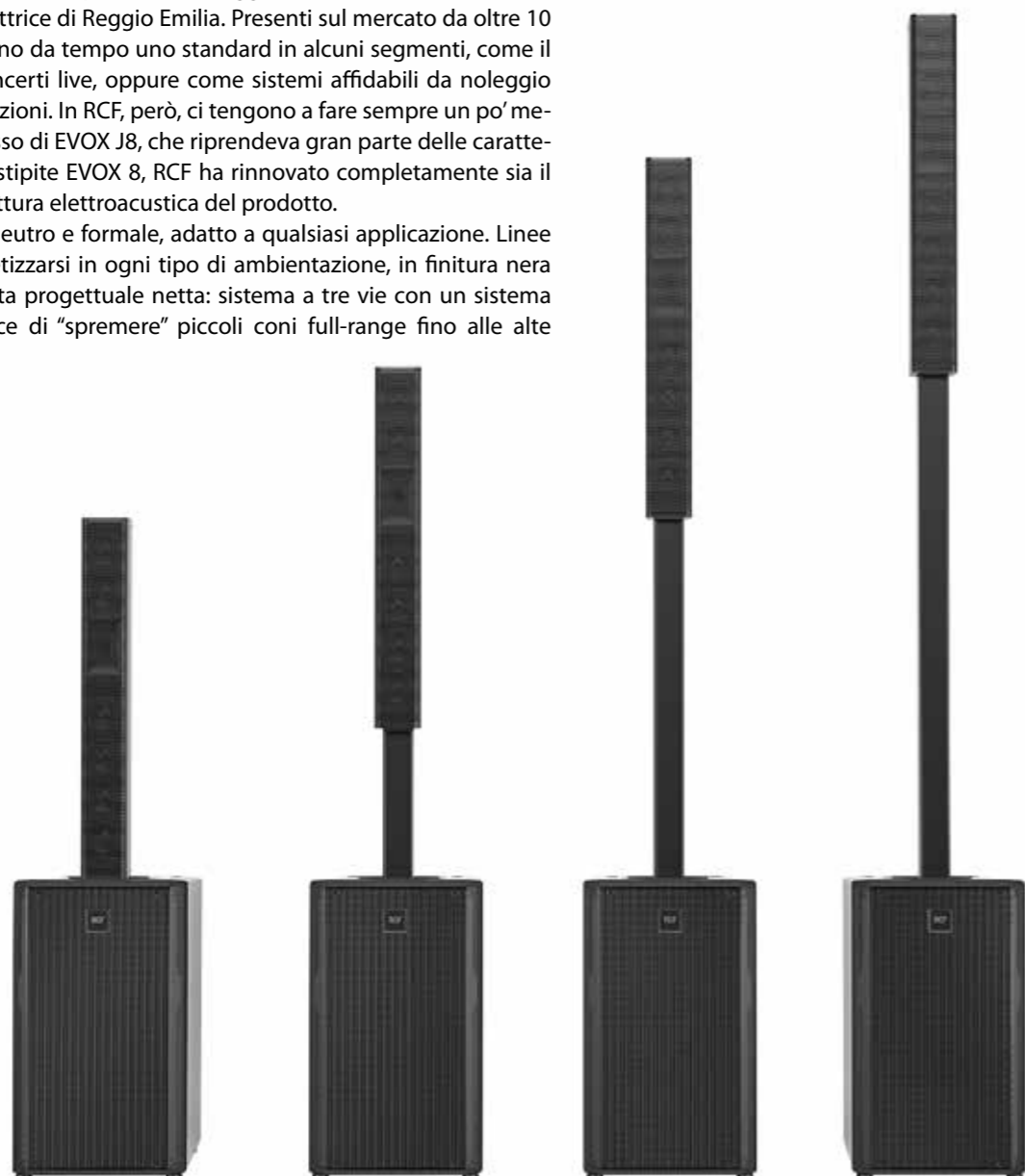
RCF

EVOX J9, JMIX9 E J11

SISTEMI AUDIO A COLONNA ATTIVI "TRUE 3-WAY"

I sistemi EVOX sono tra i prodotti di maggiore successo internazionale della casa produttrice di Reggio Emilia. Presenti sul mercato da oltre 10 anni, le EVOX sono da tempo uno standard in alcuni segmenti, come il DJing, i piccoli concerti live, oppure come sistemi affidabili da noleggio per party e celebrazioni. In RCF, però, ci tengono a fare sempre un po' meglio: dopo il successo di EVOX J8, che riprendeva gran parte delle caratteristiche della capostipite EVOX 8, RCF ha rinnovato completamente sia il design sia l'architettura elettroacustica del prodotto.

Un design molto neutro e formale, adatto a qualsiasi applicazione. Linee semplici per mimetizzarsi in ogni tipo di ambientazione, in finitura nera o bianca. Una scelta progettuale netta: sistema a tre vie con un sistema HF dedicato. Invece di "spremere" piccoli cono full-range fino alle alte



frequenze, viene integrato uno tra i migliori progetti di driver a compressione del marchio, robustissimo e con un suono di alto livello, già testato ampiamente con la serie ART 9 e integrato in una guida d'onda customizzata per le dimensioni della colonna, con copertura dichiarata costante da $120^\circ \times 40^\circ$.

La parte media è affidata a un array di trasduttori da 3" in neodimio (6 unità su J9/JMIX9, 12 su J11), che si integra con la guida d'onda per ottenere un comportamento acustico molto simile a quello di un point source, ma con il vantaggio della radiazione frontale tipica degli array a colonna, che permette di limitare le riflessioni verso soffitto e pavimento, e nel contempo limita il feedback nel caso di sistema usato alle spalle del musicista/cantante.

In basso lavora un 12" in bass-reflex, scelta classica per mantenere estensione e pressione in un volume contenuto, controllato dal processing Bass Motion Control, un algoritmo per estendere la frequenza più bassa udibile, limitando le sovraescursioni, con vantaggi in termini di affidabilità e di definizione delle basse frequenze a livelli elevati. La piattaforma DSP interna include inoltre FIRPHASE per ottenere una fase lineare a 0° , ovvero



l'emissione dello spettro sonoro dalle medio-basse alle alte nello stesso istante, con importanti ripercussioni sulla qualità sonora percepita.

Una delle novità più rilevanti, lato elettroniche, è la nuova generazione di amplificatori in classe D da 2100 W e 3500 W. È un tema concreto per i sistemi compatti: con i nuovi amplificatori e i trasduttori la percezione di dinamica e "facilità" d'ascolto migliora notevolmente anche a livelli elevati, riducendo inoltre la distorsione armonica.



Caratteristiche tecniche

J9

- SPL max: 130 dB (J9) | 132 dB (J11)
- HF: compr. driver neodimio 1,75" + True Resistive Waveguide $120^\circ \times 40^\circ$
- MF: array di trasduttori 3" neodimio (J9/JMIX9: $6 \times 3"$ | J11: $12 \times 3"$)
- LF: woofer 12" in bass-reflex
- Amplificazione: Classe D 2100 W (J9/JMIX9) | 3500 W (J11)
- DSP: FIRPHASE, Bass Motion Control, protezioni;
- Preset EQ: J8/JMIX9: Live/Linear, Club, Voice | J11: Live, Linear, Club, Voice
- Integrazione Sub: preset ACE su modelli compatibili (es. SUB AX)
- Altezza: 2,08 m
- Peso: 26,8 kg (J9) | 29 kg (J11)

JMIX9

- Mixer digitale stereo 8 canali
- App JMixRemote via BLE
- 4 MIC/LINE con pre THAT e phantom individuale
- HPF/comp/EQ per canale
- EQ main 8-bande
- Uscita AUX con 8-bande e pre/post
- Ducker; Riverbero; Scene richiamabili
- Uscita XLR per impiego stereo con una J9

La gamma si articola in tre modelli: EVOX J9 è il modello "base", con array da 6 diffusori da 3" e ben 130 dB Max SPL; l'impostazione è orientata alla portabilità e alla rapidità d'impiego, con palo in lega d'alluminio e connessioni integrate per ridurre cablaggi e i tempi di setup. Tre preset integrati: *Live/Linear* per risposta in frequenza neutra e definita; *Club* per bassi estesi e alti nitidi; e *Voice* per la massima intelligibilità del parlato. EVOX J11 si



orienta verso il mercato più professionale: porta l'array a 12 x 3", l'SPL max sale a 132 dB e monta un finale di potenza da 3500 W di picco, con connettori PowerCON TRUE1-TOP; l'aumento della superficie radiante in gamma media e la potenza disponibile puntano a un maggiore headroom e a una radiazione frontale ancora più accentuata, con ancora migliore reiezione ai feedback. I preset, in questo caso, sono quattro, con un ulteriore preset *Live* dedicato ai concerti dal vivo. EVOX J11 condivide l'impostazione elettroacustica della J9 e integra un mixer digitale stereo, riducendo la necessità di attrezzature esterne in contesti tipici (one-man show, piccoli concerti, celebrazioni, DJ set compatte, presentazioni corporate). Anche qui la dotazione è di taglio professionale: 4 ingressi MIC/LINE su connettori combo con preamplificatori THAT, phantom individuale e gain digitale; possibilità di link stereo per gli ingressi 1-4; due ulteriori ingressi stereo su TRS e minijack (condiviso con Bluetooth); processing per canale con HPF, compressione ed EQ a tre bande, più riverbero stereo; sul master un EQ stereo a otto bande e un bus AUX con EQ a otto bande, selezione pre/post e uscita XLR dedicata, oltre all'uscita per il canale stereo da accoppiare, eventualmente, con una ulteriore J9. A completare le caratteristiche, funzioni pratiche come il ducker, che abbassa automaticamente il volume musicale per rendere intelligibile la voce in ingresso, e la gestione delle scene tramite salvataggio e recall. Il controllo avviene tramite display touch capacitivo da 2,4" con encoder fisici rotativi e tramite l'app JMixRemote via Bluetooth BLE, con PIN di sicurezza per consentirne l'uso esclusivamente al personale autorizzato.

Visto che le basse non bastano mai e, nel caso in cui l'estensione del 12" non dovesse essere sufficiente (anche se, parere degli ingegneri RCF, è già di per sé imponente, nda), si possono associare subwoofer esterni già ottimizzati

in fabbrica. Per i modelli compatibili, come i SUB 15-AX e SUB 18-AX, basta attivare i preset ACE (Advanced Crossover Engine) e si ottiene un sistema perfettamente allineato, senza cancellazioni spurie in bassa frequenza né filtri a pettine, massimizzando l'impatto e la resa sonora. In applicazioni live e DJ, questo punto è spesso determinante: la differenza tra un sistema che "somma" davvero e uno che si limita a incrociare in frequenza si misura nella pressione utile e nella pulizia dei transienti.

Infine, la parte meccanica/ergonomica segue una logica di praticità e versatilità: riduzione del peso tramite componenti al neodimio, maniglia ergonomica con grip in gomma, borsa imbottita inclusa per la colonna/palo e accessori opzionali come le cover di protezione per il cabinet basso, anche in versione trolley con maniglia. RCF mette anche a disposizione prolunghe per il palo in due misure e colori; infatti, sia J9 che J11 possono montare la colonna array a diverse altezze: direttamente sul cabinet, con un'estensione di mezzo palo opzionale, ad altezza standard (con il palo incluso) o in una combinazione di pali per raggiungere altezze maggiori e coprire una platea ancora più vasta. —



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

SPI-TEK

DEBUTTA CON SPI-XT

UN EXTENDER PLUG-AND-PLAY PROFESSIONALE PER PROTOCOLLI SPI CHE RIVOLUZIONA L'INSTALLAZIONE DI PIXEL E LED STRIP DIGITALI.



SPI-TEK debutta nel settore lighting professionale con SPI-XT, il primo extender plug-and-play per protocolli SPI single line, progettato per semplificare e ottimizzare l'installazione di pixel e LED strip digitali. Grazie a questa soluzione, le LED strip possono essere utilizzate come vere e proprie lighting fixture: facili e rapide da collegare, affidabili e ideali anche per applicazioni touring. SPI-XT consente di estendere la trasmissione del segnale fino a 250 m, mantenendo la massima integrità del dato e garantendo prestazioni elevate anche in installazioni complesse, fisse o itineranti. Il sistema permette di centralizzare i controller in un'unica posizione, riducendo l'hardware distribuito e migliorando l'efficienza nella gestione e nel monitoraggio dell'impianto. Pensato per lavorare su grandi estensioni e in ambienti esterni, SPI-XT è certificato con grado di protezione IP57, assicurando affidabilità anche in presenza di intemperie e condizioni ambientali critiche. Questa caratteristica rende possibile l'impiego delle strip LED in contesti come illuminazione architettonica, installazioni decorative, eventi e club, mantenendo i

controller al sicuro e riducendo l'esposizione dell'elettronica.

Il sistema è composto da un'unità TX e una RX, collegate tramite cavi segnale DMX standard e connettori XLR a 5 poli, una scelta che rende SPI-XT subito compatibile con cablaggi e prolunghe già ampiamente utilizzati nel settore, facilitando anche le installazioni temporanee e il touring. Il TX può essere anche collegato direttamente all'uscita dati dei pixel digitali, ottimizzando il numero di pixel per porta e riducendo il numero di porte utilizzate e controller necessari. Il design ultra-compacto di SPI-XT consente un'integrazione discreta all'interno delle strutture, ampliando le possibilità creative e progettuali. SPI-XT ha già dimostrato le proprie potenzialità nell'installazione dello Spazio Voce di Triennale Milano, un progetto illuminotecnico di Anonima/Luci e installato da STS Communication. Qui la necessità di insonorizzare l'ambiente ha rappresentato un'ulteriore sfida progettuale. L'integrazione delle unità RX nei profili in alluminio ha superato i limiti di un



Luci per Spazio Voce di Triennale Milano.

controsoffitto privo di spazi tecnici: con SPI-XT l'impianto è centralizzato in control room, completamente ispezionabile ma del tutto invisibile.

STS Communication ha confermato la propria preferenza scegliendo SPI-XT anche nei progetti per conto di alcuni tra i principali network televisivi nazionali. L'extender dimostra la sua affidabilità in contesti 'prime-time' rispondendo alle specifiche di illuminotecnica scenografica. Qui è stato impiegato per trasmettere i segnali verso scenografie sospese su truss, utilizzando prolunghe DMX standard dando prova di versatilità, non solo in ambito touring, ma anche broadcast. SPI-XT è il nuovo standard plug-and-play per assicurare il massimo controllo dei tuoi pixel, ovunque. —

SPI-TEK

Distributore ufficiale:
Alto srl
Via Magenta, 4 - 46040 Solferino (MN)
tel. 342 8962045
info@altolighting.com



APPUNTI DI VIAGGIO

RM MULTIMEDIA A LDI EDIZIONE 2025

La fiera LDI Show di Las Vegas si conferma un appuntamento di grande valore per comprendere l'evoluzione dello spettacolo dal vivo e delle tecnologie per l'intrattenimento. L'edizione di quest'anno, alla quale abbiamo partecipato, ha messo in evidenza una specifica visione: la **luce** e il **controllo** diventano sempre più strumenti integrati in ecosistemi complessi che dialogano con video, audio e scenografia. Le novità presentate non parlano solo di maggiore potenza o precisione, ma di **workflow più fluidi, sostenibili in termini di effort e adattabili**, capaci di rispondere a produzioni che richiedono velocità, affidabilità e creatività.

In questo contesto, aziende come **Zacktrack, Robe e MA**, incarnano perfettamente la visione emersa a LDI per il mercato americano: da un lato proiettori sempre più performanti, progettati per offrire libertà espressiva senza compromessi; dall'altro sistemi di controllo che puntano su coerenza, continuità e scalabilità, permettendo agli operatori di lavorare con precisione e sicurezza in qualsiasi scenario produttivo.

È una fiera che non si limita a mostrare nuove tecnologie, ma racconta come queste possano diventare strumenti concreti al servizio della creatività, tracciando una direzione chiara per il futuro del settore.



Mattia Francolini (DG).



Ermanno Tontini (CTO).

Ti aspettiamo a MIR 2026!

Ora torniamo in Italia: manca davvero poco alla nuova edizione di **Music Inside Rimini**. Ogni anno crescono le presenze e ogni anno cerchiamo di preparare qualcosa di nuovo. Scoprirete tutti i prodotti della famiglia: come sempre troverete i nostri Product Specialist, di cui approfittare per conoscere meglio brand e prodotti. Scoprirete con noi la gamma di Admiral, meravigliosa azienda specializzata in accessori per lo stage, entrata da poco nella nostra proposta commerciale.



È previsto un nuovo palco **Live You Play** per una esperienza sempre più personalizzata e immersiva. E anche quest'anno RM Academy porta al MIR la finale del **contest per futuri lighting designer e operatori MA**: sei talenti realizzeranno il loro show per aggiudicarsi il podio, votati da una giuria sempre più esigente e composta da alcuni dei nomi più importanti del settore.

Ci vediamo a Rimini!



INFiLED HL 3978 Series

Design innovativo, leggerezza e performance straordinarie.

La nuova serie HL firmata INFiLED è pensata per installazioni professionali outdoor-indoor ad alte prestazioni. Il cabinet in alluminio ultraleggero da 7,5 kg garantisce flessibilità nel trasporto e facilità di montaggio, mentre il trattamento con resina epossidica strutturale (hard-glue) aumenta fino a tre volte la resistenza agli urti, proteggendo i LED da danni accidentali. Con una luminosità di 4500 nit e l'elevato contrasto dato dalla resina strutturale, HL3978 assicura immagini nitide anche in pieno giorno e in condizioni meteorologiche sfavorevoli, grazie al grado di protezione IP65. Il design modulare e curvabile con regolazioni $\pm 15^\circ$, oltre alla configurazione degli angoli a 45° , permette di creare installazioni complesse e creative. Inoltre l'elevata trasparenza fino al 50% lo rende il prodotto ideale per eventi live, pubblicitari e scenografie architettoniche.

Disponibile in pronta consegna da Marzo 2026.

Araneo Studio

Oggi Araneo Studio offre specifiche funzionalità di gestione e configurazione per i prodotti LumiNode e LumiCore. Questi nuovi strumenti garantiscono un flusso di lavoro più intuitivo, veloce ed efficiente per agevolare il lavoro dei tecnici anche riguardo l'interfaccia grafica. Araneo Studio sarà arricchito continuamente nei prossimi mesi con funzionalità di rete avanzate fino ad integrare gli switch Ethernet GigaCore. Questa crescita graduale offrirà agli utenti un ambiente unico di lavoro intelligente per il setup, il monitoraggio, la diagnostica in tempo reale di tutti i prodotti Luminex.

Maggiori info sul sito: luminex.be



grandMA3 onPC DMX-key

grandMA3 onPC DMX-key è la nuova soluzione hardware entry level del mondo grandMA3. Adatta per chi muove i primi passi col software grandMA3 onPC e ha un piccolo budget a disposizione, ma anche per professionisti che hanno bisogno di una soluzione smart per piccoli progetti, eventi o installazioni, senza rinunciare alla potenza del software grandMA3.

Esistono due modelli di DMX-key: **grandMA3 onPC DMX-key starter** (1024 parametri) e **grandMA3 onPC DMX-key** (4096 parametri). Entrambi sono plug-and-play al computer, non serve una connessione di rete né particolari configurazioni. Sono dotate di una porta USB-C (anche per l'alimentazione) e 2 porte DMX512-A in un robusto case di alluminio.

Per maggiori info: commerciale@rmmultimedia.it

UN NUOVO BROADCASTING LIVE È POSSIBILE, CON PIÙ FONTI REMOTE E ALTA QUALITÀ

Esistono strumenti digitali capaci di portare i live streamer a un livello finora riservato solo ai broadcaster professionisti? È questa la sfida che Livener sta affrontando.

Livener è una start-up in fase di lancio nel Regno Unito con arrivo previsto a breve anche in Italia. Oggi, nel 2026, il live streaming è tecnicamente semplice: basta aprire un'app come Facebook o YouTube, premere pochi pulsanti e si è immediatamente in diretta. Tuttavia, dopo un primo momento di curiosità, l'interesse del pubblico cala rapidamente. Un'unica inquadratura fissa rende la visione monotona e poco coinvolgente, portando gli spettatori ad abbandonare lo streaming. Eppure, la domanda di dirette streaming è in forte crescita. Artisti e performer cercano nuovi pubblici, le aziende trasmettono eventi, famiglie e amici desiderano condividere momenti importanti come matrimoni, funerali o battesimi, scuole e università trasmettono spettacoli ed eventi sportivi, club sportivi locali e luoghi di culto vogliono mantenere il contatto con i propri membri. È proprio a queste realtà che Livener si rivolge, offrendo strumenti semplici per iniziare e migliorare il loro percorso nel live streaming.

Nel mondo dei contenuti pre-registrati esistono numerosi strumenti potenti e accessibili. Alcuni perfino gratuiti come iMovie per i dispositivi Apple. Al contrario, chi trasmette eventi live ha pochissime opzioni. L'hardware professionale – telecamere, mixer, server video – è costoso, complesso da configurare e richiede competenze tecniche avanzate. Con costi che supe-

rano facilmente i 10.000 o 20.000 euro, queste soluzioni sono fuori dalla portata di molte piccole organizzazioni.

Livener Studio nasce per colmare questo divario. È uno studio televisivo virtuale che funziona nel cloud e utilizza strumenti già disponibili, come smartphone e tablet. Consente di gestire più feed video, aggiungere loghi e didascalie, riprodurre clip preregistrate e realizzare produzioni dinamiche, simili a quelle di uno studio televisivo professionale. Non avendo confini fisici, Livener può coprire eventi molto diversi: da una partita di pallavolo a una gara ciclistica su strada, da un concerto a un meeting aziendale con sorgenti video distribuite su ampi territori e collegate tramite rete 5G.

I benefici del live streaming con Livener sono concreti: amici e familiari possono seguire le squadre locali; i nonni possono guardare allenamenti e partite dei nipoti; i club mantengono vivo il coinvolgimento dei membri e attirano nuovi iscritti. Nei luoghi di culto lo streaming permette ai fedeli impossibilitati a partecipare di restare parte attiva della comunità. Inoltre, può diventare una fonte di reddito aggiuntiva grazie a sponsorizzazioni locali o donazioni digitali.

Tutto questo è possibile con un costo estremamente accessibile: a partire da 20 € per un singolo studio, con tariffe ancora più basse per più studi. Livener elimina così una delle principali bar-



riere all'ingresso nel mondo del live streaming di qualità. Poiché gli utenti di Livener non sono broadcaster professionisti, la facilità d'uso è centrale. La complessità tecnica è nascosta dietro interfacce intuitive e ottimizzate. Durante i beta test, molte scelte di design sono state ripensate per rendere lo strumento davvero accessibile ai non professionisti: persino il colore della spia "on air", tradizionalmente rosso negli studi professionali di radio e tv come segno di attenzione, è stato oggetto di un dibattito che alla fine ha portato a trasformarlo in verde, simbolo universale di tranquillità e controllo.

Saremo in Italia ad aprile al MIR: vieni a trovarci presso lo stand Sound&Lite per scoprire Livener dal vivo. —

Contatti:

Livener LTD - A live streaming platform in your hands
Celixir House
Stratford Business & Technology Park, Innovation Way -
Banbury Road - Stratford-upon-Avon, CV37 7GZ
www.livener.net - info@livener.net

LA VALORIZZAZIONE DELLE COMPETENZE NELL'ERA DIGITALE

NON BASTA PIÙ ESSERE BRAVI, DOBBIAMO DIVENTARE VISIBILI

Nel backstage di un evento, tra un line check e la fine dell'evento stesso, la differenza tra una giornata memorabile e un disastro non sta solo nell'hardware. Sta nelle persone. E, sempre di più, starà anche nel come quelle persone riescono a rendere "leggibili" le proprie competenze in un ecosistema che è ormai digitale, interconnesso e veloce quanto lo show stesso.

Il settore audio-video per gli eventi dal vivo in special modo vive di specializzazioni: sistemi di diffusione complessi, reti Dante o AES67, workflow video su IP, gestione RF, automazioni luci, integrazione con scenografie e rigging, oltre ai protocolli di sicurezza e alle procedure operative.

È un patrimonio di micro-competenze concrete, maturate sul campo o imparate con corsi di aggiornamento continuo, che però rischia di rimanere invisibile se resta confinato a meccanismi lenti come un CV tradizionale o il passaparola. Oggi, chi lavora in tour, nei teatri, nei festival o nei service deve saper dimostrare non solo "cosa sa fare", ma anche come lo sa fare e secondo quali standard.

E prendono sempre più importanza le certificazioni delle competenze e le loro forme digitali: CV pensati per essere consultati rapidamente e aggiornati in tempo reale, badge che attestano risultati verificabili e certificazioni di micro-competenze interoperabili tra sistemi informatici diversi.

Non è un vezzo per pochi: è un modo pratico per permettere ad un production manager, un system tech o un responsabile HSE di comporre una

squadra affidabile. Un patrimonio di competenze ben documentato in digitale permette di passare dal generico "mi occupo di video" al "so configurare e mettere in esercizio un workflow NDI/SMPTE 2110 in un ambiente live, secondo procedure definite".

Il progetto **STAFF** di ART4ART (<https://www.safecloud.green/it/staff>) ha dato inizio ad una piattaforma online dove le singole credenziali digitali vengono gestite come dotazione professionale dei singoli (professionisti o dipendenti), dinamicamente e con la precisione che consente all'intelligenza artificiale di leggerle. È un sistema sicuro e sotto controllo ma anche aperto alla verifica dei requisiti da parte dei committenti (obbligatorio, ad esempio, per i documenti di health&safety nei grandi eventi).

Il tema delle competenze si lega strettamente anche ad un altro aspetto cruciale: il riconoscimento professionale ufficiale delle figure tecniche. In Italia, associazioni come **ITALSHOW** lavorano verso le istituzioni per dare rappresentanza e dignità a ruoli essenziali nel settore ma ancora poco normati. Questo stesso lavoro viene percorso da associazioni omologhe in altri paesi vicini a noi (PLASA.org in UK, VPLT.org in Germania...) che favorendo standard, dialogo e consapevolezza professionale in un mercato in cui si incrociano freelance, aziende, venue e produzioni internazionali, costruiscono riferimenti associativi solidi che sono indispensabili per definire profili, responsabilità e percorsi che le istituzioni possano riconoscere.

In molti campi, anche apparentemen-

te lontani ma sempre più interconnessi, si trovano esempi di associazioni che lavorano alla validazione di standard e percorsi di formazione e certificazione per valorizzare le competenze maturate sul campo insieme a quelle acquisite attraverso corsi e micro-corsi di aggiornamento. Da Avixa, riferimento per la professionalizzazione in ambito A/V, ad AISS Italia nel settore della security, il rendere le competenze misurabili è il primo passo per renderle visibili e farle "contare".

Sono solo alcuni esempi, ma condividono tutti una stessa esigenza: possono funzionare davvero solo se persone e aziende scelgono di partecipare, collaborare e superare le divisioni che ancora frammentano il settore. L'alternativa è quella di non rappresentare un gruppo significativo.

Un punto è chiaro: nel live non basta più "essere bravi". In un settore che corre alla velocità del segnale anche la reputazione deve diventare un dato leggibile, condivisibile, affidabile e riconoscibile, tra un palco, una control room e le istituzioni.

I buoni strumenti per gestire le competenze e un po' di impegno profuso nelle associazioni valgono molto di più di quanto ci possano costare. —

Contatti:

ART4ART
Digital services for talented people
www.art4art.it
hello@art4art.it

d&b AUDIOTECHNIK U-SERIES

IL POINT SOURCE COMPATTO SECONDO d&b



CON LA NUOVA U-SERIES, d&b AUDIOTECHNIK RIPENSA IL DIFFUSORE POINT SOURCE COMPATTO COME ELEMENTO PROGETTUALE EVOLUTO, CAPACE DI CONIUGARE CONTROLLO DELLA DIRETTIVITÀ, COERENZA SONORA E LIBERTÀ DI ARCHITETTURA DI SISTEMA.

Nel panorama dell'audio professionale, la categoria dei diffusori point source compatti è da sempre associata a soluzioni "di compromesso": versatili, sì, ma raramente in grado di offrire un controllo della direttività realmente prevedibile e prestazioni coerenti in contesti applicativi molto diversi. Con la nuova U-Series, d&b audiotechnik prova a riscrivere questa narrazione, partendo da un approccio progettuale radicalmente orientato alla coerenza acustica. Alla base della serie c'è una configurazione bipolare dei woofer che consente di estendere il controllo della direttività verticale fino a circa 500 Hz, un risultato significativo per diffusori di dimensioni così contenute. Tutti i modelli condividono le stesse prestazioni in bassa frequenza fino a 55 Hz e adottano una tecnologia di

accordo reflex derivata dalla SL-Series, pensata per garantire uniformità timbrica e risposta controllata sull'intero spettro. In molte applicazioni a brve e media gittata, questo consente un utilizzo full-range soddisfacente anche senza subwoofer. Un ruolo centrale è affidato alla nuova tromba waveguide HF, in attesa di brevetto, ruotabile di 90° senza utensili. Non si tratta solo di una soluzione pratica, ma di un elemento chiave per mantenere una dispersione costante e un comportamento off-axis regolare, facilitando l'integrazione in ambienti complessi e con vincoli architettonici stringenti. La gamma comprende tre modelli passivi (U3, U5, U7) e tre modelli di rete a topologia ibrida (U3N, U5N, U7N), fisicamente e acusticamente identici. Le versioni passive si inseriscono nel

consolidato workflow di d&b, mentre le varianti auto-amplificate integrano DSP e connettività Milan-AVB, con alimentazione CA e/o PoE++, ridondanza di rete e possibilità di configurazione avanzata, fino al funzionamento con un singolo cavo di rete.

A completamento della serie arriva il nuovo subwoofer B10, compatto sistema bass-reflex omnidirezionale con doppio woofer da 10", disponibile sia in versione passiva che attiva. Progettato per dialogare nativamente con la U-Series, B10 amplia l'estensione in bassa frequenza mantenendo la stessa filosofia di flessibilità e coerenza di sistema, sia in ambito touring che installativo.

I modelli passivi della U-Series, insieme a B10 e Bi10, saranno disponibili nel primo trimestre del 2026. Le versioni attive, compresi i subwoofer B10N e Bi10N, seguiranno nel secondo trimestre. —

d&b
audiotechnik

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

K-ARRAY THUNDER-KSCARDIO412P

CONTROLLO CARDIOIDE E MASSIMA ENERGIA SULLE BASSE FREQUENZE



Thunder-KSCARDIO412P entra a far parte della famiglia Thunder come subwoofer cardioide, progettato per offrire un'elevata emissione in bassa frequenza, riducendo in modo significativo l'emissione sonora posteriore. Pensato per applicazioni professionali live e installazioni fisse, assicura un basso pulito e controllato, mantenendo sotto controllo le emissioni verso il retro. Dotato di quattro woofer da 12" con magnete al neodimio, il sistema raggiunge un livello massimo di pressione sonora di 138 dB, con una potenza continua fino a 2500 W. Il comportamento cardioide rappresenta uno degli elementi chiave del progetto: in modalità Mono-Amp l'attenuazione posteriore arriva fino a 12 dB, mentre in modalità Bi-Amp il controllo viene

ulteriormente esteso, con valori di reiezione fino a 20 dB. La risposta rimane stabile in diverse configurazioni di utilizzo, sia in orientamento orizzontale che verticale, così come in configurazioni affiancate, senza richiedere elaborazioni esterne complesse. Il cabinet, realizzato in multistrato di betulla, combina robustezza strutturale e dimensioni contenute, consentendo di ottenere livelli di SPL elevati senza incidere in modo significativo sull'ingombro. La connettività tramite doppi connettori SpeakOn NL4 e la possibilità di selezionare il funzionamento in modalità mono o bi-amp rendono il Thunder-KSCARDIO412P una soluzione versatile per applicazioni che richiedono potenza e controllo della copertura alle basse frequenze. Il

trattamento protettivo dedicato e gli accessori per la chiusura ermetica dei connettori ampliano il campo di utilizzo del Thunder-KSCARDIO, rendendolo idoneo anche ad applicazioni marine o in ambienti ostili. Il prodotto sarà presentato e sarà possibile ascoltarlo all'ISE di Barcellona, dal 3 al 6 febbraio 2026, presso lo stand K-array 7G300. —

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

QUANDO LA TECNOLOGIA TRASFORMA GLI SPAZI

IMMERSIVITÀ, GESTIONE E NUOVI MODELLI DI FRUIZIONE NEGLI AMBIENTI CULTURALI E MULTIFUNZIONALI.

Videomapping, illuminazione dinamica, audio immersivo, ma anche stimoli olfattivi e percorsi sensoriali: oggi possiamo intendere queste tecnologie come vere e proprie infrastrutture culturali, capaci di ampliare le possibilità d'uso di ambienti esistenti e di abilitare nuovi modelli di fruizione, programmazione e sostenibilità economica. In questo articolo raccontiamo due esempi 100% Made in Italy che mostrano come l'immersività possa trasformare luoghi molto diversi tra loro in spazi polifunzionali e contemporanei. Da un lato il Teatro di Tavagnacco, in provincia di Udine, dove le tecnologie immersive permettono di estendere l'utilizzo dello spazio oltre le rappresentazioni teatrali tradizionali; dall'altro il Salone delle Colonne di Roma, un ambiente particolare, architettonicamente vincolato che, grazie a un progetto tecnologico integrato si apre oggi a eventi aziendali, mostre, attività formative e iniziative culturali di varia natura. Due casi che dimostrano come la tecnologia, se governata da una visione progettuale, possa diventare il motore della relazione tra spazio, contenuti e pubblico.

Il Salone delle Colonne di Roma



Restituire alla città uno spazio monumentale rimasto a lungo chiuso e trasformarlo in un luogo capace di accogliere eventi culturali, istituzionali e aziendali, senza snaturarne l'identità storica. È da questa doppia ambizione che nasce il progetto del Salone delle Colonne di Roma, oggi uno degli esempi più interessanti in Italia di spazio reso polifunzionale grazie alle tecnologie immersive. A raccontarne storia e visione sono Francesco Mazzei, Direttore Artistico del Salone delle Colonne e Giuliano Gasparotti, CEO di KIF Italia e fondatore di Kosmos (l'azienda che lo gestisce).

Il Salone delle Colonne è uno spazio monumentale, con una storia importante alle spalle. Da dove nasce l'idea di intervenire proprio qui e quali sono state le sfide nel suo recupero?

Giuliano Gasparotti – Il Salone si trova all'interno del Palazzo dell'Arte Antica all'Eur, originariamente era stato pensato come un giardino d'inverno aperto nella parte superiore, successivamente chiuso con una copertura in vetro. La sala, non semplice da utilizzare per scopi contemporanei

vista la sua conformazione circolare, è stata chiusa nel 2016. La prima sfida è stata quindi recuperarla e restituirla alla pubblica fruibilità; la seconda, altrettanto complessa, è stata dotarla di tecnologie innovative e in grado di trasformarla nell'ambiente immersivo più grande d'Italia. L'idea non era semplicemente ristrutturare lo spazio, ma sperimentare un nuovo modo di fare eventi: volevamo un luogo capace di comunicare messaggi diversi, adattandosi a contenuti e pubblici differenti, senza mai perdere il proprio carattere. Il primo bilancio è positivo: dall'inaugurazione, avvenuta l'11 gennaio del 2024 con la mostra Artika, abbiamo ospitato oltre 200 eventi tra mostre, eventi aziendali, convegni e spettacoli, stiamo anche avviando una scuola di alta specializzazione per le arti visive e immersive.

La tecnologia è quindi parte integrante del progetto. Perché avete scelto soluzioni immersive e di mapping come elemento centrale?

GG - Il Salone delle Colonne è legato a un gruppo di imprese che da anni si occupa di creazione di contenuti tec-

nologici di natura culturale, spesso senza avere una sede fissa. Abbiamo realizzato installazioni in Italia, in Europa e anche fuori dal continente, portando in giro il nostro punto di vista sulla cultura italiana ed europea. Ed essere italiani ed europei, da questo punto di vista, è un vantaggio: certamente non come un "primato", ma perché la produzione dei contenuti nasce da un approccio che unisce il rigore scientifico con la relazione quotidiana con un patrimonio storico e culturale straordinario, unico al mondo. Il mapping e le tecnologie immersive ci permettono di mettere tutto questo a sistema, di aggiungere nuove dimensioni al racconto, di superare la bidimensionalità e di coinvolgere le persone. In Europa il peso della storia è spesso vissuto come un limite rispetto alla contemporaneità; noi proviamo a ribaltare questa prospettiva, usando la tecnologia come strumento per rendere la storia viva e attuale, accessibile a tutte le generazioni.

Il Salone ha la capacità di trasformarsi rapidamente. In che modo la tecnologia vi consente di rendere lo spazio così flessibile, e adattabile a contesti diversi tra loro?

GG – Si tratta di uno spazio estremamente affascinante, ma anche tecnicamente complesso. Parliamo di un grande cilindro con 16 colonne in marmo di Carrara, un soffitto in vetro ed un pavimento marmoreo: una configurazione che, dal punto di vista acustico e visivo, rappresenta una vera sfida. Per le videoproiezioni abbiamo collaborato con Epson, mentre per l'audio immersivo con Bose. Il risultato è uno spazio completamente immersivo, con proiezioni a 360° e un sistema audio che avvolge il pubblico, a cui abbiamo deciso di aggiungere ulteriori livelli sensoriali come percorsi olfattivi e, sempre più spesso, espe-



rienze che coinvolgono anche il gusto, come le cene immersive, nonché delle performance live che si integrano nel racconto esperienziale. Quando diciamo che lo spazio si trasforma alla velocità di un clic, è chiaro che dietro ci sono giorni, settimane di progettazione e preparazione. Ma una volta messa a punto l'infrastruttura tecnologica, **il salone può essere riconfigurato con grande rapidità** per rispondere alle esigenze più diverse: eventi aziendali, mostre, celebrazioni istituzionali, progetti formativi. Ogni volta lo spazio

si reinventa, mantenendo però una coerenza di fondo. È questa capacità di adattamento che rende possibile passare, ad esempio, da una mostra d'arte alla celebrazione dei cento anni della radio con la Rai, fino a grandi eventi corporate o a progetti culturali destinati a viaggiare in altre città e in altri Paesi.

Come riuscite a coniugare impresa e cultura?

GG - La proprietà del Salone delle Colonne è di EUR S.p.A., una società di

diritto privato ma a capitale pubblico, partecipata per il 90% dal Ministero dell'Economia e per il 10% dal Comune di Roma. In questo contesto abbiamo presentato, ormai diversi anni fa, una proposta di gestione basata su un progetto di imprenditoria culturale. È stato un percorso lungo e complesso, costruito in dialogo con i vertici della proprietà, che non si è limitato al recupero fisico dello spazio, ma ha riguardato soprattutto la sua visione futura. Un'idea imprenditoriale capace di farlo vivere nel tempo, di produrre valore sia dal punto di vista culturale sia da quello economico. Noi siamo un gruppo di imprese culturali e ci teniamo a ribadirlo: **fare impresa con la cultura non è una contraddizione ma una sfida necessaria**, crediamo che la cultura possa e debba essere anche un ambito produttivo, capace di generare valore, lavoro e competenze.

In Italia utilizzare le tecnologie nei luoghi storici non è semplice, per via di una sorta di barriera culturale. Come siete riusciti a infrangerla?

GG - Più volte ci è stato detto che sarebbe stato tutto più semplice aprire una sede negli Emirati o a Singapore, dove esiste una predisposizione più naturale verso la contemporaneità e l'utilizzo delle tecnologie applicate alla cultura. Ed è probabilmente vero. Ma questo non può diventare un alibi per rinunciare a operare in Italia. Come imprenditori italiani sentiamo il dovere di operare qui, anche facendo uno sforzo in più, e provare a invertire una rotta che spesso vede il nostro straordinario patrimonio storico e artistico come un elemento solo da conservare. Tuttavia, i nostri padri costituenti avevano indicato con grande lucidità due dimensioni: la conservazione, certo, ma anche la valorizzazione del patrimonio culturale e paesaggistico. È proprio su questo secondo aspetto che, a volte, si tende a essere più timidi. Valorizzare oggi non può prescindere da uno sguardo contemporaneo



e dall'utilizzo delle tecnologie, senza forzare il passato, ma anzi cercando di metterlo in relazione con i linguaggi del presente. Quando questo accade, si innesca un circolo virtuoso che riguarda sia gli eventi culturali, che quelli aziendali e istituzionali. La tecnologia diventa un motore di trasformazione, capace di generare nuove forme di racconto, nuovi pubblici e nuove opportunità. È su questa visione che si fonda il nostro modello di gestione del Salone delle Colonne.

Come realizzare un'esperienza immersiva in un ambiente storico

Francesco, ci puoi raccontare in merito al progetto tecnologico del salone e delle sfide legate alla progettazione e installazione delle Colonne.

Francesco Mazzei - La complessità è stata notevole per la natura dello spazio: a pianta circolare, ispirata al Pantheon, rende l'inserimento delle tecnologie particolarmente delicato... un contesto affascinante, ma sicuramente non semplice da trattare dal punto di vista tecnologico. Partendo dalla mappatura video, la proiezione avviene sulle superfici murarie retrostanti le 16 colonne in marmo di Carrara, distanziate tra loro di circa tre metri, che rappresentano un elemento iconico dello spazio ma anche un

vincolo tecnico molto forte. Abbiamo utilizzato proiettori Epson dotati di ottiche ultracorte "a collo di cigno", che consentono inoltre un ampio lens shift, fondamentale per regolare l'immagine in un ambiente così vincolato dal punto di vista architettonico. Considerando l'intera superficie di proiezione arriviamo a circa 18.500 px di larghezza, questo significa che anche la produzione dei contenuti deve essere pensata in un formato fuori scala rispetto agli standard tradizionali, sia in termini di definizione sia di coerenza visiva lungo tutta la superficie cilindrica. Per la mappatura iniziale abbiamo utilizzato i software integrati nei proiettori Epson, che ci hanno permesso di gestire il primo allineamento e il blending tra le diverse immagini. Successivamente siamo passati a un software dedicato, Resolume Arena, che ci consente di controllare in modo più evoluto la sincronizzazione dei contenuti, le transizioni e l'intero ambiente visivo a 360°, anche durante gli eventi stessi.

Dal punto di vista audio come avete combinato immersività e amplificazione del parlato? E come avete affrontato le inevitabili problematiche acustiche di una sala come questa?

FM - Il sistema audio è pensato su due livelli: abbiamo un impianto "classico" per la diffusione del parlato e per gli eventi tradizionali, e un sistema di

Il Salone delle Colonne

Si colloca all'interno del Palazzo dell'Arte Antica, uno degli edifici simbolo del grande progetto urbanistico dell'Esposizione Universale di Roma del 1942. Insieme ad altre tre architetture, il Palazzo avrebbe dovuto costituire il nucleo centrale della rassegna, affacciandosi sulla monumentale Piazza Imperiale, concepita come una moderna agorà di ispirazione classica.

Nella visione originaria dei progettisti, il Palazzo dell'Arte Antica avrebbe dialogato architettonicamente con quello dell'Arte Moderna attraverso il Teatro Imperiale, progettato dall'architetto Luigi Moretti. Un'opera rimasta incompiuta, realizzata solo nelle fondazioni e mai portata a termine a causa dell'interruzione dei lavori dovuta allo scoppio della Seconda Guerra Mondiale.

All'interno del Palazzo, il Salone delle Colonne occupa il cuore della grande corte interna. Al piano terra prende forma come giardino d'inverno porticato a pianta circolare pensato inizialmente come ambiente aperto verso l'alto. Oggi il Salone è coperto da una struttura in vetro e scandito da 16 colonne rivestite in marmo di Carrara, elementi che ne definiscono l'identità architettonica e ne fanno uno degli ambienti più suggestivi dell'intero complesso.

audio immersivo vero e proprio, composto da otto satelliti dedicati, che consente di lavorare su più canali separati. La vera sfida, naturalmente, è stata l'acustica della sala: ci troviamo in uno spazio circolare tappezzato di superfici riflettenti... l'incubo di qualunque fonico. Dal lato dell'acustica passiva abbiamo agito sulla copertura e inserito elementi fonoassorbenti, in particolare all'interno delle nicchie del Salone. Per la parte elettroacustica abbiamo coinvolto direttamente Bose, che è intervenuta con i propri tecnici per diversi giorni di taratura in loco. Oggi il sistema consente di gestire sia il parlato sia la musica, inoltre offre ai compositori e ai sound designer la



possibilità di lavorare sugli otto canali separati, sfruttando appieno la dimensione immersiva dello spazio.

Immagino che l'illuminotecnica abbia un ruolo importante nella valorizzazione del luogo...

FM – In corrispondenza delle colonne sono stati montati dei PAR, per valorizzare la struttura architettonica, evidenziando i dettagli del marmo e creando un'atmosfera elegante e uniforme. Abbiamo completato con dei dispositivi motorizzati per la copertura superiore della sala, per generare effetti dinamici o scenografici... l'idea è modulare la luce come un vero strumento di racconto, sia per la fruizione culturale sia per l'immersività.

Come coordinate l'intero impianto?

FM - Tutti i sistemi convergono in una regia centralizzata, dove abbiamo console per le luci, console audio e un media server per la gestione dei proiettori; la rete video, anche per via della mole di dati da trasferire, sfrutta extender e una infrastruttura digitale, mentre audio e luci restano su cablaggio analogico. L'impianto non è "residente" nel senso tradizionale; vista la natura vincolata della sala, la cablatura è stata realizzata come si farebbe per un grande concerto: i cavi

passano all'interno di tubi metallici o di strutture predisposte, nascosti sotto cartongessi o coperture temporanee, così da rispettare il patrimonio architettonico e le normative vigenti. Tutto è stato progettato per garantire flessibilità e rapidità di trasformazione dello spazio senza compromettere la struttura storica: ogni intervento ha richiesto un attento coordinamento tecnico e procedure burocratiche, ma il risultato consente di gestire l'intero ambiente in modo funzionale, dagli eventi culturali a quelli aziendali. —

Scheda tecnica

Superficie e dimensioni

Area salone: 475 m²
 Diametro sala: 24,6 m
 Altezza soffitto: 5,90 m (intorno colonne) / 6,70 m (area centrale)

Videoproiezione immersiva

Superficie 360°: 480 m² (80 × 6 m)
 Definizione complessiva: 18,5K
 Superfici proiettabili aggiuntive: 270 m²

Sistema immersivo

8 × Epson EB-PU2113W (laser 3LCD, 13.000 lumen)
 Proiezioni dedicate:
 3 × Epson EB-L1715S (15.000 lumen)
 1 × Epson EB-770F (ottica ultracorta, 5.000 lumen)

LEDwall

16 × LINSN MA 500 × 1000 mm, passo 3,9 mm (indoor/outdoor)

Audio

Sistema Bose Professional
 Diffusori: 8 × AMU 208
 Subwoofer: 6 × ShowMatch SMS118 DeltaQ
 Amplificazione: PowerShareX PSX4804D e PSX2404D
 Processing: ControlSpace EX-1280
 Sistemi mobili: Bose L1 Pro16 e L1 Pro32 con Sub2

Illuminazione

32 × Veristage PAR (illuminazione architettonica)
 8 × Spot Projection Beam Fresnel
 8 × Sky Pearl Wash (testa mobile)
 8 × Light Sky (testa mobile)
 Console luci: HedgeHog 4X

Esperienza multisensoriale

5 × AS750 Diffusori di essenze Bluetooth

Contatti:
 salonedellecolonne.it



rcf.it
 #ExperienceRCF

Immersività a teatro



NON TUTTO ACCADE NELLE GRANDI CITTÀ. IL TEATRO IN ITALIA SI MUOVE QUASI INTERAMENTE NELL'AMBITO DELLA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE E, ALLE VOLTE, LE PICCOLE REALTÀ DIMOSTRANO PIÙ INTRAPRENDENZA E LIBERTÀ DI MOVIMENTO DELLE GRANDI. È QUESTO IL CASO DI TAVAGNACCO, IN PROVINCIA DI UDINE: IL SUO TEATRO È UNO DEI PRIMI IN ITALIA, E FORSE NON SOLO, AD AVER ADOTTATO UNA INSTALLAZIONE IMMERSIVA AUDIO-VIDEO PERMANENTE, CAPACE DI TRASFORMARE SIA LA SALA PRINCIPALE SIA IL FOYER IN AMBIENTI FLESSIBILI E COINVOLGENTI. GRAZIE A UN SOFISTICATO SISTEMA DI VIDEOMAPPING CON BLENDING E CORREZIONE GEOMETRICA, LE IMMAGINI SI FONDONO SENZA INTERRUZIONI, AVVOLGENDO LO SPETTATORE E TRASFORMANDO LA PERCEZIONE DELLO SPAZIO.

Con questo nuovo assetto, inaugurato nel 2023 dopo ben 10 anni di lavori che hanno coinvolto tutta la struttura – anche se noi ci concentreremo sulla parte immersiva – il teatro di Tavagnacco, intitolato a Paolo Maurensig, è divenuto un contenitore polifunzionale dove si possono ospitare, anche nello stesso giorno, convention aziendali, mostre d'arte, installazioni, eventi musicali o performance immersive. Così il territorio ha guadagnato un centro culturale versatile, mentre gli spettatori vivono un'esperienza unica, in cui architettura e multimedialità si fondono per creare atmosfere memorabili.

Un risultato raggiunto grazie alla collaborazione di diverse realtà pubbliche e private: per comprendere meglio visione, scelte tecniche e percorso che hanno portato alla realizzazione

di questo progetto, abbiamo raccolto le voci dell'Assessore alla Cultura di Tavagnacco, Ornella Comuzzo, dell'architetto Francesco Marciano dell'Ufficio tecnico del Comune, e di 4Dodo nelle persone di Giulia Totis e Stefano Vidoz, la realtà che ha progettato e realizzato l'impianto immersivo.

Quando ha inizio questa storia?

Ornella Comuzzo – La struttura originaria era stata inaugurata circa cinquant'anni fa come auditorium della scuola media, ma era diventata inadeguata, soprattutto dal punto di vista sismico. A un certo punto non era più agibile e siamo stati costretti a chiuderla. Da lì abbiamo voluto ripensare l'edificio: abbiamo chiesto contributi alla Regione e deciso che non dovesse tornare a essere solo un auditorium: il nostro obiettivo era creare un polo culturale che avesse un forte radicamento nel territorio, ma che al tempo stesso fosse innovativo, dotandolo di tecnologie immersive permanenti, una dotazione rara in Italia e quasi unica in Regione.

In questo modo il teatro è divenuto parte della 'piazza dei saperi': nella medesima area ci sono la biblioteca, le scuole primarie e secondarie, le materne, il parco e presto anche un asilo nido. Volevamo un luogo che fosse



punto di riferimento per la comunità e aperto a diversi pubblici, capace di ospitare spettacoli teatrali e musicali tradizionali, ma anche eventi multimediali e immersivi. La prima stagione, gestita dalla Fondazione Bon, è stata molto positiva e ha mostrato le potenzialità di questo spazio, che vogliamo mettere a disposizione del nostro territorio, ma anche a livello regionale e nazionale.

Il teatro ha avuto una lunga incubazione?

Francesco Marciano – Quando l'amministrazione ha deciso di ripensare il vecchio auditorium, ci siamo trovati di fronte sia ai problemi strutturali, come l'adeguamento sismico, sia alla necessità di trasformarlo in un vero teatro. Dal punto di vista amministrativo l'iter è stato impegnativo: i primi contributi risalgono a dieci anni fa, mentre la realizzazione ha richiesto cinque anni, articolata in nove lotti e ben 22 appalti. Ogni finanziamento andava tradotto in interventi specifici, dalle opere edili agli impianti fino alle dotazioni tecnologiche, con un costante lavoro di coordinamento. Le difficoltà non sono mancate – pandemia, crisi internazionali, aumento dei costi – ma l'intervento da semplice riqualificazione strutturale è diventato un'occasione

per realizzare un teatro realmente innovativo.

Quali sono stati i principali interventi strutturali?

FM – Abbiamo affrontato trasformazioni radicali: mancava un impianto scenico e il boccascena, e per realizzarli abbiamo demolito un terzo del solaio e ricostruito l'intero foyer, abbiamo ampliato il palco più che raddoppiandone la superficie, costruito una vera platea e ridisegnato la distribuzione delle sedute eliminando il corridoio centrale, per garantire migliore visibilità. Abbiamo dedicato molta attenzione all'acustica: il teatro ospiterà l'orchestra regionale e oggi possiamo beneficiare di un ascolto naturale, con voce e musica percepibili in modo chiaro anche dalle ultime file. Infine abbiamo introdotto elementi architettonici che fondono estetica e tecnologia: le vele interne customizzate, illuminate da un sistema RGB e da un bianco dinamico regolabile, contribuiscono tanto alla resa visiva quanto alla qualità sonora. È stato proprio lavorando su questi dettagli che è maturata l'idea di spingersi verso l'immersivo. Contestualmente alla parte scenica abbiamo lavorato all'efficientamento energetico, raggiungendo la classe A. Il teatro oggi dispone di tetto verde, impianto foto-



Veniamo alla parte immersiva: come avete sviluppato questa dimensione?

FM – È stato un percorso graduale. Inizialmente abbiamo lavorato sulla sala, in collaborazione con 4Dodo, con cui avevamo avuto contatti già in passato. Oltre al videomapping in sala si sono aggiunte due telecamere ad alta risoluzione per produrre contenuti in streaming o registrati, un'eredità dell'esperienza Covid che amplia la capienza del teatro oltre i suoi 360 posti. **Il videomapping può essere utilizzato sia come esperienza visiva ma anche come scenografia virtuale.** Successivamente abbiamo esteso il progetto al foyer, circa 250 m² trattati acusticamente e immersi in una proiezione a 360°, con un impianto audio di dodici diffusori. Questo spazio, indipendente dal teatro, può ospitare eventi, presentazioni aziendali o installazioni digitali. Anche l'involucro esterno è stato completamente ripensato: la facciata è stata rivestita con circa 500 pannelli metallici piegati diagonalmente, con vertici a profondità differente, creando superfici tridimensionali che interagiscono con la luce naturale e artificiale. La percezione del teatro cambia così durante la giornata, offrendo un gioco di ombre e riflessi



voltaico e climatizzazione a pompe di calore completamente elettriche, in linea con le direttive europee per l'abbandono delle fonti fossili.

E dal lato delle strutture di rete?

FM – Abbiamo scelto un approccio completamente digitale, ma soprattutto **abbiamo ascoltato gli operatori**, perché spesso sono loro a scontrarsi con i limiti pratici degli spazi. Una delle criticità più frequenti è la gestione dei cavi: nei teatri capita che vengano fatti passare tra le sedute o in aree poco sicure, per evitarlo abbiamo creato un

sistema di canalizzazioni nel seminterrato che collega direttamente la sala regia al palco. Sempre su suggerimento degli addetti abbiamo previsto la **gestione di audio e luci dalla platea**, senza obbligare i tecnici a lavorare chiusi in regia. L'area del seminterrato ospita anche la distribuzione del riscaldamento e del condizionamento, semplificando la gestione e riducendo l'impatto sugli spazi scenici e sulla sala. In questi interventi siamo stati affiancati da Decima 1948, specializzata proprio in progetti e tecnologie per gli spazi per lo spettacolo ed espositivi.



che valorizza sia l'edificio sia il contesto urbano circostante.

L'intervento è durato diversi anni, come avete gestito l'inevitabile obsolescenza delle scelte iniziali?

FM – Cercando di fare scelte di qualità, con protocolli aperti e puntando sul digitale.

Potete raccontare qualcosa sul lavoro svolto?

Stefano Vidoz – La sala principale è dotata di quattro videoproiettori Laser 3LCD WUXGA da 8.000 ANSI lumen con ottiche Short Throw motorizzate, che illuminano le pareti laterali, e di un quinto proiettore da 13.000 ANSI lumen dedicato al palcoscenico. La risoluzione massima arriva a 9.600 x 1.200 px, garantendo immagini estremamente nitide e dettagliate. Tre telecamere PTZ, integrate con Vmix, permettono la trasmissione in streaming, mentre due mediaserver 4U by 4DODO gestiscono centralmente i contenuti multimediali e il controllo DMX delle vele luminose interne, creando atmosfere variabili e personalizzabili. Il foyer immersivo è ancora più dinamico: sei videoproiettori laser da 8.000 ANSI lumen, più due dedicati al

pavimento. L'audio immersivo è affidato a 12 diffusori e due subwoofer posizionati in modo circolare nell'ambiente per una distribuzione omogenea del suono. Il processore DSP Q-SYS Nano permette di gestire sia canali stereo sia multicanale immersivo, con possibilità di posizionare virtualmente le sorgenti sonore nello spazio. Ci siamo occupati anche di produrre i contenuti video di base, che possono essere variati facilmente grazie a template preimpostati, a seconda delle esigenze.

Qual è l'elemento chiave del progetto?

Giulia Totis – La flessibilità: sala e foyer possono operare indipendentemente, adattandosi a eventi diversi e consentendo una gestione agevole grazie ai mediaserver 4DODO, alla regia multimediale centralizzata e al sistema DSP avanzato.

Grazie a questi interventi come è cambiata la proposta culturale del Comune?

Ornella Camuzzo – La trasformazione tecnologica ci ha permesso di ampliare enormemente le possibilità. I teatri oggi affrontano sfide importanti sui costi, e già la ristrutturazione è

stata impegnativa, quindi aprire a usi congressuali e multimediali significa offrire alle aziende, alle scuole e alla comunità opportunità di fruizione e produzione prima impensabili. Il foyer e la sala permettono esperienze immersive: ad esempio, si possono organizzare lezioni virtuali, combinando didattica e spettacolo, oppure eventi aziendali. La stagione inaugurale ha già visto spettacoli di teatro, musica e danza, ma il teatro è anche aperto alla comunità. Abbiamo ospitato eventi pubblici in occasione delle feste nazionali, presentazioni di libri e iniziative scolastiche. È stato emozionante vedere il teatro vivo ogni giorno e il pubblico ha risposto con entusiasmo: in molte occasioni il teatro è stato pieno, addirittura sold out, dimostrando che il progetto non è rimasto solo un oggetto bello da ammirare, ma un vero e proprio luogo vissuto dalla comunità. —

Contatti:
www.4dodo.com
www.comune.tavagnacco.ud.it
www.ertfvg.it/teatri/colugna-di-tavagnacco

I MEDIA SERVER PARTE II

Il cuore e il cervello delle produzioni multimediali.

APPROFONDIAMO L'OGGETTO MEDIA-SERVER CERCANDO DI INDIVIDUARNE LE CARATTERISTICHE PRINCIPALI.



Il tour di Tiziano Ferro - TZN Tour 2023.

Semplificando possiamo dire che la funzione principale a cui assolve è quella di ordinare il flusso visivo su uno o più schermi, controllando lo scorrere dei contenuti multimediali nel tempo in accordo con la regia, l'audio, le luci e tutti gli altri settori che concorrono alla buona riuscita dello show. Se questa è la funzione principale, comune a tutti i sistemi, è bene sottolineare che le strade per raggiungere questo obiettivo possono essere molto differenti, e infatti ognuno di questi strumenti ha archi-

tettura, interfaccia grafica, funzioni, hardware, software, nomenclatura e filosofia diversi.

I media server esistenti sono pochi e ognuno nasce grazie al genio creativo, ingegneristico e imprenditoriale di un ristretto gruppo di giovani "smanettoni". Sono accomunati dal fatto di essere software che girano generalmente su Windows e quindi usano le caratteristiche proprie del sistema come le finestre e i menu contestuali, ma ogni funzionalità è stata pensata in maniera autonoma, con grande libertà da

parte di ognuno degli sviluppatori; nel corso della breve storia di questi sistemi alcune delle soluzioni più efficaci proposte da un marchio sono state poi adottate dalla concorrenza, in un proficuo percorso che ha infine portato, allo stato attuale, ad alcune convenzioni comuni.

Un media server è costituito da una serie di computer con funzioni diverse, in comunicazione tra loro attraverso una rete locale basata sul protocollo TCP/IP. Un computer che *manda* i video, anche se con un software specifico,



Il tour di Eros Ramazzotti - Battito Infinito World Tour.

non è un media server. Resolume Arena, V-mix, OBS, MadMapper, Millumin, Qlab, VLC eccetera, non sono media server. I media server maggiormente in uso in ambito professionale sono Dataton Watchout, Pandora's Box, originariamente lanciato dalla Coolux e ora di proprietà del marchio canadese Christie, Disguise della omonima compagnia britannica e l'ultimo arrivato Pixera di proprietà della tedesca Stumpfl. Esistono anche altri nomi, tra cui Hyppotizer di Green Hyppo, PictureAll di Analog Way, Avolites AI e sicuramente altri ancora, ma i primi quattro sono i più diffusi in Italia e nel mondo,

ognuno con le sue proprie peculiarità hardware e software.

In un media server un computer della rete, comunemente detto *designer* o *producer*, presenta un'interfaccia grafica che permette all'operatore di gestire programmazione ed esecuzione dello show. Tutti gli altri computer nella rete, propriamente detti *server*, riproducono i filmati e li eseguono sulle uscite delle loro schede grafiche che sono collegate agli schermi LED o ai videoproiettori. Generalmente ogni server ha 4 uscite se monta schede grafiche Nvidia o al massimo 6 con le schede AMD, mentre lo standard di connessione più usato è Display Port, anche nella versione mini, oppure HDMI. Durante l'esecuzione il producer, che in molti casi può essere anche un laptop, non legge i video: sono i server che elaborano ed eseguono i video in sync tra di loro. Questo sistema server-client permette la scalabilità e l'affidabilità dell'installazione: il progetto risiede nel producer e può essere quindi facilmente salvato e trasferito su un'altro producer; il singolo server ha in carico solo le sue quattro uscite con i relativi contenuti e può quindi essere facilmente e velocemente sostituito nel caso di un problema o integrato con altri server se si rendono necessarie più uscite.



Nella foto Pixera One, Pixera Two e Pixera Four, tre modelli di server con caratteristiche diverse per i vari usi: installazioni, live show e video-mapping, studi XR.

La frammentazione del sistema e della relativa ingente quantità di dati che circola nei vari nodi della rete permette la messa in esecuzione di filmati e animazioni grafiche con risoluzioni di gran lunga superiori a quelle ottenibili da un solo computer e allo stesso tempo rende possibile intervenire su un singolo nodo della rete senza disturbare l'operatività degli altri.

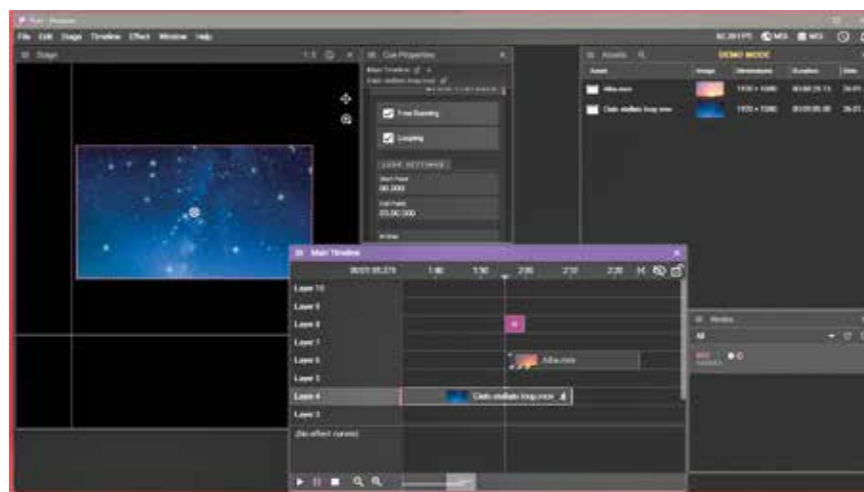
L'interfaccia grafica del producer può presentare, come accennato, finestre diverse con nomenclature e procedure diverse ma, semplificando, permette all'operatore di agire essenzialmente su quattro elementi fondamentali.

1. Timeline

Oggi il concetto di timeline è familiare ai più: un lungo spazio orizzontale, diviso in varie righe o livelli su cui posizionare le rappresentazioni grafiche dei contenuti multimediali. È presente una banda del tempo contrassegnata in ore, minuti, secondi, e una *testina*, cioè una linea verticale che, quando viene fatta partire, scorre verso destra ed esegue quello che incontra.

L'idea di una timeline video nasce insieme ai media server; basti notare che la prima versione di Watchout è del 1999 mentre la prima versione di Final Cut, che consacra l'utilizzo della timeline come standard nel montaggio video, è del 2000. L'idea viene certamente dai programmi di elaborazione audio che già esistevano, ma mutua dal mondo delle diapositive il concetto di livelli di opacità sovrapposti. Sulla timeline le immagini e i video, come i lucidi in una lavagna luminosa, possono essere posizionati nei layer in infinite modalità creative: l'opacità o la trasparenza del layer superiore copre o svela il layer sottostante. La scalatura o lo scorrimento di un'immagine, la comparsa di una tendina o una sfumatura, assolvenze e dissolvenze di video e animazioni possono essere ripetute, corrette ed eseguite infinite volte con accuratezza allo scorrere della testina.

I media server fin dalle origini permetto-



Come si vede sulla timeline il filmato "cielo stellato loop" è in modalità free running, evidenziata dal simbolo dell'omino che corre, ovvero è in esecuzione anche se la testina è ferma in pausa. In qualsiasi momento posso far partire la testina, uscire dal filmato precedente ed entrare nel filmato "alba" e quindi proseguire con lo show.

no inoltre di poter eseguire un file, per esempio un filmato, anche con la timeline ferma. È cioè possibile specificare a un video di girare in qualsiasi momento in cui la testina è posizionata sulla sua rappresentazione grafica in timeline, sia che la testina stia correndo, sia che sia ferma. Questa caratteristica forse poco comprensibile è in realtà una delle chiavi del successo dei media server.

Permette di essere in pausa, con timeline ferma su un media in esecuzione, e permette in qualsiasi momento di far partire la testina ed eseguire il media successivo, con una dissolvenza programmata e ripetibile. Questa funzione è stata fondamentale per la diffusione dell'uso scenografico del video in teatro in cui i ritmi sono dettati da tempi umani non sempre prevedibili. Permette inoltre di tenere la testina ferma in un punto prescelto e cambiare uno o più media in esecuzione, lasciando inalterato tutto il resto. Non avendo l'obbligo di spostarmi in un altro punto della timeline per eseguire un'altro filmato, posso sostituire direttamente quello o quelli in esecuzione sotto alla testina. Potendo poi assegnare a ogni filmato un ID nel mondo DMX, questa operazione diventa facilmente realizzabile con una console luci. Il media diventa un valore DMX e il video si integra nel light design e nei timecode

con l'accuratezza e la ripetibilità indispensabili per tutto il mondo live. L'organizzazione dei media sulle timeline e la combinazione di timeline diverse contribuiscono alla creazione dei grandi canvas animati a cui siamo abituati oggi.

2. Server management

Una o più finestre della UI nel producer consentono di operare sui server. I server sono computer, ma generalmente non hanno mouse né tastiera e per qualsiasi operazione che si renda necessaria occorre accedervi tramite la rete locale in modalità desktop remoto in modo da poter abilitare funzioni, aggiornare software e driver, riavviare il sistema, eccetera. Tutti i nodi della rete devono essere in perfette condizioni operative e ci sono generalmente a disposizione vari tool di diagnostica e risoluzione dei problemi. La stabilità dell'immagine proiettata (che non ci siano sfarfallii, deformazioni, sganci, ecc) e la corretta risoluzione e frequenza delle uscite delle schede grafiche e quindi tutto l'aspetto spinoso dell'EDID management, ovvero dello scambio di dati e informazioni tra le schede grafiche e i display, sono gestite dall'operatore tramite questa sezione del producer.

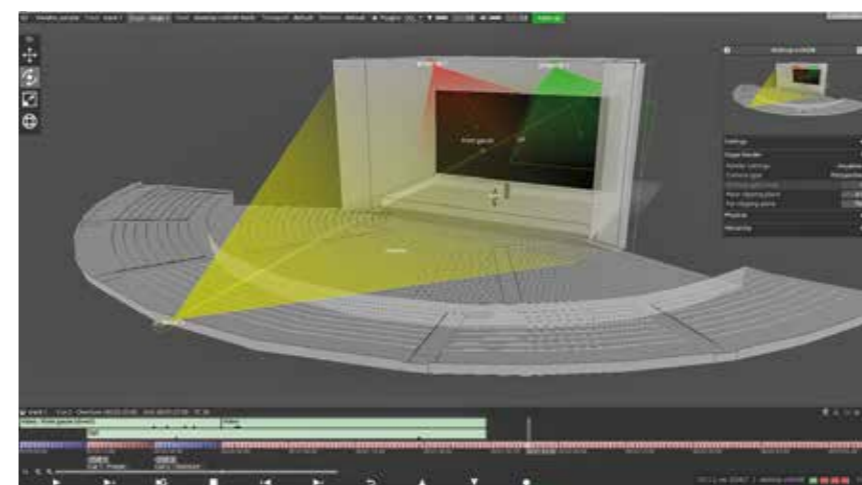
3. Asset management

Questa sezione è quella che permette di importare, convertire, organizzare i vari file multimediali. Filmati, immagini, testi, file audio, ecc vengono caricati, disseminati sulla timeline destinandoli ai vari schermi e quindi inviati ai server per l'esecuzione.

A quel punto il file risiede sul server e, salvo modifiche, il producer si occupa solo, possiamo dire, di accertarsi che il server lo esegua al momento giusto. Avere i contenuti ben organizzati sulla UI del producer permette naturalmente rapidità nella programmazione e nella reazione in caso ci si renda conto, e naturalmente capita, che il file in onda non sia quello giusto e occorra sostituirlo rapidamente. Non tutti i filmati e i file audio possono essere letti, mentre per le immagini generalmente c'è molta più elasticità. Spesso i codec di uso più comune - .mp4 per il video e .mp3 per il sonoro - non sono adatti. I codec generalmente utilizzati sono, per il video, quelli della famiglia HAP e della famiglia NOTCH che consentono grande elasticità nella scelta delle risoluzioni e concentrano il lavoro di decodifica sulle schede grafiche, impegnando la CPU solo in modo molto marginale. Per l'audio si usa il .wav. Alcuni media server si occupano in maniera più o meno automatizzata di convertire i file importati in questi formati più idonei, altri richiedono un tool esterno.



L'interfaccia del designer di Disguise, con la timeline in basso e le finestre di previsualizzazione. Configurazioni e proprietà vengono impostate facendo grande uso dei menu contestuali.



La rappresentazione tridimensionale dello stage in Disguise offre la possibilità di muovere proiettori e schermi nelle tre dimensioni. Fornisce una accurata previsualizzazione della scena in ogni momento dello spettacolo.

4. Stage Management

Tramite il media server si può attribuire una deformazione geometrica a ciascuna delle uscite grafiche, in modo che ogni contenuto che viene riprodotto su quella uscita abbia lo stesso tipo di deformazione. Nel caso più semplice in cui si debba realizzare una videoproiezione da posizione non in asse con lo schermo, e quindi con un risultato trapezoidale, è possibile modificare la geometria di quel trapezio punto per punto per far sì che aderisca allo schermo senza sbavature. Allo stesso tempo se devo realizzare una multiproiezione e devo miscelare tra loro diversi videoproiettori, posso aggiungere tutte le sfumature necessarie e i contenuti verranno riprodotti senza che si vedano le intersezioni. Il media server, attraverso la finestra dello stage, si incarica di eseguire tutte le correzioni necessarie sul segnale finale che viene inviato agli schermi. Per la maggior parte incorporano potenti motori grafici 3D per cui importando o creando all'interno del producer un oggetto 3D che corrisponda ad un volume su cui si intende proiettare (dalla scarpa all'essere vivente, dalla scenografia teatrale al grattacielo...) il media server calcolerà tutte le deformazioni necessarie per far sì che la visione finale sull'oggetto reale sia coerente e lineare.

Allo stesso tempo la finestra dello stage ha la fondamentale funzione di previsualizzazione di tutto quello che accade sugli schermi, permettendo in ogni momento all'operatore e spesso anche ad altri membri dello staff di regia, un controllo accurato pixel to pixel dell'esecuzione.

Se questi sono gli elementi fondamentali su cui si regge l'architettura del media server, ne va aggiunto un quinto

che è la grande capacità di dialogare con molti altri apparati differenti. Solitamente può inviare e ricevere segnali ArtNet-DMX, MIDI, SMPTE, UDP, OSC. Può ricevere in ingresso segnali video con differenti protocolli (SDI, NDI, ecc) così come un flusso video prodotto da un altro computer che genera contenuti in tempo reale e inviarli alle uscite con tutte le deformazioni e gli effetti creativi del caso.

Questa facilità nell'interazione con altri sistemi ha consentito al media server di andare oltre alla semplice esecuzione di una serie di video in sequenza e di diventare un elemento centrale di gran parte delle produzioni live sia entertainment che corporate. Allo stesso tempo la possibilità di interpretare le coordinate assiali di un ambiente e di modificare di conseguenza in tempo reale l'immagine riprodotta su uno schermo, consente ai media server più attuali di essere lo strumento essenziale, in dialogo con i sistemi di ripresa, per i virtual set ormai largamente usati dai più grandi studi cinematografici. —



Tramite i media server è possibile calibrare pixel-to-pixel la geometria di un'immagine proiettata per far sì che aderisca perfettamente agli elementi architettonici di un edificio. Nella foto il Palazzo della Loggia di Brescia, capitale italiana della cultura 2023.

DISGUISE

Sia che si tratti dei concerti dei grandi nomi della musica mondiale o delle location più prestigiose, sia che si tratti degli studi XR e VP delle case di produzione cinematografiche e televisive, sia che si tratti dei video-mapping più estremi, il motore che macina i miliardi di pixel che rendono gli show sempre più avvincenti e tecnologicamente avanzati ha un nome, e quel nome è Disguise.



DEFINIRLO MEDIA SERVER È IN REALTÀ RIDUTTIVO. IL SISTEMA RUOTA ATTORNO A UN SOFTWARE DI GESTIONE MULTIMEDIALE E A UN HARDWARE PROPRIETARIO MA SI PRESENTA COME UN AMPIO ECOSISTEMA COLLABORATIVO CHE COINVOLGE DALLE PRIME FASI DI IDEAZIONE E FINO ALLA MESSA IN OPERA FINALE, TUTTI I LIVELLI PROGETTUALI, CREATIVI E TECNICI CHE PARTECIPANO ALLA PRODUZIONE.

Il software viene sviluppato a partire dal 2003 dal collettivo londinese United Visual Artist cui i Massive Attack chiedono di avere per il loro tour un visual design che permetta di proiettare sullo schermo una serie di contenuti ottenuti in tempo reale: dati e testi ma anche video, una cosa non semplice con i limiti dei sistemi esistenti in quegli anni. In pratica volevano integrare le grafiche pre-renderizzate con sequenze video prese in diretta dalle news televisive, dati di borsa, orari degli aeroporti, contenuti

che potessero essere quindi diversi ed aggiornati ogni sera perché giungevano direttamente dai canali di notizie come CNN, BBC o anche televisioni locali e altre fonti. Così, grazie al genio creativo di Ash Nehru, co-fondatore di *d3 technologies*, nasce il software (il nome *d3* ricorre ancora oggi nella nomenclatura interna del programma nonostante il sistema e l'azienda abbiano già da tempo cambiato il nome in Disguise). La richiesta successiva arrivò da parte degli U2 che volevano un visualizzatore 3D che gli permettesse

di verificare in prima persona, durante la produzione, il risultato che volevano ottenere sul palco, e così è nata l'interfaccia 3D.

Lo sviluppo contemporaneo di software, hardware e una lunga serie di servizi collaterali uniti una filosofia aziendale che ha il focus sull'interazione costante tra gli elementi tecnici e creativi del team ha visto in pochi anni Disguise diventare lo standard a livello mondiale nel campo della gestione dei contenuti multimediali.

Ci introduce agli aspetti fondamen-

tali del sistema Nicholas di Fonzo, Technical Specialist di Disguise, che affianca spesso alcune delle produzioni più delicate a livello globale, garantendo da parte dell'azienda il supporto necessario a ottenere i migliori risultati possibili e la soddisfazione di tutti i soggetti coinvolti.

NdF: Disguise è un ambiente integrato di software, hardware e servizi: uno strumento di collaborazione che funge da collante tra i vari reparti. Il progetto di show o di installazione nasce su Disguise fin dalle prime fasi della pre-produzione. La possibilità di visualizzare in 3D con grande accuratezza (Pixel Perfect) ogni singolo momento dello show con i relativi contributi visivi e movimenti di scena permette di confrontare lo stato di avanzamento dei lavori con il cliente, con l'artista e con i membri di tutti gli altri team di progetto, sia tecnici che creativi. Il software fornisce tutte le informazioni tecniche necessarie come il posizionamento e le ottiche dei videoproiettori oppure la quantità di pixel LED; tutte le soluzioni proposte vengono verificate sul modello virtuale in modo da risolvere ogni problematica o interferenza prima di arrivare on site. I creatori di



Nicholas di Fonzo, programmatore di media server di lunga data e oggi Technical Specialist per l'azienda inglese.



L'operatore Disguise al Coachella Valley Music and Art Festival in California.

contenuti possono controllare la validità delle scelte creative su un modello dinamico che ripropone in tempo reale le animazioni e le ambientazioni proposte, avendo così la possibilità di affinare e dettagliare ogni momento del flusso visivo molto prima di avere il palco e gli schermi montati. Quando ci si sposterà in sala prove e poi sul palco per lo show, il progetto Disguise seguirà la produzione, senza bisogno di alcun tipo di modifica, essendo a quel punto già in gran parte pronto per la messa in onda finale. Qui entra in gioco l'hardware, uno dei punti di forza del sistema. Sia che si parli di contenuti pre-renderizzati che generati in tempo reale, i server sono potenti e affidabili, appositamente progettati per l'uso intensivo e per prestazioni di playback imbattibili. Il fatto che lo si trovi residente nelle venue e nei festival più grandi e prestigiosi del mondo – Sphere, Coachella – che venga scelto dalle grandi star della musica mondiale – Oasis, Coldplay, Adele – e che sia lo standard per le Virtual Production delle major di Hollywood – Disney, WB, Netflix – è per Disguise il miglior biglietto da visita.

Il software negli anni si è molto evoluto grazie alla community, perché c'è molta gente che lo usa nel mondo. Disguise inoltre è un'azienda che ascolta: anche se sei un freelance e chiedi

aiuto per qualcosa che non riesci a fare, l'azienda ti accoglie e se può ti aiuta. Se è eventualmente qualcosa che non si può fare ti aiuta a trovare la soluzione per farlo. A volte succede anche che vengano distribuite delle versioni custom per andare incontro ad esigenze specifiche; se successivamente si ritiene che possa essere utile al software e agli altri utenti, la modifica introdotta nella versione custom viene implementata negli aggiornamenti successivi disponibili per tutta la community. In questo modo, dato che gli utenti nel mondo sono tantissimi, la crescita e l'evoluzione del software è di conseguenza esponenziale. L'interfaccia utente che integra tutti gli strumenti prende il nome di *designer*. Se guardiamo alla timeline c'è stata una evoluzione costante che ha portato oggi ad avere uno strumento con alcune caratteristiche che la rendono particolarmente funzionale. Su Disguise si tende a dividere la timeline in sezioni e poi si salta da una parte all'altra usando varie modalità: si può controllare a 360° con la console luci, con un timecode, ma anche con la tastiera utilizzando gli shortcut, oppure con tutti gli altri tipi di controller come Streamdeck eccetera. Sulla timeline puoi creare delle regole per velocizzare alcune procedure e, per esempio, customizzare i layer con dei codici di

colore specifici per ogni tipo di media o per ogni schermo in modo da avere un colpo d'occhio immediato su cosa sta girando e dove. È possibile aggiungere delle note in timeline relative a vari punti di interesse e poi nella cue-list ci si ritrova il countdown di queste note, per cui alla fine c'è una vera e propria scansione temporizzata di tutto lo show di cui possono beneficiare tutti gli altri settori, principalmente la regia. I layer sono divisi per categorie (audio, video, generativi, eccetera) e c'è un layer specifico che si chiama *readout* che legge le varie informazioni del sistema secondo le impostazioni desiderate e quindi per esempio legge i timing dei video che stanno girando. In un contesto con molti media contemporaneamente, questa è un'informazione molto importante che può essere condivisa attraverso un monitor specifico posizionato in regia in modo che tutti abbiano sotto controllo l'andamento dello show e il countdown di ogni media. Attraverso degli oggetti virtuali, che si chiamano device e che puoi inserire nel progetto, è possibile comunicare via rete con i più svariati apparati, come per esempio i sistemi di automazioni di scena come Kinesys, Navigator, o svariati tipi di sensori e tracciatori di posizione come BlackTrax, Zactrack, ecc. Ogni tipo di comunicazione che avvenga tramite protocolli di uso comune come TCP, UDP, OSC, MIDI, DMX, è possibile e se non è possibile basta chiedere all'azienda o alla community e o trovi chi l'ha già fatto prima di te oppure troverai facilmente qualcuno che ti aiuterà ad affrontare il problema ed ottenere il risultato desiderato.

Approfondiamo ulteriormente il funzionamento ed alcune caratteristiche di Disguise con Jacopo Tavianucci, programmatore freelance che ci fornisce il punto di vista dell'operatore sul campo. **JT:** La prima differenza rispetto agli altri sistemi esistenti la vedi nella pagina di assistenza del loro sito. Hanno investito tantissimo nella user guide,



Jacopo Tavianucci, media server operator per importanti tour ed eventi corporate internazionali, nello studio di RM Multimedia a Cattolica.

che è dettagliata e esaustiva. Se devi fare una cosa e non sai come, perché è nuova o te la sei dimenticata, qui stai sicuro che la trovi. Come fare uno schermo LED? Qui c'è tutto: example, overview... Come fare il reimage di un server? Vai nella sezione apposita, ti dice tutto quello che ti serve e scarichi l'immagine disco con i driver e tutto il resto. Fare il reimage di un server è considerata best practice ogni volta che si inizia un lavoro, perché non sai se chi l'ha usato prima di te ha installato un tool o fatto qualche tweak particolare e quindi si reinstalla il sistema operativo con tutti i software e si è sicuri di avere sempre un sistema perfettamente funzionale con tutti gli aggiornamenti necessari già testati dalla casa madre. Nella guida si trova anche la sezione dedicata alle performance. Per ogni modello di server ti



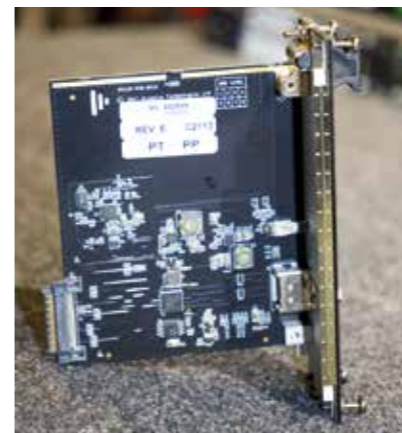
L'imponente schermo LED del tour Oasis 2025 nella foto di Antony Condon.

dice quanta latenza hai sulle schede di acquisizione, quanti layer puoi leggere contemporaneamente nei vari codec e formati, quante e quali uscite puoi utilizzare, ecc. Anche qui nulla è lasciato al caso e in questo modo puoi prevedere in anticipo quale server ti serve per quello che devi fare; se devi andare in tour in qualsiasi parte del mondo puoi portarti dietro la chiavetta con il progetto e noleggiare il server in loco, tanto sei certo che se il modello è lo stesso, anche le performance saranno esattamente le stesse. C'è poi la parte relativa al Cloud. Hanno realizzato una piattaforma on line con alcuni sezioni importanti come il Drive, uno spazio fisico di storage accessibile ai vari settori della produzione in cui il processo di caricamento, verifica e conferma dei contenuti viene velocizzato e reso più efficiente. Sul cloud è possibile caricare, oltre ai media, i propri file di progetto e le previsualizzazioni 3D da condividere con tutta la propria organizzazione. Un'altro tool disponibile sul cloud è Mapping Matter, un semplice ambiente 3D dove è possibile importare oggetti .obj o .fbx e creare progetti di proiezione particolareggiati con strumenti specifici pensati per il videomapping, come la possibilità di calibrare in array molti videoproiettori insieme. Si può



Il palco del Music of the Spheres World Tour dei Coldplay.

esportare il disegno tecnico con tutti i dati relativi ai proiettori e il file di Mapping Matter si carica direttamente sul designer, così ti ritrovi il setup fatto. Sempre sul cloud c'è una nuova sezione relativa ai plug-in che sono strumenti esterni che interagiscono con Disguise, come AskAId3n, una vera e propria Intelligenza Artificiale powered by Google Gemini, che permette di avere all'interno del designer una chat interattiva con l'AI che ti aiuta nelle varie operazioni. Ci sono altri plug-in proprietari, come Luma, che è un video-generator che sfrutta sempre l'AI, ed altri tool di diagnostica. Si possono anche installare plug in di terze parti o crearne dei propri per customizzare il sistema secondo le proprie esigenze. Tutte cose all'avanguardia dove nulla è lasciato al caso e tutto è portato al livello più professionale possibile. Per quel che riguarda l'hardware devo dire che sono molto comode le schede VFC (Video Format Conversion). Si



La scheda VFC si estrae con facilità dallo slot. Questa versione con singolo HDMI 2.0 consente fino a un 4K DCI 4:4:4 a 60 Hz.



La prima cosa che salta all'occhio guardando il retro dei server di Disguise sono la luce a LED e i connettori audio XLR, piccoli particolari che rendono evidente l'attenzione maniacale per i dettagli dell'azienda inglese nella realizzazione di macchine appositamente concepite per il mercato professionale.

tratta di schede proprietarie che vanno a inserirsi tramite un comodo slot nella scheda grafica vera e propria e permettono di configurare le uscite con standard e connettori differenti. Risolvono molti problemi di latenza e riducono la necessità di convertire i segnali in uscita utilizzando altri apparati. Esistono le VFC con 4 porte DVI (4 Full-HD o un unico 2K CGI), oppure con 4 porte 3G-SDI (4 Full-HD o un unico 4K), oppure con una Display Port o un HDMI per una singola uscita 4K. Di schede VFC se ne possono montare, su alcuni modelli di server, fino a 4 per ottenere le configurazioni più varie ed ottimizzare l'utilizzo di ogni macchina. Esistono inoltre, per i modelli VX e GX, le schede IP-VFC con 2 porte 100Gb ridondanti ciascuna, che inviano sulla rete uno streaming video fino a 4K non compresso nei formati SDI o nel più recente SMPTE ST 2110. Questo flusso può essere distribuito per tutte le varie esigenze di produzione o di broadcast e importato in un designer, cioè in un altro sistema Disguise che si occupa della messa in onda. Il designer legge il video in streaming sulla rete, come fosse un media salvato sul suo HD,

mentre invece è renderizzato in tempo reale. Lo stesso principio che si usa con i software generativi come Notch.

L'azienda produce molti modelli di server, ognuno con caratteristiche differenti e un proprio mercato di riferimento. Le serie professionali sono la VX e la GX, poi ci sono i modelli della serie RX per i motori di rendering di terze parti, quelli della serie PX specifica per il broadcast e quelli della serie EX, di dimensioni ridotte, adatti alle installazioni o agli show medio-piccoli. Il software designer si può invece scaricare ed utilizzare offline, la licenza Pro è quella che abilita la comunicazione con i server e permette quindi di operare sul campo. Recentemente hanno rilasciato un nuovo tipo di licenza che si chiama X1 che permette di installare e usare Disguise su un computer personale, abilitando una uscita: una piccola rivoluzione che va incontro al mercato degli show su scala ridotta, ma che apre la strada all'imprevedibilità legata all'utilizzo di computer non prodotti e testati direttamente dalla casa madre. Non siamo entrati troppo nei dati tecnici ma il racconto dei nostri interlocutori ci ha fatto capire che in quanto ad affidabilità e prestazioni il sistema non teme rivali. Come afferma scherzosamente Ermanno Tontini di RM Multimedia, distributore ufficiale per l'Italia: "Paradossalmente, il principale competitor di Disguise è Disguise stesso, perché chi compra questo sistema, magari perché ne ha bisogno per un tour, poi continua a usarlo per molti anni".

Per tutti gli approfondimenti il sito è, come già ricordato, ampiamente esaustivo. I tutorial e tutta la parte di e-learning sono estremamente curati con obiettivi precisi e piani di avanzamento e la versione *starter* del software è gratuita. L'accesso al mondo Disguise, per chi volesse entrarvi, è quindi a portata di mano. —

Contatti: RM Multimedia
Via N. Rota, 3 Cattolica RN
www.rmmultimedia.it - www.disguise.one

EVENTI E SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE

La transizione ecologica negli eventi temporanei e culturali.

LA SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE NON È PIÙ SOLO UNA SCELTA ETICA, MA STA DIVENTANDO UN REQUISITO INDISPENSABILE PER IL FUTURO ANCHE NELL'AMBITO DEGLI EVENTI CULTURALI, A VARIO TITOLO E DA DIVERSI PUNTI DI VISTA.



Negli anni recenti, la transizione ecologica rappresenta certo, forse ancora principalmente, una scelta etica, che sta inoltre intersecando, anche nell'ambito degli eventi culturali, un'evoluzione normativa sempre più orientata alla protezione dell'ambiente e delle risorse naturali. Un evento temporaneo è un momento di condivisione – che appunto si esaurisce generalmente in breve tempo – in grado di unire migliaia di persone in un'esperienza collettiva. Il sipario che cala non dovrebbe però svelare un'eredità di rifiuti e sprechi importanti. Per i tecnici e i professionisti coinvolti, la sostenibilità non può più limitarsi a

una serie di azioni estemporanee, ma deve necessariamente evolvere in una metodologia di progettazione integrata e certificabile.

Il quadro legislativo

Alla fine del 2022 è stato pubblicato in Gazzetta Ufficiale il Decreto del Ministero della Transizione Ecologica nr. 459 del 19 ottobre 2022, con il titolo "Criteri ambientali minimi per il servizio di organizzazione e realizzazione di eventi". Il Decreto, in vigore da dicembre 2022, definisce appunto i Criteri Ambientali Minimi [CAM] associati all'intero ciclo di vita dei servizi di organizzazione, pro-

duzione e gestione degli eventi, fino alla gestione del post-evento. L'applicazione dei Criteri Ambientali Minimi è resa obbligatoria dall'art. 57 del Decreto Legislativo 36/2023 (Nuovo Codice dei Contratti), che impone l'inserimento dei criteri ambientali nella documentazione di gara per gli appalti di qualsiasi importo.

Prima del DM 459/22, il quadro normativo italiano non comprendeva un'unica legge dedicata alla sostenibilità ambientale per gli eventi temporanei, anche se ovviamente esistevano diversi riferimenti normativi e standard più o meno volontari che

regolavano singoli aspetti legati alla sostenibilità ecologica e ambientale. Prima di tutto il *Codice dell'Ambiente*, ovvero il Decreto Legislativo 152/2006 che, pur non essendo una norma nata specificamente per lo spettacolo, ha influenzato l'organizzazione degli eventi temporanei attraverso prescrizioni tassative in ambiti critici quali la gestione dei rifiuti – prescrivendo esplicitamente la corretta raccolta differenziata e il divieto di abbandono –, la tutela delle acque e la regolamentazione degli scarichi, e la responsabilità del danno ambientale.

Molti enti locali quali regioni e comuni, inoltre, avevano già adottato specifici regolamenti o linee guida per gli eventi sostenibili, spesso vincolando il rilascio del patrocinio o di contributi economici al rispetto di una serie di parametri ambientali, come per esempio il divieto di utilizzo di plastica monouso o l'obbligo di catering a km 0.

Parametri tecnici e standard normativi

Nel 2012 l'Organizzazione Internazionale di Standardizzazione [ISO] ha pubblicato la prima edizione della norma ISO 20121, dedicata esplicitamente ai sistemi di gestione per eventi sostenibili. È stata pubblicata praticamente in coincidenza con le Olimpiadi di Londra, che sono state di fatto il primo grande evento certificato secondo questo standard. In Italia è stata recepita l'anno successivo, nel 2013. Nel 2024 è stata pubblicata la seconda edizione della norma [ISO 20121:2024], che ha aggiornato i requisiti anche tenendo conto dell'evoluzione dal punto di vista sociale e tecnologico – e anche in vista delle scorse Olimpiadi di Parigi, che si sono certificate secondo la versione aggiornata della norma – con un focus maggiore sulla responsabilità sociale, oltre che ambientale, nonché sull'adattamento ai cambiamenti climatici e a quella che è definita come *eredità* dell'evento (*legacy*), ovvero l'insieme degli impatti



a lungo termine – positivi o negativi, pianificati o non pianificati – che un evento lascia sulla comunità, sull'economia e sull'ambiente anche ben oltre la sua conclusione fisica.

La *legacy* si manifesta in diversi ambiti, ovviamente collegati. L'eredità ambientale si riferisce al ripristino o al miglioramento del sito ospitante. Per esempio, se un festival finanzia la riforestazione di un'area degradata o implementa infrastrutture energetiche rinnovabili permanenti che restano a disposizione del territorio dopo l'evento. L'eredità sociale riguarda il trasferimento di competenze allo staff locale, la sensibilizzazione del pubblico su temi etici o il miglioramento dell'accessibilità e dell'inclusione in un'area urbana che per esempio potrebbe rimanere fruibile per le persone con disabilità anche dopo la manifestazione. L'eredità economica comprende invece la creazione di nuove opportunità di business per i fornitori locali e lo sviluppo di modelli economici circolari che possano essere replicati da altre organizzazioni sul territorio.

La norma ISO 20121 è di per sé uno standard volontario. In Italia, per altro, i suoi requisiti sono stati integrati in maniera significativa nella normativa cogente per il settore pubblico attraverso i Criteri Ambientali Minimi (CAM). Di fatto, il citato decreto ministeriale 459 del 19/10/2022, che disciplina

l'affidamento dei servizi per gli eventi, ha raccolto lo spirito della ISO 20121 inserendolo in qualche modo tra gli obblighi contrattuali per chi lavora con la Pubblica Amministrazione. Se un'organizzazione partecipa a una gara d'appalto pubblica per la realizzazione di un evento, deve rispettare i Criteri Ambientali Minimi. In questo contesto, possedere una certificazione ISO 20121 (o standard equivalenti come EMAS o ISO 14001) viene spesso utilizzato come criterio premiante per ottenere punteggi superiori, o come mezzo per dimostrare la capacità tecnica di gestire l'evento in modo sostenibile. Anche se la legge non obbliga gli organizzatori privati a certificarsi ISO 20121, comunque la norma, oltre a fornire ovviamente utilissime indicazioni e linee guida su come conformarsi, è diventata di fatto un parametro di riferimento legale per definire cosa sia un *evento sostenibile* in sede giudiziaria o amministrativa (ad esempio per evitare sanzioni legate al greenwashing secondo la Direttiva UE 2024/825).

Già, il greenwashing. La sostenibilità ambientale sembra avere un buon effetto sul pubblico. A partire da settembre 2026, diventerà pienamente applicabile la Direttiva (UE) 2024/825 che impedisce agli organizzatori e ai promotori di utilizzare dichiarazioni ambientali generiche (come *ecosostenibile*, *verde* o *amico*

dell'ambiente) se non supportate da prestazioni ambientali adeguatamente elevate e verificate. Sarà vietato anche vantare la neutralità carbonica basandosi esclusivamente sulla compensazione delle emissioni (offsetting), cioè sull'acquisto di crediti di carbonio, e non sull'effettiva riduzione delle emissioni. Le sanzioni per eventuali violazioni saranno monitorate dall'Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato (AGCM).

Il bilancio di sostenibilità

Dal 2025, in seguito alla Direttiva Europea CSRD (Corporate Sustainability Reporting Directive), recepita in Italia con il D.Lgs. 125/2024, si è esteso progressivamente l'obbligo di redigere un *bilancio di sostenibilità*, ovvero un documento in cui le aziende comunicano in modo trasparente il proprio approccio ambientale, sociale e gestionale (ESG – Environmental, Social and Governance), affiancando il bilancio finanziario tradizionale per mostrare come si genera valore in modo sostenibile, includendo dati su consumi energetici, emissioni, politiche del lavoro e obiettivi futuri. Molti enti fieristici, per esempio, e altri grandi operatori del settore rientrano in queste categorie obbligate a causa delle loro dimensioni operative. L'obbligo segue una scaletta temporale precisa basata sulla dimensione aziendale:

- dal 1 gennaio 2024 (report nel 2025): grandi imprese di interesse pubblico – società quotate, banche, assicurazioni – con oltre 500 dipendenti;
- dal 1 gennaio 2025 (report nel 2026): tutte le altre imprese, anche non quotate, che superano almeno due tra i seguenti tre criteri: 250 dipendenti medi annui, 50 milioni di euro di ricavi netti, 25 milioni di euro di totale attivo dello stato patrimoniale;
- dal 1 gennaio 2026 (report nel 2027): PMI quotate, escluse le microimprese, con possibilità di opt-out fino al 2028.

Per queste realtà, il bilancio di sostenibilità non è più una comunicazione volontaria ma deve seguire gli standard europei ESRS (European Sustainability Reporting Standards). Questo significa dover rendicontare l'impatto ambientale (emissioni di CO₂, gestione dei rifiuti, degli allestimenti e dei consumi energetici); inoltre l'azienda deve dichiarare sia come i fattori di sostenibilità influenzano lo sviluppo aziendale, sia come l'azienda stessa impatta sul pianeta e sulle persone, e il report deve essere sottoposto a una revisione esterna (assurance) per garantirne l'attendibilità, rendendolo un documento legale a tutti gli effetti. Anche le aziende che non raggiungono queste soglie sono spesso spinte a redigere il bilancio per motivi di filiera: le grandi imprese obbligate richiedono dati ESG ai propri fornitori (allestitori, service, catering) per completare la propria rendicontazione.

Ma... cosa fare, in pratica?

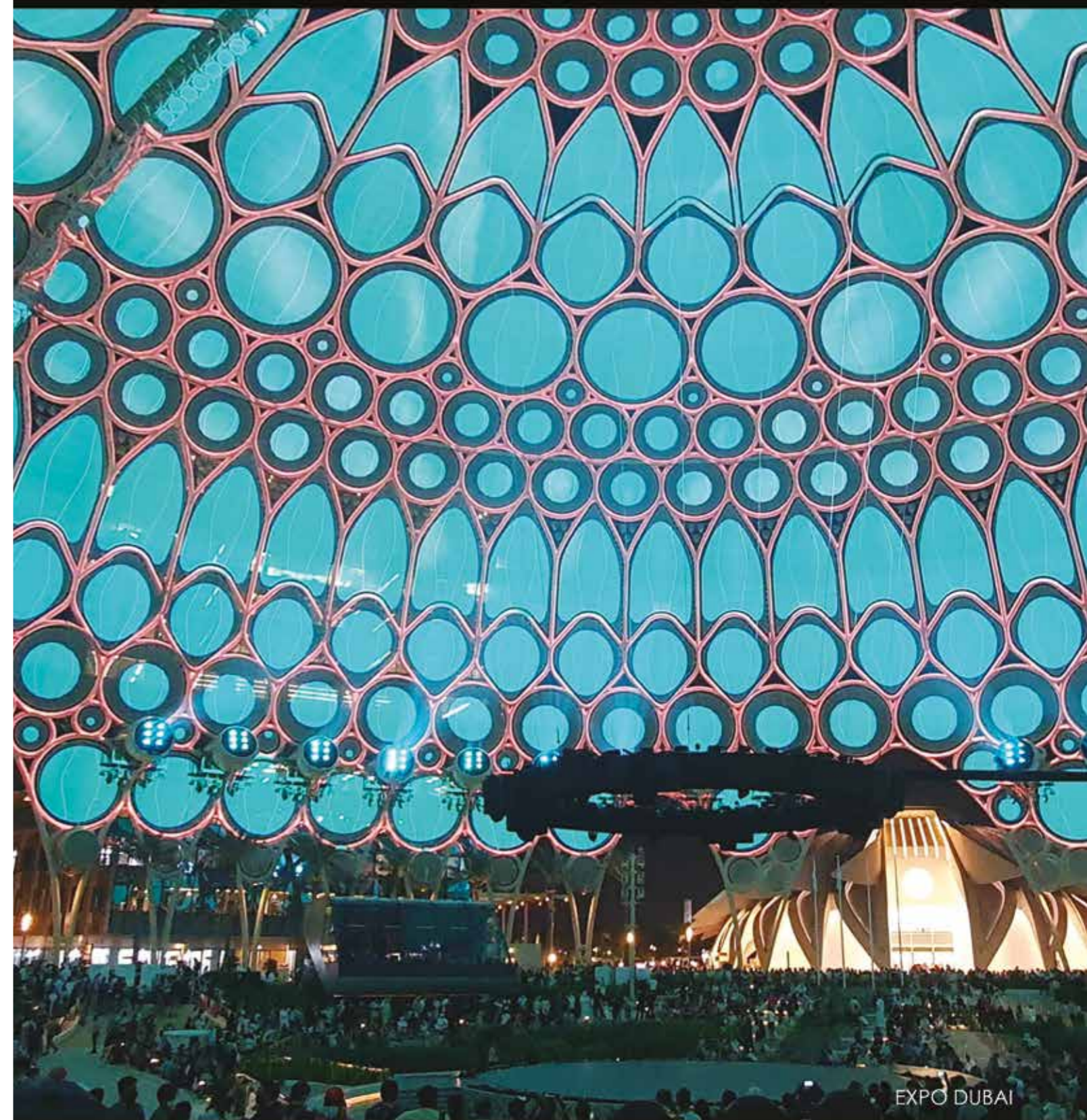
In realtà, non solo le imprese di dimensioni rilevanti, o chi collabora con esse, sono coinvolte nel processo di rendicontazione della sostenibilità: come già accennato sopra, l'obbligo di rispetto dei Criteri Ambientali Minimi riguarda – e riguarderà sempre di più – tutte le attività che utilizzano contributi pubblici, anche in forma di patrocinio, situazione molto comune nell'ambito delle manifestazioni culturali, anche tra le piccole realtà.

Il Ministero dell'Ambiente e dello Sviluppo Economico fornisce delle linee guida piuttosto chiare e dettagliate su cosa è possibile (o necessario) fare in pratica ([link a https://gpp.mase.gov.it/sites/default/files/2023-01/CAM_Eventi.pdf](https://gpp.mase.gov.it/sites/default/files/2023-01/CAM_Eventi.pdf)). Innanzi tutto occorre nominare un referente, una figura responsabile per gli aspetti di sostenibilità, con il compito di sovrintendere trasversalmente a tutte le azioni. Oltre a questo primo punto, il documento elenca una serie di 'buone

pratiche', da applicare per quanto possibile in base alla conformazione dell'evento. Per esempio non saranno applicabili le attività legate al catering a km 0 o all'utilizzo di piatti e posate in materiale compostabile, per le manifestazioni in cui non sia prevista somministrazione di cibo e bevande.

Altri esempi: le riunioni operative, necessarie all'organizzazione degli eventi, si svolgeranno preferibilmente in videoconferenza, al fine di ridurre al minimo costi e impatti ambientali; gli alloggi per artisti, performer e staff dovranno essere scelti nelle immediate vicinanze dei luoghi sede degli eventi, e dove non fosse possibile dovranno essere privilegiati i trasporti pubblici e la mobilità condivisa; il materiale promozionale e informativo dovrà essere distribuito più possibile in formato digitale, così come prenotazioni e biglietti, evitando più possibile i supporti cartacei; gli allestimenti dovranno essere più possibile riutilizzabili, eventualmente disassemblandone le parti per riutilizzarle in altre occasioni, riducendo la produzione di rifiuti; gadget e merchandising dovranno essere riutilizzabili e prodotti in materiali riciclati e riciclabili.

Lo spazio è limitato e dobbiamo fermarci qui. In conclusione, la sostenibilità ambientale e sociale è un tema caldo e forzatamente attuale, e la corretta gestione della produzione, dalla progettazione al disallestimento, per eventi grandi e piccoli, può sicuramente rappresentare, anche al di là degli obblighi normativi, un modo virtuoso di impegnare risorse al fine di migliorare il benessere collettivo. —



EXPO DUBAI

Dona il tuo **5x1000**

agoracrewonlus@gmail.com

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

Autorizzazione Registro Direzione Regionale del Lazio n° 112479



ADMIRAL
STAGING



proudly presented by

