ISSN 1825-4233 • Anno XIX • POSTE ITALIANE spa -Spedizione in ABBONAMENTO POSTALE DL. 353/2003 (Convertito in legge 27/02/2004 n.46 . art.1, Comma 1, DCB Milano)

10:50 93%

BACKSTAGE

N.4 - OTTOBRE 2015 - WWW.BACKSTAGENEWS.IT

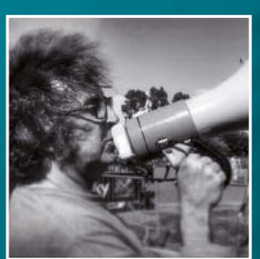
AUDIO | VIDEO | LIGHTING & ARTS

Scarica su App Store

DISPONIBILE SU Google play

FOCUS AUDIO

C'È UNA APP PER TUTTO!



LELE BISCUSSI

La regia musicale

PISTOIA BLUES

LA PRODUZIONE

AUDIO

ANCHE IL VINILE VUOLE LA SUA PARTE

AES: SEPARAZIONE SUONO DIRETTO E RIFLESSIONI

PRODUZIONE SENZA FRONTIERE CON TEO CANTALUPPI

DANTE SYMPHONY IN WAVEFIELDSYNTHESIS

LUCE

TIZIANO FERRO NEGLI STADI TOUR

PLANB CIE111

ANNO INTERNAZIONALE DELLA LUCE

IL COSTUME ITALIANO • UNICREDIT PAVILION • IP E 4K TRA MITI E LEGGENDE • CLAYPAKY MYTHOS
RTW MASTERCLASS • AUDIOTECHNICA AT5045 • RAM AUDIO Z440 • IGS ALTER 500 • WHITE MOBILE STUDIO

tecniche nuove

MACKIE.
DL32R
CONTROLLA
TUTTO
OVUNQUE
Hey Marseilles, Nectar Lounge, Seattle, WA, 17.09.2014

Liberati dalla postazione fissa – missa ovunque!

01 **Hardware:** Ingressi e Uscite flessibili, assolutamente professionali con design incredibilmente compatto da 3U rack

02 **Wireless:** dal guadagno dei pre microfonici al controllo su registrazione e riproduzione multi-traccia

03 **Registrazione/Riproduzione:** completo controllo wireless su registrazione e riproduzione multi-traccia direct-to-drive

04 **DSP:** trattamento potente su tutti gli ingressi e tutte le uscite, in grado di sostituire interi rack di apparecchiature esterne

05 **Master Fader:** intuitivo controllo wireless letteralmente su tutto, già ben sperimentato con più di 2 milioni di mix effettuati dal vivo

Liberati dai confini della postazione fissa. Con il DL32R, disporrai di 32 potenti canali di missaggio digitale sotto **completo** controllo wireless — MIX FREE.

mackie.com/DL32R
casalebauer.com

m.casale bauer

iPad è un marchio commerciale registrato di Apple Inc., registrato negli S.U. e in altre nazioni. ©2014 LOUD Technologies Inc. Tutti i diritti sono riservati. Per l'uso sono necessari router Wireless e iPad (non inclusi).

POTENZA ESTREMA E SILENZIOSA

LA NUOVA VERSIONE
DELLA POTENTE GAMMA BMFL,
IMPREZIOSITA DALLA MAESTOSA
SAGOMAZIONE INTERNA A 4 LAME

ROBE RM MULTIMEDIA

www.rmmultimedia.it

sommario

PROTAGONISTI
06 LELE BISCUSSI

PRODUZIONE
10 PISTOIA BLUES

FOCUS
16 C'È UNA APP PER TUTTO - LE APP AUDIO

AUDIO
22 STUDIO LOUNGE: IL VINILE
26 AES: SEPARAZIONE SUONO DIRETTO E RIFLESSIONI
28 TEO CANTALUPPI - PALETTI, LA PRODUZIONE
32 DANTE SYMPHONY IN WFS

LUCE
36 TIZIANO FERRO
42 PLANB CIE111
46 ANNO INTERNAZIONALE DELLA LUCE

COSTUMI
48 IL COSTUME ITALIANO

SPAZI
52 UNICREDIT PAVILION

CLOUD
58 IP E 4K TRA MITI E LEGGENDE

TECNOLOGIE
60 CLAY PAKY MYTHOS
62 RTW MASTERCLASS
64 AUDIOTECHNICA AT5045
66 RAM AUDIO Z440
68 IGS ALTER 500

AZIENDE
70 WHITE MOBILE

RUBRICHE
04 EDITORIALE
72 NEWS

BACKSTAGE

in copertina: I solchi di un vinile

Backstage - Anno 19 - n. 4 - ottobre 2015
backstage@tecnichenuove.com

Hanno collaborato a questo numero:
Lorenzo Alberti, Andrea Benassai, Stefano Bonagura, Paolo Calza, Alberto Gaetti, Gloria Gentili, Roberto Landini, Gilberto Martinelli, Fulvio Michelazzi, Sanzia Milesi, Francesco Montrone, Marco Paparelli, Luca Pilla, Stefano Pinzi, Francesco Trucchia, Marcello Zagaria.

Tecniche Nuove SpA: Via Eritrea, 21 - 20157 Milano - Tel. 02.390901
www.tecnichenuove.com

Direttore responsabile: **Ivo A. Nardella**
Direttore commerciale: **Cesare Gnocchi**- cesare.gnocchi@tecnichenuove.com
Redazione: **Lorenzo Ortolani** - lorenzo.ortolani@tecnichenuove.com
Grafica e impaginazione: **Grafica Quadrifoglio S.r.l.**
Stampa: **EURGRAF** - via Magellano 4/6, Cesano Boscone (MI)
Distributore: **SODIP**

Prezzo della rivista: € 1,00 (presso l'editore, fiere e manifestazioni)
Arretrati: € 6,00 + spese di spedizione
Abbonamento digitale (€ 15,00) IVA 21% compresa

Ufficio Abbonamenti:
Valentina Fasolin: valentina.fasolin@tecnichenuove.com
Sara Checchia: sara.checchia@tecnichenuove.com
Alessandra Caltagirone - alessandra.caltagirone@tecnichenuove.com
Domenica Sanrocco - domenica.sanrocco@tecnichenuove.com
Tel. 02.39090440 - Fax 02.39090335 - abbonamenti@tecnichenuove.com

Ufficio commerciale-vendita spazi pubblicitari:
Milano - Via Eritrea, 21 - Tel. 02.39090283-272 - Fax 02.39090411
Coordinamento stampa e pubblicità: **Fabrizio Lubner** (responsabile);
Gianluca Benzi - gianluca.benzi@tecnichenuove.com - Tel. 02.39090392

Uffici regionali:
Bologna - Via di Corticella, 181/3 - Tel. 051.325511 - Fax 051.324647
Vicenza - Contrà S. Caterina, 29 - Tel. 0444.540233 - Fax 0444.540270

Comitato Scientifico:
Simona Braga (Light Designer, Regista); Fabio Cagnetti (Progettista Audio); Luciano Consigli (Director Technical & Operation at 3zero2tv); Mario Di Cola (Progettista Audio); Giò Forma (Production Design); Amedeo Guizzi (Ingegnere - Blumano); Italo Lombardo (Fonico Live - Studio); Maurizio Maggi (Fonico TV - Live - Studio); Gilberto Martinelli (Fonico Cinematografico, GTCS); Vincenzo Mazzilli (Innovation & Eng. Designer); Mamo Pozzoli (Show Designer); Pierfrancesco Tempesta (Fonico Live-Studio); Aurelio Uncini (Prof. Ordinario Univ. La Sapienza, Roma).

Organo Ufficiale: APIAS (Associazione Produttori e Importatori Attrezzature per lo Spettacolo)

Responsabilità: la riproduzione delle illustrazioni e articoli pubblicati dalla rivista, nonché la loro traduzione, è riservata e non può avvenire senza espressa autorizzazione della Casa Editrice. I manoscritti e le illustrazioni inviati alla redazione non saranno restituiti, anche se non pubblicati, e la Casa Editrice non si assume responsabilità per il caso che si tratti di esemplari unici. La Casa Editrice non si assume responsabilità per i casi di eventuali errori contenuti negli articoli pubblicati o di errori in cui fosse incorsa nella loro riproduzione sulla rivista.

Associazioni:
ANES ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

Autorizzazione alla pubblicazione dal Tribunale di Milano N° 273 del 6.5.2008 già registrata al Tribunale di Monza N° 1794 dell'11.4.05.
Iscritta al ROC Registro degli Operatori di Comunicazione al n° 6419 (delibera 236/01/Cons del 30.6.01 dell'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni)
Poste Italiane Spa: Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 N° 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

© Tutti i diritti di riproduzione degli articoli pubblicati sono riservati. Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono. Backstage ha frequenza bimestrale per un totale di 6 numeri all'anno. Tutti i marchi citati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi depositari.

Dichiarazione dell'editore: la diffusione di questo mese è di 12.329 copie.

Tecniche Nuove pubblica le seguenti riviste/Tecniche Nuove publishes the following magazines
AE Apparecchi Elettrodomestici, Arredo e Design, Automazione Integrata, Backstage, Bagno Design, Bicitech, Commercio Idrotermosanitario, Computer Music Studio, Cosmetici in Farmacia, Costruire in Laterizio, Cucina Naturale, Dermakos, DM Il Dentista Moderno, Elettro, Estetica Moderna, Farmacia News, Fluid Trasmissioni di Potenza, Fonderia - Pressofusione, GEC Il Giornale del Cartolaio, Global Heating and Cooling, Global Metalworking, Griffe Collection, Griffe, GT Il Giornale del Termoidraulico, HA Household Appliances, Hotel Domani, Il Commercio Edile, Il Latte, Il Nuovo Cantiere, Il Pediatra, Il Progettista Industriale, Il Tuo elettrodomestico, Imbottigliamento, Impianti Solari, Imprese Edili, Industria della Carta, Italia Grafica, Kosmetica, L'Igienista Moderno, La tua farmacia, Laboratorio 2000, Lamiera, L'Erborista, L'Impianto Elettrico, Logistica, Luce e Design China, Luce e Design, Macchine Agricole, Macchine Alimentari, Macchine Edili, Macchine Utensili, Medicina Naturale, Nautech, NCF Notiziario Chimico Farmaceutico, Oleodinamica Pneumatica Lubrificazione, Organi di Trasmissione, Ortopedici e Sanitari, Plastix, Porte & Finestre, Progettare Architettura – Città - Territorio, RCI, Serramenti + Design, Stampi Progettazione e Costruzione, Strumenti Musicali, Subfornitura News, Technofashion, Tecnica Calzaturiera, Tecnica Ospedaliera, Tecnologie del Filo, Tema Farmacia, TF Trattamenti e Finiture, Utensili & Attrezzature, VQ - Vite, Vino & Qualità, Watt Elettroforniture, ZeroSottoZero

CERWIN-VEGA!
The LOUD Speaker Company

THE Undisputed Boss of Bass

***"After working with the P-series…I'm left with an impression of toughness. They are built and perform solidly, and are capable of banging out loud and clear audio all day and night."* —SOUND ON SOUND**

***"The (P1800SX) sub in particular really stands out."* —LIVE SOUND**

***"The Cerwin Vega P1500X Powered speakers are probably the best speakers that we have reviewed on DJbooth.net thus far in terms of build quality and overall sound quality."* —DJ BOOTH.net**

P1500X in "Monitor Mode" | P15000X | P1000X | P1800SX

2013 MOST INNOVATIVE PRODUCTS
Selected by the editors of SOUND & VIDEO CONTRACTOR

P1500X and P1800SX in "Polemount Mode"

RELIABLE. CLEAN. LOUD. *BASS.*

Thanks to three high-power active speaker systems and unparalleled setup flexibility, Cerwin-Vega's award-winning P-Series can blanket almost any size venue with ultra-clean, powerful sound—from the lowest lows to the highest highs.

The P1500X powered speaker delivers up to 134 dB from its 1500W amp, and now the latest family addition—the P1000X—serves up 1000W from a smaller form factor. Both feature extended bass and exceptional dispersion for superior coverage, while the three-input mixer covers applications from houses of worship, to bands, to DJs. And for cinematic-level intensity, the optional P1800SX subwoofer lays down the lows with punch, power, and clarity.

Hearing is believing: The P-Series doesn't just reproduce sound, it produces an experience. Hear what you've been missing from the other systems—audition the P-Series today.

Official Italian Distributor: MPI ELECTRONIC SRL
Via De Amicis 10
20010 Cornaredo, Milan
Ph 02 9361101
Email Info@Djpoint.net | www.djpoint.net

Gibson BRANDS

Cerwin-Vega! is a member of the Gibson Family of Brands.
©2015 Gibson Brands, Inc. All rights reserved.

Lo scivolone analogico

L'avvento del digitale ha portato notevoli innovazioni e siamo solo all'inizio. 15 anni fa era impensabile che una console audio di grande formato potesse entrare in un portabagagli o in uno zaino, al costo di un motorino. Tanti dibattiti sulla qualità del suono, aliasing, virgole ballerine, Nyquist e Shannon citati come poeti e una verità: capacità di elaborazione straordinarie sono ora disponibili in un singolo componente elettronico integrato... a costi ridicoli! Sono disponibili software di missaggio live che riducono tutto lo spazio a un paio di unità rack e un computer, più un controller dedicato, se necessario. Ci stiamo orientando a un mercato che vede il singolo operatore diventare cliente attivo dei costruttori, operatore che sceglierà e acquisterà il sistema migliore per le sue - personali - necessità di lavoro: "uso il software x, mi specializzo sul solo sistema che mi piace". Le case costruttrici stanno osservando un cambiamento di paradigma, alcune sono arrivate in tempo, altre meno, altre male. Per il video e le luci la transizione è fatta: i software di elaborazione video oramai hanno preso il pieno controllo dei laptop e dei computer usati sopra e sotto il palco; le regie accolgono, come minimo, 3-4 computer e server sempre accesi. Arriva un po' in sordina anche l'iPad 13", che non sarà un vero e proprio "game changer", visto che di pannelli multitouch ne abbiamo già sul mercato, ma porterà nelle regie e negli studi di tutto il mondo un apparecchio molto più pratico del classico computer, con tutte le App correlate (che sono i veri punti di forza di quel sistema): molte le trovate in rassegna questo numero. Finché si viaggia su righe di codice, queste possono economizzare i sistemi: se ho bisogno di un altro EQ analogico serve un altro EQ analogico, di metallo e silicio, per duplicarne uno digitale invece basta ri-aprire un plug-in. Un compressore anche. Un riverbero, delay, effetti in generale, pure. Un preamplificatore invece non esiste in formato software, per chiari limiti fisici, e la conversione AD/DA rientra nella stessa famiglia. Uno vuole parlare di digitale e alla fine casca sempre sul cuscino (morbido) dell'analogico: la preamplificazione e conversione dei segnali sono parti molto, troppo delicate, dove il segnale viene trasformato in una catena di informazioni che dovranno poi essere ricostruite in maniera verosimile, vuoi per archiviazione, vuoi per elaborazione digitale ma anche per riconversione e ascolto. In redazione abbiamo sentito di "preamplificatori su progetto X" e "stessa struttura di conversione di Y", ma in un confronto diretto, la macchina originale è - spesso - migliore della seconda a buon prezzo. Una foto, una pubblicità o una scheda tecnica servono a orientarsi, ma mai a scegliere. Spremere una macchina con un test aiuta, ancora meglio con un confronto AB con altre apparecchiature, ancora di più in doppio cieco. La memoria di un suono (memoria ecoica) permane per 3-4 secondi, per un orecchio molto allenato può persistere fino a 10-12 secondi, quindi ascoltare il preamplificatore A ieri e immaginarne il confronto con il prodotto B oggi richiederebbe facoltà degne del migliore dei supereroi!

Lorenzo Ortolani - **lorenzo.ortolani@tecnichenuove.com**

Facebook: backstage.magazine
Twitter: backstagemag
Tumblr: backstagenewsit

artec

cognito

Cognito2

A volte bisogna scegliere di semplificarsi la vita

Semplice, intuitiva e straordinariamente compatta
con touchscreen da 7" fino a 2048ch DMX e ARTNET
e gestione file da USB

SPOTLIGHT
professional lighting for the performing arts

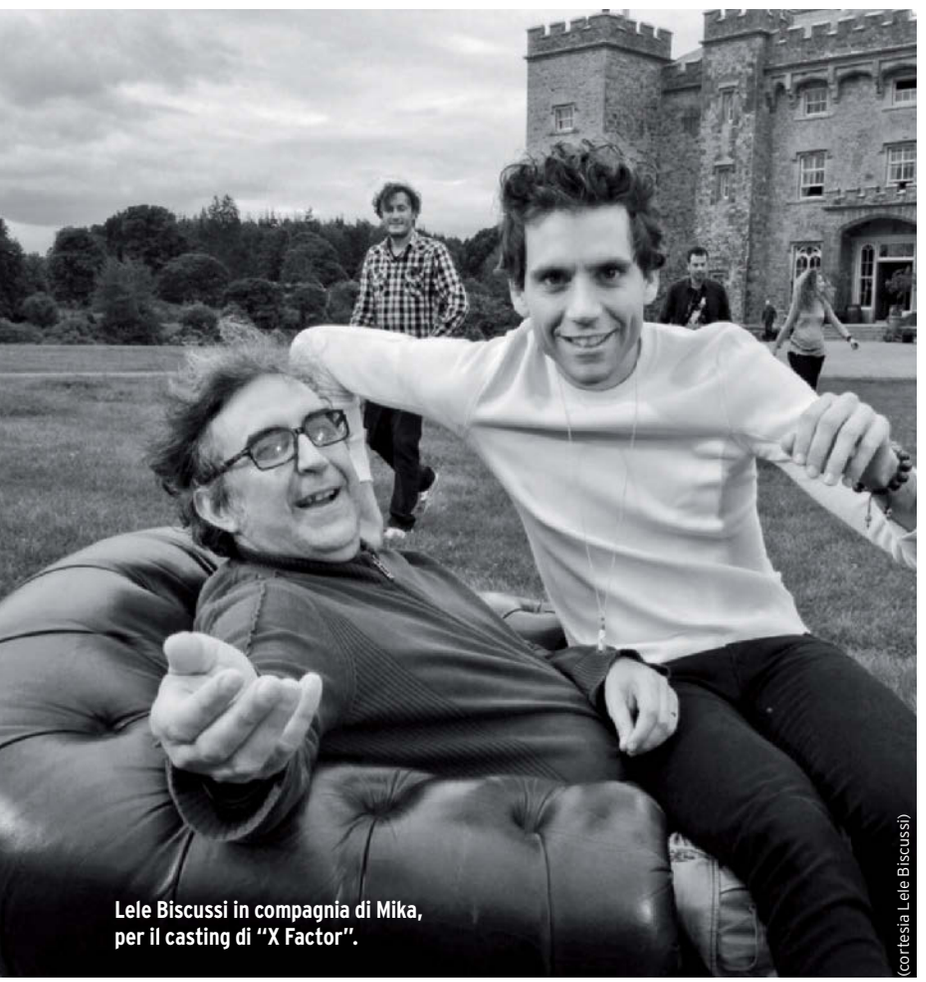
Spotlight srl - via Sardegna 3, 20098 S. Giuliano Milanese (Milano) Italy - Tel. +39 02 98 83 051 - Fax +39 02 98 83 052 - vendite@spotlight.it - www.spotlight.it

(cortesia Lele Biscussi)

LA REGIA TELEVISIVA DI UN PROGRAMMA MUSICALE È UNO SPECIFICO CON CARATTERISTICHE PRECISE: SI TRATTA DI RIUSCIRE A ILLUSTRARE, A RACCONTARE LA MUSICA, SENZA SOVRAPPORSI AD ESSA, SEGUENDOLA CON ATTENZIONE, ASSECONDANDOLA, SENZA RISCHIARE DI VIOLENTARLA, ROVINANDOLA. NE ABBIAMO PARLATO CON LELE BISCUSSI, ESPERTO DEL SETTORE, CON OLTRE 20 ANNI DI GRANDE ESPERIENZA.

di Stefano Bonagura

Lele Biscussi


Lele Biscussi in compagnia di Mika, per il casting di "X Factor".
(cortesia Lele Biscussi)

Oggi la musica in televisione, per quello che noi vediamo in Italia, è prevalentemente talent. Perché?

LELE BISCUSSI Perché funziona, in termini di audience; se ne parla, sui social network, un po' dappertutto. Dal talent che conosco meglio, "X Factor", dove faccio le puntate dei casting (le prime cinque puntate della stagione), combinazione l'anno scorso è venuto fuori Lorenzo Fragola, che ora è in classifica, cosa che non accadeva da tempo e questo porta al maggior seguito del programma. "Amici" è molto migliorato dopo l'arrivo di Giuliano Peparini che cura la direzione artistica: avevano un problema di messa in scena che invece così hanno risolto. Quello che mi piace di meno è "The Voice" perché è un po' lontano dalle mie corde, programma più popolarone...

Alla luce dello spazio che hanno conquistato i talent, in tv è definitivamente morto il concerto dal vivo?

LB Direi di no! E io sono contentissimo: ci siamo visti tempo fa a Radio Italia, abbiamo rifatto il concerto in Piazza Duomo a Milano ("RadioItaliaLive – Il Concerto"), che anche in termini d'ascolto lo scorso anno (2014) è stato trasmesso in differita su Italia 1, dalle 19 alle 23,20, e ha portato a casa una media del 7,5 % di share. Se pensi che quest'anno il Concerto del 1° maggio a Roma ha fatto il 4 %, quello di Radio Italia è diventato l'evento live musicale più seguito. Ho cominciato a lavorare con Radio Italia quattro anni fa, con una nuova strategia di marketing, che voleva ringiovanire un po' il brand: certe operazioni sono sfociate quest'anno in una serie di concer-

(cortesia Lele Biscussi)

Lele Biscussi tra cast artistico e tecnico di "Colorado".

ti che sono diventati "Fronte del palco", trasmissione di Italia 1, in collaborazione con Radio Italia e R101, con un ascolto medio del 10/11 %. Con ciò voglio dire che se la musica è collocata nelle fasce giuste e gli artisti sono quelli giusti, funziona, eccome! Quando non funziona è perché gli artisti molto probabilmente sono sbagliati. Bisogna capire come proporla, la musica. Anche dalla prospettiva di uno che fa il mio mestiere, c'è modo e modo di fare la regia di un evento musicale.

A proposito di questo, negli ultimi anni si parla sempre di più del "racconto", della necessità di narrare la musica attraverso le immagini. Per te in che cosa consiste il "racconto"?

LB Il "racconto" per me è fotografare la situazione, sempre e comunque in una dimensione live: quando faccio le mie regie, ragiono sempre come se fossimo in onda in diretta, per cui anche se è un programma che poi va montato, se è un prodotto da cui tirar fuori un DVD, stacco live il mio program; sono tutti programmi che potrebbero andare in onda in diretta. Ho la fortuna di lavorare con ottimi professionisti, chiaramente ho la mia squadra di operatori, mixer, aiuto regista, ragionando con questa testa qui vado a fotografare l'evento live. Stando in Piazza Duomo con duecentomila persone è chiaro che se il violinista attacca il pezzo col suo strumento e in quello stesso momento duecentomila persone alzano le mani, è logico che prevalgano loro. Bisogna stare attenti, cercare di fotografare l'evento.

È possibile raggiungere l'obbiettivo del "racconto" in uno show musicale tutto dal vivo, oppure è assolutamente necessario (o è semplicemente meglio) che sia registrato e montato, magari con l'apporto di altri contributi?

LB Per quanto mi riguarda, spero in tutti questi anni di essere riuscito a "raccontare" realizzando tutto dal vivo. Il montaggio sa sempre di artefatto, nonostante in giro per il mondo ci siano degli ottimi registi, tra i quali ce ne sono alcuni che hanno un modo di lavorare molto simile al mio, mentre altri sono totalmente diversi: se girano un concerto con 20 camere, lo girano con 20 camere separate, poi il lavoro si svolge tutto in montaggio. Io faccio l'opposto: 20 camere le stacco in un program, poi in montaggio vado a integrare eventualmente con le camere separate.

L'ultimo talent nato è "Top DJ" (format Endemol, produzione YAM 112003 e Sky Uno), format italiano, ideato da Pier Paolo Peroni e Francesco Lauber, che ha anticipato "Ultimate DJ", prossima creatura di Simon Cowell, al debutto nella primavera 2016 (sarà prodotto da Syco Entertainment, Ultra e Yahoo).

LB Lavoravo già da qualche anno sia con Pier Paolo sia con Francesco: era un po' di tempo che cercavano di piazzare quest'idea e finalmente due anni fa sono arrivati a Sky. L'anno scorso prima stagione di successo, alla seconda stagione è un successo ancora più grande, con una finale in cui il quarto giudice per tutto il programma è stato Bob Sinclar. Siamo riusciti ad ottenere un ottimo risultato.

Nel caso di "Top DJ", quali sono gli elementi che contribuiscono al racconto?

LB Tutta la parte che vedi in studio è girata dal vivo. Soprattutto quest'anno che abbiamo avuto uno studio più grande di quello della prima edizione, è stato volontariamente tenuto entro una certa dimensione proprio per dare l'idea di un club di media grandezza; c'è un'immagine con più pubblico, nella prima edizione avevo il Jimmy Jib che stava proprio in mezzo al dancefloor, invece quest'anno è stato collocato in una posizione più decentrata. Inoltre abbiamo aggiunto una Camrail dall'alto, fondamentale per mostrare il lavoro dei DJ, mentre l'anno scorso prima della registrazione del programma spostavo il braccio in pianta sopra i DJ e facevamo le riprese solo inquadrando le mani, che poi aggiungevo in montaggio. Adesso è molto meglio poter usare tutte le camere (in tutto 9) dal vivo, quattro con ottiche lunghe, di cui due che inquadrano i DJ sul palco, due sui giudici, una fissa che fa il tavolo dei giudici, un Jimmy Jib, una Camrail che corre sopra le consolle, una camera fissa che fa un totalone (programma brandizzato, risponde all'esigenza di far vedere ogni tanto l'angolo Sky e Campari, uno degli sponsor), più una portatile (per la finale sono diventate due portatili).

(cortesia ufficio stampa Top DJ)

Reddi, concorrente della seconda edizione di "Top DJ".

Le esibizioni dei DJ (come accade nei talent) sono piuttosto brevi: va evidenziata la loro abilità, il ritmo, lo spettacolo che riescono a fare. Quali sono gli elementi principali che ti guidano nella ripresa? Seguire i BPM, le reazioni del pubblico, i commenti dei giudici (regolarmente sottotitolati, per far capire ai più quello che stanno dicendo), ecc.

LB È la combinazione di tutto questo: bisogna stare sul talento, sulle loro mani per capire il gesto tecnico, però bisogna seguire pure il pubblico, i giudici, perché quello che dicono fra loro, i commenti, oppure semplicemente le loro espressioni facciali, rappresentano bene quello che accade. Quest'anno con Reddi, uno dei DJ, col suo scratch, inquadrando le mani, siamo riusciti a far capire esattamente a chi non lo sapeva che cos'è un DJ: si è chiarito che fa tante cose, spero d'essere riuscito a dimostrare agli spettatori la destrezza di questi personaggi. L'esibizione del singolo DJ solitamente può durare tre-quattro minuti, poi per esigenze di montaggio viene compressa e questo è un fenomeno a causa del quale soffriamo tutti. Infatti le puntate di 50' sono leggermente corte, mentre la puntata finale ad esempio è di circa 75 minuti e t'accorgi facilmente di quanto è più distesa sia la parte suonata sia la parte parlata. Come al solito dipende tutto dai gusti d'ognuno: c'è chi dice che sente suonare troppo poco il DJ, altri che sostengono di non capire bene la storia, in effetti in 50' risulta piuttosto compresso tutto il contenuto. "Top DJ" è diventato come una piccola famiglia, coi giudici Albertino, Lele Sacchi e Stefano Fontana. Va considerato anche il successo dei DJ: i migliori che hanno partecipato sono arrivati a decuplicare il loro cachet... Non è male, visto il periodo storico!

Quanto conta la trasversalità di "Top DJ" in termini generali di cultura, di tendenza, attraverso i contatti col mondo della moda, del design?

LB Conta molto. In particolare l'art director del programma, Sergio Pappalettera, cura con attenzione tutto quello che passa negli schermi presenti in studio, coordinati con la musica. Il successo, il seguito del programma è fatto anche di videografica, luci, tutto supporta il DJ che si esibisce. Sono particolarmente contento del fatto che il programma sia riuscito a far vedere che il DJ è una persona preparata: fra i concorrenti ci sono laureati, c'è chi ha frequentato il Conservatorio. Mi sento anche di affermare che per un giovane, anche di medio livello, senza essere necessariamente un fenomeno, le prospettive di lavoro attraverso il Djing ci sono: è un'attività che produce un reddito che nessun altra professione può dare. Se penso ai diciottenni che si fanno il culo per sei giorni alla settimana lavorando 8 ore al dì in un bar e portano a casa meno della metà di ciò che un DJ porta a casa in una serata, un pensierino al lavoro del DJ ce lo faccio, di questi tempi!

In una ventina d'anni tu hai curato la regia di moltissimi programmi musicali (e non solo) in tv, sei passato anche attraverso la regia di un programma come "Le Iene" che

Da dx verso sx, Lele Biscussi con i giudici di "Top DJ", Albertino, Stefano Fontana, Lele Sacchi.

(cortesia ufficio stampa Top DJ)

ha ridefinito in parte lo stile, il ritmo della regia di certi show. Sei passato attraverso cambiamenti d'immagine, di tecnologia. Qual è il programma che attualmente non c'è e che ti piacerebbe fare, magari utilizzando una tecnologia che finora non ti è ancora stato possibile utilizzare?

LB Il programma che non c'è non te lo so dire... Se potessi sognare, ti direi che mi piacerebbe fare un concerto degli U2. Mi piacerebbe anche il Festival di Sanremo: non sono d'accordo con chi dice che il pubblico di Rai Uno va trattato come pubblico addormentato, con le camere tutte in dissolvenza, lente. Il programma musicale più bello di tutte le tv di tutti i tempi e di tutto il mondo era il primo "Taratata" francese: era avanti di 15 anni, per com'era condotto, suonato, per com'era provato, per la tecnologia utilizzata, quando ancora non si parlava d'interlacciamenti loro sono stati i primi. Purtroppo in Italia venne comprato il format, affidato a un regista che forse non era adatto ed è diventato un'altra cosa.

Hai citato un programma, "Taratata" ed. francese, in cui la musica (suonata e parlata, durante le interviste) era veramente al centro dell'attenzione. In tutto quello che di musicale c'è in onda attualmente in Italia, ti sembra che la musica sia veramente al centro dell'attenzione, oppure no?

LB Secondo me questo è un momento abbastanza buono, un po' perché in un canale tendenzialmente giovanile come Italia 1 c'è Laura Casarotto, la nuova direttrice, cui piacciono i programmi musicali: è proprio grazie a lei che è passato il progetto "Fronte del palco". Precedentemente con Luca Tiraboschi è andato in onda il concertone di Radio Italia, ma oltre quello non c'era nient'altro. Lì la musica è sicuramente al centro dell'attenzione: nel caso di "Fronte del palco" l'intervista per scelta è stata fatta seduti sul bordo del palcoscenico, per forte volontà mia, addirittura coi musicisti dietro, proprio come se fosse una pausa durante il concerto. Anche in un programma come "Top DJ" trovo che la musica sia al centro: nonostante le chiacchiere, uno apprezza il gesto tecnico-musicale del DJ.

Quando vedi le edizioni francesi, inglesi o americane degli stessi talent che vanno in onda anche in Italia, quali differenze noti?

LB Nel caso di "X Factor" noi siamo abbastanza simili, soprattutto all'edizione inglese. Tra versione inglese e americana, preferisco come lavorano in Inghilterra, ma questa è una faccenda molto soggettiva, di gusto, più simile al mio: non ci sono camere che zoomano, camere in movimento, non ci sono dissolvenze che personalmente detesto. Gli americani sono più classici, mentre gli inglesi sono più fighi, nelle grafiche gli americani sono più tipo Las Vegas. A volte il prodotto straniero è migliore del nostro: nel caso di "X Factor", i budget tra Inghilterra e Italia sono diversi, ancor di più se ci confrontiamo con gli USA! In ogni caso l'edizione italiana di "X Factor" è uno dei programmi di maggiore livello che abbiamo. **B**

PISTOIA BLUES 2015

di Stefano Bonagura

GLI ANNI PASSANO E PISTOIA BLUES (TRENTASEIESIMA EDIZIONE) È TRA I POCHI FESTIVAL ITALIANI CHE RESISTONO, IMPERTERRITI: LA FORZA DELLE PROFONDE E SOLIDE RADICI BLUES!

(Foto Stefano Bonagura)

Il palco della trentaseiesima edizione, nell'allestimento per Hozier, gran bella rivelazione. P.A. residente Martin Audio MLA, 12 sistemi per lato.

(Foto Gabriele Acerbo)

Nel tempo, pur mantenendo queste radici, Pistoia Blues si è aperto ad altri generi, ospitando una grande varietà di artisti, arricchendo il festival con diversi eventi, dalle clinics, alla mostra "Museo Fender Vintage" (oltre 100 pezzi rari costruiti dal 1951 al 1974) che ad esempio nel 2015 ha sostato per una settimana al Teatro Bolognini. Dalle due date della prima edizione (1980) si è arrivati alle nove date attuali, inaugurate da Mumford & Sons, passando per Counting Crows, Hozier, Passenger, per iniziare la fase più intensa con la Italian Blues Night (serata gratuita, in onore di B. B. King, con oltre 10 artisti ad alternarsi sul palco), un solidissimo doppio bill con Black Label Society e The Darkness, poi Queensryche e Dream Theater, per chiudere con Santana, infine Sting, quarantamila presenze paganti in totale. In Piazza Duomo c'è un bel palco coperto, proprio davanti al Palazzo Comunale, all'interno del quale sono collocate aree di produzione, servizi, camerini. Durante i check, piazza aperta a pubblico e fans (fino a una certa ora), poi si chiude per consentire l'apertura dei cancelli all'orario stabilito. Nell'area, servizi di ristorazione, indicazioni chiare delle vie d'uscita per facilitare i flussi, sedie in platea (a seconda della programmazione). Funziona: si sente bene in qualsiasi posizione, visuale sempre buona, le distanze non sono immense neanche dalla tribuna fronte palco, una situazione quasi ottimale per assistere a un concerto.

La produzione di Pistoia Blues viaggia su binari dritti, col sostegno del Comune di Pistoia e grazie al lavoro appassionato di un équipe che in larga parte è la stessa da tempo immemorabile. Ne abbiamo parlato con Umberto Bonanni (direttore di produzione) e con alcuni collaboratori del festival.

UNO SGUARDO PANORAMICO

Quest'anno il festival vive per un periodo più lungo del solito (quasi tutto il mese di luglio), ma immagino che questo non comporti differenze d'impianto.

UMBERTO BONANNI (direttore di produzione) Assolutamente no! Il set up è molto simile a quello dell'anno scorso: il lavoro tecnico avviene in progress, ogni anno miglioriamo, dopo 36 anni si può fare tutto con un certo agio, in primo luogo per quello che riguarda la parte tecnica, secondariamente per il layout della piazza (la disposizione delle tribune, dei posti in piedi, le vie d'ingresso e uscita, i dispositivi di sicurezza). Quest'anno per esempio nelle vie di fuga (le ripe) sono stati collocati dei cartelli enormi (A, B, C, ecc.), una sorta di alfabeto per la sicurezza, in caso di emergenza. Per Santana e Sting, le ultime due serate, il layout prevede tre tribune, disposte ad anfiteatro. Una novità è stata l'introduzione della nostra baia-mixer F.O.H. (audio e luci) all'interno della gradinata: c'è un vantaggio sul layout della piazza, la capien-

za è rimasta la stessa (9.000 spettatori), ma non c'è l'ingombro del mixer al centro che può dar fastidio. Il nostro lavoro in realtà è contestualizzare un festival di grande musica, con grandi produzioni (in termini di bilici, spostamento di materiali) all'interno di una piazza storica: credo che questo sia lo specifico di Pistoia Blues, far convivere la musica con la quotidianità della piazza, incluso il backstage in cui ci troviamo, che è il Palazzo Comunale! I camerini per esempio sono ricavati giù da basso, in un luogo singolare, i Magazzini del Sale, un'area con un microclima particolare. Ogni anno interveniamo per l'allestimento: abbiamo migliorato tantissimo, la divisione degli spazi viene fatta con sistemi sempre più intelligenti; quest'anno abbiamo ricavato cinque camerini, utilizzando pareti mobili, arredati da un partner che li ha fatti diventare veramente particolari, importanti.

Come sono configurate le produzioni in arrivo? Full production? Half production?

UB In genere negli ultimi anni sono arrivate in media mezze produzioni, poi le cose possono variare. Di regola noi abbiamo il nostro P.A., il nostro set luci residente con due guest truss a disposizione, ospitiamo le regie audio, luci e il backline (strumenti, microfoni, cavi) degli ospiti.

Le vie d'accesso al palco, per carico/scarico, sono comode in questa piazza?

UB A livello di scarico puro e semplice, siamo messi nella maniera migliore possibile: possiamo arrivare a scaricare fino a tre bilici in prossimità del palco. Dietro al palco c'è una rampa per il backline, un ricordo degli anni in cui la rampa era veramente importante, perché questo era un festival di backline e di tanti cambi palco! La rampa rimane, è ancora utile, abbiamo diverse serate da festival tipico, con cinque-sei band che si alternano sul palco. Oggi invece c'è Hozier e basta... ma è raro che accada. Teniamo molto all'aspetto del festival: il 17, 18 e 19 luglio sono tre serate veramente Pistoia Blues, con molti eventi collaterali (la mostra Fender), concerti nei club, clinics e questa parte per noi è importante quanto gli headliner, anche perché ramifica l'effetto festival dalla piazza alla città intera, si attivano altri spazi, ci sono i busker, le street band, tutto realizzato con la stessa regia che mette sempre al centro la qualità.

PARLIAMO DI DIMENSIONI DEL PALCO E DOTAZIONI

UB Piano di calpestio 18 e qualcosa x 14 m di profondità, con una nuova copertura Litec, con due muri laterali (2,57 x 2,57 m), con una clearance intorno ai 16 m, un palco leggermente più largo di quello dell'anno scorso, perché lo sfruttamento dello spazio sul palco è importante (all'interno delle baie tecniche), è necessario che il palco sia pulito. La baia mixer è a circa 45 m dal palco, 3 m più indietro, rialzata, c'è la regia luci; un'altra baia, più in alto, per la postazione follow spot, il tutto incastonato all'interno della tribuna frontale, con un disegno ben profilato, basso, per favorire la visibilità. P.A. Martin Audio top di gamma, MLA: è il secondo anno che lo utilizziamo e la qualità che apprezziamo di più è la possibilità di controllo (quasi) totale del suono, di dove va e di dove non deve andare; questo sistema ci ha permesso di evitare che il suono ci scappasse dai lati della piazza e soprattutto dietro, in via Pacini, dietro al Comune, prima avevamo un rumore di fondo molto alto, ci sono delle attività commerciali, la gente ci vive... e il MLA ci consente di essere chirurgici con la diffusione del suono, pur avendo una grossa pressione sonora in piazza. C'è grande attenzione nella gestione di tutto ciò: non vogliamo essere invadenti, ciò che supera i limiti lo modifichiamo perché sia compatibile con la vita della città. Ferro, audio e luci sono tutti forniti da Roberto Buttarelli, che per le luci però si appoggia all'esterno (My Sound). Per le luci, il lavoro di preproduzione consiste nel set up di base, che viene modificato all'arrivo dei vari rider per un set up finale che accontenta in toto alcune produzioni e che ne lascia altre in condizione di fare integrazioni. Essendo il festival strutturato in prima e seconda parte, nella prima riguardo le luci abbiamo un allestimento base, soft (tre truss nostre + due guest truss), mentre nella seconda parte c'è l'impianto full (montato il 16 luglio, s'aggiungono diversi altri fari). Tieni presente che non lasciamo mai il palco a qualcun altro: lo gestiamo sempre noi. In fase di preproduzione siamo Paolo "Red" Talami (responsabile audio) ed io che gestiamo l'arrivo dei banchi e sappiamo che cosa arriva; sul palco invece c'è Antonio Nencetti (stage manager), che gestisce l'integrazione fra il nostro personale e quello al seguito degli ospiti, crew anche molto abbondanti. In tutti i casi noi mettiamo a disposizione

(Foto Gabriele Acerboni)

The Darkness

(Foto Gabriele Acerboni)

Hozier in azione, il 7 luglio scorso.

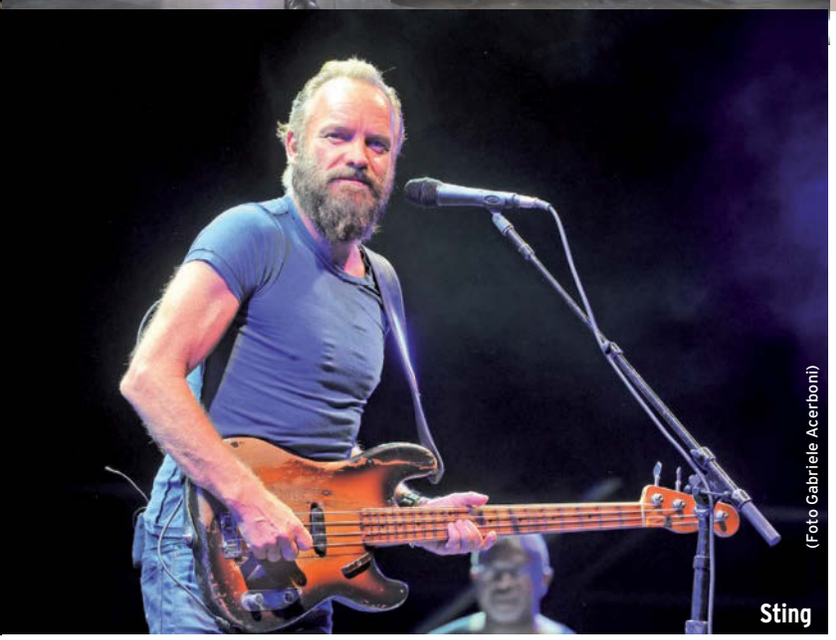
(Foto Gabriele Acerboni)
Mumford & Sons

(Foto Stefano Bonagura)

Antonio Nencetti (direttore di palco) è arrivato nel 2015 alla sua ventunesima ed. di Pistoia Blues.

(Foto Stefano Bonagura)

Umberto Bonanni (direttore di produzione, a sx) e Giorgio Josh Geromin (responsabile luci di Pistoia Blues dal 2014).


(Foto Gabriele Acerboni)
Sting

Persone

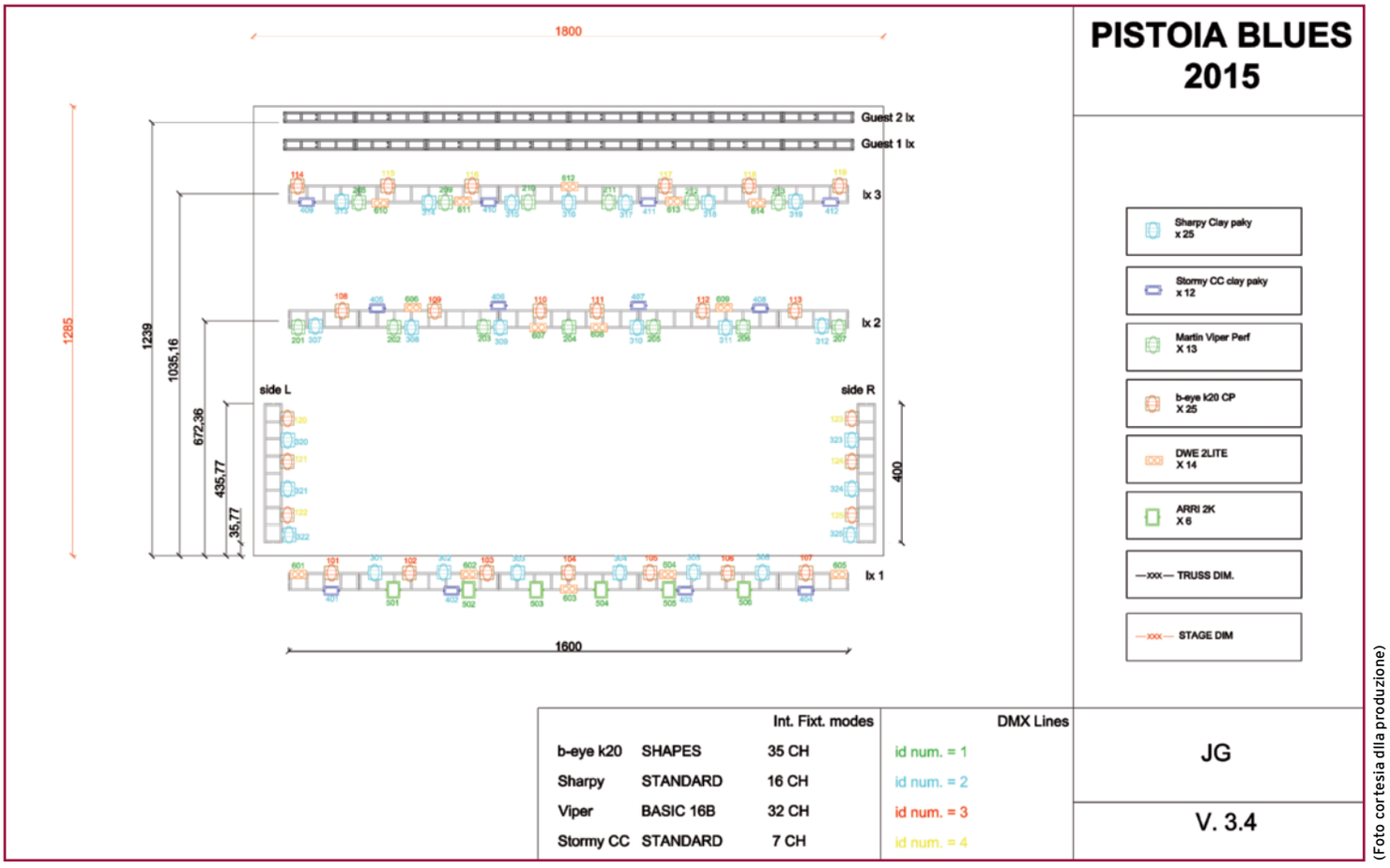
Promoter: Giovanni Tafuro
Organizzazione generale: Federico Tafuro
Direttore di produzione: Umberto Bonanni
Direttore di palco: Antonio Nencetti
Assistente di palco: Guido Reali
Produzione: Cristiana Bracaloni, Alessandra Capra, Pasquale Scalzi, Fabrizio Berti
Runner: Leandro Nesti, Gabriella Urbanija
Responsabile catering: Roberto Del Pasqua
Accrediti: Ilaria Troni
Ufficio stampa: David Bonato
Merchandising: Monica Andreani
Responsabile sicurezza: Silvano Martini
Elettricità: Francesco Marini
Responsabile ufficio cultura del Comune: Iginia Bartoletti
Elettricisti Comune: Alessandro Santini, Riccardo Percussi
Assistenza ADSL: Luca Maestripieri
Allestimento palco: Roberto Buttarelli
Responsabile audio: Paolo "Red" Talami
Responsabile luci: Giorgio Josh Geromin

i nostri tecnici residenti. Con una mezza produzione, è possibile che magari teniamo un piccolo FOH per annunci. Quando hai delle serate con più artisti, solo lo headliner ha le sue regie, gli altri artisti li gestiamo noi, a livello di banchi (Digidesign Profile 48 ch., sia sala che palco), di pedane, spesso anche di backline.

Per la fornitura elettrica come siete organizzati?

UB Sempre per lo stesso discorso dell'evoluzione tecnica, negli ultimi anni la parte elettrica è diventata molto importante: è uno degli elementi sui quali più mi concentro prima della manifestazione. Distribuzione della corrente e carichi sono molto diversi da una band all'altra. Fondamentalmente noi abbiamo una linea Enel, che ci fornisce il Comune e che arriva al palcoscenico. Poi abbiamo un gruppo elettrogeno (un bi-gruppo, 250 kWA) che distribuisce energia elettrica sul palco. Di solito a stage left c'è la postazione monitoraggio, dall'altra parte quella delle luci... ma non è sempre così, per cui capita di dover mettere una presa right stage da 63A e le luci stanno dall'altra parte. Ormai abbiamo visto che le produzioni possono avere necessità in tutte le posizioni. Alla fine noi abbiamo trovato una quadra che è il modello base su cui tutti riescono a lavorare. La 63, c'è un cavo: "Red" fa un rilancio dalla sua postazione e la porta su right stage. La 125 spesso serve per i rigging, quelli complicati, dove ci sono dei movimenti sul palco, di truss, e la prendiamo spesso dall'Enel, così è separata da tutto il resto, crea meno problemi. 400 per forza da generatore: arriva su stage right, perché le luci sono lì, però da lì noi possiamo fare il rilancio anche su stage left. Abbiamo una serie di cavi, ci prepariamo molto sulla loro movimentazione, in modo che la band quando arriva abbia la giusta distribuzione elettrica. In tutto questo, il bello è che io coordino delle persone che non avrebbero bisogno di essere coordinate: il direttore di palco sono 26 anni che sta su questo palco, Cristiana Bracaloni che si occupa di tutta la parte dei trasporti è qui da 30; è una produzione che negli anni ha sempre avuto degli elementi fissi, che sa come gestire un artista e va da sola. Per me è un onore dirigere questo gruppo di lavoro, in un festival importante. Qui c'è un gruppo storico, che funziona da anni: collaboro dal 2003 e devo dire che è quasi più un divertimento che un lavoro, mi piace proprio tanto, è un festival con un'atmosfera unica, anche per gli artisti, che se ne accorgono e vanno via mediamente molto felici.

ANTONIO NENCETTI (direttore di palco) Lavoro per Pistoia Blues dal 1989, direttore di palco dal 2001. C'è una caratteristica fondamentale, che diversifica Pistoia Blues dagli altri festival: in moltissime situazioni si usa fare il line check, mentre con quelli che affettuosamente chiamo "dinosauri del blues" sui rider c'è scritto bello grosso che vengono solo se gli fai fare 60-90 minuti di sound check! Questo comporta un grosso lavoro sul palco, per



(Foto cortesia dlla produzione)

Il lighting plot di Pistoia Blues: sul fondo si possono notare due truss lasciate a disposizione degli ospiti, per eventuali aggiunte.

tutti, perché si comincia a lavorare presto la mattina (quest'anno magari un po' meno... ma dal 17 luglio in poi questi saranno i ritmi), ma negli anni passati quando s'aveva 10-12 "big" blues al giorno alle 9.30 del mattino si cominciava coi check e si arrivava dritti filati fino all'una di notte, curfew. È molto più impegnativo: credo di essere rimasto l'unico stage manager che fa provare tutti in Italia. Quest'anno il ritorno allo stage management puro ci sarà per il 17, 18 e 19 di luglio, con la presenza ogni sera di diversi gruppi sul palco. Per Santana o per Sting il mio ruolo invece sarà quello di assisterli: ho solo un rider, non ci sono cambi palco, è quasi più un ruolo di ospitalità...

LA LUCE DI PISTOIA BLUES

GIORGIO JOSH GEROMIN (LD) Quest'anno abbiamo implementato un parco luci con tutta una serie di macchine nuove. Abbiamo fatto una scelta di praticità: nelle varie configurazioni che possono essere date alle macchine, abbiamo utilizzato configurazioni molto leggere. Per fare un esempio: i B-EYE K20 possono viaggiare a 174 canali, mentre noi li usiamo a 32, che è una modalità da festival, per fare in modo che chiunque arrivi, in modalità plug & play, possa programmare rapidamente e ottenere gli effetti desiderati. Qui sono residenti una grandMA2 Full e un'Avolites Expert con Touch Wing, ma questo è un festival in cui ogni giorno cambia qualcosa, arrivano console luci.

Noi per sopperire a problemi di trasporti e via dicendo abbiamo interfacciato il tutto con un nodo di rete ethernet (gestito da Luminex), per cui viaggiamo con un cavo CAT5 fino alla regia e possiamo poi da lì decidere come splittare il segnale, su quale banco, su quale indirizzo IP, in modo che tutto sia gestibile contemporaneamente, in qualsiasi situazione, con macchine spare, che in questo caso sono PC configurati a seconda della macchina che sta lavorando, oppure con il banco residente. Così tutto è più semplice, immediato. Abbiamo scelto di non avere floor residente: forniamo delle integrazioni, per esempio per Sting, con dei fari che abbiamo già residenti sul nostro tetto. Nulla di residente a terra, con delle altezze molto variabili sulle americane. I motori che stiamo utilizzando (C-Force D8+) permettono l'appendimento senza sicura, quindi possiamo viaggiare con differenti altezze ogni giorno, abbassando l'americana come se alla fin fine fosse un floor. Nessuno fino adesso lo ha voluto: i Dream Theater hanno un floor package non indifferente, lo stesso The Darkness, Black Label Society, arrivano tutti con dei package piuttosto importanti (si parla di quattro linee DMX usate veramente, già predisposte per il floor). Abbiamo visto che nei festival i gruppi, da un certo livello in poi, viaggiano tutti con un floor package: la cosa migliore è lasciargli il palco più sgombro possibile. Meglio fornire un tetto importante ed essere disponibili per ogni soluzione, agevolando l'arrivo. Nella prima parte del festival siamo a 60 fixture sul tetto, con l'integrazione a full arriviamo a 101.

S21

Rewriting the rule book

The Specification

- 96kHz as standard
- 24 mic line inputs
- 12 analogue outs
- 2 AES I/O (mono)
- Word Clock I/O
- 1 GPI and 1 GPO
- DVI out (for an external monitor)
- 2 DMI slots (up to 64 I/O per slot)
- 2 Ethernet connections for Networking
- 2 x 24 segment master/solo meters
- Touch sensitive rotaries with integrated switch & HTL
- 2 x multi-touch screens
- 21 x touch sensitive moving faders
- 4 x layers of banks of 10
- Customisable bank and channel layout
- Snapshots
- Integrated USB2 Audio I/O
- 46 busses: 16 x stereo (32), stereo Master (2), solo busses (2 stereo, 4 total), and 10 x 8 Matrix (8)
- 40 x flexi-channels Mono/Stereo (equivalent of 80 DSP channels)
- 16 x flexi busses Mono/Stereo (equivalent of 32 DSP busses)
- 16 x assignable 32 band graphic EQs
- 8 x FX engines (reverbs, delays, w/modulation and enhancer)
- 4 x assignable DiGiTuBes
- 4 x assignable Multiband comps
- 1 x compressor per channel and buss
- 1 x gate per channel and buss (switchable to ducker, or compressor with side chain access)
- User definable Macros
- An extremely high power headphone amplifier
- 1/4 inch and mini jack socket

DMI Card Options

DMI-DANTE

DMI-MADI-B

DMI-HYDRA 2

DMI-ADC

DMI-MADI-C

DMI-AES

DMI-DAC

DMI-SOUNDGRID

DMI-OPTO

DMI-AVIOM

AUDIO LINK
ANTICIPIAMO IL FUTURO

info: +39 0521 648723 - email: link@audiolink.it
www.audiolink.it

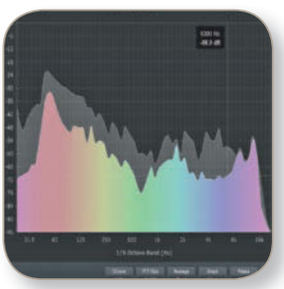
DiGiCo

DiGiCo UK Ltd. Unit 10 Silverglade Business Park, Leatherhead Road, Chessington, Surrey KT9 2QL. Tel: +44 (0) 1372 845600
www.digico.biz

C'è una App per tutto !

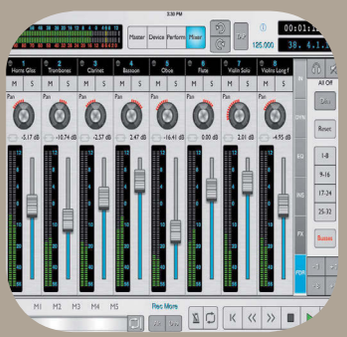
Di Francesco Montrone

COSÌ RECITAVA LA PUBBLICITÀ DI UN NOTO SMARTPHONE ALCUNI ANNI FA, E, SIN DA SUBITO, VENIVA LANCIATO IL MESSAGGIO DEL VALORE AGGIUNTO ATTRIBUITO ALLE APPLICAZIONI. GLI SMARTPHONE ERANO DESTINATI A CONQUISTARE IL RUOLO DI STATUS SYMBOL E AGLI SVILUPPATORI DI APP VENIVA AFFIDATO UN RUOLO FONDAMENTALE.



Nessun settore è stato escluso dalla nuova tendenza del"al solo tocco di un dito" e l'aumento delle dimensioni dei display e della potenza di calcolo dei processori ha fatto il resto. Il mondo dell'audio è stato abbastanza esposto al cambiamento concettuale che gli iDevices stavano portando – a partire da iPod fino al nuovo iPad 13" - e ovviamente i vantaggi sono stati apprezzati e sfruttati. Fra App ufficiali ed App sviluppate da pr ogrammatori indipendenti, gli store online sono pieni di soluzioni a molte esigenze di fonici, PA Man, tecnici, musicisti...

Alcune App le consideriamo ovvie, altre indispensabili, altre invece potrebbero esserci sfuggite; una carrellata ci tornerà sicuramente utile.



DAW REMOTE

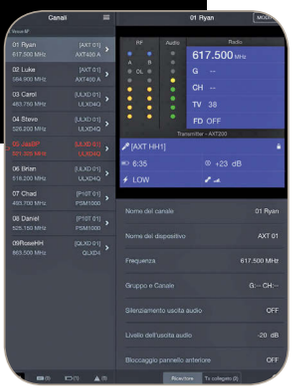
Nome	Sviluppatore	Prezzo	Descrizione
Pro Tools | Control	Avid	FREE	Remote ufficiale di Avid per ProTools. Compatibile anche con Logic, Cubase, Nuendo e Media Composer. Interfaccia ottimizzata per iPad.
Logic Remote	Apple	FREE	Remote ufficiale di Apple Logic Pro. Interfaccia ottimizzata per iPad.
Cubase iC Pro	Steinberg Media Technologies	PAGAMENTO	Remote ufficiale di Steinberg per Cubase. Grafica differenziata ed ottimizzata per iPhone.
DAW Remote	Xiao Yixiang	PAGAMENTO	Remote ottimizzato per Logic, ProTools e Ableton Live.
DAW Control	Vitality Tarasyuk	PAGAMENTO	Remote per software che gestiscono il protocollo 'Logic Control' e 'Mackie Control'. Impostazioni predefinite e preimpostate per diverse DAW. Layout modificabili. User experience studiata appositamente per iPhone. Versione HD specifica per iPad.
V-Control Pro	Neyrinck	PAGAMENTO	Remote compatibile con numerose DAW. Possibilità di controllare anche di alcune funzioni di Final Cut e Adobe Premier. Disponibile versione Free con funzioni limitate.
ProRemote	Far Out Labs	PAGAMENTO	Supporta il protocollo Mackie Contro'. Essenziale ed intuitiva. Grafica differenziata ed ottimizzata per iPhone. Disponibile anche una versione light.
lpTouch for Logic Pro	Harmony Systems	PAGAMENTO	Remote specifico per Logic Pro. Essenziale ed intuitivo, grafica differenziata ed ottimizzata per iPhone.
gbTouch for GarageBand	Harmony Systems	PAGAMENTO	Controller per GarageBand11 (versione OSX). Interfaccia ottimizzata per iPad. Disponibile versione (a pagamento) con user experience ottimizzata per iPhone.
rsTouch Pro for Reason	Harmony Systems	PAGAMENTO	Controller per Reason. Gestisce i rack devices con interfacce dedicate. User experience ottimizzata per iPad.

MIXER/CONTROLLER

Nome	Sviluppatore	Prezzo	Descrizione
CL StageMix	Yamaha Corporation	FREE	App ufficiale per il remote dei mixer Yamaha della Serie CL.
LS9 StageMix	Yamaha Corporation	FREE	App ufficiale per il remote del mixer Yamaha LS9.
M7CL StageMix	Yamaha Corporation	FREE	App ufficiale per il remote del mixer Yamaha M7CL.
QL StageMix	Yamaha Corporation	FREE	App ufficiale per il remote dei mixer Yamaha della Serie QL.
TF StageMix	Yamaha Corporation	FREE	App ufficiale per il remote dei mixer Yamaha della Serie TF.
01v96 Remote	John Milner	PAGAMENTO	App di sviluppatore indipendente per il controllo del mixer Yamaha 01v96. Richiede l'uso di un software gratuito fornito dallo stesso sviluppatore da installare sul computer per potersi interfacciare con il mixer.
03D Remote	John Milner	PAGAMENTO	App di sviluppatore indipendente per il controllo del mixer Yamaha 03D. Richiede l'uso di un software gratuito fornito dallo stesso sviluppatore da installare sul computer per potersi interfacciare con il mixer.
Soundcraft ViSi Remote	Soundcraft	FREE	App ufficiale per il controllo dei mixer Soundcraft della serie Vi ed Si (Compact, Performer, Expression).
DiGiCo SD	DiGiCo UK Ltd	FREE	App ufficiale per il controllo dei mixer DiGiCo della serie SD.
Cadac TabMix	CADAC Holdings Ltd	FREE	App ufficiale per il controllo dei mixer Cadac CDC four e CDC four:m.
Cadac Remote	CADAC Holdings Ltd	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer Cadac CDC8.
Mixtender 2	MUSIC Group Research	FREE	App ufficiale per il controllo dei mixer MIDAS della serie PRO e per XL8.
PalmMix	MUSIC Group Research	FREE	App ufficiale per la gestione di Personal Monitor Control sui mixer MIDAS della serie PRO e per XL8. Più app PalmMix possono collegarsi contemporaneamente. User experience ottimizzata per iPhone.
M32-Mix	MUSIC Group Research	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer MIDAS M32.
M32-CUE	MUSIC Group Research	FREE	App ufficiale per la gestione di Personal Monitor Control sul mixer MIDAS M32. Più app M32-CUE possono collegarsi contemporaneamente. User experience ottimizzata per iPhone.
M32 FMP Remote	John Milner	PAGAMENTO	App di sviluppatore indipendente per il controllo del mixer MIDAS M32. Controlla solo i fader, mute e pan. User experience ottimizzata per l'uso su iPhone.
Lawo Remote	Lawo AG	FREE	App ufficiale per il controllo dei prodotti Lawo basati su HD Core (mc2 56 – mc2 66 – mc2 90 – nova 73).
PreSonus SL Remote	PreSonus Audio Electronics	FREE	App ufficiale per il controllo dei mixer PreSonus della serie StudioLive.
PreSonus SL Remote-AI	PreSonus Audio Electronics	FREE	App ufficiale per il controllo dei mixer PreSonus della serie StudioLive AI.
PreSonus QMix-AI	PreSonus Audio Electronics	FREE	App ufficiale di Presonus per la gestione di Personal Monitor Control sui mixer della serie StudioLive AI. User experience ottimizzata per iPhone/iPodTouch.
X32-Mix	MUSIC Group Research	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer Behringer X32.
X32-Q	MUSIC Group Research	FREE	App ufficiale per la gestione di Personal Monitor Control sul mixer Behringer X32. Più app X32-Q possono collegarsi contemporaneamente. User experience ottimizzata per l'uso su iPhone/iPodTouch.
X AIR	MUSIC Group Research	FREE	App ufficiale per il controllo dei mixer Behringer X18, XR18, XR16 e XR12.
X32 FMP Remote	John Milner	PAGAMENTO	App di sviluppatore indipendente per il controllo del mixer Behringer X32. Controlla solo i fader, mute e pan. User experience ottimizzata per l'uso su iPhone.
Acapela 16 Remote	Phonic Corp.	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer Phonic Acapela 16.
TouchMix	QSC Audio Products, LLC	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer QSC TouchMix-8 e TouchMix-16. User experience differenziate ed ottimizzate per iPad e iPhone/iPodTouch.
M-480 Remote	Roland Corporation	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer Roland M-480.
M-200i Remote	Roland Corporation	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer Roland M-200i.
M-300 Remote	Roland Corporation	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer Roland M-300.
M-400FM Remote	John Milner	PAGAMENTO	App non ufficiale per il controllo del mixer Roland M400 ed M380. Richiede l'uso di un software gratuito fornito dallo stesso sviluppatore da installare sul computer per potersi interfacciare con il mixer.
Qu-Pad	Allen & Heath Limited	FREE	App ufficiale per il remote dei mixer di Allen & Heath Qu-16, Qu-24, Qu-32, Qu-Pac.
iLive MixPad	Allen & Heath Limited	FREE	App ufficiale per il remote del mixer di Allen & Heath iLive.
GLD Remote	Allen & Heath Limited	FREE	App ufficiale per il remote del mixer di Allen & Heath GLD.
Qu-You	Allen & Heath Limited	FREE	App ufficiale di Allen & Heath per la gestione di Personal Monitor Control sui mixer Qu-16, Qu-24, Qu-32, Qu-Pac. Possono collegarsi, contemporaneamente al remote Qu-Pad, fino a 7 Qu-You.
Allen & Heath iLive Tweak	Allen & Heath Limited	FREE	App ufficiale di Allen & Heath per la gestione del mixer iLive. A differenza di iLive MixPad, questa app ha una user experience ottimizzata per iPhone/iPodTouch.
iLive OneMix	Allen & Heath Limited	PAGAMENTO	App ufficiale di Allen & Heath per la gestione di Personal Monitor Control sul mixer iLive. Più app iLive OneMix possono collegarsi contemporaneamente.
GLD OneMix	Allen & Heath Limited	PAGAMENTO	App ufficiale di Allen & Heath per la gestione di Personal Monitor Control sul mixer GLD. Più app GLD OneMix possono collegarsi contemporaneamente.
Mackie My Fader 3	Mackie	FREE	App ufficiale per il controllo dei mixer Mackie DL32R.
Mackie Master Fader Classic	Mackie	FREE	App ufficiale per il controllo dei mixer Mackie DL1608 e DL806.
StageScape Remote	Line 6	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer StageScape M20d di Line 6.
IS16 Remote	Phonic Corp.	FREE	App ufficiale per il controllo del mixer Phonic IS16.

HARDWARE CONTROLLER

Nome	Sviluppatore	Prezzo	Descrizione
ShurePlus Channels	Shure	FREE + IAP	Controllo remoto ufficiale dei prodotti radio Shure delle serie ULX-D, QLX-D, PSM1000, Axient. User experience ottimizzata e differenziata per iPad e iPhone.
UHFRControl	Andreas Zeh	PAGAMENTO	App di sviluppatore indipendente per il controllo di prodotti Shure della serie UHFR. Funzione Scanner. User experience ottimizzata per iPad.
wiSmoTe	Claus Menke	PAGAMENTO	App di sviluppatore indipendente per il controllo di prodotti Sennheiser delle serie EM3732, 2000, ewG3. Funzione Scanner. User experience differenziata ed ottimizzata per iPhone ed iPad.
AKG Wireless	AKG Acoustics	FREE	App ufficiale di AKG per la gestione dell'hub HUB4000Q (compatibile con i sistemi radio DMS700, WMS4000/4500 e IVM4/4500).
GEQ Remote	John Milner	PAGAMENTO	App di sviluppatore indipendente per il controllo dell' Ultracurve DEQ2496 di Behringer. User experience ottimizzata per iPad.
HiQnet Motion Control	Harman Professional	PAGAMENTO	App ufficiale del gruppo Harman per il controllo remoto di Audio Architect (o HiQnet System Architect) e compatibile con Soundweb London (prodotti della serie BLU).

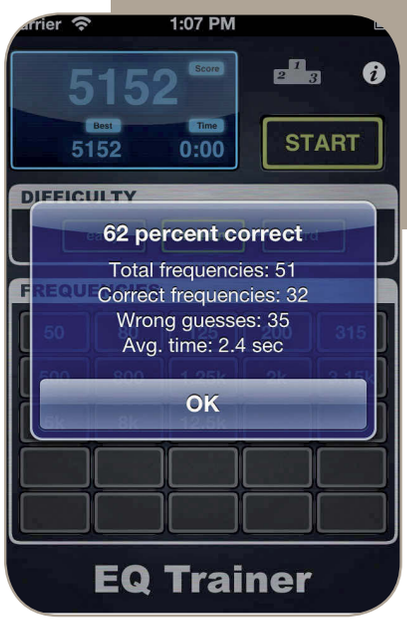


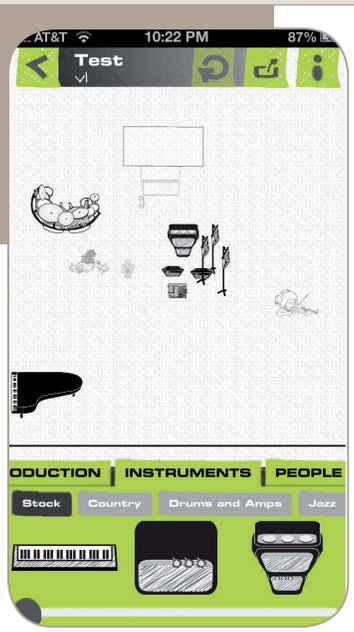
MOBILE DAW

Nome	Sviluppatore	Prezzo	Descrizione
Cubasis	Steinberg Media Technologies	PAGAMENTO + IAP	Sequencer, recorder, editor, mixer. Illimitate tracce MIDI.
GarageBand	Apple	PAGAMENTO	Recorder, editor, mixer.
Auria	WaveMachine Labs	PAGAMENTO + IAP	Recorder (fino a 24 tracce 24/96), player, editor. Possibilità di linkare due iPad per raddoppiare i canali gestibili. Disponibile una versione LE con caratteristiche (e costo) inferiori.
Meteor Multitrack Recorder	4Pockets	PAGAMENTO + IAP	Registratore (fino a 32 tracce), mixer, MIDI editor.
StudioTrack	Sonoma Wire Works	PAGAMENTO	Registratore multitraccia, mixer.
FourTrack	Sonoma Wire Works	PAGAMENTO	Registratore 4 tracce con User experience ottimizzata per iPhone.
MultiTrack DAW	Harmonicdog	PAGAMENTO + IAP	Recorder, mixer, editing non distruttivo.

TOOLS

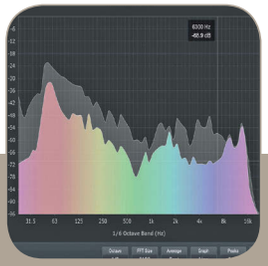
Nome	Sviluppatore	Prezzo	Descrizione
musicMath Touch - Music Calculator	Laurent Colson	PAGAMENTO	Convertitore Tempo/mSec/Hertz, MIDInote/Freq, Calcolatore di ratio e trasposizione in base al cambio di tempo. Convertitore di TimeCode ed operazioni di somma e sottrazione di frames e TC.
Audiofile Calc	Audiofile Engineering	FREE	Calcolatore/convertitore di 23 formati fra Tempo, Samples, Beats, Bar, Distanza, MidiNote, Lunghezza d'onda, Frequenza, Frames, TC.
LiveToolkit	Andreas Zeh	PAGAMENTO	Calcolatore/convertitore di tempo/distanza, frequenza/lunghezza d'onda, Q/Larghezza di banda...
Quiztones	Audiofile Engineering	PAGAMENTO + IAP	Allenammento dell'udito con test e quiz su livelli, equalizzazioni, toni...
freqtrain 2	dp Tools	PAGAMENTO	Allenamento per il riconoscimento di frequenze e filtraggi di rumore rosa.
EQ Trainer	Fiery Apps	FREE	Test sotto forma di game per il riconoscimento di frequenze.
StagePlot Guru	Active Media Production Group	FREE + IAP	Crea stage plot professionali. Dal disegno del palco alla disposizione di strumenti e accessori, alla creazione del PDF. User experience ottimizzata per iPad.
Napkin Sketch Stage	Napkin Sketch	PAGAMENTO + IAP	App minimale per la creazione di stage plot. User experience ottimizzata per iPhone.
QLab Remote	Figure 53	PAGAMENTO	App ufficiale di Figure53 per il remote di Qlab. User experience ottimizzata e differenziata per iPhone ed iPad.

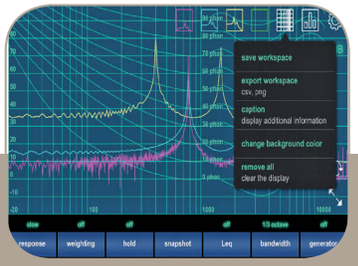


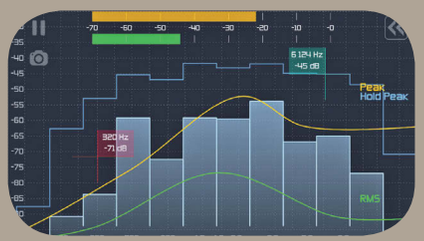


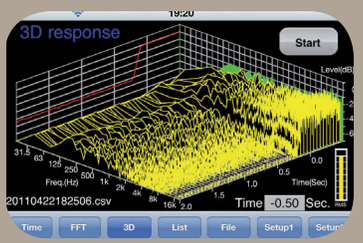
CONTROLLER OSC-MIDI

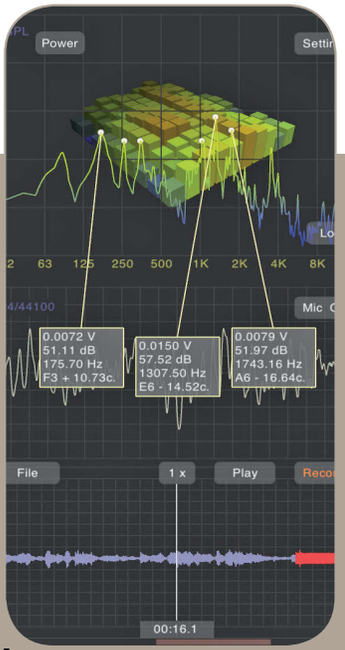
Nome	Sviluppatore	Prezzo	Descrizione
Lemur	Liine	PAGAMENTO	Controller bidirezionale per hardware/software che usano il protocollo OSC e MIDI. Possibilità di creare i propri oggetti con forma complessa per gestire eventi personalizzati.
TouchOSC	Robert Fischer	PAGAMENTO	Controller bidirezionale per hardware/software che usano il protocollo OSC e MIDI.
Control (OSC + MIDI)	One More Muse	FREE	Controller bidirezionale per hardware/software che usano il protocollo OSC e MIDI. Interfacce completamente customizzabili.
OSCemote	Joshua Minor	PAGAMENTO	Controller bidirezionale per hardware/software che usano il protocollo OSC. Possibilità di personalizzare le interfacce (via codice HTML+JavaScript). User experience ottimizzata per iPhone.











ANALIZZATORI - GENERATORI DI SEGNALI

Nome	Sviluppatore	Prezzo	Descrizione
Audio Calc Toolkit	Soundcraft	PAGAMENTO	Misuratore SPL (pesatura A e C), RTA (1/3 di ottava), THD, delay. Analisi FFT massimo 32K campioni, 1/24 di ottava). Generatore di segnali. Oscilloscopio due canali. Calcolatrice (distanza/tempo/campioni, dBu/dBV/Vrms).
Octave RTA - Real Time Sound Frequency Analyzer	ONYX Apps	PAGAMENTO	RTA con filtraggio Full, 1/3 e 1/6 di ottava. Analisi FFT con massima risoluzione di 16Kcampioni.
Spectrum Analyzer - Real Time Sound Frequency Analyzer	ONYX Apps	PAGAMENTO	Analizzatore di spettro realtime. Filtraggio 1/3 e 1/6 di ottava. Analisi FFT e spettrogramma. Generatore di toni e rumore bianco/rosa.
Spectre – Realtime Audio Meters & Analysis	Audiofile Engineering	PAGAMENTO	Collezione di 20 strumenti fra cui meters (con visualizzazione VU, BBC, LU), oscilloscopio, spettrografo, vettorscopio, correlatore di fase, waveform...
JBL Tools	Cleverson Marchalek	FREE	RTA, Oscilloscopio, SPL meter, Polarità speaker, formulario per calcolo box reflex.
Analyzer	DSP Mobile	PAGAMENTO + IAP	Analizzatore SPL con pesatura A,B,C, Z con risposta fast e slow. RTA con larghezza di banda fino a 1/1200 di ottava. FFT fino a 65536 campioni e varie windowing. Generatore di segnali. Esportazione dei dati in vari formati.
AudioTools	Andrew Smith	PAGAMENTO + IAP	Collezione di tools per l'analisi di segnali. Misurazione SPL, ritardo, fase, THD. RTA (1/3 oct), FFT (fino a 32K campioni), risposta all'impulso, speaker polarity, oscilloscopio, generatore di segnali.
AudioTools Wireless	Andrew Smith	PAGAMENTO	Analisi SPL con pesatura A e C. RTA. FFT. Generatore di segnali (toni + rumore rosa/bianco).
PocketRTA HD - Spectrum Analyzer	4Pockets	PAGAMENTO	Analisi FFT fino a 16K campioni, pesatura A-C. Visualizzazione fino ad 1/6 di ottava. Misuratore LEQ, RT60. Generatore di segnali (toni sinusoidali, rettangolari, dente di sega, sweep lineari/logaritmici, rumore bianco/rosa). Confronto/sovrapposizione fra misurazioni salvate e live.
iAnalyzer Pro	Phyar Studio	PAGAMENTO	Analizzatore FFT (fino a 64K campioni), scala Lin e Log, visualizzazione 2D-3D. Funzione oscilloscopio e Waveform. Analizzatore 1/3 ottava. Pesatura A/C. Possibilità di collegare un monitor esterno. Disponibile versione Lite (free) con caratteristiche limitate.
Transfer Function	Andrew Smith	PAGAMENTO	Analizzatore FFT doppio. Plot dell'ampiezza, fase, coerenza. Misuratore di delay. Generatore di segnali.
RTA Audio	AiNeuron s.r.o.	PAGAMENTO	RTA con risoluzione fino a 1/96 di ottava. Analizzatore FFT fino a 8192 punti con risposta lenta e veloce. Misuratore RMS e peak.
AudioSigGen	Mario Stoll	FREE	App basica di generazione di segnali (toni e rumore biano/rosa). Inserimento manuale della frequenza o della lunghezza d'onda. Tool per il calcolo di box bass reflex con generazione della freq di accordo.
SoundMeter	Faber Acoustical	PAGAMENTO + IAP	Sound Level Meter con pesatura Flat, A, C. Generatore di segnali. Integrazione con AppleWatch.
SignalScope	Faber Acoustical	PAGAMENTO + IAP	RTA 1/3 di ottava, pesatura A e C, integrazione fast/slow. Generatore di toni e rumore bianco/rosa. Sweep lineare e logaritmico. Spettrografo 3D.
SignalScope Pro	Faber Acoustical	PAGAMENTO + IAP	Analizzatore FFT (7 differenti window), Spettrografo 3D, RTA fino a 1/3 di ottava e pesatura A e C, oscilloscopio, generatore di segnali (sweep e rumore rosa/bianco). Esportazione dei risultati in vari formati.
IOScope	Faber Acoustical	PAGAMENTO	Analizzatore doppio canale della risposta all'impulso. Misurazione risposta in frequenza, fase, coerenza e delay. Risoluzione 0.2Hz. Esportazione risultati in vari formati.
ReverbeTime	OS-Craft	PAGAMENTO	Analizzatore del tempo di riverbero nel dominio del tempo e frequenze (FFT a 1024 campioni). Visualizzazione 2D-3D (non realtime).
FreqAnalyzer	OS-Craft	PAGAMENTO	Analizzatore di risposta in frequenza tramite sweep. Analisi FFT (1024 campioni), Oscilloscopio. Interfaccia minimale.
SignalSuite	Faber Acoustical	PAGAMENTO	Completo generatore di toni. Toni sinusoidali, triangolari, rettangolari, dente di sega. Sweep lineari e logaritmici. Rumore rosa/bianco. Generatori attivabili contemporaneamente.
Tone Generator Pro	Performance Audio	PAGAMENTO	Generatore di segnali. Toni sinusoidali, triangolari, rettangolari, dente di sega.

di Paolo Pizzuto

Anche il vinile vuole la sua parte

Intervista a Roberto Barbolini

È ORMAI NOTO CHE IL VINILE STA VIVENDO UNA NUOVA GIOVINEZZA, MA L'ETÀ SI SENTE E PORTA TUTTI GLI ACCIACCHI DI UN'INDUSTRIA MORTA, SEPOLTA E ORA RESUSCITATA COME MERCATO DI NICCHIA. I MACCHINARI PER L'INCISIONE SONO VECCHI E MALFUNZIONANTI E MOLTI DEI VINILI STAMPATI NEGLI ULTIMI ANNI SOFFRONO DI SCARSA QUALITÀ SONORA. CE LO SPIEGA UNO DEI MASSIMI ESPERTI IN EUROPA, INCISORE, RIPARATORE E TITOLARE DELLA CUTTERHEADREPAIR, A CAVALLO TRA BOLOGNA E BERLINO.

Roberto Barbolini

I dati delle vendite parlano chiaro: stando alle statistiche della BPI (British Phonographic Industry) in Inghilterra si rileva il picco più alto di vendite dal 1996, con un incremento del 100% rispetto al 2012, negli U.S.A venduti quasi 8 milioni di album con un incremento nel 2014 del 49% rispetto al 2013 (fonte Nielsen Music) e in Italia una crescita del 66% sempre rispetto al 2013 (fonte FIMI, Federazione Industria Musicale Italiana). Ma non sono tutte rose e fiori, soprattutto considerando che dopo l'avvento del cd la maggior parte delle stamperie vennero smantellate. Come verrà affrontata questa nuova ondata di ordini? Per il momento chi ne sta pagando le conseguenze sono le piccole label che hanno visto i tempi di consegna allungarsi, a volte in maniera improponibile. Ne parliamo con Roberto Barbolini (cutterheadrepair.com), da oltre 20 anni impegnato nella

Tornio Lyrec

manutenzione e riparazione dei macchinari necessari per la realizzazione di questo supporto.

Roberto, tu sei una delle poche persone al mondo ad aver sviluppato e coltivato una passione direi quasi maniacale per le macchine destinate alla realizzazione finale del supporto in vinile, offrendo un servizio praticamente impareggiabile. Quali sono queste macchine e come è nato questo interesse ?

Ho cominciato per gioco nel 1993 con una vecchia macchina per incisione (tornio/cutting lathe) del 1947 senza praticamente sapere nulla se non informazioni teoriche lette da rari libri o chiedendo a qualcuno del ristretto cerchio allora esistente tra le cutting room a Milano, giro allora molto chiuso considerando che internet era nascente ed era veramente dura attingere informazioni in questo senso.

Ho una formazione di tecnico elettronico fin da piccolo, orientato sia alla radio che audio frequenza con un fascino da sempre immutato per ciò che era ed è il supporto disco in vinile. Fin da piccolo mi chiedevo come fosse possibile la magia del suono estratta da quei piccoli solchi da una piccola punta... infatti smontavo i vecchi mangiadischi e li facevo funzionare da aperti pur di vedere il meccanismo durante il funzionamento. Mi ricordo che concepii già entro i 7-8 anni il fatto della registrazione su disco, senza aver mai visto una macchina del genere funzionare; ci provai creando un disco di cartone con cera fusa e testina ceramica pilotata da un amplificatore; il concetto c'era ma mi mancavano ovviamente molte altre basi e l'esperienza, poi acquisita dopo molti anni, partendo dalla base di una vera macchina concepita per questo, anche se risalente al dopo guerra.

Tornando a questa macchina americana di marca PRESTO finita per una serie di combinazioni nelle mie mani, cominciò una vera sfida per raggiungere standard qualitativi almeno decenti, ma specialmente in un periodo in cui la morte del sistema era già stata da tempo annunciata non mi sognavo assolutamente questo potesse un giorno diventare la mia attività principale, tantomeno nel settore del restauro delle vecchie ma preziose testine stereo per l'incisione delle matrici per fare i dischi in vinile. Ciò che tecnicamente serve di base è semplice, nel concetto, ma in pratica è molto complicato perché, specialmente oggigiorno con il digitale a paragone, la qualità deve essere molto alta - diciamo il più possibile - considerando il sistema analogico/meccanico.
Il segnale audio, che deve rispettare rigorosi parametri e tecnici (cosa che il digitale non richiederebbe, come la monocompatibilità alle basse freqeuenze - ndr), da elettrico viene trasformato in meccanico e, tramite il tornio di incisione, imprime un solco che contiene le informazioni dei due canali che compongono il segnale audio stereo. Il disco matrice così inciso deve essere replicato in quantità per la distribuzione e su un supporto più robusto, quale è il vinile. La matrice è tecnicamente definita master lacquer, non è vinile, ma un composto molto delicato e con caratteristiche particolari per assicurare la massima qualità audio, essendo il primo disco che verrà poi replicato tramite un processo fatto da molti e delicati passaggi, per far sì che le informazioni del primo disco siano conservate il più possibile fino a quello definitivo, ottenuto per pressaggio.

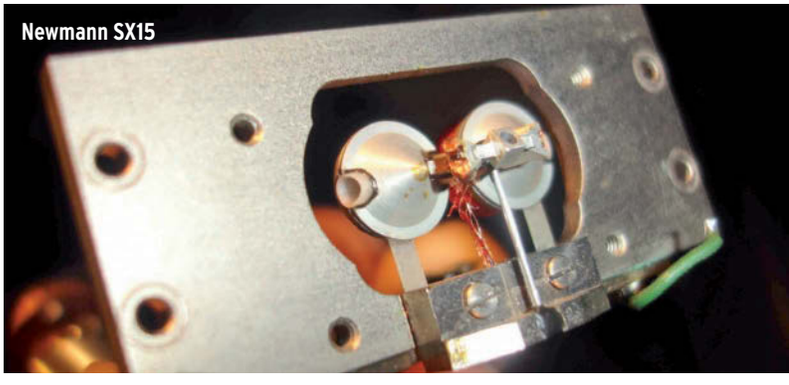
Cosa fai di così particolare per essere considerato praticamente insostituibile ?

Riparo artigianalmente attenendomi il più possibile alle caratteristiche concepite dalla casa madre, direi in maniera quasi psicopatica. Le testine che riparo, diciamo più importanti per diffusione nella storia della registrazione industriale su disco, sono le Neumann, storica casa di Berlino, modello SX68 SX74 SX84, queste ultime concepite per il taglio diretto su matrici in metallo (DMM Direct Metal Mastering). DMM è l'ultima tecnologia concepita dalla Neumann per il taglio delle matrici, sistema che ha vantaggi ma anche svantaggi: la priorità viene data al sistema tradizionale su lacca per motivi sonici (è meno brillante), anche se nel sistema DMM ha meno passaggi prima di arrivare al disco definitivo, quindi virtualmente una maggior pulizia. Questa cosa è arrivata, come dicevo, da sé, perché le varie esperienze sono state esclusivamente sulla base della mie ricerche e investimenti diretti senza tante informazioni esterne; molta logica, esperienza da altri campi simili e notti insonni smontando e rimontando, sbattendo la testa pur di ottenere risultati veri! Nel frattempo arrivava Internet concretamente e i vari contatti sono cominciati a nascere. Con la vecchia macchina PRESTO, seppur limitata meccanicamente ma con testina Neumann rifatta e amplificazioni completamente clonate da schemi originali e anche concepiti da me, ero in grado a metà anni '90 di fare matrici degne di essere chiamate tali. Ancora oggi, ascoltando i rispettivi dischi in vinile mi chiedo come fosse stato possibile, senza gli strumenti che ora ho a disposizione.

Come si gestisce il danneggiamento di una parte meccanica? Quando la situazione si complica e l'intoppo nella produzione diventa inevitabile, di quanto si possono allungare i tempi di attesa ?

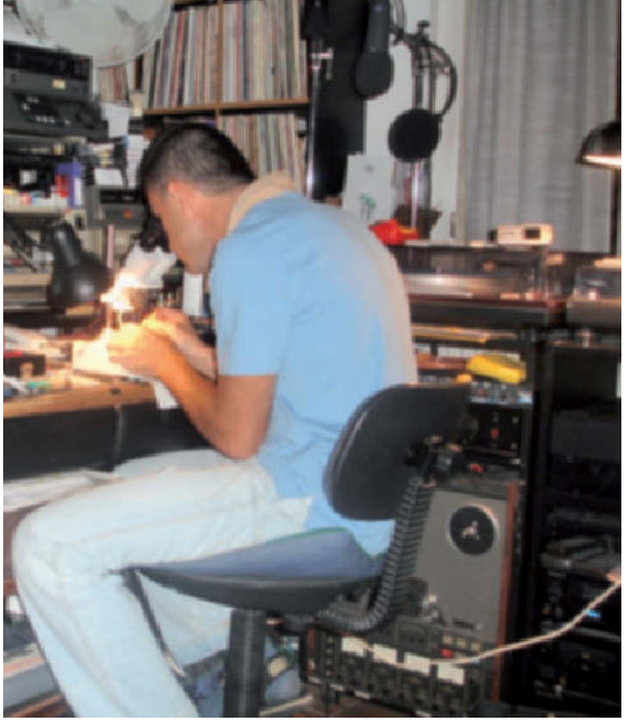
Purtroppo quando una testina arriva danneggiata, a cosa si va incontro si saprà solo dopo un reale check ottico interno, non solo elettrico; sono trasduttori di 40 anni di età e anche più, hanno una storia di riparazioni precedenti; talvolta viene definita "rotta" per un semplice (si fa per dire) avvolgimento bruciato ma in realtà poi si scopre che parti meccaniche sono piegate, spaccate e altro. Essendo strumenti con tolleranze vicine allo zero, mi sono dovuto inventare soluzioni stabili e in velocità, perché chi ti invia

Cutting head SX74, considerata una delle migliori


Newmann SX15

questi oggetti in genere ha fretta e non ha una sostituzione. La richiesta del momento ha colto un po' tutti di sorpresa. Il discorso dei tempi di attesa è soggettivo e dipende strettamente dalle capacità numericamente possibili di stampa delle relative fabbriche: più presse ci sono, maggiore è la capacità produttiva, ma sono presse sono manuali o automatiche? La capacità degli sviluppi galvanici e altre variabili sono difficili da elencare semplicemente. Una volta si facevano grandi numeri per produzione, ora quasi tutti vogliono tirature basse, questo rallenta il processo produttivo non di poco, a causa di una serie di operazioni manuali per montaggio-smontaggio delle matrici, anche solo per fare i famosi "test pressing" ovvero la stampa di prova, cosa che in un ciclo produttivo fa perdere non poco tempo per pochi numeri.

Qual è la situazione delle stamperie in Europa? Pensi



Tornio Presto

che verranno fatti sostanziali investimenti per migliorare le tempistiche o c'è ancora una situazione di "stand by" in attesa che il ritorno del vinile sia ufficiale e sopratutto duraturo?

Questa è una bella domanda. La mia sensazione è che la cosa non sia una bolla di sapone, d'altra parte, sebbene la richiesta ci sia e sia consistente, l'industria non è più quella di quando esisteva solo questo supporto, è evidente che la produzione di macchine nuove all'altezza di quelle dell'epoca non è motivata; gli storici torni Neumann, ma anche altri come Lyrec (Ortofon) o Scully, erano veri muli di una precisione assoluta; la produzione di una roba del genere oggigiorno sarebbe certamente anche migliore sotto il punto di vista elettromeccanico, non si discute, ma meccanicamente investire su macchine nuove possenti e precise come queste sarebbe una bella scommessa parlando di numeri.

E così con sviluppi e presse. C'è chi sta seguendo la strada della ricambistica e anche di idee potenzialmente alternative ma fondamentalmente si aggiusta o si cerca di migliorare ciò che esiste.

Ma ciò che esiste per fare il disco in vinile è comunque roba di 40-60 anni fa, non si scappa, è un mix di audio, elettromeccanica, chimica, idraulica... è una cosa davvero complessa e considerando anche quanto è cambiato il mondo a livello di normative diventa davvero arduo concepire l'impianto di una fabbrica di stampa nuova sul genere. Anche la produzione delle matrici è cosa da pochi: esistono fondamentalmente 2 produttori al mondo, uno Americano e l'altro Giapponese, da questi dipende se il vinile può continuare o meno.

Ci sono poi supporti per l'incisione diretta senza passare per lacche master, galvanica, stampa, ma queste - sebbene molto accattivanti - sono un'altra cosa se parliamo di longevità e diffusione del sistema; fare un disco uno ad uno è si possibile ma a costi inevitabilmente alti e con tempi improponibili; qui ci riferiamo all'industria con produzione in serie nel senso vero e proprio; poi anche gli altri sistemi "uno ad uno" sono certamente interessanti anche se fanno parte di un mondo a sé ma difficilmente orientabile verso una massa che non sia comunque "addetta ai lavori", proprio per le inevitabili difficoltà tecniche intrinseche del sistema.

Negli anni, i supporti digitali da una parte hanno permesso una diffusione della musica molto più rapida e "universale", dall'altra hanno, secondo la mia opinione, disabituato l'ascoltatore ad apprezzare la qualità finale del prodotto. Ci confonde spesso tra "forte" e "bene". È anche vero però che se il risultato finale è valido si sente "a pelle". Far suonare bene un vinile non è facile, partendo dalla produzione fino alla stampa finale ogni singolo passaggio deve essere ben studiato e curato. Prendendo in considerazione l'ultima fase del percorso, quale rapporto ci deve essere tra mastering - cutting - stampa?

Una volta, quando c'era la vera grossa industria discografica, questo legame era spesso, ma non sempre, molto stretto; oggi è cosa un po' più difficile in quanto esistono realtà slegate tra di loro, spesso abbastanza difficili da interfacciarsi per motivi pratici. Il taglio della matrice è fondamentale in quanto il disco che suonerà dipende da questa; ovviamente la bontà del mastering, inteso come rispetto delle esigenze meccaniche analogiche del sistema (monocompatibilità alle basse frequenze, limiti dinamici e in frequenza ecc...), è basilare ma l'insieme mastering / tecnico di taglio e relative macchine fanno il suono del disco. Un solo piccolo problema in uno di questi passaggi o nei successivi e il lavoro è in qualche modo alterato.

Lo sviluppo galvanico è delicatissimo; la purezza dei prodotti impiegati, la velocità di sviluppo, l'ambiente circostante, l'esperienza dell'operatore, hanno un peso enorme sul risultato in termini di rumore di fondo, rumori spuri, definizione sulle alte frequenze (delicate e difficili da mantenere inalterate), poi la centratura dello stampatore per evitare stonature (disco eccentrico), la preformatura e la stampa come ultimo step dove velocità, scambi termici, tempi di stabilizzazione e ancora pulizia generale è un lavoro delicatissimo; non sempre le situazioni sono ottimali per tante ragioni, prima delle quali l'età delle macchine e il ricorrere costante alle riparazioni in relazione all'aumento imprevisto di richiesta di mercato. Si ricorre anche all'improvvisazione in molti casi per le riparazioni, con soluzioni d'emergenza. L'antica industria non ha tramandato tutto anzi, in molti casi tanti trucchi, sapere ed esperienza di certi personaggi è andato perduto o quasi, così come altrettante macchine sono andate distrutte.

Ipotizzando che questo boom del vinile non sia "provvisorio", pensi che le nuove generazioni ne subiranno il fascino?

Sì, penso assolutamente di sì. B

Miglioramento della qualità della riproduzione sonora multicanale

con la separazione angolare del suono diretto e delle riflessioni

IN UN MONDO IDEALE, LE REGISTRAZIONI DELLA COMPONENTE DEL SUONO DIRETTO E DI QUELLA DIFFUSA DOVREBBERO ESSERE RIPRODOTTE CON TRASDUTTORI SEPARATI.

Traduzione di Alberto Gaetti

Il miglioramento della riproduzione audio con sistemi multicanale permette di avvicinarsi molto al caso ideale. La componente diretta del suono (DS - Direct Sound) è sempre presente nelle registrazioni. D'altra parte, la componente diffusa (RS - Reflected Sound), se non presente, può essere ricreata grazie all'ampia libreria di risposte all'impulso (IR - Impulse Response) disponibile. Su questa base è possibile riprodurre le due componenti con trasduttori dedicati. Ma cosa succede a livello percettivo? A livello di implementazione è importante specificare la divisione tra DS e RS per ottimizzare il cosiddetto Spatial Impulse Response Rendering (SIRR).

L'IR di una stanza è caratterizzato da tre componenti: il suono diretto (DS), le prime riflessioni (ER - Early Reflection), il riverbero (RS). Se si desidera una divisione in due parti, bisogna decidere se includere le ER in DS, in RS o ripartirle in qualche misura.

Nel lavoro di Piotr Kleczkowski, Aleksandra Krol e Pawel Malecki, questa ambiguità è stata risolta includendo le ER nelle RS.

La riproduzione spaziale realistica con metodi multicanale consiste nel riprodurre individualmente su canali separati la convoluzione del suono anecoico (dry) con le IR (multichannel IRs) che caratterizzano una sala. Le IR multicanale possono essere ottenute con array di microfoni coincidenti (es. Ambisonic) o distribuiti; nel primo caso si ottiene un effetto percettivo più accurato e si parla di Spatial Impulse Response (SIR).

Ma separare DS da RS nelle SIR non è semplice, sebbene sia fondamentale affiché DS sia riprodotto dal trasduttore nella corretta posizione e non da una molteplicità di trasduttori.

Ma d'altra parte non è sempre positivo privare completamente l'IR del DS: si incorre nel rischio di creare campi sonori troppo diffusi con una povera localizzazione delle sorgenti. Gli Autori hanno valutato gli effetti percettivi sperimentato quattro configurazioni:

- L'utilizzo delle complete IR su tutti i canali;
- La rimozione del DS su tutti i canali tranne quello centrale di un sistema 5.0;
- La rimozione del RS dal canale centrale di un sistema 5.0;
- La separazione completa di DS e RS in un sistema 5.0, come nelle configurazioni precedenti.

Con l'obiettivo di ottenere risultati con validità generale, i test sono stati approntati modificando alcuni parametri come ad esempio la misura delle SIR in ambienti diversi, e la realizzazione dei test in stanze differenti, con differenti sistemi multicanale.

Il paradigma fondamentale dei test consisteva nella comparazione percettiva dei vari schemi con una configurazione standard di riferimento, in cui un solo suono era riprodotto dal canale centrale. Gli esperimenti sono stati riprodotti su sistemi 5.0 e 7.0.

I test hanno dimostrato che la separazione del suono diretto da quello diffuso migliora la localizzazione della sorgente. L'effetto è stato dimostrato con una e tre sorgenti in diversi spazi acustici e sfruttando differenti tecnologie di auralizzazione. I risultati migliori si sono ottenuti rimuovendo DS dai canali laterali; la rimozione di RS dal canale centrale offre comunque qualche vantaggio. Con il sistema 5.0 la separazione DS/RS è risultata ottimale in ambienti con tempi di riverbero di 1,1 s e 2,9 s; con il 7.0 il risultato è più selettivo. In ogni caso, quando la separazione non risultava vantaggiosa ai fini del miglioramento percettivo, non ne apportava comunque alcun deterioramento.

Per valutare appieno le condizioni operative e approfondire l'argomento, si rimanda all'articolo originale di Piotr Kleczkowski, Aleksandra Krol e Pawel Malecki, Multichannel Sound Reproduction Quality Improves with Angular Separation of Direct and Reflected Sounds, pubblicato sul Journal of the Audio Engineering Society, Vol. 63, No. 6, Giugno 2015.

AES 2014 ProSound Network BEST of SHOW

SATORI

Satori è una autentica control room per il monitoraggio analogico. Un sommatore integrato rende possibile l'elaborazione e il mix audio in modo limpido, trasparente e coerente. Il controllo di volume analogico con tecnologia a relé, i quattro amplificatori per cuffie indipendenti, le varie opzioni di talkback ed una serie di effetti per la gestione dell'ascolto stereo rendono questo dispositivo uno strumento ideale ed indispensabile per ogni tipo di applicazione audio in studio.

CONTROLLO DEL VOLUME CON RELÈ DI PRECISIONE

I circuiti analogici progettati di grande precisione e gli attenuatori a relè veloci e chiari assicurano un'integrità dell'audio durante l'intero percorso del segnale.

QUATTRO AMPLIFICATORI PER CUFFIE INDIPENDENTI

Gli amplificatori per cuffie, degni dell'attenzione di qualsiasi purista audio, permettono la selezione ed il controllo individuale della sorgente e del volume utilizzando due controlli di impedenza separati per servire zone di utenza diverse (es. Musicisti e Cantanti).

SOMMATORE ANALOGICO PER UNA FINALIZZAZIONE FACILITATA DEL MISSAGGIO

Lavorando completamente "in the box" il sommatore ad 8 canali completamente analogico permette al tecnico del suono di missare i segnali audio nel dominio analogico per una fusione più naturale.

UN ROUTING ESTREMAMENTE FLESSIBILE

L'efficientissima matrice di routing permette di selezionare rapidamente tra otto ingressi stereo, quattro uscite stereo, una uscita LFE per il subwoofer e quattro uscite indipendenti per cuffie di ¼''.

POSSIBILITÀ DI TALKBACK INNOVATIVE

Satori presenta una innovazione nell'offrire allo studio tre modalità diverse di talkback, tra le quali una utilissima attraverso il microfono del laptop.

SETTAGGIO DEL TRIM DI INPUT/OUTPUT FACILE DA EFFETTUARE

Semplicità di programmazione dell'offset di trim durante il test di passaggio A/B, tutto questo grazie al pannello di controllo software e a quello frontale sul Satori.

R4S
Remote Control

A user friendly desktop application available for both Windows and OS X

Antelope

www.AntelopeAudio.com

Paletti (Foto di Francesco D'abbraccio)

Paletti Ergo Sum

La copertina dell'album Qui e Ora

di Stefano Pinzi

UNA STRATEGIA ORIGINALE E ATTUALE PER LA REALIZZAZIONE DELL'ULTIMO DISCO DI PALETTI A CURA DI MATTEO CANTALUPPI

Tecnico del suono, produttore musicale, musicista polistrumentista e soprattutto (precisazione da non dare per scontata, dati i tempi che corrono) molto bravo e preparato in tutti questi campi. Abbiamo chiesto a Matteo Cantaluppi di dedicarci un po' del suo tempo proprio perché rappresenta, per diverse ragioni che scopriremo addentrandoci nella sua storia professionale, una figura molto attuale nel mondo del music business.

Nonostante le origini piemontesi, le sue radici professionali affondano nel substrato della scena musicale milanese, all'interno della quale Matteo opera da oltre quindici anni, prima presso lo storico (e compianto) Jungle Sound e da alcuni anni come socio del Mono Studio, un'importante realtà che ormai non ha nemmeno più senso definire "emergente" (www.ilmonostudio.it). Da alcuni anni la sua centrale operativa (e buona parte della sua vita, più in generale) si è però trasferita a Berlino. È proprio intorno a questo importantissimo centro di interscambio culturale e sociale che si sviluppa il suo lavoro, grazie soprattutto alle attuali tecnologie che consentono di gestire rapporti a distanza con grande facilità. Ne è un lampante esempio la produzione che abbiamo individuato come riferimento per raccontare questa sua visione del processo produttivo: si tratta del recente disco di Paletti "Ergo Sum", uscito proprio all'inizio del 2015.

MATTEO CANTALUPPI: È stato il disco di esordio di questo artista con la Sugar, il passaggio da una più piccola indipendente, la Foolica, a un'etichetta certamente più grande e conosciuta, anche se pur

Paletti e Cantaluppi al Ritmo e Blu Studio

sempre indipendente. In passato avevo già mixato il suo primo disco e qualche altro singolo, e così sono stato chiamato a occuparmi della produzione artistica e della gestione tecnica anche per questo lavoro.
Il primo passaggio è stato quello di definire, insieme all'artista, un sound che potesse conferire una certa coerenza e omogeneità al disco; abbiamo così deciso di orientarci verso un cantautorato contaminato da incursioni elettroniche, caratterizzate da una certa finezza e sobrietà. Prima di entrare in studio per le prime registrazioni ci siamo confrontati a distanza, lui a Brescia e io a Berlino, sui brani da inserire nel disco; mi ha inviato circa una trentina di pezzi e al termine di questo processo siamo arrivati a scegliere i dieci titoli che ci sembravano più funzionali al progetto che avevamo in mente.
Per la pre-produzione ci siamo dati appuntamento al Mono Studio a Milano. Essendo entrambi polistrumentisti e

Teo Cantaluppi al Mono Studio

Il setup al Funkhaus Studio

avendo entrambi delle valide competenze in campo tecnico, abbiamo praticamente realizzato da soli gran parte del lavoro di pre-produzione. Per le stesse ragioni molte delle registrazioni realizzate in questa fase sono state poi conservate nella produzione definitiva. La dotazione tecnica e strumentale dello studio ci ha consentito di posare delle solide basi sulle quali costruire i passaggi successivi. Abbiamo steso una struttura essenzialmente elettronica per i dieci brani, a parte qualche linea di basso e qualche chitarra acustica, e per il seguente passaggio di registrazione ci siamo di lì a poco trasferiti a Berlino.

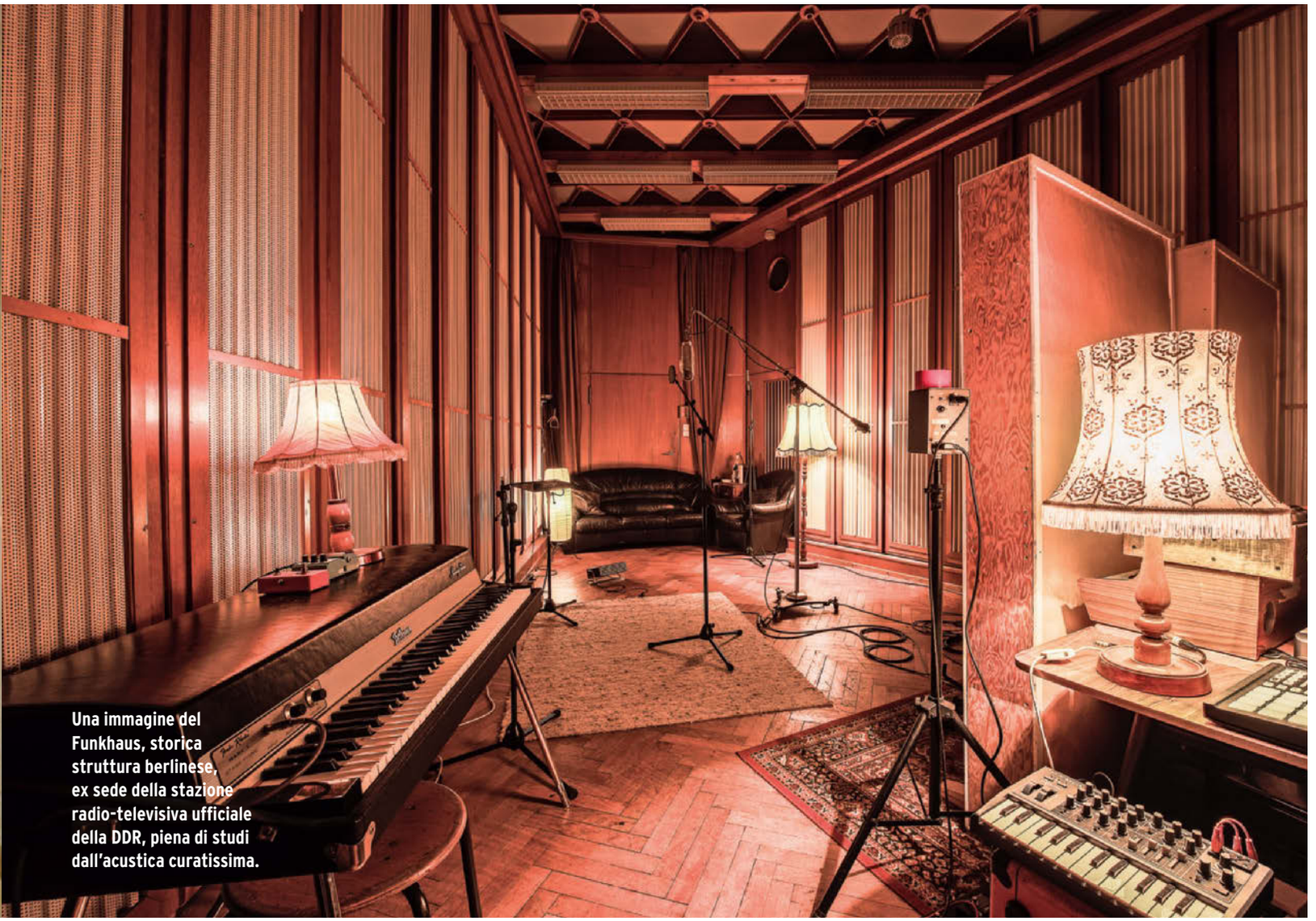
Questa seconda fase si è svolta all'interno di un'imponente struttura, eredità del regime comunista instaurato nella parte est della città, che si chiama Funkhaus (www.funkhaus-studio.de). In passato era la sede della stazione radio-televisiva ufficiale della DDR, aveva oltre tremila dipendenti e una grande quantità di studi e sale dall'acustica curatissima, pensate per la ripresa e la registrazione di grandi orchestre. Il contesto era proprio quello che ci voleva per creare la giusta atmosfera per questo album.

Per questo lavoro abbiamo affittato una delle sale di ripresa di questa grande struttura, senza una regia. Mi interessava molto il cercare di abbattere la separazione tra il tecnico e il musicista.

Eravamo tutti nella stessa sala e qui abbiamo registrato alcuni elementi della batteria, principalmente cassa, rullante, hi-hat e crash, che sono stati sommati ai suoni elettronici precedentemente creati a Milano, per cercare di ottenere una maggiore profondità sonora. Anche le voci sono state registrate in questa condizione, guardandoci in faccia direttamente e dirigendoci a vicenda durante le esecuzioni.

È stata una rivisitazione in stile professionale delle registrazioni che alle volte si fanno in casa, anche perché avevamo a disposizione un'ampia varietà di preamplificatori e microfoni di grande pregio (per le registrazioni di voce abbiamo usato un bellissimo microfono Vox-O-Rama Type 47). Io ho lavorato utilizzando il mio laptop, sul quale è installato Pro Tools HD, con l'interfaccia Apollo Twin di Universal Audio connessa in digitale con una Apogee Rosetta 800. Per il mio ascolto avevo a disposizione alcune coppie di monitor; l'acustica eccellente di quella sala ha aiutato moltissimo a garantire un monitoring fedele.

Durante le registrazioni ascoltavo invece dalle mie cuffie. È un modo di lavorare che pone delle evidenti limitazioni tecniche, ma in



Una immagine del Funkhaus, storica struttura berlinese, ex sede della stazione radio-televisiva ufficiale della DDR, piena di studi dall'acustica curatissima.

queste condizioni e per questo genere di lavoro penso che sia stata una soluzione molto efficace, che spaventa un po' meno l'artista e consente di trovare la giusta spinta emotiva.
Per la fase conclusiva dei mix siamo tornati in Italia, nello studio Ritmo & Blu vicino a Brescia (www.ritmoeblu.com). In questi anni ho sempre più orientato il mio modo di lavorare verso un mix "in the box", utilizzando ampiamente i più noti plug-in e il routing interno di Pro Tools. È un approccio che mi consente di elaborare il mix fin dalle prime fasi della pre-produzione e di portare avanti il lavoro anche quando sono a casa, oppure in treno per esempio. Ho però riscontrato, in questo mio flusso di lavoro, che un ultimo passaggio analogico può aiutare molto a ottenere una profondità e una sonorità che al momento nessun sistema digitale è a mio parere in grado di offrire.
Perciò ho elaborato un routing che prevede di formare internamente al software dei gruppi di segnali, che poi converto in analogico impiegando la mia Antelope Audio Orion 32. In questo caso specifico ho usato l'uscita MADI della Orion 32 per arrivare ai convertitori Apogee dello studio e da lì entrare nei canali della consolle SSL serie 6000, utilizzandone le sezioni di dinamiche ed equalizzazione per finalizzare il sound dei diversi gruppi di segnali, e sommare poi il tutto con il circuito analogico del banco.

Davvero un flusso di lavoro originale e interessante. Trovi che sia stato anche funzionale?
MC: Certamente ha comportato un notevole abbattimento dei costi, che non è finalizzato unicamente a risparmiare, direi più che è un modo per ottimizzare i tempi e le risorse. Diversamente da così ben poche produzioni si sarebbero potute permettere di lavorare in studi di questo calibro.
Sicuramente non è un approccio che seguo pedissequamente per qualsiasi disco, indipendentemente dall'artista o dalla band coinvolti; ci sono lavori come questo di Pietro Paletti che più di altri consentono di organizzarsi in questo modo. Sono convinto che i mezzi tecnologici di oggi consentano di condurre una produzione a distanza con grande agilità, ma dal lato opposto sono un fermo sostenitore della necessità di un contatto diretto, come si faceva una volta. Probabilmente questa formula si è evoluta cercando un equilibrio tra il vecchio e il nuovo, provando ad appropriasi del buono che c'è in entrambi. B

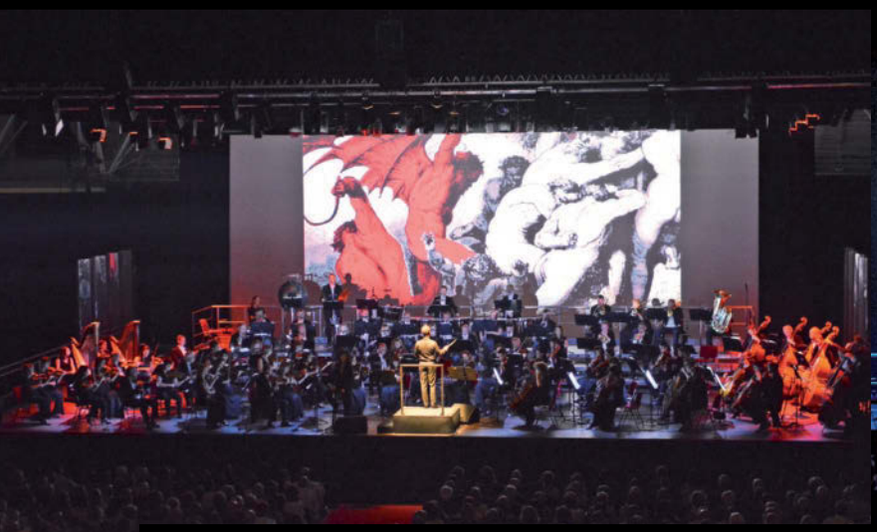
Ravenna Festival 2015

Dante Symphonie

Testo e Foto di Francesco Holden Trucchia

DANTEXPERIENCE: IL CONCERTO MULTIMEDIALE CON SOUND REINFORCEMENT WFS (WAVEFIELD SYNTHESIS) AL PALAZZO M. DE ANDRÈ

In occasione del 750° anniversario della nascita del Sommo Poeta e in vista del centenario della morte del 2021, la Città di Ravenna, che costituisce un polo di assoluta eccellenza della valorizzazione dantesca, vantando anche un patrimonio materiale coma la Tomba e la Zona del Silenzio, celebra la figura di Dante Alighieri con una programmazione fitta di eventi tra convegni internazionali, mostre, spettacoli, letture e laboratori, dando al via alla rassegna "Ravenna per Dante". Importante e sostanziale il contributo del Ravenna Festival 2015 che, giunto alla 26° edizione, propone "L'amor che muove il sole e l'altre stelle", un calendario denso di eventi inaugurato il 29 maggio e che si protrarrà fino a gennaio 2016. Sotto la direzione artistica di Cristina Mazzavillani Muti, Franco Masotti e Angelo Nicastro, il Festival, che si conclude con l'intervento di Riccardo Muti, promuove numerose opere ed artisti, per citarne alcuni: Zubin Mehta, Michael Clark Company, Roberto Vecchioni con l' Orchestra Giovanile Luigi Cherubini, Nicola Piovani , Elio Germano, Dance Theatre Of Harlem, l' Orchestra Sinfonica Nazionale della Rai, Le Quattro Stagioni - Vivaldi Recomposed, Munchen Philharmoniker, Ickamsterdam Emio Greco - Pieter C. Scholten, tra cui il "DANTE SYMPHONIE. DanteXperience concerto multimediale" andato in scena lo scorso 27 giugno al Palazzo Mauro de André.



Momenti dello spettacolo della MAV Symphony Orchestra con la proiezione delle incisioni di DorÈ rielaborate nelle animazioni digitali di Giuseppe Domenichini

Per la prima esecuzione della Dante Symphonie, prevista al Teatro di Corte di Dresda nel 1857, Franz Liszt aveva progettato di abbinare alla musica la proiezione di immagini ispirate alla "Divina Commedia" commissionando al pittore tedesco di origine italiana Bonaventura Genelli ventisette disegni che sarebbero stati proiettati per mezzo della cosiddetta "lanterna magica", tecnologia all'avanguardia per quell'epoca. Tuttavia, i costi e le difficoltà tecniche dell'impresa si rivelarono tali che Liszt dovette rinunciarci e così quel sogno multimediale non si realizzò. Cosa che avviene, invece, con il progetto del maestro Bresciani che, per offrire una migliore e coerente resa artistica, ha sostituito i disegni che avrebbe utilizzato Liszt proponendo le inconfondibili incisioni di Doré, come "omaggio storico" dell'amicizia tra i due. "La computer grafica e la videoproiezione digitale ne hanno rivoluzionato l'impianto, rendendolo molto più agile rispetto alla prima versione che era su pellicola" - spiega Bresciani - "Della nuova parte visuale mi sono occupato io stesso in collaborazione con tre studi grafici selezionando, in due anni, una sessantina di incisioni di Doré, elaborate poi in formato 16:9, colorate ed animate, per adattarle alla proiezione in alta definizione su maxi schermo. Le immagini, che un assistente in sala sincronizza sui tempi della mia esecuzione, si muovono, mutano, scompaiono ed appaiono in base ai cambiamenti della musica. Per esempio, un crescendo può venire sottolineato da una zoomata, e viceversa". Lo spettacolo, con i quasi novanta orchestrali della MAV Symphony Orchestra, è arricchito dal coro femminile Angelica Girls' Choir di Budapest che intona il Magnificat come un effetto teatrale. Rispettando, infatti, la volontà iniziale di Liszt che i cantori restassero invisibili al pubblico o, al limite, venissero collocati su pedane o balconate sopra l'orchestra, Bresciani colloca il coro sulle due tribune laterali e con un intervento solista in fondo alla sala, sulla tribuna. Tutto lo show viene particolarmente valorizzato grazie soprattutto all'allestimento audio che prevede un sistema di amplificazione audio di tipo WFS (WaveField Synthesis) e che, assieme alle proiezioni, conferisce a tutto lo spettacolo una vera e propria "esperienza sinestetica" in cui il pubblico è completamente immerso nell'universo dantesco.

L'ALLESTIMENTO DEL PALA DE ANDRÉ. IL SISTEMA WFS

Luci, palco e strutture sono fornite da Le Tre Civette Global Service, mentre il video proiettore da 35.000 utilizzato per le proiezioni è stato acquistato dal Festival stesso e gestito da Enrico Randi, tecnico video freelance. L'allestimento audio della regia e del sistema WFS, invece, è curato da BH audio srl e seguito da Massimo Carli, responsabile tecnico. Elemento fondamentale di tutta la rassegna, che prevede principalmente eventi di musica classica, è infatti il sistema WFS che, grazie alla sua caratteristica di spazializzazione del suo-

L'evento

Il concerto, realizzato grazie alla collaborazione dell'Autorità Portuale di Ravenna, in cui si intrecciano le più importanti partiture sinfoniche ispirate alla Divina Commediale come "Francesca da Rimini" di Tchajkovskij e la grandiosa "Dante Symphonie" di Liszt, è interpretato dalla Budapest MAV Symphony Orchestra e dal coro Angelica Girls' Choir di Budapest, con le letture dantesche di Chiara Muti, che recita sia la voce narrante di Dante che di Francesca. Lo spettacolo è accompagnato da proiezioni delle incisioni di Gustave Doré, rielaborate nelle animazioni digitali di Giuseppe Domenichini. Questa produzione del Festival di Primavera di Budapest, già accolta con grande successo al Palazzo delle Arti della capitale ungherese , costituisce il perfezionamento e l'arricchimento del progetto "Musica, Poesia e Immagini sulla Divina Commedia", presentato ed avviato proprio a Ravenna Festival nel 2002 dal pianista e direttore d'orchestra Vittorio Bresciani che ne ha curato l' ideazione, la regia e la direzione.

Massimo Carli, di BH audio - responsabile audio del Festival

L'interfaccia grafica del processore WFS per la gestione delle posizioni delle sorgenti sul palco

Vista della regia audio, con il banco Cadac

L'interfaccia grafica del processore WFS per la gestione delle posizioni delle sorgenti sul palco

no nel creare un fronte sonoro unico con le sorgenti spazialmente localizzabili, conferisce al suono quella sensazione naturale che si avrebbe se il concerto fosse in acustico. Lo spettatore infatti percepisce la provenienza dei suoni degli strumenti, seppur amplificati, come se arrivassero direttamente dal palco e non dall'impianto stesso, distinguendoli nelle loro diverse posizioni. Il sistema prevede la spazializzazione solo frontalmente del suono per riprodurre appunto il fronte sonoro del palco con le varie "immagini " degli strumenti; si compone di due ordini, uno basso per le prime file della platea, e l'altro sospeso per coprire il resto della. Il primo ordine è composto da 10 diffusori d&b audiotechnik T10PS posti frontalmente, in configurazione "point source", all'altezza delle sedute, distanti due metri l'uno dall'altro; mentre il secondo ordine è costituito da 5 cluster appesi al ring del palco, sopra la prima fila di platea, ognuno con 6 diffusori T10 in configurazione array, distanti cinque metri tra loro. Il sistema main WFS è completato poi con altri 2 diffusori d&b audiotechnik F1220 configurati in mono e posti a terra, mentre per l'ascolto sulle gradinate laterali vengono utilizzati 4 diffusori d&b audiotechnik 10SD , appesi al ring, e 8 diffusori d&b audiotechnik T10PS usati come front fills a terra, configurati sempre in mono. Per le frequenze basse, invece, a seconda degli spettacoli, al P.A. vengono aggiunti 8 diffusori d&b audiotechnik Y-SUB (cardioidi a terra in configurazione sub array) oppure 4 diffusori d&b audiotechnik B1. Il tutto amplificato con 16 e 24 canali di amplificatori d&b audiotechnik D80 e D6. In particolar modo, per lo spettacolo Dante Symphonie, in cui si esibisce il coro dislocato sulle due tribune laterali, il P.A. è stato rafforzato ulteriormente con altri due array di 4 diffusori d&b audiotechnik Y8 posti agli angoli e tarati con il fronte centrale, per spazializzare ulteriormente il suono; mentre per l'intervento solista della soprano a fondo sala, sono stati utilizzati altri 2 diffusori d&b audiotechnik q10. L'effetto per il pubblico è quindi totalmente immersivo. Il cuore del sistema WFS si realizza grazie al processore, ancora in fase di test e non commercializzato, che prevede gli ingressi MADI in e out e uno di word clock in. Tramite il convertitore DOTEC (modello Andiamo 2.XT SRC) si trasformano le direct out o bus del mixer CADAC serie S -40 e le uscite da MADI a AES-EBU per inviare poi i segnali agli amplificatori d&b. Tramite collegamento di rete, il processore WFS si interfaccia con un Macbook Pro tramite il software di gestione per il posizionamento delle fonti sonore sul palco.

Particolare del primo ordine del sistema WFS composto dalle 10 linee "point source" con diffusori distanti 2 metri tra loro

L'AUDIO

Quali sono state negli anni le esigenze per il sound reinforcement del Festival?

MASSIMO CARLI **(Responsabile Audio BH Audio)** "Abbiamo iniziato a seguire il Festival circa 15 anni fa. Giunto alla sua 25° edizione, inizialmente il Festival era totalmente acustico, senza amplificazione. L'acustica del Pala de André è molto difficile da gestire e ha una riverberazione molto importante. Negli anni sono stati numerosi gli interventi per migliorarne l'acustica e sono state adottate svariate soluzioni, come quella di inserire dei blocchi di marmo per le riflessioni o di appendere dei fili di plastica, ma il risultato non era mai soddisfacente. Quando ci hanno chiamato, abbiamo iniziato ad introdurre l'amplificazione o meglio una sorta di micro amplificazione che chiamavamo "trasparente", proprio perché serviva a da-

re solo un po' più di "fuoco" al suono, senza però snaturare il concerto classico. Negli anni il Festival è cresciuto sempre più e circa 10 anni fa con l'avvento dei line-array siamo subentrati con una configurazione stereo, sempre mantenendo quell' equilibrio tra l'amplificato e la dimensione acustica naturale; ma il sistema era comunque limitato e dovendo tenere gli array comunque larghi, la sensazione che il suono arrivasse più da una sorgente che dall'altra a seconda della posizione di ascolto era molto forte, per cui di fatto la configurazione che andavamo ad utilizzare era quella di un finto stereo. Qualche anno fa mi sono interessato alle tecniche di spazializzazione ed ho potuto assistere ad alcune prove e spettacoli, anche all'IRCAM (Parigi), dove venivano sperimentate nei contesti però di prosa o di installazioni.

Particolare del secondo ordine del sistema WFS composto dai 5 array distanti tra loro 5 metri, a copertura della sala

Ma non ero mai soddisfatto del risultato e della qualità del sonoro, non capendo realmente se il problema derivasse dai processori o dai diffusori impiegati". Finché non ho avuto la possibilità di poter sperimentare e testare questo processore, ancora prototipo e non commercializzato".

Come è configurato e gestito il sistema WFS che utilizzi?

MC "Di fatto stiamo sperimentando e testando questo processore da tre anni nell'ambito della musica classica, mentre altri lo stanno sperimentando con la musica pop. Il processore nasce dopo che sono stati acquistati gli algoritmi dall'Università di Berlino, per essere poi sviluppati ulteriormente soprattutto nell'ottica di andare incontro alle esigenze pratiche, anche di mercato, per ottenere ottimi risultati seppur con una risoluzione minore e quindi con un numero minori di diffusori, ottimizzando quindi anche i tempi di montaggio e taratura; nel nostro caso, infatti, la risoluzione non è elevata rispetto ad altri processori, come ad esempio quelli della Sonic Emotion. Con le 10 linee di diffusori frontali e le 5 del secondo ordine (con una risoluzione pari alla metà in quanto la distanza di copertura della sala aumenta) i risultati sono elevati ed il suono realmente non sembra che venga dal diffusore ma dalla fonte dislocata sul palco. Il sistema è pilotato via software tramite 2 interfacce: in una si disegna con massima precisione la posizione dei diffusori posti nell'ambiente, che serve poi al processore per configurare il sistema; nella seconda interfaccia, sviluppata con Max MSP, si disegna il palco, con la vista in pianta e si posizionano le fonti, anche con il fattore di distanza/profondità rispetto al fronte palco. Il processore può elaborare fino a 64 ingressi e 64 uscite. Solitamente raggruppo alcune posizioni, specie le sorgenti che sono vicine. Per la Dante Symphonie, ad esempio, utilizziamo circa cinquanta microfoni per un totale di 24 sorgenti raggruppate; in altri spettacoli siamo arrivati anche a 32 sorgenti. Le casse d&b audiotechnik T10PS impiegate sulla linea frontale bassa sono le stesse che compongono gli array appesi e possono essere configurate con il preset "point source" girando la tromba dentro; nel questo caso però le utilizziamo con il processore in configurazione "point source" con la tromba in configurazione "line" , perché dovendo fare un front non ci interessava avere la copertura (point) di 40 x 90 gradi orizzontali ma sfruttiamo meglio i 15 x 110 gradi; poiché, in generale, nei sistemi WFS è preferibile avere un angolo maggiore di diffusione; mentre selezioniamo il preset "point source" in quanto è più morbido rispetto al "line" previsto quando si compone un array di tre o più casse accoppiate. Tutte le T10 d&B laterali al palco e le 1220 d&B , che servono come front fill e laterali, sono invece configurate in mono soprattutto perché nello spettacolo c'è la voce recitante che va trattata in modo diverso rispetto al resto dell'orchestra".

Quali sono i vantaggi di utilizzare un sistema di questo tipo?

MC Il vantaggio del WFS, quando ben allineato, è quello di avere come un unico sistema grande di diffusione. IL sistema dà comunque la possibilità di virtualizzare un Left e un Right; infatti quando sono arrivate produzioni con i loro fonici che non conoscevano il sistema, davo sempre loro la possibilità di comparare la configurazione stereo (virtuale) con la WFS: alla fine tutti hanno preferito utilizzare la spazializzazione, anche perché risultava una migliore resa timbrica. In certe situazioni abbiamo anche sperimentato un sistema misto in cui tramite il software assegnavo alcune delle sorgenti al L/R virtualizzato, come le tastiere o le basi, mentre gli altri strumenti venivano spazializzate con le loro posizioni.

Questo ad esempio è il lavoro che abbiamo fatto due anni fa per il concerto di Bollani, dove sullo "stero virtuale" c'era una batteria molto larga, mentre il resto era in WFS. Altre volte si può giocare con le posizioni degli strumenti anche per avere una migliore intellegibilità del suono stesso; se ad esempio hai due sorgenti vicine, come nel caso di un pianoforte microfonato, nel software puoi assegnare le posizioni dei microfoni più larghe rispetto alla realtà, per avere una resa migliore.

Altre volte, invece, può esserci bisogno di una ripresa microfonica più accurata, come nel caso di una sezione di ottoni in un'orchestra, che suonando molto forte entra anche nei microfoni degli altri strumenti. In questo caso, bisogna aggiungere dei microfoni per avere le sorgenti meglio localizzate e poterle così gestire. In generale, la difficoltà maggiore, sta nel compromesso di mantenere il giusto livello dell'audio amplificato per compensare l'ambiente molto riverberante". B

Tiziano Ferro
Lo Stadio Tour 2015

di Stefano Bonagura

Grandi superfici video (tutta la parte centrale del palco con schermi ad alta definizione, più due grandi schermi ai lati utilizzati per magnificare il live, che spesso finisce anche al centro) e contenuti ad hoc hanno caratterizzato lo show: contributi d'impatto, non solo nelle dimensioni, per esempio gli edifici che si materializzano sugli schermi in "La differenza fra me e te", oppure i semplici profili geometrici multicolore in diversi pezzi, la fuga geometrica in "Stop! Dimentica" con l'aggiunta di laser, lo skyline americano, il balletto virtuale in compagnia di ballerini raffigurati su schermi mobili in "Le cose che non dici", la moltiplicazione dei ballerini sui grandi schermi, il trionfo cubico in "Rosso relativo". Contenuti video non tutti della stessa intensità creativa, ma sicuramente più convincenti di ciò che a volte siamo costretti a vedere in produzioni che impiegano inutilmente enormi superfici video. Suono di grande impatto a cura di Marco Monforte, che mantiene perfettamente intelligibile la voce di Tiziano Ferro, senza affaticare l'udito, dando curiosamente poco risalto alle chitarre, al basso e a volte anche alle tastiere (l'acustica dello stadio non aiuta!), tranne dove devono per forza essere molto evidenti. P.A. L-Acoustics K1, con 16 delay sospesi sugli spalti più due torri piazzate sul prato (al Meazza), sette musicisti sul palco tutti con monitoraggio chiuso, alcuni con Roland M-48 (uscita via MADI dalla consolle DiGiCo SD7, poi MADI Bridge che trasforma il segnale in REAC e lo invia a due hub che distribuiscono il segnale ai Personal Mixer). I due chitarristi, il bassista, Tiziano e i backliner sono con IEM, mentre Carlo Miori (operatore ProTools), Luca Scarpa e il batterista usano il Roland. Unico outboard in regia monitor: un GML per la compressione della voce, più due effetti Lexicon PCM 91 (uno per la batteria, uno per la voce), resto inboard. Il microfono voce è un Sennheiser serie SKM 2000, con capsula 935. Una novità cui Stevan Martinovic (monitor engineer) faceva il filo da tempo è costituita dal Professional Wireless GX-8 Antenna Combiner, che ha un bel boost sulle radiofrequenze da 470 a 698 MHz, che prima vengono filtrate singolarmente poi boostate, contribuendo alla pulizia delle frequenze, facilitando il lavoro. 575 sorgenti luminose in tutto per un impianto luci che svolge il suo mestiere con soluzioni piuttosto teatrali, un paio di voli sul palco di Tiziano Ferro che lasciano il segno, più la passerella perpendicolare al palco-ponte mobile che verso la fine esce dalla sua sede, s'innalza e porta l'artista a sorvolare il pubblico sul prato mentre canta "Non me lo so spiegare". Bello, convincente: semplice e di grande effetto, come anche il controllo del laser con le mani in un paio di brani. Ferro è molto elegante, canta bene, non è un ballerino

AL PRIMO VERO TOUR NEGLI STADI, TIZIANO FERRO HA OTTENUTO RISULTATI ECCELLENTI, CON L'APPREZZAMENTO DI TUTTI I PRESENTI. UNA MANIERA PER CELEBRARE LA MATURITÀ ARTISTICA DI UN TRENTACINQUENNE, CHE HA BEN RAPPRESENTATO SUL PALCO UNA TRENTINA DI BRANI.

provetto: il riferimento potrebbe essere Justin Timberlake, almeno in alcune parti dello show, con qualche citazione Jacksoniana. Otto date in tutto, per poi proseguire da metà novembre nei palazzetti e in un breve giro europeo.

IL PROGETTO

ANDREA STALENI (PRODUCTION MANAGER) Il progetto nasce da Claudio Santucci (Giò Forma), show designer di questo spettacolo, poi sviluppato insieme a me e da tutto il team di Live Nation. Fondamentalmente questo è un video show: sul palco abbiamo 852 mq di superficie video LED (passo 7 mm) ed è stato fatto un lavoro abbastanza consistente di contributi (elaborati da D-Wok), mapping, ben visibile sin dall'inizio. Al principio abbiamo pensato di avere le luci esclusivamente come contorno: i LD siamo andati a prenderli in Inghilterra, Gurdip Mahal (disegno), con uno dei migliori operatori –programmatori che abbiamo in Europa, Ross Williams. Poi abbiamo deciso di lavorare molto sulla parte automazioni: abbiamo tre pod e un ring, che scendono su motori intelligenti. Tiziano vola su un sistema bidimensionale, su due assi (orizzontale e verticale), può anche ruotare su sé stesso, fare delle capriole (viene utilizzato all'inizio del concerto, quando esplode la scatola e inizia "Xdono", e in un altro brano, nda). Poi abbiamo un rotating bridge, che vive a una quota di 1,50 m sul piano di calpestio (risiede nella passerella davanti al palco) e ha uno sbraccio di 15 m, si alza fino a quota 4 m e ruota in senso antiorario sul pubblico prima di ritornare nella posizione zero. Sistema di Volo, automazione Kinesys e bridge vengono serviti da WiCreations (Belgio). C'è una parte consistente di laser, gestita da Er Productions (Londra): oltre ai laser tradizionali, abbiamo sperimentato una tecnologia che a quanto mi risulta non era ancora stata proposta, anche perché è stata realizzata appositamente da un concept di Claudio Santucci, con una chiara indicazione di Tiziano (che partecipa attivamente, anche da un punto di vista tecnico, alla costruzione dello show), sviluppata col mio aiuto, portata a compimento da Er, proprietaria del sistema: Tiziano è mappato (laser mapping sul corpo), un laser gira sul suo corpo creando delle figure e in più abbiamo una camera Kinect (Microsoft) che legge la silhouette dell'artista e con dei laser settati ad hoc permette a Tiziano di muovere col palmo della mano i raggi, senza usare sensori, guanti, specchi. Mentre la macchina del volo e il ponte sono degli stock rental, questa tecnologia per il controllo dei laser è esclusiva.

Tanti anni fa (nel 2009), per il tour "Alla mia età", Tiziano Ferro dichiarò che gli sarebbe piaciuto molto fare uno show "alla Michael Jackson", con alcune idee e soluzioni molto tecnologiche. Son trascorsi 6 anni, la tecnologia ha subito un'evoluzione prodigiosa. A che cosa punta oggi Tiziano Ferro in uno show?

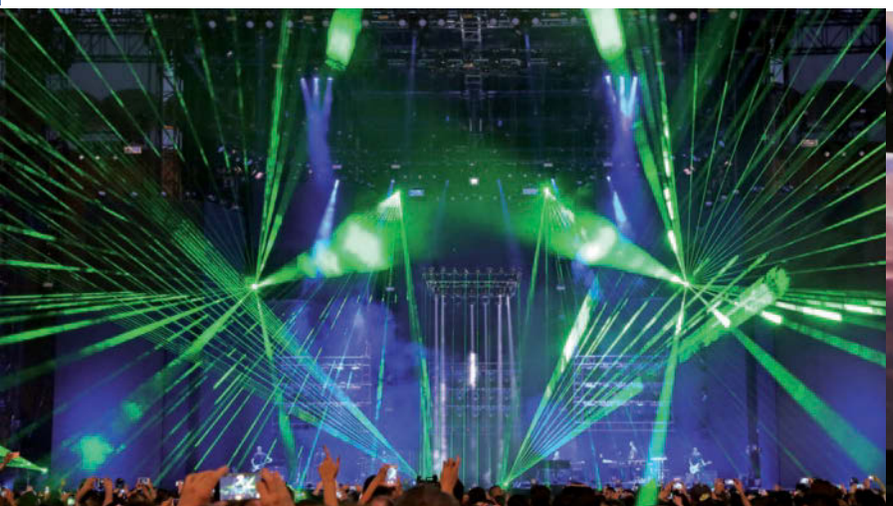
AS Penso che per le sue prime otto date negli stadi italiani abbiamo raggiunto livelli di tecnologia piuttosto avanzata: questa è una produzione abbastanza complicata da portare in giro, molto dinamica, luci, laser, video, retroproiezioni, volo, siamo andati a girare dei contributi in studio, Tiziano balla in sync con dei ballerini virtuali (che compaiono su dolly video su ruote, passo 3 mm, che noi chiamiamo totem), con una scenografia costruita alle sue spalle. È uno show complesso, con un'impronta televisiva, a livello di costruzione, di timing, ragione per la quale ho fortemente voluto uno show caller (Toni Soddu, che in questa occasione non fa lo stage manager), perché io comando fino allo spegnimento delle luci dello stadio, poi passo tutti i Cue a lui e attraverso ProTools (o attraverso chiamate verbali) lo show viene comandato via intercom. Il 97% dello show gira su SMPTE e addirittura le chiamate di Toni per le movimentazioni fisiche (apertura/chiusura botole, entrata di oggetti in scena) sono state comunque scritte su ProTools per ovviare all'errore umano. Non è una situazione complicatissima, però succedono tanti eventi.

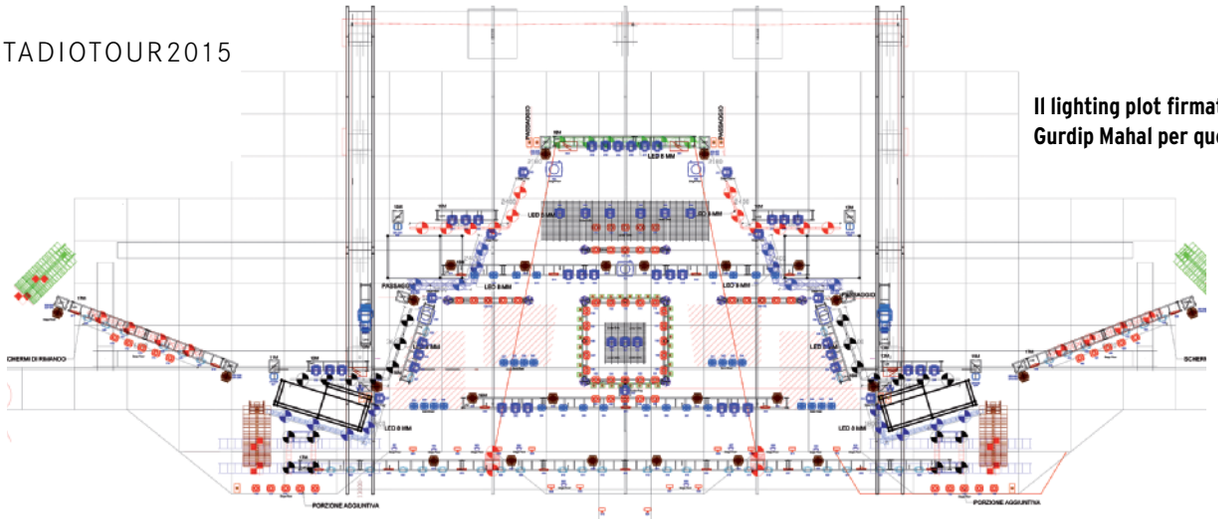
Qualche volta (a Roma, Milano) ci sono stati dei problemi con la macchina del volo. Che cos'è successo?

A.S. Problemi tecnici: potrei stare qui a parlarne per mezz'ora! Sono sistemi molto delicati, che risentono della temperatura. Le winches per nostra volontà sono state tenute a terra, anche per avere uno sgancio manuale, per sicurezza: ho voluto che ci fossero due ridondanze e se il sistema si blocca inizialmente si cerca di riportare l'artista a terra attraverso il software; se questo dovesse fallire, avendo le winches a terra si può intervenire manualmente. Siccome i due motori devono lavorare sempre assieme ed è un sistema che corregge anche le tensioni di una safety line rispetto all'altra, al più piccolo errore si blocca!

Quando avete concepito lo show, avete previsto che finito negli stadi sareste andati nei palazzetti, in spazi chiusi e anche all'estero? Quanto è scalabile la dimensione di questo show?

AS L'intenzione è di portare questo show anche indoor e in Europa: chiaramente ci sono alcuni elementi che al chiuso vanno rivisti, per un discorso di pesi, clearance, altezze: volare in questa maniera non sarà possibile, semmai volerà in un'altra maniera, il ponte verrà sostituito con qualcosa di altro, però il concept base verrà mantenuto. Abbiamo tantissimi special: le retroproiezioni rimarranno, i laser resteranno, magari dovranno essere ridotte le dimensioni degli schermi LED. Chiuso il tour negli stadi, cominciamo subito a





(cortesia della produzione)

Il lighting plot firmato dal britannico Gurdip Mahal per questo tour negli stadi.

Uno dei due grandi schermi utilizzati per monitorare i contenuti video, sincronizzati in SMPTE.

(Foto Stefano Bonagura)

Foto Lorenzo Ortolani

La struttura utilizzata da Tiziano Ferro durante le due intense serate allo Stadio Meazza di Milano.

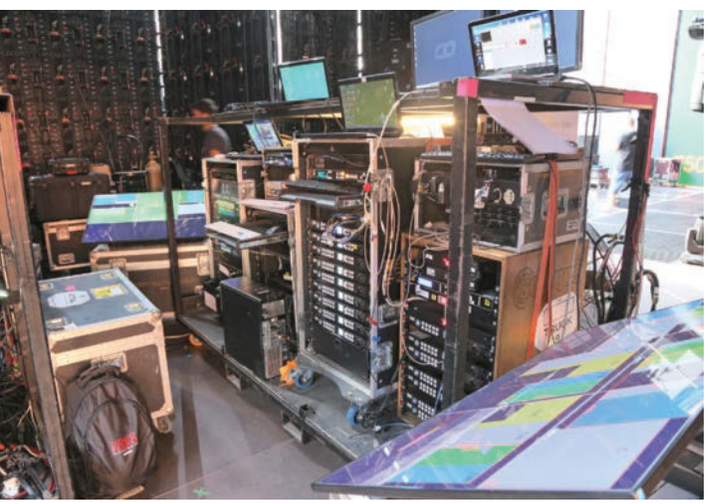


Foto Lorenzo Ortolani

La postazione video nel backstage gestita da Event Management.

Foto Lorenzo Ortolani

La regia Luci.

pensare al dopo.

Quanti giorni ha richiesto la preproduzione di uno show così complesso?

TONI SODDU (SHOW CALLER) Ci sono voluti 10 giorni: i primi tre per imbastire le comunicazioni, capire lo spettacolo, più sette giorni di prove, allo Stadio Olimpico di Torino.

Come sono organizzati gli ordini?

TS Molti ordini sono scritti sulla traccia del ProTools, alcuni vengono dati manualmente, perché sono contemporanei e li do io verbalmente. Ho la scaletta di tutto, nel caso sono pronto a intervenire: se succede qualcosa agli intercom wireless, sono pronto a ribadire il necessario manualmente, ribattendo le parti automatizzate. Ci sono 28 cue: in alcune canzoni ce ne sono tre, due eventi "scritti", uno manuale, in linea di massima uno all'inizio del brano, uno in mezzo, uno alla fine. Nella mia postazione ho un monitor (col programma che va sugli schermi), più un monitor dove gira lo show (non quello sincronizzato su SMPTE, lo scrollo io a mano) e ho il master dei canali wireless Clear-Com, con 4 ch. indipendenti. I comandi vengono dati su canali differenti, non sullo stesso: audio, luci, movimentazioni e video hanno 4 ch. distinti. Qui con le comunicazioni wireless siamo un po' nei guai, perché c'è una barriera di alluminio, per cui l'antenna è fuori dalla trappola e sotto ci sono dei linea filo, altrimenti

Persone & aziende

Management
Fabrizio Giannini (manager)
Live Nation Italia Srl (agenzia)

Band
Luca Scarpa (piano)
Tim Stewart (chitarra)
Andrea Tagliapietra (chitarra)
Reggie Hamilton (basso)
Aaron Spears (batteria)
Nicola Peruch (tastiere)

Production
Andrea Staleni (production manager)
Alberto Muller, Marco "Panda" Franchini (site coordinator)
Federica Bellini (tour manager)
Fabrizio Torre (tour security)
Fiona Mackay (production coordinator)
Massimo Iacoboni (stage manager)
Alberto Barbarelli (floor manager)
Michele Montesi (production assistant)
Alessio Torta (IT manager)
Laura Ceriotti (intern)
Alessandro Gaudimundo (tour manager assistant)
Luca Guidolin (head rigger)
Marco Bomber Marini, Enrico Finotto (tour rigger)
Marco Monforte (foh engineer)
Carlo Miori (programmer)
Gurdip Mahal (ld)
Ross Williams (ld)
Toni Soddu (show caller)
Anna Nadotti (dressing room supervisor)
Francesca Picci, Massimo Ruggieri (dressing room assistant)

Foto Lorenzo Ortolani
L'inossidabile Tony Soddu, in veste di caller

Foto Lorenzo Ortolani
Gurdip Mahal, Lighting Designer

Foto Lorenzo Ortolani
Luca Brozzi alla regia video per Event Management

Foto Lorenzo Ortolani
Andrea Staleni, direttore di produzione

Gianluca Corti, Christian Mazzocchi (carpenter)

Agorà
Stevan Martinovic (monitor engineer)
Maurizio Magliocchi, Antonello Di Battista, Fabio "Hakka" Oliva (backliner)
Orlando Ghini (foh assistant)
Silvio Visco (PA man1)
Massimo Luna (PA man2)
Danilo Vitale (PA man3)

Event Management
Luca Brozzi (project manager)
Andrea De Vincenzis (video director)

Giò Forma
Claudio Santucci (show designer)

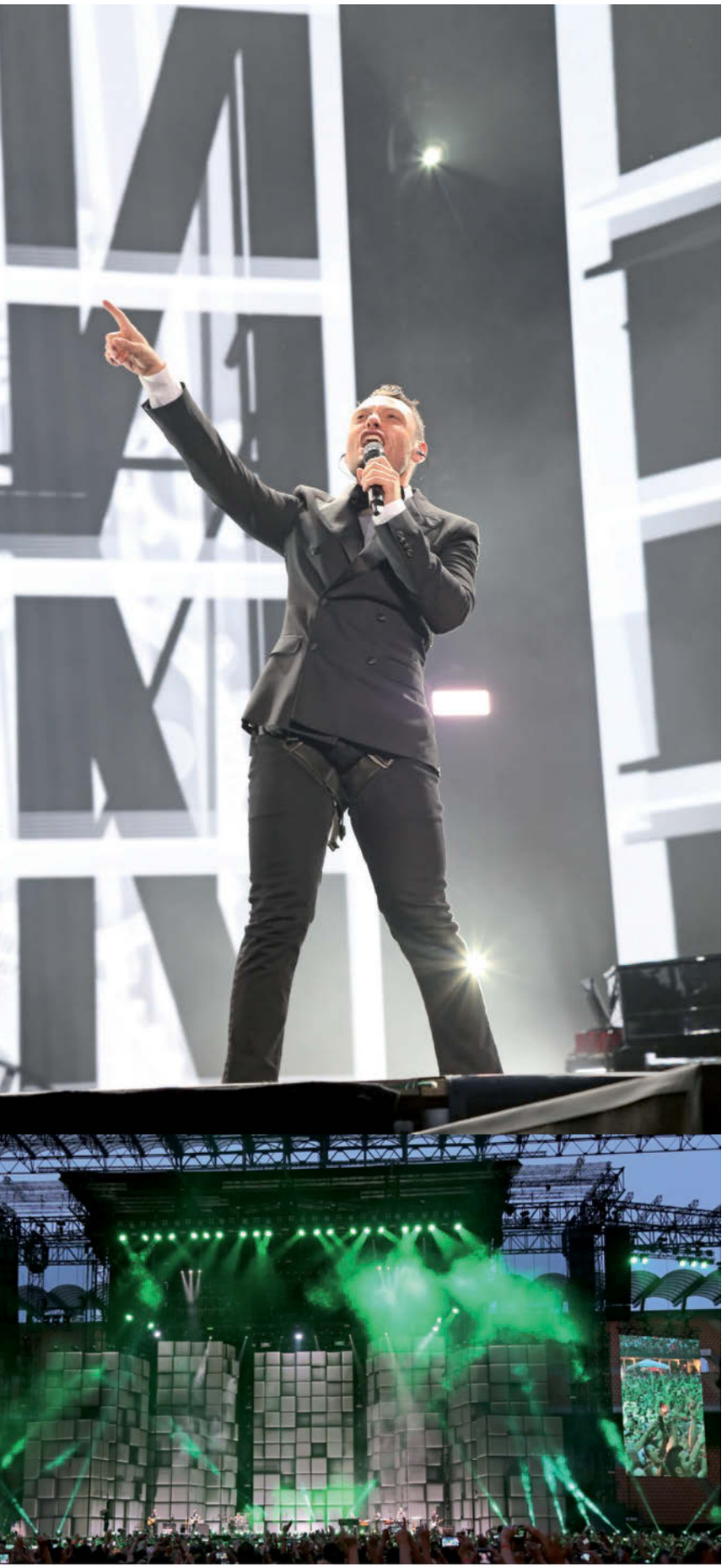
D-Wok
Paolo "Gep" Cucco (content director)

Galileo Informatica Srl (It Manager)
Masterplanstudio Srl (Tour Health & Safety)
Agorà Srl (P.A. Lights & Backliners)
Event Management Srl (Video)
D-Wok (Video Content)
Wicreations (Automation)
Er Productions (Laser)
Giò Forma Studio Associato Srl (Show Design)
Techne (Tour Riggers)
Red Music Service S.a.s. di Massimo Iacoboni (Stage Manager)
Alto Stagemanagement (Show Caller)
Italstage Srl (Stage)
B.L. Crew Kft (Steel Climbing Crew)
Eps Italia (Arena Panneling & Turf Protection)
Redtyre Snc (Trucking)
Energy Rental (Generators)
Ornyrock di Maria Ornella Mione (Dressing Rooms)
Chef On Tour di Celli Federico (Catering)
Around The Show Srl (Tour Security & Band Assistant)
Only Music di Miori C. (Sequenze)
Vernazza Autogru (Cranes)
Fansmania S.a.s. (Merchandising)

non ce la faremmo, ci sono troppi ostacoli, per uscire dalle gabbie devi andare via cavo. In ogni caso è successo solo una volta in tutto il tour che dovessi dare un comando a mano, che non era arrivato bene. Anche il direttore musicale (Luca Scarpa) è collegato con me: lui dà tutti i "go" di partenza dei brani a Carlo Miori (operatore ProTools, sequenze). Io posso parlare con lui sempre e, a chiamata, posso raggiungere pure Tiziano (se dobbiamo fermarci per qualche motivo, chiamo Stevan che dal mixer monitor m'indirizza su di lui, basta che prema on), se no Tiziano può sentire solo Luca, perché le comunicazioni sono tutte parzializzate.

LA GESTIONE DEL VIDEO

LUCA BROZZI (PROJECT MANAGER, EVENT MANAGEMENT) Il sistema di 850 mq di schermi presenti sul palco è gestito tutto da questa postazione, tramite due player: due Catalyst di nuova generazione (main e backup), con sei uscite attive, 1920 x 1200 su ogni canale. Il tutto viene processato dal Vista Spyder X20, l'unica macchina che mi permette di gestire questo sistema: siccome abbiamo gli schermi che sono 1920 pixel di verticale, abbiamo dovuto ruotare delle uscite fisiche di questa macchina, per cui mi ritrovo praticamente 4 spazi pixel space di 4000 e rotti pixel in verticale, dove gestisco le ultime tre colonne (quelle più alte, 14,40 m, quella centrale, più le due immediatamente a lato) per avere il massimo della risoluzione possibile, poi ho un pixel space a 4K dove gestisco la risoluzione di tutti gli altri schermi. Ogni schermo LED ha due centraline, è diviso a metà. Tramite la stessa macchina gestisco anche la messa in onda dei segnali live. Originariamente doveva essere gestito dal sistema Catalyst, al quale avrei dovuto dare in acquisizione la multiview del nostro banco e scegliere poi le finestre dove operare, ma abbiamo dovuto modificare il progetto in corsa perché avendo le sei uscite attive non abbiamo più un ingresso Thunderbolt libero nella macchina. Alla fine mi sto facendo mandare otto segnali video, la macchina è completamente piena, sono 16 ch., 8 DVI e 8 video. Con questi schermi non è stato molto semplice: con un Catalyst sarebbe stato facile ruotare le immagini, ma dal momento che gli schermi sono gestiti ruotati, sto gestendo le immagini da Catalyst in orizzontale, a 1920, poi rigirate su un uscita verticale, a metà tra uno schermo e l'altro, per avere la massima risoluzione. Per inserire anche il live, mi arriva già dal mixer video il segnale con due chiavi ruotate di 90° che metto in onda sugli schermi; abbiamo fatto tre o quattro configurazioni, durante lo show fisicamente metto in onda solo il live, per il resto è in onda perennemente l'operatore Catalyst dal F.O.H., gestisce lui lo show, che è interamente in SMPTE (tranne due o tre cose), siamo tutti allineati (luci, video, laser e quant'altro). Per le riprese live abbiamo un totale di 11 camere, di cui due presidiate frontali con ottica lunga, poi ne abbiamo di remotate sugli strumenti, uno special alla fine con Tiziano con una GoPro in wireless (non è il wifi della camera, abbiamo proprio un ponte radio per poter ricevere il segnale, col sistema che costruisce Andy Galeazzi). Gli schermi laterali sono gestiti direttamente dalla regia video (va in onda solo il

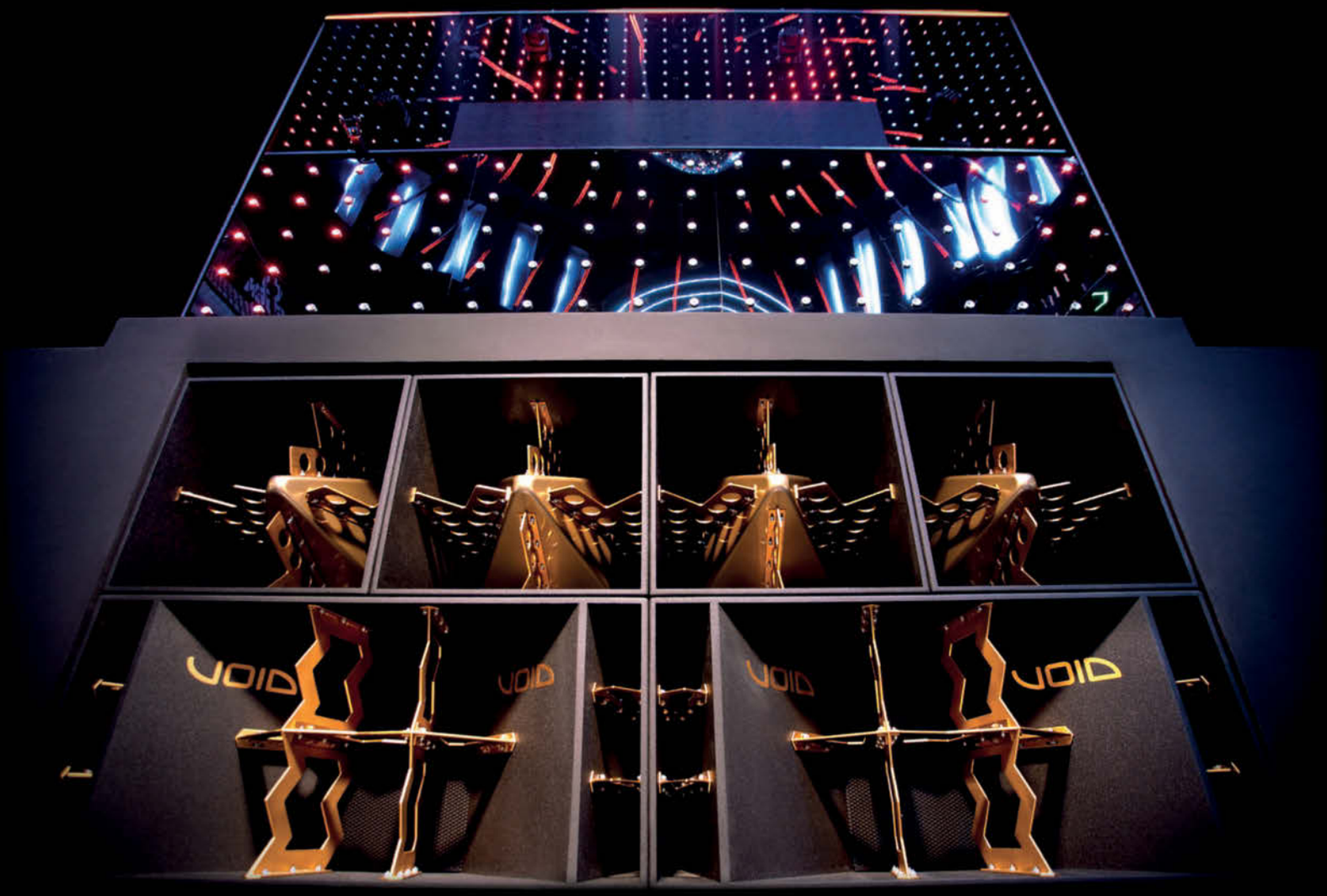


program), non passano da qui. A mia volta ho il program, camere ruotate, camere separate. Abbiamo in tutto due postazioni, una video e una grafica. Il remoto di tutto questo è al F.O.H., una Wholehog gestita dall'operatore Catalyst (solo per il video). Il sistema Pandoras invece viene utilizzato esclusivamente per un altro special con gli schermi LED passo 3 mm, che entrano ed escono durante lo show (i totem, nda), per l'esplosione iniziale ed il balletto virtuale. Questi contenuti li abbiamo dovuti gestire col Pandoras: il filmato segue l'SMPTE, altrimenti Tiziano non avrebbe potuto ballare in sync coi ballerini virtuali, c'è un server dedicato bello grosso, col suo manager, slegato dal resto del sistema. Abbiamo un altro player aggiuntivo, su un portatile Mac, per la scena dello spogliarello, retroproiettata (e registrata): dietro c'è un nostro operatore, gli do io il "go" via radio, va seguito per forza a mano, lo facciamo partire non appena Tiziano scompare dietro il palco.

LE LUCI

GURDIP MAHAL (LD) Volevamo creare qualcosa di diverso, eccitante e molto grande, che la gente avrebbe percepito come qualcosa di speciale. Un progetto che lavora con le canzoni, con la grafica, con molta energia e sentimento, luci che si muovono, che entrano ed escono. Non volevamo assolutamente sovrastare l'artista, che ha molto talento: ci ha illustrato le sue idee, quello che desiderava, usando i laser, oppure certe luci, noi abbiamo cercato di abbracciare tutto ciò per inserirlo nel disegno luci. Questo show è abbastanza diverso dagli altri: grafiche, laser, luci sono sotto Time Code, il set dura all'incirca due ore e mezza e dall'inizio alla fine non controlliamo manualmente nessuna luce. È tutto già fatto ed ogni elemento è perfettamente sincronizzato: quando c'è un beat in un pezzo, corrispondono grafica, luci, laser, tutto integrato. L'intero show non è composto da diversi elementi separati: è un solo elemento. Siamo molto fortunati ad avere a disposizione la tecnologia che ci permette di realizzare e gestire questo. Per Tiziano abbiamo progettato un disegno grande ma anche molto classico: non mischiamo troppi colori come avviene negli show di altri artisti, ci piacciono i rossi, i bianchi, i blu, abbiamo usato una paletta molto semplice, proprio perché abbiamo cercato di concepire qualcosa di classico ed elegante, teatrale, molto fotografico. Abbiamo visto i video in fase di preparazione, ci siamo resi conto dei colori, abbiamo compreso il concetto di ogni singolo brano. Poter interagire è stato molto importante: se il video si fosse spinto oltre un certo limite, le luci e i laser sarebbero scomparsi. A volte abbiamo tolto gli schermi per far lavorare solo le luci, altre volte avviene il contrario, a volte si spegne tutto e lavorano solo i laser. Siccome lo show di solito parte verso le nove di sera e il set dura due ore e mezzo, abbiamo deciso che i primi tre o quattro pezzi avrebbero dovuto essere bianchi, perché siamo ancora in presenza di luce naturale: luci bianche, contenuti video bianchi, fumo. Questo ci dà l'opportunità di creare un'atmosfera prima che diventi buio. Poi ci sono le movimentazioni coi motori Kinesys, i pod in movimento sul palco, tre follow spot frontali, due nel retro (di solito ne abbiamo solo due + due, ma per riprendere lo show per il DVD qui a Milano abbiamo aggiunto più luce in generale per la presenza delle camere, 4K, principalmente sull'artista e sul pubblico). B

What you looking at



VOID

http://www.voidacoustics.com

FRENEXPORT

Distributore esclusivo per l'Italia

PLAN B CIE111

UNA SCENA COSTRUITA DA GEOMETRIE E SIGNIFICATI.
UN "TEATRO FISICO" CHE INCONTRA CIRCO, DANZA, ARTI VISIVE, MUSICA.
LO SPETTACOLO PLAN B NELLE PAROLE DEL LIGHTING DESIGNER
DELLA COMPAGNIA CIE111, ARNO VEYRAT.

Di Sanzia Milesi

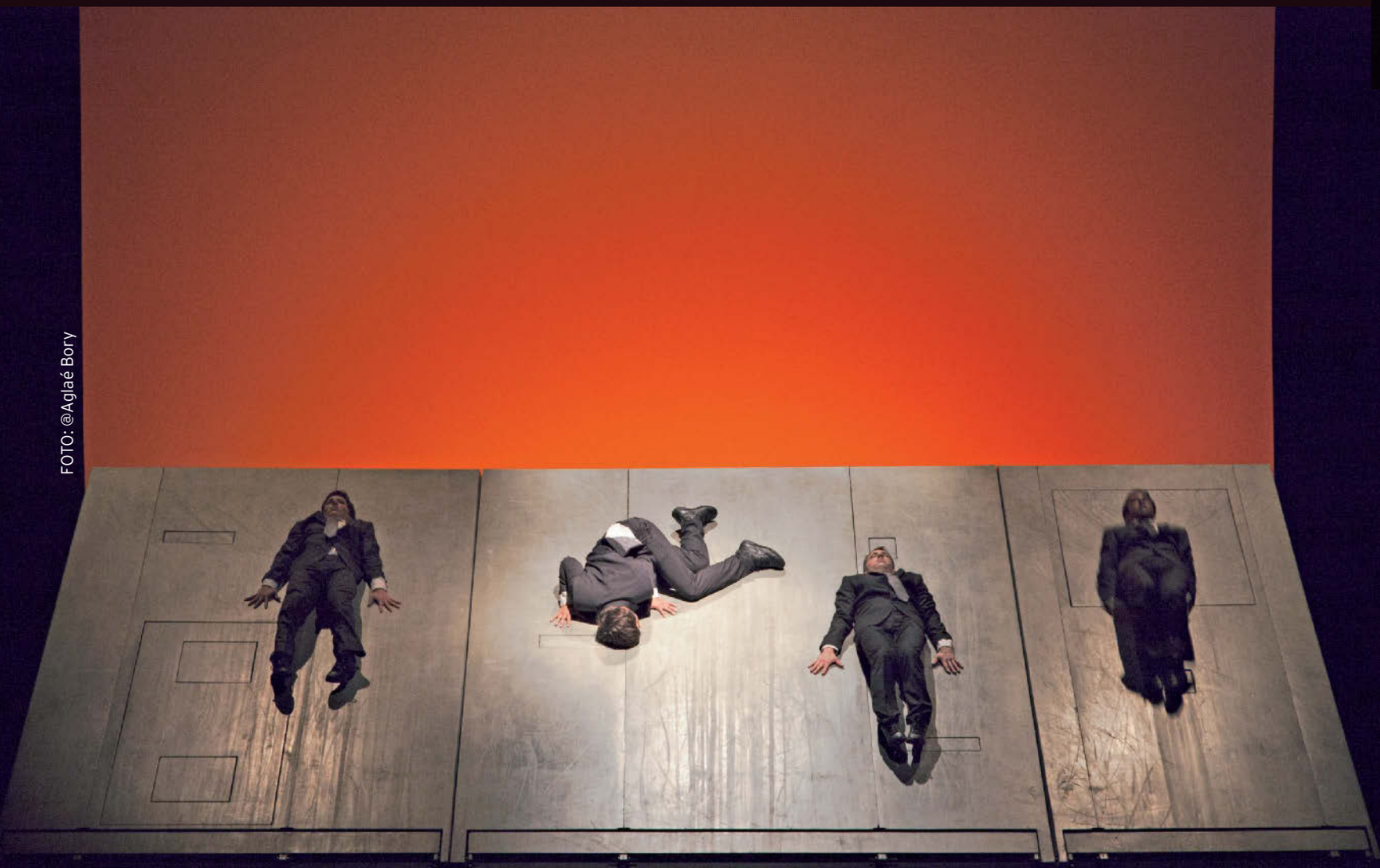


FOTO: @Aglaé Bory

Momenti dello spettacolo Plan B

Un teatro che mette in scena lo spazio. Uno spazio che si può delimitare come il rettangolo di un vassoio con il suo corrispondente volume di aria ed è l'unico mezzo d'arte in cui non si può sfuggire alle leggi della meccanica generale. Uno spazio su cui muovono corpi e oggetti sottoposti alla forza di gravità senza alcuna possibile via di fuga. Questo è il proposito da cui muove la poetica teatrale di Aurelién Bory, regista classe 1972, che nel 2000 ha dato vita alla compagnia CIE111, con base a Tolosa. Pratiche di ibridazione tra vari campi artistici dove è il movimento a portare ai margini, a far interrogare su nuovi panorami di senso che si aprono oltre la scena. Così anche la dinamica sottesa allo spettacolo Plan B, ideato nel lontano 2003 e ora riproposto sotto nuova veste, grazie alla collaborazione con il regista newyorkese Phil Soltanoff.

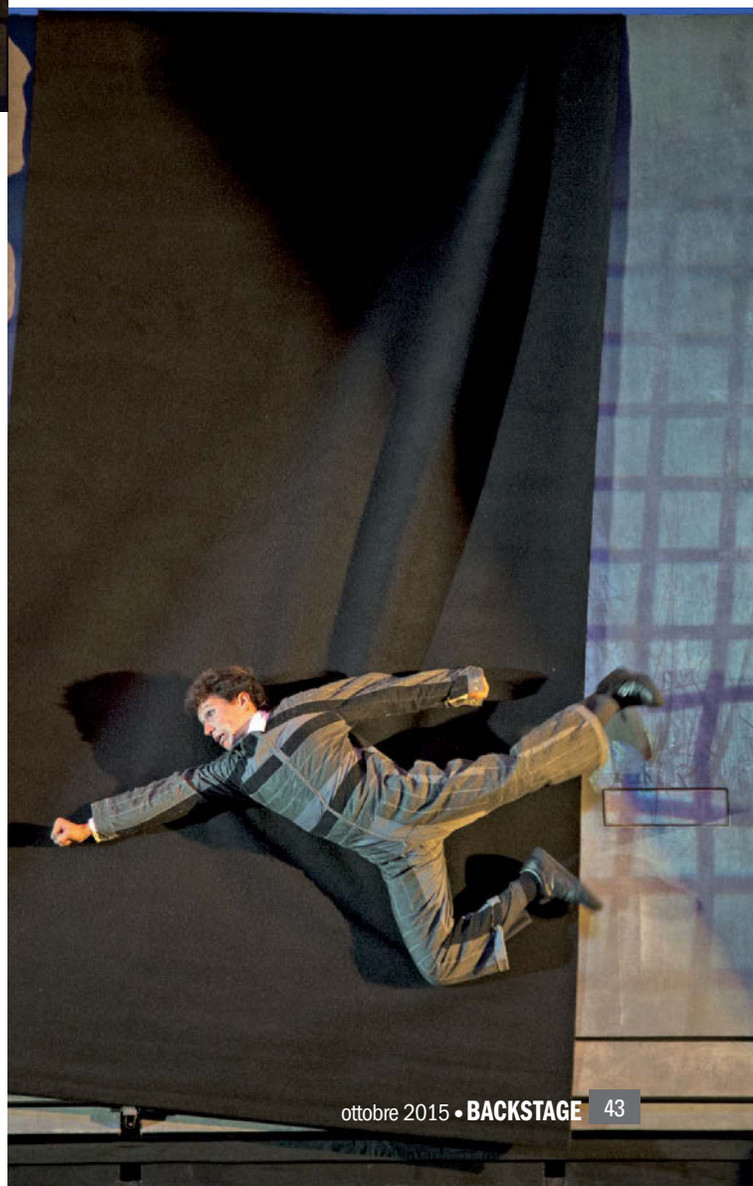
Plan B, un locuzione inglese che essenzialmente appartiene alla cultura pop delle serie tv. E ancora, il piano di riserva cui si passa quando quello originario è andato fallito. Ma anche un'altra dimensione geometrica, un altro piano, che è proprio quello inclinato su cui si poggia l'intera creazione in scena. Storie - comunicate senza parole, visivamente e sonoramente, con tanto di giochi acrobatici - alla continua ricerca di una stabilità tra un equilibrio precario e un altro. Uno spettacolo con "una scenografia vivente", che gioca con lo spirito di adattamento degli esseri umani, quotidianamente messi alla prova da un mondo in continua mutazione. Quattro uomini in giacca e cravatta che sfidano la gravità su un piano, ora inclinato e ora dritto come una parete, che sfida questi danzatori-acrobati alle leggi della fisica. Ne abbiamo parlato con Arno Veyrat, che ne ha curato la luministica.

Chi è Arno Veyrat?

Progetto luci da una ventina d'anni oramai e ho lavorato a circa 100 progetti, in vari settori, come la danza, la musica, il teatro, le performance di strada, l'architettura o i burattini. Creo luci, ma anche scene e video. Ho realizzato alcune installazioni. Nel mio lavoro si incrociano spesso luci, scene, video e installazioni. E, al centro del mio lavoro, c'è sempre la contemplazione.

Come ti sei avvicinato alla compagnia CIE111 e come siete cresciuti insieme, condividendo obiettivi e successi?

CIE111 nasce nel 2000 e io sono entrato a collaborare con Aurelien Bory subito dopo la prima stesura di IJK, proprio nel 2000, lavorando da subito come lighting designer. Abbiamo immediatamente realizzato di essere entrambi interessati ai medesimi artisti, periodi artistici, alla scienza e alla matematica, curiosi e alla ricerca di un continuo miglioramento. Così dopo questo primo spettacolo abbiamo deciso di continuare a collaborare ed abbiamo reso stabile e profondo il nostro rapporto lavorativo. Di prenderci sempre il tempo necessario a creare il tipo di performance a cui miriamo. Quindi, abbiamo pensato che sarebbe stato interessante per me diventare direttore tecnico, e non più soltanto designer delle luci, per combinare i migliori risultati artistici con la più alta qualità tecnica possibile. Così abbiamo realizzato 10 spettacoli nei nostri 15 anni insieme. E ora abbiamo 6 differenti lavori che portiamo attualmente in giro per il mondo: Plan B, Les 7 planches de la ruse, Quesquetudeviens?, Sans objet, Plexus



SCHEDA TECNICA

Soggetto e scenografia: Aurélien Bory
Direzione: Phil Soltanoff
Light design: Arno Veyrat
Musiche: Phil Soltanoff, Olivier Alenda, Aurélien Bory
Video installazioni: Pierre Rigal
Costumi: Sylvie Marcucci
Attori: Mathieu Bleton, Itamar Glucksmann, Jonathan Guichard, Nicolas Lourdelle
Produzione: CIE111 http://www.cie111.com

In foto: Aurèlien Bory

e Azimut. E in tournee, io lavoro sempre con la mia squadra tecnica per garantire la miglior qualità in ogni città.

Come spiegheresti PlanB a chi non lo ha mai visto, anche proprio in termini di trama?

Plan B è la seconda parte di una trilogia "geometrica" che si fonde con elementi di poesia. La prima parte è stata IJK, che ha lavorato sulle tre dimensioni dello spazio, attraverso dei cubi. Plan B è la seconda parte, quella a due dimensioni, che lavora sugli spazi piani. Quindi la terza parte, più o meno infinita, ha avuto invece come soggetto le linee. Per me Plan B è la storia di quattro ragazzi poveri, che vogliono semplicemente esistere, e costruiscono cose... proprio per la necessità di "pianificare", di mettere in piano, la propria vita. Ma non c'è nulla di semplice per nessuno, e loro devono spesso ricorrere al "piano B". Costruiscono un muro con una pendenza di 30 gradi, a volte 80 gradi, e "cadono" per l'ultima parte dello spettacolo. In ogni momento, cambiano le scene, cambiano le luci, cambiano le immagini. In questa completa instabilità questi poveri ragazzi cercano di adattarsi alle nuove condizioni. In questo modo, PlanB è divertente e al contempo terribile.

Quindi come avete studiato di rendere questa trama dal punto di vista della forma, attraverso la tecnica? Quali prove avete portato avanti e per quanto vi ci siete dovuti misurare?

La costruzione di questo spettacolo è stata davvero speciale. Insieme agli acrobati abbiamo improvvisato suoni e luci, con la sola supervisione di Phill Soltanoff e Aurelién Bory. La modalità che volevo esplorare in Plan B era quella del movimento e del ritmo. Ho provato un sacco di fonti luminose durante questi tentativi e ne ho anche costruite alcune appositamente per rendere alcuni effetti speciali. Ho voluto alcune immagini sul piano. Alcune linee geometriche. La scansione di quei poveri ragazzi con un proiettore leggero. Alcuni colori aggressivi. Ho voluto assolutamente cambiare in modo frequente il punto di vista del pubblico e le condizioni restrittive intorno ai personaggi. Non ho utilizzato molte cose, forse un paio di immagini. Ma niente di realmente importante. La cosa più complessa - quando stavamo scrivendo la storia e lo scenario dello spettacolo durante le ultime due settimane - è stata costruire una trama delle luci che fosse molto simile a quella delle scene, creando ritmi, imponendo spazi, ponendo mistero, suggerendo direzioni e ragioni. In questo caso nulla è giusto o sbagliato, ma solo appropriato al momento speciale in cui ne abbiamo bisogno. Ogni idea è solita trovare la sua collocazione naturale, per il resto mi arrendo anche ad immagini senza senso. Successivamente, ho dovuto risolvere i problemi relativi alla parte video.

Proprio in proposito alla parte video, cosa aggiungeresti?

Abbiamo filmato gli attori, uno ad uno, sdraiati sul pavimento. Quindi abbiamo proiettato quelle immagini verticalmente in tempo reale, così come se loro fossero in piedi, consentendo in questo modo soluzioni acrobatiche altrimenti impossibili. Ho dovuto illuminare gli attori (che indossavano costumi grigi) sdraiati su un muro nero, così da vedere loro ma non la parete e questo ci ha obbligati a una complessa equazione che ha incluso la considerazione di tanti aspetti, dall'angolo, all'intensità, ai dispositivi luci e ai parametri video: angolo alto, bilanciamento del bianco, diaframma e così via... L'unica cosa su cui abbiamo dovuto lavorare molto prima di poterci ritenere soddisfatti è stata la scena di giocoleria che si svolge nell'epilogo. Rendere i movimenti delle palline da giocoliere con la luce stroboscopica è stata un'impresa davvero difficile da realizzare. Trovare una soluzione per rendere visibili le palline sospese a mezz'aria è stato proprio complesso.

In merito allo studio della pianta luci e all'uso delle apparecchiature adatte a quegli specifici usi, cosa puoi raccontarci?

Il mio lavoro è come la pittura e per questo ho bisogno di alcuni pennelli. Ma solitamente non lavoro con tante fonti tutte insieme. Questa tecnica mi consente di costruire l'immagine partendo dal nero e quindi di rendere poi graficamente gli spazi. Il posizionamento delle fonti di luce è essenziale che sia rispettato. Su Plan B ho usato: 1 Fresnel 5 kW; 6 PC 2 kW; 3 PC 1 kW; 13 PAR CP 61; 3 PAR CP 62; 23 sagomatori (16/43° 1kw) 4 sagomatori (53° 1kw); 5 sagomatori (15/35° 2 kW); 4 beam 250 W; 8 ACL in serie e 26 flood. E, in tour, utilizzo un progetto appositamente concepito per lo spettacolo: 1 scanner; 4 retroproiezioni; mini brut; 1 ached light; 1 moving line light; strobo e luci ai vapori di sodio.

Vuoi magari portarci qualche esempio in merito all'importanza del buio e ai giochi geometrici?

Aurelién e io siamo davvero degli adepti del periodo Bauhaus e io ho voluto tagliare lo

spazio in assi, dare una direzione e un ritmo secondo questi canoni. Questa di poter usare i concetti della Bauhaus in Plan B è stata un'opportunità "da re". L'umano all'interno di spazi geometrici induce azioni e limiti. Assi da percorrere, bordi che fermano il movimento, ma questa sorta di propositi necessita di una stretta relazione tra gli attori. Quanto al buio, è l'inizio della luce, così come il silenzio è il principio da cui parte la musica. Un tocco di luce dopo l'altro e arriva l'immagine. La direzione dei proiettori principali impone gli assi della scena. Dopo, devo solo completare il quadro.

Altre suggestioni, come la rilevanza dei colori nel sottolineare il set?

Ho lavorato come un pittore per ottenere più variazioni di grigio possibile: un grigio blu, un grigio verde, un grigio rosso, un grigio giallo, un grigio argento... Desideravo essere in grado di cambiare aspetto al muro ogni volta che l'avessi voluto. Per imporre un sentimento e dare un senso. L'alternanza tra colori caldi e freddi, tra colori in contrasto e colori complementari, indurre di continuo equilibrio e squilibrio.

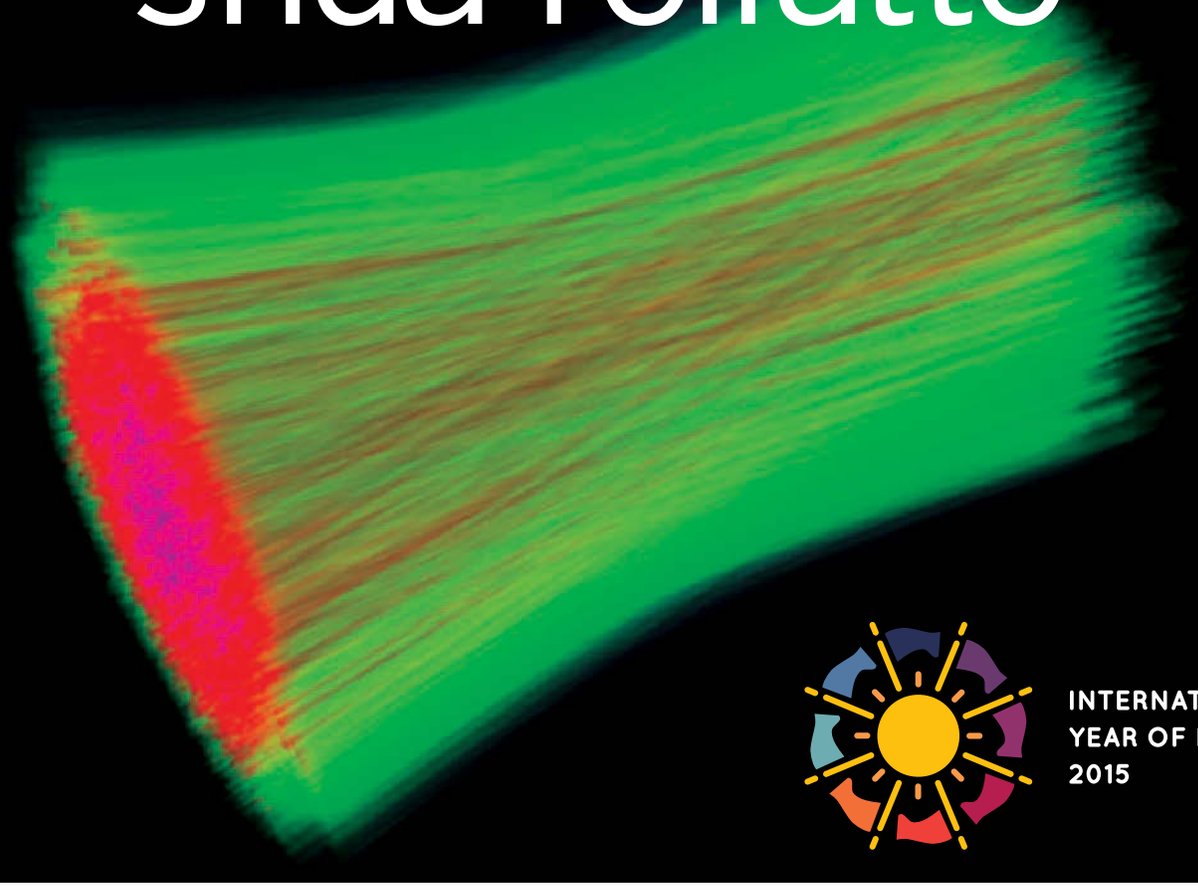
Quanto alla temporizzazione nell'ingresso delle fonti luminose in accordo con il sound design dell'opera?

Per quanto mi riguarda questa è veramente una parte molto importante nel lighting design. Devo creare delle immagini e quindi devo decidere in merito alla loro durata, al loro ritmo, alla trama. Alcune scene si consumano in modo molto veloce, ma alcune altre possono permanere molto più a lungo. Così io impongo al mio datore luci di lavorare con i cambi manuali dei segnali, per essere il più possibile legati allo svolgimento di quanto avviene in scena. Questo è il motivo per cui siamo tutti sincronizzati, sullo stesso tempo: suono, attori e luci. Per cambiar luce, io lavoro alla medesima maniera che per il suono. Se ci accordiamo tra noi, abbiamo la possibilità di aggiornare la scena e far crescere il ritmo. In Plan B la luce non è stata costruita per illuminare gli attori, quanto piuttosto per costruire uno spazio dove questi vivono e patiscono queste strane situazioni. La bellezza del quadro nel suo insieme è proprio questo risultato di grafica e senso. Si tratta di un concetto, prima ancora che di una scelta estetica. A parte un paio di digressioni, ovviamente.

Come viene trasposto nei diversi teatri? E quali cambiamenti ci sono stati tra la prima messa in scena del 2003 e questa più recente ripresa?

Lo staff tecnico è formato da tre persone che si occupano delle luci e del palco. Le scene vengono ovviamente trasportate con il camion della compagnia, mentre il team vola in aereo. Ogni pianta è realizzata da me in prima persona, per garantire la giusta posizione delle scene e delle luci in ogni allestimento sulla base della piantina che viene fornita da ogni teatro che ci ospita. Quanto all'ultimo adattamento, sapevamo che sarebbe dovuto essere diverso quando abbiamo deciso di riprendere in mano Plan B. Ed ora è veramente interessante apprezzarne le differenze. Certamente, alcuni dettagli sono scomparsi, ma alcuni altri ne sono comparsi. È la vita degli spettacoli di repertorio. Io preferisco ovviamente il Plan B del 2015 rispetto a quello passato. B

La luce sfida l'olfatto



INTERNATIONAL YEAR OF LIGHT 2015

INTERNATIONAL YEAR OF LIGHT AND LIGHT-BASED TECHNOLOGIES

La Fotonica – branca dell'Ottica quantistica – studia il modo di controllare la propagazione dei singoli fotoni che compongono la luce.

E' una disciplina nata nel 1960 con l'invenzione dei Laser (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation). Grazie allo sviluppo continuo della Fotonica, dell'Ottica Quantistica, della Microfotonica, grazie alla scoperta dei cristalli fotonici, al comportameo di polimeri opportunamente scelti e di altre applicazioni tecnologiche collegate alla stessa disciplina, come la spettroscopia Raman amplificata da superfici e il rilievo di immagini iperspettrali, si avvicina la realizzazione di un nuovo strepitoso scenario.

Dal buio rassicurante del ventre materno in avanti, la nostra esistenza trascorre immersa nella luce.

E attraverso di essa, fonte principale di ogni esperienza, i nostri sensi apprendono ogni informazione utile sul mondo esterno. Tutto ciò che i nostri sensi catturano non è solo caratterizzato da un aspetto e una forma ma, in gran parte, dal suo colore.

Sappiamo bene che una fragola verde non avrà mai il buon sapore di uno stesso frutto, rosso. Tuttavia, il colore rosso non è specifico delle sole fragole. Il loro odore, invece, lo è.

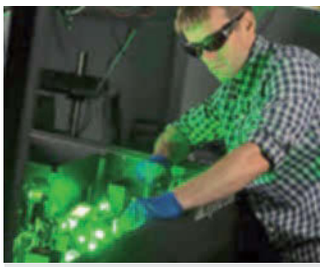
L'olfatto umano può riconoscere un vasto numero di odori, ciascuno dei quali corrispondente a molecole specifiche.

E siamo in grado di fiutare i fumi di un incendio a grande distanza o le tracce dei gas vene-

fici di uova marce o addirittura del cloro della piscina senza neanche guardare.
L'idea che la luce possa diventare un modo alternativo di "annusare", di tracciare le molecole, è uno scenario del tutto nuovo: sfruttare lo straordinario vantaggio della luce di rilevare una sostanza, senza la necessità di essere in contatto fisico con la stessa. E' per questo che l'uso della Fotonica per rilevare le molecole offre soluzioni tecnologiche di grande interesse.
All'interno dello spettro elettromagnetico compreso tra i raggi infrarossi e i raggi ultravioletti, ogni molecola ha una propria specifica impronta che la identifica in modo univoco. Quindi, ripensando all'analogia del colore, ogni molecola ha per la stessa un suo caratteristico colore.
La sfida tecnologica è quella di tracciare con precisione le impronte di ciascun colore a fronte delle distanze dal fenomeno e dal vasto contesto di luce ambientale in cui si manifesta. Considerato che molte molecole organiche altrimenti incolori hanno righe di assorbimento uniche nello spettro dell'infrarosso medio e lontano, è possibile ottenere grandi concentrazioni di queste molecole visibili, impiegando telecamere a infrarossi in pieno giorno.
Tuttavia, di notte, o quando una così ampia varietà di molecole deve essere campionata, lo scatto, l'immagine a raggi infrarossi non riesce o non è specifica.
Una soluzione alternativa per rilevare tracce o diluire le campionature di queste molecole è l'uso della luce di un laser.
I Laser, incomparabilmente più intensi di qualsiasi altra sorgente tradizionale, possono essere più luminosi dello stesso sole rispetto alla emissione di una singola frequenza o colore, frequenza che i laser riproducono con estrema precisione.
La specificità e la sensibilità della luce laser può consentire la rilevazione di tracce di esplosivi o di altri pericolosi agenti chimici o biologici. Può essere utile nel rilevamento a distanza di sorgenti radioattive. Molecole d'aria esposte a radiazioni nucleari possono essere attivate usando un laser, e di conseguenza identificare contenitori di materiale radioattivo ad una distanza di decine di metri.
Tale rilevamento è possibile solo quando c'è qualche tipo di supporto su cui la luce laser può essere diretto.
La sfida per il telerilevamento è che, oltre all'aumento delle distanze, il livello del segnale tende a diminuire rapidamente. Se devono essere rilevati particelle di aerosol atmosferici, il rilevamento deve avvenire in un raggio di diversi chilometri.
Un approccio per superare questo limite è quello di generare luce laser nello spazio libero del cielo, e di farlo brillare nei nostri occhi. Questa configurazione potrebbe essere realizzata con un aereo o un drone comandato a distanza, ma non è una soluzione molto pratica.

Un'altra possibilità si basa sul meccanismo di filamentazione dei fasci laser.
La filamentazione avviene quando l'emissione di un potente laser ad impulsi, puntato nell'atmosfera, genera molecole d'aria, o filamenti, luminose come in un sottile tubo fluorescente. Il filamento si comporta allo stesso modo di un laser.
Poiché è allineato con il raggio laser di generazione, il filamento emette luce laser propria direttamente verso la sorgente, consentendo l'impronta di molecole lungo la linea di vista.

In Canada al National Research Council un team del programma Quantum Photonic Sensing and Security si sta occupando dello sviluppo di questo tipo di laser d'aria nello spazio libero.
Questa tecnologia innovativa avrà grande impatto nei settori della sicurezza ambientale e della persona, attraverso la realizzazione di dispositivi di tracciamento, a fronte della capacità di rilevare tracce di atomi nell'atmosfera in pieno giorno, con crescente precisione e a distanze di gran lunga maggiori di quanto sia attualmente possibile. B



Il Fotone

Il fotone, o storicamente quanto di luce, è il quanto di energia della radiazione elettromagnetica. Precisamente un'onda elettromagnetica può essere pensata come costituita da particelle, dette appunto fotoni.

André Staudte

André Staudte è un Ricercatore del Gruppo Extreme Photonics interessato ai programmi Quantum Photonic (QPSS) presso il National Research Council of Ottawa in (NRC) che ospita un sistema laser a impulsi estremamente corti, unico al mondo.
Credit: National Research Council of Canada.

Il costume italiano

Di Gloria Gentili e Gilberto Martinelli

PUÒ SEMBRARE UN TITOLO ALLUSIVO, INVECE È UN GRATIFICANTE VIAGGIO NEL MONDO NELL'ARTE DEI COSTUMI PER LA CINEMATOGRAFIA E IL TEATRO ATTRAVERSO L'ESPERIENZA DI NICOLETTA ERCOLE, UNO DEI NOMI INTERNAZIONALI CHE CONTRIBUISCE A PROTEGGERE LA NOSTRA TRADIZIONE.

Una delle tradizioni migliori che il Made in Italy continua fortunatamente ad esportare è indubbiamente la moda. La moda però è un'accezione vaga perché dovrebbe essere considerata come un settore di un preciso Know-how, un saper fare che ha caratterizzato da sempre in Italia la storia del costume dove la moda ne è solo un'espressione. La grande produzione teatrale e poi cinematografica degli ultimi due secoli in Italia ha fatto si che si creasse una tradizione e di conseguenza un numero di professionisti di valore, divenuti un riferimento per l'arte del costume in tutto il mondo. È una storia affascinante e piena di successi, come è di successo la carriera di Nicoletta Ercole, un punto di riferimento per il mondo del costume cinematografico e teatrale in Italia e nella cinematografia internazionale. L'abbiamo incontrata sfruttando la sua disponibilità e la sua preparazione sulla storia del costume in Italia.

Qual è il miglior percorso da seguire per diventare costumisti?

Per diventare costumisti per la cinematografia bisogna investire su una preparazione verso due fronti: la storia del costume, intesa come base del "mestiere" e la storia del cinema, perché il nostro lavoro è anche

Under the tuscan sun (2003)

Under the tuscan sun (2003)

Fade to black (2005)

La Cage aux folles (1978)

il frutto degli ultimi novanta anni di cinema italiano e internazionale.
L'ideale sarebbe frequentare una scuola di specializzazione, come quelli che propone lo IED, Istituto Europeo di Design, dove a patire da Aprile 2015 terrò io stessa un corso di "Costume Designer". In essi si approfondisce il lavoro del costumista in maniera completa affrontando tutte le fasi di realizzazione di un film: dallo spoglio della sceneggiatura, alla caratterizzazione dei personaggi con il regista e con gli attori, fino alla progettazione dei costumi in relazione a diverse componenti tecniche ed artistiche del film, quali la scenografia e la fotografia. Inoltre, grazie a questo tipo di formazione si entra in contatto con la preziosa esperienza degli artigiani che permettono la realizzazione dei costumi, tappa fondamentale per il futuro passaggio dalla teoria alla pratica.

E il suo di percorso come è stato?

Il mio è stato un percorso molto fortunato. Fin da bambina provavo un amore viscerale per i costumi e per il cinema. Ricordo con nostalgia quando con la mia amica Barbara Mastroianni, figlia del grande Marcello, il sabato sera, mentre tutte le nostre coetanee andavano in discoteca, noi rimanevamo a casa a vedere "Via col vento" o "Il gattopardo" e così via. Li avremmo visti un migliaio di volte.
Finiti gli studi, decisi di intraprendere la carriera di costumista, nonostante non avessi svolto studi specifici. Riuscii ad avere la grande opportunità di visitare le sartorie più famose, come quella di Tirelli o Annamode per citarne alcune, e di assistere dal vivo alla nascita di alcuni costumi. La grande passione e la forza di volontà hanno fatto il resto, all'età di venti anni quindi ho iniziato a lavorare come assistente volontaria nel film di Bolognini, "Per le antiche scale", al fianco di Piero Tosi, "maestro dei maestri", che ha insegnato a tutta una generazione di costumisti, tra cui me e la mia amica Milena Canonero (vincitrice del suo quarto Oscar 2015), il vero mestiere del costumista.
Fu con quella meravigliosa esperienza che iniziò la mia carriera.

Come si crea un costume?

Tra le varie fasi con le quali si crea un costume, ritengo che quella del disegno sia quella fondamentale, anche nel caso di un film contemporaneo; il disegno ti aiuta a raccontare la tua visione dei singoli personaggi, dei singoli costumi, ad esprimere lo stile del film secondo il tuo sguardo, il sentimento e l'atmosfera che lo circonda. La fase che a me appassiona di più tra tutte è la realizzazione del costume che avviene all'interno di una sartoria dove, tramite il disegno, si espone a sarti e artigiani quello che si vuole realizzare.
Un'altra fase che considero meravigliosa è la campionatura delle stoffe e dei colori che si intendono utilizzare per il compimento di ciascun abito. Bisogna sapere che un costume, e di conseguenza tutti gli elementi che lo compongono, deve essere pensato sempre in relazione alla fotografia di ogni determinata scena e ad ogni singolo ambiente del film. È indispensabile che i costumi siano in armonia con la scenografia e con la fotografia per quanto riguarda l'arte visuale, e con il suono ad esempio per fare in modo che siano compatibili con l'applicazione dei radiomicrofoni. Durante la preparazione di un film è opportuno infatti confrontarsi spesso con tutti i vari reparti per effettuare delle scelte che assicurino sinergia nel film; purtroppo però questa è una tradizione più americana che italiana.

Quando un film è ambientato nella storia, si usa dire "in costume" come ci si documenta?

Nei film in costume indubbiamente si deve ricorrere alle fonti, libri di storia di arte, di storia del costume, film, riviste, giornali e consulenti storici; più fonti si consultano, più elementi si avranno per progettare un abito.
Dopo un accurato studio delle tradizioni di un determinato periodo, si procede alla progettazione dei singoli costumi d'epoca. Ci sono varie scuole di pensiero in merito alla creazione di questo genere di costumi: coloro che sono profondamente meticolosi e scrupolosi nel riprodurre un abito, dunque più fedeli alla sua storia, come ad esempio il grande Piero Tosi e chi invece, partendo dalle radici storiche, ripropone un qualcosa di più originale ed innovativo, mescolando passato, presente e futuro. Come tendo a fare io.

Si investe di più nel disegnare e progettare un costume, oppure si ricorre più spesso a vestiti già confezionati?

Nel caso di un film moderno in un certo senso si deve per forza lavorare con ciò che ti offre il mercato attuale. In realtà, anche in questo caso, sarebbe opportuno studiare e progettare un costume rifacendosi anche alle mode degli anni passati. Ad esempio, per il film di Marco Ferreri, "Futuro e donna", che girammo nel 1984, cercai di creare degli abiti contemporanei ma e moderni allo stesso tempo, utilizzando capi di mode passate ma anche "futuristiche".
Dunque l'ideale sarebbe non dover ricorrere ad abiti già confezionati, bensì effettuare sempre un attento studio del periodo, del personag-

La locandiera (1980)

Letters to Juliet (2010)

Under the tuscan sun (2003)

My house in umbria (2003)

My house in umbria (2003)

Titus (1999)

gio e puntare su fantasia e innovazione. Nel cinema di oggi non si ha quasi mai né il tempo né la possibilità economica di realizzare un vestito in sartoria; facendo questa corsa contro il tempo e cercando di risparmiare su tutto, spesso si rischia di annientare il ruolo del costumista, nonché la qualità generale del cinema stesso.

Che tipo di influenza hanno gli sponsor sulla realizzazione dei costumi di un progetto cinematografico o teatrale?

Nel caso di film low budget, spesso si ricorre alla ricerca di numerosi sponsor per abbattere i costi: il costumista sceglie degli abiti e degli accessori direttamente dal catalogo dell'azienda sponsor. Per un costumista è abbastanza limitante scegliere degli abiti che in un certo senso gli sono stati imposti.Per quanto riguarda la mia esperienza, ho cercato io stessa degli sponsor, ma in maniera diversa: nel film americano ambientato negli anni '70, "My house in Umbria" (con cui l'intervistata ricevette una nomination agli Emmy Award. NDR) con Maggie Smith, mi recai da Missoni, che sposava bene lo stile di quegli anni e chiesi di realizzare per me alcuni abiti del film in cambio di visibilità per l'azienda; si trattò dunque di abiti che io avevo pensato e disegnato e che loro realizzarono. Questo è il caso in cui lo sponsor sosterrebbe la produzione, senza "scavalcare" il lavoro del costumista.

Teatro e cinema: l'occhio nudo del pubblico e la macchina da presa. Quali sono le differenze tra un costume per il teatro e uno per il cinema?

Il teatro è un mondo a sé, caratterizzato dal colpo d'occhio, dai colori e dalle linee completamente diverse dal cinema. Il cinema ha uno sguardo molto più scrutatore, entra e scava nei dettagli, mostrando anche il più piccolo difetto. Nel teatro vedi l'insieme ed è molto stimolante. Nel teatro ancora di più vige la comunione tra costumi, scenografia e luci. In sostanza il costume teatrale nasce, ancor più del costume cinematografico, dall'equilibrio tra illuminazione ed elementi scenici.

Tra le varie arti, cinema, televisione, teatro, musica dal vivo...quali di queste avrebbe più bisogno di una revisione estetica? Di un'evoluzione?

A dir la verità ne avrebbero bisogno tutte. Anni fa, per il cinema, per il teatro, ma anche per la televisione, si studiavano attentamente i costumi nonché i look e gli stili di ogni singolo prodotto. Si investiva di più, e non solo in termini economici ma anche intellettuali, forse perché ci si credeva di più. Io ricordo che già per una trasmissione popolare televisiva come Buona Domenica, delle prime edizioni, disegnai tutti i costumi, inventai stili, personaggi. Oggi purtroppo non c'è più quella cura nei dettagli, l'importanza del lavoro di ogni singolo reparto; non esistono nemmeno più i produttori se non coloro che si limitano a trovare dei soldi, i cosiddetti "esecutivi".

Non possiamo chiamarla industria dell'intrattenimento, così come lo è in America, il nostro è ancora un cinema artigianale direi. Tutte queste arti dovrebbero evolversi non solo in senso estetico, ma anche in relazione al panorama internazionale.

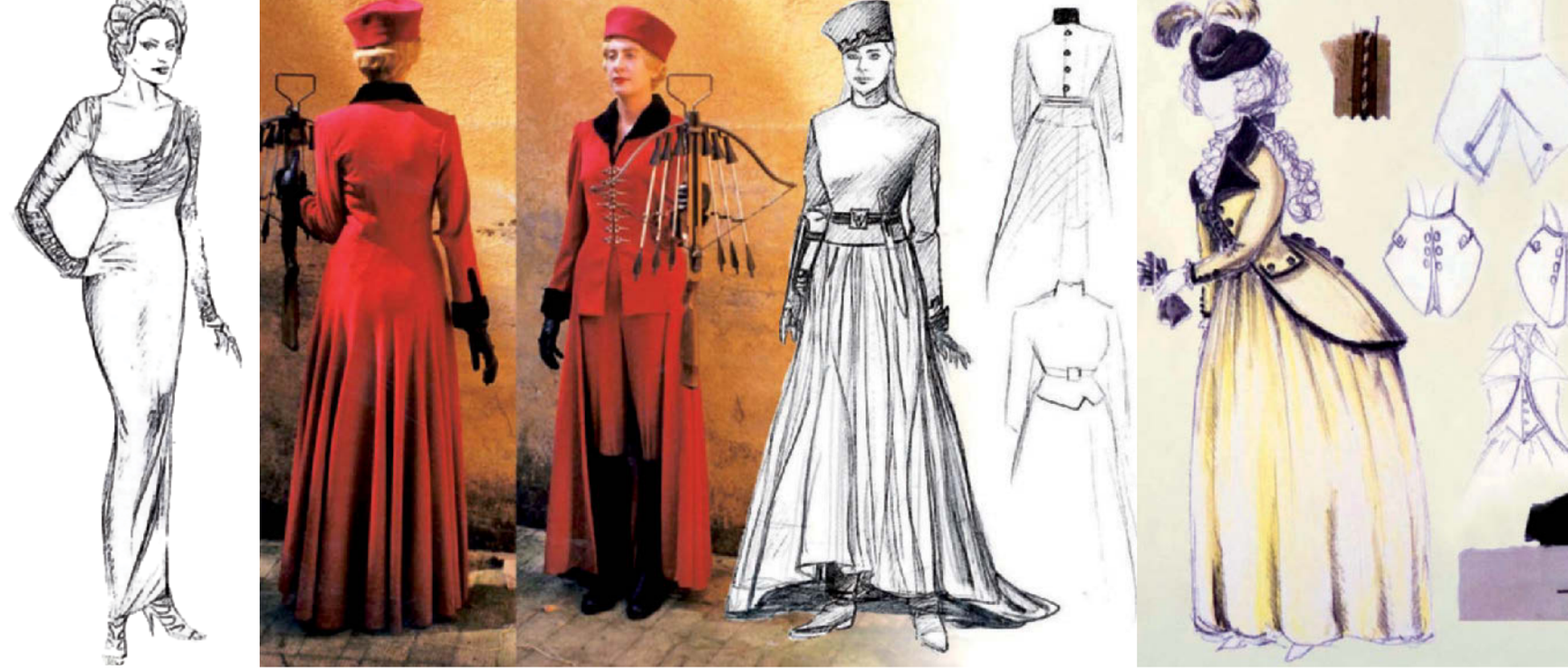
Abbiamo parlato di percorso di formazione. Il cinema italiano è ancora in grado di formare giovani? Ha tempo e mezzi per farlo? Quanto conta il talento in un mestiere del genere?

Sicuramente il cinema italiano è in grado di formare giovani. Esistono importanti scuole in Italia che sono ormai considerate delle istituzioni. Mi riferisco ad esempio al Centro Sperimentale di cinematografia di Roma, prestigiosa scuola di specializzazione per tutti i reparti cinematografici. Scuola dalla quale sono usciti grandi registi e non solo; non a caso il grande Piero Tosi vi insegna costume insieme al maestro Maurizio Millenotti. E' una scuola che non offre soltanto una preparazione teorica del cinema e del singolo settore, ma anche una formazione tecnica sul campo, permettendo ai ragazzi di entrare nel mondo cinematografico in prima persona tramite stage e apprendistato.

Anche lo IED è una notevole scuola di specializzazione per la moda ed il costume, che consiglio vivamente a chi vuole intraprendere questa carriera. Il talento conta sempre come in tutti i mestieri. Se hai talento, intraprendi una strada ed arrivi alla vetta nella maggior parte dei casi. Il talento serve in qualsiasi ruolo; sono più che convinta che anche per il ruolo fondamentale di assistente ai costumi ci voglia del talento.

C'è un consiglio che può dare ai giovani che vogliono intraprendere il suo stesso percorso?

Il consiglio più sentito che io possa dare ai giovani è quello di studiare, di frequentare le scuole sopracitate, di leggere, documentarsi, cercare di fare apprendistato nelle sartorie teatrali dove è possibile conoscere diverse scuole di costume, toccare con mano e vedere dal vivo



Titus (1999)

le stoffe, la materie prime, i colori. Importante è poi è il proporsi come apprendisti all'interno di film dove poter imparare e crescere al fianco di costumisti già affermati. È necessario avere tanta passione, umiltà, pazienza, accettare le sconfitte, non perdersi d'animo, nonostante si tratti di un lavoro molto difficile e faticoso in cui la concentrazione è sempre al massimo e per la verità non si hanno mai orari certi di lavorazione. Mai scoraggiarsi se non si sa disegnare, l'importante è sapersi esprimere e trasmettere emozioni. Magari qualcuno disegnerà per voi.

Che posizione e che rilevanza occupano i costumisti italiani all'estero?

Noi costumisti italiani siamo molto stimati all'estero. Basti pensare a Milena Canonero che ha recentemente coronato la sua carriera ricevendo il suo quarto premio Oscar; una personalità che rappresenta la nostra generazione, la nostra storia, cultura ed eleganza.

Oltre a ricevere numerosi riconoscimenti internazionali, siamo anche molto richiesti in progetti esteri, mi riferisco ad esempio a Gabriella Pescucci, a Maurizio Millenotti e a Carlo Poggioli, tutti molto apprezzati in America. Citiamo un altro grande maestro amatissimo all'estero, Piero Tosi, che lo scorso anno ha ottenuto il premio Oscar alla carriera, riconoscimento non solo alla sua persona, ma a tutta la scuola nostrana del costume. È motivo di grande orgoglio avere una tale rilevanza nel panorama mondiale.

Lei quando si è accorta di essere arrivata ad un punto importante della sua carriera?

Sinceramente ancora non credo di aver raggiunto la vetta della mia carriera; credo di aver ancora tanta strada da percorrere. In ogni film mi rimetto in gioco e mi convinco che non si smette mai di imparare.

Ripensando al mio passato, ci sono dei momenti che considero estremamente importanti per la mia carriera, come ad esempio aver lavorato a molte opere prime di coloro che sono oggi dei grandi registi come Roberto Benigni, Leonardo Pieraccioni, Francesco Nuti e tanti altri. Gli anni più emozionanti sono stati quelli della collaborazione, durata circa venti anni, con Marco Ferreri che mi ha insegnato un'altra faccia del cinema, quella libera da schemi predefiniti, in cui tutto è in divenire, in cui non esiste solo un copione, ma sentimenti ed emozioni scaturiti da ogni singolo istante.

Altro momento glorioso della mia carriera è stato lavorare al fianco di Giuseppe Tornatore, che ritengo uno dei più grandi maestri del cinema. Lavorare al suo fianco mi ha dato una grandissima carica, nonostante le enormi difficoltà, la fatica e le responsabilità da prendersi. Non so se faccio parte di una "elite" di costumisti; sicuramente sento di far parte di una generazione di costumisti nota a livello mondiale: ecco, questo mi rende davvero fiera.

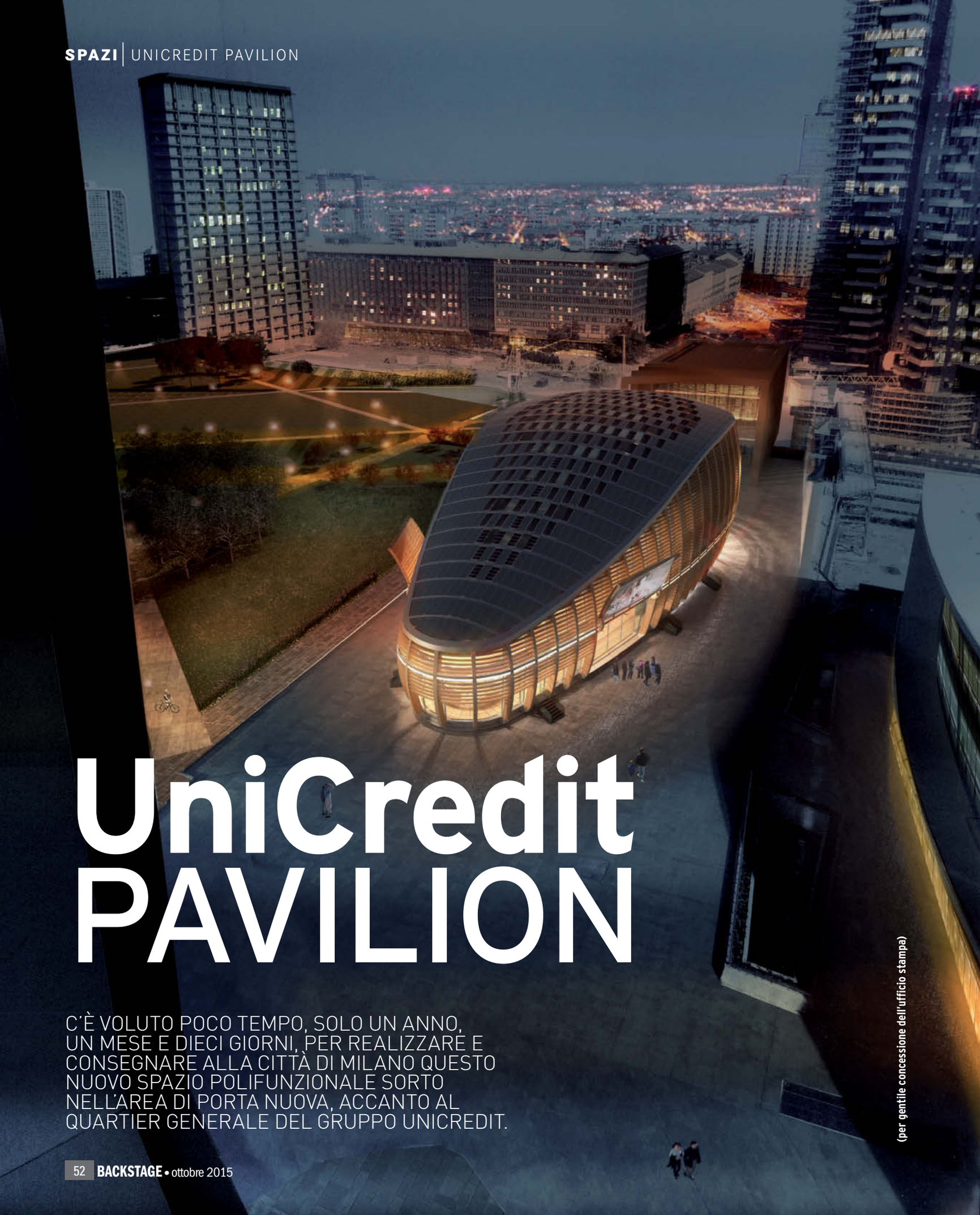
Ha un sogno nel cassetto, un'ambizione massima? Se potesse scegliere, con che tipo di film coronerebbe la sua carriera?

Penso che chiunque faccia questo mestiere abbia come sogno nel cassetto il riconoscimento internazionale, l'Academy Awards o gli Emmy Awards. Sarei davvero onorata di poter coronare la mia carriera con uno di questi premi.

Mi gratificherebbe anche un grande film in costume, se ne fanno sempre meno, o un bel film con Giuseppe Tornatore ad esempio, oppure con nuovi bravi registi o produttori che sappiano dare il giusto valore ai costumi; tornare a collaborare con i colleghi ma anche gli amici che più stimo, come Dante Ferretti (scenografo di fama mondiale), Francesca Lo Schiavo (Costumista), o con grandi attori, del calibro di Marcello Mastroianni, con cui ho avuto l'onore di fare sei film, di Monica Vitti. Avere a che fare con dei professionisti è sempre un coronamento della propria carriera, il sogno più grande, poiché è da loro che si continua ad imparare e per me imparare è la cosa più stimolante della vita.

Alimentare la storia

Nicoletta Ercole è un pozzo di informazioni, aneddoti, semplicemente storia. Conoscere la storia del costume in Italia attraverso un singolo percorso di una donna e di una professionista così umile, ma anche quotata, ci aiuta a capire come le evoluzioni di un saper fare italiano rischiano di perdersi in preda alla mancanza di attenzione, di cura estetica, di perfezionismo e di cultura del bello. Quella cultura che ha visto l'Italia primeggiare per secoli tra gli interessi di altri popoli e che, se non mantenuta, ammodernata non può certo darci una rendita a non finire. Su questo Nicoletta Ercole è stata molto chiara. Il valore di un'intervista come questa verte quindi ad essere guardinghi verso una delle ultime cose che ci contraddistingue e che ci conserva reputazione all'estero: il "Made in Italy". B



UniCredit PAVILION

C'È VOLUTO POCO TEMPO, SOLO UN ANNO, UN MESE E DIECI GIORNI, PER REALIZZARE E CONSEGNARE ALLA CITTÀ DI MILANO QUESTO NUOVO SPAZIO POLIFUNZIONALE SORTO NELL'AREA DI PORTA NUOVA, ACCANTO AL QUARTIER GENERALE DEL GRUPPO UNICREDIT.

(per gentile concessione dell'ufficio stampa)

(© Stefano Bonaguro)

Ecco il "sasso" poggiato sulla Piazza Gae Aulenti a Porta Nuova, Milano.

L'Unicredit Pavilion con una delle Ali laterali aperte, dotate di maxischermo per la diffusione video all'esterno.

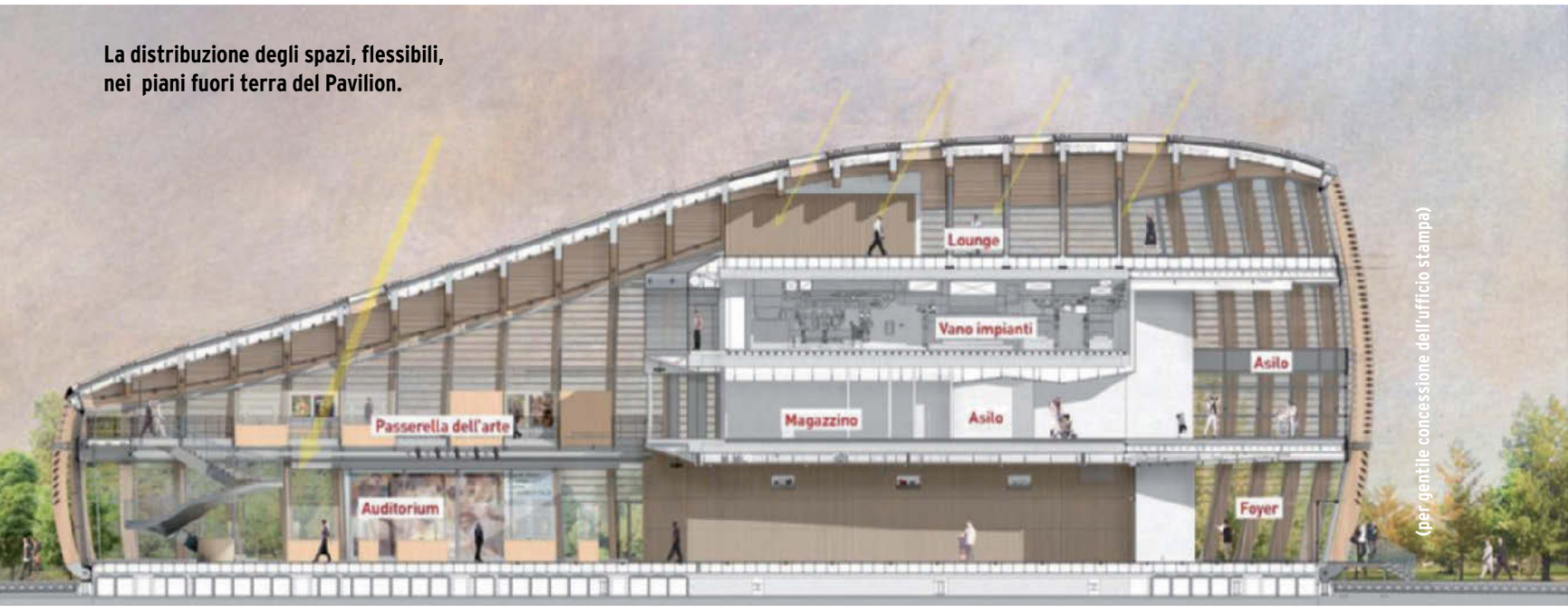
Una struttura unica nel suo genere nel panorama italiano, ideata dall'architetto Michele De Lucchi, che grazie alla configurazione modulare degli spazi non è solo un auditorium da 700 posti o un semplice edificio per eventi, meeting, conferenze, luogo d'esposizione di opere d'arte, ma può essere tutte queste cose insieme e anche qualcosa in più. Il Pavilion è stato inaugurato lo scorso 20 luglio: primo evento aperto gratuitamente al pubblico il 28 luglio con un bel concerto fotografico, "Sinfonie in Scena", ideato e prodotto da Tullio Mattone in collaborazione con il Centro Sperimentale di Cinematografia-Cineteca Nazionale, condotto da Giancarlo Giannini, musiche eseguite dal vivo dall'Orchestra Filarmonica Italiana (50 elementi) accompagnate da splendide foto della storia del cinema italiano, con la partecipazione delle cantanti Chiara Civello ed Emanuela Loffredo, arrangiamenti e direzione d'orchestra del M° Maurizio Abeni. L'intera struttura è stata progettata con la massima attenzione alla sostenibilità ambientale ed è stata realizzata con materiali naturali e moderne tecniche costruttive; nella descrizione dell'architetto De Lucchi, "un edificio, di legno, giustamente, al bordo di un grande parco cittadino. Il volume arrotondato del seme è collocato in fronte alle alte torri di vetro specchiato e le sue curve morbide sorprendono in mezzo alle linee ortogonali e secche degli edifici adiacenti. Si capisce subito che non è né un condominio né un edificio da uffici e si memorizza con la forza emozionale di un monumento, un simbolo tra la natura del parco e gli uomini dei grattacieli".

UniCredit Pavilion (costo dichiarato 23 milioni di euro) si sviluppa su tre livelli. L'Auditorium, al pianterreno, può ospitare sino a 700 persone e, grazie alla concezione flessibile, può essere suddiviso in più ambienti di dimensioni ridotte. Attraverso una scala elicoidale alle spalle del palco si accede alla Passerella dell'Arte, uno spazio espositivo flessibile destinato a mostre temporanee, utilizzabile anche a supporto di altre attività ospitate dall'edificio. Al secondo livello si trova l'area "Mini-Tree", asilo nido per 60 bambini circa (da 3 a 36 mesi) tecnologicamente evoluto, mirato all'apprendimento delle lingue, al servizio dei dipendenti UniCredit, aperto anche alla comunità. Al terzo livello c'è la Greenhouse, location destinata a meeting ed eventi di business. L'edificio è caratterizzato sui lati da due grandi Ali apribili, larghe 12 m, dotate di maxischermi rivolgibili verso il Parco e la piazza Gae Aulenti.

(per gentile concessione dell'ufficio stampa)

COM'È NATO IL PAVILION

GIUSEPPE DE MARCO (PROJECT MANAGER UNICREDIT PAVILION) Lavoro nella Service Line Real Estate di UniCredit Business Integrated Solutions, società del Gruppo UniCredit che gestisce a livello europeo il patrimonio immobiliare del Gruppo, e in qualità di Project Manager ho seguito l'intero percorso progettuale e realizzativo del Pavilion, partendo dalla definizione degli obbiettivi, fino alla consegna dell'edificio finito. Abbiamo messo su un gruppo di progettisti per diverse discipline, coordinati dall'architetto Michele De Lucchi, ai quali abbiamo chiesto di studiare nei minimi dettagli gli impianti multimediali e l'acustica dell'auditorium. In particolare, il consulente acustico, data la forma molto particolare dell'oggetto, è stato incaricato di seguire tutta la fase di progettazione architettonica, per contribuire alla definizione della forma, scegliere i materiali più adatti, ecc. Questo approccio progettuale ha determinato diverse scelte: dalla controsoffittatura microforata, ai pannelli in acero della boiserie microforati con materiale fonoassorbente (5 cm di Ecoze-



La distribuzione degli spazi, flessibili, nei piani fuori terra del Pavilion.

(per gentile concessione dell'ufficio stampa)

ro) sul retro, all'impiego di tendaggi acustici. Come committenti abbiamo dato input molto forti: non c'interessava realizzare un auditorium, un teatro, o semplice ambiente riconfigurabile, ma volevamo tutto questo (auditorium, teatro, aule di formazione, un ambiente in cui si possano organizzare cene, ricevimenti, sfilate di moda, proiezioni cinematografiche), obbiettivo molto sfidante che ha messo in forte difficoltà il team di progettazione, che ha però dato il meglio per far sì che questa forma, che poco s'addice a un teatro, potesse essere utilizzata per scopi diversi.

Come spesso accade, davanti alla richiesta del committente di polifunzionalità o multifunzionalità di uno spazio, il risultato finale è predestinato alla ricerca di compromessi utili.

GDM Eravamo coscienti di questo e quindi abbiamo richiesto al nostro consulente audio-video Giancarlo Terzi di completare l'edificio dal punto di vista multimediale utilizzando le migliori tecnologie disponibili sul mercato per riuscire a superare tutti i compromessi derivanti dai limiti fisici dell'oggetto. La sfida non è stata solo realizzare una configurazione, ma N configurazioni, perché al piano terra lo spazio può essere suddiviso in sale di dimensioni diverse, tutte impiantisticamente autonome. È stato richiesto di poter utilizzare lo spazio per conferenze multilingue (fino a 8 simultanee), per cui in ogni ambiente abbiamo dovuto predisporre possibilità varie di collegamento, utilizzabili per scopi diversi. Così è nato uno spazio per la città di Milano, dove si alterneranno iniziative del Gruppo UniCredit e iniziative pubbliche e private. L'edificio nasce in sopraelevazione su quello sottostante che è formato da tre piani di parcheggio e servizi; a loro volta questi tre piani gravano sul tunnel della linea metropolitana M5 ed il Pavilion si pone a cavallo tra due edifici sottostanti separati da un giunto strutturale, che devono continuare a muoversi indipendentemente. Per ottenere questo l'unica possibilità che avevamo era quella di isolarlo (dal punto di vista delle fondazioni) dagli edifici sottostanti attraverso l'impiego di isolatori sismici che consentono al contempo di assorbire sia i carichi verticali che gli spostamenti orizzontali indotti da eventi sismici, dilatazioni termiche, vento, ecc. Per verificare la bontà del sistema abbiamo eseguito delle prove, anche se non richieste dalla normativa, spingendo l'edificio con dei martinetti idraulici e verificando che lo spostamento ottenuto fosse in linea con il modello teorico. Collaudo riuscito con piena soddisfazione di tutto il team. Questa particolare configurazione strutturale ha comportato poi la necessità di realizzare tutti impianti che attraversano il piano terra (impianti elevatori, impianti idrici, elettrici) con particolari accorgimenti tecnici in maniera tale da permettere spostamenti orizzontali degli stessi fino ad un massimo di 10 cm.

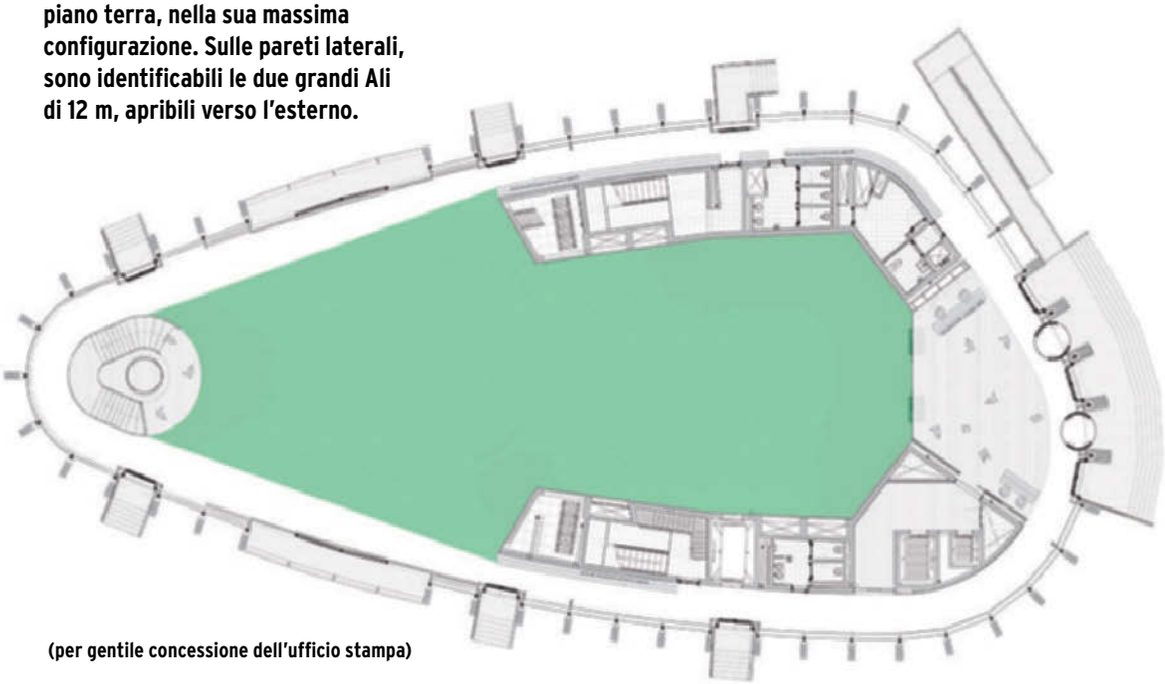
Il Pavilion è un gran bell'oggetto, suona soprendentemente bene, le finiture sono molto curate, belli i materiali impiegati, con alcune scelte curiose, tipo il pavimento.

GDM Il pavimento è del tipo sopraelevato e le piastrelle in solfato di calcio sono rivestite con un film di materiale metallico per permettere la posa di una finitura in parquet con sottofondo. Il parquet, doghe di circa 15x120 con spessore 4 mm non è dotato di giunti maschio-femmina e questo consente massima ispezionabilità ai sottostanti servizi e impianti. Tutto il pavimento è stato realizzato in questo modo (Auditorium e Greenhouse), mentre nell'Asilo il pavimento è incollato. Abbiamo scelto questa soluzione in quanto l'impianto di condizionamento sfrutta un plenum di mandata dell'aria primaria dal basso verso l'alto. Il pavimento così realizzato rende molto semplici le attività manutentive e consente al contempo di avere una portata di 500 kg/mq pensata in particolare per eventuali esposizioni fieristiche.

IL PROGETTO MULTIMEDIALE

GIANCARLO TERZI (CONSULENTE, SANGALLI TECNOLOGIE) Realizzare questo progetto (l'equipaggiamento audio, video, lu-

La pianta dell'Auditorium, al piano terra, nella sua massima configurazione. Sulle pareti laterali, sono identificabili le due grandi Ali di 12 m, apribili verso l'esterno.



(per gentile concessione dell'ufficio stampa)

ci e integrazione fra i vari sistemi, per far sì che la gestione e il controllo risulti facilitato) è stata una sfida molto impegnativa, compito svolto per certi aspetti in collaborazione con l'ing. Marcello Brugola, che ha curato l'acustica passiva. Il primo pensiero per assicurare una flessibilità trasversale è stato quello di creare una struttura che conferisse in un corpo unico centrale (la regia) tutte le informazioni: gli spazi, le distanze in gioco variavano da un min. di 10-15 m fino a 150 m. Dati questi parametri l'obbiettivo, per traguardare anche il futuro, per quanto riguarda i sistemi audio e soprattutto quelli video (con soluzioni attorno ai 4K, che occupano una banda minima che va dagli 8 fino ai 22 Gigabit), considerando che gli eventi in diretta e anche i tempi di latenza che possono essere introdotti dai sistemi possono avere un ruolo dominante, abbiamo convenuto sull'utilizzazione di connessioni non compresse, che nello stesso tempo garantissero performance adeguate oggi e anche domani. Per l'audio c'è un'infrastruttura basata su rete Dante, per il video abbiamo utilizzato il protocollo HDbaseT, con una matrice che garantisce 25 Gigabit di banda, per cui soddisfa ampiamente i requisiti. Il segnale video è HD in tutto il Pavilion, ovviamente il limite poi è quello dei diversi dispositivi: le telecamere sono Full HD (2K), gli schermi video sulle Ali non sono Full HD ma arrivano a 1500-1600 pixel sull'asse orizzontale. Nel momento in cui lo schermo principale dove proietto immagini in edge blending, risoluzione intorno ai 3200 x 1200 pixel, la sorgente che posso utilizzare è 4K, in grado di soddisfare pienamente il display. In Auditorium c'è un altro schermo panoramico a discesa (l. 10 m, altezza max 2 m), una superficie unica gestita in multiproiezione da un Analog Way Ascender 32 che è in grado di gestire in multifinestra segnali 4K. Sono tutti sistemi in grado di garantire prestazioni al limite delle tecnologie oggi a disposizione. Abbiamo previsto connessioni nei punti principali in rame e in fibra ottica, ci sono anche tre punti di connessione esterni, di cui due sui lati, in prossimità dei portelloni (le Ali, nda), più uno sulla piazzola dov'è previsto il posizionamento di un mezzo mobile televisivo, che si collega direttamente alla regia interna. Su tutti gli ingressi e su tutte le uscite possiamo liberamente, con la massima flessibilità, condividere risorse e destinazioni. Per l'audio, il sistema principale in Auditorium prevede tre canali line array (P.A. Meyer Sound Mina, L-C-R), con una sezione basse composta da tre elementi sul canale centrale: data la forma della struttura, se non avessimo prestato attenzione nel contenere l'energia emessa nella zona retrostante avremmo avuto seri problemi: configurazione supercardioide, con un modulo, capovolto, col dovuto ritardo, che va a cancellare l'energia sul retro con risultati soddisfacenti. Due sub poggiati a terra magari avrebbero avuto una resa migliore, soprattutto in certe applicazioni (concerti dal vivo), ma così abbiamo raggiunto un compromesso utile, sospendendo in un solo punto, concentrando la sorgente delle basse frequenze. Il main si può muovere in altezza, ma non può essere spostato in avanti o indietro:

LE PERSONE

(© Stefano Bonagura)

L'ing. Giuseppe De Marco, Project Manager dell'UniCredit Pavilion.

(© Stefano Bonagura)

Giancarlo Terzi (Sangalli Tecnologie), consulente impianti multimediali del progetto.

(per gentile concessione dell'ufficio stampa)

L'architetto Michele De Lucchi, ideatore del progetto.

Lo spazioso ambiente della Greenhouse al terzo piano dell'UniCredit Pavilion.

La sala dell'Auditorium al pianterreno, durante le prove di "Sinfonie in Scena". A dx e a sx, in alto, si può notare la Passerella dell'arte.

CARATTERISTICHE DELL'UNICREDIT PAVILION

Superficie: 3.500 m² coperti suddivisi su 6 livelli (1 interrato e 5 fuori terra, terra, mezzanino, primo, secondo e terzo)
Peso edificio: 6.800 tonnellate (poggia su 30 isolatori sismici)

Posti a sedere Auditorium
n. 700 al piano terra, n. 110 al piano galleria, n. 200 posti al piano terzo (Greenhouse)

Dimensioni sala
lunghezza massima: 66 m
larghezza palco: 19,5 m
larghezza massima edificio: 30,5 m
larghezza massima sala
(dove il soffitto è alto 4,50 m): 17 m

Palco
Pedana mobile di 60 m² (12 x 5 m), chiusa ai lati con pannelli i n plexiglass, corrimano, dotata di piedini di tre h. diverse (30, 60 e 90 cm), con la possibilità di accedere alle torrette sottostanti e alle griglie per il condizionamento

Porte di carico/scarico: le due Ali laterali (l. 12 x 6 m di h.)
la portata del podio per il carico-scarico dei mezzi nelle vicinanze delle porte è di 2.000 mmg/m²; i mezzi possono entrare da Via de Castilia e da una strada adiacente al Pavilion che verrà costruita con il parco

Pale frangisole
n. 2517 (per la schermatura solare, gestita tramite Building Management System)

Impianto elettrico
energia disponibile 250 kW (di cui circa 32 kW forniti dall'impianto fotovoltaico)

Impianto fotovoltaico
la potenza di picco complessiva dell'impianto fotovoltaico (posto sulla copertura dell'edificio) è di circa 32 kWp

Spazi
foyer
Auditorium
Passerella dell'arte
Mini-Tree (asilo, layout dello spazio studiato con il Settore Educazione del Comune di Milano, con schermo video touch da 92" posizionato ad altezza bambino, sala cinema, tavolo interattivo); gestione dell'asilo affidata a Reggio Children s.r.l.
Greenhouse (spazio per eventi, meeting, catering)
bar
guardaroba (nei corridoi laterali, al pianterreno)
magazzini (dislocati in diverse posizioni, per un totale di 550 m²)
regia (in galleria può essere collocata una regia F.O.H.-luci aggiunta)
control room
n. 20 servizi igienici in totale per il pubblico, distribuiti ai diversi piani

Ascensori
n. 2 (destinabili in maniera diversa, per esempio per il pubblico e per le mamme dei bimbi dell'asilo)+ n. 1 montacarichi

Luci
n. 3 americane, più diversi punti di appendimento laterali
n. 2 universi DMX
dimmer su richiesta
console Digilite PULSE-MX
n. 8 ETC Source Four Led (sagomatore con ottica 15-30°),
n. 8 ETC Source Four Led (Fresnel controluce), n. 8 ETC Source Four Led (Fresnel frontali su balconata),
n. 4 Rosco Braq Cube 4C (per controluce RGBW), n. 2 Rosco Braq Cube 4C (piazzato ribassato RGBW), n. 4 Rosco Braq Cube WNC (piazzato ribassato White), n. 7 Martin Rush MH2, n. 7 Martin Rush MH3

Audio
P.A. Meyer Sound Mina, con n. 2 linee di ritardo (UpJunior + M1D-Sub), controllato con Galileo 616
server per Audio Networking Tesira, con scheda per network Dante, scheda per network CobraNet
mixer: n. 1 Yamaha QL1, n. 1 QL5
monitoraggio in regia: Genelec
registratore Denon DN-700R Network SD/USB Solid State Sound Recorder
sistema radiomicrofonico Shure (n. 16 radiomicrofoni in dotazione)
sistema conferenziale e traduzione simultanea: Danish Interpretation System DCS 6000 Conference
sistema Intercom: Altair

Video
n. 2 grandi schermi a discesa
n. 6 teli motorizzati da incasso a soffitto
n. 2 VPR Panasonic PT-DZ21KE
n. 4 VPR Christie HD6K-M
n. 2 Analog Way Ascender 32 (multi screen seamless switcher)
ledwall sulle Ali
telecamere: n. 2 Panasonic AW-HE130
matrice video: Lightware 25G
unità di registrazione per presentazioni multimediali: Crestron Capture-HD
n. 2 mixer video Blackmagic ATEM 2M/E Production Studio 4K
lettore DVD Blu-ray:
Denon DBP-2012UD
Dotazioni
fondale nero in tessuto
n. 900 sedie Pavilion (realizzate da Cassina, su disegno di Michele De Lucchi)
n. 6 leggii
n. 4 podi mobili (con dotazione A/V)

Ideazione progetto
arch. Michele De Lucchi

Progetto strutturale
ing. Danilo Campagna
e ing. Alessandro Aronica
(MSC Associati S.r.l. – Milano)

Esecuzione lavori
Italianacostruzioni

Direzione lavori
Arch. Enrico Favero

Acustica
ing. Marcello Brugola

Consulente impianti multimediali
Giancarlo Terzi (Sangalli Tecnologie)

Utilizzo dello spazio
concerti, convegni, conferenze, mostre, eventi

Indirizzo
UniCredit Pavilion
Piazza Gae Aulenti - Milano
Numero verde 800.184949
sito: www.unicreditpavilion.it

Team UniCredit Pavilion
Serena Massimi (responsabile)
Email: serena.massimi@unicredit.eu
Massimo Fiorentini
Email: massimo.fiorentini@unicredit.eu
Annalisa Born
Email: annalisa.born@unicredit.eu

I due videoproiettori principali Panasonic, utilizzati sullo schermo 10 x 9 m.

La regia del Pavilion, ottimamente equipaggiata.

il sistema è fissato a un'americana motorizzata. Introducendo un minimo rinforzo sulla seconda linea di ritardo (sub inserito nella controsoffittatura, invisibile, perfettamente allineato) abbiamo dato continuità e profondità al segnale in tutta la sala. La prima linea di ritardo (4 diffusori) è più consistente, collocata proprio dove il soffitto dell'auditorium si abbassa da circa 17 m a 4,50 m, soluzione che oltre a dare continuità e linearità alla pressione sonora, svolge una funzione anche nella possibile suddivisione degli spazi, mentre la seconda linea di ritardo è un po' meno consistente. Per la diffusione audio sulle Ali (aperte hanno una posizione vincolata, ruotano di 165°) è stata adottata un'altra soluzione Meyer Sound, diffusori CAL, sistema steering verticale, e questo ci ha aiutato a contenere i problemi che derivano dall'avere (sul lato sud del Pavilion) un palazzo di vetro a pochi m di distanza: se avessimo utilizzato diffusori convenzionali, il suono ci sarebbe ritornato indietro, mentre così abbiamo contenuto al minimo le riflessioni.

GDM Le Ali del Pavilion sono motorizzate e possono essere aperte verso la piazza ed il parco per permettere a chi è all'esterno di seguire un evento live. Sulle stesse ali sono poi installati dei ledwall di 8,00 x 4,50 m che possono essere utilizzati sia per proiezioni interne, scenografie di supporto, ecc., che per proiettare immagini e video all'esterno. Le porte scorrevoli a vetri antistanti le ali si possono aprire, come abbiamo fatto per il concerto inaugurale, per avere un contatto diretto con il pubblico esterno e trasformare l'intera piazza ed il parco in un teatro a cielo aperto.

GT Lo schermo principale (avvolgibile, l. 10 x 9 m max di h.) è montato e integrato su un'americana motorizzata. Il secondo schermo (quello a metà sala), data l'altezza limitata (2 m x 10 m di l.) è illuminato con quattro proiettori Christie, scelti per motivi esclusivamente tecnici, perché dotati di ottiche intelligenti, che è possibile controllare con un sistema remoto di supervisione. Il progetto illuminotecnico (luci sceniche e non solo) è stato elaborato dal Gruppo C14: prevede un piazzato minimo, che può essere implementato con aggiunte in ogni momento, gestione via DMX per poter portare il controllo in regia. Sono state previste linee dimmer: è possibile posizionare e collegare dimmer noleggiati all'occorrenza, avendo già a disposizione l'impianto di potenza.

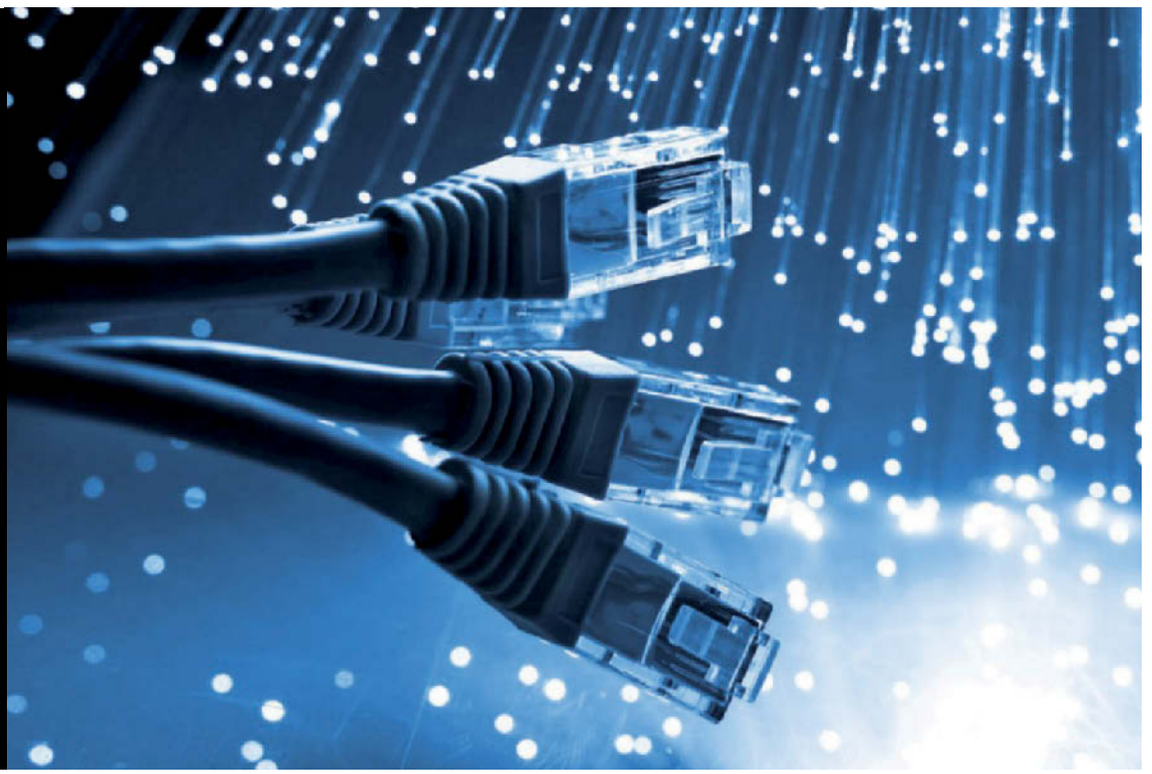
Abbiamo utilizzato solo proiettori LED: potenza contenuta e controllo standardizzato, per cui certe dotazioni diventano meno indispensabili, però sono state previste lo stesso.

Riguardo la dotazione per la convegnistica, ipotizzando la massima suddivisione degli spazi disponibili, si è cercato di andare a fornire la copertura per un sistema di radiomicrofoni centralizzato. La regia ha una dotazione di radiomicrofoni utilizzabili ovunque, coi nuovi sistemi digitali Shure, con le antenne che assicurano la copertura, configurabili con vari tipi di microfono (gelato, lavalier, headset), bisogna solo decidere quali microfoni servono e dove. Oltre alla rete Dante, nei vari punti è riportata anche una rete proprietaria del sistema di traduzione simultanea: portando da una a N basi a disposizione, collegata alla torretta (al punto rete), possiamo avere in contemporanea fino a quattro sistemi conferenziali con traduzione simultanea, separati e indipendenti, in tutta la struttura, con delle cabine di traduzione già allestite, più altre postazioni dov'è possibile allestire cabine aggiunte, a noleggio, che tramite punto di connessione hanno già a disposizione tutto quello che serve (A/V), fino a 8 lingue per ogni punto.

GDM Abbiamo realizzato un collegamento per sfruttare eventualmente le sale traduzione già realizzate all'interno di UniCredit Tower (il quartier generale del Gruppo bancario, a pochi metri dal Pavilion, nda), nella Torre A (al 29° piano) e nella Torre C in Tower Hall (al piano –1). Il Gruppo UniCredit una volta all'anno organizza un evento interno di business in mondovisione: collega tutte le filiali, di tutto il mondo, alla presenza anche dei giornalisti e in quel caso abbiamo la possibilità di fare una conferenza che supera abbondantemente le 8 lingue simultanee, collegando contemporaneamente tutte le sale traduzione. **B**

IP e 4K tra miti e leggende

LA TECNOLOGIA TELEVISIVA SEMBRA ORIENTATA DEFINITIVAMENTE VERSO UNA INFRASTRUTTURA IP E 4K MA SONO IN MOLTI A PENSARE CHE IL PASSAGGIO SARÀ MOLTO PIÙ LUNGO DI QUANTO I VENDOR CI VOGLIONO FAR CREDERE



Un recente sondaggio globale rivela, infatti, che almeno 10 anni sono necessari in questa transizione per le stazioni tv. É logico che i produttori di hardware hanno tutti i vantaggi a spingere ad acquistare le loro nuove tecnologie in sostituzione della tradizionale SDI.

Tuttavia l'azienda britannica Quantel & Snell ha diffuso i risultati di un'indagine globale su oltre 1000 professionisti broadcast in 80 nazioni, che dissipa parecchi quesiti.

I RISULTATI

Domanda: entro quanto tempo i router SDI saranno completamente sostituiti da quelli IP?

Risposta: solo 19% entro due anni. 42% in cinque anni e 27% entro dieci anni. Il 9% dice che l'SDI non sarà mai completamente sostituita.

Domanda: nel 2016 l'IP verrà utilizzato nei segnali in diretta?

Risposta: 20%, assolutamente no, 47%, in parte e il 29%, in modo completo. Solo il 4% andrà completamente in IP nel 2016.

Domanda: il 4K è una tecnologia trainante ma entro quale arco di tempo?

Risposta: il 60% concorda su 2-5 anni.

Domanda: High Frame Rate (HFR) o High Dynamic Range (HDR) possono apportare benefici economici al settore?

Risposta: il 47% dice di sì e li vede come generatori di business. Solo il 22% dice lo stesso dell'HFR. Il 31% stima non ci sia alcun beneficio di business in questo passaggio.

Domanda: per un broadcaster, IP e 4K che cosa rappresentano?

Il 44% ha parlato di multi-formato e produzione multi-programma.
Il 20% auspica una maggiore compatibilità grazie all'IP.
Il 16% nutre grandi speranze di profitto grazie al 4K.

BE **D1** TO COME TO TOWN

BE **D1** TO BURN IT DOWN

evolution wireless D1 accompagna la tua band verso il successo. Il massimo della semplicità e dell'affidabilità per un sistema digitale. Automatic Frequency Management: gestione automatica delle frequenze. Audio di qualità superiore ed un'eccezionale semplicità di utilizzo. "Be D1 to have it".

BE **D1**
AND ONLY

www.sennheiser-D1.com

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

SENNHEISER
The Pursuit of Perfect Sound

Clay Paky Mythos

Proiettore motorizzato ibrido

di Fulvio Michelazzi

LA GIUSTA SINTESI TRA SPOTLIGHT E BEAMLIGHT. CLAY PAKY CREA UNA NUOVA GENERAZIONE DI "MACHINA LUCIFERA", CON CUI GLI ALTRI PRODUTTORI DOVRANNO CONFRONTARSI E GLI AUTORI DELLE LUCI ESALTARSI

LA LUCE VIAGGIA LONTANO

L'ho provato all'aperto senza muri intorno, ho scatenato il suo fascio luminoso nell'aria tersa fino a raggiungere la punta violata di una montagna. Il Cervino.

È come se avessi scalato i 4.400 metri. Si è in un'altra dimensione quando il punto dove far morire la luce si trova a chilometri di distanza e non a qualche decina di metri. Si vive una sensazione di onnipotenza, diventa la proiezione del proprio io.

Tutto questo grazie all'ultimo generatore di luce uscito dalla fucina delle meraviglie che è la Clay Paky.

Il design di questa "machina lucifera" è rassicurante e contemporaneamente accattivante, nella sua morbida rotondità che non dà assolutamente l'impressione di poter mettere a disposizione una così alta quantità di luce.

DENTRO AL MYTHOS

Un cuore luminoso come il sole, 8000 K e una temperatura del bulbo di 900° C, un arco di 1,2 mm inglobato in una parabola che lo collima in un fascio parallelo di 3°, un beam perfetto per incidere il buio. La sorgente è una MSD Platinum 20R di Philips. Con un consumo di soli 470W la resa luminosa del Mythos è superiore alle teste mobili a led da 570W e leggermente inferiore ad uno spotlight con lampada a scarica da 1500W.

Clay Paky ha raggiunto un nuovo standard nell'ambito delle macchine intelligenti per l'illuminazione; la sfida che i progettisti hanno raccolto è stata quella di dare agli Autori delle Luci una "machina lucifera " potente e versatile. L'idea principale è coniugare una sorgente puntiforme con una bocca di uscita di 160 mm mantenendo le dimensioni dell'apparecchio il più contenute pos-

sibile, soli 420 mm, mentre la distanza tra la lampada e la lente frontale è di soli 307 mm. In così poco spazio le soluzioni tecnologiche pongono Mythos come capostipite di una nuova generazione di " machine lucifere" ibride. Il suo corpo racchiude due anime. Una è spotlight e produce un fascio luminoso intenso e denso con uno zoom che va da 4° a 30,8°, che diventano 50° utilizzando il disco animazione o i gobo rotanti, con quest'ultimo valore di apertura del fascio può tranquillamente lavorare come wash, infatti la superfice illuminata è di 18 metri di diametro ad una distanza di 20 metri. Ma anche utilizzandolo come spot con il massimo valore di zoom (30,8°), a 20 metri la superfice è illuminata da 1800 lux con un diametro di 11 metri. A causa della disposizione delle ruote portagobos si hanno due valori di apertura dello zoom: quando è usata la ruota con i gobos fissi il range dello zoom è compreso tra 4,5° e 30,8°; mentre quando si usa la ruota con i gobos indicizzabili i valori diventano da 6,5° a 47,3°. L'altra anima è beam. Il sistema ottico racchiuso al suo interno genera un fascio luminoso di 2,5° originando un effetto pipe proiettando la luce a notevole distanza. Il gruppo ottico è composto di tre lenti che concentrano la luce sull'effetto che si vuole proiettare riuscendo a mantenere il fuoco per tutta la sua lunghezza dando la percezione della solidità della luce. Nella configurazione beam la lente focus viene a trovarsi sullo stesso piano focale della ruota dei gobos indicizzati impedendone l'utilizzo.

Per manipolare la luce del Mythos, l'Autore delle Luci ha a disposizione diversi strumenti: due ruote porta gobos, una che ne contiene 18 fissi, di cui 6 sono dei " bolli riduttori" che danno origine a colonne di luce con diverse aperture, da 2,5° si scende a 0°; l'altra porta 6 gobos indicizzabili, poi due prismi, uno a 4 facce e uno lineare che trasforma il fascio luminoso in un ventaglio. A questi strumenti che permettono di lanciare effetti in bianco e nero si affiancano le ruote colori. Forti dell'esperienza di miniaturizzazione iniziata con lo Sharpy i progettisti della Clay Paky hanno inserito all'interno del Mythos un nuovo modo per gestire i colori. Le ruote sono diventate tre e hanno una particolare disposizione dei colori al loro interno, la metà di ciascuna ruota è dedicata ai tre colori della sintesi sottrattiva, ciano, magenta, giallo. Ognuno di questi colori primari è distribuito con un'intensità da 0 al 100%. In questo modo con la miscelazione CMY si ottengono morbidi passaggi tra un colore e l'altro. Sull'altra metà della ruota sono distribuiti dei colori predefiniti, dei filtri di conversione, 2500K, 3200K e CTB, un filtro frost per sfumare i bordi del fascio luminoso, un filtro H.M. green e un filtro per simulare la luce di Wood. Con questa scelta progettuale si ottiene una maggiore flessibilità nella miscelazione dei colori, oltre ad un risparmio di spazio, peso, elementi meccanici ed elettronica dovuto all'eliminazione della quarta ruota colore che si trova in tutte le altre teste mobili. Per il suo funzionamento servono trenta canali DMX. L'alimentazione avviene con il nuovo sistema della Neutrik Powercon, denominato TRUE 1; questo connettore, di colore giallo e nero può essere staccato "a caldo" (quando l'apparecchio è acce so) e ha una migliore protezione all'acqua. Non è compatibile con il Powercon usato fino ad ora. Come tutti i generatori di luce deve essere raffreddato, all'interno della testa ci sono due ventole che convogliano aria verso la lampada, mentre nella base c'è un'altra ventola che raffredda la scheda principale. Nel menù ci sono due opzioni per il raffreddamento una è quella standard, che permette una buona dispersione di calore, ma è rumorosa; la seconda permette gestisce la velocità di alcuni effetti, PAN, TILT, Focus, riducendo il livello di rumore.

CONCLUSIONI

Tutti questi strumenti consentono, con la loro miscelazione, di saziare la fame lucifera anche del più esigente Autore delle Luci sotto l'effetto di stimolanti. Mythos dà il massimo di sé in qualsiasi situazione lo si metta nella scena. Se utilizzato in posizione frontale, funziona come luce di riempimento bianca o colorata, distribuita su tutto il palco o, con un rapido movimento, concentrata su una zona ma anche come key light per dare maggiore incisività ai protagonisti dello spettacolo. Se messo in posizione di controluce, sospeso ai tralicci, permette di dare profondità alla scena o proiettare trame luminose; se collocato a terra, crea delle volumetrie luminose, statiche o dinamiche, rendendo lo spazio scenico un continuum visivo. I suoi fasci lanciati a mezz'aria costituiscono l'ossatura sulla quale costruire una regia luci, mentre le possibilità creative di un Autore delle Luci si moltiplicano all'infinito mescolando gli effetti a disposizione. Un mito. B

ON

- Ottima "tavolozza" per dipingere con la luce
- Buon rapporto potenza assorbita/luce emessa
- Dimensioni
- Rapidità e precisione dei movimenti

OFF

- Più lento dello Sharpy
- Non ha la ricezione wifi del segnale DMX
- Mancano le funzioni RDM

INFO
Clay Paky
www.claypaky.com

RTW Masterclass

di Luca Pilla

Plug-in audio monitor in tempo reale

RTW È DA SEMPRE UNA GARANZIA QUANDO SI TRATTA DI MONITORARE I SEGNALI E ANALIZZARLI IN TEMPO REALE. DALLE SUE UNITÀ HARDWARE E DALL'ESPERIENZA ACCUMULATA, NASCE LA SERIE MASTERCLASS, CHE CONSENTE DI CONFIGURARE A PIACERE LA FINESTRA DI MONITORING DEL SEGNALE ALL'INTERNO DELLA DAW.

Il bundle include i tools per il loudness, dedicato in particolare al broadcast e alla produzione televisiva, e i tool Mastering per l'analisi di ampiezza, loudness, spettro (61 bande), surround e fase con multicorrelatore, adatti a qualsiasi produzione audio. Entrambi i tool vanno da mono a 7.1 Dolby Digital Plus e lavorano in bassa latenza. La misurazione del loudness include tutti i formati per TV e Cinema (LEQ) e il True Peak Level Meter, presente su entrambi i tool, utilizza un oversampling 4x. I formati supportati sono VST 2.4, VST3, RTAS, AAX, AU, fino a 96 kHz. I plug-in sono derivati da TM7 e TM9 TouchMonitor. La protezione si avvale di iLok.

MODULARITÀ

A differenza di altri tool di analisi, Masterclass consente di scegliere la dimensione della finestra che conterrà i tool tra sei possibilità. Da un formato picccolo a uno grande, il plug-in riadatta i tool inseriti, ma non al contrario. L'utilizzatore può decidere la posizione di ognuno di essi e la loro dimensione in verticale e orizzontale draggando i margini, invertendo le dimensioni orizzontali con le verticali o rimuovendolo dalla finestra. È possibile programmare il routing audio, la sensibilità di molti parametri, lo standard di misurazione del loudness con Target Level programmabile e automazione della misurazione. Ogni tool dispone di parametri propri, facilmente richiamabili. Nell'utilizzo di tutti i giorni, si nota una certa pesantezza del plug-in per computer meno recenti, mentre su macchine moderne la fluidità è evidente. Chi ha già lavorato in passato sugli analizzatori RTW si troverà immediatamente a suo agio, con l'utile possibilità di configurare a piacere i propri tool di analisi. Circa la qualità dell'analisi non ci sono dubbi: RTW continua la sua tradizione nell'analisi precisa del segnale. Ottima la possibilità di uscire dagli standard Loudness, programmando a piacere la scala di riferimento tra le dieci disponibili, il target level, il tempo di Momentary Integration e Short Integration, il valore di gate in LUFS per Silnce e Relative e, infine, il peso dei canali nel calcolo del loudness con escursione indipendente da -6 dB a + 6 dB. Eccellente anche la programmazione del PPM, con tanto di headroom programmabile, range operazione e tipo di scala. Introdotto anche il Loudness Sum. L'analizzatore di spettro include la versione a 1/3 e 1/6 di ottava, con scelta del range per le basse frequenze o per l'intera scala. Limite invalicabile è l'impossibilità di inserire due tool identici programmati diversamente. Per esempio sarebbe stato comodo avere due analizzatori di spettro indipendenti per coprir e le basse frequenze e l'intero spettro. È pur vero che si può inserire un secondo plug-in Masterclass sulle stesse tracce, aggirando il limite. Manca un tool per la visualizzazione storica del loudness, che RTW propone con un plug-in differente: Continuous Loudness Control (CLC).

CONCLUSIONI

RTW Masterclass è uno dei pochi tool indispensabili in qualsiasi fase della produzione audio e in qualsiasi ambito. La precisione, la profondità di programmazione e la customizzazione della finestra del plug-in e dei singoli tool inseribili lo rende il punto di riferimento software all'interno della DAW per l'analisi in tempo reale dell'audio.

INFO
Leading Technologies
www.leadingtech.it

noleggio di attrezzature per aziende e noleggiatori dello spettacolo

WWW.DRY-HIRE.IT

a noleggio, anche lungo termine, disponibile in grande quantità:

CLAY PAKY · MA LIGHTING · Martin · JB LIGHTING · ROBE · SGM · GRIVEN · NEXO · dB TECHNOLOGIES · OMNITRONIC · d&b audiotechnik · MBN EVENTPRODUCTS · HungaroFLASH · Antari FOG MACHINE

NOLEGGIO PURO

PROLED®

Illuminazione LED

www.proled.it

alphaconcept.it

cerchiamo distributori e rental partner per zone libere

richiedi la tua demo

info@alphaconcept.it

+39 0472886535

D8 · D8 Plus · C1

MOVECAT

PARANCHI E MOTORI PER LO SPETTACOLO

REVISIONI E COLLAUDI ANNUALI

WWW.MOVECAT.IT

DINAMOMETRI

PARANCHI

MBN EVENTPRODUCTS

effetti speciali

LED 1.5K STROBES

3 Modelli:

SOL - BIANCO / SOL - RGB / SOL - UV

HungaroFLASH

THE FLASH PRODUCER

www.hungaroflash.it

VARYSCAN P4

280W HRI

solo 15 kg

JB LIGHTING

www.jb-lighting.it

Audio Technica AT5045

di Andrea Benassai

Microfono a condensatore

UN CONDENSATORE SIDE ADDRESS DI DIMENSIONI ESTREMAMENTE CONTENUTE, DAL SUONO MODERNO E GRAFFIANTE. NATO PER INSINUARSI NEGLI ANGOLI MENO ACCESSIBILI DEL VOSTRO STRUMENTO, PER RIVELARE PARTICOLARI RECONDITI E SORPRENDERE CON LA SUA DINAMICA.

AT 5045

Già con il 5040 Audio Technica aveva destato interesse per la realizzazione della multi membrana a forma rettangolare: nel 5045 tale forma inconsueta è stata riproposta in un microfono a condensatore di fascia alta, stavolta con il dichiarato scopo di ridurre gli ingombri. La membrana nel 5045 è unica e limita alla sola figura cardioide la risposta polare del microfono.

La caratteristica più sorprendente è proprio la dimensione contenuta (lunghezza di 17,7 cm e diametro massimo di 2,5 cm). L'interpretazione della forma a stilo induce a pensarlo come un front address, ma all'interno è evidente la membrana perpendicolare al corpo, protetta da una griglia volutamente ampia che lascia quasi indifesa la meccanica interna. La costruzione generale è incredibile: maneggiando il 5045 si ha la sensazione di trovarsi di fronte ad un prodotto realizzato con attenzione maniacale sia nelle rifiniture sia nella realizzazione tecnica, curata nei minimi dettagli. In particolar modo è impressionante il supporto, con un complesso e robusto congegno di incastro e fissaggio, che avviene per mezzo di un galletto a pressione e che stringe saldamente

il microfono ai binari di gomma interni. Sebbene il peso totale del sistema sia molto contenuto, la scelta di un simile meccanismo - complesso e dunque assai costoso – ne rivela la vocazione: un microfono così piccolo può essere collocato ovunque e può essere mantenuto senza difficoltà nelle posizioni più innaturali e disagevoli.
Senza dilungarsi sulle specifiche tecniche, i dati più salienti sono la sua silenziosità (8dB, dato ormai diffuso anche su microfoni di meno nobile lignaggio) ma, soprattutto, la combinazione con la massima SPL tollerata, che è di ben 149 dB. Il risultato finale è una dinamica totale di 141 dB. Per quanto i dati cartacei spesso non siano così manifesti nell'utilizzo, questa caratteristica si specchia in modo evidente sul campo: il 5045 è un eccellente trasduttore, capace di rivelare in modo chirurgico qualsiasi piccola sfumatura di esecuzione. Le micro variazioni timbriche degli strumenti acustici sono catturate con precisione estrema, e proprio in quest'ottica la notevole maneggevolezza del sistema diventa una logica necessità, visto che anche piccole variazioni nell'ubicazione del microfono si trasformano in sensibili variazioni timbriche. La sonorità generale è estremamente moderna: una generosa salita che parte dai 4kHz lo rende dettagliato e diretto sulle alte, senza però mai essere aspro o innaturale. Sulle voci dà il meglio di sé, soprattutto nel pop e nel jazz, dove la congenita brillantezza del 5045 aiuta ad incastrare agevolmente nel mix l'elemento vocale. L'unica reale controindicazione, usando uno strumento così sensibile e, al contempo, acceso sulle alte frequenze, è l'estrema attenzione da dedicare in fase di collocamento, che deve essere unita alla garanzia da parte dell'esecutore di una sostanziale immobilità.

CONCLUSIONI

Suono moderno, corrosivo ed estrema sensibilità fanno del 5045 un microfono da installazione stabile, possibilimente in studio, dove la vocazione da microscopio del suono possa essere degnamente sfruttata. Il suo prezzo, giustificato dalla qualità, lo colloca nuovamente in studi ben attrezzati e forniti, dove si possa affiancare a strumenti magari più noti ma assai meno precisi. Se siete in grado di mantenere una posizione efficiente e stabile durante la performance, l'Audio Technica 5045 regalerà particolari insospettabili e sfumature infinite al vostro suono. B

↑ON

- Costruzione generale
- Sonorità graffiante
- Max SPL tollerata

↓OFF

- Non linearità sopra i 4kHz
- Estrema sensibilità al piazzamento

Particolare del supporto meccanico

INFO

Prezzo a listino (IVA esclusa): € 1582,00
Audio-Technica Distribution
a Division of Sisme S.p.A
Via Adriatica 11,
60027 Osimo Stazione (AN) Italy
Tel: +39 071 7819 666
Fax: +39 +39 071 781 494
E-mail: audio-technica@sisme.com
Website: www.sisme.com

Ram Audio Z440

di Paolo Calza

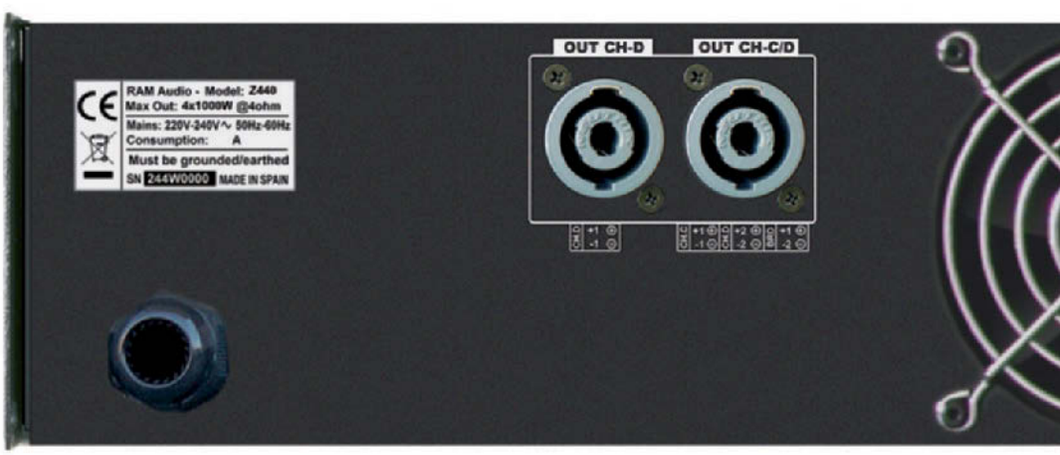
Amplificatore di potenza in classe H

UNA BELLA SORPRESA: UN AMPLIFICATORE LEGGERO, EFFICIENTE ED ESTREMAMENTE SILENZIOSO.

RAM Audio è un marchio dell'azienda spagnola C.E. Studio-2, una azienda situata a Valencia che si occupa di progettazione e costruzione di componenti elettronici. Dal 1997 produce e vende amplificatori destinati al mondo dell'audio che si sono da sempre distinti per le capacità in potenza e l'alta affidabilità. La serie di amplificatori ZETTA occupa la fascia intermedia del mercato con amplificatori in classe H di media potenza, ottima per utilizzo in installazioni dove sono richiesti impianti particolarmente performanti e in piccoli impianti live. La serie è composta da 7 amplificatori che si differenziano per numero dei canali e potenza erogata: da 2 o 4 canali con potenze che vanno da 2x500 watt su 2 ohm a 4x1000 Watt su 2 ohm.

Abbiamo provato il più grande della serie, lo Z440: 4x1000W su 2 ohm o 4x700 watt per linee a 70/100 volt.

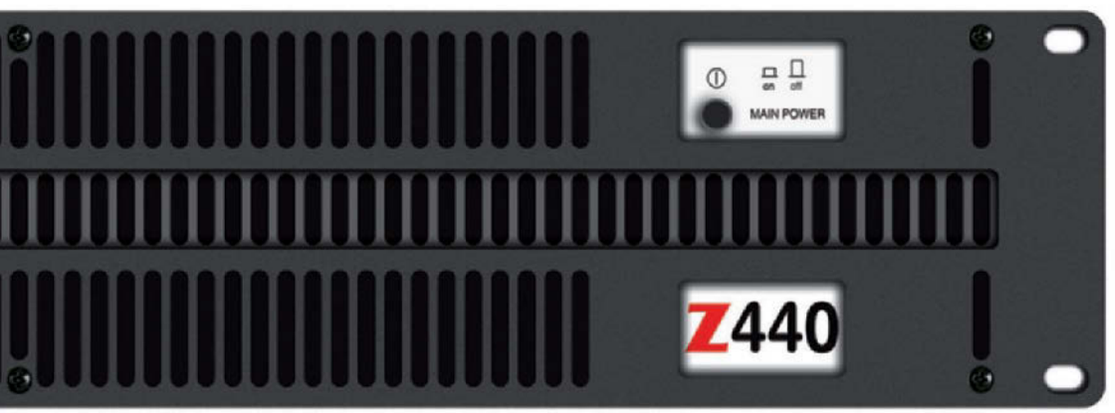
L'amplificatore utilizza gran parte dei brevetti della casa Spagnola: il primo è l'alimentatore QuantaPulse, che grazie ad uno scambio di dati tra alimentatore e modulo di amplificazione riesce ad ottimizzare il consumo elettrico aumentandone le prestazioni, questo lavora di pari passo con PMS, un siste-



ma di protezione che tiene continuamente monitoriati i parametri di ogni canale e del relativo carico per andare a richiedere l'effettiva potenza richiesta all'alimentatore. La terza importante caratteristica è il sistema di limiting ICL2 che limita il segnale in uscita quando l'amplificatore viene utilizzato in condizioni estreme pur non andando a compromettere il segnale in uscita. Ultimo, non per importanza è SSP: un sensore che va a proteggere l'amplificatore da carichi fallati come altoparlanti in corto circuito o con impedenza troppo bassa.
La prima ispezione visiva rivela l'amplificatore per la semplicità che lo caratterizza: sul pannello frontale i potenziometri e i led di presenza di segnale, limiter e clip per ogni canale, il pulsante di accensione.
Nella parte posteriore i connettori speakon per ogni canale e i relativi ingressi di segnale.
Molto comode sono tutte le serigrafie che riportano tutti i più importanti dati dell'amplificatore, specifiche delle connessioni in uscita ed ingresso e istruzioni per la connessione in modalità bridge. La cosa è estremamente comoda per chi deve operare senza il manuale a portata di mano.
Sempre sul pannello posteriore, due piccoli switch per selezionare la modalità dual o bridge.
Le connessioni dei canali 1 e 3 riportano sui poli 2+ e 2- dello speakon rispettivi canali 2 e 4 così da semplificare l'utilizzo di diffusori biamplificati. Sul posteriore è presente la ventola di areazione molto grande, forse un po' complessa da pulire e senza troppe protezioni per polvere e sporcizia. Le prove meccaniche e tecniche fatte sull'amplificatori hanno rivelato un'ottima struttura dello stesso e un peso contenuto per la potenza erogata, una buona rispondenza dei valori di uscita con quelli dichiarati dalla casa produttrice.
Le prove acustiche, alquanto relative e soggettive in merito alle timbriche, hanno rivelato una buona risposta priva di evidenti colorazioni del suono sia in gamma bassa (subwoofer) che alta (driver). La percezione che si ha utilizzando contemporaneamente i 4 canali dell'amplificatore è di un leggero calo della potenza di picco.
Ottimi i sistemi di limiter che con interventi contenuti sono pressoché impercettibili.

CONCLUSIONI

L'amplificatore è indicato per piccoli sistemi professionali grazie al peso contenuto che ne facilita la movimentazione e alla buona potenza erogata, ma ancora più per installazioni dove sono richiesti amplificatori efficienti in termini di consumi ed in grado anche di pilotare linee a 70 o 100 volt.

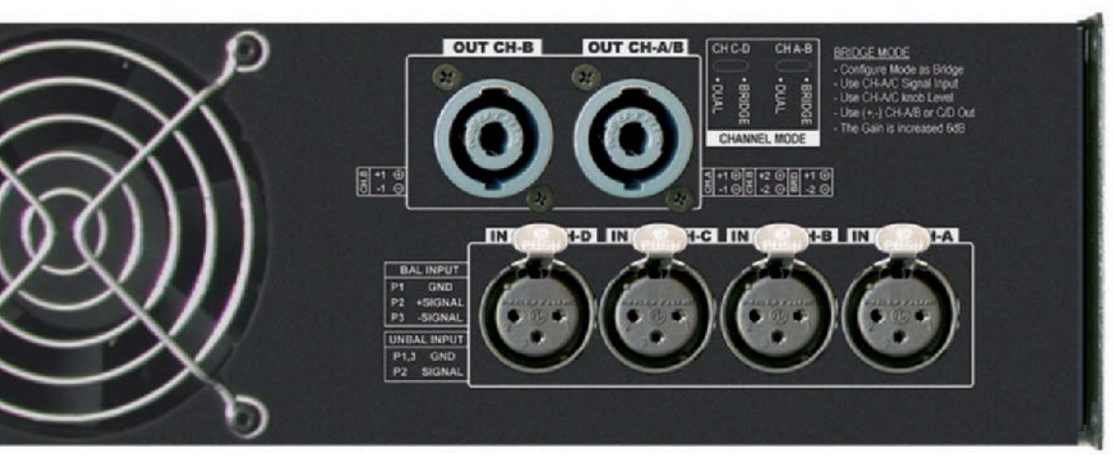


ON

- Ottimo sistema di limiter
- Ottimo rapporto peso/prestazioni

OFF

- Piccolo calo di prestazioni ad altissimi regimi
- Ventola troppo grande e difficile da pulire.



INFO

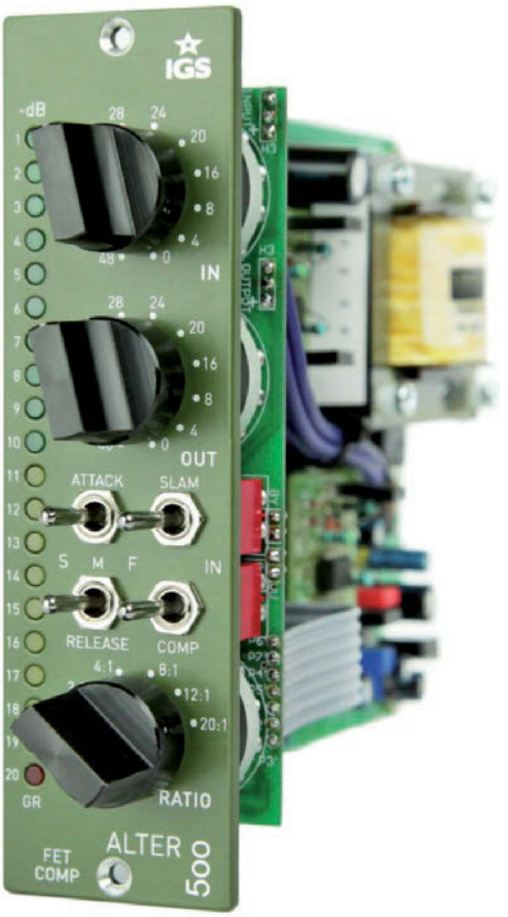
Adam Hall Italy
andreapontiggia@adamhall.com

IGS Alter 500

di Lorenzo Alberti

Compressione FET in formato 500

NUOVO CAPITOLO PER LA IGS, ATTIVA AZIENDA POLACCA, DI CUI ESPLORIAMO IL MODULO ALTER500, COMPRESSORE FET, ISPIRATO ALL'INTRAMONTABILE UREI1176.



IGS Alter500, circuitazione e pannello frontale

Oggetto del desiderio di qualunque tecnico del suono, il compressore FET Urei 1176 deve la sua nomea, che ha origine oltre quarant'anni fa, all'inconfondibile timbrica ed alla capacità d'intervento incisivo ed estremamente veloce, massimamente espresso con l'opzione "ALL" (o British Mode). IGS, con perizia, ne recupera il progetto personalizzandolo e, dopo la versione rack, adattandolo al formato serie 500.

UNA BREVE DESCRIZIONE DI UN PEZZO DI STORIA

L'UREI 1176 è il primo è più importante compressore a tipologia FET della storia audio. La circuitazione di tipo FET è caratterizzata dal modulare in tensione e non in corrente emulando, così, il comportamento dei sistemi valvolari. A tutti gli effetti questo tipo di circuitazione è la trasposizione in stato solido dei nostri amati tubi sottovuoto con una maggior facilità di progettazione e minor costo. Questo tipo di compressore può esprimere dei tempi di attacco e rilascio molto veloci e che lo rendono molto indicato per seguire segnali audio che abbondino di transienti veloci quali gli strumenti percussivi. Nella pratica l'1176 viene molto utilizzato anche su tracce di strumentazione musicale e voci. Un "trick" è di usarlo sulla voce per intercettare le sillabe più aggressive mettendogli in cascata un compressore con cella di detect di tipo ottico e con un comportamento relativamente morbido, quale l'UREI LA-2A, per intervenire in termini di RMS.

Una caratteristica dell'1176 era la possibilità di selezionare un rapporto di compressione particolare ed estremo denominato "ALL" caratterizzato da un tempo di attacco e rilascio velocissimo ed una invasività estrema, con il risultato di incidere notevolmente sulla timbrica e la dinamica del suono regalando risultati spesso stupefacenti. Ultima nota è l'aggiunta della sigla "LN" (Low Noise) alla sigla nella riedizione moderna da parte della Universal Audio, che ne detiene i diritti di marchio, che ne sottolinea la maggiore silenziosità. Visto l'interesse che riscuote questo tipo di strumento audio ed il costo abbastanza elevato è lecito che vi siano svariate aziende che propongo i loro cloni con caratteristiche più o meno simili e, a volte, adattandoli a standard che si discostano dall'originale quale il formato serie 500. L'IGS Alter500 è uno di questi e con risultati lusinghieri.

HARDWARE

Il modulo ha la circuitazione a vista ben ordinata sul PCB dove, come in tutta la produzione IGS, balza all'occhio il trasformatore Carnhill d'uscita. I controlli fanno riferimento a tre potenziomentri a scatto e a quattro switch. I primi sono relativi al guadagno d'ingresso, quello d'uscita, entrambi a step di 4dB e al rapporto di compressione che prevede i rapporti 1:1, 2:1, 4:1, 8:1, 12:1 e 20:1. Gli switch gestiscono il bypass IN/OUT, il release Slow(1,1s) - Medium(600ms) - Fast(50ms), l'attack Slow(0,8ms - Medium(0,2ms) - Fast(0,02ms) e l'attivazione dell'opzione SLAM! corrispondente al tasto ALL (Buttons ON) dell'1176 originale. Sul lato destro del pannello frontale, finito in verde oliva, trova posto un led meter della riduzione di guadagno (compressione) estremamente dettagliato con una scala da 1 a 20dB a passi di un dB. L'interessante opzione di impostare un rapporto di compressione unitario, ovvero con nessuna riduzione di guadagno, evita la disattivazione della circuitazione con il bypass e lascia attivi i controlli di guadagno e la colorazione del suono data dal trasformatore d'uscita.

ANALISI

L'analisi di un device come un compressore è decisamente più complessa di un equalizzatore o un crossover, dal momento che bisogna creare uno sviluppo dinamico del test. Da parte nostra abbiamo scelto il software di analisi spettrale SpectraFoo Complete sfruttandone la finestra di Band Power History, ovvero la

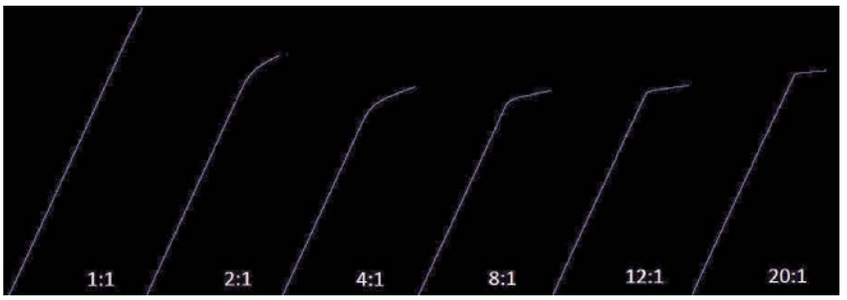


Diagramma compressione ai diversi ratio

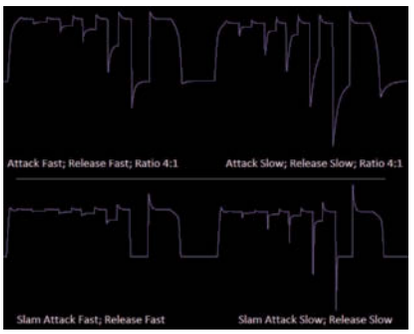


Diagramma inviluppo compressione Attack Fast, Release

ESEMPI AUDIO IGS ALTER500

Track01 Rullante dry.
Track02 Rullante 2:1
Track03 Rullante SLAM!
Track04 Rullante 4:1
Track05 Basso elettrico dry.
Track06 Basso elettrico 2:1
Track07 Basso elettrico SLAM!
Track08 Basso elettrico 4:1

backstagenews.it

COME LEGGERE IL DIAGRAMMA INVILUPPO COMPRESSIONE

I diagrammi riportati sono di due tipi:

- Inviluppo: presenta il classico diagramma dBin vs. dBout per i diversi rapporti di compressione.
Notare che che apparentemente la soglia si abbassa passando da 2:1 a 4:1 mentre per i rapporti 8:1 e 12:1 cambia solo la pendenza del grafico. Per il rapporto 20:1 (limiting) si verifica il fenomeno opposto, la soglia pare alzarsi presentando un abbattimento dei dB out molto pronunciato.
- Dinamico: questo grafico è stato realizzato creando un andamento a "scalini" del tono con salti di ampiezza crescente. Questo grafico permette di visualizzare i tempi di attacco e di rilascio del compressore per attacchi e rilasci lenti e con inserita la modalità "SLAM!". Per quest'ultimo è notevole vedere la compressione estremamente pronunciata e i tempi di attacco e rilascio brevissimi, con l'andamento del volume che arriva rapidamente a "plateau", ovvero al livello effettivo del tono in quel punto.

registrazione nel tempo dell'andamento della potenza del segnale limitato in ampiezza di banda. Escludendo il rumore rosa, a causa della sua varianza che avrebbe reso la lettura del diagramma di maggiore difficoltà, si è, arbitrariamente, scelto la frequenza di 1kHz. L'analisi si è svolta tramite due diversi profili di modulazione del segnale. Il primo, utilizzando il generatore sonoro di SpectraFoo, ha un andamento logaritmico crescente del segnale da -60dBfs a 0dBfs con una attenuazione sull'uscita di 14dB per rientrare nella headroom della catena analogica. Il secondo è stato creato su una DAW modulando a gradini l'ampiezza di un segnale generato in continuo. I risultati visibili nei diagrammi evidenziano l'andamento della riduzione di guadagno nel classico diagramma Power IN vs. Power OUT e la velocità di attacco e rilascio del compressore a fronte di modulazioni rapide del segnale di test. (figura 2) Il secondo è di particolare interesse perchè crea una correlazione visiva con la modalità d'intervento percepita. (figura 3)

IN PROVA

Rispetto i classici controlli di un compressore, l'IGS Alter500 manca del parametro di soglia (threshold) e il maggiore o minore intervento lo si ottiene intervenendo sull'amplificazione in ingresso compensata da quella d'uscita. Con la finestra di analisi spettrale si è verificato che il guadagno unitario del device si realizza con entrambi i potenziometri a 28dB. Da questa base sono stati svolti i test di analisi e quelli pratici modulando anche la sensibilità d'ingresso e il guadagno in uscita per forzare una maggiore o minore compressione. La prova pratica si è svolta su tracce audio percussive, strumentali e di voci. Molto interessante l'intervento dell'Alter500 su suoni di batteria, dove il rullante ha tratto particolare beneficio dall'attivazione dell'opzione SLAM! prendendo corpo e incisività nel mix. Sul basso elettrico l'attacco veloce ha talvolta determinato uno sfarfallio sul transiente d'attacco molto fastidioso. La scelta di una velocità media ha risolto brillantemente permettendo al compressore di lavorare al meglio. Molto interessante su chitarre acustiche, con attack e release medi ha dato prova di seguire efficaciemente lo strumming senza soffocare il suono. Le voci hanno trovato un ottimo accoppiamento balzando "in faccia" senza che si percepisse alcun effetto di modulazione sgradevole negli interventi di gain reduction. Variazioni di guadagno d'ingresso e, specularmente, d'uscita pur mantenendo un livello d'uscita nominale unitario hanno determinato una udibile ed interessante variazione nell'aggressività dell›Alter500. Parallelamente sono stati selezionati a rotazione i diversi rapporti di compressione per creare modalità di compressione morbide e costanti o aspre e saltuarie più vicine ad un'azione di limiting. L'impressione generale è stata di un controllo della dinamica preciso e trasparente anche a regolazioni estreme con un guadagno di corposità e presenza.

CONCLUSIONI

In un altro articolo abbiamo già avuto modo di fare un plauso all'imprenditorialità polacca in generale ed al fondatore della IGS in particolare. Anche in questo caso l'oggetto trova il nostro favore. Niente di originale ovviamente, ma l'applicazione di una ricetta già nota và comunque fatta con perizia e fantasia perchè risulti comunque appetitosa e per quello che ci riguarda siamo convinti che Igor Sobczyk sia un ottimo cuoco. B

ON

- Versatile
- Molto funzionale sui suoni percussivi
- Realizzazione robusta

OFF

- Poca flessibilità sui tempi d'attacco e rilascio

INFO

Midiware
Contatto diretto
Via Cassia, 1081
00189 - Roma
proaudio@midiware.com
Prezzo: 575,00 € +IVA

a cura della redazione

White Mobile Recording Studio

Studio mobile

www.amek-vanis.com

Sandro Amek Ferrari (a sx) e Vanis Dondi (a dx)

(Foto Guido Neri)

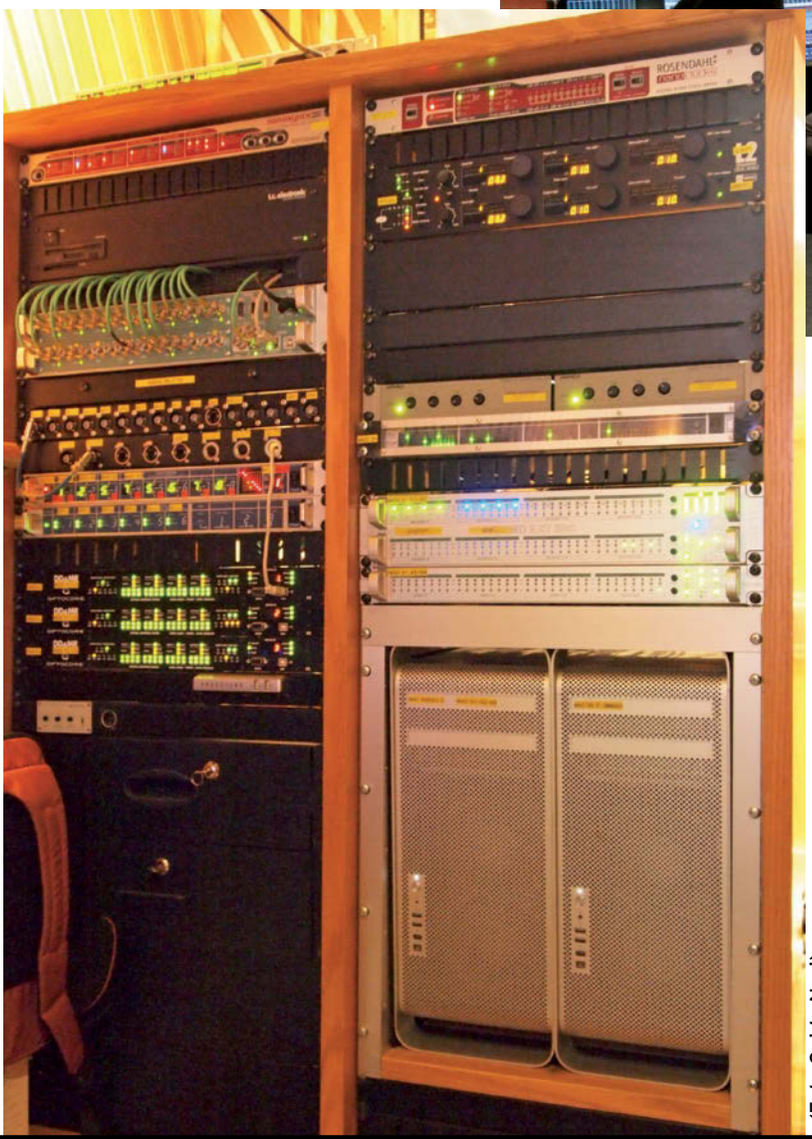
LO STUDIO MOBILE ITALIANO (LIVE RECORDING E BROADCAST) CHE DAL 1990 HA CURATO LE RIPRESE AUDIO DI UN GRANDE NUMERO DI EVENTI È STATO RECENTEMENTE RINNOVATO.

Il truck è rimasto lo stesso, ormai storico (lungo 15,80, largo 2,50, alto 3,80 m), suddiviso in ambienti diversi (control room, producer room che all'occorrenza può anche trasformarsi in una seconda regia più piccola, laboratory), che adesso ospita un banco DiGiCo SD7 nuovo di zecca (cambiato il posizionamento dei monitor Genelec 1031A sul banco, adesso in verticale, con un netto miglioramento). Sul lato destro c'è la postazione di controllo della registrazione (monitoraggio con Focal Solo6 BE), sul lato sinistro outboard rack ben forniti. Ne abbiamo parlato con "Amek" che insieme a Vanis è il titolare dello studio da sempre, per curiosare tra le novità.

Sandro "AMEK" FERRARI (sound engineer, amek & vanis) Arriviamo alla nuova configurazione della regia e al nuovo mixer da una coppia di Yamaha DM2000 storici, che per noi sono stati importantissimi: avevano la possibilità di gestire tantissimi canali, con grande versatilità e tanta sicurezza. Siamo arrivati al DiGiCo SD7, con l'ampliamento dei trasporti: l'obbiettivo era avere la ridondanza doppia, i segnali li prendiamo con un doppio anello, uno che alimenta i segnali al DiGiCo SD7 e l'altro che continua ad alimentare un sistema Optocore, piazzato sul palco con un rack, dove prendiamo i segnali in MADI elettrico e li portiamo in parallelo a quelli del DiGiCo. Ci ha guidato fondamentalmente il rinnovamento tecnologico, la quantità di canali gestibili (adesso il mixer ne può gestire in contemporanea 256, tolte varie uscite e bla bla bla realisticamente ne rimangono 209). In più questa consolle avendo a bordo già quattro MADI per ogni engine, abbiamo montato un doppio sistema di matrice, attraverso la quale possiamo switchare tutta una serie di cose a livello MADI e le potenzialità di conseguenza sono decisamente maggiori. **Il mercato, nel frattempo, per gli studi e in particolare per gli studi mobili è cambiato: molto ridotto, anche a causa delle mi-**

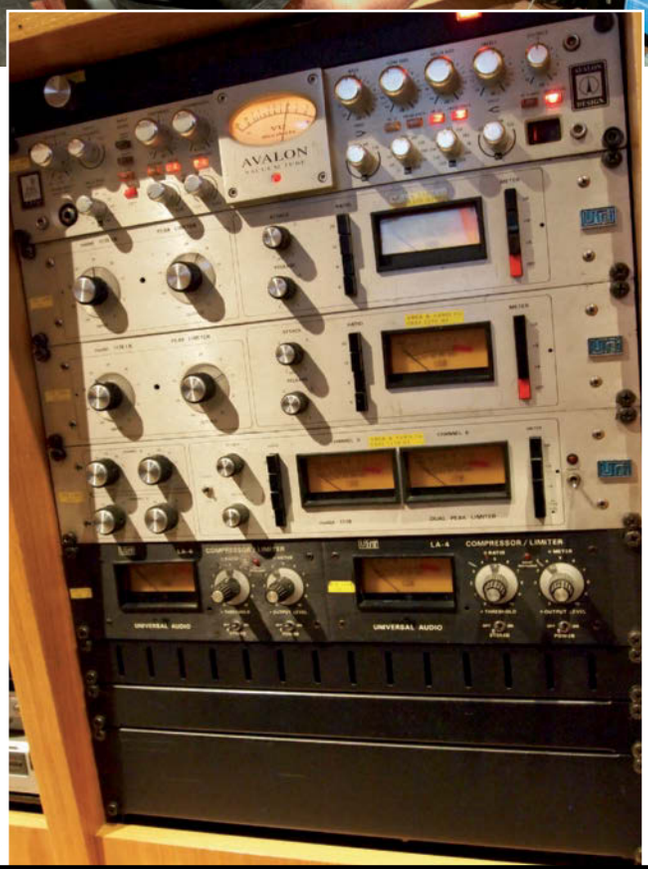
La control room del White Mobile Recording Studio.

(Foto Lorenzo Ortolani)



(Foto Guido Neri)

I rack contenenti convertitori, routing, clock e finalizzazione su L2 di Waves



(Foto Guido Neri)

I classici, dall'alto: un a channel strip Avalon VT737-sp, due compressori a FET UREI 1176 LN, un 1178 e due compressori ottici LA4

nori economie che spesso supportano gli eventi di spettacolo.

SAF Il rinnovamento non è stato deciso perché nella situazione precedente non riuscivamo a fare certi lavori, non è stata una scelta di mercato: è stata una scelta mia e di Vanis, per soddisfazione nostra, personale, che può anche sembrare una cosa assurda, ma è proprio così, visto e considerato come va il mercato del recording, delle dirette broadcast, ecc. Con le consolle uscite adesso si stanno diffondendo nuovi protocolli, Ethernet, Dante, Ravenna... dicevano che il MADI era morto, che sarebbe durato poco, invece secondo noi è bello vivo, vegeto, pimpante. Tutto quello che sta intorno all'SD7 grosso modo è rimasto uguale: effettistica, outboard. C'è una maggiore facilità d'interfacciamento fra il mondo digitale e quello analogico, che permette di utilizzare macchine vintage in insert, tutto adesso è molto più veloce, basato sul doppio sistema di matrice, che ci ha cambiato letteralmente la vita, aiuta ad essere più flessibili in varie situazioni. Questo sistema ci permette anche di registrare più semplicemente, con queste matrici possiamo farlo su tre sistemi paralleli. Abbiamo abbandonato l'hardware Avid e abbiamo scelto schede RME HDSPe MADI FX 192, che con due schede ti permettono di registrare tre flussi MADI. Per il lavoro che facciamo noi l'hardware Avid alla fine onestamente non lo sfruttavamo e in più ci limitava nelle tracce, perché per avere altre 64 tracce bisogna montare un'altra scheda, altre due interfaccia, ecc. È anche un discorso economico: avevamo sistemi HDX, il DSP praticamente non lo abbiamo mai sfruttato in recording, così abbiamo adottato un doppio sistema Nuendo 6.5 (Nuendo lo avevamo già prima, come backup), che registra in totale 192 tracce. Abbiamo un'altra scheda, RME MADI Face, così volendo possiamo fare il terzo backup. Per mixing ed editing abbiamo mantenuto le licenze ProTools, forse per nostra abitudine, perché siamo convinti che suoni meglio. Di solito registriamo a 48 kHz-24 bit, il broadcast prevede quello. Si può aumentare la frequenza: non l'abbiamo ancora testato, lo dico sinceramente: abbiamo il sistema di generazione di work clock, basta cambiare quello e il set up delle singole macchine. **B**

STRAND LIGHTING: LA CONSOLE NEO

NEO è la console di Strand Lighting (Gruppo Philips) che nasce con la volontà di puntare alla semplicità di utilizzo e agevolare la creatività del Lighting Designer. La programmazione luci di uno spettacolo è senza dubbio un momento lungo e complesso. Qui sono presenti molteplici possibilità di controllo delle varie macchine: pixel mapping, video playback. Compatta, trasportabile, in soli 80 cm di larghezza per 40 di lunghezza, 14 di altezza, e 16,8 kg di peso, racchiude la capacità di gestire fino a 100 universi DMX, 4 encoder con LCD a colori, due schermi tattili in opzione. I fader motorizzati sono raccolti in 10 submaster, 5 multifunzione e doppio master fader A/B, oltre a 4 push encoder e poi altri tasti assegnabili. Per le interfacce si parla

di 4 porte DMX, 3 Video-Out (HDMI/VESA Display Port/DVI), MIDI in/out, SMPTE, USB 3.0 e 2.0, 2 porte COM e 2 XLR. Neo sulla sinistra propone i fader, al centro i pulsanti raccolti in sub aree e non mancano un vano porta tastiera PC a scomparsa e vaschetta per smarphone. In opzione possiamo affiancare NEO Submaster Wing che prevede 20 fader posti su due banchi da 10 ciascuno e NEO Playback Wing con 10 fader motorizzati e altri 5 fader multifunzione. Interfaccia e controllo con device iOS e Android sono stati tenuti in grande considerazione. L'utility Philips Advantage DMX model permette di controllare apparecchi del gruppo Philips (VariLite, Strand Light, Selecon oppure Color Kinetics), risparmiando uscite DMX, senza ulteriori licenze.

INFO: AUDIOLINK www.audiolink.it

TAIT E LIMPET PER LA SICUREZZA DEGLI U2 IN TOUR

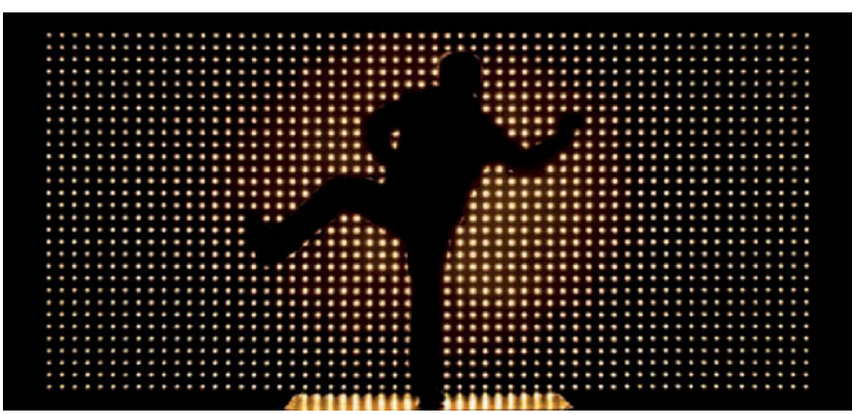
L'americana Tait, specializzata in allestimenti scena e staging d'alto livello, sta impiegando i sistemi di sicurezza e di accesso della scozzese Limpet nel tour mondiale degli U2 denominato iNNOCENCE + eXPERIENCE.
Dopo la partenza dalla Rogers Arena di Vancouver in maggio le unità Limpet E5 sono impiegate come sistemi di accesso e sicurezza per l'innovativa parete di videowall che troneggia, centrale, sul palco per gli effetti visivi.
Appositi supporti personalizzati con molteplici punti di aggancio servono per garantire la sicurezza d'accesso all'intera parete di videowall, in modo versatile e sicuro. La sicurezza degli addetti che devono allestire questo scenario salendo fisicamente sulla parete di schermi, dentro e fuori i video, è materia molto importante e Limpet diviene fondamentale nel rigging. I tecnici dedicati possono così operare in condizioni di sicurezza controllando da soli il loro lavoro "in aria" grazie a comandi a distanza senza fili della Limpet. Il Limpet E5 è una linea di sicurezza, per montaggio, salvataggio, salita e discesa assistita, prevenzione caduta, che opera fino a 150m e permette accesso ovunque per montaggio e manutenzione.

INFO: LIMPET www.limpettechnology.com

IL JARAG TORNA CON EREIMUL

Lo scorso anno, di questi tempi, l'azienda produttrice di Jarag e Elidy ha chiuso i battenti. Oggi però ci sono grosse novità. Il percorso inizia nel 2009, quando Bastian Villeflose, lighting designer, lavora con Chromelech per la realizzazione di un Jarag più leggero e con sorgente a LED. La prima versione si chiamava PratX, poi nel 2012 viene decisa la commercializzazione con il nome Elidy. Villeflose non ha mai ricevuto le royalties per la proprietà intellettuale e solo ora, dopo aver recuperato tutti i brevetti e i modelli depositati, ricomincia l'avventura con l'ingegnere progettista Mickael Tessier, in Bretagna. La nuova azienda Ereimul (Lumiere al contrario) si occuperà anche dell'assistenza per i prodotti del catalogo Chromelech. La produzione avverrà ancora in Francia (i fornitori sono riconfermati) e Ereimul annuncia un dimmer pack miniaturizzato di prossima uscita.

INFO: Ereimul www.ereimul.com



PATHWAY COGNITO IN ITALIA

Spotlight distribuisce per l'Italia il marchio Pathway. Pathway è ben conosciuta in tutto il mondo per i nodi Ethernet e DMX Pathport. Da poco tempo Pathway costruisce una interessante console luci, che sta dando filo da torcere a marchi più blasonati: Cognito. Cognito2 è una console pratica e di facile utilizzo, grazie al software Horizon Control tornato da pochi anni di proprietà Pathway. Permette 2048 canali DMX in uscita, è collegabile un monitor HD per il controllo, non esistono limiti di memorie, cue o playlist, è compatibile con i protocolli Pathport Protocol, ANSI E1.31 sACN e Art-Net, Power-over-Ethernet, lavora fanless, utile in ambienti dove è necessario silenzio assoluto. L'utilissima funzione Wall Station permette di bloccare le funzioni di programmazione e utilizzarla come uno schermo di playback, così da poterla lasciare anche in mano ad utenti inesperti senza nessun rischio. La programmazione utilizza un linguaggio con maggior livello di astrazione, superando il concetto di numero canale e livello DMX. Oltre 1000 apparecchi (fixture) già disponibili nella libreria. Disponibile anche l'app neato per il controllo remoto su iOS.

INFO: Spotlight www.spotlight.it

RM MULTIMEDIA DISTRIBUISCE LUMENRADIO

LumenRadio e RM Multimedia annunciano la distribuzione del portafoglio prodotti CRMX di Lumen Radio in Italia. Con sede a Cattolica (RN), RM Multimedia è già distributore esclusivo di prodotti di alta qualità per l'industria dello spettacolo in tutta Italia: Robe, Anolis e Litecraft ad esempio, che già integrano la tecnologia Lumen Radio. Con licenza gratuita su banda 2.4 GHz, la tecnologia brevettata LumenRadio Cognitive Coexistence assicura prestazioni ottimali anche quando gli altri sistemi wireless operano nella stessa banda di frequenza. La tecnologia innovativa CRMX di LumenRadio analizza continuamente le frequenze, rilevando sia l'attività di altre reti sia la disponibilità di frequenze libere. I moduli radio sfruttano proprio questa frequenze per la trasmissione wireless, utilizzando al meglio lo spazio dati e riducendo gli effetti sulle altre reti. Lumenradio ha appena presentato un chip ad alte prestazioni CRMX TiMo FX – che può funzionare come ricevitore RDM oppure trasmettitore DMX, a scelta dell'utente.

INFO: RMMultimedia www.rmmultimedia.it

AV STUMPFL: SERVER 3X4K WINGS ENGINE RAW

Dall'Austria arriva il primo media server a tre stream non compressi 4K60, della AV STUMPFL. Si chiama Wings Engine Raw il primo video server in grado di mandare in play tre stream contemporanei in 4K. Il video gestito è di tipo non compresso (4,096 x 2,304 pixel a 60 fps) e il controllo via timeline. Le applicazioni possibili sono tantissime, dovunque sia necessario un abbinamento con display d'altissimo livello, comprese le installazioni. Al suo cuore un unico sistema RAID 10 personalizzato, che realizza un data stream costante di tre canali in vero 4K più fino a 16 layer di testo e immagini e fino a 24 stream audio. Il server non necessita di convertire i contenuti in alcun formato codec intermedio e i contenuti nativi possono comprendere immagini e sequenze TGA, TIFF e processing istantaneo su PNG. Elevato throughput e ridondanza sono assicurati, così da renderlo adatto alle riprese on location, in studio, e dal vivo, per registrare il grande volume di dati in arrivo dalle telecamere. Il render core del server Wings Engine Raw opera grazie al motore WingsRX, sviluppato e ottimizzato per restituire una qualità d'immagine altissima, con spazio colore 4:4:4, architettura a 64bit, CPU SSE per processing decentralizzato. Il sistema operativo embeddato di AV Stumpfl, Backup Manager, prevede una gestione EDID dedicata, oltre a un sistema di calibrazione automatica della telecamera con soft-edge blending, mapping di warp e geometria, tutto gestibile via timeline, e uscite su vari formati.

INFO: Leading Technologies www.leadingtech.it

NUOVO SOFTWARE V2.3 ETC PER IL LIGHTING

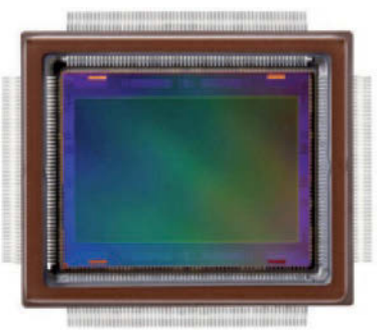
La ETC con la famiglia di controller EOS in versione software v2.3 aiuta a risolvere le complessità che il lighting designer deve affrontare, soprattutto con i sistemi a LED. Grande controllo sullo spazio colore (HS Wheel, HSB, CIE XY (1931), CIE UV (1996), RGB e CYM) mixing e selezione precise. La nuova versione include implementazioni per la connessione delle interfacce-wing, la mappatura delle hotkey e il protocollo OSC, permettendo uno show control audio-video luci ancora più potente.

INFO: ETC www.etcconnect.it

IL PROTOTIPO CANON DA 250 MEGAPIXEL

Canon Inc. annuncia di aver sviluppato un sensore CMOS formato APS – H (circa 29,2 x 20,2 mm) che incorpora circa 250 milioni di pixel (19.580 x 12.600 pixel) , ovvero il più alto numero al mondo di pixel per un singolo sensore CMOS – più piccolo di un sensore full-frame 35 mm. A risoluzione massima il sensore è in grado di realizzare 5 scatti per secondo. I video catturati dalla fotocamera test sono di circa 125 volte quella del video Full HD (1.920✢1.080 pixel) e circa 30 volte quella del 4K (3.840✢2.160 pixel). L'eccezionale alta definizione resa possibile dal sensore consente agli utenti di ritagliare e ingrandire le immagini video senza sacrificare la risoluzione e nitidezza delle immagini.

Info: Canon www.canon.it



KINESYS VOLA IN 3D CON PATHFINDER

Pathfinder fornisce una soluzione personalizzabile per il volo degli artisti, telecamere e altri oggetti nello spazio 3D. Il sistema è stato progettato per massimizzare la versatilità, in modo che possa essere utilizzato in qualsiasi ambiente, dalla TV agli studi televisivi fino alle grandi arene e stadi.

Pathfinder lavora in parallelo a Kinesys Velocity 2 SIL3, controller per motori asincroni, lineari e servo per argani, piattaforme girevoli, elevatori e altri macchinari fase di fascia alta. Il cuore del sistema è l'applicazione software Pathfinder, che è stato progettato da zero con un potente motore grafico 3D e ospita una lista di funzionalità. Pathfinder può essere utilizzato per creare percorsi multidimensionali con più oggetti in movimento con visualizzazione in tempo reale all'interno dell'ambiente utente 3D. L'applicazione software dispone di macro per molto pratico creazione percorso assistito e la modifica, consentendo la creazione semplice e veloce dei movimenti e smoothing della traiettoria automatico.

INFO: Kinesys www.kinesys.co.uk

SONY MEDIA NAVIGATOR: GESTIONE ASSET

Disponibile da Sony, la soluzione scalabile, collaborativa e aperta, per la gestione degli asset digitali nel settore broadcast "medio", produzione video, aziende, istituti ed enti della PA. Si chiama "Media Navigator", e vuole essere flessibile, semplice da installare, economica, intuitiva e dedicata. Supporta molti formati multimediali digitali, compreso 4K.

INFO: SONY www.sony.it/pro/

SOUND DEVICES 688 E SL-6

Specialista nella produzione tv, cinema e live, Sound Devices propone un mixer/registratore portatile a 12 tracce, "688", con tecnologia MixAssist di auto-mixing e l'SL-6 per alimentazione e interconnessione dei sistemi wireless. La tecnologia aperta Super Slot permette di controllare e monitorare un intero sistema audio wireless da un'unica postazione.

INFO: Nagrit www.nagrit.com

RAI E RIEDEL COMMUNICATIONS

Una rete decentralizzata di Riedel Communications, con 4 anelli e 102 link in fibra, è stata allestita dal partner italiano Broadcast Solutions Srl per la distribuzione di 712 connessioni AV e comunicazioni in tempo reale durante il 98° Giro d'Italia. La RAI ha impiegato i sistemi MediorNet Compact Pro e RockNet per collegare stand di commento, linea di arrivo, elicotteri, e van regia in ciascuna tappa.

INFO: Broadcast Solutions www.broadcastsolutions.it

JBL M7: IL MONITORING PASSIVO

JBL lancia la nuova Serie 7, con due modelli che chiama 705i e 708i. Sono diffusori monitor multicanale da studio, di nuova generazione, passivi. Riprendono i trasduttori a distorsione ultra-bassa e le tecnologie brevettate della "M2 Master Reference Monitor" il diffusore ammiraglia per il mercato del monitoring professionale in regia audio, apprezzato da molti mastering engineer. Compatti, sono indicati in regie broadcast, post e anche in ob-van, perfetti per sistemi ad incasso. Restituiscono un'immagine acustica dettagliata, potente e una risposta in frequenza straordinariamente estesa. Una guida d'onda con tecnologia Image Control Wave Guide concorre a rendere i dialoghi più intelligibili. In questa maniera la risposta è neutra anche fuori asse, per una copertura coerente e dettagliata nel multi canale. Il monitor è passivo e risulta comodo per sistemi multicanale, JBL consiglia l'uso di processing BSS Soundweb e ampli Crown serie CDi su rete HiQnet, per un facilissimo setup e semplice manutenzione.Il "super driver" di JBL come il 2409H, driver a compressione per le alte, con un diaframma anulare a bassa massa, per una risposta morbida fino ai 40 kHz e bassa distorsione. Viene addirittura sconsigliato l'uso dei limiter, vista la robutezza. Per questa Serie 7 JBL ha sviluppato anche woofer particolari, i nuovi 725G e 728G da 5" e da 8" ad alta escursione, contenuti nei modelli 705i e 708i. Grande uscita, bassa compressione di potenza e risposta in basso fino ai 30Hz.

INFO: Leading Technologies leadingtech.it

LA DAVE MATTHEWS BAND IN TOUR CON ROBE

Durante il tour estivo americano di quest'anno la Dave Matthews Band (DMB) ha utilizzato 22 BMFL Spot di Robe.
Fenton Williams è il visual designer che lavora dai primi anni '90 con la band. Con l'aiuto di Aaron Stinebrink, Fenton ha dato vita allo spettacolo luministico, curato il set e il anche il video.
La band è ben nota per i tour estivi annuali piuttosto lunghi, i set personalizzati e le improvvisazioni musicali dei propri pezzi che cambiano continuamente. Arte e architettura sono i pilastri dell'ispirazione che ha guidato la creazione del visual stage.
Questa è la prima volta in cui i proiettori mobili prodotti dalla Robe sono utilizzati per un tour completo dalla Dave Matthews Band, anche se la band conosceva già molto bene queste fixture per averle usate negli anni, più volte, per i concerti singoli. Aaron tra le caratteristiche più apprezzate di questi spot BMFL ha citato la ruota a doppia animazione – già vista sugli MMX Spot. Anche la potenza e la luminosità hanno avuto un ruolo importante.Otto BMFL sono appesi su due americane ben sopra al rig luci principale, così da poter oltrepassarlo e creare una profondità su tutto lo stage. Altri sei BMFL sono posti su una delle capriate del proscenio per illuminare il set e sottolineare la parte acustica dello spettacolo. Gli altri otto si trovano bassi sul piano scena, così da creare un effetto drammatico di super-luminosità dal retro.

INFO: RM Multimedia www.rmmultimedia.it

RØDE MICROPHONES ACQUISISCE APHEX

RØDE, produttore di microfoni australiano, annuncia l'acquisizione di Aphex, celeberrimo marchio di processori di segnale audio con all'attivo numerosi brevetti, uno su tutti il famoso Aphex Exciter. Decadi di successo dalla fondazione nella metà degli anni 70, ancora oggi è un riferimento in diversi settori, dal musicale al cinema, il video, il teatro, il gaming e altro.

INFO: MIDIMUSIC www.midimusic.it

ELECTROVOICE LINE ARRAY X-LINE

Electro Voice lancia una nuova serie di line array. Si chiama X-Line Advance e raccoglie – per ora – tre diffusori, X1-212/90, X2-212/90 e X12-128. L'X1 è un diffusore da 41 kg con copertura orizzontale di 90 gradi, sensibilità di 98 dB (1w/1m) e risposta in frequenza da 57 Hz a 16 kHz. Opera in configurazione passiva, biamplificata. Incorpora un woofer da 12 pollici SMX 2121 accoppiato al sistema acustico esclusivo EV denominato MBH, Mid Band Hydra, che nasce per emulare il comportamento acustico di una doppia linea di quattro punti sorgente da tre pollici. Per la sezione HF incorpora due driver a compressione in titanio ad alta potenza da due pollici, modelli ND2R. La copertura delle frequenze alte risulta ottimizzata anche grazie alla presenza di una coppia di generatori d'onda ad energia planare costante WCH. Una guida d'onda a 90° serve per mantenere alta l'efficienza acustica, per controllare l'angolo di copertura e garantire una risposta lineare, morbida ed estesa. X2 contiene un woofer in neodimio DVN3125 da 12", a bassa distorsione. La sezione HF dell'X2 accoppia due driver a compressione ND6A in neodimio ad alta potenza da 3", due sezioni Advanced PDH Pin Diffraction Hydra, e guida d'onda a diffusione controllata come per l'X1. Opera in configurazione solo biamplificata. Risposta in frequenza da 52Hz a 19kHz, sensibilità 101dB, copertura angolare di 90°. Il subwoofer di complemento X12-128, contiene 2 woofer da 18" DVF4180, risposta da 33 a 200Hz, angolo di copertura omnidirezionale, configurazione passiva, biamplificata, con 105dB di sensibilità.

INFO: Texim www.texim.it

LAWO, NOVITÀ AUDIO E VIDEO

Con un forte orientamento verso la produzione di sport in diretta, Lawo annuncia una nuova tecnologia audio il cui lancio è previsto a settembre (IBC di Amsterdam) e che per ora viene definita dalla casa madre solo con "rivoluzionaria per il coinvolgimento e l'esperienza dello spettatore e la diminuzione dello sforzo produttivo sulle console di mixaggio". L'azienda presenterà anche il suo prodotto V__line progettato specificamente per la produzione a distanza in tempo reale basata su protocollo IP. Si occupa di switching accurato al frame di video SMPTE 2022-6. Sempre in settembre è previsto il lancio di molti altri prodotti, compresa una soluzione per il monitoraggio di video IP a bassa latenza, aggiunta alla famiglia A__line di interfacce Audio-to-IP compatte da 19 pollici/1RU, e una nuova console di missaggio radio. E poi altro ancora: un router ibrido audio, dal prezzo interessante, IP/MADI – già collaudato sul campo al concerto del 14 Luglio di quest'anno a Parigi di fronte a un pubblico di 400.000 persone. Il router Nova permette di creare reti IP, molto semplicemente, aggiungendo sistemi di I/O Dallis, console e dispositivi.

INFO: LAWO www.broadcastsolutions.it

BEL DIGITAL AUDIO MONITOR PER NETWORK DANTE

L'audio monitor Dante compatibile in arrivo Bel Digital si chiama BM-A1-64DANTE. Nasce per fornire una indicazione visiva e acustica del segnale su 64 canali Dante. Ogni canale è monitorabile singolarmente e fino a 16 canali sono combinabili in un mix stereo personale.

INFO: Bel Digital www.beldigital.com

RCF V-MAX V6 E V10

RCF propone la propria serie V-MAX definendola "compatta nel design, nella costruzione e con un taglio no-compromise". Ora si affiancano due nuovi diffusori professionali, V6 e V10, sistemi a due vie bass reflex, full range di alta potenza, 250W e 350W rispettivi.

INFO: RCF www.rcf.it

AVID CON RAI AD EXPO 2015

La RAI all'interno di Expo 2015 ha adottato lo storage Avid ISIS 5500 da 64 TB collaborativo per la gestione dei processi di post-produzione real-time SD, HD e/o 4K, otto suite di editing Media Composer su workstation HP Z440 e AJA KONA LHe Plus, 4 postazioni Media Central UX per visione e logging, 2 postazioni mobili IOS Media Central UX.

INFO: AVID www.avid.it

CUFFIE CALIBRATE CON SONARWORKS

Le cuffie da studio hanno sempre trovato posto al fianco delle console di missaggio. Il pensiero dominate, tuttavia, concorda sul fatto che realizzare un mix in cuffia che poi suoni ugualmente bene sui diffusori acustici, rimane un problema. Finora l'unica alternativa é altalenare tra cuffia e altoparlanti per controllare costantemente i risultati. Mixare su laptop, quindi, è sempre stata una pessima idea. Il plug-in di Sonarworks, denominato Reference, é dedicato proprio al mixing in cuffia. Questo plug-in ora è giunto alla versione 3.1 e garantisce uno "studio sound" per ben 24 modelli di cuffie. Chi ha utilizzato Reference riporta che la necessità di alternanza degli ascolti viene ridotta notevolmente nella misura di dieci a due o tre volte. Questo permette di velocizzare i mix e di lavorare fiduciosi che quello che sentiamo in cuffia sarà uguale a quello che il cliente finale ascolta. Le cuffie supportate da questo plug-in sono calibrate verso un riferimento tonale comune così da appiattire le varie differenze tra i vari modelli. Sonarworks impiega un sistema di misura, in fase di brevetto, che identifica le aberrazioni delle cuffie e le corregge, riportando tutto a una risposta in frequenza predeterminata come target, così da farla suonare come un diffusore di riferimento flat in una regia trattata acusticamente.

INFO: SONARWORKS www.sonarworks.com

ARTNOVION CON MIDIWARE

MidiWare annuncia la distribuzione esclusiva per l'Italia del marchio portoghese Artnovion. L'azienda è specializzata in trattamenti acustici basati su tecniche innovative applicate ai pannelli che offrono grandi prestazioni e molta attenzione all'estetica per un impatto visivo importante. Molta cura viene posta anche nel rapporto col cliente, seguendo con particolare cura il pre e post vendita e la logistica. Lo sviluppo dei prodotti ha coinvolto tutte le fasi e non ha dimenticato nemmeno l'imballaggio finale che è stato rivoluzionato per contenere i costi di spedizione, e quindi i costi in generale dei pannelli. Le soluzioni di isolamento e trattamento acustico sono apprezzate dal mercato in moltissime situazioni, dall'edilizia in fase di costruzione, alle installazioni negli studi di registrazione e broadcast, post-produzione, sale conferenze, sale prova, auditorium, dai trattamenti negli uffici e altri pubblici, all'ottimizzazione acustica negli ambienti domestici per una migliore resa dell'ascolto di impianti audio/video e sale home cinema.

INFO:MidiWare www.midiware.com

COMBINATORE-MATRICE PROGRAMMABILE WISYCOM

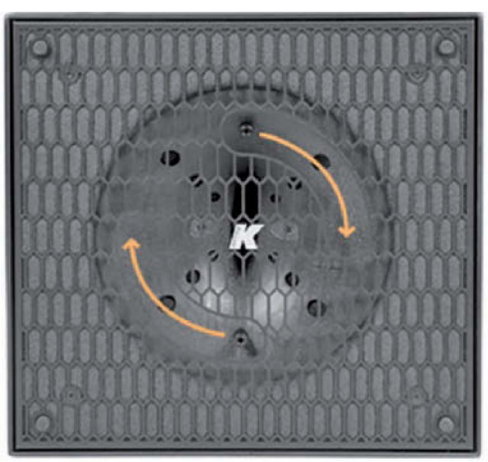
MAT 288 è una matrice/combinatore programmabile Wisycom di tipo diversity che consente di combinare segnali RF in arrivo da 8 diverse aree (un paio di feed diversity), in modo veloce. È progettata con alimentazione ridondata (AC e DC). Tutte le operazioni sono controllabili da remoto via ethernet. Le applicazioni tipiche sono il centro di produzione dove la regia deve operare con differenti zone e studi in contemporanea, così come in un teatro dove lo spettacolo deve combinare segnali RF in arrivo dal palco, il foyer o il backstage. Anche veicoli mobili come OB-Van sono tra le applicazioni ideali, vista la libertà possibile nella gestione di segnali RF. MAT 288 consente di sfruttare al meglio le infrastrutture audio di tipo wireless. La matrice combiner è programmabile via software: 8:1, 8:4 o 2 x 4:2. Operatività con grande ampiezza di banda, 150-840 MHz. Attenuatori programmabili su ogni ingresso. Boost control remotabile (per guadagno/ampiezza di banda) con link dati bidirezionale su coax.

INFO: WISYCOM www.wisycom.com

K-ARRAY REINTERPRETA IL COASSIALE: KX12

K-array propone il diffusore KX12 che va a reinterpretare l'altoparlante coassiale da 12''. Molto compatto, è equipaggiato da una tromba asimmetrica orientabile da 100° a 30°. L'altoparlante coassiale raggruppa un woofer e un tweeter in un cestello unico così i punti di emissione coincidono, cercando di avvicinarsi alla ideale sorgente puntiforme. Di solito la maggior parte dei coassiali ha delle limitazioni nello stack con altre unità dello stesso tipo (per chiare interferenze di fase), mentre il KX12 può essere regolato individualmente come un singolo elemento un un array. La dispersione rimane equilibrata a tutte le frequenze sull'asse con angoli di diffusione e copertura variabili a piacere. Frequenza e SPL rimangono costanti in qualsiasi punto della zona di copertura. La possibilità di ruotare la tromba e scegliere tra un angolo più ristretto o più ampio nella copertura, in base alle esigenze della performance, è un grosso vantaggio per l'installazione e la diffusione sonora in genere. L'ottima copertura permette di impiegare un numero inferiore di diffusori. Accessori dedicati diventano utilissimi nel setup e nello stack di più unità in un line array, fino a 8 unità, con un fattore di sicurezza di 7:1. Qui ogni KX12 può essere regolato individualmente con una posizione di tromba diversa per emettere il suono in modo più ampio e con una gittata maggiore.
Il compatto KX12 restituisce una SPL di 127 dB su gamma di frequenza di 150 Hz a 18 kHz. È compatibile con tutti i sub KMT grazie ai preset caricati su ogni amplificatore di casa K-array. Dimensioni contenute (32.0 x 32.0 x 20.0 cm) e peso di 12,2 kg.

INFO: Exhibo www.exhibo.it



GENELEC 1234 SMART ACTIVE MONITORING

Il nuovo sistema di ascolto main-monitor proposto dalla finlandese Genelec, chiamato 1234 Smart Active Monitoring (SAM). La destinazione tipica è il mercato recording e mixing, ma anche suite di post, broadcast e mastering, dove caratteri di neutralità nel suono e di direttività controllata sono indispensabili. La cassa da 160 litri racchiude due woofer da 12'' e una guida d'onda a direttività controllata (DCW) che ingloba un medio da 5'' e un driver per le alte da 1''. L'area d'ascolto risulta ampia e controllata con minime riflessioni con risposta corretta anche fuori asse. La circuitazione ISS Intelligent Signal Sensing mette il monitor in stand-by in assenza di segnale. Il sistema 1234 SAM è gestibile via rete grazie al software proprietario Genelec Loudspeaker Manager (GLM), che permette di compensare in automatico le influenze negative dell'ambiente d'ascolto. Così possiamo allineare i diffusori ed eventuali sub. Il sistema comprende il modulo esterno di amplificazione RAM XL (Remote Amplifier Module). Tutti i componenti, amplificazione, elettronica, driver, casse sono progettati e assemblati nella fabbrica finlandese. La risposta in frequenza è da 29 Hz a 21 kHz con una pressione sonora di 125 dB SPL a 1 metro. L'amplificazione è in Classe D e sono adottati moduli di potenza da 2x 750 W, 400 W e 250 W, rispettivamente per woofer, medio e tweeter.

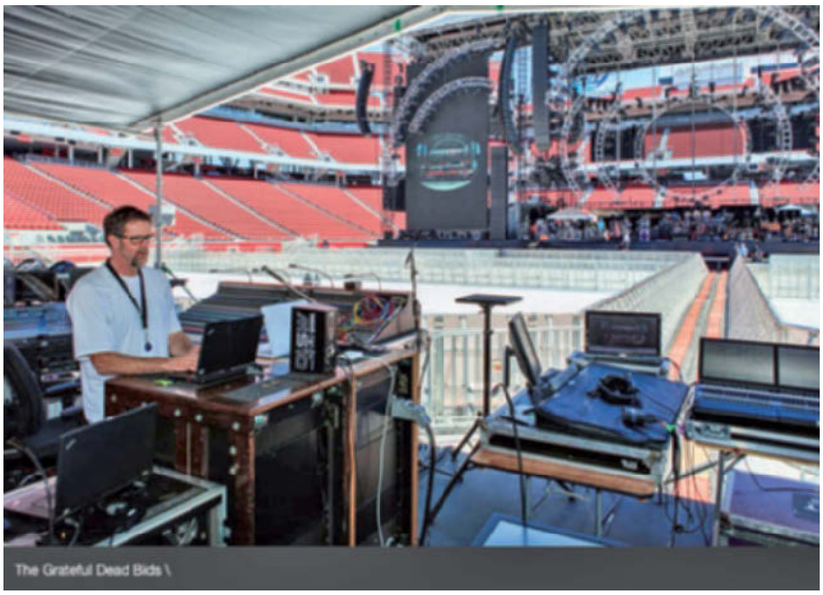
INFO: Midiware www.midiwarepro.com

QSC: Q-SYS CORE 110F PER AUDIO NETWORKING

QSC amplia l'offerta per i mercati corporate AV grazie a una nuova soluzione, basata su DSP, per l'audio su rete. Il nuovo processore digitale di segnali audio Q-SYS Core110F amplia la gamma di prodotti Q-SYS e prevede processing Intel su sistema operativo Linux Real Time. Nasce dalla convergenza de mondi AV e IT per semplificare la gestione di segnali audio e tra gli impieghi suggeriti: sale conferenze, didattica, sale consiliari, consigli di amministrazione, etc.
Dedicato agli integratori di sistemi AV e i settori IT, permette l'integrazione audio su rete Q-LAN sul protocollo standard Layer-3, AES67 e coesiste con apparati audio e rete di terze parti installati. Un cuore DSP via software permette il processing di canali AEC senza hardware aggiuntivo. Flessibile nei canali audio analogici configurabili come ingressi o uscite, connettività telefonica VoIP e/o POTS, permette streaming di audio su IP. Individua protocolli e dispositivi e li controlla, gestisce telemetria e monitoring audio.
Oltre ai previsti 8 ingressi mic/line e 8 uscite fisse, il Core 110f propone altri 8 canali che possono essere definiti via software in tempo reale come I/O.
Ogni canale è configurabile in modo indipendente dagli altri senza dover aggiungere costose schede hardware. Nel complesso il Core 110f propone 24 I/O nello spazio di sola una unità rack.
Prevede fino a 16+16 canali audio USB splittabili a piacere, che il sistema operativo riconosce come molte device su una connessione USB.

INFO: Audiolink www.audiolink.it

QUELLI DEL WALL OF SOUND, OGGI


The Grateful Dead Bids \

A 50 anni dalla fondazione della band in un negozio di musica a Palo Alto, i rimanenti membri del gruppo originario celebrano, con due concerti nella Silicon Valley, la "fine di un'era". Si chiama "Fare Thee Well" il mini-tour che consiste in due concerti al Levi's Stadium di Santa Clara, California. L'amplificazione scelta è un sistema LEO, line array di ampia dimensione di Meyer Sound. Non una scelta casuale, visto che Meyer Sound stessa è nata grazie anche alle collaborazioni con il fonico Owsley "Bear" Stanley negli anni '70. Oltre 60 mila presenti ad ogni concerto sono stati inondati dalla musica del surround quadrifonico. Il sistema comprende in totale 316 moduli: 4 line array frontali con 17 LEO-M più tre MICA, con doppie colonne laterali di 14 elementi 1100-LFC ciascuna per le basse, e una colonna centrale di 22 subwoofer 700-HP in configurazione end-fire. La copertura laterale e la offstage sono state realizzate con, rispettivamente, 32 line array LYON e 32 MILO, e 30 diffusori addizionali MICA per la copertura retro-stage. Come copertura acustica delle parti più lontane dello stadio sono state allestite 4 torri con un totale di 56 diffusori MILO e otto diffusori subwoofer 700-HP. Due torri addizionali con otto LYON erano dirette verso lo stage per effetti quad surround con sei CQ-1 e 4 LYON per il front fill. Il sistema di gestione e ottimizzazione diffusori era il Galileo Callisto, sempre di produzione Meyer, mentre sul palco sono stati installati 16 stage monitor MJF-212A.

INFO: Linear Sound www.linearsound.net

BACKSTAGE

ABBÒNATI!
Per un anno 35€
Per due anni 60€

Come ordinare:

per fax
02 390 90 335 (abbonamenti)
02 390 90 373 (libri)
per e-mail
abbonamenti@tecnichenuove.com
vendite-libri@tecnichenuove.com
via internet
www.tecnichenuove.com
www.tilibri.com

tecniche nuove
www.tecnichenuove.com

☐ desidero abbonarmi **per un anno** (6 numeri) a **35,00 euro**
☐ desidero abbonarmi **per due anni** (12 numeri) a **60,00 euro**

Cognome e nome
Azienda
Indirizzo
CAP
Comune
Prov.
Nazione (sigla)
Attività-Settore
Telefono
Fax
E-mail
Codice fiscale
Partita IVA

Ai sensi del D.Lgs 196/03 garantiamo che i dati forniti saranno da noi custoditi e trattati con assoluta riservatezza e utilizzati esclusivamente ai fini commerciali e promozionali della nostra attività. I Suoi dati potranno essere altresì comunicati a soggetti terzi per i quali la conoscenza dei Suoi dati risulti necessaria o comunque funzionale allo svolgimento dell'attività della nostra Società. Il titolare del trattamento è: Tecniche Nuove S.p.A. - Via Ertesa, 21 - 20157 Milano. Al titolare del trattamento Lei potrà rivolgersi, mediante il numero 02390 90349 per far valere i Suoi diritti di rettificazione, cancellazione, opposizione a particolari trattamenti dei propri dati, esplicitati all'art.7 D.Lgs196/03.

Pagamento

☐ Ho effettuato il versamento sul c/c postale N°394270 intestato a Tecniche Nuove Spa (allego fotocopia)
☐ Allego assegno bancario (spedire in busta chiusa)
☐ Contrassegno (pagamento in contanti al postino)
☐ Bonifico bancario IBAN IT70K0100501607000000004537 (allego fotocopia)

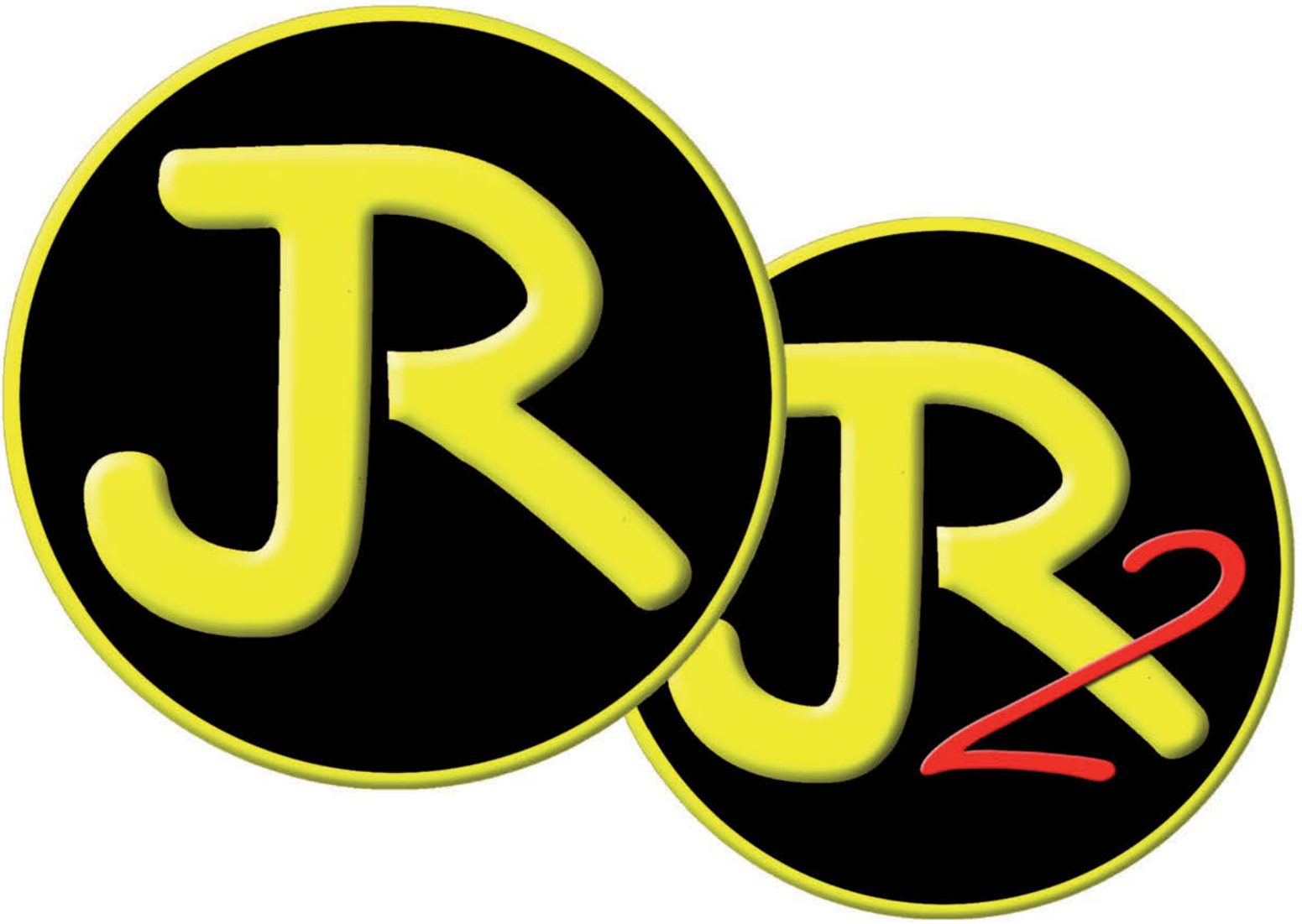
☐ Addebitate su carta di credito
☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA
N°
Scad. /

Firma .....

SI PREGA DI SCRIVERE IN STAMPATELLO

Joint Rent

www.jointrent.com



Festeggiando il 25° anniversario
la Joint Rent raddoppia!
Imminente l'apertura della Joint Rent 2...

Via C. Torres, 208 C - 48125 Castiglione di Ravenna (RA)

Tel. 0544.938030 Fax 0544.938062

E-mail: joint@jointrent.com

MYTHOS
È GIÀ LEGGENDA

WWW.THEPROJECTORS.IT

WINNER OF THE 2014 plasalondon AWARDS FOR INNOVATION

LDI BEST DEBUTING LIGHTING PRODUCT 2014 HONOURABLE MENTION

SUPERHERO ID

NOME	MYTHOS
NATO	2014
MISSIONE	LA FORMA PIÙ AVANZATA DI PROIETTORE IBRIDO

LAMPADA	*Lampada a scarica 470W, 7800K. 150.000 lux a 20 m*
OTTICA	*Lente frontale Ø 160 mm di grandi dimensioni*
SPOT	*Zoom elettronico 4°- 50° (Spotlight mode)*
BEAM	*Angolo d'apertura 2.5° ed effetto "cilindro" (Beam mode)*
FOCUS	*Messa a fuoco perfettamente nitida lungo l'intera lunghezza del fascio*
WASH	*Filtro frost per proiezioni soft-edge (Wash mode)*
COLORI	*Sistema colori CMY + 14 colori su 3 ruote*
GOBO	*6 gobo rotanti dicroici HQ e 18 gobo metallici fissi*
EFFETTI	*Disco di effetti visivi avanzati (disco animazione)*
PRISMA	*2 prismi rotanti indicizzabili (8-facce e lineare 4-facce)*
DESIGN	*"Italian Design" brevettato*

CLAY PAKY

AN OSRAM BUSINESS