



## III Seminario Sound&Lite

CONTROLLI LUCE PROFESSIONALI

QUARTA PARTE

Partendo dall'assunto che ogni tecnica è frutto di esperienza personale e valida in quanto funzionale allo scopo, il che produce generalmente la migliore illuminazione dello show, andiamo ad approfondire quali sono le tecniche di programmazione più usate, approfondite anche grazie al contributo fondamentale degli esperti presenti.

### Tecniche di programmazione.

Affrontiamo ora alcuni dei vari possibili approcci alla programmazione con le macchine attuali, ovviamente differenti anche secondo il tipo di evento per cui dobbiamo programmare le luci.

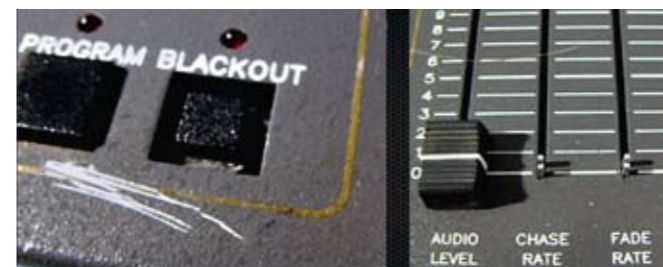
Prima di affrontare qualsiasi programmazione, visto che la console ideale in senso assoluto non esiste, è indispensabile sapere che tipo di console stiamo utilizzando (per esempio se *crossfade* o *tracking*), quali sono le sue potenzialità (cosa può e cosa non può fare) sia in programmazione che in playback. È bene ricordare che la modalità di playback più appropriata all'evento in questione determina il tipo di programmazione più idoneo e non il contrario. Senza di pensiero corretta per programmare uno show è:

1. Di che tipo di evento si tratta?
2. Quale metodo di playback è più appropriato?
3. Quali sono le potenzialità della console e le mie conoscenze di queste potenzialità?

Dalle risposte a queste domande deriva la tecnica di programmazione da scegliere.

Qualsiasi inversione di questa sequenza può portare a perdite di tempo, necessità di tornare indietro e rifare una parte del lavoro, necessità di riconsiderare scelte già fatte.

Inoltre è precisa responsabilità dell'operatore comunicare al lighting designer o al direttore della fotografia i limiti delle capacità di programmazione della macchina, per evitare che si debba scoprire in fase di programmazione avanzata che un particolare tipo di effetto o di playback non sarà possibile, evento che viene solitamente visto come una scarsa capacità dell'operatore stesso. Altra precisa responsabilità dell'operatore è proporre soluzioni alternative agli eventuali effetti non possibili, così come mantenere i rapporti con le altre figure



presenti a livello di professionalità ed educazione (non serve sbattere la console in testa al regista che ti chiede la luce marrone, è molto meglio suggerirgli un effetto alternativo). Facciamo una classificazione macroscopica dei tipi di show in cui può essere richiesta la nostra competenza professionale di programmatore, ricordando che le moderne console sono dotate di notevoli capacità ma esistono ancora delle classificazioni funzionali che le rendono più adatte ad un tipo di evento piuttosto che ad un altro e che oltre alle capacità tecniche sarà sempre la nostra sensibilità a fare da interfaccia tra noi, la macchina e le luci che verranno restituite in scena.

Le rappresentazioni teatrali sono generalmente costituite da una serie di eventi sequenziali in scena scanditi nei tempi e nei modi. Il controllo della luce in scena è normalmente organizzato in *cue-list* (*cue-stack*) organiche con gli eventi rappresentati. Ciascuna scena può essere il risultato ultimo di una serie di *cue* (in *tracking mode*) o semplicemente ciascuna scena corrisponde ad una memoria preasettata. Molto spesso è tutto eseguito attraverso un singolo *crossfade A/B*: una scena viene restituita in scena con il fader A mentre sul fader B è pronta la scena successiva nella *cue-list*. Una volta eseguito il *crossfade* e restituita la scena che è su B automaticamente la macchina carica su A la scena successiva nella *cue-list* pronta per il *crossfade* successivo. Queste transizioni possono avvenire sia manualmente, utilizzando i fader, che con un tempo preimpostato utilizzando un tasto GO. Le console attualmente in commercio solitamente permettono temporizzazioni diverse per la scena che entra e per la scena che esce ed altre funzioni come *delay*, *wait*, ecc. (questi termini variano da una console all'altra ma fondamentalmente indicano che i tempi di fade-in e i tempi di fade-out possono essere manipolati indipendentemente uno dall'altro). Sono previsti altri automatismi come il link tra una memoria e l'altra per cui appena un fade è finito parte automaticamente quello successivo.

Andare ad intervenire in tempo reale su questo sistema di playback può talvolta comportare dei problemi, è necessario prevedere degli ordini di priorità con cui i device rispondono ai comandi. Certe console hanno queste priorità definite (per esempio il registro 1 ha la priorità sul 2, il 2 sul 3, e così via fino al *crossfader* che ha la priorità più bassa), altre le hanno definibili dall'utente. Gli ordini di priorità solitamente esistenti nelle console rispondono a due principi, talvolta selezionabili, ovvero *HTP* (*highest take precedence*) in cui è sempre il livello più alto riferito a quel singolo parametro ad essere restituito in scena e *LTP* (*latest take precedence*) in cui è l'ultima memoria restituita a prendere priorità. Solitamente i dimmer funzionano in *HTP* mentre i parametri dei motorizzati funzionano sempre in *LTP*.

I concerti sono più imprevedibili rispetto una rappresentazione teatrale. I livelli di imprevedibilità dipendono essenzialmente dal tipo di evento live.

Una programmazione molto vicina a quella teatrale avviene per show itineranti che si ripetono durante la tournée; qui si richiede la preparazione in fase di prova di un vasto spettro di

strumenti accessibili in tempo reale durante lo show legati ad eventi che si ripetono con una certa regolarità (per esempio la scaletta di un concerto), in questo caso la programmazione in *tracking* è spesso più indicata. Si possono creare tanti submaster, magari suddivisi per pagine, in cui ogni pagina può essere riferita, per esempio, ad un brano della scaletta; in ogni pagina abbiamo quindi tutti gli effetti che abbiamo pensato di utilizzare per quel brano e che andremo a restituire secondo le variabili dipendenti dalla nostra sensibilità o dalle scelte del lighting designer. Music festival o show ove si alternano in scena svariati eventi di cui non si ha conoscenza preventiva sono sicuramente tra i più imprevedibili; qualora si debba realiz-

audiofactory  
professional and broadcast systems

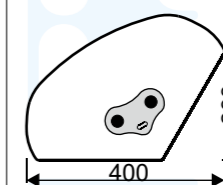
M1410

Floor monitor compatto per utilizzo professionale



M1410 è dotato di un altoparlante da 10" e driver a compressione da 1,4" con magneti in neodimio.

La tromba circolare da 8" a profilo *tractrix* offre una riproduzione naturale e senza alterazioni della gamma alta.



Le dimensioni estremamente contenute (in particolare l'altezza da terra di soli 29 cm), rendono possibile il posizionamento su palchi di musica live sia in ogni contesto scenografico, televisivo, teatrale, convention, sfilate, in cui sono indispensabili ingombri minimi.

Profilo *wedge*, reversibile ed accoppiabile sui due lati per un utilizzo senza vincoli di orientamento.



M 1 4 1 0 M 1 4 1 2 M 1 4 1 5  
la gamma completa dei monitor AudioFactory

Tutti i prodotti AudioFactory sono progettati e realizzati in Italia.

info@audiofactory.it 06.9316.2163

www.audiofactory.it

zare uno show completamente sconosciuto senza tempo di prove è opportuno realizzare il maggior numero di strumenti ad accesso immediato che, scelti e miscelati in tempo reale durante lo show, riescano a produrre l'assetto scenico da rappresentare. In questo caso è meglio avere direttamente sui controlli una serie di cue-list e di effetti direttamente richiamabili e miscelabili fino ad ottenere la situazione complessiva voluta.

Ogni console ha una sua logica di programmazione. La maggior parte si basa su stringhe o linee di comando (es: Ch20 thru Ch25 @full = scene 20 STORE) secondo una sintassi che subisce poche ma talvolta rilevanti variazioni tra una marca e l'altra, tipico esempio è l'interscambio di termini come *memory*, *scene*, *cue*. Questo metodo è sicuramente molto veloce ma richiede una conoscenza approfondita del linguaggio macchina. Molte delle console sviluppate di recente sono programmabili anche con metodi più intuitivi con cui, spesso attraverso touch-screen, si selezionano canali e parametri, gli si assegnano attributi e li si memorizza pigiando pulsanti reali o virtuali su schermo. Solo da qualche anno si è aggiunto un nuovo sistema di programmazione strutturato come tracce su timeline che si basa sullo stesso principio dei sistemi di editing per la musica o per il video. La programmazione per tracce consente di gestire in maniera del tutto interattiva i proiettori in scena, nei tempi e nei modi, lungo linee di tempo regolabili a piacere per ciascun parametro coinvolto nella programmazione stessa. Risulta quindi molto più semplice, veloce e intuitivo tutto il processo di creazione delle cue, e delle loro interazioni, dalle più semplici alle più complesse. La programmazione per tracce focalizza l'attenzione dell'operatore più su una transizione tra vari stati luminosi continui che su cue viste come scatole chiuse.

Aldo, a questo punto, non perde l'occasione per sfatare un mito e per dare una prospettiva interessante su un aspetto scomodo del nostro lavoro che dovrebbe interessare molto gli ingegneri e gli sviluppatori dei software. Alla domanda



Francesco De Cave (a sinistra) e Riccardo Lancellotti.

"A chi non è mai successo che la console si sia piantata?", le mani alzate sono state NESSUNA.

Aldo ha spiegato che, vista la complessa architettura delle macchine attuali, con innumerevoli controlli temporizzati e collegamenti logici tra tutte le varie funzioni, e vista la necessità di aggiornare e implementare i software con continuità, sentite anche le esigenze dei professionisti e del mercato che cambia, una console che non si pianta mai NON ESISTE! Il lavoro di programmazione è fatto da umani e qualcosa può sfuggire al controllo umano, anche perché ogni operatore usa veramente la macchina un po' a modo suo e non sempre tutti i test sono eseguibili prima di mettere un update sul mercato. Il tratto distintivo di una buona console professionale non sta tanto nel fatto che non si pianta (a patto che questo non avvenga sistematicamente) ma nella sua capacità di uscire dal blocco senza condizionare in modo rilevante il playback o i dati memorizzati fino a quel momento. Anche qui interviene la conoscenza della macchina da parte dell'operatore e il suo sangue freddo nel gestire il problema, ma al giorno d'oggi non è più accettabile che ci siano macchine non in grado di fare un backup frequente per salvaguardare il lavoro fatto fino a quel momento in caso di blocco o altre che richiedano, per uscire dal blocco, il riavvio completo del sistema con conseguente spegnimento di ogni playback in esecuzione.

Concludiamo questo resoconto con la consapevolezza di essere stati parziali, ma nella speranza di avere fornito ai nostri lettori un'idea di quanto il seminario sia stato interessante ed utile per tutti.

Durante il dibattito finale ognuno ha condiviso con gli altri la propria esperienza ma il momento topico si è avuto quando in cattedra sono saliti Francesco De Cave e Riccardo Lancellotti per raccontare il loro percorso personale che ha portato il primo ai massimi livelli del lighting design per il live musicale italiano ed il secondo alla realizzazione di alcuni dei più importanti allestimenti nelle navi da crociera e nelle capitali di tutto il mondo. ■



**ParLite Led**  
*il solo Industry Standard*

Quando sale il sipario, quando scende il sole, dal 1933, in tutto il mondo, c'è Coemar. Da 75 anni diamo luce a palcoscenici, teatri, palazzi, musei, studi televisivi e a tanto altro ancora. Da 75 anni ci piace sorprendervi, metterci in luce per innovazione, talento, competenza.

Una lunga galleria di successi sino a ParLite Led, che in sole due stagioni ha tagliato il traguardo dei 25.000 pezzi: da novità a standard in un batter d'occhio. Ma le sorprese non sono ancora finite e, presto, ne vedrete delle belle.



**coemar**  
LIGHT EMOTION