

# Tra Virtuale e Reale: il Tagliaerbe!

2° PARTE  
ULTIMA

## Vero e Verosimile

All'attuale presente ci dobbiamo comunque accontentare di simulazioni che io definisco verosimili. Cosa farsene? Molto ma non tutto direi. Proviamo a vedere quando e quanto può servire la programmazione virtuale:

■ **Nei sistemi molto grandi** dove sono coinvolte anche più consolle. Le produzioni non consentono tempi fisici di programmazione lunghi, quindi l'aiuto (quantomeno nelle fasi preparatorie) di visualizzatori consente di risparmiare del tempo nell'ambito complessivo del progetto ottimizzando il tempo fisico di programmazione a disposizione.

■ **Nei festival** dove svariati artisti si alternano in scena. La pre-programmazione virtuale consente in tempi brevissimi di adattare la programmazione luci esistente allo show specifico di ciascun performer a discrezione del designer incaricato.

■ **Per i principianti.** L'utilizzo di visualizzatori consente a chi si avvicina al mondo delle luci di provare e sperimentare le discipline da un punto di vista tecnico, di disegno e programmazione.

■ **Per la promozione.** Rappresentazioni virtuali sia statiche che dinamiche di uno show sono strumento di promozione presso le produzioni/artisti della propria creatività.

■ **Per lo studio creativo.** La pre-visualizzazione virtuale consente di sperimentare soluzioni diverse e loro resa scenografica e illuminotecnica nell'ambito di uno stesso progetto.

I casi menzionati sopra sono alcuni tra gli am-

biti dove visualizzazione e programmazione virtuale possono portare vantaggi tangibili, a patto ovviamente che si usino alcuni criteri fondamentali di "interpretazione" della realtà virtuale rappresentata. Uno degli errori più frequenti che si commettono nelle programmazioni virtuali è quello di tendere alla ricerca della "bellezza" virtuale (cioè quella rappresentata nel monitor) credendo di ritrovarla poi nella realtà. Nulla di più improbabile. Credere troppo a ciò che è rappresentato dalla virtualità è un'arma a doppio taglio perché fuorviante. Le differenze tra reale e virtuale esistono, sono ben definite e si colmano esclusivamente attraverso l'esperienza. Maggiore è l'esperienza accumulata nell'utilizzo degli strumenti virtuali, maggiore sarà l'abilità acquisita nell'interpretare nella maniera corretta ciò che è rappresentato dallo stage virtuale rispetto quello che in realtà sarà il risultato fisico. Si tratta in definitiva di un esercizio "immaginario" (e non immaginario) che si acquisisce solo incrociando le esperienze.

Ci sono altre avvertenze per l'uso, molto importanti, che non vanno trascurate. Non tutti i visualizzatori in commercio hanno lo stesso livello d'accuratezza rappresentata. Informarsi sulla qualità, quantità e precisione rappresentata è fondamentale nella scelta personale del visualizzatore da adottare. Ciò è funzione di quale livello di show si intende programmare virtualmente rispetto a quello di programmazione fisica.



di Aldo Visentin

## Il Tagliaerbe

Un buon allenamento (per tutti coloro che desiderano farlo) nell'apprendimento delle tecniche di programmazione virtuale è quello di sperimentare la cosa a "basso livello". Intendo dire che la miglior palestra da dove iniziare è quella del quotidiano.

Metti stasera a cena una semplice festa di piazza con una band che si esibisce. Troviamo impianto audio dell'ultima generazione, ring di traliccio d'alluminio con appesi 12/20 proiettori motorizzati, PAR e convenzionali, cambiacolori a LED, altri motorizzati a terra, qualche blinder per la sala, macchine del fumo, pedane, un bel videoproiettore se ci sono pure contenuti video da mandare. Tutto eccitantemente fantastico! Tempo necessario per allestire tutta la baracca: un giorno.

Tempo disponibile alla programmazione: quello che forse rimane.

Dico forse perché se durante l'allestimento c'è un problema tecnico (uno) il tempo di programmazione se n'è già andato. A quel punto la differenza la fa veramente l'abilità dell'operatore o, nella peggiore delle ipotesi, il generatore di effetti della console (non ditemi che non vi è mai capitato o che non avete mai avuto esperienze di questo tipo!).

Questo "costume" ha preso piede negli ultimi anni, non solo nelle produzioni medie o piccole ma anche in quelle più importanti.

La quantità, la praticità, la disponibilità e consuetudine dei materiali ci hanno intorpidito alquanto in fatto di luci, e sempre più spesso assistiamo a spettacoli che sono molto più Materia che Spirito e quindi si assomigliano un po' tutti, se non per qualche particolarità che di certo non li rende Unici o Indimenticabili (Ma come? Una volta con i soli PAR succedevano cose strabilianti e adesso con tutto questo ben di Dio non succede più nulla?). Non vorrei apparire generalista, ovviamente non sto parlando di tutti gli show in senso assoluto, ma diciamo di una certa tendenza.

Secondo la mia opinione non ci siamo dati il tempo per sperimentare e crescere sulle macchine in tempi adeguati. Viceversa, sembra che le macchine stiano vincendo sulla nostra creatività attraverso la leva dell'inevitabile corsa verso il nuovo a tutti i costi, che fa ingrassare la nostra pigrizia e non di certo i muscoli di fantasia ed espressività.

In questi casi la programmazione virtuale ci aiuta ad accorciare i tempi produttivi e sperimentare sia nelle piccole produzioni, dove il tempo per programmare è quasi inesistente, sia nelle medie e grandi opere. A tutti i "trazionalisti" mi sento di consigliare (a mio rischio e pericolo), invece, di lasciare a casa qualche proiettore ogni tanto (sì, lo so, lo so che si fa 'na fatica bestiale!) per darsi più tempo per programmare. Come dire: un po' meno ma buono. La tecnologia deve essere al nostro servizio e non viceversa. ■



I nostri lettori più attenti avranno notato un nostro non sequitur editoriale per quanto riguarda l'ultima puntata della rubrica di Aldo Visentin: abbiamo seguito Uomo&Macchina - Console Luci - I parte (S&L n.87) con Tra Virtuale e Reale il Tagliaerbe! - I parte (S&L 88). Se questa rubrica fosse quella di Stefano Cantadori, non sarebbe inusuale seguire una prima parte con un'altra prima parte, ma in questo caso ci dobbiamo scusare con Aldo e con i lettori per aver interrotto per un nostro errore un discorso con un altro. Per evitare un'ulteriore interruzione nel filo del discorso, ecco la seconda parte dell'articolo iniziato nell'ultimo numero, mentre nel numero di luglio pubblicheremo la seconda parte di Uomo&Macchina.