

# Le nuove frontiere della Scenografia



Abbiamo visto come l'avvento di tecnologie di videoproiezione di elevata qualità stia modificando le competenze professionali di chi lavora nel mondo dello spettacolo, con l'introduzione di nuove figure e lo scardinamento di vecchie consuetudini. Questa rivoluzione, assimilabile per certi versi a quanto avvenne circa un secolo fa con l'introduzione della luce elettrica nei teatri, interessa sia le professionalità dell'ambito tecnico, come gli elettricisti, i programmatori, i macchinisti, con l'ingresso di nuove figure come il tecnico video, sia le professionalità dell'ambito creativo, come registi, scenografi, costumisti, lighting designer, che vedono i confini dei loro ambiti di intervento sempre più labili.

# Contemporanea



Il ciclo di incontri del SIB di Rimini è continuato con la relazione di **Hugo De Ana**, figura poliedrica che riunisce in sé le funzioni di regista, scenografo, costumista e lighting designer.

Partendo da un'esperienza professionale che lo ha portato sui palchi dei più importanti teatri d'opera del mondo, espone una breve storia delle sue produzioni più significative, ponendo l'accento sul ruolo fondamentale che ha il lavoro di squadra e l'affiatamento all'interno della squadra stessa. Il suo obiettivo, encomiabile, è di portare tutti, dall'attrezzista e la sarta fino al regista, a lavorare con lo stesso spirito di passione e coinvolgimento emotivo.

Interessante è stato il consiglio che ha dato ad una giovane studentessa di accademia con la passione per il lighting design che gli chiedeva come fare esperienza: "Sporcarsi le mani e fare fatica. Lavorare nelle piccole compagnie facendo di tutto, senza niente. Chi ha detto che non si possa fare una scenografia brillante con la carta igienica? L'importante è l'ingegno. I giovani devono essere delle spugne che assorbono e imparano tutto quello che incontrano, ma nel momento di fare devono vomitare le loro conoscenze, nel senso di mandare fuori tutto quello che hanno dentro: non solo quello che hanno imparato, devono aggiungere quel qualcosa di personale che rende il loro lavoro unico e irripetibile".

Il ciclo prosegue portando la preziosa esperienza di **Sergio Metalli** che, con la sua azienda Ideogamma, è stato uno dei primi in Italia a credere nelle potenzialità della scenografia virtuale, arrivando a collaborazioni di altissimo pregio tra cui con lo stesso De Ana.

"Una delle cose principali che cerchiamo di fare è realizzare i sogni che gli artisti ci propongono - spiega -; esercitiamo quindi la nostra creatività nel disegnare, progettare, installare le attrezzature opportune per interpretare questi sogni. È fondamentalmente, quindi, un lavoro di interpretazione. Se si riescono a capire in profondità le intenzioni dell'artista nella fase di progettazione, il tempo nella fase di realizzazione è molto più proficuo. Per quella che è la mia esperienza, ci sono due fasi distinte su cui si interviene nella realizzazione di scenografie che fanno uso di immagini videoproiettate. La prima è la realizzazione di immagini a grande impatto visivo legate alla drammaturgia dell'opera che si va a produrre. L'aspetto importante da seguire in questa fase è quello della qualità, visto che seguiamo una fase di natura pittorica. Oggi il sistema per ottenere la massima qualità è quello di lavorare in alta definizione, quella che nel cinema è la qualità 2K'. Si sta già andando verso il futuro con l'introduzione della qualità 4K che però la SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers, l'organismo tecnico incaricato di definire a livello mondiale gli standard per l'industria dell'immagine in movimento: cinema, televisione, multimedia) non ha ancora definito completamente. In questa fase spesso è necessario realizzare delle riprese, solitamente nel teatro stesso in cui si realizzerà poi, magari molti mesi dopo, l'evento. Si utilizzano fondamentalmente le stesse tecniche di set extension usate nel cinema: facendo largo uso di green screen (chroma-key)

si riprende una piccola parte della scena e tutto il resto viene costruito elettronicamente, moltiplicando e modificando i soggetti ripresi, inserendoli nei contesti più diversi derivati da altre riprese o costruiti come ambienti grafici in 3D. Tutto è solitamente realizzato *ad hoc*, senza utilizzo di librerie o immagini esistenti, con uno studio approfondito del dettaglio.

L'altra fase su cui si lavora è l'integrazione delle immagini sulla scenografia costruita, sia per aumentarne o diminuirne le proporzioni percepite, miscelando la costruzione scenica con le immagini, sia, tecnicamente, per trovare le giuste collocazioni degli apparati di proiezione. Ricordiamo che utilizzare videoproiettori significa ingombro fisico delle macchine e necessità di distanze stabilite tra schermo e proiettore in funzione delle ottiche disponibili; se queste questioni non sono affrontate correttamente il funzionamento del progetto è lasciato al caso. In funzione degli ingombri e delle piante dei teatri si decide poi quante e quali macchine utilizzare. È il caso di notare che spesso si utilizzano più proiettori: non tanto per aumentare la luminosità, quanto per l'impossibilità di avere distanze adeguate dallo



#### nota 1:

Per quanto riguarda il cinema digitale, il livello di definizione 2K prevede un'immagine widescreen 1,85:1 formata da 1998 x 1080 pixel, oppure un'immagine superwidescreen 2,39:1 formata da 2048 x 858 pixel. Vedi [www.smppte.it](http://www.smppte.it), bollettino febbraio 2008.





**Sopra:**  
Hugo De Ana,  
regista, scenografo, costumista e  
lighting designer.

**A fianco:**  
Sergio Metalli, visual designer.



schermo, per cui un quadro si ottiene dalla somma di più quadri più piccoli. Questa parte del lavoro è molto delicata, può essere anche molto lunga e deve necessariamente essere fatta in totale colla-

borazione con chi "fa" le luci. Si affina la continuità cromatica e luminosa delle immagini sia con la scenografia costruita che con i costumi e si integra la proiezione nello stato luminoso complessivo".

Qui Sergio tocca un punto veramente focale. Non si sa se nel prossimo futuro chi firma il progetto luci e chi firma il progetto video saranno necessariamente la stessa persona. Come non si sa se luci e video finiranno per essere definitivamente integrati in un unico sistema di controllo, sotto un solo operatore. L'esperienza attuale, almeno nel teatro sia d'opera che di prosa (forse meno nel settore live) dice che non è così: il settore delle luci gode di un'autonomia di lunga data e una specializzazione fondata su esperienze e consuetudini totalmente inserite nel "sistema-teatro", mentre gli uomini del video, spesso provenienti da "ditte" esterne, sono visti (e in parte è vero) ancora in molti teatri come una specie di alieni. È fondamentale affermare che senza integrazione tra i settori delle luci e dell'immagine nei tempi di prova, nella compresenza dei responsabili dei due settori, nella coesione di intenti tra gli autori e nella reciproca collaborazione tra gli operatori, gli effetti voluti **NON SI OTTENGONO** e il lavoro fallisce nella sua fase realizzativa.

La sequenza di immagini mostrate, di cui si può vedere un piccolo esempio nelle foto, unitamente agli interventi degli ospiti (tra cui anche Roberto Paci D'Alò e Cristina Mazzavillani Muti) e alle domande degli intervenuti, ci ha chiarito che la direzione intrapresa dal teatro contemporaneo è di una progressiva, sostanziale continuità tra una presenza viva e una presenza elettronica, presenza in grado di interagire con tutti i settori dell'impianto teatrale tradizionale, modificandone gli assetti. Ma allora è vero che il teatro è ancora specchio dei tempi in cui viviamo...

Andiamo ora a vedere un po' più da vicino, come promesso, quali possibilità operative ci offre il sistema prodotto dalla Coolux e battezzato Pandora's Box. >>



# PRO 6

LIVE AUDIO SYSTEM

digital, with Heritage



**TEXIM** Via Concordia, 6 - 20055 Renate (Mi)  
Tel. 0362 923811 - Fax 0362 9238206  
texim@texim.it www.texim.it

**MIDAS**  
DESIGNED FOR A PURE PERFORMANCE  
www.midasconsoles.com



## Coolux Pandora's Box

Pandora's Box è un sistema completo software/hardware di rendering e video composing 3D in tempo reale per display multi-screen e videoproiezioni su superfici piane, curve e solide.

Creato dalla azienda tedesca Coolux nel 2003 è da poco vincitore del "Primetime Emmy Engineering Award 2008".

Il sistema Pandora's Box alla versione 4.0 è costituito da tre tipologie di server (Light, Standard e Pro - HW/SW), due Media Player (Standard e Pro - SW) e tre soluzioni di controllo timeline based Media Manager (Light, Standard e Pro - SW).

Il server può essere, nella configurazione più leggera, un PC standard con installato il software *PB Media Player*, ma generalmente è il *PB Media Server*, una macchina dotata, nella sua versione PRO, di un corposo hard disk da 1 terabyte in Raid 1-0 e schede grafiche ATI o Nvidia in grado di elaborare in tempo reale 16 livelli di video e 32 livelli grafici 2D o 3D e di convogliarli su due uscite DVI/VGA con risoluzione di 2048 x 1536 pixel ciascuna. Incrementando il numero dei server nel network si possono aumentare a piacimento il numero dei videoproiettori o dei display. È possibile espandere le uscite di ogni singolo server, tramite il Media Splitter, fino ad otto output indipendenti con risoluzione 800 x 600.

Per quanto riguarda il tipo di file che i server sono in grado di gestire, Coolux consiglia il codec Mpeg2 per il video, sia SD che HD, ma il sistema supporta pressoché tutti i formati video disponibili: AVI, Microsoft DV, WM9, Quicktime, così come gran parte dei formati grafici (.bmp, .tga, .jpg, .png) anche con canale alfa. In ogni caso, il sistema utilizza i codec installati sul computer.

La gestione dei contenuti viene realizzata dal Media Manager, tramite il quale si può realizzare il warping su superfici piane e solide, il softedge/blending sui 4 lati ed è possibile applicare ai vari livelli centinaia di effetti di transizione, di colore ed effetti video visibili on line in tempo reale.

Come per gli altri media server,

Pandora's Box non intacca il contributo nella sua forma originale ma ne modifica solo il modo in cui viene restituito in scena: non necessita quindi di rendering. "In tempo reale" significa che ogni modifica, sia essa di dimensioni, di collocazione spaziale, di geometria e ogni effetto applicato è visibile istantaneamente in scena, quindi ogni intervento di correzione può essere fatto live senza interrompere lo svolgimento dello show.

Il manager può essere anche una console luci che comunica con il server via DMX/ArtNet e manipola i vari parametri di ogni singolo layer (opacità, saturazione dei colori, posizione x, y e z, scalature, ecc.) come per i parametri di un faro motorizzato, integrando l'evoluzione dinamica dei contenuti grafici e video con l'evoluzione degli stati luminosi sulla scena (la memorizzazione e il playback sono realizzati attraverso cues).

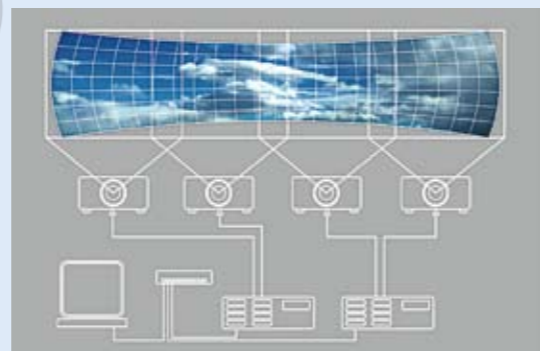
Il software *PB Media Manager*, installabile su PC, (ma Coolux fornisce anche una specifica console, il *PB Media Vision*) comunica con il server via Ethernet utilizzando il protocollo proprietario Media-net e permette, oltre a tutti i controlli già citati, la creazione di una o più timeline (fino a otto nella versione PRO), per la restituzione dei contributi su una struttura temporale definita. Il playback della timeline può essere realizzato con il jog del manager stesso o con una console luci che in questo modo gestisce solo i comandi di play, pause, ecc, mentre la successione e il comportamento dei

contributi restituiti è soggetta alle transizioni già scritte sulla timeline. Quest'ultima caratteristica è molto importante ed è quella che fa del Vaso di Pandora uno strumento applicabile alle più svariate tipologie di evento, dal teatro al live al broadcast televisivo, grazie alla estrema flessibilità e all'ampiezza di configurazioni disponibili.

I server sono dotati di schede per l'acquisizione di video live: fino a 4 ingressi in composito, 1 XGA, 1 SD SDI, e 1 HD SDI che apportano una latenza dichiarata di due soli frame.

info GMep-Molpass: tel. 051 6874711;

[www.gmep-molpass.it](http://www.gmep-molpass.it)



# MAC



## Setting the new industry standard

Sperimentate la superba efficienza dell'ottica, il nuovo design e le emozioni che il nuovo MAC III™ Profile può suscitare.

- **Luminoso:** più di 30.000 lumens con lampada da 1500 W
- **Intenso:** miscelazione colore potenziata per ottenere una gamma ancora più vasta, per esempio con il reale rosso caldo
- **Cool:** accattivante lente frontale oversize che proietta un fascio senza precedenti
- **Rapido:** zoom sempre perfettamente a fuoco e incredibilmente veloce: da chiuso ad aperto in meno di un secondo
- **Robusto:** struttura modulare e resistente che assicura performance senza difetti e facili personalizzazioni da uno show all'altro

Il nuovo MAC III Profile: lo standard tra le teste mobili del futuro.



# Martin

Martin Professional Italy Spa  
Via V° Alpini 6  
24124 Bergamo BG  
Tel. 035/3690911  
[www.martin.it](http://www.martin.it)

