

Improvvisare o Programmare?

BUSKING O CUEING?

Programmatori luce, aspiranti designer e smanettoni dell'ultim'ora hanno in comune parecchie cose. In primis voglia e desiderio di giocare con le macchine dei loro sogni in grado di far "sognare". Un po' come attendere la domenica per scendere in pista con il proprio mezzo e "liberare" tutta l'energia di passione e cavalli, accumulata durante la settimana.

Superato il primo scoglio di conoscenza fisica e basilare di tutte le funzionalità dei mezzi a disposizione, i programmatori smanettoni aspiranti stregoni si trovano tutti, prima o poi, davanti all'inevitabile dilemma Marzulliano – si faccia una domanda e si dia la risposta – della serie: "E adesso come devo programmare per fare ciò che voglio fare?".

Ai lettori che si sono accorti di essere assaliti da questa auto-domanda ogni qualvolta iniziano una nuova programmazione, consiglio di fare "outing" senza vergogna e di parlarne ai propri amici o fidanzate/i o chiunque possa capire il disagio senza ferire l'orgogliosa passione.

Tuttavia proveremo ad analizzare come noi "potremmo sapere, per andare dove vogliamo andare, per dove dobbiamo andare" (vedi Totò). Procediamo con ordine partendo dai punti "certi" (detti anche *Dati*) nella peggiore delle ipotesi: le cose che possiamo definire, anche con grande approssimazione, il tipo di materiali che utilizzeremo, (attenzione: ho detto *il tipo*, non marche, modelli, quantità ecc) il tipo di spettacolo o evento che avrà luogo (anche qui parlo di tipologia, non di dettagli!).

Partendo da queste scarse informazioni occorre sviluppare e confezionare il prodotto finale mettendoci la propria creatività e voglia di fare. Altro dato da determinare, ed è il più importante, riguarda come si desidera "rappresentare" lo show a seconda del proprio gusto o delle specifiche esigenze.

Qualora uno o più dati sopra menzionati manchino all'appello non reagite (come capita spesso) in maniera compulsiva e/o ossessiva sulla malcapitata consolle. Lei non saprà dare risposte ai vostri dilemmi. La cosa che invece consiglio è pensare prima di conferire con il vostro banco:

un esercizio che può sembrare ostico all'inizio (a me capita tutt'ora di provare ostilità verso tale fatica) ma che alla lunga può risultare proficuo. I lettori più "cattivi" ora avranno da obiettare circa il fatto che quasi sempre non c'è neppure il tempo per programmare, figuriamoci per pensare!

Non posso biasimarli.

Tuttavia il pensiero sui metodi di programmazione non si improvvisa e neppure lo si tenta nell'unico secondo che separa la fine della messa a punto del sistema e l'inizio dei lavori di programmazione. Si tratta, perciò, di un lavoro continuo che matura e si sviluppa nel tempo attraverso il connubio tra l'esperienza su diversi tipi di spettacolo, la conoscenza delle consolle e dei proiettori e, non ultime, le proprie abilità.

Oops, l'ho fatto di nuovo!

Anche i programmatori più incalliti inciampano periodicamente nelle loro stesse bucce di banana. I programmatori novelli inciampano a maggior ragione, ancorché più scusabili.

Potremmo fare una lunga lista di errori conosciuti e ricorsivi dei programmatori cosiddetti *bravi* ma, per pietà, menzioniamo qui solo gli errori più eclatanti (ce ne sono tanti!). Quei vizi che non si riesce scrollarsi di dosso.

Il Grand Master non è a full.

È sempre colpa di qualcuno che ha "toccato" la consolle (nessuno, in realtà!) durante la pausa pranzo. È stata la fantomatica signora delle pulizie del teatro che passando il piumino stamane ha abbassato il Grand Master solo di un 3/5 %, quindi la cosa non si poteva notare.

Nel Rock'n'Roll, programmare con il master "sgonfio" non crea grossi danni (il più delle volte,

ma se sta programmando una rappresentazione teatrale allora sono forti dolori di testa e ventre. Neppure tutti i sistemi d'allarme delle consolle più moderne che indicano lo stato non full del grand master bastano per non far passare inosservato il povero Cursore capo squadra che, siccome non si tocca quasi mai, finisce che ce lo si dimentica immediatamente dopo aver scartato la consolle appena acquistata.

Il backup postumo dello show.

Sui backup "mancati" delle consolle si potrebbero scrivere fiumi di casi di ogni genere e paranormalità. Malgrado attenti studi su tali fenomeni, questi sporadicamente e funestamente si manifestano – quindi "puf" in una frazione di secondo sufficientemente corta da non poter intervenire ma sufficientemente lunga da essere percepita – cosicché si perdono ore e ore di programmazione a causa di misteriosi e arcani motivi a tutt'oggi inspiegati.

Un vortice a forma di spirale spesso inghiotte i programmatori malcapitati che, attirati nella trappola infernale della programmazione non stop (di ore e ore), perdono la pulsione naturale al salvataggio dei dati in maniera corretta e secondo una logica sequenziale. Al termine (e sempre e solo al termine) il vortice inghiotte tutto e tutti sparendo nello spazio e nel tempo come un buco nero. Anche in questo caso a nulla sembrano valere i sistemi contraccettivi che le consolle mettono a disposizione (vedi auto salvataggio ogni n minuti) perché finiscono per rallentare e disturbare l'ingorda programmazione.

Strozzati dal serpente Tracking

È sicuramente uno dei mostri più cattivi che le consolle luci covano in seno.

Si potrebbe scrivere un trattato intero su questo unico argomento, e ancora ne usciremmo intontiti e confusi. La maggior parte delle consolle moderne, quando salvano dei dati in una cue (memoria), non salvano tutte le informazioni che determinano la scena che si "vede" ma bensì solo gli ultimi parametri manipolati. Ora se non si ha ben chiaro questo concetto, insieme a tutte le eventuali varianti (che contribuiscono a fare ancor più confusione), non solo si rischia di non sfruttare la cosa a proprio vantaggio, ma addirittura di inciampare in corti circuiti imbarazzanti. Questa forma di programmazione, definita *Tracking* (perché ciascuna cue tiene traccia delle informazioni delle cue precedenti nell'ambito della stessa li-

sta) determina il fatto che modificando una cue qualsiasi, tale modifica "affliggerà" anche tutte le cue successive sino a quando un'altra cue (in fondo alla lista, di solito) ne stabilisca di nuovo sorti diverse. Dai, mettiamo un bel colore blu intenso alla sola cue n° 5! eeeeet voilà: come per magia, tutte le cue successive si dipingono di blu! (ho reso l'idea, no!?). Di nuovo: capita la regola, capito l'inganno! Ma, come sempre, va a finire che ogni tanto ci si inciampa.

Prima l'uovo o prima la gallina?

Quale approccio alla programmazione può risultare quindi più efficiente per realizzare il nostro show? Questa domanda non ha una risposta matematicamente certa, che indirizzi verso un metodo specifico. La cosa che però mi sento di dire (secondo la mia personale esperienza) è che lo show dovrà essere programmato in forme diverse che ne consentano poi la sua messa in onda secondo le specifiche esigenze. Di fatto, perciò, tutte le informazioni che ciascuna cue contiene saranno funzione di come e quando si desiderano eseguire le cue stesse.

Ergo: prima di toccare l'editor di cue è opportuno stabilire cosa sarà associato a ciascun Playback, oltre a come e quando si desiderano lanciare le cue.

Una volta stabilito un "Layout di Playback" si procederà quindi a programmare le cue secondo le esigenze di messa in onda stabilite.

L'utilizzo dell'approccio contrario non porta a nulla di buono, normalmente, per cui lo sconsiglio. Insomma: programmare tutto e poi verificare se la cosa funziona può condurre in vicoli ciechi.

La tipologia di messa in onda di uno show stabilisce la forma di programmazione di cui questa necessita. Gli show di carattere teatrale sono normalmente programmati attraverso una serie di cue "impilate" (*Cue List* o *Cue Stack*) e messe in onda in maniera sequenziale con tempi e modi stabiliti.

Lo stesso tipo di programmazione spesso si usa negli spettacoli live programmati anzitempo ove ciascun brano detiene una cue list dedicata. Anche gli show completamente improvvisati necessitano di una programmazione *ad hoc* che definisca nei playback tutti gli elementi fondamentali (colore, movimento, intensità, forma, effetti) in grado di interagire tra loro in maniera indipendente, senza essere mutuamente esclusivi (*Busking Playback*).

Meditate gente, meditate! ■



di Aldo Visentin