

75 Anni di Shakhtar Donetsk



A due anni dalla cerimonia di apertura che K-events ha realizzato per il Donbass Arena a Donetsk (Ucraina), **Marco Balich**, presidente di K-Events/Filmmaster Group, ha realizzato uno show per il 75° anniversario dello Shakhtar Donetsk che ha unito passato, presente e futuro della squadra in un mix di ingredienti dal sapore olimpico.

Balich, supportato per gli aspetti tecnici dai direttori tecnici Marco Astarita e Matteo Tagliabue, afferma: "Abbiamo potuto realizzare un evento di questa natura grazie alla nostra grande esperienza, lavorando con i migliori coreografi, lighting designer e scenografi del mondo".

Alle celebrazioni ha partecipato anche il presidente ucraino Viktor Yanukovich, dando il benvenuto ai 51.000 spettatori. L'evento era un susseguirsi di momenti

di divertimento, come la talpa (mascot della squadra) che ha "suonato" una grande tastiera virtuale sul campo, un'enorme torta di compleanno, un gigantesco giocatore gonfiabile e la coreografia di massa di 700 ballerini che hanno dato forma a un giardino fiorito per celebrare Donetsk, detta anche "città delle rose". Grande finale con lo spettacolo della diva R&B Rihanna.

La produzione

A rendere l'esperienza indimenticabile per la folla estasiata, la grande squadra di produzione tecnica, coordinata da Marco Astarita, con le luci disegnate da Durham Marengi, l'audio progettato da Daniele Tramontani, i contenuti video ad altissimo impatto creati da Cosmo AV e proiettati dalla francese E|T|C, e gli effetti pirotecnici di Antonio Parenti. L'équipe creativa e tecnica, quasi totalmente italiana, era completata dai contractor: Agorà (audio, luci e rigging), Gioforma (progetto palco), Limelite (stage e props).

Marco Astarita, produttore tecnico organiz-



zativo e direttore di produzione per K-events, era in Ucraina già quattro mesi prima dell'evento per sopralluoghi e riproduzione, come spiega: "Sono stati necessari due mesi per gli allestimenti e le prove, così sono stato fisso in Ucraina per gli ultimi quindici giorni. Fra le difficoltà da risolvere, il fatto che abbiamo allestito in mezzo al campionato e a gare di Coppa Campioni, con continue interruzioni per partite, cosa che ha costretto a montaggi e smontaggi continui. Inoltre c'era il posizionamento della copertura del terreno di gioco con Terra Tile ed alcune tecnologie complesse e delicate dal punto di vista atmosferico".

A coordinare il materiale scaricato dal convoglio di dieci bilici Agorà, **Giulio Rovelli**, project manager per l'evento, spiega: "Oltre alle luci e l'audio, avevamo anche l'occorrenza per appendere ed installare tutto al posto giusto. I motori Verlinde Stagemaker (132 da una tonnellata e 18 da due) per truss e audio ed il sistema di rigging, con un centro di controllo delle celle di carico sul tetto, erano nelle abili mani di una squadra di rigger capeggiata dai veterani Emiliano Bitti e Luca Guidolin e il lavoro comprendeva la progettazione e l'installazione della 'mega-bridle' che attraversava il tetto per sostenere la grande sfera che appariva sul centro del campo di gioco".

L'audio

"Il **Generale Cluster**" (Daniele Tramontani) ha progettato il sistema di diffusione, seguendo l'installazione, effettuando l'equalizzazione e la messa a punto dei sistemi e seguendo lo spettacolo come responsabile audio.

"Trattandosi di uno show prevalentemente istituzionale – ci spiega – si è scelto un sistema di sonorizzazione a 360 gradi, che ha funzionato bene anche per il concerto, perché il palco (centrale) di Rihanna era coerente con l'emissione dei grappoli".

I punti di appendimento erano sui bordi del tetto, in molti casi al di sopra dei posti a sedere, lasciando scoperti molti posti, soprattutto sul primo anello. Perciò gli otto cluster di V-DOSC e dV-DOSC e quattro di KUDO sono stati integrati con dieci piccoli stack a terra. Un sistema di sub a 360 gradi sul tetto non era praticabile, quindi si è optato per quattro punti a terra agli angoli del campo (ognuno con otto SB28) che emettevano suono verso l'alto ed erano molto efficaci e di effetto, soprattutto per la cerimo-





1_ Marco Astarita.

2_ Tramontani & Giaroli.

nia. Un totale di 272 diffusori. Tramontani continua: "Per la distribuzione dei segnali mi sono avvalso di una rete Optocore in fibra ottica. La mia postazione all'interno della regia audio principale era sul secondo anello, ma un sistema di controllo remoto wireless dell'EQ e degli amplificatori mi ha permesso di muovermi su tutto lo stadio mantenendo il pieno controllo di tutte le macchine direttamente dalla varie zone".

Nella regia audio principale c'era una console Venue per la gestione di tutte le sorgenti - PA principale, servizi e monitoraggio performer. Fuori dalla regia, all'esterno, Alessio Comuzzi ha assistito il fonico FoH di Rihanna, al timone di una Profile. A bordo campo, Oliver Marino ha assistito i fonici di palco di Rihanna, con un'altra Venue 48 canali.

La rete Optocore che distribuiva i segnali audio dalla control room ai diffusori è stata progettata da Luca Giaroli (product specialist Optocore della Audiosales) in collaborazione con Tramontani. Giaroli, responsabile della programmazione e la supervisione della rete, spiega: "Era composta da quattro device nella Control Room (due X6R16LI-FX e due X6R16LI-TP), quattro V6R-FX disposti sui quattro lati del campo di gioco e sette V6R-FX sulla passerella sotto il tetto dello stadio, tutti collegati con doppio anello di fibre ottiche. I 64 segnali audio provenienti dai Meyer Sound Galileo fluivano in formato analogico nei device della Control Room e raggiungevano sia gli amplificatori L-Acoustics LA8 per i sistemi V-DOSC posti sotto il tetto sia i processori XTA ed i finali Lab.gruppen per i sistemi dV-DOSC e KUDO del campo di gioco. La

rete Optocore ha anche trasportato il segnale Ethernet per il controllo remoto degli amplificatori LA8 ed il segnale RS485 per la trasmissione dell'Audiocore XTA".

Oltre al suo lavoro di consulente musicale (con la scelta ed il montaggio dei brani e la composizione di altri), durante lo spettacolo, Lorenzo "Moka" Tomassini si è occupato di tutte le sequenze e della generazione dell'SMPTE per gli effetti pirotecnici, le luci e la televisione. Spiega: "Inviavo una mandata stereo delle mie sequenze al fonico Umberto Polidori, che aggiungeva i microfoni dei relatori e degli artisti. Avevo un controller Euphonics MC Mix, con il quale facevo i mix delle varie parti ed una scheda UAD-2 Quad per i plug-in e Waves Mercury per le varie correzioni".

Tomassini era al timone di un sistema principale e due di back-up. "Quello principale, un computer a rack Project Lead con Pro Tools 8 | HD3 e due 192 (una normale + una digitale più RME AD8), generava SMPTE con la sync I/O. I due spare erano sincronizzati al main via MOTU Digital Timepiece. Mentre le proiezioni seguivano in automatico l'SMPTE, i fuochi ricevano una traccia specifica con gli impulsi per fare partire i singoli fuochi".

Le luci

Dal grande parco luci di Agorà, il contractor anche in occasione dell'inaugurazione dello stadio, il lighting designer Durham Marengni ha scelto i migliori proiettori a lunga gittata. "La copertura wash generale è stata garantita da 120 Robe Colorwash 1200 AT PC e copertura 'spot' con gobo e l'illuminazione del pub-

blico da 130 Coemar i-Spot Extreme, mentre accenti specifici sugli artisti sono stati forniti dai Clay Paky Alpha Beam, fantastici per questo tipo di applicazione sulle lunghe distanze: 48 x 1500 e 48 x 700. Per illuminare il campo di gioco senza impattare le proiezioni, sono stati utilizzati 48 Alpha Spot HPE 700. Nelle postazioni tradizionali avevamo otto seguiper-sona Lycian 4 kW, con altri sei 2,5 kW a livello del campo per seguire gli artisti senza toccare le proiezioni sul campo".

Il tutto era controllato tramite una console grandMA Full-Size e la squadra luci comprendeva Nicola-Manuel Tallino, responsabile del sistema programmato da Alex Passmore. Per lo show di Rihanna, c'erano anche 48 Alpha Beam 700, otto Novalite Nova Flowers e 36 MiniBig Lights, controllati da Tim Routledge, sotto la direzione del lighting designer di Rihanna. Marengni aggiunge: "La grande sfida per questo evento era l'impatto delle videoproiezioni sui livelli delle luci. Si dovevano illuminare 700 performer che ballavano sopra effetti proiettati sul campo, quindi i livelli delle luci dovevano essere sufficientemente bassi da non coprire le immagini proiettate, ma dovevano essere ancora visibili sia al pubblico nello stadio sia per la trasmissione televisiva in HD. Normalmente avremmo lavorato con livelli fra 700 e 1000 lux, ma durante le sequenze proiettate utilizzavamo circa 200 lux!

Le proiezioni

I tecnici E | T | C, società francese responsabile per il sistema di proiezione e controllo video per l'evento, erano diretti da Patrice Bouqueniaux e coordinati da Alison Gill.

32 video proiettori Christie erano installati in sei postazioni sull'anello superiore: per le proiezioni sul campo e sulla montagna, dodici Roadster 20K e dodici Roadie HD 18K erano divisi fra due lati lunghi dello stadio, mentre, per la sfera, otto Roadie HD 18K erano divise in coppie sui quattro lati.

La Gill spiega: "Per la programmazione e messa in onda delle immagini grafiche e del contenuto video (pre-registrato e live), sono state usate 46 stazioni Onlyview, la nostra piattaforma multimediale, per eseguire il lavoro di soft-edging, correzione keystone e mappatura 3D e la sincronizzazione delle immagini alla colonna sonora. Altre due stazioni erano collegate agli schermi LED dello stadio e la regia comprendeva sei stazioni: due di comando, due audio e due di codifica d'immagine".

Oltre ai tempi strettissimi per l'installazione e le prove, lo stadio era off-limits per due giorni e due notti per tutte le partite di campionato; per salvaguardare il prato si è potuta coprire l'erba con i Terra Tiles soltanto per tre sere durante il periodo delle prove.

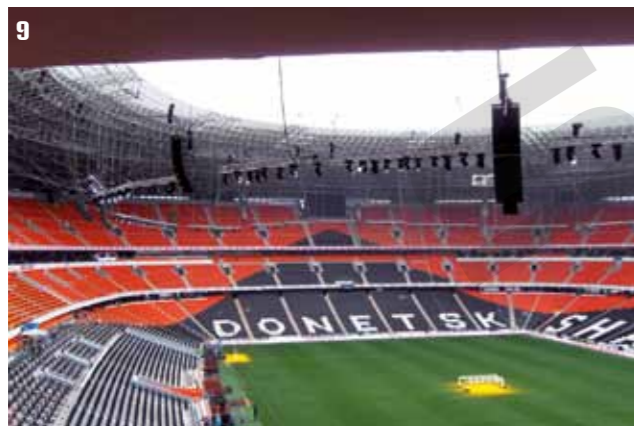
Gill continua: "Abbiamo potuto finalizzare la mappatura ed assicurarci della forma definitiva degli oggetti sui quali abbiamo proiettato a 360 gradi soltanto il giorno dello spettacolo, e senza il buio totale. Un'altra sfida era la mappatura video 3D perfetta sulla sfera che, dal suo nascondiglio dentro la montagna, è salita ad un'altezza di 25 metri - il sistema Onlyview ha permesso alle proiezioni di seguire il movimento, rimanendo sempre in perfetto sync".

E | T | C e Cosmo AV avevano già collaborato su svariati progetti importanti, come le celebrazio-

3_ Lorenzo Tomassini.

4_ Operatori ETC.

5_ Balich e Marengni.



6_ Allestimenti effetti sul tetto.

7_ Sistemi di sparo Firemaster.

8_ Proiettori Christie.

9_ Cluster e luci.

ni per i 120 anni della Torre Eiffel, le cerimonie di apertura e chiusura dei Giochi olimpici invernali di Vancouver e spettacoli a Versailles. Per l'evento a Donetsk, Cosmo ha creato i contenuti che hanno trasformato quasi tutto il campo di gioco in un'enorme galassia in movimento e in un prato fiorito. Ha anche rivestito la montagna di immagini d'archivio e ritagli di giornali che parlavano della squadra, per poi farla diventare una "vera" montagna, dalla quale uscivano i minatori delle miniere di carbone di una volta ed altri elementi grafici, astratti e dinamici, che si alternavano con immagini reali, scandendo appunto la storia della squadra.

I pirotecnici

Parente Fireworks di Melara (RO) ha messo in campo 18 tecnici, coordinati da Fabio Pavanetto, mentre **Antonio Parente**, responsabile per la parte artistica, spiega: "Oltre all'allestimento sul tetto dello stadio, un altro momento cruciale era la parte pirotecnica per la grande torta. Sparare effetti pirotecnici su una struttura gonfiabile senza danneggiarla è già difficile, ma la torta - alta quasi sette metri - è entrata in scena sgonfia ed accartocciata su una pedana. Assicurare il perfetto funzionamento sia degli effetti pirotecnici tutti intorno (150 pezzi circa) sia delle due fiamme che simulavano le candele è stata una bella sfida!".

Ci sono stati diversi interventi "pyro" durante la cerimonia, ma la prima parte pirotecnica vera e propria è stata durante il finale dello show: tre minuti di fuochi sul tetto con i colori della squadra.

Continua Parente: "Alla fine dell'ultimo brano di Rihanna, abbiamo fatto alcuni effetti a bordo campo, poi il finale pirotecnico, al ritmo di *Con te Partirò* - quattro minuti con i colori della bandiera Ucraina all'inizio, poi argento e oro luccicante".

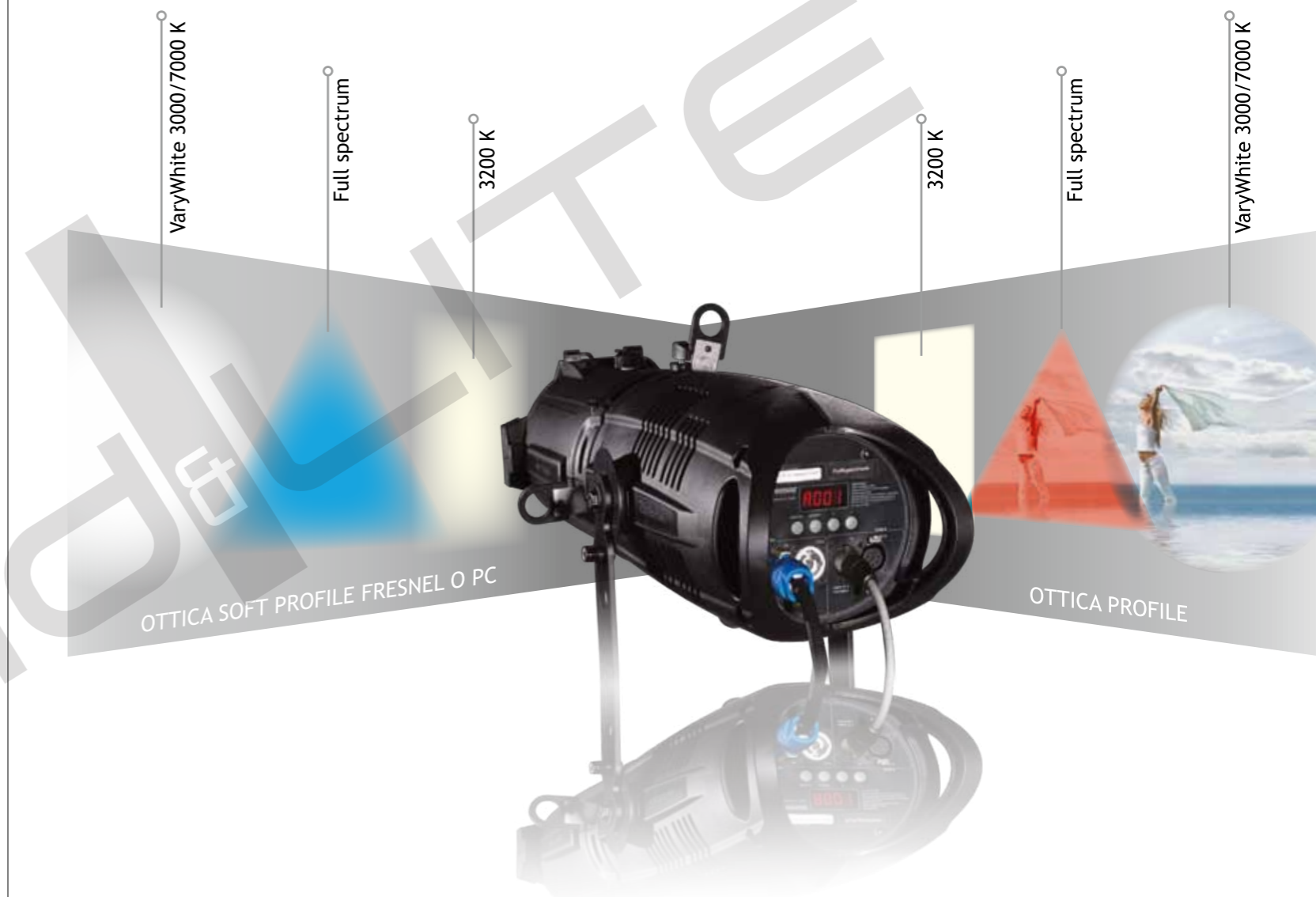
In campo c'erano diverse strutture gonfiabili, compreso un giocatore della Shaktar alto 26 metri prodotto dalla Peraria di Villafalletto (CN), quindi sono stati scelti prodotti pirotecnici con ricadute minime e non pericolose. Le 1,3 tonnellate di materiale pirotecnico erano comandate da 75 sistemi di sparo wireless Firemaster, prodotti dalla società rodigina.

Dopo il mega evento, entusiasta, Tramontani ha detto: "Alla fine, lo show ha funzionato bene, con tantissimo impegno ed un risultato fantastico da parte di tutti!" ■

REFLECTION
LEDKO™

SAGOMARE LA LUCE
CON TECNOLOGIA LED

PATENT
PENDING



Con Reflection **LEDKO** riduci la manutenzione, i costi di installazione e il consumo energetico almeno del 70%, e puoi stampare i gobo su carta lucida con una stampante tradizionale.

Elimini completamente i costi di cambio lampada, dimmer, scroller e gelatine.

Versioni disponibili:

VaryWhite 3000/7000 K, Full Spectrum, 3200 K; compatibile con le ottiche Profile più diffuse, oltre che Coemar Profile, Soft Profile (patented) Fresnel o PC.



www.coemar.com

coemar
LIGHT EMOTION

Reflection LEDko
è basato sulla tecnologia
reflection, vincitrice
del Plasa Award 2010

