

MAGGIO/GIUGNO 2005 - N°53

SOMMARIO

PAG. 42

• DEVON RIETVELD

PAG. 56

• ELISA: PEARL DAYS TOUR

PAG. 64

• LAURA PAUSINI: WORLD TOUR '05

PAG. 74

• BATTIATO: DIECI STRATAGEMMI

PAG. 86

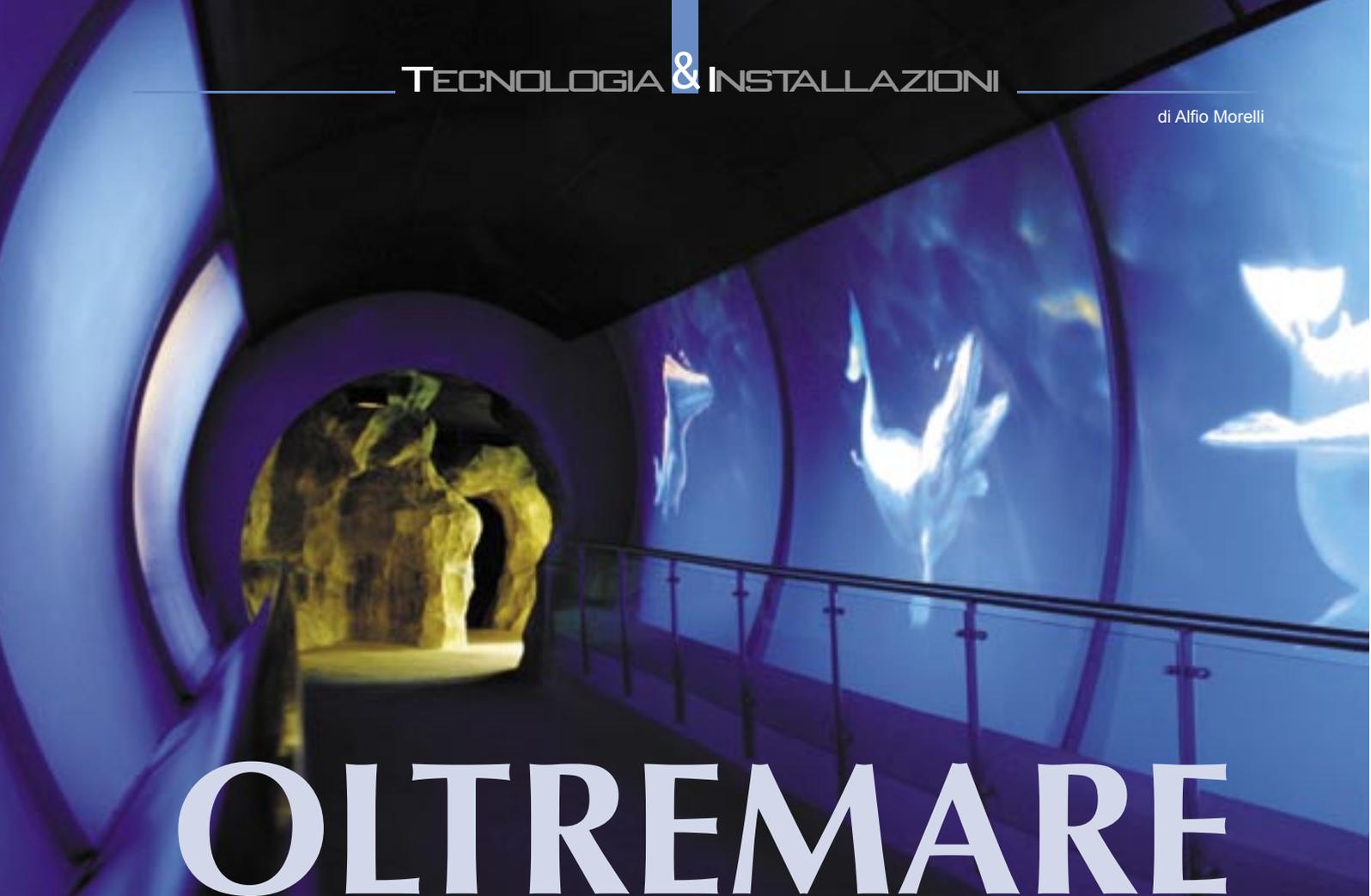
• RAMAZZOTTI: IL DVD

PAG. 108

• OLTREMARE: IL NUOVO PARCO DI RICCIONE

BIMESTRALE DELL'INTRATTENIMENTO PROFESSIONALE

In caso di mancato recapito restituire al mittente che si impegna a pagare la relativa tassa di restituzione - Spedizione in a.p. 45% art. 2 comma 20/b legge 662/96 filiale di Pesaro. Contiene I.P.



OLTREMARE

IL NUOVO PARCO DI RICCIONE

Noi di Sound&Lite abbiamo la fortuna di abitare in una delle zone d'Italia più vivaci e dinamiche, quella Riviera romagnola che è stata addirittura denominata "il divertimentificio" per le tante proposte dell'industria del turismo. Le spiagge attrezzatissime, i locali all'ultima moda, i viali dello shopping, i castelli dell'entroterra, la cucina a base di pesce e piadina, il golf ... fanno di questa zona della Romagna un luogo di sicuro relax e divertimento per ogni turista, italiano o straniero che sia.

Negli ultimi anni, al grido di battaglia di "destagionalizzare!" la Riviera sta cercando di proporre delle attrazioni in grado di richiamare i turisti non solo durante il periodo estivo, ma lungo tutto il corso dell'anno. La strada intrapresa è quella dei parchi tematici, tanto che è stata coniata anche la definizione "Riviera dei parchi". Ed in effetti, nel raggio di 50 Km, da Ravenna a Cattolica, troviamo ben sette parchi di alto livello: Mirabilandia, Italia in Miniatura, Acquafan, Oltremare, I-max, Fiabilandia e l'Acquario di Cattolica, senza contare la grande attrazione della vicina SanMarino.

Siamo andati a visitare, a non molta distanza dall'inaugurazione, il nuovo parco riccionese di Oltremare, per spiegare le tecnologie utilizzate e le varie installazioni effettuate.

Oltremare si trova sulla celebre collina del divertimento di Riccione, sulla quale sorgono, oltre al parco di Acquafan, Oltremare ed Imax, discoteche celeberrime come il Peter Pan, il Prince, il Cocoricò, la Villa delle Rose ed il Byblos: c'è chi pianifica le zone industriali e chi, come Riccione, pianifica le zone del divertimento. D'altra parte sempre di industria si tratta.

La mission di Oltremare è quella di offrire un intrattenimento di qualità, di promuovere, conservare e raccontare il patrimonio del mare ed in particolare l'ambiente Adriatico e le sue coste. Principali promotori di questa iniziativa sono la Valdadige Futura, un gruppo già consolidato nella costruzione di abitazioni civili, e Narvalo, società che gestisce i Delfinarium (o *Delfinaria*, per chi volesse il plurale in latino!) di Riccione e Cattolica, da



www.oltremare.org

 OLTREMARE

sempre punto di riferimento per la *Fondazione Cetacea*.

Il nuovo parco si estende su una superficie di 110.000 mq. e condivide con Aquafan parcheggi per oltre 100.000 mq, capaci di ospitare fino a 4000 auto contemporaneamente. È inoltre a cento metri dal casello di Riccione dell'Autostrada A14, collegato perfettamente con ogni sorta di servizio pubblico a tutta la Riviera. Insomma: "una macchina da guerra".

Il parco offre ai visitatori tre percorsi principali, i quali si suddividono poi in altri dieci percorsi secondari. Il primo dei tre è denominato "Pianeta Terra" e mostra, cominciando dal big-bang e passando attraverso eruzioni vulcaniche, collisioni di meteoriti, cataclismi e ghiacci che avanzano e si ritirano, un viaggio nella costruzione ed evoluzione del cosmo e della Terra. Il secondo percorso, "Darwin", si svolge attraverso una palpebra di vetro ed è lungo 200 milioni di anni, tra piante, insetti, alligatori e le loro metamorfosi. Infine "La laguna dei delfini", un immenso delfinario di 3000 mq di superficie, 9.000 mc d'acqua e 2.200 posti a sedere al coperto, sicuramente il fiore all'occhiello del parco. Ma si possono anche visitare "Hippocampus", una serie di vasche con cavallucci marini tra i più curiosi e bizzarri, "La fattoria", un teatro dove i protagonisti sono gli animali, "Il Delta", un percorso tra la vita del Po, ed altri percorsi tra acque, rocce e cascate varie.

Per entrare più nello specifico, abbiamo incontrato l'architetto Francesco Benzi che ha partecipato fin dall'inizio alla realizzazione di questo progetto.

– Cosa si propone questo parco?

– Si tratta di un parco didattico che si posiziona nella fascia dell'intrattenimento di qualità. Si propone come una narrazione a più livelli, nello spazio e nel tempo, per raccontare l'evoluzione della Terra e dell'uomo nell'alto Adriatico. Per realizzare questa struttura, costata 70 milioni di Euro, abbiamo dovuto scavare ed asportare la terra di mezza collina, creando una diga di contenimento in calcestruzzo che la attraversa interamente. Qui abbiamo costruito quasi tutti gli spazi ed i percorsi delle attrazioni, ricoprendoli poi di nuovo di terra; questo ovviamente per avere il minor impatto ambientale possibile. Altra parte dei percorsi è stata realizzata invece a cielo aperto.

– Quanto tempo è passato dalla prima idea all'apertura dei cancelli?

– L'idea è partita nei primi anni Novanta e, dopo la complessa costituzione della società, i lavori sono cominciati nel 2001. Nel 2004 abbiamo aperto i cancelli. Però, in realtà, possiamo dire che la vera apertura avverrà nel 2005: abbiamo utilizzato l'estate 2004, visto che i lavori sono finiti a stagione iniziata, come una sorta di anno zero, anche per sperimentare tutta l'organizzazione e vedere se avevamo pensato veramente a tutto o se c'erano degli aggiustamenti da fare. Dopo questa esperienza fatta lo scorso anno, prevediamo un'estate 2005 molto buona.



Il vetro di contenimento che dà la possibilità di ammirare i delfini dal fondo della vasca.

– Chi è il visitatore di Oltremare?

– Diciamo tutti, ma in particolar modo il visitatore curioso che vuole divertirsi ed imparare. Oggi, con questa collina, possiamo veramente dire che diamo motivo di venirci a trovare ad un pubblico che va da 0 a 100 anni! Non dimentichiamo che sulla stessa collina, il nostro confinante – tanto che usiamo lo stesso ingresso – è Acquafan, conosciuto da tutti come il parco divertimenti estivo per eccellenza, frequentatissimo dalla fascia di utenza più giovane.

Un grosso lavoro si sta poi facendo con l'organizzazione di visite per le scuole, visto che la Riviera è già famosa per le gite scolastiche primaverili. Ma miriamo anche alle aziende, offrendo una struttura unica e diversi servizi.

– Da dove siete partiti per la realizzazione delle attrazioni?

– L'idea iniziale è partita da un nostro gruppo di lavoro e poi è stata affinata nel tempo. Per quanto riguarda la realizzazione, la scelta è quasi stata obbligata: i più bravi infatti a realizzare questo tipo di attrazione sono gli americani. Così la maggior parte delle attrazioni, spesso veri e propri set cinematografici, le abbiamo commissionate a loro. Per alcune, oltre al progetto, le ditte statunitensi hanno fornito anche le apparecchiature, mentre per la restante parte, in completa sintonia con loro, ci siamo avvalsi di fornitori locali o nazionali.

– Che tipo di materiale, qui non disponibile, avete dovuto far venire dall'America?

– Tantissime piccole cose, ma una in particolar modo: l'immenso vetro che sostiene l'acqua della grande vasca del delfinario e che da ai visitatori la possibilità di passeggiare e

vedere i delfini dal basso. In effetti non si tratta di vetro, ma di un materiale acrilico prodotto in America da pochissime aziende. Il vetro più grande misura 12 metri per 3 con uno spessore di 19 centimetri. È costituito da due pezzi, saldati fra loro tramite una saldatura chimica ottenuta in camera iperbarica, ed è stato poi trasportato come pezzo unico. Questo materiale è stato preferito al vetro perché presenta caratteristiche migliori: non è soggetto a formazioni di alghe, è più resistente alla pressione ed è più elastico. Un'altra particolarità di questo schermo trasparente è che non è fissato alla struttura, tanto che quando svuotiamo la vasca per la manutenzione dobbiamo mantenerlo in piedi, perché altrimenti cadrebbe. Il sistema di fissaggio e di parete stagna è infatti realizzato con una tecnica particolare che sfrutta la forza della pressione dell'acqua stessa.

– Quant'acqua consumate per far funzionare il parco?

– Ad Oltremare abbiamo un sistema di riciclaggio e filtraggio dell'acqua, con vasche di salinazione adeguate, e siamo quindi autosufficienti; Acquafan ha invece un contratto particolare con l'acquedotto al quale paga delle bollette piuttosto salate. Però i nostri costi di gestione sono superiori, perché siamo aperti tutto l'anno, mentre Acquafan solo durante l'estate. Si pensi che dobbiamo, ad esempio, creare e mantenere l'habitat adatto alla vita dei delfini, quindi mantenere l'acqua con un grado di salinazione adeguato ed una temperatura che non scenda mai sotto i 15 gradi: se si pensa alla rigidità dell'inverno appena trascorso si capisce che i costi di riscaldamento non sono affatto indifferenti!

Ringraziamo l'architetto Benzi ed incontriamo Marco Righi, responsabile delle tecnologie del parco.



Una vista esterna della laguna dei delfini.

– Marco, in cosa consiste il tuo lavoro all'interno di questo parco?

– Il mio compito è quello di fare manutenzione a tutte le tecnologie presenti all'interno del parco, dal semplice monitor televisivo agli impianti di diffusione sonora e video fino agli impianti più spettacolari ed alle video proiezioni: insomma un lavoro a 360 gradi. Per poter assolvere questo compito ho assistito fin dall'inizio alla progettazione ed al montaggio di tutte le apparecchiature, così da conoscerle nei dettagli e riuscire ad intervenire, se necessario, sapendo dove mettere le mani.

– Puoi illustrarci qualcuna delle tecnologie impiegate?

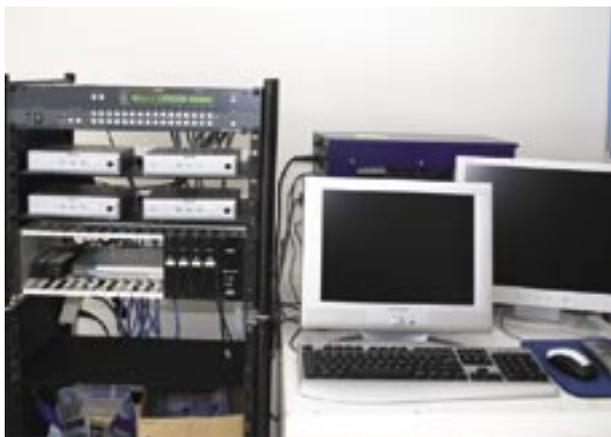
– Di tecnologia c'è ne tanta... Se parliamo di video, ad esempio, abbiamo all'ingresso una regia video Sony, fornita dalla ditta GBE di Riccione, che tramite fibra ottica serve una ventina di monitor video 42" al Plasma, sparsi nei vari luoghi del parco ed il grande schermo a LED all'ingresso. Tramite questa regia siamo in grado di distribuire uno o più segnali in uno o più monitor, in pratica posso mandare lo stesso programma su tutti o creare dei network con programmazioni diverse. Possiamo così mandare sia immagini pubblicitarie sia informazioni varie mirate alle singole zone. Un altro impianto multivideo si trova nella zona dei cavallucci marini: in questo caso ho una serie di lettori DVD con dei filmati prodotti ad hoc per lo scopo. Questi lettori, tramite una matrice video, servono dei cluster composti da tre monitor LCD sui quali è possibile visualizzare la stessa immagine in sincronia o immagini diverse ma coerenti, un effetto veramente bello.

Altra attrazione con una tecnologia abbastanza ricercata è sul percorso Darwin. Qui abbiamo dovuto conciliare effetti

elettronici con effetti meccanici e idraulici. Ad esempio, all'inizio del percorso è stata simulata una pozzanghera d'acqua che bolle, una sorta di brodo primordiale. Quest'effetto è stato simulato con una serie di elettrovalvole che generano delle bolle d'aria e, di conseguenza, bolle d'acqua. Queste elettrovalvole sono comandate da un sistema elettronico che deve generare segnali di apertura casuali e mai uguali. Seguendo il percorso, troviamo un effetto nebbia realizzato tramite vaporizzatori, molto realistico per la simulazione dell'effetto "foresta tropicale". Abbiamo poi uno spettacolare effetto Geyser realizzato con uno spruzzo di aria calda miscelata, tramite un sistema di tubi Venturi, a del fumo; completano l'effetto dei LED, all'interno di alcune rocce, che simulano il passaggio della lava vulcanica. Si arriva infine ad una grotta dove viene simulato un temporale con vento pioggia e suoni. L'audio accompagna il visitatore lungo tutto il percorso ed ha il compito, tramite diffusori nascosti in mezzo alla vegetazione, di riprodurre i rumori degli insetti, degli animali o dei dinosauri. Tutto questo viene gestito da una regia audio con un'ottantina di canali diversi che utilizzano delle tracce in MP3. Questo segnale viene mandato con una logica preprogrammata che tiene conto della spazialità dell'effetto, in modo da ricreare le ambientazioni appropriate. Tutto questo è stato possibile tramite un lavoro di programmazione non indifferente, il cui montaggio è stato curato dalla Planet Service di S.Marino, mentre la creazione e la programmazione sono state realizzate in America.

– Dove sono impiegate le tecnologie audio-luci più all'avanguardia?

– Sicuramente al "Pianeta Terra". L'attrazione è divisa in quattro momenti ed è stata pensata e costruita proprio con la



Regia Sony per il controllo dei video.



L'architetto Francesco Benzi.



Marco Righi.



A sx: Il controllo di Darwin.

Sotto: Regia audio e video dell'Ippocampus e regia audio della laguna dei delfini.



mentalità americana, sono cioè i gruppi di visitatori a spostarsi nei vari luoghi dell'evento. Il primo momento illustra il Big-Bang tramite una proiezione ad alta definizione in 3D e suoni prodotti da impianti ad altissima potenza; sono usati una serie di sub, forniti da un'azienda canadese, ciascuno con una potenza di 3,6 Kw e logicamente diffusori adeguati per le medio alte. La proiezione viene esaltata al massimo anche dagli occhiali speciali consegnati all'ingresso ai visitatori. La seconda stanza è denominata "Origini": qui un effetto di fumo basso, illuminato con dei proiettori con luce rossa, dà proprio la sensazione di camminare in mezzo alla lava, effetto accentuato da cinque proiettori video che proiettano immagini di eruzioni su schermi trapezoidali e da cannoni che creano una sorta di vento caldo che colpisce il visitatore. L'effetto

vento, al contrario di quanto si possa pensare, non viene creato con una semplice ventola, ma con un compressore che immette in un contenitore di svariati metri cubi una quantità d'aria calda spruzzata a pressione calcolata per dare la sensazione giusta. D'altra parte la maggior parte di queste aziende americane lavora per Hollywood, quindi tutte hanno una grandissima esperienza in questo genere di effetti.

L'ambiente dedicato all'era glaciale è stato invece realizzato da un'azienda di SanMauro Mare, piccola cittadina vicina a Rimini, già protagonista nella realizzazione di un altro parco della Riviera, *l'Italia in miniatura*. Troviamo raffigurata appunto l'era glaciale, con ghiacciai che si spostano e cadono, vento freddo e proiezioni accompagnate da

suoni, tutto realizzato in maniera molto realistica ed impressionante.

Ferriamo qui il racconto delle attrazioni che potrebbe altrimenti continuare a lungo, poiché ne abbiamo descritto solo una minima parte.

Ultimo fiore all'occhiello da sottolineare è il sistema informatico delle casse, uno dei primi in Italia approvato dalla SIAE. Due server centrali controllano 18 casse unificate tra Aquafan, Oltremare e IMAX che emanano un biglietto elettronico. Grazie a ciò, la direzione conosce in tempo reale il numero delle persone all'interno del parco e delle varie attrazioni, anche grazie ad un ulteriore sistema

di penne ottiche e contapersona con cui si riescono a seguire gli spostamenti del pubblico, cosa importantissima per ottimizzare i servizi interni. Inoltre, a fine serata, il sistema stampa un report che serve sia ad uso interno sia per calcolare in automatico la quota da pagare alla SIAE.

Si tratta insomma di una realtà estremamente innovativa e tec-



nologicamente all'avanguardia, con attrazioni di alto livello, spettacolari ma anche culturalmente validissime.

Ultima considerazione sul costo del biglietto: 21 Euro per trascorrere almeno una mezza giornata di meraviglie, per di più imparando, non ci sembra veramente una richiesta esosa.



MICRA II SP

High SPL, no feedback.



- 2 mid-woofer da 5"; 1 driver a compressione da 1"
- Elevato SPL: 126dB @ 1 m (picco)
- Risposta in fase contenuta in soli $\pm 45^\circ$ da 250 Hz a 20 kHz
- Finale PWM incorporato da 250 Watt continui
- Cabinet asimmetrico per due posizioni orizzontali (25° - 45°)
- Ingresso universale (mic/line) con sensibilità regolabile
- Regolazione della 'presenza' (EQ)
- Limiter incorporato
- Elevato rapporto SPL/feedback
- Superiore intelligibilità e proiezione del parlato
- Disponibile anche in versione passiva (Micra II). La versione attiva pilota fino a due Micra passive - slave - in totale sicurezza, grazie alla elevata potenza disponibile



outline

www.outline.it



SHOW CONTROL: SIMULAZIONE DI UN AMBIENTE REALE

Darwin, il giardino dell'evoluzione di Oltremare, nasce da un'idea di David James della Panther Management (Vancouver, Canada), come attrazione "vivente", con un impianto audio – effetti – luci completamente automatizzato.

Un complesso impianto audio copre le diverse zone tematiche di Darwin mediante l'applicazione nascosta nella vegetazione e nelle rocce di 66 diffusori audio, dai quali vengono riprodotti suoni ambientali (ad esempio un panorama sonoro di vento o altri suoni di foresta non direzionali) con differenti livelli di volume che cambiano a caso ad intervalli di tempo random, e innumerevoli suoni puntiformi (ronzio di insetti, voci di rettili volanti, rumori di fuga sui rami,

grida di dinosauri o di rettili preistorici, etc.) inviati a diffusori scelti random ad intervalli di tempo casuali. Il sistema prevede quattro player audio digitali Richmond Audiobox con 16 canali di uscita, ciascuno contenente tutti i file audio ambientali e puntiformi, controllati via midi da due showcontroller Alcorn McBride V16+ e V4.

"Il difficile – dice Roberto Ravaioli, programmatore del sistema – è stato programmare tutte le casualità random del sistema, necessarie per simulare il più accuratamente possibile la situazione che un visitatore sperimenterebbe nel mondo reale. Invece, la riproduzione di eventi ciclici per mezzo di fotocellule nascoste, quali la simulazione di un

temporale con effetti sincronizzati di fulmini, tuoni e cascate di acqua, la riproduzione di salve di geyser con getti di aria e fumo sincronizzati con clip audio ad effetto, e la programmazione di una playlist di suoni ambientali e grida di dinosauri provenienti da diffusori nascosti nella foresta che creano l'illusione di un combattimento fra dinosauri, è stata più facile grazie alle potenzialità di controllo seriale, DMX e relais degli showcontroller Alcorn McBride".

Tutto il sistema è completamente automatizzato: si accende e spegne agli orari invernali o estivi prestabiliti del parco grazie ad un orologio satellitare, ed attiva l'illuminazione notturna per mezzo di un sensore crepuscolare.



Vista dell'interno di Darwin.
A fianco: Roberto Ravaioli

