

# SONY PS4

LA PRESENTAZIONE ITALIANA

*Il 29 novembre del 2013 è avvenuta, in contemporanea in tutta Europa, l'uscita nei negozi della nuova console per videogiochi PlayStation 4. Le varie divisioni nazionali di Sony Entertainment hanno quindi avuto ognuna la responsabilità di organizzare un grande evento di lancio che desse la misura dell'importanza del prodotto che si annuncia come sempre estremamente innovativo e soprattutto destinato ad abbattere tutti record di vendita di qualsiasi console mai uscita in commercio.*

**S**ony Entertainment Italia si è rivolta all'agenzia di comunicazione NinetyNine, che ha subito chiamato in causa Diego Iorio di One Group con il compito di mettere insieme le squadre artistiche e tecniche necessarie alla realizzazione di un enorme show visuale urbano.

La location scelta è da brivido: Castel Sant'Angelo, l'imponente castello nel cuore di Roma, famoso nel mondo per la sua forma cilindrica e per la stratificazione di stili architettonici che lo costituiscono. Il castello è stato nei secoli dimora di lusso, prigione, fortezza... insomma perfetto per un videogioco!

L'ideazione e la realizzazione dei contenuti grafici, il disegno luci, la progettazione e la gestione del sistema di playout sono stati affidati a Unità C1, team di lavoro che negli anni ha già dato prova di abilità nella creazione e gestione di eventi urbani di grandi dimensioni.

Per quanto riguarda il service, la collaborazione di un'azienda con una lunga e provata esperienza come MMS, sotto la direzione tecnica di Marco Gennatiempo, dava l'affidabilità necessaria.

## Andrea Mordenti Lighting designer

Ci siamo fatti spiegare qualche dettaglio in più sull'installazione da Andrea Mordenti, lighting designer di Unità C1.

“La scelta delle luci ha seguito principalmente tre linee guida – ci ha spiegato Andrea –: una serie di Clay Paky Beam e Profile da 1500, proiettando da lontano, oltre il Tevere, coprivano con un'illuminazione uniforme tutta la superficie visibile del castello; una seconda serie di illuminatori – SGM SP6 ed altri Profile – posti in prossimità dei muri coprivano tutta la parte di castello che non interessata dalle proiezioni, cioè i muri bassi, le torri, in modo da integrare meglio la luce con le immagini proiettate e dare continuità visiva spezzando i rigidi margini rettangolari del frame; infine una terza serie di proiettori di effetti – DTS Raptor e Clay Paky Sharpy – posti sulle mura stesse del castello (tra i merli, sulle torri, sulla terrazza panoramica) realizzavano tutta la parte di effettistica aerial che integrava il visual design amplificandolo nello spazio per molte centinaia di metri sopra il cielo di Roma. Inoltre abbiamo usato dei parled sulle statue del ponte, dei Coemar Panorama CYC sulle pareti laterali del castello e un'altra serie di wash e spot sulle torri Layher vicino all'ingresso per illuminare la parte occupata dagli ospiti.

“Posso dirmi estremamente soddisfatto delle macchine scelte – continua Andrea – mi hanno impressionato soprattutto i Raptor della DTS per velocità, precisione e pulizia del fascio che è sottile, parallelo, uniforme, o anche più diffuso tipo wash, un'evoluzione interessante sulla strada tracciata dagli Sharpy. Ottima anche la scelta di usare i Six Pack della SGM che nascono come blinder cambiachlori LED ma che noi abbiamo impiegato come diffusori sulle pareti basse, creando delle tinte molto saturate che ben si adattavano ai contenuti grafici”.

La scelta dei colori è stata in qualche modo indicata dal cliente e quindi, oltre alle tinte necessarie all'amalgama con il video, grande spazio è stato dato al colore istituzionale della PS4, cioè il blu, ed ai colori delle shape (triangolo, quadrato, cerchio e X), mentre per gli effetti di movimento la fantasia dei creativi si è potuta sbizzarrire con dinamiche estreme da enorme video gioco metropolitano.

“Dato che lo show in sé era piuttosto breve –

conclude Andrea – con cambi repentini di situazioni video a tempo con gli stacchi musicali, abbiamo deciso con Daniele e Gianni di collegare la console luci al segnale SMPTE generato dal Pandora's e di distribuire quindi gli effetti, programmati nel modo tradizionale, sulla timeline di grandMa 1, scelta un po' macchinosa ma, per noi che siamo in costante ibrido tra luci e video, si è rivelata decisamente un'ottima soluzione”.

## Daniele Davino Programmatore luci

“Il lancio della PS4 a Castel Sant'Angelo è stato un evento di grande innovazione, che ha avuto una grande visibilità internazionale – ci spiega Daniele –. Sono contentissimo di aver partecipato e di aver potuto dare il mio contributo, ringrazio quindi Lorenzo Lopane e Andrea Mordenti per avermi coinvolto. Con la crew di Unità C1 lavoriamo spesso insieme in maniera parallela su tanti eventi ma quella della PS4 è stata la mia prima collaborazione diretta. I nostri due mondi si sono incontrati subito molto bene. Lavorare alle luci con loro, in questo caso per la programmazione degli effetti, è diverso da una normale collaborazione perché con Unità C1 luci e video nascono e si sviluppano davvero insieme. C'è una costante attenzione alle sincronie cromatiche, ai livelli di luminosità, agli stacchi musicali in sincronia.

“Quella della grandMa non è una timeline pura, tradizionale, ma una sorta di contenitore cronologico di tutte le sequenze registrate. A me questo metodo piace molto perché, a differenza del video, il lavoro alle luci necessita di una rapidità di esecuzione live e di modifica delle sequenze che sarebbe molto più lenta e macchinosa con una normale timeline. Il ‘mon-

Didascalìa





tato' finale consisteva in una lunga serie di sequenze, effetti e chaser che ho potuto spostare e modificare molto velocemente. Devo ringraziare, in particolare, lo staff di MMS perché il montaggio è stato fluido, preciso e c'è sempre stato un ottimo clima. Il lavoro sulla distribuzione del segnale e della corrente fatto da Cristiano Monoscalco è stato inoltre preziosissimo, così come la gestione della squadra composta da elettricisti fantastici”.

**Gianni Stabile**  
**Visual designer Unità C1**

Riguardo al video si è trattato senza alcun dubbio di un progetto molto impegnativo sotto tutti i punti di vista, a partire dalla realizzazione dei contenuti fino alla messa in onda.

“La sfida è stata quella di far interagire in maniera credibile i personaggi dei videogiochi con la struttura – ci dice Gianni – reinventando quindi la struttura stessa, attraverso diverse epoche, fino a trasformarla in un'astronave futuristica. Abbiamo così messo in campo le nostre migliori forze grafiche per assecondare

le esigenze creative del cliente ed ottenere la migliore resa possibile nei tempi previsti. Devo quindi ringraziare il team grafico per il grande sforzo, a partire dall'amico Roberto Santoro che ha dato un grande contributo come suo solito, ma anche Giuseppe Flora, Alessio Pistolesi, Fabrizio Cugola.

“Per quanto riguarda il setup di videoproiezione – prosegue – la produzione ha assecondato ogni nostra richiesta mettendo a disposizione un parco macchine Christie Digital di tutto rispetto, un totale di 16 videoproiettori per circa 400.000 ANSI lumen di potenza in grado di illuminare con grande impatto la facciata di Castel Sant'Angelo. Un doveroso ringraziamento va a Claudio De Rosa e la sua squadra per il supporto tecnico”.

Per il sistema di messa in onda la scelta è ricaduta su Pandora's Box, la configurazione del sistema si avvaleva di otto Media Server Dual, un Mediaserver Quad ed un Media Manager, più backup: come al solito lo strumento di warping della casa tedesca si è rivelato molto potente, consentendo di raggiungere velocemente un ottimo risultato.

**Lorenzo Lopane**  
**Direzione evento Unità C1**

“La realizzazione di questo nuovo progetto di mapping video architettonale – ci spiega – ha rappresentato un'esperienza artisticamente e professionalmente densa: abbiamo avuto la possibilità di creare su una tela straordinaria – la mole di Castel Sant'Angelo – ricca di storia e forte di un'architettura superba; d'altra parte ha rappresentato un'occasione di scambio, confronto, collaborazione con figure professionali altamente qualificate. Direi un connubio tra quanto Unità C1 ha fatto finora e un punto da cui partire per creare ancora”. ■

