

di Marianna Rizzini

L'ex attrice che lavora come cameriera in un piccolo ristorante scalcinato si aggira per Coney Island con gli occhi rivolti verso le luci grandiose delle giostre, inseguendo sogni impossibili e speranze troppo belle per poter davvero fiorire, e intanto guarda la "ruota delle meraviglie", il cerchio magico dai colori fane simbolo e titolo del film in cui Woody Allen, nel 2017, porta una straordinaria Kate Winslet sull'orlo del viale del tramonto, della follia e della rinascita. La ruota gira, non soltanto metaforicamente, nelle vite dei quattro protagonisti del film, tra un mare dall'azzurro emaciato, i palloncini rosa, la postazione del bagnino e il vero parco giochi che dagli anni Cinquanta a oggi ha fatto un percorso a sé: prima un successo (la novità), poi il declino, infine la resurrezione del 2019, l'anno in cui una ditta italiana - la Zamperla group - The "Amusement Rides Company, primi produttori mondiali di giostre - non ha fatto il miracolo in cento giorni. Poco più di tre mesi di lavoro a capofitto per ridare smalto e luce al luna park della costa di New York, racconta al Folgio l'ad e presiden-

Il nonno fondatore, su e giù per il Piave con attrazione itinerante, e la scoperta sensazionale della fibra di vetro, "vestito delle giostre"

te del gruppo Antonio Zamperla, terza generazione alla guida dell'azienda di famiglia assieme al fratello Alessandro, sulle orme del padre e del nonno. E qualche giorno fa i centoventi anni di Coney Island sono stati festeggiati dai fratelli Zamperla con famiglia e dipendenti di quella che può essere definita l'impresa internazionale che nel 2022 ha visto crescere il fatturato del 20 per cento, avvicinandosi al periodo pre-Covid, e che ha uffici, oltre che in Italia (a partire dal quartier generale di Altavilla Vicentina, in provincia di Vicenza), in vari paesi europei. Per esempio in Francia, otto delle dodici prime giostre di Eurodisney sono targate Zamperla, e dall'apertura del parco a oggi il gruppo ha continuato a lavorare con la Disney per giostre tipo montagna russa o per giostre "integrate": montagna russa più laghetto con barche che rotano, oppure trenino a tema con scenografia storica o favolistica ("la prossima volta che andate in un parco divertimenti, se volete, fateci caso", dice Zamperla). "Su gran parte delle giostre c'è il nostro nome". E in effetti la Zamperla group si è estesa in Slovacchia (60 persone), negli Stati Uniti (20 persone a New York), a Dubai, ad Abu Dhabi, nelle Filippine (120 persone), in Cina (20 persone), in Russia (tre persone ora ferme, vista la guerra). In ogni paese si sviluppa un aspetto della produzione e della commercializzazione, dalla parte meccanico-ingegneristica alle vendite al marketing alla progettazione-parchi anche per altri committenti. E ogni sede estera c'è un italiano che fa da "traduttore culturale", dice Zamperla, "per portare la nostra visione di giostre e parco divertimenti in contesti ogni-

Lo studio ingegneristico ma anche "psicologico" sull'emozione che deve trasmettere il giro di giostre, e la frontiera dell'intelligenza artificiale

volta diversi, anche per aspetti apparentemente poco importanti ma che possono fare la differenza. Faccio un esempio: in Europa, dove la luce non è violenta, si prediligono per le giostre i colori pastello, mentre negli Stati Uniti, dove la luce è forte, spesso non filtrata dalle nuvole, si preferisce il rosso, il rosa acceso, il blu".

La cinpresa mentale di Antonio Zamperla corre al giorno in cui, tra due settimane, verrà dato l'annuncio della prossima "nascita" di una montagna russa altissima, rigorosamente collaudata dall'amministratore delegato in persona: "Il primo giro è sempre il mio, da quando ero



Antonio Zamperla, dopo il padre e il nonno, guida l'azienda produttrice di giostre meccaniche fondata nel 1906

IL RE DELLE GIOSTRE

Storia di Antonio Zamperla e del suo gruppo, azienda di famiglia che dai Sessanta a oggi porta i luna park da Vicenza a Coney Island

bambino. A parte che per gli standard di sicurezza, che sono ovviamente il primo pensiero e quindi sono oggetto di studi fatto a monte, io credo di dover essere il primo a salire su una mia giostre per poter restituire al gruppo un feedback sull'emozione che si prova. Solo così posso sapere se l'opera funzionerà. Il nostro compito è questo, io credo: ferme restando le difficoltà della vita che tutti abbiamo e che tutti incontriamo, chi come noi si occupa di industria del divertimento deve tenere presente l'importanza di un sorriso: quello che chi viene in un nostro luna park si porta a casa a fine giornata. E poi? E' tanto? Per me è tutto". Fin dal nome: luna park, oggi sigla iconica che identifica, negli Stati Uniti, le aree dei parchi firmate Zamperla, è un tempo appellativo scelto dai pionieri del genere proprio a Coney Island, su ispirazione del romanzo di Jules Verne "Dalla terra alla luna". La suggestione spaziale dava alla novità del divertimento sulla spiaggia di New York, a inizio Novecento, l'allure del parco situato in un altrove, nascosto in chissà quale galassia dell'universo.

Che cos'è una giostre? chiede e si chiede Antonio Zamperla, che con le giostre ha a che fare da quando ancora non sapeva di lavorare per suo padre. Già in età pre-adolescenziale, infatti, Antonio infor-

malmente collaudava montagne russe, e la cosa non era soltanto divertente, dice, ma anche foriera di adorazione presso i compagni di classe, specie nell'età in cui lotta per essere popolari tra i coetanei. "Chi altro poteva invitare gli amichetti al Luna park a provare giostre? E chi, come me e mio fratello da piccoli, veniva portato d'estate nel New Jersey con il permesso di riempire il carrello di giocattoli in questo o quel magazzino all'ingrosso, per poi ritrovarsi papà che ci faceva il terzo grado per capire quale giocattolo fosse il prediletto del momento, in modo da poter poi trasferire le informazioni sul prossimo progetto di parco divertimenti?". "Non posso dire di aver lavorato con un senso di pesantezza e noia, mai successo in vita mia, e sono grato alla mia famiglia per questa opportunità di impegnarmi per portare il sorriso agli altri", dice Zamperla, la cui storia professionale, sotto forma di epoca di famiglia, affonda più indietro della sua infanzia. Il vero pioniere è stato infatti suo nonno, fondatore del gruppo che, da qualche parte lungo il Piave, nel secondo Dopoguerra, si era reso conto dell'enorme potenziale racchiuso in un allora piccolo investimento in quella che era la nascente industria del divertimento. "L'Italia si stava ricostruendo, e la spesa per il tempo libero è la prima voce

una volta che sono stati soddisfatti i bisogni primari. Questo il nonno lo aveva capito molto bene", dice il nipote che oggi ricorda come una favola tramandata di generazione in generazione la piccola odissea veneta dell'avo che girava i paesi lungo il fiume con una prima, rudimentale giostre, procedendo per tentativi: dove c'era più richiesta ci si fermava di più, e così via via conoscendo avventori ma anche potenziali compratori di future giostre che nonno Zamperla comincia a produrre negli anni Sessanta, anni di boom e di parchi divertimenti che danno colore e forma alla voglia di leggerezza di una generazione nata con la guerra e cresciuta con la voglia di ricostruire. Si ferma quindi, il fondatore, ad Altavilla Vicentina, oggi punto focale del gruppo con più di duecento dipendenti, perché il nipote, fin dagli anni Sessanta era possibile produrre la fibra di vetro, "che è un po' il vestito di una giostre", dice Zamperla, ed è come se si capisse di che materiale è fatta la ruota di Cenerentola, se è vero che le vetture delle attrazioni nei parchi divertimenti presentano questo rivestimento. "E' un materiale che permette di modellare l'opera secondo diversi modelli: una piccola rivoluzione che consentiva di discostarsi dalla tradizionale lavorazione di pietre. All'epoca di mio

nonno era un lavoro ancora artigianale, tra scultura e ingegneria, tra arte e meccanica". Dai viaggi con giostre al seppero all'apertura del primo stabilimento Zamperla il passo è stato relativamente breve, e ancora più breve il balzo verso la produzione su larga scala, quella che ha portato il gruppo ai successi di oggi. Con il padre di Antonio si fa il passo successivo, quello dell'esportazione sul mercato estero, con un occhio alla dimensione della struttura pesante (settore montagne russe) e l'altro alla dimensione gestionale dei parchi, macchine complesse dove non si vende soltanto un giro "dalla terra alla luna", magari a festa in giù, ma anche un'esperienza culinaria (ristoranti, bar, enoteche, bistrot che fioriscono accanto alle attrazioni) e commerciale (brand che si moltiplicano in collegamento con parchi tematici e relativo merchandising). "Se si pensa che un parco Disney accoglie più di centosettanta milioni di persone all'anno, ci si rende conto della vastità di opzioni per chi voglia investire nel campo". E la Zamperla group investe ora in prospettive, in direzione di un tipo di fruizione interattiva della giostre: "Chi sale su una giostre potrà sempre più creare una propria versione del viaggio metaforico, attraverso sensori e schermi con cui e su cui

L'idea di "giostre integrate" come a Coney Island. Dalla montagna russa al fiume tumultuoso in un solo giro di fronte all'Oceano

regolare velocità, temperatura, inclinazione, sfondo", dice l'amministratore delegato, mettendo l'accento sulla nuova frontiera per i pionieri delle giostre: "Mi interessa capire come cambia la mentalità di chi sale su una giostre, e qual è l'emozione di volta in volta cercata". Non c'è soltanto la ricerca della paura adrenalinica che per chi abbia tredici o quattordici anni a desiderare, per una volta nella vita, quella sensazione bella e terrificante di trovarsi sospeso nel vuoto. C'è anche l'idea di superare un limite o di dare spazio a un altro lato di sé, magari quello meno razionale, in una terza dimensione sospesa tra virtuale (lo schermo) e reale (il "vagabondino delle montagne russe"). Ed è così che un progettista di giostre deve farsi anche un po' psicologo e un po' precursore di mode, pensieri, convinzioni, tendenze, stress e soluzioni, in un viaggio indietro nel tempo, verso epoche di esplorazione spesso rievocate dalle quinte di un luna park, e in un futuro in cui l'intelligenza artificiale parla già a chi si occupa di giostre, con materiali dai nomi astrusi per i neofiti: alluminio aeronautico, carbonio strutturale, e sensori capaci di analizzare il battito cardiaco e le espressioni facciali per indovinare se si sta divertendo o stai morendo di terrore, e in base a quelle informazioni modulare il girotondo verso il cielo.

Fuola delle meraviglie nel verso senso della parola, la giostre del futuro che ha in mente Antonio Zamperla è anche "attrazione integrata": la giostre che, come si diceva, può fondersi con un'altra senza soluzione di continuità. Ed ecco che, nella nuova Coney Island, la montagna russa si fonde con la giostre-fiume, prendendo il nome dei nonni di Antonio Zamperla, An-

Quando Zamperla poco più che bambino collaudava giostre per suo padre, e quando suo padre gli comprava giocattoli per "studiarli"

tonio e Letizia (Tony's Express e Letti's Treasure, a picco sull'Oceano). Magia dell'energia cinetica che si sprigiona dall'integrazione continuativa tra giostre, dice Zamperla, e magia del luna park che da sempre produce fascinazioni horror con tunnel stretti, specchi deformanti e balzi improvvisi nell'oscurità ma anche desideri di evasione in un mondo di acciaio colorato e strane rotelle che - nomen omen - per sintesi si identificano con la figura dell'ottovolante. Dove vuole arrivare Zamperla non sa dirlo: "Più in là possibile", scherza, "ma sempre facendo in modo che chi entra in un nostro parco essa soddisfatto da quel viaggio".

di **Marianna Rizzini**

L'ex attrice che lavora come cameriera in un piccolo ristorante scalcinato si aggira per Coney Island con gli occhi rivolti verso le luci grandiose delle giostre, inseguendo sogni impossibili e speranze troppo belle per poter davvero fiorire, e intanto guarda la "ruota delle meraviglie", il cerchio magico dai colori fané simbolo e titolo del film in cui Woody Allen, nel 2017, porta una straordinaria Kate Winslet sull'orlo del viale del tramonto, della follia e della rinascita. La ruota gira, non soltanto metaforicamente, nelle vite dei quattro protagonisti del film, tra un mare dall'azzurro emaciato, i palloncini rosa, la postazione del bagnino e il vero parco giochi che dagli anni Cinquanta a oggi ha fatto un percorso a sé: prima un successo (da novità), poi il declino, infine la resurrezione del 2010, l'anno in cui una ditta italiana - la Zamperla group - The Amusement Rides Company, primi produttori mondiali di giostre - non ha fatto il miracolo in cento giorni. Poco più di tre mesi di lavoro a capofitto per ridare smalto e luce al luna park della costa di New York, racconta al Foglio l'ad e presiden-

Il nonno fondatore, su e giù per il Piave con attrazione itinerante, e la scoperta sensazionale della fibra di vetro, "vestito delle giostre"

te del gruppo Antonio Zamperla, terza generazione alla guida dell'azienda di famiglia assieme al fratello Alessandro, sulle orme del padre e del nonno. È qualche giorno fa i centoventi anni di Coney Island sono stati festeggiati dai fratelli Zamperla con famiglia e dipendenti di quella che può essere definita l'impresa internazionale che nel 2022 ha visto crescere il fatturato del 20 per cento, avvicinandosi al periodo pre-Covid, e che ha uffici, oltre che in Italia (a partire dal quartier generale di Altavilla Vicentina, in provincia di Vicenza), in vari paesi europei. Per esempio in Francia: otto delle dodici prime giostre di Eurodisney sono targate Zamperla e dall'apertura del parco a oggi il gruppo ha continuato a lavorare con la Disney per giostre tipo montagna russa o per giostre "integrate": montagna russa più laghetto con barbe che rotano, oppure trenino a tema con scenografia storica o favolistica ("la prossima volta che andate in un parco divertimenti, se volete, fateci caso", dice Zamperla: "Su gran parte delle giostre c'è il nostro nome"). E in effetti la Zamperla group si è estesa in Slovacchia (60 persone), negli Stati Uniti (20 persone a New York, a Dubai, ad Abu Dhabi, nelle Filippine (120 persone), in Cina (20 persone), in Russia (tre persone ora ferme, vista la guerra). In ogni paese si sviluppa un aspetto della produzione e della commercializzazione, dalla parte meccanico-ingegneristica alle vendite al marketing alla progettazione-parchi anche per altri committenti. E in ogni sede estera c'è un italiano che fa da "traduttore culturale", dice Zamperla, "per portare la nostra visione di giostre e parco divertimenti in contesti ogni-

Lo studio ingegneristico ma anche "psicologico" sull'emozione che deve trasmettere il giro di giostre, e la frontiera dell'intelligenza artificiale

volta diversi, anche per aspetti apparentemente poco importanti ma che possono fare la differenza. Faccio un esempio: in Europa, dove la luce non è violenta, si prediligono per le giostre i colori pastello, mentre negli Stati Uniti, dove la luce è forte, spesso non filtrata dalle nuvole, si preferisce il rosso, il rosa acceso, il blu".

La cinpresa mentale di Antonio Zamperla corre al giorno in cui, tra due settimane, verrà dato l'annuncio della prossima "nascita" di una montagna russa altissima, rigorosamente collaudata dall'amministratore delegato in persona: "Il primo giro è sempre il mio, da quando ero



Antonio Zamperla, dopo il padre e il nonno, guida l'azienda produttrice di giostre meccaniche fondata nel 1966

IL RE DELLE GIOSTRE

Storia di Antonio Zamperla e del suo gruppo, azienda di famiglia che dai Sessanta a oggi porta i luna park da Vicenza a Coney Island

bambino. A parte che per gli standard di sicurezza, che sono ovviamente il primo pensiero e quindi sono oggetto di studi fatto a monte, io credo di dover essere il primo a salire su una mia giostre per poter restituire al gruppo un feedback sull'emozione che si prova. Solo così posso sapere se l'opera funzionerà. Il nostro compito è questo, io credo: ferme restando le difficoltà della vita che tutti abbiamo e che tutti incontriamo, chi come noi si occupa di industria del divertimento deve tenere presente l'importanza di un sorriso: quello che chi viene in un nostro luna park si porta a casa a fine giornata. E' poco? E' tanto? Per me è tutto". Fin dal nome: luna park, oggi sigla iconica che identifica, negli Stati Uniti, le aree dei parchi firmate Zamperla, è un tempo appellativo scelto dai pionieri del genere proprio a Coney Island, su ispirazione del romanzo di Jules Verne "Dalla terra alla luna". La suggestione spaziale dava alla novità del divertimento sulla spiaggia di New York a inizio Novecento, l'alture del parco situato in un altrove, nascosto in chissà quale galassia dell'universo. Che cos'è una giostre? chiede e si chiede Antonio Zamperla, che con le giostre ha a che fare da quando ancora non sapeva di lavorare per suo padre. Già in età pre-adolescenziale, infatti, Antonio infor-

malmente collaudava montagne russe, e la cosa non era soltanto divertente, dice, ma anche foriera di adorazione presso i compagni di classe, specie nell'età in cui si lotta per essere popolari tra i coetanei: "Chi altro poteva invitare gli amichetti al Luna park a provare giostre? E chi, come me e mio fratello da piccoli, veniva portato d'estate nel New Jersey con il permesso di riempire il carrello di giocattoli in questo o quel magazzino all'ingresso, per poi ritrovarsi papà che ci faceva il terzo grado per capire quale giocattolo fosse il prediletto del momento, in modo da poter poi trasferire le informazioni sul prossimo progetto di parco divertimenti?". Non posso dire di aver lavorato con un senso di pesantezza e noia, mai successo in vita mia, e sono grato alla mia famiglia per questa opportunità di impegnarmi per portare il sorriso agli altri", dice Zamperla, la cui storia professionale, sotto forma di epopea di famiglia, affonda più indietro della sua infanzia. Il vero pioniere è stato infatti suo nonno, fondatore del gruppo che, da qualche parte lungo il Piave, nel secondo Dopoguerra, si era reso conto dell'enorme potenziale racchiuso in un allora piccolo investimento in quella che era la nascente industria del divertimento. "L'Italia si stava ricostruendo, e la spesa per il tempo libero è la prima voce

una volta che sono stati soddisfatti i bisogni primari. Questo il nonno lo aveva capito molto bene", dice il nipote che oggi ricorda come una favola tramandata di generazione in generazione la piccola odissea veneta dell'avo che girava i paesi lungo il fiume con una prima, rudimentale giostre, procedendo per tentativi: dove c'era più richiesta ci si fermava di più, e così via via conoscendo avventori ma anche potenziali compratori di future giostre che nonno Zamperla comincia a produrre negli anni Sessanta, anni di boom e di parchi divertimenti che danno colore e forma alla voglia di leggerezza di una generazione nata con la guerra e cresciuta con la voglia di ricostruire. Si ferma quindi il fondatore, ad Altavilla Vicentina, oggi punto focale del gruppo con più di duecento dipendenti, perché il, racconta il nipote, fin dagli anni Sessanta era possibile produrre la fibra di vetro, "che è un po' il vestito di una giostre", dice Zamperla, ed è come se si capisse che materiale è fatta la zucca di Cenerentola, se è vero che le vetture delle attrazioni nei parchi divertimenti presentano questo rivestimento: "È un materiale che permette di modellare l'opera secondo diversi modelli: una piccola rivoluzione che consentiva di discostarsi dalla tradizionale lavorazione di pietre. All'epoca di mio

nonno era un lavoro ancora artigianale, tra scultura e ingegneria, tra arte e meccanica". Dai viaggi con giostre al seguito all'apertura del primo stabilimento Zamperla il passo è stato relativamente breve, e ancora più breve il balzo verso la produzione su larga scala, quella che ha portato il gruppo ai successi di oggi. Con il padre di Antonio si fa il passo successivo, quello dell'esportazione sul mercato estero, con un occhio alla dimensione della carpenteria pesante (settore montagne russe) e l'altro alla dimensione gestionale dei parchi macchine complesse dove non si vende soltanto un giro "dalla terra alla luna", magari a testa in giù, ma anche un'esperienza culinaria (ristoranti, bar, enoteche, bistrot che fioriscono accanto alle attrazioni) e commerciale (brand che si moltiplicano in collegamento con parchi tematici e relativo merchandising). "Se si pensa che un parco Disney accoglie più di centosettanta milioni di persone all'anno, ci si rende conto della vastità di opzioni per chi voglia investire nel campo". E la Zamperla group investe ora in progetti interattivi della giostre: "Chi sale su una giostre potrà sempre più creare una propria versione del viaggio metaforico, attraverso sensori e schermi con cui e su cui

L'idea di "giostre integrate" come a Coney Island. Della montagna russa al fiume tumultuoso in un solo giro di fronte all'Oceano

regolare velocità, temperatura, inclinazione, sfondo", dice l'amministratore delegato, mettendo l'accento sulla nuova frontiera per i pionieri delle giostre: "Mi interessa capire come cambia la mentalità di chi sale su una giostre, e qual è l'emozione di volta in volta cercata". Non c'è soltanto la ricerca della paura adrenalinica che porta chi abbia tredici o quattordici anni a desiderare, per una volta nella vita, quella sensazione bella e terrificante di trovarsi sospeso nel vuoto. C'è anche l'idea di superare un limite o di dare spazio a un altro lato di sé, magari quello meno razionale, in una terza dimensione sospesa tra virtuale (lo schermo) e reale (il ragionevole delle montagne russe). Ed è così che un progettista di giostre deve farsi anche un po' psicologo e un po' precursore di mode, pensieri, convinzioni, tendenze, stress e soluzioni, in un viaggio indietro nel tempo, verso epoche di esplorazione spesso rievocate dalle quinte di un luna park, e in un futuro in cui l'intelligenza artificiale parla già a chi si occupa di giostre, con materiali dai nomi astrusi per i neofiti: alluminio aeronautico, carbonio strutturale, e sensori capaci di analizzare il battito cardiaco e le espressioni facciali per indovinare se il stai divertendo o stai morendo di terrore, e in base a quelle informazioni modulare il girotondo verso il cielo.

Ruota delle meraviglie nel verso senso della parola, la giostre del futuro che ha in mente Antonio Zamperla è anche "attrazione integrata": la giostre che, come si diceva, può fondersi con un'altra senza soluzione di continuità. Ed ecco che, nella nuova Coney Island, la montagna russa si fonde con la giostre-fiume, prendendo il nome dei nomi di Antonio Zamperla, An-

Quando Zamperla poco più che bambino collaudava giostre per suo padre, e quando suo padre gli comprava giocattoli per "studiarli"

tonio e Letizia (Tony's Express e Letti's Treasure, a piccolo sull'Oceano). Magia dell'energia cinetica che si sprigiona dall'integrazione continuativa tra giostre, dice Zamperla, e magia del luna park che da sempre produce fascinazioni horror con tunnel stretti, specchi deformanti e balzi improvvisi nell'oscurità ma anche desideri di evasione in un mondo di acciaio colorato e strane rotaie che - nomen omen - per sintesi si identificano con la figura dell'ottovolante. Dove vuole arrivare Zamperla non sa dirlo: "Fino in là possibile", scherza, "ma sempre facendo in modo che chi entra in un nostro parco essa soddisfatto da quel viaggio".

di Marianna Rizzini

L'ex attrice che lavora come cameriera in un piccolo ristorante scalinato si aggira per Coney Island con gli occhi rivolti verso le luci grandiose delle giostre, inseguendo sogni impossibili e speranze troppo belle per poter davvero fiorire, e intanto guarda la "ruota delle meraviglie", il cerchio magico dai colori famé simbolo e titolo del film in cui Woody Allen, nel 2017, porta una straordinaria Kate Winslet sull'orlo del viale del tramonto, della follia e della rinascita. La ruota gira, non soltanto metaforicamente, nelle vite dei quattro protagonisti del film, tra un mare dall'azzurro emaciato, i palloncini rosa, la postazione del bagnino e il vero parco giochi che dagli anni Cinquanta a oggi ha fatto un percorso a sé: prima un successo (la novità), poi il declino, infine la resurrezione del 2010, l'anno in cui una ditta italiana - la Zamperla group - The Amusement Rides Company, primi produttori mondiali di giostre - non ha fatto il miracolo in cento giorni. Poco più di tre mesi di lavoro a capofitto per ridare smalto e luce al luna park della costa di New York, racconta al Foglio l'ad e presiden-

Il nonno fondatore, su e giù per il Piave con attrazione itinerante, e la scoperta sensazionale della fibra di vetro, "vestito delle giostre"

te del gruppo Antonio Zamperla, terra generazione alla guida dell'azienda di famiglia assieme al fratello Alessandro, sulle orme del padre e del nonno. E qualche giorno fa i centoventi anni di Coney Island sono stati festeggiati dai fratelli Zamperla con famiglia e dipendenti di quella che può essere definita l'impresa internazionale che nel 2022 ha visto crescere il fatturato del 20 per cento, avvicinandosi al periodo pre-Covid, e che ha uffici, oltre che in Italia (a partire dal quartier generale di Altavilla Vicentina, in provincia di Vicenza, in vari paesi europei. Per esempio in Francia, otto delle dodici prime giostre di Eurodisney sono targate Zamperla, e dall'apertura del parco a oggi il gruppo ha continuato a lavorare con la Disney per giostre tipo montagna russa o per giostre "integrate", montagna russa più laghetto con barche che rotano, oppure trenino a tema con scenografia storica o favolistica ("la prossima volta che andate in un parco divertimenti, se volete, fateci caso", dice Zamperla: "Su gran parte delle giostre c'è il nostro nome"). E in effetti la Zamperla group si è estesa in Slovacchia (60 persone), negli Stati Uniti (20 persone a New York), a Dubai, ad Abu Dhabi, nelle Filippine (120 persone), in Cina (20 persone), in Russia (tre persone ora ferme, vista la guerra). In ogni paese si sviluppa un aspetto della produzione e della commercializzazione, dalla parte meccanico-ingegneristica alle vendite al marketing alla progettazione-parchi anche per altri committenti. E in ogni sede estera c'è un italiano che fa da "traduttore culturale", dice Zamperla, "per portare la nostra visione di giostre e parco divertimenti in contesti ogni-

Lo studio ingegneristico ma anche "psicologico" sull'emozione che deve trasmettere il giro di giostra, e la frontiera dell'intelligenza artificiale

volta diversi, anche per aspetti apparentemente poco importanti ma che possono fare la differenza. Faccio un esempio: in Europa, dove la luce non è violenta, si prediligono per le giostre i colori pastello, mentre negli Stati Uniti, dove la luce è forte, spesso non filtrata dalle nuvole, si preferisce il rosso, il rosa acceso, il blu".

La cinpresa mentale di Antonio Zamperla corre al giorno in cui, tra due settimane, verrà dato l'annuncio della prossima "nascita" di una montagna russa altissima, rigorosamente collaudata dall'amministratore delegato in persona. "Il primo giro è sempre il mio, da quando ero



Antonio Zamperla, dopo il padre e il nonno, guida l'azienda produttrice di giostre meccaniche fondata nel 1966

IL RE DELLE GIOSTRE

Storia di Antonio Zamperla e del suo gruppo, azienda di famiglia che dai Sessanta a oggi porta i luna park da Vicenza a Coney Island

bambino. A parte che per gli standard di sicurezza, che sono ovviamente il primo pensiero e quindi sono oggetto di studi fatto a monte, io credo di dover essere il primo a salire su una mia giostra per poter restituire al gruppo un feedback sull'emozione che si prova. Solo così posso sapere se l'opera funzionerà. Il nostro compito è questo, io credo: ferme restando le difficoltà della vita che tutti abbiamo e che tutti incontriamo, chi come noi si occupa di industria del divertimento deve tenere presente l'importanza di un sorriso: quello che chi viene in un nostro luna park si porta a casa a fine giornata. E poco? E' tanto? Per me è tutto". Fin dal nome: luna park, oggi sigla iconica che identifica, negli Stati Uniti, le aree dei parchi firmate Zamperla, è un tempo appellativo scelto dai pionieri del genere proprio a Coney Island, su ispirazione del romanzo di Jules Verne "Dalla terra alla luna". La suggestione spaziale dava alla novità del divertimento sulla spiaggia di New York, a inizio Novecento, l'alture del parco situato in un altrove, nascosto in chissà quale galassia dell'universo.

Che cos'è una giostra? chiede e si chiede Antonio Zamperla, che con le giostre ha a che fare da quando ancora non sapeva di lavorare per suo padre. Già in età pre-adolescenziale, infatti, Antonio infor-

malmente collaudava montagne russe, e la cosa non era soltanto divertente, dice, ma anche fonte di adorazione presso i compagni di classe, specie nell'età in cui si lotta per essere popolari tra i coetanei: "Chi altro poteva invitare gli amichetti al Luna park o provare giostre? E chi, come me e mio fratello da piccoli, veniva portato d'estate nel New Jersey con il permesso di riempire il carrello di giocattoli in questo o quel magazzino all'ingresso, per poi ritrovarsi papà che ci faceva il terzo grado per capire quale giocattolo fosse il prediletto del momento, in modo da poter poi trasferire le informazioni sul prossimo progetto di parco divertimenti?". "Non posso dire di aver lavorato con un senso di pesantezza e noia, ma successo in vita mia, e sono grato alla mia famiglia per questa opportunità di impegnarmi per portare il sorriso agli altri", dice Zamperla, la cui storia professionale, sotto forma di epopea di famiglia, affonda più indietro della sua infanzia. Il vero pioniere è stato infatti suo nonno, fondatore del gruppo che, da qualche parte lungo il Piave, nel secondo Dopoguerra, si era reso conto dell'enorme potenziale racchiuso in un allora piccolo investimento in quella che era la nascente industria del divertimento. "L'Italia si stava ricostruendo, e la spesa per il tempo libero è la prima voce

una volta che sono stati soddisfatti i bisogni primari. Questo il nonno lo aveva capito molto bene", dice il nipote che oggi ricorda come una favola tramandata di generazione in generazione la piccola odessa veneta dell'avo che girava i paesi lungo il fiume con una prima, rudimentale giostra, procedendo per tentativi: dove c'era più richiesta ci si fermava di più, e così via via conoscendo avventori ma anche potenziali compratori di future giostre che nonno Zamperla comincia a produrre negli anni Sessanta, anni di boom e di parchi divertimenti che danno colore e forma alla voglia di leggerezza di una generazione nata con la guerra e cresciuta con la voglia di ricostruire. Si ferma quindi il fondatore, ad Altavilla Vicentina, oggi punto focale del gruppo con più di duecento dipendenti, perché il nipote, fin dagli anni Sessanta era possibile produrre la fibra di vetro, "che è un po' il vestito di una giostra", dice Zamperla, ed è come se si capisse che le materie e fatta la zucca di Cenerentola, se è vero che le vetture delle attrazioni nei parchi divertimenti presentano questo rivestimento: "È un materiale che permette di modellare l'opera secondo diversi modelli: una piccola rivoluzione che consentiva di discostarsi dalla tradizionale lavorazione di pietre. All'epoca di mio

nonno era un lavoro ancora artigianale, tra scultura e ingegneria, tra arte e meccanica". Dai viaggi con giostra al seguito all'apertura del primo stabilimento Zamperla il passo è stato relativamente breve, e ancora più breve il balzo verso la produzione su larga scala, quella che ha portato il gruppo ai successi di oggi. Con il padre di Antonio si fa il passo successivo, quello dell'esportazione sul mercato estero, con un occhio alla dimensione della carpenteria pesante (settore montagne russe) e l'altro alla dimensione gestionale dei paucchi, macchine complesse dove non si vede soltanto un giro "dalla terra alla luna", magari a testa in giù, ma anche un'esperienza culinaria (ristoranti, bar, enoteche bistrò che fioriscono accanto alle attrazioni) e commerciale (brand che si moltiplicano in collegamento con parchi tematici e relativo merchandising). "Se si pensa che un parco Disney accoglie più di centosettanta milioni di persone all'anno, ci si rende conto della vastità di opzioni per chi voglia investire nel campo". E la Zamperla group investe ora in prospettive, in direzione di un tipo di fruizione interattiva della giostra: "Chi sale su una giostra potrà sempre più creare una propria versione del viaggio metaforico, attraverso sensori e schermi con cui e su cui

L'idea di "giostre integrate" come a Coney Island. Dalla montagna russa al fiume tumultuoso in un solo giro di fronte all'Oceano

regolare velocità, temperatura, inclinazione, sfondo", dice l'amministratore delegato, mettendo l'accento sulla nuova frontiera per i pionieri della meccanica che porta a capire come cambia la mentalità di chi sale su una giostra, e qual è l'emozione di volta in volta cercata. "Non c'è soltanto la ricerca della paura adrenalinica che porta chi abbia tredici o quattordici anni a desiderare, per una volta nella vita, quella sensazione bella e terrificante di trovarsi sospeso nel vuoto. C'è anche l'idea di superare un limite o di dare spazio a un altro lato di sé, magari quello meno razionale, in una terza dimensione sospesa tra virtuale (lo schermo) e reale (il vagoncino delle montagne russe). Ed è così che un progettista di giostre deve farsi anche un po' psicologo e un po' precursore di mode, pensieri, convinzioni, sensazioni, stress e soluzioni, in un viaggio indietro nel tempo, verso epoche di esplorazione spesso rievocate dalle quinte di un luna park, e in un futuro in cui l'intelligenza artificiale parla già a chi si occupa di giostre, con materiali dai nomi astrusi per i neofiti: alluminio aeronautico, carbonio strutturale, e sensori capaci di analizzare il battito cardiaco e le espressioni facciali per indovinare se si sta divertendo o stai morendo di terrore, e in base a quelle informazioni modulare il girotondo verso il cielo".

Ruota delle meraviglie nel verso senso della parola, la giostra del futuro che ha in mente Antonio Zamperla è anche "attrazione integrata": la giostra che, come si diceva, può fondersi con un'altra senza soluzione di continuità. Ed ecco che, nella nuova Coney Island, la montagna russa si fonde con la giostra-fiume, prendendo il nome dei nomi di Antonio Zamperla, An-

Quando Zamperla poco più che bambino collaudava giostre per suo padre, e quando suo padre gli comprava giocattoli per "studiarli"

tonio e Letizia (Tony's Express e Letti's Treasure, a piccolo sull'Oceano). Magia dell'energia cinetica che si sprigiona dall'integrazione continuativa tra giostre, dice Zamperla, e magia del luna park che da sempre produce fascinazioni horror con tunnel stretti, specchi deformanti e balza improvvisi nell'oscurità ma anche desideri di evasione in un mondo di acciaio colorato e strane rotaie che - nomen omen - per sintesi si identificano con la figura dell'ottovolante. Dove vuole arrivare Zamperla non sa dirlo: "Più in là possibile", scherza, "ma sempre facendo in modo che chi entra in un nostro parco essa soddisfatto da quel viaggio".