

L'EFFIMERO MULTIMEDIALE NELLO SPAZIO URBANO

Luci, suoni, proiezioni ed effetti speciali fondono l'informazione con l'educazione, la cultura con la spettacolarità e trasformano, provvisoriamente, lo spazio urbano.

Gli esempi sono numerosi e si moltiplicano le occasioni per realizzare e sperimentare applicazioni sempre più complesse e coinvolgenti

di Maria Grazia Rossetti

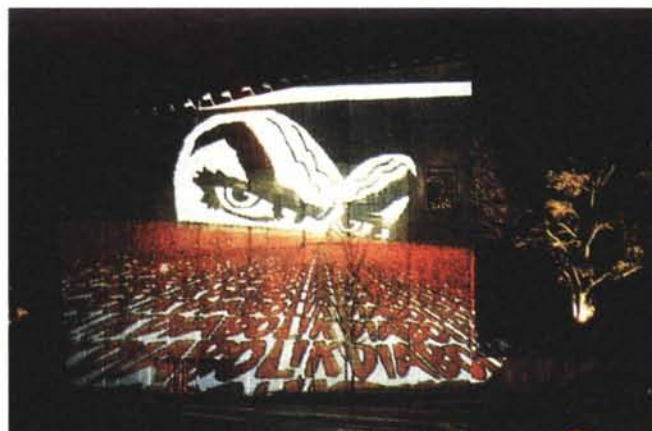
Strane macchine elettroniche sempre più spesso compaiono agli angoli di piazze e lungo le strade interessate da un evento particolare. Questi apparecchi, al di là del loro aspetto e delle loro dimensioni d'ingombro, hanno una particolarità: possono presentarci un monumento o un edificio in una veste diversa, nuova e inconsueta. Infatti le attrezzature multimediali, in loro dotazione, possono generare differenti effetti: simulare ricostruzioni fantastiche di una area archeologica, permettere la comunicazione in tempo reale su schermi giganti di avvenimenti lontani o ancora dar luogo a rivisitazioni colorate e luminose di dettagli architettonici altrimenti poco visibili nella complessità delle quinte e delle facciate urbane.

A volte le stesse macchine facilitano regie complesse in interventi di

"suoni e luci" all'interno di piazze. In questi casi monumenti ed edifici diventano loro stessi maxischermi per

effetti speciali. Le macchine multimediali vengono introdotte in tutti questi casi per proporre rivisitazioni dello spa-

Alcune suggestive immagini della facciata effimera della Maison di Rhône, a Givors. Il progetto è di Martino Berghinz, Laura Pasquini e Federico Tranfa. Un traliccio semitransparente animato da proiezioni evidenzia la presenza dell'Institut pour l'Art e la Ville. Il lavoro è pubblicato per esteso sulle pagine di © domus 748/febbraio 93





zio esistente: generano riti effimeri che cessano se si allontana la macchina. Eventi anche complessi ma che si svolgono in una dimensione temporale ridotta.

Questi apparecchi, che possono anche caratterizzare con la propria presenza il contesto che li ospita, svolgono un valido servizio nel far convivere educazione e informazione con il divertimento rappresentato dall'uso, sempre suggestivo, del mezzo multimediale. La valenza formale è doppia: da un lato i volumi, le forme e i trattamenti cromatici dei moduli fisici delle apparecchiature introdotti all'interno dello spazio; dall'altro gli effetti indotti dall'azione multimediale in termini di spettacolarità.

Le performance sono generalmente esperimenti di animazioni destinate alla collettività che possono svolgersi, volendo, lungo l'intero arco delle ventiquattrore ma che raggiungono il massimo dell'espressività nelle ore notturne. Permettono di vivere lo spazio urbano in maniera nuova, come nuovo è l'arredo urbano conseguente: uno spazio contemporaneo specchio del tempo in cui viviamo.

Questi allestimenti transitori all'interno dell'esistente sono la più evidente conseguenza di una componente urbana: la "comunicazione" già introdotta da tempo sottoforma di effimero grafico: pubblicità, archigrafia, riduzioni d'impatto, ... ma che solo oggi, complice il diffondersi del mezzo tecnologico, è libera di operare sopra,

sotto, dentro e fuori lo spazio urbano, dentro e sopra gli oggetti che lo circoscrivono lasciandoli però, a differenza di prima, vantaggiosamente inalterati.

Le potenzialità

Si allestiscono temporaneamente vie e piazze, si arredano sempre temporaneamente monumenti ed edifici storici, in occasione di eventi eccezionali e manifestazioni come: mostre, festival, visite di personaggi, giochi, concerti o per una stagione speciale come quella dell'estate romana.

La multimedialità, opportunamente impiegata, può contribuire a riqualificare aree degradate o periferiche, mediante happening che riproducono situazioni diverse o più semplicemente e realisticamente vivacizzare ciò che è anonimo, banale, noioso. Introducendo il colore, la luce, l'immagine, si creano emozioni nuove che sottintendono un immaginario architettonico infieri o emozioni capaci di suggerirci uno spazio architettonico diverso e migliore.

Non solo la storia, le tradizioni, il retaggio culturale nello spazio urbano ma anche un immaginario nuovo costruito su una componente irrazionale: l'emozione.

Qualche esempio

- La facciata transitoria a Givors, illusione di realtà diverse che segnalano

la nuova destinazione d'uso di un edificio, prima privato poi acquisito alla comunità (1991).

- Il parco-giochi di place Arena a Nizza, vero e proprio museo biologico all'aperto in cui totem multimediali, dislocati lungo un percorso pedonale ed accessibili da varie altezze, per bambini di ogni età, con semplice opposizione della mano forniscono dettagliate informazioni sugli animali e sulle piante presenti di volta in volta nel piccolo parco e nelle vicine serre (1990).

- L'Expo Sevilla, ovvero la climatizzazione contro il caldo sia delle quinte urbane che delle aree pedonali: i principi dell'intelligent building applicati all'intero connettivo espositivo (1992).

- La cosmologia di piazza del Popolo a Roma, su progetto del regista inglese Peter Greenaway, promosso dal Comune e dal British Council, in collaborazione con l'Accea. L'evento ha simulato la concentrazione di giorno e notte: aurora, sorgere del sole, pomeriggio, tramonto, crepuscolo e sera in una suggestiva manifestazione che ha coinvolto l'intero invaso monumentale (1996).

- Massenzio '96, nuovo megaschermo sullo sfondo il Colosseo, dove è godibile una visione inconsueta del monumento che fa da cornice all'alternarsi della scena cinematografica.

La qualità dell'ambiente

Sistemi multimediali per la conservazione e il ripristino dell'ambiente

a cura di Elena Mortola
con testi di A. Giangrande, E. Mortola, J. Petric, C. Sansoni, T. Watt Maver
presentazione di Fernando Clemente
FRANCOANGELI/Metodi del territorio

Per tentare di porre un freno al degrado ambientale è necessaria una presa di coscienza collettiva rivolta al proseguimento di uno sviluppo basato su concetti di sostenibilità. Sono necessari cambiamenti nel modo in cui progettiamo, costruiamo e usiamo il nostro ambiente. Le tecniche multimediali possono favorire questa presa di coscienza e consentono la partecipazione democratica degli attori, il coinvolgimento collettivo e l'integrazione tra le diverse fasi del processo progettuale.

Un approccio particolarmente innovativo, secondo gli autori, è stra-

tegie choice che, tramite un processo decisionale ciclico e interattivo, consente di generare e di selezionare azioni di piano e progetti reciprocamente compatibili e coerenti con gli obiettivi degli attori. Il libro è costituito da due parti, la prima descrive alcuni metodi utili per la conservazione e il ripristino ambientale in un'ottica di sviluppo sostenibile; la seconda parte descrive alcuni casi di studio. L'opera è rivolta agli studenti delle facoltà di architettura e ingegneria, ai professionisti e a tutti quegli amministratori sensibili alle problematiche della sostenibilità dell'ambiente e ai processi di progettazione interattiva.

FRANCOANGELI/ Metodi del territorio

La qualità dell'ambiente Sistemi multimediali per la conservazione e il ripristino dell'ambiente

a cura di
Elena Mortola





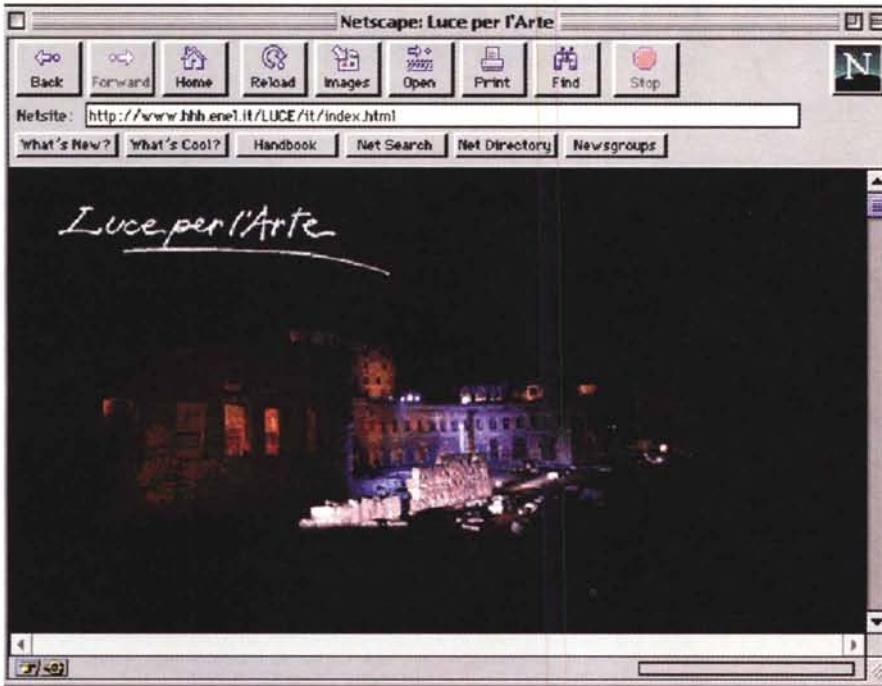
Luce per l'Arte

L'Italia è un Paese ricco di opere d'arte che riflettono e testimoniano l'immenso della storia e della cultura nei secoli. Opere d'arte talvolta offuscate, nel loro splendore, dal buio: veri tesori nascosti.

L'ENEL ha deciso di strappare all'oscurità alcune di queste opere d'arte.

D'intesa con il Ministero per i Beni Culturali e Ambientali, ha varato e sta attuando un programma volto a illuminare opere d'arte nascoste che attualmente vivono al buio nelle varie regioni italiane. Con l'impiego di moduli di proiezione trasportabili, monumenti, aree archeologiche e ambienti urbani di pregio, vengono resi godibili anche di notte ed acquistano, grazie alla luce artificiale artisticamente programmata, ulteriori valenze architettoniche e scenografiche.

È auspicabile che sull'onda del successo che l'iniziativa sta ottenendo, l'ENEL decida di sperimentare oltre che "la luce per l'arte" anche la "luce come arte". Sarebbe poi altrettanto



La home-page del sito Enel in Internet, all'indirizzo: <http://www.hhh.enel.it/LUCE/it/index.html>, con uno spazio specifico dedicato all'iniziativa "Luce per l'Arte". Qui a fianco il Vittoriano illuminato dai Moduli ENEL.

Gli sponsor

A Milano sono ormai più di dieci piazze cittadine che, con l'approvazione dell'autorità municipale, sono state "adottate" da aziende che ne curano il verde e la manutenzione.

Da qualche tempo piazza Missori ha la Wintertour come sponsor, mentre piazza delle Milizie è sotto la protezione della Nestlé (finanziatrice a Roma dell'operazione mosaici nelle stazioni



della metro). L'intera operazione che nella città è stata resa possibile dall'associazione "Verde in comune".

"Contributo per Milano", può fornire lo spunto per coinvolgere in iniziative multimediali aziende che, grazie ai collegamenti Internet, potrebbero rendersi presenti in diverse città contemporaneamente.

Quanto avviene in una piazza torinese può essere visibile ed animare uno spazio architettonico di Taranto.

interessante studiare, sperimentando con esempi pilota, la possibilità di introdurre qualità architettonica mediante l'illuminazione, integrata con presenze multimediali, anche in ambienti periferici e degradati.

Sicuramente la luce come componente, congiunta con altri mezzi legati all'informatica, integrata con proiezioni visive, con la telematica e la realtà virtuale, può contribuire in modo determinante alla qualità, sia dello spazio architettonico, che della vita che in esso si svolge.



Il campanile della Cattedrale di Lecce.