



**Il progetto** Anche un Plastic Café per coniugare cultura e scienza

**Al Plart**

**Al via il museo interattivo per giocare con la bioplastica**

**Paola de Ciuceis**

**B**acchette fluorescenti, luci intermittenti, suoni e colori come linea guida verso specchi, attrezzi, monitor, cascate digitali. Ecco, dunque, «Plastiche alchemiche», la nuova sezione multimediale che, a tre anni dall'apertura del **Plart**, il museo delle plastiche artistiche di via Martucci, ne amplia l'offerta culturale arricchendosi di un suggestivo percorso interattivo improntato alla diffusione di una sempre maggiore educazione ecologica ed ambientale oltre che, naturalmente, ad una maggiore conoscenza del mondo della plastica.

A tagliare il nastro inaugurale, domani alle 18.30, naturalmente il presidente della Fondazione **Plart** Maria Pia Incutti con il suo staff di esperti - creativi, ingegneri e architetti, tecnici informatici - che hanno reso possibile la nascita e la realizzazione di questo progetto multimediale a metà strada tra cultura e scienza. L'itinerario, da scoprire in dettaglio in loco, parte dalle sale dedicate alle raccolte del Plart - in espo-

sizione una selezione della collezione Incutti affidata alle cure dell'architetto Cecilia Cecchini - e che, per l'occasione, ospitano due installazioni a tema: «Plastic Fantasia» realizzata da Elio Caccavale e da un gruppo di suoi allievi della Dundee University combinando nel segno del design della multimedialità alcuni oggetti della collezione stessa; e «MicroSenSo. Microfono Sensibile al Soffio» dell'associazione Xtend3dLab dedicata alla storia di un singolare microfono britannico degli anni '40.

La novità, oltre le mostre temporanee e quella permanente, il Plastic Café, speciale luogo di ritrovo per incontri non solo artistici e punto di partenza, finalmente, per le stanze della meraviglie. Cioè la nuova sezione interattiva per giocare, a prescindere dall'età, con immagini, piattaforme tematiche, installazioni sonore e luminose, video a cataloghi a sfioro; e conoscere i personaggi più significativi della storia della plastica, fino alle bioplastiche di nuova generazione prodotte con materie prime rinnovabili.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



# Plastiche alchemiche

*Chiaia, presentati i nuovi spazi del **Plart** il museo «gioiello» di via Martucci*

di MELANIA GUIDA

**C**on un investimento impegnativo (qualche centinaia di migliaia di euro, soldi privati) e la soddisfazione di un progetto che inorgoglisce (è l'unico in Europa) Maria Pia Incutti, anima-director della Fondazione **Plart**, ci introduce (opening venerdì alle 18.30) nei nuovi spazi, «Plastiche alchemiche» il titolo dell'intera operazione, di quel gioiello di museo della plastica incastonato nel cuore chic (via Martucci 48) della città. Un corpo aggiunto, un «cuore nero» ovattato e psichedelico, realizzato da Id Lab, società specializzata nel risolvere problemi di innovazione tecnologica (in collaborazione con «m&a», Julian Koschwitz, il gruppo «VoidDolt» dello IUAV di Venezia ed «Xtend3dLab») che tra esperimenti ludici e postazioni didattiche rivela tutto quanto fa la plastica. Dagli inquinanti derivati petroliferi ai nuovi, tecnologici, assemblaggi che segnano la traiettoria di un futuro sostenibile. Come quelle ombre interattive a forma di girasole che, a fine percorso, emergono dal nero mare di petrolio. Ma andiamo con ordine. Partendo dall'inizio che è poi il confine del **Plart** così come era fino a ieri.

**Plartcafé e Plastic-shop.** La prima novità, andando oltre la sala della «collezione permanente» delle plastiche della Incutti, è il Plartcafé, un'accogliente sala bar che fa da trait-d'union tra il vecchio e il nuovo, tra le bianche sale degli ambienti espositivi e i nuovi neri spazi multimediali. Fiore all'occhiello,

la vetrina del Plastic-shop, la versione polimerica dei tradizionali book-shop museali. Gadget e altro. Dalle tovagliette plastificate alle trendy-shopper d'autore, dai gioielli di plexiglass agli svuota tasche di resina, c'è solo l'imbarazzo della scelta.

**La sezione multimediale.** Una oscura scatola magica (ci si accede dopo aver calzato sovrascarpe monouso) che si rivela passando attraverso una fitta cortina di canule di plexiglass. In un'atmosfera che ricalca le ambientazioni night della New York anni '80, sfilano, lungo le pareti, proiezioni e installazioni interattive. Come in un corridoio del tempo, articolato in sette aree esperienziali, ecco la tecnologia al servizio della conoscenza. Gli specchi, per esempio. Grandi e di forma ovale interagiscono con il visitatore lasciando affiorare sulla superficie, di volta in volta, un racconto fluorescente sui protagonisti della storia dei polimeri. Da Giulio Natta, chimico e accademico, premio Nobel nel '63, per la scoperta del polipropilene, a Craig Kauffman, storico esponente della Pop Art, celebre per quelle bolle in plastica che riflettono la luce. Passando per la nascita della bio-plastica, prodigioso composto biodegradabile derivante da materie prime vegetali non inquinanti, fino a Bruce Kanina, inventore americano di un sistema di riciclo dei rifiuti di plastica attraverso la realizzazione di isole galleggianti che contengono piante acquatiche in grado di depu-

rare le acque. A dimostrazione che non tutti i rifiuti vengono per nuocere. Dall'alchimia alla chimica, complici sofisticati e seducenti touchscreen e iPad seguiamo la storia dei polimeri in un percorso che alterna aspetti ludici alle sezioni più didattiche e formative. Per un mix di soluzioni che includono aspetti di estetica, linguaggio, comunicazione, ambientazione, riuso e informazione tutti legati da un messaggio di sostenibilità ambientale.

**Plastic Fantasia.** E' una delle due installazioni speciali progettate e realizzate in occasione dell'inaugurazione del 1 aprile. Al centro della grande sala espositiva, Elio Caccavale insieme con Anna-Clara Rendahl, Mike Shorter e Paddy Stevenson-Keating dell'Università di Dundee, hanno allestito una tenda flutuante che accoglie oggetti di plastica che sembrano animati. Basta attraversarla, complici suoni, luci e ombre, per riassaporare le suggestioni delle sequenze animate del celebre capolavoro, da qui il titolo, di Walt Disney. MicroSenSo. Microfono Sensibile al Soffio. E' l'altra installazione, al centro del museo, realizzata dall'associazione «Xtend3dLab». Dedicata alla storia di un singolare microfono britannico degli anni '40, appartenente alla collezione **Plart**, amplifica o riduce suoni e voci a seconda del comportamento del visitatore. Per un'interazione che assegna una nuova funzione all'oggetto capace di raccontare, così, prima di tutto, la sua stessa storia.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Fra le novità del **PLARI** il Plastic Fantasy, la sala multimediale, il Plartcafé e il Plastic shop, che vanno a completare l'offerta del museo di Chiaia



**Plattforma**

Alle opere d'arte contemporanea si aggiungerà domani (18.30) il percorso interattivo "Plastiche alchemiche"

# Una favola techno del terzo millennio il Platt apre una sezione multimediale

RENATA CARAGLIANO

**D**OPO il gemellaggio con la Triennale di Milano, il Museo Platt (via Martucci, 48) raddoppia i suoi spazi. Una nuova sezione multimediale si aggiunge ai circa mille metri quadrati della casa-museo della collezionista Maria Pia Incutti. Oltre alle opere d'arte contemporanea e agli oggetti in plastica domani alle 18.30 si potrà entrare nel mondo virtuale di una favola techno del terzo millennio. Suoni, colori, proiezioni avvolgono lo spettatore nel percorso interattivo "Plastiche alchemiche", pro-

gettato dalla IdLab Milano che ha coordinato un gruppo di esperti di Venezia, Milano e Scozia.

La visita, completamente al buio, come in un luna park high-tech, comincia dal "Corridoio del Tempo": si indossano soprascarpe blu indovinate in che materiale? Monouso. E si assiste a tre video proiezioni su una "tendina" attraversabile di bacchette in polycarbonato. Il racconto della plastica dalla bachelite all'odierno corian, usato dal designer Rashid per la stazione del metrò Università. Si arriva poi in una grande sala: a sinistra tre specchi ovali ciechi poco dopo rifletteranno l'immagine di chi li guarda associata a quella di studiosi e inven-

tori della plastica. L'aspetto dell'osservatore viene rilevato da alcuni sensori di prossimità e trasferito sui ritratti di personaggi come Giulio Natta (Nobel 1963, scopritore del polipropilene) o Paul John Flory (Nobel 1974, studioso dei polimeri). Sulla parete centrale la proiezione di una cascata interattiva di bolle di petrolio del caratteristico colore. Lo spettatore può riflettersi nel mare verticale e giocare con le bolle muovendole in giro. Attraverso un software speciale le gocce di petrolio rimbalzano sul visitatore grazie a telecamere a infrarossi che registrano il calore corporeo. Sospesi dall'alto cadono degli anelli che, tirati, mostrano proiezioni al soffitto di strutture

molecolari delle varie materie plastiche. Si prosegue con un "pianoforte" azionato da quattro tasti colorati, che riproduce il suono degli oggetti in plastica collegato alle loro immagini su uno schermo. Con una sorta di slot machine, la "Plastic Poem", si può infine comporre una frase e vederla proiettata sul muro. Il viaggio si conclude al banco dell'alchimista moderno con barattoli di grani di diverse plastiche. Il "gioco" è quello della favola di Amore e Psiche, ma per riconoscere i "semi" biodegradabili basta un lettore come quelli dei codici a barre. All'uscita, una scia di girasoli, fonte naturale del futuro.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



**La casa-museo di via Martucci raddoppia i suoi spazi. Le "bolle" di petrolio e un gioco**

