

Cinema multisala : Milano, Concorsi di idee, 1992

Autor(en): **Zucchi, Cino**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica = Swiss review of architecture, engineering and urban planning**

Band (Jahr): - **(1998)**

Heft 3

PDF erstellt am: **07.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-131412>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Cinema multisala

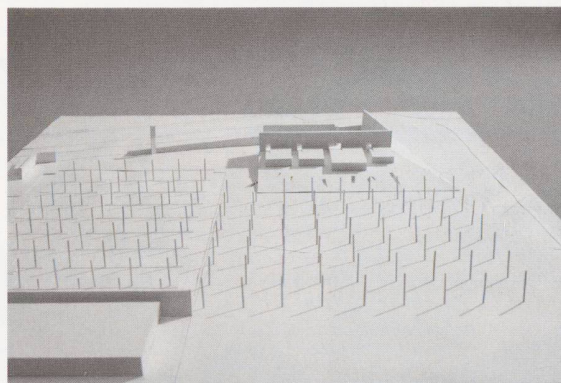
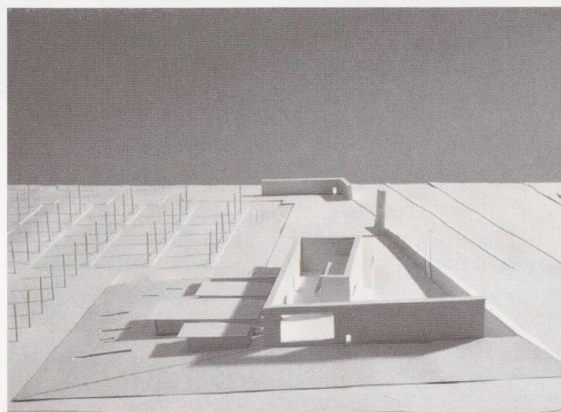
Milano, Concorso di idee, 1992

Progetto di Cino Zucchi
collaboratori: L. Giorgi, M. Mazzuchelli,
S. Pivetta, S. Restelli, A. Viganò

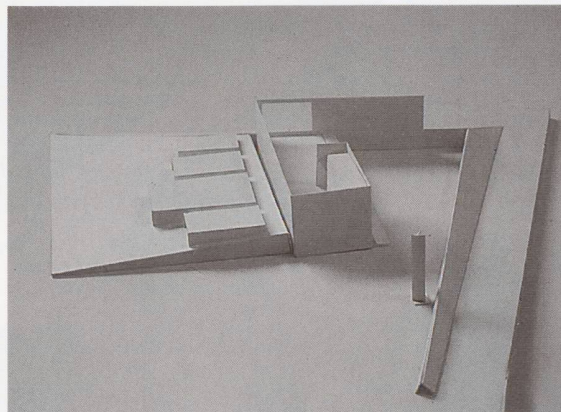
Lo sviluppo del modello cinematografico, e la sua conseguente affermazione rispetto ad altre forme di comunicazione e intrattenimento, sembra oggi puntare su tre elementi fondamentali: l'innovazione tecnica, con la messa a punto di realtà percettive sempre più perfette, l'andare al cinema come evento collettivo, legato ai modi di socializzazione e incontro, la contaminazione con altre funzioni proprie del tempo libero, shopping, intrattenimento. L'impatto di questi nuovi modi di vivere il cinema sulla realtà fisica della sala e del complesso cinematografico è di natura complessa. Se infatti alcune innovazioni hanno carattere «immateriale», cioè non riguardano direttamente la forma del manufatto, altre ne alterano sensibilmente la configurazione generale e la relazione con la struttura urbana.

Tipo e localizzazione nella città.

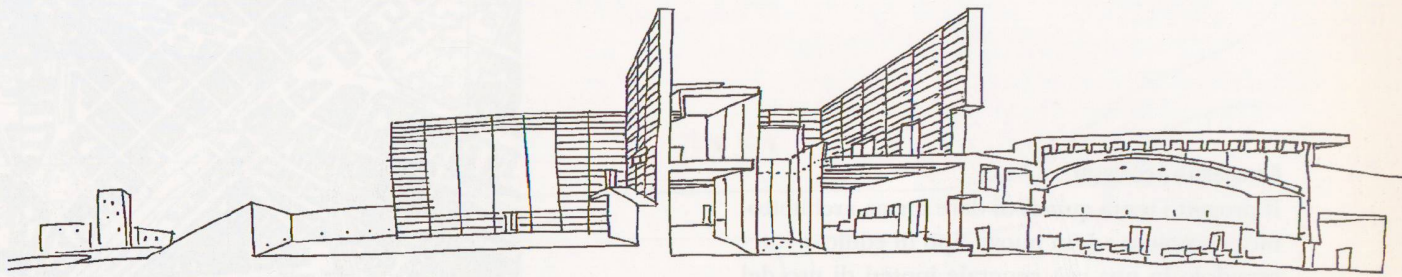
La struttura fisica della città sta cambiando tanto velocemente quanto le modalità della sua fruizione. Nuovi tipi edilizi e insediativi sono nati in maniera spontanea a partire da questo modo d'uso del territorio. Grandi centri commerciali legati alle strade d'accesso alla città, locali e discoteche a bacino regionale, «parchi tematici» e aree specializzate per il tempo libero. Se il loro modo d'uso si è sovrapposto in maniera tutto sommato indolore alla ancora viva dimensione «locale», il loro impatto sul paesaggio si è rivelato a tutt'oggi disastroso, causando la distruzione di ogni possibile rapporto tra urbanizzazione e natura, tra città e campagna. La tradizionale nozione di periferia non basta più a descrivere una realtà dove nuclei storici, suburbio, campagna e infrastrutture si sovrappongono in una sorta di indifferenza reciproca.



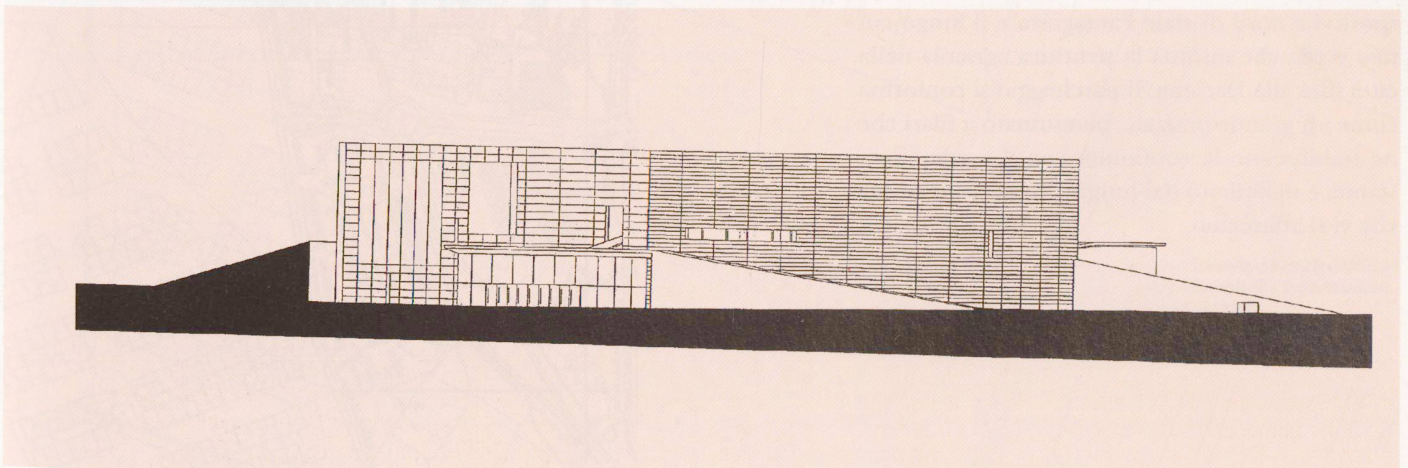
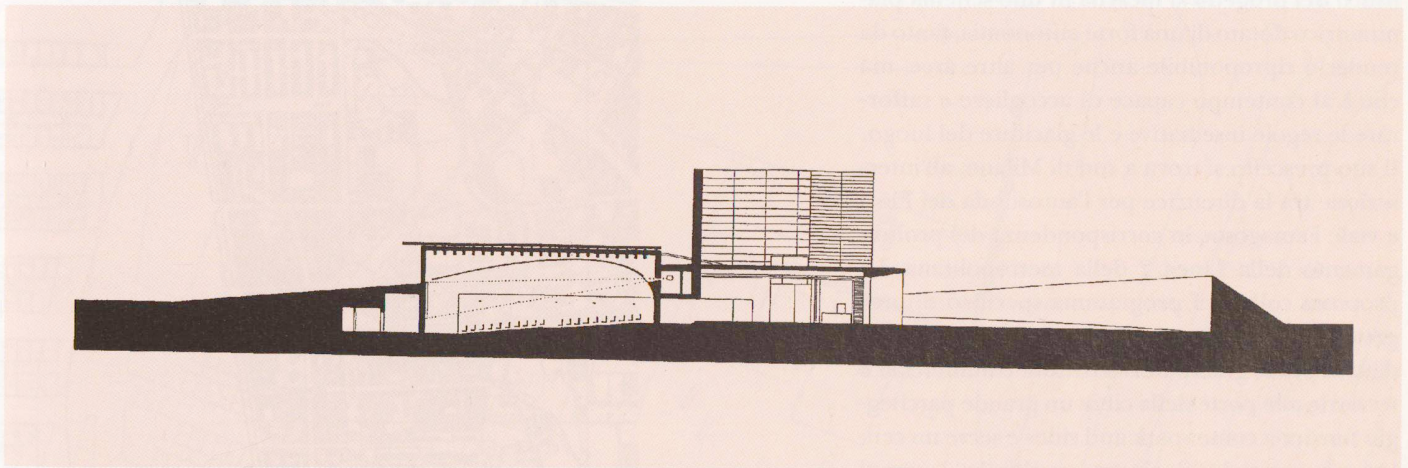
Modello vista nord — Modello vista sud



Modello



Sezione prospettica sull'atrio e sul piazzale d'ingresso



Sezione trasversale in corrispondenza dell'ingresso

Prospetto sul piazzale d'ingresso

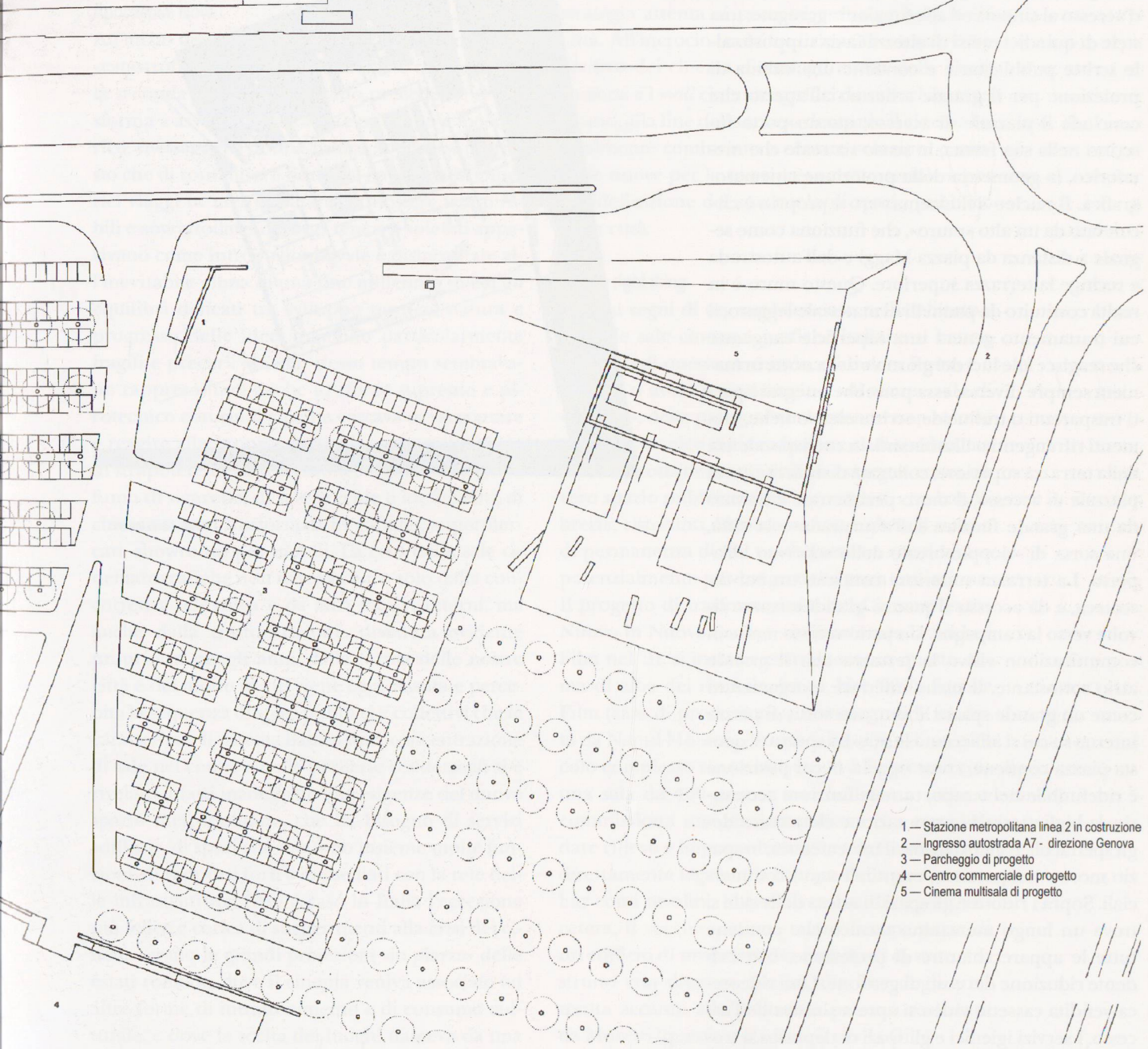
Cinema multisala

Il progetto e il contesto.

Il progetto tenta quindi di dare forma architettonica compiuta ad un nuovo tipo di edificio, integrandolo in una più generale ipotesi di uso del suolo e di relazione con altre funzioni proprie dell'urban sprawl, e di proporre un modello di integrazione tra artefatto e la natura, tra infrastrutture e paesaggio. Il carattere sperimentale e modellistico del progetto si incarna in uno schema planimetrico dotato di una forte autonomia, tanto da renderlo riproponibile anche per altre aree, ma che è al contempo capace di accogliere e rafforzare le regole insediative e le giaciture del luogo. Il sito prescelto si trova a sud di Milano, all'intersezione tra la direttrice per l'autostrada dei Fiori e viale Famagosta, in corrispondenza del prolungamento della Linea 2 della metropolitana. La proposta colloca il programma specifico di progetto all'interno di un più generale modello insediativo per le grandi infrastrutture commerciali e terziarie alle porte della città: un grande parcheggio funziona come «park and ride» e serve un centro commerciale, il cinema multisala, i campi sportivi a nord di viale Famagosta e il lungo cuneo verde che insinua la struttura agricola nella città fino alla Darsena. Il parcheggio si conforma come un grande piazzale, piantumato a filari che ne stabiliscono la continuità con il verde circostante, e delimitato dai lunghi fronti degli edifici che vi si affacciano.



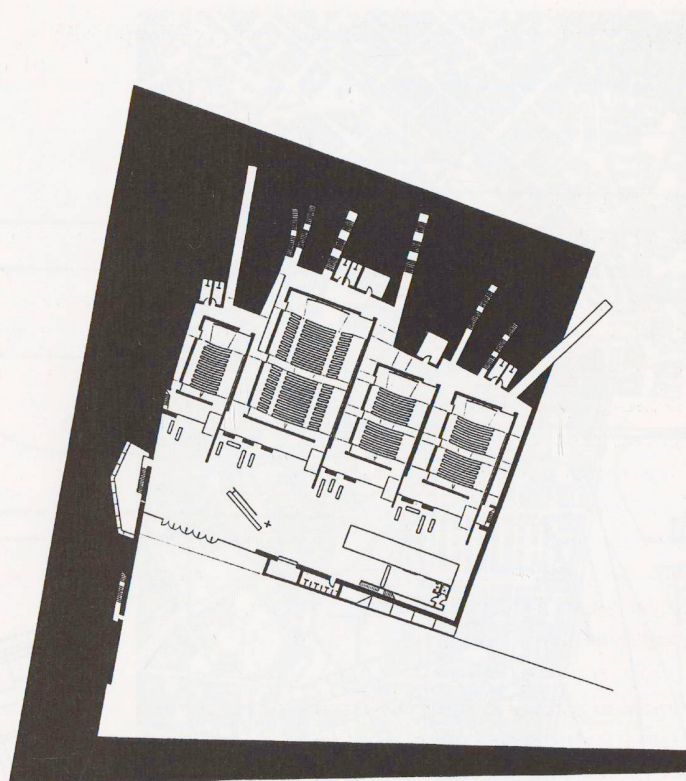
Planimetria



- 1 — Stazione metropolitana linea 2 in costruzione
- 2 — Ingresso autostrada A7 - direzione Genova
- 3 — Parcheggio di progetto
- 4 — Centro commerciale di progetto
- 5 — Cinema multisala di progetto

Il cinema multisala.

La separazione tra apparato funzionale e elemento iconico e spaziale, teorizzata da Robert Venturi in *Learning from Las Vegas*, è ormai una realtà; il progetto la accetta, tentando di dare una risposta al salto di scala tra percezione «veloce» e uso ravvicinato del manufatto. Un terrapieno verde circonda il complesso cinematografico: esso lo protegge dal rumore e ne determina gli spazi di relazione con l'intorno. Provenendo dal parcheggio, una piazza triangolare in lieve pendenza genera la sequenza d'accesso al cinema ed alle funzioni aggregate; una stele di quindici metri di altezza fa da supporto alle scritte pubblicitarie e contiene una cabina di proiezione per il grande schermo all'aperto che conclude il piazzale di accesso; questo porta inscritto nella sua forma, in senso sia reale che metaforico, la geometria della proiezione cinematografica. Il nucleo del cinema vero e proprio è circondato da un alto «muro», che funziona come segnale a distanza da piazza Maggi e dall'autostrada e recinge la terrazza superiore. Questo muro è in realtà costituito da pannelli di materiale leggero, il cui trattamento genera una superficie cangiante che reagisce alle luci del giorno e della notte in maniera sempre diversa; essa potrebbe integrare parti trasparenti o traslucide, scritte elettroniche, elementi rifrangenti o illuminanti. In corrispondenza della terrazza superiore, collegata da una rampa al piazzale di accesso, il muro perimetrale è scavato da una grande finestra sull'autostrada e la città, una sorta di «doppio» reale dello schermo all'aperto. La terrazza superiore contiene un bar-discoteca, e dà accesso a quattro grandi terrazze rivolte verso la campagna. Un patio vetrato mette in comunicazione visiva la terrazza con il grande atrio sottostante. Il piano inferiore è organizzato come un grande spazio libero, una sorta di piazza interna su cui si affacciano le sale. Lo spazio di questa piazza contiene, come oggetti la cui posizione è ridefinibile nel tempo, tutte le funzioni accessorie: la biglietteria, la prenotazione elettronica degli spettacoli, il guardaroba, il bar-cafeteria, lo spazio mostre temporanee, eventuali stand commerciali. Sopra i ridotti e gli spazi di attesa delle sale si trova un lungo mezzanino tecnico che contiene tutte le apparecchiature di proiezione, con evidente riduzione dei costi di gestione. Una videoteca-vendita cassette video si apre a sinistra dell'accesso. I servizi igienici e gli spazi di deposito si trovano dietro le sale sotto il terrapieno, nel quale sono scavate le uscite di sicurezza. Le sale sono due da 150 e una da 400 posti, più una sala da 100 posti con poltrone asportabili, pensata per film «d'es-sai» o per proiezioni a tecnologia avanzata.



Pianta piano terreno