## **Studio Massimo Iarussi Progettazione della Luce**

**Sala della Chimera: note sul progetto di illuminazione**

Uno dei principali obiettivi che ci prefiggiamo nei nostri progetti è che la luce venga percepita in modo non invasivo, che non offenda mai il visitatore. La luce deve piuttosto catturare il visitatore e contribuire a raccontare la visita: essa deve essere virtualmente invisibile; deve rendere visibili oggetti, spazi, volumi e superfici, ma senza essere percepita direttamente; deve limitarsi a sottolineare l’architettura e gli oggetti esposti, senza imporsi; la luce deve essere percepita come qualcosa di connaturato allo spazio.

La luce deve essere pilotata, guidata con precisione verso gli oggetti desiderati. Per raggiungere questo obiettivo, è cruciale l’uso di ottiche di precisione, capaci di indirizzare la luce solo dove è necessaria. Questo è particolarmente importante per le sale caratterizzate da una forte prevalenza di effetti chiaroscurali, per i quali è necessario “pennellare” di luce gli oggetti che di volta in volta si desidera mettere in risalto, senza inquinare quelli adiacenti che si vogliono invece lasciare in penombra.

Adottiamo proiettori caratterizzati da tutti gli accorgimenti indispensabili per una applicazione di questo livello di prestigio: possibilità di bloccare i puntamenti; possibilità di regolazione singola della intensità luminosa; controllo preciso del fascio luminoso; facilità di gestione e regolazione.

Facciamo ricorso alle più recenti tecnologie di sorgenti luminose allo stato solido (LED), che ormai garantiscono risultati incomparabilmente superiori a qualsiasi altra tecnologia in termini di durabilità, efficienza energetica e possibilità di gestione e controllo della luce.

Particolare attenzione è stata posta a garantire la migliore fruizione delle opere, ad assicurare le migliori restituzioni cromatiche: per gli apparecchi illuminanti abbiamo adottato una tonalità di colore calda, di 3000K, che meglio si adatta ad un ambiente storico e ai reperti dell’antichità, con indici di resa cromatica ai livelli più alti disponibili sul mercato.

Per quanto riguarda gli aspetti conservativi, la tecnologia scelta, basata su sorgenti LED, garantisce le migliori condizioni di conservazione delle opere, perché non proietta assieme alla luce alcuna radiazione non visibile potenzialmente dannosa, sia UV che IR. C’è da considerare tuttavia che i reperti, costituiti da bronzo o materiale lapideo, non presentano alcun problema di sensibilità alla luce. Abbiamo tenuto conto, in ogni caso, delle normative di riferimento e delle raccomandazioni redatte dai principali organismi internazionali a questo preposti (ICCROM, IESNA, CIE).

Particolare attenzione è stata attribuita agli aspetti relativi alla “regia luminosa”. L’impianto di illuminazione è gestito da un sistema di controllo digitale in protocollo DALI: il progetto di illuminazione si basa sulla possibilità di adattare gli “scenari” di illuminazione alle diverse condizioni di utilizzo delle sale. Sarà possibile non solo regolare con precisione, per ciascun apparecchio, l’intensità luminosa più adeguata in funzione dell’oggetto o dell’area da illuminare, ma anche combinare in modo diverso le regolazioni, impostando e memorizzando diversi scenari luminosi variabili, da adottare nelle diverse situazioni di utilizzo degli ambienti: le visite normali, gli eventi particolari, l’illuminazione di servizio per le operazioni di pulizia e manutenzione, e così via. Oltre a consentire il massimo della flessibilità di utilizzo, il sistema realizza anche un considerevole risparmio energetico, poiché limita l’uso di energia ai momenti e alle quantità realmente necessari, senza tuttavia compromettere in alcun modo la godibilità degli ambienti.

L’illuminazione delle sale espositive è risolta con faretti per binari elettrificati a 48V, caratterizzati da dimensioni compatte, dalla apparenza minimale ed elegante. Abbiamo individuato apparecchi dalla forma semplice, con un corpo cilindrico di dimensione compatta, di soli 6 cm di diametro, disponibili con un’ampia gamma di ottiche di precisione, per risolvere al meglio, caso per caso, le varie esigenze illuminotecniche.

La **Sala della Chimera** è la sala iconica più rappresentativa dell’intero museo. L’esposizione è interamente incentrata sulla splendida scultura etrusca.

Per evitare di sporcare la centralità della scultura, l’illuminazione è interamente risolta dalle pareti. Tutti i (pochi) apparecchi illuminanti sono collocati su binari installati sul cornicione perimetrale. L’illuminazione è gestita da quattro punti: due frontali e uno tergale. Le sorgenti frontali forniscono una luce principale da una direzione prevalente e una luce di rinforzo dalla direzione opposta, tesa a equilibrare i contrasti della prima. Alle due luci frontali si aggiungono due luci tergali, destinate a delineare la *silhouette* della scultura in un leggero controluce. Per queste ultime, sono stati adottati apparecchi *sagomatori*, che delimitano il fascio luminoso evitando qualsiasi forma di abbagliamento per il visitatore che entra nella sala.

L’effetto scenico generale è caratterizzato da una immagine chiaroscurale, coerente con la favolosa mostruosità della creatura mitologica.

Per esaltare ulteriormente questo effetto, la proposta di illuminazione si concede un effetto con una valenza puramente scenografica. L’idea è quella di riprodurre artificialmente, sulla parete di fondo, quella che sarebbe stata l’ombra della chimera proiettata da un proiettore posto alla base della scultura, a creare una replica del suo profilo, che la sovrasti. Per evidenti limiti tecnici, non è possibile proiettare nella realtà una tale ombra, ma è possibile tuttavia riprodurla artificialmente. Abbiamo quindi realizzato ad hoc una mascherina di proiezione (gobo), inserita in un apparecchio sagomatore collocato sul cornicione antistante la scultura, che proietta la sagoma della chimera sulla parete di fondo. L’ombra, resa maggiormente viva dall’andamento ondulato del tendaggio, contribuisce a rafforzare la suggestione e la forza evocativa della creatura mostruosa. L’effetto è governato dal sistema di controllo e sarà gestito in modo misurato, coerentemente con il tono della esposizione nel suo complesso, variandone l’intensità o riservandolo a scenari dedicati a occasioni particolari.