

L'esperienza del progetto *Matrix* si colloca nell'ambito della Consultazione Internazionale di Idee *on line* "ROMA 2001. Nuovi Scenari Urbani" come ricerca condotta su un tipo di interfaccia capace di generare una comunicazione di tipo non lineare.

Il "razionalismo intransigente" con cui viene di solito affrontato il tema della comunicazione in rete tende spesso a produrre pagine web che si configurano come un semplice elenco di *Hyperlink*, tra i quali l'utente rischia di perdersi con facilità.

In questo caso si è cercata una comunicazione che, senza sacrificare l'*idea* d'interattività (concetto fondamentale nel web-design), obbligasse l'utente a seguire un percorso obbligato tra i contributi pervenuti alla Consultazione.

La soluzione elaborata mette l'utente di fronte ad un'interfaccia "minimale"; una matrice con lettere in continuo movimento, dove l'unica cosa che può fare è far scorrere il puntatore sopra di essa. Questa azione trova un immediato riscontro - *interazione* - nel fatto che questo semplice movimento produce significative modificazioni negli effetti grafici e sonori della matrice.

Spostandosi poi in determinate aree sensibili vengono attivati sequenzialmente i vari *Hyperlink*: Il primo è un filmato a carattere introduttivo che spiega finalità e modalità del concorso, seguono, in successione casuale, i vari contributi, ognuno dei quali si apre in una finestra indipendente (fig. 1).

In questa maniera l'utente è invitato a visionare almeno una *frame* del contributo suggerito per poter passare al successivo, e questa soluzione è sembrata ideale per garantire a tutti i contributi la stessa visibilità.

Per ottenere questa *simulazione d'interattività*, la progettazione grafica della matrice ha richiesto la predisposizione di una serie di effetti grafici e sonori "compatibili" tra loro, ingredienti che è l'utente poi a miscelare in maniera casuale. Ad ogni successivo accesso alla pagina quindi, essa si autogenera garantendo ogni volta contenuti differenti.

Rome 2K1

Il progetto *rome 2K1*¹ s'inserisce nel contesto del sopra citato *city web design* (fig. 2). È stato affrontato il tema della città sul web (brillantemente sviluppato tra gli altri dall'esperienza di *mycity* ed *alfatown*) in maniera volutamente didascalica: il problema si è quindi posto nei termini di una rappresentazione sulla rete della città di Roma. Il problema che ci siamo posti parte innanzitutto da alcune questioni: da cosa è definito un ambiente urbano? Cosa e come rappresentare una città in rete?

Prescindendo dai connotati olfattivi e tattili, ancora non digitalizzabili, resta l'insieme delle esperienze visive e acustiche che trova invece nella rete un luogo ideale dove essere rappresentate.

Sul sito - come contributo di www.xpspace.net - è infatti possibile *navigare* la città attraverso una serie di *web-*

¹Il progetto è stato realizzato da Stanislaio Cantono di Ceva e Fabrizio Mambro ed è consultabile in rete all'indirizzo www.xpspace.net.

