

## Illuminando la città. Esperienze urbane tra arte e design

### 1. Premessa

La città contemporanea è palinsesto d'infinita narrazioni. Ormai il sistema di eventi presente nel calendario della vita urbana presuppone una pratica progettuale continua: gli allestimenti sono veri e propri "cambi d'abito" di una realtà in continuo divenire. I linguaggi espliciti e dichiarati dell'arte, della pubblicità, del design, dell'architettura, si mescolano a quelli non convenzionali dell'*urban stencil & stickers*, dei graffiti elettrificati, del *guerrilla advertising* e della comunicazione *bottom up*.

Questa *pop up-city* è chiamata quotidianamente a mettersi in gioco coinvolgendo il cittadino, il *city user*, il turista in un'esperienza immersiva che presuppone attiva partecipazione e coinvolgimento estetico, culturale e ludico.

Una delle materie di progetto chiamata a dare forma a questa complessa sinergia di elementi è la luce. Luce che diventa luogo urbano, opera d'arte, elemento di valorizzazione dell'architettura, percorso visivo, rappresentazione, narrazione. A partire da queste molteplici valenze di seguito si individuano diversi casi di valorizzazione urbana atti a metter in evidenza le logiche progettuali che sottendono nuovi modelli di fruizione culturale. Tali progetti sono proposti secondo una lettura che sottolinea la variabile temporale (temporaneità o estemporaneità) ed il tipo di azione sulla città (scrittura o rappresentazione).

### 2. La luce racconta la città

La componente narrativa del progetto diventa fondamentale per proporre e far vivere nuove modalità di relazione tra città ed individuo anche passando attraverso la dimensione temporale: fruire di uno o più beni condividendo il fatto con un gruppo di persone in un determinato tempo ed in un determinato luogo significa vivere un'esperienza *hic et nunc* (la cui eventuale replicabilità riporterà necessariamente caratteristiche diverse ed "uniche"). Per questo è importante affiancare la materia progettuale della luce con il concetto di "design degli eventi". Prendendo in prestito la definizione secondo cui l'evento è «l'intervento sull'ambiente che ha luogo in un tempo e in uno spazio dati, attraverso un itinerario che mutua dal rito e dalla teatralità il suo linguaggio. In un certo senso l'evento può essere considerato una logica estensione dell'"*environment*" (installazione ambientale che ha la caratteristica di circondare e che si avvale di elementi che interessano l'intera nostra sensorialità).» (De Angelis, 1979, p.35) è chiaro che la componente artistica e quella progettuale concorrono a definire un'unica performance in cui il corpo è al centro.

Ricoeur individua nel termine "narrazione" la parola chiave interpretativa per vivere il tempo nel contemporaneo (identità narrativa) che si applica anche allo spazio (Ricoeur, 2008); è l'idea di itineranza, dinamica e sfuggevole. L'identità è un evento perché accade, e accade continuamente e dinamicamente, creando alta concentrazione e densità di flussi.

Non esiste evento senza narrazione sostiene Derrida (2008).

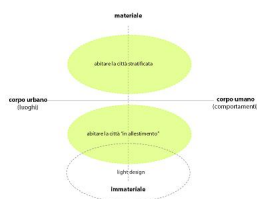
In questo scenario urbano il paradigma teatrale (generando dinamiche d'uso partecipative) si appropria della città proponendo modalità fruibili che passano attraverso il design della luce che diventa strumento significativo e significativo per caratterizzare i luoghi: siano essi piazze, strade, architetture, superfici. Il progetto della luce è forma e funzione, supporto narrativo e testo.

La fruizione della città quindi, in una logica di costanti (costituite dalla stratificazione dell'identità urbana) e di variabili (costituite dalle operazioni reversibili di cui essa quotidianamente si veste) offre sistemi di luoghi passanti che ne permettono attraversamenti non sempre lineari, quasi ad assecondare le modalità di conoscenza che prevedono un'attività di "surfing orizzontale multi-tasking" (Baricco, 2007).

### 3. Scritture & Rappresentazioni

Quale possibile lettura critica si propone uno schema che mette in relazione il corpo urbano (luoghi) ed il corpo umano (comportamenti) con la componente materiale ed immateriale del progetto collocando

sull'asse delle ascisse da un lato il corpo urbano e dall'altro il corpo umano e collocando sull'asse delle ordinate la componente materiale e quella immateriale. Ci troveremo ad avere quattro aree che rappresentano diverse modalità con cui il cittadino-city user-turista si rapporta con lo spazio-città: nell'area dei due quadranti superiori (individuata tra "corpo umano" e "corpo urbano" passando attraverso la componente "materiale") siamo nell'ambito dell'"abitare la città stratificata", in cui l'utente ha un rapporto immediato e diretto con la città (del passato e del presente, della memoria e del contemporaneo) esplorandone tutti i livelli a più stadi di approfondimento; nei due quadranti inferiori, invece, l'individuo fruisce la città leggera, la città degli allestimenti, degli eventi, del temporaneo – estemporaneo. Ed è proprio questo ambito nel quale, in questo contesto, è interessante individuare il modo con cui la luce ne ha interpretato e proposto la valorizzazione.



In questa logica si tenta di fare una lettura di alcune modalità progettuali light design oriented che hanno ben interpretato il paesaggio allestivo outdoor contemporaneo generando nuovi comportamenti abitativi nella città attraverso il costante dialogo tra arte e design. Come anticipato precedentemente i progetti sono proposti secondo un criterio che sottolinea il carattere di "scrittura" sulla città e che vivono per un periodo di tempo dato (temporaneità); o il carattere di "rappresentazione", vicini al paradigma teatrale e la cui durata è limitata al momento della performance (estemporaneità).

Così lette "scrittura" e "rappresentazione" sono azioni sulla città. Azioni con cui la luce prende possesso dello spazio e ne disegna i limiti, i confini, i contenuti e le superfici.

### 3.1. Scritture

*Graffiti Research Lab, Led-graf, "Free borf", G. Hell*

Le pelli delle architetture diventano superfici scrivibili attraverso gesti di luce che cola sulla materia diventando neograffiti tra comunicazione luminosa ed arte elettrica. Questi graffiti di luce vengono realizzati con i *led graf*, led magnetici che vengono lanciati su superfici metalliche per comporre frasi o parole che restano accese il tempo di una batteria.

*Eyebeam, "Tag resistor"*

Anche i graffiti elettrificati e l'*Interactive Architecture* (proiezioni su edifici) sono forme non convenzionali di comunicazione artistica sulla città che forse non è ancora in grado di accogliere ed orientare il nuovo corso di queste pratiche ed il loro apparato tecnologico sperimentale. Si tratta di forme di scrittura per spazi pubblici fluidi, in grado di accogliere esperienze artistiche *bottom up*.

*"Luci d'artista", Torino 1998-2008*

*"Luminarie d'autore", Palermo 2006*

In questi casi la luce, quale materia di scrittura e d'interpretazione formale per creare nuovi "interni urbani", disegna la città nel momento della tradizione religiosa (la festività del Natale a Torino e di Santa Rosalia a Palermo) ibridando la ritualità del passato con il linguaggio del presente. E se in questo caso son le vie ed i luoghi pubblici a rinnovare la propria identità poetica, nel caso dell'allestimento luminoso dell'opera "Senza sapere" di W. Xerra all'edificio dell'Ex Macello di Piacenza, è la spinta di ridare vita ad un edificio in attesa (di destinazione d'uso culturale) attraverso luminarie rosse e bianche essenziali e drammatiche.

### 3.2. Rappresentazioni

*J. Holzer, "Proiezione a Piazza di Spagna, Roma 1998*

*L. Cannella "Proiezione La Dolce Vita, Fontana di Trevi", Roma 2003*

L. Ronconi, "Pause, Duomo", Milano 2004.

Le videoinstallazioni che animano architetture assolutamente presenti e riconoscibili nell'immaginario collettivo si alternano e fanno da sfondo alle performance di attori e musicisti generando arte nell'arte.

C. Guo Qiang "Light Cycle: Explosion Project for Central Park", New York, 2003.

Da cinque punti strategici del parco si innalzano altissime colonne luminose e gigantesche cascate fiammeggianti (in occasione del 150° anniversario del parco).

Resta da chiedersi se l'identità della città contemporanea è da cercarsi più nell'evento effimero che nella forma dello spazio.

Architettura, video arte, cinema si intrecciano per evocare racconti d'immagini sulle superfici storiche della città.

R. Ferrero "Luci e canti di maggio", Torino 1998.

Le superfici delle chiese della città si animano dando luogo ad una vera e propria galleria d'arte all'aria aperta proiettando in un fantastico fuori scala i soggetti dei dipinti posti al loro interno.

Perypezie Urbane, Il Posto

Si tratta di compagnie di danza urbana per le quali asfaldi, parcheggi e torri murate diventano magici luoghi per eseguire danze verticali atte a mostrare nuove prospettive d'uso e ad incentivare nello spettatore-visitatore lo spostamento del punto vista. Qui la luce è il soggetto, insieme al movimento del danzatore, di una scenografia dinamica che sposta continuamente il suo fuoco tra l'architettura e il corpo. In tutti questi casi il corpo umano diventa "navigatore" nel complesso sistema delle geografie comunicative della città in cui i linguaggi dell'arte e del design interagiscono in un continuo territorio di scambio dove la tecnologia e la poesia dettano le coordinate dei percorsi delle nuove erranze urbane.

### Bibliografia

Altarelli, L., (2006), *Light City*, Roma, Meltemi

Altarelli, L., Ottaviani, (2007), R., *Il sublime urbano. Architettura e new media*, Roma, Gruppo Mancosu

Baricco, A., (2008) *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Milano, Feltrinelli

Bianchi, R., (2001), *Il gran Teatro Urbano di Richi Ferrero*, Torino, Celid

De Angeli, A., (1981), *Scenografia. Il disegno dell'ambiente*, Napoli, Fratelli Fiorentino

Derrida, J., (2008), *Adesso architettura*, Libri Scheiwiller

Pietromarchi, B., (2005), *Il luogo (non) comune. Arte, spazio pubblico ed estetica urbana in Europa*,

Barcellona, Actar

Ricoeur, P., (2008), *Leggere la città*, Città aperta

Ronconi L., (2004), *La mappa dell'azione*, Lotus "Temporary" n° 122, Milano, Editoriale Lotus, pp. 5-33

### Sitografia

[www.graffitiresearchlab.com](http://www.graffitiresearchlab.com)

[www.eyebem.org](http://www.eyebem.org)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)