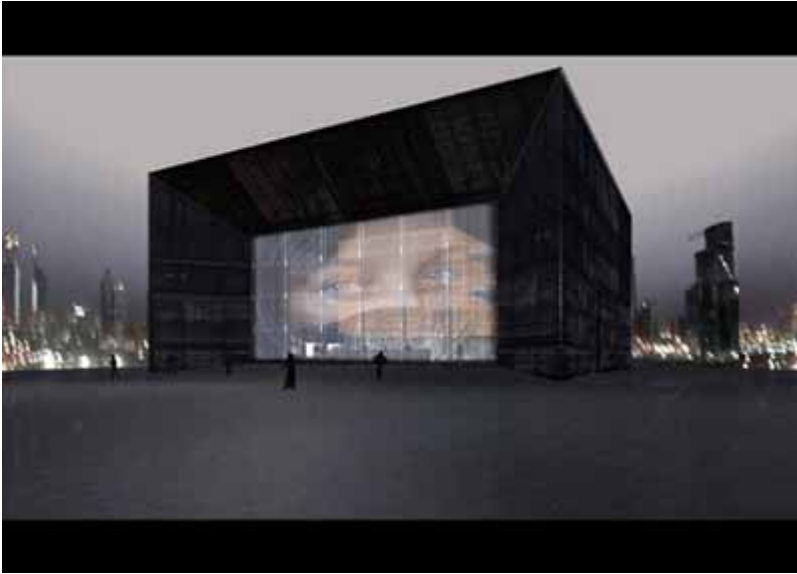


# nòva

## LAMPI DI GENIO

*Le nuove frontiere della luce. Un universo fatto di tecnologie, utilizzi, sensibilità. E strumento per dialogare con noi stessi*

di Andrea Granelli



**Luci nel mondo.** Gli effetti della proiezione sulla facciata del Reem Island Gate di Abu Dhabi in un progetto di Gianni Ranaulo

L'invocazione *fiat lux* della Genesi dà inizio al mondo ed è forse il modo migliore per introdurre una riflessione sulle nuove frontiere della luce, di grande attualità anche per la 46° edizione di EuroLuce, che aprirà i battenti nel nuovo polo fieristico di Rho il 18 aprile.

La luce è un materiale poliedrico e straordinario che si presta alle più incredibili applicazioni. È un vero e proprio universo fatto di tecnologie, utilizzi e sensibilità tra le più varie. I suoi utilizzi primari sono sempre stati il **fornire energia** – e quindi vita – alla natura e **illuminare** i luoghi bui. Il mondo industriale si è concentrato sulla seconda proprietà, mentre solo recentemente – la luce come fonte di energia “pulita” e rinnovabile – sta ritrovando una giusta attenzione nel mondo della ricerca e in quello delle imprese.

Un terzo utilizzo già consolidato nella storia è anche quello di **decoro**. La luce si trasforma in arredo urbano e caratterizza le città in momenti specifici dalla loro vita. Pensiamo per esempio alle famose “luminarie” – in particolare quelle della scuola palermitana, che la tradizione vuole iniziate nel 1752 in occasione del Festino di S.Rosalia. Un interessante progetto ideato nel 2005 da Davide Rampello a Palermo – “Luminarie d'autore” – ha ripreso questa tradizione chiedendo ad otto importanti designer di “riprogettare” le tradizionali luminarie e installandole nell'antico quartiere arabo della Kalsa.

Un altro compito che la luce svolge egregiamente è quello di **intrattenere**. Pensiamo naturalmente a quel tipo di luce “vestita” di informazioni – prima analogiche e poi digitali –

che ha fatto nascere il cinema e poi la TV per arrivare al personal computer e ai telefonini di nuova generazione.

Anche l'utilizzo della luce per **scoprire**, per illuminarci di nuove conoscenze, ha un ruolo importante. La luce "non visibile", quella utilizzata nelle macchine della fisica delle alte energie – come per esempio il CERN di Ginevra o il Sincrotrone di Trieste – ha contribuito a far scoprire nuove e nascoste proprietà della materia, mentre le radiazioni infrarosse o ultraviolette vengono ad esempio utilizzate per mettere in luce i "pentimenti" dei pittori oppure svelare interventi su un quadro non coevi con l'opera.

I modelli descrittivi della luce consentono anche di **dare verosimiglianza** alle sofisticate ricostruzioni digitali tridimensionali. Esistono infatti sofisticatissimi modelli di illuminazione per simulare luci e ombre all'interno di complessi modelli di realtà artificiale o ricostruita.

Volendoci però limitare al rapporto fra luce e design/arte nel dare uno sguardo al futuro, possiamo affermare che la progettazione degli strumenti per l'illuminazione continua con rinnovato vigore, aprendo anche spazi a nuove funzioni d'uso. Pensiamo per esempio a *Multipot* di Rotaliana che rappresenta una nuova generazione di oggetti luminosi che associano la luce ad altre prestazioni: è infatti una lampada ibrida e multifunzionale che combina una luce d'atmosfera a LED, una presa multipla, ed un contenitore a forma di vaso per la raccolta dei cavi in eccesso.

Anche l'uso della luce come ausilio alla conoscenza delle opere d'arte sta aprendo strade molto interessanti. Ad esempio il progetto di iGuzzini «Conoscere la forma» allestito quest'anno presso il Louvre usa la luce per svelare aspetti nuovi di un capolavoro: il Satiro Danzante di Mazara del Vallo. È stato infatti chiesto a tre studiosi di usare la luce per scoprire e illustrare – quasi interpretare – aspetti non immediatamente comprensibili dell'opera. Alain Pasquier – capo del dipartimento di Antichità greche, etrusche e latine di quel museo – ha usato la luce per evidenziare e far "uscire" alcuni particolari della scultura che non si notano a prima vista. Jean-Luc Martinez – conservatore dello stesso museo – ha invece usato la luce per appiattire la scultura ad una forma bidimensionale, trasformandola cioè in una pura silhouette e ha poi fatto emergere la tridimensionalità, con una luce zenitale. Infine Agnès Robert – cantante lirica e ipovedente – ha utilizzato diffusamente luce colorata, più efficace nell'evidenziare particolari e fare emergere i volumi.

La luce può anche aiutare a ripensare gli spazi architettonici; gli esempi sono moltissimi – basta andare sul sito della Lighting Academy fondata dall'AIDI per avere un'idea – e, man mano che passa il tempo, queste applicazioni diventano sempre più sofisticate ed evocative. Particolarmente interessante è quando la luce si unisce all'informazione. Ad esempio nel Castello di Blois si fa un uso della luce (proiettando diapositive costruite a computer) per mostrare in uno spettacolo notturno le stratificazioni architettoniche del monumento e quindi dando vita alla "storia" del monumento. Un altro esempio interessante è avvenuto questo febbraio a Firenze, dove sono stati proiettati i disegni originali di Michelangelo sulla facciata – oggi "nuda" in quanto incompleta – di San Lorenzo; questa realizzazione (voluta da Anna Maria Luisa de' Medici, che aveva lasciato disposizioni testamentarie per il completamento di quella facciata) ha avuto un enorme successo e ha permesso di "vestire" temporaneamente la facciata.

Vi sono tecnologie come le lenti prismatiche 3M particolarmente utili in questi contesti. Sono materiali capaci di riflettere in continuo la luce "trasportandola" da una sorgente remota per distanze anche rilevanti. Sono ideali per illuminare il sottosuolo e gli interni non dotati di finestre, usando la luce del sole, che consente non solo notevoli risparmi energetici, ma anche – nel caso di edifici medioevali o necropoli antiche – di farle vedere "come dovevano apparire".

Infine la luce può diventare un'importante strumento per **dialogare con le parti profonde di noi stessi**. La ricerca di Artemide iniziata con *Metamorfosi* – dove si trova nel colore una prima risposta alla necessità dell'individuo di crearsi un ambiente luminoso ad hoc, nonché di supporto allo stato di benessere psico-fisico e di gratificazione ludica – si è perfezionata con *My White Light*, un sistema con sorgenti fluorescenti RGB (Red, Green, Blue) il cui aspetto innovativo consiste nella possibilità di ottenere, sommando luci rosse, verdi e blu in diverse ed opportune quantità, una luce bianca nelle sue infinite declinazioni, consentendo così di sperimentare le diverse intensità e temperature di colore della luce bianca. Le ricerche fatte evidenziano la grande potenzialità di tutte le luci bianche percepibili (da quella ai limiti del rosso corrispondente all'alba o al tramonto, con temperature di colore inferiore ai 2.700K, per arrivare agli oltre 20.000K di una luce bianca fortemente azzurrata tipica di una giornata estiva velata): infatti è la luce della vita e dovrebbe variare al mutare dei bisogni e delle motivazioni. Utilizzare la luce come strumento attivo a supporto del sé nei momenti di concentrazione, di creatività o di relax è l'espressione ultima di una maturità nell'uso della luce.

La preferenza per una certa qualità di luce rappresenta inoltre una potente chiave di accesso all'inconscio. Sembra addirittura che più ci si allontani dall'equatore, più diminuisca il tono dell'umore: questa sarebbe la ragione per la quale nelle popolazioni meridionali il buonumore è più diffuso rispetto che in quelle settentrionali.

Un altro esempio interessante è l'Historiale allestito nell'ex-Mattatoio di Cassino dall'Officina Rambaldi. Si tratta di un percorso emozionale sul filo della memoria che fa largo uso del linguaggio del cinema e delle arti visive. La potenza evocativa di questo luogo è data però dall'illuminazione: a seconda dei punti del percorso si riescono a indurre nel visitatore stati d'animo differenti: attenzione, disagio, curiosità.

Potremmo quindi dire – azzardando un'aforistica storia del design legato alla luce – che alla progettazione di oggetti che illuminano (le lampade), si sta aggiungendo un design della luce prodotta da tali oggetti e, progressivamente, un ridisegno dei luoghi (o degli stati emotivi) in cui tale luce viene utilizzata.

Dobbiamo però ricordare che la luce può anche essere dannosa. Si sono quindi sviluppate – e ancora se ne svilupperanno – tecnologie e strumenti per eliminare questa dimensione: dagli occhiali da sole fino ai nuovi materiali nati grazie alle nanotecnologie che riescono a filtrare la componente "pericolosa" della luce. Pensiamo per esempio ai film protettivi della 3M, pellicole multistrato autoadesive applicabili molto semplicemente alle superfici vetrate. Sono realizzabili con numerosissime prestazioni: ad esempio la riduzione degli effetti del calore fino all'80%, una quasi completa schermatura ai raggi ultravioletti e una sostanziale riduzione del cosiddetto abbagliamento.

Viste le complessità legate al fenomeno luce, il suo impiego non è banale: servono infatti nuove sensibilità e nuove competenze che stanno a cavallo fra la tecnologia e l'arte, fra il

mondo del design e quello del cinema. Bisogna certamente andare oltre l'illuminotecnica, sapere importante ma non più sufficiente per "progettare (con) la luce". I designer della luce sono oramai numerosi e anche il mondo dell'arte dà naturalmente il suo contributo. Non solo nel manipolare la luce, ma anche nel considerare il suo "doppio". Una recente mostra curata da Lea Vergine al Palazzo delle Papesse di Siena aveva come tema "l'ombra": dalle pitture tombali degli egiziani ad oggi gli artisti hanno lavorato su questo tema. Le credenze popolari ritengono che l'uomo che perde la propria ombra sia segnato dai demoni mentre la donna senza ombra è sterile e chi non riesce a colloquiare con la propria ombra – come anche chi la calpesta o ne fa "cattivo uso" è destinato alla morte. L'ombra è dunque un incantesimo che diventa – grazie all'arte – elemento decorativo.

*Sole24Ore Nòva*  
*19 Aprile 2007*