

# **HugForUs, opera di relazione tra persone**

Federica Scolari

## **Abstract**

Esplorare nuove forme di socializzazione creando opere d'arte in trasformazione, reinventando la comunicazione, è l'obiettivo di *HugForUs*. Marco Amedani, l'autore, diventa inventore di strumenti, fornisce dispositivi tecnologici che rendono accessibile a tutti le modalità di progettazione e le forme di partecipazione ideate, in un ideale processo collettivo di creazione. La ridefinizione dello spazio artistico, tramite un'azione collettiva, ampliando le possibilità creative dell'utente, permette di far affiorare le identità "invisibili" nel visibile. Il progetto innesca un processo attivo che passa da individuale a collettivo in una continua evoluzione semantica ed estetica, estendendo le capacità del soggetto-utente. Superamento dell'identificativo *oggetto-arte* tramite azioni pubbliche che sfruttano le piattaforme online: il progetto si definisce, utilizzando le parole di Giacomo Verde «opera di relazione tra persone». Amedani è stato in grado di attivare contesti creativi che permettono di attivare diversi processi di relazione.

Exploring new forms of socialization by creating artwork in transformation, reinventing communication, is the goal of *HugForUs*. Amedani, the author, becomes a creator of tools, providing technological devices that make the forms of design and participation accessible to all, towards a collective process of creation. The redefinition of space, through collective action, widening the possibilities of the user, allows invisible identities to appear in the visible. The project triggers an active process that goes from individual to collective in a continuous semantic and aesthetic evolution, extending the capabilities of the subject-user. Overcoming the object-art identifier through public actions that exploit online platforms. The operation is defined, using the words of Giacomo Verde, as a «artwork of relationship between people». Amedani was able to activate creative contexts that allow the different processes of relationship.

## **Parole chiave/Key Words**

*Social lighting; data colors; azione collettiva; azione pubblica.*

*Social lighting; Data colors; Collective Action; Public Action.*

## Introduzione

Il mutamento è alla base della società. Ogni ambito è soggetto continuamente, e ancor di più nel XXI secolo, al cambiamento, a una continua riformulazione di idee, credenze e teorie, a una continua riaffermazione o rifiuto di norme. Mai come nel 2020 la società si è vista costretta a mutare e ad adattarsi a nuovi stili di vita che hanno modificato il nostro modo di comportarci all'interno di essa. Il tocco umano, il contatto fisico, così importante dal punto di vista psicologico ed emotivo, ci è stato tolto per proteggerci dalla diffusione del Coronavirus. Le distanze imposte dal lungo *lockdown* hanno mostrato una comunità in difficoltà, privata degli affetti.

La drammatica situazione, non solo italiana ma mondiale, è il punto di partenza per la riflessione del *light artist* Marco Amedani (Brescia, 1984); la sua ricerca si indirizza sin da subito, alla volontà di creare un dialogo sicuro, aperto all'esterno, proprio in un momento in cui le tradizionali modalità di comunicazione e di relazione avevano bruscamente cambiato rotta; la sua idea è quella di creare «un segno sicuro, un simbolo della presenza, una modalità che permetta di avvicinarsi alla comunicazione utilizzando una lingua universale: quella del colore e della luce»<sup>1</sup>; nasce così, il progetto di *social lighting* intitolato *HugForUs*. Esplorare nuove forme di socializzazione tramite l'arte, partendo dalla trasformazione in atto, reinventando la comunicazione, è l'obiettivo di *HugForUs*.

Amedani diventa creatore di *tools*, fornendo dispositivi tecnologici che rendono accessibili a tutti, le modalità di progettazione e di partecipazione di un'opera, in direzione di un processo collettivo di creazione. La ridefinizione dello spazio artistico, tramite un'azione collettiva, ampliando le possibilità di partecipazione dell'utente, permette di far affiorare le identità "invisibili" nel "visibile". L'emergenza sanitaria causata dal Covid-19, scoppiata in Italia alla fine del mese di febbraio 2020 a cui fece seguito la decisione del Governo di attuare un lockdown nazionale, ispira il *light artist* Amedani l'idea di un progetto artistico e sociale che tenesse conto delle privazioni che l'uomo stava subendo in quel momento. Amedani pensa così, di produrre uno strumento di supporto emotivo e insieme di comunicazione ad ampio raggio.

---

<sup>1</sup> Primi scritti sul progetto *HugForUs* di Marco Amedani.

## La poetica dell'artista

Il *light artist* Marco Amedani, dopo una formazione in campo scenografico presso l'Accademia di Belle Arti "LABA" di Brescia, affascinato dalla luce e da tutte le possibili forme che essa può assumere, decide di specializzarsi in illuminotecnica. Seguendo la linea estetica di alcuni *light artist*, l'artista è, infatti convinto che la luce sia fonte creatrice della forma stessa; il suo pensiero è indirizzato nel corso degli anni, all'esplorazione della capacità che questo linguaggio ha di modificare lo spazio, senza però, stravolgerlo in maniera strutturale.

Luce come presenza, come un pilastro intangibile metafora dell'essere umano, labile e plasmabile e al tempo stesso presente e partecipe nel modellare il corso della vita.

Per l'artista l'attenzione alla luce e allo spazio è una costante: eliminando la luce bianca, essa crea nuove visioni, l'ambiente si modifica e si modella alla visione dello spettatore.

Materiali lucidi e gelatine colorate sono gli elementi principali delle prime opere *site-specific* dell'artista: il colore serve a rappresentare in forma ideale e intangibile concetti, relazioni, scontri e riappacificazioni, il materiale per identificarsi, specchiarsi, creando riflessi, spiazziamenti visivi e connessioni ambientali. Questi temi sono evidenti già nell'opera *Virgin Vanity* (2016)<sup>2</sup>, nell'uso combinato delle gelatine colorate a forte contrasto *Virgin Blue* e *Vanity Fair*<sup>3</sup>: è la luce blu e rosa a determinare l'esistenza stessa dell'ambiente (Fig. 01).



Fig. 01. Marco Amedani, *Virgin Vanity, Chunk2s* (2016). Foto: Marco Amedani

<sup>2</sup> *Virgin Vanity* è l'opera site specific realizzata per l'open Call *Chunk2*.

<sup>3</sup> Nome delle gelatine dell'azienda *Lee Filters*. <https://www.leefilters.com/> (consultato il 29/12/2020).

Il fenomeno immateriale della luce modella la percezione dell'istante vissuto, condizionando così, sia la visione dello spettatore che l'esperienza della sua permanenza, pur temporanea, dentro l'ambiente. L'artista vuole riflettere sulla complessità dei rapporti e delle relazioni che fanno parte della nostra realtà, attingendo alla memoria di ricordi passati e sfumati di cui se ne conoscono solo i contorni, visualizzandoli in una traccia di luce. Nessuna rappresentazione, solo contrasti luminosi. Entrare negli spazi-luce di Amedani significa non essere più certi di vedere il reale. Le installazioni *site-specific* esplorano infatti, dimensioni interiori ed emotive, le relazioni interpersonali a partire da quelle più intime e private: in questo è stato ispirato dal più grande artista di luci, James Turrell. Amedani indaga l'intimo più profondo per poi analizzare i «complessi intrecci di relazioni su cui si basa la società. Con la mia ricerca vorrei riportare l'uomo ad essere punto focale della società, ogni volta in maniera sempre più consapevole dei propri limiti e rispettoso di quelli altrui: vorrei riaprire un dialogo tra colori discordanti»<sup>4</sup>.

Nei progetti pubblici *outdoor* di Amedani l'attenzione si sposta alle dinamiche sociali: l'individuo e la sua identità restano al centro del pensiero artistico. Nasce in lui la volontà di rendere partecipi in egual misura, tutti coloro che vogliono condividere un'esperienza collettiva di creazione. Ognuno con il proprio apporto formerà una sequenza di colori che sarà unica e irripetibile ma soprattutto condivisa in uno spazio urbano.

### **Le basi di *HugForUs***

Il punto di svolta per l'artista è la selezione della sua proposta al *Light Move Festival* di Łódź (Polonia) nel mese di settembre 2019: Amedani si concentra sull'opera più come concetto e come processo partecipativo e attivo degli spettatori che come prodotto finale. Con *Space Invaders*, l'opera *site-specific* per il festival polacco, l'artista sperimenta per la prima volta uno spazio pubblico di ampie dimensioni che gli permette di coinvolgere la cittadinanza e un bacino di utenti molto ampio (Fig. 02).

---

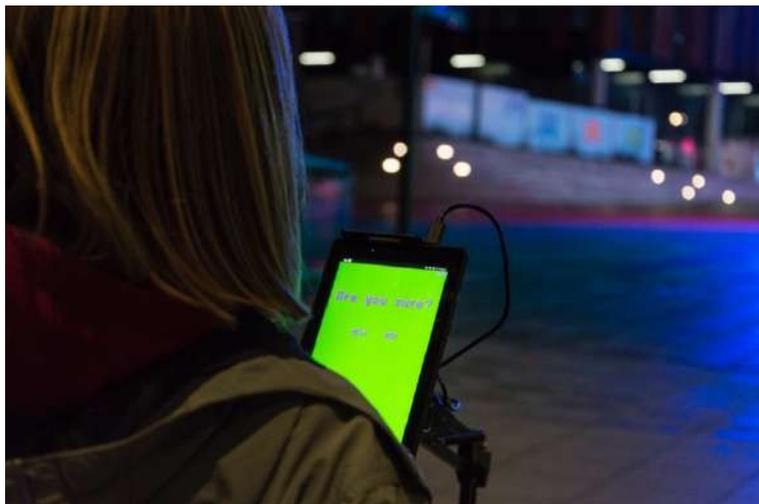
<sup>4</sup> M. Amedani, scheda per il progetto *Lumina* -Luci di Natale, Comune di Brescia, 2019.

Per *Space Invader* l'artista collabora strettamente con l'ingegnere informatico Dan Fredell; durante i 3 giorni di festival vengono montati 18 fari *blinder* (o acceicatori) *RGBW* che dialogano grazie al segnale *DMX* emesso da un *Raspberry*<sup>5</sup>.



**Fig. 02.** Marco Amedani, *Space Invaders*, Light Move Festival di Łódź (2019, Polonia).  
Foto: Courtesy Light Move Festival di Łódź.

Nella piazza vengono posizionati 5 *tablet* che gli utenti possono utilizzare per scegliere il colore con cui avvolgere di colore i lampioni. Parallelamente si lavora al comparto tecnologico: viene sviluppata una pagina web con un *color picker* o ruota di colori, che consente agli utenti di selezionare graficamente uno di questi colori (Fig. 03).



**Fig. 03.** Marco Amedani, *Space Invaders*, Light Move Festival di Łódź (Polonia), (2019). Foto: Marco Amedani

<sup>5</sup> Trattasi di un computer a scheda singola sviluppato nel Regno Unito dalla Raspberry PI Foundation.

L'ingegnere informatico Fredell sviluppa un codice informatico che permette alla pagina web di elaborare le informazioni ricevute dagli utenti posizionati in Piazza che utilizzano i *tablet*. Le informazioni poi, vengono trasformate in segnale *DMX* per essere inviate successivamente, ai fari colorati. Durante i tre giorni del festival più di cinquemila persone hanno inviato il proprio colore modificando l'ambiente della Piazza e partecipando così, collettivamente alla creazione dell'opera.

Amedani pensa di lasciare una traccia fisica che possa raccontare l'esperienza vissuta: viene così, creato un file che raccoglie sotto forma di codice testuale, tutti i colori inviati dagli utenti; l'artista crea in questo modo, una "memoria colorata" dell'evento. Il concetto di globalità e la volontà di creazione di una comunità unita, porta alla nascita del progetto *CollectColorsWithMe*<sup>6</sup>. Si tratta di un raccogliatore digitale dei *records* di colori, o possiamo già dire, di "abbracci", inviati dagli utenti: nasce così, *CollectColorsWithMe* (dicembre 2019), in occasione della partecipazione alla prima edizione di *Lumina*, progetto pilota ideato e voluto dal Comune di Brescia. L'obiettivo è creare una nuova occasione di dialogo tra il sistema dell'arte contemporanea e il grande pubblico durante il periodo natalizio, collocandosi all'interno di più ampio percorso di apertura al contemporaneo che nell'ultimo quindicennio sta coinvolgendo la città di Brescia. Per la *kermesse* bresciana Amedani lavora a stretto contatto con il luogo che avrebbe ospitato l'evento il Carmine, un quartiere vivace e intensamente multiculturale che permette numerose occasioni di incontro. Amedani realizza per l'occasione, l'opera *Hug*, che viene posizionata davanti alla scuola elementare Calini. *Hug* è la continuazione della ricerca e delle riflessioni dell'artista che avevano preso forma solamente qualche mese prima, grazie alla partecipazione al *Light Move Festival* di Łódź.

L'installazione *Hug*, una struttura di metallo composta da 9 pannelli di lamiera forata posizionati a semicerchio, si accende grazie ai 9 corpi illuminanti *RGB*<sup>7</sup> che vengono

---

<sup>6</sup> <https://www.collectcolorswith.me/> (consultato il 29/12/2020).

<sup>7</sup> RGB è una sigla che come sempre arriva dall'inglese e sta per "Red Green Blue", ovvero "Rosso Verde Giallo". Questa sigla si riferisce alle tre tonalità di colori – rosso, verde e giallo – che puoi miscelare insieme per ottenerne altri! In altre parole, RGB è un modo di "descrivere" i colori. Tecnicamente parlando i televisori, i monitor per computer ed in generale i display a colori usano questo tipo di "miscelatura" per ottenere i vari colori che possono essere visualizzati in <http://www.wikibit.it/r/cosa-significa-rgb-1081/>

controllati da segnale *DMX*<sup>8</sup>, ricalcando il sistema sviluppato per l'opera *Space Invaders*. Scompaiono in questa occasione i *tablet*, in quanto la durata del festival non permette di lasciare incustoditi i *device* tecnologici. Amedani decide di far utilizzare agli utenti il proprio *smartphone*. Inquadrando il *qr code* presente sull'opera, l'utente accede alla pagina web dove, tramite con il *color picker*, può selezionare il colore da inviare per essere inserito all'interno dell'opera. Le sequenze di colori vengono poi memorizzate e inviate all'opera che si accende pulsante illuminandosi (Fig. 04).



Fig. 04. Marco Amedani, *Hug*, Lumina, Carme (2019). Foto: Marco Amedani

Con *Hug*, l'artista introduce il tema dell'abbraccio di luce:

Una volta selezionato il colore lo vedremo coprire lentamente tutta la struttura, andando a sovrapporsi ai colori attuali; campita tutta la superficie in questo grosso abbraccio di Luce uniforme, la superficie andrà a sfumare nuovamente, lasciando il colore selezionato nel pannello centrale della struttura, spostando i colori precedenti verso l'esterno<sup>9</sup>.

*Hug* offre al visitatore l'esperienza di riflettere le dinamiche delle relazioni interpersonali.

L'installazione:

---

<sup>8</sup> Digital Multiplex (DMX) è un protocollo nato nell'industria degli eventi e nel teatro per controllare i dispositivi di illuminazione.

<sup>9</sup> M. Amedani, scheda dell'opera presente in <https://www.collectcolorswith.me/>

ci accompagna all'interno di questo ambiente mostrandoci le Luci degli altri e chiedendoci di rispettarle. Data la natura stessa della Luce a grazie anche alla forma dell'installazione, un arco di cerchio che crea un punto focale al centro della stessa, potremo osservare come le singole identità dei colori vengano mantenute intatte all'interno dei singoli pannelli, ma anche come queste cromie vadano a sfumarsi l'una con l'altra in modo naturale una volta lasciata la struttura stessa<sup>10</sup>.

*Hug* è anche l'occasione per instaurare all'interno della poetica artistica il pensiero, seppur che ancora primordiale, di una comunità globale che si possa radunare intorno all'opera. Si osserva con chiarezza il passaggio fondamentale, che lo porterà poi, allo sviluppo del progetto al centro di questo testo e della tematica collegata: da locale a globale. La presenza e l'utilizzo di supporti posizionati all'interno della Piazza *Fabryczna Railway Station* non permetteva l'utilizzo dell'installazione da remoto: in quel caso la presenza fisica dell'utente in Piazza era fondamentale. Con *Hug* avviene invece, un passaggio di scala e l'installazione è utilizzabile anche da remoto: da qualsiasi parte del mondo si collegasse allo *short link*, l'utente poteva inviare il suo abbraccio, che avrebbe poi, preso forma in modo visibile nella città di Brescia. La globalità e la creazione di una comunità unita porta alla nascita del progetto *CollectColorsWithMe*.

La volontà dell'artista era quella di rendere disponibile la selezione di colori inviati dagli utenti, valorizzandoli e creando un *data record* accessibile: l'artista attiva un *crowdfunding*, una raccolta fondi online, per lo sviluppo di un sito internet che potesse restituire in maniera grafica, sotto forma di *timeline*, lo "storico" degli invii, raccolto nei giorni di esposizione. Le possibilità di sviluppo e di ricerca su questi dati sono molteplici, come anche le possibilità per riproporli agli utenti in forma visuale. Come ricompensa del *crowdfunding* vengono ideate le prime installazioni che vengono definite *domestiche*: per la prima volta i colori degli utenti possono entrare nelle abitazioni private rendendole vive e connesse. Il progetto di *crowdfunding* purtroppo, non riesce a decollare per mancanza di fondi sufficienti, ma in maniera naturale continua ad essere oggetto di riflessioni da parte dell'artista. Lo *short link* che permetteva di inviare gli abbracci all'installazione *Hug*, viene condiviso con la cerchia di amici e conoscenti durante il periodo natalizio; questa azione fa sì che i colori inviati all'installazione non siano più

---

<sup>10</sup> M. Amedani, scheda dell'opera presente in <https://www.collectcolorswith.me/>

necessariamente di utenti presenti nelle vicinanze - *local user* - ma possano essere frutto di una selezione di colori di persone dislocate geograficamente ovunque - *global user* -.

## **HugForUs**

La drammatica situazione italiana del primo *lockdown* che ha stravolto le vite di tutti noi, ha aumentato la voglia dell'artista di agire per trovare un metodo che potesse diventare di supporto emotivo universale. Ogni sera, dal 7 marzo 2020, utilizzando le pagine *Facebook* personali e quelle di *CollectColorsWithMe*, veniva avviata una diretta *streaming* che invitava gli utenti a inviare i propri abbracci: era un modo simbolico per stare più vicini e avere un "abbraccio virtuale". Ecco che viene mostrata agli spettatori l'opera *O'Hue*<sup>11</sup> e una grafica composta da bande colorate. L'utente che inviava il colore poteva poi, vederlo trasmesso in diretta. Nasce così una nuova versione dell'opera: *HugForUs*.

Durante le prime settimane del *lockdown* di marzo l'artista inizia a contattare e a ricercare una serie di figure professionali che attivandosi in maniera volontaria, potessero aiutarlo nello sviluppo. L'idea era di creare la possibilità di stare vicini e scambiarsi abbracci attraverso il colore e la luce, mezzi che per l'artista sono comunicativi e che «ci rendono parte di una comunità che si sta scoprendo molto più grande di quello che fino ad oggi si credeva»<sup>12</sup>. Amedani in un suo primo scritto sul progetto scriveva:

La pandemia sta toccando tutti, nessuno escluso. Paradossalmente, le distanze sociali imposte per limitare i contagi ci mostrano come siamo tutti fatti della stessa materia, fragili allo stesso modo di fronte alla malattia e alla morte. È una lotta che ci avvicina tutti. Nessuno escluso. È un momento delicato, di lacrime silenziose, di urla sommesse. Tutti perderanno o hanno già perso qualcuno di caro, senza poterlo abbracciare, senza poterlo piangere insieme ai suoi affetti. Ci ritroviamo tutti con sentimenti comuni, in tutto il mondo, a prescindere dalla lingua e dalla cultura. Le parole sono troppo rumorose molto spesso. Poco delicate e difficili da interpretare in questo momento. Hanno suoni diversi in base allo stato in cui vengono dette, accezioni particolari che sfuggono, significati non immediati. Difficilmente la lingua può essere un mezzo per unire tutto il mondo in questo momento. *HugForUs* nasce con l'intento di poter stare vicini e scambiarsi abbracci attraverso il Colore e la Luce. Non ci sono sovrastrutture che possano modificare il significato di questi due mezzi comunicativi. Sono

---

<sup>11</sup> Opera poi selezionata per la mostra GestoZero. Istantanee 2020. <https://www.acme-artlab.com/progetti/gestozero/> (consultato il 29/12/2020).

<sup>12</sup> Primi scritti sul progetto *HugForUs* di Marco Amedani.

immediati. ... Stanno crollando i confini, la politica fatica a gestire i rapporti in questa confusione mondiale. Nonostante questo noi possiamo decidere di stare più vicini<sup>13</sup>.

Il suo obiettivo era la realizzazione e lo sviluppo di una *web app*, la quale si trasformerà successivamente in *app* disponibile sugli store *Google Play* e *App Store* (Fig. 05).



Fig. 05. App *HugForUs*, (2020)  
Foto: Marco Amedani

La figura dello sviluppatore Keun Kindred che si unisce al team di lavoro, permette la creazione di un *software* che elaborerà i colori degli utenti in segnali digitali da usare per installazioni, come video-proiezioni o impiegando corpi illuminanti. Il *software* potrà essere installato su un *personal computer* dagli interessati a partecipare all'iniziativa, attivando poi, una diretta *streaming* usando i sistemi già esistenti per condividerla, come per esempio su *Facebook* o *YouTube*.

*HugForUs* viene lanciato ufficialmente il 24 aprile 2020, giorno in cui viene rilasciata la *web app* e una prima versione beta dell'app che ricalcava il metodo già utilizzato in Polonia. Collegandosi al sito dell'iniziativa<sup>14</sup> si poteva inviare il proprio abbraccio. Su *YouTube* veniva trasmessa ogni sera una diretta in maniera tale da permettere all'abbraccio mondiale di arrivare in ogni casa. L'invito era quello di riprodurre le bande colorate su un qualsiasi dispositivo, cellulare, *tablet*, TV o video in modo da poter colorare il mondo con questo abbraccio anche dalla finestra<sup>15</sup>. Chiunque poteva condividere e ricevere abbracci luminosi utilizzando il segnale<sup>16</sup>. In un momento in cui in Italia campeggiavano tricolori luminosi come lotta alla resistenza e simbolo dello slogan "Andrà tutto bene", Amedani creava un nuovo metodo dal poten-

<sup>13</sup> Vedi nota 9.

<sup>14</sup> [www.hugforus.com/abbraccia](http://www.hugforus.com/abbraccia) (consultato il 29/12/2020).

<sup>15</sup> Ricordo l'operazione attivata durante il lockdown di marzo dei *Proiezionisti Anonimi*.

<sup>16</sup> A seconda delle strumentazioni a disposizione dell'utente avanzato, come per esempio Service Audio Luci, era stata data la possibilità di poter scaricare un software da installare sul proprio pc o di utilizzare dispositivi come *Raspberry* o *Arduino* o altri *hardware* che potessero inviare il segnale *DMX* o *Artnet* (era comunque necessario essere in possesso di nodo *Artnet* o programmi per *Vj* come *Resolume*, *Arkaos*, *Jinkx*) per poter sfruttare il segnale e realizzare installazioni.

ziale universale: un progetto collettivo di educazione emotiva adatto ad un *target* di vasta scala era appena nato.

### La micro e macro scala di *HugForUs*

La possibilità di modellare *HugForUs*, da *micro* a *macro* scala permette all'autore di essere adattato ai più svariati progetti di esposizione. È il caso della mostra *GestoZero. Istantanee 2020*<sup>17</sup> e la proiezione in occasione dell'ultimo *Festival della Scienza* di Genova (2020).

L'obiettivo della mostra era quello di unire gli artisti delle città più colpite durante la prima emergenza sanitaria Covid-19: Bergamo, Brescia e Cremona. In mostra i curatori volevano esporre opere che fossero state realizzate durante il periodo del *lockdown*, opere che fossero, in qualche modo, simbolo di rinascita e di ripartenza dopo la tragedia come specchio e racconto della comunità colpita (Fig. 06).



Fig. 06. *O'Hue, GestoZero, Museo del Violino, Cremona (2020)*. Foto: Federica Scolari

Viene selezionata *O'Hue*, cerchio di luce pulsante, simbolo delle prime dirette streaming di *Facebook*. *O'Hue* si può definire una delle prime installazioni domestiche realizzate: è un cerchio dal diametro di 65 cm composto da una striscia LED digitale composta da

---

<sup>17</sup> La mostra è un progetto itinerante nato da un'idea dell'artista Maurizio Donzelli e a cura di Matteo Galbiati insieme a *ACME Art Lab*, gruppo curatoriale composto da Alessia Belotti, Melania Raimondi e Camilla Remondina.

116 pixel su profilato nero curvato a mano che accolgono gli abbracci inviati grazie all'app *HugForUs* degli ultimi 8 utenti. L'opera si connette all'*hardware* progettato grazie a un *router LTE* che crea una rete internet. Ecco il significato dalle parole dell'artista: «Empatia. I confini sono crollati, tra le persone, tra le comunità, tra gli Stati. Il futuro non potrà che basarsi su nuovi valori che siano totalmente svincolati da un passato che ha portato a questo presente, dove la rincorsa del singolo prevale sul tragitto comune»<sup>18</sup>.

Il passo successivo è stata la partecipazione al *Festival della Scienza* di Genova. L'operazione, curata dal punto di vista logistico e tecnico dalla *light designer* Liliana Iadaluca, ha permesso all'opera di essere presente durante i 10 giorni del festival sulla facciata di Palazzo Ducale<sup>19</sup>. Per l'occasione sono stati perfezionati alcuni applicativi tecnici; sono stati utilizzati 16 proiettori RGB con un angolo di apertura di 30° posizionati sulla balconata dell'edificio che si affaccia di fronte a Palazzo Ducale, sottolineando alcuni elementi architettonici della facciata, delineando in modo netto delle zone di colore per poi andare a sfumare sul plafone soprastante e a terra, nei pressi della facciata, in nuove sfumature (Fig. 07).



**Fig. 07.** *HugForUs* per il Festival della Scienza, Genova (2020). Foto: Marco Amedani

<sup>18</sup> Riflessione dell'artista sulla operazione di *GestoZero*. *Istantanee 2020*.

<sup>19</sup> Si ringrazia lo sponsor *Axpo Italia*.

La rete internet è stata stabilita utilizzando un router LTE necessario a fornire la connessione per accedere alla coda di colori *HugForUs*. I 16 proiettori erano comandati via *DMX* tramite un nodo *Artnet*, grazie al segnale generato dalla scheda sviluppata da Keun Kindred. In contemporanea, i colori degli abbracci degli utenti arrivavano in quattro città in contemporanea, e potevano essere osservati sulla facciata genovese, a Cremona grazie a *O'Hue* (esposta in quel periodo al Museo del Violino), a Brescia (sull'installazione domestica *Line of Us*) e a Udine. In quei giorni che precedevano il secondo *lockdown* italiano, sono stati raccolti 4452 colori. Il gioco di luci, creato dal ritmo dei colori inviati da ogni parte del mondo, sulla facciata di Palazzo Ducale, ci mostra come rimaniamo affascinati dal potere seduttivo della tecnologia e del farne parte. L'alienazione dell'utente viene scardinata dalla volontà di conoscenza e dalla possibilità di relazionarsi con l'opera in totale libertà, facendola così mutare. I colori inviati diventano simbolo della sua presenza ignota all'interno del mondo. I segnali, colori proiettati e resi luce, contribuiscono alla comprensione della storia generando atmosfere avvolgenti e sempre personali, relazionandosi in maniera responsabile con l'abbraccio precedente. Colonne di luce policrome, segni colorati dall'andamento ritmico e narrativo di grande effetto, modificano ancora una volta la nostra percezione dello spazio in un ritmo dolce e cadenzato dalla volontà dell'utente. I fasci luminosi colorati pulsano ri-configurandosi ad ogni input inviato. Chiunque può ridipingere la facciata di Palazzo Ducale a Genova o aggiungere un pixel alle installazioni domestiche.

Le installazioni pubbliche acquisiscono componenti diaristiche del momento vissuto, trasformando l'attimo in teatralità di gruppo, creando "un'estetica democratica", improntata a un principio di equità distributiva.

### **Progetto di social lighting**

Il progetto *HugForUs* si inserisce all'interno della corrente di *social lighting* la quale pone attenzione sull'impatto sociale che la luce ha all'interno di una comunità che vive gli spazi urbani. Fondamentale diviene ancora una volta la progettazione partecipata degli spazi cittadini comuni, dove la collaborazione della comunità permette la realizzazione di importanti riqualificazioni dello strato urbano. L'esempio primo è proprio

l'intervento di *light art* che l'artista ha compiuto a Łódź per la nona edizione del *Light Move Festival* organizzato dalla *Fondazione Lux Pro Monumentis* nell'autunno del 2019.

Con un intervento di *social lighting*, l'artista ha alterato l'illuminazione della piazza *Fabryczna Railway Station*. L'installazione *Space Invader*, trasformava totalmente l'ambiente invadendo di luce colorata lo spazio. Secondo Amedani «Lo spazio ci circonda e ci rappresenta, siamo noi. Possiamo farlo nostro per qualche minuto, modificandolo per renderlo esattamente come lo vogliamo, colorandolo con i nostri pensieri»<sup>20</sup>; definisce poi lo spazio come una tela bianca uniforme che si prestava all'illuminazione policromatica.

### **Mappature sociologiche**

Amedani con *HugForUs* esplora forme di socializzazione creando mappature sociologiche caratterizzate dalla trasformazione, reinventando il modo di comunicare contemporaneo. Il progetto innesca un processo attivo, che passa da individuale a collettivo in una continua evoluzione semantica ed estetica, estendendo le capacità del soggetto-utente rendendolo da consumatore passivo a attore attivo, volto a portare cambiamenti e affermando la sua identità geografica e culturale.

L'attività artistica di Amedani evolve fino a porre le basi di un'idea dell'arte sempre più basata sull'esperienza e sempre meno sull'oggetto, favorendo installazioni sempre più lineari e sviluppate dal punto di vista tecnologico. L'uso di un *medium* che rimane tradizionale e che al tempo stesso si evolve, cioè la luce ora sposta l'attenzione sullo spettatore e sulle interrelazioni che si sviluppano.

Un *mix* tra *software art*, arte attiva e partecipativa che permette di esprimersi tramite messaggi trasformando il *medium* in un soggetto parlante neutrale. *HugForUs* si radica per portare all'evidenza alcuni aspetti che stanno diventando elementi centrali della comunicazione, società e cultura. L'intervento dell'artista diventa visibile mostrando l'animo e il sentimento proveniente dall'utente. I colori di luce sono simbolo della collettività, un lavoro di ricerca sulla memoria del presente collegata al vissuto personale di ognuno di noi, una memoria diversa ma al tempo stesso precisa; osservare attraverso di essa gli permette di arrivare a guardare dentro sé e di diventare la voce narrante fuori campo.

---

<sup>20</sup> Dall'*application* per il *Light Move Festival 2019*.

Valenze relazionali che lasciano trasparire hanno lo scopo di raccontare i rapporti psicologici, sociali e relazionali che ci uniscono e che ci rendono fruitori e al tempo stesso partecipi nella creazione dell'opera. Una poetica quella di Amedani, che non ha la volontà di descrivere il mondo dal punto di vista personale dell'artista, ma è volta a fornirci un'immagine di un mondo ridotto a un sistema sempre più complesso che tenga traccia delle immagini permeate del mondo.

Aristotele aveva scritto che «È impossibile pensare senza immagini [...]. La memoria anche quella degli intelligibili, non esiste senza immagine», Amedani scandendo la progressiva trasformazione del mondo in immagine riesce a mettere in risalto gli infiniti sguardi nell'impossibilità di una sola visione del mondo. Le immagini prodotte sono semplici e di forte valenza relazionale che di fronte all'enorme produzione di prodotti culturali, artistici mirano a lasciare emergere l'essenza. Il progetto pone l'attenzione verso l'essenza del gesto che diventa opera. «La luce non è tanto qualcosa che rivela, quanto è essa stessa la rivelazione»<sup>21</sup>: proprio grazie ad essa Amedani compie la magia.

Il progetto innesca un processo attivo che passa da individuale a collettivo in una continua evoluzione semantica ed estetica, estendendo le capacità del soggetto-utente. Superamento dell'identificativo oggetto-arte tramite azioni pubbliche che sfruttano le piattaforme online. L'operazione si definisce, utilizzando le parole di Giacomo Verde, opera di relazione tra persone. Amedani è stato in grado di attivare contesti creativi che permettono i vari processi di relazione.

Il progetto non solo permette all'artista di comunicarsi ma innesca un processo di auto comunicazione di terzi non dipendente più dall'artista stesso. *CollectColorsWithMe* e poi *Space Invader* sono il punto di partenza per la messa a punto di una serie di azioni e installazioni che permettono una fruizione dell'opera a livello mondiale.

La creazione di un archivio di memoria, un *data colours*, è l'archetipo, la partenza per una mappatura del tempo che stiamo vivendo. Dati numerici, database statistici permettono una molteplicità di visioni e punti di vista che si sommano anche grazie delle interazioni del pubblico e tramite l'uso dei social media. Gli strumenti creati e il loro im-

---

<sup>21</sup> «*Light is not so much something that reveals, as it is itself the revelation*», frase di James Turrell in *Mapping Spaces* (New York, 1987).

piego e la successiva analisi dei dati permettono una visione oggettiva delle relazioni e dei meccanismi sociali insiti in esse (Fig. 08).



Fig. 08. Colori inviati durante i giorni del Festival della Scienza (2020). Foto: Keun Kindred.

Amedani, come un narratore privilegiato e raccolto mette a nudo il *patchwork* inedito dell'antropologia umana e culturale nel quale vengono mostrati desideri, illusioni e sconfitte. Interprete di una nuova generazione che sta perdendo l'identità culturale, caratteristica della decadenza sociale e culturale del mondo occidentale la quale necessita di mantenere una memoria collettiva che gli permetta un riconoscimento. Il colore può essere visto come un

elemento diretto e visibile, elemento di narrazione silenziosa che mette a nudo come un gioco fatto di rimandi di elementi eterei, ricordi delle volte nostalgici della nostra memoria. È quindi un elemento semplice che permette di creare una sensazione di *pathos* profondo.

### I cinque livelli di interattività

*Mostrerete il flusso degli eventi e anche il corso del vostro lavoro, consentendo allo spettatore di sperimentare a molti livelli<sup>22</sup>.*

Analizzando il progetto dal punto di vista interattivo si può notare come esso abbia differenti livelli di lettura e di utilizzo da parte dell'utente medio, di sviluppatori o artisti. Fin dalla nascita del progetto *CollectColorsWithMe* e il suo sviluppo poi in *HugForUs*, l'artista pone l'attenzione sulle varie possibilità di interazione che l'utente poteva compiere durante e dopo il suo utilizzo. Seguendo la riflessione che Giacomo Verde fa all'interno del testo *Le arti multimediali digitali*<sup>23</sup> possiamo individuare in *HugForUs* i 5 livelli dell'interattività che l'artista descrive.

Il primo livello si rifà al cosiddetto "clicca e vai" che si incontra all'interno dell'app con la sola possibilità di scegliere e inviare un colore/abbraccio. Qui, l'utente, proprio

<sup>22</sup> J. Berger, *Sul guardare*, Bruno Mondadori, Milano 2003, p. 69

<sup>23</sup> A. Monteverdi, A. Balzola, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

come scrive lo stesso Verde, non ha la possibilità immediata di sapere cosa succederà dopo. All'apertura dell'applicazione, l'utente, dopo aver osservato i colori inviati in precedenza, potrà decidere di creare una palette di colori personale continuando ad inviare abbracci, ed ecco che si manifesta il secondo livello di interattività. Il terzo livello lo troviamo nel momento in cui l'utente inizia a creare un vero e proprio dialogo con altri utenti rispondendo ai colori ricevuti sul proprio smartphone o sulle installazioni di luce selezionandone altri. L'artista racconta che durante il solitario periodo di *lockdown* gli capitava di iniziare dialoghi speciali fatti di colore con sconosciuti che inviavano il proprio abbraccio. Il quarto stadio «viene realizzato dal mixare tutti quegli strumenti che permettono di creare una propria espressione o ospitare quella di altri»<sup>24</sup> si ha con la condizione e la creazione collettiva di immagini. La possibilità di utilizzare il segnale inviato da parte degli utenti e quindi i colori degli abbracci trasmessi porta il livello di interattività al quinto e ultimo stadio. Il progetto si può quindi definire opensource. È possibile, per chi lo richiede, utilizzare i dati raccolti per creare nuovi modi di comunicare.

L'azione artistica di *HugForUs* vuole produrre

un'arte che non si unicamente frutto dell'operato di un singolo genio, ma che sia possibilità di intervenire personalmente e collettivamente nella creazione di un prodotto artistico che diventi un processo impermanente, fluttuante e contaminabile da chiunque voglia prendervi parte<sup>25</sup>.

Lo sviluppo di un *software* permette all'artista di controllare e aumentare o diminuire le variabili che consentono alle installazioni di essere adattabili su micro o macro scala. Le opere possono assumere forme molto diverse, passando dallo schermo alla proiezione murale all'installazione in base alla necessità al luogo e al tempo. Va da sé che la trasformazione urbana rientra all'interno della politica attiva dell'artista con opere di grande impatto visuale e sociale. Tali opere sono interventi urbani atti a caratterizzare ed evidenziare la situazione antropologica e culturale del nostro tempo. Elementi fondamentali sono: la partecipazione, la coesistenza e la convivenza all'interno di un'ottica di estetica relazionale.

---

<sup>24</sup> A. Monteverdi, A. Balzola, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

<sup>25</sup> T. Bazzichelli, *L'arte come pratica reale dalle avanguardie agli hackmeeting*, in *La critica.net*, 7 luglio 2001, Web, <http://www.lacritica.net/bazzichelli2.htm> (consultato il 29/12/2020)

## **HugForUs: opera di relazione tra persone**

L'operazione che *HugForUs* sta compiendo, si può definire, utilizzando le parole di Giacomo Verde, «opera di relazione tra persone»<sup>26</sup>. Amedani è stato in grado di attivare contesti creativi che permettessero l'attivazione di processi di relazione. Sono azioni pubbliche che superano l'identificativo oggetto-arte sfruttando la piattaforma *online*. La decisione di utilizzare strumenti accessibili da chiunque nel web e utilizzabili dalla massa, in un'epoca di riproducibilità artistica e tecnologica, permette al progetto di prendere una piega sociale e universale ancora maggiore.

Amedani all'interno del suo percorso artistico è riuscito, citando Ilaria Bignotti, a uscire dall' «antro-caverna-guscio»<sup>27</sup>, metafora del mito platonico della Caverna, luogo d'origine intimo e privato, morfologia del suo spazio individuale nel quale riusciva, a volte con fatica, ad agire ed esprimersi. Non è più l'individuo isolato dalla comunità e senza dialogo con l'esterno ad essere il protagonista ma bensì l'individuo all'interno di una di una società. Amedani diventa l'osservatore di un pubblico «liberamente guidato», come l'autore ama definire il vero protagonista di questa esperienza, e chiamato a stabilire il mutare dell'opera-ambiente.

## **Riferimenti bibliografici**

T. Bazzichelli, *L'arte come pratica reale dalle avanguardie agli hackmeeting*, La critica.net, web, 7 luglio 2001 <http://www.lacritica.net/bazzichelli2.htm> (consultato il 29/12/2020)

J. Berger, *Sul guardare*, Bruno Mondadori, Milano 2003.

I. Bignotti, *Dall'opera all'environment alla città di luce, Lighting now! cultura e riflessioni sull'illuminazione contemporanea*, [http://www.lightingnow.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=83](http://www.lightingnow.net/index.php?option=com_content&task=view&id=83) (consultato il 29/12/2020)

L. Iadeluca, *Gli abbracci per il mondo di Marco Amedani*, in «Luce», n. 334, 2020

L. Iadeluca, *Light painting art*, in «Light & Design», aprile 2017

---

<sup>26</sup> Intervista di Lello Voce a Giacomo Verde in «Kult» n.11, 2000, p. 34.

<sup>27</sup> I. Bignotti, *Dall'opera all'environment alla città di luce*, in «Lighting now! cultura e riflessioni sull'illuminazione contemporanea», [http://www.lightingnow.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=83](http://www.lightingnow.net/index.php?option=com_content&task=view&id=83) (consultato il 29/12/2020)

A. Monteverdi, A. Balzola, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano, 2004.

A. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020

M. Pasquinelli (a cura), *Media Activism Strategie e pratiche della comunicazione indipendente, Mappa internazionale e manuale d'uso*, DeriveApprodi, Roma 2002.

G. Verde, *Il videoteatro*, Comunicazione teatrale, LABA, Brescia, 2007.

## Sitografia

[www.hugforus.com](http://www.hugforus.com) (consultato il 29/12/2020)

[www.collectcolorswith.me](http://www.collectcolorswith.me) (consultato il 29/12/2020)

[www.marcoamedani.com](http://www.marcoamedani.com) (consultato il 29/12/2020)

[www.carmebrescia.it](http://www.carmebrescia.it) (consultato il 29/12/2020)

[http://www.lightingnow.net/index.php?option=com\\_content&task=view&id=83](http://www.lightingnow.net/index.php?option=com_content&task=view&id=83) (consultato il 29/12/2020)

## Biografia dell'autore/ Author's Biography

**Federica Scolari** è curatrice indipendente specializzata in light art ed è collaboratrice alla comunicazione di progetti artistici. Fondatrice e Responsabile della programmazione artistica di C.AR.M.E. - Centro arti multiculturali etnosociali nato per rispondere a due necessità principali: valorizzare il luogo - una ex chiesa in pieno centro città; utilizzare l'edificio come epicentro dove cittadini e artisti si riuniscono per partecipare attivamente alle attività sociali e culturali.

Cofondatrice di *Team Cäef* che ha organizzato dal 2015 al 2017 *l'opencall Chunk* dedicato ad artisti under 35. Ha pubblicato per Eventualmente Edizioni *Il ponte magico*, racconto per bambini ispirato all'opera di Christo *The Floating Piers*. Laureata in Comunicazione e didattica dell'arte e Didattica dell'arte per i musei presso l'Accademia SantaGiulia di Brescia.

**Federica Scolari** is an independent curator specialized in light art and collaborator to the communication of artistic projects. Founder and artistic director of C.AR.M.E. - Centro arti multiculturali etnosociali born to respond to two main necessities: to valorize the location - an ex church in the middle of city center; to use the building as an epicenter where citizens and artists gather together to actively take part of social and cultural activities.

Co-founder of *Team Cäef* that organized from 2015 to 2017 the *opencall Chunk* dedicated to artists under 35. She has published for Eventualmente Edizioni *Il ponte magico*, a story for children inspired by Christo's work *The Floating Piers*. Graduated in Communication and Didactics of Art and Didactics of Art for Museums at Accademia SantaGiulia in Brescia.

*Articolo sottoposto a double-blind peer review*