



### Gabriella Liva

Laureata con lode in Architettura nel 2004, presso la Facoltà di Architettura dell'Università Iuav di Venezia. Dal 2006 al 2011 è docente a contratto presso l'Università Iuav di Venezia in Disegno dell'architettura, Fondamenti e applicazioni di geometria descrittiva, Rilievo dell'architettura e collaboratrice alla didattica presso l'Università degli Studi di Udine. Nel 2012 consegue il titolo di dottore di ricerca in "Teoria e storia della rappresentazione".

## Architetture contemporanee di luce *Contemporary architectures of Light*

L'architettura contemporanea ci ha abituato a focalizzare la nostra attenzione sullo spazio costruito che, nel suo rapido percorso evolutivo, è stato profondamente riconfigurato.

Oggi si sta prepotentemente affacciando una nuova architettura, generata da componenti installative strettamente legate alla nostra percezione, in grado di sfruttare gli strumenti più sofisticati nell'ambito informatico, digitale e robotico.

Anthony McCall interpreta in maniera del tutto personale, attraverso la proiezione di luce, gli elementi base della geometria descrittiva, traducendo linee, parole, pensieri in spazi scultorei in grado di essere non solo osservati, ma anche attraversati e vissuti.

*Contemporary architecture has made us accustomed to focus our attention on the constructed space that, in its rapid evolution, has been profoundly reconfigured.*

*Today a new kind of architecture is overwhelmingly appearing, generated by installative components closely related to our perception, able to exploit the most sophisticated tools in computing, digital and robotic. Anthony McCall interprets in a personal way, through the projection of light, the basic elements of the descriptive geometry, translating lines, words, thoughts in sculptural spaces not only in the condition of being observed, but also passed through and experienced.*

**Parole chiave:** spazi della percezione, proiezioni luminose, Anthony McCall

**Keywords:** spaces of the perception, light projections, Anthony McCall

Costituendo una forma di speculazione sull'entusiastica definizione lecorbusieriana "L'architettura è il gioco sapiente, rigoroso e magnifico dei volumi assemblati nella luce"<sup>1</sup>, e sul pensiero di noti filosofi quali Hegel - "In essa [nell'architettura] l'uomo si manifesta"<sup>2</sup> - o Lukács - "L'architettura è costruzione di uno spazio reale, adeguato, che evoca visivamente l'adeguatezza"<sup>2</sup> -, l'architettura contemporanea ci ha abituato a focalizzare la nostra attenzione sullo spazio costruito che, nel suo rapido percorso evolutivo, è stato profondamente riconfigurato dalle ricerche innovative sui suoi aspetti tecnologici e creativi, sulla meccanica delle costruzioni, sulla sperimentazione dei materiali altamente specializzati, sul limite della eseguibilità statica. Dalla trasparenza e leggerezza del vetro all'opacità e solidità del mattone, dalla flessibilità e adattabilità degli elementi metallici alla millenaria tradizione consolidata di quelli lignei, l'architettura ha dato forma, ritmo, movimento e colore all'architettura disegnata, cercando di sedurre, nelle sue svariate declinazioni, soprattutto l'apparato sensoriale visivo. Nonostante le metamorfosi continue dell'architettura - metamorfosi che hanno scandito i vari periodi della storia e che ora contrappongono all'architettura tradizionale la *Blob-architecture*, *Folding Deformation*, *Parametric Architecture* e *Digital Architecture* - per secoli, lo spazio costruito si è espresso attraverso la materia ed è stato sinonimo di costruzione reale, concretamente tangibile, in cui l'involucro esterno e l'ambiente interno, più o meno articolati e definiti, dovevano dialogare in un rapporto osmotico per annullare i rigidi confini tra "interno e esterno".

Nell'evo contemporaneo, però, si sta prepotentemente affacciando una nuova architettura generata da componenti installative strettamente legate alla nostra percezione, in grado di sfruttare gli strumenti più sofisticati nell'ambito informatico, digitale e robotico: tutti settori sperimentali della conoscenza coi quali attualmente il progettista deve interfacciarsi. Gli artisti/architetti, dando vita a "spazi della percezione", in conflitto con gli "spazi della costruzione", ci insegnano che un ambiente può essere realizzato non solo mediante la materia fisica, ma anche costruito attraverso la

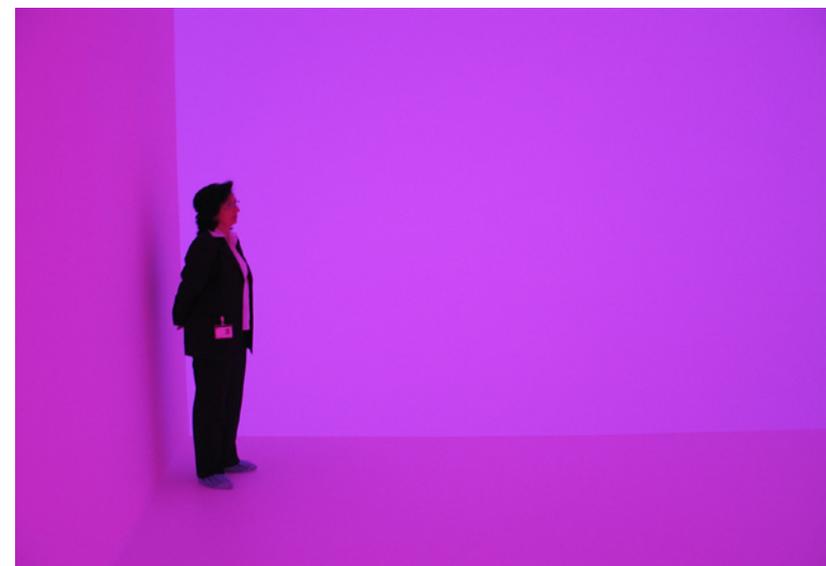
percezione dei fruitori, al fine di rendere tali spazi estremamente duttili, capaci di essere abitati e modificati dall'utente, il cui comportamento diventa campo d'indagine e di sfida per il progettista. Si tratta, dunque, di una architettura pensata e realizzata attraverso il percetto, cioè basata sulla nostra capacità di fare esperienza di uno spazio che risulta strutturato e modellato sull'enfasi o sulla negazione dei più importanti e basilari concetti geometrici. L'arte e la geometria, nuovi strumenti progettuali, diventano dunque componenti indispensabili per configurare spazi sempre più complessi sul piano intellettuale e fisico.

In molti casi, condizione indispensabile per questi nuovi ambienti è l'oscurità in modo da costringere l'osservatore a concentrarsi non sullo spazio-contenitore, ma sul contenuto e dunque sulla "storia" di immagini che possono essere dipinte, fotografate o proiettate. L'utilizzo del buio, e dun-

1. James Turrell, *Gard Blue*, 1969-2002. Cross Corner series. Mattress Factory, Pittsburgh.

Per gentile concessione de "The Mattress Factory", Pittsburgh, PA, USA.

Fotografo: Florian Holzherr.



2. Immagine interna del *Ganzfeld* di J. Turrell.

que l'assenza, in molti casi, totale di luce, sembra essere in contraddizione con l'azione principale legata alla fruizione delle opere d'arte e cioè con l'atto del vedere; ma se da un lato esistono opere in cui l'oscurità è la condizione indispensabile per la visibilità della proiezione luminosa, dall'altro il buio è una scelta consapevole e ragionata di molti artisti che mirano volutamente all'annullamento di ogni legame percettivo-visivo dell'osservatore con l'ambiente esterno al fine di "prepararlo" alla completa immersione sensoriale.

È evidente che l'involucro, coincidente con i suoi limiti spaziali, perde di significato o molto spesso viene negato proprio perché dal carattere anonimo. Volutamente gli artisti prediligono spazi indefiniti, espongono la loro arte-architettura in spazi non classificati o riadattati a nuova funzione come hangar, capannoni, strutture di notevoli dimensioni in cui è l'opera a fornire significato e a strutturare lo spazio in termini di forma e luce, più precisamente di esperienza dello spazio medesimo. Il mezzo proiettivo diventa un *medium* comunicativo che consente di qualificare tali spazi. Le immagini generate, dal potere fortemente disorientante, modificano la percezione delle distanze tra osservatore e opera, tra fonte di proiezione e oggetto proiettato e soprattutto alterano la comprensione dello spazio fisico, spesso associato al solo campo visibile e, dunque, alle aree illuminate. Allo stesso tempo la geometria si serve della tecnica proiettiva per definire lo spazio in cui si compie l'esperienza della luce, una luce strutturata che modella l'ambiente, a cui è legato l'atto della rivelazione: la luce è ciò che svela e che ri-vela, è manifestazione di qualcosa che richiama alla mente il mito religioso della creazione e l'attività mitopoietica tipica delle civiltà passate. Il buio ambientale, effettivamente sinonimo della consapevole volontà di recuperare l'idea primordiale di genesi e disvelamento della realtà. La geometria, quindi, si esprime attraverso la proiezione luminosa, materiale nuovo che è possibile plasmare e adattare alle proprie esigenze, trasformando le proprie opere d'arte in accoglienti installazioni in grado di interagire non solo con l'occhio dell'osservatore, ma con tutto il suo corpo. A cominciare dalle prime realizzazioni di



3. A. McCall, *You and I, Horizontal III*, Sean Kelly Gallery, New York 2007, veduta dell'installazione.

James Turrell<sup>4</sup> (Los Angeles, 1943) negli anni Sessanta, l'utilizzo di sorgenti luminose orientate ha inaugurato una serie di suggestivi lavori nei quali è possibile riscontrare una tendenza alla completa smaterializzazione dell'opera, sino ad una identificazione con la materia stessa di cui è composto: la luce. Essa diviene pura e "concreta astrazione", manipolata, proiettata, modulata, registrata e sottoposta a infinite declinazioni per esaltarne la sua pura manifestazione. Sia che siano immagini realizzate con forme geometriche reali, fotografie, fotomontaggi, film, al centro

dell'attenzione troviamo sempre il problema di come produrre, captare e tradurre in configurazioni la luce, associandone spesso la percezione retinica a quella aptica ed acustica<sup>5</sup>. Dalle prime *Cross Corner Projections* (fig. 01) fino a più recenti *Wedgeworks* o *Ganzfelds* (fig. 02), la luce nelle opere di Turrell disegna, modella e costruisce lo spazio che l'accoglie: essa si configura nell'immagine di fluttuanti solidi non euclidei, in densi piani verticali disposti obliquamente, in abbaglianti stanze dalle apparenti dimensioni infinite, creando spazi visivamente convincenti, così simili alla

realtà da non creare dubbi sulla loro esistenza e consistenza.

Ripercorrendo la strada di Turrell, anche Antony McCall, artista inglese (St. Paul's Cray, England, 1946), attivo a New York<sup>6</sup>, propone un'arte/architettura fatta di luce, immersa in una radiazione luminosa reale, concretamente visibile che ci avvolge esteriormente e ci coinvolge interiormente. La sua luce è ammaliante, ci seduce progressivamente a tal punto che il nostro occhio, persa immediatamente la dimensione spazio-temporale, non può rimanere indifferente, dimostrando la nostra incapacità sia di fuggire al suo ipnotico fascino, sia di comprendere i reali confini della luce poiché essa si muove, si sposta, si spezza e si ricomponde in pochi minuti (fig. 03). Sicuramente l'intento dell'artista è di isolare la luce dall'esperienza comune e valorizzare anziché l'oggetto posto davanti a noi, l'atto stesso del vedere, cercando di cogliere le reazioni dei nostri sensi. Con *Line Describing a Cone* inaugura una fortunata serie di *solid light films* ponendo alla base della sua ricerca la meccanica di proiezione della pellicola e soprattutto la composizione materica della luce, enfatizzando proprio il suo aspetto concreto, considerato quasi scultoreo<sup>7</sup>. McCall sperimenta, successivamente a un primo ciclo di film a luce orizzontale (fig. 04), consapevole riferimento alla proiezione cinematografica, una versione verticale, *Breath*, in cui il proiettore è posto ad un'altezza di 10 metri in modo da generare un suggestivo cono di luce (fig. 05).

Per rendere le sue opere visibili utilizza un generatore di nebbia, in passato non necessario in quanto gli spazi *underground* dove si proiettavano i suoi primi lavori costituivano un *habitat* perfetto, perché saturi di polvere e fumo di sigarette<sup>8</sup>. Oltre all'attenzione riposta al "materiale" luce<sup>9</sup>, tali sculture luminose interpretano, in maniera del tutto personale e originale, attraverso la proiezione di luce, gli elementi base della geometria descrittiva, traducendo linee, parole, pensieri in spazi della percezione che invitano ad essere non solo osservati, ma anche attraversati e vissuti. L'osservatore, libero di fruire nell'ambiente, guarda, cammina, si ferma, si abbassa, si siede nell'incerto tentativo di capire ciò che si palesa



4. A. McCall, *Long Film for Four Projectors*, 2003, veduta dell'installazione.

davanti a suoi occhi e, totalmente assorbito dallo spettacolo, a volte si pone timidamente di fronte alla fonte di luce, a volte si frappone tra la sorgente di proiezione (proiettore) e il piano di proiezione (parete o piano di calpestio) (fig. 06). Dapprima è evidente un timore reverenziale nei confronti delle sculture di luce, successivamente, guardandosi con maggiore coraggio attorno, sperimenta prima con una mano, poi coinvolgendo tutto corpo, la sensazione di immersione nella luce, chiedendosi dove e cosa guardare<sup>10</sup>. Si stabilisce così una relazione tra spettatore e oggetto, intuibile anche dai nomi assegnati dall'autore alle sue opere, *Meeting You Halfway*, *Between You and I*, *Breath*, con chiaro riferimento al coinvolgimento

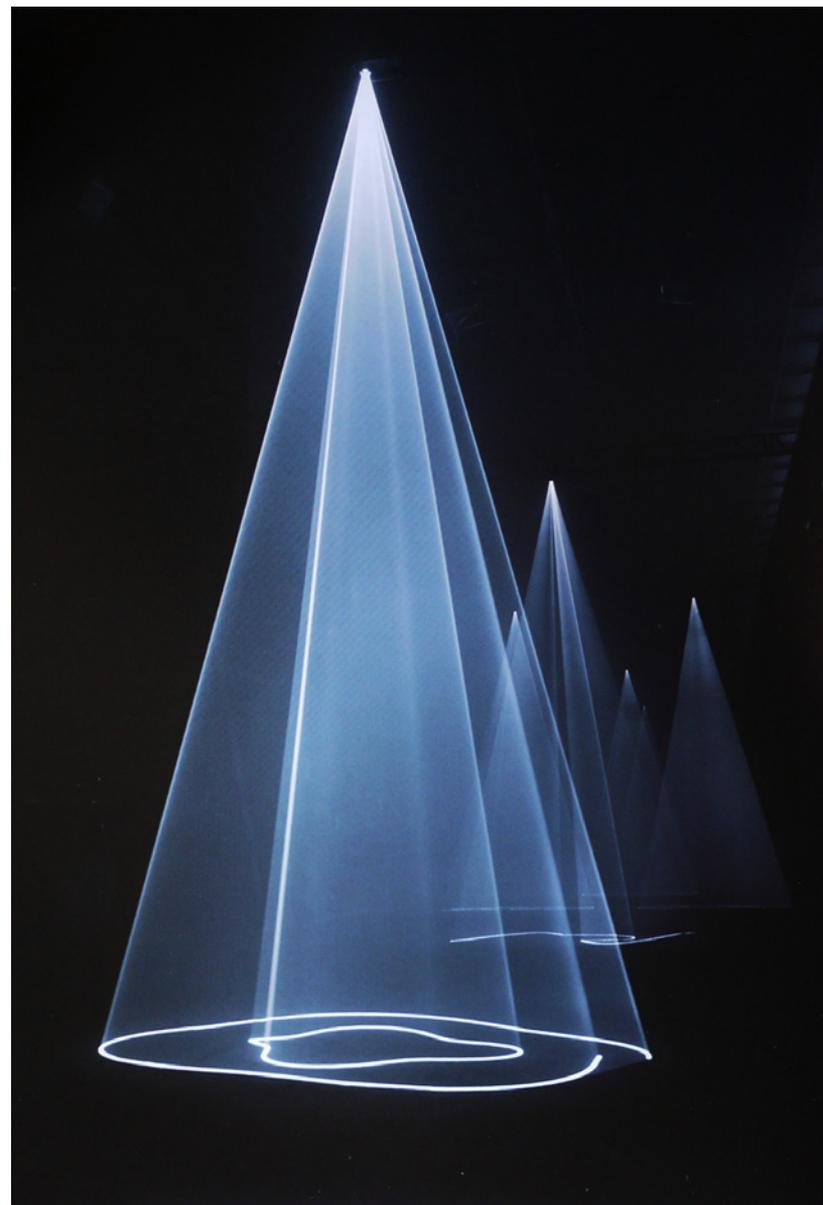
dell'osservatore-attore e alla dimensione umana. Le sue opere vivono tra il cinema e la scultura, muovendosi fra i due linguaggi, avvicinandosi senza mai appartenere in modo definito all'uno o all'altro ed esprimendo l'incertezza interpretativa tipica dell'arte contemporanea più prossima a sollevare dubbi piuttosto che a generare certezze. Si può parlare di scultura perché le forme occupano uno spazio tridimensionale e come tali possono essere fruite solo aggirandole o attraversandole; cinema perché le forme e gli spazi sono costituiti da luce proiettata, che lentamente cambia la propria forma con lo scorrere del tempo, richiamando gli esperimenti di luce di Laszlo Moholy-Nagy negli anni Venti. Al mutare

della proiezione il corpo del visitatore si muove, nel tentativo di inseguire la luce e diventando esso stesso soggetto della rappresentazione insieme al fascio di luce. Del resto l'utilizzo di una terminologia specifica prossima, sia alla dimensione umana, che architettonica, marca l'inscindibile rapporto tra fruitore e opera (fig. 07). L'autore definisce "impronta" il disegno a terra o a parete, "membrana" la superficie di luce e "figura verticale" o "figura in piedi" ("sdraiata" nell'accezione orizzontale) il volume tridimensionale<sup>11</sup>, ma anche interpreta tali installazioni come "camere", da cui entrare e uscire cercando di non interrompere, come nelle opere orizzontali, il flusso luminoso.

Proprio dalla riflessione sulle opere di artisti quali McCall o Turrell, tra i più noti sul panorama internazionale, è possibile interpretare l'arte, e di conseguenza l'architettura, secondo parametri diversi da quelli utilizzati in passato. In particolare l'ambiente, in cui avviene la proiezione e quindi in cui il soggetto compie la propria esperienza della luce, con modalità estremamente diverse, a seconda delle caratteristiche stesse dell'installazione, oscillando tra spazi piuttosto limitati, opportunamente costruiti per la propria rappresentazione, a scenari naturali o antropizzati già presenti, dando vita a opere *site-specific* come nel caso della *land-art* o creando mondi paralleli di realtà virtuale. L'ambiente accogliente abbraccia le più diverse categorie: stanze museali, involucri temporanei, architetture pubbliche o private, paesaggi reali o immaginari, geografie intime... ognuno dei quali adatto a esprimere il genio creativo dell'artista.

Nel caso specifico di McCall lo spazio fisico delle sue installazioni invade la struttura della stanza, un *white cube*<sup>12</sup>, sinonimo nel linguaggio comune di uno spazio concreto, delimitato dalla presenza di pareti più o meno opache che attribuiscono una certa fisicità e sicurezza al visitatore. Quest'ultimo entra all'interno della stanza, caratterizzata da piani orizzontali o verticali che possono diventare schermi di proiezione e in generale luoghi che raccolgono la proiezione, con la consapevolezza di poter comprendere e capire lo spazio in cui si svolge lo "spettacolo", senza intui-

5. A. McCall, *Breath III*, Hangar Bicocca, Milano 2005, veduta dell'installazione.

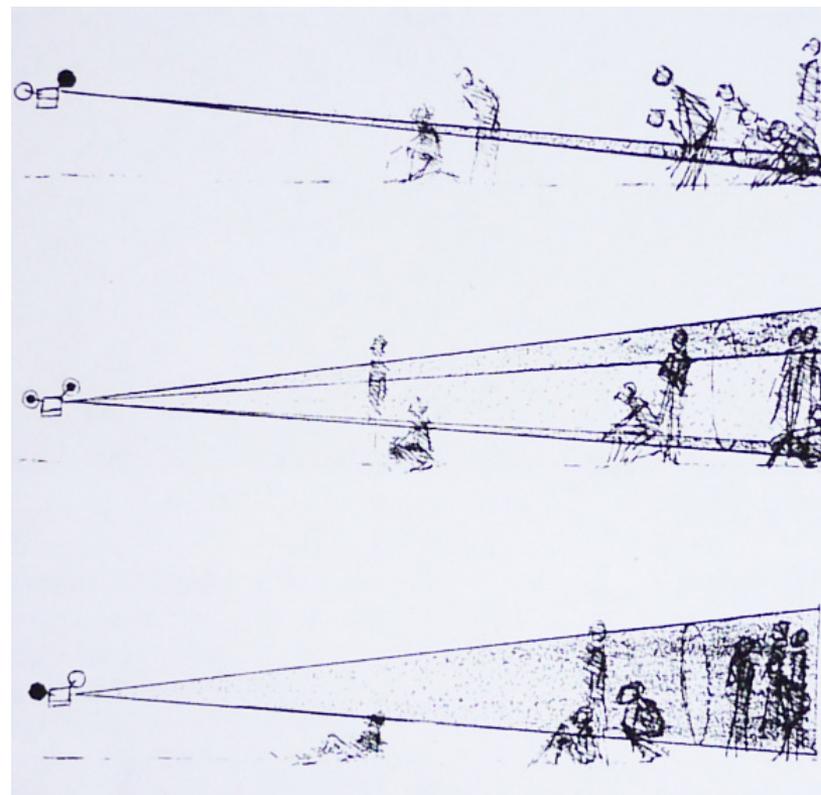


re che lo scopo degli artisti che “lavorano” con la luce è proprio quello di destabilizzare l’osservatore, di far perdere le coordinate spaziali al fine di suscitare il più puro e genuino stupore infantile di fronte alla luce. Di conseguenza, in molte opere di McCall, le pareti - di solito superficiali dalla semplice configurazione coincidente col piano - perdono la loro identità fisica per diventare schermi attivi e viventi della rappresentazione, creando un’architettura dinamica della visione, o meglio luoghi permeabili in continua metamorfosi<sup>13</sup> per il succedersi di forme proiettate pensate per mettere in crisi la coerenza prospettica. I *solid light films* si configurano come sequenza di proiezioni dalla forma e dimensione estremamente variabili in grado di frammentare la visione lasciando volutamente allo spettatore-fruitori la ricomposizione dell’immagine unitaria<sup>14</sup>. L’oscurità, oltre a far emergere la forma, si presenta come condizione necessaria per evidenziare, sia i suoi molteplici coni di luce, sia le marcate “tracce” di luce sul pavimento o sulle pareti. I confini della stanza, apparentemente non visibili, sono rintracciabili proprio con i segni grafico-luminosi impressi nei piani di intersezione del cono luminoso. L’osservatore si muove liberamente, interagendo con i fasci di luce, comprendendo, col passare dei minuti, che l’ambiente è parte integrante della rappresentazione e diventa simbolo della dimensione finita della proiezione che, in assenza di piani/sezione, continuerebbe all’infinito.

Dalla precedente disamina sulle caratteristiche delle installazioni di McCall, il risultato è la genesi di uno spazio luminoso che supera i limiti del quadro per abbracciare un ambiente esteso, sensibile agli occhi, ma anche al corpo del visitatore. Per tale motivo ritengo che sia più corretto associare al concetto di immagine proiettata il termine di “spazio proiettato”, “ambiente proiettato” recuperando quella componente tridimensionale che nei secoli si era persa nel processo di proiezione o a cui solo si alludeva senza staccarsi dal supporto bidimensionale.

In molte opere contemporanee lo strumento della proiezione diventa fondamentale per la genesi non di un’immagine proiettata, ma di forme tridimensionali proiettate, di volumi, solidi, stanze,

6. Schema in cui l’autore spiega come l’osservatore interferisce nella proiezione luminosa.



labirinti di luce in cui all’immagine è associato un “corpo”, un’orientazione spaziale visibile e non allusiva<sup>15</sup>. Spesso la proiezione crea una nuova realtà, una diversa visione che è “altro” dall’oggetto proiettato e lo spazio architettonico ricco di “introiezioni mentali (memorie) e proiezioni fisiche e psichiche (eventi) non ha perso il suo potere originario di catturare il corpo...”<sup>16</sup>. In McCall si può parlare di “spazio proiettato”, che non è solo luce, ma anche suono, tempo e presenza umana, è ambiente abitato e messo in movimento dal corpo; è un ambiente sensibile, un ambiente per l’esperienza capace di espande-

re il concetto di proiezione a più dimensioni nella componente spaziale e temporale. Soffermandosi sui lavori di McCall è possibile, infine, riscontrare un parallelo, o in alcuni casi esplicite citazioni, ad altri artisti del mondo contemporaneo presente, o immediatamente precedente, a cui è associata una nuova componente percettiva dello spazio, partendo proprio da una riflessione nel campo geometrico-rappresentativo. Penso ai “tagli chirurgici” di Lucio Fontana<sup>17</sup>, segni profondi di contrasto che segnano le tele e squarciano la materia al pari delle “sezioni” tangibili, drammaticamente reali, di Gordon Matta

Clark<sup>18</sup> che nei suoi esperimenti di lacerazione fisica e semantica degli elementi architettonici, invita a un dialogo sul rapporto tra la dimensione dell'arte e la dimensione del sociale. In particolare, *Line Describing a Cone* ha ispirato un suo intervento, per la Biennale di Parigi del 1975, in cui realizzò l'enigmatico *Conical Intersect* (installazione e video di 18 min 40 sec), un profondo "vuoto conico" nato dalla sottrazione delle macerie di due case vicine al Centre Georges Pompidou nel quartiere di Les Halles, rivolgendo il suo sguardo, e quello dei passanti, verso l'edilizia in rovina, prossima alla demolizione.

Le impalpabili opere di McCall sembrano trovare anche un'ulteriore traduzione fisica in alcune installazioni di vetro di Dan Graham<sup>19</sup> o soprattutto in quelle di Richard Serra<sup>20</sup> - diametralmente opposte per materiali impiegati da quelle di Dan Graham -, volutamente concrete, non trasparenti, ma dalle forme leggiadre e sinuose che alleggeriscono la pesantezza dei componenti metallici. In Serra, come in McCall, è fragile il confine tra interno ed esterno, tra solido e superficie, tra disegno in pianta e struttura architettonica; le forme coesistono, disegno e forma solida si rincorrono catturando lo sguardo e il corpo del visitatore.

Tali opere, dalla valenza iconica, visuale e geometrica, ci forniscono un'immagine complessa e articolata di spazio in cui arte e architettura collaborano a stretto contatto nel tentativo di scomporre o ricomporre la percezione dello spazio. L'uso della luce come mezzo di creazione artistica, l'impiego di filmati per generare l'evento performativo, le sovrapposizioni e mutazioni dei segni artistici allo scandire del tempo generano letture multiple in cui è massimo il coinvolgimento sensoriale e percettivo del visitatore, il cui comportamento e la cui intuizione spaziale divengono effettivamente il nuovo "oggetto" da esporre allo sguardo di tutti.



7. A. McCall, *Breath III*, Hangar Bicocca, Milano 2005, veduta dell'installazione.

## NOTE

- [1] Le Corbusier, Verso un'architettura, trad. it., Longanesi, Milano 1973, pag.16.
- [2] G. W. F. Hegel, Estetica, trad. it., Feltrinelli, Milano 1963, pag. 875.
- [3] G. Lukács, Estetica, trad. it., Einaudi, Torino 1960, pag. 1210.
- [4] James Turrell è un artista statunitense, le cui opere affrontano il tema della percezione della luce e dello spazio.
- [5] Incontro del 28 agosto, Arte Ambientale: James Turrell e Robert Irwin: "All'inizio, quindi, per quello che mi riguardava, io volevo soprattutto lavorare con la luce. Non la luce che emana un disegno o un quadro, non quella che viene da un plexiglas o da un vetro oppure da una finestra o da un qualsiasi schermo, non questo tipo di luce. Solo il tipo di luce che abita lo spazio [...] Quindi, man mano che lavoravo con la luce, mi resi conto che io in pratica volevo rendere la luce un qualche cosa di materiale e che lo strumento che mi avrebbe consentito di fare questo sarebbe stata proprio la percezione". In particolare, le opere turrelliane attribuiscono alla sorgente luminosa non solo la funzione di sottolineare realisticamente la forma, ma anche il ruolo di creare immagini proiettate cariche di sottili inganni percettivi capaci di modificare lo spazio circostante, sfruttando i limiti sensoriali dell'esperienza visiva a cui giunge un osservatore-spettatore introdotto in un ambiente di pura luce
- [6] Anthony McCall inizia la sua carriera con performance e films intorno agli anni '70, prima con

- suggestive opere all'aperto in cui il fuoco veniva utilizzato come mezzo scultoreo, poi concentrandosi sui solid light films che gli diedero notorietà, anche se inizialmente legata a esponenti del settore cinematografico.
- [7] Per quanto riguarda la fonte di luce, McCall si serve di luce artificiale prodotta nei primi lavori da un proiettore 16 mm, dal rumore piuttosto pressante, ma in sintonia con l'atmosfera creata dalle sue sculture, poi, con l'avvento delle nuove tecnologie, applica uno o più proiettori digitali, privi di effetti acustici e di sfarfalli nell'immagine generata. Gli unici rumori percepibili sono generati dai visitatori, dai loro movimenti e dai loro sussurri.
- [8] "Finché erano proiettati in loft o magazzini abbandonati, i film erano visibili essenzialmente perché c'era sempre molta polvere. E poi la gente fumava. Ma una volta che i lavori arrivarono nei musei, nelle kunsthalle o alle biennali, la visibilità divenne un problema serio. ...Successivamente negli anni Novanta, divennero facilmente disponibili le prime macchine per la foschia artificiale e il problema fu completamente risolto. Si crearono le condizioni per tornare a lavorare, e infatti alcuni anni dopo ricominciai". McCall in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn", pag.76
- [9] L'autore puntualizza che la composizione stessa dell'aria permette di visualizzare la luce: "Questa nebbia rende la luce proiettata palpabile e tridimensionale. Se non fosse nell'aria, non si vedrebbe nulla nello spazio".
- [10] "Il gioco è sicuramente sen-

- suale, ma anche cognitivo, più volte viene da chiedersi, "Dov'è l'opera? E' sul muro [o sul pavimento?]? E nello spazio? Sono io l'opera? McCall in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn", pag.10.
- [11] "Da un paio d'anni chiamo le linee proiettate "impronte" per indicare che il vero corpo si trova nello spazio. Le impronte sono sul muro e il corpo è nello spazio. Nel caso delle installazioni verticali, si svolge in modo quasi letterale. Cammini sulle impronte". McCall in "Anthony McCall Interviewed by Tyler Coburn", pag.83
- [12] White cube corrisponde a uno spazio bianco pronto ad accogliere luce e colore.
- [13] La "stanza", come luogo di proiezione reale o immaginata, contemporaneo luogo delle meraviglie, si presenta come scatola, come parete o superficie su cui accade qualcosa e può approdare anche nel dissolvimento definitivo delle pareti per lasciare libero il respiro della natura.
- [14] "L'installazione - uno spazio multiplo di attraversamento delle immagini - è un permeabile campo visivo di circolazione... siamo noi, muovendoci entro questo spazio multiforme, a ricreare le prospettive polivalenti di un complesso paesaggio visivo" G. Bruno, Pubbliche intimità. Architettura e arti visive, Bruno Mondadori, Milano 2009, pag. 57-58.
- [15] Nell'arte contemporanea viene abbandonata l'idea di immagine proiettata bidimensionale come doppio strettamente legato all'oggetto - anche se manchevole in alcuni aspetti - in quanto il carat-

- tere tridimensionale si è imposto nell'arte e nella proiezione svincolandosi dall'oggetto sorgente.
- [16] Bruno, Pubbliche intimità... cit, pag. VIII.
- [17] Lucio Fontana (Rosario, 1899 - Comabbio, 1968), fondatore del movimento spazialista, è stato un importante artista, pittore e scultore italiano.
- [18] Gordon Matta Clark (New York, 1943 - 1978), è stato, nella sua breve vita, un artista rivoluzionario, appartenente al gruppo Anarchitectures, dedito a esperimenti improntati sulla destrutturazione e sulla rottura, creando, secondo geometrie precise, forme innovative di convivenza tra l'uomo e il reale.
- [19] Dan Graham (Illinois - U.S.A. - 1942), artista, fotografo, produttore di film, vive e lavora a New York. La sua attenzione è rivolta allo stretto rapporto che si instaura tra opera d'arte e pubblico.
- [20] Richard Serra (San Francisco, 1939) è uno scultore minimalista e video-artista statunitense, celebre per le sue innumerevoli installazioni metalliche dallo spessore molto sottile.

## BIBLIOGRAFIA

- Balzola A., Monteverdi A.M. (2004), Le arti multimediali digitali, Garzanti, Milano.
- Bruno, Giuliana (2009), Pubbliche intimità. Architettura e arti visive, Bruno Mondadori, Milano, pag. 57-58.
- Foster H. (2009) , Anthony McCall. Breath [the vertical works], Corraini, Mantova.
- Joseph B.W., Walley J. (2005), Anthony McCall, The Solid Light Films and Related Works, Christopher Eamon, Germany.
- Zellner Peter (1999), Hybrid Space: new forms in digital architecture, Thomas & Hudson, London.
- <http://www.anthonymccall.com/>