



La forma della luce: tu chiamale, se vuoi, lampade

I corpi illuminanti nelle loro valenze progettuali e spaziali, tra passato, presente e (soprattutto) futuro

Il rapporto tra uomo e luce artificiale non è così arcaico. Inizia con **Humphry Davy** (1778-1829) e l'invenzione della lampada ad arco voltaico, primo dispositivo che permise l'illuminazione pubblica a grande scala. Ma è con **Thomas Alva Edison** e la sua lampada a incandescenza (1879) che siamo riusciti ad "illuminare il mondo" ed allungare le nostre giornate. Da allora l'industria ha messo sul mercato infinite lampade a tecnologie sempre più performanti: alogene, fluorescenti, e in anni recenti le lampade a LED (Light Emitting Diode), sempre più diffuse perché più efficienti dal punto di vista energetico.

All'interno del progetto architettonico la luce, naturale e artificiale, è da considerarsi alla stregua di un materiale costruttivo capace di dare forma a spazi unici ed atmosfere incantevoli. La luce è intesa non solo come entità puramente funzionale, ma ha anche il fine di migliorare la percezione e la lettura dei luoghi in cui viviamo e lavoriamo: plasma superfici, modella volumi, struttura e delimita spazi.

Le Corbusier ci ha insegnato che «l'architettura è il gioco sapiente, rigoroso e magnifico dei volumi sotto la luce». **Progettare la luce quindi diventa importante tanto quanto**

definire gli ambienti. Nella progettazione degli interni, arredare implica finiture, arredi e complementi, ma quello che è fondamentale per creare la giusta atmosfera è l'illuminazione, perché ha la capacità di riscaldare, avvolgere, valorizzare lo spazio.

Oltre alla luce che delinea gli ambienti, c'è anche però la forma che definisce la luce: i corpi illuminanti, oggi in modo particolare, sono veri e propri oggetti di design in alcuni casi, opere d'arte. Alcuni sono ormai così iconici da far parte della collezione dei più noti musei di design. Solo per citare alcuni esempi: **Parentesi** (1971, **Pio Manzù e Achille Castiglioni**), in cui il tubolare in metallo scorrevole permette di direzionare il bulbo di luce, semplicissima ma diventa un segno grafico forte all'interno di un spazio; la famosissima **Arco** (1962, **Achille & Pier Giacomo Castiglioni**), il primo oggetto di disegno industriale a cui viene riconosciuto la tutela del diritto d'autore al pari di un'opera d'arte e che nasce dall'idea di avere un punto luce sospeso sopra il luogo d'interesse, laddove non era possibile averne a soffitto; **Zettel'z**, la sospensione di **Ingo Maurer** caratterizzata da foglietti di carta giapponese appesi che la rendono personalizzabile; **Acrilica** (1962, **Joe e Gianni Colombo**), dove il metacrilato in alto spessore curvato permette che la luce di una lampadina contenuta all'interno della base in acciaio verniciato risalga lungo il corpo trasparente arrivando ad illuminare la testa; **Pipistrello**, disegnata nel 1965 da **Gae Aulenti** per gli showroom Olivetti a Parigi e Buenos Aires e successivamente prodotta in serie da Martinelli Luce; **Atollo** (1977, **Vico Magistretti**) che ha rappresentato una vera evoluzione culturale per forme e materiali della lampada da tavolo; **Artichoke** (1958, **Poul Henningsen**), classico del design danese dove la fonte luminosa non è visibile, ma è celata da 72 fogli di metallo.

Le lampade possono diventare un complemento d'arredo caratterizzante. Questo vale in un'abitazione, ma anche negli uffici, nei negozi o nelle strutture ricettive. La luce e quindi gli apparecchi luminosi diventano in questi scenari i protagonisti dell'ambiente. Un risultato reso possibile da una pluralità di aspetti, di cui il design è il primo e più eclatante, ma non l'unico. **Le lampade sono sempre più sofisticati sistemi illuminotecnici, lontani dai semplici lampadari di vecchia concezione.** Per quanto l'aspetto possa ricordare in parte quello delle lampade tradizionali, gli accorgimenti tecnici sono ben altri e toccano elementi come i materiali, i comandi di controllo e la personalizzazione.

Tra i progetti più recenti, **Artemide con lo studio BIG** (Bjarke Ingels Group) ha presentato la linea **Vine Light, lampade che raggiungono la massima libertà di movimento con due soli snodi**, per illuminare il piano di lavoro ma anche dar vita a molteplici scenari luminosi,

lasciando ognuno libero di plasmare la propria luce con un semplice movimento. Mentre i tubi flessibili **Alphabet** definiscono un linguaggio attraverso pochi moduli base con la possibilità di costruire infinite strutture luminose, essenziali o più complesse, lineari o curvilinee. Il sistema è controllabile tramite **Artemide App** per garantire libertà non solo nel disegno delle geometrie ma anche nella definizione delle performance dinamiche, programmabili o modificabili in tempo reale.

I progetti del designer **Davide Groppi** sono da sempre espressione poetica ed esperienza; come nella recente **Rail**, che illumina lo spazio con ironia e leggerezza attraverso i binari di un trenino elettrico che disegnano paesaggi immaginari in cui la luce rappresenta altri binari, altri incroci, altre grafiche. Tra arte e scultura anche le sospensioni di **Foscarini della serie Allegro**, composte da linee sottili, che generano forme tridimensionali, oltre a giochi di luce ed ombre. **Arrangements di Flos** sono invece elementi geometrici che si possono combinare in modi diversi, creando composizioni uniche. Ogni unità si attacca semplicemente alla precedente, bilanciandosi perfettamente come parte di una catena luminosa. Marmo massiccio e pregiata pelle Ascot caratterizzano invece le nuove finiture di alcune lampade della serie **Mito di Occhio**, che per tutte le sue luci dà la possibilità del controllo attraverso i gesti.

I sistemi e gli apparecchi illuminanti non si limitano più soltanto a fare luce, ma anche a fornire nuovi servizi basati sull'interrelazione con l'utente. Nei prossimi anni una delle opportunità di sviluppo più importanti per le aziende di settore sarà la visione della **luce come infrastruttura di comunicazione** (come già avviene nel caso del sistema [Soliscape di Delta Light](#)).

Accendere, spegnere, regolare l'intensità luminosa o la temperatura colore, ma anche organizzare e gestire contemporaneamente le luci in base agli ambienti dell'abitazione in un determinato momento della giornata, oppure in base al periodo dell'anno, o in relazione alle attività domestiche come leggere, guardare la TV, ecc. così da **diventare "regista" in grado di cambiare la percezione dello spazio che ci circonda.** I prodotti d'illuminazione saranno sempre più integrati nell'arredamento o all'interno dell'architettura stessa, nelle pareti, nei pavimenti, nei soffitti, e disporremo sempre di più di apparecchi con crescenti funzionalità avanzate integrate, come l'intelligenza adattiva, la connettività wireless, sensori più performanti e sistemi di regolazione dei flussi.

La luce è una parte fondamentale della nostra vita, con la luce creiamo spazi reali, ma anche "spazi d'animo".

About Author



[Arianna Panarella](#)

Si laurea in Architettura al Politecnico di Milano nel 2005 e nel 2012 consegue un Master di II livello in Progettazione e tecnologie. Dal 2006 al 2022 ha collaborato alla didattica presso il Politecnico (Scuola di Architettura Urbanistica e Scuola del Design) e presso la Facoltà di Ingegneria di Trento (Dipartimento di Edile e Architettura). Dal 2010 insegna presso la Scuola Linguaviva Educational Group (Storia dell'architettura, del design e dell'arte). Dal 2005 al 2012 ha svolto attività professionale presso alcuni studi di architettura di Milano e dal 2013 lavora come libero professionista e si occupa di progettazione di interni, allestimenti e grafica. Dal 2005 al 2013 ha collaborato con la Fondazione Pistoletto e dal 2013 al 2019 con il direttivo di In/Arch Lombardia. Ha partecipato a convegni, concorsi, mostre e scrive articoli per riviste e testi.

[See author's posts](#)

[+ Condividi](#)