



## Comunicato stampa

**C.AR.M.E.**  
**Associazione Culturale**

Via delle Battaglie 61/1  
25122 | Brescia - IT  
C.F. 98195120179  
P.IVA 03943480982

**Hug – Marco Amedani**

**LUMINA**

Giovedì 10 dicembre 2020 – Domenica 10 gennaio 2021

info@carmebrescia.it  
carmebrescia.it

### Tutti i giorni, dalle ore 17.00 alle 2.00

In via delle Battaglie 61/1, Brescia – piazzale esterno a CARME

L'Associazione Culturale **CARME** è felice di ri-accendere di nuova luce il quartiere Carmine con l'installazione **Hug**, del light artist **Marco Amedani**.

L'installazione, ideata nel 2019 per il progetto pilota di **LUMINA**, verrà riproposta anche quest'anno come occasione per provare a stare un po' più vicini, scambiandoci abbracci attraverso la Luce ed il Colore, durante questo Natale che sicuramente ricorderemo.

**Hug** è una delle installazioni del progetto **HugForUs** – <https://www.hugforus.com/>, iniziativa di social lighting contro il distanziamento sociale. **HugForUs** è un nuovo modo di comunicare ed abbattere le barriere dei confini geografici, culturali e linguistici. Con **HugForUs** possiamo inviare a tutto il mondo – e simultaneamente – il nostro colorato e luminoso abbraccio, annullando così, attraverso un piccolo gesto, le distanze che ci separano, rendendoci partecipi di un nuovo modo di comunicare. Con l'apposita app **HugForUs** avremo la possibilità di scambiarci abbracci colorati. Ogni utente potrà quindi prendere parte ad un abbraccio collettivo selezionando un colore sull'app, che a sua volta lo invierà al server dedicato: una volta scelto il proprio colore questo si unirà all'abbraccio insieme a quello di molti altri, creando così un abbraccio universale. Tutti questi dati saranno poi inviati ad un server che li memorizzerà, creando una memoria colorata di questo tempo.

Ogni giorno, dalle ore 17 fino a tarda notte si potranno inviare i propri abbracci che così appariranno sull'installazione; inoltre, sarà attiva una **diretta YouTube** sul canale di **HugForUs** per mostrare gli abbracci di luce inviati da tutto il mondo sull'installazione presente in Carmine.

L'installazione **Hug** nasce con la volontà di approfondire le dinamiche delle relazioni interpersonali, di scoprire nuove sfumature e nuove idee, di stupire con i nuovi accostamenti che si creeranno di volta in volta e con le nuove palette di colore che ci ispireranno.

**Hug** coinvolge l'utente nella realizzazione dell'opera, facendolo diventare parte integrante della stessa e facendo risaltare le sue idee, le sue peculiarità; l'opera ci renderà parte di un gruppo dinamico che, nel rispetto di limiti e confini personali,



**HUG**  
for us



riesce a creare uno scambio continuo tra le varie identità. L'ambiente dell'opera ci mostrerà le Luci degli altri, chiedendoci di rispettarle.

Le Luci degli utenti, memorizzate in una sequenza, andranno a illuminare la struttura stessa dell'opera: difatti, una volta selezionato il nostro colore, lo vedremo coprire lentamente tutta la struttura, andando a sovrapporsi ai colori presenti; campita tutta la superficie, in questo grosso abbraccio di Luce uniforme, il tutto andrà a sfumare nuovamente, lasciando il colore selezionato nel pannello centrale della struttura e spostando i colori precedenti verso l'esterno.

Il percorso che il nostro colore compirà sull'opera rimarca ulteriormente l'idea che si trova alla base dell'installazione: possiamo farne parte mostrandoci senza limitazioni, ma lasciando spazio in egual misura poi ad altre sfumature e, quindi, identità.

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.

Attraverso l'uso della lamiera forata come superficie di proiezione della Luce avremo una doppia visione dell'opera; difatti, risulta molto marcata la differenza di luminosità tra la parte posteriore dell'opera rispetto al fronte, punto principale di visione dell'opera: possiamo percepire e riconoscere in maniera sfocata le varie identità, ma per scoprirle, conoscerle e sentirsi parte integrante di questa comunità colorata dovremo metterci in gioco in prima persona, lasciando che il nostro colore venga mostrato a tutti senza filtri e accettando (forse a malincuore) di vedere la propria identità uscire di scena dopo aver percorso i vari step sull'opera, continuando ad estendere questo abbraccio potenzialmente infinito.

**C.A.R.M.E.**  
**Associazione Culturale**

Via delle Battaglie 61/1  
25122 | Brescia - IT  
C.F. 98195120179  
P.IVA 03943480982

info@carnebrescia.it  
carnebrescia.it



Scarica l'app di *HugForUs*



**HUG**  
for us



**Marco Amedani**

<https://www.marcoamedani.com/>

**C.A.R.M.E.**  
**Associazione Culturale**

Via delle Battaglie 61/1  
25122 | Brescia - IT  
C.F. 98195120179  
P.IVA 03943480982

info@carnebrescia.it  
carnebrescia.it

## Biografia

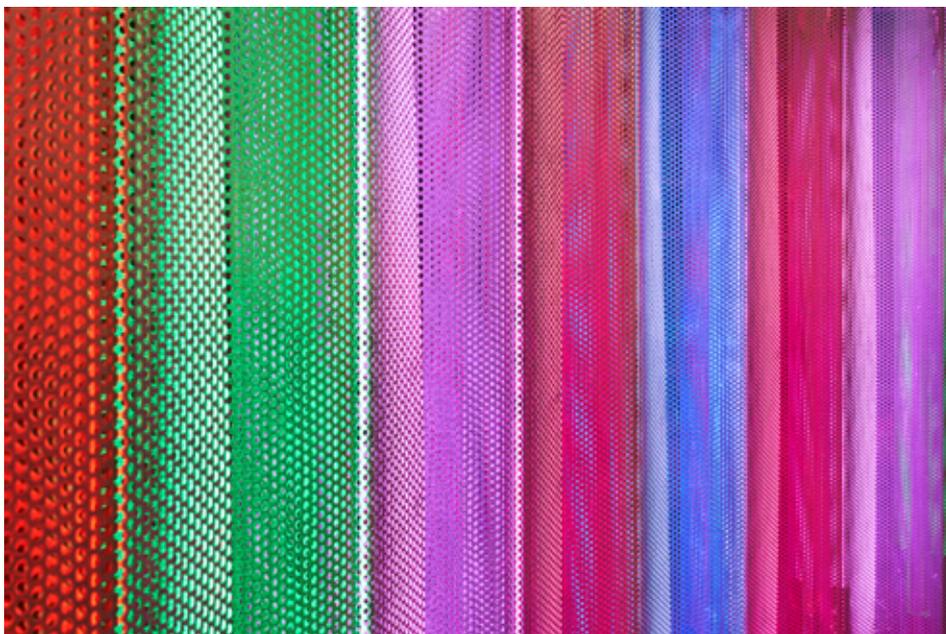
Marco Amedani (Brescia, 1984) si forma inizialmente in campo scientifico.

Da sempre affascinato dalla forma nelle sue rappresentazioni emozionali, si rivolge verso l'architettura, al Politecnico di Milano. Mosso dalla passione verso l'estetica dello spazio approda in LABA, Accademia di Belle Arti di Brescia, per dedicarsi alla scenografia.

Già negli anni giovanili si appassiona alla Luce, fonte creatrice della forma stessa. In tutti i suoi lavori installativi, soprattutto in ambito teatrale e legato agli eventi, dedica un'importanza primaria alla sorgente luminosa.

Dopo aver maturato esperienza sul campo come illuminotecnico, spaziando in diversi settori che abbracciano il teatro, le manifestazioni culturali e gli eventi, ora si occupa di Lighting Design.

La Luce viene quindi traslata in ambito artistico: opere bidimensionali inquadrano la stessa dipingendo supporti mentre installazioni site-specific modificano lo spazio influenzandolo.



*Hug*, 2019, detail

