

*Phenomenology of the lit-up landscape*

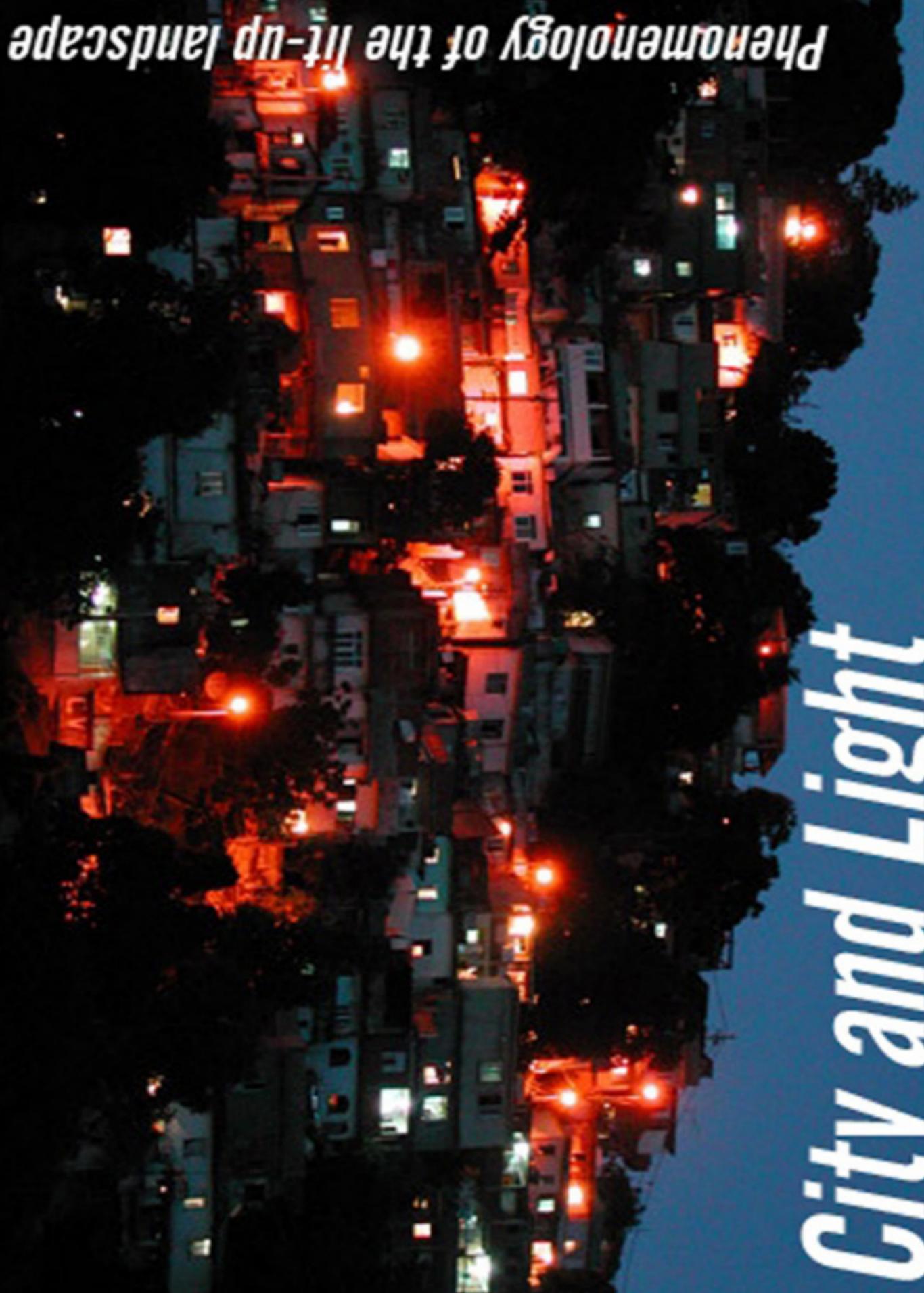
# *City and Light*

*Fenomenologia del paesaggio illuminato*



*Città e Luce*

*Phenomenology of the lit-up landscape*



# City and Light

# Citta e Luce

*Fenomenologia del paesaggio illuminato*



## Città e luce. Fenomenologia del paesaggio illuminato

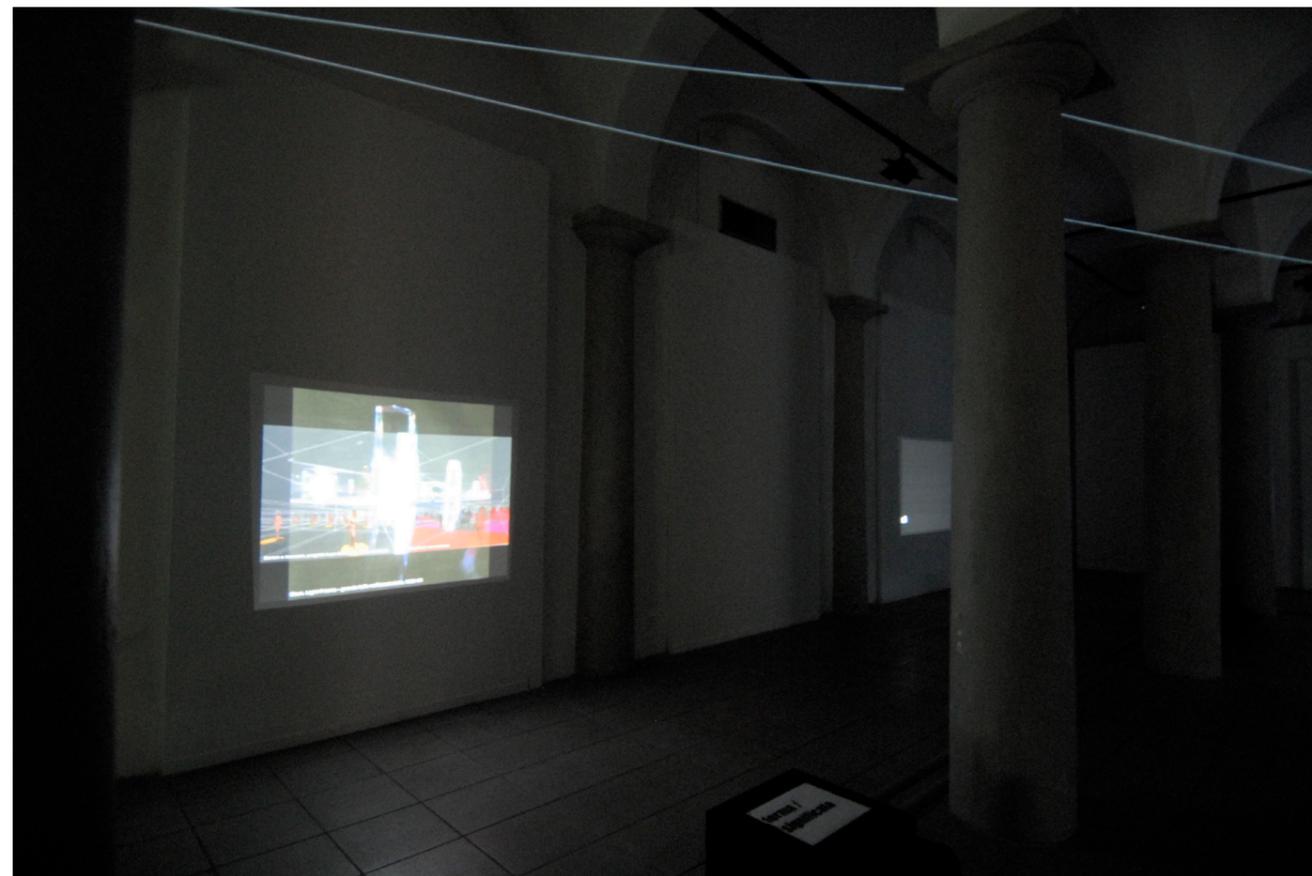
Festival dell'architettura, 4  
Reggio Emilia, Chiostrì di san Domenico, 18 ottobre - 8 novembre 2008

Progetto coordinato da Francesca Zanella  
Mostra a cura di Francesca Zanella, Ilaria Bignotti, Michele Guerra, Marco Scotti  
*Spazio permeabile*, installazione di Carlo Bernardini

Guardare/raccontare/progettare il paesaggio urbano illuminato.

Su questo rapporto, dove il piano dell'osservatore distratto si distingue da quello di chi osserva per conoscere e, quindi, per trasformare il paesaggio, e che si serve di 'modi di guardare' il paesaggio per comprenderlo e modificarlo, si è basata la ricerca in cui abbiamo cercato di analizzare il ruolo della luce nella condizione urbana contemporanea, tenendo conto della dimensione mitica e reale della metropoli.

Progetto/non progetto, razionale/irrazionale, naturale/artificiale: la nostra lettura si è basata sulla verifica di queste dicotomie e sul confronto con le contraddittorie istanze del dibattito contemporaneo che ci ha condotti ad individuare suggerimenti, interpretazioni, ricerche artistiche, progetti architettonici, piani urbani, ma anche 'sguardi' sul paesaggio illuminato, o interpretazioni del ruolo della luce nella città contemporanea (post-industriale, post-moderna, immaginaria, immaginifica e spettacolare).



### Installazione di luce e Racconto di luce

La mostra è pensata come un luogo di esperienza spaziale e di riflessione sul nostro modo di fruire il paesaggio notturno e sul ruolo che la luce assume nelle ricerche di artisti e progettisti.

### Lo "Spazio permeabile" di Carlo Bernardini

*"...Un linguaggio visivo può trovare attraverso un mezzo privo di corporeità proprio l'elemento essenziale a muoversi su quel crinale che divide nella nostra percezione lo stato reale delle cose da quello ipotetico o illusorio.*

*E' proprio questa la "zona franca" di cui si diceva, in cui possiamo smarrire le coordinate percettive dello spazio per poi ritrovarle forzando il limite dello spazio fisico ed avventurandoci in un ipotetico secondo spazio.*

*Nella pulsione interna tra di essi, lo spazio reale e quello del pensiero, l'uno tende a permeare l'interno dell'altro; l'intercomunicazione dei due determina la trasformazione percettiva ambientale..."* (Carlo Bernardini, "La linea sperimentale della luce").

Abbiamo chiesto a Carlo Bernardini di intervenire a San Domenico con una installazione che dialogasse con il nostro percorso di ricerca. Così una struttura luminosa si interseca con il sistema delle colonne. I sottili frammenti di luce dello *Spazio permeabile* suggeriscono percorsi fra i racconti di luce da noi costruiti, creando un ulteriore livello di lettura, uno spazio 'altro' rispetto a quello delle immagini.

### Racconto di luce

Per una ricerca sulla luce, abbiamo scelto un 'racconto di luce': 5 sequenze video attraverso le quali si restituiscono gli esiti della ricerca nell'ambito del progetto architettonico, della ricerca artistica, e delle letture della città dell'immaginario cinematografico e pubblicitario, dei video amatoriali depositati nella rete, dei racconti d'immagini della stampa popolare e dei reportage del fotogiornalismo.

La proiezione delle sequenze è simultanea perchè non vogliamo, nè possiamo dare un ordine del racconto nè creare gerarchie. L'intenzione è quella di indurre alla riflessione attraverso la sollecitazione delle immagini. Pensiamo dunque a molteplici livelli di lettura e di interpretazione: dal coinvolgimento immaginifico, alla scoperta dei rimandi interni fra i 5 racconti, all'analisi critica dei materiali e delle ipotesi di lettura proposte, alla individuazione di altre possibili vie di ricerca.

I titoli dei video sono:

1. Electric light Spaces. Città & luce nell'immagine dello spot pubblicitario
2. Fotogenia della città
- 3.4.5. Città e luce. Rappresentazione e progetto - Dall'opera all'environment alla città di luce
6. Parole chiave.

## 1. Electric light Spaces. Città & luce nell'immagine dello spot pubblicitario

L'immagine della città illuminata pubblicitaria è stata analizzata attraverso una selezione limitata agli anni più recenti. L'estetica e i messaggi di questi testi vengono raccontati e ri-letti evidenziando i ruoli svolti dalla luce e le rappresentazioni urbane contemporanee. I video sono stati organizzati in due sequenze da 10 minuti l'una secondo le seguenti tematiche:

Luce come veicolo di conoscenza e sensazioni

Luce come strumento per la riattivazione di significati

Giorno / Notte, Luce / Oscurità

Lo stravolgimento del ciclo di 24 ore

Luce / Oscurità: istanze ecologiche

Luce / Oscurità. Centro e luoghi di margine

Luce e Comunicazione pubblicitaria

Luce come strumento di meraviglia e messa in scena

## 2. Fotogenia della città

“In che modo il film che è fatto di luce e che da sempre si è misurato con lo spazio urbano come spunto metalinguistico può aiutarci lungo un percorso in cui molti sentieri sono ancora da tracciare?”

Una prima risposta a questa domanda è proposta nella sequenza dedicata alla città illuminata nel cinema attraverso una articolazione in due sezioni: *EUROPA. Il senso delle luci* e *AMERICA. Le luci del senso*.

Il confronto tra la cultura europea e quella americana anche in questa occasione diventa proficuo. Ci permette di rileggere paesaggi urbani notturni della città del neorealismo; di reinterpretare il significato della luce nel cinema della Nouvelle Vague e Situazionista. Paesaggi notturni che trovano nuove letture nel cinema americano che sembra tradurre il distacco tra città ed abitante nelle strutture metropolitane fantascientifiche.

I sequenza di 10 minuti:

*EUROPA. Il senso delle luci*

Ladri di biciclette (Vittorio De Sica, 1948)

Senza pietà (Alberto Lattuada, 1947)

Ascensore per il patibolo (Louis Malle, 1957)

I quattrocento colpi (François Truffaut, 1959)

Fino all'ultimo respiro (Jean-Luc Godard, 1960)

Sur le passage de quelques personnes à travers une assez courte unité de temps (Guy Debord, 1959)

Il sequenza di 10 minuti:

*AMERICA. Le luci del senso*

Taxi Driver (Martin Scorsese, 1974)

Incontri ravvicinati del terzo tipo (Steven Spielberg, 1977)

1997: Fuga da New York (John Carpenter, 1981)

Koyaanisqatsi (Godfrey Reggio, 1982)

Blade Runner (Ridkley Scott, 1982)

Star Wars – Episodio III: La vendetta dei Sith (George Lucas, 2005)

### 3.4.5. Città e luce. Rappresentazione e progetto - Dall'opera all'environment alla città di luce

Il confronto tra ricerche artistiche, progetto architettonico e analisi sulla città è articolato sulla base di tre nuclei tematici: giorno/notte, centro/periferia e forma/significato. Tre nuclei fondamentali del dibattito che ha accompagnato la diffusione e lo sviluppo delle fonti di illuminazione artificiale. La nostra selezione, che parte dalla seconda metà dell'800, vuole fare riflettere su come siano mutati concetti quali centro e periferia nel dibattito sulla città e come la luce sia elemento primario nella definizione dei limiti; come continui ad essere fondamentale la ricerca di un rapporto con la tecnologia in ogni intervento nel paesaggio.

### 3. Giorno / Notte

#### a. Quale il limite tra giorno e notte? quale il rapporto tra natura e artificio?

Dalla rappresentazione della città di notte nella stampa popolare della seconda metà dell'800, al 'pointillisme' dei notturni di Balla, Russolo, Boccioni e Carrà nella fase che anticipa la scomposizione cubo/futurista, in cui domina il tema della contrapposizione tra natura e tecnica (la lampada ad arco di Balla a confronto con i bagliori dei lampi di Russolo). Ma anche altri notturni della pittura europea ed americana, tra accademia e 'realismo'.

#### b. L'altra città: il 'luogo' elettrico, il mito tecnologico:

i primi grandi eventi di massa, dalle Esposizioni universali, ai Luna Park, dagli anni '80 dell'800, agli anni '30 dell'900, con le città del futuro da Futurama di Geddes a New York nel 1939.

#### c. Luce: spettacolo shock o terrore. Fasci di luce:

ancora le feste notturne delle esposizioni universali, sino alle installazioni di luce, e luce e musica che dagli spazi chiusi dei piper, (installazione di Xenakis, 1972) sono state trasposte all'ambito urbano per trasformare e reinterpretare la città come palcoscenico.

I fasci di luce sono anche quelli della contraerea. Ecco quindi un confronto provocatorio in cui dai proiettori e dalle Torri elettriche si 'slitta' ai fasci della contraerea che sovrastano una città oscurata che si difende dai bombardamenti. Proponiamo una sequenza di immagini in cui è evidente il gioco mistificatorio della propaganda (dalla Grande Guerra, alle guerre mediatiche più recenti) che sfrutta le distorsioni della illuminazione, oppure che legge i bagliori dei bombardamenti come simbolo della superiorità militare. "Bombs that glare with the fire in the dark; a night fantasy, that's what the pilots see": così il commento del documentario sul bombardamento di Essen. Quindi: Luce e tecnica, mito della tecnologia e demonizzazione del progresso.

#### d. Giorno / Notte. Naturale / Artificiale:

la White Way a New York e il ruolo delle réclame luminose a partire dai primi decenni del '900 ad oggi, con il caso della ridefinizione di Times Square da parte della Walt Disney, oppure con il nuovo modello urbano fluido della città giapponese.

#### e. Il progetto per il giorno e il progetto per la notte:

come architetti e urbanisti si sono misurati con la dimensione notturna della città? Dal ruolo degli ingegneri illuminotecnici che hanno definito le tecniche di illuminazione urbana, alla Ville Radieuse di Le Corbusier assoggettata alla legge della natura, ma nel contempo riformulata dalla rivoluzione tecnologica, alla analisi della città 'pop' Las Vegas, città/insegna, città in cui la dimensione notturna e diurna è sovvertita, alla città spettacolo della postmodernità in cui ritorna a dominare la luce come strumento della ricerca artistica (Luci d'artista Torino, Luci di Pietra Roma, Luzboa, Festival della luce di Berlino)

#### f. Naturale / artificiale: ritmi biologici e rapporto con l'ambiente:

l'istanza ecologica e alcune riflessioni sul rapporto dell'uomo con la natura.

#### 4. Centro / Periferia

Cosa è centro e cosa è periferia? Quale il ruolo della luce nella definizione del centro e della periferia, come sono mutati i limiti e le geografie, sia a livello globale che a livello di ogni singolo insediamento urbano. Queste riflessioni sono centrali nella letteratura critica, nella ricerca artistica e in quella progettuale, e la luce assume un ruolo centrale anche in questo caso: sia che la si assuma come indice di ricchezza e progresso tecnologico, sia che la si assuma come strumento di messa in forma e di riqualificazione delle città e del territorio.

Il racconto cercherà di individuare il ruolo della luce come espressione dei rapporti tra individuo e ambiente.

##### a. Geografie:

in che termini l'espansione delle tecniche di progettazione e del progresso tecnologico e quindi anche l'energia elettrica ha ridefinito l'assetto urbanizzato della terra?

Ma anche in che termini la luce rispecchia le fratture?

##### b. Fratture / muri:

Costruzioni/Ricostruzioni.

Ridefinizione dei rapporti tra centro e periferia nella città: centri storici e *terrains vagues*.

Ridefinizione della struttura urbana attraverso le reti di comunicazione reali e virtuali.

Ridefinizione delle aree industriali.

##### c. Interno / Esterno. Dalla mente al cosmo:

dallo spazio interiore della Endless House di Kiesler o della Caverna dell'Antimateria di Galizio, agli Ambienti a luce nera di Fontana e degli anni '60, ai viaggi psichedelici, alla riflessione sul cosmo.

#### 5. Forma / Significato. Progetto e non progetto

In questa sezione si recuperano gli 'appunti' delle altre due sequenze per riproporli attraverso una indagine sul rapporto tra ricerche artistiche e cultura progettuale. Abbiamo ritenuto che la luce possa essere assunta come medium della visione (Percezione), come mezzo di comunicazione (Dov'è il medium dov'è il messaggio), come 'materia' di progetto (Totem di luce e racconti urbani) e strumento di definizione dello spazio e di sollecitazione sensoriale (Relazione).

##### a. Percezione:

dalle Cattedrali di Monet all'Empire di Warhol, dalle indagini psico-percettive degli anni '30 sino a analisi della città da parte di Kepes e Lynch.

##### b. Dov'è il medium dov'è il messaggio:

dalla Licht Architektur di ambito germanico alla New York deco; dalla white way alle indagini sulla cultura popolare in ambito inglese, dagli environment degli anni '60 alla pop al minimalismo. Quindi il rapporto tra i messaggi luminosi e lo spazio urbano: da Learning from Las Vegas all'allestimento per Vision of Japan di Toio Ito al Victoria & Albert Museum; dalle installazioni di Jarre alla Défense, alle installazioni interattive legate alle più recenti ricerche.

##### c. Racconti e totem di luce:

a partire dagli anni '30 esplode il mito della doppia vita dell'architettura che vive di giorno e di notte. La storia del progetto delle architetture della notte è complesso, strettamente connesso alle innovazioni tecnologiche (dalla lampada ad incandescenza al led) che incidono sulla qualità della luce (intensità e colore), ma anche sulle modalità del rapporto tra architettura e luce. Oggi assistiamo ad un superamento della idea tipica degli anni '30 del '900 che vedeva l'architettura della notte come un doppio, o meglio il negativo dell'architettura del giorno. L'architettura di luce ha raggiunto oggi una autonomia pressoché totale. Questo anche sul piano del progetto urbano: se la storia della illuminazione urbana per lungo tempo è stata caratterizzata da un distacco tra le tecniche della illuminazione ed il progetto architettonico ed urbano, oggi alla forma urbana si vuole sovrapporre una nuova struttura di luce che ridefinisce, ricalca o reinterpreta la città: dalla teoria del funzionalismo che puntava alla quantità, alla ricerca della qualità.

##### d. Relazione / reazione: luce come strumento di sollecitazione:

sollecitazione sensoriale, definizione di spazi, luce / memoria. In questa sezione si cerca di documentare l'articolazione delle ricerche che, a partire dalla metà degli anni '50, hanno utilizzato la luce, e il buio, come strumento primario per ricercare il coinvolgimento dello spettatore, attraverso la provocazione e lo shock (soprattutto negli anni '60), oppure attraverso una sollecitazione e coinvolgimento sensoriale, infine nei processi di riattivazione della memoria collettiva.