



LA PAROLA A...

Le otto regole di luce

Trentacinque anni di osservazione, ascolto, esperienza, amore per lo studio e la conoscenza della materia luce che Mario Nanni sintetizza nelle sue regole, ognuna rappresentata attraverso un suo progetto

ufficiostile

La cupola Guell del Gaudi Center Reus, la Luce della musica per il Teatro alla Scala, il Termometro di luce per Piazza Zaballuru di Bilbao, sono alcune delle **otto "finestre"** che, nella mostra monografica organizzata presso lo Spazio FGM per l'Architettura di Milano, incorniciano e definiscono le otto regole di **Mario Nanni**: luce materiale da costruzione, luce solo dove serve, lo spessore della luce, la luce genera il colore, elogio dell'ombra, luce in movimento, presenza e assenza, l'emozione del nulla.

Muoversi nello spazio è innanzitutto provare o subire emozioni: questo racconta il percorso costruito nello spazio espositivo di via Bergognone. Come ci insegna Nanni *"tutte le volte che si affronta un progetto bisogna farlo con grande modestia e sensibilità, con la consapevolezza che lavorare con la luce non è solo applicare matematica e fisica, ma è anche dosare amore, percezione, passione e sperimentazione"*.

Progettista, fondatore di Viabizzuno e poeta della luce, Mario Nanni ci racconta così l'architettura, attraverso la sua esperienza del visibile e del sensibile, inquadrando il progetto, raccontandocene la storia, facendocelo vedere attraverso la luce.

Regola 1

Presenza Assenza

Presenza di Luce e assenza di corpo illuminante: magia, stupore ed emozione della luce senza l'evidenza della forma da cui nasce. La presenza-assenza della luce è un viaggio spazio temporale che rompe i confini della materia. Da una sorgente nascosta far risplendere i corpi su cui la luce si appoggia.

Regola 2

Luce solo dove serve

Chimica della luce: ci vuole la dose giusta e calibrata perché nasca l'alchimia. In un ambiente non servono? tante luci. Ne basta una. Capace di far cogliere le emozioni, gli sguardi, l'attenzione. Luce, una e una sola. Dove serve.

Regola 3

Lo spessore della luce

Ha spessore ciò che ha volume, ha volume ciò che genera ombra. L'ombra nasce dalla luce e la luce genera volumi definendone gli spazi. La luce che aiuta a scoprire e leggere l'architettura stessa. La luce è materia e come tale va trattata.

Regola 4

Luce materiale da costruzione

Un progetto non è solo materia ma anche luce. L'architettura è progettazione di luce. Troppo spesso la luce è un post intervento: corregge enfatizza e nasconde ciò che ha già preso una sua forma. Ma la luce, quella che non si vede ma si sente è un tutt'uno con la materia che si appoggia. E' quindi necessario costruire con la luce.

Regola 5

Elogio dell'ombra

La forza della luce coincide con l'approssimarsi al suo spegnersi. Su questo confine tra luminosità e oscurità prende forma l'architettura. Si ragiona per positivo e negativo: l'ombra è il vuoto e il pieno della luce. Quando? si produce luce, non bisogna progettare tanto la luce in sé quanto l'ombra che gli oggetti colpiti da essa emettono.

Regola 6

Luce in movimento

La luce segue il ritmo che va dall'alba al tramonto cogliendo aspetti architettonici, simbolici, narrativi e descrittivi legati alla città e ai suoi protagonisti. Muovendosi la luce diventa racconto e poesia come nel caso dell'illuminazione della facciata del Teatro alla Scala di Milano: grazie alla LIV (Lampadina a immagini variabili) la luce è in grado di modularsi e di trasformare le superfici su cui si appoggia modificando i confini e le profondità della facciata stessa.

Regola 7

La luce genera colore

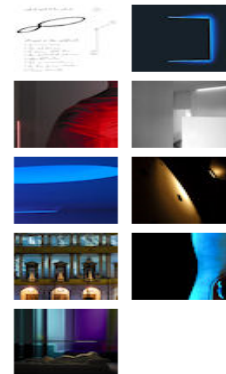
Nessun oggetto emana un colore uguale a se stesso durante tutto l'arco della giornata. L'oscurità fa scomparire i colori perché il colore è luce. È la luce che dà ad ogni oggetto il suo colore, per questo il colore diventa strumento di progettazione.

Regola 8

L'emozione del nulla

L'emozione del nulla è l'incanto di poter vivere una situazione piacevole per mezzo della luce che avvolge uno spazio, senza che essa si manifesti apertamente, vivere emozioni attraverso quello che vedo. Rendere più pregne di significato le cose. Creare una magia invisibile. Come nel caso dell'illuminazione della scultura dell'Ermafrodito dormiente non occorre creare una luce sagomata che avvolge omogeneamente nella sua totalità l'opera; si tratta di dare un valore alla sua inquadratura, appoggiare lo sguardo della luce dove si appoggia lo sguardo dello spettatore.

8 regole di luce



Link

- Dossier lighting
- Progettare la luce per gli spazi
- Luce: dall'energia al progetto
- FontanaArte presenta WIG a EuroLuce 2011
- FontanaArte a EuroLuce 2011
- *Il teatro di luce* edit from
- Hook, design Jean Nouvel per Methis