

Rappresentare significa innescare ibridazioni culturali: il caso *Light Show* '60

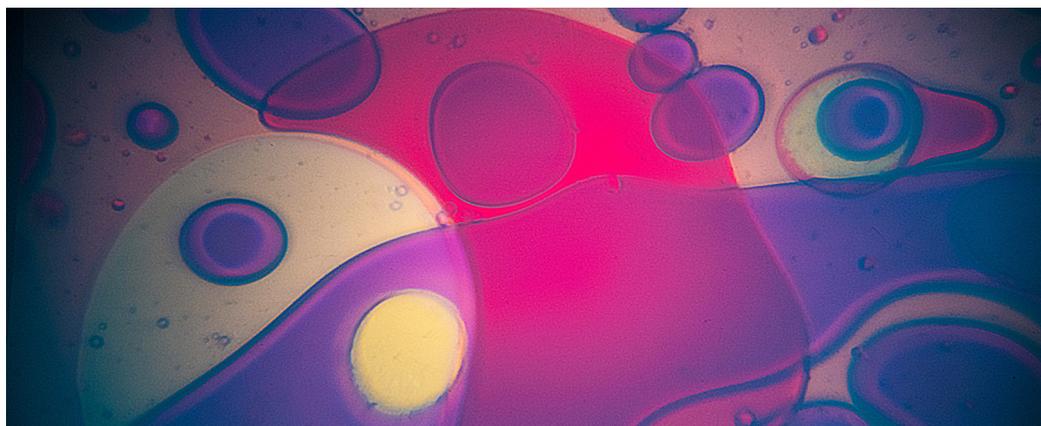
Maurizio Unali

Abstract

La ricerca vuole approfondire quei modelli di rappresentazione interdisciplinari della seconda metà del Novecento – il secolo più ricco di rappresentazioni! –, alimentati soprattutto da 'ibridazioni culturali'. In particolare, la ricerca è incentrata su uno fra i primi processi elaborativi multimediali della storia della rappresentazione visiva del secolo scorso: il caso dei *Light Show* nelle performance psichedeliche pop-rock degli anni '60. Lo studio tratteggia gli esordi di questo nuovo modello di rappresentazione del secondo Novecento, attualizzato trasversalmente nei decenni successivi in diversi contesti creativi – naturalmente propensi all'interdisciplinarietà e alla multimedialità – evidenziando i principali autori, le opere e i prevalenti ambiti tematici di sviluppo geografico-culturale. Dallo studio emerge anche il ruolo 'dialogico' e conformativo dei vari processi di rappresentazione; un'arte e una scienza che si alimenta di 'connessioni', variamente declinate nella storia rispetto a molteplici linguaggi e alle conoscenze tecno-culturali del tempo in cui si attua tale *modus operandi*. È un'ulteriore conferma di come le progettualità che hanno scandito la storia della rappresentazione possono essere considerate (tutte) anche dei "modelli semantici"; rappresentazioni come metafore e sensori dei tempi, esito di ibridazioni culturali (appunto) e complessi 'riciclaggi estetici', coscienti dei riferimenti concettuali e visivi, dei metodi e delle tecniche di configurazione.

Parole chiave

Light Show, storia della rappresentazione multimediale, arte psichedelica, architettura effimera, rock show design.



Maurizio Unali,
Attualizzazione
post-digitale della
rappresentazione
psichedelica del *Light Show*
'60: *exempla* n. 1, 2020.

Introduzione

Dalla metà degli anni '60, in America e in Inghilterra, la rappresentazione *live* della musica pop-rock in ambito psichedelico (ma non solo) è fortemente caratterizzata dalla sperimentazione di una nuova (nella dimensione della performance musicale) forma di spettacolo multimediale, comunemente nota come *Light Show* (o *Liquid Light Show*, *Psychedelic Light Show*).

Il *Light Show* degli anni '60 è frutto di molteplici sperimentazioni interdisciplinari, storicizzabili in continuità con le ricerche delle avanguardie storiche sulle varie declinazioni di ciò che possiamo definire (in generale) *Visual Music* e, più in senso architettonico, di ciò che attiene all'allestimento di ambienti sensoriali multimediali realizzati attraverso ibridazioni culturali alimentate dalle arti visive, dalla musica e dall'evoluzione delle tecno-culture, da quelle 'video' a quelle 'illuminotecniche' (ma non solo).

Inoltre, la declinazione nello spettacolo pop dell'arte del *Light Show* sembra aver segnato gli esordi del *Rock Show Design* [1], così come oggi lo storicizziamo – divenendo nelle sue varie attualizzazioni una fra le più utilizzate estetiche negli allestimenti scenici pop-rock –, configurando uno fra i nuovi modelli di rappresentazione dello spazio scenico ideati nella seconda metà del Novecento.

Light Show '60

Negli aspetti generali l'idea *Light Show* si presenta allo spettatore come un energico ambiente immersivo multimediale: effetti visivi e giochi di luce a tempo (non sempre sincronizzati) di musica, corpi e morbidi movimenti che proiettano ombre, bolle colorate che si giustappongono e mescolano con altre conformazioni liquide dalle geometrie variabili, frattali, astratte, forme ameboidi, immagini fisse e in movimento, coloratissime, accecanti e in dissolvenza, filmati in bianco e nero e a colori, sfondi di foreste, immensi cieli, prati, rumori, fumi, ecc.; un'esperienza psico-fisica totalizzante che, come in un sogno, si dissolve e ricompone senza soluzione di continuità.

Negli anni '60 tali effetti scenici sono prodotti soprattutto attraverso l'uso di particolari diapositive contenenti olii e acqua sensibili al calore del proiettore. In fase di proiezione questa reazione genera l'effetto del movimento magmatico di campi di colore sgranato. Suggestioni visive usate come ideali fondali scenici per i tipici lunghi assoli strumentali dei musicisti e per metaforiche rappresentazioni del 'viaggio', spesso indotte dall'uso delle droghe.

L'obiettivo principale del *Light Show* è quello di ampliare le emozioni della rappresentazione musicale live, introducendo ulteriori esperienze sensoriali in grado di stimolare negli spettatori più sensori percettivi. Una sorta di 'sinestesia psichedelica' che, negli esempi progettuali migliori, sembra tendere all'annullamento dello spazio reale e del tempo percepito, inverando un ambiente immersivo unificante, in grado di ridurre le distanze fra gli artisti e il pubblico; è la ricerca utopica di un'esperienza totale che tende a infrangere ogni barriera personale (fra il nostro mondo interiore e quello esterno), anche attraverso l'uso di droghe allucinogene (argomento fondamentale per comprendere il fenomeno, da contestualizzare nello specifico socio-culturale degli anni '60).

Essendo tecnicamente un allestimento prevalentemente di tipo 'proiettivo', quindi 'non invasivo' e fortemente immateriale, il *Light Show* tende a conformare ogni luogo in cui si attua, sovvertendo temporaneamente la percezione delle dimensioni spazio-temporali dell'ambiente; dai locali ai teatri, dai cinema alle discoteche fino agli ambienti urbani, lo spazio scenico è conformato dall'azione scenica del *Light Show*. Tutte caratteristiche di senso che possiamo riferire alle tipiche poetiche progettuali della cosiddetta 'architettura effimera' [Unali 2010].

Verso una storia del *Light Show*: antefatti e origini

È importante ricordare che l'idea *Light Show* non nasce con il movimento psichedelico della metà degli anni '60, ma molto prima, in relazione ad alcune interdisciplinari ricerche

sui rapporti tra arte, musica, scenografia teatrale, immagini, luci e colori, che partono dalle avanguardie storiche degli inizi del secolo e oltre. Facendo riferimento a queste molteplici ricerche, sembra interessante tratteggiare i prodromi del fenomeno *Light Show* suggerendo un sintetico percorso di studio in cui ricordare le principali tappe della storia della *Visual Music*, con i suoi ingegnosi medium di rappresentazione finalizzati, essenzialmente, all'allestimento di spazi immateriali abitabili attraverso i nostri sensi.

Si tratta anche dell'invenzione di 'strumenti di proiezione' – metodi e tecniche di rappresentazione con cui trasporre la musica in luce, colore e immagine – molti addirittura in continuità con la seicentesca 'lanterna magica' descritta da Athanasius Kircher; ma anche, ancora molto prima, filosoficamente, con le scenografiche 'ombre' del Mito della Caverna di Platone: il "clavicembalo oculare" (1725) di Louis Bertrand Castel; il *Pyropone* (1873) di Frédéric Kastner, uno strumento simile a un organo, che innesca getti di gas in tubi di cristallo generando suoni e luci colorate; il *Color organ* (1893) di Alexander Fallace Rimington; il *Clavilux* (1922) di Thomas Wilfred, uno strumento per generare immagini luminose colorate proiettate su uno schermo. Nella dimensione più spiccatamente musicale di questi progetti di rappresentazione ricordiamo: le ricerche del compositore Aleksander Skrjabin, in particolare la composizione sinfonica dal titolo *Prometeo* (1910), in cui musica e colori sono correlati attraverso una precisa corrispondenza tra tonalità musicali e cromatiche; le corrispondenze fra accordi e colori teorizzate da Alexander Lászlò, inventore del *Sonchromatoskop* (1924-1925).

Nella sfera dell'arte visiva, Wasilij Kandinskij realizza alcune opere in cui l'improvvisazione e l'astrazione del gesto pittorico sono associate alle caratteristiche della musica ascoltata, come nel suo dipinto *Impression III* (1911) realizzato sulla base dell'ascolto di composizioni musicali di Schönberg.

Nella rappresentazione audiovisiva, fra le molteplici ricerche elaborate nella prima metà del Novecento, ricordiamo: i progetti di Oskar Fischinger, tra i protagonisti del "Cinema Astratto" e fra principali sperimentatori di modelli di animazione sulle relazioni fra musica e immagini; Len Lye, i fratelli John e James Whitney, i cui lavori influenzano anche il cinema, come testimoniato dalla sequenza iniziale del film *La donna che visse due volte* (1958) di Alfred Hitchcock; le sperimentazioni sulla luce (*Lumia*) del già citato Wilfred.

Negli anni immediatamente precedenti e successivi alla Prima guerra mondiale, l'arte della luce trova nuovi sperimentatori anche nel campo del teatro in Italia, Francia, Russia e Germania. Citiamo, ad esempio, gli effetti luminosi nelle scenografie futuriste (tra il 1915 e il 1917) ideate da Fortunato Depero, Giacomo Balla, Enrico Prampolini; l'opera del futurista russo Nikolai Foregger, *Rapimento di bambini* (1922), in cui gli effetti luminosi erano ottenuti facendo passare la luce dei riflettori attraverso dei dischi rotanti; la scenografia cinetica di Francis Picabia per il balletto *Relâche* (1924) di Erik Satie; e per finire, gli esperimenti sulla luce riflessa e diretta, le retroproiezioni e il teatro di ombre sviluppati presso il Bauhaus di Weimar (1919-1933), in particolare nelle opere di Kurt Schwertfeger e Ludwig Hirschfeld-Mack.

Il *Light Show* 'psichedelico' degli anni '60: *exempla*

Nella galassia creativa della rappresentazione psichedelica è difficile ordinare in un preciso quadro storico-evolutivo tutti gli avvenimenti (molti dei quali istintivi, generazionali e poco 'strutturati').

Fra queste nuove progettualità interdisciplinari, germinate soprattutto nella cultura americana e inglese degli anni '60, segnaliamo di seguito solo alcune linee di ricerca che, fra le tante, sembrano aver generato i principali modelli di rappresentazione immersivi.

Jordan Belson e Henry Jacobs, *Vortex Concerts*, 1957-1960

Tra le più interessanti opere che anticipano il tipico *Light Show* psichedelico della metà degli anni '60 ricordiamo i *Vortex Concerts* [2], una serie di originali sperimentazioni multimediali sull'uso di immagini e suoni allestite dall'artista Jordan Belson e dal compositore Henry

Jacobs alla fine degli anni '50 a San Francisco; performance che precedono le idee portanti del fenomeno noto al grande pubblico come *Light Show*, ma che rientrano nei temi della *Visual Music*.

Si tratta di una serie di rappresentazioni, svolte fra il 1957 e il 1960 al Morrison Planetarium di San Francisco, che propongono composizioni di musica elettronica di Luciano Berio, Jakobs, Ligeti, Stockhausen e Toru Takemitsu (per citare i principali autori), accompagnate da proiezioni, film ed effetti quali quelli adoperati dallo stesso planetario per riprodurre la volta stellare. Queste performance riscuotono un enorme successo di pubblico e subiscono continue trasformazioni anche grazie all'introduzione di sempre più sofisticate apparecchiature. Tra queste, un sistema appositamente studiato dall'Università di Stanton permetteva al suono di spostarsi da un altoparlante all'altro generando l'effetto di un vortice sonoro. Negli spettacoli di Belson e Jacobs viene continuamente spostato e ridefinito il confine tra immagini in movimento e pittura, tra spazio reale e spazio illusorio, tra arte colta e intrattenimento popolare. In particolare, è interessante sottolineare il tentativo di questi artisti di conferire spazialità alla musica passando dalla proiezione su schermi bidimensionali a quella su superfici avvolgenti, una nuova commistione, ricca di futuri sviluppi, tra arti visive, musica e architettura.

Andy Warhol, *The Exploding Plastic Inevitable*, 1966

La collaborazione tra Andy Warhol e i Velvet Underground configura un rivoluzionario modello di rappresentazione live che ha innovato la storia dello spettacolo, determinando una nuova soglia visivo-sensoriale, il cui valore artistico ha avuto anche il merito di ibridare cultura Pop, movimenti d'avanguardia e media.

Lo show *The Exploding Plastic Inevitable* [3] va letto nel variegato contesto culturale che caratterizza la prima metà degli anni '60 e, in particolare, nel quadro delle varie sperimentazioni multidisciplinari che in questo periodo in America e, subito dopo, in Inghilterra (per interessare poi, progressivamente, quasi tutta l'Europa), caratterizzano l'opera di diversi autori. *EPI* debutta a New York nel 1966 al Dom Theatre, affittato per tutto il mese da Warhol e trasformato in uno spazio adatto per rappresentare tali performance. Si tratta di una rappresentazione multisensoriale che diventa evento live di musica, giochi di luci, danze, monologhi, immagini e, sullo sfondo, alcuni schermi dove sono proiettati i film di Warhol.

In relazione all'ambiente culturale del periodo, lo spettacolo ideato da Warhol è una rappresentazione che investe tutti i sensi, è un'esperienza totale che richiede l'adesione all'idea dello 'sconfinamento' sensoriale, ibridazione di generi e linguaggi nella logica della sperimentazione pura. Ne deriva uno show duro e originale, che amplia i confini dell'espressione, in cui i giochi di luce si sovrappongono alle immagini proiettate e alla musica energica dei Velvet, si susseguono performance di attori e poeti, in un insieme giudicato dalla critica ipnotico, iperrealista, imperdibile.

The Joshua Light Show

Tra le esperienze progettuali più interessanti della scena USA, sono da ricordare le sperimentazioni del gruppo *The Joshua Light Show* [4], che allestisce spettacoli a partire dalla metà degli anni '60 tra San Francisco e New York, portando numerose innovazioni tecniche anche nel campo delle retroproiezioni e della regia multimediale.

Il collettivo artistico inizia la propria carriera in Canada a Toronto nel 1967, quando il film-maker Joshua White, che proveniva da precedenti esperienze nel teatro, incontra gli esperti di light design William Schwarzbach e Thomas Shoemith.

In breve tempo il gruppo si amplia con l'apporto di Cecily Hoyt, Ken Richman e Jane Rixman e inizia a raccogliere materiale tecnico molto eterogeneo che viene utilizzato per creare sempre nuovi effetti di luce. Durante gli spettacoli sono utilizzati proiettori sospesi, luci per le piste di atterraggio adattate alle esigenze teatrali da Schwarzbach, specchi, lenti, ruote

colorate, liquidi e un grandissimo numero di pellicole e diapositive dipinte a mano, oltre che sistemi per il montaggio in tempo reale di immagini in movimento. Negli spettacoli messi in scena al Fillmore East Auditorium di Bill Graham durante il 1968 a New York, le immagini e i 'film liquidi', proiettati (anche da quaranta proiettori) su un grande schermo largo quaranta piedi montato a fondale del palcoscenico, diventano la controparte visiva per le esibizioni di artisti quali Allman Brothers Band, Frank Zappa, Jimi Hendrix, Janis Joplin e Doors.

Mark Boyle e Joan Hills

Mark Boyle insieme alla moglie Joan Hills [5] iniziano a sperimentare già nei primi anni '60 l'utilizzo delle diapositive per generare spazialità multisensoriali, in particolare cercando di modificarle sia attraverso nuove combinazioni di colore sia sottoponendole a calore intenso, testando la sinergia con il suono, il movimento di insetti e di esseri umani.

Una delle prime esperienze è *Suddenly Last Supper* (1963) in cui una diapositiva è fatta bruciare all'interno del proiettore generando esplosioni cromatiche casuali. Al termine della combustione sullo schermo scompare l'immagine proiettata della *Nascita di Venere* del Botticelli per rivelare, invece, una modella nella stessa posa del dipinto. Si tratta di un colpo di scena che spiazzava il pubblico ed è foriero di una nuova concezione artistica in cui decade il nesso tra realtà e finzione e, allo stesso tempo, scompare dalla scena la figura dell'artista. Nelle opere dei due performer scozzesi il rapporto con la musica è fin dall'inizio basilare.

Sempre nel 1963 hanno luogo una serie di concerti organizzati dalla rivista *New Departures* in cui i Boyle collaborano con il compositore d'avanguardia Cornelius Cardew, iniziando di fatto la stagione del *Light Show* inglese.

Risale al 1966 la fondazione, in collaborazione con Des Bonner e Cameron Hills, del *Sensual Laboratory*, un collettivo dedito alla sperimentazione dell'uso in campo artistico di qualsiasi materiale naturale che viene poi trasformato in immagine proiettata e suono amplificato.

In *Son et Lumière for Earth, Air, Fire & Water* (1966) l'unione di sostanze chimiche genera delle reazioni colorate che sono poi proiettate su schermo, mentre il suono generato dalle stesse combinazioni è diffuso nella sala.

Nello stesso anno i Boyle organizzano un'altra performance presso il Cochrane Theatre a Londra, da titolo *Son et Lumière for Insects & Water Creatures*: insetti proiettati, ingranditi centinaia di volte, su uno schermo mentre i suoni da loro prodotti sono registrati e amplificati da microfoni sensibili.

Terminato il ciclo *Son et Lumière*, Mark Boyle diventa uno dei personaggi principali dei famosi *Light Show* che si tengono nel 1967 presso l'UFO Club a Londra. Durante queste serate Boyle si trova a dividere la scena con altri light designer quali Joe Gannon e Wynne-Wilson (entrambi curatori delle luci degli spettacoli dei Pink Floyd), John Massara e Jack Braceland. Negli anni successivi i Boyle dividono il loro lavoro tra la pura sperimentazione artistica e la regia di light show per spettacoli rock. Sono loro, infatti, a curare lo spettacolo di luci per gli spettacoli dei Soft Machine partecipando anche al famoso tour del 1968 in America in cui il gruppo inglese divide il palco con Jimi Hendrix.

Pink Floyd Light Show '60 e oltre

Da qui in avanti, per comprendere e contestualizzare nei vari decenni l'evoluzione della rappresentazione scenica multimediale live, consiglio di utilizzare la storia degli spettacoli dei Pink Floyd [6], che dagli anni della sperimentale *Swingin London* della metà degli anni '60, arriva fino ai nostri giorni.

Dall'inizio della loro carriera, i Floyd sono uno dei più interessanti laboratori creativi della *British Music*, anche perché scandagliano nuove modalità di rappresentazione scenica, ponendosi tra i primi in Europa (in ambito rock) ad allestire spettacoli multimediali realizzati da proiezione di immagini, luci e vari effetti in grado di coinvolgere il pubblico. Scrive Barry

Miles: "avevano il migliore spettacolo della città, fornito dai nuovi compagni di stanza di Syd, Peter Wynne-Wilson e la sua ragazza Susie Gawler-Wright, insieme al diciassettenne Joey Gannon, che frequentava il laboratorio dell'Hornsey College of Art e che aveva avuto l'idea di usare dei potenti proiettori da 500 e 1000 watt per inondare la band con le luci e i colori delle lastre a inchiostro. Svilupparono un sistema con il quale facevano pulsare chiazze di inchiostro colorato in mezzo a lastre di vetro, in modo che vibrassero e si muovessero al ritmo della musica; le forme si ampliavano quando si dirigeva verso di loro una forte lampada e si restringevano quando venivano raffreddate con un phon regolato sul freddo. Il ritmo si applicava stringendole manualmente. I faretti funzionavano con una serie di microinterruttori che reagivano quando Gannon faceva passare una mano davanti a loro, decisamente un grande progresso rispetto ai vecchi interruttori manuali di pochi mesi prima" [Miles 2004, p. 170]. Il 1967 segna un netto incremento dei concerti dei Floyd che continuano a ricercare un proprio originale progetto di rappresentazione live che avrà, nei decenni successivi, varie trasformazioni. In particolare, tra i concerti del 1967, spicca fra tutti la partecipazione dei Floyd allo storico evento denominato *14-Hour Technicolor Dream* (Londra, Alexandra Palace, dalle ore 20.00 del 29 aprile 1967, alle ore 10.00 del mattino seguente). Un megaevento 'maratona' di *mixed-media* di 14 ore (composto da più spettacoli di musica, arte, teatro, poesia, danza, luci e immagini, messinscena da musicisti, artisti, performer e acrobati), è uno fra i più interessanti spettacoli della storia dello *show design*, soprattutto se si contestualizza la rappresentazione nel quadro delle sperimentazioni multimediali che contraddistinguono il periodo.

Conclusioni

Infine, vorrei segnalare che il *Light Show* degli anni '60, raccogliendo l'eredità delle precedenti pratiche artistiche – musicali, performative, teatrali, cinematografiche, letterarie, ecc. –, ha avuto anche la grande capacità di facilitare l'avvicinamento fra la cosiddetta 'cultura alta' a quella 'Pop', operando una originale immersione sensoriale totale nell'arte che è riuscita a renderla aperta e comprensibile a tutti.

Quindi, un nuovo modello di rappresentazione interdisciplinare e connettivo [7], generato soprattutto da 'ibridazioni culturali', che attraverso le potenzialità delle poetiche dell'effimero ha contribuito a collegare l'idea di opera d'arte alla mente del suo possibile fruitore; un'arte variamente declinata nella storia rispetto a diversi linguaggi e alle conoscenze tecnico-culturali del tempo in cui si attua tale *modus operandi*.

Durante l'esplosione della cultura psichedelica il *Light Show* trova il momento più originale di espressione pop, ma anche, alla fine degli anni '60, l'epilogo della sua 'multimedialità analogica', a favore di una successiva attualizzazione, soprattutto in relazione all'evoluzione delle tecnologie digitali per lo spettacolo, che ancora oggi lo propongono e declinano in diverse forme artistiche.

Note

[1] Per meglio comprendere il lavoro qui presentato va ricordato che esso si inserisce in un lungo percorso di ricerca sulle poetiche dell'effimero in architettura e, in particolare, sul tema della rappresentazione scenica pop-rock, curato dallo scrivente, i cui principali esiti sono sintetizzati nelle pubblicazioni riportate in bibliografia.

[2] Per approfondire cfr. <<http://www.centerforvisualmusic.org/Belson/>> (consultato il 18 aprile 2021).

[3] Oltre alle descrizioni dello spettacolo contenute nei molti riferimenti bibliografici, consiglio la visione del film-documento curato da Ronald Nameth, dal titolo *Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable*, registrato (su pellicola) durante le performance dell'EPI a Chicago nel giugno 1966. Per ampliare l'argomento si consiglia la visione del film di Andy Warhol dal titolo *The Velvet Underground & Nico*, girato nel 1966.

[4] Per approfondire cfr. <<https://www.joshualightshow.com/>> (consultato il 18 aprile 2021).

[5] Per approfondire cfr. <<https://www.boylefamily.co.uk/index.html>> (consultato il 18 aprile 2021).

[6] Per comprendere gli esordi negli anni '60 dei *Pink Floyd Light Show*, cfr: il documentario *A technicolour dream*, diretto da Stephen Gammond, in cui attraverso interviste e filmati d'epoca è possibile approfondire alcuni aspetti della cultura psichedelica, dei *light show* e dell'avanguardia artistica musicale inglese degli anni '60. Per comprendere l'evoluzione tecnologica dell'idea *Light Show* nella metà degli anni '90, cfr: il film-concerto dei Pink Floyd *Pulse*, diretto da David Mallett, registrato nella data londinese (Earls Court) del *Division Bell Tour* del 1994.

[7] Come rileva Germano Celant, "Oggi l'arte si fa con tutto e ovunque [...] Gli artisti entrano e agiscono nel campo dell'immagine con un'attitudine leggera e plurale, muovendosi senza istanze univoche nella panoramica di tutti i media" [Celant 2008, p. VII]. Per ampliare il ragionamento cfr: anche L. Cherubini, *Contaminazioni*. In *XXI Secolo*, Treccani, Roma 2010, cfr: <https://www.treccani.it/enciclopedia/contaminazioni_%28XXI-Secolo%29/> (consultato il 18 aprile 2021).

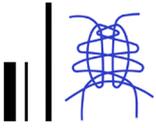
Riferimenti bibliografici

- Abbado A. (2017). *I maestri della Visual Music. Esplorazioni astratte: storia e ricerca contemporanea*. Milano: Skira.
- Balzola A., Monteverdi A. M. (a cura di). (2004). *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*. Milano: Garzanti.
- Baroni V. (2016). *Light Show*. Appunti per una storia della musica da vedere. In *Blow Up*, n. 214, marzo, pp. 14-29.
- Brougher K. et al. (a cura di). (2005). *Visual Music. Synaesthesia in Art and Music Since 1900*. London: Thames & Hudson.
- Celant G. (2008). *Artmix. Flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*. Milano: Feltrinelli.
- Miles B. (2004). *Hippy. Miti, musica e cultura della generazione dei figli dei fiori*. Modena: Logos.
- Salvatore G. (a cura di). (2005). *Pink Floyd The Wall. Rock e multimedialità*. Viterbo: Stampa Alternativa.
- Salvatore G. (2018). *Il teatro musicale del rock. Avanguardie, frontmen, light-show*. Viterbo: Stampa Alternativa.
- Unali M. (2010). Architettura effimera. In *XXI Secolo. Gli spazi e le arti*. Opera diretta da T. Gregory. Roma: Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, pp. 345-354: <[www.treccani.it/enciclopedia/architettura-effimera_\(XXI_Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/architettura-effimera_(XXI_Secolo)/)> (consultato il 18 aprile 2021).
- Unali M. (2012). Il design della luce e del colore nella performance rock. Verso una storia. In M. Rossi, A. Siniscalco (a cura di). *Colore e Colorimetria. Contributi Multidisciplinari. Atti della VIII Conferenza del Colore*. Bologna: Maggioli.
- Unali M. (2020). Rappresentare significa Connettere. Il caso del *Rock Show Design*. In A. Arena et al. (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2855-2868.
- Walker J.A. (1994). *L'immagine pop. Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale* (1 ed. 1987). Torino: E.D.T.

Autore

Maurizio Unali, Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti e Pescara, maurizio.unali@unich.it

Per citare questo capitolo: Unali Maurizio (2021). *Rappresentare significa innescare ibridazioni culturali: il caso Light Show '60*/To represent means triggering cultural hybridizations: the case *Light Show '60*. In Arena A., Arena M., Medati D., Raffa P. (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Linguaggi Distanze Tecnologie. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Connecting Drawing for weaving relationship. Languages Distances Technologies. Proceedings of the 42nd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1242-1255.



To Represent Means Triggering Cultural Hybridizations: the Case *Light Show '60*

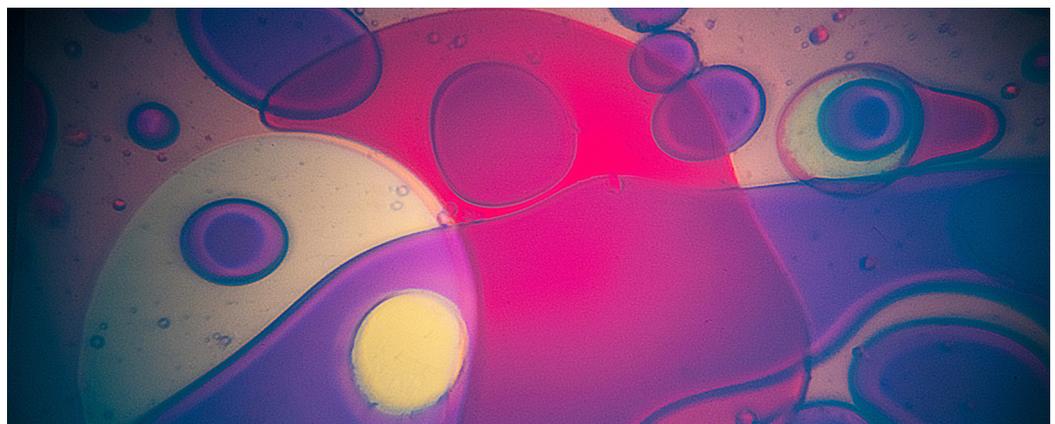
Maurizio Unali

Abstract

The research wants to deepen those models of interdisciplinary representation of the second half of the twentieth century –the richest century of representations!– fed above all by 'cultural hybridizations'. In particular, the research is focused on one of the first multimedia elaborative processes in the history of visual representation of the last century: the case of Light Shows in the '60s psychedelic pop-rock performances. The study outlines the beginnings of this new model of representation in the second half of the twentieth century, which has been transversally actualized in the following decades in different creative contexts –naturally inclined to interdisciplinarity and multimedia– highlighting the main authors, the works and the prevalent thematic areas of geographic-cultural development. From the study also emerges the 'dialogic' and conformational role of the various processes of representation; an art and a science that feeds on 'connections', variously declined in history with respect to multiple languages and techno-cultural knowledge of the time in which this modus operandi is implemented. It is a further confirmation of how the projects that marked the history of representation can also be considered (all of them) 'semantic models'; representations as metaphors and sensors of the times, the result of cultural hybridizations and complex 'aesthetic recycling', aware of conceptual and visual references, methods and configuration techniques.

Keywords

light show, history of multimedia representation, psychedelic art, ephemeral architecture, rock show design.



Maurizio Unali, *Post-digital actualization of the psychedelic representation of the Light Show '60: exempla n. 1*, 2020.

Introduction

Since the mid-60s, in America and England, the live representation of pop-rock music in the psychedelic field (but not only) is strongly characterized by the experimentation of a new (in the dimension of musical performance) form of multimedia show, commonly known as *Light Show* (or *Liquid Light Show*, *Psychedelic Light Show*).

The *Light Show* of the '60s is the result of multiple interdisciplinary experiments, which can be historicized in continuity with the research of the historical avant-garde on the various declinations of what we can define (in general) *Visual Music* and, more in an architectural sense, of what pertains to the setting up of multimedia sensory environments realized through cultural hybridizations fed by visual arts, music and the evolution of techno-cultures, from the 'video' to the 'lighting' ones (but not only).

Moreover, the declination in the pop show of the art of *Light Show* seems to have marked the beginnings of *Rock Show Design* [1], as we historicize it today - becoming in its various updates one of the most used aesthetics in pop-rock stage settings -, configuring one of the new models of representation of the stage space conceived in the second half of the twentieth century.

Light Show '60

In general, the idea *Light Show* presents itself to the viewer as an energetic immersive multimedia environment: visual effects and plays of light in time (not always synchronized) with music, bodies and soft movements that cast shadows, colored bubbles that are juxtaposed and mixed with other liquid conformations of varying geometries, fractal, abstract, amoeboid shapes, still and moving images, colorful, blinding and fading, black and white and color movies, backgrounds of forests, immense skies, meadows, noises, smokes, etc. A total psycho-physical experience that, as in a dream, dissolves and recomposes itself without interruption.

In the 1960s, such scenic effects were produced mainly through the use of special slides containing oils and water that were sensitive to the heat of the projector. During projection this reaction generates the effect of the magmatic movement of grainy fields of color. Visual suggestions used as ideal scenic backdrops for the typical long instrumental solos of the musicians and for metaphorical representations of the 'journey', often induced by the use of drugs. The main purpose of the *Light Show* is to extend the emotions of the live musical representation, introducing further sensory experiences able to stimulate in the audience more perceptive sensors. A sort of 'psychedelic synesthesia' that, in the best design examples, seems to tend to the cancellation of real space and perceived time, reversing a unifying immersive environment, able to reduce the distances between the artists and the audience; it is the utopian research of a total experience that tends to break every personal barrier (between our inner and outer world), even through the use of hallucinogenic drugs (a fundamental argument to understand the phenomenon, to be contextualized in the specific socio-cultural context of the '60s).

Being technically a mainly 'projective' installation, therefore 'non-invasive' and strongly immaterial, the *Light Show* tends to conform every place where it takes place, temporarily subverting the perception of the space-time dimensions of the environment; from clubs to theaters, from cinemas to discos up to urban environments, the scenic space is conformed by the scenic action of the *Light Show*. All characteristics of meaning that we can refer to the typical design poetics of the so-called "ephemeral architecture" [Unali 2010].

Towards a history of the *Light Show*: background and origins

It is important to remember that the idea of *Light Show* was not born with the psychedelic movement of the mid-60s, but much earlier, in relation to some interdisciplinary researches on the relationship between art, music, theatrical scenography, images, lights and colors,

starting from the historical avant-garde movements of the beginning of the century and beyond. Referring to these multiple researches it seems interesting to outline the prodromes of the *Light Show* phenomenon suggesting a synthetic study path in which to recall the main stages of the history of *Visual Music*, with its ingenious means of representation aimed, essentially, at the creation of immaterial spaces inhabitable through our senses.

It is also about the invention of 'projection instruments'—methods and techniques of representation with which to transpose music into light, color and image—many even in continuity with the seventeenth-century 'magic lantern' described by Athanasius Kircher; but also, even much earlier; philosophically, with the scenographic 'shadows' of Plato's *Myth of the Cave*: Louis Bertrand Castel's "ocular harpsichord" (1725); Frédéric Kastner's *Pyropone* (1873), an organ-like instrument that triggers jets of gas in crystal tubes, generating sounds and colored lights; Alexander Fallace Rimington's *Color organ* (1893); Thomas Wilfred's *Clavilux* (1922), an instrument for generating colored light images projected on a screen.

In the more distinctly musical dimension of these representation projects, we recall: the research of the composer Aleksander Skrjabin, in particular the symphonic composition entitled *Prometheus* (1910), in which music and colors are correlated through a precise correspondence between musical and chromatic tonalities; the correspondences between chords and colors theorized by Alexander Lászlò, inventor of the *Sonchromatoskop* (1924-1925).

In the sphere of visual art, Wasilij Kandinskij created some works in which the improvisation and abstraction of the pictorial gesture are associated with the characteristics of the heard music, as in his painting *Impression III* (1911) made on the basis of listening to Schoenberg's musical compositions.

In the field of audiovisual representation, among the many researches carried out in the first half of the twentieth century, we would like to mention: the projects of Oskar Fischinger, one of the protagonists of *Abstract Cinema* and one of the main experimenters of animation models on the relationship between music and images; Len Lye, the brothers John and James Whitney, whose works also influenced cinema, as evidenced by the opening sequence of the film *Vertigo* (1958) by Alfred Hitchcock; the experiments on light (*Lumia*) by the already mentioned Wilfred.

In the years immediately preceding and following the First World War, the art of light found new experimenters also in the field of theater in Italy, France, Russia and Germany. We cite, for example, the luminous effects in the Futurist scenographies (between 1915 and 1917) created by Fortunato Depero, Giacomo Balla, Enrico Prampolini; the work of the Russian Futurist Nikolai Foregger, *Kidnapping of Children* (1922), in which the luminous effects were obtained by passing the light of the reflectors through rotating disks; Francis Picabia's kinetic set design for Erik Satie's ballet *Relâche* (1924); and finally, the experiments in reflected and direct light, rear-projections, and shadow theater developed at the Weimar Bauhaus (1919-1933), particularly in the works of Kurt Schwertfeger and Ludwig Hirschfeld-Mack.

The 'psychedelic' light show of the '60s: exempla

In the creative galaxy of psychedelic representation, it is difficult to order in a precise historical-evolutionary framework all the events (many of which are instinctive, generational and not very 'structured').

Among these new interdisciplinary projects, germinated above all in the American and English culture of the '60s, we point out below only a few lines of research that, among the many, seem to have generated the main models of immersive representation.

Jordan Belson and Henry Jacobs, *Vortex Concerts*, 1957-1960

Among the most interesting works that anticipate the typical psychedelic *Light Show* of the mid-60s are the *Vortex Concerts* [2], a series of original multimedia experiments on the use of images and sounds staged by artist Jordan Belson and composer Henry Jacobs at

the end of the 1950s in San Francisco; performances that precede the main ideas of the phenomenon known to the general public as *Light Show*, but which fall within the themes of *Visual Music*.

This is a series of performances, held between 1957 and 1960 at the Morrison Planetarium in San Francisco, which propose electronic music compositions by Luciano Berio, Jacobs, Ligeti, Stockhausen and Toru Takemitsu (to name the main authors), accompanied by projections, films and effects such as those used by the planetarium itself to reproduce the starry vault. These performances are a huge success with the public and undergo continuous transformations also thanks to the introduction of increasingly sophisticated equipment. Among these, a system specially designed by Stanton University allowed the sound to move from one speaker to another, generating the effect of a sound vortex. In the shows of Belson and Jacobs, the boundary between moving images and painting, between real and illusory space, between cultured art and popular entertainment, is continually shifted and redefined. In particular, it is interesting to underline the attempt of these artists to confer spatiality to music by passing from the projection on two-dimensional screens to that on enveloping surfaces, a new mixture, rich in future developments, between visual arts, music and architecture.

Andy Warhol, *The Exploding Plastic Inevitable*, 1966

The collaboration between Andy Warhol and the Velvet Underground configures a revolutionary model of live representation that changed the history of entertainment, determining a new visual-sensory threshold, whose artistic value had also the merit of hybridizing Pop culture, avant-garde movements and media.

The show *The Exploding Plastic Inevitable* [3] should be read in the variegated cultural context that characterizes the first half of the '60s and, in particular, in the framework of the various multidisciplinary experiments that in this period in America and, soon after, in England (to affect then, progressively, almost all of Europe), characterize the work of different authors.

EPI debuts in New York in 1966 at the Dom Theatre, rented for the whole month by Warhol and transformed into a suitable space to represent such performances. It is a multisensory representation that becomes a live event of music, light games, dances, monologues, images and, in the background, some screens where Warhol's films are projected.

In relation to the cultural environment of the period, the show designed by Warhol is a representation that invests all the senses, is a total experience that requires adherence to the idea of sensory 'trespassing', hybridization of genres and languages in the logic of pure experimentation. The result is a hard and original show, which expands the boundaries of expression, in which the play of light is superimposed on the projected images and energetic music of the Velvet, follow each other performances of actors and poets, in a set judged by critics hypnotic, hyper-realist, unmissable.

The *Joshua Light Show*

Among the most interesting design experiences of the U.S. scene, we must remember the experiments of the group *The Joshua Light Show* [4], which has been staging shows since the mid-60s in San Francisco and New York, bringing many technical innovations in the field of rear-projections and multimedia direction.

The art collective began its career in Canada in Toronto in 1967, when film-maker Joshua White, who came from previous experience in the theater, met light design experts William Schwarzbach and Thomas Shoesmith.

In a short time the group expands with the contribution of Cecily Hoyt, Ken Richman and Jane Rixman and begins to collect very heterogeneous technical material that is used to create new lighting effects. Suspended projectors, runway lights adapted to theatrical needs

by Schwarzbach, mirrors, lenses, colored wheels, liquids and a huge number of hand-painted films and slides, as well as systems for real-time editing of moving images are used during the shows.

In the shows staged at Bill Graham's Fillmore East Auditorium during 1968 in New York City, images and 'liquid film' projected (even by forty projectors) onto a large forty-foot wide screen mounted at the back of the stage, became the visual counterpart for performances by artists such as the Allman Brothers Band, Frank Zappa, Jimi Hendrix, Janis Joplin, and the Doors.

Mark Boyle and Joan Hills

Mark Boyle along with his wife Joan Hills [5] began experimenting as early as the early 1960s with the use of slides to generate multisensory spaces, specifically trying to modify them either through new color combinations or by subjecting them to intense heat, testing synergy with sound, insects and human movement.

One of the first experiments is *Suddenly Last Supper* (1963) in which a slide is made to burn inside the projector, generating random chromatic explosions. At the end of the combustion, the projected image of Botticelli's *Birth of Venus* disappears on the screen to reveal, instead, a model in the same pose as the painting. This is a *coup de théâtre* that disorients the public and is the harbinger of a new artistic conception in which the link between reality and fiction is broken and, at the same time, the figure of the artist disappears from the scene. In the works of the two Scottish performers, the relationship with music is fundamental from the beginning.

Also in 1963 took place a series of concerts organized by the magazine *New Departures* in which Boyle collaborated with avant-garde composer Cornelius Cardew, beginning the season of the *English Light Show*.

Dates back to 1966 the foundation, in collaboration with Des Bonner and Cameron Hills, the *Sensual Laboratory*, a collective dedicated to experimenting with the use in the artistic field of any natural material that is then transformed into projected image and amplified sound.

In *Son et Lumière for Earth, Air, Fire & Water* (1966) the union of chemical substances generates colored reactions that are then projected on a screen, while the sound generated by the same combinations is diffused in the room.

In the same year, the Boyle's organized another performance at the Cochrane Theatre in London, entitled *Son et Lumière for Insects & Water Creatures*: insects were projected, enlarged hundreds of times, on a screen while the sounds they produced were recorded and amplified by sensitive microphones.

At the end of the *Son et Lumière* cycle, Mark Boyle became one of the main characters of the famous *Light Shows* held in 1967 at the UFO Club in London. During these evenings Boyle divided the scene with other light designers such as Joe Gannon and Wynne-Wilson (both curators of lighting for Pink Floyd shows), John Massara and Jack Braceland.

In the following years the Boyle's divided their work between pure artistic experimentation and the direction of light shows for rock shows. It was they, in fact, who curated the light show for Soft Machine's shows, also participating in the famous 1968 tour of America where the English band shared the stage with Jimi Hendrix.

Pink Floyd Light Show '60 and beyond

From here on, in order to understand and contextualize the evolution of live multimedia stage representation across decades, I recommend using the history of Pink Floyd's shows [6], which from the experimental *Swingin London* years of the mid-1960s, reaches up to the present day.

From the beginning of their career, the Floyd are one of the most interesting creative laboratories of *British Music*, also because they explore new ways of scenic representation,

placing themselves among the first in Europe (in rock) to set up multimedia shows made by projection of images, lights and various effects that can involve the public. As Barry Miles writes: "They had the best show in town, provided by Syd's new roommates, Peter Wynne-Wilson and his girlfriend Susie Gawler-Wright, along with seventeen-year-old Joey Gannon, who was attending the workshop at Hornsey College of Art and had the idea of using powerful 500 and 1000 watt projectors to flood the band with the lights and colors of the ink plates. They developed a system by which they pulsed patches of colored ink in the middle of glass plates so that they vibrated and moved to the rhythm of the music; the shapes expanded when a strong lamp was directed toward them and shrank when cooled with a hair dryer set to cold. The rhythm was applied by manually squeezing them. The spotlights worked with a series of microswitches that reacted when Gannon passed a hand in front of them, definitely a great advance over the old manual switches of a few months earlier" [Miles 2004, p. 170].

The year 1967 marks a sharp increase in concerts by Floyd's who continue to seek their own original project of live performance that will have, in subsequent decades, various transformations. In particular, among the concerts of 1967, stands out among all the participation of the Floyd's at the historic event called *14-Hour Technicolor Dream* (London, Alexandra Palace, from 20.00 on April 29, 1967, at 10.00 the next morning). A mega-event 'marathon' of mixed-media of 14 hours (consisting of multiple shows of music, art, theater, poetry, dance, light and images, staged by musicians, artists, performers and acrobats), is one of the most interesting shows in the history of show design, especially if we contextualize the representation in the framework of multimedia experimentation that characterize the period.

Conclusions

Finally, I would like to point out that the *Light Show* of the '60s, by collecting the inheritance of previous artistic practices –musical, performing, theatrical, cinematographic, literary, etc. – also had the great ability to facilitate the approach between the so-called 'high culture' and the 'Pop' one, operating an original total sensorial immersion in art that succeeded in making it open and comprehensible to everyone.

Therefore, a new model of interdisciplinary and connective representation [7], generated above all by 'cultural hybridizations', which through the potential of the poetics of the ephemeral has contributed to connect the idea of a work of art to the mind of its possible user; an art variously declined in history with respect to different languages and techno-cultural knowledge of the time in which this *modus operandi* is implemented.

During the explosion of psychedelic culture, the *Light Show* found its most original moment of pop expression, but also, at the end of the '60s, the epilogue of its 'analogue multimedia', in favor of a subsequent update, especially in relation to the evolution of digital technologies for the show, which still today propose and decline it in different artistic forms.

Notes

[1] In order to better understand the work presented here, it should be remembered that it is part of a long process of research on the poetics of ephemeral architecture and, in particular, on the theme of pop-rock scenic representation, edited by the author, whose main results are summarized in the publications listed in the bibliography.

[2] For further discussion, see <<http://www.centerforvisualmusic.org/Belson/>> (accessed 2021, April 18).

[3] In addition to the descriptions of the show contained in the many bibliographic references, I recommend viewing the film-documentary edited by Ronald Nameth, entitled *Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable*, recorded (on film) during EPI's performance in Chicago in June 1966. To expand on this topic, we recommend viewing Andy Warhol's film entitled *The Velvet Underground & Nico*, shot in 1966.

[4] For further discussion, see <<https://www.joshualightshow.com/>> (accessed 2021, April 18).

[5] For further discussion, see <<https://www.boylefamily.co.uk/index.html>> (accessed 2021, April 18).

6] To understand the beginnings of the *Pink Floyd Light Show* in the '60s, see the documentary *A technicolour dream*, directed by Stephen Gammond, in which, through interviews and vintage footage, it is possible to deepen some aspects of psychedelic culture, light shows and avant-garde British musical art of the '60s. To understand the technological evolution of the *Light Show* idea in the mid-90s, see the Pink Floyd concert film *Pulse*, directed by David Mallett, recorded during the London date (Earls Court) of the *Division Bell Tour* in 1994.

[7] As Germano Celant points out: "Today art is made with everything and everywhere (...) Artists enter and act in the field of the image with a light and plural attitude, moving without univocal instances in the overview of all media" [Celant 2008, p.VII]. To extend the reasoning see also L. Cherubini. *Contaminazioni*. In *XXI Secolo, Treccani*. Rome 2010. See <https://www.treccani.it/enciclopedia/contaminazioni_%28XXI-Secolo%29/> (accessed 2021, April 18).

References

- Abbado A. (2017). *I maestri della Visual Music. Esplorazioni astratte: storia e ricerca contemporanea*. Milano: Skira.
- Balzola A., Monteverdi A. M. (a cura di). (2004). *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*. Milano: Garzanti.
- Baroni V. (2016). *Light Show*. Appunti per una storia della musica da vedere. In *Blow Up*, n. 214, marzo, pp. 14-29.
- Brougher K. et al. (a cura di). (2005). *Visual Music. Synaesthesia in Art and Music Since 1900*. London: Thames & Hudson.
- Celant G. (2008). *Artmix. Flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*. Milano: Feltrinelli.
- Miles B. (2004). *Hippy. Miti, musica e cultura della generazione dei figli dei fiori*. Modena: Logos.
- Salvatore G. (a cura di). (2005). *Pink Floyd The Wall. Rock e multimedialità*. Viterbo: Stampa Alternativa.
- Salvatore G. (2018). *Il teatro musicale del rock. Avanguardie, frontmen, light-show*. Viterbo: Stampa Alternativa.
- Unali M. (2010). *Architettura effimera*. In *XXI Secolo. Gli spazi e le arti*. Opera diretta da T. Gregory. Roma: Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, pp. 345-354: <[www.treccani.it/enciclopedia/architettura-effimera_\(XXI_Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/architettura-effimera_(XXI_Secolo)/)> (accessed 2021, April 18).
- Unali M. (2012). *Il design della luce e del colore nella performance rock. Verso una storia*. In M. Rossi, A. Siniscalco (a cura di). *Colore e Colorimetria. Contributi Multidisciplinari. Atti della VIII Conferenza del Colore*. Bologna: Maggioli.
- Unali M. (2020). *Rappresentare significa Connettere. Il caso del Rock Show Design*. In A. Arena et al. (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2855-2868.
- Walker J.A. (1994). *L'immagine pop. Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale* (1 ed. 1987). Torino: E.D.T.

Author

Maurizio Unali, Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti e Pescara, maurizio.unali@unich.it

To cite this chapter: Unali Maurizio (2021). *Rappresentare significa innescare ibridazioni culturali: il caso Light Show '60*. In Arena A., Arena M., Medati D., Raffa P. (a cura di). *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Linguaggi Distanze Tecnologie. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Connecting Drawing for weaving relationship. Languages Distances Technologies. Proceedings of the 42nd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1242-1255.