

LUCE

310 / 2014

anno 52 - year 52
trimestrale - trimester
€14

Nuova Luce per la Cappella Sistina
Lighting Designers Made in Italy
Architetture hardware Electronic landscape



Poste Italiane spa -
Sped. in A.P. - D.L. 353/2003
(conv. in L. 27.02.2004 n°46)
art. 1, comma 1, LO/MI -
ISSN 1828-0560

ISSN 1828-0560



9 771828 056005

LIGHTING DESIGNERS WORLD

di Andrew Peterson



KOERT VERMEULEN
Founded ACT Lighting Design in Brussels in 1995 start creating large-scale lighting scenographies for festival, fashion show and theatre. Since 1998, he has also been working on architecture. In 2004 appointed as Professor at the Royal Academy of Fine Arts in Antwerp lecturer on "Lighting Design". In 2005, collaborates with Dragone for the prestigious aquatic spectacle "Le Rêve", at the Wynn Las Vegas. In 2010, was commissioned to be the lighting and multimedia designer for the opening and closing ceremony of the first Youth Olympic Games in Singapore. Since 2006, he has also been active as a lighting

and visual design artist and received a number of award as OVO in collaboration with Odeabois or "Tree rings" on Champs-Élysées Avenue in Paris in collaboration with Marcos Viñals Bassols. His latest innovation, drone Neopter in collaboration with Puy du Fou International, revolutionizes the entertainment industry.

Nel 1995 fonda ACT Lighting Design a Bruxelles inizia a creare scenografie luminose su larga scala per festival, fashion show e teatri. Dal 1998 ha iniziato a lavorare sull'architettura. Nel 2004 è diventato professore presso la Royal Academy of Fine Arts in Antwerp, dove in-

segna "Lighting Design". Nel 2005 collabora con Dragone per l'illuminazione per lo spettacolo "La Rêve" presso il Wynn Las Vegas. Nel 2010 viene scelto come lighting e multimedia designer per la cerimonia di apertura e chiusura dei primi Youth Olympic Games in Singapore. Dal 2006, è attivo anche come visual design artist e ha ricevuto numerosi premi per OVO con Odeabois o come i "Tree rings" per gli Champs-Élysées Avenue a Parigi in collaborazione con Marcos Viñals Bassols. La sua ultima invenzione, il drone Neopter in collaborazione con la Puy du Fou International, ha rivoluzionato l'industria dello spettacolo.

INTERVIEW WITH KOERT VERMEULEN ACT LIGHTING DESIGN, BRUSSELS

GOOD PROJECTS NEEDS GOOD CLIENTS



Tree Rings, Champs-Élysées Avenue, Paris 2011-14 © 2011 ACT lighting design - Koert Vermeulen & Marcos Vinals Bassols - Photo by Didier Boy de la Tour

How and when Koert Vermeulen decides to be a Lighting Designer?

My career started in the world of music where I took active part in the production of concerts as a DJ assistant. The turning point of my life arrived when I was 14 and had a chance to participate to a practical training about lighting by the tour manager of a famous band. This field experience, so young, marked me like only a lifetime passion can mark. I started as an architect, although I didn't know at the time, that I was on a path to discover the infinity of possibilities of light, learn directly from my mistakes and new challenges, fulfill my imagination and give way to my creativity. At 21, I already had consistent professional background of concerts, parties, fashion shows, I started my first professional lighting & sound supply company in 1989. At that time, lighting design profession was yet at its very beginning so I expanded my

skills and knowledge, researching new experiences through architecture, art, and design and undertook several artistic projects. I founded ACT lighting design in 1995 and my path as a lighting designer and light artist began in the best way.

Which is the most complex project developed by your studio?

By definition the last project is always the most complex, but when we think about a project we don't call complex, we call challenge. Every project is an open challenge linked to the place, the client, the collaborators and the idea, our work is related to blend all these elements to satisfy the client's needs and it is giving us an opportunity to innovate. The client's needs are our priority, but the most important thing is to understand what kind of emotion he's looking for and how we can express them through our lighting design.

I BUONI PROGETTI HANNO BISOGNO DI BUONI CLIENTI

Quando Koert Vermeulen ha deciso di diventare Lighting Designer?

Ho iniziato nel mondo della musica come assistente DJ nella produzione di concerti. La svolta è arrivata a 14 anni quando ho avuto l'opportunità di fare un tirocinio come lighting per il tour manager di un'importante band. Questa esperienza sul campo mi ha segnato solo come la passione della vita può fare. Ho studiato architettura e, anche se a quel tempo ancora non lo sapevo, ero sulla strada per scoprire le infinite possibilità della luce imparando direttamente dai miei errori e dalle nuove sfide, soddisfacendo la mia immaginazione e regalando la mia creatività. A 21 anni, avevo già una buona esperienza in fatto di concerti, feste, sfilate e nel 1989 ho iniziato la mia attività come fornitore di impianti luci e sonori. Ero alla ricerca di nuove esperienze attraverso l'architettura, l'arte e il design e ho realizzato diversi progetti artistici. Nel 1995 ho fondato la ACT Lighting

Your design philosophy is: *We bring together stage lighting techniques (dynamic lighting & color use) and high quality architectural lighting equipment (durability, glare control) to create schemes revealing, modifying or enhancing everyday life environment. We can summarize your projects as a blend of light, entertainment and technology?*

I'm not an engineer, I'm not very interested in technical lighting aspects, I am fascinated by lighting, for accuracy the artistic side of it. My projects, as you noticed, are a blend of light, entertainment and technology, but I'm very interested in the impact of lights to create an atmosphere and the *narrative side* of lighting, not so much in the amount of Watt or the Kelvin degree

we need to create a scene. My collaborators and me are focused on the human experience and we are more interested in the meaning of light rather than its purely technical side, as we are using light as an expressive tool. In our practice we aim at finding the point where technology and light are blended to generate emotions. In the entertainment lighting we can only change focus, positions or color to define alighting space and even though this limited range of tools, we are able to operate in very artistic way and to look for new challenges. In our projects we aim at creating a mood and immerse the public in the story, obviously if it goes along with the advanced lighting technology or sustainable solutions that we are keen to include in our approach.

Design e il mio percorso come lighting design e *light artist* è iniziato nel modo migliore.

Qual è il progetto più complesso sviluppato dal suo Studio?

Per definizione l'ultimo è sempre quello più complesso, anche se affrontando un nuovo progetto non si pensa mai alla sua complessità bensì al fatto che lo stesso possa rappresentare una nuova sfida legata al luogo, al cliente, ai collaboratori, all'idea, all'opportunità di innovare. Il nostro lavoro è correlato a tutti questi elementi. Le necessità del cliente rappresentano la nostra priorità, la cosa più importante è comprendere quale emozione stia cercando e come poterla esprimerla con l'uso della luce.

La sua filosofia di progetto è quella dimettere insieme le tecniche dello stage lighting e apparecchi d'illuminazione architettonale di alta qualità per creare schemi che modificano e migliorano l'ambiente della vita quotidiana. Possiamo dire che i vostri progetti sono una miscela di luce, intrattenimento e tecnologia?

Non essendo ingegnere non sono coinvolto dagli aspetti tecnici dell'illuminazione, sono più affascinato dalla luce, in particolare dal suo lato artistico. I miei progetti, come ha notato, sono una miscela di luce, intrattenimento e tecnologia, tuttavia sono molto più interessato all'impatto che la luce può avere nel creare l'atmosfera, al suo lato narrativo, molto meno a quanti Watt o gradi Kelvin sono necessari per una scena. Io e i miei collaboratori siamo concentrati sull'esperienza umana e sul significato della luce che usiamo come uno strumento espressivo. L'obiettivo del nostro studio è trovare il punto in cui tecnologia e luce si amalgamano per generare emozione. Nell'entertainment lighting è possibile solo cambiare fuoco, posizione o colore per definire uno spazio di luce e nonostante questa limitata serie di strumenti noi siamo capaci di operare in modo altamente artistico e sempre alla ricerca di nuove sfide. Nei nostri progetti l'obiettivo è quello di creare un sentimento e immergere il pubblico in una narrazione e se la tecnologia progredisce o se sono disponibili nuove soluzioni sostenibili siamo interessati ad includerle.

CinéScénie, Puy du Fou,
Les Epesses, France.
© 2013 ACT lighting design -
photo by Leslie Artamonow
- all rights reserved





OVO, Nauryz, Astana, Kazakhstan
 © 2013 ACT lighting design - Odeaubois -
 Photo by Marcos Vinals Bassols -
 All rights reserved.
 OVO structure is a multisensory art object
 created by an artist collective:
 Koert Vermeulen - Lighting Designer -
 ACT lighting design;
 Marcos Viñals Bassols -
 Artistic Director & Scenographer -
 ACT lighting design;
 Pol Marchandise - Sculptor - Odeaubois;
 Mostafa Hadi - Sculptor - Odeaubois.

We were very impressed with two projects: *Diabolo* and *Puy du Fou*. In the first one, the mixture between light and space fascinate us, in the second one your ability to recreate a very medieval light. Could you tell us the idea behind them?

Two interesting projects, two different challenges. In *Diabolo*, the space dictate everything, it consists in a 2,3 km long railway tunnel linking Brussels National Airport and the city center, it's a dark concrete passage, a completely bare space, the set and lighting we imagined for the site was a lighting sequence of 672 LED devices turning and twisting colors to create a sense of movement and dynamism that you would feel. *Puy du Fou* is the second biggest amusement park in France, in number of visitors per year, our challenge was to improve the medieval atmosphere and

integrate lights into the existing live show. Our project consists in the redesign of the lighting and visual scene along with the lighting system, making it more suggestive and appropriate to the show and to the context. Our work was following two directions: add more narrative value to the show and design absolutely invisible, no blinding sources, zero glare. This point is very important because it allows a greater audience involvement, to perceive a real medieval ambiance. Another important thing about the project was the color, each of them has its meaning: red/war, blue/mystery, orange/happiness and so on; every color has its own identity and we use them to express an emotion. We designed a lighting system that follows the scene and the music, our lights drive the show in a much deeper level of interaction between audience and actors. The same parameters we used in the Castle's spaces, the visitors and the actors are submerged by the light and they don't see the light source, they only perceive and live in a magical atmosphere. On another note, during a programming lighting session for *CinéScénie*, we discussed with the Puy du Fou about the possibility to use drones to add the third dimension to the spectacle. We accepted together the challenge and it resulted in our new invention: the drone *Neopter* destined to the entertainment industry. This new generation of RPA (remotely piloted aircraft) was created and programmed to be synchronized with the show and the lighting scene. In addition, we invented translucent costumes and lanterns flying over the scenes to enrich the lighting effects.

Due vostri progetti ci hanno particolarmente affascinato: *Diabolo* e *Puy du Fou*. Il primo, per la miscela tra luce e spazio, il secondo per la vostra abilità nel ricreare una luce medievale. Può raccontare l'idea che li sostiene?

Due progetti interessanti e due diverse sfide. In *Diabolo* lo spazio ha definito tutto: consiste in un tunnel ferroviario di 2,3 km che unisce il Brussels National Airport al centro cittadino, è un passaggio in cemento, uno spazio totalmente spoglio; il set e l'illuminazione che abbiamo definito erano composti da una sequenza di 672 sorgenti LED cambia colore per creare la percezione del movimento e la sensazione di dinamismo. *Puy Du Fou* è il secondo parco di divertimenti di Francia per numero di visitatori, la sfida si basava sul tentativo di migliorare l'atmosfera medievale e integrare il nuovo impianto all'interno dello show esistente. Il progetto consisteva nel ridisegnare l'illuminazione e la scenografia luminosa, rendendola più suggestiva e appropriata al contesto dello spettacolo. Abbiamo aggiunto a quest'ultimo valore narrativo seguendo due direzioni. Impiegando sorgenti invisibili, prive di abbagliamento e senza riflessi, aspetto questo molto rilevante in quanto permette un maggior coinvolgimento del pubblico nello show e fa percepire un'atmosfera realmente medievale. L'altro aspetto rilevante è rappresentato dall'utilizzo dei colori, ciascuno con il suo significato: rosso/guerra, blu/mistero, arancio/felicità e così via; ogni colore ha una sua identità e noi li usiamo per esprimere emozioni. Abbiamo ideato un sistema di illuminazione che segue le scene e la musica, le nostre luci guidano lo spettacolo verso un maggior livello d'interazione tra attori e pubblico. Gli stessi parametri li abbiamo impiegati nelle sale del Castello, i visitatori

You still working with the products of the Italian lighting company Clay Paky. Did you participate to the products development? If yes, which is your role?

I don't have any official role or part in that. We currently utilize their products in our projects, but we just participate as informal consultant when product development is near completion. Often they invite me in their factory just to preview the new products as they are interested in my opinion: how to use it better or what kind of effect could be better to introduce and so on. Sometimes it happens that when I'm participating in a conference or visiting a trade show I see something interesting for the company in terms of new ideas, application needs and I just inform them that it might be useful for their product development.

Why you choose to work on ephemeral and in public spaces? What kind of feelings you want to instigate to the audience?

I don't really choose to work on this side of lighting, the thing that interest us is to work on projects in which lighting can be a real added value, it doesn't matter which is the subject or who asks me to work on a project, the only thing that really matters is they are looking for a good lighting. Lots of clients want to add value to their projects via light. Another important thing is: the client must trust us and fully express their needs which can help us to understand where he wants to go, what result he wants to reach and following this rule we can achieve an excellent result. At the end, every good project needs a good client, we are lucky to have had good clients.

e gli attori sono circondati dalla luce e non vedono la sorgente, vivono e percepiscono solo un'atmosfera magica. Un'ulteriore nota, durante una seduta di programmazione del *Ciné Scénie* si è discusso con Puy du Fou sulla possibilità di impiegare dei droni per aggiungere la terza dimensione allo show. Noi tutti abbiamo accettato la sfida ed è nata una nuova invenzione: il drone *Neopter* destinato all'industria dell'entertainment. Questa nuova generazione di RPA (Remotely Piloted Aircraft) è stata creata e programmata per essere sincronizzata con lo spettacolo e le luci. Inoltre abbiamo disegnato delle tuniche e delle lanterne luminose volanti in tessuto trasparente, per arricchire lo show.

Nei vostri progetti utilizzate i prodotti di un'importante azienda italiana: Clay Paky. Collaborate allo sviluppo del prodotto? Se sì, in quale ruolo?

Nessun ruolo ufficiale, abitualmente impieghiamo i loro prodotti ma partecipiamo come consulenti informali quando lo sviluppo del prodotto è prossimo alla conclusione. Spesso vengo invitato presso l'azienda per assistere alla presentazione dei nuovi prodotti; sono interessato alla mia opinione in merito ad esempio al loro miglior utilizzo oppure al tipo di effetto che sarebbe opportuno ottenere. A volte accade che in occasione di una visita in fiera osservi qualcosa di interessante in termini di nuove idee e applicazioni e così fornisco informazioni all'Azienda utili per lo sviluppo dei prodotti.

Perché avete scelto di lavorare sugli spazi effimeri e gli spazi pubblici? Che genere di sensazioni volete stimolare nel pubblico?

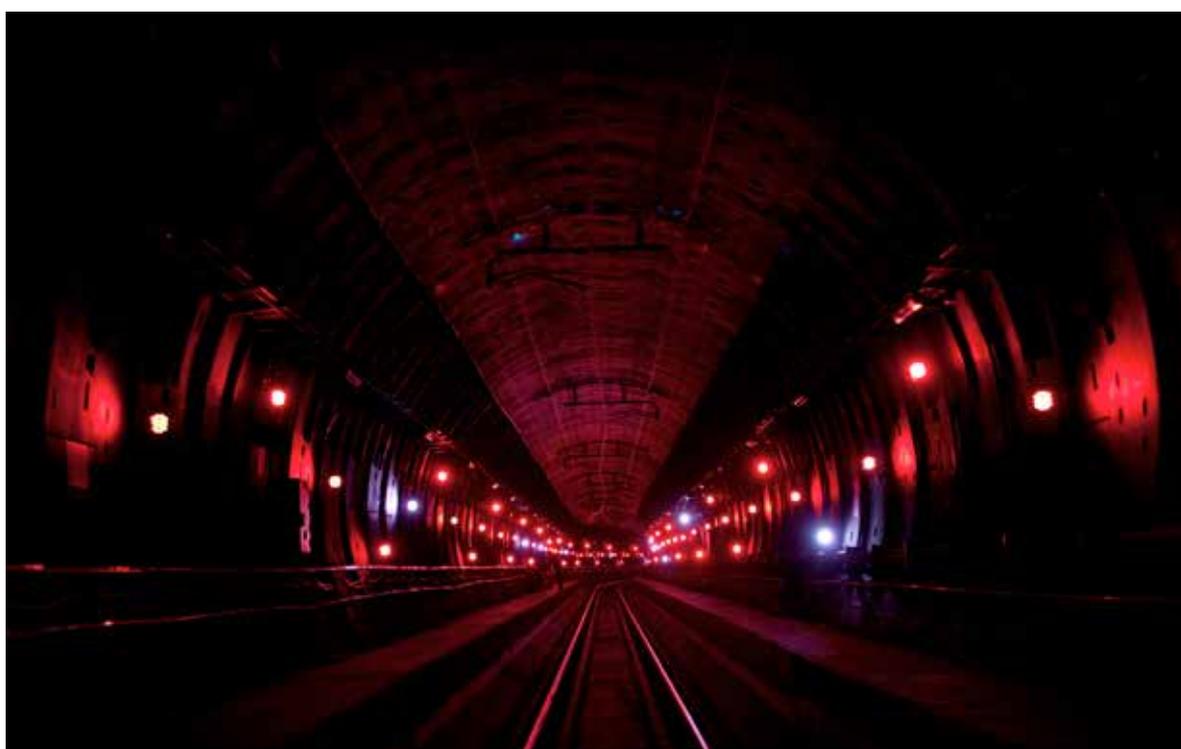
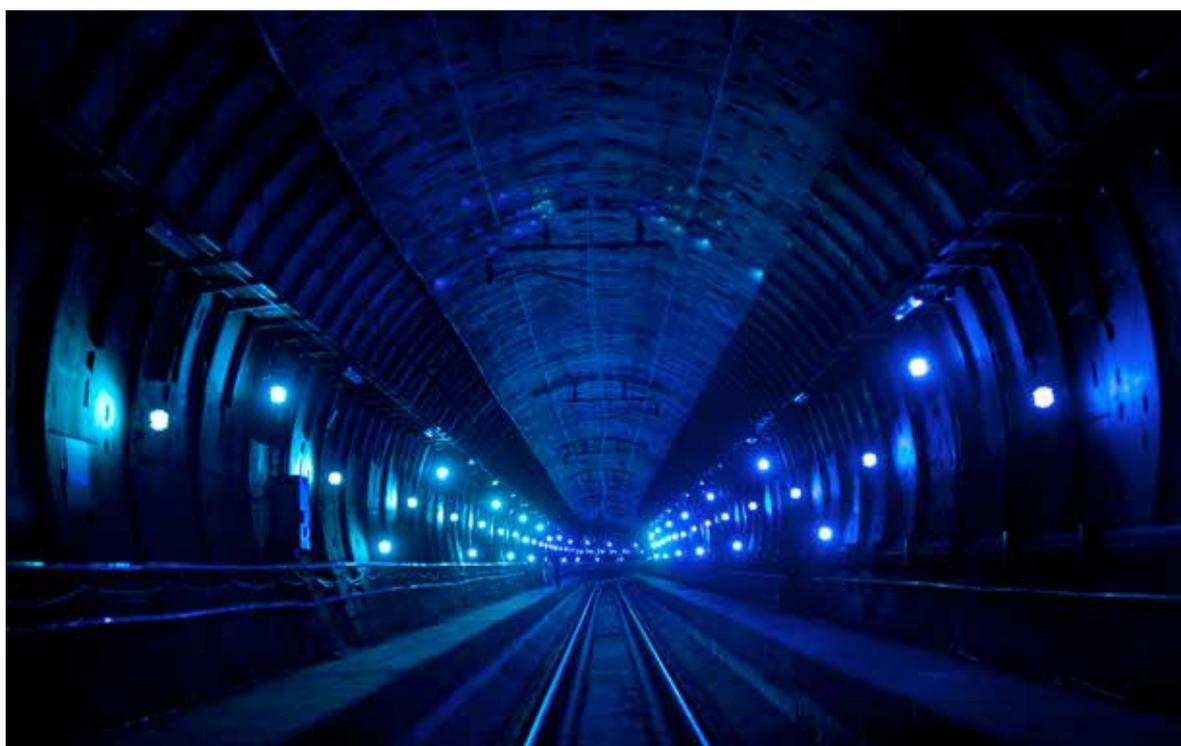
In realtà non ho propriamente scelto di lavorare su questi aspetti della luce. Ci interessano i progetti in cui la luce rappresenti un reale valore aggiunto e non importa quale sia il soggetto che ci richiede la collaborazione; l'unica cosa che interessa è la ricerca di una buona luce. Sono molti i clienti che vogliono dare valore aggiunto ai loro progetti mediante la luce. Altri fattori fondamentali: il cliente deve fidarsi del nostro operato ed esprimere pienamente i propri bisogni per consentirci di comprendere al meglio le specifiche esigenze nonché l'obiettivo che si desidera raggiungere. Solo seguendo queste regole si riesce a ottenere un risultato eccellente. Ogni buon progetto ha bisogno di un buon cliente e in tal senso noi siamo stati fortunati.

Nel vostro portfolio abbiamo notato la preferenza per le strutture a uovo e il colore blue cobalto, a questi due elementi vanno attribuiti significati particolari?

Abbiamo realizzato un'unica struttura a uovo, OVO, che venne creata nel 2010 in occasione de *La Fête des Lumières* a Lione e ora sta viaggiando per il mondo (Beijing, Amsterdam, Frankfurt, Sharjah). Questa scultura di luce è un oggetto d'arte multi sensoriale ideato da un collettivo di artisti (Koert Vermeulen, ACT lighting design in collaborazione con Odeaubois e Marcos Viñals Bassols, ndr).

Diabolo, Brussels, Belgium.
© 2012 ACT lighting design -
photo by Leslie Artamonow
- all rights reserved

P 59
OVO, Fête des Lumières, Lyon, France
© 2010 ACT lighting design - Odeaubois -
Photo by Lucia Carretero - All rights reserved.
OVO structure is a multisensory art object
created by an artist collective:
Koert Vermeulen - Lighting Designer -
ACT lighting design;
Marcos Viñals Bassols -
Artistic Director & Scenographer -
ACT lighting design ;
Pol Marchandise - Sculptor - Odeaubois;
Mostafa Hadi - Sculptor - Odeaubois.



Flipping your portfolio we've noted two things: you like the egg-shaped structures and the cobalt blue color, there are special meaning in them?

We only have one egg-shaped structure OVO, which was initially created in 2010 for *La Fête des Lumières* in Lyon and now it's traveling all around the world (Beijing, Amsterdam, Frankfurt, Sharjah). This lighting sculpture is a multi sensorial art object created by an artistic collective (Koert Vermeulen, ACT lighting design in collaboration with Odeaubois and Marcos Viñals Bassols). Giving it a symbolic shape we think that its form was interesting to show different colors range of shades. You are right about the color, the Congo Blue, it's my favorite one, because it implies a mystery, in every show that we have lit there was always a moment when we need mystery, every show we have done or created there was an halo of mystery and when we

accept to work on a project we always be sure that there will be something mysterious. On the other hand I like this color because of its impact, reinforced visibility and contrast with the night, with the cityscape and, it also stands out in pictures.

Could you show us the necessary and indispensable objects in design history?

I'm not an historian, but I would like that some lighting company would invent an incredible source, it should be: infinitely small, immense lumen power like 12.000W HMI but extremely effective, perfectly dimmable, all colors possible like RGB, CMYK, orange/lavender/aqua, all shades of whites, infinite real colors, best CRI or as good as daylight and it should be open source. This would be the most indispensable objet that I would like the future brings to me.

Abbiamo dato a questa struttura una forma simbolica che fosse anche idonea mostrare le infinite sfumature della luce colorata. Ha ragione riguardo al colore, il Congo Blue è il mio preferito poiché evoca mistero negli spettacoli che illuminiamo; c'è sempre qualcosa di misterioso quando accettiamo di essere coinvolti in un progetto. Amo questo colore perché è d'impatto, rinforza la visibilità e contrasta con la notte, con il paesaggio e ha un'ottima resa in fotografia.

Ci può indicare qual è l'oggetto necessario e indispensabile nella storia del design?

Non sono uno storico ma mi piacerebbe che un produttore di illuminazione qualsiasi inventasse una sorgente incredibile: infinitamente piccola, con un immenso potere illuminante 12.000 HMI ed estremamente efficace, perfettamente dimmerabile, con tutti i colori possibili RGB, CMYK, arancio/lavanda/acquamarina, tutte le sfumature del bianco, infiniti colori reali, miglior CRI o simile a quello della luce solare ed anche *open source*.

