



Balloon Museum, Hypercosmo: aria, luci e videoproiezione per un'arte da vivere

Con Pop Air, la prima mostra dedicata Inflatable Art ('arte da gonfiare') del Balloon Museum, l'arte diventa un'esperienza immersiva che coinvolge i visitatori in un gioco di luci, videoproiezioni e suoni a 360 gradi. Hypercosmo è l'installazione più importante di questa mostra, realizzata grazie alla qualità dei proiettori Epson e all'esperienza di Lux Holding e Madema.

balloonmuseum.world | luxholding.com | madema.it | epson.it

Si parla di:

#BalloonMuseum
#InflatableArt
#HyperCosmo
#videoproiezione
#Epson
#ImmersiveArt
#edgeblending

▶ Oggi i musei possono essere luoghi in cui immergersi nell'arte e vivere affascinanti esperienze immersive multisensoriali. È il caso del Balloon Museum, di cui parliamo in questo case study.

Balloon Museum è un format creato da un team di Lux Holding che progetta e allestisce mostre d'arte con opere che han-

no l'aria come elemento centrale. Si parla di Inflatable Art – ovvero arte da gonfiare. L'idea è offrire al visitatore un percorso tra installazioni fuori scala, con forme sorprendenti e inaspettate in cui risulta fondamentale l'interazione con lo spettatore.

Pop Air è la prima mostra realizzata da Balloon Museum e si compone di 15 instal-



lazioni dei più grandi artisti internazionali, che **hanno reinterpretato il tema dell'aria** usando luci, palloncini, sculture, musica, specchi. È una mostra itinerante che è già stata visitata da più di un milione e mezzo di visitatori a Roma, a Parigi e a Milano, dove è stata ospitata nei 6000mq del Superstudio+. Fino a fine luglio si troverà a Madrid, nella pittoresca cornice della Casa de Campo.

In questo case study parliamo dell'installazione più grande ed esemplificativa della



Nel QR Code.
Video, introduzione a Hypercosmo

mostra e dello stile del Balloon Museum, Hypercosmo: una stanza gigantesca con una vasca piena di palline trasparenti e un soffitto ricoperto di elementi sferici bianchi che richiamano le nuvole, animata da una performance di 15 minuti che unisce videoproiezione, suoni e luci. I visitatori entrano nella vasca e fruiscono dell'esperienza estetica mentre interagiscono fisicamente con l'opera, immergendosi o spostandosi nella vasca delle palline. Hypercosmo ricrea un nuovo cosmo, un nuovo mondo in cui lo spettatore può **entrare in contatto con l'aria** in diverse forme, vivendo **un'esperienza immersiva grazie alla commistione di videoproiezioni e suoni spazializzati.**

Ne parliamo con Francesco Dobrovich, coordinatore creativo di Balloon Museum e Simone Tulli, head of video di Madema, system integrator del progetto.

La sfida: creare un'esperienza artistica immersiva di alto livello grazie alla videoproiezione

In Hypercosmo la tecnologia gioca un ruolo determinante per la creazione dell'esperienza immersiva dei visitatori. È un mondo sospeso con una vasca da circa 1500 mq (la grandezza cambia in base alla location, a Milano aveva queste dimensioni), un'architettura nuova senza linee geometriche, più libera, secondo i principi della natura e dell'aria. «Volevamo che lo spettatore vivesse un'esperienza unica di estraniamento dal mondo, di immersione in un ambiente silenzioso, uno spazio con un design minimale e raffinato. **Hypercosmo è prima di tutto questo, un grande teatro immersivo di design, nel quale il pubblico assiste a uno show di arte digitale**» spiega Francesco Dobrovich, coordinatore creativo



Francesco Dobrovich,
coordinatore creativo di
Balloon Museum



Simone Tulli,
head of video di
Madema, system
integrator del progetto

“La qualità della videoproiezione e delle immagini proiettate hanno giocato qui un ruolo centrale nel determinare l'efficacia degli effetti scenici sul visitatore - F. Dobrovich

HYPERCOSMO: ELEMENTI NATURALI E ATMOSFERE MEDITATIVE

In Hypercosmo i visitatori possono restare il tempo di vedere quattro diverse performance, ispirate ai quattro elementi naturali. I primi minuti sono di grande relax con un'atmosfera meditativa creata da luci soffuse per permettere ai visitatori di familiarizzare con il luogo, di fare foto nella piscina e di scegliere da quale luogo godersi lo spettacolo. Poi lo show prende vita e ha un crescendo che finisce con un'esplosione liberatoria che vuole dare una grandissima sensazione di pace.



Per Hypercosmo sono stati posizionati 22 videoproiettori Epson sul soffitto, fissandoli a un reticolato di rettangoli di truss, chiamata mother grid. Sono disposti in maniera molto regolare, a file di 4.

di Balloon Museum.
 L'experience del pubblico è stata da subito al centro della progettazione: «Durante il primo lockdown è nata l'idea di **costruire un format che permettesse al pubblico di socializzare attraverso una nuova modalità di interazione, attraverso l'arte** - spiega Dobrovich - Così è nato il Balloon Museum, un ente che crea mostre pop itineranti di alta qualità, in cui **ogni visitatore viene motivato a interagire fisicamente e digitalmente con l'opera** e con le persone vicine. Abbiamo scelto come tema l'aria e l'Inflatable Art perché permetteva agli artisti di sperimentare ideando opere d'arte che, appunto, prevedessero momenti di scambio e interazione».

La tecnologia come alleata per creare l'experience immersiva

Hypercosmo è stata realizzata da Hyperstudio, un collettivo che lavora sempre con progetti multidisciplinari che hanno come comun denominatore la fusione tra tecnologia, innovazione e creazione di nuovi spazi surreali. Francesco Dobrovich, a proposito del lavoro di ricerca di Hyperstudio, e dell'opera Hypercosmo in particolare, sottolinea **il ruolo fondamentale che hanno gli strumenti tecnologici d'avanguardia**: «Nell'arte è la novità che ti sorprende; le luci, le immagini e i suoni sorprendono i nostri spettatori, facendogli vivere una performance che non dimenticheranno facilmente. **La tecnologia è un ingrediente fondamentale di questo tipo di installazioni**; è nostra alleata nel far vivere un certo tipo di esperienza artistica ed estetica d'avanguardia a un grande pubblico. In questo caso abbiamo scelto di videoproiettare immagini astratte legate alla natura, una tormenta che viene riprodotta tra immagini di onde, di cieli, di luci, di cosmo. L'effetto è di grande impatto, ed è evidente che **la qualità della videoproiezione e delle immagini proiettate ha giocato qui un ruolo centrale** nel determinare l'efficacia di questi effetti sul visitatore».

La soluzione: 22 proiettori Epson, installati sul soffitto di Hypercosmo

Scopriamo quali videoproiettori sono stati scelti per creare l'esperienza artistica immersiva di Hypercosmo con Simone Tulli, Head of Video di Madema Italia.

Madema è uno dei punti di riferimento del service italiano dal 1982 ed è specializzata negli ambiti di spettacoli live, convention, produzioni televisive, realizzazione grandi eventi e nella gestione di spazi polivalenti dedicati all'intrattenimento e alla comunicazione.

Simone Tulli ci racconta la sfida lanciata loro da Lux Holding, l'azienda romana leader nei settori delle grandi produzioni, format internazionali, eventi aziendali e digital marketing, a cui è stata affidato lo sviluppo



Nel QR Code: **tutti gli articoli Epson su Sistemi Integrati**

internazionale di Balloon Museum. «**Appena ci hanno parlato del progetto abbiamo pensato subito ai video-proiettori Epson modello EB-PU2010B da 10mila lumen, con ottica motorizzata 0,75:1, perfetti anche dal punto di vista della qualità e della saturazione dei colori,** condizioni indispensabili per trasformare in realtà l'opera progettata da Hyperstudio».

La prima sfida è stata capire come disporre i proiettori per coprire la superficie della sala che aveva una dimensione di 38 x 17 metri. «La video proiezione è di tipo floor, dal soffitto alla piscina. **Abbiamo posizionato i 22 videoproiettori sul soffitto fissandoli ad una mother grid, una struttura composta da tralicci truss reticolari americana.** Sono disposti con regolarità, a **file di 4,** tranne nella parte finale in cui ce ne sono solo due perché c'è un'isola in mezzo alla piscina. Conoscendo l'effetto che si voleva raggiungere con le immagini proiettate sulle palline, abbiamo potuto progettare la struttura e la posizione della mother grid al millimetro», ci racconta Simone Tulli.

La seconda sfida è stata trovare il giusto bilanciamento dell'edge blending. «La superficie della proiezione è dinamica, essendo

GLI ARTISTI DI POP AIR

Molti artisti nel corso degli anni si sono confrontati con l'elemento aria e il suo contenimento all'interno di forme e materiali insoliti. Pop Air ospita alcune delle maggiori figure internazionali di questo movimento artistico, tutti chiamati a dialogare con l'aria: Studio Eness, Plastique Fantastique, Karina Smigla-Bobinski, Architects of Air, Cyril Lancelin, Hyperstudio, Pepper's Ghost, Pneuhaus & Bike Powered Events, Motorificio, Quiet Ensemble, Ultravioletto, Max Streicher, Rub Kandy, Filthy Luker e Lindsay Glatz con Curious Form.

costituita da tutte le palline nella vasca. Per evitare che si vedessero righe nere sul fondo della vasca nel momento in cui le palline si fossero sollevate, abbiamo scelto di **abbondare con il**

soft edge e di sfumare il meno possibile :
le sovrapposizioni: in questo modo l'overlap risulta in parte visibile, ma si tratta di un prezzo che abbiamo scelto di pagare, perché era l'unico modo per ottenere un **blending senza interruzioni** anche su una superficie di proiezione così imprevedibile come possono essere le palline mosse dai visitatori.»

“ **Appena ci hanno parlato del progetto abbiamo pensato subito ai videoproiettori Epson, perfetti anche dal punto di vista della luminosità, del rapporto di contrasto e della saturazione dei colori - S. Tulli**

:
 :
 : *In Hypercosmo la*
 : *videoproiezione e la*
 : *qualità delle immagini*
 : *gioca un ruolo*
 : *fondamentale per creare*
 : *le atmosfere immersive*
 : *volute dagli artisti.*



UN GRANDE SUCCESSO: IL BALLOON MUSEUM DA NETFLIX AL DESIGN ITALIANO

*L'Inflatable Art si sta affermando come uno dei più acclamati movimenti Pop al mondo. E il Balloon Museum, con il suo progetto artistico che ruota attorno a questo tema, ne è una riprova: il format è stato **premiato nel 2022 come miglior format proprietario al mondo** durante il Beaworld, arrivando al secondo posto come evento culturale.*

*Una parte della risonanza mediatica è anche dovuta al fatto che il **Balloon Museum è stato scelto da Netflix come setting per alcune scene della terza stagione di Emily in Paris**, una serie che ha avuto grandissimo successo. Un'ulteriore prova della qualità del lavoro di artisti, designer ed esperti di tecnologia che hanno creato la mostra Pop Air.*

*Francesco Dobrovich, a proposito di questi successi, commenta il legame tra il Balloon Museum e l'Italia: «L'esperienza del Balloon Museum sta diventando **una risorsa inestimabile per il design italiano**. Le maestranze sono tutte italiane - non ce ne sono di pari livello in Italia. È un'opportunità imprenditoriale incredibile per il sistema Italia».*

*Ad oggi la mostra Pop Air è stata visitata da quasi un milione e mezzo di persone tra Roma, Parigi e Milano. Dopo Madrid andrà sicuramente a Londra, Los Angeles, New York, Barcellona, Berlino, Miami, San Francisco e Vienna con **un'agenda che riempie il 2024**. In autunno autunno anche la mostra Let's Fly andrà oltre oceano.*



Nel QR Code
Tutte le opere del Balloon Museum

custom di produzione, collegato a 4 display, sul quale vengono caricati i contenuti; ciascun computer custom fa da player per 6 videoproiettori. Per evitare che la proiezione si interrompa nel caso in cui uno dei proiettori dovesse spegnersi o avere un qualsiasi tipo di problema, abbiamo fatto transitare il segnale video attraverso un mixer grafico H15 di Nova Star. I PC custom sono collegati al mixer grafico in 4K con un cavo **HDMI 4K**, mentre il cablaggio dal mixer al proiettore viene realizzato con la fibra ottica perché la sala di regia si trova a più di 100 metri dall'installazione Hypercosmo. Dalla regia si controlla anche la spazializzazione dell'audio, mediante **interfaccia Dante**».

La soddisfazione dell'utente finale dei visitatori

Il coordinatore creativo di Balloon Museum conferma la grande soddisfazione degli artisti e dei visitatori che vivono l'esperienza di Hypercosmo: «Un'esperienza artistica immersiva, divertente e social è la chiave per coinvolgere i visitatori di tutte le età - ci spiega Francesco Dobrovich - Il suo punto di forza sono i diversi livelli di lettura delle esposizioni, che permettono di avere un ingresso basico emotivo, e la possibilità di spaziare. I visitatori sono soprattutto venti/trentenni o quarantacinquenni che vengono con le loro famiglie. **I contenuti audio e video sono di grandissima qualità. La messa a terra della**

La sincronizzazione di luci, suoni e video è stata fatta con Watchout, che permette di gestire con semplicità il palinsesto. Ogni fase della proiezione, dalla scelta dei contenuti, allo switch tra una sorgente e l'altra, dalla regolazione audio e video fino all'accensione e spegnimento dei proiettori può essere controllata da un touch screen, in locale oppure da remoto, scaricando una app su un tablet o un cellulare. «Dalla regia si può remotare tutto – spiega Tulli: accendere videoproiettori, controllare se funzionano e modificare la timeline dello show. Tutto avviene tramite Watchout: c'è un computer

A fianco: una serie di immagini relative ad altre installazioni di Pop art e del Balloon Museum.





tecnologia ha permesso di rendere reale e concreta un progetto artistico ambizioso e rivoluzionario».

Il Balloon Museum è stato definito da tanti come museo Instagrammabile, per l'impatto estetico di tante installazioni che invitano ad essere fotografate e condivise. Francesco Dobrovich è fiero di dirci che dal loro punto di vista i social e la tecnologia sono un'opportunità e non una minaccia per l'arte: «Non abbiamo paura di dire che i social network sono un mezzo per raccontare in maniera corale un'esperienza singola e al

tempo stesso collettiva. Con i post e le stories di Instagram e Tiktok l'esperienza dei singoli che vengono a vedere la mostra viene amplificata, raccontata a chi non potrà vederla di persona o la vedrà in altre città del mondo. Il **Balloon Museum è l'emblema dell'utilizzo della tecnologia come mezzo contemporaneo**, in cui l'essere umano può tornare al centro. Qualcosa che in un modo o nell'altro ha segnato una nuova era nell'esperienza dell'intrattenimento culturale». ■

: L'elemento interattivo voluto dagli artisti non riguarda solo lo scambio tra oggetti e persone, ma anche tra persona e persona che insieme vivono lo spazio.

