



Biot e i Cavalieri Templari: il passato prende vita nel mapping storico più grande del mondo

Un borgo medievale si trasforma in uno spettacolare racconto visivo: 30.000 m² di superfici architettoniche diventano lo schermo per narrare la storia dei Templari. Un video mapping progettato, prodotto e installato da Proietta con tecnologia Epson.

www.ville-biot.fr | proietta.com | epson.it

Si parla di:
#videomapping
#videoproiezione
#rievocazionestorica
#biot

Il video mapping trasforma il borgo di Biot in un enorme "telo vivente" di quasi 30.000 m². Un unico punto di proiezione copre l'intero villaggio grazie a un sofisticato studio delle superfici e delle distanze.

► Nel cuore della Costa Azzurra, tra le colline che si affacciano sul Mediterraneo, il borgo medievale di Biot si trasforma per tre giorni in un palcoscenico a cielo aperto dove storia, leggenda e tecnologia si intrecciano in uno spettacolo di rievocazione storica del tutto eccezionale per ricchezza e forza suggestiva. È ormai alla sua nona edizione e prende il nome di "Biot et les Templiers".

In questa cornice si inserisce negli ultimi due anni un video mapping realizzato sulle facciate degli edifici del borgo, straordinario per impatto ed estensione, considerato il più grande mapping storico al mondo. La proiezione dura 20 minuti e racconta la storia della fondazione di Biot da parte dei Templari. Il progetto si distingue anche per le sfide tecniche affrontate per realizzarlo e per l'eccezionalità del contenuto proiettato.

Ne parliamo in questo case study con Angélique Samso, Directrice de Cabinet, Ville de Biot – organizzatore dell'evento – e con Cristiano Pigino, fondatore di Proietta, l'azienda italiana che progetta e produce sistemi di proiezione architettonica e video mapping e che ha curato questo progetto in tutti i suoi aspetti, contenuti compresi. Ci riferiremo in particolare ai dettagli tecnici del video mapping realizzato per l'ultima edizione, che si è svolta dal 4 al 6 aprile 2025.

La sfida: dare vita alla storia di Biot

Prima di spiegare quali erano gli obiettivi della committenza nell'introdurre questo mapping, scopriamo meglio di che evento si tratta e perché questa grande proiezione narrativa ha rappresentato un valore aggiunto importante per la manifestazione.



Biot et les Templiers è l'evento storico più popolare della Costa Azzurra. Scene di vita medievale, rievocazioni storiche e ambientazioni d'epoca restituiscono l'atmosfera del XIII secolo, quando i Templari abitavano questi luoghi lasciando tracce profonde nella storia della regione.

Chi ha partecipato all'edizione 2025 di Biot et les Templiers si è trovato immerso in un'autentica città medievale ricostruita con grande cura scenografica. Le strade del centro erano animate da accampamenti d'epoca, sfilate in costume, mercati storici e spettacoli itineranti. I visitatori hanno potuto assistere a giostre equestri, combattimenti cavallereschi, dimostrazioni di macchine da guerra come catapulte e bombarde, e al "Gioco dei Re", una sfida tra squadre di cavalieri rappresentanti le grandi potenze storiche. Tra le novità più suggestive, una torre di undici metri ha permesso ai più temerari di cimentarsi in una simulazione di assalto medievale. Per le famiglie era presente anche una fattoria didattica con animali da cortile, mentre lungo rue Saint-Sébastien si susseguivano botteghe artigiane con tornitori, bottai, fabbri e scalpellini al lavoro. Il tutto accompagnato da musiche, danze, racconti animati e banchetti storici.

Prima ancora dell'introduzione dello spettacolo di video mapping, Biot et les Templiers era già un evento che rendeva la storia viva e interattiva, andando oltre i format più statici tipici di molte rievocazioni storiche. Tuttavia, l'inserimento di questa spettacolare proiezione ha dato senza dubbio una marcia in più alla manifestazione: oggi Biot et les Templiers è un vero viaggio nel tempo che, attraverso questa monumentale proiezione, integra i linguaggi immersivi del presente. In una città come Biot, così legata alla propria storia, il ricorso al video mapping rappresenta un incontro affascinante tra passato e futuro, dove la tecnologia diventa uno strumento per far rivivere la memoria. «Biot è una città di contrasti – commenta a questo proposito Angélique Samso – da un lato ha un piccolo centro antico ricco di storia, dall'altro ingloba i due terzi della tecnopoli Sophia Antipolis, che ogni giorno accoglie 45.000 lavoratori, ricercatori e studenti nei settori delle nuove tecnologie e dell'intelligenza artificiale. Creare ponti tra passato, presente e futuro fa parte dell'identità di Biot».

Fatta questa premessa, torniamo qualche anno indietro per focalizzare cosa cercava la committenza quando ha immaginato questo mapping, quali erano gli obiettivi, le necessità e le criticità da superare.

Diventare indipendenti dal clima – Una prima motivazione pratica era la volontà di offrire

uno show stupefacente ma indipendente dalle condizioni atmosferiche.

Lo spiega nel dettaglio Angélique Samso: «Ci teniamo a rinnovare il programma del nostro festival storico a ogni edizione. Negli anni prece-

endenti, l'evento si apriva con uno spettacolo di luci e suoni accompagnato da fuochi d'artificio, che si sono però rivelati difficili da gestire a causa delle condizioni climatiche, in particolare quando il vento era forte. L'idea di creare un video mapping storico di grandi dimensioni ci è sembrata un'alternativa innovativa per Biot, una città che ospita sul suo territorio Sophia Antipolis, la più grande tecnopoli d'Europa».

Valorizzare il patrimonio architettonico –

L'altra spinta arrivava dal desiderio di valorizzare il patrimonio architettonico del centro storico, evidenziandone i rilievi attraverso il mapping. Si immaginava l'effetto grandioso che si sarebbe potuti ottenere, pur consapevoli delle possibili



Angélique Samso,
Directrice de Cabinet,
Ville de Biot



Cristiano Pigino,
fondatore di Proietta

“Proiettare sull'intero villaggio, un “telo vivente” di quasi 30.000 m², rende lo spettacolo straordinario, ridando vita alle mura e agli edifici storici di Biot - A. Samso



Presentazione dell'evento
sul sito della Costa
Azzurra



• difficoltà realizzative. «Volevamo ridare vita alle
• mura e agli edifici storici di Biot. Fin dalle prime
• ricerche, abbiamo compreso che proiettare su
• una superficie di quasi 30.000 m² con molte va-
• riazioni di rilievo sarebbe stata una vera e propria
• impresa tecnica – ammette Angélique Samso
• – ma abbiamo portato avanti l'idea e la sfida è
• stata brillantemente superata da Proietta».

PROIETTA, INCONTRO TRA TECNOLOGIA E CREATIVITÀ

Proietta è un'azienda italiana attiva a livello internazionale nella progettazione e produzione di sistemi di proiezione architettonica e video mapping. È in grado di seguire i progetti a 360 gradi: consulenza, progettazione, creazione dei contenuti e installazione.

La nascita dell'azienda, nel 1993, è legata a un episodio che racconta il fondatore Cristiano Pigino: «Prima di Proietta, facevo il restauratore di quadri antichi nella galleria di mio padre. Per motivi legati alla tutela del palazzo storico che ospitava la galleria, ci chiesero di togliere l'insegna. Allora presi un vecchio proiettore di diapositive e lo trasformai in un faretto che proiettava il logo sul marciapiede. La gente cominciò a chiedermi dove poteva trovarne uno: così è nata Proietta».

Questo episodio definisce fin da subito il tratto distintivo che assumerà l'azienda: unire creatività e sensibilità artistica da un lato, capacità tecnica e concretezza produttiva dall'altro.

Nel tempo l'azienda cresce e si struttura, affiancando alla produzione di proiettori per immagini statiche (gobos statici) la progettazione di show dinamici su larga scala, sempre più complessi e scenografici.

La svolta arriva in particolare con il video mapping e la nascita dei gusci climatizzati: «Installazione dopo installazione abbiamo capito che all'aperto servivano protezioni efficaci per salvaguardare i proiettori da fattori come umidità e smog. I nostri gusci climatizzati consentono di lavorare in ogni condizione ambientale, alcuni hanno persino l'aria condizionata integrata».

Tra i progetti firmati da Proietta ricordiamo proiezioni, mapping e progetti creativi per l'Eurovision Song Contest 2022, le ATP Finals di Torino, gli Internazionali d'Italia di tennis a Roma e la Formula 1 a Singapore.

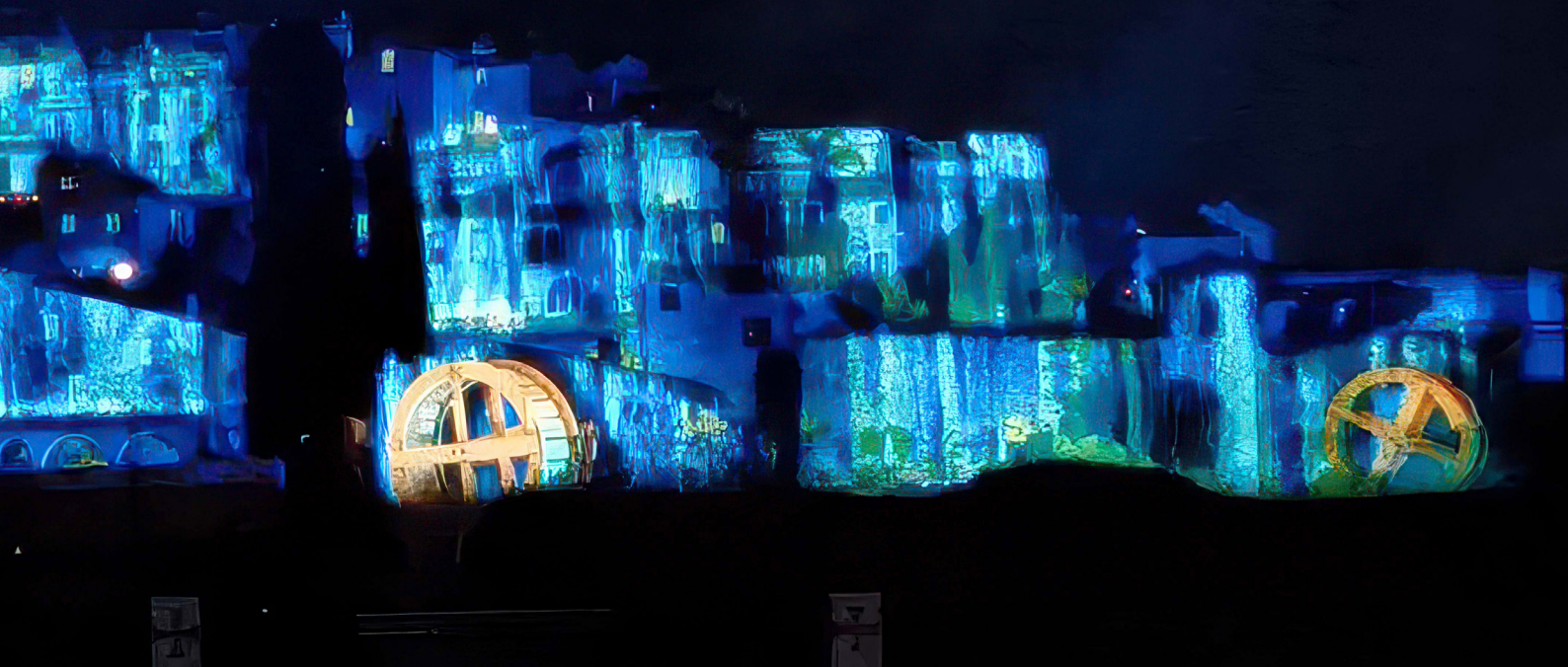
Raccontare la storia di Biot – C'era infine un ulteriore obiettivo di grande valore: «Raccontare la storia di Biot e la sua relazione con l'Ordine del Tempio in modo ludico e artistico – spiega Samso – Il video mapping offre una vasta gamma di espressioni visive e sonore per riuscirci e ci sembrava quindi la strada più interessante».

La soluzione: il più grande mapping storico al mondo

Prima di entrare nel merito della descrizione della soluzione, una breve parentesi su come nasce la collaborazione tra il Comune di Biot e Proietta.

Il Comune di Biot contatta Proietta dopo averla individuata online e selezionata per le sue competenze, presentando fin da subito un'idea fuori dall'ordinario. L'obiettivo di realizzare un video mapping sull'intero borgo era una proposta inedita, e anche la committenza era consapevole delle difficoltà di realizzazione. «Fin dalle prime fasi di ricerca, sapevamo che la topografia del villaggio e l'estensione dell'area di proiezione avrebbero richiesto uno sviluppo tecnico specifico», ammette Angélique Samso. «Sembrava una richiesta infattibile inizialmente – racconta Cristiano Pigino – ma siamo abituati alle sfide, quindi prima di dire no siamo andati a vedere di persona».

Dopo un sopralluogo e un test tecnico sul campo, si decide di procedere: abbattendo l'illuminazione pubblica del paese sembrava infatti possibile ottenere un buon risultato visivo. Inizia così la progettazione vera e propria, con



lo studio del numero e della posizione dei proiettori necessari, quindi - sei mesi prima dell'evento - il lavoro di ricerca, studio e realizzazione dei contenuti video, infine l'installazione, durata circa una settimana.

Ecco quindi di seguito come è stata studiata e realizzata l'installazione — che è di fatto il più grande mapping storico al mondo — nei suoi punti chiave: tecnologie scelte, elementi di configurazione, criticità affrontate.

8 proiettori in configurazione stacking ed edge blending per coprire l'intera superficie di proiezione e assicurare continuità operativa – Il borgo di Biot, come molti centri storici, si sviluppa su un pendio, con un dislivello

significativo tra la parte bassa e quella alta del paese. Le facciate interessate dalla proiezione raggiungono quasi 30.000 m² e si estendono su altezze e profondità diverse, da una distanza di circa 200 metri fino a 500 metri dal punto di installazione. Il punto di proiezione è unico. L'intero centro è stato suddiviso in quattro aree affiancate una all'altra, unite fra loro in edge blending; ogni area è gestita da due proiettori in configurazione stacking, cioè con due proiettori che proiettano in sovrapposizione, al fine di garantire la luminosità necessaria e ridondanza in caso di guasto. In totale sono stati utilizzati otto videoproiettori Epson EB-PU2220B da 20.000 lumen, alloggiati in quattro gusci climatizzati realizzati da Proietta. «Usiamo spesso la con-

Il mapping è leggibile e godibile anche da chi assiste alla videoproiezione da una posizione più laterale grazie a un attento studio dei contenuti.

Il contenuto narrativo racconta la fondazione di Biot da parte dei Templari, sfruttando appieno la resa cromatica vivida dei proiettori Epson EB-PU2220B, fondamentale per mantenere leggibilità su superfici architettoniche irregolari.





La proiezione ridisegna i contorni architettonici del borgo medievale, trasformando l'intero abitato in uno spettacolo visivo. Le attrezzature compatte e non invasive non disturbano l'equilibrio architettonico del centro storico.



Scopri i gusci climatizzati di Proiecta per soluzioni di proiezione outdoor

figurazione in stacking - commenta Cristiano Pigino - al di là dei vantaggi sul fronte dei costi rispetto all'acquisto di proiettori singoli più potenti, è un modo per avere un backup immediato e non compromettere l'evento in caso di imprevisti tecnici».

Proiettori Epson EB-PU2220B scelti per affidabilità e resa cromatica su materiali e colori disomogenei

La scelta dei videoproiettori Epson EB-PU2220B (tecnologia 3LCD) deriva da alcuni suoi elementi distintivi. «È in generale un videoproiettore di alto livello. Per noi fa la differenza soprattutto la sua affidabilità: negli anni ci ha dimostrato di avere una robustezza importante», spiega Cristiano Pigino. Un altro aspetto decisivo è la resa cromatica: la restituzione dei colori è vivida e bilanciata, un fattore essenziale in un contesto come Biot, dove le superfici non sono neutre. «Non proiettiamo su schermi bianchi — spiega ancora Pigino — ma su facciate irregolari e spesso non ideali, con tonalità e materiali molto variabili che assorbono la luce e alterano i colori. Serve una proiezione che mantenga vivacità e leggibilità in ogni condizione». A completare il quadro, un ottimo rapporto qualità-prezzo, che ha reso la configurazione non solo efficace ma anche sostenibile per un progetto di ampia scala. La stessa Angélique Samso riporta un commento

positivo che si riallaccia a elementi tecnologici. Sottolinea infatti che uno dei principali vantaggi di questo mapping è stata la sua capacità di integrarsi perfettamente nel contesto urbano senza modificarne l'equilibrio architettonico, grazie alla compattezza e ad altre caratteristiche delle tecnologie scelte. «Il mapping è una tecnologia che consente di valorizzare edifici e piazze senza l'ingombro di strutture sceniche o allestimenti invasivi. Questo è possibile grazie all'utilizzo di attrezzature compatte, facili da installare e poco soggette agli imprevisti meteorologici [su questo vedremo tra poco il ruolo dei gusci climatizzati - ndr], che permettono di realizzare interventi spettacolari senza forti impatti sul tessuto urbano, lasciando piena libertà alla creatività e alla narrazione», ha commentato.

Gusci climatizzati per rendersi indipendenti dal meteo

I videoproiettori sono stati installati all'aperto e lasciati in postazione per circa una settimana, tra montaggio, test e svolgimento dell'evento. Componente fondamentale per proteggerli e garantirne le prestazioni sono stati i gusci climatizzati, progettati e prodotti direttamente da Proiecta, che hanno avuto un ruolo centrale nella riuscita dell'intervento. Ogni guscio è dotato di sistemi di protezione contro pioggia, umidità, polveri e variazioni termiche. «La pioggia non è l'unico problema in esterno. Anche l'umidità, lo smog e la nebbia compromettono i videoproiettori molto più rapidamente di quanto si pensi» spiega Cristiano Pigino. «In passato, prima di adottare sistematicamente queste protezioni, ci è capitato di perdere il 50% della luminosità di proiettori nuovi in meno di due mesi, proprio a causa delle condizioni ambientali.»

Luci della città spente per la massima resa del mapping

Un elemento fondamentale è stato lo spegnimento delle luci cittadine. «Abbiamo curato direttamente lo spegnimento di

IL CONTENUTO DEL MAPPING NARRATIVO

Il cuore del progetto di Biot è un mapping narrativo della durata di 20 minuti, costruito come un vero e proprio racconto visivo. A differenza dei mapping tradizionali, basati su giochi di luce, effetti 3D e brevi animazioni architetture, qui la sfida di natura contenutistica e narrativa alzava l'asticella: «La parte più difficile non è stata l'installazione, ma creare un contenuto che reggesse per venti minuti, con un crescendo emotivo e un finale capace di strappare un applauso» racconta Cristiano Pigino. Il video che abbiamo prodotto è accompagnato da musica originale, pensata per seguire l'evoluzione temporale del racconto e amplificarne l'effetto immersivo. La narrazione è incentrata sulla storia della fondazione di Biot da parte dei Templari ed è stata realizzata in collaborazione con la committenza, che ha fornito la documentazione storica.

tutte le luci cittadine che potevano interferire con la proiezione» spiega Pigino. La visibilità del mapping dipende infatti in misura decisiva dalla quantità di luce ambientale presente: «In contesti urbani normali, con l'illuminazione pubblica attiva, non si sarebbe visto nulla. La differenza la fa più la luce residua che non la potenza del proiettore» commenta Pigino. La stretta collaborazione con la municipalità, per garantire le condizioni ideali di buio durante gli spettacoli, è stata quindi fondamentale.

Progettazione visiva dei contenuti studiata per garantire leggibilità da ogni angolazione -

La città di Biot, come accennato, presenta superfici di proiezione collocate a distanze comprese tra i 200 e i 500 metri dal punto di proiezione, disposte su piani di profondità diversi. Questo elemento ha reso la progettazione dei contenuti particolarmente complessa.

«Al livello tecnico, i contenuti video non rappresentavano in sé un problema» spiega Cristiano Pigino. «Le immagini venivano proiettate da un unico punto, quindi non c'erano sovrapposizioni o interazioni tra più fasci da angolazioni diverse da gestire. La vera sfida era però sul piano creativo: si trattava di scegliere immagini e soggetti che risultassero leggibili e coinvolgenti anche per il pubblico disposto più lateralmente rispetto alla proiezione principale.»

La natura tridimensionale degli edifici, infatti, condiziona la resa dell'immagine: «Le case non sono superfici piatte, ma solide, tridimensionali. La luce arriva da un'unica direzione e, se ci si sposta troppo rispetto al punto ottimale, compaiono le sezioni delle case e la visione si altera» aggiunge Pigino.

In un contesto ideale, sarebbe stato utile installare più punti di proiezione da angolazioni differenti, ma vincoli logistici legati agli spazi disponibili non lo permettevano. Questo ha richiesto una progettazione visiva che fosse sempre leggibile e scenografica anche da posizioni secondarie, dove gli elementi chiave dell'immagine, piccoli o mastodontici, non fossero mai distorti o interrotti in modo disturbante dagli elementi sopra descritti. «Un lavoro che è stato il più complesso di tutti e che ha richiesto diversi mesi di lavorazione» commenta Pigino.

La soddisfazione per il progetto e la collaborazione tra le parti

Il progetto di video mapping ha lasciato pienamente soddisfatti tutti i protagonisti coinvolti, a partire dalla committenza. «Proietta è stata prima di tutto un partner tecnico e artisti-

co» sottolinea Angélique Samso, Directrice de Cabinet della Ville de Biot. «Abbiamo lavorato insieme per circa sei mesi prima dell'evento, definendo sia la sceneggiatura sia la ricerca storica e le soluzioni tecniche. Il rigore storico per noi era fondamentale e personalmente ho svolto anche il ruolo di consulente storica per garantire la coerenza dei contenuti. Ci sono stati numerosi scambi, con continue proposte migliorate e arricchite man mano. Il loro team ha mostrato una grande capacità di adattamento e interpretazione delle nostre richieste, permettendo di lavorare tutti nella stessa direzione».

La risposta del pubblico non ha lasciato dubbi sulla riuscita dell'iniziativa: «Siamo molto soddisfatti» prosegue Samso.

«Il pubblico, i partner istituzionali e finanziari e gli abitanti stessi ci hanno restituito numerosi commenti positivi. Spesso restano letteralmente sbalorditi davanti allo spettacolo. Solo nel 2025, in due serate di proiezione, abbiamo accolto oltre 25.000 spettatori complessivi».

Centrato pienamente anche l'obiettivo della valorizzazione architettonica di Biot: «La prima proiezione del video mapping avviene il venerdì sera, durante la serata di apertura, e il fatto di proiettare sull'intero villaggio, una superficie enorme, rende lo spettacolo straordinario, ridando vita alle mura e agli edifici storici di Biot e creando l'atmosfera del festival che si svolgerà nei due giorni successivi».

Anche sul fronte della fornitura tecnologica la collaborazione è stata efficiente. Epson ha garantito un supporto logistico rapido e concreto. «Quando Epson è stata coinvolta, dal momento in cui abbiamo fatto richiesta per le macchine e le ottiche, sono stati molto veloci nel soddisfare ogni necessità - racconta Cristiano Pigino, fondatore di Proietta - Da questo punto di vista abbiamo molto apprezzato la loro disponibilità».



La scheda prodotto degli Epson EB-PU2220B sul sito di Sistemi Integrati

“Non proiettiamo su schermi bianchi, ma su facciate irregolari, con materiali e colori variabili che assorbono la luce. Serve una proiezione che mantenga vivacità e leggibilità in ogni condizione - C. Pigino



Altri progetti del system integrator Proietta

I quattro gusci climatizzati di Proietta utilizzati in questo progetto ospitano coppie di proiettori configurati in staking. Sono stati utilizzati un totale di otto Epson EB-PU2220B da 20.000 lumen. La configurazione, che prevede staking ed edge blending, assicura potenza luminosa per proiezioni su superfici ampie e a lunga distanza.

