il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



Balloon Museum – Pop Air: pallone gonfiato sarai tu

Aperta fino al 12 febbraio a Milano la mostra itinerante interattiva dedicata alla Inflatable Art

MILANO. Balloon Museum ha inaugurato **"Pop Air"**, una grande mostra itinerante, "un museo effimero" dedicato alla **Inflatable Art**, l'arte che dà forma all'aria per creare complesse installazioni che sta vivendo in questi anni un **nuovo momento di splendore**, dopo il successo degli anni sessanta. Negli spazi di Superstudio, Balloon Museum – Pop Air, dopo Roma e il grande successo di Parigi, mette in **scena** un **viaggio fuori scala** tra forme inaspettate, colori e suoni, in un dialogo tra arte e architettura che mette al centro l'interazione con gli spettatori di ogni età.

6.000 mq, con 1 milione di palline e 400.000 palloncini, oltre a proiezioni, suoni e luci che modificano la percezione di questi spazi attraverso i lavori inediti e site-specific dei 18 artisti e collettivi d'arte internazionali invitati a partecipare. **Al centro di tutto è l'aria**, comune oggetto d'indagine per gli artisti coinvolti: da elemento costruttivo e tangibile, a vera e propria scultura dalla forma inaspettata e monumentale, ad atmosfera metafisica e sospesa dal carattere impalpabile. Le installazioni portano i visitatori in un viaggio onirico e raccontano delle nuove espressioni e tecniche artistiche legate al mondo delle **mostre interattive**.

Un **percorso esperienziale** dove ogni installazione *inflatable*, attraverso l'interazione con il fruitore, crea nuovi spazi di socializzazione fisica, digitale e culturale. Soggetti dalle sembianze zoomorfe animano il percorso espositivo con colori forti, forme non convenzionali e fuori scala. Tra questi, la **"Airship Orchestra"** di **Eness** è una tribù di personaggi "teletrasportati" da un altro pianeta. I visitatori sono invitati ad avvicinarsi ai personaggi e mescolarsi con loro, per immergersi nel suono e nella pulsazione ritmica della luce, perché ciascun personaggio ha una propria melodia che va a formare un coro di più voci. Il suono generato e la luce in sincronia creano un paesaggio sempre nuovo che modifica la percezione dello spazio. In **"Volatile Structure"** di **Geraldo Zamproni** giganteschi cuscini rossi sembrano reggere la struttura architettonica, in una perenne tensione tra contenuto e contesto. L'indagine sulla natura e l'osservazione dell'equilibrio tra caos e immobilità sono i tratti distintivi del collettivo artistico **Hyperstudio** che presenta **"Hypercosmo"**, un macrocosmo che reinterpreta un ambiente naturale, dove lo spettatore è invitato letteralmente a immergersi e lasciarsi cullare dal vasto mare bianco di palline avvolto da un cielo di bolle bianche, luci e suoni in uno spazio di circa 600 mq. **"A Quiet Storm"** del duo **Quiet Ensemble** è un'installazione immersiva in cui si attraversa un ambiente buio, accarezzati da un'infinita pioggia di bolle bianche, tra una nuvola di nebbia e un gioco di ombre e riflessi evanescenti. E ancora, l'interazione tra persona e spazio prende forma con l'intervento **"Giallo 368**″, del collettivo **Penique Productions**, che si appropria di un grande ambiente e ne modifica la percezione attraverso l'utilizzo di un involucro leggero e colorato che avvolge la stanza e la trasforma in un'architettura viva, animata dall'aria generata da ventilatori, che ingenera nello spettatore un senso di disorientamento. **Karina Smigla-Bobinski** s'ispira invece alle scoperte delle neuroscienze sull'autoconfigurazione del cervello e progetta **Polyhedra**, installazione che innesca un dialogo diretto con il pubblico, chiamato a partecipare attivamente alla configurazione dell'opera, assemblando tubi gonfiabili di diverse dimensioni in modi sempre differenti e documentando il risultato attraverso fotografie e video.

Questi gonfiabili di ogni dimensione, forma e colore, attraversando i mondi **dell'architettura**, del **design** e **dell'arte** con l'uso di tecnologie all'avanguardia, **dimostrano** quanto sia **sottile** il **confine** tra le discipline. L'aria è un elemento che affascia tutte le arti, basti pensare che anche architetti come OMA (Rem Koolhaas), BIG (Bjarke Ingels) e Arata Isozaki, o designer come Snarkitecture, hanno lavorato con queste tecnologie.

Immagine di copertina: Cloud Swing, Lindsay Glatz with Curious Form (foto di Federico Villa)

il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ

POP AIR by Balloon Museum

23 dicembre 2022 – 12 febbraio 2023

Superstudio, via Tortona 27 Milano

Autore

Arianna Panarella

Si laurea in Architettura al Politecnico di Milano nel 2005 e nel 2012 consegue un Master di II livello in Progettazione e tecnologie. Dal 2006 al 2022 ha collaborato alla didattica presso il Politecnico (Scuola di Architettura Urbanistica e Scuola del Design) e presso la Facoltà di Ingegneria di Trento (Dipartimento di Edile e Architettura). Dal 2010 insegna presso la Scuola Linguaviva Educational Group (Storia dell'architettura, del design e dell'arte). Dal 2005 al 2012 ha svolto attività professionale presso alcuni studi di architettura di Milano e dal 2013 lavora come libero professionista e si occupa di progettazione di interni, allestimenti e grafica. Dal 2005 al 2013 ha collaborato con la Fondazione Pistoletto e dal 2013 al 2019 con il direttivo di In/Arch Lombardia. Ha partecipato a convegni, concorsi, mostre e scrive articoli per riviste e testi.