

reconciliation with the living

guida alla mostra

#Artists4theLiving

ambiente
attivismo
digitale

Progetto a cura



Con il supporto



unesco

E

 Polkadot

 art for
TOMORROW

verse

 ARIAVARTGALLERY

 European School of Economics



SERBE TORRICIANI

***Non si possono affrontare queste
questioni ecologiche senza le Arti.***

***Se non si hanno gli affetti capaci
di metabolizzare la situazione
ecologica, si è cotti!***

Bruno Latour

"Intervista a Bruno Latour"

Arte.tv, 2021

Artists for the living

Tutti gli esperti concordano: la crisi climatica è la più grande sfida del XXI secolo. Siamo in una corsa contro il tempo per conservare i nostri habitat naturali, la loro bellezza e diversità, per proteggere i nostri ecosistemi e le nostre risorse naturali e per trasmetterli alle generazioni future. Il cambiamento non dipende solo da accordi politici e legali, anche se sono vitali per il futuro: richiede un nuovo atteggiamento e una nuova prospettiva dell'uomo nella natura.

Considerata la crescente influenza della tecnologia digitale nel discorso pubblico e il fatto che le prospettive delle persone si formano online, abbiamo scelto di esplorare il lavoro di artisti digitali che si occupano dei temi della vita e della biodiversità. Poiché gli artisti sono produttori di messaggi universali, siamo fermamente convinti che la loro produzione artistica abbia un significato immenso nel facilitare un cambiamento nella mentalità collettiva dell'umanità riguardo al nostro posto nell'Universo e, nello specifico, sul nostro pianeta Terra. Sensibilizzandoci, loro ci aiutano a riflettere su come riconciliare l'umanità con se stessa e con i vivi, e rappresentano, che lo dichiarino apertamente o meno, una forma d'arte che alimenta lo slancio della causa ambientale che potremmo chiamare "green activism".

Le opere d'arte esposte in questo spazio fisico ci mettono faccia a faccia con i vivi. Sfidano le nostre idee su come convivere in modo intelligente, idee che la nostra specie deve adottare per il suo stesso bene.

Potete sostenere questo movimento artistico, che intende rimanere attivo anche dopo la chiusura di questa mostra, postando immagini sui social media con l'hashtag #Artists4TheLiving.

Buona visita!

Joël Milgram

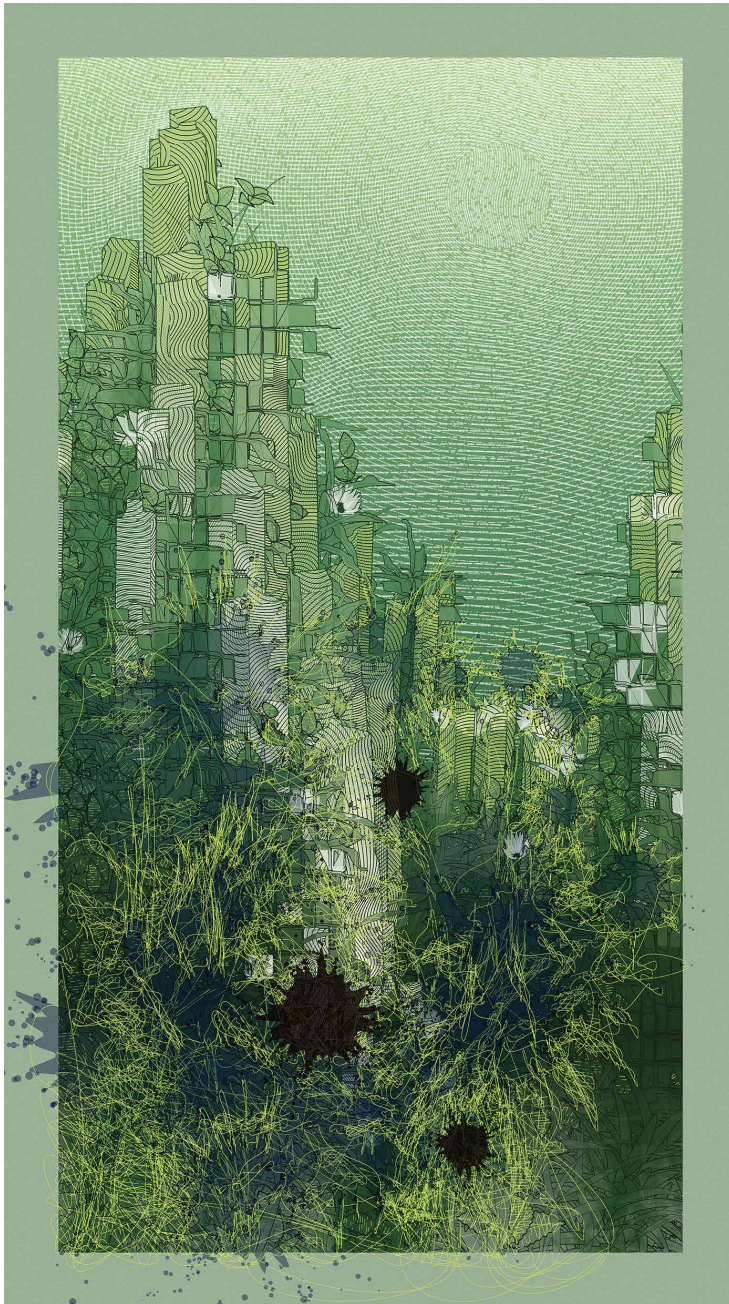
Presidente
Culture For Causes Network

Rachel Guez

Vicepresidente
Culture For Causes Network

Benjamin Benita

Autore
della mostra



Landscape
with Carbon
Offset 2022,
zancan,
110 cm x 195.5 cm
Courtesy of
6529 Capital.

Landscape with Carbon Offset

Ero molto giovane quando rimasi sbalordito da una macchina in un negozio: una macchina da scrivere con un display a segmenti LCD. Era la prova tangibile di un futuro da sogno, allora chiamato "anno 2000", che ci avrebbe portato auto volanti e utili robot umanoidi. Sono cresciuto e ho organizzato la mia vita professionale e creativa abitata da questa fascinazione infantile per le meraviglie della tecnologia. Bisogna essere abbastanza maturi per capire quando aderire a queste promesse di un futuro benevolo e giocoso, ti rende un consumatore devoto. Ho rotto in seguito con questa utopia dell'abbondanza, della facilità e del comfort tecnologico, non senza difficoltà; essendo diventato un critico dei miei stessi desideri, ora vivo con questo tormento: la nostra energia, per costruire, porta con sé la nostra stessa fine.

Ci sono quei guru che amiamo venerare, quei creatori di gioielli, piaceri e ricchezze, che cantano la promessa della nostra felicità individuale nel progresso tecnologico. Questi inventano soluzioni che alimentano il problema stesso. "Controlla sempre la velocità", diceva l'istruttore di guida; oggi nessuno sa frenare. Tutto ciò che creo oggi è abitato da questo dubbio e da questa colpa, nella consapevolezza che il mio innocente piacere di creare dipende da ciò che alimenta la nostra corsa verso il disastro.

Eppure l'energia è il motore degli uomini. L'arte ha questo tipo di energia, carismatica e unificante. Se credo poco nella tecnologia per salvare l'umanità, continuo a sperare nell'umanità, nella sua coscienza, nell'universalità del suo amore. Se un solo potere

è dato agli artisti, è quello di poter toccare, a volte, il cuore degli uomini, e in questo senso ho il dovere di continuare a provarci.

"Landscape with Carbon Offset" è una critica onesta della mia coscienza di artista che lavora con la tecnologia. La tela su cui si esprime il desiderio di esplorare nuove forme d'arte rimarrà sempre macchiata dagli idrocarburi che ho partecipato a bruciare; le soluzioni tecnologiche in cui riponiamo la nostra fiducia sono poco più che modi per lavare via il nostro senso di colpa. Per queste ragioni, nei momenti difficili, abbiamo più che mai bisogno di bellezza nella nostra vita.

Michaël Zancan

Landscape with Carbon Capture è stata realizzata da zancan nel novembre 2022 in occasione della campagna #Artists4theLiving organizzata dall'associazione no-profit Culture For Causes Network in coordinamento con l'UNESCO. Si tratta di un'opera d'arte generativa, ovvero creata attraverso l'uso di codici di programmazione e formule matematiche. Inoltre, l'opera era accessibile per l'acquisto durante la campagna da parte dei collezionisti di NFT, che potevano acquistarne diverse versioni in quanto l'algoritmo apportava modifiche all'opera al volo. Questi pezzi unici dimostrano le eccitanti possibilità offerte dagli strumenti digitali, che inaugurano una nuova era di creazioni artistiche che stanno affascinando intere comunità di appassionati di arte NFT.



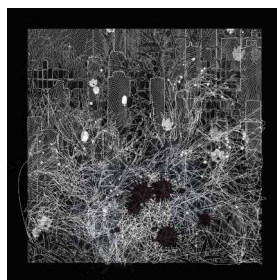
Landscape with Carbon Capture #1028, 2022, zancan, 36 cm x 36 cm.
Courtesy of Kylo



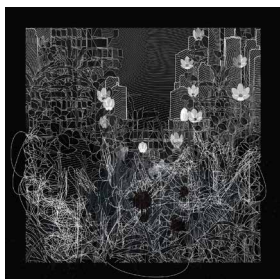
Landscape with Carbon Capture #10175, 2022, zancan, 36 cm x 36 cm.
Courtesy of Darek.eth



Landscape with Carbon Capture #9900, 2022, zancan, 36 cm x 36 cm.
Courtesy of Aramunu.eth



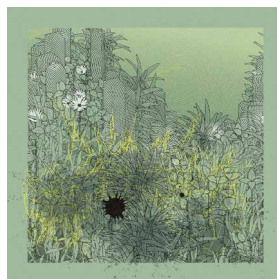
Landscape with Carbon Capture #6887, 2022, zancan, 36 cm x 36 cm.
Courtesy of agksys



Landscape with Carbon Capture #4543, 2022, zancan, 36 cm x 36 cm.
Courtesy of Confused Collector



Landscape with Carbon Capture #6869, 2022, zancan, 36 cm x 36 cm.
Courtesy of Paranew



Landscape with Carbon Capture #4183, 2022, zancan, 36 cm x 36 cm.
Courtesy of Bernardo Café



Landscape with Carbon Capture processo di generazione, zancan, 2022

L'arte generativa è un tipo di arte creata attraverso l'uso di algoritmi, programmi informatici e talvolta intelligenza artificiale. Si basa su un insieme di regole o istruzioni per creare risultati visivi o uditivi complessi e unici che non sono predeterminati dall'artista, ma emergono attraverso il processo algoritmico.

Informazioni su zancan

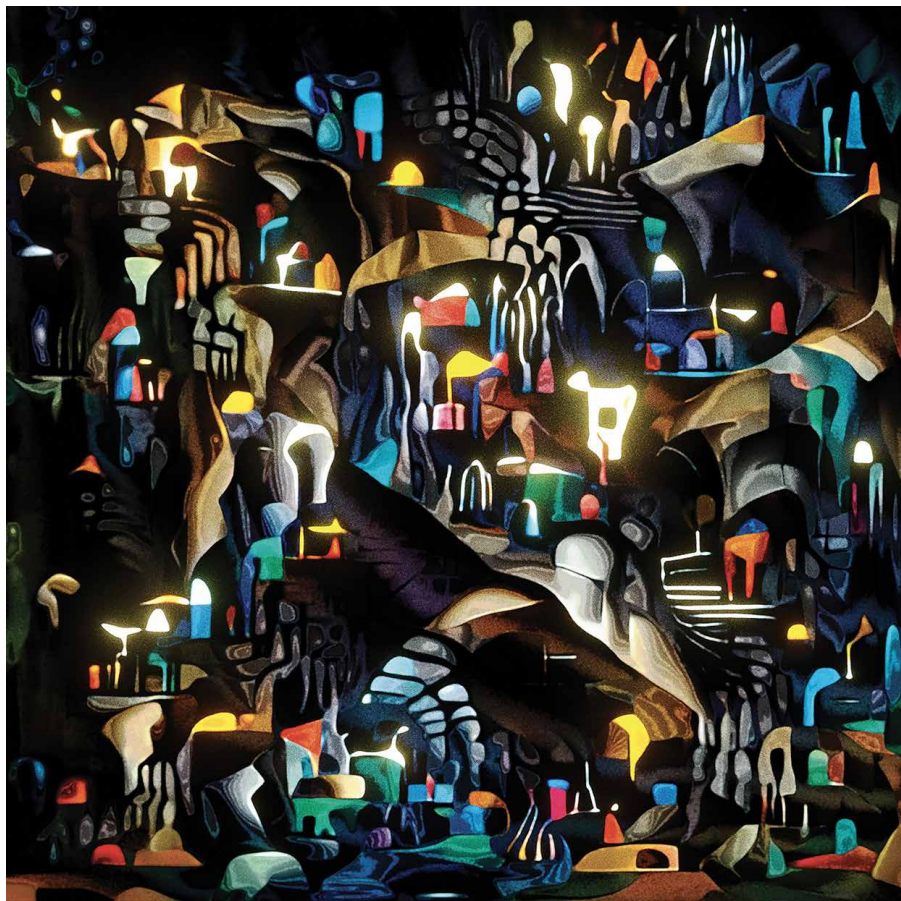
Michaël Zancan è un artista di Bordeaux, Francia, che ha lavorato sia come pittore a olio che come programmatore creativo fin dai primi anni '90. Nel 2021 ha scoperto nella tecnologia blockchain gli ideali di decentralizzazione e negli NFT uno strumento che sfida il mercato dell'arte, e offre ad artisti e collezionisti, la possibilità di connettersi e la libertà di investire nell'arte e di impegnarsi in progetti sociali senza pregiudizi o intermediari.

Zancan pratica un genere d'arte che descrive come "generativo-figurativo", concentrandosi sulla resa della natura utilizzando codici informatici e formule matematiche. Le sue serie "Garden, Monoliths" o "Lushtemples" incoraggiano discussioni sulle interazioni virtuose e tossiche tra tecnologia e mondo naturale. Zancan è attualmente l'artista più richiesto su Tezos, una blockchain nota per il suo minimo impatto ambientale.

zancan.art

Ciò che rende l'arte generativa così interessante è che non è statica o fissa, ma piuttosto si evolve e cambia nel tempo. Ogni risultato è unico e non può essere riprodotto nella stessa identica forma, rendendola una forma d'arte dinamica e imprevedibile.

Nel caso di "Landscape with Carbon Capture", il processo generativo consente di creare un'opera d'arte in continua evoluzione, mai uguale a prima. L'algoritmo sviluppato da zancan introduce variazioni estetiche casuali che aggiungono un elemento di casualità e imprevedibilità all'aspetto dell'opera. Questo crea un senso di vivacità e movimento che non è presente nelle opere d'arte statiche tradizionali.



Make Kin, Make Kin, Matthew Plummer-Fernández, 2021, 109 cm x 109 cm

Make Kin, Make Kin

Da tempo sono affascinato dall'uso di strumenti computazionali per raffigurare o ispirare altri luoghi ed ecologie, sia reali che immaginari. Nella mia precedente serie "Cave Paintings", ho utilizzato generatori di immagini AI basati su prompt che ho assemblato, per creare paesaggi sotterranei che offuscavano la distinzione tra natura e

cultura, fondendo il pop del mondo moderno con elementi naturali. Le pareti rocciose di queste grotte apparivano curiosamente scolpite in forme riconoscibili non associate alle caverne, create dal ricordo del mondo umano e dalla cultura su cui il software era stato progettato.

Questo nuovo progetto amplia ulteriormente il mio lavoro e reimmagina la creazione di immagini generate dall'intelligenza artificiale come un processo collaborativo che coinvolge l'ecologia locale e la fauna selvatica del mio giardino. Il giardino non è mai completamente selvaggio, né completamente gestito dall'uomo, ma è di per sé una cooperazione continua per rendere un ambiente più ospitale sia per gli esseri umani che per le altre specie, che comporta una negoziazione dei bisogni. Le opere d'arte sono generate fotografando le diverse piante e gli animali presenti nel giardino e, usando queste come spunti per guidare il processo di creazione delle immagini, insieme alle mie richieste scritte e alle opere d'arte precedenti come spunti. Il processo di IA deve quindi trovare un compromesso e generare immagini che soddisfino entrambi gli obiettivi. Le immagini che ne derivano sono composte da elementi che evocano pietre o steli, piante grasse o gallerie, felci o volti, fossili o oggetti trovati. L'intelligenza artificiale è volutamente limitata nella sua capacità di risolvere l'immagine, astraendo i risultati e impedendo la categorizzazione. Inoltre, questa serie utilizza gli shader per animare i risultati, suggerendo che i flussi di informazioni si interconnettono e si increspano attraverso tutti gli elementi dell'assemblaggio.

Nel mio progetto *Make Kin, Make Kin*, faccio riferimento all'appello provocatorio di Donna Haraway di "fare relazioni, non bambini", suggerendo che una risposta urgente alla perdita di biodiversità è quella di espandere in modo immaginifico la nostra comprensione delle persone di cui ci prendiamo cura per includere i non umani. In questo modo, ci prenderemmo cura delle altre specie come una famiglia allargata. Il titolo sovverte anche la premessa del libro distopico *Make Room, Make Room*, che metteva in scena le paure di una crescita demografica fuori controllo, per reimmaginare un futuro caratterizzato da un aumento della biodiversità e della parentela più che umana. Questo progetto è tanto una performance in corso quanto una serie di risultati, in cui sono spinto dal processo artistico a promuovere una connessione più profonda con l'ecologia locale e ad essere più attento ai coabitanti di un giardino condiviso.

Matthew Plummer-Fernández

Informazioni su Matthew Plummer-Fernández

L'artista britannico/colombiano Matthew Plummer-Fernández lavora attraverso media fisici e digitali, esaminando in modo critico e giocoso l'interrelazione tra sistemi algoritmici, cultura popolare e questioni contemporanee. Il loro lavoro fonde l'arte generativa, il design critico e l'Internet Art ed è stato esposto ampiamente, commissionato da istituzioni come il Victoria & Albert Museum di Londra, l'AND Festival di Manchester e lo ZKM di Karlsruhe. Diverse opere fanno parte della collezione permanente del Centre Pompidou di Parigi e sono state premiate con un riconoscimento ad Ars Electronica nel 2014.

plummerfernandez.com



Paweł Grzelak, Specimens, 2023

Specimens

Nel 1960, abbiamo compiuto un'impresa storica quando abbiamo raggiunto il punto più profondo conosciuto sulla superficie terrestre: il fondo dell'oceano della Fossa delle Marianne, che si trova a una profondità di 10.916 metri. Come scienziati, da tempo pensavamo che nessun organismo multicellulare potesse sopravvivere in un ambiente così ostile. Invece, con grande sorpresa, abbiamo scoperto che le profondità marine brulicano di vita, con molte specie ancora da scoprire.

Oggi mi trovo a esplorare una nuova frontiera della scoperta: il regno digitale. "Specimens" è una collezione di 3 creature immaginarie generate proceduralmente e animate che traggono ispirazione dagli organismi delle profondità marine scoperti nella Fossa delle Marianne. Utilizzando una combinazione di modelli, comportamenti e strutture di questi organismi, insieme all'aspetto peculiare delle immagini microscopiche, ho creato nuove forme viventi digitali che confondono i confini tra scienza e arte.

Studiando ognuna delle tre creature di "Specimens", sono colpito dagli intricati schemi e movimenti che simulano i complessi comportamenti delle loro controparti reali. Dai viticci incandescenti ai corpi pulsanti e tentacolari, ogni creatura è una creazione unica che cattura la mia immaginazione e ispira meraviglia.

Ciò che trovo particolarmente affascinante di "Specimens" è il modo in cui evidenzia l'interconnessione di diverse forme di vita. Nonostante le grandi differenze di scala e di ambiente tra le creature delle profondità marine della Fossa delle Marianne e le creazioni digitali dell'artista, ci sono chiari parallelismi nella loro forma e funzione. Mettendo insieme questi due mondi, "Specimens" mi incoraggia a guardare oltre la mia prospettiva limitata e ad apprezzare la diversità e la complessità della vita in tutte le sue forme.

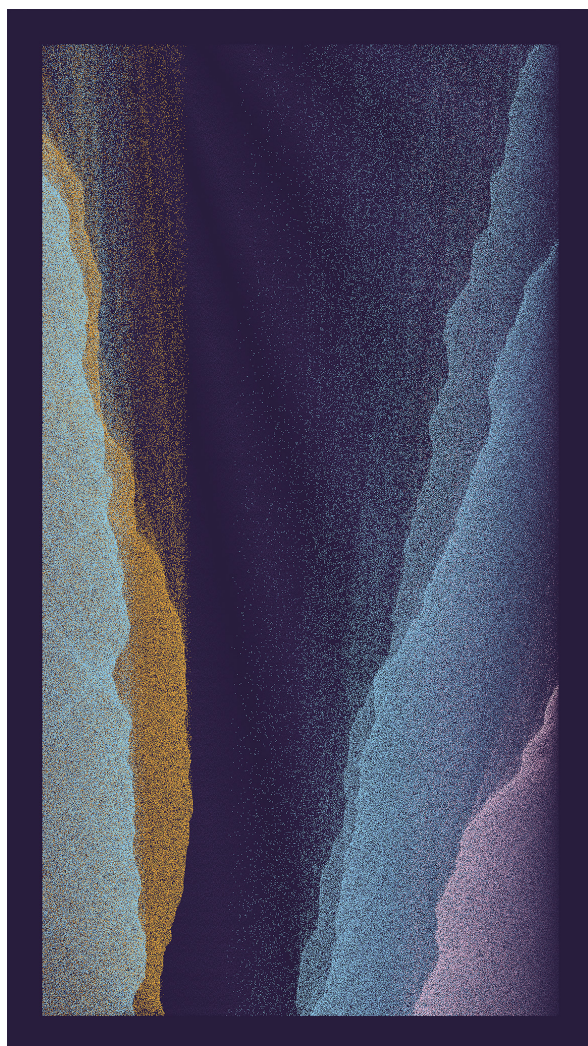
"Specimens" è una testimonianza del fascino e della meraviglia che le profondità marine continuano a ispirare, anche quando ci avventuriamo in nuove frontiere di esplorazione nel regno digitale. Attraverso il potere dell'arte e della tecnologia, l'artista ha creato una collezione unica e ipnotica di creature che sfidano la mia percezione di ciò che significa essere vivi e mi ricordano le infinite possibilità di scoperta e creatività che ci attendono.

Paweł Grzelak

Informazioni su Paweł Grzelak

Paweł Grzelak è un artista tridimensionale che è passato dal design all'arte negli ultimi due decenni di sperimentazione nel settore. La specializzazione nell'approccio procedurale gli consente di imitare processi naturali come la crescita o il decadimento. Nelle sue serie animate, combina i modelli, i comportamenti e le forme osservati nelle specie di acque profonde con l'aspetto distinto delle immagini microscopiche, dando vita a nuove forme di vita digitali.

[behance.net/pawelgrzelak](https://www.behance.net/pawelgrzelak)



Co(r)ral,
Phaust,
2022

Co(r)ral

Co(r)ral è una collezione d'arte generativa che ci ricorda l'importanza di riunirci per limitare il nostro impatto sugli ecosistemi. La collezione è composta da 100 opere d'arte uniche generate da un singolo algoritmo il 4 dicembre 2022.

La collezione esamina il tema della "reconciliation with the living" attraverso la lente dello sbiancamento dei coralli. Lo sbiancamento dei coralli si verifica quando il corallo viene stressato, causando l'espulsione delle zooxantelle colorate che vivono al suo interno fornendo energia e nutrienti. La causa più comune di stress che porta allo sbiancamento dei coralli è l'aumento della temperatura degli oceani, sebbene anche l'inquinamento possa essere un fattore. Tra il 1985 e il 2018, l'87% delle barriere coralline del mondo ha subito uno stress termico da sbiancamento e nel marzo 2022 il 91% della Grande Barriera Corallina è stato colpito da sbiancamento.

Se la temperatura dell'acqua e altre condizioni tornano alla normalità, i coralli possono riprendersi dallo sbiancamento, anziché morire. Co(r)ral cerca non solo di evidenziare l'impatto drammatico dello sbiancamento dei coralli, ma anche di ricordarci che il danno può essere invertito.

I colori di Co(r)ral si ispirano alla vivacità delle barriere coralline e alla ricca vita marina che esse supportano. In alcuni pezzi si vedono raggi di sole che illuminano la scena, in altri la luce è occlusa.

In totale sono disponibili nove palette di colori, ognuna delle quali prende il nome da un tipo di corallo: Bubble, Carnation,

Gorgonian, Leaf, Pipe, Precious, Starlet, Sun e Vase. Il colore è tipicamente applicato per strato, ma occasionalmente forma una sfumatura su tutto il pezzo.

Come il corallo che la ispira, Co(r)ral è un'opera d'arte dinamica. Interagendo con un pezzo vivo, si attiva un ciclo di animazione tra il suo stato sano e colorato e quello stressato di decolorazione. Cliccando di nuovo si mette in pausa il ciclo. Ogni pezzo ha uno stato iniziale che può essere sano, misto o sbiancato, riflettendo così i diversi stati delle barriere coralline di tutto il mondo.

Come i coralli possono riprendersi dallo sbiancamento se le temperature si abbassano e le condizioni si normalizzano, così Co(r)ral passa da uno stato all'altro, ricordando la nostra responsabilità di agire per invertire i danni.

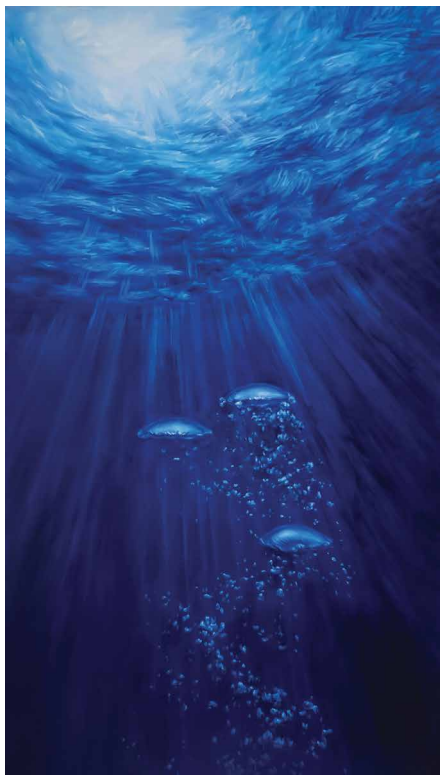
Co(r)ral può essere esposto in tritico per evidenziare il cambiamento di stato. Può essere esposto come opera d'arte dal vivo in loop o come singolo pezzo interattivo. Se osservata da vicino, è possibile vedere i punti distinti che creano l'opera: ogni opera è composta esclusivamente da due o tre milioni di punti colorati.

Phaust

Informazioni su Phaust

Phaust è un collettivo di arte generativa con sede a Londra e Brighton. Con un background in informatica e neuroscienze, il loro lavoro esplora l'eterna intersezione tra arte e scienza. La casualità viene esplorata e abbracciata come forza creativa e come modo per esaminare il nostro posto in sistemi sempre più complessi. Abbracciando la libertà di utilizzare il codice per scopi estetici, cercano anche di indagare la natura della collaborazione. Che si tratti di collaborazione tra individui, tra uomo e macchina, tra noi e la natura o con coloro che ci hanno preceduto. Sono entusiasti delle possibilità dinamiche dell'arte generativa e dei molti modi diversi in cui possiamo imparare attraverso di essa.

phaust.art



Underwater Painting Voyage, Nikolina Kovalenko, 2022, 4m 38s

Underwater Painting Voyage

"Underwater Painting Voyage" è un viaggio video immersivo all'interno della mia serie di dipinti "Utopian Reefscapes", in cui dipingo un oceano immaginario di abbondanza, quello che stiamo perdendo a causa dello sbiancamento dei coralli e di altre minacce ambientali.

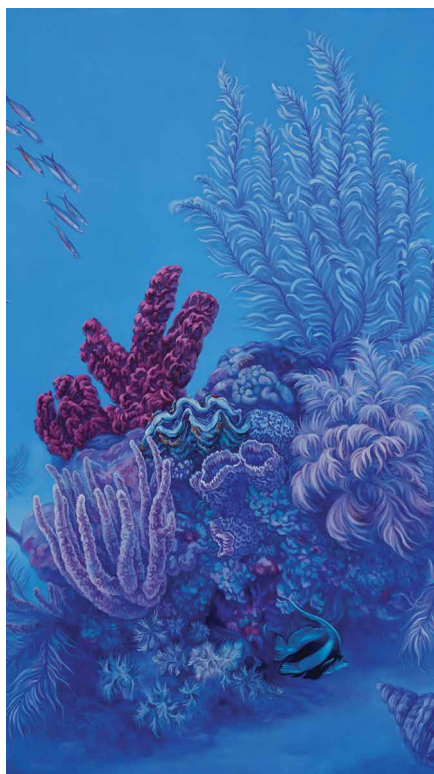
Adoro quell'attimo in cui il velo del mare si solleva e rivela questo universo misterioso e magico. Una cosa mi è stata chiara fin dalla mia prima immersione: il mondo sottomarino è incredibilmente affascinante, la cosa più bella che abbia mai visto. Mi è sembrato di esplorare un nuovo pianeta, con vita, colori, strutture e forme aliene.

Immagino un subacqueo del futuro che non vede altro che fondi oceanici monocromatici e morti, privi di colore, consistenza e movimento. Sento che è mio dovere trasmettere l'ipnotico mondo sottomarino finché dura. Invece di documentare meticolosamente particolari immagini scattate durante le immersioni, dipingo il giardino dell'Eden sottomarino dove prosperano coralli di ogni forma e colore.

Il 50% delle barriere coralline del mondo è già stato distrutto e si prevede che un altro 40% scomparirà nei prossimi 20 anni a causa del riscaldamento degli oceani, dell'inquinamento, della pesca eccessiva e della distruzione dell'habitat, tutti fattori causati dall'uomo, direttamente o indirettamente. Entro il 2100 le barriere coralline potrebbero cessare di esistere. Le barriere coralline potrebbero diventare storia e sprofondare lentamente nell'oblio. Come possiamo preoccuparci così poco del mondo sottomarino quando copre il 70% del nostro pianeta? Siamo solo ospiti su questa Terra - ospiti molto esigenti, con maniere orribili, che continuano a parlare di sé senza mai fermarsi ad ascoltare o a fare domande.

Spero che "Underwater Painting Voyage" ispiri negli spettatori curiosità, stupore, gioia e senso di responsabilità condivisa per il nostro bellissimo e fragile pianeta Terra.

Nikolina Kovalenko



Informazioni su Nikolina Kovalenko

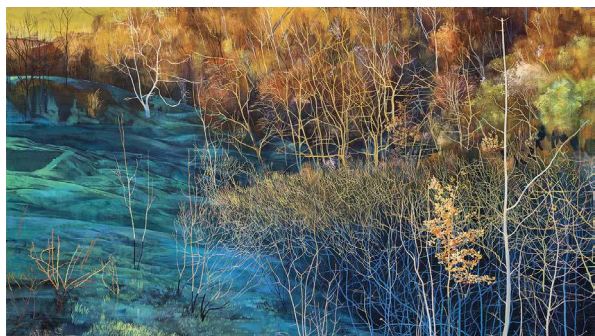
Nikolina è interessata alla connessione psicologica dell'umanità con la natura e si sforza di esporre le conseguenze che le nostre azioni quotidiane hanno sull'ambiente. L'artista lavora con ecosistemi fragili creando opere d'arte ispirate a luoghi specifici per ogni progetto. I suoi soggetti spaziano dal riscaldamento globale, alla deforestazione e allo sbiancamento dei coralli, fino all'elaborazione e all'interpretazione del paesaggio visivo e delle associazioni culturali.

Nikolina Kovalenko ha conseguito un master presso il Moscow Surikov Art Institute (Mosca, Russia) nel 2011 e ha studiato all'Universität der Künste (Berlino) nel 2010. Ha ricevuto una medaglia d'oro dall'Accademia d'arte russa. Attualmente l'artista vive e lavora a Brooklyn, NY.

nikolinakovalenko.com



Blooming Spring, Polina
Kuznetsova, 2020



Rivers and
Shadows,
Polina
Kuznetsova,
2020



Magic
Landscape 3,
Polina
Kuznetsova,
2021

Enchanted landscapes series

Da anni creo la mia serie di "paesaggi incantati". Questa serie di dipinti non è un tentativo di rappresentare le foreste o i campi così come sono. Quello che cerco di fare è portare sulla mia tela il senso di una foresta, la sensazione di un campo, il palpito di una nebbia pesante, di un terreno umido e di un prato che è come il caldo dorso di qualche animale peloso.

Da anni mi affascina l'intreccio dei rami senza foglie del tardo autunno o dell'inizio della primavera, quando le foglie sono cadute o non sono ancora spuntate dalle gemme. Vedo questi rami intrecciati come una rete infinita e interconnessa che nasconde un mistero velato, e voglio entrare, proprio in questa rete incantata. Creo ogni paesaggio incantato come se stessi creando un mandala. Dipingerli è per me più una meditazione che altro.

C'è stato un periodo della mia vita in cui stavo attraversando un brutto periodo e tutti mi chiamavano chiedendomi "Come stai?" e "Stai bene?" e la mia risposta era: "Ora sto bene, sto dipingendo un prato". Questo prato è diventato il primo dipinto di questa serie, anche se all'epoca non sapevo che sarebbe diventata una serie, ma mi sembrava di aver finalmente trovato qualcosa di veramente importante per me. L'anno era il 2012.

All'epoca ero piuttosto giovane ed era un periodo di intensa ricerca del mio io creativo. A volte volevo affrontare temi di carattere sociale o fare qualcosa di concettuale. Ma ora, quando creo i miei paesaggi incantati, penso che se le persone ascoltassero di più la sensazione che si prova stando in cima a una collina e guardando le praterie ricoperte di pelliccia, o l'ammaliante senso di magia che si prova entrando in una foresta incantata - sensazioni ben note a persone di diverse culture e classi sociali - allora ci sarebbe sicuramente meno male su questa Terra.

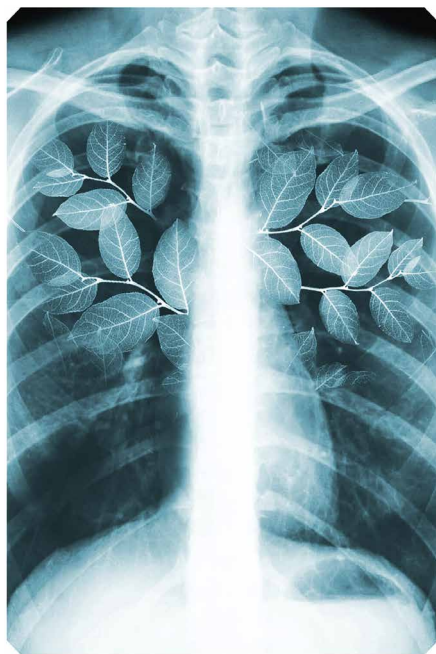
Una volta, lo scorso novembre, sono arrivata nel mio bosco preferito. Il bosco era umido e la foresta era viola. Il suolo era rosso-ruggine, screziato dalle foglie cadute che avevano iniziato a decomporsi. Guardai tutta questa bellezza e pensai: "È così sublime che non mi dispiacerebbe morire e fondermi con questo mondo magico". Dipingo i miei paesaggi come modelli, come astrazioni. Non mi interessa l'esatta somiglianza fisica.

Polina Kuznetsova

Informazioni su Polina Kuznetsova

Polina Kuznetsova è un'artista contemporanea nata a Kharkiv (Ucraina orientale). Uno dei luoghi principali della sua pratica artistica è il paesaggio, come dimostra la poetica glorificazione della natura ucraina nella serie "Magic Landscapes". Polina si è laureata all'Accademia Statale di Design e Arte di Kharkiv. Le sue opere sono state presentate in numerose mostre internazionali, tra cui quelle negli Stati Uniti, nell'Unione Europea, in Cina e nelle Filippine.

 [polin.ua](https://www.instagram.com/polin.ua)

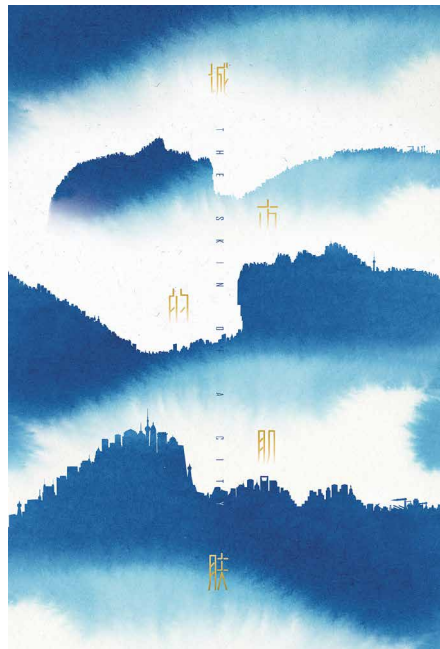


WE ARE ONE WITH NATURE

We are One with Nature

Abbas Berrangi, Iran, 2020, 90 cm x 60 cm

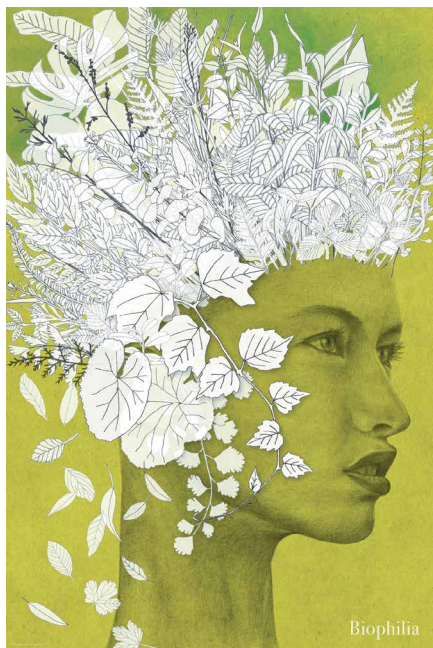
Ci sono troppe cose che diamo per scontate. Dobbiamo fermarci, fare un bel respiro e renderci conto di quanto dipendiamo dal nostro ambiente. Ogni albero che abbattiamo rende il nostro respiro collettivo molto più corto.



The Skin of a City

Xiang Tianping, China, 2020, 90 cm x 60 cm

Quando creiamo i nostri paesaggi urbani in muratura, diamo vita al nostro mondo personale e segregato, separato dal mondo naturale che è la casa di tutti gli altri esseri viventi. La biofilia è l'idea di unire i due mondi, rendendoli un unico e armonioso ecosistema.



Biophilia

Hiroyuki Matsuishi, Japan, 2020,
90 cm x 60 cm

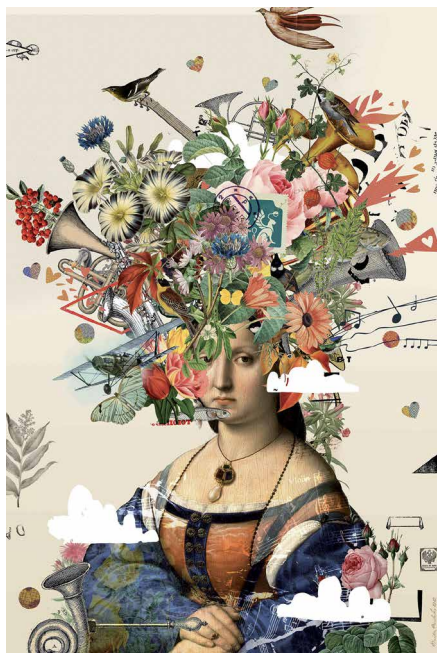
Il nostro pianeta non è un magazzino di risorse che l'umanità può utilizzare o consumare. È la nostra casa e la casa di milioni e milioni di altre creature che condividono questo mondo con noi. Ma oltre alle risorse naturali, il pianeta ha anche qualcosa che non può essere quantificato: una bellezza sublime che è tutta intorno a noi. Tutto ciò che dobbiamo fare è scegliere di vederla con i nostri occhi.



Nature and Human

Oktay Barkin, Türkiye, 2020, 90 cm x 60 cm

Il ciclo vitale è un'evoluzione, una costante trasformazione di un essere vivente in un altro. Dobbiamo fare in modo che i futuri cambiamenti del mondo naturale continuino a essere vantaggiosi per noi come specie e per farlo dobbiamo essere un elemento benefico del nostro ambiente. È questo che ci insegna l'idea della Biofilia: essere attenti non solo alla nostra vita, ma alla vita stessa e rispettare l'intera biosfera del pianeta.



Biophilia

Dmitry Mirilenko, Russia, 2020

In questo mondo la bellezza è ovunque: nelle opere d'arte realizzate dalle mani dell'uomo e in tutti gli esseri viventi creati dalla natura. La biofilia ci insegna ad apprezzare sia la bellezza che si trova nell'arte sia quella che si trova nell'ambiente, perché è la bellezza naturale che rende questo pianeta così speciale e unico.

Informazioni su The 4th Block

L'Associazione di Graphic Designer The 4th Block insieme all'iniziativa PosterTerritory presenta una selezione di grafiche ambientali che fanno parte della biophilia Poster Collection.

L'Associazione di Graphic Designer The 4th Block è un'organizzazione no-profit che ha unito i graphic designer di tutto il mondo per trovare nuove idee per superare i problemi ambientali e sociali del mondo attraverso l'arte del poster. Oggi la triennale internazionale di eco-poster "The 4th Block" è il più importante festival di design dell'Europa orientale. L'iniziativa PosterTerritory è una piattaforma multimediale che lancia mostre di poster ecologici e campagne di design grafico negli Stati Uniti e all'estero. I progetti che sono sotto il suo ombrello promuovono cause ambientali, sociali e politiche e presentano opere di molti rinomati artisti contemporanei.

the4thblock.org

**E ora
un po'
di pedagogia**

Blockchain e ambiente

Esiste un legame diretto tra la progettazione delle blockchain e il loro impatto sull'ambiente. Le blockchain Proof-of-Stake sono quelle che richiedono meno energia per funzionare. Hanno un impatto relativamente limitato e sono sempre più orientate a compensare la loro impronta di carbonio.

Uno studio del 2021 del Crypto Carbon Ratings Institute classifica le blockchain in base all'impronta di carbonio. Rivela grandi disparità tra le blockchain e mette in evidenza la necessità di fare scelte oculate. Per la versione online di questa mostra utilizziamo Polkadot, la blockchain con la minore impronta di carbonio.

Impronta di carbonio delle blockchain Proof-of-Stake:

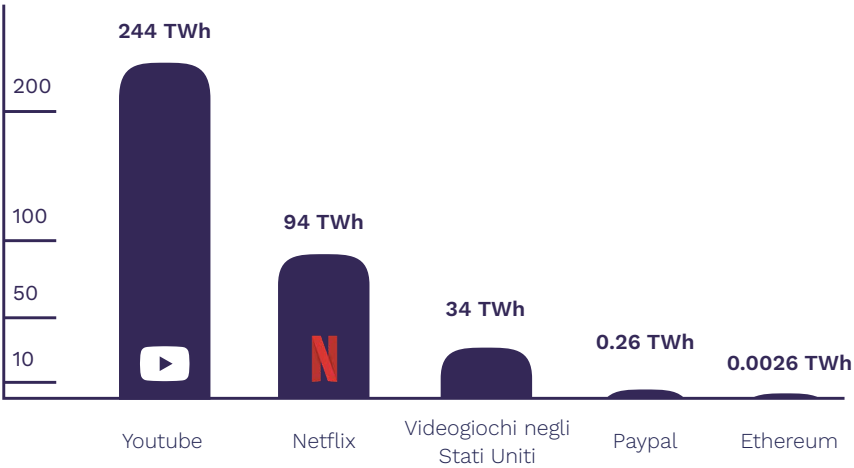
Fonte: CCRI Crypto Sustainability Indices, ottobre 2022

Blockchains	Consumo di elettricità (annuale):	Impronta di carbonio (annuale):
ethereum	2851.38 MWh	953.56 tonnellate metriche di CO ₂
Solana	4129.75 MWh	1895.56 tonnellate metriche di CO ₂
Polkadot	70.25 MWh	32.24 tonnellate metriche di CO ₂
Avalanche	558.84 MWh	256.51 tonnellate metriche di CO ₂
Algorand	786.24 MWh	360.88 tonnellate metriche di CO ₂
Tezos	124.41 MWh	57.1 tonnellate metriche di CO ₂

È utile confrontare le impronte di carbonio di queste catene di blocchi con altre attività per capire i benefici di uno strumento digitale e il suo impatto sull'ambiente.

Consumo annuo di energia in terawatt all'ora (TWh)

Fonte: Ethereum.org, novembre 2022



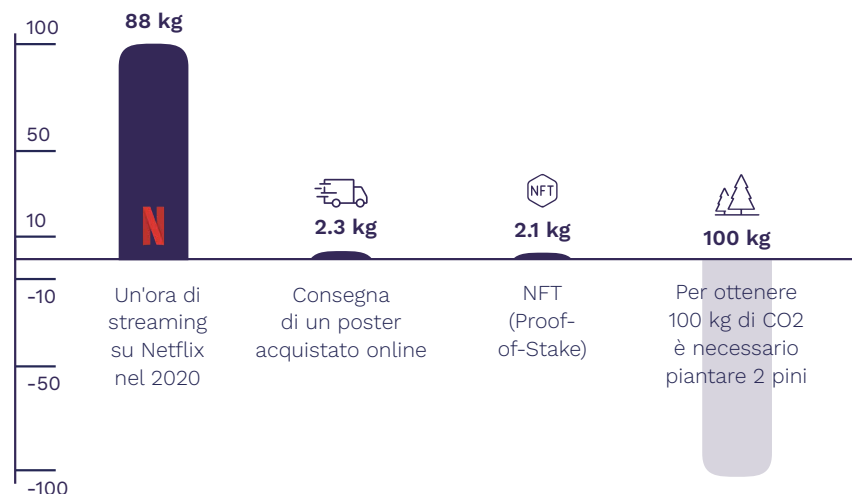
I Non-fungible tokens (NFT) e l'ambiente

L'impronta di carbonio delle NFT

La creazione di un NFT emette quaranta volte meno carbonio rispetto allo streaming di un video su Netflix per un'ora. Questo mette in discussione le nostre supposizioni e contestualizza i nostri usi.

Impronta di carbonio rispetto all'impatto degli NFT (in kg CO₂)

Fonte: Quartz - South Pole, 2022



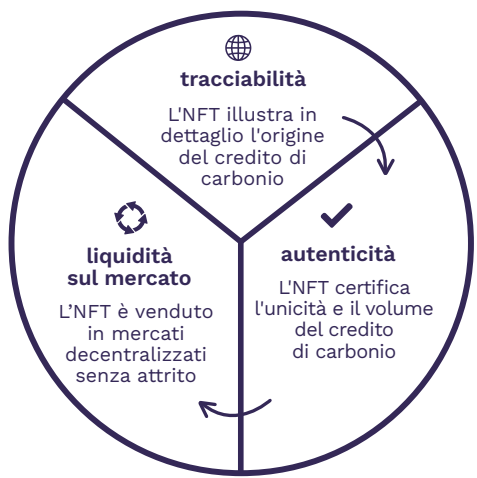
NFT: contribuire a proteggere l'ambiente

I crediti di carbonio sono unità certificate di riduzione delle emissioni create nell'ambito del protocollo di Kyoto per limitare e ridurre le emissioni di carbonio. Possono essere legalmente trasferiti e scambiati, il che significa che un'azienda può vendere i propri diritti di emissione non utilizzati ad altre aziende. Gli NFT sono ora utilizzati per rendere i crediti

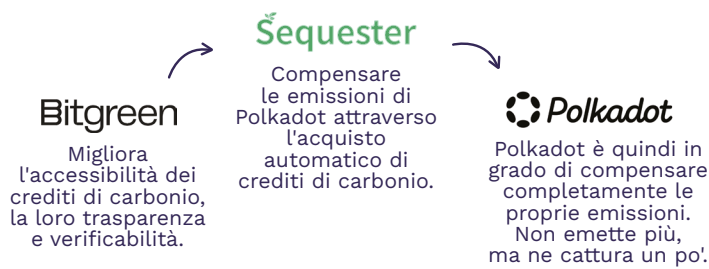
di carbonio più trasparenti e accessibili. Gli NFT sono utilizzati per garantire il controllo della tracciabilità delle azioni di compensazione delle emissioni di carbonio, ad esempio piantando alberi (1), per convertire queste azioni in certificati (2) e quindi per renderle più facili da commerciare in mercati pienamente accessibili (3).

Molti attori di questo settore stanno lavorando per rendere il mercato più trasparente e per guidarne attivamente la crescita. Ecco alcuni attori chiave dell'ecosistema Polkadot.

Gli NFT rendono più trasparente il mercato dei crediti di carbonio e accessibile



Come una blockchain può compensare automaticamente le proprie emissioni di carbonio per diventare "carbon negative"





**Benjamin
BENITA**

Autore e produttore
della mostra



**Antonio
BUDETTA**

Direttore
Aria Art Gallery



**Paweł
GRZELAK**

Artista



**Nikolina
KOVALENKO**

Artista



**Polina
KUZNETSOVA**

Artista



**Mimi
NGUYEN**

Curatrice della sala d'arte
generativa



**Matthew
PLUMMER-FERNÁNDEZ**

Artista



**Nataša
RADOJEVIC**

Curatrice, consulente d'arte,
direttrice Drina Gallery



**Chunmeng
YANG**

Gallery manager
Aria Art Gallery



zancan

Artista

Crediti

Selezione di opere d'arte: Benjamin BENITA, Mimi NGUYEN

Allestimento: Antonio BUDETTA, Nataša RADOJEVIC, Mimi NGUYEN,
Benjamin BENITA, Chunmeng YANG

Traduzione in italiano della guida della mostra: Fabio PARIANTE

Progetto grafico della guida della mostra: Clara DELBOÉ

Per ospitare questa mostra:

contact@museum-week.org

Opera d'arte in copertina:

"Landscape with carbon Offset", zancan (courtesy of the artist)

Un ringraziamento speciale a Michaël ZANCAN



Copyright © Culture for Causes Network 2023

Opere degli artisti: courtesy of the artists

