

DISTURBING THE BALANCE

ONLINE > dal 13 settembre tramite la app di Particle

ON VIEW > 13 al 17 settembre presso BASE Milano

Un progetto phygital prodotto da Particle che indaga le relazioni tra uomo, ambiente e tecnologia.

Una mostra digitale di 5 artisti a cura di ://ftp (Marialaura Ghidini e Gaia Tedone) e, negli spazi di BASE Milano, hub culturale di zona Tortona, un'esperienza fisica interattiva, oltre a un programma di appuntamenti aperti a tutti.
INGRESSO GRATUITO

Occorrono 23 alberi al secondo per compensare le emissioni di CO2 generate dalle ricerche globali su Google. Gli insetti producono suoni differenti in giorni caldi o giorni freddi, ma questi, come altri suoni naturali, non vengono più percepiti, sommersi dal rumore delle giungle urbane in cui viviamo. Lo slogan "Going to space to save Earth" di Jeff Bezos, fondatore di Amazon, potrebbe in via paradossale - ma non troppo - essere invertito in "Going to Earth to save Space".

Questi e altri temi/ispirazioni sono alla base di *Disturbing The Balance*, il nuovo progetto phygital (tra realtà fisica e digitale) prodotto da Particle, il team multidisciplinare che promuove arte e cultura attraverso la tecnologia, e curato da ://ftp (Marialaura Ghidini e Gaia Tedone), con il supporto di BASE Milano e A.S. Watson Group.

Indagando le controverse relazioni tra uomo, ambiente e tecnologia, *Disturbing The Balance* è una mostra digitale di IOCOSE, Joana Moll, Sultana Zana e Mark Ramos + Ziyang Wu, immaginata e realizzata su misura per la app di Particle; un'esperienza interattiva negli spazi di BASE Milano; un public program di appuntamenti aperti a tutti, tra talk, lezioni di yoga e workshop.

Ideata e prodotta da



Con il supporto di



Con la partecipazione di



Media partner





ONLINE | Tramite la app di Particle (scaricabile gratuitamente www.particle.art/appmobile), e grazie a un'interfaccia realizzata da Sultana Zana, i visitatori digitali sono invitati a scoprire le opere dei 5 artisti, approfondirne i contenuti, essere parte di un racconto contemporaneo che ben conosciamo ma di cui è sempre bene aver presente i rischi: la fragilità del nostro ambiente e dei nostri ecosistemi, il ruolo controverso dell'uomo e della tecnologia, i processi e talvolta i paradossi messi in atto.

ON VIEW | Dal 13 al 17 settembre 2022, nell'hub culturale di BASE Milano, la mostra digitale viene declinata in esperienze interattive in cui il visitatore può mettersi in gioco attraverso stimoli, sollecitazioni e *call to action*, a partire dalle opere stesse. Qui, la realtà fisica entra a supporto di quella digitale (e non il contrario, come spesso avviene), trovando nello spazio espositivo una delle possibili declinazioni del progetto pensato per la app. Inoltre, un *public program* di iniziative anima i giorni di esposizione, con talk con artisti e partner, workshop per grandi e piccoli e altri momenti pensati per coinvolgere diversi pubblici.

Disturbing The Balance chiude il ciclo di eventi di *Sostenibilità*, capitolo della produzione di Particle dedicato all'approfondimento e alla costruzione di consapevolezza attorno ai temi ambientali, di cui hanno fatto parte *Social Furniture*, contest per studenti di design presentato alla Design Week di Milano, e *Veleni*, collezione di oggetti in vetro realizzati dal duo Lanzavecchia + Wai, esposti per la prima volta a Design Miami 2022 a Basilea insieme a un progetto di *augmented reality* progettato da Particle.

DISTURBING THE BALANCE

BASE Milano, via Bergognone 34

13 > 17 settembre 2022

9.30 > 20.30 (sabato fino alle 16.30)

ingresso gratuito

[public program consultabile qui](#)

*iscrizione obbligatoria per lezioni di yoga e workshop – euro 15, fino a esaurimento posti ask@particle.art

*possibilità di seguire online gli eventi tramite <https://circle.particle.art/>





DISTURBING THE BALANCE

artisti, opere, interazioni

SULTANA ZANA

A Happening on Fieldness

Il lavoro dell'artista di origine indiana, che ha progettato anche l'interfaccia della mostra digitale per la app di Particle, si presenta come «un'esplorazione sonora» di micro e macro habitat, una piattaforma che archivia e colleziona elementi acustici, in un'indagine percettiva dell'ambiente in cui viviamo. Molte presenze sonore tipiche della natura (i differenti canti degli uccelli, i suoni emessi dagli insetti) sono progressivamente sovrastate dai rumori del nostro vivere contemporaneo: Sultana Zana prova a recuperarle, nel tentativo di salvarli. Negli spazi di BASE, il pubblico è invitato a rispondere a domande dirette, intuitive e talvolta ironiche, riflettendo su quanto nella nostra società cacofonica siamo portati a ignorare in modo sistematico.

JOANA MOLL

DEF000000000000000000000000REST

L'opera dell'artista nata a Barcellona e residente a Berlino, è basata sull'utilizzo di internet nel nostro quotidiano e dell'impatto che questo ha sull'ambiente. In particolare le ricerche globali su Google producono un'emissione di CO2 tale che, per compensarla, occorrerebbe piantare 23 alberi al secondo. Il progetto vuole portare alla luce le conseguenze - spesso invisibili - che le nostre azioni hanno sul pianeta quando usiamo la comunicazione digitale. Negli spazi di BASE, un'installazione di alberi di diverse dimensioni circonda una postazione internet a due schermi: tramite il primo è possibile accedere ai "Google Trends", visualizzando le ricerche più frequenti effettuate a livello globale mentre sul secondo è proiettata l'opera dell'artista, che dimostra visivamente quanti alberi servirebbero, nell'effettivo, per compensare l'emissione inquinante prodotta dalle varie search. Facendo lo scroll dei Google Trend, una domanda sorge spontanea: quante e quali ricerche potremmo evitare?

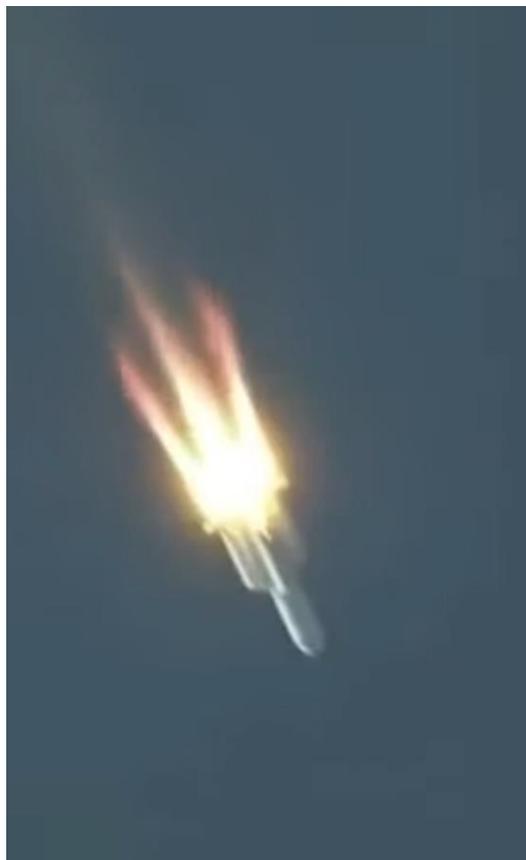




IOCOSE

Going to Earth to Save Space

Il lavoro presentato da IOCOSE (collettivo fondato nel 2006 composto da Matteo Cremonesi, Filippo Cuttica, Davide Prati, Paolo Ruffino), è un collage di video - trovati sul web e poi manipolati - di elementi lanciati nello spazio dalle varie *NewSpace companies* come SpaceX e BlueOrigins. L'ambizione di salvare l'umanità dalla crisi climatica attraverso la migrazione verso altri pianeti è al centro della riflessione proposta da IOCOSE: la corsa allo spazio può essere una soluzione ai problemi del pianeta Terra? Invertendo lo slogan *Going to space to save Earth* di Jeff Bezos, fondatore di Amazon, in *Going to Earth to Save Space*, il collettivo inscena una paradossale colonizzazione al contrario. Negli spazi di BASE, 7 schermi proiettano sia le interviste e le notizie riguardanti i protagonisti della conquista dello spazio, sia i frammenti dell'opera video di IOCOSE, con le rotte invertite verso la Terra, creando un cortocircuito mediatico e paradossale.



MARK RAMOS + ZIYANG WU

Networked Ecosystem

I due artisti, residenti a Brooklyn e New York, presentano una simulazione ambientale *live* che riproduce un ecosistema virtuale composto da diversi sensi digitali. L'opera, commissionata da New Inc, Rhizome e Nokia Bell Labs, ripropone, attraverso una simulazione 3D, i dati raccolti dai robot sperimentali e dai sensori progettati da Bell Lab. Negli spazi di BASE, un maxi schermo proietta la video-simulazione, invitando a fare esperienza di nuovi sensi digitali. Inoltre, scannerizzando un QR code tramite smartphone, è possibile accedere alla realtà aumentata progettata appositamente per *Networked Ecosystem*, che permette di interagire con gli organismi distopici, a metà tra natura e tecnologia, che popolano questo ambiente virtuale, creando il proprio ecosistema.





particle

PARTICLE

Particle idea, sviluppa, promuove e condivide arte, cultura, design e creatività, innescando processi di innovazione e augmented experience, creando progetti fisici, digitali e phygital (crasi tra “physical” e “digital”) pensati per il mondo dell’arte e del corporate. Particle aspira al futuro attraverso gli strumenti del presente, grazie a un team multidisciplinare tra arte, economia, scienza, comunicazione, design, tecnologia, che progetta esperienze immersive a più livelli. Particle si rivolge a tutti: al pubblico, ai collezionisti, alle istituzioni, alle aziende, creando e promuovendo iniziative che favoriscano empatia tra i fruitori e attraverso la tecnologia. Particle ha inoltre sviluppato una app con l’obiettivo di supportare il mondo dell’arte (artisti, gallerie, musei e istituzioni) attraverso progetti interattivi e il coinvolgimento di diversi pubblici. Con Particle le distanze diminuiscono, il fascino dell’ingegno si rinnova, l’arte produce emozione e stupore.

scarica la app di Particle:



www.particle.art
email: ask@particle.art
Instagram: @particle____
TikTok: @particle_art
Linkedin: Particle.art
YouTube: Particle_Art

scarica la cartella stampa:



ufficio stampa
adicorbetta
press@adicorbetta.org
t. 02 36594081

Ideata e prodotta da



Con il supporto di



Con la partecipazione di

