

ARTE CIRCOLARE



ARTE CIRCOLARE

Dieci artisti italiani per la sostenibilità

Premio Conai

17-26 maggio 2022

Spazio Taverna

Roma



Sommario

**Giulio
Bensasson**



**Bea
Bonafini**



**Marco
Emmanuele**



**Guglielmo
Maggini**



**Diego
Miguel
Mirabella**



**Gianluca
Brando**



**Antonio
Della Guardia**



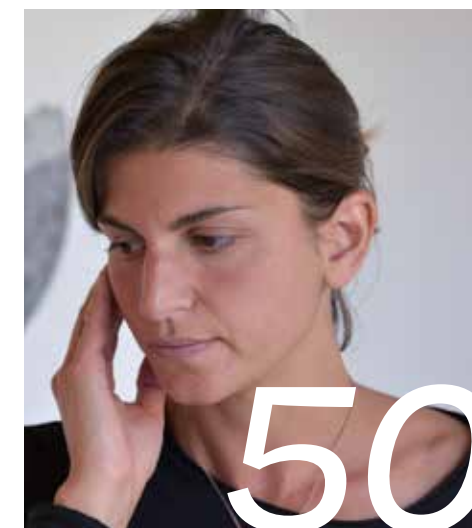
**Numero
Cromatico**



**Lulù
Nutti**



**Alice
Paltrinieri**



CONAI per l'arte contemporanea

Fra le iniziative per celebrare il venticinquesimo anniversario di CONAI ne abbiamo inclusa una che punta sull'arte contemporanea, considerata oggi un importante veicolo di innovazione anche nel mondo aziendale. Per questo, nell'ambito della cornice dell'Innovation for Sustainability Summit organizzato da EIS (European Institute of Innovation and Sustainability), abbiamo presentato la mostra *Arte Circolare*.

Dieci artisti italiani emergenti sono stati invitati a presentare opere ispirate alla sostenibilità ambientale e alla tutela del Pianeta.

I temi e i materiali utilizzati si propongono come chiavi interpretative per dare vita a soluzioni estetiche e simboliche di grande originalità. Nell'abbinare alla strategia di impresa la visione dell'arte, CONAI crede nella capacità degli artisti di produrre visioni per costruire percorsi di innovazione e sostenibilità, durevoli e di grande impatto. Anche all'interno di un mondo come quello dell'economia circolare, fondamentale per affrontare le sfide del futuro.

Scegliere un vincitore non è stato semplice. Tutti gli artisti hanno reinterpretato i temi della tutela ambientale attraverso codici espressivi davvero originali.

Il premio Conai 2022, alla fine, è andato a Giulio Bensasson per l'opera *Non so dove non so quando #0478*. L'idea di recuperare qualcosa di vecchio, ormai inutile, è stata vincente. Ma Bensasson non si è limitato a dare nuova vita a uno scarto: ha anche inventato una storia usando le tracce lasciate dal tempo sui negativi di una diapositiva recuperata, dando loro la dignità di veri e propri momenti di vita. Una narrazione affascinante quindi, e un'opera di grande impatto visivo.

Luca Fernando Ruini
Presidente CONAI



Chi è CONAI

CONAI, il Consorzio Nazionale Imballaggi, si occupa da 25 anni di tutelare il pianeta riciclando gli imballaggi in acciaio, alluminio, carta, legno, plastica, bioplastica e vetro. Nato nel 1997, è garante degli obiettivi di recupero e riciclo dei rifiuti di imballaggio imposti dall'Unione Europea.

Una sfida non facile, portata avanti con lungimiranza e capacità di ascolto. Oggi CONAI riunisce quasi 750.000 imprese e rappresenta un modello di gestione da parte dei privati di un interesse di natura pubblica: la tutela ambientale, in un'ottica di responsabilità condivisa tra imprese, pubblica amministrazione e cittadini.

È un sistema che funziona. A oggi ha evitato il riempimento di circa 183 nuove discariche di medie dimensioni e l'emissione in atmosfera di circa 56 milioni di tonnellate di anidride carbonica, equivalente alle emissioni di circa 130.000 voli Roma-New York andata e ritorno. Impressionante anche il risparmio di materia: quasi 63 milioni di tonnellate, l'equivalente in peso di circa 6.300 Torri Eiffel.

Arte Circolare

L'arte contemporanea è un importante veicolo di innovazione per la sua capacità di produrre visioni controintuitive e punti di vista laterali ma lungimiranti. Da tempo gli artisti si interrogano sulle questioni ambientali più urgenti, portando all'attenzione del grande pubblico le sfide che la società deve affrontare per favorire uno sviluppo sostenibile sulla base dell'economia circolare.

Per questa ragione CONAI (Consorzio Nazionale Imballaggi) ha deciso di invitare dieci artisti italiani della nuova generazione, selezionati da Spazio Taverna (Ludovico Pratesi e Marco Bassan) a reinterpretare la sostenibilità ambientale in chiave artistica, in linea con la propria attività di riciclaggio di imballaggi in acciaio, alluminio, carta, legno, plastica, bioplastica e vetro.

Il premio CONAI 2022 presenta la mostra Arte Circolare, che riunisce una serie di opere dove i materiali utilizzati e i temi affrontati rappresentano di fatto possibili soluzioni per proporre nuove forme creative legate alle sfide del futuro. Nell'opera *ISO #41 (2019)* **Marco Emmanuele** trasforma i frammenti di vetri colorati in rarefatti orizzonti di paesaggi, resi ancora più suggestivi dalla loro ambiguità. Orizzonti indefiniti dove l'artista rintraccia nel vetro infinite possibilità di trasformazione, grazie ad una tecnica utilizzata già nel Cinquecento da Tintoretto, che mescolava il vetro al colore ad olio per renderlo più brillante. **Bea Bonafini** propone sculture in ceramica che inglobano vetri recuperati dal mare sulla costa napoletana, conferendo a queste superfici modellate dalle onde una nuova estetica, che richiama forme arcaiche ed ancestrali. Nell'opera *Winged Victory (2019)*, composta da tre elementi che insieme compongono una sagoma che ricorda la celebre Nike di Samotracia, i frammenti vengono inglobati in forme eseguite con la tecnica giapponese *nerikomi*, che consiste nel mescolare argille di colori diversi, per ottenere risultati di particolare raffinatezza. L'opera di **Diego Miguel Mirabella** *Terzo viaggio intorno al mondo (2021)* è un oggetto di uso comune, un'amaca dove l'artista ha trasferito trame decorative provenienti da molteplici soggiorni in luoghi esotici, come una sorta di contenitore che conserva memorie e ricordi, espressi attraverso il linguaggio del decoro. *Looking for a safe place (2022)* è l'opera di **Alice Paltrinieri**, composta da una serie di 10 display LCD dove sono registrate le traiettorie di percorsi quotidiani compiuti dall'artista e da suo padre nella città di Roma, che si trasformano in forme geometriche di colore rosso, accostate sugli schermi in maniera sempre differente, fino a fondersi

ed occupare così tutti gli schermi, come una sorta di metafora legata alla conquista della natura da parte dell'umanità nell'era dell'Antropocene. **Giulio Bensasson** presenta *Non so dove, non so quando #0478 (2022)*, la stampa digitale montata su lightbox di una diapositiva aggredita da muffe e batteri, che l'hanno trasformata in una superficie astratta dove l'immagine iniziale appare irriconoscibile. "Quando il tempo prende il sopravvento sulla materia, trasformandola e trasfigurandola, ci priva di ogni coordinata, lasciando così la nostra mente libera di ricostruire o reinventare quel ricordo, e donandogli la possibilità di diventare una visione futura" spiega l'artista. *Quanto ardore quante azioni (2021)* è un mosaico floreale, composto da fiori della specie *Limonium Sinuatum*, che contiene un testo poetico generato da un'intelligenza artificiale, istruita appositamente per comporre versi sulla fine dal collettivo **Numero Cromatico**, che lavora sul dialogo tra natura e tecnologia. Per **Guglielmo Maggini** la combinazione tra polimeri plastici di colori e densità diverse, presenti nell'opera *Vienimi nel cuore (2021)*, crea un insieme di sostanze artificiali che ricorda elementi organici di carattere fitomorfo: una natura morta contemporanea che conferisce una nuova estetica ad un materiale così controverso ma ancora utilizzato in larga scala. Il calco in gesso di un frammento di carrozzeria rimanda nell'opera di **Gianluca Brando Soffio** *Passaruota verde #2902 (2022)* ad un'estetica dello scarto, una sorta di ectoplasma di una modernità sempre più ridotta a mero simulacro. Attraverso un gesto scultoreo essenziale, un frammento di serialità industriale acquisisce le sembianze di un fossile primitivo, come una sorta di vestigia di un'archeologia del presente. L'opera di **Lulù Nuti** *Sans Horizon (2021)* costruisce un'immagine che rimanda alle metamorfosi tra natura e mondo digitale (onde, url, insetti, wi-fi, etc.) attraverso l'uso di tubi di rame, normalmente utilizzati per l'acqua, forgiati e assemblati dall'artista, che provoca un processo di trasformazione inversa della materia, portandola da uno stato industriale ad uno organico e mutevole. Infine per risolvere le sfide della sostenibilità **Antonio della Guardia** propone l'opera *Per un prossimo reale #7 (2022)*: una lavagna recuperata dove l'artista ha disegnato col gesso una serie di esercizi, ispirati dagli studi del medico statunitense William Horatio Bates (1860-1931) e utili per ricucire il rapporto dell'essere umano con la natura circostante, ricostruendo così una simbiosi tra corpo e mente che è all'origine di un mondo circolare sostenibile.

Ludovico Pratesi e Marco Bassan



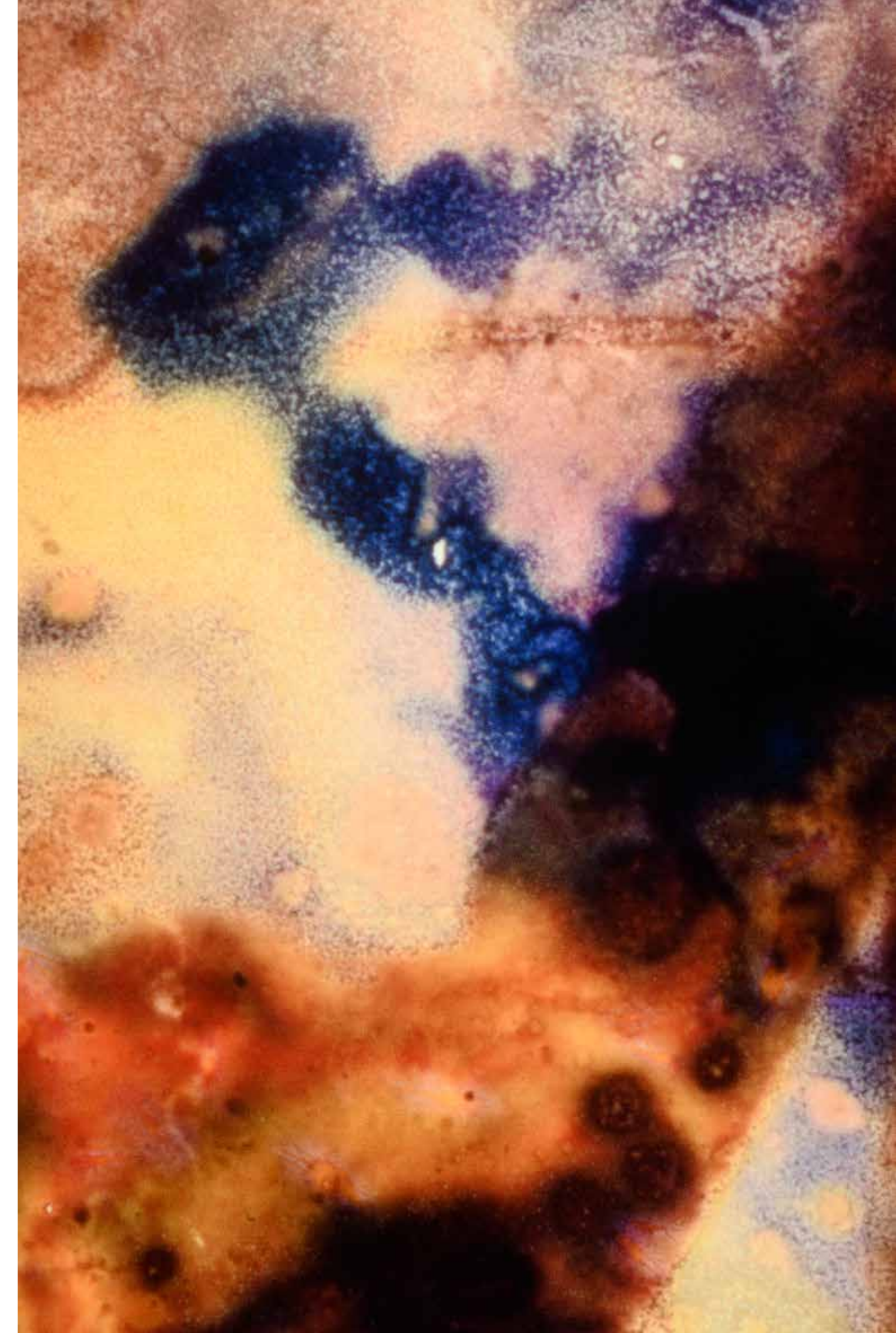
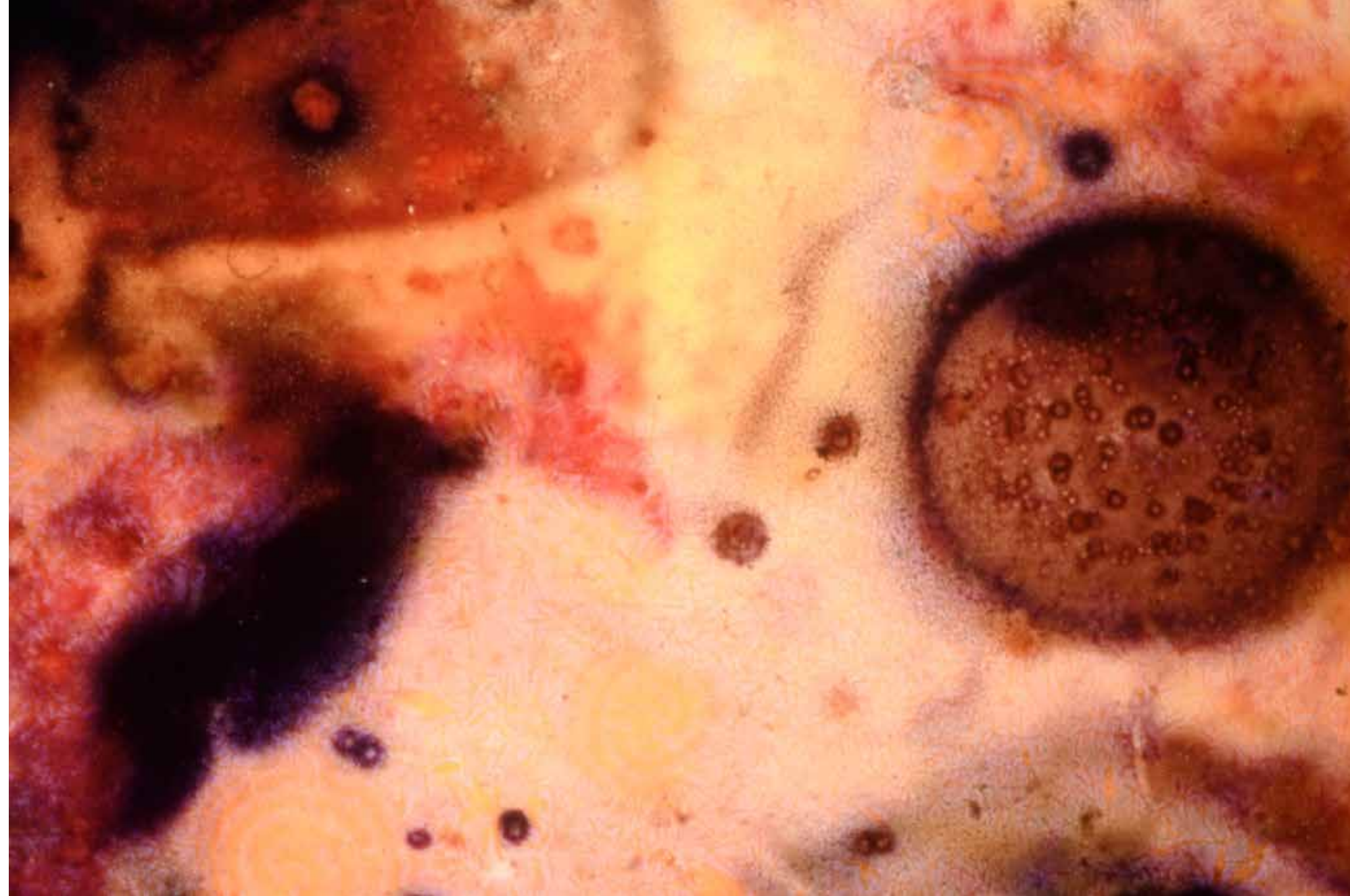




**Giulio
Bensasson**



***Un'immagine
che nasce dal
deterioramento
di una diapositiva
aggredita da
muffe e batteri,
che l'hanno
trasformata in una
superficie astratta
in cui la fotografia
iniziale diventa
irricognoscibile.***



Giulio Bensasson



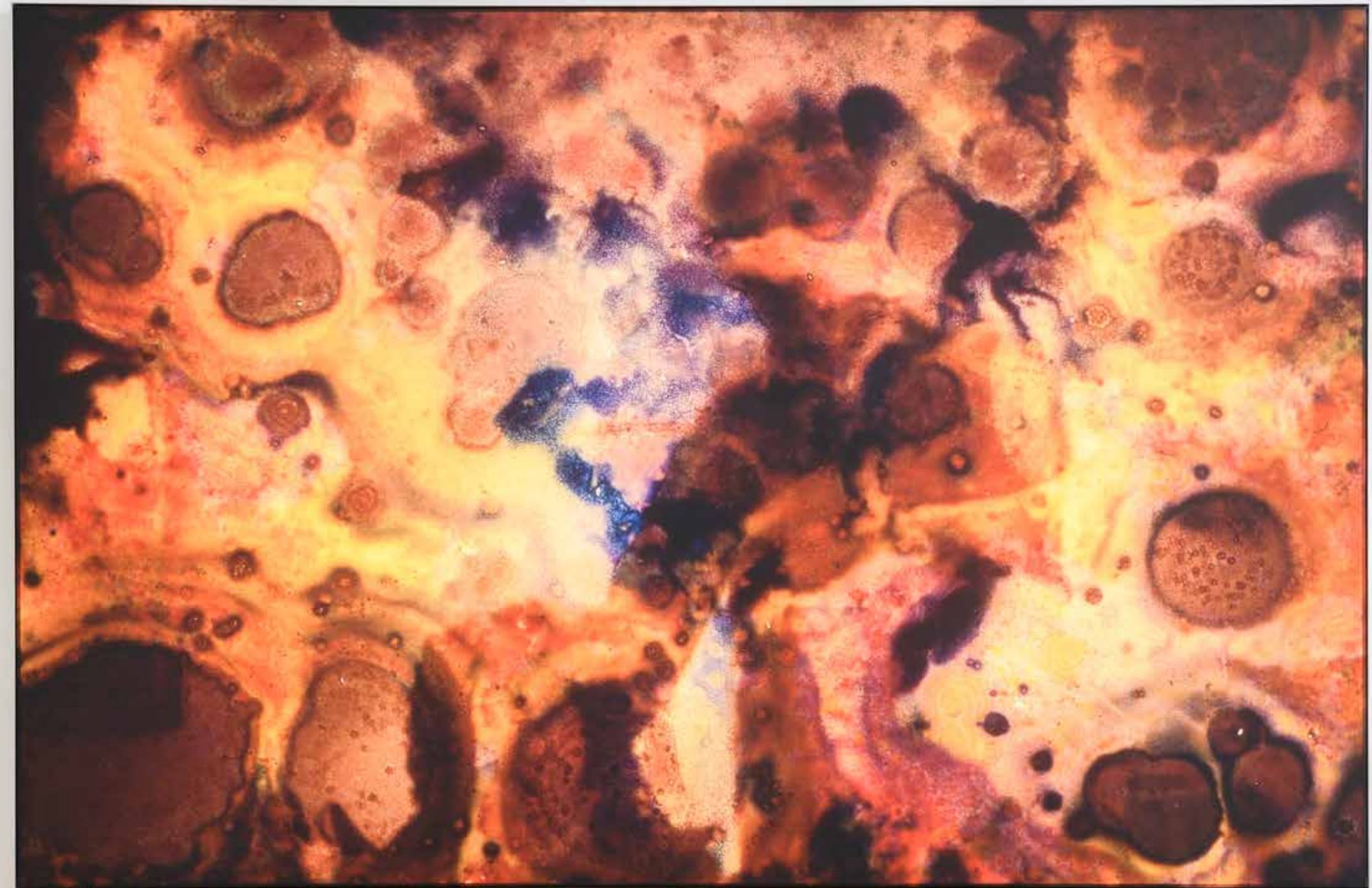
*Nato a Roma nel 1990.
Vive e lavora a Roma, dove ha conseguito il diploma di primo livello in Pittura e il diploma specialistico in Scultura e nuove tecnologie applicate allo spazio presso l'Accademia di Belle Arti.
Tra il 2012 e il 2015 lavora come assistente presso lo studio romano di Baldo Diodato.
Attualmente lavora come assistente per l'artista Alfredo Pirri.*

Non so dove, non so quando è un archivio nato (e in continua crescita) grazie ad una serie di casuali ritrovamenti in magazzini umidi di vecchi studi, sulle bancarelle di un mercatino o vicino alla spazzatura, e costituito da centinaia di diapositive ammuffite.

Quando il tempo prende il sopravvento sulla materia, trasformandola e trasfigurandola, ci priva di ogni coordinata, lasciando così libera la nostra mente di ricostruire o reinventare quel ricordo, e donandogli la possibilità di diventare una visione futura.

NON SO DOVE, NON SO QUANDO #0478 (2020)

stampa double ink su lightbox in alluminio,
ingrandimento di diapositiva d'archivio #0478, 150x98 cm



**Bea
Bonafini**



***Sculture in
ceramica che
inglobano vetri
recuperati dal
mare, conferendo
a queste superfici
modellate dalle
onde una nuova
estetica, che
richiama forme
post umane.***



Bea Bonafini



Bea Bonafini lavora a Londra, dove ha conseguito un MA al Royal College of Art (2016) e un BA alla Slade School of Fine Art (2014). La sua ricerca artistica prende ispirazione da visioni oniriche, mitologie personali e antiche, attraverso le quali crea scenari sospesi e frammentati. La sua pratica interdisciplinare esplora le possibilità e l'intersezione tra pittura, arazzo e scultura.

In questo caso la ceramica contiene vetro marino dalla costa napoletana: oggetti dimenticati e scartati, poi scolpiti dal mare e infine recuperati.

La tecnica utilizzata si chiama nerikomi, una pratica giapponese che viene rielaborata in quest'opera, dove la porcellana viene prima tinta a mano e stratificata, poi tagliata ripetutamente e infine scolpita senza ricorrere all'utilizzo di smalti.

WINGED VICTORY (2019)

porcellana tinta, vetro marino e acqua salata, 80x100 cm



**Gianluca
Brando**



Il calco in gesso di un frammento di carrozzeria rimanda ad un'estetica dello scarto, una sorta di ectoplasma di una modernità sempre più ridotta a mero simulacro.



Gianluca Brando



Gianluca Brando (Maratea, 1990) vive e lavora a Milano.

Ha studiato nelle Accademie di Belle Arti di Roma e Venezia (2008-2014).

Successivamente ha coltivato le sue ricerche attraverso alcune esperienze di viaggio e di residenza artistica in Taiwan e in Cina, tra 2014 e 2017, e successivamente in Italia, tra 2018 e 2019. Negli ultimi tre anni il suo lavoro è stato presentato in spazi indipendenti e istituzioni, tra cui: Spazio Taverno, Roma; Fondazione SouthHeritage, Matera; Cripta747, Torino; Fondazione Pini e Viagarini, Milano. Nel 2021 è stato tra i finalisti del Talent Prize.

Attraverso il gesto scultoreo essenziale, un frammento di serialità industriale acquisisce una identità non programmata, primitiva.

L'opera è parte di una ricerca più ampia tuttora in corso, dove confluiscono alcuni degli interrogativi che investono la nostra condizione di attori e spettatori nell'era della moltiplicazione degli scarti, degli sprechi del capitalismo globale, dei sogni di industrializzazione infranti.

Attraverso la metamorfosi della materia e la dimensione metaforica dell'arte, un relitto industriale figlio della rivoluzione tecnologica assume le sembianze di un fossile primitivo, vestigia di una archeologia del presente.

SOFFIO – PASSARUOTA, VERDE #2092 (2022)

gesso rinforzato, residui di grasso e polvere, spandex monochrome, 55x130 cm



Antonio
Della
Guardia

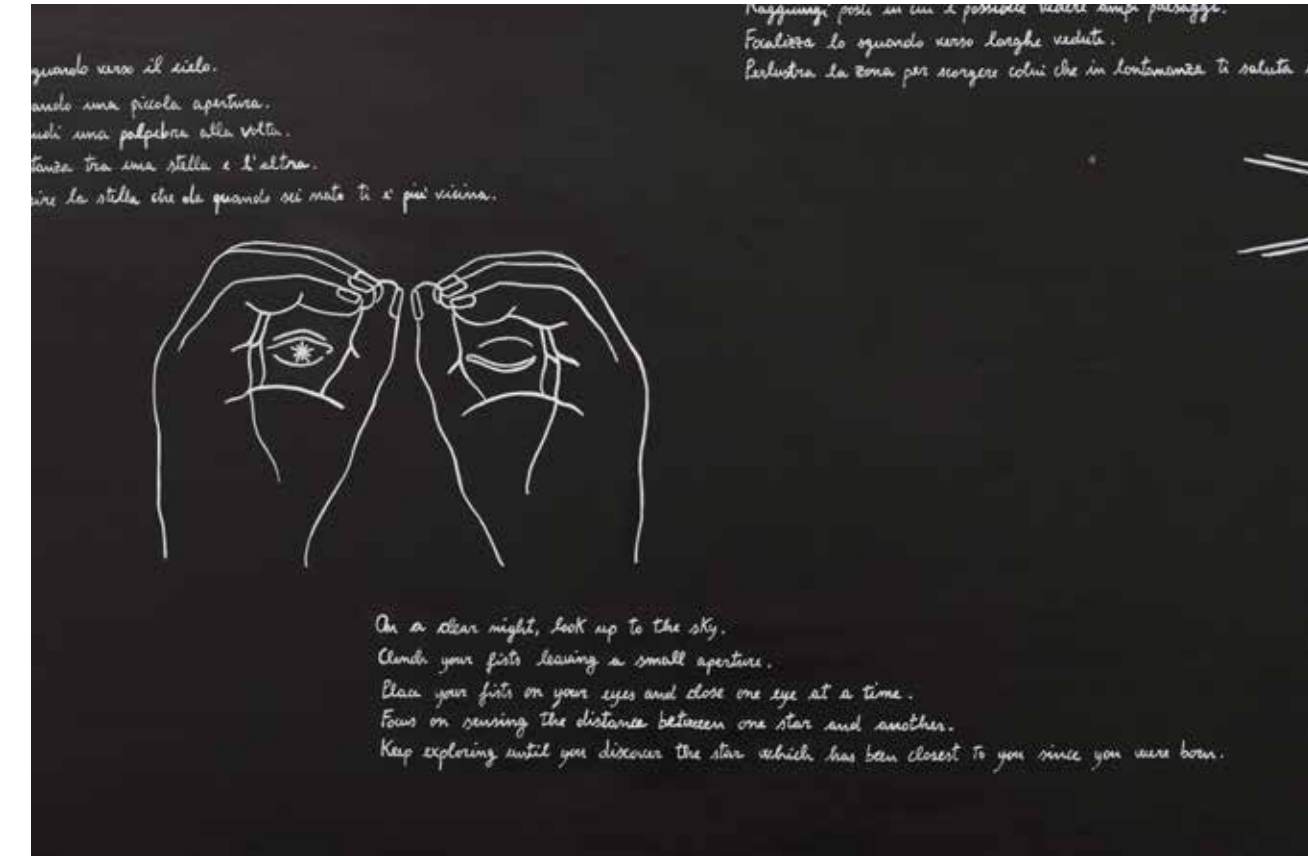


Per risolvere le sfide della sostenibilità propone una serie di esercizi, disegnati con il gesso su una lavagna recuperata, che qualora vengano eseguiti permettono allo spettatore di ricucire il proprio rapporto con la natura circostante, ricostruendo una simbiosi che è all'origine di un mondo circolare sostenibile.



ti saluta amichevolmente.

Go to places from which you can see the sky.
Focus your gaze towards the vastness.
Search the area to catch a glimpse of a star that
salutes you in a friendly way.



On a clear night, look up to the sky.
Clasp your fists leaving a small aperture.
Place your fists on your eyes and close one eye at a time.
Focus on sensing the distance between one star and another.
Keep exploring until you discover the star which has been closest to you since you were born.

Antonio Della Guardia



Nato a Salerno (IT) nel 1990. Lavora a Salerno e Napoli. La sua pratica comprende installazione, scultura, fotografia e video.

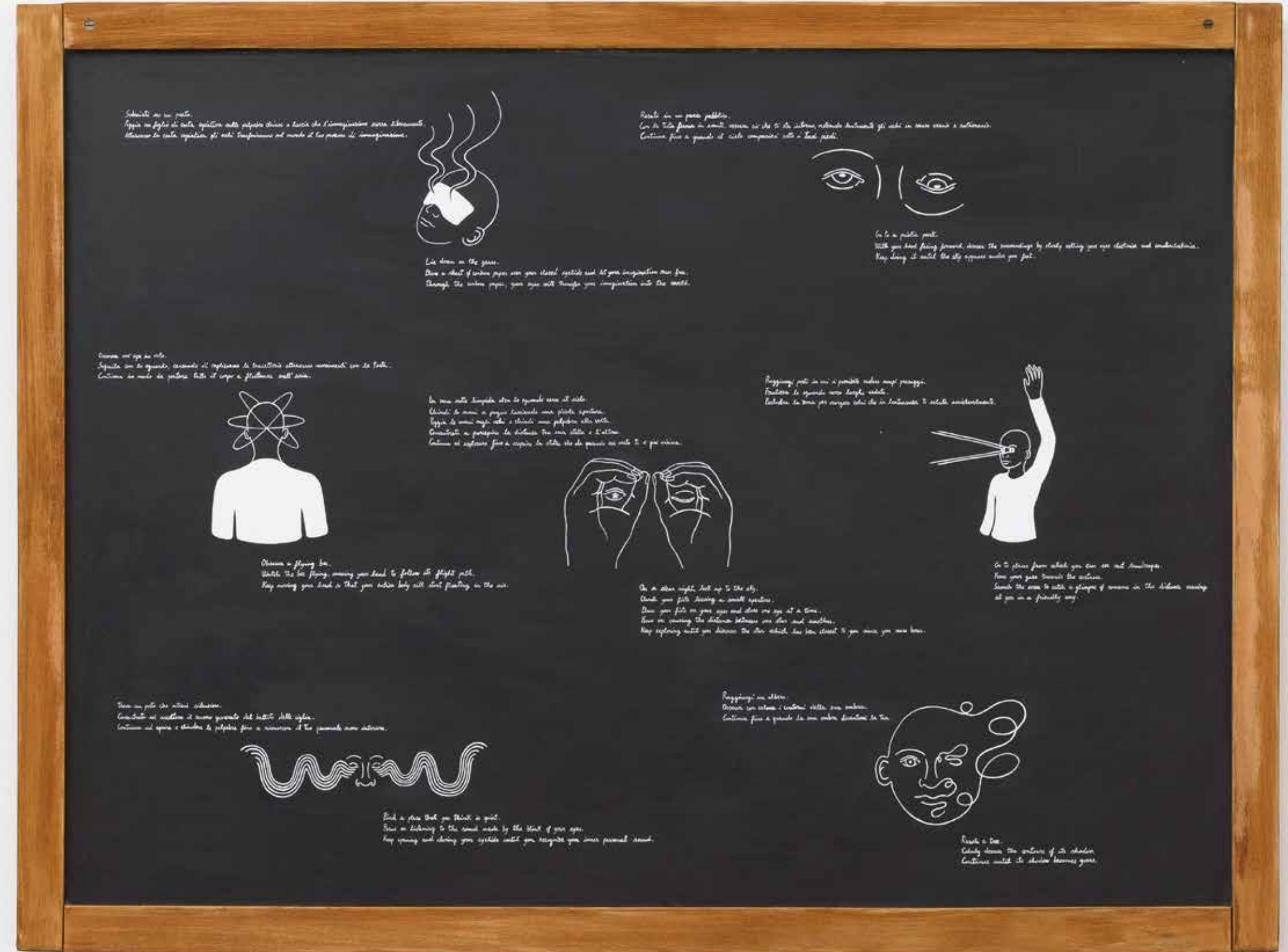
I modelli comportamentali legati ai cambiamenti della società sono centrali nella ricerca di Antonio Della Guardia, che negli ultimi anni si è focalizzata sull'impatto che determinati modelli di lavoro hanno sulla vita degli individui oltre che sulla comunità. Per descrivere queste dinamiche usa il disegno, la fotografia, il video, l'installazione. Nel 2014 si diploma all'Accademia di Belle Arti di Napoli.

L'opera parte dallo studio degli scritti del medico William Horatio Bates e in particolare dal suo metodo di rieducazione visiva, formato da esercizi che mirano a stimolare processi sopiti tanto dello sguardo quanto dell'immaginazione attraverso la relazione diretta e l'allenamento costante con il mondo.

Il lavoro riformulato in chiave poetica e olistica, si compone di sette esercizi performativi, ognuno progettato per un giorno della settimana, che diventano delle quotidiane pratiche educative, atte a ricambiare il campo visivo in quanto percorso di connessione tra il corpo e l'ambiente circostante.

PER UN PROSSIMO REALE #7 (2022)

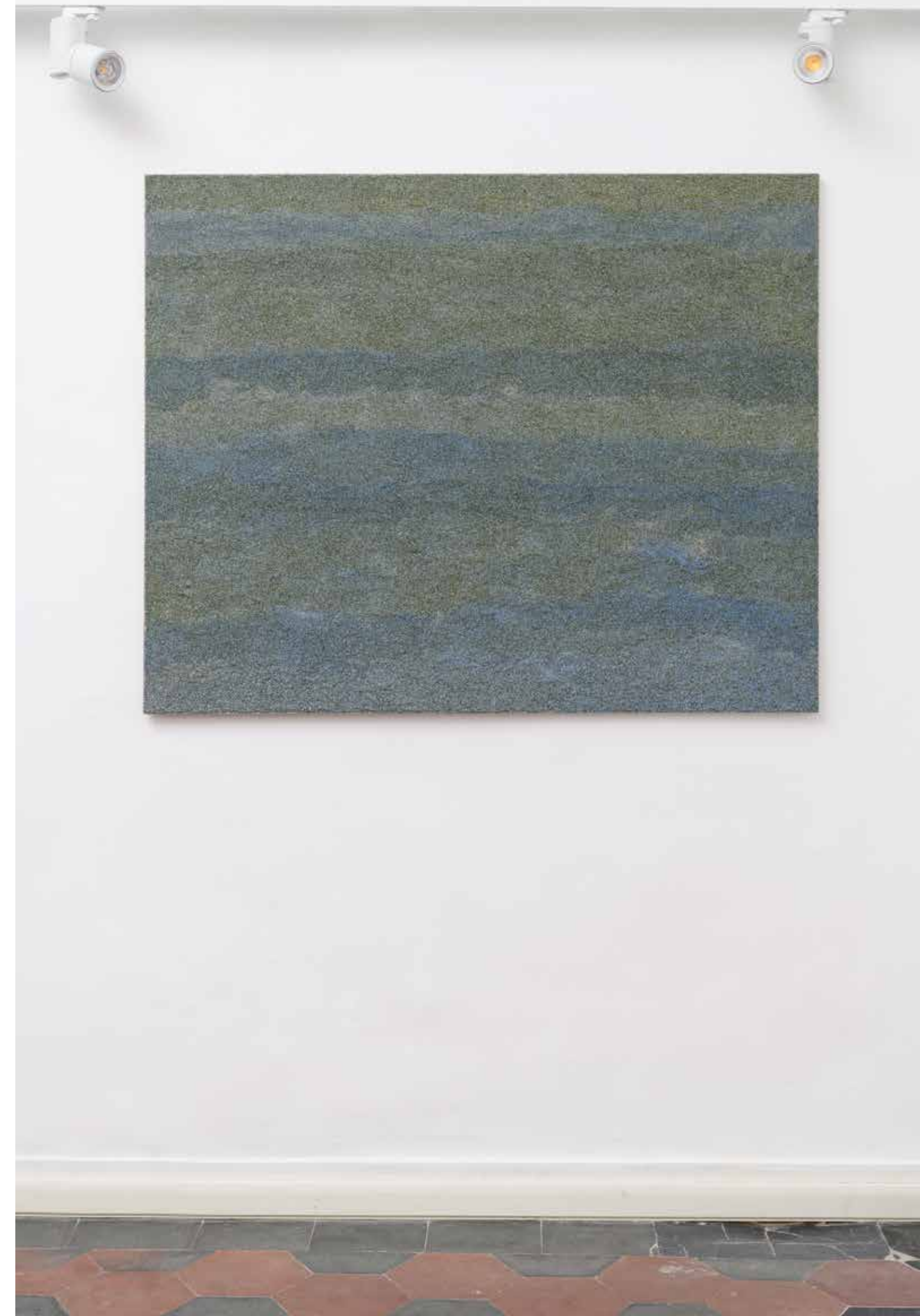
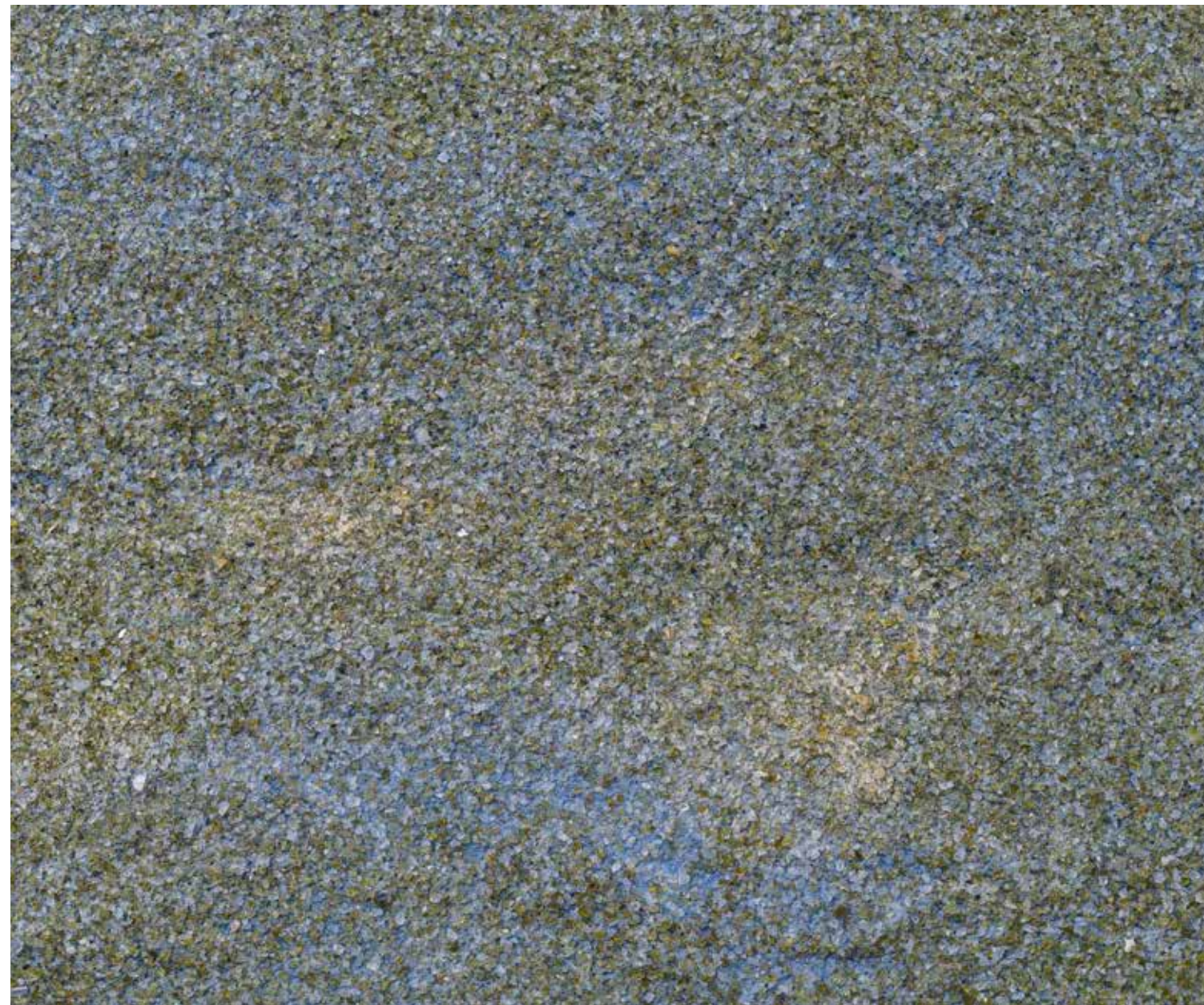
gesso su lavagna, 150x130 cm



**Marco
Emmanuele**



I frammenti di vetri colorati sono trasformati in rarefatti orizzonti di paesaggi marini. L'artista rintraccia nei vetri infinite possibilità di trasformazione e le osserva nella loro silenziosa ma costante mutazione data dallo scorrere del tempo e dall'erosione.



Marco Emmanuele



Marco Emmanuele (Catania, 1986) realizza opere in diversi materiali, con i quali esplora il concetto di detrito. La ricerca più recente verte sulla pittura con impasto vitreo e sulla progettazione di macchine per disegnare. Tra le mostre più recenti: *Un raggio verde* (Operativa Arte contemporanea, 2021, Roma), *10000 Seahorse Power* (Hypermaremma, 2021, Capalbio), *Ibidem, adesso e nell'ora della mostra* (pianobi, 2021, Roma), *Drawing machine #13* (Superstudiolo, 2021, Bergamo), *Ionian Archaeological Archives* (Bivy Space, 2018, Anchorage, Alaska), *It was not me, It was not me* (Wonder-Liebert, 2018, Parigi).

Natura e artificio si fondono; facendo riferimento al lavoro pittorico di grandi maestri del passato come Tintoretto, l'artista macina il materiale vitreo per ottenere i pigmenti che utilizza nei suoi dipinti per evocare paesaggi indefiniti.

ISO #41 (2019)

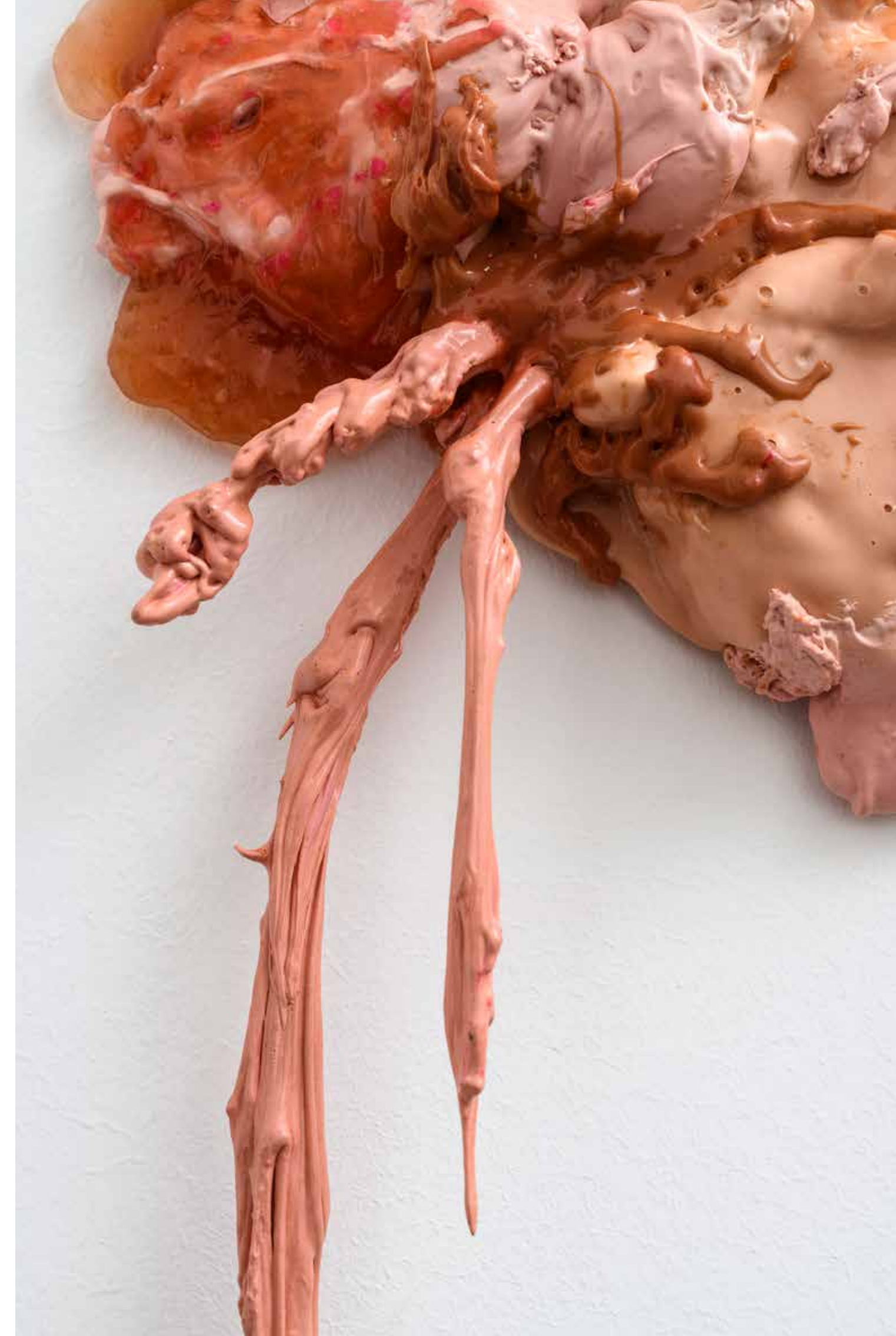
polvere di vetro, sabbia di mare e colla di coniglio su tela, 150x120 cm



**Guglielmo
Maggini**



**La combinazione
tra polimeri
plastici di colori
e densità diverse
può generare una
forma che ricorda
elementi organici
di natura fitomorfa
che prendono vita
dalla produzione
dell'essere umano.**



Guglielmo Maggini



Il lavoro di Guglielmo Maggini (Roma, 1992) ha luogo al confine tra installazione e scultura. Le sue forme confondono con ironia materiali diversi in una proliferazione organica di elementi e gesti. Una ricerca che parte dalla sperimentazione tra materiali per arrivare ad una dimensione intima del rapporto tra sensualità e tattilità. In un luogo immaginario e personale dove lo spazio è inteso come volume plastico, l'artista mira a investigare la percezione emotiva del tempo in un rimando costantemente liquido tra patrimonio classico, mondo naturale e riferimenti alla cultura pop.

L'opera mira a rendere quanto più visibile la seconda vita di questo materiale nella contraddizione tra mondo naturale e la plastica che lo minaccia. Quest'ultima nelle composizioni dell'artista rappresenta una natura morta che ha ancora qualcosa da dire sulla vita e sul piacere con l'obiettivo di rendere tangibile la composizione e/o la decomposizione stessa di questo nostro tempo plastico.

L'opera racconta le origini di questo materiale oggi sempre più controverso seppur ancora onnipresente. La plastica come derivato del petrolio: fossile di natura organica, foresta che fu e che nell'immaginario dell'artista sarà nuovamente o per lo meno resterà al mondo come testimonianza della nostra era consumistica.

VIENIMI NEL CUORE (2021)

resina, gomma e schiuma poliuretana, 135x90x20 cm



**Diego
Miguel
Mirabella**



***Un oggetto di riutilizzo dove
l'artista ha trasferito trame
decorative provenienti da
molteplici soggiorni in luoghi
esotici, come una sorta di
contenitore stratificato che
conserva memorie e ricordi.***



Diego Miguel Mirabella



Diego Miguel Mirabella (1988) crea lavori che scaturiscono dal conflitto con immaginari, usi e culture diverse a fianco di artigiani e artisti. Una selezione di mostre include: Materia Nova (Museo Gam, Roma, 2021) One clover and a bee and revery (Moonens foundation, Bruxelles, 2021) Decorato decoroso distratto (Studio Sales di Norberto Ruggeri, Roma, 2021); Défragmentation (1,61 Space, Bruxelles, 2019); I shot mercury to make this exhibition, Nir Altman Gallery, Munich (2018); Radieuse (Istituto Italiano di Cultura di Bruxelles, 2017); Bodikon (Belmacz, Londra, 2016). Nel 2016 ha co-fondato il project space Limone a Londra.

Un lavoro realizzato con un oggetto reinventato: la tela che l'artista ha usato come supporto per tracciare e giustapporre le trame decorative di tutti i paesi che due linee immaginarie, il meridiano e il parallelo originati dalla sua posizione geografica di quel momento, incrociavano.

TERZO VIAGGIO INTORNO AL MONDO (2021)

tempera su tela, 270x70x16 cm



**Numero
Cromatico**



***La fusione
di natura e
intelligenza
artificiale
produce una
riflessione
poetica sulla
fine del tempo
dell'uomo.***



Numero Cromatico



Numero Cromatico è un collettivo artistico nato a Roma nel 2011, composto da ricercatori provenienti dal mondo delle arti visive e delle neuroscienze, che fonda la propria ricerca su un'impostazione interdisciplinare. Il gruppo rivolge il proprio sguardo ai più avanzati studi nell'ambito della percezione estetica e neuroestetica, estetica empirica, psicologia sperimentale, letteratura, digital humanities e comunicazione visiva.

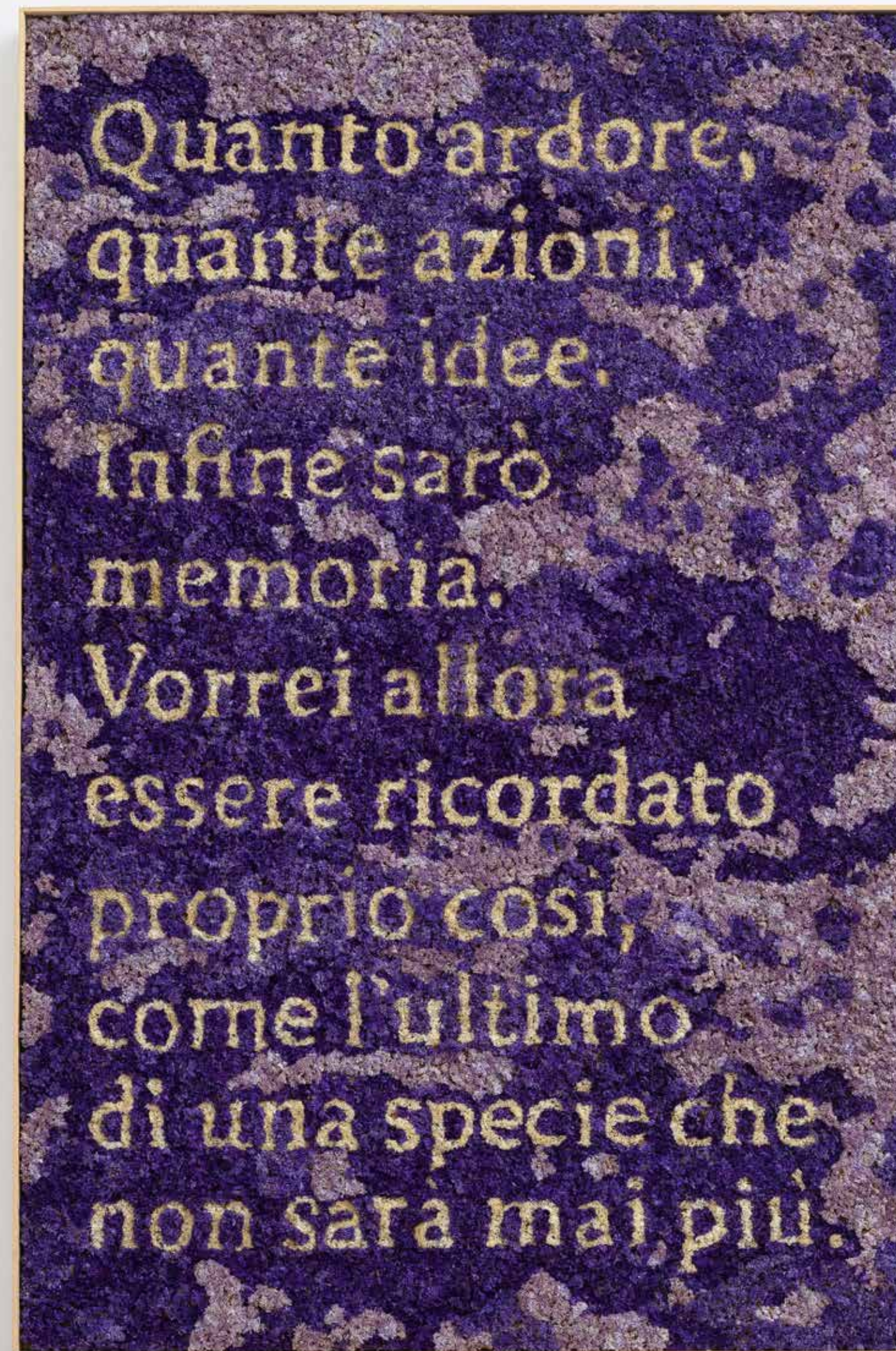
L'opera è un mosaico floreale che presenta un testo generato da P.O.E. (Poetry Of the End), un'Intelligenza Artificiale istruita ad hoc da Numero Cromatico.

Il mosaico è composto da *Limonium sinuatum*, fiori che mantengono colore e consistenza nel tempo, anche da secchi. I fiori, stabilizzati con raffinate tecniche tipiche del restauro, vengono "riutilizzati" e presentati in forma di quadro.

Il corpus di opere di cui fa parte *Quanto ardore, quante azioni* porta con sé anche ulteriori livelli di riflessione: mettere in discussione ciò che l'umanità fino ad oggi ha creato e distrutto, prefigurare nuove forme di coesistenza e porre l'accento sulla relatività dello sguardo e sui meccanismi della percezione.

QUANTO ARDORE, QUANTE AZIONI (2021)

sempre vivi, mosaico di fiori su tavola, 100x150x6 cm



**Lulù
Nutì**



**L'opera
costruisce
un'immagine
che rimanda alle
metamorfosi tra
natura e mondo
digitale (onde,
urli, insetti,
wifi...).**



Lulù Nutì



Lulù Nuti si interroga sull'essere al mondo nel XXI secolo. Il suo lavoro interpreta i sentimenti di responsabilità e di impotenza che la nostra epoca provoca sull'essere umano, sulla percezione della realtà, sulla trasformazione delle abitudini e sul rapporto con la natura. Nelle sue sculture sperimenta vari materiali da costruzione, concependo masse scultoree e installative in dialogo con lo spazio. Too Much Heat, Nothing To Eat è l'opera immaginata da Lulù Nuti a seguito del sopralluogo proposto da Webuild al Terzo Valico. L'artista ha trasformato la visione della macchina TBM al lavoro nelle viscere della montagna in un'opera che riprende l'immagine simbolica e alchemica dell'uroboro, quasi a voler indicare il percorso del metallo che scava la terra da dove viene estratto. L'estetica minimalista dell'opera permette di visualizzare tale traiettoria in maniera sintetica e rigorosa.

Un'installazione murale dalle misure variabili composta da tubi in rame abitualmente adoperati per l'acqua, forgiati e assemblati dall'artista.

L'opera crea un processo di trasformazione inversa della materia, portandola da uno stato industriale e geometrico a uno stato organico e mutevole.

Da un lato il disegno degli elementi a muro rivela l'espansione di un'intenzione oltre il seme che la germina; dall'altro l'idea di una natura mutevole che è propria dell'installazione, in quanto capace di adattarsi allo spazio che le viene concesso. Questi due aspetti incarnano per l'artista la condizione del mondo contemporaneo, a cavallo tra un'azione e i suoi riverberi insondabili, tra un'esplosione e una compressione continua.

SANS HORIZON (2021)

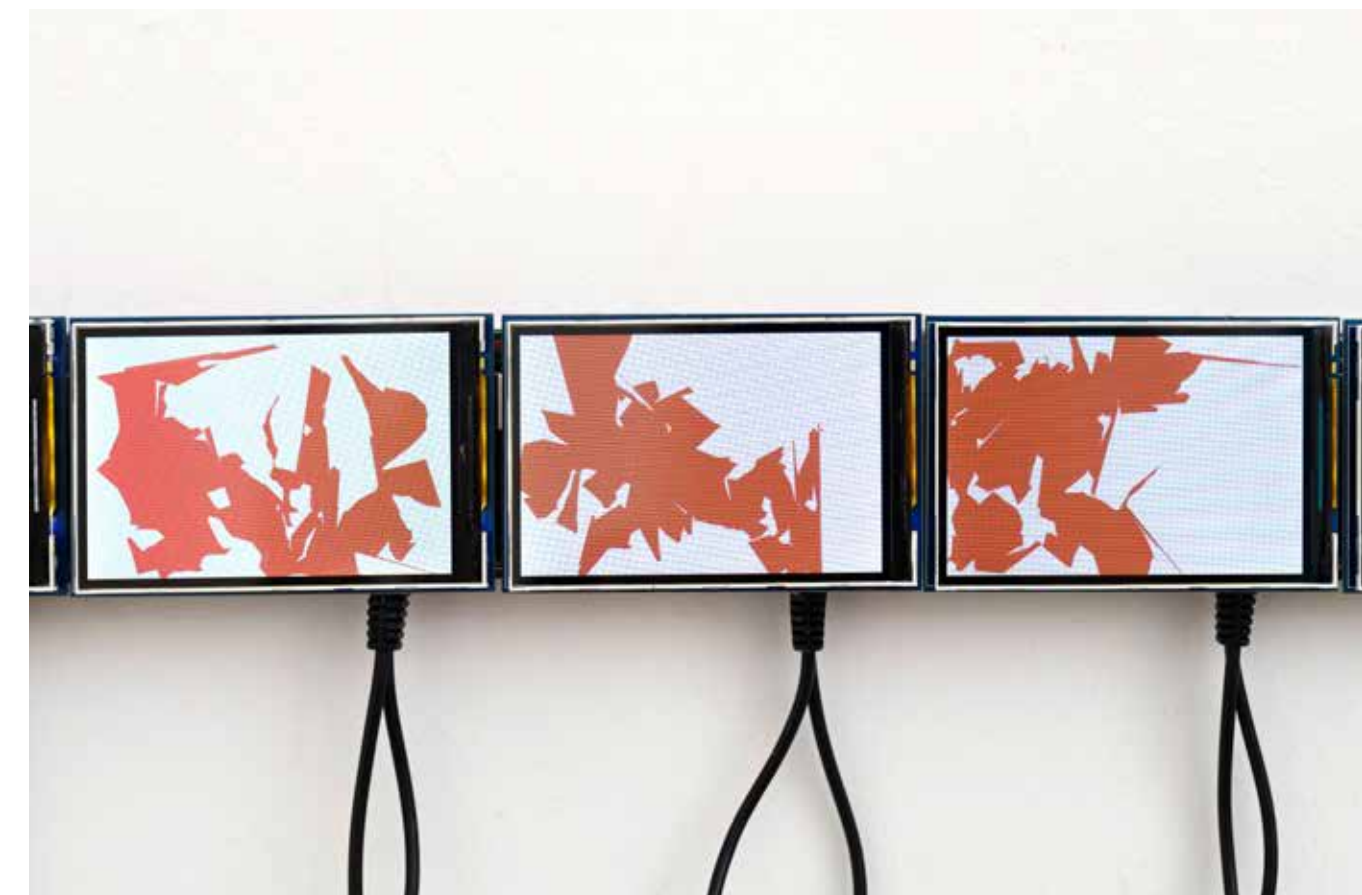
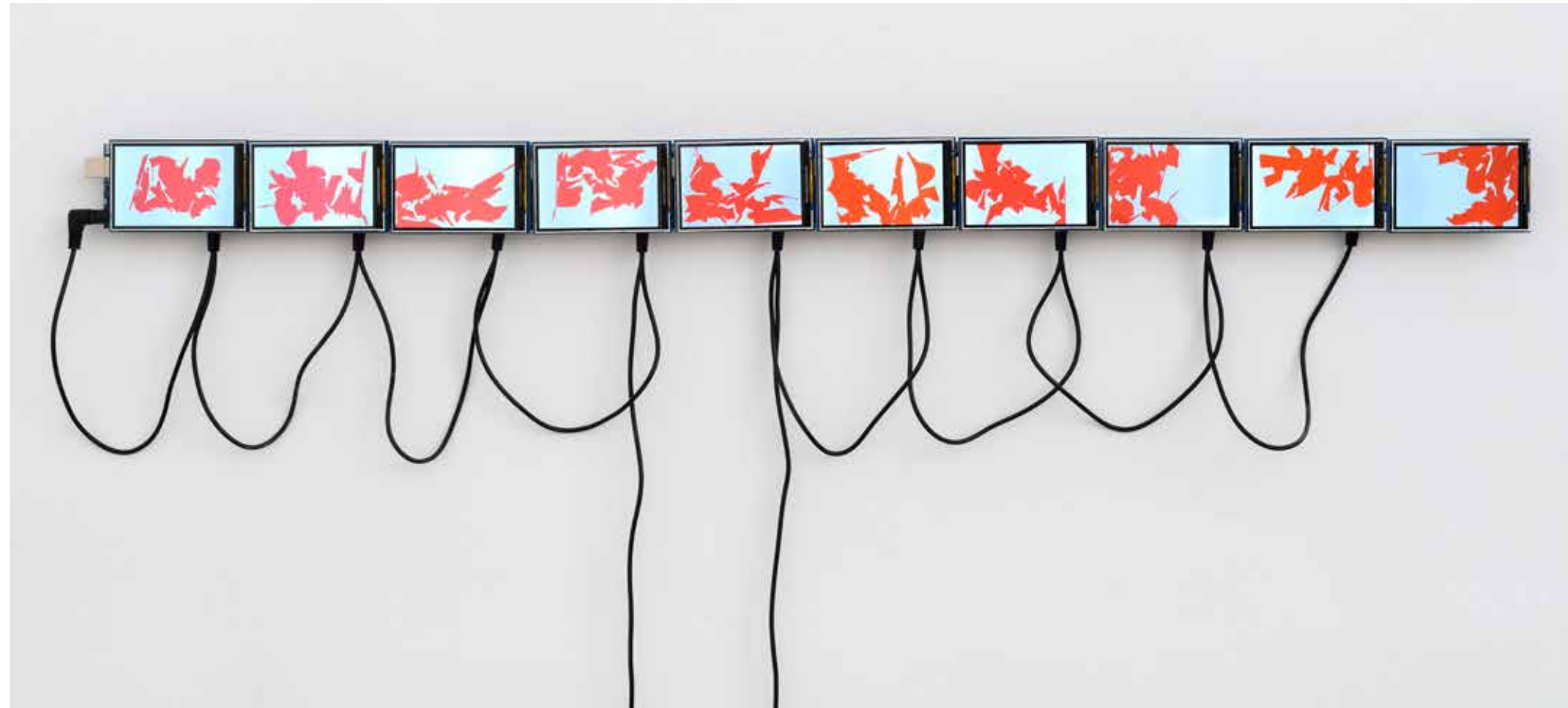
rame forgiato altezza 107,5 cm, lunghezza dai 600 ai 150 cm



**Alice
Paltrinieri**



L'impronta antropocentrica dell'uomo ha occupato tutto lo spazio disponibile: attraverso l'intersezione dei suoi percorsi quotidiani con quelli del padre, l'artista ci mostra come il semplice agire umano può produrre effetti irreversibili.



Alice Paltrinieri



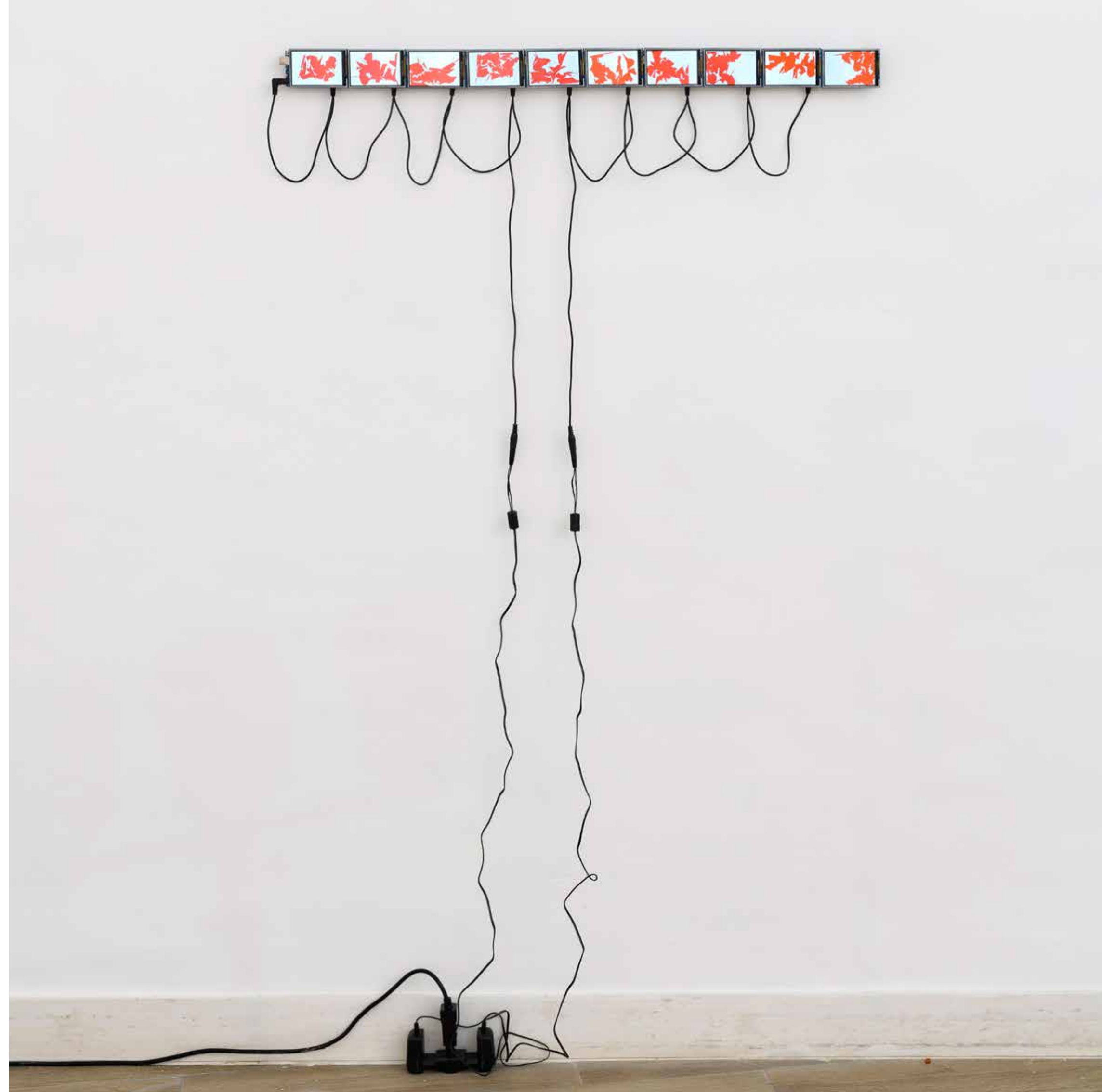
Artista romana, si forma al liceo artistico con Cesare Tacchi e affiancherà negli anni diversi artisti internazionali contemporaneamente ad esperienze nella scenografia in ambito cinematografico. La sua formazione tra Roma, Londra e Berlino le permette di allargare la propria ricerca alle tecnologie che sono oggi parte fondamentale per il suo lavoro. È attualmente rappresentata da Galleria Ramo.

Su ogni schermo è proiettato un video in loop dove forme geometriche cercano di trovare il loro posto tentando una collaborazione all'interno di un sistema ed influenzandosi l'una con l'altra.

Ogni schermo propone le stesse forme geometriche degli altri ma le elabora e le accosta in modo sempre differente cercando soluzioni di contatto nuove fino ad arrivare ad una fusione completa di tutte le forme ottenendo tutti i monitor completamente rossi.

LOOKING FOR A SAFE PLACE (2022)

10 Display LCD da 3,5 pollici



EIIS per l'arte

Spesso immaginiamo il futuro come la meta di un viaggio che, partendo dal passato, e passando per il presente, ci conduce verso un'unica possibile destinazione.

Non esiste però un futuro soltanto, ma ne esistono molteplici; ed è fondamentale cercare di immaginarli tutti, o quasi, al fine di scegliere, tra essi, quello preferibile. Pensiamo costantemente al futuro, sebbene siamo tutt'altro che bravi a immaginarlo.

Il nostro cervello non è programmato per farlo: paradossalmente, a livello neurologico, l'area cerebrale che utilizziamo per pensare al futuro è la stessa che adoperiamo per accedere ai nostri ricordi. Il più delle volte quello che prevediamo, quindi, non è un vero futuro, ma una sorta di "presente 2.0". Per uscire da questo incoerente processo mentale dobbiamo allenare il nostro modo di pensare; dobbiamo essere audaci e creativi, proprio come gli artisti, per questo nasce Spazio Taverna. L'arte ci permette di osservare il mondo con una prospettiva diversa e soggettiva al fine di spingere oltre il nostro sguardo (in inglese tradotto con la parola *foresight*, appunto la disciplina scientifica dello studio sul futuro).

Il progetto Spazio Taverna nasce sotto il patrocinio EIIS che, offrendo master, seminari e workshop, ha come obiettivo di riunire il mondo della creatività artistico culturale a quello dell'innovazione aziendale e tecnologica.

EIIS – European Institute of Innovation for Sustainability

