

français

ART ECHÓ

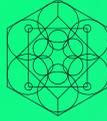
Art, Economy and Technology

Guide d'apprentissage

Partner







Guide d'apprentissage: ARTECHÓ

Guide d'apprentissage : ArtEchó basé sur l'exposition Decentralised Futures
Nous avons proposé trois activités thématiques basées sur les thèmes de l'exposition, ainsi qu'une activité d'introduction.

Activité d'introduction : Définir un terrain d'entente

Activité 0 : Blockchain 1.0.1

Objectif:

Présenter aux participants les concepts de base de la blockchain, des NFT et des crypto-monnaies de manière interactive.

Matériel de soutien :

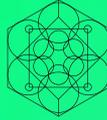
Blocs Lego (pour représenter les blocs)
Bâtons (pour représenter les transactions)
Petites étiquettes et marqueurs
NFT's 101 (Glossaire Artechó)

Étapes de l'activité:

- **Introduction** : Expliquer les bases de la technologie blockchain, en mettant l'accent sur sa nature décentralisée et ses transactions sécurisées.
- **Activité de groupe** : Répartissez les participants en petits groupes. Chaque groupe construit une représentation simple d'une chaîne de blocs en utilisant des Legos (blocs) et des bâtons (liens entre les blocs).
- **Discussion** : Encourager la discussion sur les caractéristiques de la blockchain telles que l'immutabilité, la transparence et la décentralisation.
- **Présentation** : Chaque groupe présente son modèle, en expliquant son fonctionnement et le rôle de chaque composant.
- **Applications dans le monde réel** : Discutez des applications réelles de la blockchain au-delà de la crypto-monnaie, en lien avec les thèmes de l'exposition.

Concepts de blockchain couverts :

Grand livre distribué
Pas d'autorité centrale
Grand livre transparent mais anonyme
Grand livre en annexe seulement
Preuve de travail et preuve d'enjeu
Grand livre immuable



Activity 1:

La matérialité de la technologie

LE CLOUD N'EST PAS QUE DE LA VAPEUR D'EAU / DE QUOI MON CLOUD EST-IL FAIT ?

Objectif : Explorer l'empreinte matérielle de la technologie sur la société.

Nous invitons les participants à explorer activement et avec enthousiasme les futurs décentralisés. Ensemble, nous retracerons les matériaux qui nous mènent aux nuages, nous découvrirons les origines de l'énergie qui alimente notre monde numérique et nous percerons les mystères de la blockchain. Les méduses et les siphonophores peuvent-ils nous aider dans cette quête ? Participez à ce voyage palpitant et interactif pour inventer le futur, sans tomber dans l'excès.

Cet événement est conçu pour les enfants de plus de sept ans, ce qui garantit une expérience attrayante et éducative à tous les participants.

Durée : 2h

Matériaux : Images ou échantillons de dispositifs électroniques

Articles ou vidéos sur les déchets électroniques

Papier et stylos pour le brainstorming

Informations sur les œuvres d'art

Public cible : Tous les âges

Étapes de l'activité :

Discussion : Commencez par l'omniprésence de la technologie et ses implications matérielles, telles que l'extraction des ressources, les processus de fabrication et les déchets électroniques.

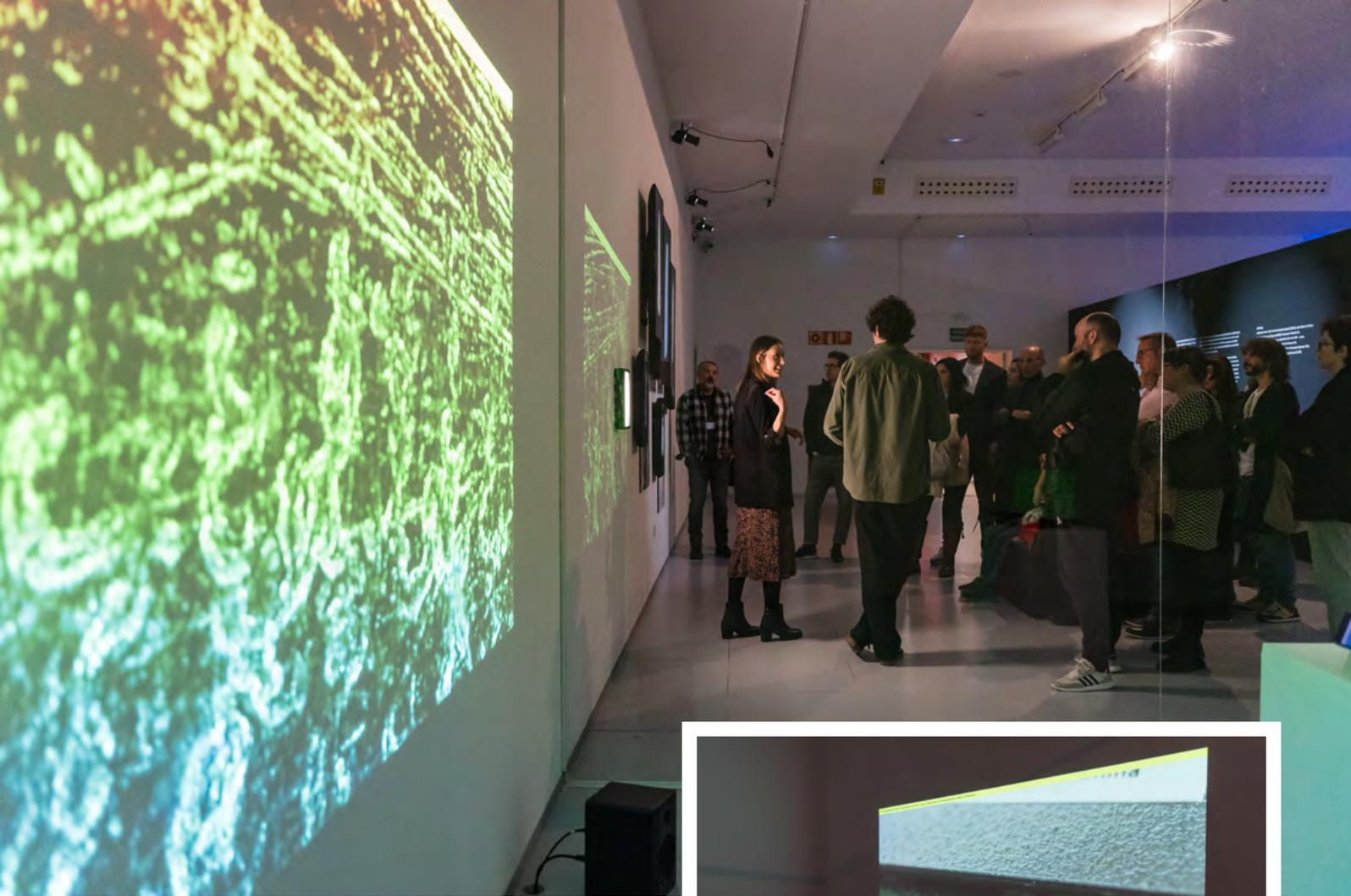
Affectation des groupes : Répartissez les participants en quatre groupes, en attribuant à chacun un aspect spécifique de l'empreinte matérielle de la technologie liée aux œuvres d'art (par exemple, les métaux rares, la consommation d'énergie, l'impact sur l'environnement, la matérialité des actions).

Recherche : Les groupes explorent les sujets assignés, en utilisant les ressources fournies pour discuter des conséquences et des solutions potentielles.

Présentation : Chaque groupe présente ses résultats et l'œuvre d'art correspondante, favorisant ainsi une compréhension collective de la matérialité de la technologie et de ses implications sociétales.

Œuvres d'art connexes :

- "Datangible" par Azahara Cerezo
- "République du lithium" par Merlina Rañi
- "Hash Breakdown" par Silvia Heiserova
- "Bubble" par OPN Studio



Datangible (2024)
Azahara Cerezo (Espagne, 1988)

Système audiovisuel de boucle de rétroaction (table avec ordinateur portable, caméra et projecteur. Dimensions variables)

Datangible est une installation qui explore les chaînes d'approvisionnement derrière la fabrication d'un ordinateur portable de bureau standard. L'œuvre est une histoire divisée en plusieurs chapitres vidéo trouvés dans l'ordinateur lui-même, qui est le protagoniste de son histoire. Ces fichiers s'étendent progressivement à travers un réseau d'hébergement (web décentralisé ou blockchain), fonctionnant comme une sorte de spam. Lorsqu'il est détecté que davantage de nœuds (pairs) partagent les fichiers vidéo, de nouvelles parties de l'histoire sont téléchargées de manière aléatoire sur le réseau décentralisé, s'étendant ainsi progressivement à l'ensemble du réseau. La proposition explore les dimensions matérielles du secteur électronique et les tensions entre la décentralisation logicielle et matérielle.



Glossaire NFT 101

Airdrop

Un airdrop de tokens est un don de tokens destiné à promouvoir un projet ou à récompenser les détenteurs de tokens afin de renforcer la communauté et d'ajouter de la valeur.

(Public) Blockchain

Grand livre décentralisé, transparent et immuable auquel tout le monde peut accéder et que tout le monde peut utiliser sans autorisation et sans dépendre d'un tiers de confiance pour le maintenir (par exemple, Ethereum, Bitcoin, ou Polygon). Les transactions sur les blockchains publiques peuvent être suivies de manière transparente dans un explorateur de blocs, par exemple etherscan.io.

Blue chip

Projets NFT stables, solides et reconnus.

Crypto-monnaie

Moyen d'échange numérique sécurisé par un grand livre de comptes basé sur la blockchain.



Litium republic XYZ (2024)
Merlina Rañi (Brasil, 1987)

Experience in the Metaverse.

Cet espace numérique du métavers (dans lequel le spectateur peut naviguer à l'aide du clavier) rassemble des informations sur les aspects culturels, scientifiques et politiques du célèbre Triangle du lithium (une zone géographique située entre la Bolivie, l'Argentine et le Chili) afin de mettre en relation les agents artistiques et les chercheurs scientifiques du monde entier avec la communauté locale. Ce territoire possède des salines qui contiennent 85 % du lithium concentré dans des saumures. L'exposition virtuelle Devouring the Thunder (Dévorer le tonnerre), composée d'œuvres d'Elisa Balma-ceda (Chili), de Faktor (Argentine) et de Celeste Rojas Mugica (Chili) et organisée par Rañi, est également présentée dans ce salar del Muerto numérique. Les œuvres de chaque artiste introduisent un élément qui aborde les questions de l'énergie, de l'écologie et de la mondialisation. Dans leur dynamique commune, les œuvres rassemblent les préoccupations contemporaines sur les ruines à venir, la nécessité d'appréhender le temps à l'échelle humaine et la richesse d'un écosystème loin d'être désertique.

La voz del Hombre Muerto (2024)

Videos

Il y a le Salar del Hombre Muerto, situé au nord de la province de Catamarca, en Argentine. Cette vaste zone humide constitue l'extrémité sud de ce que l'on appelle le triangle du lithium. Ces quatre essais vidéo retracent la recherche curatoriale, la construction du territoire simulé et les œuvres présentées dans l'exposition virtuelle Devouring the Thunder, basée sur The Voice of the Dead Man, une histoire imaginée à propos d'un homme inconnu enterré dans ce lieu à une époque lointaine. L'histoire de son fantôme fonctionne comme un récit émergent qui se déploie au fur et à mesure que l'on voyage dans la copie virtuelle de cette plaine salée.



Glossaire NFT 101

Crypto

Est court pour tout ce qui concerne les crypto-monnaies.

DAO

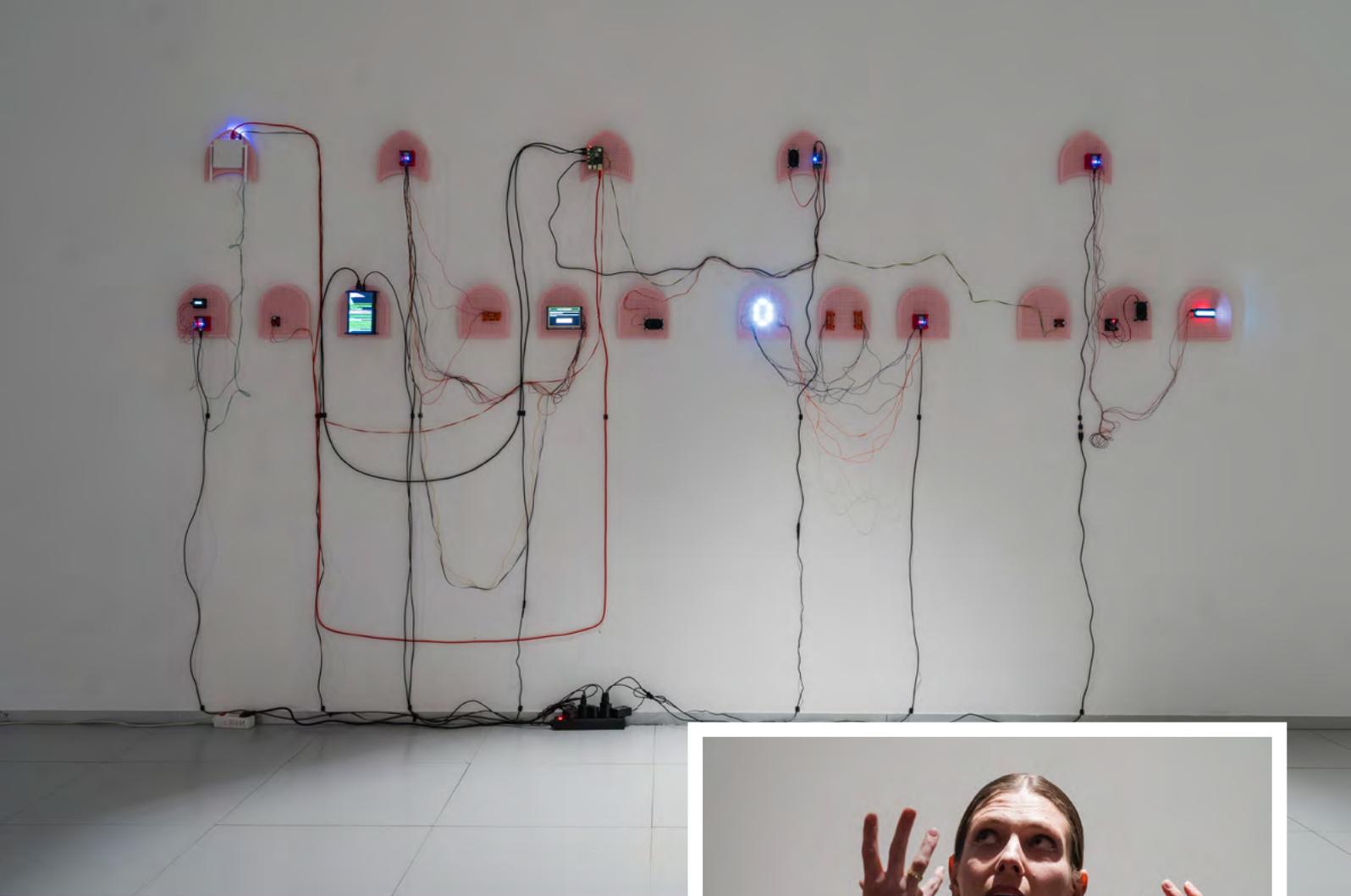
Une organisation autonome décentralisée (DAO) est une organisation collectivement détenue et gouvernée par la blockchain, qui travaille à la réalisation d'une mission commune. Elle n'a pas de direction centrale, elle est transparente et encodée sur la blockchain.

Decentralization

Le concept consistant à déplacer le contrôle et l'exécution des processus d'une entité centrale vers un réseau distribué tel qu'une blockchain.

Delist

Retirer une annonce NFT d'une place de marché.



Hash Breakdown (2024)
Silvia Binda Heiserova (Slovaquia, 1986)

Electronic and digital assembly.

L'installation présente au spectateur une série de nœuds connectés comme une visualisation de l'algorithme SHA-256, qui fait partie de la blockchain. Chaque nœud imprimé en rose contient une série de haut-parleurs et de fils qui relient les nœuds entre eux. L'œuvre de Heiserova, composée de sculptures 3D génératives, explore l'état du féminisme en 2023 (l'année de développement du projet). L'artiste propose une approche spécifique, en travaillant sur des concepts féministes articulés dans un espace virtuel. Le résultat que nous entendons dans l'installation a été produit à partir de données virtuelles liées au mot-clé "féminisme" et, grâce à des techniques de transformation des données, de sons codés et de voix synthétisées. Le fonctionnement en temps réel de l'œuvre produit de nouvelles entrées de données possibles. Le projet vise à créer une expérience inclusive et diversifiée pour le public en utilisant diverses sources et sorties de données. En outre, le projet étend le thème de la décentralisation au-delà de l'aspect purement technologique, en explorant ses implications sociales et, en même temps, en soulignant le rôle de la pensée féministe dans la création de technologies décentralisées. Cette installation révèle comment les processus algorithmiques se déroulent en montrant toutes les étapes de l'opération, matérialisant ce qui est souvent caché derrière des couvertures brillantes et une performance rapide. Il s'agit d'une décomposition d'un processus algorithmique.



Glossaire NFT 101

Deploy

Envoi d'une transaction contenant le code compilé du contrat intelligent pour le mettre à la disposition des utilisateurs d'un réseau blockchain.

Derivative

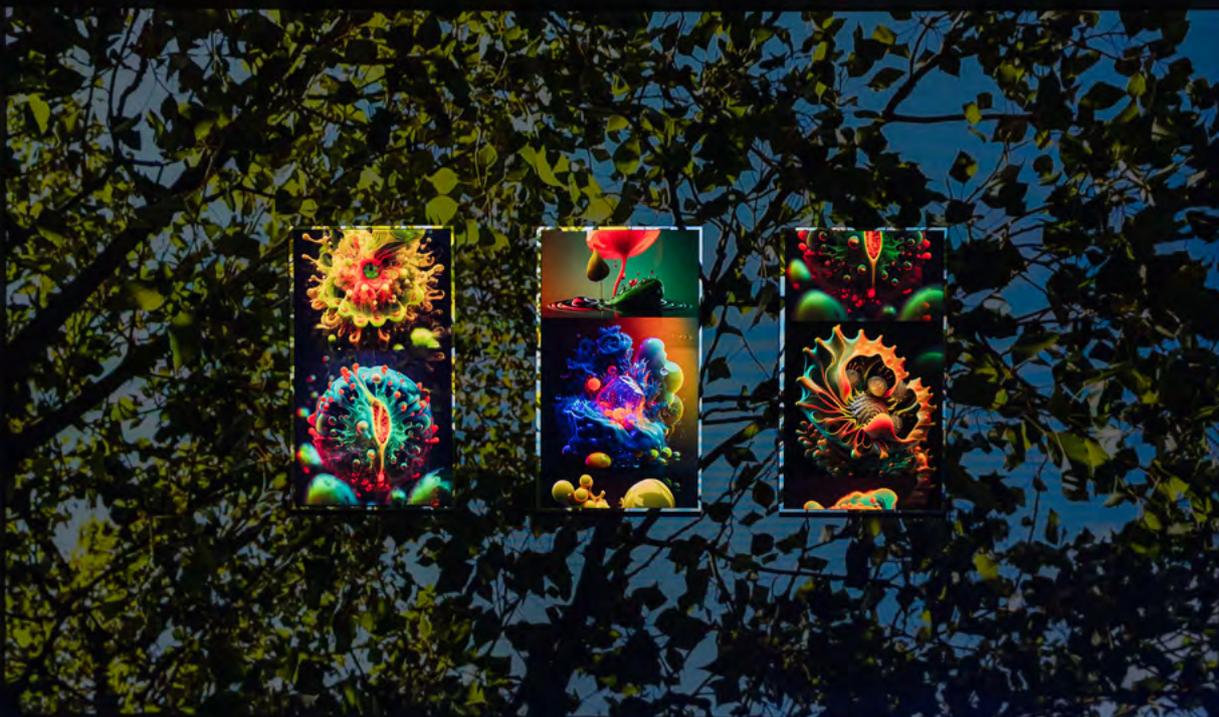
La création d'un NFT dérivé de l'art original, comme une reproduction d'art par un autre artiste.

Drop

Une façon courante d'annoncer un nouvel objet numérique à collectionner.

DYOR

(Acronyme Do your own research)
 Faites vos propres recherches.



Bubble (2024)
OPN Studio

Installation audiovisuelle interactive video et web market place.

C'est un projet basé sur la spéculation en soi. Il s'agit d'un projet basé sur la spéculation en tant que telle. Une critique de tous les produits auxquels beaucoup s'accrochent avec la promesse d'un profit rapide. Bubble montre comment la spéculation dans le monde de l'art transforme l'objet en quelque chose d'insignifiant. Et comment elle élimine leur véritable valeur en les convertissant uniquement en objets spéculatifs, en les dépouillant de leur beauté naturelle, de leur critique et de leur signification, en étant capable d'atteindre de grandes sommes d'argent par l'action du marketing, de la cupidité et de la spéculation, en déplaçant leur véritable valeur culturelle. Ce projet a généré 10 NFT en utilisant une IA, ces NFT sont cotés sur un portail web (place de marché). Chaque fois que les droits de posséder l'un d'entre eux sont acquis, leur valeur augmente de 10 %. Ce processus se poursuit jusqu'à la date de fin de cotation. C'est à ce moment-là que l'obligation de vendre les droits prend fin et que l'acquisition effective de l'œuvre a lieu. À partir de ce moment, la possibilité de vendre le NFT sera bloquée pendant 461 jours (la période nécessaire à un arbre mature de taille moyenne pour éliminer l'empreinte carbone estimée produite par un NFT lors de sa création et de ses transactions ultérieures), en guise de punition pour avoir spéculé avec lui. Ainsi, les acheteurs intéressés par la simple spéculation seront exposés aux risques du marché, voyant leur argent piégé dans le produit, et ceux qui souhaitaient simplement acquérir l'œuvre pourront en jouir.



Glossaire NFT 101

ERC

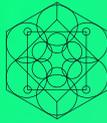
L'appel à commentaires Ethereum est une spécification technique utilisée pour proposer et discuter des améliorations ou des normes pour la blockchain.

Ethereum

Ethereum est une plateforme de blockchain et une crypto-monnaie appelée Ether (Eth).

Fiat currency

Type de monnaie qui tire sa valeur de la confiance des personnes qui l'utilisent plutôt que d'être adossée à une monnaie physique, comme l'or ou l'argent (par exemple, l'euro, le dollar).



Activité 2 : Explorer les modèles sociaux et économiques décentralisés

Et si nous décentralisons / parce que la blockchain n'est pas seulement une crypto-monnaie ?

Objectif : étudier de nouveaux modèles sociaux et économiques rendus possibles par la décentralisation : Étudier de nouveaux modèles sociaux et économiques rendus possibles par la décentralisation.

Nous invitons les participants à étudier de nouveaux modèles sociaux et économiques en explorant les travaux de Decentralised Futures. Cet atelier engagera ses participants dans des discussions et des réflexions ouvertes sur la manière dont nous pourrions appliquer les concepts de décentralisation et de transparence à notre organisation, à la société, à nos vies et à nos communautés. Toutes les voix et tous les points de vue sont essentiels dans ce processus. Comment pourrions-nous organiser les communautés de manière non centralisée ? Quels sont les avantages et les défis liés à l'adoption de systèmes de prise de décision distribués ? Comment pourrions-nous garantir la sécurité et l'intégrité de nos processus ? Quelles seraient les implications de la décentralisation pour nous ? Voilà quelques-unes des questions que nous vous encourageons à explorer ensemble.

Matériaux :

- Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles
- Marqueurs
- Articles ou études de cas sur les organisations décentralisées
- Diagramme de jeu en réseau par Paula Nishisima

Étapes de l'activité :

Vue d'ensemble : Commencez par un aperçu des systèmes centralisés traditionnels et de leurs limites.

Exemples : Présenter des exemples de modèles décentralisés tels que les DAO ou les réseaux peer-to-peer.

Remue-méninges : Animer une séance de remue-méninges au cours de laquelle les participants envisagent de nouvelles structures sociales et économiques rendues possibles par la décentralisation.

Esquisser des idées : Encouragez les participants à esquisser des idées sur le tableau blanc, ou le tableau à feuilles, en discutant des caractéristiques principales et des avantages potentiels.

Discussion : Discuter de la faisabilité et des implications de ces modèles, en tenant compte de la gouvernance, de la confiance et de l'évolutivité.

Lien avec l'œuvre d'art : Relier la discussion aux œuvres d'art de l'exposition, en explorant la manière dont les artistes imaginent et critiquent les systèmes décentralisés existants et potentiels.

Related Artworks:

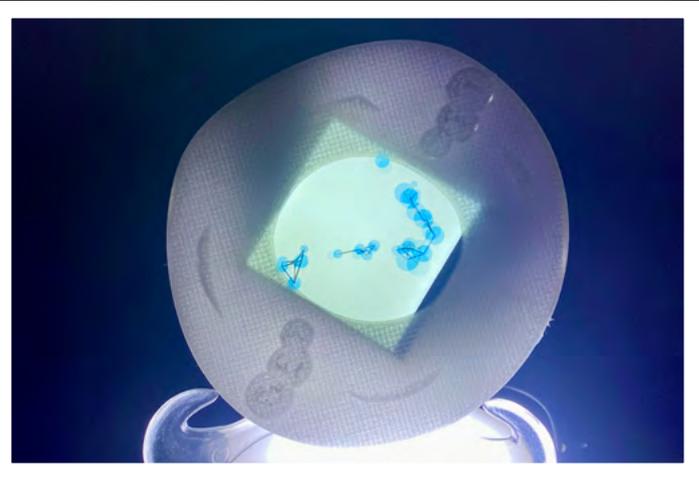
- "Dropstream Economies" Carlos Monleón Gendall
- "Cnidarian Chimerical Phase Space: A Vitalist Materialism Mapping of Cnidarianness"
- "An Atlas to Track Crypto-Colonialism" Cesar Escudero Andaluz
- "Networked Play" Paula Nishisima



Dropstream Economies (2024)
Carlos Monleón Gendall (Espagne, 1983)

Vidéo sur écrans et Raspberry Pi, moules en béton d'huître.

Cette installation représente une avancée significative dans un engagement de longue date en faveur de l'écologie et de la gestion des ressources en eau. Les trois écrans offrent des visualisations convaincantes des données sur le métabolisme des berges. Le projet de Monleón exploite la puissance de la blockchain pour enregistrer le cours et le circuit d'écoulement d'une rivière, en créant une série de jetons qui enregistrent le flux de nutriments, de polluants et d'autres indicateurs de santé. Cette approche innovante encourage la société à donner la priorité à l'écosystème fluvial, en le considérant comme un bien commun à récupérer et à protéger. La proposition va au-delà de la gestion environnementale traditionnelle, en modélisant des contrats intelligents sur le comportement des écosystèmes fluviaux et en utilisant des oracles pour communiquer entre ces contrats et les systèmes de télédétection. Elle cartographie tous les acteurs impliqués dans la vie fluviale, des communautés d'irrigation aux forêts riveraines, en passant par la flore, la (micro)faune, les humains et l'industrie. L'objectif de l'œuvre est d'utiliser la technologie pour inspirer de nouvelles façons de penser la relation entre les utilisations et la vie de la rivière. À cette fin, l'artiste crée des prototypes basés sur des terminaux commerciaux pour surveiller les cycles de vie des rivières. Cette méthodologie révolutionnaire de visualisation et de gestion des écosystèmes par le biais de la blockchain a le potentiel d'autonomiser les différentes communautés et entités qui participent à la régénération de l'écosystème, en rendant visibles les responsables de sa détérioration.



Glossaire NFT 101

Floor price

Le prix le plus bas disponible pour l'achat d'un NFT.

Gas fee

Frais pour effectuer une transaction sur la blockchain, par exemple Ethereum.

Generative art

Processus par lequel l'artiste conçoit un système ou un ensemble de règles, puis crée de nouvelles esthétiques et possibilités à l'aide d'un algorithme.



Networked Play (2024)
Paula Kaori Nishijima (Brasil, 1987)
Projection and online videogame.

Networked Play est un projet de recherche artistique qui s'intéresse à la dynamique des systèmes vivants, aux graphiques mathématiques et aux questions philosophiques. Au départ, il s'agit d'un jeu en ligne dont la narration consiste à guider des crevettes de saumure (Artemia) pour qu'elles se fondent dans l'océan, réfléchissant ainsi à notre rôle dans un contexte collectif plus large. En collaboration avec le professeur Tobias Seidl (Westfälisches Institut für Bionik, Bocholt/DE) et Claudia Kruschel (écologiste marin, Berlin/DE), Paula Nishijima a étudié le comportement d'essaimage des Artemia, qui a servi de cadre à la narration du jeu en ligne Networked Play. Les séquences des expériences menées avec les Artemias en laboratoire ont été transformées en installation vidéo présentée dans l'exposition.



Glossaire NFT 101

WAGMI

Abréviation de « nous allons y arriver ». Un terme optimiste et encourageant utilisé dans la communauté NFT.

Holders

Propriétaires de certains jetons.

Liquidity

Mesure la rapidité avec laquelle un NFT peut être négocié ou échangé sur le marché.



An Atlas to Track Crypto-Colonialism (2024)
César Escudero Andaluz (Espagne, 1983)
 AO Print and book (21 x 21cm)

L'objectif de ce travail est de présenter un atlas en ligne pour comprendre comment le crypto-colonialisme affecte la vie à l'échelle planétaire. L'impact de la blockchain sur la Terre a des conséquences écologiques, sociales et économiques. La promesse distribuée de la blockchain repose sur un réseau de mineurs établi à un point géographique, se déplaçant le long des fils et à travers les frontières. Ce projet vise à mettre en évidence les dommages et les cicatrices (pénurie de ressources planétaires et consommation d'énergie) de ces lieux qui souffrent de l'expansion des expériences de crypto-économie menées par les entreprises et les gouvernements pour en extraire des bénéfices économiques. L'exposition comprend une copie physique du livre résultant de la recherche et un atlas explicatif sous forme de poster.



Glossaire NFT 101

Marketplace

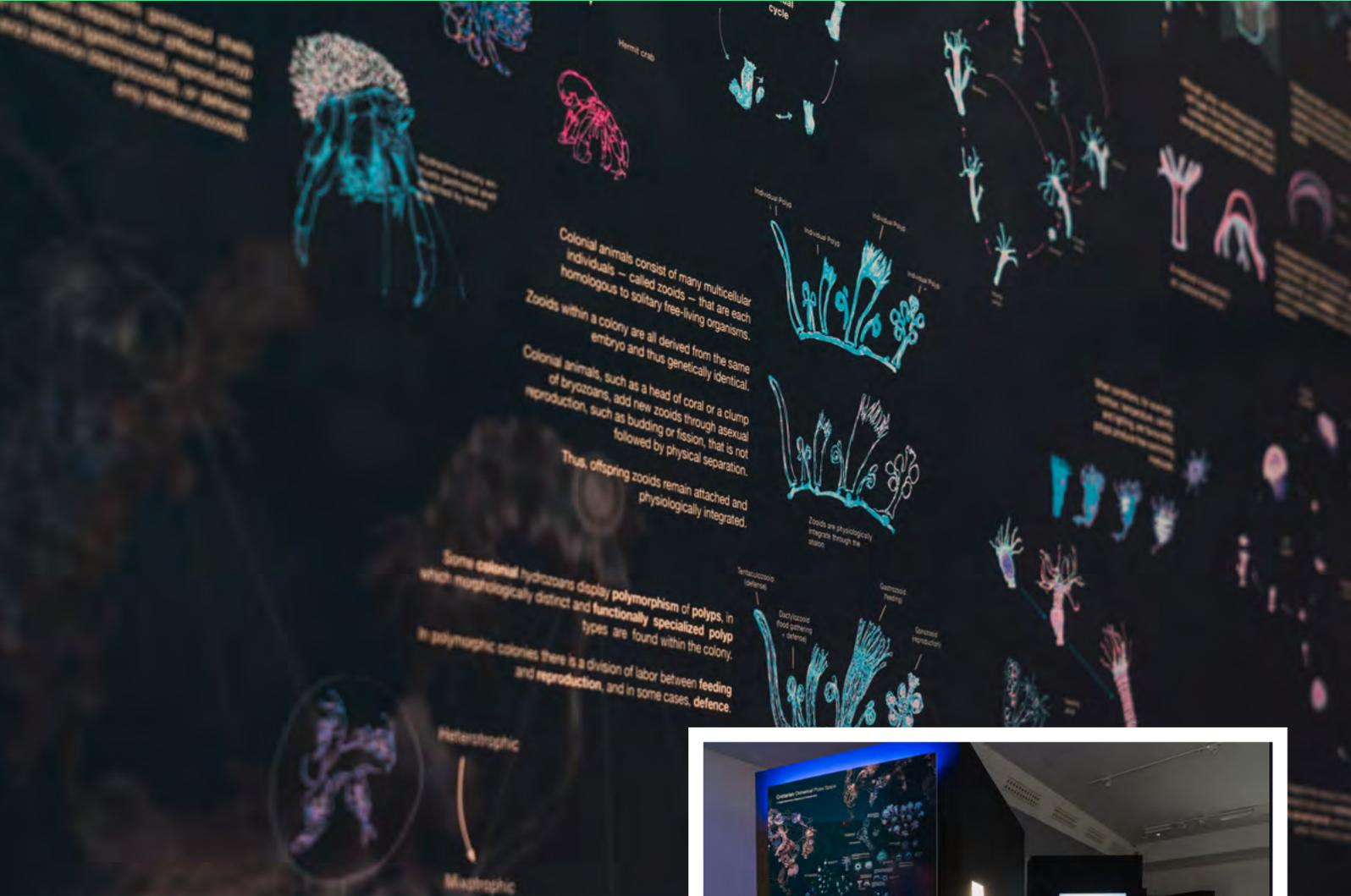
Plateforme centralisée ou décentralisée permettant de battre monnaie, d'acheter et de vendre des jetons.

Metadata

Contient des informations telles que le titre, la description, le créateur, l'œuvre d'art ou le fichier multimédia, et d'autres données pertinentes. Peut être sauvegardé sur la chaîne ou sur des solutions de stockage centralisées ou décentralisées.

Metaverse

Univers virtuel où les utilisateurs interagissent dans un espace immersif partagé



Cnidarian Chimerical Phase Space: A Vitalist Materialism Mapping of Cnidarianness (2024)
Chimerical intelligence lab
 Digital print (200x150cm).

Les économies humaines mondialisées ont propagé un modèle de croissance occidentale centré sur la consommation des ressources naturelles et la marchandisation de la vie. Ce modèle repose sur une épistémologie numérique qui utilise le langage financier pour quantifier le développement économique humain, où l'argent, une technologie créée par l'homme, représente les valeurs sociétales et facilite la coopération mondiale. Cependant, ce système anthropogénique ne s'aligne pas sur les réalités biologiques, ce qui conduit à des structures économiques non durables et gourmandes en énergie. Les comportements du marché donnent la priorité aux gains individuels à court terme, ce qui, bien que certains défendent l'intelligence du marché, conduit à des modèles collectifs qui ne profitent pas à la société dans son ensemble. Cette vision anthropocentrique déconnecte les économies humaines de la nature, conduisant la civilisation vers une crise affectant toutes les formes de vie. Pour y remédier, il est impératif d'harmoniser les métabolismes capitaliste et biosphérique, en repensant les structures cognitives qui façonnent notre économie.

La lecture humaine du monde est en rupture avec la nature écologique du continuum de la réalité. En effet, le langage, les mathématiques ou la méthode scientifique fonctionnent en mesurant, quantifiant et comparant différents éléments ; en d'autres termes, ces processus doivent différencier les parties de l'univers en objets individualisés. L'imaginaire financier est une manifestation directe de cette perspective qui perpétue le paradigme d'une dynamique axée sur le profit individuel. Ce projet vise à proposer une cartographie alternative des formes de vie dans l'individuation transcorporelle de la cnidariensité. Les cnidaires sont des méduses, des coraux, des anémones et des siphonophores. Ce sont des animaux coloniaux dotés de systèmes nerveux décentralisés qui produisent le substrat de leur propre environnement et s'incarnent dans leur milieu aquatique. Ils servent d'étude de cas pour la cartographie d'espaces mathématiques alternatifs et, à leur tour, pour l'imaginaire financier postcapitaliste.



Glossaire NFT 101

Minting

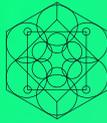
La frappe d'un NFT est le processus de création d'un jeton numérique unique sur une blockchain pour représenter la propriété d'un contenu numérique.

NFT - Non-Fungible Token

Jeton numérique unique qui représente la propriété numérique sur une blockchain.

PFP

Photo de profil ; ce type de NFT gagne en popularité, et les détenteurs les utilisent désormais sur leurs profils de médias sociaux.



Activité 3 : Inventer l'avenir : Au-delà des NFT

Comment blockchain peut changer l'avenir?

Objectif: Venez découvrir le futur... ou l'inventer.

Les participants plongeront dans le monde de la blockchain, des NFT et des crypto-monnaies. Découvrir comment cette technologie remodèle le marché de l'art, les systèmes de paiement et la prise de décision partagée. Plonger dans un monde d'écrans, de câbles, de nœuds, pour partager des idées innovantes tout en explorant les utilisations alternatives de la blockchain avec 13 artistes internationaux. L'exposition et le programme d'apprentissage associé sont une excellente occasion de comprendre la technologie qui révolutionne l'art numérique.

Durée : 1h30

Objectif : Inspirer les participants à réfléchir de manière créative aux applications de la blockchain au-delà des NFT dans les secteurs créatifs.

Matériaux :

Tableau blanc ou tableau à feuilles mobiles

Marqueurs

Images ou descriptions d'œuvres d'art

Articles ou études de cas sur les applications de la blockchain dans les industries créatives.

Public cible : Enfants de 10 à 16 ans

Étapes de l'activité :

Introduction : Introduire le thème de l'atelier et présenter les œuvres d'art pertinentes.

Discussion : Discuter du potentiel de la blockchain à révolutionner certains aspects des industries créatives au-delà des NFT.

Brainstorming en groupe : Répartissez les participants en petits groupes et attribuez à chacun une œuvre d'art ou un exemple afin qu'ils réfléchissent à des utilisations alternatives de la blockchain inspirées par l'œuvre d'art.

Développement d'idées : Les groupes transforment leurs idées en propositions concrètes, en tenant compte de détails pratiques tels que les exigences technologiques et la durabilité.

Présentation : Chaque groupe présente sa proposition, en utilisant des visuels pour illustrer son concept.

Retour d'information : Animer une discussion sur les propositions, en encourageant le retour d'information et les critiques constructives.

Conclusion : Résumer les idées clés, encourager la poursuite de l'exploration de la technologie blockchain et fournir des ressources pour un apprentissage plus approfondi.

Œuvres d'art connexes :

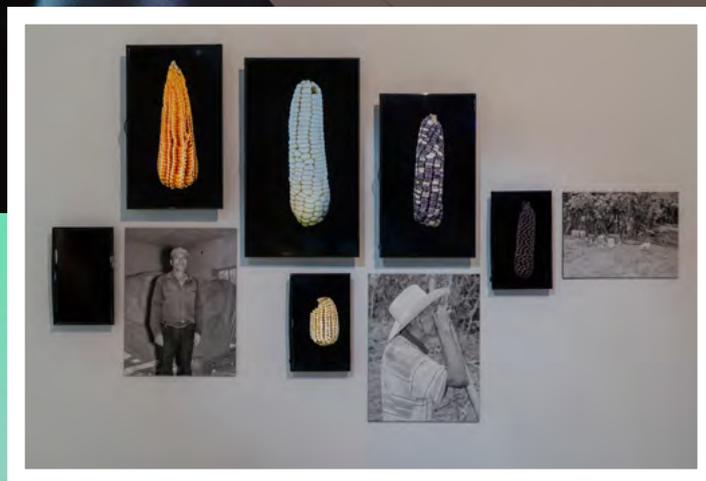
"Maíz" de Cristobal Ascensio

"Videogame Fango 1000" de dmstfctn collective

"QNFT" de Hrvoje Hilst

"The Merge" de Michele Bazzoli

Film by Peter Kærsgaard Andersen



Maiz (2024)
Cristóbal Ascencio Ramos (México, 1988)
Installation video et impression digital

La culture du maïs au Mexique a une forte valeur culturelle et économique. Il existe 64 variétés de maïs dans le pays, chacune ayant des traits et des caractéristiques spécifiques. Ces plantes ont joué un rôle crucial dans l'histoire, la culture et l'économie du Mexique. Leur riche diversité a été adoptée et maintenue grâce aux efforts et aux pratiques des écologistes, des agriculteurs et des populations indigènes. Tout cela contre les impositions des grandes entreprises agroalimentaires qui, dans leur quête de profits rapides, altèrent la biodiversité des cultures traditionnelles et des variétés indigènes pour vendre des semences brevetées. Dans cette installation, nous sommes confrontés à une collection NFT de modèles 3D de chacune des différentes variétés de maïs. L'artiste a fait appel à des experts de l'industrie du maïs, de l'agriculture et du patrimoine culturel pour créer ces modèles. Dans cette recherche chorale, les techniques photogrammétriques ont été utilisées pour créer une archive visuelle pérenne de ce patrimoine qui sera stockée de manière distribuée et sécurisée grâce à la blockchain.

Glossaire NFT 101

Rarity

L'un des facteurs essentiels pour déterminer la valeur d'un NFT. Chaque NFT possède des propriétés ou des caractéristiques uniques et différentes.

Roadmap

Explique et partage les actions futures pour le projet NFT et permet à la communauté de voir ce qui se prépare.

Royalties

Les redevances sur les NFT sont un pourcentage du revenu payé au créateur original d'un NFT chaque fois qu'il est vendu, ce qui constitue une compensation continue pour son travail.



The Merge (2024)
Michele Bazzoli (Italia, 1996)
Video plateforme web interactive

Il s'agit d'une expérience artistique immersive qui combine sculpture, roman graphique et NFT. The Merge est un environnement explorable combinant des scènes numériques et partiellement animées d'une dimension hybride où les humains et les non-humains fusionnent. Les utilisateurs peuvent augmenter les zones explorables proposées en achetant les œuvres d'art numériques (NFT) disponibles. Celles-ci donnent à leurs propriétaires un accès exclusif à des régions supplémentaires, des expériences personnalisées avec des récompenses et d'autres caractéristiques. Ce projet cherche des moyens innovants de rendre les pratiques artistiques économiquement et écologiquement durables en créant un monde artistique numérique immersif tout en générant de la valeur sur le marché national en permettant aux collectionneurs de participer activement à la création d'œuvres d'art. La fusion propose un scénario chimérique, dans le contexte actuel et sous les formes d'économie occidentales, avec l'ajout d'un nouvel agent anthropogénique, l'IA. Le projet est en cours de développement.



Glossaire NFT 101

Rug pull

Pratique frauduleuse dans l'espace cryptographique où les créateurs d'un projet soudainement ou abandonnent le projet, emportant avec eux les fonds investis par les utilisateurs, ce qui entraîne des pertes financières.

Secondary market

L'échange de NFT déjà frappés par l'intermédiaire de places de marché de NFT, ce qui permet d'échanger la propriété d'actifs numériques après leur frappe initiale.

Smart contract address

L'adresse de la blockchain pour le code qui régit l'exécution du contrat intelligent (par exemple pour un jeton)



QNFT's Quantum reseach group (QRG) (2024)

Hrvoje Hirsl (Croacia, 1982)

Impression numérique directe sur aluminium (200x150cm)

QGR est une initiative de l'artiste Hrvoje Hirsl en collaboration avec l'Institut de physique de Zagreb, en Croatie. Elle vise à étudier et à utiliser les technologies émergentes de l'optique et de l'informatique quantiques dans le cadre d'un modèle commercial durable. Son approche interdisciplinaire vise à fusionner l'art, la science et la technologie de manière expérimentale. Ce travail vise à créer un système économique basé sur l'enchevêtrement quantique (lumière) comme générateur de nombres aléatoires en mesurant la polarisation des photons enchevêtrés. Les deux installations lumineuses (The Collapse et Exceptional Point) seront étendues à QNFT (quantum nft) et QRNG (quantum random number generator). QNFT est la représentation graphique d'ensembles de nombres aléatoires créés par QRNG. Le résultat est la recreation d'un nuancier quantique, métaphore de la lumière en tant que réaction en chaîne physique à l'origine de la vie sur la planète. Le titre de chaque œuvre QNFT se compose du préfixe "QNFT" suivi d'une séquence de nombres uniques générés par un dispositif d'intrication quantique. Les chiffres de ce numéro déterminent la position, la couleur et la teinte du gradient de couleur de la QNFT. Les QNFT peuvent être stockés sous forme de ressources numériques ou présentés sous forme d'impressions de haute qualité.



Glossaire NFT 101

Snapshot

Un instantané enregistre les informations contenues dans le grand livre de la blockchain à un moment précis moment. Par exemple, l'enregistrement comprend les frais et les transactions.

Token

Représentation de la propriété stockée sur une blockchain qui peut représenter diverses formes de valeur, y compris la monnaie, la propriété ou l'utilité.



REMEMBRANCE AND DIGITAL TEMPORALITIES (2024)

Peter Kærgaard Andersen (Dinamarca, 1988)

Impression numérique

Ce travail est basé sur une réflexion sur les aspects temporels des médias, sur la façon dont la technologie interprète le temps et les espaces de mémoire, sur les processus informatiques et les archives, et sur le lien avec les minéraux, la terre et la géologie. La contemporanéité numérique est profondément liée au temps. Le temps est sauvegardé, optimisé, effacé et restauré. Les technologies des médias sont également liées à la mémoire : stockage, archives, nuages, apprentissage profond, bennes à ordures et amnésie numérique. Les modes de visionnage numériques évoquent différents types de souvenirs. Tout cela est rassemblé dans un film, que nous voyons dans cette exposition comme un cadre du film (image grand format) et une partie du story-board du film.



Glossaire NFT 101

TokenID

Identifiant unique associé à un NFT spécifique pour distinguer les jetons individuels dans une collection.

URI - Uniform Resource Identifier

Adresse web standardisée qui contient des métadonnées sur un NFT, telles que le nom du jeton, la description, le lien vers le média et d'autres détails, utilisés pour fournir un contexte et un contenu supplémentaires liés au jeton.

Utility

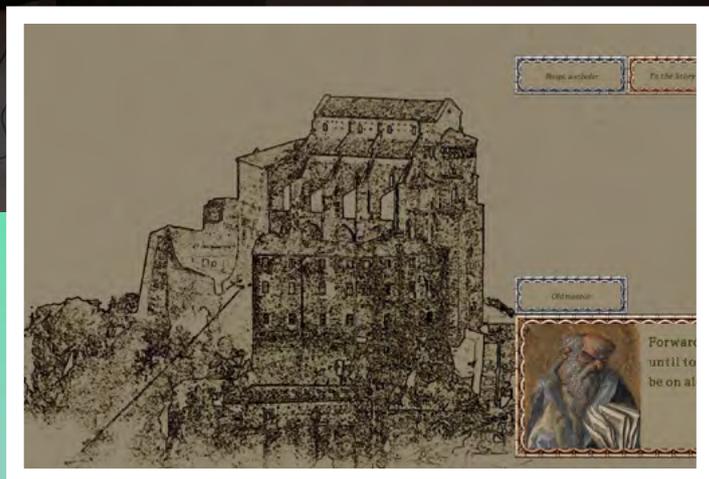
Les NFT peuvent offrir des cas d'utilisation au-delà de leur évaluation, tels que des avantages, l'accès à des contenus protégés, à des communautés ou à des expériences concrètes.



Fango 1000 prototype (2024) Duo dmstfctn (UK)

Jeu vidéo en ligne

Fango 1000* est un jeu narratif émergent entièrement en chaîne dans lequel les joueurs s'affrontent pour le contrôle de la narration. Le jeu se déroule dans un village du Moyen-Âge où un trésor contenant un millier de chroniques a été trouvé, chacune décrivant comment les humains du futur entraînent une mystérieuse "machine intelligente" pour une tâche inconnue. Les joueurs rejoignent l'une des trois factions aux visions du monde opposées et s'affrontent pour raconter la meilleure histoire sur ce que pourrait être l'"intelligence" et le rôle qu'elle pourrait jouer dans les sociétés futures en interprétant les informations contenues dans les chroniques. Les meilleurs récits seront éternels, les pires seront enterrés. Les chroniques contiennent des données générées par des milliers de joueurs d'un jeu indépendant d'entraînement à l'IA appelé [*Godmode Epochs] (<http://godmodeepochs.com/>),* développé par dmstfctn en 2023. Chaque partie de *Godmode Epochs* constitue un ensemble de données qui sera utilisé dans l'univers de *Fango 1000*. Fango 1000 a été développé par dmstfctn et Paul Seidler à l'aide de MUD, un cadre open-source pour le développement on-chain. En tant que jeu onchain, il fonctionne entièrement sur une blockchain, ce qui signifie que chaque élément du jeu (à l'exception de l'interface visible par les joueurs) est géré uniquement par la technologie blockchain. Les règles du jeu, l'état et les données sont stockés sur la blockchain plutôt que de dépendre d'un serveur de jeu centralisé.



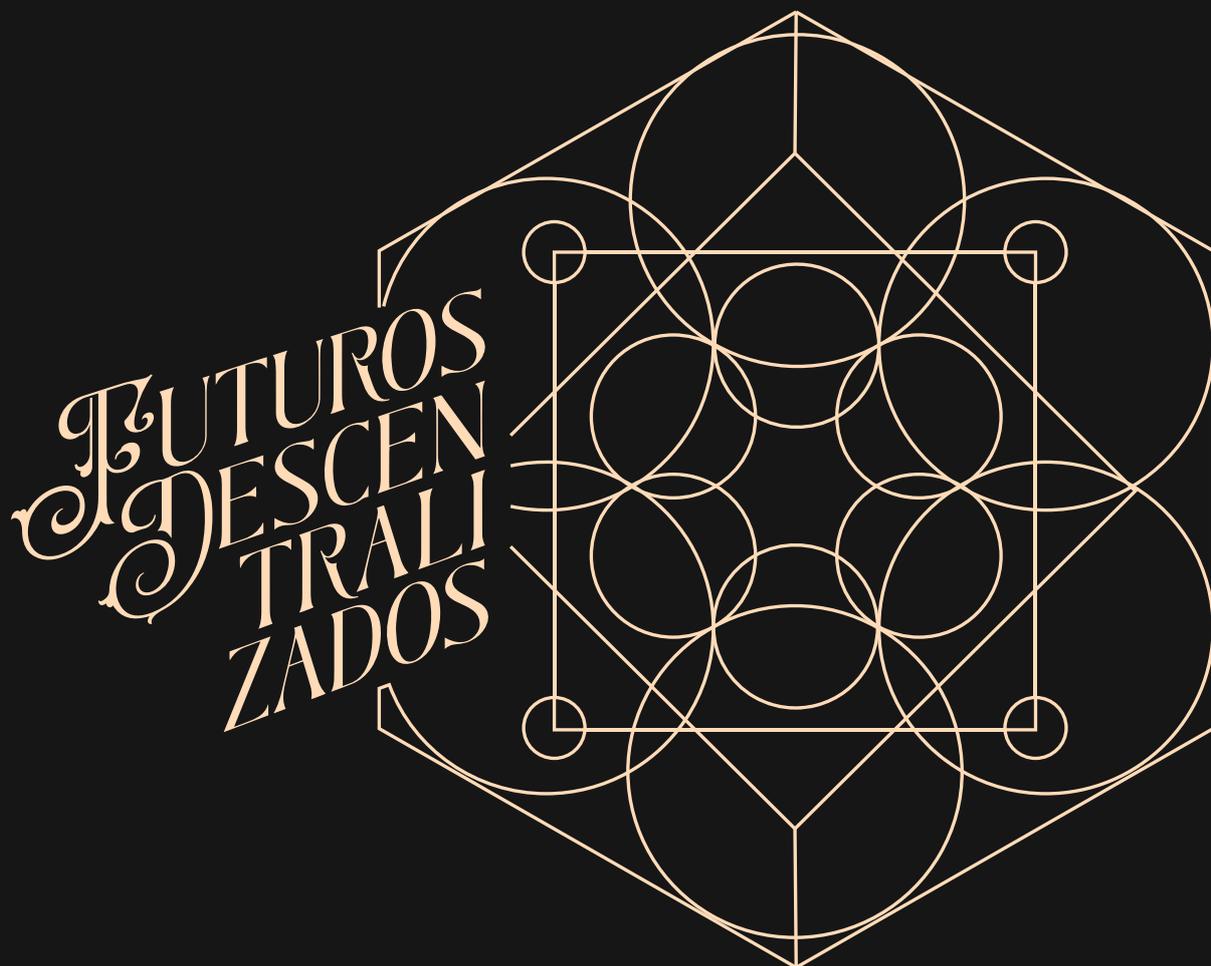
Glossaire NFT 101

Wallet

Application ou dispositif numérique qui stocke en toute sécurité les clés privées utilisées pour accéder et gérer des crypto-actifs sur une blockchain et est lié à une certaine adresse.

Wallet address

Chaîne alphanumérique unique utilisée pour envoyer, recevoir et stocker des actifs numériques, tels que des crypto-actifs, sur un réseau blockchain.



ARTeCHÓ



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

ARTeCHO is co-funded by the European Union. Grant agreement n° 101056278. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

★ **BALTAN LABORATORIES**

MEET DIGITAL CULTURE LAB | **Fondazione CARIPLO**

FS Frankfurt School
Blockchain Center

FZC FUNDACIÓN ZARAGOZA
GONCIMIEN TO

★ **Startup Europe**
REGIONS NETWORK