

ultimo

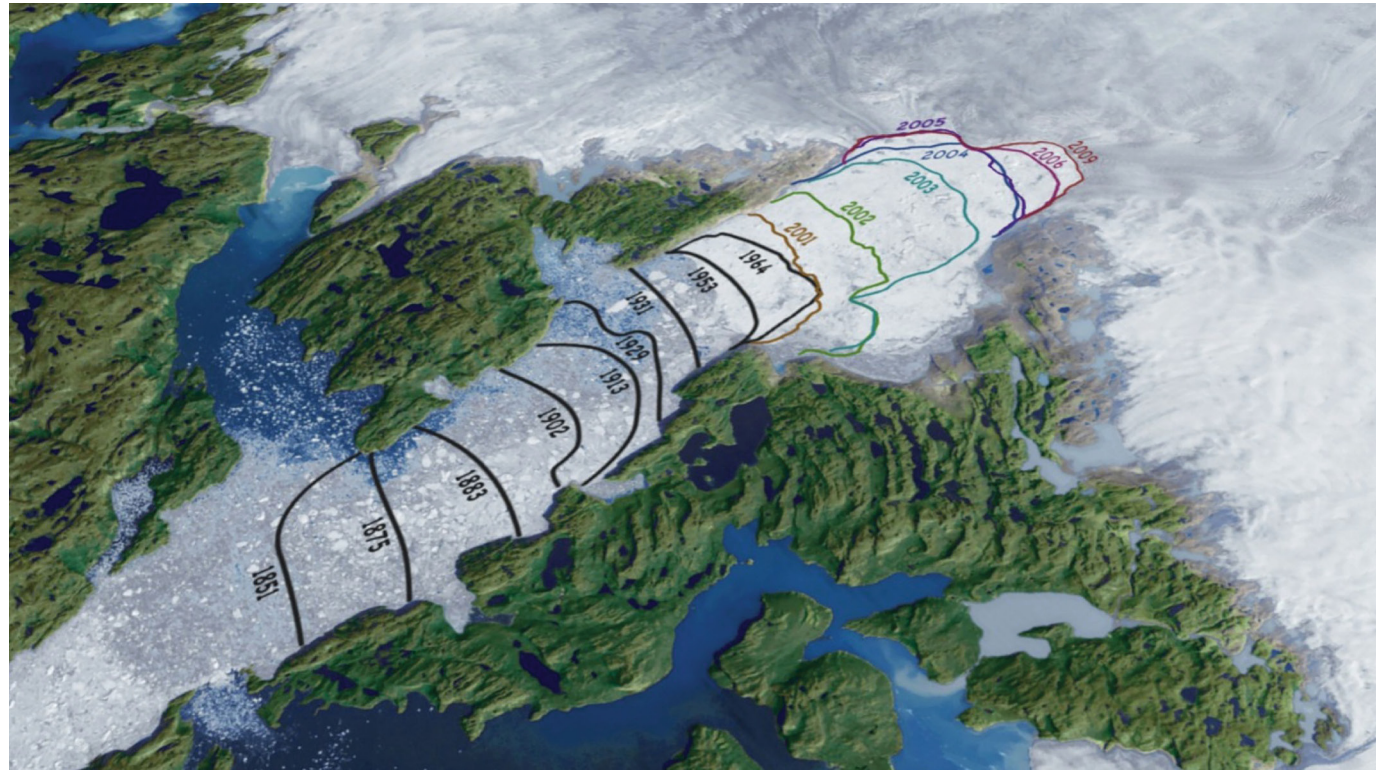
Diventa il cambiamento
che vuoi vedere.

La crisi dei ghiacciai

Il riscaldamento globale sta causando lo scioglimento dei ghiacciai in tutto il mondo, portando a gravi conseguenze come l'innalzamento del livello del mare e la diminuzione della disponibilità di acqua dolce.

Le stime dell'IPCC mostrano che, senza interventi decisi, entro il 2100 più del 60% dei ghiacciai montani potrebbe scomparire.

Il ritiro dei ghiacciai ha effetti profondi sulla disponibilità di acqua dolce, influenzando la vita di milioni di persone che dipendono dai cicli di scioglimento stagionale per agricoltura, produzione di energia idroelettrica e consumo domestico.



Jakobshavn Glacier Recession dal 1850 al 2009
(nasa.gov)

Distanza Emotiva

L'idea di “distanza emotiva” o “distanza psicologica” rispetto alla crisi climatica fa riferimento al divario tra la percezione concreta dei rischi ambientali e la loro effettiva minaccia per la propria vita o comunità (Gifford, 2011).

Spesso, anche se i dati scientifici indicano la serietà del fenomeno, molte persone non sentono la crisi climatica come qualcosa di imminente, ritenendola lontana nel tempo e nello spazio.

Ciò può accadere per via della natura complessa e globale del problema, che sembra sfuggire all'esperienza diretta, e per il modo in cui gli eventi estremi si verificano in regioni spesso distanti da quelle in cui si vive.

L'arte come strumento di sensibilizzazione

L'arte, attraverso installazioni immersive e opere digitali, riesce a comunicare le urgenze climatiche superando barriere linguistiche e la complessità dei dati scientifici.

Coinvolgendo i sensi e suscitando un'immediata comprensione del problema, come nelle opere di Olafur Eliasson e Michael Pinsky, essa riduce la "distanza psicologica" dal cambiamento climatico.

Secondo Susanne C. Moser e Lisa Dilling (2007), questo coinvolgimento multisensoriale aumenta la consapevolezza e stimola una riflessione sulle proprie abitudini, rendendo l'arte uno strumento potente per promuovere una visione collettiva di cambiamento.



Installazione "Pollution Pods" Michael Pinsky 2018
(Somersethouse.org)

Arte Generativa e Natura

L'incontro tra processi naturali e AI generative apre nuove prospettive nella comprensione e rappresentazione dei fenomeni ambientali.

Gli algoritmi si ispirano spesso ai pattern biologici, mentre l'AI può rielaborare dati geografici e climatici per generare rappresentazioni innovative.

Artisti come Quayola dimostrano come un paesaggio reale possa essere trasformato dall'algoritmo in sequenze astratte che evocano la complessità e la bellezza della natura, unendo realtà fisica e dinamiche mai viste prima.



Installazione "Re-coding" Roma 2025
(Quayola, Fondazione Terzo Pilastro)

L'arte ha un potere unico nel tradurre dati scientifici complessi in esperienze emotive che catturano l'attenzione del pubblico. Attraverso installazioni come Ultimo, l'arte diventa uno strumento di sensibilizzazione che connette lo spettatore con le sfide ambientali in maniera diretta.

Il progetto non si limita a comunicare visivamente la crisi, ma trasforma lo spettatore in parte attiva dell'opera, rendendo i problemi del cambiamento climatico più vicini e comprensibili.

Concept e Nascita dell'Opera

Il concept di Ultimo si fonda sull'idea di creare un'esperienza di arte generativa interattiva che esplori il delicato equilibrio tra uomo e natura, attraverso l'uso della tecnologia avanzata e l'interazione diretta con il pubblico.

L'opera, incentrata sul cambiamento climatico e la progressiva scomparsa dei ghiacciai, mira a sensibilizzare il pubblico su una problematica globale in modo immersivo e coinvolgente.

Naming

Il nome “Ultimo” evidenzia l'importanza vitale dei ghiacciai, spesso chiamati “ultime sentinelle del clima”, nella protezione del nostro pianeta.

Esprime l'urgenza di agire per evitarne la scomparsa e ne celebra il valore come ultimi baluardi di un equilibrio ambientale sempre più fragile.

“Ultimo” diventa così un monito a non ignorare i segnali del cambiamento climatico, ma anche un messaggio di speranza, esortandoci a prendere decisioni responsabili per proteggere il nostro futuro e il patrimonio naturale che ancora possiamo salvare.

ultimo

Purpose

La purpose di Ultimo risiede nel creare un legame profondo e consapevole tra l'essere umano e l'ecosistema glaciale, stimolando un cambiamento di prospettiva sul nostro ruolo nel processo di degrado climatico.

Attraverso un'esperienza immersiva e interattiva, Ultimo vuole non soltanto informare, ma anche ispirare empatia e senso di responsabilità collettiva.

Pittogramma

Il pittogramma di Ultimo combina elementi che richiamano la sagoma irregolare di un ghiacciaio e, allo stesso tempo, suggeriscono una figura umana riflessa o stilizzata al suo interno.

Questa fusione di forme sottolinea lo stretto legame tra l'essere umano e l'ecosistema glaciale, da un lato, la geometria frastagliata evoca la tensione e la precarietà dei ghiacci che si sgretolano, dall'altro, la presenza della figura umana suggerisce una responsabilità condivisa, poiché le azioni e le scelte collettive influiscono direttamente sulla sorte di questi "giganti bianchi".

Nel suo minimalismo, il pittogramma simboleggia sia la maestosità del ghiaccio sia la componente umana che ne determina il destino, in un rapporto reciproco di dipendenza e tutela.



Versione Contratta ed Estesa

Nella versione contratta, la silhouette stilizzata del ghiacciaio con rimandi alla figura umana domina la composizione, accompagnato dalla scritta “ultimo” in prossimità della base. Questa soluzione punta sulla compattezza e sull’impatto visivo, ideale per spazi ridotti o applicazioni in cui è fondamentale mantenere riconoscibilità e coerenza.



Nella versione estesa, invece, il testo “Ultimo” acquisisce maggiore rilievo, affiancando il pittogramma in un layout orizzontale o verticale più ampio. Così facendo, l’elemento verbale e quello iconico risultano bilanciati, sottolineando il legame tra l’idea di “ultimo” e la forma spigolosa del ghiacciaio. Questa variante è adatta a contesti in cui il logo deve comunicare in modo chiaro e diretto l’essenza del progetto, valorizzando sia l’aspetto grafico sia quello semantico.

Logo Collaborazione

Nella versione collaborativa del logo, il pittogramma di Ultimo si fonde con il logotipo del brand partner, creando un'unità visiva che comunica sinergia e condivisione di valori. Il ghiacciaio stilizzato viene posizionato al di sopra del marchio collaboratore (ad esempio Patagonia o MoMA), evidenziando l'unione tra le due identità.

Questa soluzione grafica mantiene l'impatto iconico dell'elemento glaciale/umano e allo stesso tempo rispetta l'autonomia visiva del logotipo del partner, trasmettendo un messaggio di impegno comune nella salvaguardia ambientale.

In tal modo, l'integrazione delle due realtà risulta equilibrata e incisiva, valorizzando il contributo di entrambi i soggetti.

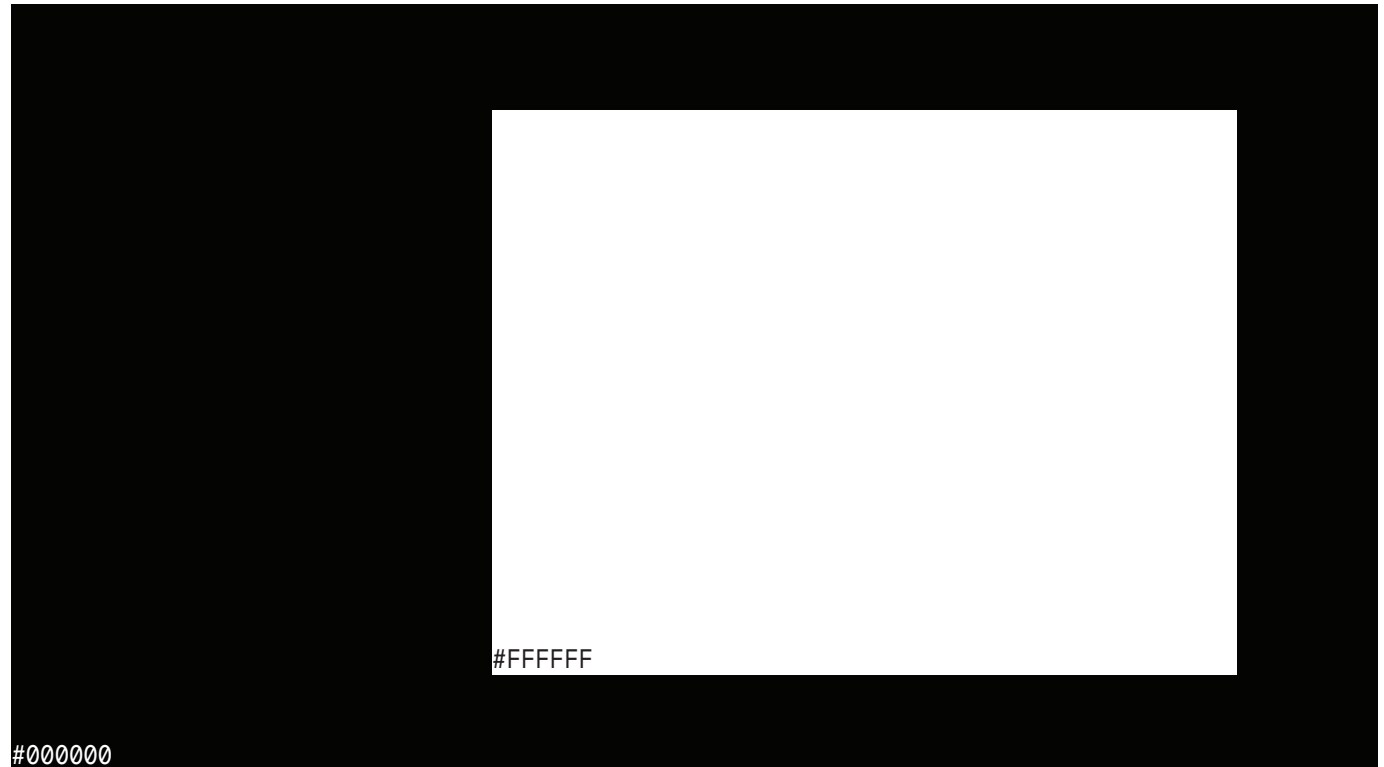


Colori

L'utilizzo del bianco e del nero per l'identità di Ultimo risponde a un'esigenza di essenzialità e di forte impatto visivo.

Il bianco richiama immediatamente la purezza dei ghiacci e la delicatezza degli ecosistemi che rappresentano, mentre il nero aggiunge un senso di urgenza e profondità, suggerendo la gravità della crisi climatica.

Questa combinazione di colori, basata sul contrasto estremo, conferisce al logo e alle applicazioni grafiche un carattere distintivo ed evocativo, rendendo il messaggio di Ultimo riconoscibile e dal forte valore simbolico.



Tipografia

Per "Ultimo" è stato scelto il carattere Geist Mono, una famiglia monospaziata che coniuga semplicità e modernità. La natura monospaziata di Geist Mono rimanda a un'estetica digitale e razionale, richiamando l'idea di calcolo, dati e misurazioni scientifiche alla base del progetto.

La chiarezza e la linearità delle forme si sposano con l'essenzialità del logo, creando un insieme visivo coerente e d'impatto.

Questa scelta tipografica sottolinea quindi l'equilibrio fra l'approccio tecnologico e la dimensione poetica di Ultimo, rafforzando la sensazione di rigore e urgenza che pervade l'intera identità visiva.

Geist Mono (Regular)

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Geist Mono (Medium)

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Geist Mono (Semibold)

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Processo Tecnico

Il processo tecnico di Ultimo si basa su un flusso di lavoro che integra diverse tecnologie in modo sinergico. Dalla cattura delle immagini tramite fotocamere ad alta sensibilità, si passa all'image segmentation, dove algoritmi di visione artificiale tracciano e isolano in tempo reale le sagome umane.

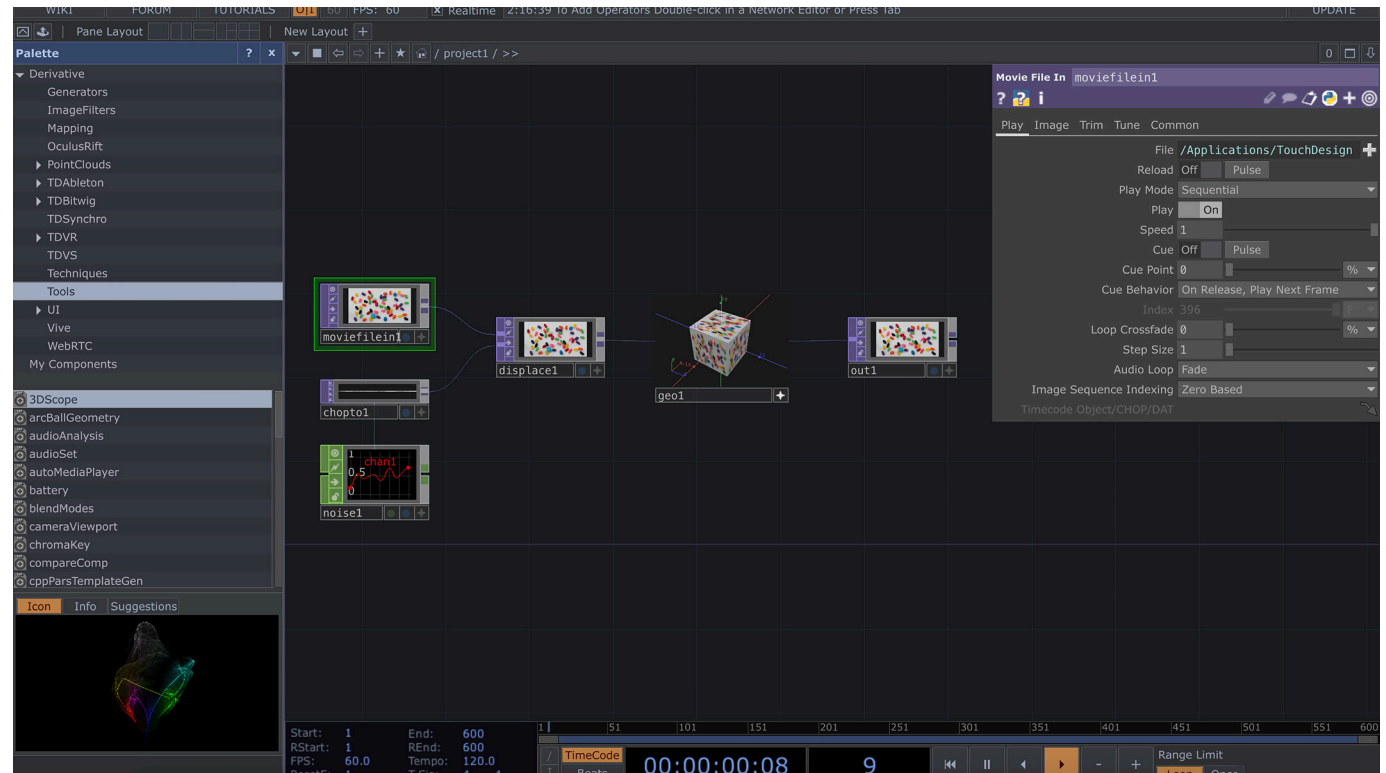
Questi dati segmentati alimentano modelli di generazione, come Stable Diffusion e Stream Diffusion, che trasformano le forme rilevate in elementi glaciali interattivi, grazie anche al supporto di un ControlNet per il controllo dinamico delle immagini.

Touchdesigner

Alla base di “Ultimo” c'è l'utilizzo di TouchDesigner, un ambiente visuale che facilita la creazione di installazioni interattive in tempo reale.

Grazie alla struttura nodale, permette di gestire simultaneamente acquisizione video, segmentazione immagini e elaborazione creativa dei dati.

Questo approccio modulare integra algoritmi di visione artificiale ed arte generativa, offrendo una pipeline fluida e funzionale a controllare ogni aspetto del progetto.



Schermata Iniziale di Touchdesigner
(Screenshot Touchdesigner)

Body Tracking

Il primo stadio del processo consiste nel riconoscere e separare la sagoma della persona dallo sfondo in tempo reale. Un sistema di analisi video rileva e traccia le forme umane, generando una maschera binaria che distingue il corpo da ciò che lo circonda.

Questo passaggio, chiamato image segmentation, utilizza algoritmi di visione artificiale per riconoscere e “isolare” i contorni e i movimenti, restituendo una silhouette bianca che rappresenta il soggetto inquadrato.

L'obiettivo è disporre di una base precisa su cui applicare successivamente le trasformazioni artistiche, assicurando che ogni persona sia individuata con una maschera distinta e accurata.



Fotogramma Vergine
(Screenshot Touchdesigner)

Nella versione collaborativa del logo, il pittogramma di Ultimo si fonde con il logotipo del brand partner, creando un'unità visiva che comunica sinergia e condivisione di valori. Il ghiacciaio stilizzato, simbolo portante di Ultimo, viene posizionato al di sopra del marchio collaboratore (ad esempio Patagonia o MoMA), evidenziando l'unione tra le due identità.

Questa soluzione grafica mantiene l'impatto iconico dell'elemento glaciale/umano e allo stesso tempo rispetta l'autonomia visiva del logotipo del partner, trasmettendo un messaggio di impegno comune nella salvaguardia ambientale.

In tal modo, l'integrazione delle due realtà risulta equilibrata e incisiva, valorizzando il contributo di entrambi i soggetti.



Fotogramma Filtrato con Image Segmentation
(Screenshot Touchdesigner)



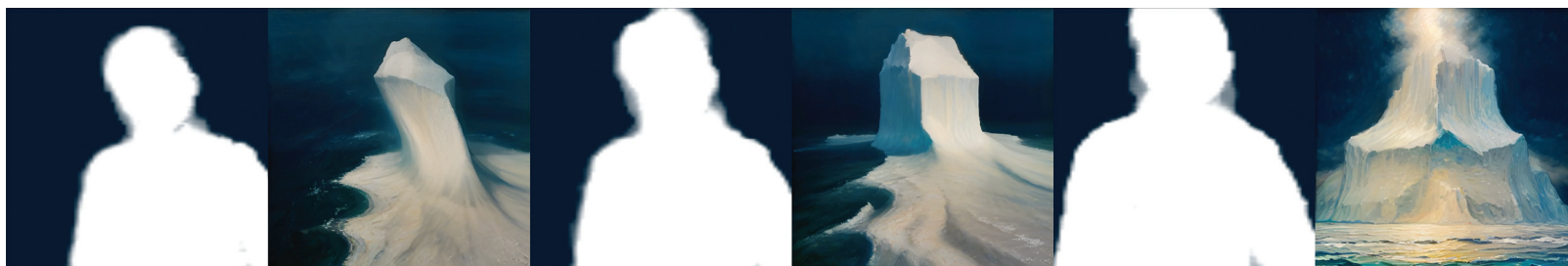
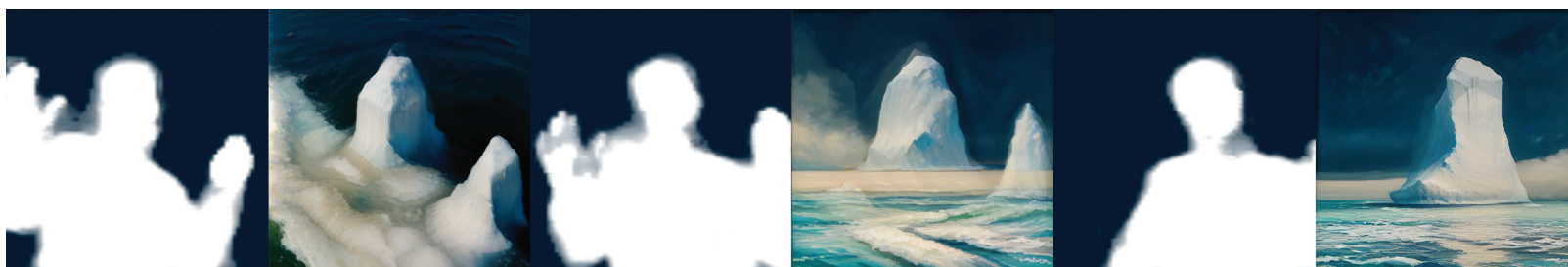
Image segmentation filtrato per entrare in stream
diffusion in formato 1:1 e sfondo monocromatico.
(Screenshot Touchdesigner)

Stream Diffusion

Una volta ottenuta la maschera, entra in gioco un doppio approccio di generazione creativa: Stable Diffusion e Stream Diffusion. Stable Diffusion è un modello di intelligenza artificiale addestrato a produrre immagini coerenti a partire da un prompt testuale, in questo caso, l'istruzione è quella di rappresentare la sagoma bianca come un "ghiacciaio" o un "iceberg" nel mezzo di uno scenario oceanico.

Stream Diffusion aggiunge un livello di dinamicità, consentendo al sistema di reagire ai movimenti e ai cambiamenti in tempo reale. Grazie a un modulo di controllo (ControlNet) collegato alla maschera segmentata, l'algoritmo riceve in ingresso la forma umana e la trasforma, secondo le istruzioni del prompt, in un elemento visivo coerente con l'idea del ghiacciaio, senza perdere la fluidità necessaria a seguire i movimenti dei soggetti ripresi.





Output

Il risultato finale, o output, combina i dati segmentati con le immagini generate dalla diffusione in modo continuo: ogni sagoma umana, precedentemente isolata, viene integrata nello scenario digitale come un iceberg che galleggia su un mare virtuale.

Questo processo avviene in tempo reale, così che i visitatori possano osservare la propria “trasformazione” contestualmente ai loro movimenti. L'interazione aggiorna costantemente le rappresentazioni glaciali e la disposizione degli elementi nell'ambiente visivo.

Il tutto si traduce in un'installazione immersiva, in cui l'interazione e la trasformazione artistica si fondono per trasmettere un forte messaggio sulle conseguenze del cambiamento climatico e sulla fragilità dei ghiacciai.



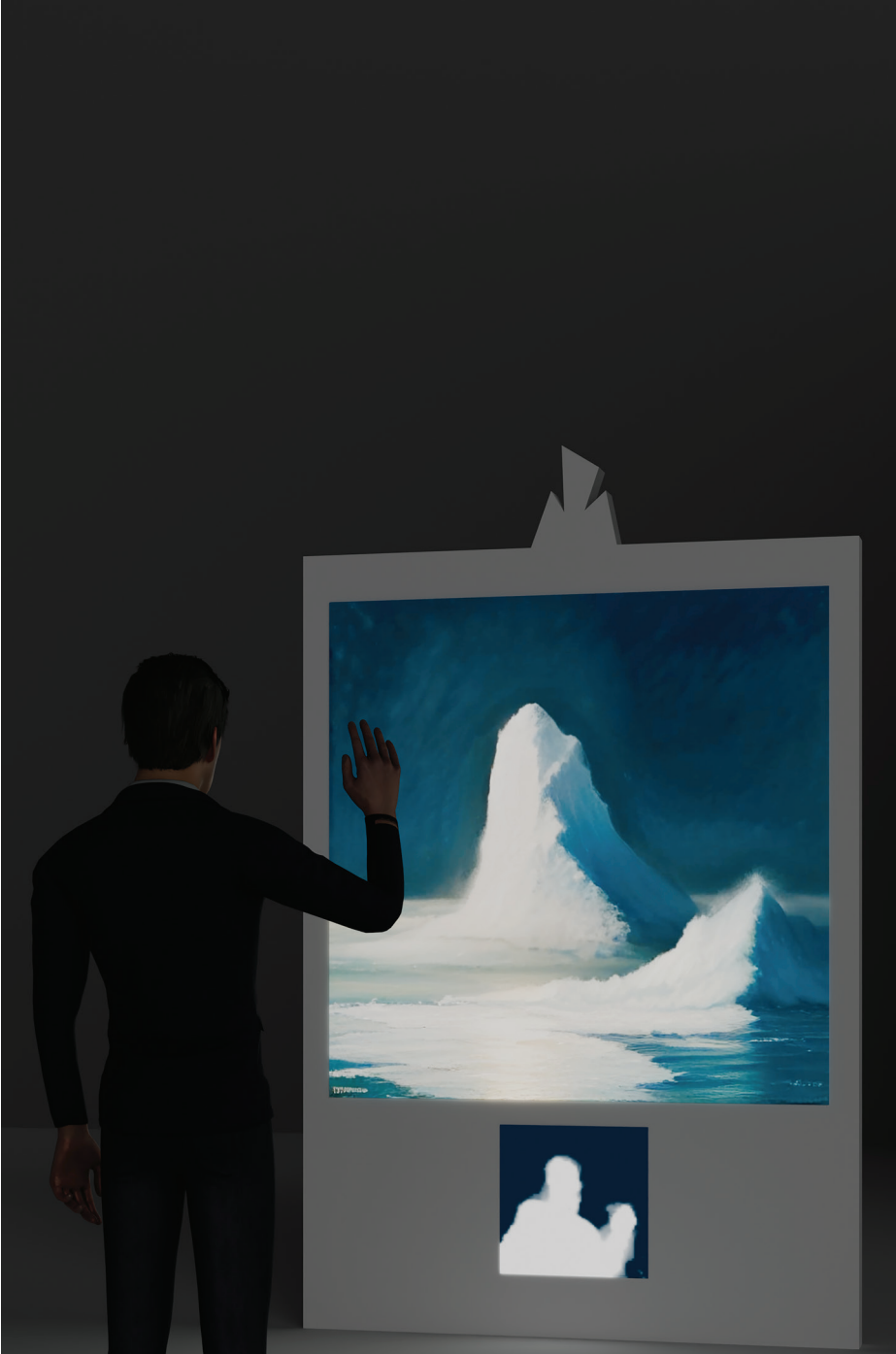
Il risultato visivo dell'opera Ultimo viene reso fruibile attraverso due diverse soluzioni di totem, pensate per adattarsi a contesti e spazi espositivi distinti.



La prima tipologia è un totem più compatto, a misura d'uomo, ideale per gli spazi interni degli store dei brand in collaborazione, l'altezza contenuta si integra armoniosamente con l'ambiente commerciale.



La seconda versione del totem, di forma quadrata e dimensioni più generose, è progettata per fiere, musei e altre aree espositive che dispongono di spazi più ampi. Questa configurazione offre uno schermo di maggiori proporzioni, capace di ospitare visualizzazioni più complesse e coinvolgenti, garantendo un'esperienza immersiva ancora più intensa.





Conclusioni

Ultimo racchiude l'essenza di un approccio multidisciplinare capace di unire arte, tecnologia e sensibilizzazione ambientale in un'unica installazione interattiva.

Attraverso la fusione di image segmentation, algoritmi di generazione e un layout espositivo studiato per differenti contesti, il progetto dimostra che la creatività può divenire uno strumento potente per informare, emozionare e responsabilizzare il pubblico sul tema della crisi dei ghiacciai.