

CREATO IN COLLABORAZIONE CON FORNASETTI | Di iD Staff | 03 giugno 2022, 12:00am

Memoria, pulsione archivistica e ibridazione tra reale e virtuale: Chiara Passa incontra Fornasetti

In occasione della Milano Design Week 2022, Chiara Passa porta le sue sperimentazioni nell'universo vintage del brand. Come? Attraverso "Still Life" la sua opera in AR.

Facebook



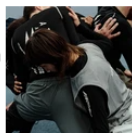
Twitter



Se dovessimo individuare una sola parola per descrivere la nostra epoca, probabilmente sarebbe ibridazione. Tra opere **NFT**, **Arte Digitale** e **Metaverso**, nell'ecosistema crossmediale e iper tecnologizzato in cui viviamo, la dimensione fisica si interseca senza soluzione di continuità con quella digitale. Ed è impossibile non avere mai avuto a che fare con queste dinamiche e i quesiti esistenziali e ontologici che solleva. Cosa sta succedendo? Dove ci porterà tutto questo? E in che modo possiamo sfruttare le nuove tecnologie per realizzare i nostri progetti?

Ed è proprio su questo che riflette, ormai da diversi anni, Chiara Passa, artista visiva nata a Roma che dal 1997 analizza gli spazi liminali tra fisico e virtuale, utilizzando ad ampio raggio le tecnologie immersive. La sua visione si concretizza dunque in animazioni, net-art, video-

installazioni interattive e site-specific e video sculture che utilizzano e incorporano diversi visori 3D. *Still Life* è uno degli ultimi tasselli di questo percorso artistico, un'app per smartphone presentata per la collaborazione tra iD Italy e Fornasetti. Verrà svelata in occasione dell'inaugurazione della **Milano Design Week 2022**, all'interno dell'area dedicata agli oggetti vintage presso lo store Fornasetti di Corso Venezia.



Guida alla Milano Design Week 2022

CAROLINA DAVALLI





Al centro dell'opera, valori chiave tanto per Chiara quanto per Fornasetti: il loop tra passato e presente, lo scambio tra reale e virtuale e l'attenzione archivistica verso oggetti comuni, intesi come veicoli di un valore storico capace di valicare le epoche e gli stili. Prendendo spunto dal magico mondo di Fornasetti, Chiara riflette sulla costruzione degli oggetti e sul concetto stesso di oggetto: oggetti rivestiti dalla patina degli anni, oggetti vissuti ma senza tempo, dotati di un valore in continua crescita. Valori cruciali per il brand e parte dell'heritage del fondatore Piero Fornasetti, che trovano in *Still Life* un dialogo stimolante e coerente.

La pulsione archivistica è infatti propria di Fornasetti fin dalle origini, che ha saputo trasformare in decoro oggetti comuni, stratificandone il valore, i significati e la semiotica. Dagli anni '40, lo storico marchio fonde pittura e artigianato in una proposta di decorazione d'interni che spazia dai mobili ai complementi, dalle candele per la casa alle carte da parati, dallo sguardo fermo di Lina Cavalieri (1874-1944)—la soprano e attrice musa del brand—alle influenze di De Chirico, Campigli, Savinio, Clerici e Fontana, unendo il bagaglio culturale del fondatore con una propensione manuale agli antichi mestieri di bottega.



Conservando la propria essenza di atelier, dove ogni complemento è realizzato a mano e con cura per il dettaglio, Fornasetti interpreta la contemporaneità, così come il ricordo e l'innovazione, attraverso una sperimentazione continua e un'intenzione a lavorare su oggetti vissuti e senza tempo. Ed è questa la visione al centro della selezione di oggetti vintage del brand—la sala dello store che raccoglie pezzi del brand provenienti da vari decenni—, come anche il fil rouge che lega l'opera di Passa e che innerva *Still Life*.

PUBBLICITÀ



meg-italia.com

The image shows four Meg Gift Cards arranged horizontally. Each card is white with a blue ribbon tied around the top. The values are 1000, 500, 50, and 100, displayed in orange. The words 'GIFT CARD' are written in blue below the value. The Meg logo is visible on the left side of each card.

Preparati a entrare in un mondo ibrido, una dimensione *altra* ma simultanea a quella IRL, dove la Wunderkammer collezionistica e curatoriale del brand si mixa alle opere di interior design create ad hoc da Chiara Passa. Così, potrai colmare luoghi IRL—come la tua casa, la tua cameretta o il tuo ufficio, ma anche uno spazio espositivo, un negozio, un atelier—con design inediti e d'impatto. Per saperne di più, ne abbiamo parlato direttamente con l'artista.



Come ti sei avvicinata all'arte digitale?

Grazie alle poche informazioni raccolte durante viaggi in Europa e attraverso alcuni libri, come ad esempio *Pioneers of Electronic Art*, catalogo che ho acquistato a Linz subito dopo la metà degli anni Novanta. È così che ho sviluppato una forte curiosità verso i pionieri della Computer Art anni Sessanta e Settanta ed ho iniziato a esplorare il campo artistico della media art. Incentrare ricerca e modus operandi intorno alla tecnologia per me significa progettare una fruizione artistica aperta a molteplici livelli percettivi, che introduce il pubblico attivamente nel vibrante contesto dell'opera multimediale.

Negli anni Novanta l'Accademia è stata la scelta più versatile e vicina al discorso New Media che mi ha permesso di iniziare a sperimentare ad ampio raggio, anche se al tempo il tema Media Art era decisamente allo stato embrionale. L'approccio alle nuove tecnologie e in particolare al computer, usato come strumento artistico, è iniziato nel 1996, quando ho acquistato il mio primo PC che istintivamente ho adoperato come mezzo della mia produzione artistica—dentro e fuori Internet—affascinata com'ero dalle molteplici possibilità creative che il computer offriva ed affascinata, come poi. Quindi, alla fine degli anni Novanta ho elaborato

computer continua ad ottenermi ancora oggi. Quindi, alla fine degli anni novanta ho elaborato un linguaggio artistico attraverso i cosiddetti "nuovi media" e in particolare attraverso le tecnologie immersive che attualmente costituiscono i principali strumenti della mia espressione.



Il ricordo è la fonte d'ispirazione principale delle tue creazioni in AR per l'app *Still Life*. Cosa unisce l'indagine del passato a questo strumento tecnologico?

La memoria è importante in rapporto alla trasmissione culturale dell'opera. È una condizione con cui noi artisti, volenti o nolenti, inevitabilmente ci confrontiamo. Nel caso di *Still Life*, tutti gli oggetti che si vedono attraverso la tecnologia della realtà aumentata provengono da casa di mia madre.

Quando ho capito che la sua famiglia si avviava a scomparire ho avuto come una pulsione archivistica che mi ha indotta a rendere gli oggetti di famiglia degli "oggetti della memoria" che, anche se da me digitalmente manipolati, inducono il ricordo. *Still Life* è un'esperienza cognitiva dove il concetto di ricordo si estende anche allo spettatore che, fruendo l'opera, raccoglie informazioni culturali in grado di proiettarlo anche verso ricordi e informazioni personali.










L'opera è costituita da oggetti dinamici che ho creato per trasformarsi oltre la propria funzionalità, secondo anche la scuola di pensiero *Object Oriented Ontology* che pensa agli oggetti come entità mutevoli, quindi dotati di una intrinseca metafisica. *Still Life* è una natura morta che attraverso la tecnica della realtà aumentata racconta una storia mantenendo viva la tradizione di questo genere artistico, creando una visione ontologica che specula su paesaggi, dipinti e cose per ricreare uno spazio interattivo orientato agli oggetti e che si sviluppa tutto intorno allo spettatore.

Si tratta di un'opera che dimostra come la realtà aumentata, in verità, alteri la nostra dimensione percettiva del reale, sottraendo, sfocando e modificando la realtà per aumentare l'immaginario nella nostra dimensione reale. La realtà aumentata è una tecnologia letteralmente fantastica per raccontare storie *ad-hoc* e *site-specific* in ambito artistico.

PUBBLICITÀ

 Autonoleggio Antalya ★★★★★ 10,77 € Preventivo	 Autonoleggio Napoli ★★★★★ 40,46 € Preventivo	 Autonoleggio Pescara ★★★★★ 14,22 € Preventivo	 Autonoleggio Sardegna -... ★★★★★ 5,95 € Preventivo	
---	--	---	---	---

