

Chiara Passa, artista multimediale e docente, esplora le dimensioni digitali attraverso la realtà aumentata (AR) e virtuale (VR) sin dal 1997.

Nel 2007 fonda il corso di diploma in Arti Multimediali e Tecnologiche. Forte di una formazione accademica in belle arti e media audiovisivi, la sua ricerca artistica si inserisce nel revival dell'arte immersiva nato a metà degli anni '90 e indaga il ruolo trasformativo della tecnologia.

Nel corso degli anni, Passa, ha sviluppato un linguaggio artistico personale incentrato sulle tecnologie immersive. All'inizio della sua carriera, alla fine degli anni '90, Passa ha realizzato installazioni video in VR e AR e opere multimediali utilizzando tecniche pionieristiche come le proiezioni a parete intera - CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) - e il video mapping per generare un effetto immersivo. Queste prime sperimentazioni hanno gettato le basi per il suo percorso innovativo, ma è stato solo nel 2014, con l'utilizzo dei visori 3D, che ha potuto immergersi pienamente nel potenziale della realtà virtuale.

Mossa da una profonda fascinazione per lo spazio e la sua trasformazione attraverso i linguaggi digitali, Chiara Passa utilizza VR e AR per scuotere la concezione statica dell'architettura. Le sue installazioni esplorano lo spazio liminale tra il tangibile e il virtuale, creando un'interpolazione dinamica dove i confini dello spazio fisico vengono estesi, riorganizzati e trasformati. Attraverso la fusione tra l'ambiente reale e lo spazio digitale immaginato, invita gli spettatori a vivere un senso di realtà sospesa, una sorta di doppia esposizione tra il familiare e l'ignoto.

La sua produzione comprende una vasta gamma di opere, tra cui animazioni 3D, opere di net-art e video-sculture interattive e site-specific in AR e VR, realizzate con materiali diversi come il marmo di Carrara, la ceramica, il plexiglass e componenti stampati in 3D. Inoltre, Passa realizza video installazioni site-specific utilizzando una varietà di Google Cardboard. In queste opere, i visori 3D, disposti strategicamente nello spazio, trasformano luoghi ordinari in zone liminali geometriche, permettendo agli osservatori di scrutare all'interno di realtà virtuali ricostruite che mettono in evidenza il paradosso della condizione spazio-temporale contemporanea, sempre più fluida tra reale e digitale.

Il suo lavoro è esposto internazionalmente da gallerie, festival, conferenze, musei e istituzioni, tra cui: «META-PAN» Palazzo Arte Napoli (2024); «Object (RE) Oriented Reality» mostra personale Panke gallery, Berlino (2023); «Still Life» mostra personale Zabłudowicz Collection Museo, Londra (2021-2022); «MADATAC XI» Bial Virtual de Arte de los Nuevos Medios Digitales, Madrid (2020); «Object Oriented Space». mostra personale Museo MLAC Rome (2019); «Virtual Natives – Sculpture», Roehrs and Boetsch gallery, Zurich (2019); «Oslo Night show», HEK Museum Basel (2018); «InSonic» immersive art show, ZKM | Center for Art and Media Museum, Karlsruhe

(2017); «The Ways of something». Whitney Museum of American Art, New York (2016-2017); «From live architecture: Dimensioning», mostra personale Furtherfield gallery, London (2016); «Off Biennale Cairo» (2015-2016); «ISEA Disruption», Conference and exhibition at Vancouver Art Gallery. (2015); «Morphos», Vortex Dome - immersion media, Los Angeles (2014); «Media Art Histories IV - RENEW» conference, Riga. (2013). «FILE | Electronic Language International Festival», São Paulo. (2011); «Electrofringe - festival of new media art», Newcastle, Australia. (2008); «BizArtCenter», Shanghai (2005); «MACRO – Museo d'Arte Contemporanea», Roma (2004), 11° Biennale of young artists of Europe and the Mediterranean countries: «Cosmos - a sea of art», Athens. (2003); «48a Biennale di Venezia» (with Oreste group), Venezia (1999); «Fondazione Bevilacqua La Masa», Venezia (1999).