

# Paratissima IAAD.

9-14 aprile 2019

Fabbrica del Vapore, Milano

## PARATISSIMA MILANO ART & DESIGN FAIR

Sei giorni, più di cento artisti e creativi, tre mostre e un workshop sulle contaminazioni tra arte e design e gli sviluppi futuri e futuribili della tecnologia nella quotidianità

La Cattedrale della Fabbrica del Vapore ospita la seconda edizione di Paratissima Milano, in programma dal 9 al 14 aprile, in concomitanza con la Design Week.

Sei giorni di mostre, incontri e progetti artistici che ruotano attorno alle tre esposizioni curate dalla direzione artistica che indagano le contaminazioni tra arte e design e gli sviluppi futuri e futuribili della tecnologia nella quotidianità. **Where Art meets Design** mette in mostra le visioni alternative di comuni oggetti di uso quotidiano. **Natural Flavours** contrappone alla macchina della civiltà, l'ascolto e la cura della propria dimensione interiore, attraverso una ritrovata comunione con la natura. **Digital Humanity** oppone al macchinismo digitale un nuovo concetto di umanità.

Più di novanta gli artisti, i creativi, i designer e le gallerie d'arte presenti e venti gli studenti IAAD iscritti al workshop di esplorazione creativa sulla Digital Humanity - proposto dal Dipartimento IAAD di Innovation Design - attraverso strumenti digitali di ultima generazione: telecamera 360 gradi e stazione editing video 360 gradi in realtà virtuale. Tra i progetti in mostra, **Spring Design** della Casa d'Aste Della Rocca, dedicato alle grandi firme del design storico, e il nuovo progetto di Feral Horses e Ophir Design Studio che prevede l'utilizzo della **realtà virtuale applicata ad un'opera d'arte**.

Paratissima Milano è organizzata da PRS, con il patrocinio del Comune di Milano e in collaborazione con IAAD - The Italian University for Design.

La direzione artistica è di Francesca Canfora.

L'ingresso alla manifestazione è gratuito.

### WHERE ART MEETS DESIGN

Cosa potrebbe accadere se l'arte invadesse il design dando la propria libera interpretazione a oggetti di uso comune e quotidiano e annullandone o sovvertendone la funzione? Ecco dunque materializzarsi inattese apparizioni di oggetti comuni rielaborati e rivisti da un punto di vista completamente inedito ed inaspettato rispetto alle abitudini consolidate. O ancora palesarsi oggetti preposti a soddisfare esigenze impensabili, entrando a pieno titolo in una dimensione tanto fantasiosa quanto utopica. Le regole vengono così disattese e ribaltate, modificate in base al capriccio del libero arbitrio della creatività che prende il sopravvento concependo visioni surreali, in cui il sogno e l'imponderabile danno libero sfogo a ciò che la norma e il buon senso normalmente non permettono. È la sfida che l'arte lancia alla vita quotidiana, dimensione deputata all'uso e al consumo, in cui si perde di vista la potenzialità creativa degli oggetti, liberi finalmente di esprimere la propria autonomia e di sognare un'altra vita, svincolandosi dal secolare asservimento all'uomo.

In collaborazione con:



wacom

gravity  
sketch

pixvana

# Paratissima IAAD.

## NATURAL FLAVOURS

Equilibrio interiore, semplicità e armonia sembrano ormai chimere per la civiltà contemporanea, dominata dal progresso tecnologico, dalla connessione perenne e dall'artificio, nonché sempre più lontana dallo stato di Natura. J.J. Rousseau nel "Discorso sull'origine e i fondamenti della diseguaglianza tra gli uomini", considera infatti come benigna la Natura, concepita come stato originario dell'uomo selvaggio, e felice la vita solo se vissuta a diretto contatto con essa, mentre «i nostri mali sono per la maggior parte opera nostra e li avremmo evitati quasi tutti mantenendo la maniera di vivere semplice, uniforme e solitaria che ci era prescritta dalla natura». Il banale quanto incontrollato proliferare del prefisso bio accanto ad ogni tipo di alimento, oppure il moltiplicarsi di cosmetici e medicinali di derivazione naturale, rendono sempre più evidente la necessità e l'anelito di un ritorno alle origini come antidoto a un presente iper-tecnologizzato e sempre più adulterato da sostanze chimiche e manipolazioni genetiche. Natural Flavours, letteralmente aromi naturali, è la misteriosa quanto contraddittoria dicitura riportata tra gli ingredienti della stragrande maggioranza dei prodotti alimentari in commercio. Il gusto e la ricerca per la genuinità del prodotto risultano quasi depistati da questa fantomatica formula che, se da un lato evoca la natura, dall'altro si trincerava dietro a una definizione misteriosa e segreta, dando luogo a legittimi interrogativi. Al di là dell'ovvio sfruttamento commerciale di questa recente tendenza, è finalmente tangibile la crescita di una maggior sensibilità ecologica: una rinnovata attenzione tanto per la salute e per la purezza dell'ambiente quanto per tipologia di consumo, va di pari passo con il tentativo di recuperare valori tradizionali e culture locali, con la riscoperta e la difesa dell'ambiente e del paesaggio. Tra i tanti filosofi e letterati suggestionati dal mito del primitivismo, lo scrittore americano Henry Thoreau, grazie al libro "Walden, ovvero La vita nei boschi" (1854), è considerato il riferimento ideale di generazioni di ecologisti, pacifisti ed anticonformisti. Opera a metà strada tra il saggio filosofico e il diario in cui viene rappresentata la semplicità della vita fra i boschi, è stata fonte d'ispirazione per Gandhi e le controculture contemporanee da cui verrà riletta e rielaborata.

## DIGITAL HUMANITY

Tecnologia e computer influenzano oggi in modo esponenziale pensiero e azione, la maniera in cui percepiamo noi stessi e le nostre relazioni con gli altri. Il computer, da mero strumento è diventato, infatti, parte della nostra vita quotidiana, personale e psicologica. Le possibilità che i mondi virtuali e l'intelligenza artificiale aprono, rendono il confine tra uomo e computer, tra mente umana e macchine, sempre più labile sollevando impellenti interrogativi su questioni etiche, generando nuove forme di creatività ed alimentando ideali di bellezza inediti. In questa tanto delicata quanto inarrestabile fase di transizione, a causa della continua e rapidissima evoluzione della tecnologia, è però necessario stabilire una direzione e definire degli orizzonti di senso. La tecnologia digitale deve essere interpretata come una nuova cultura, il cui obiettivo non deve essere la totale automazione e l'esclusione dell'utente, sostituito progressivamente da surrogati tecnologici. Al "macchinismo digitale" bisogna opporre invece un nuovo concetto di "umanità digitale", che rappresenta la preoccupazione e l'intenzione di mettere al centro della ricerca e dell'innovazione l'umanità in tutti i suoi aspetti, per facilitare ulteriormente l'interazione tra uomo e macchina. I topic su cui riflettere per tracciare un comune futuro sostenibile e a misura d'uomo sono innumerevoli: relazioni affettive e relazioni sociali, ubiquità e iper-connessione, identità reale e virtuale, ultra-menti e habitat intelligenti ed evolutivi.

In collaborazione con:



wacom

gravity  
sketch

pixvana

# Paratissima IAAD.

## È IL FUTURO BELLEZZA!

### CONTAMINAZIONE TRA ARTE, DESIGN E TECNOLOGIA: L'ESTETICA DELLA DIGITAL HUMANITY

Workshop di esplorazione creativa sulla Digital Humanity attraverso quattro prospettive: Mondi, Corpi, Emozioni, Menti. Venti studenti IAAD avranno l'opportunità di lavorare ogni giorno su uno dei 4 temi attraverso strumenti digitali di ultima generazione, sperimentando processi creativi che guardano verso il futuro e svincolando idee e possibilità sempre nuove. Concept, visual e proposte saranno condivisi con artisti, designer e visitatori di Paratissima. I progetti saranno ideati utilizzando esclusivamente mezzi digitali. I 4 temi saranno interpretati, oltre che attraverso rappresentazione digitale e modellazione 3D anche tramite alcuni degli strumenti innovativi parte del futuro laboratorio del Dipartimento di Design dell'Innovazione, tra cui telecamera 360 gradi e stazione editing video 360 gradi in realtà virtuale.

Il workshop condotto da Matteo Doro, è in programma dal 9 al 14 aprile, dalle 10 alle 18. Una delle giornate sarà guidata da Oluwaseyi Sosanya - CEO e co-founder Gravity Sketch - che mostrerà le potenzialità del co-design in realtà virtuale attraverso il software Gravity Sketch.

### LA REALTÀ VIRTUALE APPLICATA AD UN'OPERA D'ARTE

Feral Horses e Ophir Design Studio lanciano, in occasione di Paratissima Milano, un progetto innovativo sull'utilizzo della realtà virtuale applicata ad un'opera d'arte che ha già fatto parlare di sé: *Habemus Hominem* di Jago. Per realizzarla l'artista ha impiegato sette anni: il busto in marmo rappresenta inizialmente un ritratto dal vero di sua Eminenza Papa Benedetto XVI, ma quando il Papa abdica, Jago decide di liberare l'uomo che si cela nel marmo in cui era scolpito il ritratto del Papa trasformando l'opera intitolata *Habemus Papam* in *Habemus Hominem*. L'opera è stata messa in vendita, in anteprima, a Paratissima Torino lo scorso mese di novembre: più di 300 persone hanno aderito alla campagna acquistando quote di proprietà e oggi i comproprietari dell'opera sono più di 800. Il progetto, esposto per la prima volta a Paratissima Milano, prevede la creazione di un percorso suddiviso in parti differenti, ma complementari, attorno al concetto di assenza e presenza d'arte e sull'idea di condivisione. Saranno infatti le persone a modificare la visibilità dell'opera rendendo la proiezione scura e frammentata nell'assenza o luminosa e continua nella presenza.

Feral Horses è una startup Art Tech che ha come mission quella di rendere l'arte più accessibile, permettendo a chiunque di detenere quote di proprietà di opere che verranno esposte in musei o fondazioni aperte al pubblico. Ophir, invece, è uno studio di design e ricerca che sviluppa contenuti visivi in 3D.

### SPRING DESIGN DI CASA D'ASTE DELLA ROCCA

Il progetto espositivo "Spring Design" della Casa d'Aste Della Rocca propone oggetti del design italiano rappresentativi di un nuovo linguaggio affermatosi dopo la crisi degli anni Settanta, dalla quale scaturisce una ricerca incentrata su temi prima marginali, come il colore, il decoro, la luce, la superficie. Gufram, Alchymia, Memphis producono nuovi modelli linguistici basati su una forte carica comunicativa prodotta dall'originalità delle forme e dall'uso di schiume, laminato plastico e vetro. Un vero e proprio Spring Design il cui approccio accoglie la complessità come la nuova ed unica modalità per comprendere la realtà.

In collaborazione con:



wacom

gravity  
sketch

pixvana

# Paratissima IAAD.

## PARATISSIMA

Nata a Torino nel 2005 come manifestazione off di Artissima, fiera internazionale di arte contemporanea, Paratissima è diventata in pochi anni uno degli eventi di riferimento nel panorama artistico a livello nazionale. Precursore di una tendenza ormai diffusa, Paratissima, fin dalla sua prima edizione, ribalta il modello tradizionale di "fiera d'arte" lasciando spazio agli artisti, emergenti ma non solo, che hanno la possibilità di mostrare e promuovere il proprio lavoro in modo indipendente e alle gallerie d'arte che condividono lo spirito della manifestazione. Nel 2018 Paratissima approda per la prima volta a Milano nella sede di Base, un progetto d'innovazione e contaminazione culturale nel cuore di Zona Tortona, dal 6 al 10 giugno, in occasione della Milano Photo Week.

9-14 aprile 2019  
Fabbrica del Vapore  
via Giulio Cesare Procaccini 4, Milano  
Paratissima Art & Design Fair  
Ingresso gratuito  
[www.paratissima.it](http://www.paratissima.it)  
011.2073075 - 345.3183971 - [info@paratissima.it](mailto:info@paratissima.it)

Ufficio stampa Paratissima  
Simona Savoldi  
339.6598721 - [press@paratissima.it](mailto:press@paratissima.it)

In collaborazione con:



wacom

gravity  
sketch

pixvana