



*Instalabg* è un progetto collettivo realizzato all'interno del Corso di Fotografia nell'indirizzo di Nuove Tecnologie per l'Arte, curato da Luca Andreoni in collaborazione con Alessandro Calabrese.

A partire dalla creazione di un account Instagram al quale tutti gli studenti potevano accedere per postare immagini, nel corso dell'anno si sono succeduti vari progetti pensati appositamente per apparire su questo social network.

La sfida ulteriore, alla fine del corso, è stata quella che presentiamo in questa mostra: sperimentare modalità espositive che presentassero in forma più fisica lavori nati per il web.

Gli studenti:

Pietro Abati

Anna Banfi

Jessica Bugini

Andrea Carraro

Viviana Chumpitaz Gianella

Francesca D'Onghia

Matteo Duccoli

Irene Faggioli

Alessandro Ghislandi

Ilaria Greco

Jan Hartung de Hartungen

Giulia Locatelli

Giovanna Marconi

Cinthia Pirez Sosa Candelaria

Tomaso Pirotta

Martina Ravelli

Stefania Rota

Sara Roversi

Sara Soranto

Federico Tallarini

Gaspere Tosi

Marco Vavassori



In questo distributore automatico, solitamente dedicato alla vendita di prodotti alimentari di consumo, si offrono invece delle opere fotografiche confezionate.

Tutte le immagini che compongono il progetto artistico *Instalabg* sono qui presentate separatamente e possono essere acquistate al modico prezzo di 2 euro, distribuite immediatamente dalla macchinetta. Quello che è nato come un flusso di immagini virtuali è ora a disposizione di tutti in un formato materico e concreto.

Da qui nasce una grande ambiguità: l'aura dell'opera è garantita dalla firma e dall'unicità del pezzo, mentre l'immagine stessa è ancora diluita nel web nelle sue miriadi di rappresentazioni. Questa è una delle componenti del nostro lavoro su Instagram: la grande ambivalenza dell'arte nell'era mediatica.



Il flusso di immagini presentato in questo lavoro che abbiamo chiamato *Ping Pong* si è formato in pochi giorni su Instagram nell'account collettivo Instalabg degli studenti del Corso di Fotografia nell'indirizzo di Nuove Tecnologie per l'Arte, curato da Luca Andreoni in collaborazione con Alessandro Calabrese.

È basato su un procedimento di associazione libera: dopo la prima immagine postata, ogni studente era libero di rispondere in tempo reale con un'altra immagine che si legasse alla precedente e così via, attivando una sorta di gioco che abbiamo anche definito *Smartphone senza fili*, ricordando le variazioni e gli spostamenti di senso prodotti dalle distorsioni comunicative tipiche del gioco infantile del telefono senza fili.

Il processo, oltre che riallacciarsi al noto progetto *iamgoogle* di Dina Kelberman, tende anche a ricordarci quanto i meccanismi ipertestuali tipici del web abbiano origine e natura nei nostri stessi processi visivi e percettivi.



Avete mai provato la strana sensazione di essere osservati o seguiti? Di percepire qualcosa solo con la coda dell'occhio?

Con questo progetto, qui presentato in forma di video, abbiamo deciso di realizzare dei brevi pedinamenti, seguendo ignari passanti spesso senza conoscere nulla di loro o della loro storia, e soprattutto cercando di non essere scoperti.

I soggetti sono persone qualsiasi, intente a vivere la loro giornata. Mettendoci nei panni di investigatori che lavorano a un incarico abbiamo quindi deciso di produrre sequenze di scatti, o brevi video, apparentemente privi di motivo, sfruttando l'agilità di ripresa consentita dagli smartphones. Allo stesso modo, la loro pubblicazione su un social come Instagram ha contraddetto l'abituale segretezza di tali riprese, giocando con il voyerismo caratteristico dei social network.



L'installazione presenta uno dei lavori pubblicati su Instagram durante l'anno; l'incarico del docente era quello di fotografare un bar, e ogni studente ha trovato le sue risposte a questa richiesta.

Le fotografie scattate nei bar dagli studenti sono qui riproposte nell'allestimento di un bar in miniatura - anch'esso in un certo senso virtuale - che contiene i materiali prodotti, rielaborati in uno spazio che possiamo osservare solo dall'esterno, da finestre in fondo simili a quelle dei nostri smartphones.



La serie di stampe qui presentate proviene dai materiali prodotti durante l'anno e pubblicati sull'account Instagram della classe.

Le immagini sono state scelte dai docenti - in modo quasi random, attraversando l'account in modo simile a quello, rapido e compulsivo, con il quale di solito sui social network esploriamo miriadi di thumbnails ingrandendone solo alcune che per varie ragioni attirano la nostra attenzione.

Attraversamenti di questo tipo vengono compiuti ogni giorno da milioni di persone, senza velleità, senza particolari attenzioni, nei luoghi più disparati e nelle situazioni più varie. Anche per questo crediamo che questa selezione sia solo una delle infinite possibili - tutte potenzialmente significative e coerenti.



Questa vetrina combina molte delle immagini prodotte durante una rapida incursione della classe in un parco cittadino di Bergamo (il Parco Marenzi) con una presentazione che allude al modellismo, ai presepi, alle ricostruzioni 3D, e prova a riflettere su un'idea di natura la cui immagine sembra essere sempre più legata a schemi descrittivi commerciali e fittizi.