

CLUBGAMEC

Club GAMEC Prize

V°Edizione

Bergamo | Casa Zanga - via San Tomaso, 17

Inaugurazione e premiazione: sabato 3 Luglio 2021

Apertura al pubblico dalle 15:00 alle 18:00

Il **Club GAMEC Prize**, premio istituito nel 2016, giunge alla quinta edizione e prosegue nella sua missione che ha come principale obiettivo il sostegno dell'arte giovane e individuare le tendenze in tema di linguaggio e tecnica.

Quest'anno è stata invitata a partecipare come curatrice **Attilia Fattori Franchini**, che ha realizzato la mostra:

Say Something Back

dove saranno esposti i lavori di quattro giovani artisti italiani: **Costanza Candeloro, Stefano Faoro, Lorenza Longhi, Constantin Thun.**

La mostra *Say Something Back* mette in relazione i lavori degli artisti, le cui pratiche utilizzano materiali quotidiani appropriati da contesti urbani e linguaggi visivi contemporanei. Servendosi di registri culturali diversi come punto di partenza speculativo, gli artisti offrono una prospettiva critica sulla realtà che li circonda, osservata come condizione sociale, storica, economica e politica.

Il progetto prende il titolo da una raccolta di poesie della poetessa inglese Denise Riley, e intende sottolineare come queste opere da un lato mettano in discussione i sistemi in cui viviamo e le promesse incorporate al loro interno, e dall'altro offrano allo spettatore la possibilità di riflettere e rispondere a questi input, suggerendo nuove forme di pensiero. Il risultato è una danza cognitiva tra opera, spettatore e proposito, aprendosi in dialogo alla possibilità di cambiamento.

La commissione di esperti che valuterà i lavori presentati in mostra e decreterà l'opera vincitrice è così composta:

Lorenzo Giusti - Direttore GAMEC (Presidente della giuria)

Ilaria Bonacossa - Direttore di Artissima

Ilaria Gianni - Curatrice della IV edizione del premio

Chiara Zanga - Consigliere Club GAMEC

Cristiano Cavallo - Collezionista e Sostenitore Club GAMEC

Gli artisti

La pratica artistica di **Costanza Candeloro** utilizza la scrittura come soggetto di ricerca ed elemento generativo, e costruisce un'ibridazione diretta di opere basate su testo attraverso una ridefinizione soggettiva del significato di scrittura. Partendo da un processo di decostruzione di testi – scritti o appropriati – trasformati in parole, segni e simboli riprodotti sotto forma di sculture, installazioni e performance, la sua pratica è un processo continuo di costruzione e decostruzione. In questo procedimento di assimilazione intuitiva della scrittura, volto a far scomparire la derivazione originale, Candeloro privilegia gli elementi

compositivi, la gestualità e le diverse tipologie di rappresentazione, per poi elaborarli in un linguaggio artistico soggettivo.

Stefano Faoro costituisce il proprio lavoro intorno a un'energia generale, costante, superficiale: ogni ordine produce la naturalizzazione della propria arbitrarietà. L'artista indaga l'oscillazione tra il produrre e l'essere prodotti in una realtà definita da un'apparente assenza di ideologia. Le sue opere sono il risultato di lunghe e ripetitive pratiche – di consumo, imitazione, adattamento – e per questo non esistono in un unico medium.

Lorenza Longhi è affascinata dai linguaggi pubblicitari e di presentazione del prodotto. L'artista appropria, reinterpreta e personalizza oggetti, merci e simboli della cultura del consumo. Trasformando elementi grafici trovati in stampe serigrafiche, che poi trasferisce su pannelli, spesso rivestiti con carta morbida proveniente dalla confezione di capi di alta moda o oggetti di design, ogni scelta è un veicolo per ricreare i codici e contesti che definiscono paradigmi sociali e di classe. Come in tutti i suoi tableaux, Longhi fa riferimento non solo alle forme visive della pubblicità e dei segni, ma anche alle idiosincrasie di alcune forme d'arte, come le problematiche del minimalismo, spesso utilizzate come strumenti decorativi nel design commerciale. Attraverso riferimenti disparati, Longhi interroga con umorismo le strategie del desiderio invitandoci a riflettere in maniera critica sui processi di definizione e significazione.

La ricerca di **Constantin Thun** parte dalla decontestualizzazione di oggetti quotidiani, dettagli urbani e domestici osservati nei loro infiniti stati dell'esistenza e dotati di un senso di fondamentale ambiguità. Un battiscopa, una lampada, un telo protettivo trovato in strada. Frammenti poetici di un'esistenza condivisa. A cosa e come attribuiamo significato? Portatori di memorie, personali e collettive, e narrative, lineari o discontinue, questi oggetti una volta allontanati dal loro contesto originale e riposizionati nello spazio espositivo assumono connotati nuovi e molteplici. Attraverso tale distacco, l'opera subisce una transizione verso la sua vera natura, aprendo una serie di interrogativi che circondano l'ontologia dell'oggetto e i presupposti attorno la totalità dell'opera.

L'opera vincitrice verrà acquisita dal Club GAMeC ed entrerà a far parte della Collezione della GAMeC - Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo.

L'evento, promosso dall'associazione Club GAMeC, amici della Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo, si svolgerà presso gli ambienti di Casa Zanga in via San Tomaso, 17 a Bergamo sabato 3 Luglio 2021, con il sostegno di **FINECO B A N K** - Bergamo.

Attilia Fattori Franchini è una curatrice e scrittrice indipendente di base a Vienna. Lavorando alla creazione di contesti sperimentali per la produzione e l'esposizione di pratiche contemporanee, la sua pratica si occupa di tecnologia e strutture di potere, immagine in movimento e cinematografica, tardo capitalismo e creazione di forme alternative di soggettività e rappresentazione.

CLUBGAMeC

