

Portfolio

Index

- *About*
- *Artworks*
- *Contacts*

Statement

IT

La mia ricerca indaga i meccanismi di archiviazione, fissa e in streaming, e il modo in cui l’immagine diventa strumento di memoria, controllo e trasformazione. Partendo spesso da materiali d’archivio, ricreo mondi altri - spazi non sempre visibili all’occhio umano - per riflettere su come l’individuo abiti la società contemporanea in relazione alle macchine, all’ambiente e allo sguardo esterno. Attraverso video e installazioni, esploro la soglia tra presenza e assenza, tra passato e presente, ridando vita al corpo fisso dell’archivio e riproponendolo in una forma alterata. Nei miei lavori, il corpo, la città e la materia si manifestano come presenze sospese, tracce di un sistema in continuo processo di osservazione, perdita e rigenerazione.

ENG

My research investigates the mechanisms of archiving, both fixed and streaming, and how images become instruments of memory, control, and transformation. Often starting from archival materials, I recreate other worlds - spaces not always visible to the human eye - to reflect on how humans inhabit contemporary society in relation to machines, the environment, and the external gaze. Through videos and installations, I explore the threshold between presence and absence, between past and present, reviving the fixed body of the archive and reproposing it in an altered form. In my works, the body, the city, and matter manifest as suspended presences, traces of a system in a continuous process of observation, loss, and regeneration.

Bio

Sono nata il 21 luglio 1999 a Monza. Dal 2015 al 2018 ho frequentato il Liceo Artistico Nanni Valentini, indirizzo scenografia. Successivamente ho proseguito gli studi presso l’Accademia di Belle Arti di Brera, indirizzo NTA. Attualmente frequento il biennio in Arti e Culture Multimediali presso il Politecnico delle Arti di Bergamo (Accademia di Belle Arti di Bergamo, Giacomo Carrara).

I was born on July 21, 1999, in Monza. From 2015 to 2018, I attended the Nanni Valentini Art High School, majoring in scenography. I then continued my studies at the Brera Academy of Fine Arts, majoring in NTA. I am currently attending the two-year Master’s program in Multimedia Arts and Cultures at the Polytechnic of Arts in Bergamo (Giacomo Carrara Academy of Fine Arts of Bergamo).

Mostre collettive

- CLOROFILLA18, rassegna video corsi Digital Video e Regia, Politecnico delle Arti di Bergamo, 2026
- Art Research World Exhibition- ARWE – TURIN March - Floating Realities: Realtà Virtuale e Mondi di Sintesi, 2026
- Residenza INTER_VALLI, mostra collettiva presso MAC Luzzana - Ex Chiesa San Bernardino, Luzzana, 2026
- Residenza INTER_VALLI, mostra collettiva presso Crocicchio Art Space, Bergamo, 2026
- *Persistente*, Mostra di Simone Ubbiali, Erika Ungari e Lorenzo Villa, c/o Spazio Giacomo, via Suardi 6, Bergamo, 2025
- *WOW, We One Wave*, EXPO Osaka, 2025
- *PCT Premio Città di Treviglio*, Spazio MenoUno, Treviglio, 2025
- *La Bestia Addormenta nel bosco*, Sala Manzù, Bergamo, mostra del corso di Linguaggi Multimediali e Tecniche di animazione digitale coordinato da Daniele Maffeis e Simone Bertuzzi, 2025
- *Suspension (of) Bugigattolo*, Daste, Bergamo, mostra e live set sonoro del corso di Sound Design coordinato da Riccardo Benassi
- *TONO Festival, Bergamo, 2025*
- *EDIT MODE*, Collettiva degli studenti del Corso Nuove Tecnologie dell’Arte dell’Accademia di Brera. Spazio UPTOWN – Circolo IAM Anfiteatro Martesana, 2021

Premi

- REC CONTEMPORARY, 2026, menzione speciale Club Silencio
- CLOROFILLA17 ART PRIZE, Il Cavaliere Giallo 2025, vincitrice

non è cielo

Video installation, 3D animation, HD, 5' 24", 2026

[Link video](#)

IT

L'opera è un'installazione audiovisiva immersiva che esplora percezione, inganno e rapporto tra natura e architettura. Il fulcro visivo è la ricostruzione tridimensionale di un Roccolo, struttura tradizionale per la cattura di uccelli, ottenuta tramite fotogrammetria. La video proiezione verticale accompagna lo spettatore in un movimento di avvicinamento, dove ciò che da lontano appare come un albero rivela progressivamente la sua vera natura di architettura mimetica. L'audio stereo immerge lo spettatore in una conversazione tra uccelli, tradotta in sottotitoli, che interrogano la natura del luogo e la presenza di un uccello intrappolato. Lo spettatore vive un processo di smarrimento e riconoscimento, parallelo all'esperienza della fauna, e viene invitato a mettere in discussione la propria percezione iniziale. L'opera trasforma l'inganno in riflessione, cura e consapevolezza, creando un dialogo tra osservatore, ambiente e esseri viventi.

ENG

The work is an immersive audiovisual installation that explores perception, deception, and the relationship between nature and architecture. The visual centerpiece is the three-dimensional reconstruction of a Roccolo, a traditional structure for capturing birds, obtained through photogrammetry. The vertical video projection accompanies the viewer in a movement of approach, where what from afar appears to be a tree gradually reveals its true nature as a mimetic architecture. The stereo audio immerses the viewer in a conversation between birds, translated into subtitles, which question the nature of the place and the presence of a trapped bird. The viewer experiences a process of bewilderment and recognition, parallel to the experience of wildlife, and is invited to question their initial perception. The work transforms deception into reflection, care, and awareness, creating a dialogue between the observer, the environment, and living beings.



non è terra

Sound installation, iron mesh, galvanized iron wire, Playtronica TouchMe Midi device, 2026

[Link video](#)

IT

una porzione di rete per la cattura dei piccoli volatili viene ricollocata nello spazio espositivo come superficie sensibile. Attraverso il contatto con il nido e la rete si attiva una traccia audio composta da suoni campionati a Luzzana. La rete attraversata, urtata, sfiorata diventa memoria riattivata. Il passaggio di energia tra corpi umani, non umani e materia trasforma ciò che un tempo tratteneva e divideva in occasione di ascolto e consapevolezza.

ENG

A section of netting used to capture small birds is relocated to the exhibition space as a sensitive surface. Contact with the nest and the net activates an audio track composed of sounds sampled in Luzzana. The netting crossed, bumped, grazed becomes a reactivated memory. The passage of energy between human and non-human bodies and matter transforms what once held and divided into an opportunity for listening and awareness.



Ground Control to 13277

Video projection, 3D animation, HD, 7'04", 2025

Link video

IT

Un satellite composto da detriti di rottami spaziali diventa una minaccia per il pianeta 13277 rischiando di collassare su di esso, attraverso l'utilizzo di un raggio a protoni il satellite verrà colpito portandolo a disgregarsi pur mantenendo i pezzi disgregati. Il satellite riprende così la sua orbita, ridotto a spicchi continua la sua esistenza. L'opera è ispirata alla procedura di cura subita da una paziente affetta da Melanoma della Coroide, trasformando metaforicamente il tumore in un satellite la narrazione vuole porre un nuovo punto di vista sulla malattia rendendola più vicina al macrocosmo che ci circonda. Partendo dalle foto di controllo dell'occhio della paziente, il progetto va a ricreare il paesaggio del satellite da quei materiali. In una simulazione 3D verrà ricreato l'universo in cui questo satellite abita. Il racconto vuole simulare il processo fisico medico avvenuto per neutralizzare il melanoma trasportando il racconto dell'esperienza in una missione spaziale che verrà narrata attraverso la reinterpretazione dei dati del paziente e la loro trasformazione in segnali radio tra i componenti della navicella. Prendendo spunto dalle registrazioni audio della missione dell'Apollo 11, il suono vuole appunto ricreare quella sensazione straniante e meccanica tipica delle spedizioni di quei tempi.

ENG

A satellite made of space debris poses a threat to planet 13277, threatening to collapse on it. A proton beam will strike the satellite, causing it to disintegrate while retaining its fragments. The satellite thus resumes its orbit, and, reduced to segments, continues its existence. The work is inspired by the treatment procedure undergone by a patient suffering from choroidal melanoma, metaphorically transforming the tumor into a satellite. The narrative aims to offer a new perspective on the disease, bringing it closer to the macrocosm that surrounds us. Starting from the patient's eye examination photos, the project recreates the satellite's landscape from those materials. A 3D simulation will recreate the universe this satellite inhabits. The story aims to simulate the physical medical process required to neutralize the melanoma, translating the experience into a space mission that will be narrated through the reinterpretation of the patient's data and their transformation into radio signals between the spacecraft's components. Taking inspiration from the audio recordings of the Apollo 11 mission, the sound aims to recreate that alienating and mechanical sensation typical of the expeditions of that time.



51.150.843 visite

Dual-channel video installation, HD, 5'25", 7'51", 2025

Link video

IT

Una telecamera fissa su Piazza Duomo (Milano) trasmette in streaming continuo tutto quello che accade giorno e notte in quella località.

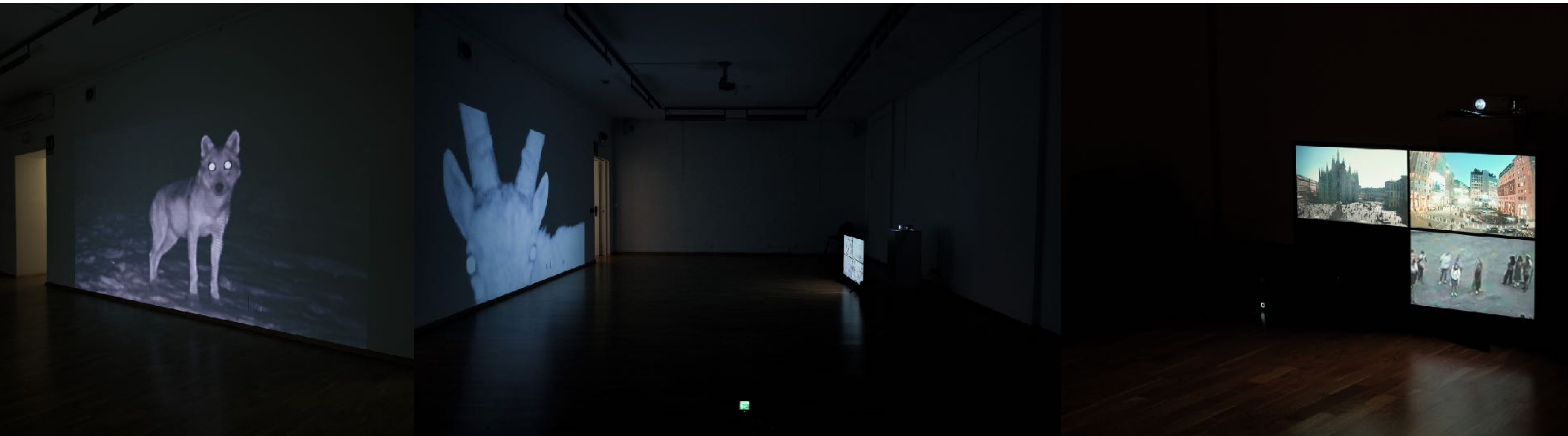
Una massa indefinita di persone viene ripresa ininterrottamente e inconsapevolmente da questi occhi digitali. Centinaia di foto trappole poste nel Parco dello Stelvio monitorano la vita della fauna ogni volta che essa gli passa davanti. Se gli esseri umani sono inconsapevoli di essere ripresi al contrario gli animali sembrano sentire la presenza di un occhio esterno. Mettendo a confronto il comportamento animale verso queste foto trappole con quello degli esseri umani con le loro camere di sorveglianza, il video vuole mettere in discussione i sistemi umani di sorveglianza e di come la nostra posizione verso di essi si sia appiattita, a differenza degli animali che percepiscono sempre lo sguardo esterno di un possibile predatore.

Come siamo arrivati al punto di non sentire più lo sguardo di un predatore? E a comprendere che il più grande nemico dell'uomo sia se stesso?

ENG

A fixed camera in Piazza Duomo, Milan, continuously streams everything that happens there day and night. An indefinite mass of people is filmed continuously and unknowingly by these digital eyes. Hundreds of camera traps placed in the Stelvio National Park monitor the life of wildlife every time it passes by. While humans are unaware of being filmed, animals, on the other hand, seem to sense the presence of an external eye. By comparing animal behavior toward these camera traps with that of humans with their surveillance cameras, the video aims to question human surveillance systems and how our position toward them has become flattened, unlike animals, who always perceive the external gaze of a potential predator. How did we get to the point where we no longer sense the gaze of a predator? And to understand that man's greatest enemy is himself?





Esposta nella mostra *La bestia addormentata nel bosco*, Sala Manzù, Bergamo, 2025

Società Anonima

Dual-channel video installation, plasterboard and metal support, 2D animation, HD, 2024

Link video

IT

L'installazione consiste in una doppia proiezione su una lastra di gesso: da un lato è proiettata un'immagine d'archivio della Fondazione Dalmine la quale documenta la posa, nel 1908, della prima pietra della Tenaris, una delle industrie siderurgiche più importanti d'Italia.

Nel lato opposto troviamo un'animazione bidimensionale che si struttura attraverso immagini d'archivio del plastico della città di Dalmine unite a fotografie aeree della stessa utilizzate come sfondo dove gli operai reali, estrapolati da un filmato dello stesso anno, vengono sovrapposti e rinchiusi in un teatro costruito per loro creando così un cortocircuito tra vero e falso tra reale e fittizio.

L'opera vuole analizzare un percorso di ricordo e attraversamento dello spazio – tempo, permettendo a chi vuole di poter viaggiare nelle ipotesi della città futura.

Possibili abitanti? Visitatori dal futuro? Alcuni sono fermi e sembrano osservarci, altri come noi scrutano lo spazio ispezionandolo e vagando senza una meta. Sono spettri del passato che trapassando la pietra percorrono quel futuro racchiuso nei loro occhi.

ENG

The installation consists of a double projection on a plasterboard: on one side, an archival image from the Dalmine Foundation documents the laying of the foundation stone of Tenaris, one of Italy's most important steel companies, in 1908.

On the other side, a two-dimensional animation is structured using archival images from a model of the city of Dalmine combined with aerial photographs of the city as a backdrop. Real workers, taken from a film from the same year, are superimposed and enclosed in a specially constructed theater, thus creating a short circuit between truth and falsehood, between reality and fiction.

The work seeks to explore a journey of memory and the passage of time and space, allowing anyone who wishes to journey through the hypotheses of the future city.

Possible inhabitants? Visitors from the future? Some are still and seem to observe us, others, like us, scrutinize the space, inspecting it and wandering aimlessly. They are ghosts of the past that, piercing the stone, travel through the future enclosed in their eyes.





Esposta nella mostra *Spazio Giacomo, ART DATE The Blank Contemporary, Bergamo, 2025*

Turnover

Video, HD, 5’20”, 2024, in collaborazione con Valeria Olivo

Link video

IT
Mentre dalle 22,00 alle 6,00 si svolge il turno notturno all’interno di un’imponente industria come la Tenaris di Dalmine, alle 23:30 la discoteca Bolgia apre se sue porte al pubblico per poi chiuderle alle 6 del mattino. Quando suonerà la sirena di inizio turno, dall’altra parte dell’autostrada A4 gruppi di persone si raduneranno per condividere la stessa rimbombante e sensoriale esperienza, cercando di sintonizzarsi con la ritmica affidata ai drum-machines più o meno consapevolmente. Quando, invece, la sirena del fine turno suonerà alle 6,00 per avvisare gli operai di dirigersi verso l’uscita dell’azienda, anche il pubblico del Bolgia uscirà dalla struttura generalmente in condizioni e stati d’animo opposti rispetto agli operai dell’azienda. Attraverso la contrapposizione di due realtà contigue, quella industriale e quella ricreativa, emerge un contrasto che pone in rilievo la coesistenza di masse di individui, che in un caso si riuniscono in modo disciplinato a scopo produttivo, dentro tempi di lavoro serrati e ripetitivi, e nell’altro formano mucchi disordinati e imprevedibili di corpi che cercano piacere, pur sottostando ai ritmi spesso modulari della musica elettronica. Svago e lavoro si pongono come due realtà dove le masse esprimono in modi opposti (ordine / disordine) la necessità dell’aggregazione sociale.

ENG
While the night shifts inside the massive Tenaris factory in Dalmine operates from 10:00 PM to 6:00 AM, the Bolgia nightclub opens its doors to the public at 11:30 PM and closes again at 6:00 AM. When the siren sounds to signal the start of the shift, groups of people on the other side of the A4 motorway will gather to share the same reverberating, sensorial experience, consciously or unconsciously trying to tune in to the rhythm of the drum machines. When, however, the siren sounds at 6:00 AM to alert the workers to head for the factory exit, the Bolgia crowd will also generally leave the facility in the opposite state and mood to the company workers. By juxtaposing two adjacent realities, industrial and recreational, a contrast emerges that highlights the coexistence of masses of individuals, who in one case gather in a disciplined manner for productive purposes, within tight and repetitive work schedules, and in the other form disordered and unpredictable heaps of bodies seeking pleasure, even while subjugated to the often modular rhythms of electronic music. Leisure and work present themselves as two realities where the masses express in opposing ways (order/disorder) the need for social aggregation.



Tre vite

Documentary, HD, 9'32", 2023

[Link video](#)

IT
Chi eri, chi sei, chi sarai? In un percorso introspettivo attraverso i ricordi fotografici e video delle pratiche di adozione. Tre vite racconta un percorso di crescita di un ragazzo adottato in Italia originario dell'Etiopia. Identità, crescita e appartenenza tutti aspetti che si mescolano in un singolo individuo alla ricerca di se stesso e di dare voce e spazio alla propria essenza.

ENG
Who were you, who are you, who will you be? In an introspective journey through photographic and video memories of adoption procedures, Three Lives recounts the growth journey of a young man adopted in Italy from Ethiopia. Identity, growth, and belonging are all intertwined in a single individual searching for himself and giving voice and space to his own essence.





L'accosto

Video, HD, 5'55', 2021, in collaborazione con Andrea Bertolin, Giorgia Motta

Link video

IT

Cosa succede quando una metropoli mette a disposizione dei suoi abitanti un campo da bocce? Chi si riunisce attorno a questo luogo? Con quale spirito si vive un posto simile?

Queste sono le domande che ci siamo posti quando abbiamo deciso di girare un documentario su questa realtà. L'accosto, titolo che prende il nome da uno dei tiri del gioco delle bocce un lancio di precisione che ha come obiettivo far arrivare la propria boccia il più vicino possibile al boccino o sfera mostra la giornata tipo di chi si riunisce in questo parco. Un'osservazione senza commento. Un luogo di aggregazione, di comunità, in cui la parola d'ordine sembra divertisti piuttosto che vincere. La competizione non è contemplata in questo luogo. Qui si viene solo per stare in compagnia e passare il tempo, sia da giocatore che da spettatore. Il volto di chi sta fuori segue il movimento interno dei campi, dove il gioco prende vita. In un variegato ritrovo di volti diversi il luogo muta attraverso il passaggio delle persone.

ENG

What happens when a metropolis offers its residents a bocce court? Who gathers around this place? What is the spirit in a place like this?

These are the questions we asked ourselves when we decided to make a documentary about this place. L'accosto, a title that takes its name from one of the shots in the game of bocce precision throw aimed at landing your ball as close as possible to the jack or ball shows the typical day of those who gather in this park. An observation without comment. A place of aggregation, of community, where the watchword seems to be have fun rather than win. Competition is not contemplated here. People come here simply to socialize and pass the time, whether as players or spectators. The faces of those outside follow the movement within the courts, where the game comes to life. In a diverse gathering of different faces, the place changes with the passage of people.





10 centimetri



2 centimetri



20 millimetri



Contatti

erika.ungari2107@gmail.com

3315437334

Instagram: [@erikaungari_](#)

Sito: www.erikaungari.com

Contacts

erika.ungari2107@gmail.com

3315437334

Instagram: [@erikaungari_](#)

Site: www.erikaungari.com