

HYPERMAREMMA

IS HYPER—
COMMUNICATIVE

Carola Bonfili
Second Order Reality

sabato 21 settembre dalle 11.30
alle 17.00
Spacco della Regina,
Ansedonia (GR)

Hypermaremma è lieta di presentare l'installazione *Second Order Reality* di Carola Bonfili, a cura di Daniela Cotimbo e Ilaria Gianni, realizzata negli spazi naturali dello Spacco della Regina di Ansedonia. Il progetto, promosso e prodotto dalla Fondazione smART, è stato realizzato grazie al sostegno dell'Italian Council (XI edizione, 2022) ed è destinato alla collezione del MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo di Roma.

Nelle cavità dello Spacco della Regina – un'apertura naturale nella roccia che si snoda dal mare fino al cuore dell'altura sovrastante – trova il suo ambiente naturale una doppia installazione scultorea e audiovisiva dell'artista Carola Bonfili, da sempre dedita alla narrazione multistrato del reale attraverso l'ampia gamma di linguaggi tecnologici messi a disposizione dall'era contemporanea.

L'artista, vincitrice dell'undicesima edizione dell'Italian Council, in *Second Order Reality* apre l'interrogativo sugli stati percettivi dell'esperienza nella navigazione dei mondi virtuali. Recuperando gli espedienti letterari di Gustave Flaubert in *La Tentazione di Sant'Antonio* (1872) e H.G. Wells in *L'isola del dottor Moreau* (1896) Carola Bonfili pone l'accento sugli stadi transitori di connessione con altri mondi virtuali e immaginifici in una narrazione che richiama l'atteggiamento avventuroso dell'infante.

L'opera video *The Stone Monkey* ci mostra, come in un videogame, il viaggio fisico e allegorico della piccola scimmia *M'ling* e dell'aiutante *Tanky Pear* verso la guarigione e l'accettazione del proprio sé, attraverso una serie di realtà e orizzonti mutevoli e dinamici. L'elemento sonoro, creato da Francesco D'Abbraccio, è parte integrante del progetto che avvolge l'opera ambientale. Le sculture in cemento dei due protagonisti, *M'ling* e *Tanky Pear*, riportano verso la fisicità l'esperienza del video, mostrandosi come action figure tipiche dell'universo del gaming. Con loro avviene il contatto reale con il mondo narrato nella videoinstallazione.

HYPERMAREMMA

IS HYPER—
COMMUNICATIVE

Biografia e informazioni generali

Carola Bonfili (1981) vive e lavora tra Brescia e Roma. Ispirandosi alle forme naturali e alla meccanica cognitiva, il suo lavoro si struttura in narrazioni stratificate che si sviluppano attorno a testi di origine eterogenea. I principi di Artificial Intelligence, gli ambienti di Computer Generated Imagery e Virtual Reality, la scrittura automatica sono gli strumenti principali della sua recente ricerca; questi elementi si ritrovano spesso nei processi produttivi alla base delle sue opere scultoree e delle installazioni di natura immersiva che tendono a forme di racconto transmediale. Il suo lavoro è stato presentato in varie istituzioni in Italia e all'estero, tra cui: Museo MAXXI, Roma; La Triennale di Milano; Istituto Italiano di Cultura, Los Angeles; Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea, Roma; Ludwig Museum, Budapest; Centre d'Art Contemporain, Genève; MAMbo – Museo d'Arte Moderna di Bologna; MACRO, Museo d'Arte Contemporanea, Roma. Ha ottenuto diversi premi e riconoscimenti tra i quali: Italian Council XI Edizione, 2022; Re:Humanism Prize, 2020; Premio LUM, 2011; Rome Prize, 2008-2009; Premio Strozzi, Firenze, 2009 e ha partecipato a residenze presso l'American Academy di Roma (2009) e MACRO, Roma (2012). Tra le collezioni pubbliche si ricordano la collezione del Museo MAXXI, la collezione Farnesina presso il Ministero degli Affari Esteri e la collezione del Museo MACRO a Roma. Dal 2004 collabora con Nero Editions con cui nel 2011 pubblica *Names of Numbers*; una serie di libri monografici sul disegno.

Hypermaremma nasce nel 2019 come Festival d'arte diffusa nel territorio maremmano con un programma che si estende per tutto l'anno. Fondata come Associazione di Promozione Sociale dai galleristi Carlo Pratis e Giorgio Galotti assieme al collezionista Matteo d'Aloja, ha l'obiettivo di coinvolgere la bassa Maremma attraverso l'intervento di artisti contemporanei che, invitati a relazionarsi con il territorio e la sua storia, siano capaci di innescare una rilettura del paesaggio e delle atmosfere del luogo, lasciando un segno artistico che contribuisca al turismo culturale e all'attivazione di sinergie e collaborazioni con la comunità e le maestranze locali. Hypermaremma valorizza il territorio attraverso opere che esaltano porzioni di paesaggio come museo diffuso a cielo aperto. Le opere prodotte da Hypermaremma sono esclusivamente in luoghi senza vincoli territoriali o temporali, visitabili in ogni momento del giorno e della notte. Nell'approccio curatoriale di Hypermaremma è fondamentale il dialogo tra luogo e intervento artistico: il paesaggio diventa parte integrante dell'opera e molto spesso del suo stesso significato.

Hypermaremma
Associazione di promozione sociale
via delle Mimose 133, 58015 Orbetello (GR)
P.IVA e C.F. 01680040530

www.hypermaremma.com
Facebook, Instagram: (at)hypermaremma
[info\(at\)hypermaremma.com](mailto:info(at)hypermaremma.com)