

[\[M\]TOPICS](#)[\[M\]MOODBOARD](#)[\[M\]PILLS](#)[\[M\]TUBE](#)[\[M\]MORE...](#)[\[M\]EVENTS](#)[\[M\]CONTACT](#)

*3412 Kafka* è la prima mostra personale di **Carola Bonfilii** presso **smART-polo per l'arte** di Roma, in corso fino al 23 febbraio 2018.

*3412 Kafka* è il nome di un asteroide, di cui l'artista è venuta casualmente a conoscenza mentre svolgeva degli studi sul poeta Franz Kafka. Lo spazio espositivo si divide in tre sale, in cui l'artista mette in pratica tutte le forme artistiche del nostro tempo, tradizionali e non. La sala più grande ospita un insieme di sculture che riproducono, con la tecnica della **termoformatura** (una pratica industriale che consiste nella stampa di materiali plastici) dei luoghi provenienti da ricordi dell'artista o dal concetto di tana, rifugio, tramite dei materiali come cemento,

resina o polvere di marmo. L'idea del ricordo fa di esso un luogo di nostalgia.

< 

permette una       in qualche modo più severo con il nostro raziocinio. In un'intervista fatta da **Ilaria Gianni** a Carola Bonfilii, riportata dal catalogo della mostra, l'artista spiega: "I ricordi sono uno strano materiale plasmabile, ancora più dei sogni, forse perché di questi ultimi per la loro natura inafferrabile ci fidiamo poco [...] lo scarto temporale che ti distanzia da un avvenimento passato lo rende quasi irreale, mi interessa come con questo meccanismo i piani di percezione si confondono, hai la certezza di aver vissuto un particolare evento, ma forse lo stai solo sovrapponendo ad un'immagine di altra provenienza".



Il tempo allontana da un ricordo e permette contemporaneamente di idealizzarlo. Ma un artista (oppure uno scrittore, un cantante, un ballerino, chiunque sia in grado di creare un prodotto artistico) riesce, come in questo caso, a bloccare un ricordo in un'immagine, tramite la sua capacità creativa, anche se nel prodotto artistico non si ha la certezza di sapere cosa sia stato veramente vissuto e cosa sia stato contaminato dall'immaginazione.

Colui che ricorda diviene allo stesso tempo costruttore del ricordo e spettatore di se stesso. La sovrapposizione di questi due ruoli concorre alla sovrapposizione dei piani di percezione. In questo caso le memorie si fanno plastiche e le loro dimensioni permettono facilmente una visione dall'alto, favorendo la proiezione dell'artista all'interno della riproduzione di questi luoghi. Carola

Bonfilii ha sottolineato che è possibile toccare le opere, ripercorrendo in questo modo, tramite il



Carola si ricorre a f | t | r | G+ | p | 1 | in. La sua concreta riproposizione subisce plasticamente una sovrapposizione di immagini di provenienze diverse.



Se in questa sala la tecnica usata per la realizzazione delle opere d'arte è tradizionale, ovvero la scultura, nelle altre due sale le tecniche usate sono decisamente diverse. Nella sala di fronte a quella appena descritta si ripete un'esperienza molto simile: tramite un occhiale 3D il visitatore può assistere ad un **video VR**. In questo caso prevale una tendenza alla scenografia digitale, non lontana dal principio del video gioco.

Il video è stato realizzato in collaborazione tecnica con il team **IMAGO** tramite immagini suggerite da Carola, in modo da rendere lo scorrimento più fluido attraverso un fedele, ma accelerato susseguirsi del tempo e della successione giorno-notte. Questo effetto di reale-fantastico è reso grazie a un naturalismo digitale, modificato rispetto ai luoghi originali da cui prende ispirazione il progetto. Tale naturalismo porta a sentire questi luoghi vicini, ma allo stesso tempo lontani da noi. Questa sensazione contraddittoria è dovuta a una familiarità visiva di paesaggi, che viene in parte distorta, non solo dall'accelerazione del tempo, ma anche dall'accompagnamento del progetto musicale di **Francesco Fonassi**, che contribuisce ad amplificare una sensazione di lontananza e alienazione, senza cui sarebbe impossibile portarci a metà tra la

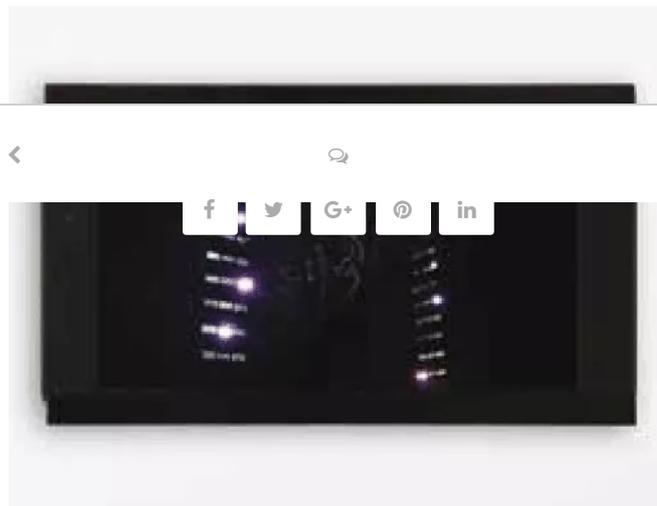
dimensione di un luogo razionalmente esistente e quella di un luogo immaginario, che è poi il senso

< 

Le arti digitali, f      creare una *mimesis*, che la tradizione artistica ha già conosciuto e affrontato con razionalità. Tale razionalità visiva, certo non è propria di questo tempo, siamo pur sempre nell'era del post-moderno e abbiamo alle spalle l'esperienza delle avanguardie. L'uomo ha sempre cercato di simulare la natura oppure di distruggerla, non solo sulla tela. Potrà o meno esserci, nella nuova frontiera delle arti digitali, un momento storico in grado di provocare una crisi del digitale odierno, degna delle avanguardie più pure? In ogni caso sta già avvenendo un'evoluzione del principio di narrazione.



L'ultima sala si presenta come il racconto dell'origine di questa installazione: qui viene ripreso un workshop rivolto ai bambini diviso in due fasi. La prima fase ha inizio nel 2015 in cui Carola in collaborazione con **Irene Bianchetti** ha organizzato nel quartiere del Quarticciolo di Roma presso la scuola Statale Pirotta, una lezione introduttiva sul ciclo di vita delle stelle. Nella seconda fase è stato chiesto ai bambini una descrizione ed illustrazione di un pianeta di loro invenzione. In occasione del primo festival internazionale di installazioni luminose, i nomi di questi pianeti sono stati proiettati in codice Morse, con un sistema di illuminazione sulle case popolate del quartiere Quarticciolo.



In questa sala, tramite un proiettore si possono osservare le schede descrittive dei pianeti inventati dai bambini e le fotografie della performance dell'installazione luminosa. L'esperienza della creazione di un pianeta immaginario è stata ripetuta da smART polo per l'arte, in laboratorio in cui i bambini potevano costruire, questa volta plasticamente, con materiali di scarto dei pianeti da loro inventati.

Difficile è percepire se stessi e forse lo strumento più favorevole a tale percezione sono i ricordi. Ma se, come sostiene Carola, i ricordi sono nell'atto del ricordare inevitabilmente contaminati dall'immaginazione, la conservazione di una immaginazione fanciullesca diventa importante in funzione dei ricordi e quindi della nostra auto percezione. Se però, nel momento in cui un artista è in grado di dare vita materialmente a un ricordo "sporco" di immaginazione, siamo sicuri che l'immaginazione sia poi così immaginaria? I bambini, in questo, danno sempre una grande lezione agli adulti.

### Veronica Benanti

Condividi:



### Correlati