

CAROLA BONFILI

Q9

Q9

CAROLA BONFILI  
3412 KAFKA

A CURA DI / CURATED BY  
ILARIA GIANNI



**smART - polo per l'arte**

Presidente / *President*  
**Margherita Marzotto**

Direttore spazio espositivo /  
*Director of exhibition space*  
**Stephanie Fazio**

Direttore spazio didattico /  
*Educational Director*  
**Giorgia Rissone**

Curatore / *Curator*  
**Ilaria Gianni**

Coordinamento progetti /  
*Project Management*  
**Manuela Ruggeri**

Assistente Direttore spazio esp. /  
*Assistant*  
**Irene Seneca**

Web Designer  
**Francesco Basileo**

Ufficio stampa / *Press Office*  
**Manuela Ruggeri**

**Catalogo / Catalogue**

Coordinamento editoriale /  
*Editorial Coordination*  
**Stephanie Fazio**  
**Manuela Ruggeri**

Traduzioni / *Translations*  
**Tris Bruce**

Foto / *Photo Credits by*  
**Francesco Basileo**

Progetto grafico / *Graphic Design*  
**Matteo Guiotto**

Stampa / *Printed by*  
**Litografia Bruni, Roma**

Con il patrocinio di /  
With the patronage of



**Si ringraziano / Special thanks to**

Francesco Fonassi  
Irene Bianchetti  
Amerigo Nutolo  
Francesco Imberti  
Valerio Mannucci  
Paolo Ripamonti  
Nicola Saponaro  
Simone e Michele Bornati  
Lorenzo Bonfilii

Con il sostegno di /  
With the support of

*Santa Margherita*  
GRUPPO VINICOLO

# Q9

**Q9** È IL NONO NUMERO DELLA COLLANA DI QUADERNI D'ARTISTA REALIZZATI DA **smART - polo per l'arte**, DEDICATI AD ARTISTI CONTEMPORANEI OSPITATI NELLO SPAZIO ESPOSITIVO DI PIAZZA CRATI 6/7, ROMA. CIASCUNA PUBBLICAZIONE INCLUDE TESTI CRITICI O INTERVISTE CHE CONSENTONO DI APPROFONDIRE LA RICERCA PERSONALE DEGLI ARTISTI ESPOSTI, COLLOCANDOLI NEL CONTESTO DI UN PIÙ AMPIO PANORAMA CONTEMPORANEO.

**Q9** IS THE NINTH ISSUE OF A SERIES OF ARTISTS' NOTEBOOKS PRODUCED BY **smART - polo per l'arte** AND DEDICATED TO CONTEMPORARY ARTISTS FEATURED IN THE EXHIBITION SPACE IN PIAZZA CRATI 6/7, ROME. EACH PUBLICATION INCLUDES CRITICAL ESSAYS OR INTERVIEWS THAT DELVE INTO THE PERSONAL RESEARCH OF EACH ARTIST BY POSITIONING HIM OR HER IN THE CONTEXT OF A BROADER CONTEMPORARY SCENE.

3412 KAFKA CAROLA BONFILI

## SOMMARIO / TABLE OF CONTENTS

- 6 **MARGHERITA MARZOTTO E STEPHANIE FAZIO: INTRODUZIONE / INTRODUCTION**
- 10 **ILARIA GIANNI: UNA PREMESSA / A PREMISE**
- 14 **ILARIA GIANNI E CAROLA BONFILI: UNA CONVERSAZIONE / A CONVERSATION**
- 26 **AMERIGO NUTOLO: INDEFINITO PRESENTE / INDEFINITE PRESENT**
- 30 **OPERE / WORKS**
- 46 **BIOGRAFIA / BIOGRAPHY**

MARGHERITA MARZOTTO

Presidente

STEPHANIE FAZIO

Direttore spazio espositivo

Abbiamo incontrato per la prima volta Carola Bonfilì al MACRO, entrando dentro una sua installazione che prevedeva un percorso in un ambiente buio e foderato di materiali diversi che avevano in comune una particolare morbidezza al tatto. La parte interna dell'installazione era composta di ambienti separati da tessuti, in modo che il visitatore dovesse farsi strada con le mani in un habitat che lo accoglieva come una specie di embrione.

La sensazione prodotta in noi da questo breve tragitto è stata molto forte e anche piuttosto inquietante, ma attraente. Una situazione in cui era necessario lasciarsi trasportare per poter percepire le sensazioni che quella condizione sapeva procurare. Quindi, una specie di sfida all'istinto di difendersi dal buio. Il buio evoca l'ignoto. Siamo uscite entrambe con la voglia di dirci che quest'opera ci aveva offerto un'esperienza importante, bella.

Ci è rimasto il desiderio d'incontrare l'artista e di lavorare insieme ad un progetto.

*3412 Kafka* è il nome di un asteroide della nostra galassia che ha suscitato l'interesse di Carola in un periodo in cui stava studiando i lavori incompiuti di Franz Kafka, che da tempo avevano per lei un particolare fascino e da cui voleva trarre ispirazione per un suo progetto.

*3412 Kafka*, presentato negli spazi di smART, non è solo una mostra, ma un processo che ha preso avvio con due workshop rivolti ai bambini: il primo nel quartiere del Quarticciolo e il secondo nei nostri spazi didattici, rispondendo al nostro interesse di costruire una mostra che dialogasse con un progetto dell'area educativa. Anche l'artista si è mostrata entusiasta di fare questo.

Di Carola Bonfilì ci attira l'attitudine ad una continua introspezione nel procedere costruttivo del suo lavoro: la sua ricerca passa attraverso una sequenza d'interrogativi in qualche modo concatenati con immagini provenienti dalla memoria e scaturiti da un processo che tende a produrre pensieri al contempo rivisitati ed esplorati. L'universo immaginato dall'artista ben si presta da un lato a suscitare la curiosità e la capacità d'invenzione dei bambini, dall'altro a diventare luogo di proiezione del suo mondo interiore, ma anche rifugio, uno spazio dove sentirsi protetti dal frastuono della realtà.

Ricostruire i ricordi è una parte significativa di questo procedere che la porta ad una continua ricerca di materiali che si adeguino alle sue visioni e alle sue sensazioni. Questa volta non più materiali morbidi, ma oggetti che hanno una durezza e una potenza tattile. C'è posto per manufatti del vivere quotidiano, recuperati nelle loro forme ma trasformati nel significato, che contribuiscono al processo immaginifico. La costruzione dell'opera gioca sull'interazione fra sostanze diverse e su procedimenti di finissaggio che ogni volta rispondono ad una ricerca in cui è in gioco la sensibilità dell'artista. Ne derivano oggetti che catturano per la potenza dell'aspetto materico e affascinano per la loro capacità di indurre visioni che ci portano oltre il reale.

MARGHERITA MARZOTTO  
President

STEPHANIE FAZIO  
Director of Exhibition Space

We first met Carola Bonfili at the MACRO of Rome, when we entered one of her installations, which involved walking through a dark space lined with various different materials, all of which had the quality of softness to the touch. The internal part of the installation was made up of rooms separated by fabrics, so that the visitors had to proceed and make their way by using their hands in a habitat that enveloped them as a kind of embryo.

The sensation that this short journey produced in us was very strong and, although it was disturbing, we also found it attractive. It was necessary to let oneself be transported, so as to be able to perceive the sensations which the situation could conjure up. It was a kind of challenge for one's instinct, which wanted to defend itself from that darkness, which evoked the unknown. When we emerged we told each other that the installation had given us an important and rewarding experience. It left us with the desire to meet the artist and to work together with her on a project.

*3412 Kafka* is the name of an asteroid in our solar system, which aroused Carola's interest at a time when she was studying the unfinished works of Franz Kafka, whom she had been fascinated by for a long time and from whom she wanted to draw inspiration for a project.

This project, *3412 Kafka*, now presented in the exhibition spaces of smART, is not just an exhibition but it is also an on-going process that started out with two workshops aimed at children: the first in the Quarticciolo district of eastern Rome and the second in our own teaching spaces. This was due to our interest in creating an exhibition that would establish a dialogue with an educational project. Also the artist was enthusiastic about doing this.

We were attracted by the attitude of continuous introspection of Carola Bonfili that is expressed in the constructive procedures of her work. Her artistic research passes through a series of questions that are some way concatenated with images from the memory, arising from a process of projection, which produces thoughts that can be revisited and explored at the same time. The universe as imagined by the artist lends itself on the one hand to arousing the curiosity and the inventive capacities of children, and on the other hand to becoming the place of the projection of her inner world, but also a shelter: a space where one can feel protected from the noise and confusion of reality.

Reconstructing memories is a significant part of these processes that lead Carola to engage in a continual search for the materials that might be appropriate for her visions and her sensations. This time they are not soft materials, but hard objects with a tactile power. There is also room for the artefacts of daily life, the forms of which are maintained, while being rediscovered and transformed as regards their meanings, which contribute to the process of the imagination. The construction of the work is based on the interaction between different substances and on the processes of completion and finishing that respond to a research in which the artist's sensitivity is at stake. The objects that derive from all this capture the power of concrete materiality and they fascinate us, thanks to their ability to induce visions that lead us beyond the real.

## UNA PREMESSA

ILARIA GIANNI

**F.** [...] Perché le mie cose finiscono sempre nel modo che io dico che non è ordinato?

**P.** [...] è solo perché ci sono più modi che tu chiami 'disordinati' che modi che tu chiami 'ordinati'.

**F.** Ma questa non è una ragione

**P.** Ma sì lo è. Ed è la vera, unica e importantissima ragione.

**F.** Papà smettila!

**P.** Ma non ti sto prendendo in giro. La ragione è questa, e tutta la scienza è appesa a questa ragione.

Gregory Bateson,  
*Verso un'Ecologia della Mente*

*3412 Kafka* è il nome di un asteroide del nostro sistema solare. Uno tra milioni di milioni, Carola Bonfilì ne è venuta a conoscenza casualmente, nel corso di alcune ricerche sulla figura e il lavoro di Franz Kafka. All'artista non erano chiare le fattezze del piccolo corpo celeste, né quale posizione occupasse nella nostra complessa porzione di universo. La sua attenzione si è così spostata dall'autore all'asteroide, dalla sua storia all'Universo come luogo di immaginazione.

Lo Spazio infinito, i corpi che lo abitano e la difficoltà di illustrarli sono diventati i soggetti dell'articolato programma espositivo *3412 Kafka*, che, attraverso una varietà di punti di vista, linguaggi e metodologie – scultura, performance, laboratori didattici, video, realtà virtuale – riflette sulle potenzialità del nostro immaginario.

*3412 Kafka* non è solo una mostra, ma un processo destinato ad evolversi, composto da più capitoli presentati nella loro prima formalizzazione corale presso smART – polo per l'arte.

Il percorso di *3412 Kafka* prende avvio dalla realizzazione di due laboratori didattici rivolti a bambini delle scuole elementari, condotti da Carola Bonfilì in collaborazione con Irene Bianchetti, una prima volta nel 2015 al Quarticciolo presso la Scuola Statale Pirotta (Roma) e due anni dopo presso smART- polo per l'arte.

Nel corso di queste sessioni, dopo una breve lezione sul ciclo di vita delle stelle, è stato chiesto ai bambini di compilare una scheda con la quale descrivere e illustrare un pianeta di loro invenzione. I nomi dei pianeti inventati dai bambini presso la scuola Pirotta sono diventati l'oggetto di una installazione luminosa nelle case popolari del Quarticciolo, dove sono stati trasmessi in codice Morse da una serie automatizzata di fonti luminose installate sulla facciata di due palazzi adiacenti. Ai ragazzi che hanno partecipato al workshop presso smART – polo per l'arte, è stato invece chiesto di costruire tridimensionalmente il proprio pianeta,

utilizzando materiale di scarto.

In entrambi i casi, i laboratori hanno portato allo sviluppo di scenari immaginari che utilizzano la realtà come spunto su cui operare continue deviazioni di senso e di forma. I risultati, esposti per la prima volta insieme in mostra, trasportano lo spettatore verso dimensioni extra-ordinarie, evidenziando un curioso parallelismo tra l'invenzione fanciullesca e la misteriosa oscurità del nostro Universo.

Un percorso simile ha condotto Carola Bonfilì a costruire un nuovo nucleo di opere scultoree. Un'intera stanza dello spazio espositivo rivela un paesaggio tra il reale e l'utopistico, frutto di un procedimento marcato dall'esperienza, dai ricordi, dalla riscrittura di riferimenti e immaginari, e dalla sperimentazione sui materiali che compongono il bagaglio culturale e fantastico dell'artista.

Il processo del gioco, della realtà simulata – potenzialmente reale ma dislocata nel tempo e nello spazio – si ritrova anche in un video immersivo VR realizzato in computer grafica, con progetto sonoro di Francesco Fonassi. Carola Bonfilì conduce lo spettatore nel terreno delle "simulazioni", in uno spazio nello spazio, utilizzando la stessa tecnica che di solito associamo ai videogiochi – ma che, per la sua capacità di plasmare scenari sconosciuti, futuri ipotetici e luoghi inaccessibili viene utilizzata anche dalle organizzazioni militari, dalla medicina e dalla politica. La Terra si presenta come spazio virtuale, in una dimensione che è allo stesso tempo familiare e aliena, illusoria e inquietante.

Attraverso un processo di costruzione e decostruzione di reale e immaginario, spaventoso e fantastico, *3412 Kafka* rende tangibile il lavoro prodotto dalla nostra immaginazione, presentando codici, sistemi sintattici e iconografici che appaiono lontani e sfuggenti, ma che sono sorprendentemente familiari.

**A PREMISE**

ILARIA GIANNI

**D:** [...] Why do my things get the way I say isn't tidy?

**F:** [...] it's just because there are more ways which you call "untidy" than there are ways which you call "tidy."

**D:** But that isn't a reason why

**F:** But, yes, it is. And it is the real and only and very important reason.

**D:** Oh, Daddy! Stop it.

**F:** No, I'm not fooling. That is the reason, and all of science is hooked up with that reason.

Gregory Bateson,  
*Steps to an Ecology of Mind*

*3412 Kafka* is just one of many millions of asteroids in our solar system. The artist Carola Bonfili came to hear of it by chance, while she was conducting some research into the work of Franz Kafka. She soon became intrigued by this tiny celestial body, and the position it occupies in our small part of the universe. Her attention thus shifted from the author to the asteroid named after him, and from his life story to the wider universe, seen as a place that puts no limits on the imagination.

The infinity of space, the heavenly bodies that inhabit it and the difficulty of illustrating them are all the subjects for the exhibition *3412 Kafka* that, thanks to a variety of points of view, media and methodologies – sculpture, performance art, educational workshops, videos and virtual reality – opens up a fascinating reflection on the ample potentialities of our imagination.

*3412 Kafka* is thus not just an exhibition, but a process that is destined to evolve, consisting of several stages that are presented for the first time in a choral form by smART – polo per l'arte.

The activities of *3412 Kafka* began with the realization of two workshops for elementary school children, conducted by Carola Bonfili in collaboration with Irene Bianchetti. The first was held in 2015, in the Quarticciolo district at the Pirotta State School (Rome) and two years later on the premises of smART – polo per l'arte.

During these workshops, after a brief lesson on the life cycle of the stars, the children were asked to describe, illustrate and name a planet of their own invention.

The names of the planets, invented by the children at the Pirotta School, became the subject of a light installation in the public housing of Quarticciolo, where they were transmitted in Morse code by an automated set of lights on the facades of two adjacent buildings.

The children who attended the workshop at smART – polo per l'arte, were asked to build three dimensionally their planet, using discarded items and trash. In both cases, the workshops led to

the development of imaginary scenarios that use reality as a basis on which to operate continuous deviations of meaning and form.

The results, shown for the first time together in the exhibition, lead the spectator towards extraordinary dimensions, highlighting a curious parallelism between the childlike invention and the mysterious darkness of our Universe.

A similar process led Carola Bonfili to build a new set of sculptures.

An entire room of the exhibition space reveals a landscape that is suspended somewhere between the real and the utopian, which is the result of a process based on experiences, memories, the rewriting of imaginary references and experimentation upon the various materials that all contribute to make up the artist's cultural roots.

The concepts of game and of simulated reality – potentially real but perhaps displaced in time and space – can also be found in an immersive VR video realized with computer graphics, associated with a sound project by Francesco Fonassi.

Carola Bonfili leads the spectator into a world of simulation, into a space within outer space, using the same techniques that are usually associated with video games, but that, because of their ability to shape and mould unknown scenarios, hypothetical futures and inaccessible places, are also used by military organizations, as well as in the fields of medicine and politics. Planet Earth is presented as a virtual space, in a dimension that is both familiar and alien, illusory and disturbing.

Through a process of construction and deconstruction that is both real and imaginary, frightening and fantastic, *3412 Kafka* makes the creations produced by our imagination more tangible and concrete, by presenting codes, and syntactic and iconographic systems that may appear to be distant and elusive, but that are actually surprisingly familiar.



**UNA CONVERSAZIONE**

ILARIA GIANNI E CAROLA BONFILII

**IG** Spesso il tuo lavoro introduce alla dimensione dell'irrazionale, scavando nell'archivio dei ricordi. Lontano da logica e ragione, è come se ponessi lo spettatore nell'ambito della "storiografia del fantastico". Attraversata la soglia delle tue opere, il raffronto è con il regno della finzione, dove la costruzione dell'ignoto si palesa e assume una posizione predominante. Eppure metti lo spettatore anche nelle condizioni di sentirsi toccato da una lontana e familiare sensazione. Si diventa così protagonisti, non solo dell'esperienza fisica percepibile davanti alla quale ci poni, ma anche del racconto dell'invisibile. Cosa ti porta ad essere interessata a portare a galla il momento dell'immaginario, quello della costruzione fantastica, dove mitologie intime, meccanismi di invenzione radicale, transizioni interiore, ricordi e memorie convivono?

**CB** I ricordi sono uno strano materiale plasmabile, ancora più dei sogni, forse perché di questi ultimi, per la loro natura inafferrabile, ci fidiamo poco. Credo ci siano nel corso della vita solo alcuni momenti di lucidità in cui siamo veramente presenti a noi stessi, in cui c'è un allineamento tra tutti i nostri sensi. Questi accadimenti appartengono ad un tempo passato, ma riemergendo tagliano l'arco temporale che ti separa da essi e diventano nitidi, al punto da poterli descrivere e forse anche riscrivere nel momento in cui li stai ricordando. È un meccanismo che, più o meno consapevolmente, appartiene a tutti. Lo scarto temporale che ti distanzia da un avvenimento passato lo rende quasi irreali, 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.

**IG** *3412 Kafka* è la tua prima mostra personale dopo qualche anno di silenzio, passato a studiare e ragionare. Nel tempo il tuo lavoro ha fatto uso di molti linguaggi e adottato varie modalità di formulare visivamente le tue ricerche e la tua immaginazione. Avendo avuto modo di seguirti negli anni, sono consapevole che ogni volta che ti confronti con un mezzo diverso lo studi a fondo. Fai molti tentativi articolando la materia prescelta, confrontandoti con specialisti nel settore, per poi trovare una tua "cifra" che accoglie la conoscenza tecnica più classica e la mette al contempo in discussione, portandola ad affacciarsi in territori meno conosciuti, plasmandola in maniera sicuramente non convenzionale. La scultura, il disegno, il suono, la

pratica partecipativa, il mondo analogico e ora quello digitale sono media da cui hai attinto. Ci puoi raccontare come elabori la formalizzazione estetica delle tue idee e come ti rapporti ai vari linguaggi visivi che adoperi?

**CB** Dipende dal lavoro, in alcuni casi parto dall'interesse per una tecnica, in altri cerco di sviluppare a livello formale un'idea astratta. Non sempre mi è possibile rimanere fedele all'idea iniziale e realizzarla senza ricorrere ad un compromesso. Capire le caratteristiche dei materiali e le loro potenzialità mi interessa proprio per la difficoltà di comprensione e di riproduzione del materiale stesso, per riformulare una realtà fisica tenendo solo dei dettagli che per ragioni diverse diventano narrazione. Può esserlo la piega di un tessuto, la corteccia di un albero o un materiale spezzato. Sono forme involontarie, che esistono attorno a noi, ma sono anche le stesse forme, a volte subite passivamente, che appartengono ad un immaginario radicato nella memoria personale e culturale di ognuno.

Ad un certo punto credo sia importante fermarsi, non tanto per mettersi in discussione, perché credo che ogni artista lo faccia costantemente, ma per portare all'exasperazione un meccanismo fino al punto di farlo collassare. Quello che rimane è più forte perché vuol dire che c'è un interesse dettato da una necessità costante.

**IG** In questo caso ti cimenti con le potenzialità del vocabolario del digitale che oggi viene adottato e declinato soggettivamente anche dalle arti visive. Cosa ti ha portato a farne uso?

**CB** La possibilità di riprodurre la natura alterandone leggermente le sembianze, e di reinserirla in uno scenario simile a quello reale. Con la simulazione della realtà virtuale il coinvolgimento della persona che osserva è essenzialmente fisico. Mi interessa il breve stato di alterazione che questo comporta.

Trovo anche interessante, e non necessariamente in senso positivo, quanto rapportarsi con questi strumenti influisca sull'elaborazione di un progetto, mi sembra che sia simile al modo in cui la tecnologia stia modificando il modo di ragionare delle persone.

**IG** Una parte di *3412 Kafka* consiste in un video immersivo VR realizzato in computer grafica.

Conduci lo spettatore nel terreno delle "simulazioni", in uno spazio nello spazio, utilizzando la stessa tecnica che di solito associamo ai videogiochi – ma che, per la sua capacità di plasmare scenari sconosciuti, futuri ipotetici e luoghi inaccessibili viene utilizzata anche dalle organizzazioni militari, dalla medicina e dalla politica. Leggevo ultimamente un articolo su come la realtà virtuale, mettendo in primo piano l'artificio della somiglianza, inneschi una serie di questioni che interrogano temi assoluti quali la

percezione e la verità, l'alienazione e l'esistenza. Attraverso la realtà virtuale si rivoluziona lo stesso atto del narrare e del credere. Come hai approcciato questa nuova modalità attraverso cui poter articolare le storie frutto della tua immaginazione?

**CB** Trattandosi sempre di una riproduzione e di una trasposizione di linguaggi, l'approccio è stato piuttosto naturale; non credo sia molto diverso, sul piano narrativo, dall'invenzione di una storia. La differenza sostanziale è nella programmazione, i ragazzi che hanno lavorato al progetto hanno modellato una serie di immagini che avevo loro dato, cercando di interpretare una sceneggiatura in modo da renderne più fluido lo scorrimento.

Il video è stato programmato per avere un ciclo giorno/notte identico a quello reale ma accelerato, l'inclinazione della luce condiziona tutti gli altri elementi presenti, rispettando, ma allo stesso tempo alterando delle leggi fisiche. La questione che mi incuriosisce di più è capire perché cerchiamo di simulare comportamenti umani e scenari verosimili. Probabilmente, tra cento anni chiunque sarà in grado di acquisire la percezione di un microorganismo e sentire tutti i suoi impulsi elettrici, mentre manda indicazioni ad altri microrganismi su come disegnare una pecora su una pietra. Mi piacerebbe sapere quale sia la ragione che ci porta a farlo.

**IG** Mi piacerebbe molto poter aprire una dibattito sul tema, tuttavia non credo di avere gli strumenti adeguati per affrontare lo sviluppo di questo scenario futuro in ambito etico e scientifico. Mi interessa invece approfondire, attraverso il tuo sguardo, come queste nuovi progressi tecnologici possano avere un ruolo nell'evoluzione della creatività, nella costruzione culturale e nel paesaggio delle arti visive.

**CB** Dal punto di vista estetico le possibilità date dalla tecnologia sono tante ed interessanti, soprattutto perché la diffusione su larga scala è relativamente recente e la sua evoluzione molto veloce, quindi sono possibili approcci freschi ed estemporanei. È però molto difficile decontestualizzare questo discorso dalla realtà generale, dove invece la tecnologia incide nei rapporti umani e in questioni anche più importanti, non necessariamente in modo positivo. Nel migliore dei casi credo che possa aiutare a sviluppare processi empatici, ma è importante anche testarne i limiti, i difetti e le incongruenze.

**IG** Nel film presentato, la Terra si presenta come spazio virtuale, in una dimensione che è allo stesso tempo familiare e aliena, illusoria e inquietante. Mentre lo guardavo non ho potuto fare a meno di pensare ad un libro che ho recentemente letto che affronta in breve la storia dell'umanità, attraverso l'evoluzione dell'Homo Sapiens (*Da animali a dei. Breve storia dell'umanità*,

di Yuval Noah Harari) e le previsioni – e dubbi – sul suo futuro. Il video mi ha trasportato in un tempo non ben identificato: un passato molto remoto e un futuro lontano. La nostra Terra si presenta come dimensione al contempo familiare e aliena, aprendo a una dimensione onirica tra l'illusorio e l'inquietante. I paesaggi vergini mi hanno fatto pensare alla terra di centinaia di migliaia di anni fa, proprio quella che hanno vissuto quelle sei specie di umani che hanno abitato il nostro pianeta, prima che i nostri antenati diventassero l'unica forma esistente e lo trasformassero radicalmente. Successivamente, usciti dalla natura rigogliosa il paesaggio si apre in una scenario desolante, ridotto a rovina da qualche forza superiore (anche se non ci è dato sapere cosa abbia provocato questo cambio di scena), per poi proiettarci in un panorama post-apocalittico, dove i pochi resti sono invece quelli architettati dall'uomo. Come in un romanzo di Philip K. Dick – un riferimento importante per la tua ricerca – rimaniamo sospesi in questo paesaggio flagellato del futuro (o dal passato?). In fondo se noi esseri umani siamo "i signori del pianeta" è perché – così dicono gli storici – abbiamo costruito dei sistemi fittizi basati sull'astrazione dell'immaginazione: il più grande potere aggregativo. Lasciando da parte questa deriva interpretativa, mi chiedevo come avessi utilizzato la tua di immaginazione per costruire la sceneggiatura?

**CB** Volevo che la sequenza avesse una temporalità ed una morbidezza che riportasse alla dimensione onirica, ma che fosse molto chiara nei dettagli e nello svolgimento. Volevo anche ripercorrere una storia senza i suoi personaggi principali, per rivedere i luoghi nei quali si potrebbero essere svolte determinate azioni. Un altro aspetto che mi interessa è la possibilità di ricreare per pochi minuti una sospensione temporale che fermi il costante flusso di pensiero del fruitore, in primo luogo il mio.

Sono stata sicuramente influenzata da diversi scenari ripresi dalla letteratura, spesso di fantascienza; Philip Dick è stato uno dei primi a descrivere una realtà in cui entità esterne governano l'uomo, trovo però più interessante il modo in cui i suoi personaggi interagiscono e subiscono possibili realtà "percepite". Un altro riferimento importante è stato J. G. Ballard che appoggia su paesaggi ai confini del tempo una lettura poetica della natura umana.

**IG** Questo è il primo capitolo di una serie. Possiamo avere qualche anteprima sui prossimi passi verso cui ci condurrà questa saga?

**CB** Mi piacerebbe realizzare un progetto che ruota attorno alla figura di Martin Kippenberger, artista tedesco scomparso nel 1997. Nell'ultima parte del video, la struttura che si intravede nel lago, è la riproduzione di una sua installazione, *Metro – Net*, del 1993. Il lavoro di Kippenberger consisteva in una serie di entrate della metropolitana, prelevate dal loro luogo di origine e dislocate in

diverse parti del mondo. La motivazione alla base del lavoro è ironica e seria al tempo stesso, sottolinea l'illusione di sentirsi connessi quando in realtà si è isolati in un mondo controllato da processi burocratici che limitano le nostre opzioni.

Mi interessa inoltre la nostra predisposizione ad accettare il concetto di infinito – proprio per non accettare in fondo l'idea di una fine – senza che ci sia data la possibilità di comprenderlo veramente.

**IG** Per *3412 Kafka* hai anche costruito un nuovo nucleo di opere scultoree. Un'intera stanza dello spazio espositivo rivela un paesaggio tra il reale e l'utopistico, anche questo frutto di un procedimento marcato dall'esperienza, dai ricordi, dalla riscrittura di riferimenti e immaginari, e dalla sperimentazione sui materiali. Ci puoi raccontare come hanno preso forma queste nuove sculture e come hai abbinato la tecnica, le finiture e le forme che hai escogitato?

**CB** Ci sono alcuni elementi che tornano spesso, in scala diversa, nei miei lavori. Il primo lo associo ad una sorta di tana o rifugio, un luogo dove in qualche modo c'è la possibilità di nascondersi o ripararsi. L'altro è uno spazio dai contorni indefiniti, simile ad un labirinto, dove confluiscono delle sensazioni legate a dei luoghi reali, che vengono riscritti nella memoria nel momento in cui tornano alla mente. Mi interessa come cambia il punto di vista mentre provi a costruire le pareti di uno spazio che esiste in un ricordo; la visione soggettiva, che quasi ti avvolge, diventa invece una visione dall'alto, che sintetizza l'immagine e ti distanzia da essa. I materiali utilizzati possono suggerire una forma da seguire e, al tempo stesso, possono essere scelti per la loro capacità di trasmettere una sensazione; o solo per le loro qualità estetiche. Il processo di termoformatura – la tecnica industriale utilizzata per lo stampaggio di materie plastiche che ho utilizzato come base per le sculture – mi interessa perché è un processo che cattura gli oggetti e ne nasconde le sembianze: lascia intravedere solo la linea che ne delimita la forma e, semplificandola, li fa assomigliare ad un disegno.

**IG** Concludiamo con la metodologia utilizzata per la concezione di *3412 Kafka*.

*3412 Kafka* non è solo una mostra, ma un percorso destinato ad evolversi, che ha preso avvio da una serie di laboratori didattici condotti con Irene Bianchetti. Il fatto che tu abbia coscientemente deciso di iniziare dai bambini, con l'ingenua e complessa invenzione fanciullesca, non mi sorprende. Come si sono sviluppati questi momenti laboratoriali e come hanno influenzato il tuo progetto?

**CB** Il progetto *3412 Kafka* è iniziato nel 2015 quando mi è stato chiesto di partecipare al *Festival Internazionale di Installazioni Luminose*, una mostra di arte pubblica a cura di *Nero*, che aveva come tema l'architettura di Roma. Nello specifico poneva l'attenzione sulla scarsa illuminazione di alcuni quartieri periferici di rilevanza storica e sociale. Era per me quindi importante rapportarmi con le persone che li abitavano e passavano la loro vita, per coinvolgerli in quello che in ogni caso, magari anche in senso positivo, andava ad invadere il loro spazio quotidiano. Ho scelto quindi di fare un progetto con i bambini di una scuola del quartiere, il Quarticciolo, e di utilizzare una serie automatizzata di fari applicati alle facciate di alcuni edifici, che pulsando comunicavano in alfabeto Morse. L'interesse per l'alfabeto Morse è in relazione al sistema di comunicazione dei bambini: per loro diventa un linguaggio segreto, che li riporta in quella sfera del mondo adulto che cercano di emulare, pur mantenendone le distanze, e nella quale trovano una loro indipendenza. Abbiamo deciso di associare le luci pulsanti, posizionate dietro i vetri delle finestre all'interno degli edifici e ben visibili dalla strada, al nome di un pianeta inventato dai bambini durante il workshop che avevamo fatto nelle settimane precedenti. Abbiamo spiegato loro, in modo semplice, il ciclo di vita delle stelle, per dargli l'idea di come sia fatto veramente quello che vedono nel cielo tutti i giorni. Poi li abbiamo lasciati liberi di costruire un loro astro immaginario. Hanno descritto le fattezze del pianeta, la forma, i materiali da cui è composto, gli abitanti e infine il linguaggio usato per comunicare. La parte didattica è stata importante per dar loro delle basi su cui spaziare, ma anche per iniziare a scoprire come funzionano le cose. Il processo di immaginazione dei bambini è la parte migliore di ciò che, dello stesso processo, rimane negli adulti. È quindi bello e costruttivo vivere quel momento in cui i bambini provano a immaginare e poi visualizzare qualcosa, per poi trasporla formalmente utilizzando i mezzi che hanno a disposizione. È importante saperli indirizzare, ed in questo è stata fondamentale la collaborazione con Irene Bianchetti, che mi ha mostrato come rapportarmi ai bambini senza interferire troppo nelle loro scelte, utilizzando la metodologia corretta per aiutarli ad immaginare e organizzare una serie di visioni, in un loro personale scenario, che spero possa servirgli come stimolo futuro.

**A CONVERSATION**

ILARIA GIANNI AND CAROLA BONFILI

**IG** Your work often features an irrational dimension, and digs down into the archive of memories. It is as if you place the spectator inside the “historiography of the fantastic”, far from logic and reason. When we cross the threshold of your works we encounter a realm of fiction, where the construction of the unknown is revealed and it takes on a predominant position. Nevertheless you also create the conditions for the viewer to feel touched by a distant and yet familiar sensation. Thus we become protagonists, not only of the perceivable physical experience that you place in front of us, but also of an account of the invisible. What made you so interested in bringing the imagination up to the surface: the imagination of the fantastic construction, where intimate mythologies, mechanisms of radical invention, inner transitions, and memories coexist?

**CB** Memories are made of a strange material that is even more malleable than dreams, perhaps because we do not really trust the latter, due to their elusive nature. I believe that during our lives there are only a few lucid moments when we are truly aware of ourselves, and when there is an alignment between all of our senses. These moments belong to a past time, but if they re-emerge they cut through the period of time that separates us from them and they become so clear that one can describe them and maybe even rewrite them in the same moment that one recalls them. It is a mechanism that, more or less consciously, belongs to everyone. The temporal gap that separates you from a past event makes it almost unreal, and I am interested in how, due to this mechanism, the planes of perception are mixed up. You are certain that you have experienced a particular event, but perhaps you are just superimposing it upon an image that has another source.

**IG** *3412 Kafka* is your first solo exhibition after some years of silence that you have spent in studying and thinking. Over time your work has made use of many different media and has adopted various modalities for visually expressing your artistic research and your imagination. Having had the opportunity to follow your practice over the years, I am aware that whenever you tackle a new medium you study it in depth. You make a lot of efforts to articulate the language or the materials you have chosen, and you pick the brains of specialists in the sector, in order to find your own personal 'style' that combines traditional technical knowledge while

also questioning it, bringing it into less familiar contexts, and shaping it in decidedly non-conventional ways. Sculpture, drawing, sound, participatory practice, the analogical world and now the digital one are some of the media that you have adopted. Can you tell us how you elaborate the aesthetic formalization of your ideas and how you relate to the various visual languages that you employ?

**CB** It depends on the work: in some cases I start out from an interest in a technique, in other cases I try to develop an abstract idea on a formal level. It isn't always possible for me to stay faithful to the initial idea and to realize it without resorting to a compromise. Understanding the characteristics of the materials and their potentialities interests me precisely because of the difficulties inherent in understanding and reproducing the material itself, in order to reformulate a physical reality while only holding onto some details that for various different reasons become a narration. It can be based on the fold of a fabric, the bark of a tree or a broken object. These are involuntary shapes, which exist all around us, but they are also the same forms, sometimes borne or endured passively, which belong to an imaginary realm that is rooted in everyone's own personal and cultural memory. At a certain point I think that it is important for me to stop, not so much to question myself, because I think that every artist is constantly doing this, but to push a mechanism to its limit and to the point of collapse. What remains is stronger because it means that there is an interest dictated by a constant necessity.

**IG** In this case, you explore the potentialities of the digital media that are now subjectively adopted and used by the visual arts. What made you use them?

**CB** The possibility of reproducing nature by slightly altering its appearance and re-inserting it into a scenario similar to that of reality. With the simulations of virtual reality, the involvement of the person who observes is essentially physical. I'm interested in the brief state of alteration that this involves. I also find it interesting, and not necessarily in a positive sense, to examine to what extent using these instruments influences the elaboration of a project. It seems to me that it is similar to the way in which technology is changing people's way of reasoning and thinking.

**IG** A part of *3412 Kafka* consists of an immersive VR video made with computer graphics. You lead the spectator into the realm of “simulation” and into a space within space, using the same technique that we usually associate with video games – but that, because of its ability to shape and mould unknown scenarios, hypothetical futures and

inaccessible places, is also used by the military, as well as in the fields of medicine and politics. I recently read an article on how virtual reality, by putting the artifice of similarity in the foreground, triggers off a series of problematic issues and leads us to question absolute themes such as perception, truth, alienation and existence. By means of virtual reality, the very act of narrating and believing is revolutionized. How did you approach this new modality, through which you could articulate stories that are the fruit of your imagination?

**CB** As this is always a reproduction and a transposition of means of communication, the approach was rather natural. I don't think it is very different, from a narrative point of view, from making up a story. The substantial difference is in the programming, as the guys who worked on the project modelled a series of images that I had given them, trying to interpret a screenplay so as to make it flow in a more fluid way. The video was programmed to have a day/night cycle that was identical to that of reality but that was accelerated. The angle of inclination of the light influences all the other elements present, while respecting but at the same time altering the real course of nature. What I'm most curious about is understanding why we try to simulate human behaviours and create plausible or credible scenarios. In a hundred years' time anyone will probably be able to acquire the perception of a microorganism and feel all of its electrical impulses, while sending indications to other microorganisms so as to get them to draw a sheep on a stone. I'd like to know what leads us and pushes us to do this.

**IG** I would very much like to open up a debate on the subject, but I do not think I have the right means to address the development of this futuristic ethical and scientific scenario. Instead I am interested in examining, through your eyes, how these new technological advances might play a role in the evolution of creativity, cultural construction, and the scenario of the visual arts.

**CB** From an aesthetic point of view, technology offers many interesting possibilities, especially since its large-scale diffusion is relatively recent and its evolution is very fast, and thus some fresh and extemporaneous approaches are possible. It is however very difficult to de-contestualize this discourse from the more general situation, in which technology has an effect on human relations and on even more important issues, not necessarily in a positive way. At its best I think it can help us to develop empathetic processes, but it is also important for us to test its limits, its defects and its incongruities.

**IG** In your film, Planet Earth is presented as a virtual space, within a dimension that is both familiar and alien, illusory and disturbing. While I was watching it, it brought to mind a book I have recently read (*From Animals into Gods: A Brief History of*

*Humankind*, by Yuval Noah Harari] that briefly discusses the history of humanity, starting from the evolution of Homo Sapiens and examining various predictions – and doubts – about the possible future of our species. The video transported me into a time that is not well identified: a very remote past and a far-away future. Our Earth is presented as a dimension that is familiar as well as alien, opening onto an illusory and disturbing dreamlike dimension. The virgin landscapes made me think about the Earth as it was hundreds of thousands of years ago, the one inhabited by the six human species who lived here before our ancestors became the only existing kind of humans who have so radically transformed our planet.

Later on we emerge from the luxuriant nature, and the scene opens onto a desolating panorama, reduced to ruins by some superior force (although we are not told what caused this change of scene), and then we are projected into a post-apocalyptic landscape where the few ruins that remain are those of man-made structures. As if in a novel by Philip K. Dick – who is an important figure of reference for your research – we are suspended in a scenario of destruction in the future (or is it in the past?). Ultimately if we humans are "the lords of the planet" it is because – as the historians say – we have fabricated false systems based on the power of abstraction of the imagination, which is our greatest aggregational and unifying power. Leaving aside these interpretations, I wonder how you used your own imagination to construct this kind of screenplay?

**CB** I wanted the sequence to have a temporality and a smooth softness that would associate it with the oneiric dimension, but that would be very clear in its details and in the way it would unfold. I also wanted to retrace a story without its main characters, and to review the places where certain actions could have taken place. Another aspect that I'm interested in is the ability to recreate, for just a few minutes, a temporal suspension that stops the user's constant flow of thoughts, and above all my own. I was definitely influenced by several scenarios I had encountered in literature, especially science fiction. Philip K. Dick was one of the first people to describe a world in which men are governed by external entities, but I find that the way his characters interact and undergo possible "perceived" situations is more interesting. Another important reference point for me was J. G. Ballard, who puts a poetic reading of human nature onto landscapes that exist at the outer boundaries of time.

**IG** This is the first chapter of a series. Can we have some preview of the next developments into which this saga will lead us?

**CB** I would like to realize a project that explores the figure of Martin Kippenberger, a German artist who died in 1997. In the last part of the video, the structure that is glimpsed in the lake is the reproduction of his 1993 installation *Metro-Net*. Kippenberger's

work consisted of a series of false subway entrances, taken away from their places of origin and relocated in different parts of the world. The motivation behind this work is ironic and serious at the same time, and it emphasizes our illusion of feeling connected when in reality we are isolated within a world that is controlled by bureaucratic processes that limit our options. I am also interested in our willingness to accept the concept of infinity – basically so as not to accept the idea that everything comes to an end – although we are not given any possibility of truly understanding it.

**IG** For *3412 Kafka* you have also constructed a new set of sculptural works. An entire room of the exhibition space reveals a landscape that is suspended somewhere between the real and the utopian, which is the result of a process characterized by experience, memories, the rewriting of references and images, and experimentation with various materials. Can you tell us how these new sculptures took shape and how you matched and combined the different techniques, finishes and shapes that you have come up with?

**CB** There are some elements that often recur in my works, but on different scales. I associate one of these basic elements with the idea of a sort of den or refuge, a place where there is somehow the possibility of hiding or finding shelter. The other recurring element is that of a space with an indefinite conformation, similar to a labyrinth, where some sensations linked to real places come together, which are rewritten in the memory in the moment that they come back to the mind. I'm interested in how one's point of view changes as one tries to construct the walls of a space that exists as a memory. The subjective vision, which almost enfolds or enwraps you, instead becomes a view from above, which sums up the image and distances you from it. The materials that I use can suggest a form to be followed and at the same time they can be chosen for their ability to convey a feeling, or just for their aesthetic qualities. The thermoforming process – an industrial technique used for molding plastics that I have used as a basis for my sculptures – is of interest to me because it is a process that captures objects and conceals their appearances: it only lets you see the line that delimits the shape and it simplifies it, thereby making it look like a drawing.

**IG** Let's conclude by looking at the methodology you have used for the development of *3412 Kafka*.

*3412 Kafka* is not just an exhibition, but a process that is destined to evolve, and which began with a series of workshops for primary school children that you conducted together with Irene Bianchetti. The fact that you consciously decided to start it with children, and with their ingenious and complex inventiveness, does not surprise me. How have these workshops developed and

how have they influenced your project?

**CB** The project *3412 Kafka* started in 2015 when I was asked to attend the *Festival Internazionale di installazioni luminose*, a public art exhibition curated by *Nero*, the theme of which was the architecture of Rome. It was specifically focused on the lack of street lighting in several suburban neighbourhoods of Rome with historical and social significance. It was therefore important for me to relate with the people who lived there, so as to get them involved in something that was invading the spaces of their daily lives, although in a more positive way than usual. In the neighbourhood of *Quarticcio* I therefore chose to engage in a project with the children of a local school, and to use an automated series of spotlights shining from the façades of some buildings, which pulsed to the tempos and rhythms of Morse code. The use in the Morse alphabet is related to the communication system of children: for them it is a secret language, connecting them to a sphere of the adult world that they try to emulate, while keeping at a distance, and in which they can find their own independence.

We decided to associate the pulsating lights, which were set up behind the windows of the buildings and were well visible from the street, with the name of a planet invented by the children during the workshop that they had attended in the previous weeks. We explained the life cycle of the stars to them in a simple way, so as to give them an idea of the real constitution of what they see in the sky every day. Then we left them free to create their own imaginary planet. They described the features of these planets, their forms, the materials of which they are made, their inhabitants, and the languages that these aliens used so as to communicate. The initial didactic part was important, so as to give the children a footing or basis, starting from which they could give free rein to the imagination, but they could also start to discover what things are really made of and how they work. The process of imagination of children is the best part of that which remains of the same process in adults. It is therefore fascinating and constructive to witness the moment when children try to imagine and visualize something, and then formally transpose it using the means at their disposal. It is important to know how to guide them, and in this sense my collaboration with Irene Bianchetti was fundamental, as she showed me how to relate to the children without interfering too much in their choices, using the correct methodology in order to help them to imagine and organize a series of visions in one personal scenario, which I hope will be useful to them as a stimulus in future.

## INDEFINITO PRESENTE

AMERIGO NUTOLO

“L’essere effettivo, presente, ultimo e primo, la cosa stessa, sono per principio colti per trasparenza attraverso le loro prospettive, si offrono quindi a qualcuno che voglia non già averli, ma vederli, non tenerli come in una pinza o immobilizzarli come sotto l’obiettivo di un microscopio, ma lasciarli essere e assistere al loro essere ininterrotto; a qualcuno che si limita a restituire loro il vuoto, lo spazio libero che essi ridomandano, la risonanza che esigono”.

Maurice Merlau-Ponty,  
*Il visibile e l’invisibile*, 1964

Per disegnare il vuoto in cui le cose *sono*, serve riconoscerlo, isolarlo, vestirlo d’una pellicola che lo renda percepibile, tracciare un segno così sottile da non nascondere. Attraverso i residui di ciò che vi si riflette e che vi risuona, si può cogliere l’essenza delle cose. È questa l’intima possibilità che abita nel vuoto che ci attraversa e che attraversiamo da tempo: nel panico d’assenza prende forma un nocciolo caldo di familiarità, s’addensa la scoperta delle cose. Quando qualcosa è davanti a noi, lo è grazie al vuoto che la ospita e che le permette di risuonare. La libertà sovrana che da piccoli – o adulti, più raramente, segretamente o da artisti – prelude all’*invenzione* del mondo si esprime solo in questo vuoto risonante. Si può dire che l’opera di Carola Bonfilì tenda a collassare nel proprio assentarsi, fino al punto da stressare i materiali ai limiti delle loro proprietà, dove si mostra il loro carattere, i soggetti ai limiti della loro riconoscibilità, dove diventano perturbanti, l’espressione ai limiti della leggibilità del suo senso, dove oscilla fra polisemia e negazione. Questo è gioco forse, ma è anche disegnare i confini dell’essere delle cose.

Tra gli ispiratori di questo nuovo ciclo artistico di Carola Bonfilì, che inizia con la tappa romana, c’è anche Franz Kafka - ma forse, più di tutti, i bambini. Il legame fra il primo e questi ultimi è forse il meno scontato, ma il più forte. Della *perfetta puerilità* di Kafka, Georges Bataille scrisse nel suo saggio su *La letteratura e il male* che “*l’essere umano giovane riconduce il senso che l’adulto gli suggerisce a un altro senso, il quale a sua volta non si lascia ricondurre a niente. Tale è il mondo al quale noi appartenevamo, e che le prime volte ci inebriava con la sua innocenza. In esso ogni cosa, per un momento, lasciava perdere quella ragion d’essere che l’aveva fatta cosa.*” Ed è qui che la *cosa* appare per quello che è: fuori dall’*ingranaggio di significati in cui la segue l’adulto*, Kafka, il bambino, rifiutano l’*attività efficace*: lavoro, finalità, azioni poste a condizione del riconoscimento dell’individuo nel consesso sociale.

È quasi un’opera di teatralizzazione. Nel saggio che chiude *Angelus Novus*, è Walter Benjamin –collezionista di libri di fiabe – a dire che “*Kafka toglie al gesto dell’uomo i sostegni tradizionali e ha così in esso un oggetto a riflessioni senza fine.*” La scrittura di Kafka è costellata di *dettagli senza descrizioni*, che rimandano di continuo all’immagine di un essere pieno, inafferrabile, che appare al centro di tutto il suo testo e che non è colto altro

che *per trasparenza*. Dispiegata nella visione del lettore stesso, la scrittura *aerea* di Kafka (ma potrebbe valere per Benjamin) esalta e *rende visibile* il suo *fondamento*. La capacità teatrale, unisce gesto e sfondo scenico nel permettere a chi guarda di vivere, inventare, ciò che risuona fra parola, musica, scene. È lo spettatore che crea il dramma, che si appoggia a un sistema di citazioni, di possibilità, trovandovi una cassa di risonanza per la propria esperienza emotiva. “*Ogni gesto è un evento* – dice Benjamin – *si potrebbe quasi dire un dramma a sé. La scena su cui questo dramma si svolge è il theatrum mundi, di cui il cielo costituisce lo sfondo. Ma questo cielo è solo uno sfondo: e investigare la sua legge propria sarebbe come volere appendere il fondale dipinto di una scena in cornice in una galleria di quadri. Kafka apre dietro ogni gesto [...] il cielo. Ma [...] l’elemento decisivo, il centro della vicenda, è il gesto.*”

Il lavoro di Carola Bonfilì consiste nell’allestire la scena di un vero teatro di citazioni, attraverso gli elementi familiari, quotidiani o di *cornice*, tecnici (come i frammenti di altri packaging) assemblati e catturati nelle termoformature – che, come nelle installazioni dei giochi dei bambini, prendono vita indipendente dalla natura o dalla scala iniziale, dando origine a una scultura di paesaggi o di realtà incommensurabilmente altri. Si crea uno spazio infinito per la visione, in queste sculture, nel loro vuoto, *accade di tutto*. Così nella “*simulazione*” virtuale il linguaggio teatrale del sogno trova sfogo in un’infinita dilazione e possibilità di qualcosa che forse è già accaduto o sta per accadere e nei laboratori di *3412 Kafka*, oscillanti fra luminosi messaggi in codice e figure di pianeti che ospitano tutta l’*alterità* dell’immaginazione dei bambini, quello che si trova è una possibilità di comunicazione, messa in scena davanti allo sfondo di un cielo silenzioso.

Il lavoro di Carola Bonfilì ricostruisce lo spazio per un gesto che resta sospeso nella sua possibilità infinita, al centro della scena. La possibilità di essere delle cose attorno a noi è nel teatro vuoto che le ospita, le prepara, si attiva sotto i nostri occhi, che ci ricorda che tutto questo mondo, questo teatro naturale dell’Oklahoma, è a nostra disposizione, del nostro gesto decisivo: un teatro in cui siamo chiamati tutti ad agire. Il mondo intero è al centro della nostra immaginazione e il vuoto ospitale predisposto da Carola Bonfilì è la scena perfetta della nostra possibilità di inventarlo. L’esaltazione del nostro possibile gesto, davanti al fondale incorniciato che ne esalta lo sfondo.

## INDEFINITE PRESENT

AMERIGO NUTOLO

The effective, present, ultimate and primary being, the thing itself, are in principle apprehended in transparency through their perspectives, and therefore offer themselves only to someone who wishes not to have them but to see them, not to hold them as with forceps, or to immobilize them as under the objective of a microscope, but to let them be and to witness their continued being—to someone who therefore limits himself to giving them the hollow, the free space they ask for in return, and the resonance they require”

Maurice Merleau-Ponty,  
*The Visible and the Invisible*, 1964

To draw the void in which things *are*, it is necessary to recognize it, isolate it, dress it in a filmy tissue that makes it perceptible, and draw a line so fine that it cannot hide it from our view. Through the residues and remnants of that which is reflected by the void and resounds within it one is able to grasp the essence of things. This is the intimate possibility that dwells inside the void, which passes through us and which we have been passing through for a long time now: in the panic of absence a warm core of familiarity takes form, and the discovery of things condenses and thickens. When something *is* in front of us, this is due to the void that hosts it and that allows it to resonate. The sovereign liberty, that as children – or more rarely as adults, either secretly or as an artist – is a prelude to the *invention* of the world, expresses itself only in this resonant void. One might say that the work of Carola Bonfili tends to collapse in its own absence, and goes as far as to stress the materials that she employs to the absolute limit of their properties, where they reveal their true nature and character, the subjects that she represents to the absolute limit of their recognizability, where they become disturbing, and the expression that she brings forth to the absolute limit of readability of its meaning, where it oscillates between polysemy and negation. This is perhaps a game, but it is also a shaping of the boundaries of being of things.

Those who have inspired this new artistic cycle of Carola Bonfili, which is inaugurated with the exhibition in Rome, include Franz Kafka: but, perhaps most of all, children. The bond that connects the former and the latter might not be obvious, but it is very strong. Concerning what he called “Kafka’s perfect puerility”, Georges Bataille wrote in his essay *Literature and Evil* that “*the young human being traces [...] the meanings suggested to him by the adult back to some other sense which does not lead back to anything. Such is the world that we once belonged to, and that once intoxicated us with its innocence. Inside it everything, for a moment, released that reason for existing which made it a thing.*” This is where the thing appears as what it truly is: beyond the confines of the mechanisms and gear-wheels of meanings into which the adult chases it. Kafka and the child both refute the efficacious activity, involving work, aims and actions that are all considered as necessary conditions for the recognition of the individual in the context of the social assembly. This is almost a work of theatrical dramatization. In the essay *Franz Kafka. On the Tenth Anniversary of His Death*, Walter Benjamin – who was a great collector of books of fairy tales – states that “*Kafka*

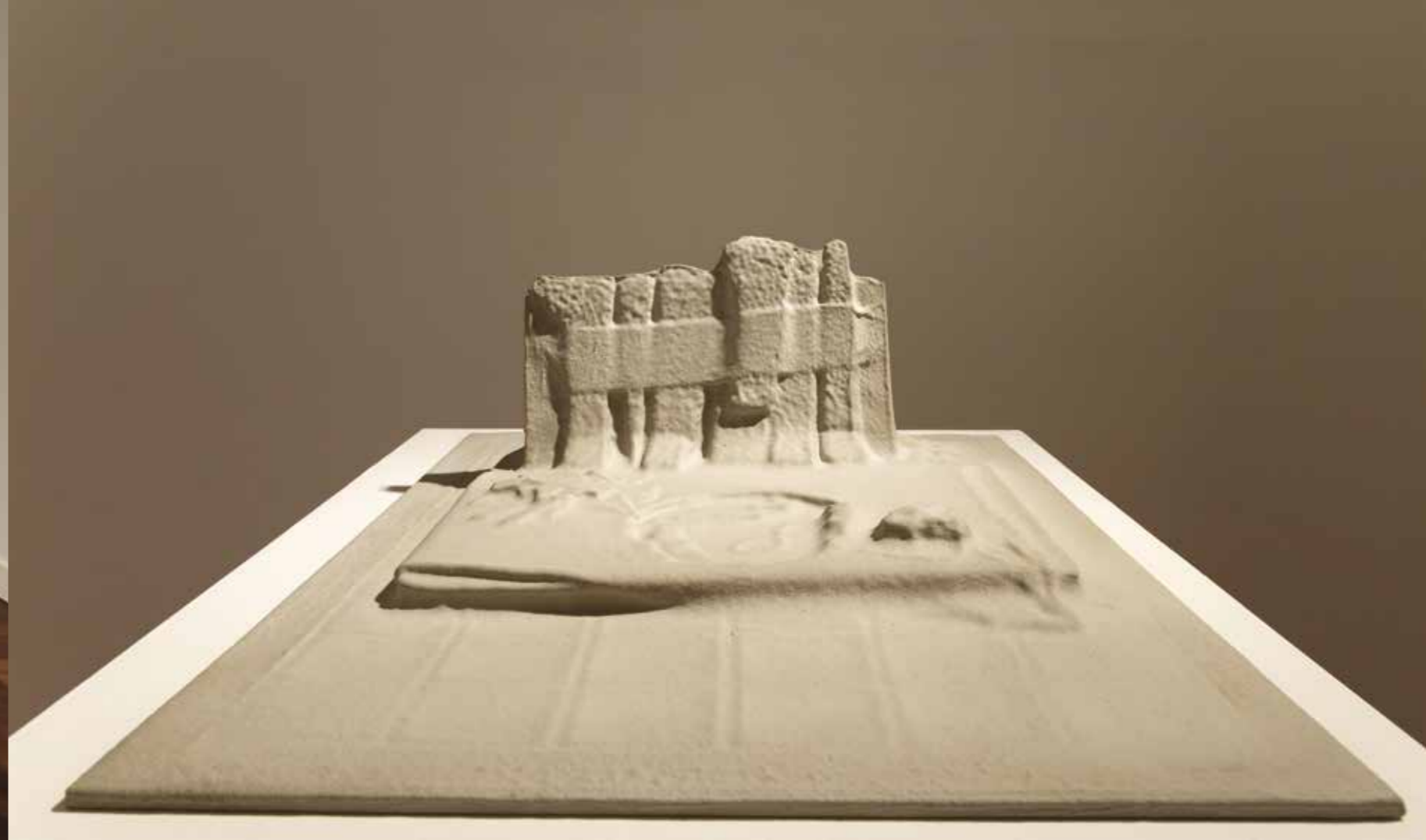
*[...] divests the human gesture of its traditional supports and then has a subject for reflection without end.*” Kafka’s writings are dotted with details without descriptions, that constantly refer to the image of a full and elusive being, which appears at the centre of all his texts, and which is understood only by virtue of its transparency. Spread out before the reader’s eyes, Kafka’s aerial writing (and this might also apply to Benjamin) exalts its own foundation and makes it visible. The theatrical capacity unites the gesture and the scenic background, to allow the spectators to experience and invent that which resonates between words, music and scenery. It is the spectator who creates the drama and who relies on a system of quotations and possibilities, within which he can find a sounding board that can resonate to his emotional experience. “*Every gesture is an event*” – says Benjamin – “*you could almost say a drama in itself. The stage on which this drama takes place is the theatrum mundi, of which the sky is the backdrop. But this sky is just a background: and investigating it according to its own laws would be like framing the painted backdrop of the stage and hanging in a picture gallery. [...] Kafka tears open the sky behind every gesture, but [...] the gesture remains the decisive element and the centre of the event.*”

Carola Bonfili’s work consists in preparing the stage for a genuine theatre of quotations, which uses familiar, everyday, or *framing* elements, as well as elements that are more technical (such as the fragments of other packaging elements), assembled and captured by processes of thermoforming – which, as in the “installations” that children often create in their games, are independent of nature or of their initial scale, giving rise to sculptures made of landscapes or incommensurably different realities. An infinite viewing space is created in these sculptures, and everything happens inside their emptiness, in their void. In the virtual “simulation” the theatrical language of the dream finds an outlet in an infinite dilation and in the possibilities inherent in something that has already happened or that is about to happen. Thus in the workshops of *3412 Kafka*, which oscillate between luminous coded messages and images of planets that host all the *otherness* of children’s imaginations, we can find a possibility of communication, staged in front of the background of a silent sky. Carola Bonfili’s work reconstructs space by means of a gesture that remains suspended in its infinite possibility, at the centre of the stage. The possibility of being that is inherent in the things that surround us exists in the empty theatre that hosts them, prepares them and is activated before our eyes, reminding us that everything in this world, this Kafkaesque “Nature Theatre of Oklahoma”, is at our disposal, so that we can make a decisive gesture there. It is a theatre in which we are all called upon to act. The whole world is at the centre of our imagination and the empty but hospitable void prepared for us by Carola Bonfili is the perfect stage and scenario for our ability to invent it. It is the scene for the exaltation of our possible gesture, in front of the framed backdrop that emphasises the background.

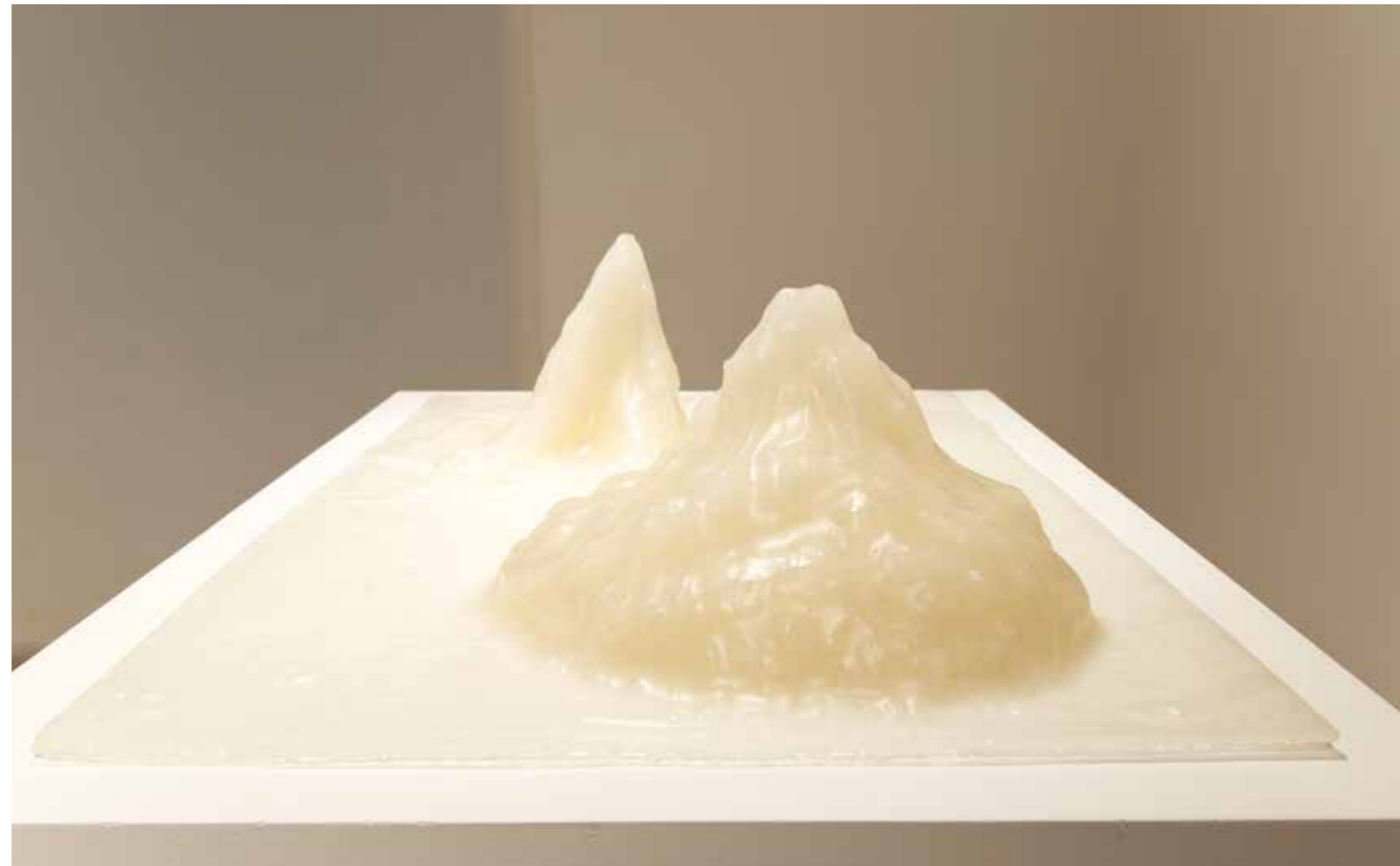


OPERE / WORKS











**3412 Kafka**, 2017, video still, 6'30", VR,  
progetto sonoro di / sound project by Francesco Fonassi  
realizzazione tecnica di / technical implementation by  
IMAGO TEAM







Stellario #1, 2015, 20' DVD

Stellario #2, 2017, 10', DVD







## CAROLA BONFILI



Carola Bonfili (Roma, 1981). Vive e lavora tra Roma e Brescia.

Utilizzando sin dall'inizio diversi media, dalla fotografia al video, dalla stampa manuale alla scrittura - con un'attenzione particolare al disegno nelle sue diverse forme di applicazione - il lavoro di Carola Bonfili mette in discussione le consuete modalità percettive del quotidiano. La matrice performativa si riscontra spesso nei processi di produzione alla base di opere scultoree e installazioni ambientali di natura immersiva, tendenti a forme di narrazione transmediale.

Dopo gli studi in Storia dell'Arte Contemporanea presso l'Università «La Sapienza» di Roma, ha proseguito la sua formazione presso il Chelsea College of Art and Design di Londra.

Tra le mostre si ricordano: *If*, MACRO,

Roma, *D'Apres Giorgio*, Casa Giorgio De Chirico, Roma, 2012; *When in Rome*, Istituto Italiano di Cultura, Los Angeles, 2011; *Roommates*, MACRO, *La Danse Macabre*, Nomas Foundation, Roma, 2010; *Fragile Currency*, Klemm's Gallery, Berlino, 2009.

Ha ottenuto diversi premi e riconoscimenti tra i quali Premio LUM, 2011 (finalista); Rome Prize, 2008-2009 (vincitore); Premio Strozzi, Firenze, 2009 (finalista); e ha partecipato a residenze presso l'American Academy in Rome nel 2007 e MACRO nel 2012. Dal 2004 collabora con la rivista *Nero* con cui nel 2011 inizia la pubblicazione di *Names of Numbers*; una serie di libri monografici sul disegno.

Carola Bonfili (Rome, 1981) lives and works in Rome and Brescia.

Carola Bonfili's work challenges the usual perceptual modalities of our everyday lives. She expresses herself through the use of a broad assortment of artistic media, ranging from photography to video, manual printing and writing, while always paying particular attention to drawing in all its various forms and applications. The element of performance art is often present, found in the creative processes that underlie her sculptural works and her environmental installations with immersive characteristic, which tend towards trans-media narrative forms.

After studying History of Contemporary Art at the *La Sapienza* University of Rome, Carola continued her education at the Chelsea College of Art and Design in

London. The main exhibitions at which her work has been shown are: *If* at the MACRO in Rome and *D'Apres Giorgio* at the *Casa Giorgio De Chirico* in Rome, in 2012; *When in Rome* at the Italian Cultural Institute in Los Angeles, in 2011; *Roommates* at the MACRO and *La Danse Macabre* at Nomas Foundation in Rome, in 2010; and *Fragile Currency* at Klemm's Gallery in Berlin, in 2009.

Carola has won several awards and prizes including the LUM Prize 2011 (finalist), the Rome Prize 2008-2009 (winner), and the Premio Strozzi at Florence in 2009 (finalist). She was an artist in residence at the American Academy in Rome in 2007 and at the MACRO in 2012. In 2004 she began a regular collaboration with the magazine *Nero*, which led to the publication of a series of monographic

books on drawings, entitled *Names of Numbers* starting in 2011.

Stampa / Printed by  
**Litografia Bruni**

Stampato su carta / Printed on paper  
Fedrigoni *Symbol Tatami* 150g

Roma  
Novembre / November  
2017



Piazza Crati, 6/7 - 00199 Roma - [www.smartroma.org](http://www.smartroma.org)

