

**SECOND ORDER
REALITY**

**28.06.24
— 28.07.24**

di **Carola Bonfili**

a cura di **Ilaria Gianni** e **Daniela Cotimbo**



Carola Bonfili, *The Stone Monkey*, trailer, 2023,
still, 5'18", CGI, sound project Lorem
Courtesy: Fondazione Maxxi and the artist

info e immagini maxxilaquila.art/area-riservata
Ufficio stampa MAXXI L'Aquila pressaq@fondazionemaxxi.it

in poche righe:

Il MAXXI L'Aquila, che si conferma essere luogo di elezione della sperimentazione, inaugura oggi nella project room di Palazzo Ardinghelli **Second Order Reality** opera con la quale **Carola Bonfilii** indaga le possibilità di costruzione di una narrazione attraverso differenti media, in particolare la realtà virtuale. Realizzato grazie al sostegno dell'Italian Council (XI edizione, 2022), il programma di promozione internazionale dell'arte italiana della Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura, il progetto dell'artista romana resterà visitabile fino al 28 luglio ed entrerà a far parte della Collezione arte del MAXXI, sede di destinazione delle opere e, soprattutto, di valorizzazione della creatività contemporanea italiana nel campo delle arti visive.

Il progetto è curato da Ilaria Gianni e Daniela Cotimbo e promosso dalla Fondazione smART ed è già stato presentato negli scorsi mesi in anteprima a Barcellona e poi a Lubiana da Aksioma – Institute for Contemporary Art.

Second Order Reality nasce dall'interesse specifico dell'artista per gli stati percettivi che caratterizzano l'esperienza di navigazione nei mondi virtuali e che sono connaturati nel "pensiero magico" dei bambini: la capacità di entrare e uscire da diverse soggettività, ad esempio, o l'interesse per gli spazi liminali e per varchi e soglie temporali.

Il progetto è promosso e prodotto dalla Fondazione smART e realizzato grazie al sostegno dell'Italian Council (XI edizione, 2022), DGCC

partner di progetto Aksioma (Lubiana)

partner culturale Centre D'Art Contemporain Genève, Green Parrot (Barcellona) e La Capella (Barcellona), Hypermaremma (Toscana)

sponsor tecnico HTC VIVE Arts

contributo per la sponsorizzazione del video Distretti Ecologici

tour:

Carola Bonfilii sviluppa una trama che declina attraverso differenti linguaggi - un video in CGI concepito come trailer, un ambiente immersivo in VR e una serie di sculture - con l'obiettivo di dar vita ad un videogioco la cui protagonista, la scimmietta M'ling, vede alcune parti del proprio corpo diventare pietra e intraprendere un viaggio iniziatico in cerca della guarigione. Ogni aspetto del racconto è frutto di un'attenta costruzione che unisce linguaggi ed epoche diverse: dalla letteratura ottocentesca all'architettura brutalista; dai fumetti contemporanei all'intelligenza artificiale generativa.

Nel video *The Stone Monkey* e nella installazione VR *Level 1, Illusions that we should have, but don't*, una concatenazione di eventi misteriosi muove la dinamica narrativa spostando costantemente il punto di adesione al reale. I suoni, creati da Francesco D'Abbraccio, creano "oggetti sonori" e amplificano il carattere perturbante dell'intera esperienza.

Le sculture, invece, cristallizzano immagini della storia e li traducono in elementi fisici, amplificando la natura volutamente frammentaria del progetto: convivono, così, le riproduzioni dei personaggi principali che richiamano le action figure prodotte in ambito gaming, e la serie *The Stone Monkey PBR*, sculture sferiche sviluppate a partire da render fisici (oggetti digitali utilizzati nell'ambito della modellazione 3D per mostrare i campioni di texture).

Infine, *The Multicrane* recupera la tecnica delle prime animazioni di Walt Disney. Un omaggio questo ad un modo di fare artigianale che persiste come metodo nel suo approccio al digitale. dell'artista e da importanti collezioni private di tutta Europa.

racconti:

Al progetto sarà dedicato un libro, edito da NERO Editions, che verrà presentato nei prossimi mesi al MAXXI L'Aquila.