



crédits photographiques: Serge Fruehauf

Carola Bonfili (née en 1981, Rome (Italie))
Destabilizing a Young Ground, 2019
réalité virtuelle, couleur, muet, 2'11", loop

H.C.
n° inv. CP 2020-8

commande 2019

Œuvre produite par le Fonds cantonal d'art contemporain, Genève, pour le programme MIRE. Diffusée sur les écrans des hauts d'ascenseurs en rotation dans les gares de Chêne-Bourg, Lancy Pont-Rouge, Lancy-Bachet et Genève-Eaux-Vives, de juin 2020 à juin 2022.

Carola Bonfili est née à Rome en 1981. Elle vit et travaille entre Brescia et Rome. Elle étudie durant trois ans (2002-2005) l'histoire de l'art à l'Università La Sapienza à Rome. Elle se forme ensuite au Chelsea College of Art and Design de Londres et obtient son diplôme en 2007. La même année, l'artiste remporte le concours SEAT et illustre de l'une de ses œuvres la page de garde des annuaires téléphoniques *Pagine Bianche*. Elle reçoit en 2009 le Prix de l'Académie américaine de Rome ainsi que le prix de la LUM (Bari) en 2011 et réside à l'Open studio MACRO de Rome en 2012. Elle collabore depuis 2004 avec le magazine Nero et publie depuis 2011 une série de monographies sur le dessin, *Names of Numbers*. Le travail de Carola Bonfili se décline sur plusieurs supports, vidéos, installations, gravures et sculptures, que l'artiste mélange afin de créer des univers ambivalents, qui oscillent entre réalisme et imaginaire. Les œuvres de Carola Bonfili sont souvent le fruit d'une réflexion sur la mémoire et touchent à l'irrationnel. Ainsi dans *3412 Kafka*, l'artiste reprend l'ouvrage inachevé de Kafka, *Le Château* et imagine une fin hypothétique dans une vidéo qui met en scène des paysages irréels, illustrant la manière dont notre mémoire reconstitue les souvenirs. Elle réfléchit également à la nature ambiguë de l'image et aux multiples récits qui peuvent s'y rattacher.

Dans *Destabilizing a Young Ground*, Carola Bonfili crée un monde artificiel et intrigant. Le spectateur est d'abord invité à survoler des reliefs noirs et désertiques, puis un étrange guide aux formes organiques mais à la matière synthétique, hybride comme on en voit dans le cinéma d'anticipation, l'emmène dans un canyon étroit et aride, avant de déboucher en surplomb d'une étendue sombre et rougeoyante qui évoque la lave. Sans aucune présence vivante pour attirer l'attention, le regard se concentre sur les effets un peu hypnotiques de la matière numérique. Par l'utilisation de l'animation 3D, l'artiste transforme un motif classique de la peinture, celui du paysage de montagne, en un environnement de science-fiction, où même les phénomènes météorologiques familiers sont perturbés, des reflets de lumière ensoleillée apparaissant sous des flocons de neige.