

CONVERSATION
PIECE PART III

CHAIRMAN

Roberto Memmo

PRESIDENTS

Daniela Memmo d'Amelio

Patrizia Memmo Ruspoli

DIRECTORS

Anna d'Amelio Carbone

Fabiana Marengi Vaselli Bond

CONVERSATION PIECE ^{PART III}

Take an object / Do something to it / Do something else to it

Rome, 17 December 2016 – 2 April 2017

CURATED BY

Marcello Smarrelli

STAFF

Abderrahmane Chadili

Grigore Onica

ASSISTANT CURATORS

Michela Tornielli di Crestvolant

Saverio Verini

PHOTOS

Daniele Molajoli

ASSISTANT

Benedetta Rivelli

GRAPHIC DESIGN

Wonderingsolo

INTERN

Romana Mastrella

Alessandra Nervini

EDUCATION

OneWay Kids for

Fondazione Theodora Onlus

ADMINISTRATION

Stefania Assuntore

THANKS TO

Belmacz, Gagosian, Galleria Fonti,
Mondriaan Fonds, Studio SALES di Norberto Ruggeri,
The Approach, The British School at Rome

Pascale Berthier, Elena Bordinon, Phil Brown,
Maria di Napoli Rampolla, Mark Emblem,
Emma Higgs, Roey Hunt, Ben Kazacos, Helen Marten,
Julia Muggenburg, Iliana Nattino, Anton Giulio Onofri,
Iliana Puri Purini, Ida Ribbeck, Carmelo Romano,
Lewis Ronald, Steve Ronketti, Joseph Waller

and in particular Roberta, Carlo and Matteo

CONVERSATION PIECE PART III

Curated by Marcello Smarrelli

JONATHAN BALDOCK | PIERO GOLIA
MAGALI REUS | CLAUDIA WIESER

INTRODUCTION	6
Anna d'Amelio Carbone Fabiana Marengi Vaselli Bond	
CONVERSATION PIECE ^{PART III}	11
Marcello Smarrelli	
JONATHAN BALDOCK	21
PIERO GOLIA	31
MAGALI REUS	41
CLAUDIA WIESER	53
APPENDIX	65

It is a great honour for us to present the latest appointment of *Conversation Piece*, the third in a series of exhibitions curated by Marcello Smarrelli that are dedicated to Italian and foreign artists who choose to stay for a period of time in Rome, whether it be for personal reasons or because they are involved in projects with museums, foundations and galleries, or because they are guests at the foreign academies where artists from all over the world are hosted in order to complete their education, according to a time-honoured practice dating back several centuries.

The idea of realizing these exhibitions derives from the desire of the *Fondazione Memmo* to create a greater unity and cohesion between various aspects of the territory in which it operates, by establishing a constant dialogue with all the institutions, artists, craftsmen and technicians who are essential for the realization of artworks and, of course, also with our visitors, so that Rome will once again be seen as a city that is attractive for contemporary artists. This is not an easy task, but thanks to the continuity of the activities that we began three years ago, we have made some progress in generating a collective sense of belonging to the city, even on behalf of those artists who only pass through for a short time.

Conversation Piece, a title that immediately evokes this idea of connection and dialogue, aims to be a starting point for bringing together different energies, forms of knowledge and methodologies within a single exhibition that goes beyond the rhetoric of the exhibition for its own sake. The catalogue, for which the artists were asked to design those pages that concern themselves, is also a result of a collective activity involving various different skills and approaches.

The project also aims to renew the relationship between ancient and contemporary, a factor which artists passing through Rome certainly cannot ignore. *Conversation Piece* is the English language version of the title of Luchino Visconti's famous film *Gruppo di famiglia in un interno* (1974). This is a choral film that tells the story of a science teacher who lives in an ancient Roman apartment building in the midst of his collection of paintings depicting portraits of family groups, whose life is turned upside down by the arrival of some rowdy young tenants on the floor above him: the film – in a similar way to our own series of exhibitions – is a metaphor for the clash between different generations and eras: a challenge and a stimulus that anyone who enters into contact with the city of Rome is bound to encounter.

The artists who have been invited to exhibit their work in *Conversation Piece | Part III* are Jonathan Baldock, Piero Golia, Magali Reus (a Dutch fellow at the American Academy in Rome), and Claudia Wieser (a fellow at the German Academy in Rome at *Casa Baldi*). They have all been asked to reflect on the nature of physical objects and on the use that they make of them in their own artistic practice. Despite the differences in their training and their use of some very diverse artistic mediums, these artists have been able to address, each with an aesthetic approach that is peculiar to themselves, one of the fundamental themes of contemporary art history: the use and function of the object within the work of art.

As was the case in our previous events, we hope that the close relationships established between the artists, the protagonists of the art system and the public during the realization of the exhibition will continue to exist in the future, also outside the context of the *Fondazione Memmo* itself.

Our work for *Conversation Piece | Part III* would not have been a success without the fundamental contribution of the foreign academies that are involved, and we wish to sincerely thank all of their directors, who have never failed to provide their friendship and support, in addition to the Academy of Costume and Fashion of Rome, with which we collaborated in order to produce those works that were made of textiles, and the sponsors and artists who accepted our invitation, participating so generously in this project of ours and creating a series of beautiful site-specific works in order to expand their, as well as our own, ongoing dialogue with the city of Rome and its history that stretches over the millennia.

È per noi un grande onore presentare il nuovo appuntamento di *Conversation Piece*, il terzo di una serie di mostre, curate da Marcello Smarrelli, dedicate agli artisti italiani e stranieri che scelgono di risiedere per un periodo più o meno lungo a Roma, sia per ragioni personali sia perché coinvolti in progetti con musei, fondazioni e gallerie, oppure ospiti presso le accademie straniere dove da qualche secolo gli artisti di tutto il mondo vengono a completare la loro formazione.

L'idea di realizzare un ciclo di mostre con questo obiettivo, è nato dal desiderio della Fondazione Memmo di creare coesione tra le varie anime del territorio in cui opera, attraverso un dialogo costante con le istituzioni, gli artisti, le eccellenze artigianali e tecniche essenziali per la realizzazione delle opere e, naturalmente, il nostro pubblico, allo scopo di far tornare Roma una città attrattiva per gli artisti contemporanei. Una sfida non facile, che grazie alla continuità del lavoro iniziato tre anni fa, sta dando sorprendenti risultati nel generare un senso collettivo di appartenenza alla città anche da parte di quegli artisti che vi transitano per un breve periodo.

Conversation Piece, che già a partire dal nome evoca un senso di connessione e di dialogo, vuole essere un punto di partenza, nell'intento di far convergere energie, sapere e metodi diversi in un unico evento espositivo che supera la retorica dell'esposizione fine a se stessa. Il catalogo, per cui è stato chiesto agli artisti di ideare le pagine a loro dedicate, è anch'esso frutto di un lavoro collettivo che mette in gioco diverse professionalità.

Il progetto ambisce anche a rinnovare il rapporto tra antico e contemporaneo, un confronto al quale gli artisti di passaggio a Roma non possono sottrarsi. *Conversation Piece* è infatti la traduzione inglese di un celebre film di Luchino Visconti, *Gruppo di famiglia in un interno* (1974), pellicola corale che racconta la storia di un professore di scienze che vive in un antico palazzo romano circondato dalla sua collezione di quadri raffiguranti ritratti di gruppi familiari, la cui vita viene messa a soqquadro dall'arrivo di giovani e irrequieti inquilini al piano superiore: il film – così come il nostro ciclo di mostre, a suo modo – rappresenta una metafora del confronto/scontro tra generazioni ed epoche, sfida e stimolo con cui la città di Roma mette alla prova chiunque vi entri a contatto.

Gli artisti invitati per *Conversation Piece | Part III* sono Jonathan Baldock, Piero Golia, Magali Reus (Dutch fellow all'American Academy in Rome), Claudia Wieser (borsista all'Accademia Tedesca di Roma Casa Baldi), ai quali è stato chiesto di riflettere sulla natura degli oggetti e sull'uso che ne fanno nella propria pratica artistica. Nonostante la formazione eterogenea e l'uso di linguaggi molto diversi tra loro, gli artisti hanno saputo affrontare, ognuno con la poetica che gli è peculiare, uno dei temi fondamentali della storia dell'arte contemporanea: l'uso e la funzione dell'oggetto nell'opera d'arte.

Come già accaduto per gli appuntamenti precedenti, ci auguriamo che le relazioni nate durante la realizzazione della mostra tra artisti, protagonisti del sistema dell'arte, pubblico proseguano nel tempo e anche al di fuori del contesto della Fondazione Memmo.

Il nostro lavoro per *Conversation Piece | Part III* non sarebbe stato possibile senza l'apporto fondamentale delle accademie straniere coinvolte, di cui ringraziamo di cuore tutti i loro direttori che non ci hanno mai fatto mancare l'amicizia e il supporto; l'Accademia Costume e Moda di Roma con cui abbiamo collaborato per la produzione delle opere tessili; i partner e gli artisti che hanno accettato il nostro invito, partecipando con tanta generosità a questo nostro progetto, creando delle bellissime opere *site specific* per ampliare il loro e il nostro continuo dialogo con la città di Roma e la sua storia millenaria.



Claudia Wieser
Installation view at Fondazione Memmo



CONVERSATION PIECE PART III

MARCELLO SMARRELLI

(Take an object / Do something to it / Do something else to it)

Curator

«Perhaps the immobility of the things that surround us – noted Marcel Proust – is forced upon them by our conviction that they are themselves, and not anything else, and by the immobility of our conception of them», so if we would approach things from other points of view, we should learn different and new answers that would otherwise remain unknown. This is one of the main themes of the most radical avant-garde movements of the twentieth century, such as Cubism, Dadaism, Surrealism, up to the end of the fifties to the New Dada, actually based on a new interest in the everyday object that the *junk culture*, revived through a process of *détournement*, leaving this interest as an inheritance to the movements born soon after: Pop Art, Minimalism, Conceptual Art.

If *Conversation Piece | Part I* was an inclusive show which aimed to represent the diversity of the international scene, for *Conversation Piece | Part II* the artists were invited to reflect on the idea of space, and on how the work of art is inevitably in dialogue with it. On the occasion of the third edition of *Conversation Piece*, artists have been asked to reflect on a specific suggestion, linked to the nature of objects and their specific use in the artistic practice.

This is the reason why we chose as subtitle of the exhibition, a note that Jasper Johns wrote in 1964 in his notebook, which has long been used by art historians, artists and critics on countless occasions to describe the revolutionary approach of making art that developed in the late fifties and early sixties.

The use of items borrowed directly from the everyday life reopens an ever-present issue within the discussion on the contemporary, revitalized by philosopher Arthur Danto in 1964 when, visiting the exhibition where Andy Warhol was exhibiting for the first time the series of *Brillo Boxes*, concluded that arts have – by that time – reached the maximum point of self-consciousness, because the work of art was no longer distinguishable from a commercial product: any object can be a work of art, even if not every work is separable from its time and if its “value” does not exclusively depend on the intrinsic or observable properties.

The works by Jonathan Baldock, Piero Golia, Magali Reus and Claudia Wieser, presented in this exhibition, want to give their opinion within this historical and complex debate by expressing, each one with its own language, the amazing and unexpected power of an everyday object that, thanks to the artist, enters into the “other” dimension of an exhibition space.

Jonathan Baldock’s (UK, 1980) multidisciplinary practice uses, painting, sculpture and evocative installations. He

finds inspiration in the magical worlds of mythology, masks, tribal rituals and folkloristic traditions.

In the sculptures-objects, as in the embroideries, the artist seems to recall classical motifs of the past, contaminated by particular disturbing elements, that are able to transform the figure into uncanny artefacts that remind us of distant cultures. On the occasion of *Conversation Piece | Part III*, Baldock decided to focus on transforming elements of the human body into objects, leaving out the symbolic dimension of the fragmented body in the era of objectification. The wallhangings and sculptures realized for the exhibition are iconographically inspired by human body parts, in particular eyes and mouth, interpreted as are metaphorical doors capable of communicating with the inner parts of the body to the outside world, these being the main channels through which man feeds his mind and his body, but something dramatically appears and, as in a fairy tale, a forest of branches grows around the works preventing these vital organs to properly perform their functions.

The magical and religious aspects that characterize Baldock’s practice have been highlighted by the performance entitled *Inbale / Inhabit*, and realized in collaboration with Florence Peake, visual artist, dancer and choreographer. The performance, focused on the threshold and tension between objects and the moving body, by inhabiting and charging the spaces between works to form a liminal encounter. Florence Peake has embodied an imagined mythological character born from a cosmic oral portal to manipulate time, creating an archaic feeling of suspense and sensuality. Through ritualised tasks connected to the wallhangings and sculptures thus forming new abstract narratives to propose moments of refuge.

Magali Reus’s (The Netherlands, 1981) sculptural *Leaves* series, act as smaller moments of specific architecture, which might become means of classical organisation. As deeply mechanized objects which act as metaphors for content that is just out of reach, the lock (or padlock) could be considered a signifier for concealed information, domestic privacy and social security. Inflated to a just uncomfortably proportioned larger scale, these wall-based sculptures, intersperse the industrial language of lock manufacture with something more colloquially diaristic as the traditional calendar. Comprising of multiple levels of engineered metals, plastics and cast components, these works use the calendar as a model for repetition and speed: days of the week, numbers and seasonal implications in varying colour, materiality and density are all housed within a larger enveloping casing. As intensely decorative forms, these



Jonathan Baldock
Installation view at Fondazione Memmo

lock works act as framing devices for personal information: the time of a dentist appointment; when to water the plants; birthdays, anniversaries, deadlines, deaths. Like archaeological markers, the works become enigmatic containers for a type of cryptic numerical shorthand that only the author can translate.

All that is (2016), is the project by Claudia Wieser (Germany, 1973) who has interacted with the space in a scenographic and illusionist way, in the wake of the great Roman decorative cycles of the late Renaissance tradition. In the room are unfurled geometric and Modernist shapes composed of straight lines, triangles, circles, influenced by the compositions of the great masters of abstraction, and from which emerge figurative elements inspired by the motifs of classical art or simple objects. On the occasion of this exhibition the artist has designed a series of new sculptures, mirror's pieces and a large wallpaper, which are characterized by an accurate chromatic research, and which intersect each other creating images immediately recognisable to the eye of the visitor. Some of the images chosen for the wallpaper come from photographs that date from the early twentieth century, collected by the artist over the years, as the elaborate Greek vases and the Charioteer of Delphi found during the excavations of the sanctuary of Apollo or the woman's effigy in Byzantine style, with marked lineaments, and adorned with a precious crown. Through the use of different materials and languages such as ceramics, collage, photography and sculpture, the artist seems to be halfway between classicism and modernity, in the attempt to analyze the fundamental elements of the creative language: space, light, color.

At the end of the exhibition itinerary, the room dedicated to Piero Golia (Italy, 1974) who has been living and working in Los Angeles since many years. Through a variety of different languages and materials, his research is distinguished by a radical and biting approach, with the aim of questioning the usual dynamics of the art market and art system. The work, titled *The Painter*, consists of a robotic arm used in manufacturing process as well as in the film industry and it's an ironic and irreverent metaphor for the classic figure of the painter and his work made up mostly of expectations, reflections and rapid moments of performance to create an artwork which at the same time is the mark of the time necessary to produce it. The robot observes, produces, stops and repeats itself and it seems to establish a personal relationship with the public, sometimes amusing, sometimes threatening.

Works of art are and always have been a representation of the world, giving a symbolic form to the universe, reflecting its laws and rules, becoming a metaphor by which we can read reality.

Due to the consequences cast on the social order by the Industrial Revolution and the birth of Realism, art eventually turned from being an object of contemplation into a means of action on the world, controlled by the artist who creates it. Machines carry out work produced by means of its coordinated components; analogously the value of works of art depends on how well their internal mechanism works and what the outcome of their activity is.

The need to develop this aspect of art runs parallel with a radical change of the artist's role and corresponds to a general trend in modern society, that is totally integrated in the economic production and consumption cycle, inducing man to carry out every activity with the maximum level of functionality. But under what terms could art's intervention in the current industrial and productive context be active?

With the advent of industry and the crisis of handcrafted production, workers have lost all their autonomy in terms of initiative and decision-making: repetitive industrial work is not free and therefore cannot be creative, it is no longer dependent on a personal experience of reality and it does not renovate it. This is the condition of estrangement from reality that Marx called *alienation*.

The artist, the last recipient of the creative spirit of manual work, still tends to offer a model of creative work that implies an experience of reality thereby offering a renovated interpretation of it. As Giulio Carlo Argan clearly explained: "[...] a work of art no longer has a value per se, but only connected to its ability to demonstrate an exemplary procedure, or more precisely, a type of procedure that implies and renovates the experience of reality. We can say that in this period the art system or structure is shifting from a representational to a functional status. Obviously excluding the possibility of a subordination of artistic activity to any productive purpose, only two options remain: 1) art as a creative process that contributes to *change* the objective conditions that make the industrial operation alienating; 2) art *compensates* alienation, fostering a recovery of creative energies beyond industrial function. There is no alternative to these two options of maximum and minimum function, if not that of affirming the impossibility of art's integration into the current cultural system and thus its impracticability and certain death"¹.

¹ G. C. Argan, *L'arte moderna. Dall'illuminismo ai movimenti contemporanei*, Sansoni, Florence 1989 (1st edition 1970), pp. 280-281

Forse l'immobilità delle cose intorno a noi – osservava Marcel Proust – è imposta loro soltanto dalla nostra certezza che esse siano questo e non altro; dall'immobilità del nostro pensiero verso di loro. dunque se ci accostassimo alle cose da altri punti di vista, potremmo conoscere risposte diverse e nuove, altrimenti sconosciute. È questo uno dei temi fondamentali dei movimenti d'avanguardia più radicali del Novecento, come il Cubismo, il Dadaismo, il Surrealismo che approdarono alla fine degli anni cinquanta al New Dada, basato proprio su un nuovo interesse per l'oggetto quotidiano che la *junk culture*, la cultura dello scarto, ripropose con un'operazione di *détournement* trasmettendolo ai movimenti nati subito dopo: la Pop Art, il Minimalismo, l'Arte Concettuale.

Se in *Conversation Piece | Part I* si voleva restituire un variegato panorama artistico costituito da una pluralità di voci e di riflessioni, in *Conversation Piece | Part II* abbiamo invitato gli artisti a lavorare sull'idea di spazio e su come un'opera d'arte si ritrovi inevitabilmente a dialogare con esso, per la terza edizione di *Conversation Piece* è stato chiesto agli artisti di riflettere sulla natura degli oggetti e su l'uso che ne fanno nella propria pratica artistica. Per questo abbiamo scelto come sottotitolo della mostra una nota che Jasper Johns scrisse nel 1964 sul suo taccuino, che da allora venne usata da storici dell'arte, artisti e critici in innumerevoli occasioni per descrivere l'approccio rivoluzionario di fare arte che si è sviluppato tra la fine degli anni Cinquanta e primi anni Sessanta.

L'impiego di oggetti mutuati direttamente dalla realtà riapre una questione sempre attuale nel dibattito sull'arte contemporanea, rivitalizzata dal filosofo Arthur Danto sempre nel 1964 quando, visitando la mostra in cui Andy Warhol esponeva per la prima volta la serie delle *Brillo Boxes*, concluse che l'arte aveva ormai raggiunto il punto massimo di autocoscienza, in quanto l'opera non era più distinguibile da un prodotto commerciale: qualsiasi oggetto può essere un'opera d'arte, anche se non ogni opera è separabile dal suo tempo e il suo "valore" non dipende esclusivamente da proprietà intrinseche o osservabili.

Jonathan Baldock, Piero Golia, Magali Reus, Claudia Wieser – invitati per *Conversation Piece | Part III* – attraverso le loro opere, sembra abbiano voluto dire la propria in questo lungo e complesso dibattito esprimendo, con il linguaggio peculiare a ognuno di loro, la stupefacente e inaspettata potenza dell'oggetto banale quando, grazie all'intervento dell'artista, entra nella dimensione "altra" di uno spazio espositivo.

La pratica artistica di Jonathan Baldock (Regno Unito, 1980) unisce pittura, scultura e arti applicate in suggestive

installazioni che si ispirano al mondo ancestrale della mitologia, delle maschere, dei riti tribali e delle tradizioni folkloristiche. Sia nelle sculture-oggetto, che nei ricami, l'artista sembra rifarsi ai motivi classici, contaminati però da particolari elementi di disturbo, capaci di trasformare le figure in inquietanti artefatti che ricordano diverse etnie. In occasione di *Conversation Piece | Part III*, Baldock ha deciso di focalizzarsi sulla trasformazione di elementi della figura umana in oggetti, lasciando emergere con forza la dimensione simbolica del corpo frammentato nell'era della sua oggettivizzazione. Gli arazzi e le sculture realizzate per la mostra sono iconograficamente ispirate a parti del corpo umano, in particolare agli occhi e alla bocca, interpretati come porte metaforiche capaci di mettere in comunicazione l'esterno del corpo con l'interno, le principali vie attraverso cui si nutre il corpo e la mente. Qualcosa di drammatico sembra avvenire e, come in un incantesimo, una foresta di rami cresce intorno a questi organi impedendogli di svolgere correttamente le loro funzioni vitali.

Il carattere magico-religioso del lavoro di Baldock è stato ulteriormente sottolineato dalla performance realizzata in collaborazione con l'artista e ballerina Florence Peake, intitolata *Inbale / Inhabit* e focalizzata sull'esplorazione dei limiti e delle tensioni tra gli oggetti e il corpo in movimento, in modo da costruire, attraverso l'invasione dello spazio, dei sottili punti d'incontro tra le opere in mostra. Florence Peake ha incarnato un personaggio mitologico immaginario, nato da un portale cosmico per manipolare il tempo, capace di creare delle emozioni antiche, tra attesa e sensualità. Attraverso dei movimenti ritualizzati e connessi alle opere in mostra, l'artista ha creato dei nuovi e astratti episodi narrativi offrendo, allo stesso tempo, momenti di fuga dalla realtà.

Le sculture di Magali Reus (Olanda, 1981), parte della serie *Leaves*, agiscono come piccoli episodi d'architettura, capaci di trasformarsi in dispositivi per un'organizzazione razionale dello spazio. Oggetti profondamente meccanizzati, che funzionano come metafore di un contenuto occultato, non facilmente raggiungibile, i lucchetti possono essere considerati il simbolo di un'informazione nascosta, di una forma di privacy intima, domestica, ma anche di sicurezza sociale.

Ingigantite come per errore e riproporzionate su larga scala, queste sculture che sporgono dai muri si inseriscono nel processo industriale della lavorazione delle serrature, ma a ben guardare si scopre l'inserimento di elementi discorsivi, si scorgono come degli appunti, delle note, quasi fossero dei post-it, dei calendari o dei diari su cui fissare degli appunti.



Magali Reus
Installation view at Fondazione Memmo
Courtesy: the artist and The Approach, London

Realizzati con diversi strati di metalli, plastiche e componenti in gesso, questi lavori utilizzano il calendario come modello di ripetizione e velocità: i giorni della settimana, i numeri e gli effetti delle stagioni, rappresentati dal variare dei colori, da una materialità e densità ospitate all'interno di un grande e avvolgente involucro. Fortemente decorativi, questi lucchetti funzionano come da cornice per informazioni personali: l'orario di un appuntamento dal dentista; quello per annaffiare le piante; compleanni, anniversari, scadenze e date di morte. Quasi reperti di una moderna archeologia, diventano contenitori enigmatici per un tipo di abbreviazione numerica criptica che solo l'artista è in grado di tradurre.

All that is (2016), il progetto realizzato da Claudia Wieser (Germania, 1973), nasce con l'obiettivo di interagire con lo spazio in modo scenografico e illusionistico, sulla scia dei grandi cicli decorativi romani del tardo rinascimento. Nella stanza si dispiegano forme geometriche e moderniste composte da linee rette, triangoli, cerchi, influenzate dalle composizioni dei grandi maestri dell'astrazione. Da questo complesso gioco decorativo, spuntano elementi figurativi ispirati ai motivi dell'arte classica e a semplici elementi dalle

forme minimali. L'artista ha concepito una serie di nuovi oggetti e un grande lavoro a parete, distinti da un'attenta ricerca cromatica, che intersecandosi tra loro creano immagini immediatamente comprensibili all'occhio del visitatore. Alcuni dei motivi scelti per la carta da parati che ricopre gran parte delle pareti, provengono da fotografie che risalgono agli inizi del XX secolo, collezionate dall'artista nel corso degli anni: gli elaborati vasi greci, l'Auriga di Delfi rinvenuta negli scavi del santuario di Apollo, l'effigie in stile bizantino con i contorni del viso marcati e ornata di una preziosa corona. Attraverso l'utilizzo di materiali e linguaggi diversi come la ceramica, il collage, la fotografia e la scultura, l'artista sembra ritrovarsi a metà strada tra classicismo e avanguardia, con l'obiettivo di analizzare i valori fondamentali del linguaggio creativo: lo spazio, la luce, il colore.

A conclusione del percorso espositivo si situa l'intervento di Piero Golia (Italia, 1974), che da molti anni vive e lavora a Los Angeles. Attraverso una varietà di linguaggi e materiali diversi, la sua ricerca si distingue per un approccio radicale e pungente, sempre con l'intenzione di mettere in discussione le dinamiche alla base del sistema e del mercato

dell'arte. L'opera intitolata *The Painter*, composta da un braccio meccanico utilizzato nelle catene di montaggio così come nell'industria cinematografica, è una metafora ironica e irriverente della figura classica del pittore e del suo lavoro fatto soprattutto di attese, pensiero tecnico e rapidi momenti di esecuzione per un'opera d'arte che è la traccia del tempo che l'ha prodotta. Il robot osserva, produce, si ferma, si ripete, e sembra instaurare un rapporto personale col pubblico, a volta divertente, a volte minaccioso.

Tornando alla questione degli oggetti, alla loro funzione e al loro impiego nella storia dell'arte, mi sembra curioso sottolineare come alla provenienza geografica degli artisti corrisponda un approccio riferibile ad altrettante scuole di pensiero europee legate al dibattito sulle arti applicate e alla nascita dell'*industrial design*.

Difficile non notare nelle opere dell'inglese Jonathan Baldock alcuni degli elementi caratteristici dell'Arts and Crafts di William Morris, come il romanticismo magico che lo avvicinerà alla poetica dei Preraffaelliti, l'ispirazione allo stile Gotico, lo spiritualismo, il ritorno alla natura, all'artigianato... Così come è facile rintracciare nell'eclettismo di Claudia Wieser, nella passione e nell'abilità a trattare materiali diversi, l'impronta di Walter Gropius e del Bauhaus, dove si apprendevano le tecniche artistiche principali – pittura, scultura, incisione, grafica – ma anche i metodi di lavorazione di materie come il legno, i metalli e i tessuti, attraverso applicazioni dirette in specifici laboratori che dotavano gli allievi di una preparazione teorica quanto pratica, rendendoli capaci di controllare la creazione di un oggetto dalle prime fasi ideative fino al prodotto finale.

Anche il lavoro essenziale e fortemente legato all'architettura dell'olandese Magali Reus sembra mostrare qualche assonanza con il movimento De Stijl, la terza grande scuola europea legata a una nuova definizione di architettura e di design, nata nel 1917 nei Paesi Bassi con la pubblicazione dell'omonima rivista.

Piero Golia è saturo della tradizione artigianale del suo paese, l'Italia, e ha una grande passione per il design di autori straordinari come Giò Ponti ed Ettore Sottsass. Il lavoro realizzato per la mostra, con l'ironia e l'intelligenza che gli sono solite, entra nel vivo della questione riguardo la natura degli oggetti, la loro produzione e il loro impiego. La comparsa dei robot industriali avvenne intorno agli anni Settanta e le prime applicazioni industriali furono nel campo automobilistico, dotando i robot di pinze per saldare e assemblare le scocche delle auto. Il primo esempio di impiego massiccio in Italia fu alla Fiat, dove per saldare le vetture venne utilizzato il "RoboGate", un sistema inventato in Italia e adottato, in seguito, da tutte le industrie automobilistiche, con la conseguente perdita di molti posti di lavoro.

Di fatto c'è un grande legame tra oggetti, arte, design e l'industria degli albori.

Sappiamo che l'opera d'arte nasce, e si definisce, sempre più come una rappresentazione del mondo, come forma simbolica dell'universo, di cui ne rispecchia le leggi e le regole, diventandone una metafora attraverso la quale si può leggere la realtà. Con le conseguenze che la rivoluzione industriale ha avuto sugli assetti sociali e sulla nascita del Realismo, l'opera d'arte si è trasformata sempre più da oggetto di contemplazione in strumento che agisce sul mondo, azione che si compie, mentre l'artista è divenuto colui il quale ne stabilisce e ne regola il funzionamento. Se il risultato tangibile di una macchina è il lavoro che essa produce attraverso il funzionamento coordinato dei suoi congegni, così anche l'opera d'arte assume un valore che dipende essenzialmente dal suo funzionamento, dal meccanismo interno dei suoi ingranaggi e da ciò che questa attività produce. L'esigenza di sviluppare questo aspetto dell'opera, che vede un profondo mutamento anche del ruolo dell'artista, rientra in una tendenza generale della società moderna, totalmente coinvolta nel ciclo economico di produzione e consumo, che spinge a realizzare in ogni attività umana la massima funzionalità. Ma in cosa può consistere l'intervento attivo dell'arte nell'ambito dell'attuale contesto industriale e produttivo?

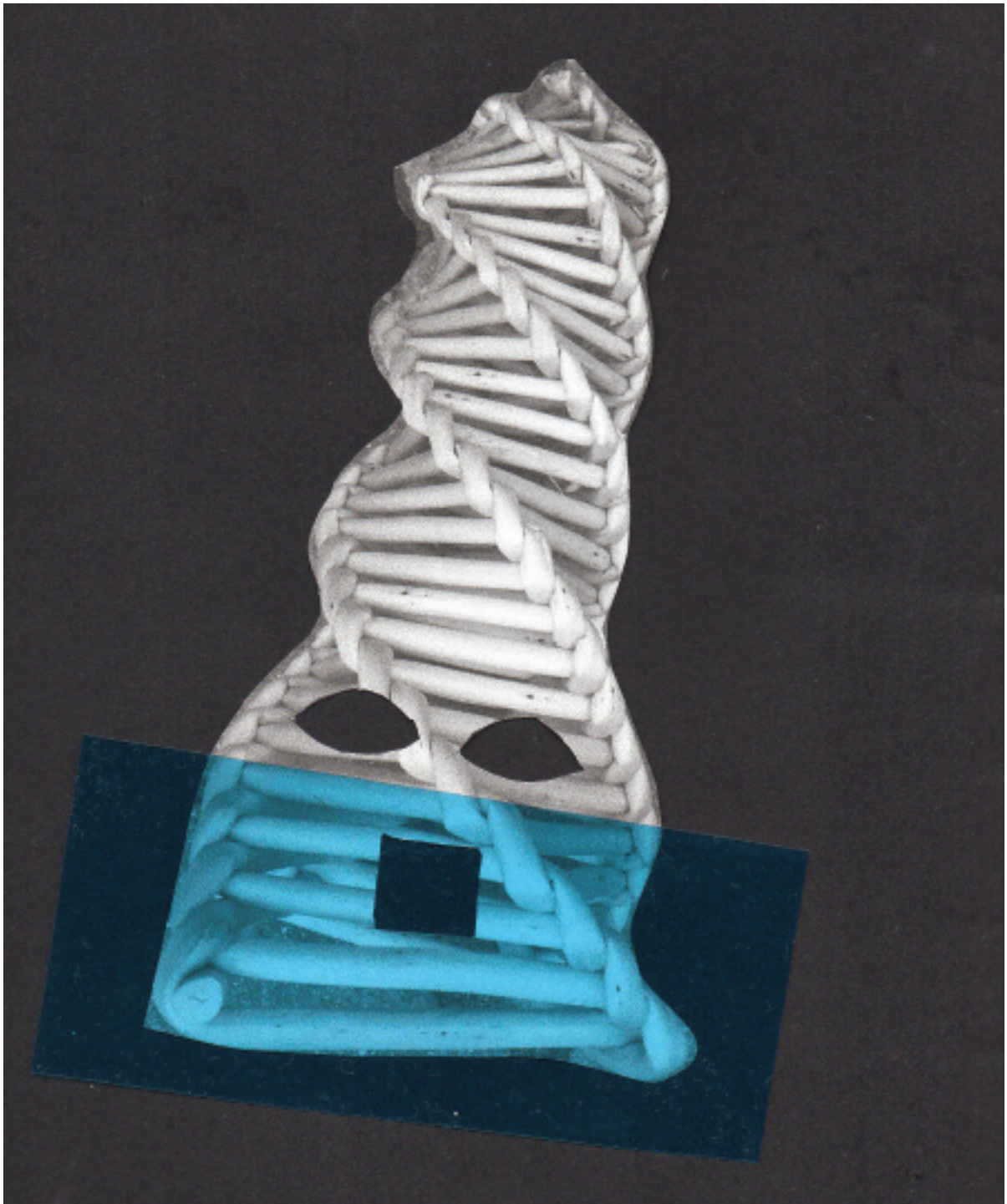
Con l'avvento dell'industria e la crisi dell'artigianato, il lavoratore ha di fatto perduto ogni autonomia d'iniziativa e di decisione: il lavoro ripetitivo della fabbrica non è libero, dunque non può essere creativo, non dipende più da un'esperienza personale del reale e non lo rinnova. È la condizione di straniamento della realtà che Marx chiama alienazione. L'artista, come ultimo erede dello spirito creativo del lavoro artigianale, tende ancora a fornire un modello di lavoro originale, che implica l'esperienza della realtà e la rinnova. Come spiega mirabilmente Giulio Carlo Argan: «[...] all'opera d'arte non si riconosce più un valore in sé, ma solo di dimostrazione di un procedimento operativo esemplare o, più precisamente, di un tipo di procedimento che implica e rinnova l'esperienza della realtà. Si può dunque dire che in questo periodo si opera la trasformazione del sistema o della struttura dell'arte da rappresentativa a funzionale. Esclusa ovviamente l'ipotesi della subordinazione dell'attività artistica alla finalità produttiva, ne rimangono due: 1) l'arte come modello di operazione creativa, concorre a mutare le condizioni oggettive per cui l'operazione industriale è alienante; 2) l'arte compensa l'alienazione favorendo un recupero di energie creative al di fuori della funzione industriale. Al di fuori di queste due ipotesi di massima e minima funzione non rimane altra possibilità che affermare l'assoluta irriducibilità dell'arte al sistema culturale in atto e quindi la sua inattualità o addirittura la sua impossibilità di sopravvivenza».¹

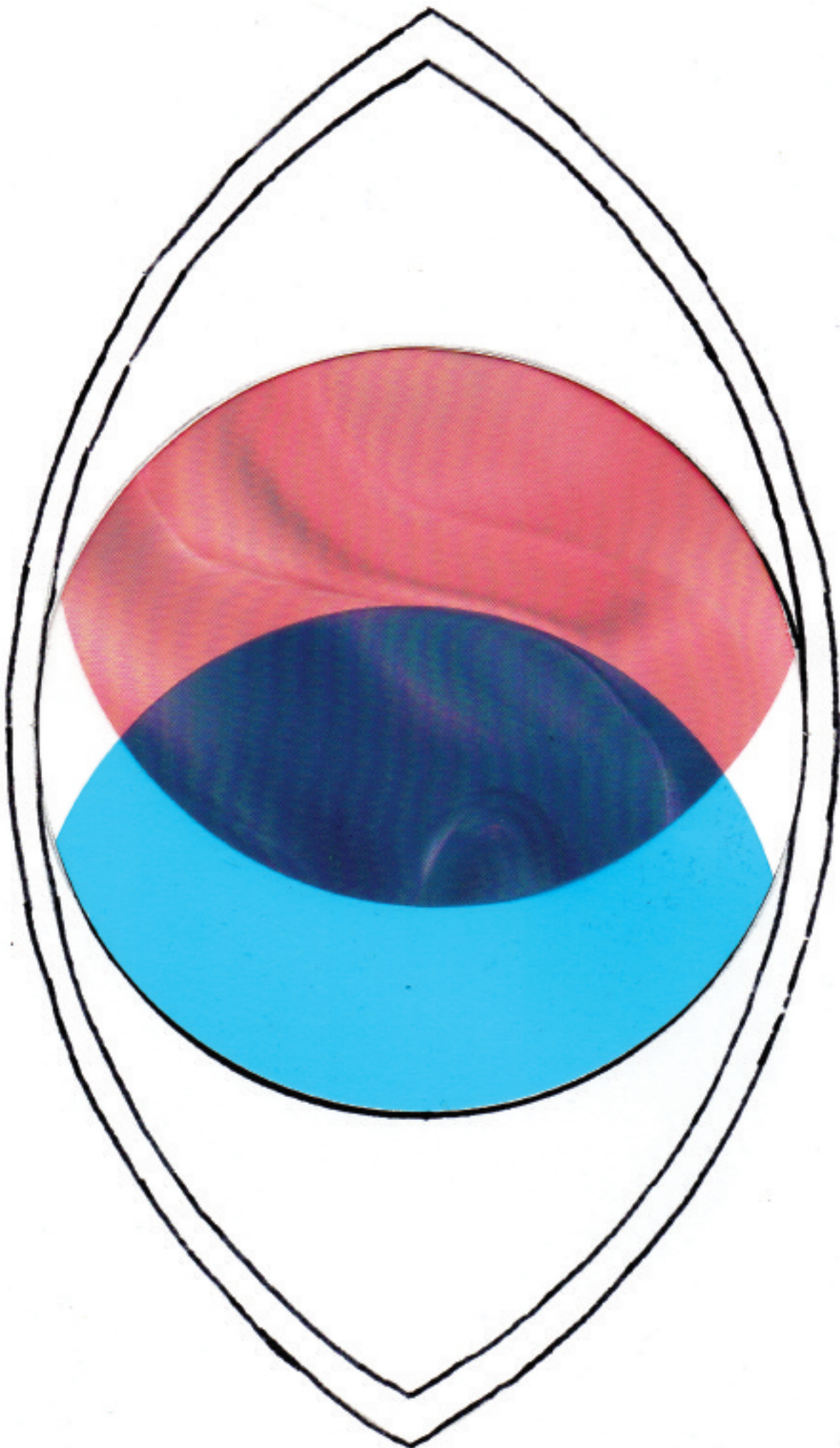
¹ G. C. Argan, *L'arte moderna. Dall'illuminismo ai movimenti contemporanei*, Sansoni, Firenze 1989 (1ª edizione 1970), pp. 280-281

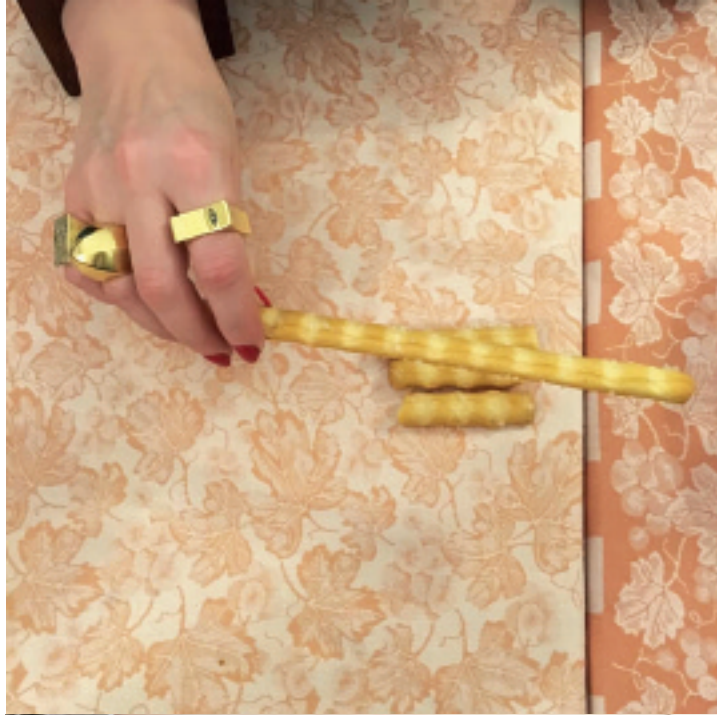
JONATHAN BALDOCK













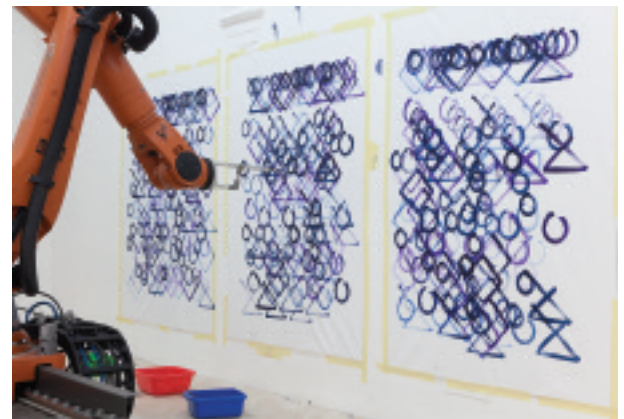
- p. 20 *Fingering*, 2014. Unique, plater paint.
- p. 21 *Eye Staring*, 2010-14. Ceramic, clay, glass eye, paint. (photo: Matthew Hollow)
- p. 22 Page from sketchbook and photos from iphone, 2016
- p. 23 Page from sketchbook, 2016
- pp. 24, 25 Photos from iphone, 2016

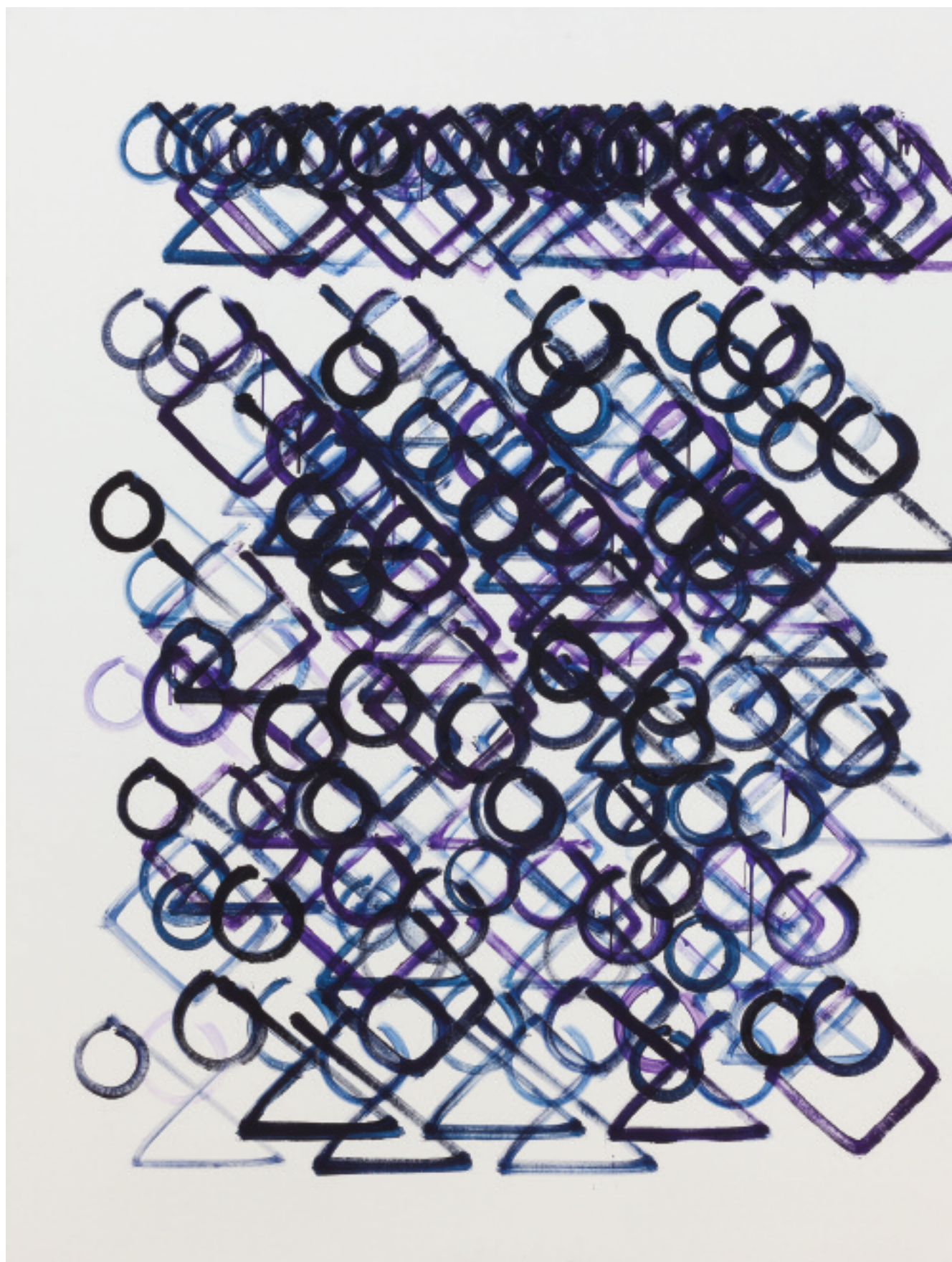
PIERO GOLIA

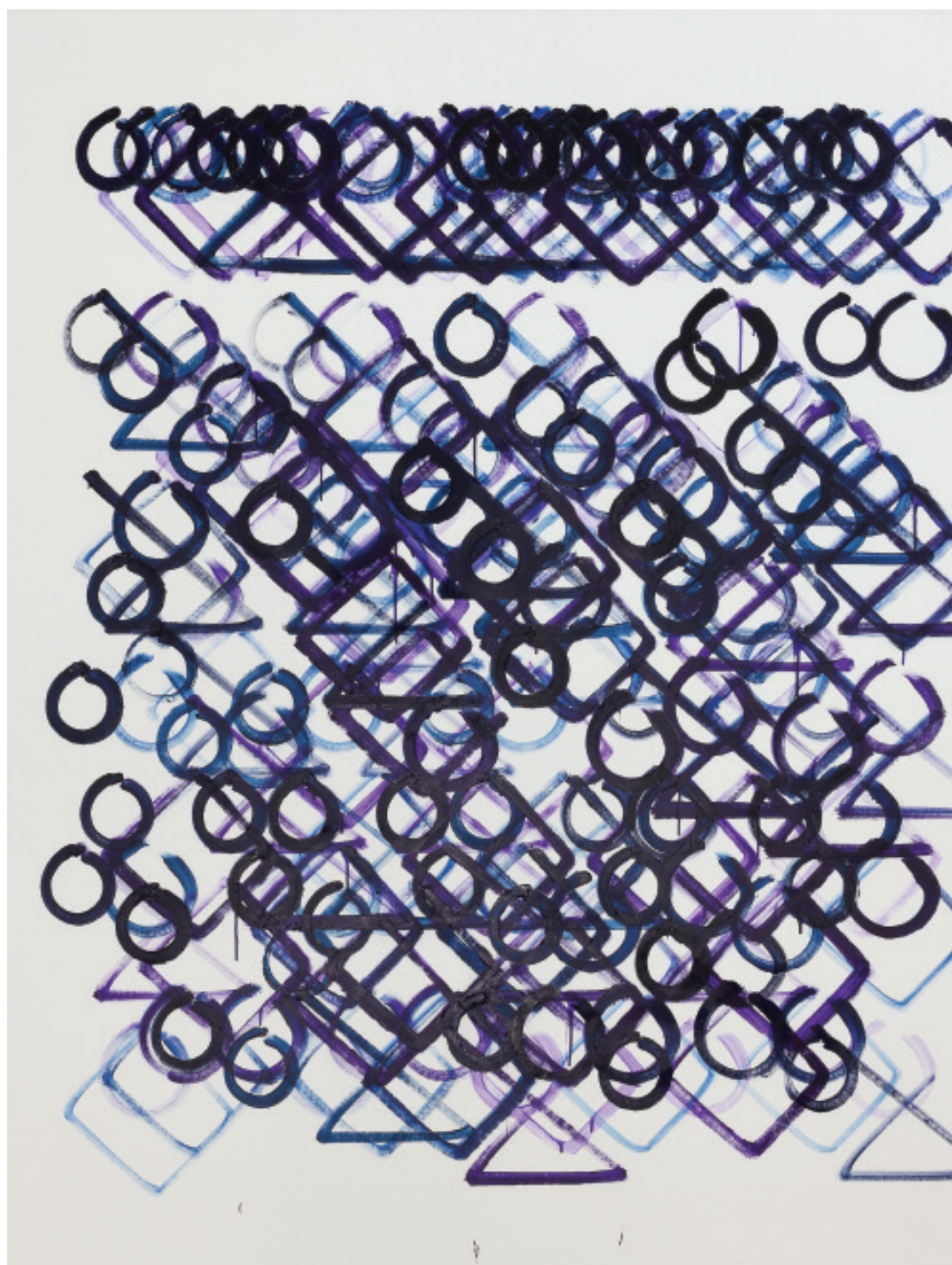




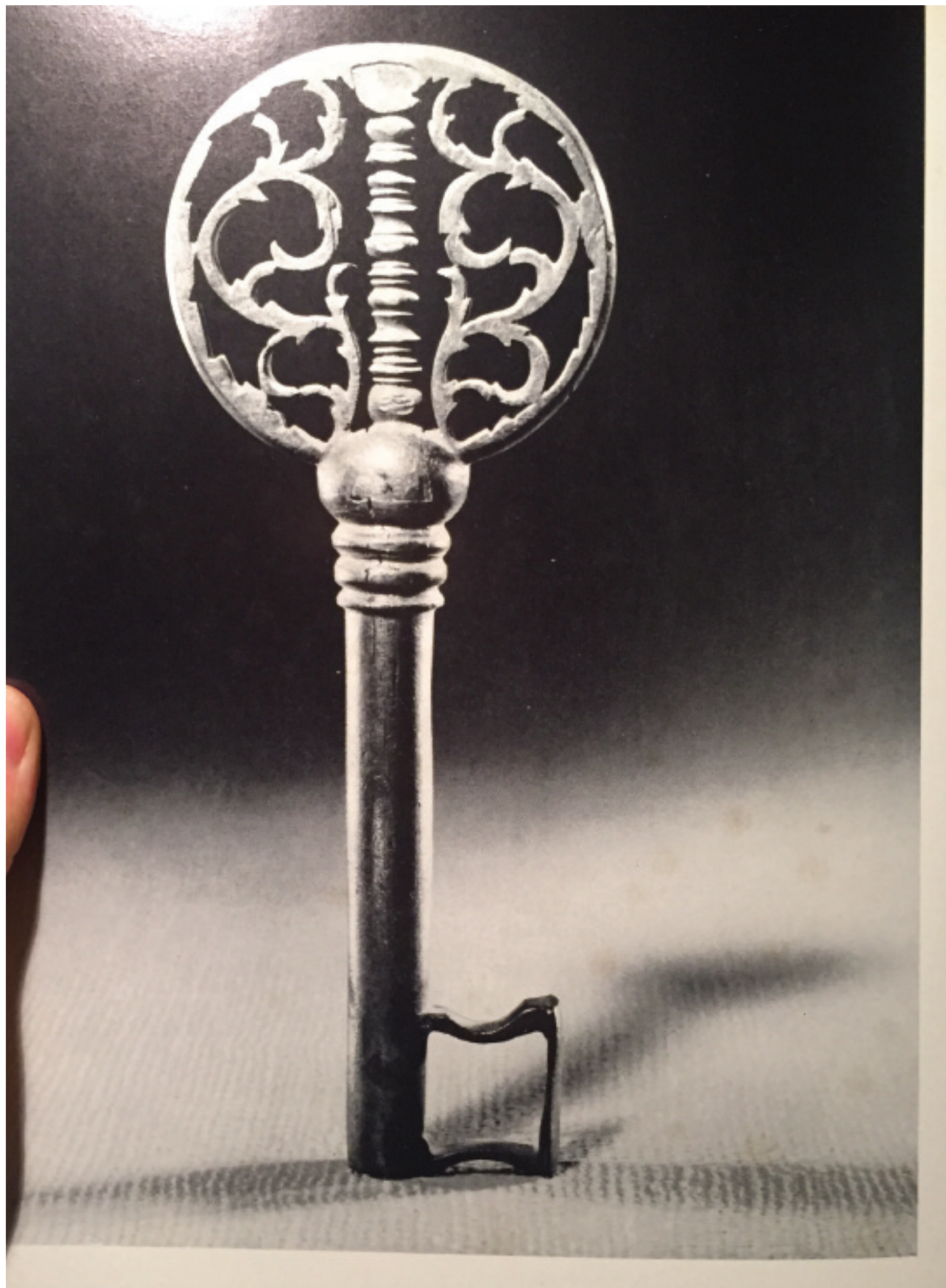




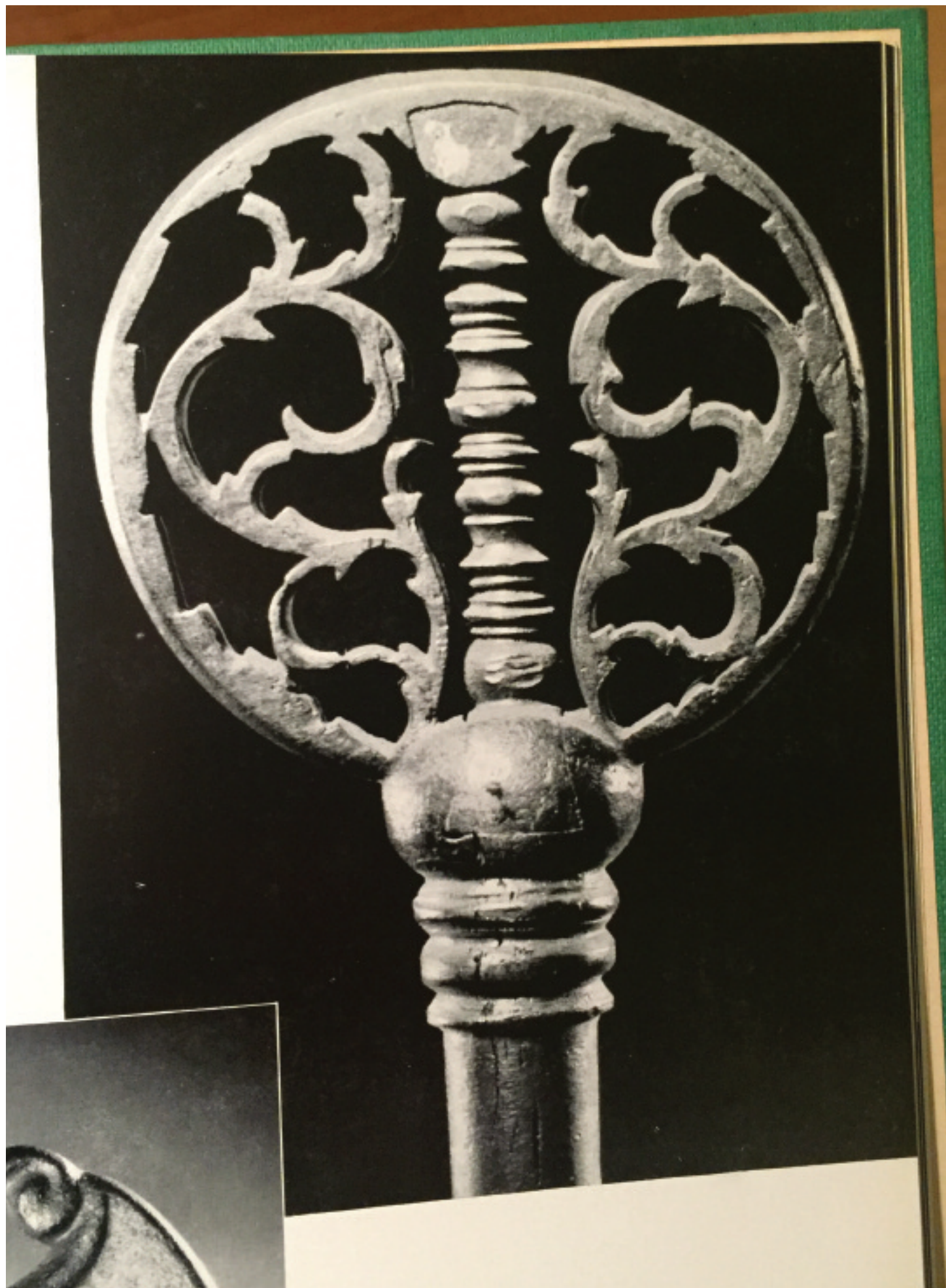


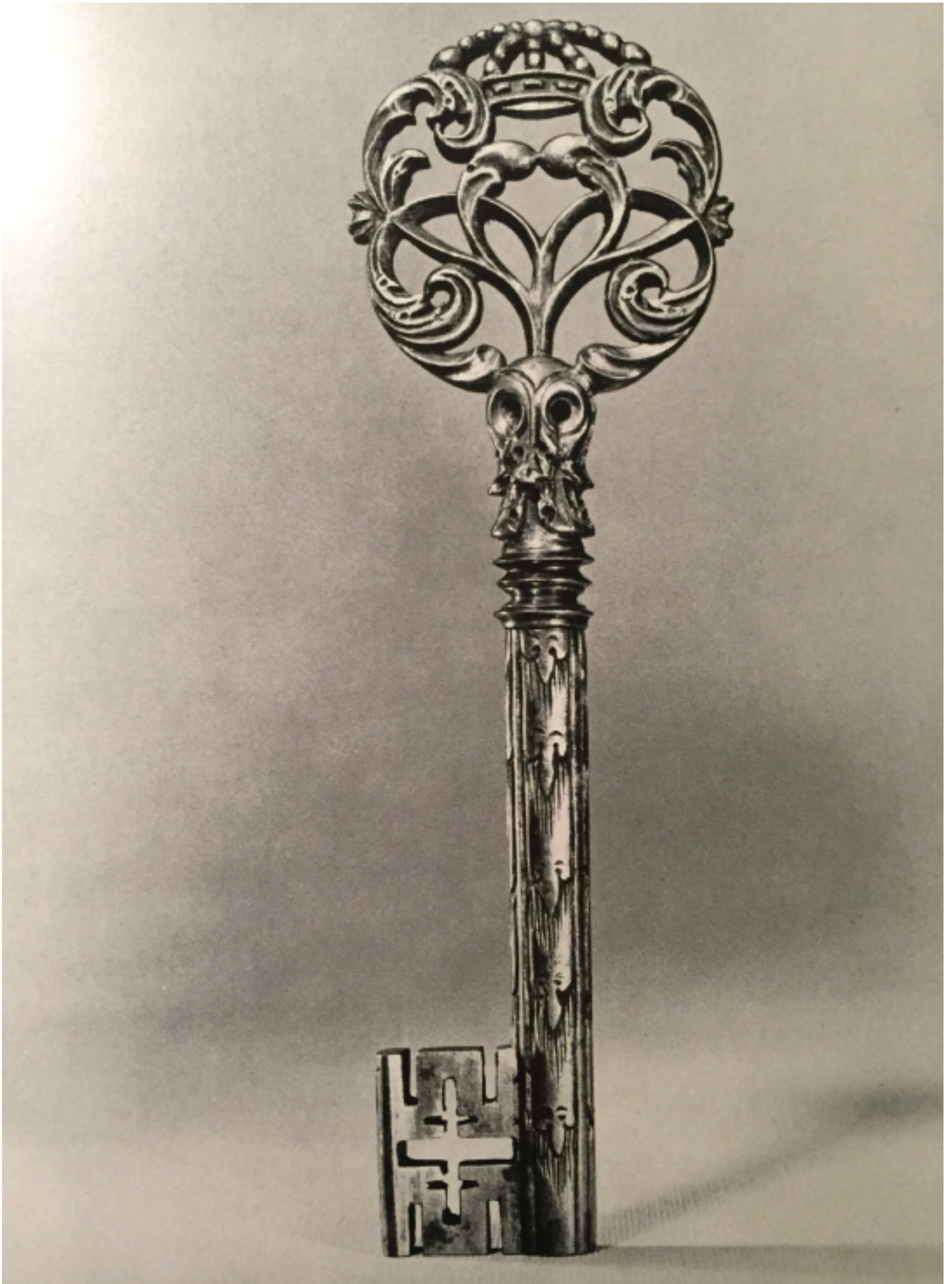


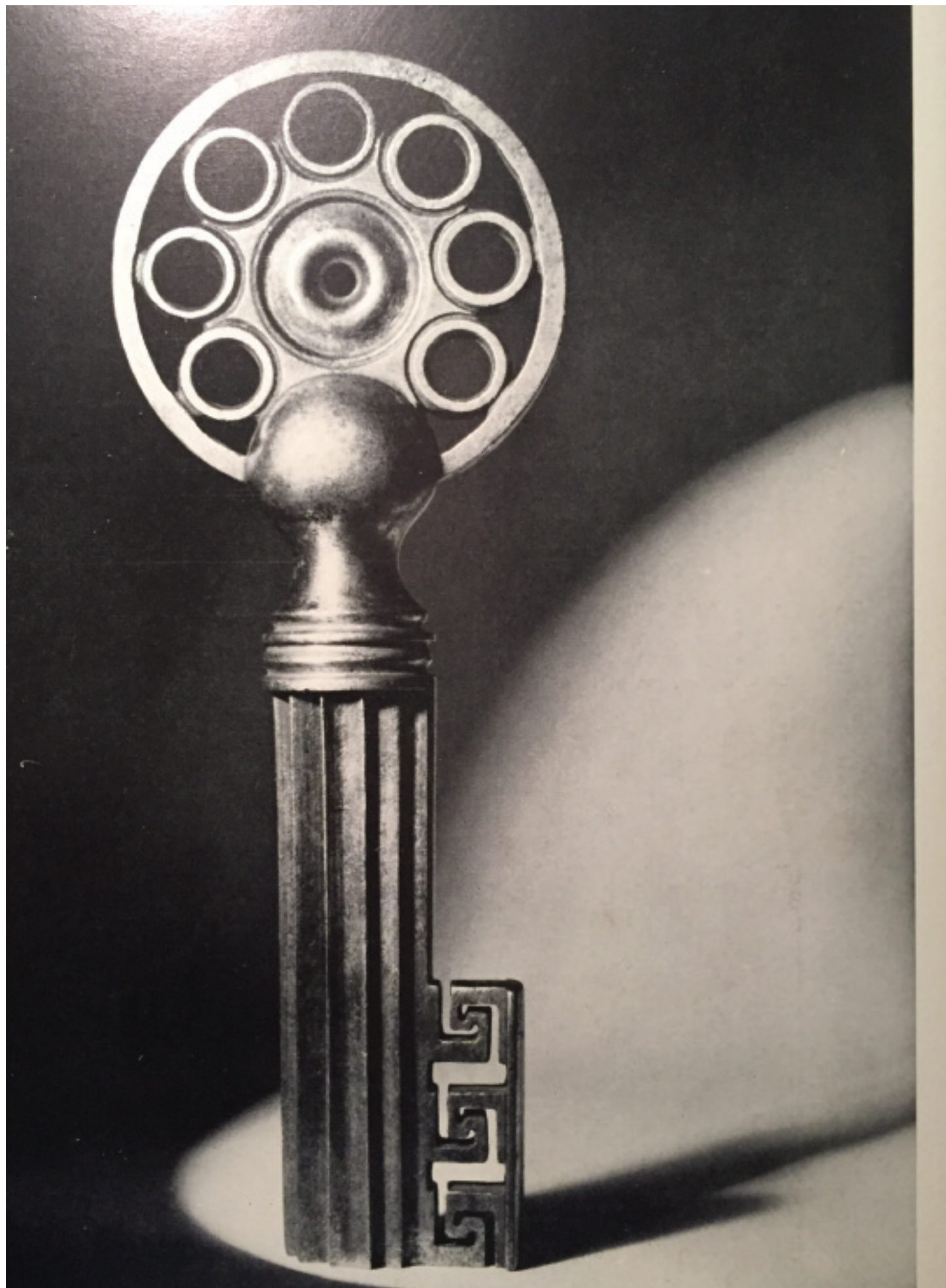
MAGALI REUS

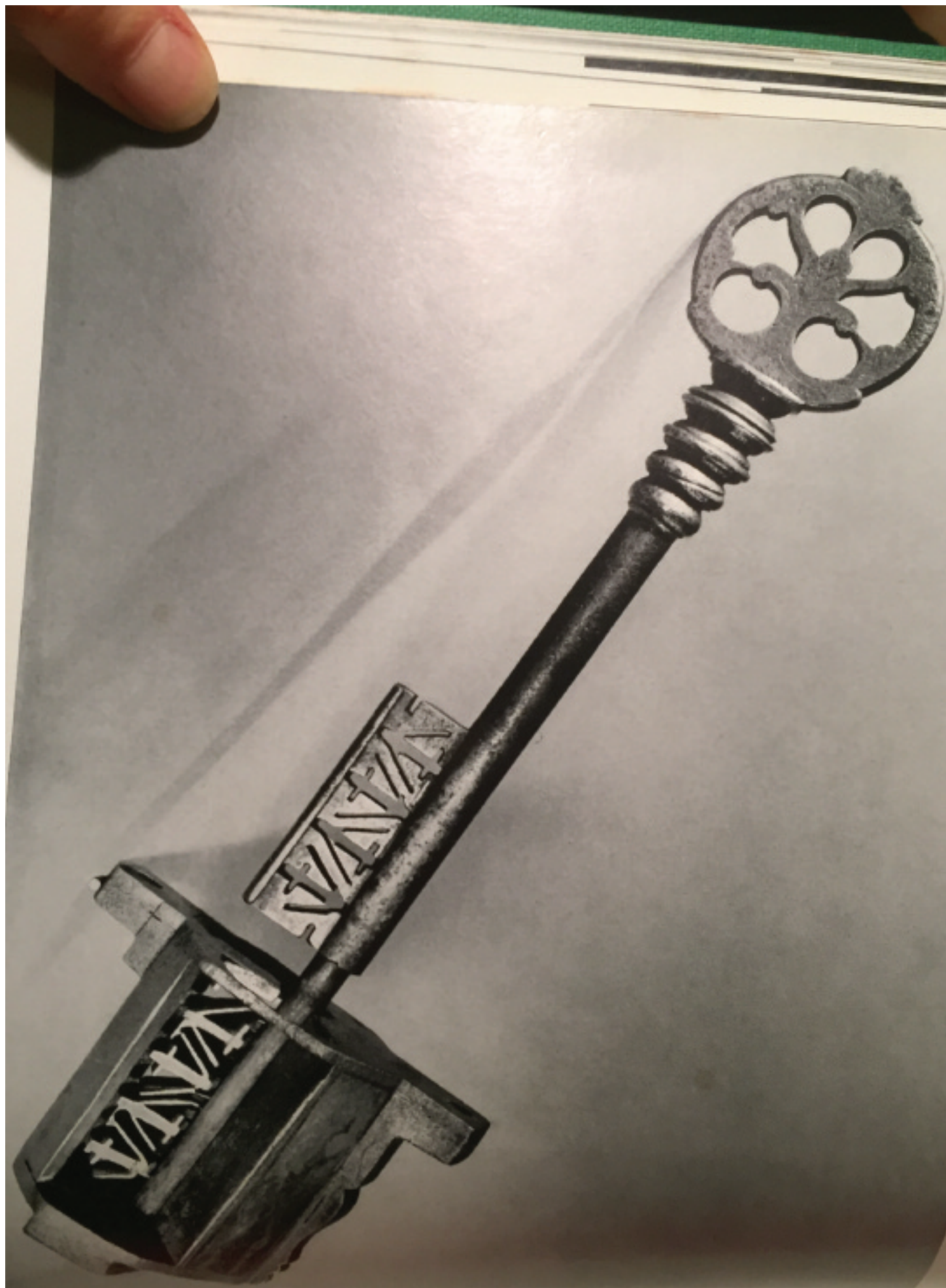












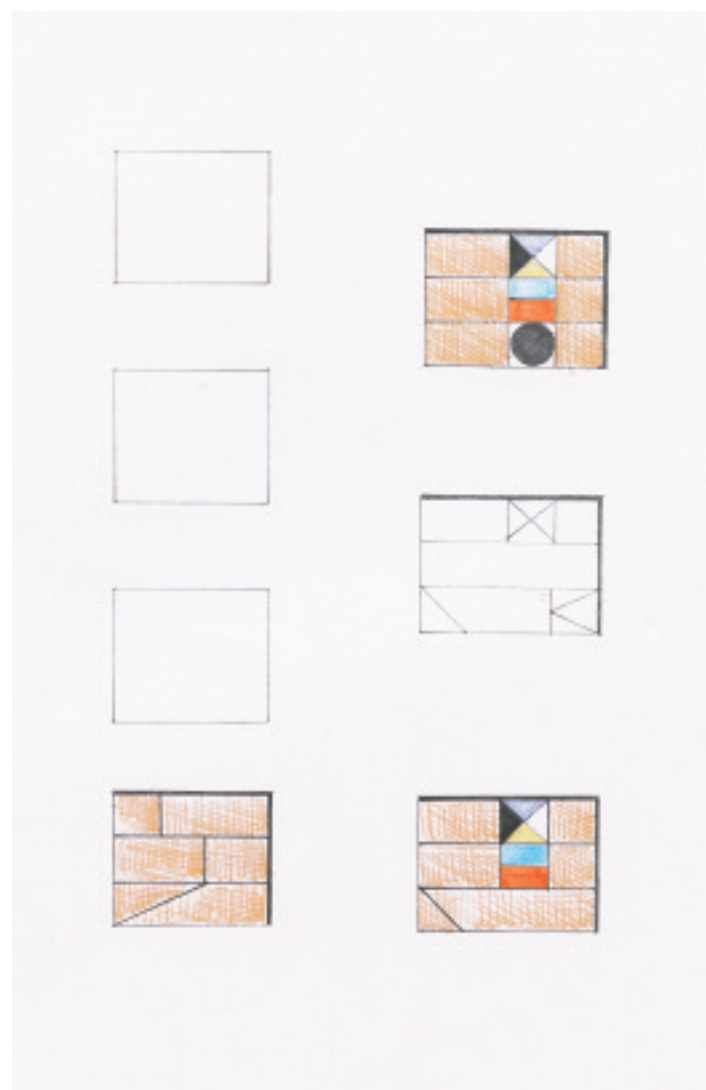
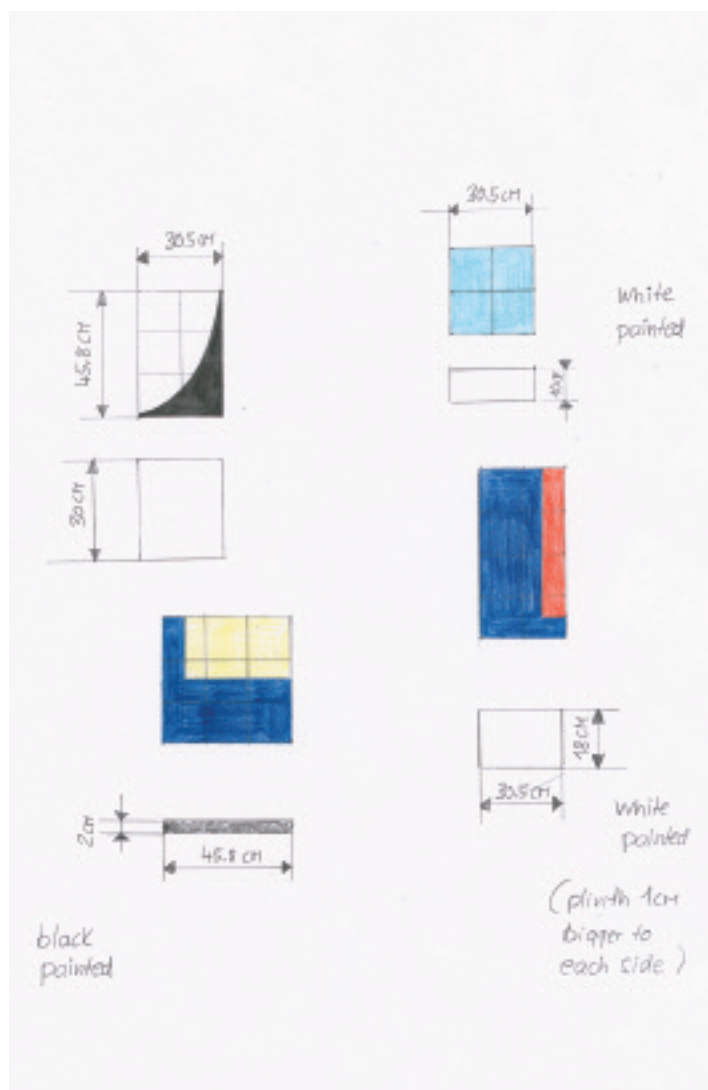
CLAUDIA WIESER













- p. 44 Found historic photograph
Ettore Sottsass. *Enamels*, 1958, Vitra Design Museum, pp. 130-132
- p. 45 View of Casa Baldi – Olevano Romano and detail of the installation at Fondazione Memmo
- p. 46 Collection of historic photographs
- p. 47 Detail of a wallpainting of a church and detail of the wallpaper presented at Fondazione Memmo
- p. 48 Preparatory sketches and drawings
- p. 49 Landscape view of Lazio and detail of the show *All That Is* at Arratia Beer, Berlin 2015 (photo: Roman März)

APPENDIX

ATP: Regarding your stay in Rome: is there any artwork, place or artist that influenced you in some ways?

Jonathan Baldock: Rome has had a very profound influence on my work, which continues to this day. My first visit to the city during my fellowship at the British School in Rome felt very much like a pilgrimage to a place I was so familiar with without having had any actual physical encounter. The city is a living breathing archeological museum and exploring it never ceases to spark the imagination. Both inside and out, the city is teeming with art historical reference and this is something that is very important to me in my approach to art making. I am a strong believer in learning from the past in order to look to the future. For the work shown in *Conversation Piece*, I took very direct influence from the city. Situated at the entrance of Fondazione Memmo, I imagined my work to be the “mouth” of the exhibition. From here the link to the “Bocca della Verità” seemed obvious. The mystery of this mask has always fascinated me. As a drain cover it could be seen as the mouth of Rome consuming waste into the giant cloaca maxima – metaphorical bridge from the external to the internal worlds. I have always incorporated masks into my iconography. They bridge the gap between humans and objects, but are also universally understood vessels of communication from European Commedia dell’arte, to Noh theatre. **Piero Golia:** Experiences influence our work, maybe not directly, but they do. I don’t really know if we should talk about an art work, a place or a person, but maybe more about a general experience and situation. **Magali Reus:** What I noticed most about visiting Rome is how the architecture of the Ancient city in parts acts like a body in need of constant mending: brittle aging stone columns are strapped with heavy steel armatures to hold them upright; intersecting beams are pinned and reinforced like an athlete’s knee. Skins of building walls are stitched up with over-sized staples, or patched over with fresh fills and swipes of cement and stone mix. Then there are of course the more obvious sculptural bodies that are dispersed throughout the city: toes, ears, torsos and curly-headed heads of ancient Roman heroes. In this respect the architecture of the city is visibly breathing as it falls apart: this is the ultimate conceit of a city once so grand. **Claudia Wieser:** It is unavoidable in Rome to look at ancient history as well as to the Renaissance period. I was personally very drawn to the grandiosity and richness of the antique places even before I came to Rome. Of course it was a great pleasure to be able to spend more time than a normal tourist at some venues and being even able to come back. The structure of state and organisation of the

Roman Empire I find really fascinating, as well as the cultural output. I can’t say that it directly influenced me in making art, also that takes a while to settle, but it was a real enrichment to be surrounded by this incredible richness of history. And the friendliness of the Roman people.

ATP: Which artwork did you show in *Conversation Piece*? Why did you choose it?

Jonathan Baldock: All of the works exhibited in *Conversation Piece* | *Part III* were made specifically for the exhibition – these works for the “mouth” consist of two large wall hangings and two sculptural works. The wall hangings I made with the assistance of students from the Accademia di Moda e del Costume in the weeks leading up to the show. It was my intention that these works represent a kind of fragmented body – cast eyes sit on the floor with bronze twigs protruding from the pupils, a table filled with sand has a crystal ball embedded within – these works are intentionally performative and sit within the space as if awaiting to be activated. The wall hangings depict motifs of internal/external worlds. In one the mask of the “La Bocca della Verità” is repeated in three pastels shades – a triptych. These hanging have had holes sewn into them waiting to have things passed in or out – they are not simply decorative back drops but masks themselves with the potential to be peered through. **Piero Golia:** I’m showing *The painter*, a robot who can paint abstract paintings while I’m doing other things. I’m here working while *The Painter* is behind me still painting those paintings till the end of the exhibition. **Magali Reus:** I will be showing works from a series of works titled *Leaves*. These works are formally based on various padlock designs. The works’ skins are constructed as densely decorative forms, and they themselves are inflated to a just uncomfortably proportioned larger scale. They exude a figurative flamboyance and monumentality, which through their protrusion from the wall and into physical space addresses the viewer head on, thus creating a physical relationship to viewer’s body, themselves mirroring a type of disembodied figuration. There’s an interesting relationship there, to the architecture of the city and its omnipresent inflated sense of monumentality, which as a pedestrian viewer often can be quite a scale-disorientating experience. **Claudia Wieser:** I decided in accordance to the curators to show a heterogeneous group of artworks, including digital prints for wallpapering, wooden sculptures, sculptures applied with ceramic tiles and mirror works which together built a special environment. I very rarely think in single artworks I



Jonathan Baldock, *Inside Out* (detail), 2016
Installation view at Fondazione Memmo
Courtesy: the artist and Belmacz, London

rather try to create different dialogues between the space, the works and the viewer. The works I have chosen for *Conversation Piece / Part III* helped establishing this dialogue. They were mainly object based and the used materials turned up to be well known in daily life like mirror, tiles, copper and wallpaper.

ATP: Regarding the subtitle of *Conversation Piece | Part III* – “Take an object / Do something to it / Do something else to it” (Jasper Johns) –, which is your relationship with daily objects? How much do they affect your research?

Jonathan Baldock: My work is about the body and made directly from the body. I hope to take materials and transform them. In particular I am drawn to the everyday and lowly materials and look to them for hidden potential and to challenge their assumed intention, this has included using salt-dough to create busts, felt and crochet to make sculptural obelisks or corn dolly and basket weaving to make masks and nests. The fact that all my work is hand-made is important to me. It is this relationship to the body that distinguishes the objects and works I make apart from the ready-made, mass produced objects that surround us in our everyday lives. In my work I ask the audience to step into my reality - not to escape the one in which we live in, but to better reflect upon it with fresh eyes when we step back. **Piero Golia:** Daily or standard objects may gain narrative value. Robots replace people in repetitive work, and so here it does, following a set of rules *The Painter* is able to generate abstraction. **Magali Reus:** A lot of the things I look at are based on things in the real world, meaning they will have a certain familiarity about them. There are only very few found objects that make it directly into the

work as such, and if and when they do, they usually have a patina or finish which is removed from how you would expect that surface to be; or perhaps they already embody a sense of uncanniness when I find them. In the process of making objects I try to find ways of unplugging the object from the burden of its lineage, as well as its inevitable expiry date. I'm interested in allowing objects to shed their functional purpose yet allowing them to look convincingly confident in how they present themselves, which often has to do with finding appropriately suited methods of construction. My way of presenting so-called “objects” is not really an appropriation but perhaps rather a re-translation with many severed ties to the original. **Claudia Wieser:** Coming from craftsmanship and working as a set designer for film productions before I started to make art I feel a strong relation to objects. Especially in making movie designs where a fake world is created and existing only in front of the camera lense, where objects have no real function outside the narrative and their contribution to a special atmosphere I got very much influenced for my later artwork. My work is often created in a way to balance on a thin line between design and art, decoration and art, function and art. I am not taking daily objects and transform them into an artwork – it is more that I create an object which is an artwork but suggests at the same time that it could have a second layer – being something else like furniture, a vase, a wallpaper etc. I am also interested in the additional information basically every objects gives us – in terms of history, function, atmosphere, shape, use etc. This very first undefined starting point of an artwork where you just have a first little moment of a vision is often triggered by a designed object. Nature, which I really enjoy, is in total opposition to that phenomenon, because it doesn't inspire me at all.



Jonathan Baldock
Installation view at Fondazione Memmo
Courtesy: the artist and Belmacz, London





Jonathan Baldock, *Mr. Sandman*, 2016. Sand, wood
Courtesy: the artist and Belmacz, London





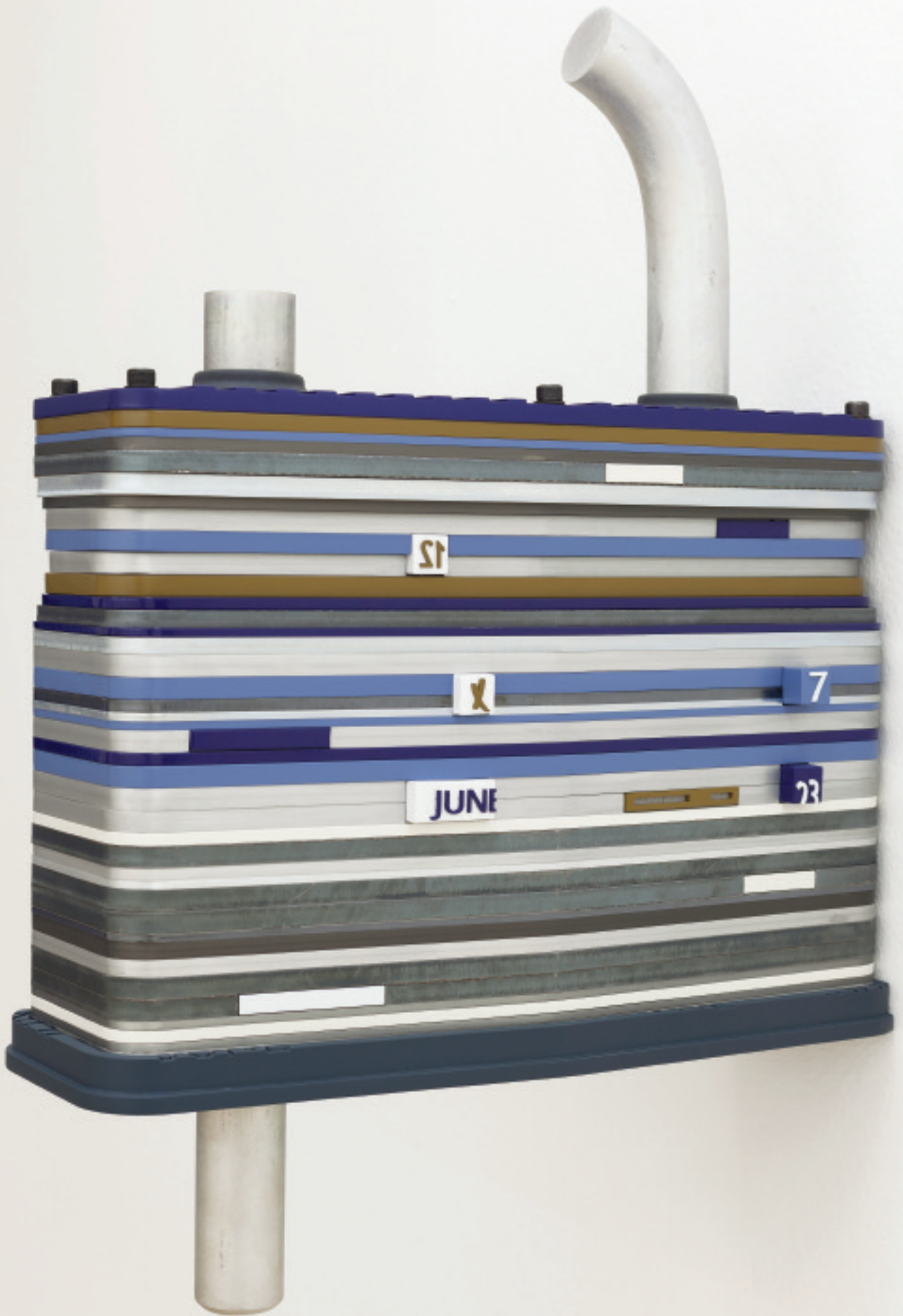
Magali Reus, *Leaves (Even Green, January)*, 2015. Milled and sprayed model board, phosphated aluminium tube, polyurethane rubber, polyester resin, aluminium powder, powder coated, zinc plated, anodised, atched and brushed laser cut aluminium and steel
 Courtesy: the artist and The Approach, London



Magali Reus, *Leaves (Ivy Tranche, December)*, 2015. Milled and black waxed model board, phosphated aluminium tube, polyurethane rubber, pigments, powder coated, zinc plated, anodised, phosphated, brushed and blackened aluminium and steel, brass, perspex
Courtesy: the artist and The Approach, London



Magali Reus, *Leaves (Shell Drake, November)*, 2015. Jesmonite, sand, wax, phosphated aluminium tube, polyurethane rubber, pigments, powder coated, zinc plated, anodized and laser cut aluminium and steel, bolts
Courtesy: the artist and The Approach, London



Magali Reus, *Leaves (Max Bars, June)*, 2015. Milled and sprayed model board, aluminium tube, silicone rubber, pigments, powder coated, zinc plated, blackened and anodized laser cut aluminium and steel, bolts
Courtesy: the artist and The Approach, London

ATP: Riguardo al tuo soggiorno a Roma: c'è qualche opera d'arte, luogo o artista che ti ha influenzato in qualche modo?

Jonathan Baldock: Roma ha avuto una profonda influenza sul mio lavoro, che continua tutt'ora. La mia prima visita alla città durante il periodo di residenza alla British School in Rome l'ho percepita come una specie di pellegrinaggio in un luogo che mi era molto familiare pur non avendo mai avuto un vero contatto fisico con esso. La città è un museo archeologico vivente ed esplorarlo scatena continuamente la fantasia. Sia all'interno che ai margini, la città brulica di riferimenti storici e questo è molto importante per me, per il mio approccio al fare arte. Sono infatti un grande sostenitore della necessità di imparare dal passato per creare il futuro. Per il lavoro esposto in *Conversation Piece* ho preso ispirazione direttamente dalla città. Situato all'entrata della Fondazione Memmo, ho immaginato che il mio lavoro fosse la "bocca" della mostra. Da qui, l'associazione con la "Bocca della Verità" mi è sembrata ovvia. Il mistero di questa maschera mi ha sempre affascinato. Come copertura di uno scolo potrebbe essere vista come la bocca di Roma che ingerisce gli scarti per portarli alla cloaca maxima – un ponte metaforico tra il mondo esterno e quello interno. Ho sempre incorporato le maschere nella mia iconografia. Sono un ponte sulla distanza tra gli umani e gli oggetti, ma sono anche universalmente intese come mezzo di comunicazione tra la Commedia dell'arte europea e il Teatro Noh giapponese. **Piero Golia:** Ogni esperienza influenza il nostro lavoro, ma non sempre in maniera diretta. Non so se nel mio caso è possibile parlare di un'opera specifica, una persona, o un posto, ma piuttosto di una situazione o di una serie di esperienze nel senso più ampio. **Magali Reus:** Quello che ho notato più distintamente visitando Roma è quanto l'architettura della città antica sia, in parte, come un corpo costantemente bisognoso di cure: colonne in pietra sgretolate, fissate con pesanti armature in acciaio per poter rimanere dritte; travi che si intersecano, bloccate e rinforzate come il ginocchio di un atleta. La parte più esterna dei muri degli edifici è cucita con "graffette" di grandi dimensioni, oppure ricomposta con cemento e pietre. Poi ci sono i più "scontati" corpi scultorei sparsi per la città: dita dei piedi, orecchie, torsioni e teste ricciolute di eroi dell'antica Roma. In questo senso l'architettura della città respira visibilmente mentre cade a pezzi: è l'ultimo afflato di arroganza di una città che una volta era così grandiosa. **Claudia Wieser:** A Roma è inevitabile non soffermarsi sulla storia antica e sul periodo del Rinascimento. Personalmente sono sempre stata attratta dalla grandiosità e ricchezza dei luoghi antichi, anche

prima di venire a Roma. Certamente è stato un grande piacere aver avuto la possibilità di trascorrere più tempo in alcuni luoghi come una normale turista, e aver avuto anche la possibilità di tornarci più volte. Ho sempre trovato molto interessanti la struttura dello stato e l'organizzazione dell'impero romano, così come la produzione culturale. Non posso dire che questi elementi mi abbiano direttamente influenzato nel fare arte, anche perché serve tempo per ambientarsi, ma essere circondata da questa incredibile ricchezza storica e dalla cordialità dei romani è stato un grande arricchimento.

ATP: Che opera hai esposto in *Conversation Piece*? Perché l'hai scelta?

Jonathan Baldock: Tutti i pezzi esposti in *Conversation Piece | Part III* sono stati prodotti espressamente per la mostra - i lavori per la "bocca" consistono in due grandi arazzi e due sculture. Gli arazzi li ho realizzati con l'assistenza degli studenti dell'Accademia di Moda e del Costume nelle settimane precedenti la mostra. La mia intenzione era quella di rappresentare, attraverso questi lavori, un corpo frammentario – occhi posati sul pavimento con rami di bronzo che escono dalle pupille, una tavola piena di sabbia con al centro una sfera di cristallo - questi lavori sono intenzionalmente performativi, collocati nello spazio come se stessero aspettando di essere attivati. Gli arazzi mostrano motivi di mondi interni ed esterni. In uno la maschera della "Bocca della Verità" è ripetuta in tre sfumature pastello – un trittico. Questi tessuti hanno dei fori che sono stati cuciti, nell'attesa che qualcosa vi sia inserito - quindi non sono semplicemente oggetti decorativi, ma si mascherano di un potenziale che si può scoprire solamente scrutandoli bene. **Piero Golia:** In mostra ho esposto l'opera intitolata *The Painter*, un robot in grado di dipingere quadri astratti mentre io sono impegnato in altro. Sono qui che lavoro mentre *The Painter* continua a dipingere per tutta la durata della mostra. **Magali Reus:** Espongo alcune opere di una serie dal titolo *Leaves*. Questi lavori sono, a livello formale, basati su vari design di lucchetti. La "pelle" dei lavori è costituita da forme decisamente decorative, poi ingigantite a una scala di proporzioni enormi. Trasudano visiosità e monumentalità, che, attraverso il loro estendersi dal muro verso lo spazio fisico fronteggiando lo spettatore, creano una relazione fisica col corpo del visitatore, che a sua volta si ritrova in una sorta di figurazione scarnificata. C'è una relazione interessante qui con l'architettura della città e quel suo onnipresente senso di monumentalità "gonfiata", che per un pedone che si guardi intorno può



Claudia Wieser, *All That Is*, 2016. Ceramic, wood, mirrors, MDF, copper, digital print
Installation view at Fondazione Memmo
Courtesy: the artist and Studio SALES di Norberto Ruggeri, Rome

risultare un'esperienza abbastanza disorientante, confrontando la scala degli oggetti col proprio corpo. **Claudia Wieser:** Ho deciso, di comune accordo con il curatore, di esporre un gruppo eterogeneo di opere, che includono stampe digitali usate come carta da parati, sculture lignee, sculture applicate su piastrelle in ceramica e lavori su specchio che, insieme, creano un ambiente particolare. Molto raramente concepisco un'opera d'arte come singola, cerco piuttosto di creare un dialogo tra lo spazio, i lavori e il visitatore. I lavori che ho scelto per *Conversation Piece / Part III* favoriscono questo dialogo. Sono perlopiù lavori basati sugli oggetti, e anche i materiali usati sono decisamente quotidiani, come appunto specchi, piastrelle, rame e carta da parati.

ATP: Riguardo al sottotitolo di *Conversation Piece | Part III* – “Take an object / Do something to it / Do something else to it” (Jasper Johns) – qual è la tua relazione con gli oggetti quotidiani? Quanto influiscono sulla tua ricerca?

Jonathan Baldock: Il mio lavoro riguarda il corpo ed è fatto direttamente con il corpo. Spero di poter trasformare i materiali che utilizzo. In particolare sono attratto dai materiali quotidiani e modesti, che sfrutto per scoprire il loro potenziale nascosto, sfidando così i loro scopi presunti; questo ha significato anche usare la pasta di sale per creare busti, il feltro e l'uncinetto per scolpire obelischi o bambole in foglia di mais, e cestini di vimini per fare maschere e nidi. Il fatto che ogni opera sia realizzata a mano da me è molto importante. E' questa relazione con il corpo che distingue gli oggetti e i lavori che faccio a partire dai *ready made*, dagli oggetti prodotti in massa e che sempre ci circondano nella nostra vita quotidiana. Nel mio lavoro chiedo a chi guarda di entrare nella mia quotidianità; non di fuggire da quella in cui viviamo, ma di riflettere meglio su di essa, con un occhio più fresco. **Piero Golia:** Ogni tipo di oggetto quotidiano, anche il più ordinario, possiede in qualche modo un valore narrativo. I robot sostituiscono gli uomini nei lavori ripetitivi, proprio come in questo caso, seguendo una serie di comandi prestabiliti, *The Painter* è in

grado di generare astrazione. **Magali Reus:** Molti degli oggetti che creo sono basati su cose del mondo reale, nel senso che guardandoli si troverà una certa familiarità. Ci sono però davvero pochi oggetti presi dalla quotidianità che finiscono nei miei lavori così come sono, e, quando ciò accade, normalmente hanno una patina o una finitura che viene rimossa, rispetto a quello che ci si aspetterebbe; o forse incarnano già un senso di mistero quando li trovo. Nel processo creativo cerco di trovare modi di allontanare l'oggetto dal peso di ciò che rappresenta, così come la sua inevitabile data di scadenza. Sono interessata a permettere agli oggetti di cambiare il loro “obiettivo funzionale”, restando comunque convincenti rispetto al modo in cui appaiono, cosa che ha spesso a che fare con il trovare metodi di costruzione adeguati. Il mio modo di presentare i cosiddetti “oggetti” non è appropriazione ma forse, piuttosto, una traduzione che conserva legami, ancorché spezzati, con l'originale. **Claudia Wieser:** Venendo dall'artigianato e lavorando come scenografa per il cinema, prima di cominciare a fare arte, ho sempre sentito un forte legame con gli oggetti. Specialmente nell'universo della scenografia cinematografica, dove vengono creati dei mondi finti, che esistono soltanto di fronte alla telecamera, dove gli oggetti non hanno funzioni reali al di là di quella narrativa e al loro contributo alla creazione di un'atmosfera particolare, la dimensione oggettuale è molto importante. Sono stata molto influenzata da tutto questo nei miei lavori più recenti. Il mio lavoro è spesso in bilico tra design e arte, decorazione e arte, funzione e arte. Non prendo oggetti quotidiani per trasformarli in opere d'arte – piuttosto creo oggetti che sono opere d'arte ma che suggeriscono la possibilità di avere una seconda chiave di lettura – come un mobile, un vaso, una carta da parati ecc. Sono anche fondamentalmente interessata alle informazioni ulteriori che ogni oggetto ci fornisce – in termini di storia, funzione, atmosfera, forma, uso ecc. Questo determina spesso il primissimo punto di partenza di un'opera d'arte, per cui un oggetto di design scatena per un momento la visione artistica. La natura, per contro, che io amo moltissimo, è totalmente in opposizione a questo fenomeno, perché non mi ispira minimamente.



Claudia Wieser, *All That Is*, 2016. Ceramic, wood, mirrors, MDF, copper, digital print
Installation view at Fondazione Memmo
Courtesy: the artist and Studio SALES di Norberto Ruggeri, Rome



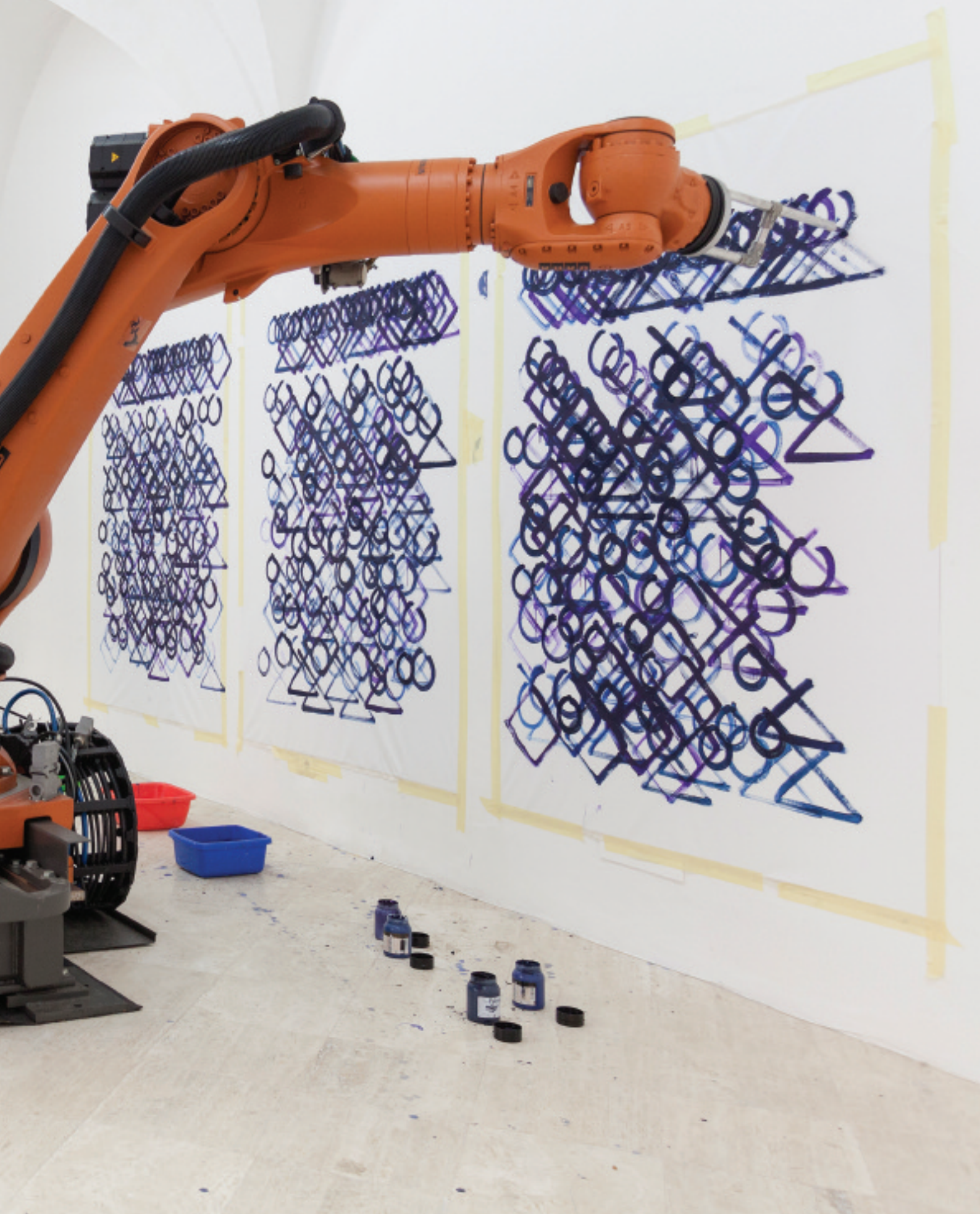


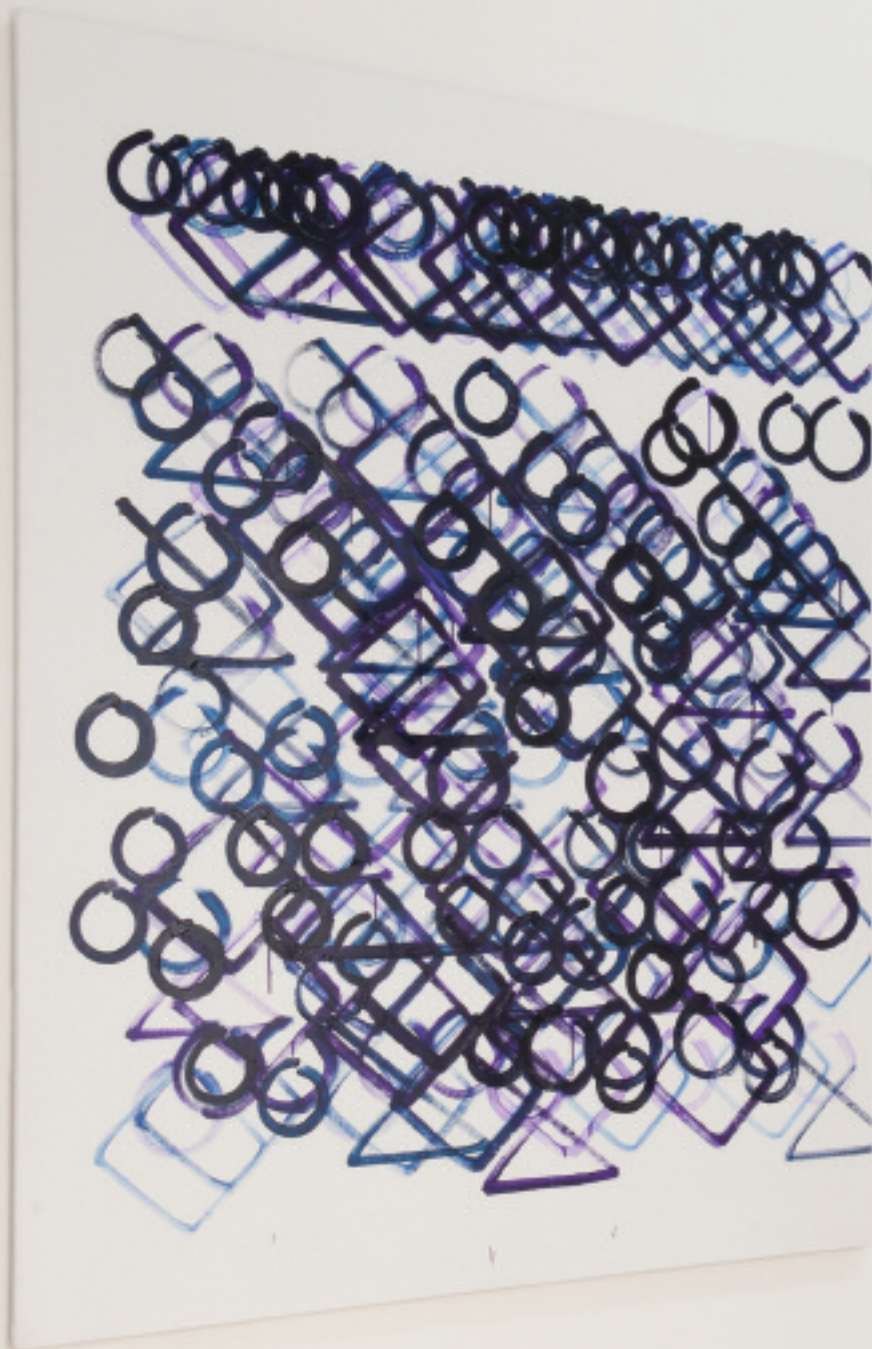
Claudia Wieser, *All That Is*, 2016. Ceramic, wood, mirrors, MDF, copper, digital print
Installation view at Fondazione Memmo
Courtesy: the artist and Studio SALES di Norberto Ruggeri, Rome



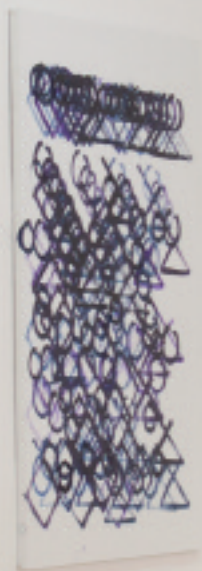
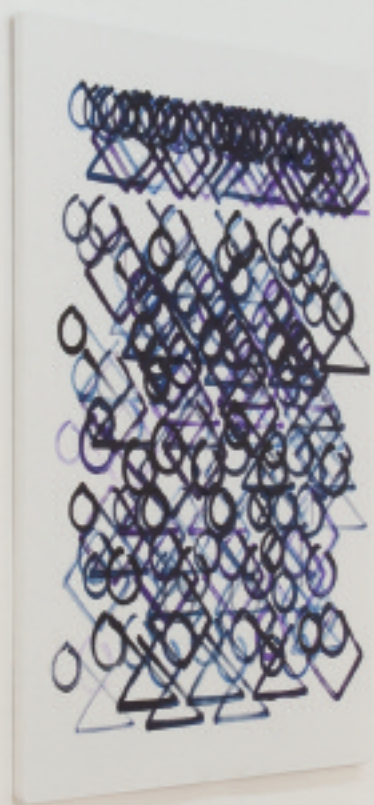


Piero Golia, *The Painter*, 2016. Motion control robot, paint, canvas
Installation view at Fondazione Memmo
Courtesy: the artist and Gagosian Gallery





Piero Golia, *The Painter*, 2016. Motion control robot, paint, canvas
Installation view at Fondazione Memmo
Courtesy: the artist and Gagosian Gallery



All rights reserved / Tutti i diritti riservati

- © Fondazione Memmo
- © the authors for their texts / gli autori per i testi
- © the artists for their works / gli artisti per le opere
- © Daniele Molajoli

Printed in Italy / Stampato in Italia
November 2017 / Novembre 2017

Fondazione Memmo is available if any photographic credits
have been unintentionally omitted
La Fondazione Memmo è disponibile nel caso in cui referenze
fotografiche fossero state involontariamente omesse

No part of this publication may be produced, stored in any
retrieval or transmitted in any form or by any means without
the prior permission in writing of copyright holders and of
Fondazione Memmo
Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa
in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico senza
l'autorizzazione dei proprietari dei diritti e della Fondazione Memmo

Fondazione Memmo

Via Fontanella Borghese 56b
00186, Roma
+39 0668136598

artecontemporanea@fondazionememmo.it
www.fondazionememmo.it

Main partner

cTc

Cinema Teatro Corso S.p.A.

Accademies and Institutes

AMERICAN ACADEMY
IN ROME



VILLA MASSIMO

