

MEMORY GAME si interroga su come affrontare la tradizione, incorporare la reinvenzione e consentire al passato di filtrare il presente in un continuo dispiegarsi nel futuro; su come i ricordi e l'esperienza personale dialogano e si collegano ai sedimenti del luogo e della geografia, alle strutture geopolitiche e alle reti di potere, migrazione, assorbimento culturale e alle economie di valore. Questi valori abbracciano ideali di bellezza, nozioni di artigianato ed economie di commercio.

MEMORY GAME presenta una serie di modalità, diverse e sfumate, con cui gli artisti Tauba Auerbach, Cyprien Gaillard, Susan Hiller, Thomas Hutton, John Latham, Charlotte Moth, Rosalind Nashashibi + Lucy Skaer, Olu Ogunnaike, Giorgio Orbi, Andrés Saenz de Sicilia + Emiddio Vasquez, Edoardo Servadio e Joëlle Tuerlinckx rispondono a queste questioni.

Tauba Auerbach (1981, Berkeley, California, USA)

Tauba Auerbach lavora con differenti media, tra cui pittura, scultura, installazione e libri d'artista. Il suo uso sottile ma vibrante del colore e della ripetizione ha una qualità meditativa. La teoria del colore, la geometria e una relazione sfumata nei confronti del formalismo, del post-minimalismo e dei sistemi sono i pilastri del suo lavoro. La sua opera mette in discussione le aspettative che si producono rispetto ad una forma e le convenzioni legate al medium – per esempio, come si deve leggere un libro? Può un libro essere sia scultura che pittura, ed avere anche una persistente qualità di durata contenuta nell'invito che scaturisce dalla sua osservazione? *GHOST/GHOST*, con la richiesta di installarlo a parete, risponde direttamente al precedente libro *STAB/GHOST*, che invece è posizionato su un plinto. *GHOST/GHOST* è stato realizzato nel luglio del 2013 in un'edizione di ventiquattro copie. Si muove letteralmente in perpendicolare, nove colori sono stati serigrafati fronte/retro su pezzi di plexiglass da cinque millimetri, e un rivestimento copre questa combinazione complessa di elementi grafici all'interno di una cornice in quercia fatta su misura. Il lavoro è prodotto da Three Star Books, una casa editrice indipendente di Parigi specializzata in libri e edizioni di artisti contemporanei.

Cyprien Gaillard (1980 Parigi, Francia)

Cyprien Gaillard ha realizzato questo lavoro per la XIV Biennale di Scultura di Carrara nel 2010. Il frammento di marmo, originariamente scavato a Carrara, è tornato alla sua città d'origine dal sito del World Trade Center a New York, in seguito ai tragici eventi dell'11 settembre 2001. Il piccolo frammento è il solo "sopravvissuto" di tutto il marmo di Carrara che rivestiva la lobby del World Trade Center. In seguito alla Biennale, il lavoro è entrato a far parte della collezione del MUDAC e dal 2010 non è più stato esposto al di fuori del museo.

Sin dai tempi dell'Impero Romano, la zona di Carrara è legata alle attività di scavo e lavorazione del marmo: è qui che Michelangelo ha trovato il materiale da cui ha scolpito "gli schiavi morenti." L'artista Canova, le cui sculture sono talvolta in marmo di Carrara, ha

ricevuto Villa Lontana dal Vaticano come compenso per tre delle sue sculture. Le cave hanno sofferto dal declino della scultura tradizionale.

Il frammento di marmo bianco rappresenta un viaggio nel tempo, sia geografico che culturale e storico, mappando il desiderio costante per l'autentico marmo di Carrara. Il World Trade Center è stato progettato e costruito usando l'ingegneria più innovativa ed è stato, per un breve periodo, l'edificio più alto del mondo.

Il lavoro include una lettera scritta da Peter Rinaldi (Autorità Portuale di New York) il 28 febbraio 2010, indirizzata a Fabio Cavallucci, curatore della XIV Biennale di Scultura di Carrara.

Susan Hiller (1940, Tallahassee, Florida, USA – 2019, Londra, Regno Unito)

La ricerca di Susan Hiller per *The Last Silent Movie* (2007) si è svolta in oscuri archivi dimenticati e trascurati, che raccoglievano registrazioni audio di lingue estinte o sotto minaccia di estinzione, per creare una composizione di voci non silenziose. A parlare, nelle sequenze di queste differenti registrazioni di lingue, sono persone di età diverse – alcuni cantano, e sentiamo anche quella che potrebbe essere una madre nell'atto di insegnare ad un bambino a parlare in quella lingua. Ognuna di queste voci ci parla direttamente, per tenere la nostra attenzione a livello individuale, come in una conversazione privata, nella quale il senso implicito non passa direttamente attraverso le parole ma attraverso i suoni che esse generano e il modo in cui vengono emessi. Ci troviamo così ad essere noi quelli "lasciati indietro" – e diventiamo testimoni della sparizione di una lingua, morta perché i madrelingua sono stati incorporati nelle lingue "internazionali". Non sono registrazioni fatte apposta per il film; sentiamo gli ultimi frammenti di parlato di una certa lingua senza alcun tipo di ri-registrazione. Il lavoro affronta in parte il tema della doppia scomparsa di queste lingue: non solo non ci sono più madrelingua, ma le registrazioni stesse si trovano in archivi senza vedere quasi mai la luce del giorno.

Il concetto di lingua come costruzione culturale che contiene e genera mondi è al centro della pratica di Hiller. Il suono degli oratori in *The Last Silent Movie* invoca la lingua come costruzione culturale che contiene e genera mondi. Invece di interpretare i suoni, su uno schermo altrimenti nero, i nostri occhi leggono il significato delle frasi, tradotte in sottotitoli in una lingua che continua a dominare e che ha svolto un ruolo importante nel silenziare quegli stessi oratori.

Thomas Hutton (1983, Londra, Regno Unito)

Thomas Hutton risponde alla mostra con un lavoro modulare in travertino e un prototipo fatto di cartongesso e intonaco di calce, costruito in un set di strutture/mobili architettoniche. Il travertino viene dalla cava Pacifici a Tivoli – con la quale l'artista ha un rapporto continuato. Ai tempi dell'antica Roma il marmo colorato era molto prezioso e le colonne venivano fatte di solito in pietra locale, ricoperta poi di stucco. Il Travertino Romano e il prototipo esistono nello spazio in modo scultoreo e interagiscono con la cassetteria di marmi. Come un set di cubi, può essere configurato e riconfigurato in tanti modi. La sua

presenza classica richiama memorie latenti di esperienze che l'osservatore potrebbe aver avuto in edifici e luoghi specifici.

Polyglyph è una scultura continua basata su un 'set' di proporzioni che determinano i blocchi e le lastre. Ogni 'set' comprende otto blocchi e quattro lastre. Ogni blocco e ogni lastra sono di massa uguale ed equivalgono a un singolo foglio di cartongesso. *Polyglyph* può essere realizzato in qualsiasi materiale e disposto in un numero infinito di configurazioni possibili. Ogni volta che viene prodotto un nuovo 'set', sia a mano che a macchina, esso costituisce un'edizione della scultura intesa come progetto *ongoing*. Ad ogni ripetizione del 'set', ogni materiale, ogni configurazione, ogni collocazione, la scultura genera un quadro più pieno di se stessa, una specie di dimensione extra che esiste oltre la sua presenza fisica. Ogni volta che *Polyglyph* viene mostrato in un'ambiente nuovo, in una nuova configurazione, o realizzato in un nuovo materiale, include in sé un aspetto nuovo della stessa scultura. Il travertino romano è una roccia calcarea. Il calcare è principalmente composto di carbonato di calcio. L'intonaco di calce bruciata o spenta è prodotto riscaldando il calcare (carbonato di calcio) per produrre ossido di calcio e, spento con acqua, per produrre idrossido di calcio. L'idrossido di calcio indurisce in carbonato di calcio.

John Latham (1921, Livingstone, Zambia – 2006, Londra, Regno Unito)

È probabilmente per la prima volta che le indagini sperimentali in camera oscura fatte da John Latham nel 1966 vengono esibite al pubblico. I processi di sviluppo e stampa che l'artista usa nella sua produzione sono caratterizzati dal loro rivelare i processi attraverso interazioni chimiche e temporali.

La varia produzione artistica di Latham interroga la rappresentazione culturale del sapere, per mettere in discussione l'accettazione irriflessa delle opinioni ricevute. Inclusi i libri: oggetti contenenti storie, dizionari, linguistica, sistemi sociopolitici ed economici. Nel lavoro in mostra, Latham esplora le trasformazioni chimiche dal negativo alla stampa, la tecnica di stampa invertita e la frammentazione dell'immagine, tramite fotografie di pagine di dizionari ed enciclopedie – come il diagramma del pesce.

Roma aveva per Latham un grande significato. Nel 1944, quando era capitano delle forze Alleate che hanno liberato Roma nella Seconda Guerra Mondiale, ebbe l'opportunità di esplorare la città. Due quadri di El Greco a Palazzo Venezia furono per lui una "visione istantanea." "Quando le vidi", raccontò, "capii subito che volevo essere un'artista". Questo racconto fa da spunto al coinvolgimento della famiglia Santarelli e della Fondazione Dino ed Ernesta Santarelli con Flat Time House di Londra.

Charlotte Moth (1978, Carshalton, Regno Unito)

Charlotte Moth rivisita filmati già esistenti per realizzare nuovi lavori che esplorano in modo poetico il dispiegarsi del futuro dal passato. L'artista lavora con diversi media, tra cui scultura, installazione, libri d'artista, cinema, fotografia e collage. Il sapere e la sensibilità, assorbiti attraverso un'esperienza personale del mondo, congiunta allo scambio sottile e continuo con artisti del passato – che sono per lei come dei vecchi amici – sono i pilastri

dei processi di Moth. Biblioteche, collezioni, archivi e spazi architettonici fanno da spunto alla sua disamina procedurale di strati di storie, narrazioni e memorie associate ad esse. Nel 2014, Moth ha visitato Firenze e, come parte di un progetto più ampio, ha fatto delle riprese all'interno di un vecchio laboratorio di marmorizzazione. Un esperto artigiano di una certa età le ha mostrato i processi di questa tecnica. Il film che ne risulta, *The story of a different thought*, è quasi un'epica, ricca e complessa, ma le riprese dell'inchiostro sulla superficie dell'acqua sono ipnotiche. Per la mostra *MEMORY GAME*, Moth ha rivisitato il girato in un nuovo montaggio tratto interamente dalle riprese dello spazio del laboratorio. Una riflessione sulla cassettera dei fratelli Belli ha ispirato Moth a rivisitare il girato, che sentiva di non aver sfruttato al meglio.

Rosalind Nashashibi + Lucy Skaer

Rosalind Nashashibi (1973, Croydon, Regno Unito)

Lucy Skaer (1975, Cambridge, Regno Unito)

Nel 2006, il Metropolitan Museum of Art di New York è stato contattato da Spike Island, Bristol, che aveva commissionato un nuovo lungometraggio alle artiste Rosalind Nashashibi e Lucy Skaer – che lavorano sia indipendentemente che in duo. Le artiste avevano una richiesta insolita: volevano girare un film al Metropolitan, ma di notte. Protette dal buio, con una luce strobo a disposizione, una macchina da presa 16mm e un carrello su cui muoverla, le artiste girano per il museo, puntando la loro fonte di luce a intervalli discreti sugli oggetti liberi e in quelli contenuti nelle vetrine. Di conseguenza, viene a mancare il modo in cui le opere d'arte vengono solitamente presentate, e gli oggetti – spesso di natura rituale o devozionale – diventano stranamente animati, quasi come i personaggi di un nuovo rituale il cui scopo rimane sconosciuto.

Nashashibi e Skaer hanno filmato protette dal buio, documentando le collezioni Medio Orientali, Africane ed Oceaniche del leggendario Metropolitan Museum. La luce a strobo usata durante le riprese rende gli oggetti animati agli occhi dello spettatore. Il disorientamento sposta la sua attenzione dalla logica dettata dal museo ad una dettata dagli artefatti stessi, lasciando strada ad una nuova risposta, tattile ed immaginata, che rompe la cronologia per creare un tempo non-lineare. Le artiste la usano come guida per lo spazio del museo e per i lavori in mostra.

Olu Ogunnaike (1986, Londra, Regno Unito)

La pratica di Olu Ogunnaike si muove tra scultura, disegno, performance e installazione. L'installazione scultorea che ha realizzato per questa mostra risponde direttamente all'architettura dello spazio e incorpora nel processo di realizzazione principi di decostruzione archeologica. Nel 2013, Ogunnaike ha usato scarti di legno per creare un pastiche del materiale industriale chiamato "Oriented Strand Board" (OSB) – che viene prodotto comprimendo insieme scaglie di legno e colla – usandolo poi per creare dei lavori scultorei. Le idee esplorate in queste installazioni evidenziano le divisioni presenti nei nostri spazi socio-politici. Per Ogunnaike, le specie di alberi dai quali l'OSB viene fatto sono dei motivi del

loro territorio originale: rivelano un'esperienza dislocata dello spazio – o “locale”. In questo modo, l'identità composita del motivo dell'albero presenta una metafora complessa relativa all'assimilazione culturale, alla dominazione, alla migrazione e all'appropriazione.

Come spiega Gnoli in *Marmora Romana*: “Ogni tipo di marmo, come ogni tipo di legno o metallo, risponde in modo diverso alle sollecitazioni umane, e il suo carattere, il suo valore, la sua bellezza dipendono dalla diversità della sua risposta. La macchina non tiene conto di questa diversità e sotto di essa tutto è uguale.”

In *De Architectura*, Vitruvio scrive della quercia, del cedro, dell'elmo e del pino, mostrando come questi alberi, per via delle loro caratteristiche, venivano impiegati quale materiale di costruzione (e continuano tuttora ad esserlo). La quercia marcisce molto lentamente ed è quindi durevole e adatta all'uso sotterraneo. Anche il cedro decade lentamente ed è usato spesso come materiale edile, mentre l'elmo è noto per la sua flessibilità. Sebbene sia difficile quantificare la diffusione di queste specie ai tempi dell'Impero Romano, una scoperta archeologica fatta in Francia ha mostrato come nei primi anni dell'Impero le travi di quercia venivano usate come supporto e fondazione per strutture architettoniche.

Il giardino di Villa Lontana, concepito nel '600, contiene degli immensi e antichi cipressi e pini, oltre a tre cedri del Libano, il cui legno è stato usato dall'artista nel lavoro commissionato per questa mostra.

Giorgio Orbi (1977, Roma, Italia)

Giorgio Orbi lavora con diversi media, tra cui suono, scultura, pittura, collage, fotografia e video. L'attualità dell'alpinismo e l'attraversamento di territori di montagna sono un aspetto fondamentale nella sua pratica. Il processo che consiste nel mappare altitudini e profondità di topografie geografiche entra in relazione con lavori sonori costruiti in modo sistematico che giocano con la “club culture”. È come se il granito delle montagne rilasciasse i propri suoni. La mappa, la sua funzionalità e la sua iconografia entrano in contatto con le idee di viaggio e migrazione. I pappagalli migrano per colonizzare il territorio; li troviamo oggi in giro per ogni città d'Europa. *RomaRomaLondonLondon AmsterdamAmsterdam* è un pezzo realizzato a partire da registrazioni di pappagalli in queste città.

Monte Pelmo è stato scalato nel 1857 dal primo presidente del London Alpine Club, John Ball, e ha testimoniato la nascita dell'alpinismo sulle Dolomiti. La storia dell'alpinismo, vista attraverso gli interventi architettonici dell'Alpine Club – in particolare le baite e i bivacchi – ha influenzato il modo in cui percepiamo il paesaggio di montagna. L'esplorazione e la conoscenza delle Alpi è interesse fondamentale dell'artista.

Per *MEMORY GAME*, Orbi ha creato un nuovo lavoro sonoro, dal titolo *MOUNTAINS*. È un pezzo techno che fonde ipnotici strati di suoni ritmici con le registrazioni dell'artista mentre scala sul ghiaccio. Un materiale a cui l'artista torna spesso è il “cocciopesto”, un composito di laterizi e calce. Nell'Antica Roma il marmo colorato veniva usato solo dai ricchi nelle più importanti stanze delle loro ville. La maggior parte dei pavimenti, inclusi quelli di Pompei, venivano fatti usando la tecnica del mosaico (che all'epoca era più economico) e quella del “cocciopesto”, talvolta arricchito di mattonelle in marmo colorato che venivano incorporate nel disegno.

Andrés Saenz de Sicilia + Emiddio Vasquez

Andrés Saenz de Sicilia (1985, Londra, Regno Unito)

Emiddio Vasquez (1986, Santo Domingo, Repubblica Dominicana)

Andrés Saenz de Sicilia e Emiddio Vasquez sono stati invitati a rispondere attraverso il suono a una selezione di artefatti della Collezione Santarelli, sbloccandone le memorie acustiche e portandole ad una fusione nuova di iscrizioni e conversazioni. Queste storie sono accumulazioni di più eventi e di processi interconnessi, e sono quindi leggibili a vari livelli: geologico, sociologico, psichico, emotivo, di civiltà, ecc.

Gli oggetti fungono da "sito" di condensazione per trasporre l'energia storica in forma di suono, rilasciando costellazioni di memorie e rendendole accessibili a livello fenomenologico tramite l'ascolto. *Sediment Versions (I-IX)* è stato realizzato usando registrazioni e fotografie di marmi per costruire filtri che "tagliano" frequenze dal materiale grezzo degli oggetti, immaginando queste superfici come delle storie, o degli scritti attraverso cui i suoni viaggiano. I suoni originali sono stati poi processati fino a diventare le composizioni finali, come sedimenti geologici che nel loro stato grezzo non sono accessibili all'ascolto.

La metodologia dei due artisti consiste nell'investigazione dei suoni: come degli archeologi, scavano i suoni per isolarne gli strati. Alcuni strati di suono rispondono a degli oggetti specifici, mentre altri agli oggetti intesi nel loro insieme.

Edoardo Servadio (1986, Genova, Italia)

MEMORY GAME è la prima mostra a presentare il lavoro del artista Edoardo Servadio, di base a Roma. Servadio situa la sua pratica all'interno dello sviluppo urbano di Roma e della sua storia, ed in particolare della sua suddivisione in ventidue rioni e trentacinque quartieri. Ad ognuno di questi, Servadio assegna uno stemma, come indicato nella "Deliberazione della Giunta Municipale" del 20 agosto 1921 n.20. L'artista rivisita le acqueforti seminali di Giovanni Battista Piranesi connesse all'iconografia e al simbolismo della città di Roma. Secondo Servadio, Roma oggi non ha nessun simbolo territoriale rappresentativo, tranne il logo di "Roma Capitale". A Roma, i nomi delle vie sono scritte su placche di travertino, posizionate agli incroci. I numeri romani incisi su di esse indicano il rione di appartenenza della via. L'artista vuole ripristinare le antiche memorie di questi luoghi con una combinazione di approcci storici, artistici e toponomastici.

Parte della sua ricerca ha coinciso con lo sviluppo di un nuovo font, che ha chiamato *Carattere Lapidario Moderno*. Questo font si trova in tutto il suo lavoro. Dopo aver creato il font, Servadio ha disegnato un'identità visiva per ognuno dei luoghi, partendo dai tombini. I tombini sono fusi in bronzo e sono il risultato di una lunga ricerca che è iniziata quando, da bambino a Tokyo, rimase affascinato dai tombini in acrilico colorato. Il "negozio" a Villa Lontana è un prototipo per la vendita di merce pensata per il quartiere di Tor di Quinto, nel quale si trova Villa Lontana, ma che può essere applicato a tutti i quartieri di Roma. Gli articoli presenti nel negozio sono dei multipli d'artista illimitati e possono essere acquistati su ordinazione. Come edizione limitata per questa mostra, Servadio ha realizzato un gioco di carte basato sulla memoria. Le carte mostrano gli iconici simboli araldici che corrispondono alle sue proposte di identità visiva per i quartieri di Roma.

Joëlle Tuerlinckx (1958, Bruxelles, Belgio)

Joëlle Tuerlinckx usa diversi media, che vanno dal collage al disegno, dal video all'installazione. Il suo approccio sembra suggerire come l'esperienza di "essere nel mondo" possa palesarsi in modo ambiguo e misterioso nel suo lavoro. L'archivio contiene ephemera come note, atti, diverse forme di documentazione e detriti, che costituiscono le fonti primarie della sua pratica artistica. Queste si mischiano senza soluzione di continuità alla sua consapevolezza del mondo e dei suoi accadimenti quotidiani, quasi casuali. Li osserva con occhio attento, pensieroso, dando all'osservatore innumerevoli opportunità di relazionarsi al suo lavoro e di riflettere sulle proprie esperienze parallele. I titoli che utilizza, come *The Constellation of Maybe* (2013) e *WOR(LD)K IN PROGRESS* (2012), sono indicativi di quel tocco leggero che è intrinseco alla sua metodologia. Questi titoli guidano lo spettatore verso uno stato di consapevolezza grazie ad una discorsività che è visiva, sensuale e fenomenologica.

Il lavoro in mostra, *BARRES des RONDS*, esibito per la prima volta nel 2012 nella sua mostra itinerante *WOR(LD)K IN PROGRESS*, cambia a seconda del luogo in cui si trova. Ogni volta che viene installato cambia configurazione, per rispondere allo spazio in cui viene mostrato. È come se per Tuerlinckx il lavoro fosse parte del processo che consiste nel porre continuamente in discussione i parametri secondo i quali un'opera inizia e finisce. Ci pone così di fronte, in modo indiretto, alla domanda sul se, e come, un'opera possa finire.