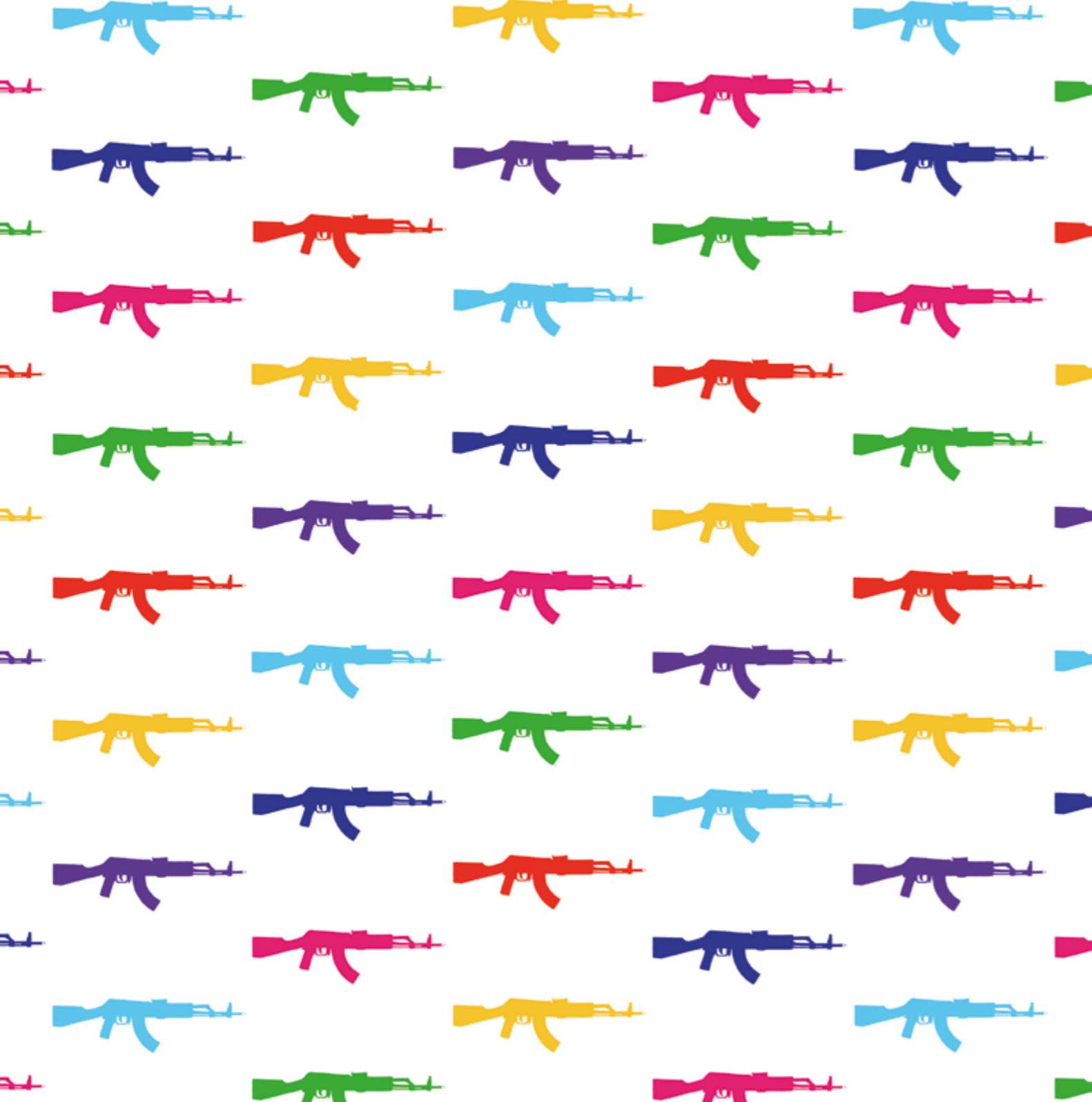


# TRUFFA 3D

Souvenir digitali





# Truffa 3D

Jacopo Truffa

*a cura di*  
Sara Esposito e Maria Vittoria Marchetta

Roma, Sala 1  
dal 2 dicembre 2019 al 29 gennaio 2020

## Sala 1- Centro Internazionale d'Arte Contemporanea

Piazza di Porta San Giovanni, 10 - 00185, Roma  
Tel/Fax 06 7008691  
salauno@salauno.com / www.salauno.com  
Edizioni Sala 1 n.142

*Fondatore*  
Tito Amodei

*Presidente*  
Ottaviano D'Egidio

*Direttrice*  
Mary Angela Schroth

*Curatrice*  
Eloisa Saldari

*Progetto di*  
Sara Esposito, Jacopo Truffa

*Collaboratori*  
Simona Petrella, Yeji Seo, Jacqueline Sion

*Progetto grafico*  
Sara De Grandis, Chiara Sorbelli, Danila Domizi

*Photo credit*  
Jacopo Truffa, Danila Domizi, Sara De Grandis

*Si ringraziano*  
Cristina Liscaio, Francesca Valeria Scazzocchio,  
Pino La Pera, Alessandro Di Murro e tutti gli utenti  
Instagram che hanno contribuito alla call to action, e  
in particolare:

@smEEK69	@cinopolti	@anna_molly89
@palminatrabocchi	@vittoriaagro	@simona_ngr
@frankrotunno	@raffaella_riverso	@gianiso
@flaviopetricca	@ebisofi	

**Sala 1**



ROMA  
Assessorato alla Crescita culturale



Biennale  
MArteLive '19

# TRUFFA 3D: le ragioni del progetto

**L**e innovazioni tecnologiche degli ultimi anni hanno cambiato radicalmente le abitudini e hanno proposto nuove letture nell'arte contemporanea. Da poco più di un decennio la **scultura contemporanea** si avvale della tecnica della **stampa 3D**, ed i sentori di un cambiamento si sono avvertiti con i primi processi di digitalizzazione.

L'impatto culturale di tale tecnologia ha nutrito il dibattito internazionale ed ha ispirato la creazione di nuove forme. Basti pensare ad alcuni esempi noti, come *The Way We Were* di Matthew Day Jackson del 2010, le opere scultoree di Anish Kapoor, o ancora Tony Cragg e gli edifici dell'architetto Frank Gehry per comprendere come tale innovazione abbia dato concretezza ad architetture e forme finora impensabili. La cosiddetta virtualizzazione della realtà ha travolto il mondo dell'arte e lo ha aperto a nuove competenze; fra tutte la scienza e la matematica si sono dimostrate strumenti fondamentali per la "computerizzazione" (ovvero la riproduzione codificata) di immagini. Quest'ultime due discipline sono entrate in gioco armonizzandosi con il libero pensiero creativo.

Date queste premesse, non è difficile immaginare come la stampante 3D abbia trovato l'ostilità dei più tradizionali amanti dell'arte. Il pregiudizio della critica verso sistemi di realizzazione "automatizzati" è forte quanto la critica che Baudelaire muoveva alla fotografia ("l'industria fotografica era il rifugio di tutti i pittori mancati, scarsamente dotati o troppo pigri", diceva lo scrittore francese nel 1859).

Se da una parte la scultura stampata rende possibile la serialità, bisogna però specificare che il prototipo

madre, ovvero il file di stampa, è realizzato al computer grazie a delle capacità scientifiche declinate da una buona dose di creatività.

L'uso della stampante 3D è diffuso perlopiù in architettura e la mostra *Truffa 3D* segna in questo senso un inedito nel mondo dell'arte. Partendo dalla dichiarazione di Jacopo Truffa, "*un nuovo modo di concepire la scultura che riduce i costi e democratizza l'arte, rendendo l'opera stessa accessibile a tutti*", il progetto rivolge l'attenzione all'altra grande innovazione dei nostri tempi: i social media.

L'idea alla base del progetto è il coinvolgimento del pubblico virtuale che con l'invio via social media (Facebook ed Instagram) dei propri ricordi di Roma metterà in moto il meccanismo "many to many", dove una fase di mediazione è attivata dall'artista secondo questo schema: pubblico social network (many) -> artista -> pubblico galleria (many).

Dopo aver raccolto le foto ricevute con l'hashtag **#Truffa3D**, l'artista ha realizzato le sculture ideando per ognuna di esse uno specifico prototipo. Con un meccanismo simile a quello della fotografia (scatto, sviluppo e stampa), le opere realizzate per questa mostra si propongono come alternative creative ai souvenir "made in China", standardizzati e diffusi nelle stesse forme in tutte le mete turistiche europee.

I *souvenirs* di Truffa nascono dalla partecipazione interattiva delle persone, dalle loro idee e celebrano il pensiero creativo che con le odierne tecnologie vive una nuova stagione.

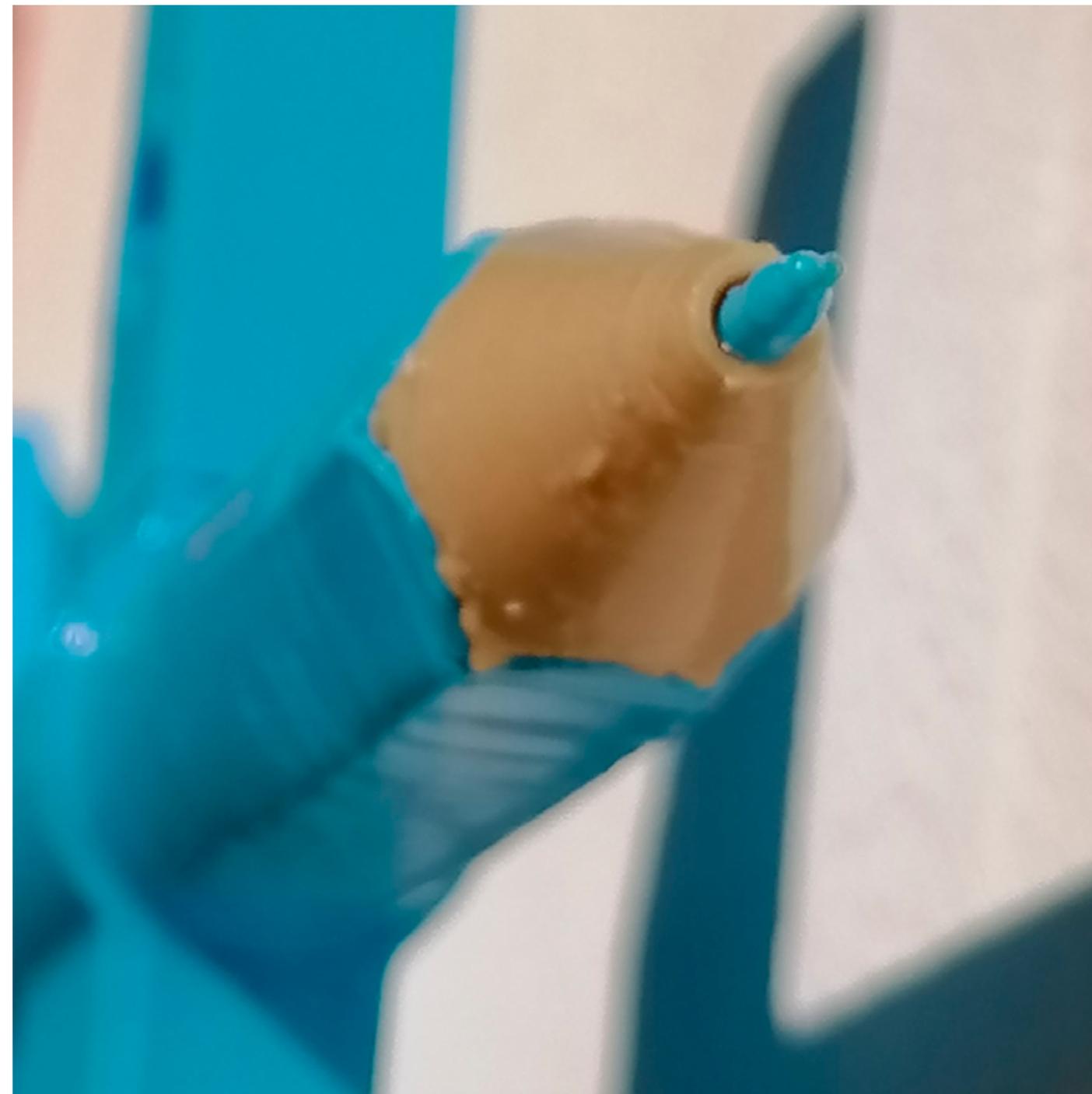
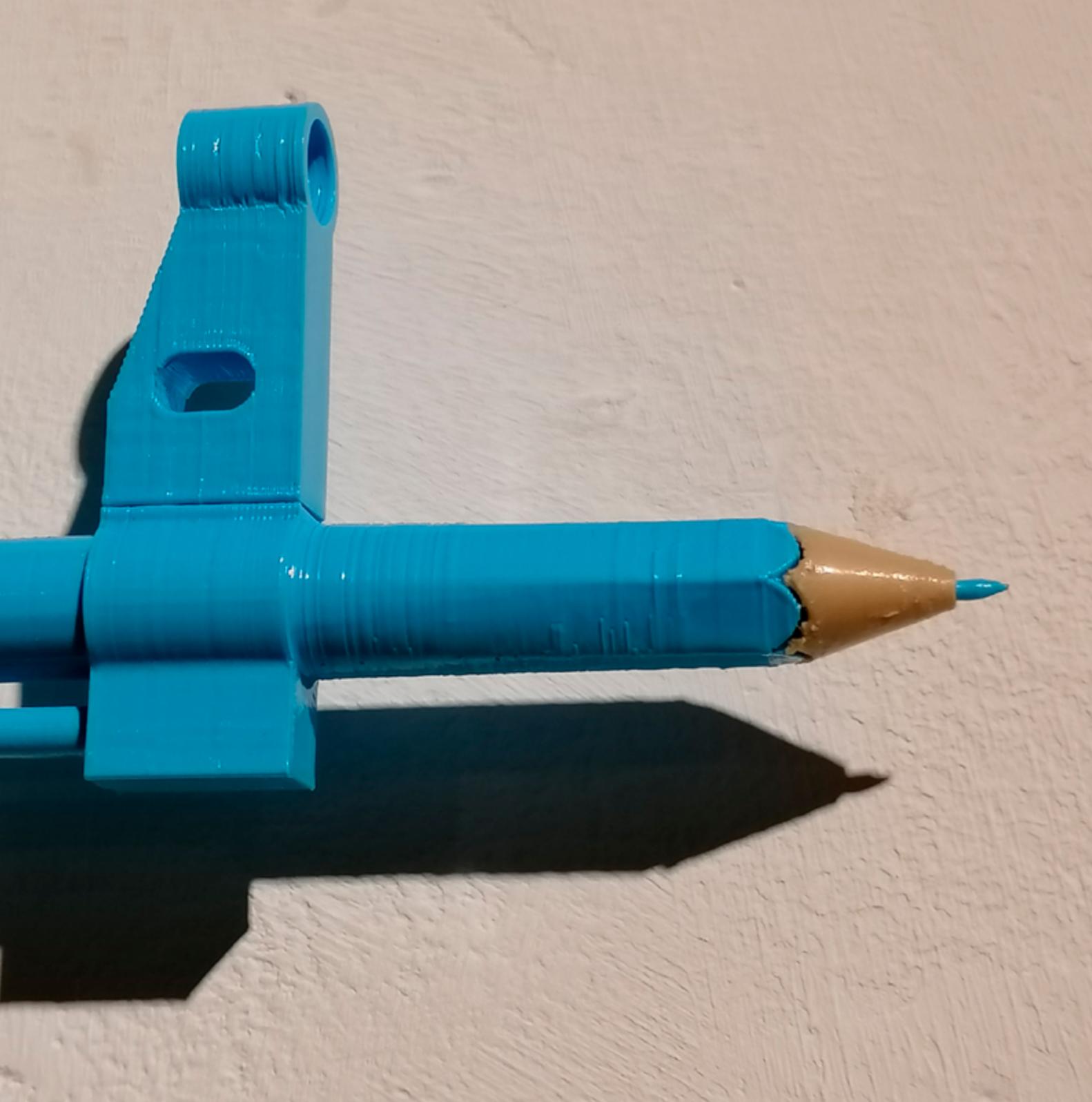
**Sara Esposito**



01.



02.



# Hate in the Nation

**D**opo una collaborazione avviata da due anni con la Galleria La Nica, che ha portato Jacopo Truffa ad esporre in più occasioni, tra le quali ricordiamo l'importante esperienza avvenuta nel 2018 alla Biennale Manifesta 12 e la più recente personale intitolata *The Downside* per la Rome Art Week 2019, l'artista approda con la personale *Truffa 3D* nell'incredibile spazio di Sala 1. Nel suo percorso artistico Jacopo Truffa ha sperimentato diversi modus operandi, portando a frutto sia i suoi studi in Scenografia all'Accademia di Belle Arti di Roma e sia i tanti anni di lavoro nella cinematografia. Tuttavia, dal 2016 l'artista ha portato sempre più al centro del suo fare artistico l'utilizzo della stampante 3D, alla quale affianca sempre la realizzazione di una matrice – sia essa reale o digitale – e la rielaborazione digitale; un modo, quest'ultimo, di ragionare non solo sul rapporto tra 'originale' e 'originato', ma anche su manuale e meccanico, unicità e serializzazione. *Hate in the Nation*, il ciclo di opere in mostra, si concentra principalmente su due elementi chiave: la critica al mondo della comunicazione mediatica e il contrastante accostamento di immagini facilmente riconoscibili ad esso legate. L'intento di Jacopo Truffa è quello di svelare con tagliente ironia quello che si cela dietro al mondo dei *mass* e dei *social media*, realtà fatte di dipendenza da approvazione, in cui la guerra si fa online attaccando verbalmente le persone da dietro uno schermo. Tutto questo si traduce principalmente in opere dai toni volutamente accesi, che possono sembrare a primo impatto legate al mondo ludico, ma che in realtà fanno riferimento ad un immaginario tutt'altro che giocoso. A tal propo-

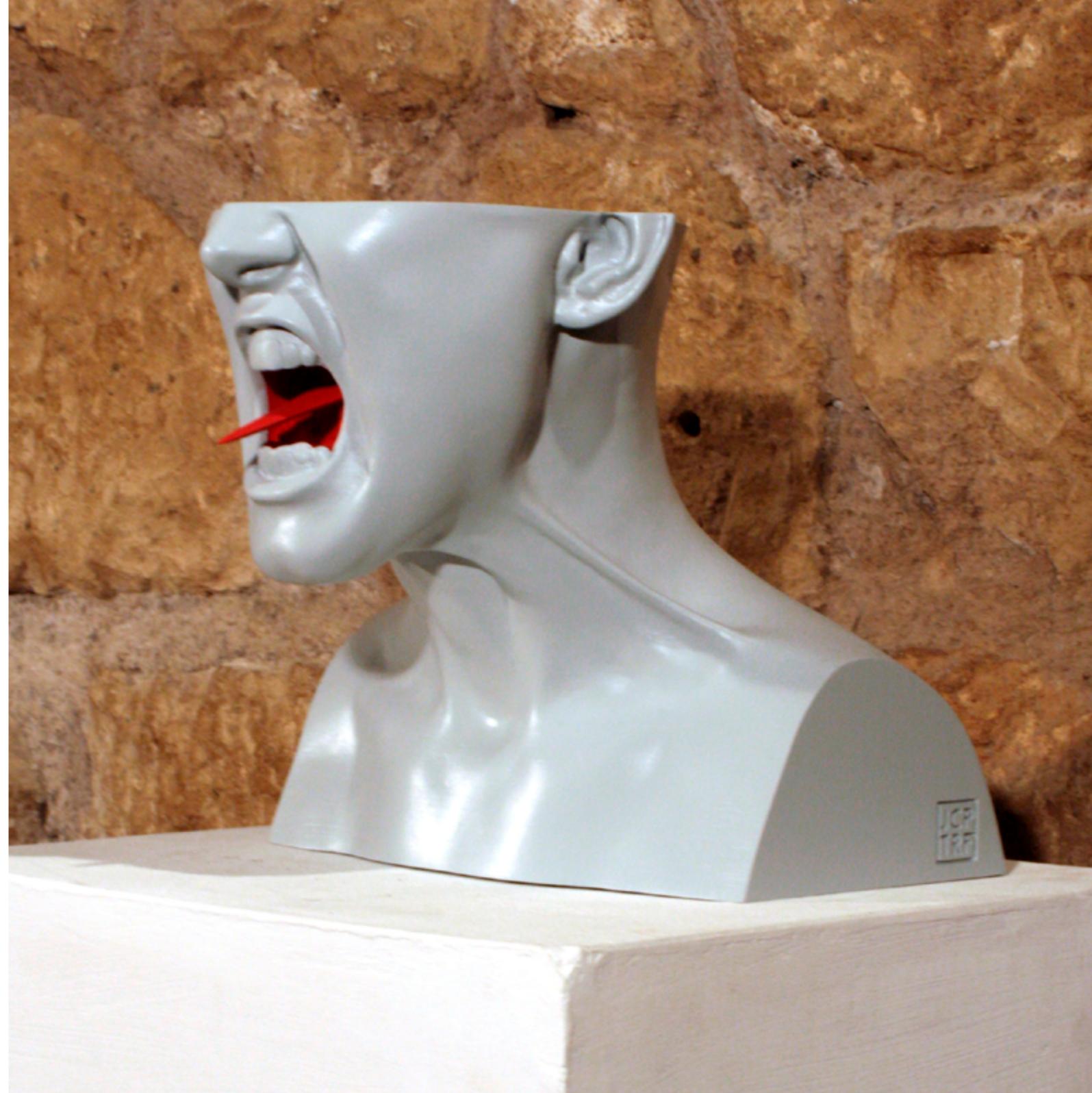
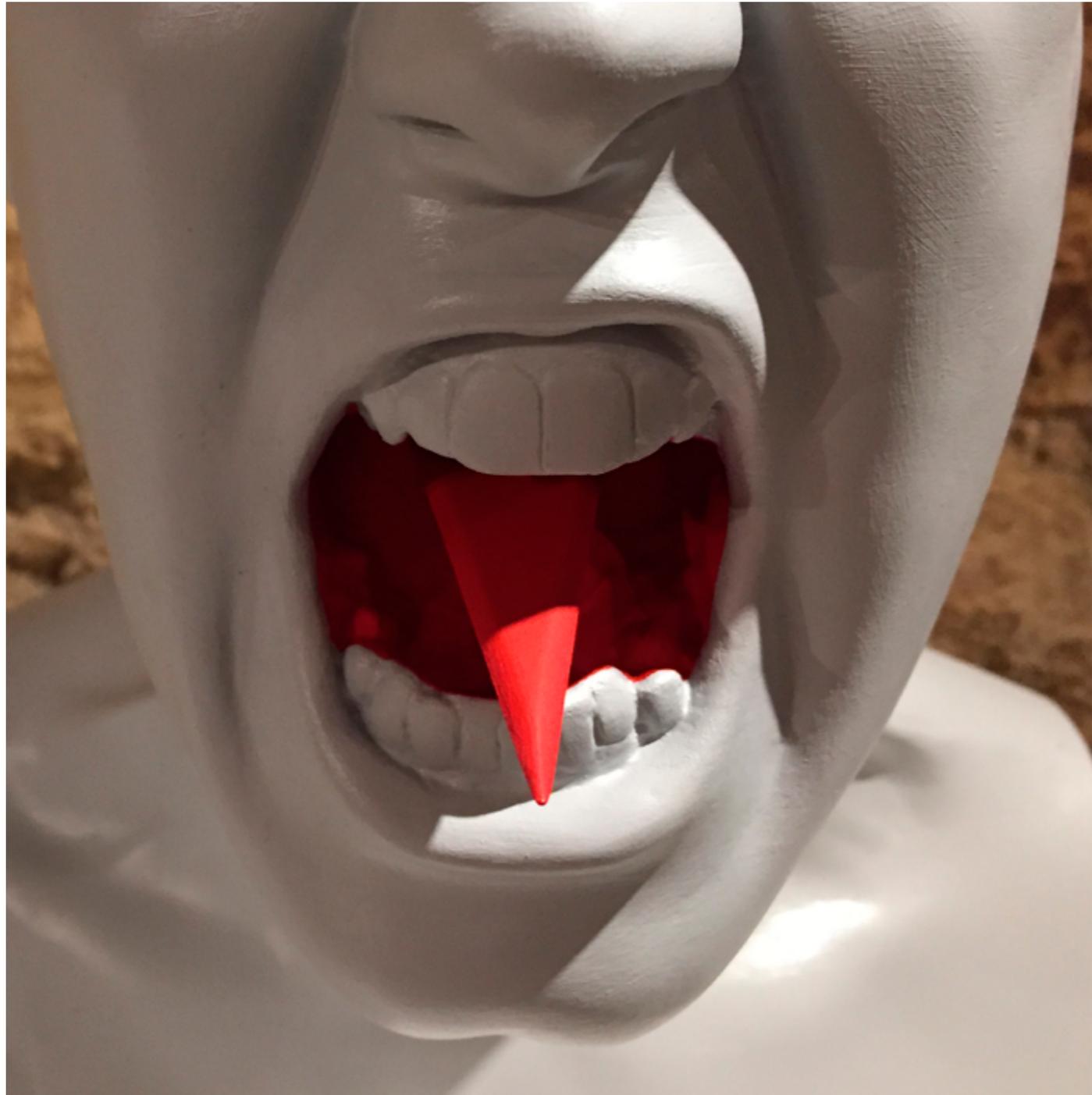
sito, dice Jacopo Truffa: "La comunicazione è diventata sempre più un'arma, soprattutto a livello politico e i social ne hanno ampliato la portata, dando in mano a milioni di persone (impreparate) quello che prima era in mano solo a giornali ed editori".

Ecco allora comparire nelle opere di Truffa strumenti utilizzati quotidianamente per la comunicazione messi in relazione con delle armi: matite associate a fucili AK47, macchine fotografiche con mitragliatrici; piuttosto che mezzi busti senza identità che si impasticcano di *like ed emoticon*. Veri e propri cortocircuiti semantici che vogliono fare riflettere lo spettatore su una realtà che tocca da vicino ognuno di noi e della quale Jacopo Truffa vuole suggerirci i meccanismi più duri. Sia il rapporto tra unicità e serializzazione insito nel suo *modus operandi*, sia il suo 'prelevare' elementi da un postmoderno immaginario collettivo, fanno di Jacopo Truffa un artista dalle assonanze tanto Neo-Pop quanto Neo-Dada, con le dovute discrepanze temporali.

È quando ci si trova davanti a giovani artisti come Jacopo Truffa che risulta evidente quanto nel tempo possano cambiare le tecniche e gli strumenti, finanche i soggetti dell'arte, ma non l'ingegno e l'intuito con il quale gli artisti fanno e sapranno sempre interrogare sé stessi e il mondo che li circonda.

**Maria Vittoria Marchetta**





# INTERVISTA: In dialogo con Jacopo

**È** una ventosa giornata di dicembre e attendo che Jacopo arrivi in galleria. Eccolo, la macchinetta fotografica e le ultime opere prodotte alle spalle, mi rivela sorridendo incuriosito che è la prima "intervista".

**Simona:** Quali esperienze e percorsi ti hanno portato ad avvicinarti alla stampa 3D? E in che maniera hanno influito sul tuo lavoro attuale?

**Jacopo:** Dopo il liceo artistico ho iniziato a frequentare la bottega di uno scultore di arte sacra, Alfiero Nena, che utilizzava creta, gesso e ferro battuto. Di ogni scultura originale realizzavamo numerosi multipli in gesso, io dovevo rifinirle. In questa esperienza è come se avessi introiettato il concetto della serialità, che posso esprimere con la stampante 3D con la quale ho anche potuto coniugare la mia passione per l'arte con quella per la scienza e la tecnologia. Se non avessi frequentato l'Accademia di Belle Arti probabilmente mi sarei iscritto alla facoltà di Scienze dei Materiali.

**S.:** Come è nato il progetto della tua mostra personale presso Sala 1?

**J.:** Stavo partecipando alla Biennale "Manifesta 12" che nel 2018 si è tenuta a Palermo. Ero con la Galleria *La Nica* che aveva chiesto ad ognuno di noi artisti di creare un'opera il giorno stesso dell'inaugurazione e alla presenza del pubblico. Ognuno esibiva il pro-

cesso creativo in una determinata location e io ero in strada, davanti al teatro Massimo di Palermo. In quell'occasione mi ha notato Mary Angela Schroth, direttrice di Sala1, che si mostrò entusiasta del mio lavoro, rivelandomi che stava cercando da tempo un artista che lavorasse con la stampante 3D per portare in galleria nuovi linguaggi artistici.

Dall'incontro con Sara Esposito è nata poi l'idea di partecipare al bando Contemporaneamente Roma e dedicare una parte dell'esposizione ai *souvenir* della città, realizzati con il coinvolgimento del pubblico nel processo ideativo.

**S.:** *Firstborn* è una collezione di tue sculture, i file delle opere potevano essere acquistati online e stampati direttamente dall'acquirente, come è nata l'idea?

**J.:** Avevo creato una serie di sculture in cera, *Firstborn*, di cui avevo esposto una galleria fotografica sulla piattaforma di crowdfunding online "Kickstarter". La piattaforma permette a chi ha un'idea di vedere finanziato il proprio progetto da parte degli utenti. Le persone potevano effettuare una donazione economica, necessaria perché potessi convertire la scultura in un file digitale, in cambio l'utente ne diveniva proprietario e poteva stamparlo in 3D ovunque. I file delle opere, ognuno con un numero di serie, sono stati acquistati in diversi paesi come Stati Uniti, Germania e Giappone. In quel momento non ero ancora rappresentato da una galleria e volevo trovare un modo

per far arrivare le mie opere alle persone, senza che i costi di produzione gravassero solo su di me. È stato un progetto pionieristico e di successo, uno scambio vero e proprio tra me e il pubblico. Mi piace l'idea che le persone possano comprare un'opera d'arte senza sostenere costi proibitivi!

**S.:** Anche le opere della serie *Hate in the nation* in mostra a Sala 1 racchiudono una dicotomia tra la dimensione ludica e la dimensione violenta. Che ruolo ha l'ironia nel tuo lavoro?

**J.:** Per me è solo uno dei tanti modi in cui è possibile raccontare qualcosa. Io preferisco farlo attraverso la lente dell'ironia e del divertimento anche quando tratto temi duri e complessi.

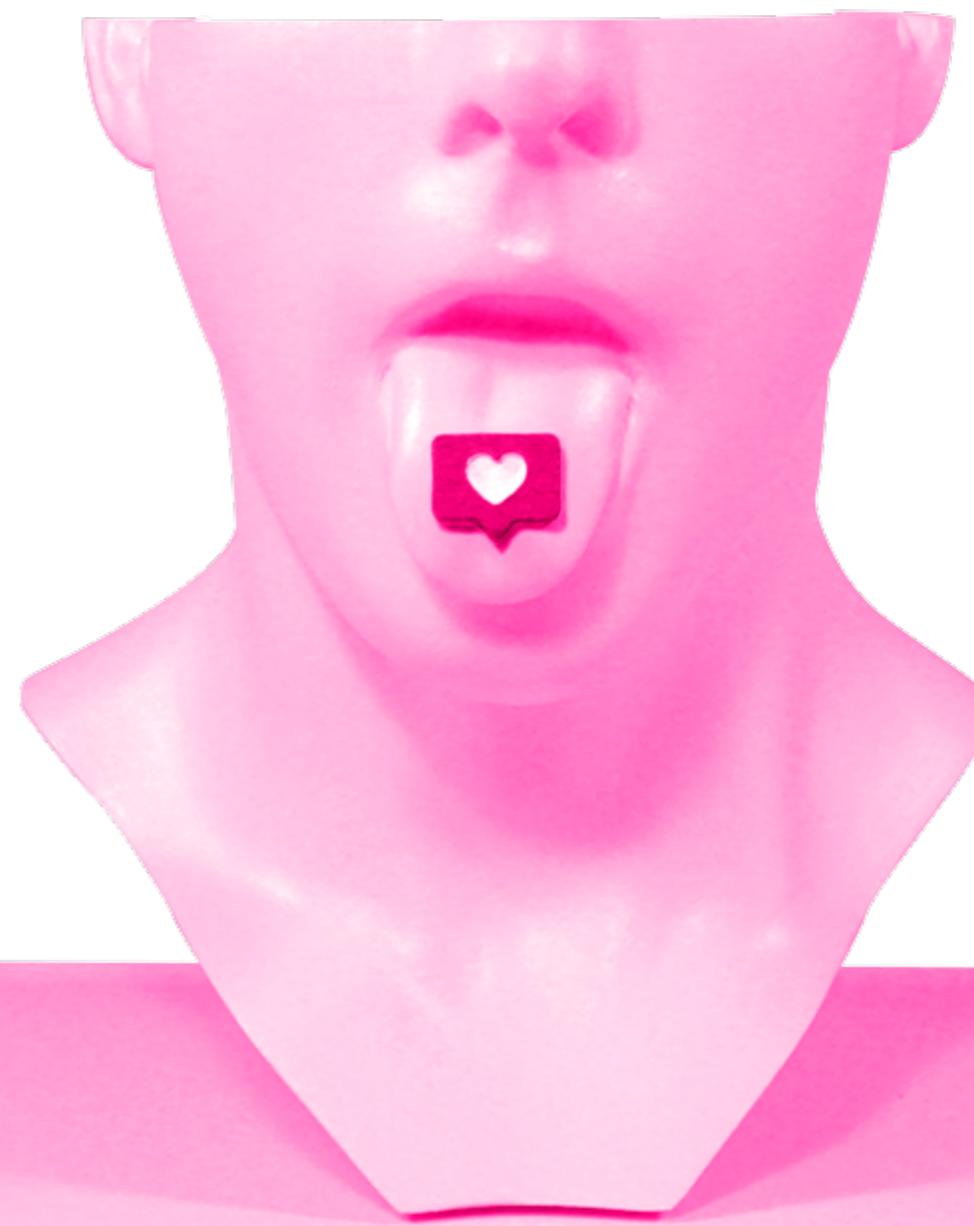
**S.:** Serialità dell'opera, limite o risorsa?

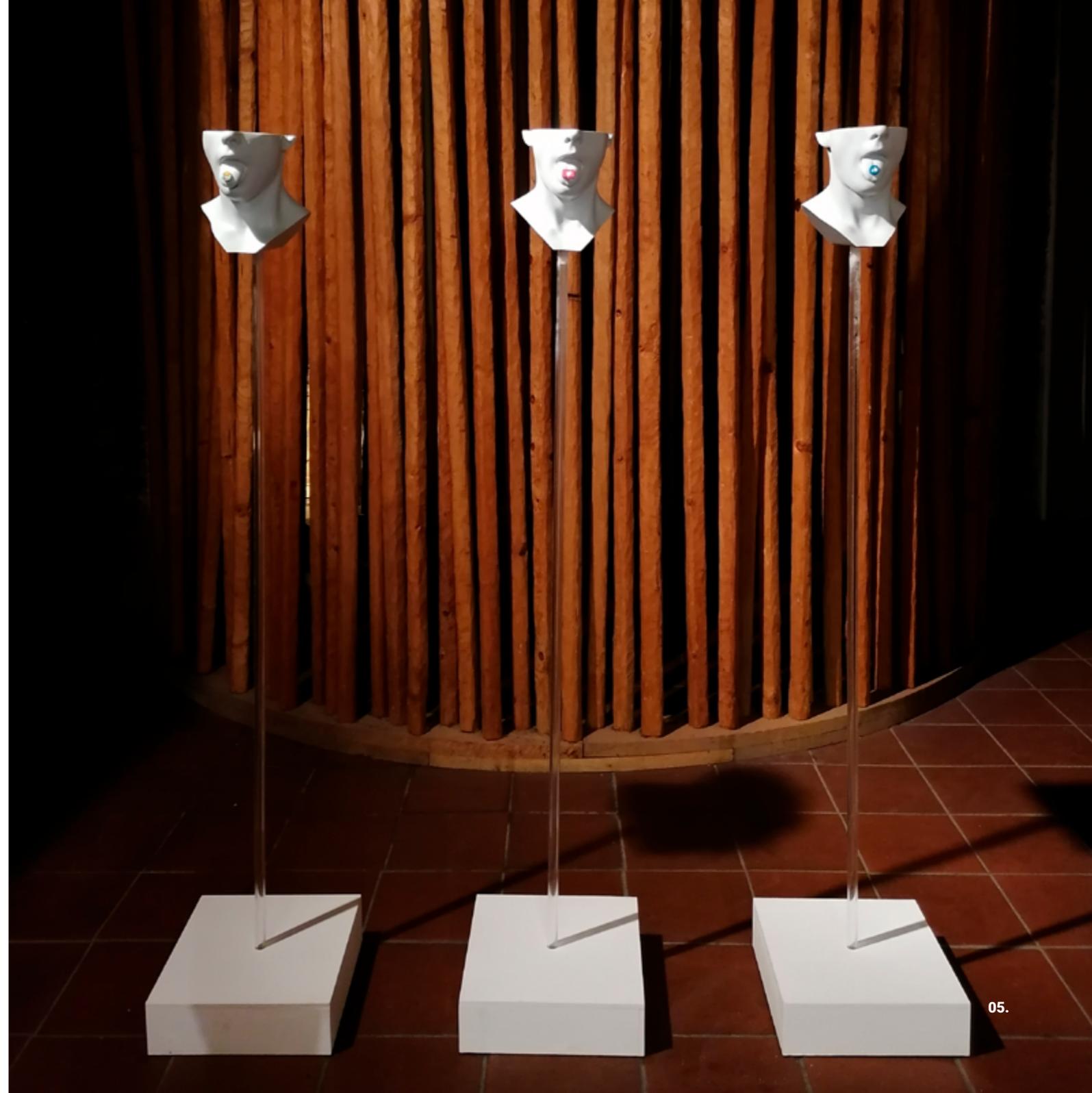
**J.:** Per me è sempre una risorsa. Siamo nati nell'epoca in cui è la norma, è stata sdoganata dalla cultura Pop e non possiamo negare che faccia parte della nostra società, mi permette inoltre di esporre le mie opere contemporaneamente in più luoghi e di dare la possibilità alle persone di acquistarle senza sostenere costi proibitivi.

**S.:** Hai già in mente o stai lavorando a progetti futuri?

**J.:** Ho già diversi progetti in cantiere. Non appena ho un'idea la scrivo e vi assicuro che la lista è piuttosto lunga! Le tematiche nascono dalle suggestioni che ricevo dall'ambiente circostante e una volta individuata una chiave di lettura significativa possono venirmi in mente numerose sculture nella stessa giornata. Al momento sto lavorando su tre progetti. Uno coniuga stampa 3D ed elementi naturali, ed è l'ideale sintesi del mio lavoro come scultore tradizionale e digitale. Un'altra serie riguarderà un'indagine sulla relazione tra l'idea che le persone hanno di se stesse e la rappresentazione che danno sui social network. Il terzo progetto riguarda Roma, di cui vorrei "parlare" in maniera critica ma divertente.

**Simona Petrella**



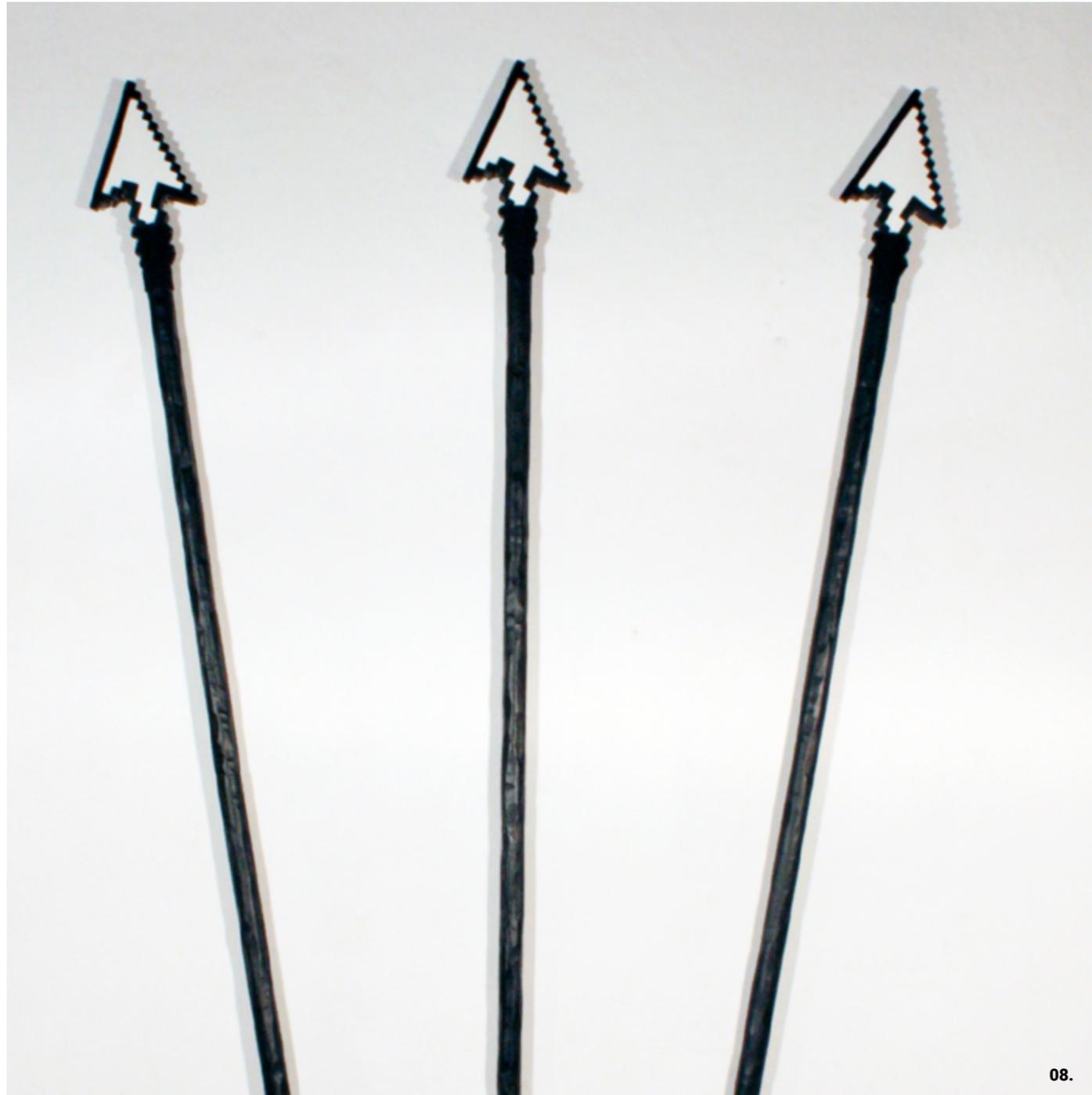




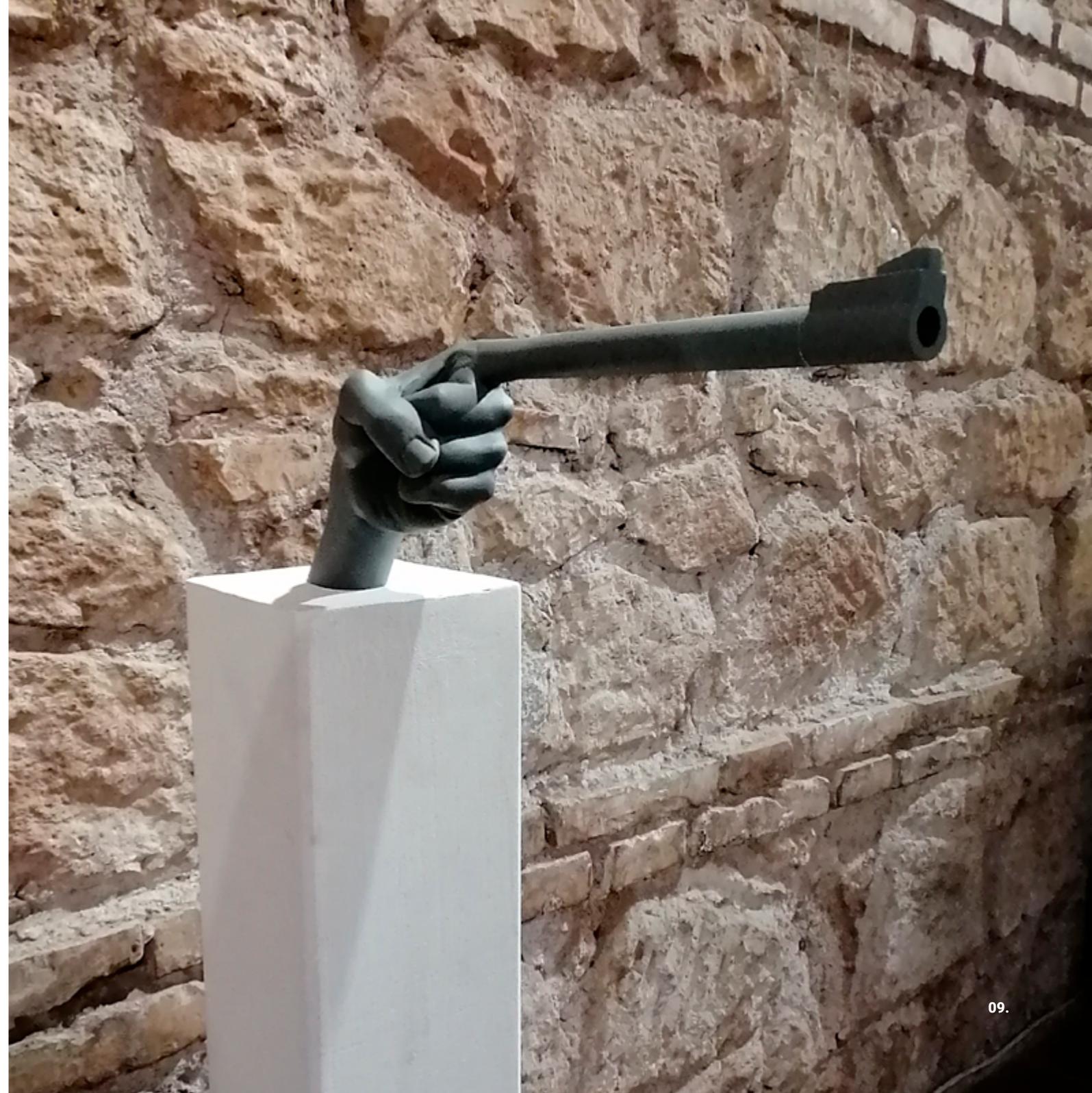
06.



07.



08.



09.

# BIOGRAFIA: Jacopo Truffa

**N**ato a Roma nel 1987, Jacopo Truffa ha studiato Scenografia all'Accademia di Belle Arti di Roma, operando parallelamente come assistente dello scultore Alfiero Nena e come scenografo, iniziando a muovere i primi passi nel mondo delle produzioni cinematografiche e del video making. Dopo il Diploma ha lavorato come scenografo per il cinema e come arredatore. Nel 2015 ha preso parte al Micart, corso di alta formazione in "Tecniche di Management per l'Impresa Creativa e le Arti Contemporanee", finanziato dalla Regione Lazio e promosso da Sky Italia, con il supporto della Fondazione MAXXI e dell'Università di Roma Tor Vergata. Nel 2016 tramite Kickstarter crea la prima serie di opere d'arte completamente stampabili in 3D. Nel 2017 ha esposto alla mostra "Face2Face" della Galleria La Nica per la seconda edizione della Rome Art Week. Nel 2018 ha partecipato con la stessa Galleria La Nica alla Biennale Manifesta, ospitata a Palermo per la sua dodicesima edizione. Dopo aver trascorso un periodo di ricerca a Montréal, nel 2019 Jacopo Truffa è tornato a Roma e ad ottobre ha preso parte assieme all'artista turco Ugur Galen alla mostra "The Downside", organizzata presso la Galleria La Nica per la quarta edizione della Rome Art Week. Attualmente vive e opera a Roma.





# BIOGRAFIA: Galleria La Nica

**N**asce a Roma nel 2017 dalla passione e dagli sforzi di una squadra tutta al femminile: una giovane storica dell'arte, Maria Vittoria Marchetta, un'economista già gallerista a Milano, Cristina Liscaio, ed una esperta in comunicazione e relazioni esterne, Francesca Valeria Scazzocchio.

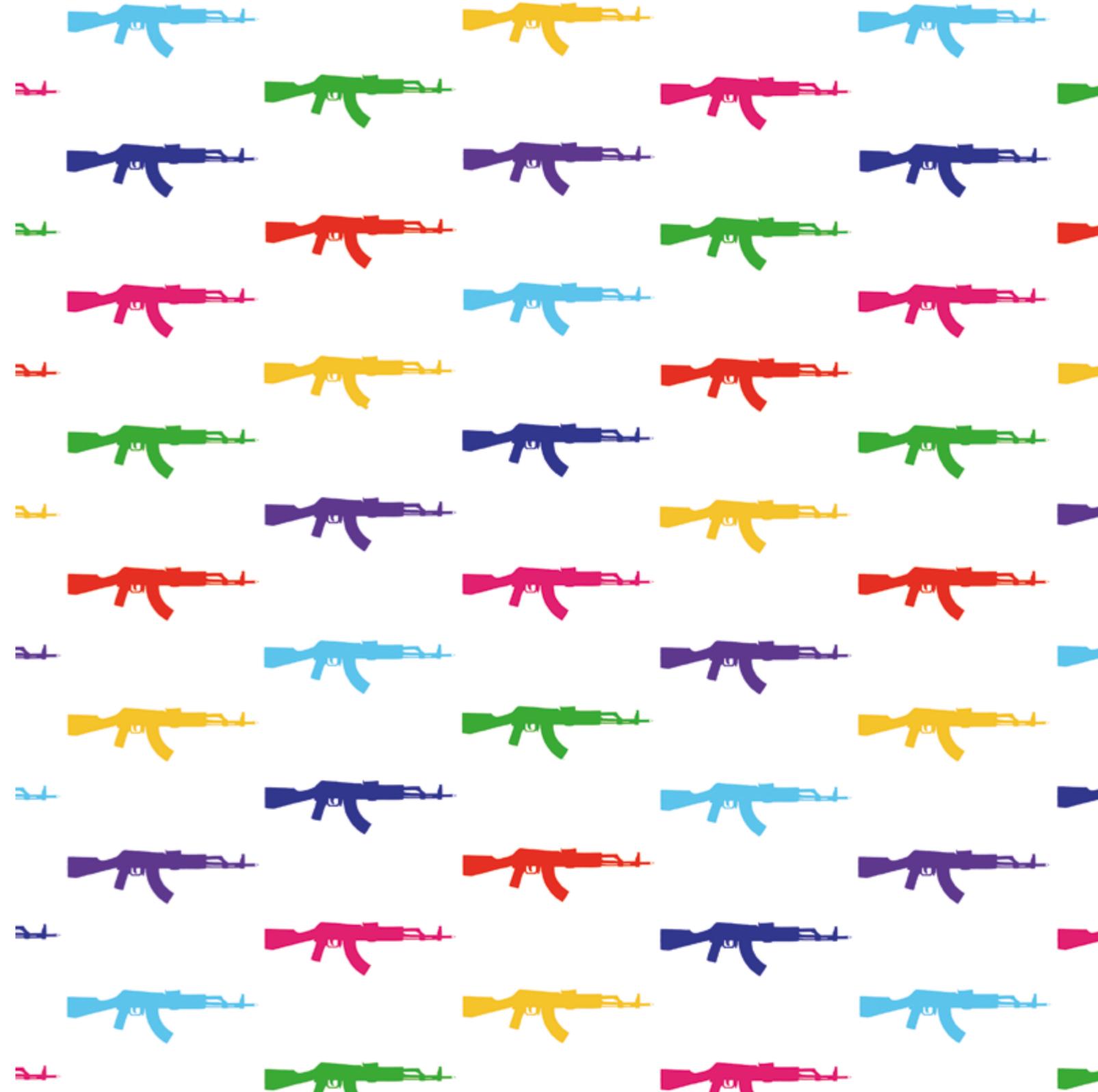
"La nica", che in Sicilia significa "la piccola", si riferisce alle origini e alla giovane età della direttrice Maria Vittoria, ma si ricollega anche alla figura della Nike, la Vittoria alata, andando così a comporre un gioco semantico di rimandi.

Dopo un primo anno di attività espositiva romana presso via dei Banchi Nuovi, la Galleria La Nica si è spostata temporaneamente a Palermo, capitale italiana della Cultura 2018 e città scelta per ospitare la dodicesima edizione di Manifesta.

Passione e dedizione alimentano lo scopo della stessa galleria di farsi "piccola" realtà tesa ad accogliere e condividere con il pubblico l'arte di matrice contemporanea nelle sue più svariate sfumature, dal figurativo al non figurativo, dalle espressioni più note a quelle finite nelle retrovie del mondo dell'arte nonostante il loro spessore. Allo stesso modo, interesse de La Nica sarà impegnarsi anche nel dare la possibilità a giovani artisti di esporre il proprio pensiero ed operato, con l'auspicio di potere crescere assieme.

## INDICE DELLE IMMAGINI

01. *My rifle*, PLA, 2018
02. *Arsenal*, PLA, 2019
03. *Hate speech*, PLA, 2018
04. *Love*, PLA, 2019
05. *Like, Love, Laugh*, PLA, 2019
06. *Photoshoot (prototipo)*, legno, 2015
07. *#*, resina, PLA, 2019
08. *Neolithic finds*, legno, 2017
09. *The accuse*, resina, 2016
10. *Tv trucks*, plastica, 2016
11. *Souvenirs dalla Call to Action*, PLA, 2019





**Sala 1**