Weiermair, Peter. "Reflections on an Exhibition at the Rupertinum Museum for Modern and Contemporary Art." *Rona Pondick: Works / Werke 1986–2008*, *New York, Salzburg.* (Paris/Salzburg: Galerie Thaddaeus Ropac; New York: Sonnabend Gallery, Salzburg: Internationale Sommerakademie für Bildende Kunst, 2008), pp. 39–45.



Pl.1. Dog, 1998-99

Reflections on an Exhibition at the Rupertinum Museum for Modern and Contemporary Art

Überlegungen anlässlich einer Ausstellung im Rupertinum Museum für moderne und zeitgenössische Kunst

Peter Weiermair Independent Curator Freier Kurator

> Rupertinum Museum für moderne und zeitgenössiche Kunst, Salzburg (Positionenreihe 7, 1999)



Pl. 2. Ear, (detail), 1995-96

What is essential to the sculptor Rona Pondick? The material presence of the animate body whether it concerns her own physical nature or that of animals or trees — the haptic dimension of the work of art, and the position of that body in an interior or exterior space.

Pondick makes objects and assigns them places in the world. Originally she began by working with fragments of the human body — mouths with teeth and ears — and with scatological "relics." Recently she has moved to making psychologically complex hybrid sculptures, fusing her own head and hands with animal bodies or with trees.

Pondick's pieces allude to classical mythology, folktales, primeval stories, and utopian innovations in contemporary medical science. But she is not a science fiction artist; the sculptures are by no means illustrations of research into the future. They are purest poetry, embedding conscious and unconscious experience in the image. In Pondick's work, that which at first may be perceived as extreme is eventually experienced as classical.

Her sculptures ask the viewer to move around them, to see them from all sides, to actively engaging the space they are in. Pondick is interested in the expressive relationships between the sculptures and the spaces they occupy.

Was ist für die Bildhauerin Rona Pondick das Wesentliche? Das Körperliche, das Physische lebender Körper – ob nun ihre eigene Physis oder die von Tieren oder Pflanzen –, die haptische Dimension des Kunstwerks, die Überlegungen zum Standort der Körper im Raum, Innen- wie Außenraum.

Rona Pondick gestaltet Objekte und weist ihnen Orte in der Welt zu. Ursprünglich arbeitete sie mit Fragmenten des menschlichen Körpers – dem Mund mit Zähnen oder Ohren – und mit skatologischen "Relikten" In letzter Zeit macht sie psychologisch komplexe Hybridskulpturen, verschmilzt ihren eigenen Kopf und ihre Hände mit Tierkörpern oder auch Bäumen.

Pondicks Werke spielen auf die klassische Mythologie an, auf Volksmärchen und Überlieferungen sowie auf utopische Entwürfe der heutigen Medizin. Aber Pondick ist keine Science-Fiction-Künstlerin, ihre Objekte sind alles andere als Illustrationen der Zukunftsforschung. Sie sind reinste Poesie, verkörpern bewusste und unbewusste Erfahrungen. In Pondicks Werk lässt sich das, was anfänglich bisweilen als extrem empfunden wird, letztlich als klassisch erfahren.

Ihre Skulpturen fordern den Betrachter dazu auf, die Objekte von verschiedenen Blickwinkeln wahrzunehmen, sich aktiv in den Raum, den sie einnehmen, einzubringen. Pondick ist außerordentlich an der Inszenierung, dem Verhältnis Raum und Kunstwerk, interessiert.

In her earlier installation pieces Pondick treated viewers as passive participants. Often — as was the case in her exhibition at the Salzburg Museum for Modern and Contemporary Art, one of a series of installations I curated as Director — she placed work so that it blocked viewers' passage, forcing them to pay attention. Much of her recent work is made to be seen on pedestals, in line with classical traditions. But unlike classical sculptures in their materiality, Pondick's work achieves a brilliant concentration of reflected light through her treatment of stainless steel. These sculptures become centers of light in space, mirroring the viewer as well as the surrounding environment. As Pondick puts it, "In the past I piled or scattered large numbers of body fragments to create a proliferation that surrounded and engulfed the viewer. Now I make discrete objects, and my sculptures claim their physical space like an animal that is territorial" [see page 27].

At Salzburg, I had invited artists to make work for a ground floor space. Most of the artists treated the space like an arcade to be seen primarily from the entrance walkway. But Pondick filled the room with a first version of Dog (pl. 3), a sphinx-like sculpture, half human, half dog, standing guard in front of a large mound of dirt piled high against the wall, nearly the full length of the

Die Künstlerin begann mit Installationen, die dem Betrachter eine Rolle als passiven Mitspieler zuwiesen. Sehr oft – dies war auch bei ihrer Ausstellung im Rupertinum Museum für moderne und zeitgenössische Kunst der Fall, die ich als Direktor kuratierte – versperren sie ihm den Weg, zwingen ihn zu Aufmerksamkeit. In den letzten Jahren entstanden Arbeiten, die dem Typus der klassischen Skulptur auf dem Sockel folgten. Doch im Gegensatz zur Materialität dieser klassischen Skulpturen erreicht die Künstlerin durch die Oberflächenbehandlung des Edelstahls eine strahlende Konzentration des reflektierten Lichts. Die Werke werden zu Lichtzentren im Raum und spiegeln den Betrachter wie den umgebenden Raum wider. Wie die Künstlerin selbst sagt: "Früher habe ich eine große Anzahl von Körperfragmenten aufgehäuft oder im Raum verstreut, um eine Art von Vermehrung herzustellen, welche den Betrachter umgab und einhüllte. Jetzt mache ich Einzelstücke und meine Skulpturen stecken ihren physischen Raum ab wie ein Tier sein Revier" (s. S. 28.)

In Salzburg hatte ich Künstler aufgefordert, Werke für einen Raum im Erdgeschoss zu gestalten. In der Regel setzten sie ihn als Arkadenraum ein, der insbesondere vom Eingangsweg her zu sehen sein sollte. Pondick hingegen besetzte diesen Raum mit der ersten Version von Dog (Hund, Abb. 3), einer Sphinxartigen Skulptur, halb Mensch, halb Hund, der vor einem großen Erdhaufen Wache stand; dieser Erdhaufen war an der Wand aufgeschüttet und nahm praktisch die gesamte Länge des Raums ein. In der Erde steckten

space. Dirt Head (pl. 4, 5), earthen, orb-shaped heads, featureless except for teeth, were scattered in the pile. For me, this was not simply a vanitas monument, but also reminiscent of the Holocaust and dreadful massacres of recent times. She installed Ear (pl. 2) in an atrium space on the ground level, visible from higher floors. Monumental ears were piled in a mound, nestled between columns, in a room with especially insistent acoustics. It was clear that she intended the piece to be seen both up close and at a distance, as well as from a bird's-eye view.

Pondick has moved recently to engaging exterior spaces, placing sculptures of trees so that they interact with natural surroundings. She treats the tree as a factual physical presence, and as a symbol, metaphor, and analogy for life experiences that are both universal and deeply personal.

hier und da, einzeln und in Gruppen, irdene kugelförmige Köpfe, die bis auf Zähne keinerlei Gesichtszüge besaßen: das Objekt Dirt Head (Erdkopf, Abb. 4, 5). Für mich war es nicht nur ein Vanitasmonument, sondern erinnerte auch an den Holocaust und die schrecklichen Massaker der neueren Zeit. Für Ear (Ohr, Abb. 2) nützte die Künstlerin eine Halle im Erdgeschoss, die von den oberen Stockwerken einsehbar ist. In diesem Raum mit seiner besonders eindringlichen Akustik türmte die Künstlerin gigantische Ohren zu einem Haufen auf, der sich zwischen den Säulen erhob. Es ging ihr offensichtlich darum, dass der Betrachter das Werk sowohl aus der Nähe wie aus der Ferne wahrnahm, aber auch aus der Vogelperspektive.

In ihren aktuellen Arbeiten geht Rona Pondick in den Außenraum und weist Baumskulpturen einen Ort zu, an dem sie mit der natürlichen Umgebung in Interaktion treten. Sie benutzt den Baum als faktische physische Präsenz, aber auch als Symbol, Metapher und Analogie für Situationen des (Er)lebens, die gleichzeitig universell als auch zutiefst persönlich sind.