

SLIGHT AGITATION 1/4: TOBIAS PUTRIH

Milano, 19 ottobre 2016 – Fondazione Prada presenta dal 20 ottobre 2016 “**Slight Agitation**”, un progetto espositivo composto da quattro commissioni site-specific che si succedono all’interno della **Cisterna**, uno degli edifici industriali preesistenti che costituiscono la sede di Milano. Curato dal **Thought Council della Fondazione** composto da Shumon Basar, Cédric Libert, Elvira Dyangani Ose, Dieter Roelstraete, “Slight Agitation” si sviluppa in **quattro fasi successive** che vedono la partecipazione di artisti internazionali come **Tobias Putrih** (Slovenia, 1972), **Pamela Rosenkranz** (Svizzera, 1979), **Laura Lima** (Brasile, 1971) e **Gelitin**, il collettivo austriaco attivo dal 1993.

Il nome del progetto richiama la formula poetica “**une légère agitation**” con cui lo storico francese **Fernand Braudel** ha descritto in una sua opera la marea del Mediterraneo. L’espressione è mutuata dal Thought Council per indicare interventi di artisti diversi fra loro sia in termini teorici che pragmatici, chiamati a interferire e dialogare con il contesto spaziale e a imprimere con i loro lavori una nuova tensione creativa all’interno della sede di Milano. Le quattro proposte puntano a coinvolgere lo spettatore nella sua dimensione fisica e corporea, modificando la sua percezione sensoriale e influenzandone l’esperienza diretta di visitatore e fruitore dell’opera. Questa caratteristica immersiva dei lavori presentati trasformerà di volta in volta l’ambiente espositivo in uno **spazio politico, sociale, ludico o creativo**.

Noto per le sue sculture e installazioni architettoniche che hanno l’aspetto di modelli, prototipi e provvisorie configurazioni di un processo concettuale, spesso critico o utopico, Tobias Putrih realizza il primo intervento di “Slight Agitation”, in mostra fino al 22 gennaio 2017. I tre ambienti della Cisterna assumono, grazie al suo progetto, tre conformazioni distinte che interrogano le nozioni di gioco, emancipazione e politica: un **teatro** per una costruzione di mattoni in continua evoluzione, una **blind room tattile** e una **scultura** che si trasforma in **labirinto**.

La costruzione effimera in mattoni che i visitatori possono spostare a proprio piacimento si trova nella prima sala, al centro di una struttura simile a un’agorà o un’anfiteatro. Realizzata principalmente in cartone e legno, evoca i concetti di negoziazione e scambio di idee tipici della Res Publica romana e, allo stesso tempo, la tradizione drammaturgica greca. Un’installazione formata da quattro pareti alte 5 metri occupa quasi interamente il secondo ambiente. Gli spettatori sono invitati a inserire le braccia attraverso dei fori cilindrici aperti sulle superfici verticali per toccare, senza vederli, degli elementi nascosti dentro la struttura. Il contenuto dell’installazione è visibile solo dall’alto attraverso un ponte collegato a un balcone accessibile dall’esterno della Cisterna, dal quale il pubblico può osservare gli oggetti senza toccarli. La terza stanza contiene pannelli semitrasparenti a forma di L ciascuno dei quali può essere facilmente sollevato da una persona. Il pubblico è invitato a spostarli per creare spazi più piccoli o nuove configurazioni. Periodicamente vengono

disposti nuovamente nella posizione originaria, appoggiati l'uno sull'altro a formare una perfetta piramide.

Nel suo complesso l'intervento di Putrih ha l'aspetto di un **gioco da abitare**. Nella diverse declinazioni ricorda inizialmente l'innocenza infantile e la sorpresa delle prime scoperte attraverso il gioco, per poi costituire un mondo autonomo in scala reale, legato alla dimensione immaginativa tipica delle **esperienze ludiche dell'infanzia**. Con questo progetto, l'artista fa esplicito riferimento a molti precedenti storici che si collocano tra arte, architettura e pedagogia sperimentale: dal Kindergarten di **Friedrich Fröbel** ai cubi di legno di **Frank Lloyd Wright**, dal Vorkurs, il corso preparatorio per gli aspiranti studenti del Bauhaus ideato da **Johannes Itten**, ai **giochi dada e surrealisti**, dalle **controculture** degli **anni Sessanta** al World Game sviluppato da **Buckminster Fuller**.

Con il suo lavoro l'artista esplora i limiti e le possibilità dell'apprendimento attraverso la pratica ludica, trasportando l'esperienza fisica di un gioco a scala reale sul piano politico della **negoziante e analisi dei comportamenti collettivi**. Al posto di concepire un meccanismo per un giocatore solitario con regole predefinite, Putrih inventa un ambiente dinamico in costante evoluzione che coinvolge il pubblico, i curatori e l'artista stesso e prevede collaborazione e interazione attiva tra soggetti.

L'installazione riflette anche sui **dogmi della contemporanea teoria organizzativa** il cui obiettivo è la formazione in politica ed economia di un team ideale in grado di assicurare efficacia e produttività. Secondo Putrih due eventi precisi hanno modificato questa visione, ovvero la pubblicazione del libro "The Evolution of Cooperation" di Robert Axelrod nel 1983 e il lancio di Google project Aristotle nel 2012. Come spiega l'artista, "il dato sorprendente è che entrambi giungono alla stessa conclusione, sottolineando l'importanza cruciale della collaborazione e della fiducia rispetto alla competizione tra i membri di una squadra per raggiungere risultati ottimali".

Contatti stampa

Fondazione Prada

T +39 02 56 66 26 34

press@fondazioneprada.org

fondazioneprada.org

Tobias Putrih - note biografiche

Tobias Putrih esamina la natura sfuggente della funzione progettuale e costruttiva, così come degli oggetti astratti e degli spazi. Il suo lavoro si estende dalla scultura al disegno, dall'installazione architettonica all'allestimento espositivo, fino alla realizzazione di opere filmiche. Dubbi e interrogativi sul processo di progettazione e costruzione degli oggetti lo guidano spesso nella concezione di strutture intenzionalmente fragili, intercambiabili e destinate a scomparire, mettendo in crisi il concetto di utilità come fine ultimo della loro esistenza. Avvicinandosi all'architettura e al product design, i suoi lavori sono descritti principalmente come modelli, prototipi o mockup, oggetti catturati in un processo di costante reinvenzione.

Putrih è nato nel 1972 a Kranj, Slovenia. Mostre personali del suo lavoro si sono svolte in musei e istituzioni internazionali come il Museum Boijmans Van Beunigen, Rotterdam; il BALTIC Center for Contemporary Art, Gateshead; il MIT List Center, Cambridge e l'Haus Konstruktiv a Zurigo. Le sue installazioni sono state esposte all'Espace315 del Centre Pompidou, Parigi e alla Capella MACBA, Barcelona. Ha collaborato con la filmmaker Runa Islam alla Galleria Civica di Modena e alla Kunsthhaus di Zurigo. Ha partecipato a numerose mostre collettive come "TRACK", Smak, Gand; "Forms of Resistance", VanAbbe Museum, Eindhoven; Manifesta 4, Francoforte e la 29ª Bienal de São Paulo. Nel 2007 ha rappresentato la Slovenia alla Biennale di Venezia. I suoi lavori sono presenti nelle collezioni permanenti del Museum of Modern Art, New York; del Centre Pompidou, Parigi; del Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean, Lussemburgo e del Museum Boijmans Van Beunigen, Rotterdam.