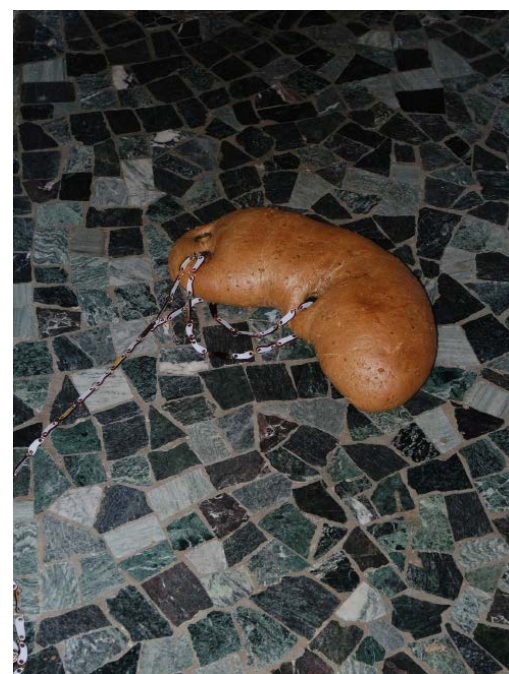


ARTIST'S THINGS



Soprammobili in legno con garza e orologio, nella casa dei genitori (foto Giordano Agudio).



Forma di pane: parte di una delle opere dell'artista, poi distrutta.

OGGETTI DI OGNI NATURA. TRADITI, FEDELI, DIMENTICATI, INNOCENTI, NECESSARI O PERSI PER SEMPRE. OGNI MESE SCELTI DA UN ARTISTA PER RACCONTARE FRAMMENTI E RIFLESSI DEL PROPRIO LAVORO, L'ARTE ATTRAVERSO LE COSE.

Alessandro Agudio è uno dei protagonisti della generazione emergente dell'arte italiana. Partecipa alla 16esima Quadriennale di Roma e si rivela una delle figure più interessanti del gruppo di giovani autori scelti per *Ennesima. Una mostra di sette mostre sull'arte Italiana* alla Triennale di Milano nel 2015. Presenta il suo lavoro sulla scena europea: Losanna e Neuchâtel, e le personali in alcune giovani gallerie e spazi indipendenti che hanno segnato il panorama dell'arte contemporanea a Milano negli ultimi anni, da Fluxia a Gasconade fino alla recente personale da Fanta, Milano (2018). Vive e lavora a Berlino, ma

il corpo dei suoi pezzi trasuda delle atmosfere domestiche e industriali della produzione italiana. Riflette sulla natura e sullo statuto stesso dell'opera e immagina molti dei suoi lavori come la costruzione di un ambiente nel quale spesso il visitatore è invitato a sostare, scena fittizia dove arredi e oggetti disegnati compongono un set. Le cose, gli oggetti, i componenti e soprattutto le superfici giocano nell'opera dell'artista italiano un ruolo fondamentale. Il lavoro di Agudio si fonda su un principio ordinatore tanto semplice quanto sottile: ispirato alla tradizione del design della suburbia più generica, del mondo dei centri

commerciali, degli interni customizzati per simulare nuove ideologie dell'abitare, ogni scultura dell'autore milanese si presenta volutamente come una piccola scena, come un oggetto ambiguamente fittizio. Disegnati ossessivamente nel dettaglio, i pezzi dei lavori partecipano alla costruzione di un'impalcatura teatrale che per forma l'opera stessa. Sedotto dal mondo degli allestimenti temporanei, delle cucine sleek, dei bagni lucidi e degli specchi, dei laminati e dagli acciai inox delle componenti del design, Agudio progetta pezzi di spazio volutamente artificiosi e precari per leggere criticamente proprio la

ALESSANDRO AGUDIO



Elemento industriale in acciaio inox (foto Alessandro Agudio durante Labs di Silqoon del 2015).



Elemento in plexiglass, fotografato all'interno di un'azienda specializzata nella lavorazione di materie plastiche.



Dischi in acciaio inox, componenti della scultura *Konturella*, 2015.



Elemento industriale in acciaio inox, fotografato durante la lavorazione.

natura stessa dell'opera d'arte contemporanea oggi: tra menzogna, flirt, tradimenti, mood, status economico sociale e trend della stagione. L'opera è un piccolo idolo da salotto. Seducente portacenere da mostrare dopo cena. Agudio mette in scena così un paradosso sul rapporto tra opera e oggetto. Molto tempo del suo lavoro è speso nei centri per la produzione, plexiglass, acciai, materiali plastici. Progetta lui stesso dettagli e agganci delle parti di ogni scultura, di ogni set. Da opere come *Kalenji* (2012) – mensola porta oggetti o navicella spaziale? – fino a *Edera* (2018) o *MI.LA.NO (Patinatissima tipo*

favela) (2018) – scultura monumento o portaffiori da shopping mall? – il bricolage sofisticato di Agudio si concentra nei dettagli e i suoi materiali per poi rivelarsi semplice feticcio quando il pezzo rivela la sua natura artificiosa e simulante. Nello spazio tra perversione e ossessione, per il disegno dettagliato e la scena precaria e falsa, c'è una vertigine sottile. La stessa vertigine che forse corre tra le mensole e gli scaffali del padre dell'artista, collezionista di oggetti, allestitore di piccole scene domestiche. La casa come il primo spazio della produzione, gli spazi dell'abitare tra ricordi e narrazioni sempre più private. (FG)



FRANCESCO GARUTTI
Curator Contemporary per il CCA di Montréal dove è stato Emerging Curator 2013-2014 con il progetto su architettura, tecnologia e politica *Misleading Innocence*. È stato Art Editor di *Abitare* e architetto per Peter Zumthor. Tra i suoi libri recenti, *War Games* (2017), *Can Design be Devious?* (2015) e *Fairland* (2014).