

Pluto on me

Catalogo della mostra personale di Diego Randazzo all'interno della rassegna Scintille d'arte VI^ edizione presso la Fondazione Vittorio Leonesio, a cura di Kevin McManus e Mariacristina Maccarinelli.

Apertura fino al 30 ottobre

sabato e domenica dalle 15.00 alle 19.00

Ingresso gratuito

Fondazione Vittorio Leonesio

Via G. Palazzi 15,

Puegnago del Garda - fraz. Mura

Brescia

In questa occasione particolare il programma della mostra prevede un collegamento con lo spazio indipendente Subplace, ubicato nel mezzanino del passante ferroviario di Villapizzone a Milano, dove verrà proiettato, per tutto il periodo di apertura della mostra, un film d'animazione Pluto on me.

Spazio Subplace, mezzanino passante ferroviario di Villapizzone, via Fusinato Milano,

video in loop h24

in corso fino al 30 ottobre

Collana **Art**

ADDart EDIZIONI

Nessuna parte di questo libro
può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma
o qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o altro
senza l'autorizzazione dei proprietari dei diritti e dell'editore

ISBN 978-88-99474-24-9

Tutti i diritti riservati

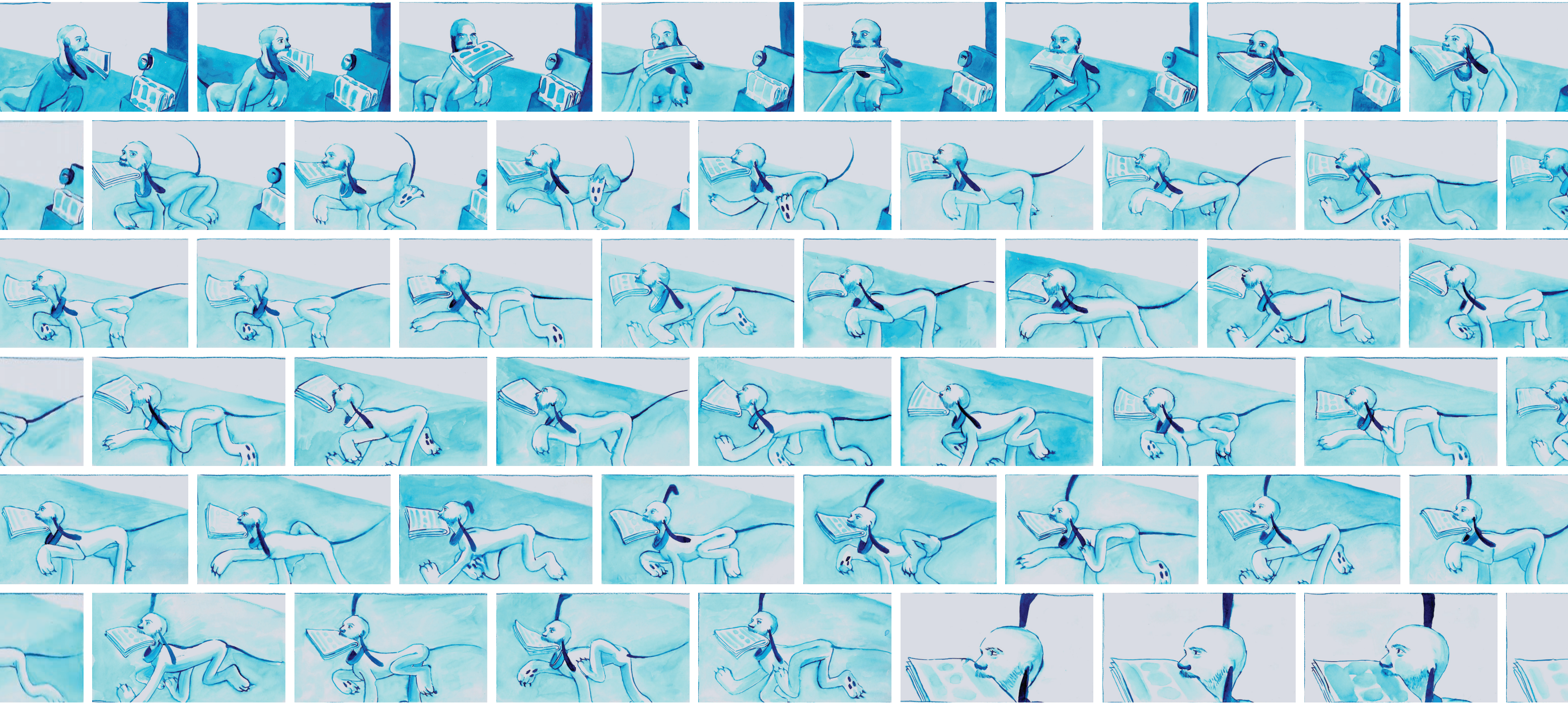
© 2022 ADD-art

PLUTO ON ME

A Tony

Un giorno mi trovavo all'Accademia di Belle Arti della Pennsylvania, in un'agrande aula da disegno. Era suddivisa in piccoli spazi di lavoro. In uno ero seduto io, circa alle tre del pomeriggio. Avevo un dipinto per le mani, un giardino di notte. Predominava il nero, con piante verdi che emergevano dall'oscurità. Improvvisamente iniziarono a muoversi e udii un vento. Non ero sotto l'effetto di droghe! "Che meraviglia!" pensai. Così iniziai a chiedermi se il cinema potesse essere uno strumento per far muovere i quadri.

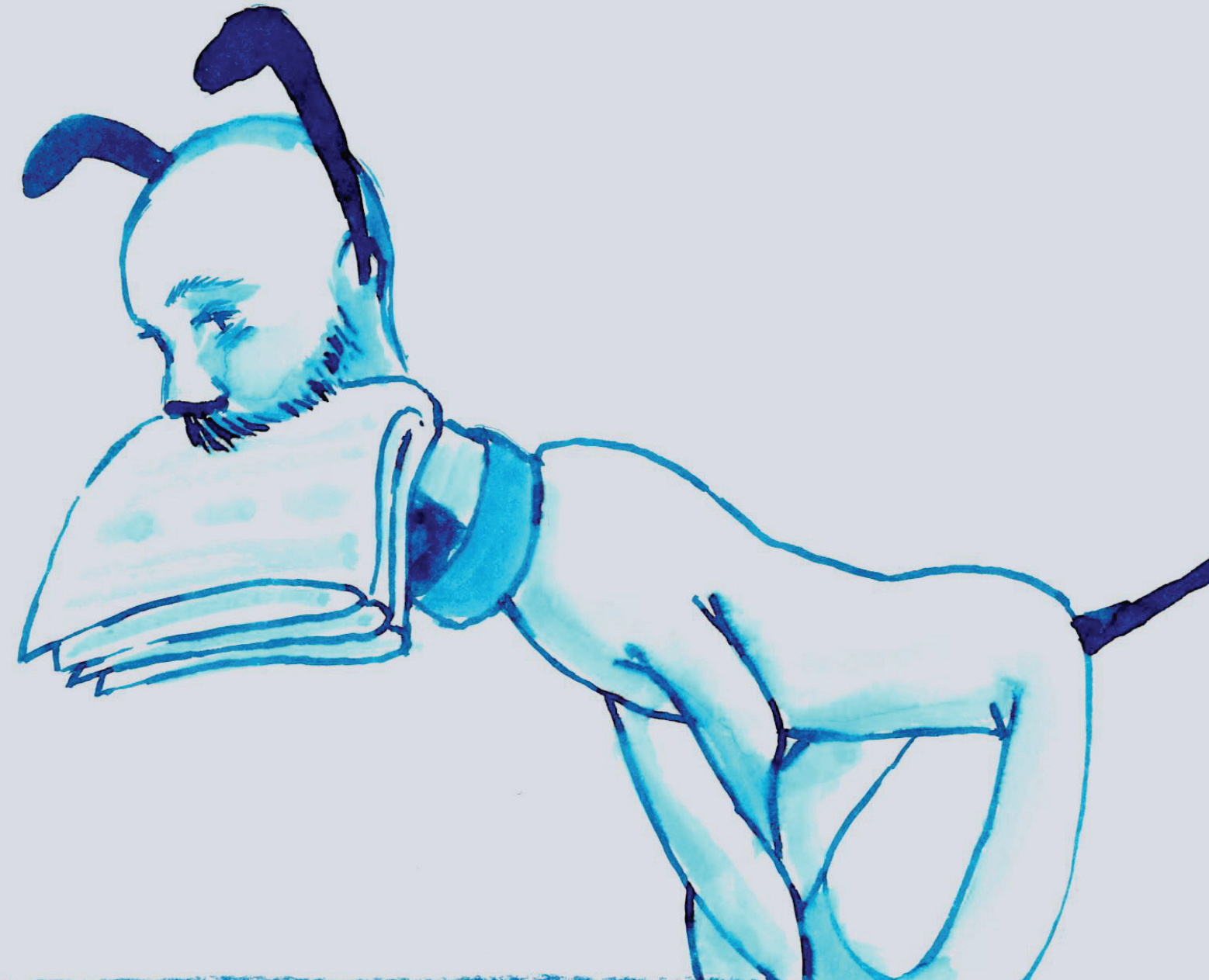
David Lynch
In acque Profonde



Di mostri, immagini e tavoli da lavoro

Kevin McManus

Prima avvertenza per chi si appresti a visitare questa mostra di Diego Randazzo: la mostra stessa è l'opera d'arte. Non a caso il suo titolo, *Pluto On Me*, ha la pregnanza semantica e poetica tipica dei titoli di opere, più che l'equidistanza suggestiva dei titoli di mostre. "Pluto on me" evoca innanzitutto, di per sé, un immaginario ambiguo e surreale; fa pensare all'astrologia, a una misteriosa influenza di Plutone sul soggetto-artista, o sul soggetto-fruitore, salvo poi incanalarsi, già grazie all'iconica immagine di locandina, verso la possibilità apparentemente più scherzosa e familiare: Pluto è il Pluto dei fumetti e dei cartoni animati, il fedele e adorabile cane di Topolino, caso forse unico di antropomorfizzazione mancata entro l'amato universo disneyano. La preposizione "on", che appunto contribuirebbe a suggerire la lettura astrologica ("su/sopra di me") va piuttosto a descrivere una dinamica di metamorfosi, di fusione asimmetrica di due soggetti: Pluto, appunto, e lo stesso Randazzo, il cui volto autoritratto è fuso, nel film di animazione al centro della mostra, con l'inconfondibile corpo del cane.





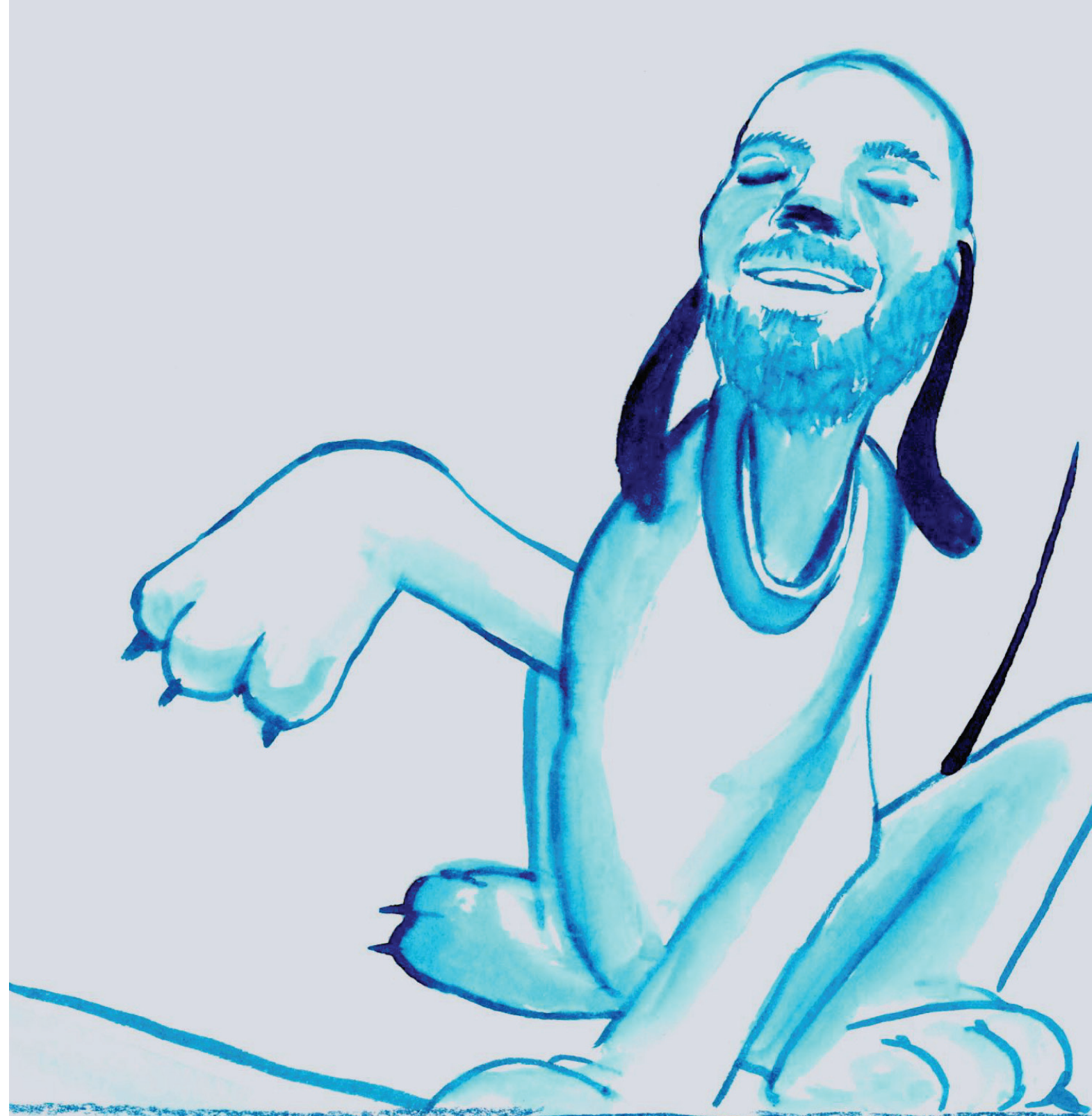
Apparentemente familiare, dicevamo, in quanto l'avvenuta metamorfosi parziale, in questo racconto, ha del perturbante, proprio perché crea un ibrido tra due immagini diversamente familiari, collocate a due diversi gradi di intimità. Per dirla in termini iconologici, associa un'icona a un'immagine, una rappresentazione di una rappresentazione a una rappresentazione della realtà; e non lo fa con l'accostamento di forme discrete, con la sovrapposizione di superfici tipica della tecnica mista rese celebre da tanti film Disney (Mary Poppins, giusto per fare un esempio): lo fa creando un essere nuovo, fatto di un'unica sostanza. Un mostro, per usare il termine nel suo senso proprio. Il perturbante messo in atto da Randazzo agisce quindi in primo luogo a livello di contenuto simbolico, di narrazione: il mostro si presenta con le movenze e le espressioni facciali di Pluto, ma con le fattezze dell'artista, e proprio questa fusione di identità, con la sua rivelazione, è il motore della vicenda. Il mondo delle immagini è un mondo di mostri, fatto di una logica che gli è propria, entro la quale

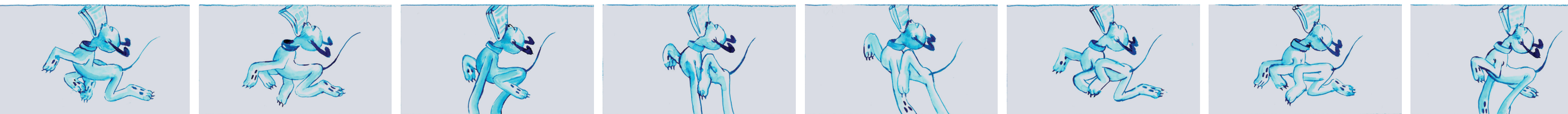
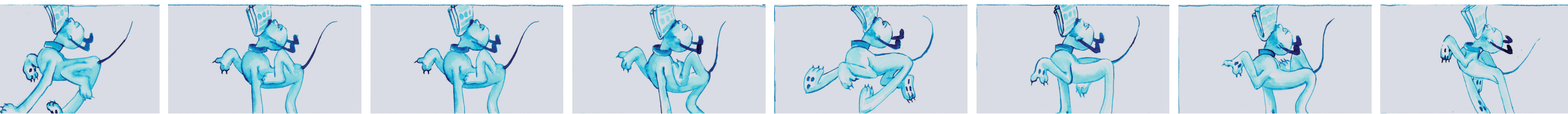
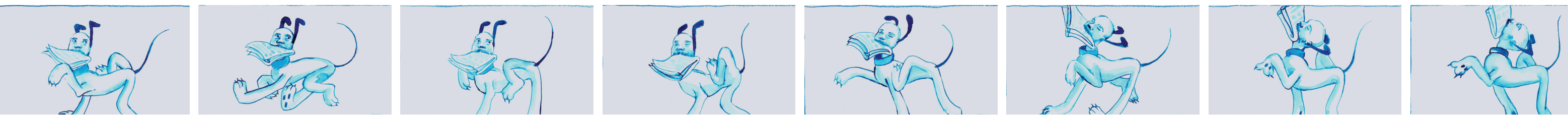
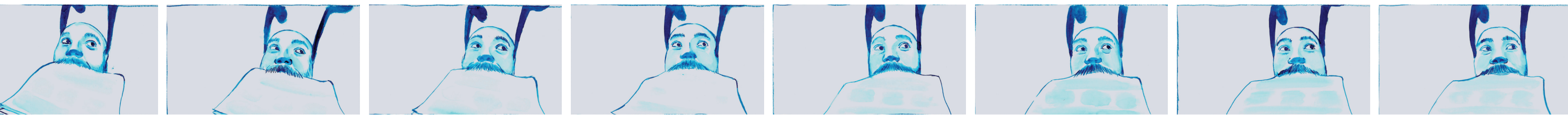
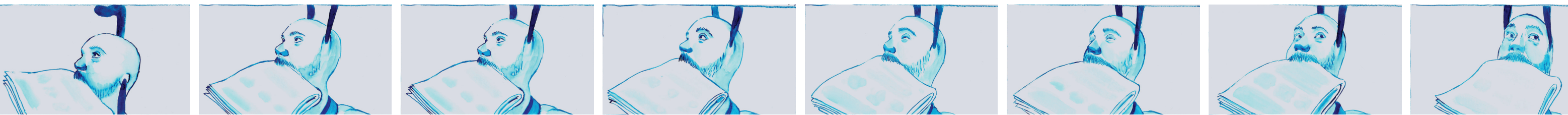
qualsiasi restrizione normativa e logica (si pensi alla coerenza degli universi di fantascienza) non è che un accordo – non necessario – tra icona e fruitore. Il perturbante agisce dunque a livello di contenuto simbolico, ma non è questa l'unica componente alla quale Randazzo si dedica; come sempre nella sua ricerca, una forte salienza dell'immagine e dei suoi significati si accompagna a un'indagine specifica e problematica dei medium utilizzati. Il visitatore della mostra troverà infatti, nelle sale antecedenti al video, una serie di disegni – ciascuno autonomo, ciascuno un'"opera", e al tempo stesso un fotogramma all'interno della sovra-opera del film – che mostrano il racconto nella sua componente materiale, che svelano, per così dire, di cosa è fatto il racconto stesso. Un'esperienza potenzialmente immersiva, illusoriamente continua, come quella del video, viene apparentemente decostruita nell'esplicita ostentazione delle sue parti costituenti. Anche qui apparentemente, tuttavia, perché il consueto dualismo tra immersività del video e distacco del fotogramma, tra

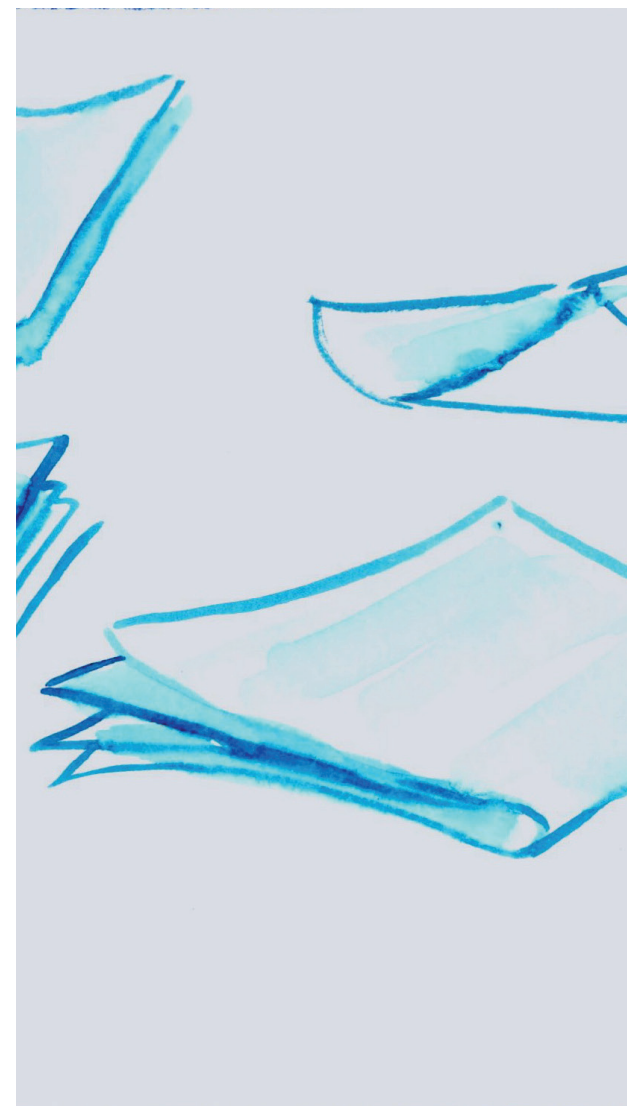
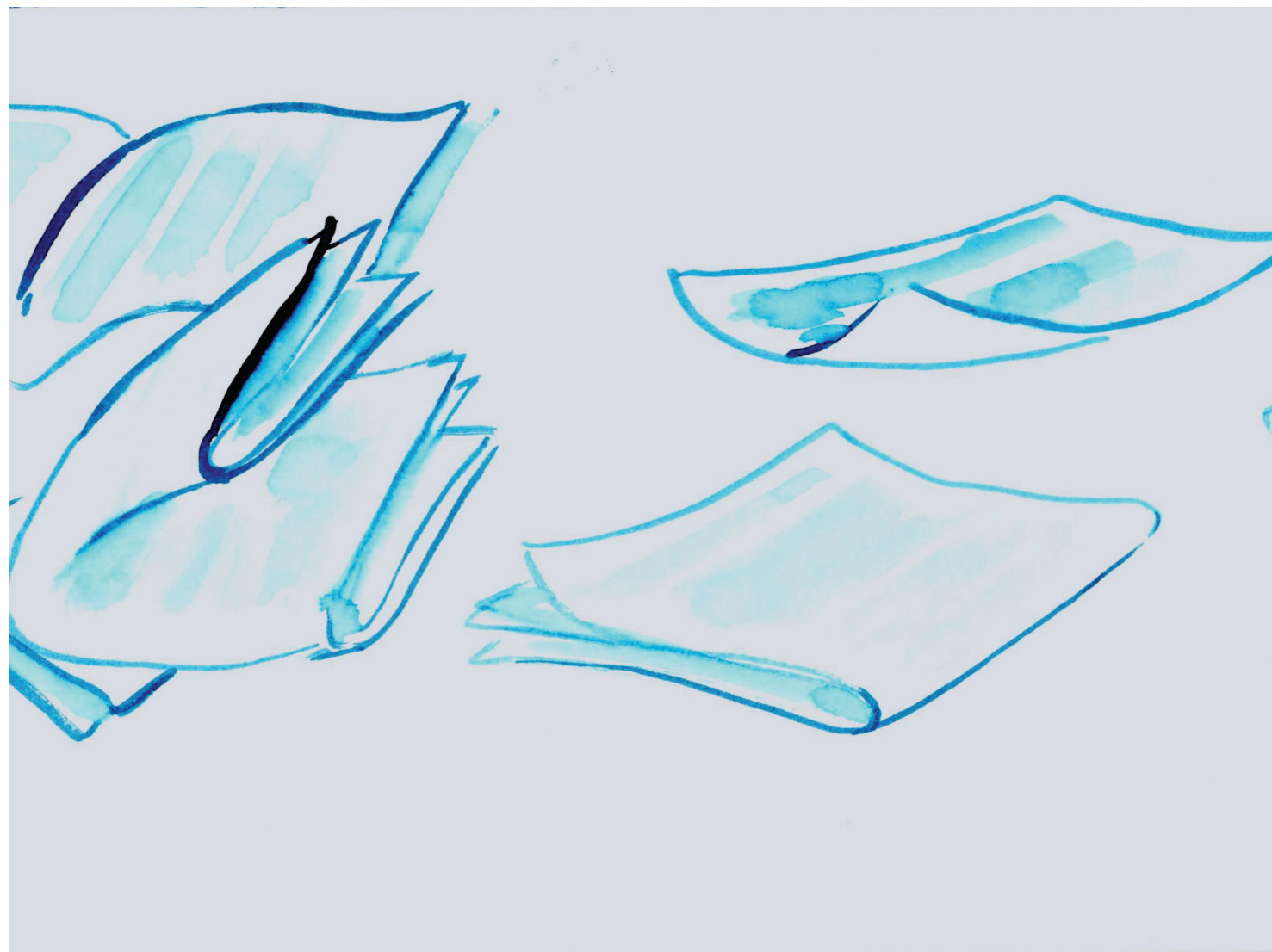
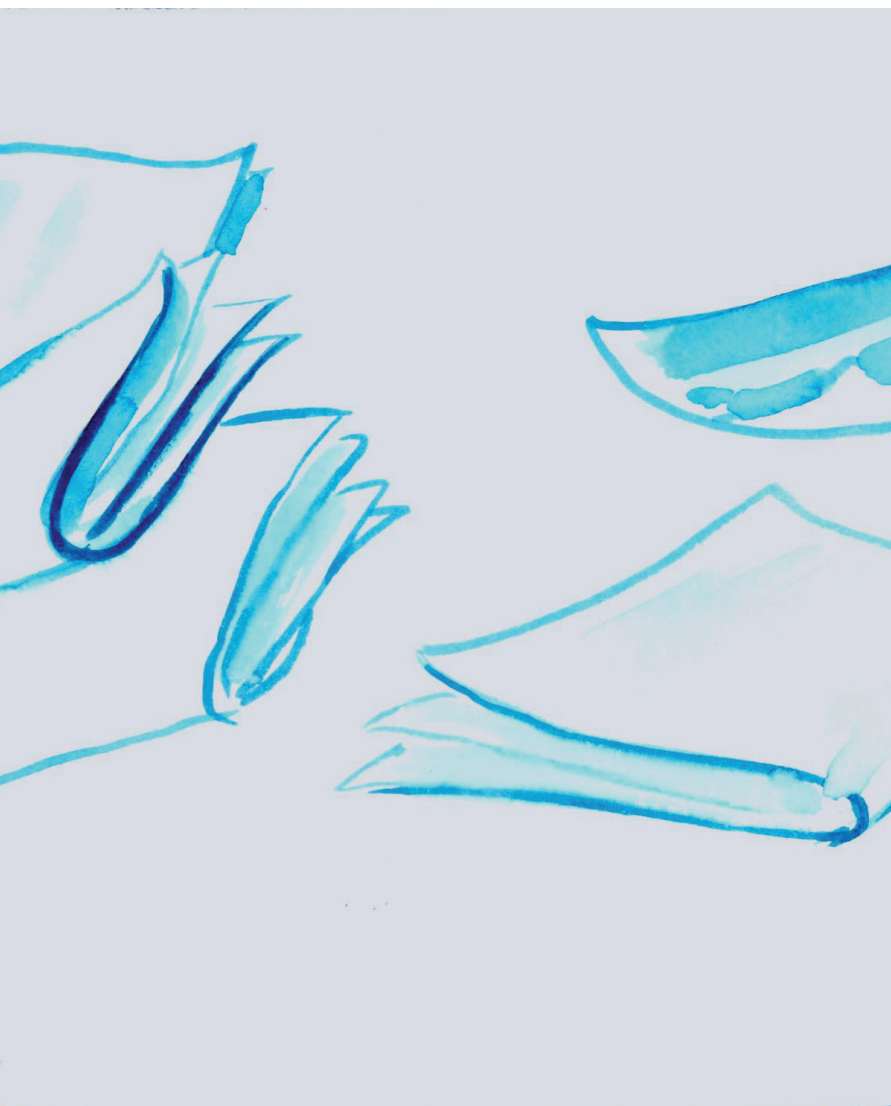
l'evanescenza dell'uno e la pregnanza iconica dell'altro, è a sua volta attutito in un'altra modalità perturbante: il film, infatti, manifesta chiaramente la sua fattura, la discontinuità che ne è alla base, ostacolando l'istinto spettatoriale di inseguire la continuità, la simulazione del movimento reale. I disegni, dal canto loro, con la loro forza ipnotica, vanno ben oltre la funzione di fotogramma, apparendo piuttosto come una serie entro la quale il soggetto è reiterato e fissato nell'immaginario del fruitore. Così che il "come è fatto", anziché ridimensionare la dimensione perturbante del film, la estende e la trasforma in una sorta di atmosfera, rispetto alla quale il terzo momento, un tavolo da animazione che mette al centro proprio il lavoro alla base della creazione del film, diventa una sorta di dispositivo magico, una fabbrica di mondi. "Momento", dicevo, perché il terzo elemento perturbante è proprio la successione temporale delle diverse "fasi" del progetto: il film al centro genera un'impressione di circolarità, o di pendolarità, fra l'esito finale (o presunto tale) e le sue fasi preparatorie. Il film è

la messa in movimento della sequenza di fotogrammi, ma al tempo stesso essi sono una sua emanazione: ancora una volta abbiamo l'impressione che il Pluto/Randazzo, con la sua vicenda metamorfica, sia reiterato in continue apparizioni, piuttosto che sottomesso allo spezzettamento della pratica audiovisiva. Non è un caso che il tutto sia introdotto da alcuni lightbox, immagini fluttuanti e sospese tra statico e mobile, analogico e digitale, illusorio e apertamente fittizio. Apparizioni, per l'appunto, come è sempre un'apparizione – se sappiamo coglierla come tale – l'esperienza dell'immagine.

Kevin McManus







Serie di disegni ad ecoline su carta tratti dal film animato Pluto on me

Animate riflessioni

Diego Randazzo

Chi avrà l'occasione di inciampare nelle immagini e le narrazioni realizzate per questa mostra alla Fondazione Leonesio e allo spazio Subplace forse ne uscirà divertito, forse un po' spaesato, o magari affascinato. Qualunque sia la reazione finale credo che risuonerà naturale la domanda. Perché? Quali sono le ragioni più intime e profonde che possono spingere a immaginare un lavoro del genere?

Il tema ossessivo di Pluto sembra riportarci all'infanzia, alle memorie riposte nei cassetti del 'vintage' ed anche alle ossessioni dei bambini, che fagocitano contenuti allo sfinito, memorizzando con accuratezza ogni dettaglio e sfumatura. In effetti il mondo dell'infanzia è uno dei referenti principali in questo mio viaggio, ma l'intento ultimo non è quello di affrontare questa tematica in maniera generale. Il motivo è preciso, personale e fa riferimento alla 'mia' di infanzia. I primi passi, in tenera età, avvennero attraverso la copia. Non la copia dal vero, ma copiando qualcosa di preesistente ed in quel caso si trattava proprio dei personaggi di Disney.





Iniziavo copiando le figure dai fumetti ed in seguito li disegnavo a memoria. Credo di aver perso molto tempo a fare queste cose, forse in maniera ossessiva o forse in maniera del tutto naturale per un bambino, ma la volontà di mettere mano ad un materiale già disponibile e con una sua 'storia', non mi ha mai abbandonato.

Nel realizzare questo progetto son partito proprio da lì. Ho incominciato a cercare e ho trovato su internet diversi cortometraggi Disney, concentrandomi su quelli dedicati al personaggio di Pluto. Pluto è una maschera autentica.

Senza troppe sovrastrutture umanizzanti, si presenta per quello che è: un meraviglioso cane da compagnia, ingenuo, simpatico e caparbio allo stesso tempo. Ho passato in rassegna un po' di cortometraggi, ma la ricerca non è durata molto, l'attenzione si è subito soffermata su 'A Gentleman's Gentleman'. In questo cortometraggio è presente un aspetto che mi ha sempre affascinato, e che in maniera più o meno velata è presente nei miei lavori.

Si tratta dell'annidamento di un'immagine dentro l'altra¹, cioè quando un'immagine incornicia un'altra immagine all'interno della stessa ambientazione. Si crea così una multi-plicazione e rispecchiamento di soggetti, un gioco di scatole cinesi, un abisso.

Nel cortometraggio in questione Pluto sta portando il giornale al suo padrone, inciampa e si imbatte in qualcosa di inaspettato.

In questo preciso istante avviene il rispecchiamento: sulla prima pagina del giornale è disegnato un fumetto di Pluto. Se questo non bastasse a creare l'effetto 'Storia nella storia', nel breve ci troviamo catapultati in un ulteriore abisso narrativo.

Infatti, la striscia narra proprio le avventure di Pluto che si svolgeranno di lì a poco, una sorta di disvelamento. Così il futuro già scritto sulla carta si duplica nella realtà, e Pluto vivrà, inconsapevole, le vicende appena lette sul quotidiano.

¹ quella che W.J.T Mitchell, nel suo saggio 'Pictorial Turn', chiama 'Metapicture'.



Una trama apparentemente esile, ma che affronta temi di identità e autorappresentazione, e nel suo essere semplice ed insieme aggrovigliata, mi affascinava. Era il materiale adatto da poter personalizzare e plasmare, rivisitarlo secondo forme e canoni nuovi.

Così ho pensato di sfruttare questo tema, operando una trasformazione formale. Sovrapporre la mia identità a quella del personaggio Disney ed infine creare una sorta di cortocircuito visivo/narrativo: Pluto ripercorre le stesse azioni narrate nel film originale fino a quando, nell'epilogo, non si scopre 'diverso', trasfigurato nel volto. E' questo gli provoca un tale smarrimento da piangerne. Una deviazione di percorso che rivede il contesto narrativo di partenza trasferendolo in una dimensione leggera e poetica, che mi appartiene.

Finché l'idea e l'immagine del 'mostro' rimangono nella sfera della finzione ne siamo, in qualche modo, attratti ed affascinati. Ma non appena la diversità 'si fa corpo' e si mostra plasticamente nella quotidianità, entra in gioco la paura, si fugge. Ho attraversato l'animalità

edulcorata e l'ingenua comicità di Pluto, avvicinandomi sempre di più, fino a creare una sovrapposizione tra finzione e realtà; la mia identità con il personaggio di finzione. La dialettica bellezza-mostruosità diviene protagonista, l'ambiguità si palesa ma non nuoce. Qui siamo nel mondo del disegno, nel mondo della rappresentazione.

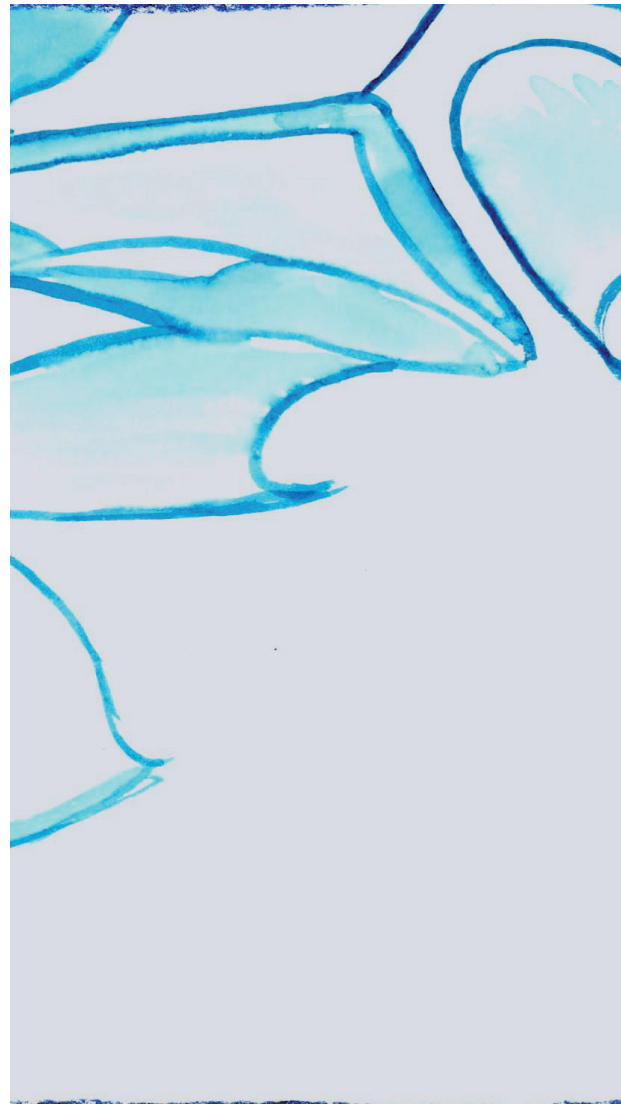
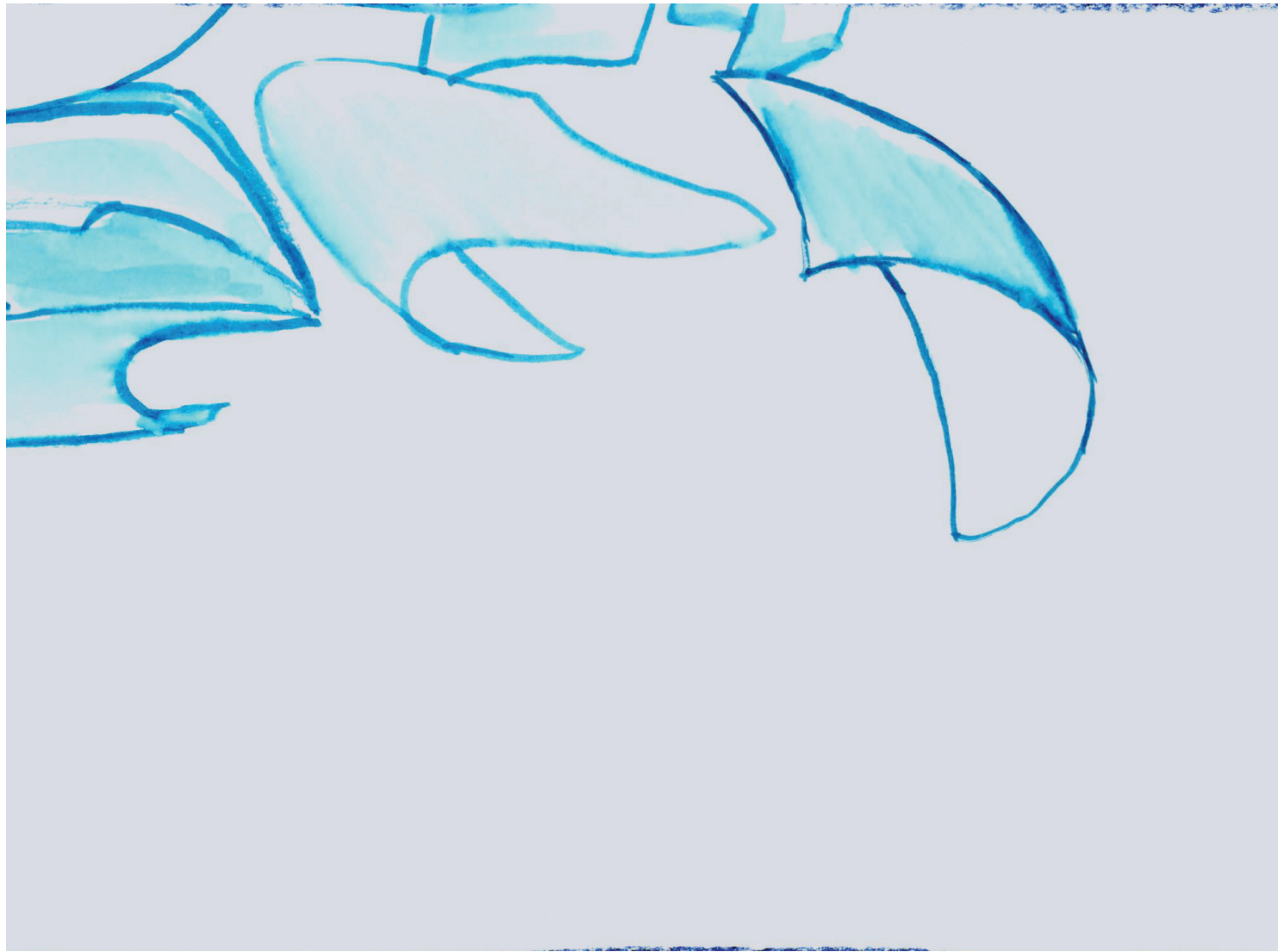
Identità, rimediazione, memoria e finzione, tutti temi cari che in questa mostra sono restituiti attraverso il linguaggio che prediligo, quello dell'immagine in movimento.

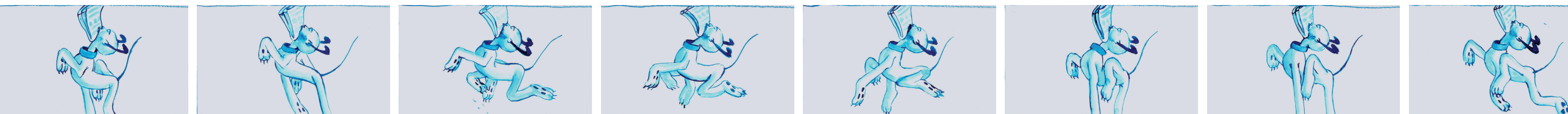
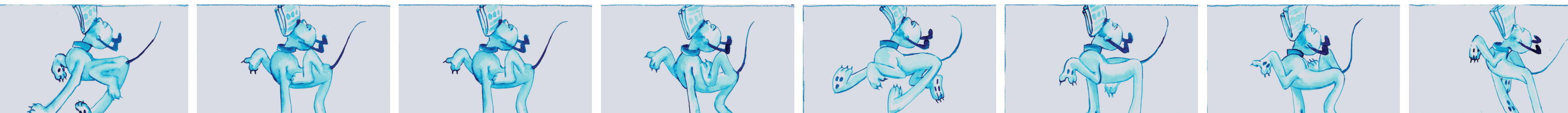
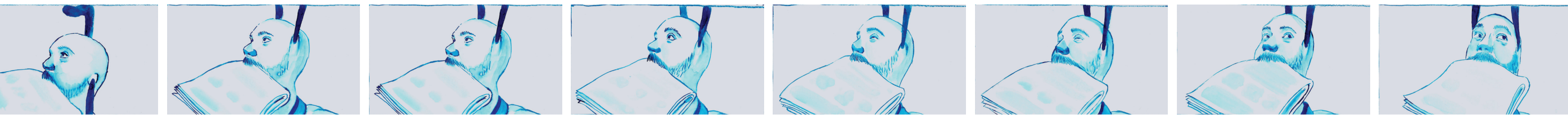
Dispositivi ottici e cinetici, installazioni fatte di carta (in mostra sono esposti i disegni che compongono il cortometraggio) e di luce sono immersi nello spazio della Fondazione. Una moltitudine di immagini che invece di condurre verso una direzione univoca, verso un finale certo, si danno alla macchia creando tante direzioni possibili.

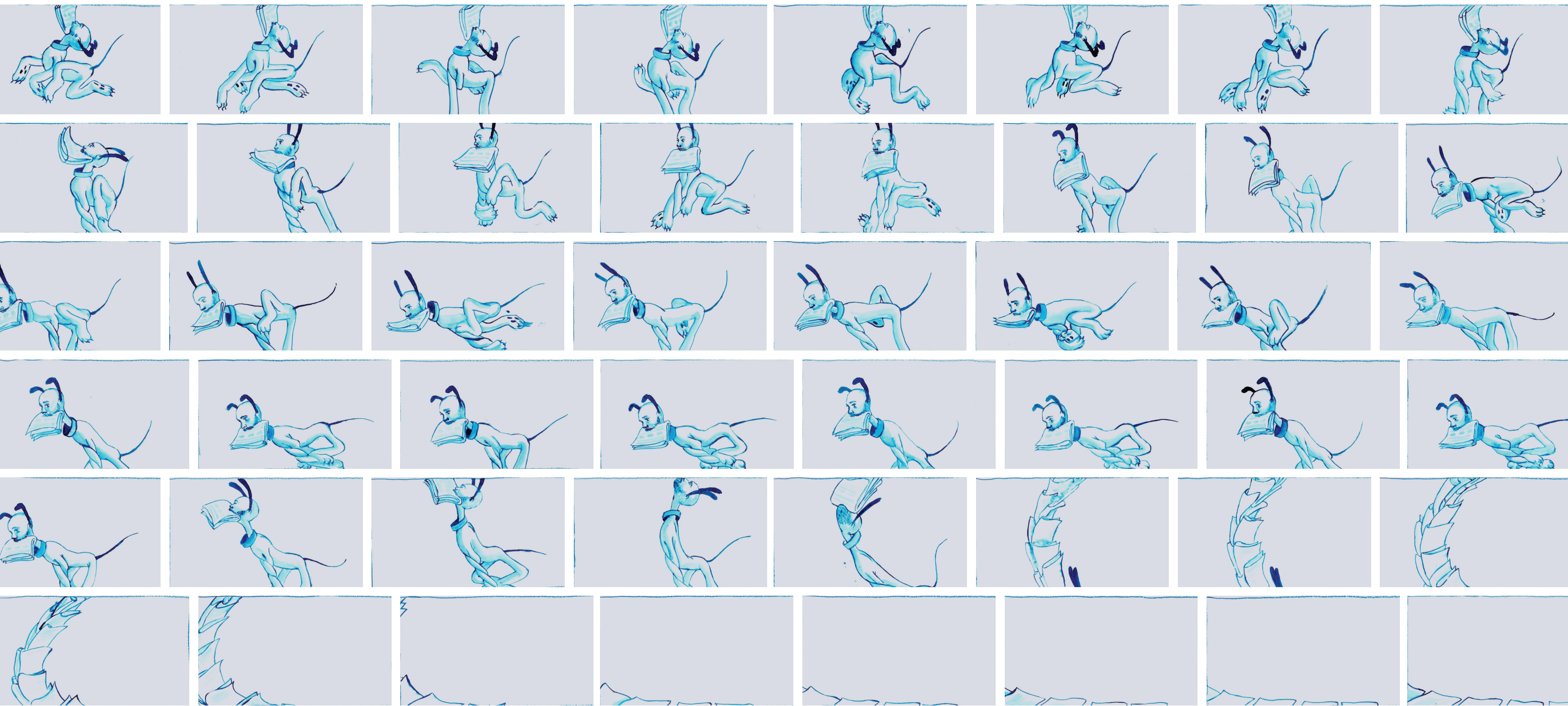
Diego Randazzo













La caccia

Pluto on me
Fondazione Leonesia

installazioni di disegni
ad ecoline su carta,
dimensioni ambientali,
2022





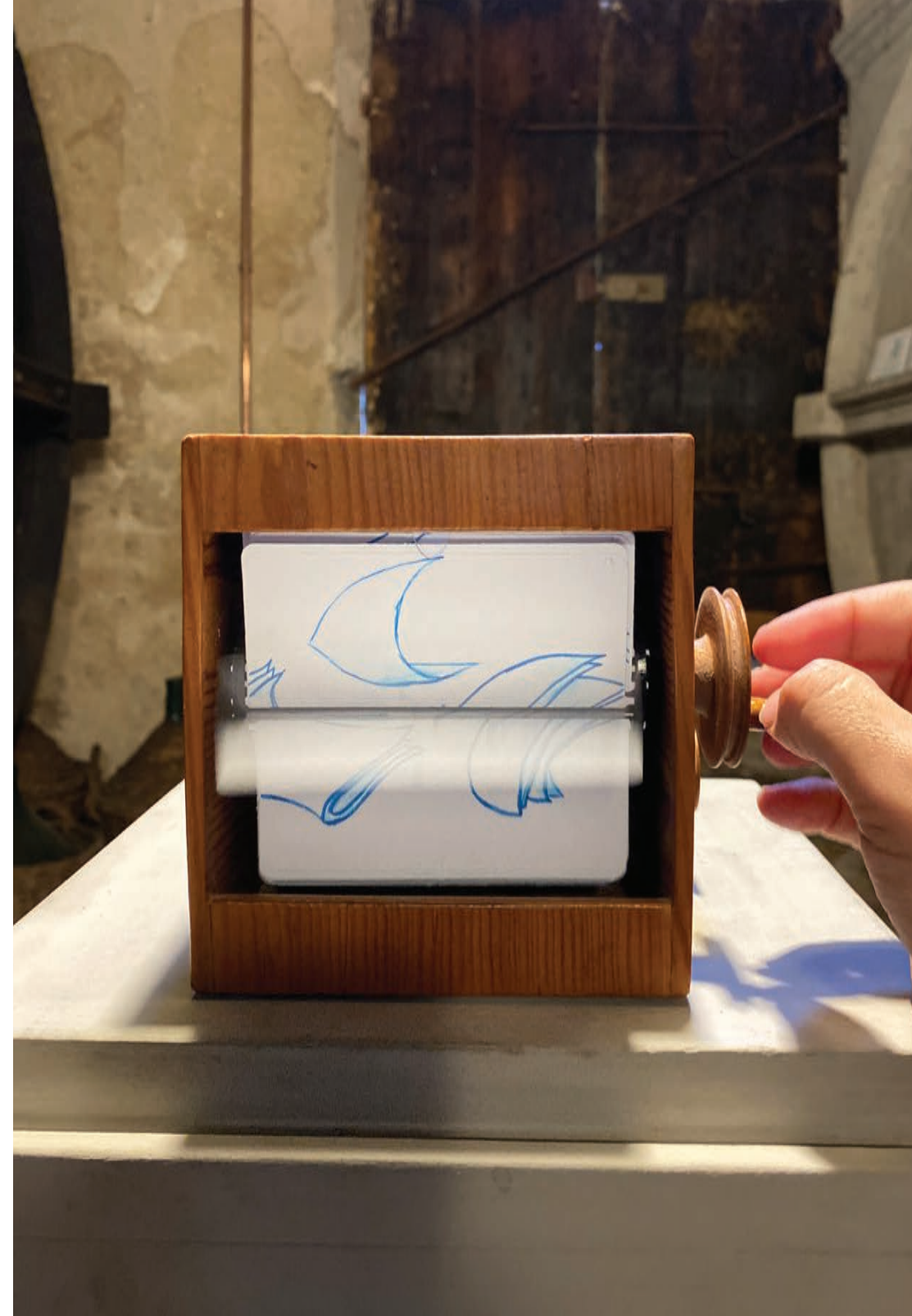


Pluto on me

Cianotipia su marmo
bianco di Carrara,
30x48x1,5 cm,
2022

Carta

Mutoscope II, legno,
ecoline su carta,
plastica, manovella a
mano
13x13x14 cm
2022



Plugo

Lightbox bifronte,
legno, spolvero su
carta da lucido,
pannello climaform,
luce led a batterie
con sensore
di movimento,
52x52x10 cm,
2022









Le origini 1

Lightbox, legno, matite colorate, foglio da lucido, luce led, 9x80x6 cm, 2022

Le origini 2

Lightbox, legno, matita blu, foglio da lucido, carta velina, luce led, 9x80x10 cm, 2022

Le origini 3

Lightbox, legno, matite colorate, foglio da lucido, carta velina, luce led, 9x80x10 cm, 2022



Tavolo luminoso da animazione





Studio 2

acrilico su foglio da
spolvero montato su
mdf
2022

Studio 3

acrilico su mdf
2022

**Meta-picture
fiamminga**

composizione di 48
istantanee fuji instax
square
2022



Silver
serie di modellini in
fimo, primer, dimensioni
ambientali,
2022





Pluto on me

Passante ferroviario Villapizzone, Milano

Videoinstallazione, film d'animazione,
rotoscope su carta, 2 min, colore, 16:9, Hd
2022



Pluto on me

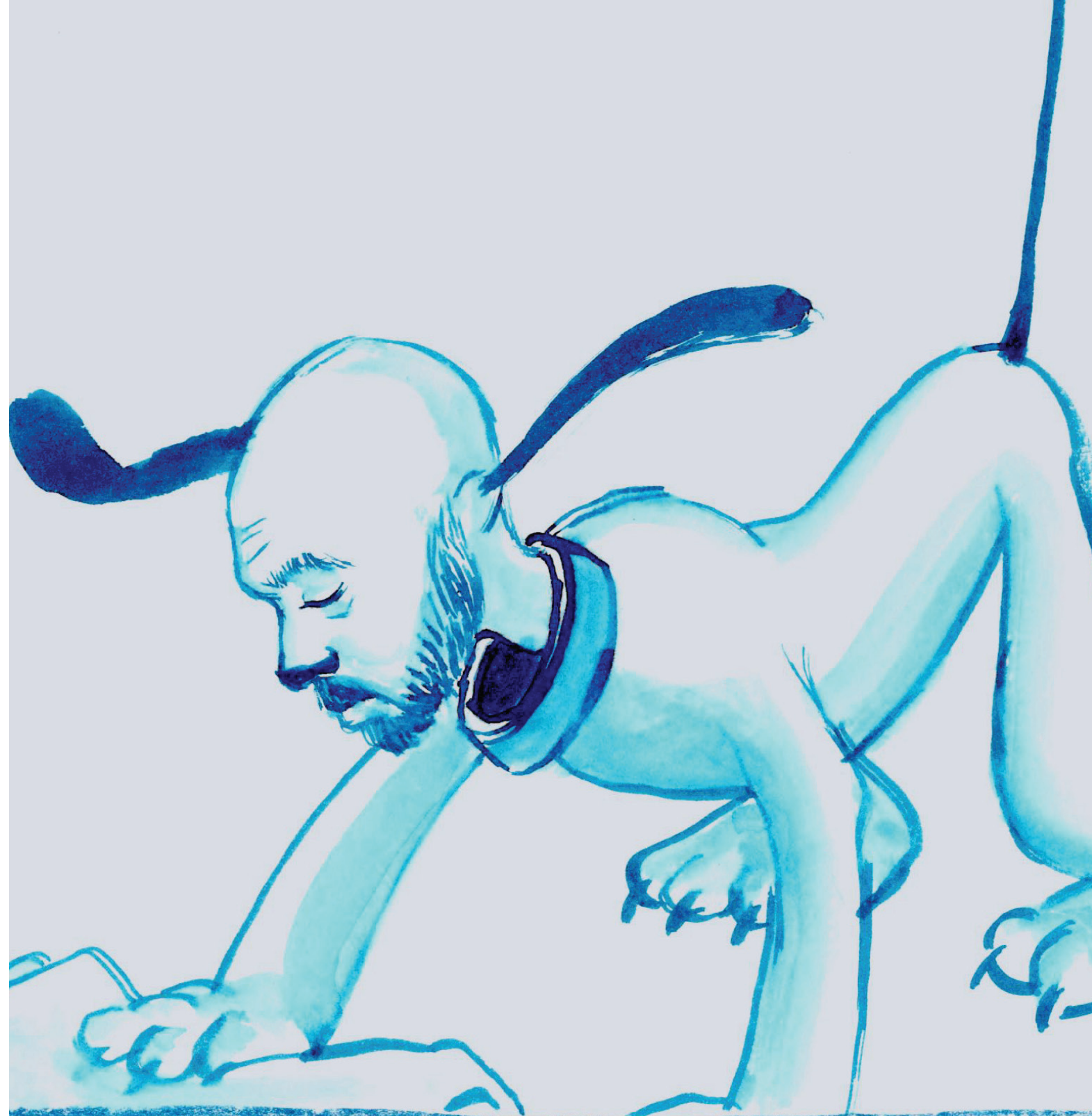
Passante ferroviario di Villapizzone, Milano

Videoinstallazione, film d'animazione,
rotoscope su carta, 2 min, colore, 16:9, Hd
2022

Scannerizza il qrcode per
guardare il film
Pluto on me



Pluto on me
film d'animazione, rotoscope su carta, 2 min, colore, 16:9, Hd



Ringraziamenti:

Kevin McManus
Maria Cristina Maccarinelli
Morris Bellini
Laura Bosio
Albano Morandi
Roberta Laura Piovera
Galleria ADD-art
Matteo Ciot
Sergio Conte
Maria Rosaria Esposito
Matteo Galbiati
Chiara Marini
Joykix Hydra Mentale
Rossella Moratto
Dario Piovera
Patrizia Rabaglino
Candida Randazzo
Claudio Randazzo
Silver
Bianca Trevisan

Collana Art

Finito di stampare nel mese di settembre 2022

a cura di ADD-art edizioni

ADD-ART Galleria, via Palazzo dei Duchi 6, 06049 Spoleto (PG)

www.add-art.it | seguici su:

