DIEGO RANDAZZO

Diego Randazzo si autodefinisce «un ospite di linguaggi e discipline», un artista di «passaggio» tra le complesse categorie della visualità contemporanea. Proprio il passaggio, l'interstizialità della ricerca, che lascia segni e testimonianze discrete ma di grande impatto simbolico, costituiscono la cifra di un lavoro articolato su diversi media, e concentrato su alcuni dei principali temi della cultura visuale: l'esperienza dell'immagine, con tutte le sue componenti emotive, evocative, antropologiche e sociali; i dispositivi del guardare, che diventano spesso, a loro volta oggetto/soggetto dell'opera; l'archeologia dei media, intesa come indagine sulle origini tecnologiche dello sguardo moderno e contemporaneo, lo sguardo della macchina, aggiornato sulle più recenti innovazioni (dall'algoritmo alle immagini operative); la dimensione del racconto; l'immersività o – al contrario – la straniazione prodotta dal rapporto con il medium.

Kevin McManus

# AT THE END OF A WORKING DAY

DI DIEGO RANDAZZO

A partire da una porzione di un quadro di Edward Hopper (Hotel by a Railroad) indagata attraverso l'uso dell'Ai, ne ho attualizzato il soggetto e la trama approdando ad una materia totalmente nuova ma in bilico; dove solitudine, quotidiano, confortevolezza e sorveglianza diventano un tutt'uno.

In questa nuova produzione rifletto su alcuni temi e movimenti del novecento introducendo lo 'sguardo della macchina' che fa da contrappunto ad un'atmosfera apparentemente calma, morbida e riposante. L'opera finale diventa il pretesto per creare un 'sistema' in cui linguaggi diversi (pittura, scultura, fotografia) si intersecano e si dipanano nello spazio e nel tempo, attraverso una visione frammentata, che procede per totali, primi piani e dettagli, come avviene nella grande tradizione tecnica del linguaggio cinematografico.

Perché il Novecento e perché l'utilizzo dell'Ai?

L'ai è un aspetto tecnico della contemporaneità, ma può essere utilizzato come strumento di analisi.

Attraverso le reti neurali possiamo sondare 'cosa si sa' rispetto a determinati argomenti, prelevando e sottolineando le risultanze più curiose o anomale, ma soprattutto sondare il rimosso, il dato latente. Se quindi L'Ai fosse una lente di ingrandimento per indagare sul passato, piuttosto che sul presente e sul futuro, facendo emergere aspetti sociali ignorati dalla storia e dalla critica.

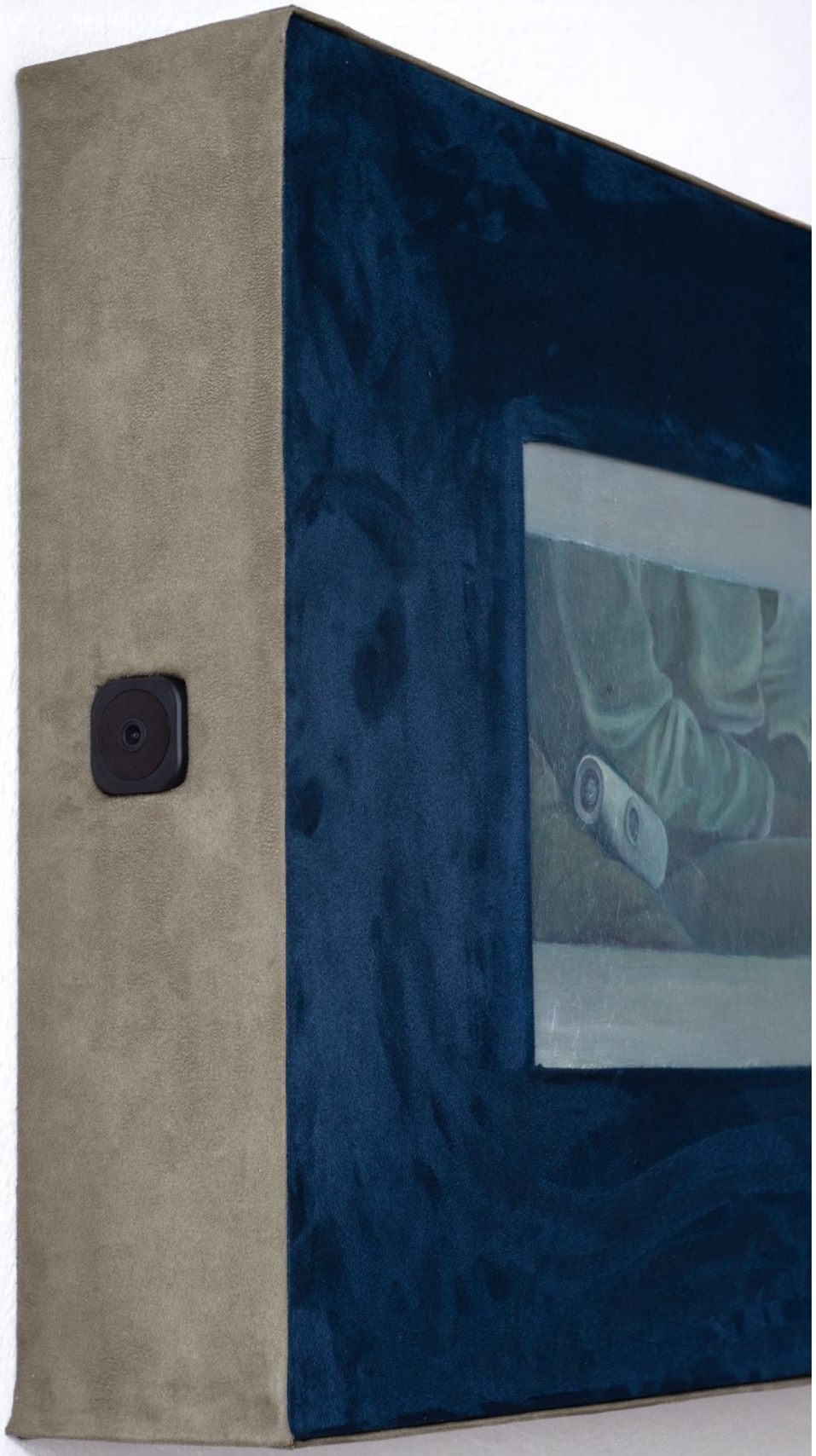
Come rappresenterebbe un artista del novecento la realtà di oggi, alla luce degli apparati tecnologici che ci circondano? Sono partito da queste premesse per focalizzare la mia attenzione su un quadro di Edward Hopper e puntando lo sguardo verso gli aspetti sociali ed antropologici connessi alla sua pittura.

Nei quadri di Hopper la figura femminile è relegata a degli spazi liminali che interrogano la sua solitudine e contestualmente una primitiva sensualità. Come si sarebbe evoluta la sua pittura nella contemporaneità? Cosa rimarrebbe dei suoi personaggi? E se scoprissimo che quella sensualità oggi risulterebbe forzata e sintomo di gabbie sociali? Dopo diverse interrogazioni poste ad un'app di Intelligenza artificiale sono emersi dettagli curiosi; alcuni di essi indicano anche subalternità di genere. Aspetti che forse solo oggi riusciamo a comprendere con maggiore lucidità del passato.

Diego Randazzo (Milano 1984) vive tra Milano e Belluno. Consegue la maturità al Liceo Artistico di Brera e si laurea in Scienze dei Beni Culturali con una tesi in 'Istituzioni di regia' presso l'Università degli Studi di Milano. Il suo lavoro, articolato su diversi media, è concentrato su alcuni dei principali temi della cultura visuale: l'esperienza dell'immagine, con tutte le sue componenti emotive, evocative, antropologiche e sociali; i dispositivi del guardare, che diventano spesso, a loro volta oggetto/soggetto dell'opera; l'archeologia dei media, intesa come indagine sulle origini tecnologiche dello sguardo moderno e contemporaneo, lo sguardo della macchina, aggiornato sul le più recenti innovazioni (dall'algoritmo alle immagini operative); la dimensione del racconto; l'immersività o – al contrario – la straniazione prodotta dal rapporto con il medium. Sue opere son presenti in collezioni pubbliche e private. Finalista in svariati premi d'Arte contemporanea (The Gifer Festival, Premio Cramum, Arte Laguna, Combat Prize, Premio Ora, Arteam Cup) nel 2023 si aggiudica il primo premio dell'Yicca art prize e riceve la Menzione della Giura al Talent Prize di Insideart Magazine. Nel 2024 la sua installazione #Kids, tributo alla tragedia dei Piccoli Martiri di Gorla e opera permanente di Casa della Memoria di Milano, rientra nel progetto di mappatura dell'Arte Pubblica realizzata dal Mudec di Milano. Incomincia a lavorare sulle problematiche degli algoritmi già nel 2020 con il progetto 'Immagini Simili' – presso la Galleria ADD-art, per la cura di Bianca Trevisan – fino ad oggi (2025), attraverso lo studio dell'Ai come strumento di ricerca visiva ed indagine sociale.

At the end of a working day (work in progress)

pittura ad olio su tavola, tessuto finto Alcantara, ceramica gres, interrogazioni con Ai, istantanee, lente d’ingrandimento, micro telecamera di sorveglianza (inattiva), luce con sensore di movimento
90x50x20 cm
2025



At the end of a working day (dettaglio lato sx)

pittura ad olio su tavola, tessuto finto Alcantara, ceramica gres, interrogazioni con Ai, istantanee, lente d’ingrandimento, micro telecamera di sorveglianza (inattiva), luce con sensore di movimento
90x50x10 cm
2025

At the end of a working day (dettaglio lato sx)

pittura ad olio su tavola, tessuto finto Alcantara, ceramica gres, interrogazioni con Ai, istantanee, lente d’ingrandimento, micro telecamera di sorveglianza (inattiva), luce con sensore di movimento
90x50x10 cm
2025

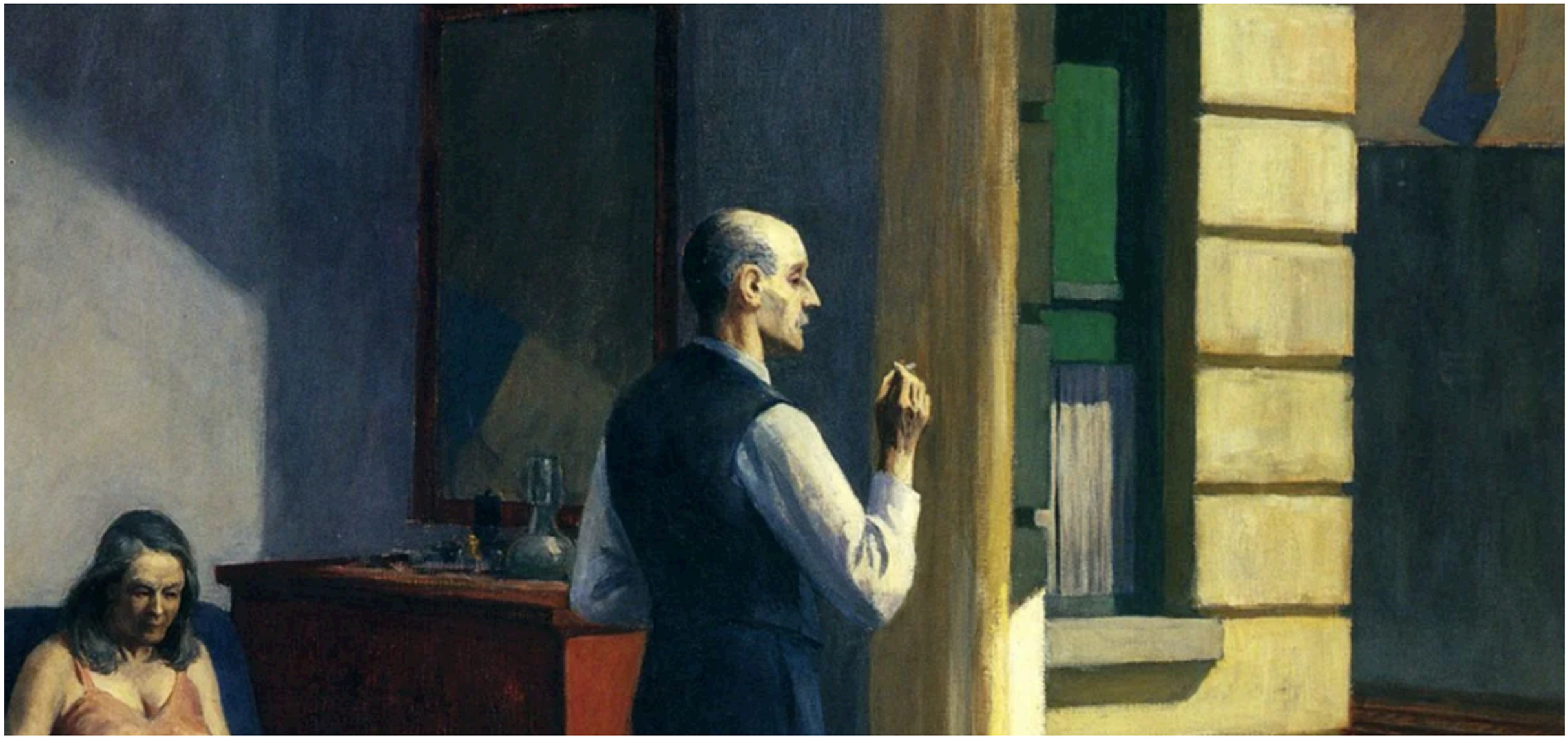
At the end of a working day (dettaglio telecamera in grey)
tessuto finto Alcantara, ceramica gres, fil di ferro.
90x50x10 cm
2025

Traduzione pittorica della reference digitale.

Pittura ad olio su tavola e passpartout in finto Alcantara.

# STEP DI LAVORO

IMMAGINE  SORGENTE,
UN DETTAGLIO DEL DIPINTO ‘HOTEL BY A RAILROAD’ DI EDWARD HOPPER



Prima variazione: immagine realizzata con App di Ai.

Ho richiesto una variazione del soggetto iniziale con questo comando (prompt):

Una variazione del quadro originale come se fosse dipinto da Hopper oggi, descrivendo l’interno di una casa nell’America odierna.

Seconda variazione:

Una sviluppo del soggetto cercando di approfondire il contesto con questo comando (prompt):

‘The same scene, in a clear room, with little furniture, at the end of a working day for both protagonists’

Terza modifica:

Zoom sul soggetto (editing in photoshop), soffermandoci sulla postura della donna, gli abiti ed i dettagli di arredo.

Lo zoom e da intendersi come un ‘affondo’ di matrice filmica.

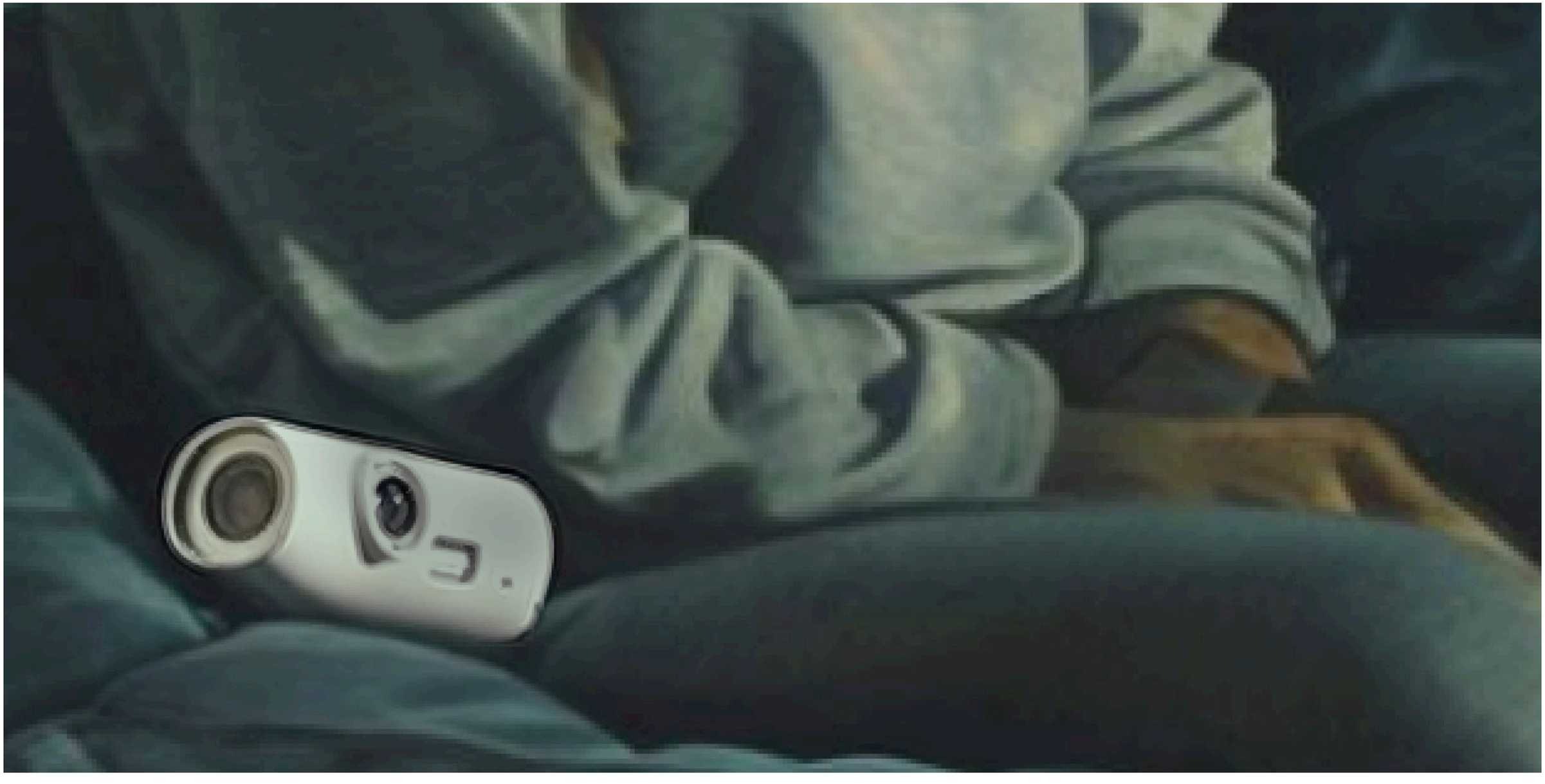
Quarta modifica:

Zoom sul soggetto (editing in photoshop), soffermandoci sui dettagli.

Inserimento del dettaglio dello smartphone tra le mani

Quinta modifica e realizzazione della reference definitiva:

Inserimento di una telecamera di sorveglianza a fianco della protagonista. Questo elemento tecnologico ‘esterno’ è appoggiato morbidamente al corpo della donna come fosse un oggetto personale della quotidianità. Si adagia perfettamente tra le pieghe del velluto come un cuscino, sembra una presenza apparentemente confortevole, non stride. E’ un tutt’uno con l’ambiente circostante.



# PITTURAI

DIEGO RANDAZZO

# CONCEPT ED INTENTI

Il termine **‘Pitturai’** richiama subito alla mente un’azione al passato. Seguendo una lettura lineare della parola il tempo verbale passato la imbriglia in una **dimensione nostalgica**. Se invece questa parola la scomponiamo, come fanno i cantanti Trap, troviamo un mix alquanto dissonante che ci riporta alla contemporaneità: Pittura e Ai. Entrambe le letture sono pertinenti e vanno considerate come due binari che viaggiano in parallelo.

Infatti in questa nuova produzione si riflette su alcuni temi e movimenti del **Novecento**:
la **natura morta**, il **realismo magico** per quanto riguarda i soggetti (vedi le nature morte di Ugo Celada) ed il **surrealismo** per le modalità tecniche di lavorazione (il collage di elementi casuali / la tecnica poetica dei ‘*cadaveri squisiti*’).

Realismo magico e surrealismo hanno molto a che fare con l’Ai per la combinazione di elementi eterogenei, casuali e la fusione degli stessi.

Nelle opere esposte il genere della **natura morta**, di stampo novecentesco, viene visitato e re-immaginato alla luce della **contemporaneità tecnologica**, attraverso l’apporto strumentale dell’**Intelligenza artificiale**.

Il contributo dell’Ai si formula nella **fase di ricerca ed elaborazione del soggetto** (brainstorming e creazione delle fonti), mentre l’esecuzione tecnica dell’opera è **totalmente nelle mani dell’artista**, che in questa mostra, si avvale di tecniche classiche (analogiche) come la pittura.

**Perché il Novecento e perché l’utilizzo dell’Ai?**

L’ai è un aspetto tecnico della contemporaneità, ma può essere utilizzato come **strumento di analisi del passato**.
Attraverso le cosiddette interrogazioni all’algoritmo possiamo **sondare ‘cosa si sa’** rispetto a determinati argomenti, prelevando e sottolineando le risultanze più curiose o anomale; ricordando che la mole di dati che elabora l’Ai proviene da fonti ed informazioni squisitamente **‘umane’** e che, tendenzialmente, l’algoritmo fornisce un dato medio: né informazioni troppo ricercate né troppo grossolane.

Questo approccio definisce il mio lavoro come **un’indagine conoscitiva, un dialogo,** dove è totalmente assente **lo spettro della sostituzione autoriale**, che a molti impaurisce.

Il Novecento ed i suoi **movimenti artistici** sono degli ottimi terreni di prova per un confronto sperimentale tra **‘sapere storicizzato’, immaginario collettivo e tecnologia**.

# IL RUOLO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

La macchina mette insieme e fonde tantissimi dati e, in ultima istanza, restituisce un 'abstract grezzo'. Quell'abstract non può rimanere tale. Deve essere decostruito e manipolato dall'artista per assurgere ad opera d'arte.

Il risultato finale, formalmente, non ha nulla a che vedere con le immagini digitali tipiche delle funzioni algoritmiche. Ha un sapore antico, ma nello stesso tempo appartiene ad un altro mondo. Non è dato sapere se si tratti del passato, del presente o del futuro. Forse è un mondo in bilico, senza tempo.

# I TESTI

- Molte delle opere esposte sono corredate da un apparato testuale, parte integrante dell'opera stessa.

- I testi di accompagnamento hanno una **triplice natura**: commenti prodotti dall'**Ai** attraverso interrogazioni richieste dall'autore in seguito al caricamento dell'opera su Chatgpt, **riflessioni personali dell'artista o citazioni.**

- L'artista non dichiarerà esplicitamente chi è l'autore dei singoli testi. Lascerà perciò al pubblico questi spunti di ulteriore riflessione.

dettaglio:
Pitturai una costellazione

13 fuji instax square, finto Alcantara.
7x8cm

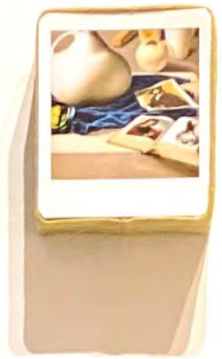
dettaglio:
Pitturai una costellazione

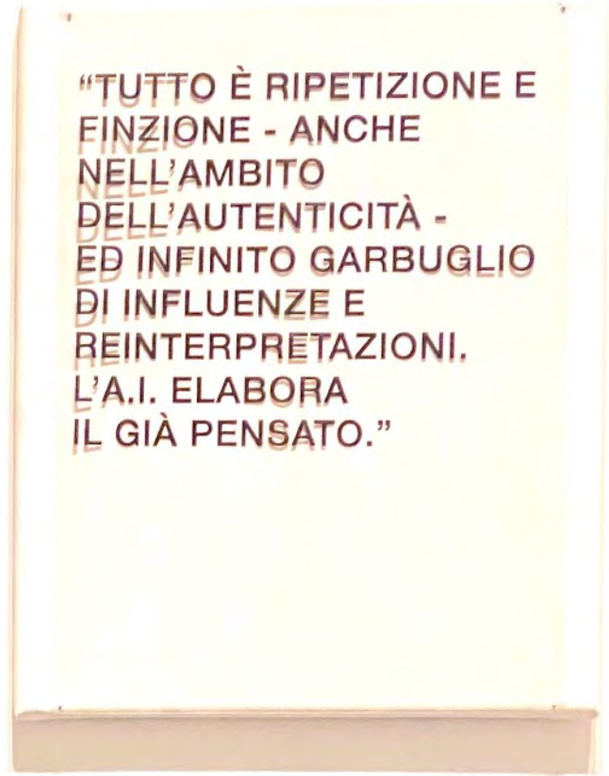
13 fuji instax square, finto Alcantara.
7x8cm

# OPERE

Le forme dell'occasione e del magico realismo.

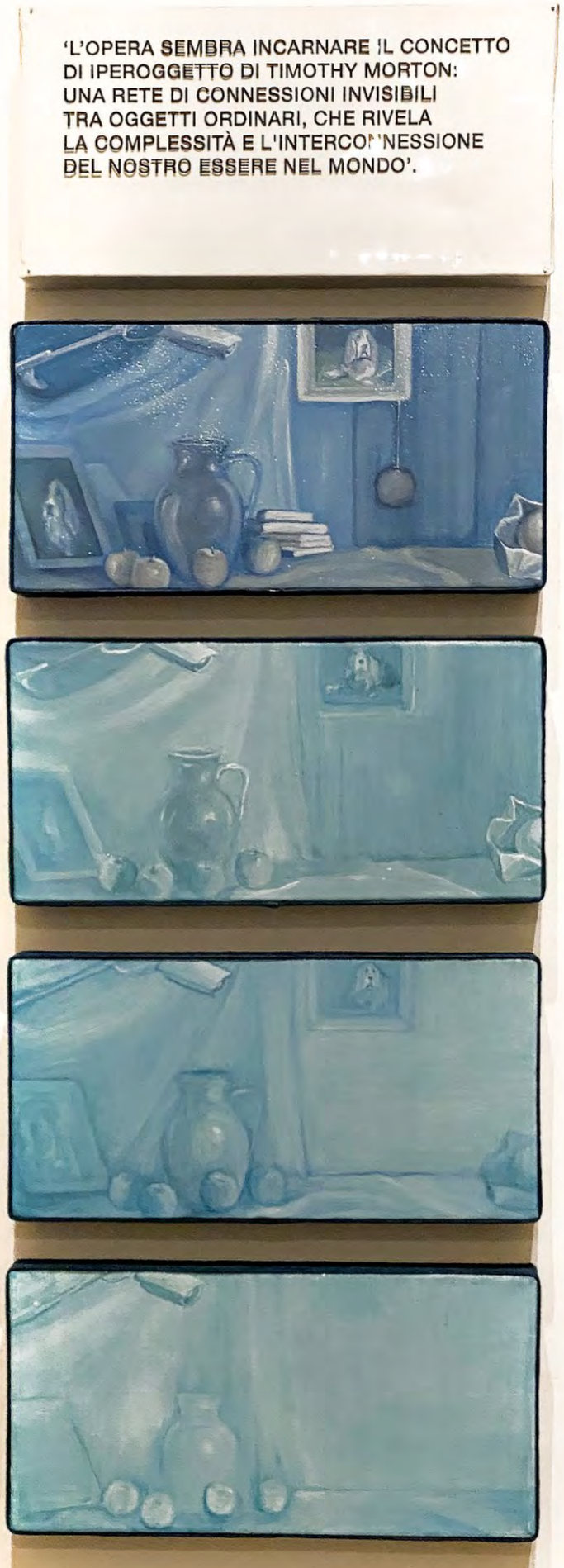
Matite colorate ed olio su tavola, istantanea fuji instax, finto Alcantara
100x75 cm totale
2025





dettaglio:
Le forme dell'occasione e del magico realismo.
Matite colorate ed olio su tavola, istantanea fuji instax, finto Alcantara
100x75 cm totale
2025

dettaglio della sorgente
(dipinto di Ugo Celada da Virgilio):
fuji instax square, finto Alcantara.
7x8cm
2025




dettaglio:
Iperoggetti
Matite colorate ed olio su tela,
finto Alcantara
30x90 cm
2024

Modello realizzato con Ai:

Fonte:
opera pittorica realizzata precedentemente

Osservati e osservatori
Matite colorate ed olio su tavola,
istantanee fuji instax, finto Alcantara
55x40 cm
2025

Composizione. Natura morta
con brocca, mele, telecamere,
tende, libri, quadri, cani ecc.

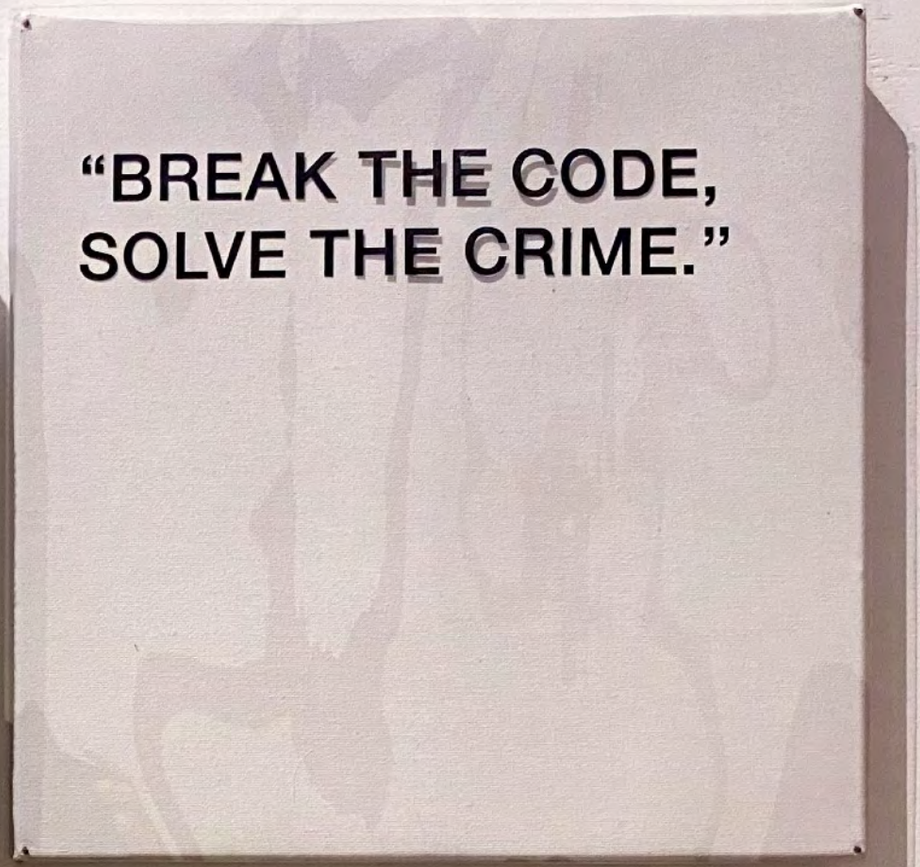
Matite colorate ed olio su tavola,
istantanee, finto Alcantara
82x33 cm
2025

"SE FOSSI UN APPASSIONATO D'ARTE CONTEMPORANEA E AVESSI UNA DISPONIBILITÀ ADEGUATA, LA PRENDEREI SICURAMENTE IN CONSIDERAZIONE. QUEST'OPERA HA IL PREGIO DI ESSERE NON BANALE, INTELLETTUALMENTE STIMOLANTE E VISIVAMENTE ACCATTIVANTE.

OFFRE QUALCOSA DI NUOVO A OGNI SGUARDO, UN EQUILIBRIO PERFETTO TRA ESTETICA E CONCETTO.
È IL TIPO DI ARTE CHE INVITA A PENSARE E RIPENSARE, QUALITÀ CHE VALE IL SUO PREZZO."

Break the code, solve the crime

Matite colorate ed olio su carta montata su pvc, istantanee fuji instax, finto Alcantara
47x33 cm, 2025.



Abisso aniconico con tenda

pittura ad olio su tavola, finto Alcantara
lenti ingrandimento da orologiaio
20x15 cm
2024

Vojeur

pittura ad olio su tavola, finto Alcantara
20x15 cm
2025

Abisso aniconico con tenda

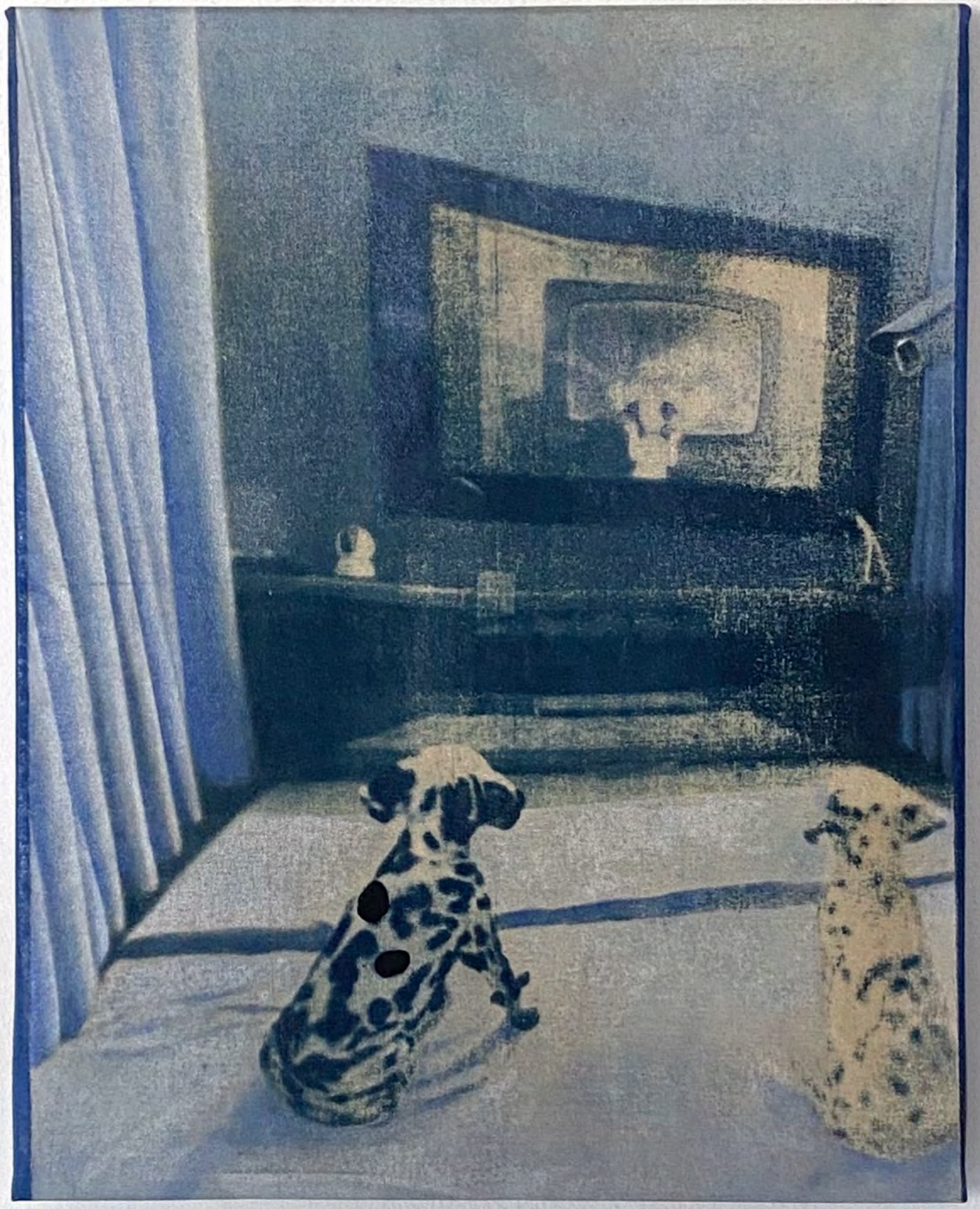
pittura ad olio su tavola, finto Alcantara, lenti ingrandimento da orologiaio
20x15 cm
2024

Vojeur

pittura ad olio su tavola, finto Alcantara
20x15 cm
2025

dettaglio:
Abisso aniconico con tenda

cornice in Alcantara
lenti ingrandimento da orologiaio
20x15 cm
2024



Abisso di dalmata e tv

cianotipia, pigmento ed olio su tela,
finto Alcantara.
40x50 cm
2024

# 24 INTIME STANZE

**DIEGO RANDAZZO**

# ORIGINALI

# RIPRODUZIONI DI NUOVI MONDI

# SCHEDA DELL'OPERA

TITOLO
24 intime stanze / dalla serie 'Originali riproduzioni di nuovi mondi'.

DESCRIZIONE

L'intimità del nostro quotidiano, una delle cose più autentiche che ci rimane, ma la tecnologia ed i suoi supporti hanno violato anche questa sfera. Che cosa succederebbe se, tutto ad un tratto, i dispositivi di sorveglianza che ci circondano puntassero l'obiettivo sulle nostre 'intime stanze', a nostra insaputa. Nulla di più attuale, dalla 'profilazione' al riconoscimento facciale, siamo parte di questo meccanismo. Perciò l'immagine evocata in questo lavoro pittorico e fotografico - e reiterata ben 24 volte - non è altro che la rappresentazione simbolica ed estrema dello sconfinamento tecnologico nel nostro privato. Siamo anche oltre l'On life, il contesto ibrido codificato da Luciano Floridi nell'ormai lontano 2014. Il corpo nudo, disteso nell'intimità del proprio letto, è sorvegliato e spiato da una telecamera a circuito esterno, che si protende 'stranamente' da fuori verso l'interno, varcando la soglia di una finestra.
Quest'opera realizzata in cianopittura, della serie 'Originali riproduzioni di nuovi mondi', è nata a partire da diverse sessioni di interrogazioni condotte con l'Ai. In queste sessioni la generazione di errori - elementi discordanti che evadono dal contenuto originale - è sempre rilevante ed è protagonista delle forme e delle storie raccontate. La riflessione fondante è che, nonostante il progresso tecnologico punti sempre ad una maggiore sofisticazione dei suoi strumenti algoritmici, cercando livelli di dettaglio e verosimiglianza 'ultraperfomante', c'è sempre qualcosa che sfugge al controllo e al contesto, riconducendo il senso di tutto il processo alla vera natura umana. L'errore, l'elemento discordante, il caso, il neo, la macchia, sono aspetti propri della natura analogica dell'essere umano ed è del tutto evidente riscontrare queste peculiarità nei manufatti prodotti dall'uomo.

Nell'opera proposta il dettaglio discordante dell'immagine ribaltata (vedi l'immagine 2 nel dettaglio qui di seguito), 1 sola su 24 immagini, vuole focalizzare l'attenzione proprio su questi temi. Il mondo dell'Ai è imbevuto di questa umanità, e, conseguentemente, di tutti gli errori che porta con sé. Per questo il fenomeno dell'Ai andrebbe studiato e sondato in tutte le sue possibilità, perché è un tutt'uno con l'essere umano.

DIDASCALIA

24 intime stanze / dalla serie 'Originali riproduzioni di nuovi mondi'
Cianotipia e pittura ad olio su tela grezza
120x100x2 cm
24 elementi 18x24x2 cm (ciascuno)
2024

# APPROFONDIMENTI PER IL FRUITORE

- Perché 24? il numero 24 è un richiamo al linguaggio del Cinema. Infatti nel linguaggio cinematografico il tempo è scandito in fotogrammi x secondo e la velocità codificata sin dagli albori è quella di 24 fotogrammi per secondo. Quindi 1 secondo di tempo reale equivale a 24 immagini in successione, in termini filmici. Il riferimento all'immagine in movimento è sempre presente nei miei lavori in quanto l'elemento temporale è quello che più mi affascina. Il senso cinematografico del lavoro però è proposto in senso concettuale, quasi per rimozione e sintesi, in quanto la narrazione è praticamente assente o relegata a dei minimi spostamenti, quasi impercettibili, del soggetto illustrato. Queste lievi differenze tra un soggetto e l'altro - che io chiamo vibrazioni o respiro - non sono prodotte consapevolmente (e qui sta la provocazione) ma sono altresì peculiari della tecnica analogica utilizzata. La fotografia analogica, come la pittura, può produrre solo esperienze uniche.

- Per realizzare le cianotipie è stata utilizzata un'unica matrice (1 solo negativo). Essendo un procedimento di stampa analogica, che si ottiene attraverso processi chimici (spesso instabili) il risultato ottenuto è sempre diverso. Quindi a parità di negativo notiamo una gamma di sfumature diverse per ogni tela.

- In questo lavoro ho codificato una tecnica personale che ho chiamato 'cianopittura'. La prima fase prevede la stampa in cianotipia. La seconda fase è quella pittorica, dove procedo per sovrapposizione con la pittura ad olio. Alcuni elementi del soggetto già presenti nella stampa vengono accentuati, mentre altri vengono completamente ridisegnati, come il dettaglio della telecamera.

# DISPOSITIVI / 1

## 21X14X3 CM, BASSORILIEVO IN GRÈS, SMALTO, 2023

’Perché ci prendiamo gioco dei nostri animali da compagnia. I nostri ‘*amici’*, cani e gatti, li vestiamo e addobbiamo come fossero degli inermi alberi di Natale o dei fantocci impagliati’.

Quest’opera, dall’intento provocatorio, prende spunto da un’immagine trovata su facebook dove è ritratta una comitiva di Bracchi Italiani coperti con lenzuola bianche, forate in corrispondenza degli occhi, ed una serie di zucche riposte ai loro piedi. Questa foto, trovata all’interno di un gruppo facebook di amanti di bracchi Italiani, è corredata da un post che recita così: Happy spooky season / Buona stagione spettrale.

Dall’intento squisitamente umoristico del post precipitano una serie di interrogativi e questioni legati alle tendenze ‘antropizzanti’ dell’uomo sugli animali.

21X14X3 CM, BASSORILIEVO IN GRÈS, SMALTO, 2023 (DETTAGLI)

# DISPOSITIVI / 2

## 21X14X3 CM, BASSORILIEVO IN GRÈS, PITTURA ACRILICA SU TAVOLA, 2023

Una mensola in grès su cui è poggiato un quadro al cui interno è dipinto un fotografo intento a scattare con un tradizionale banco ottico di fine ottocento e telo nero oscurante sul capo.

Come nel caso dei ‘bracchi Italiani fantasma’, anche qui assistiamo ad un figura nascosta da un telo nero. In questo caso si tratta di un fotografo, un fotografo d’altri tempi (in pochi scattano ancora con il banco ottico) avvolto nel suo mantello nero prima di scattare una fotografia in grande formato.

Nulla sappiamo del soggetto inquadrato, perché accanto al fotografo vediamo solo una parete vuota ed una grande finestra che illumina lo spazio. Ma è proprio l’assenza del soggetto inquadrato, ed anche il gioco di specchi e relazioni che si crea tra il supporto mensola (ceramica) ed il treppiedi che sorregge il banco ottico (pittura), che ci proietta vorticosamente dentro il quadro, rendendoci i veri protagonisti della scena.

# DISPOSITIVI / 3

## 15X16X3 CM, BASSORILIEVO IN GRÈS, PELLICOLA INSTAX WIDE, ELABORAZIONE CON AI, 2023

Una donna, probabilmente di origini afgane, passeggia in un bosco con al guinzaglio il suo levriero afgano. La donna è vestita e completamente coperta da un velo blu (il riferimento è il burqa), come da tradizione e prescrizione religiosa. Il levriero, invece, è molto curato nell'aspetto esteriore, dal golfino che indossa al codino che gli adorna il capo.

L'intento è di creare un contrasto tra costrizione sociale e spersonalizzazione identitaria e gli eccessi decorativi e '*personalizzanti*' della moda. Sorregge il tutto un bassorilievo in grès metà cane e metà nuvola.

(Immagine realizzata con l'intelligenza artificiale)

(Immagine realizzata con l’Ai)

# DISPOSITIVI / 4

## 20X13X3 CM, BASSORILIEVO IN GRÈS, PELLICOLA INSTAX SQUARE, ELABORAZIONE CON AI, 2023

Un supporto in Grès che riproduce i tradizionali angolari utilizzati nei vecchi album fotografici per attaccare le fotografie alle pagine. All'interno è appoggiata un'instantanea che ritrae soggetti femminili il cui volto è nascosto e tagliato dall'inquadratura.

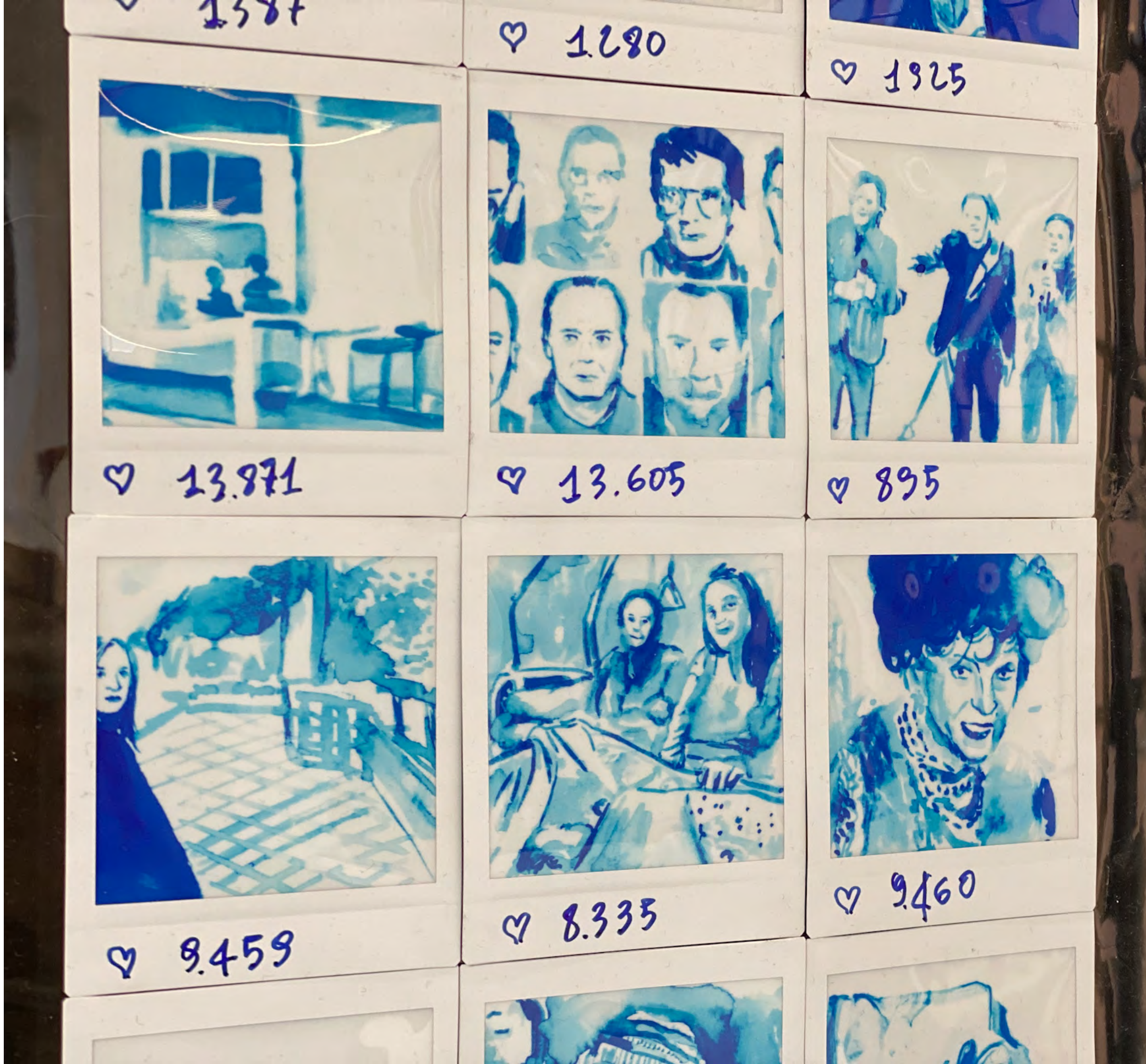
Il soggetto: in primo piano sulla sinistra una donna di schiena. Un po' più indietro un'altra donna punta l'obiettivo della camera verso la donna di spalle e, contestualmente verso di noi spettatori. Anche il volto della fotografa è tagliato dall'inquadratura dell'istantanea. In questo lavoro, come nelle altre opere della serie, si parla di immagini che descrivono identità rimosse e velate (di animali e animali umani).

*(Immagine realizzata con l'intelligenza artificiale)*

**On life**
**MIPS - Università Cattolica del Sacro Cuore**

disegni ad ecoline, pvc trasparente, nylon
243 istantanee Fuji Instax suddivise in tre elementi da 30x230x60 cm

2022




**On life (dettaglio)**
**MIPS - Università Cattolica del Sacro Cuore**

disegni ad ecoline, pvc trasparente, nylon
243 istantanee Fuji Instax suddivise in tre elementi da 30x230x60 cm

2022

**La caccia**
Mostra personale ‘Pluto on me’
Fondazione Leonesia

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

**La caccia**
Mostra personale ‘Pluto on me’
Fondazione Leonesia

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

**Le origini 2**
Mostra personale ‘Pluto on me’
Fondazione Leonesia

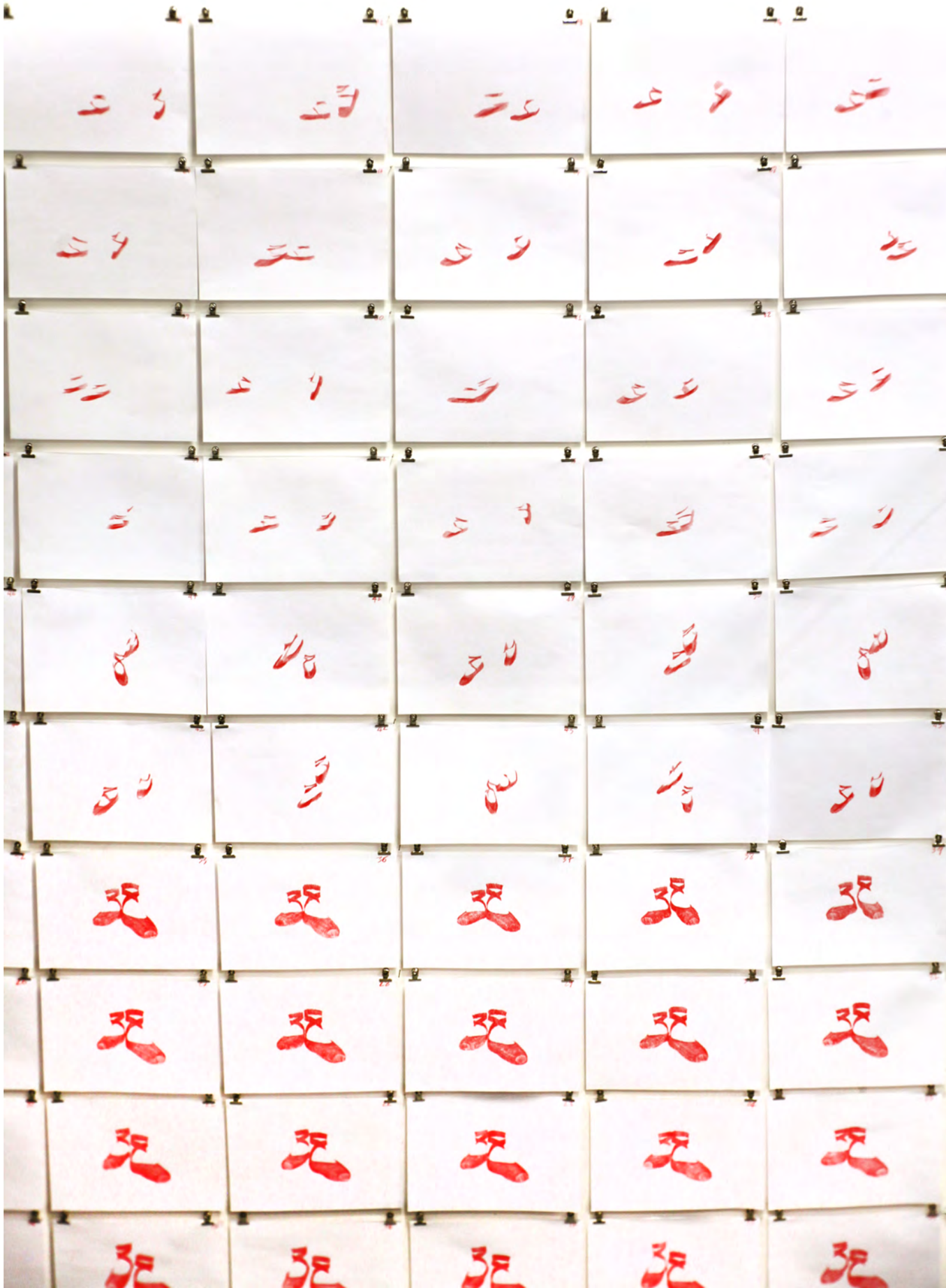
Lightbox, legno, matita blu,
foglio da lucido, carta velina,
luce led
9x80x10 cm,
2022

# Clicca qui

**per visionare l’animazione da cui ha origine l’installazione**

**Red Shoes without Vicky**

Installazione tratta da
animazione rotoscope
72 fogli A4, matita rossa,
nylon, morsetti
180x280 cm
2021

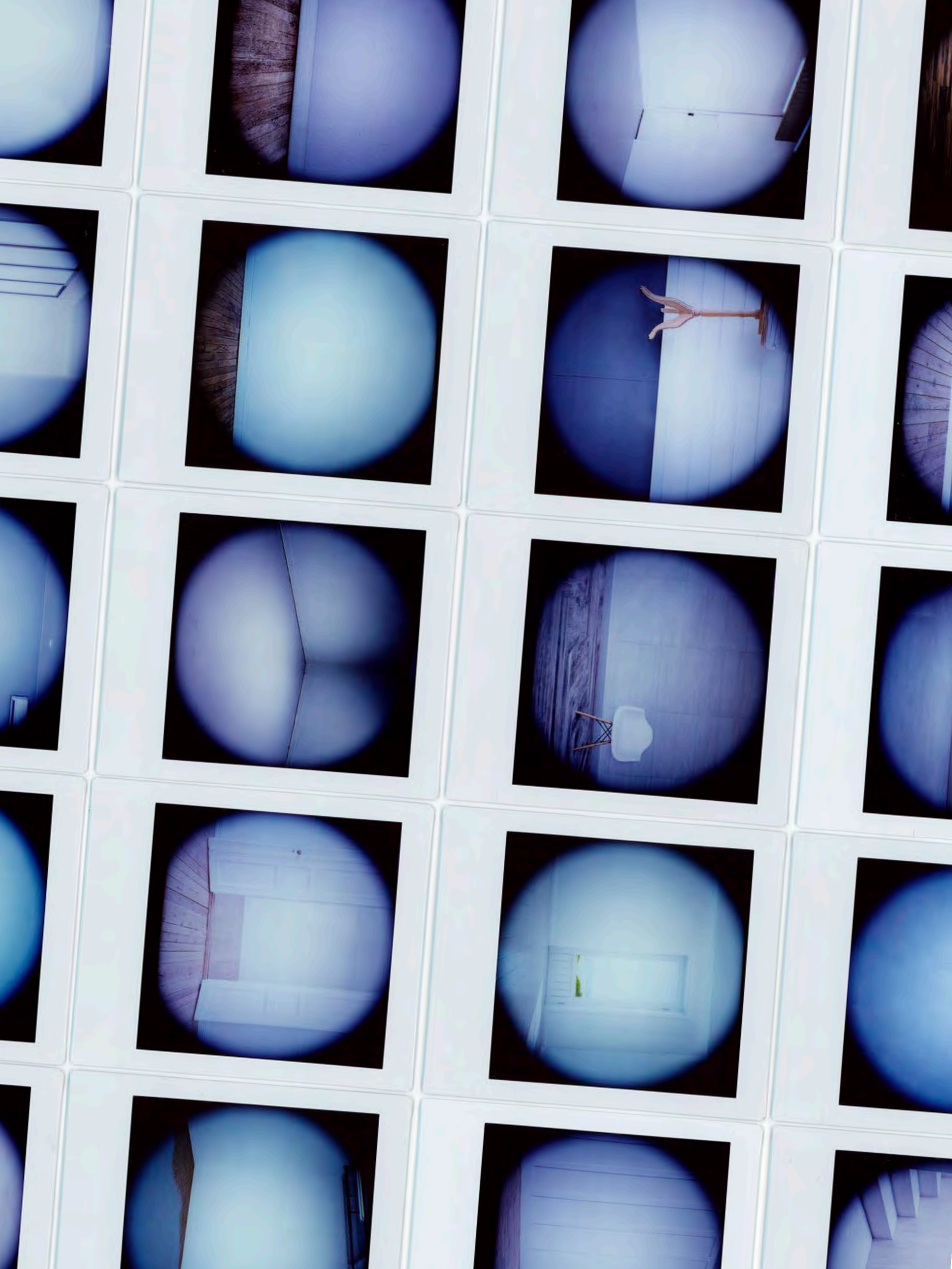


Lady bags 15-year jail for de

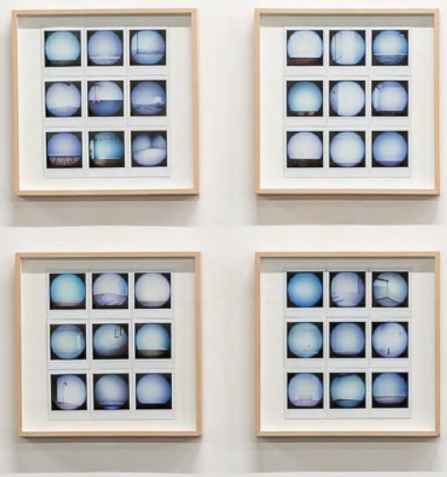
newsbeezer.com

**Blue Google on marble**
Galleria ADD-art,
Spoleto

Cianotipie su marmo
bianco di Carrara
frantumato, Alcantara,
legno,
45x45X7 cm
2021



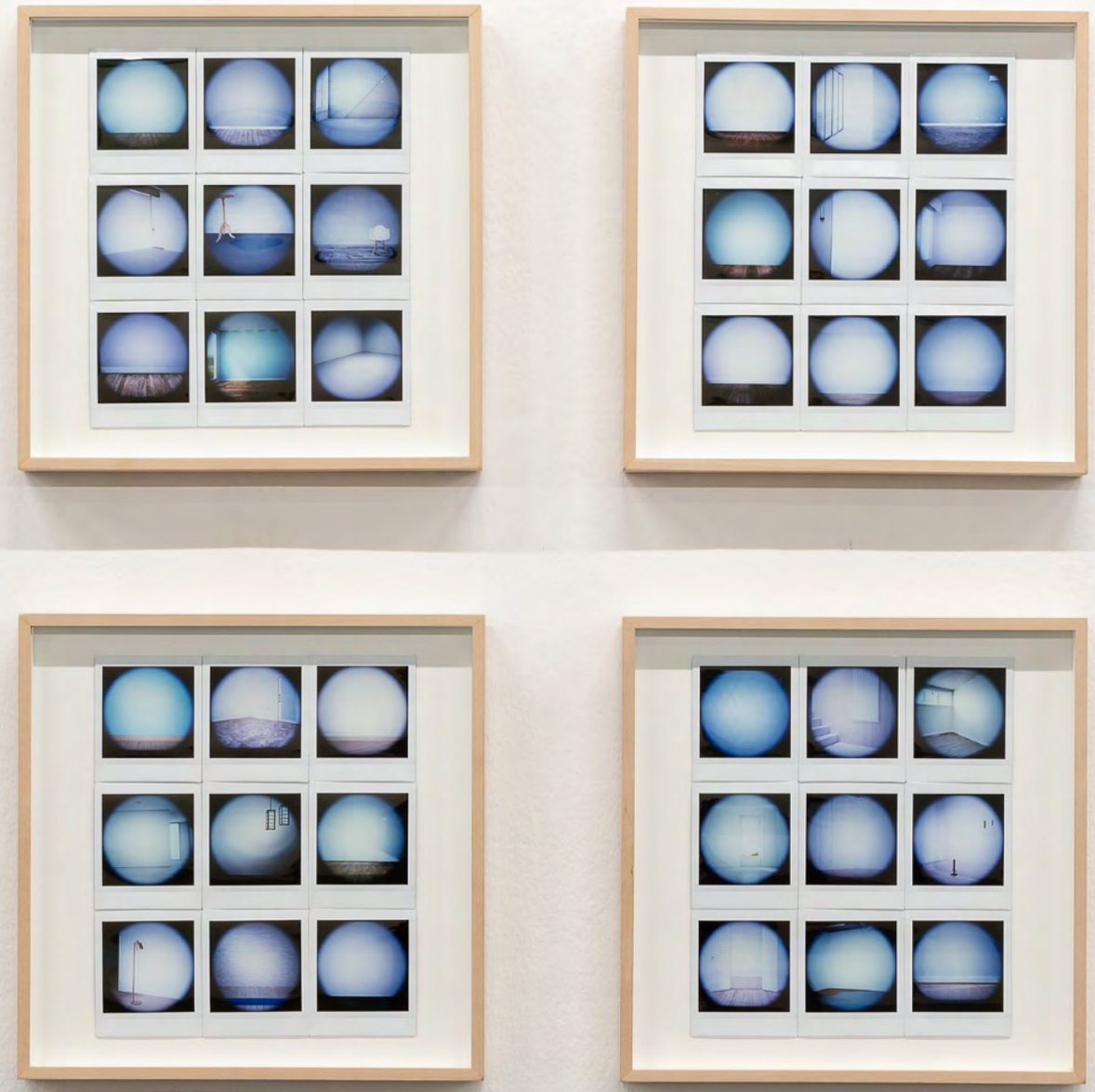
TALENTPRIZE 2023, Mattatoio (Roma) / **MENZIONE SPECIALE DELLA GIURIA**
YICCA ART PRIZE 2022, 28 Piazza di Pietra gallery (Roma) / **VINCITORE PRIMO PREMIO**



**DIEGO RANDAZZO**
*FLAT / Perché un algoritmo elimina l'uomo da una stanza piena di solitudine?*
MENZIONE SPECIALE GIURIA

FLAT / Perché un algoritmo
elimina l'uomo da una
stanza piena di solitudine
Courtesy Galleria ADDart,
Spoleto

36 Istantanee Fujifilm
Instax Square
70 cm x 70 cm x 4 cm
2020



FLAT / Perché un algoritmo elimina l’uomo da una stanza piena di solitudine
Courtesy Galleria ADDart, Spoleto

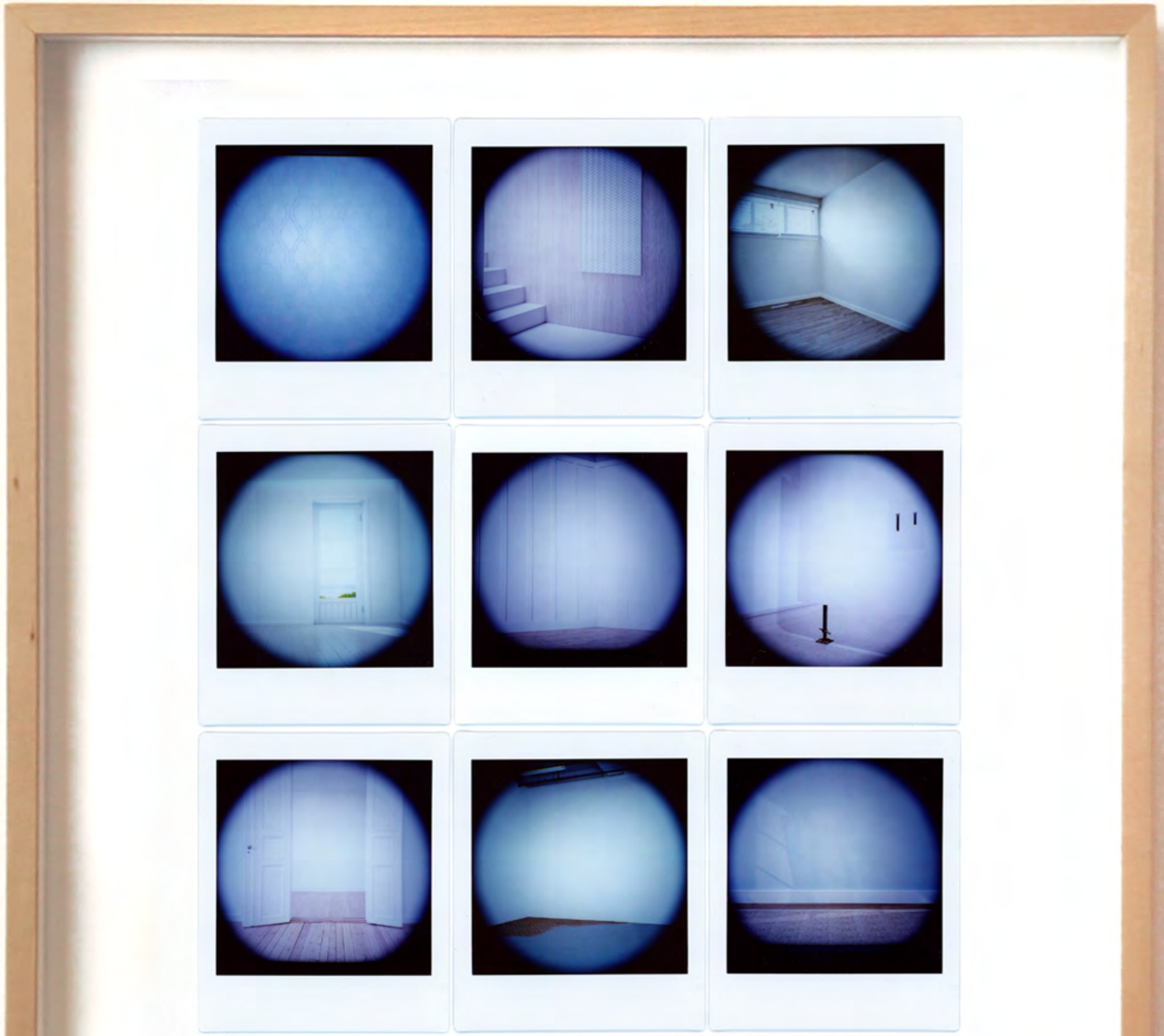
36 Istantanee Fujifilm Instax Square
70 cm x 70 cm x 4 cm
2020

## Emilio Isgrò
## Come cancellare l'inutile

Un racconto intimo ci porta a comprendere la ricerca di un artista tra i più grandi della storia contemporanea, Emilio Isgrò. Attraverso la testimonianza diretta dell'artista e gli interventi della curatrice Renata Cristina Mazzantini, il film, diretto da Guido Talarico e selezionato al Festival del Cinema d'Arte di Berlino, ripercorre la vita e l'arte del maestro siciliano, noto per le sue iconiche cancellature. Il suo linguaggio, poetico e potente allo stesso tempo, è votato a restituire nuovi significati alla parola, semplicemente nascondendola.

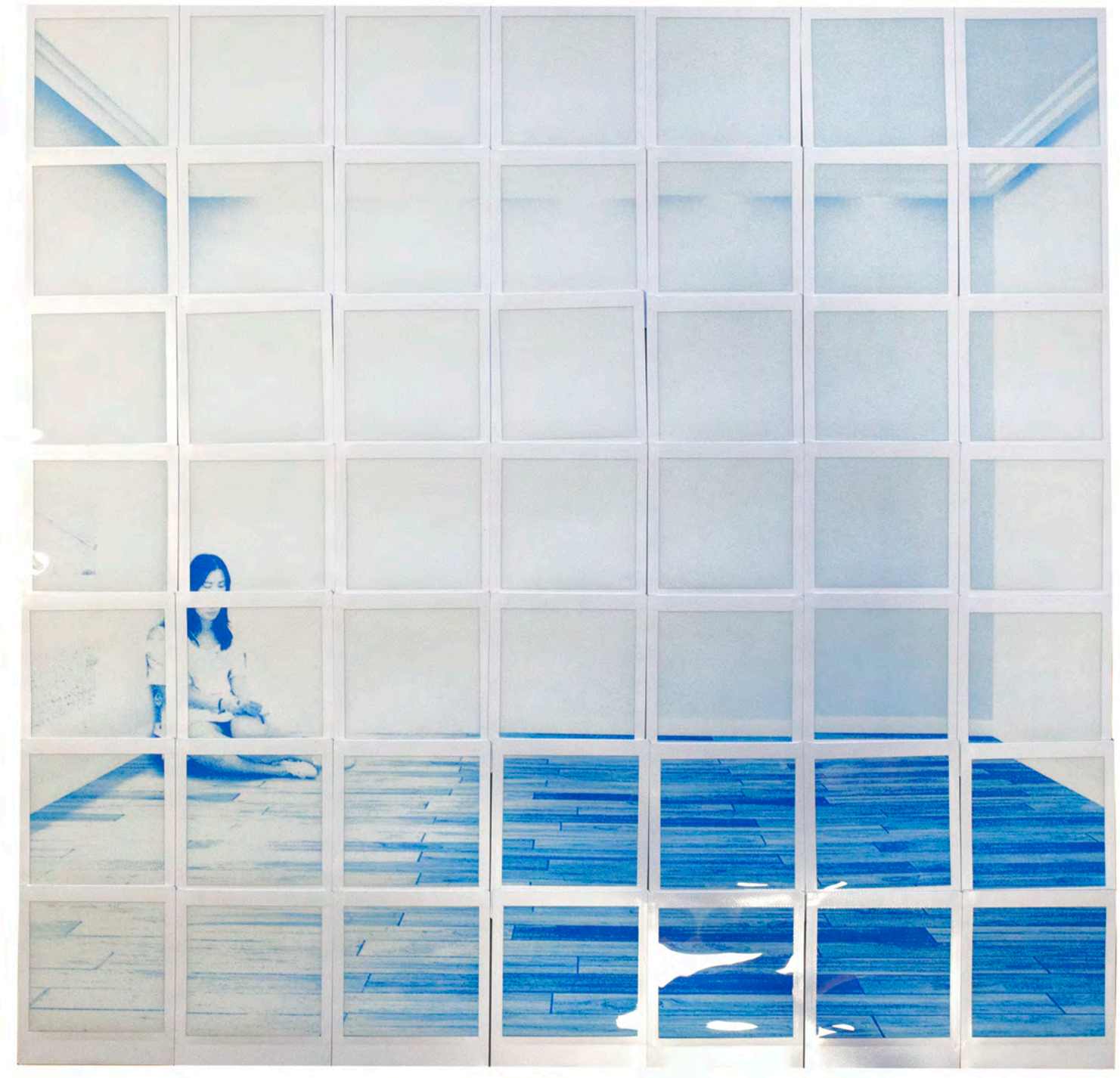
Il documentario, disponibile su Rai Play, è prodotto da FAD, società di produzione di Guido Talarico, e da Lilium Distribution di Simona Garibaldi, in collaborazione con Rai Cultura e con Treccani – Istituto della Enciclopedia Italiana. Il montaggio del film è di Camilla Gionfoli, la fotografia di Francesco Talarico.

DIEGO RANDAZZO



**FLAT / Perché un algoritmo elimina l'uomo da una stanza piena di solitudine**
Courtesy Galleria ADD-art, Spoleto

Istantanee Fujifilm Instax Square
30 cm x 30 cm x 4 cm
2020



**Mosaico Blue Flat**

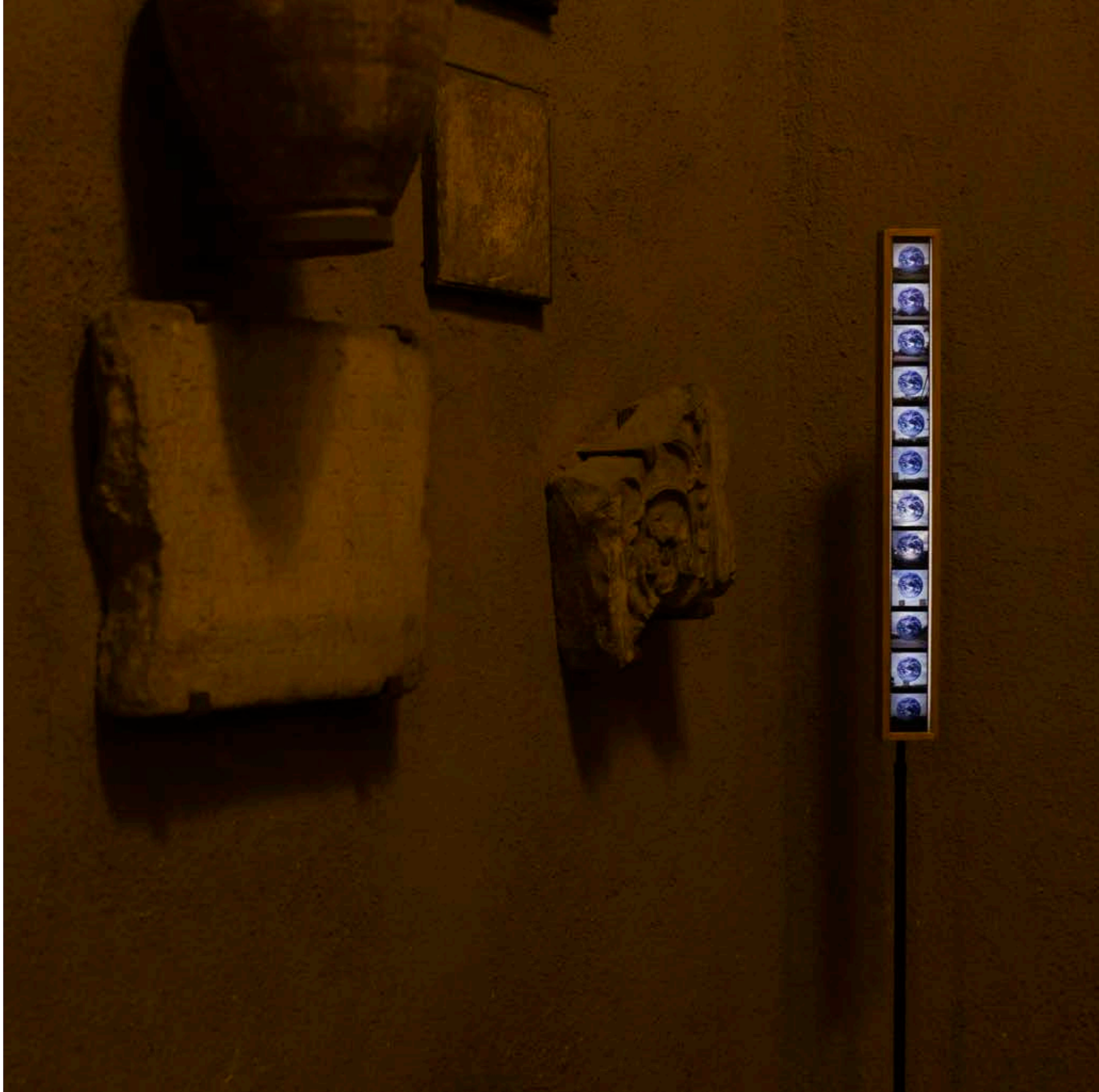
Composizione di 49
istantanee Fuji instax
square,
70×70 cm
2021

**La biglia Blu**
Premio Arteamcup 2019
Fondazione Dino Zoli

cianotipie su marmo
bianco di Carrara
frantumato
100 cm x 40 cm x 4 cm
2020

**#Kids**
Vetrofania luminosa
permanente,
Casa della
Memoria di Milano

disegno a grafite,
stampa su
poliestere opalino,
luce led
2 m x 2 m
2018



**Verso Blu Marble**
installazione Università
Cattolica del Sacro
Cuore di Milano

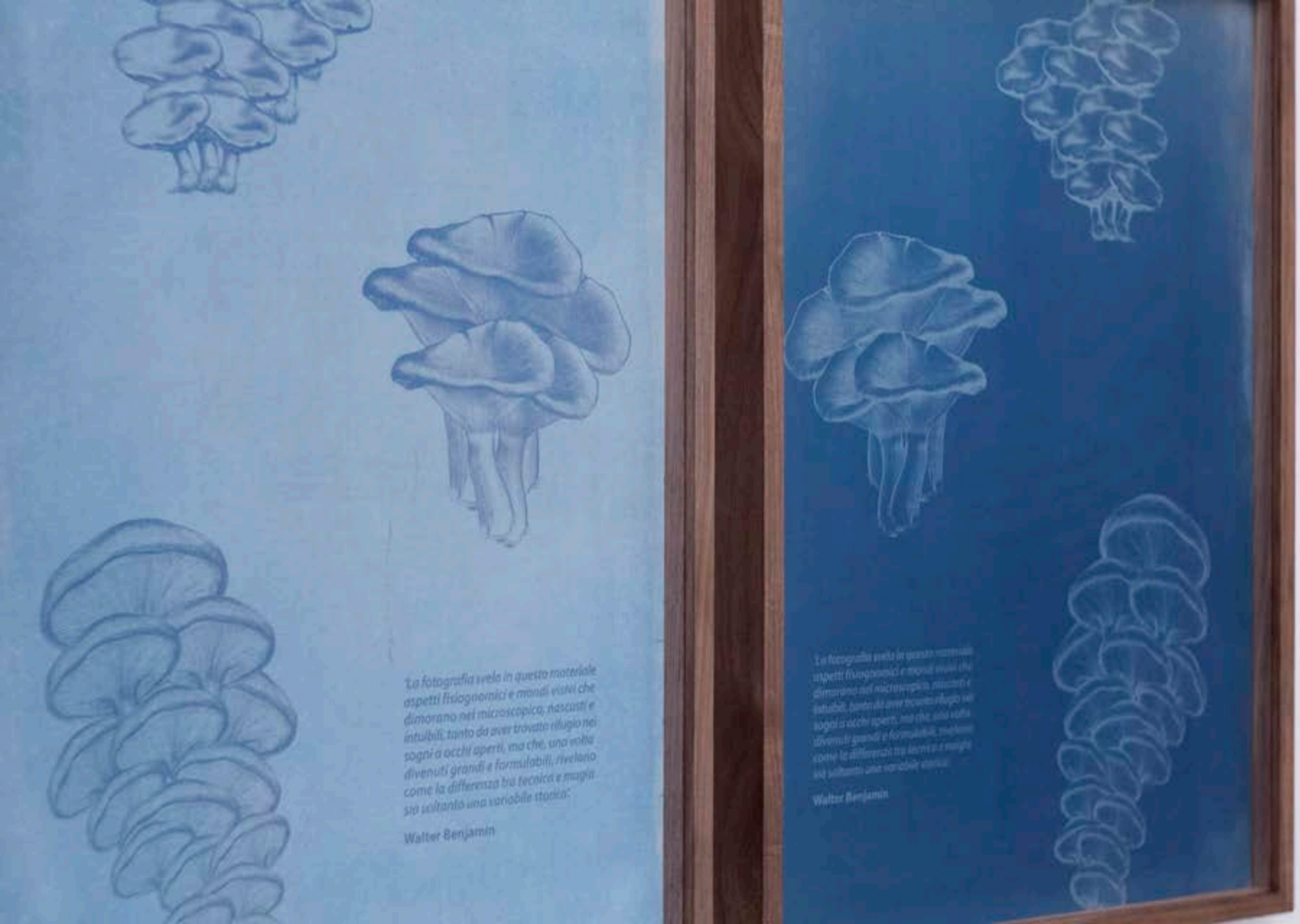
legno, luce led, pellicola
diapositiva 120 mm
(dettaglio)
10x80X5 cm
2019

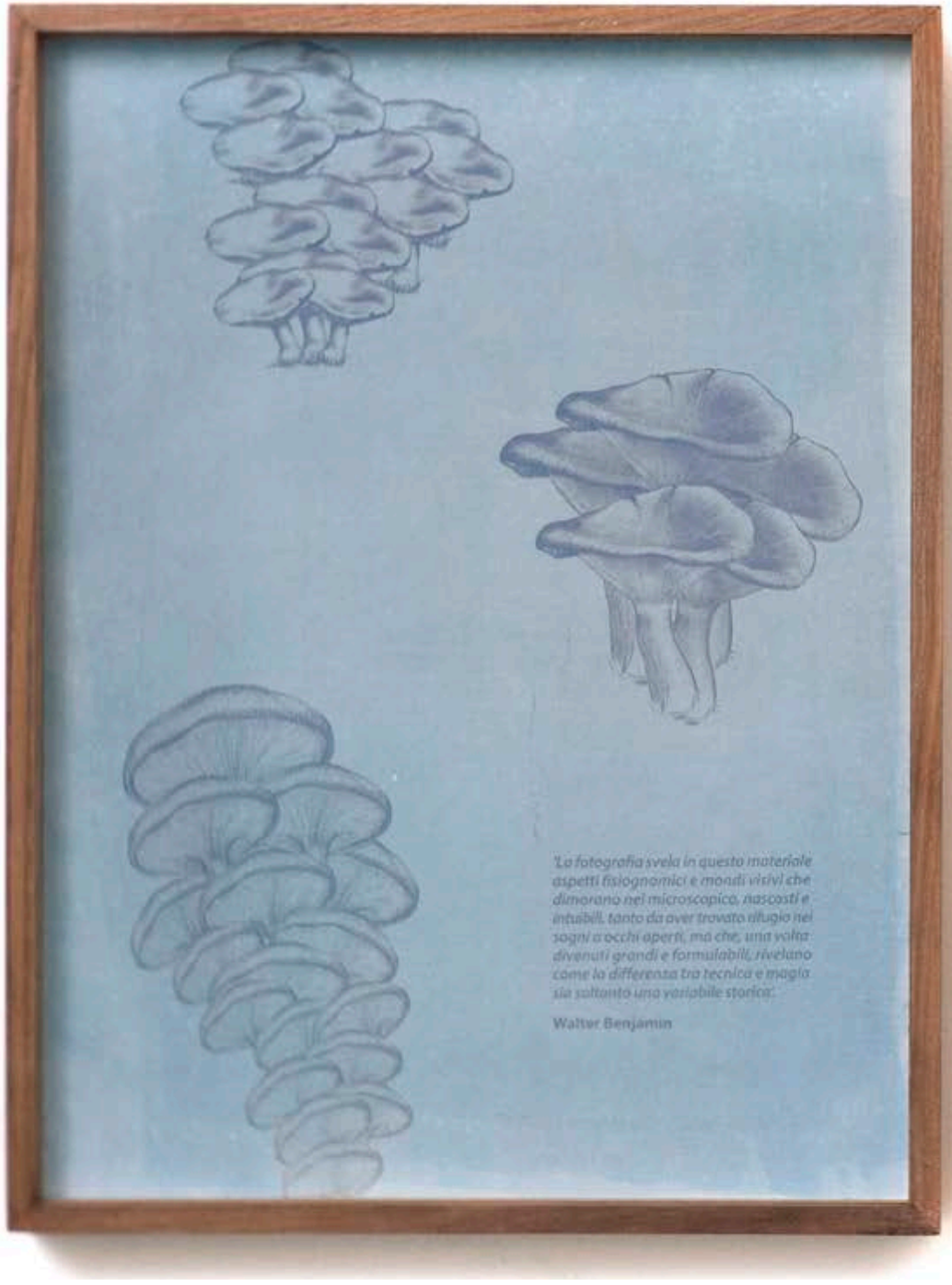
**Quel che resta**
Premio Cramum
Villa Bagatti Valsecchi

Cianotipe su Marmo di
Carrara frantumato
80x80x1,5 cm
2018

**Mutoscope II**
**Tutto l'intorno del momento**
Premio Cramum
Grande Museo del Duomo

legno, carta, acquerello, plastica, gomma, componenti elettroniche.
13x13x14 cm
2017


La fotografia svela in questo materiale aspetti fisiognomici e mondi visivi che dimorano nel microscopico, nascosti e intuibili, tanto da aver trovato rifugio nei sogni a occhi aperti, ma che, una volta divenuti grandi e formulabili, rivelano come la differenza tra tecnica e magia sia soltanto una variabile storica.
Walter Benjamin
La fotografia svela in questo materiale aspetti fisiognomici e mondi visivi che dimorano nel microscopico, nascosti e intuibili, tanto da aver trovato rifugio nei sogni a occhi aperti, ma che, una volta divenuti grandi e formulabili, rivelano come la differenza tra tecnica e magia sia soltanto una variabile storica.
Walter Benjamin



**Illudens 4**
Opera finalista Arte
Laguna 2021

stampa Uv su carta da
disegni a grafite
62x42X4 cm
2018

**Sineddoche**
Serie ‘I quadri di famiglia’

cianotipia su carta da disegni
32x42X4 cm
2018

Diego Randazzo (Milano 1984) vive tra Milano e Belluno. Consegue la maturità al Liceo Artistico di Brera e si laurea in Scienze dei Beni Culturali con una tesi in ‘Istituzioni di regia’ presso l’Università degli Studi di Milano. Il suo lavoro, articolato su diversi media, è concentrato su alcuni dei principali temi della cultura visuale: l’esperienza dell’immagine, con tutte le sue componenti emotive, evocative, antropologiche e sociali; i dispositivi del guardare, che diventano spesso, a loro volta oggetto/soggetto dell’opera; l’archeologia dei media, intesa come indagine sulle origini tecnologiche dello sguardo moderno e contemporaneo, lo sguardo della macchina, aggiornato sul le più recenti innovazioni (dall’algoritmo alle immagini operative); la dimensione del racconto; l’immersività o – al contrario – la straniazione prodotta dal rapporto con il medium. Sue opere son presenti in collezioni pubbliche e private. Finalista in svariati premi d’Arte contemporanea (The Gifer Festival, Premio Cramum, Arte Laguna, Combat Prize, Premio Ora, Arteam Cup) nel 2023 si aggiudica il primo premio dell’**Yicca art prize** e riceve la Menzione della Giura al **Talent Prize** di Insideart Magazine. Nel 2024 la sua installazione **#Kids**, tributo alla tragedia dei Piccoli Martiri di Gorla e opera permanente di **Casa della Memoria di Milano**, rientra nel progetto di **mappatura dell’Arte Pubblica** realizzata dal Mudec di Milano. Incomincia a lavorare sulle problematiche degli algoritmi già nel 2020 con il progetto ‘Immagini Simili’ – presso la Galleria ADD-art, per la cura di Bianca Trevisan – fino ad oggi, attraverso lo studio dell’Ai come strumento di ricerca visiva ed indagine sociale.

Ig: diego__randazzo

web site: www.diegorandazzo.com

cell.: 3491251504

mail: berglynch@gmail.com

**Awards**

2024

finalista sezione pittura **Combat Prize 2024,** Museo Civico Giovanni Fattori ex Granai di Villa Mimbelli, Livorno.

2023

finalista e ‘Menzione speciale della Giura’ **Talentprize 2023**, Mattatoio, Roma.

‘Artista segnalato dalla Giuria’, sezione fotografia, Combat Prize 2023.

Vincitore **Yicca art prize** 22/23 – 28 Piazza di Pietra fine art gallery, Roma, Giuria: Sarah Palermo, Francesca Anfosso, Jon Gorospe.

2022

Finalista **Premio Arteam Cup** 2022 – Fortezza del Priamar, Savona, a cura di Matteo Galbiati e Livia Savorelli.

2021

Finalista **Art Talent Fair Prize** presso ArtePadova 2021.

Vincitore del Premio speciale #arteamcuponair all'interno del **Premio Arteam Cup** 2020 – **Fondazione Dino Zoli**, Forlì, a cura di Arteam.

Finalista **Arte Laguna Prize,** Arsenale, Venezia.

2020

Finalista **Art Rights Prize**

Finalista **Premio Arteam Cup** 2020 – **Fondazione Dino Zoli**, Forlì, a cura di Arteam.

2019

Vincitore Premio Ora. Artista selezionato dalla **Galleria Add-Art** di Spoleto.

Finalista Premio Arteam Cup 2019 – Nilla Nobel Sanremo, a cura di Arteam.

Finalista Premio Radar Mexico. Artista selezionato dalla **Galleria Cordoba Lab**, Oaxaca, Messico.

2018

Finalista VI PREMIO CRAMUM per l'Arte Contemporanea – Villa Bagatti Valsecchi, Varedo. A cura di Sabino Maria Frassà.

COMBAT PRIZE, artista segnalato nella sezione 'Installazione e scultura'.

2017

Finalista THE GIFER FESTIVAL, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo – Galleria Sabauda, Polo Reale di Torino. A cura di Arte Sera.

Finalista e 3° classificato al V PREMIO CRAMUM per l'Arte Contemporanea – Grande Museo del Duomo di Milano. A cura di Sabino Maria Frassà.

**Solo Exhibitions (selected):**

2025

Pitturai prove di vita accelerata, bi-personale con Sergio Baldassini, Palazzo Due Mondi, Spoleto.

2022

Pluto on me, Subplace, Milano, a cura di Kevin McManus e Rossella Moratto

Pluto on me, Scintille d’arte VI^ edizione, Fondazione Vittorio Leonesio, Puegnago del Garda, a cura di Kevin McManus e Mariacristina Maccarinelli.

2021

Immagini simili / studio 1, Galleria ADD-art, Spoleto. A cura di Bianca Trevisan

2019

KIDS – Ancora Piccoli Martiri, Teatro della Cooperativa, Milano. A cura di Sabino Maria Frassà.

KIDS – Ancora Piccoli Martiri, Casa della Memoria, Milano. A cura di Sabino Maria Frassà.

2018

ILLUSORIE VISIONI D’ARGENTO, Milano Photo Festival, Manifiesto Blanco, Milano. A cura di Alessandra Paulitti.

2017

LAGERSTROEMIA ANIMATA, Rosso Segnale 3001 Lab Gallery, Milano. A cura di Openhouse Milano.

TUTTO L’INTORNO DEL MOMENTO, Fuori Salone – Milano Design Week, Nhow Milano. A cura di Mamarocket

**Group Exhibitions (selected):**

2024

Openstudio, collettiva con opere di Davide Bianchi, Giuseppe Buffoli, Joykix, Diego Randazzo, con la partecipazione di Rossella Moratto, StudioPepe36 Milano

2023

Festival Tank Immagine Analogica, Esposizione + Talk, presso Ex Consorzio, Apecchio (PU). A cura di Associazione Terrae.

MIPS, Itinerari di Arte e Spiritualità, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano. A cura di Elena Di Raddo, Cecilia De Carli e Bianca Trevisan

2022

‘Drawing as concept #2’
Centro per l’Arte Contemporanea Trebisonda, Perugia, testi di Maila Buglioni e Aldo Iori

Here. Between Not-yet and No-more, Galleria Milano, Milano, a cura di Bianca Trevisan, Nicola Pellegrini e Toni Merola

2021

17ma Giornata del contemporaneo Amaci, Ring'round, Studio di Camilla Marinoni, Bergamo, a cura di Rossella Moratto

31ma edizione di ArtePadova, finalista Art Talent Fair Prize

16ma edizione di ArtVerona, Galleria Add-Art di Spoleto

Corpo a Corpo a Corpo #2 Cso, Walkinstudio/ Studiopepe36 Milano, a cura di R+S+AK

Art Verona Digital, Galleria Add-Art di Spoleto. Giornata Mondiale del Disegno.

Autoprogettazione, Galleria Milano, Milano, a cura di Bianca Trevisan, Nicola Pellegrini e Toni Merola

2020

I SORGIVI, Spazio Punto, Milano. A cura di Laura Ghirlandetti

2019

EXPERIRI, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano. A cura di Elena Di Raddo, Cecilia De Carli e Bianca Trevisan

Mostra dei finalisti Premio Arteam Cup 2019, Nilla Nobel, Sanremo. A cura di Livia Savorelli e Matteo Galbiati.

2018

AVEVO 20 ANNI, VI PREMIO CRAMUM per l'Arte Contemporanea – Villa Bagatti Valsecchi, Varedo. A cura di Sabino Maria Frassà.

SPATIUM – Le Stanze del Contemporaneo, Castello di Pagazzano. A cura di Angela Madesani. Catalogo Scalpendi.

2017

The Gifer Festival 2017, Fondazione Sandretto Re Rebaudengo – Galleria Sabauda, Polo Reale di Torino. A cura di Arte Sera.

5° PREMIO CRAMUM per l'Arte Contemporanea, Grande Museo del Duomo di Milano. A cura di Sabino Maria Frassà. Collettiva dei finalisti selezionati per il Premio.

SELFIE-SH, Nhow Milano. A cura di Elisabetta Scantamburlo.

2016

AUDIOVISIVA, Base Milano. A cura di Esterni – Milan Film Festival – NoName Space

2013

PREMIO MENOTRENTA, Officine Creative Ansaldo O.C.A – area Ex Ansaldo, MIlano. A cura di Associazione le Belle Arti. Finalista.

2011

B.Y.O.B. Milano, Spazio Concept. A cura di Guia Cortassa e Barbara Meneghel.

2010

ALDA MERINI – Un angelo dalla pelle troppo sottile, Circolo Berltolt Brecht, Milano.

2009

AM+RE, Fabbrica del Vapore, Milano.

2008

PAOLO DI TARSO. Architetto della speranza tra letteratura e teologia, Chiostro Santa Maria della Grazie, Milano. A cura di Marco Flamine, catalogo Edizioni Paoline.

2007

ADESSO E' QUANDO, MuseoTeo, 3° Giornata del Contemporaneo Amaci, Milano. A cura di Chiara Carolei.

2006

IN QUALI LUOGHI, Tufanostudio25, Milano. A cura di Chiara Carolei.

2005

DOCCIA VIDEO-TEATRALE, 1° Giornata del Contemporaneo Amaci, Tufanostudio25, Milano. A cura di Tullio Brunone e Nicoletta Meroni.

CORPI INCUBATI, Associazione culturale Scalo10, Milano.

‘’Distanza e vicinanza, fuggevolezza e sottile empatia: davanti ai lavori di Diego Randazzo è facile sentirsi sospesi in un limbo di non immediata comprensione, come se qualcosa di invisibile si frapponesse tra lo spettatore e l’opera, che poi non è altro che un’emanazione necessaria del suo essere in quanto artista e uomo. Sebbene infatti la patina vagamente estetizzante possa far pensare, ad un primo sguardo, ad un esercizio di stile, in realtà dietro alla sua ricerca si cela un universo che ha molto a che vedere con il suo vissuto e, ancor più, con il suo percepito’’.

*Bianca Trevisan*