



RICCARDO
Persico

Indice / Index

- La mitopoiesi di Riccardo Persico Pg. 2
The Mythmaking of Riccardo Persico,
Luca Farulli
- Scritture Pg. 9
Writings,
Cristina Calicelli
- Frammenti di cultura pop nell'opera di Pg. 15
Riccardo Persico
Fragments of pop culture in the work
of Riccardo Persico,
Sara Ugolini
- Opere / Works Pg. 21
- Biografia dell'artista Pg. 76
Biography of the artist,
Giulia Pettinari

La mitopoiesi di Riccardo Persico *The Mythmaking of Riccardo Persico*

L'immagine artistica lotta, ogni volta, con il pericolo della trasparenza, con quel punto zero che la annienta in quanto immagine: per tale ragione, un dipinto non è una mera riproduzione, bensì, primariamente e sempre, un giudizio, una valutazione sulla realtà. Lasciar trasparire l'oggetto, il fenomeno, farsi da lato senza esercitare resistenza riduce, infatti, l'immagine ad un vetro attraverso il quale si vede. La 'fatica' dell'immagine consiste, invece, proprio nel semplificare, nel ridurre la scena, nel porre in evidenza ed in espressione, così da far vedere ciò che, altrimenti, non si vedrebbe. E' all'interno di questa 'fatica' che si iscrive il lavoro artistico di Riccardo Persico, dominato dalla relazione colore-tratto e dalla collocazione delle figure nel campo.

di/by Luca Farulli

The artistic image struggles every time with the risk of transparency, with that ultimate convergence point that annihilates it as an image: for this reason, a painting is not mere reproduction, but, mostly and always, an assessment, an evaluation of reality. Letting the object, the phenomenon shine through, stepping aside without exerting any resistance, makes indeed the image into a pane of glass through which one can see. On the contrary, the "hardship" of the image consists in simplifying, reducing the scene, highlighting and expressing, so as to show, to make one see, what would otherwise go unseen. It is this "hardship" that defines the artistic work Riccardo Persico, dominated by the relationship between colors and lines and by the placement of the figures in the field.

In opere come Kano (2012), Reptile (2012), Tiny (XX?) tali elementi della ricerca artistica di Persico appaiono in modo esemplare. Si tratta di lavori realizzati in ecoline, ovvero con una tecnica per cui il colore possiede una densità liquida, acquosa, pari all'acquerello od alla china. In tale tecnica, l'elemento cromatico ha una propria vitalità autonoma: morde il supporto cartaceo su cui è posato, creando fiordi di colore, addensamenti, refrattarietà alla figurazione definita. Si potrebbe parlare di campi-colore, in cui la trasparenza giuoca un ruolo determinante, in quanto, nel sovrapporre un colore sull'altro, non si assiste ad un fenomeno di copertura, bensì di velatura: come se facesse combaciare gli uni sugli altri vetri di colore diverso o pellicole cromatiche trasparenti. Vitale e liquido, il rosso entra nel bruno - come nel caso dell'opera Kano - si insinua

In works such as Kano (2012), Reptile (2012), Tiny (XX?), these elements of Persico's artistic research come to the forefront. These works are made in ecoline, that is with a technique in which color has a liquid, watery density, not unlike watercolor or India ink. In this technique, the chromatic element has a life of its own: it bites the paper on which it lays, creating fjords of color, pooling in denser spots, defying crisp figuration. One could speak of color-fields, in which transparency plays a crucial role, where a color overlaid on another does not lead to covering but to veiling: as if we were placing panes of stained glass or pieces of transparent film, in different colors, one upon the other. Lively and liquid, red seeps into dark brown - as in the case of Kano - creeps into it like a tongue

in esso come fosse una lingua di fuoco nella terra, vi si sovrappone creando una zona di colore terzo: indistinto. Si tratta di un fenomeno analogo a quello che interessa il colore della Laguna a Venezia, il quale galleggia come una pellicola biologica, sul cui corpo il colore non è fissabile e sfuma incessantemente nell'altro. L'eguale vale, in modo ancor più accentuato, per l'opera Reptile in cui i campi-colore sono maggiorati e carichi di sensazione: un bruno che sfuma nel verde, o meglio, sconfinava nel verde, il quale torna, poi, a divenir bruno, con punte di rosa. Quando Rudolf Steiner parlava, sulla scorta di Goethe, di dipingere "dal colore" - non con il colore - pensava a qualcosa del genere: proprio Steiner, maestro nella pittura d'acquerello. E' infatti a partire da tale campo cromatico che Persico interviene con il disegno, a realizzare figure, a dare occhi,

of fire through the earth, it lays over it, creating a zone of a third, indistinct color. Something quite similar determines the color of the lagoon in Venice, floating like a biological film on which colors are not fixable and fade incessantly into one another. The same applies, even more strongly, for Reptile, where color-fields are intensified and charged with feeling: brown fades into green, or rather steps over the borders of green, and then comes back into the brown, with touches of pink. When Rudolf Steiner, after Goethe, wrote of painting "from color" - not with color - he thought of something similar: Steiner, a master of watercolors. It is indeed from that chromatic field that Persico intervenes with his drawings, making figures, giving eyes, hands, legs, animal or human shape

mani, gambe, forma animale od umana ai campi-colore. Irregolare, irrequieto, mangiatore di forma, il colore esonda dalla "circonscrizione"¹, dai confini imposti dal disegno: per questa via, l'immagine, infine, fa vedere, porta a luce ciò che altrimenti si perderebbe del fenomeno o del soggetto. Grazie alla fatica dell'arte emerge l'espressione individuata, il carattere inequivocabile di una macchia, divenuta persona, della quale si capisce come è, il carattere.

La produzione artistica di Persico si misura, però, con ulteriori regimi del colore, con ulteriori regimi dell'immagine.

In Spauracchio (200?) la figura del personaggio è costruita da strisce di nastro adesivo marrone, a tracciarne le gambe, e di carta velina rossa, a raffigurare il dorso di un essere simile ad un cow boy irridente, il cui volto è, infine, composto da un viso di pu-

pazzo digrignante i denti, inscritto come un intarsio nella zona deputata al volto. Spauracchio, appunto; ancora una volta una sensazione che prende corpo in collage, non una riproduzione. Grazie alla sovrapposizione di strati cartacei trasparenti e colorati, di disegni tracciati sotto-pelle, Persico realizza una immagine intensiva, in cui le forze che solcano la sensazione vengono segnate come in un sismogramma, portandone a luce i punti di formazione: facendoli, appunto, vedere. Le opere di questo genere hanno una costruzione insolita: le figure si rapportano al supporto cartaceo, come si trattasse di un palcoscenico senza profondità: il teatro senza sfondo, su cui agiscono i fumetti; dei fumetti esse riprendono anche il regime di colore, così vicino al genere pop, schiamazzate ed assordante. Proprio il richiamo fumetto spiega il carattere di tali

to color-fields. Unruly, restless, devourer of shapes, color overflows from "circumscription"¹, from the boundaries imposed by the drawn lines: this way, the image finally shows, brings to light those parts of the phenomenon or subject which would otherwise be lost. Thanks to the hardship of art, there emerges the glimpsed expression, the unmistakable character of a stain, which has become a person, something that is not just a what but also a how, a character.

The artistic production of Persico, however, also plays in other fields of color, other fields of image.

In Spauracchio (Bogeyman) (200?) the character's figure is built from strips of brown tape, tracing his legs, and red tissue paper, depicting the back of a being similar to a mocking cow-boy, whose face,

finally, is that of a snowman with gnashing teeth, inscribed as an inlay in the area where the face should be. A bogeyman, indeed; once again a feeling that comes into being as a collection of pieces coming together, not as a reproduction. Thanks to the superposition of layers of transparent or colored paper, and lines drawings in the lower layers, Persico realizes an intensive image, in which the forces which act on the emotional level are marked as in a seismogram, bringing to light their points of origin: indeed, showing them. Works of this kind have an unusual construction: the figures relate to the paper as if it were a stage without a depth, the theater without a backdrop typical of comic strips; they also incorporate the color scheme of comics, so close to pop art, loud and dea-

figure, sospese, quanto a genere, tra teatro di figura e fotogramma cinematografico. Quale è la loro particolarità? Quale, il loro contrassegno? Ancor prima: cosa è un fumetto? Esso si colloca tra illustrazione e animation, tra una narrazione per immagini che procede per episodi singoli, lasciando spazio al fruitore per completare la scena, ed una immagine in movimento, in cui la separatezza tra i fotogrammi non è percepibile all'osservatore. Intermedio tra questi due generi d'immagine, il fumetto narra per via grafica una vicenda, accompagnato da inserti di parole. E' da qui che nasce l'effetto particolare del fumetto: per via delle sue esigenze narrative, il segno grafico si deve concentrare su dettagli capaci di far emergere un carattere, la vita interiore, il contrassegno di un carattere. Ecco spiegata la propensione di molte immagini realizzate da Persico

fening. The relationship to comics, in itself, explains the nature of these figures, suspended between different genres, between puppetry and film. What is their peculiarity? What is their distinguishing mark? Even closer to the root of the issue: What is a comic? It is a form between illustration and animation, between a narration by pictures that proceeds by individual episodes, leaving room for the viewer to complete the scene, and a moving picture, in which the separation between frames is not perceptible to the viewer. On a middle ground between these two kinds of visuals, comics tells a story graphically and through the addition of worded inlays. This is where the unique effect of comics is born: because of its narrative needs, the visuals must focus on those details that can bring

verso la caricatura. Ciò vale per le opere di estrema propaggine tra fumetto e animazione, come Esplorazione (2014), video su cui sono montate le figure-caricatura create da Persico, come pure per i veri e propri disegni caricaturali come la rielaborazione di un dialogo tra Paperon de' Paperoni e Paperino, tratto da una pagina di fumetto del periodico "Topolino", risalente al 2011, che noi chiamiamo Paperone e Paperino. In questo lavoro il carattere, ovvero, ciò che rende le figure disegnate, persone autenticamente viventi e ben determinabili, è proprio la caricatura. Essa esagera un tratto, al fine di portare a luce un contrassegno, un elemento fondamentale della persona che, altrimenti, sfuggirebbe: una esagerazione con finalità. Ecco la prestazione dell'immagine artistica: far vedere, lottando contro la trasparenza, contro la mera riproposizione del fenomeno,

out a personality, an inner life, a character. This explains the tendency towards caricature of many of Persico's works. This applies to the works extremely close to the border between comics and animation, as in Esplorazione (Exploration) (2014), a video made with Persico's caricature-figures, as well as for actual caricatures, as in the reinterpretation of a dialogue between Scrooge McDuck and Donald Duck, taken from a page of the Italian Disney comic magazine "Topolino", dating back to 2011, which we call Paperone e Paperino (Scrooge and Donald). In this work, the character, the personality, what gives actual life and definition to drawn figures, is indeed the caricature. It exaggerates a feature in order to expose a basic trait, a fundamental element of the person which would other-

del soggetto. Nell'esagerare, nell'ingrandire, la caricatura rende accessibile ciò che il nostro occhio, altrimenti, non saprebbe trovare, non saprebbe nemmeno cercare.

Nelle opere di Persico alberga un sorriso, a volte una risata, che fa capire. La strategia combinata colore-disegno è funzionale a questo risultato, in cui espressione e comunicazione sortiscono il miracolo della felicità. Proprio questo costituisce una cifra essenziale del lavoro artistico di Persico: la felicità è la base del suo operare. Ciò va inteso nel senso, per cui, prima della felicità del disegno, prima della felicità, cioè, del trovare le risorse linguistiche per dire in modo esatto e necessario qualcosa, esiste una felicità come condizione del creare artistico; si tratta della felicità di partecipare all'esistenza, in quel modo intensivo con cui lo fa l'artista. Sovente, nel lavoro di Persico, il colore

è usato alla maniera Pop, ma il modo in cui l'artista lo gestisce possiede una gioiosità che nasce, piuttosto, dall'intimo, dall'interiorità, dalla immaginazione, quale capacità di produrre colori loquaci, colori-suono che non esistono già in partenza nella realtà. Non colori locali, non colori dell'oggetto, dunque, bensì colori-sensazione, di cui la felicità è la sorgente. Tale felicità nasce, anche, dalla forza magica che proviene a Persico dall'arte, ovvero, dalla capacità di rielaborare, plasmare, modificare la realtà, la quale perde, così, la sua superiorità schiacciante. Liberazione dalla pressione opprimente dell'elemento primario, costituito dalla realtà, ed apertura di uno spazio che rimette in giuoco il desiderio, la forza del desiderio. Di questo si trova testimonianza in un altro genere di lavori realizzati da Persico con il pennarello, ove una serie molteplice

di figure popola il foglio bianco. Chi sono questi personaggi, che prendono corpo sullo schermo del foglio, come proiezioni della fantasia? Possiamo definirli eroi, creature che donano un di più di forza, da cui si attinge un di più di vita. Sembra che Persico, con il suo pennarello-stilo, intinga direttamente nel liquido di una fantasia mitologica tirando fuori caratteri, linee viventi e parlanti. Qui, la figura è il limite, il tratto che delinea e rinserra al proprio interno campi di forze: coraggio, spavalderia, abilità con cui questi micro-esseri, queste miniature d'uomini popolano un mondo condiviso ed altro rispetto a quello ordinario. "A tutta la classe piace quello che piace a te", scrive Persico nel presentare un proprio disegno raffigurante i personaggi del fumetto "Super Mario". Ciò che tale affermazione intende, non è l'istanza rappresentata da una N mera gioia di un di più di

vita colorata; ciò che questa affermazione, unitamente alle immagini prodotte da Persico intende, è un orizzonte di condivisione in cui ciascuno è valutato ed accolto in virtù della propria 'caricatura', dei propri tratti eccedenti e, quindi, caratteristici; dimensione in cui ognuno, in questo teatro di caratteri, prende gioia dal riconoscimento di sé che gli altri compiono. Ti ho esattamente come sei, nel punto più esuberante e scoperto della tua intima esistenza. Questo ci dicono i lavori di Persico. In modo particolar nei disegni a pennarello, le figure prendono posizione sul foglio come se si trattasse di una parata di varia umanità; tremolanti, frementi, come in un film di Georges Méliès essi costituiscono una drammaturgia in nuce, una sceneggiatura per disegni, ordinata secondo una logica fantastica, che è libera rielaborazione dei personaggi di fumetto, così amati da

wise escape us: exaggeration with a purpose. This is what visual art does: it shows, fighting against transparency, against the mere repetition of the phenomenon, of the subject. In exaggerating, in magnifying, a caricature gives us access to what our eye would otherwise be unable to find, what it would not even know it should look for.

The works of Persico are inhabited by a smile, sometimes a laugh, that lets us understand. The combined strategy of color and drawing is functional to this result, in which expression and communication make the miracle of happiness happen. This is precisely the essential feature in the artistic work of Persico: happiness is the basis of his work. This means that before the happiness of drawing, that is before the happiness of finding the com-

munication resources to express something in the exact, needed way, there is a form of happiness that is a precondition for creating art; it is the happiness of being part of existence, with the intensity that is typical of artists. Often, in the works of Persico, color is used in a pop-art fashion, but the way the artist manages colors shows a joyfulness that arises rather from within, from inner life, from imagination, as an ability to produce colors that talk, sound-colors that do not exist in reality to begin with. Not local colors, not the subject's colors, but feeling-colors, the source of which is happiness. This happiness also springs forth from the magical force that art gives Persico, namely the ability to re-process, shape, change reality, to make it lose its overwhelming superiority. The liberation from the

crushing pressure of the primary element, i.e. reality, and the opening of a space that puts desire, the sheer force of desire, into play. A testimony to this is another kind of works by Persico with markers, where a series of multiple figures populates paper. Who are these characters who come to life on paper as if on a screen, projected by the imagination? We can call them heroes, creatures that give us strength, from which we can draw life-force. It seems that Persico, with his pen-stylus, directly dips into the ink of mythological fantasy, drawing out characters, lines of ink that live and speak. Here the figure is the limit, the stroke that outlines and encloses force fields within it: courage, boldness, skill, with which these micro-beings, these miniature men, inhabit a shared world, a

world beyond the ordinary. "Your whole class likes what you like", Persico writes presenting a drawing depicting the characters of "Super Mario". What this statement means is not the instance of mere joy of a fuller, colorful life; what this statement means, together with Persico's visuals, is a sharing perspective in which everyone is assessed and accepted by virtue of their "caricature", of their exaggerated and, therefore, characteristic features; a dimension in which everyone, in this theater of characters, draws joy from each other's recognition of self. I have you exactly as you are, in the most exuberant and unguarded state of your most intimate existence. This is what the works of Persico tell us. Especially in felt-tip pen drawings, the figures arrange themselves on the sheet as if they were

Persico. Niente, più dei super-eroi tecnologici, rivela il lavoro di una facoltà artistica primigenia, quella mitopoiesi, con cui l'uomo si è spiegato il mondo sconosciuto, ha dato forma e figura alle forze: coraggio, terrore, gioia, abilità. Le figure tremolanti di Persico rispondono, così, non alla domanda generica: chi sei? Bensì alla domanda specifica: quale forza sei? La loro risposta è del genere stesso di quella impersonata [esemplificata] dagli animali parlanti di Esopo, i quali non sono tanto una antropomorfizzazione dell'animale, quanto la presa di parola di quella virtù posseduta dall'animale che è, di volta in volta, contrassegno dell'umano individuo. Di sensazioni, di forze, di desideri qui si tratta.

NOTE:

1. L. B. Alberti, *Della pittura*, edizione curata da Luigi Malle, Firenze, Sansoni, 1950, p. 81.

in a parade of disparate humanity; trembling, quivering, like a film by Georges Méliès they constitute a dramaturgy in nuce, a screenplay in drawings, ordered according to the logic of fantasy, freely reinterpreting the comic-book characters that Persico loves so much. Nothing like the superheroes of the age of technology reveals the work of a primitive artistic faculty, that mythmaking with which man has explained the unknown, has given form and shape to primal forces: bravery, fear, joy, skill. Persico's flickering figures, therefore, do not answer the general question: "Who are you?". Rather, the more specific question, "Which force are you?". Their answer is reminiscent of the one personified [exemplified] by Aesop's talking animals, which are not so much an anthropomorphic

version of the animal, but rather the incarnation of the virtue possessed by each animal, the trait of the human being it embodies. We are talking of feelings, forces, desires here.

NOTES:

1. L. B. Alberti, *Della pittura* [On Painting], edited by Luigi Malle, Firenze, Sansoni, 1950, p. 81.

Scritture Writings

I lavori di Riccardo rappresentano elenchi o cataloghi di personaggi di un mondo parallelo che dialoga con la realtà quotidiana e nello stesso tempo gode di un alone di distacco, come si trovasse all'interno di una bolla immaginativa che, pur avendo delicati confini che ne proteggono l'interno dal resto del mondo, ne mostra il contenuto.

L'idea della bolla viene evocata maggiormente nei disegni in cui, alla stregua della striscia del fumetto, isola piccoli dialoghi o incontri in aree del foglio separate dal resto.

Poi può succedere che la storia di ciascuna bolla sia legata a quelle che la precedono e la seguono, in un ordine logico lineare, come nel fumetto appunto e perfino nella pellicola. E come una pellicola, i personaggi del mondo di Riccardo sono protagonisti di racconti,

di/by Cristina Calicelli

Riccardo's works are lists or catalogs of characters in a parallel world that interacts with everyday reality and, at the same time, is surrounded by an aura of detachment, as if it was inside a bubble of imagination whose boundaries, however delicate and protecting the inside from the outside world, display its contents.

The idea of the bubble is more strongly evoked in the drawings in which, like cartoon strips, isolate small dialogues or meetings in areas set apart from the rest of the paper.

It may happen, then, that the story of each bubble is linked to those before and after, in a logical, linear order, just like in comics and even in movies. And as in a movie, the characters in Riccardo's world are the protagonists of stories, of a

di una narrazione che si rifà ai mondi fantastici dei cartoon per spiegare eventi della vita di tutti i giorni. Anche il suo eroe privato, ovvero il personaggio che più di tutti si distingue per originalità e potenza, l'IG-88, è protagonista di avventure ordinarie, personificazione di un inesprimibile alter ego. Il carattere è infatti quello di un avatar che prova emozioni, come per esempio la rabbia dell'opera a pagina in cui viene meno l'aspetto di invincibilità tipico degli eroi dei fumetti per lasciar posto alle fragilità della natura umana.

Tra le opere di Riccardo troviamo rappresentazioni che ritraggono numerose figure disegnate a fil di penna in ordine sparso, affollamenti di personaggi con le più svariate forme in mezzo ai quali spiccano come ombre alcuni elementi isolati, come fossero un punto esclamativo o un'interruzione o come quella differenza che attira per prima lo sguardo sul diverso o sull'assenza (opera a pag 45 del ca-

talogo "Stupefatti di spazio"). Spesso Riccardo ci risparmia lo sforzo di andare a ricercare il referente di una forma, infatti lui stesso scrive il nome accanto a ciascuna delle sue figure. Ne risulta un elenco ordinato in cui i disegni si confondono con la scrittura diventando loro stessi stringhe di ideogrammi di un personale grafismo. Così, anche se prima ancora di andare a cercare la scrittura è l'immagine a colpire i sensi dell'osservatore, Riccardo non lascia margini di dubbio sull'identità dei suoi personaggi. Sembra quindi che sia importante sapere chi sono: in certi casi sono eroi dei fumetti, dei cartoon ed anche dei film di fantascienza come Obi Wan Kenobi, uno dei personaggi principali di Star Wars che mostra la spada accanto a personaggi nati dalla fantasia di Riccardo come, appunto, il già citato IG-88. (opera pag. 44 perturbamenti del potere). Si potrebbe quindi riferire a un'interiorità del collettivo che pesca i suoi simboli

narrative which draws from the fantastic worlds of cartoons to explain events of day-to-day life. Even his personal hero, the character that stands out most of all for its originality and power, IG-88, is the star of ordinary adventures, the embodiment of an inexpressible alter ego. Its personality is indeed that of an avatar that feels emotions, such as anger in the work on page (Figure 1) in which the aspect of invincibility, typical of comic book heroes, falters, giving way to the frailty of human nature.

Among the works of Riccardo there are depictions of several figures outlined in pen, scattered about, crowds of disparate characters among which some isolated elements stand out like shadows, as if they were an exclamation point or

an interruption, or that difference which immediately attracts our glance to what is different or absent (works on page 45 in the "Stupefatti di Spazio" catalogue). Riccardo often saves us the effort to go and search for references: he himself writes the names next to each of his figures. The result is an ordered list in which drawings intermix with writings, become themselves strings of ideograms of a private alphabet. Therefore, although pictures catch the eye of the viewer before it goes looking for writing, Riccardo leaves no room for doubt about the identity of his characters. It seems therefore that it is important to know who they are: some are heroes from comic books, cartoons and even science fiction movies, like Obi Wan Kenobi, one of the main characters in

in un universo d'infanzia. Come scrive Julian Hochberg nel saggio La rappresentazione di cose e persone:

"I simboli dell'iconografia del disegno animato non sono arbitrari nel senso che devono essere appresi tramite l'esperienza col repertorio di elementi espressivi dell'artista. (...) Sembra sicuro che almeno un certo contenuto delle strisce a fumetti possa essere compreso senza istruzione specifica: persino bambini senza istruzione primaria riconoscono (e adorano) i disegni animati e i fumetti".

Probabilmente è proprio dalla sua infanzia che Riccardo va a rintracciare le figure dei suoi disegni che si presentano con forme morbide, tondeggianti, raramente ci sono spigoli o punte. Ad un primo sguardo evocano quindi immagini di tenerezza, di infantile serenità come quella che possono richiamare i pupazzi di gomma o di peluche; tuttavia a ben guardare, il mondo di Riccardo è popolato

Star Wars, brandishing his lightsaber next to the characters born from Riccardo's imagination as the aforementioned IG-88 (work on p. 44 of "Perturbamenti del potere") . One may be reminded of an inner collective drawing its symbols from a childhood universe. As Julian Hochberg writes in The Representation of Things and People:

"The symbols of cartoon iconography are not arbitrary, meaning that they must be learned through experience with the artist's repertoire of expressive elements of the artist. [...] It seems certain that at least some content of comic strips can be understood without specific education: even children without primary education recognize (and love) the cartoons and comics".

It is probably from his childhood that Riccardo

da personaggi dall'espressione equivoca, che mostrano armi o sembianze mostruose come se allo stesso tempo fossero la raffigurazione della paura ed anche dell'esorcismo alla paura stessa.

Talvolta, in mezzo ai tanti personaggi, compare anche la raffigurazione della sua persona. Ad esempio nel disegno (pag 17 catalogo figure della protezione), da uno sfondo brulicante di piccole figure, spicca in primo piano, disegnato con un tratto più spesso, l'immagine di Riccardo, rappresentato con un corpo esile rispetto al grande Batman alla sua sinistra e all'IG-88 che, sottoforma di ombra nera, occupa lo spazio a destra. Vediamo quindi rappresentato un universo nel quale c'è il grande eroe impersonato da Batman e l'enigmatica ombra dell'alter ego IG-88, camaleontico personaggio che, sovrumano ed umano insieme si può permettere di ricoprire i ruoli diametralmente opposti di eroe buono

draws and finds the figures of his drawings that offer soft, rounded shapes, rarely with sharp edges or spikes. At first glance, they evoke tenderness, childlike serenity, like soft toys; however, at a closer look, Riccardo's world is populated by shifty characters, brandishing weapons or showing monstrous features, as if they were at the same time a representation and an exorcism of fear itself.

Sometimes, in the middle of all these characters, there is also a representation of Riccardo himself. For example in the drawing... (Page 17 of the "Figure della protezione" catalog) , against a background teeming with small figures, we see Riccardo's image in the foreground, drawn with a thicker line, represented with a slender body if

e cattivo contemporaneamente. L'IG-88 non ha connotati fisionomici, è ombra e come tale è alone misterioso, zona scura. Tuttavia, solo per il fatto di esistere, l'ombra implica la presenza di una forma oltre che della luce. E' quindi da questa caratteristica che trapela la conoscenza e la ri-conoscenza incerta della realtà; è lo spazio di libertà creativa, è lì che l'artista racconta ed è lì che il fruitore va a cercarsi. Dall'ombra pian piano emergono i tratti di riconoscibilità, di referenzialità, pescati tra una molteplicità di elementi che galleggiano invisibili nei depositi della memoria.

Riccardo, nel tempo, ha alternato racconti interpretati da personaggi dell'immaginazione a racconti autobiografici per i quali usa lo stesso schema narrativo del diario in cui sono importanti le presenze, accuratamente segnate dai nomi dei personaggi, e le azioni, evidenziate da scritte didascaliche come, ad esempio nel diario per immagini che raccon-

ta una giornata passata al mare con gli amici (figura pag. e sotto).



Lo stile è lapidario anche qualora ad essere nominati non sono personaggi ma cibi o bevande e, così come spesso viene dedicato lo spazio di un intero foglio ad un personaggio, altrettanto succede per una bottiglia di Fanta o per la semplice scritta Coca-Cola.

compared to the massive Batman to his left and to IG-88, in the form of a black shadow, to his right. This image, as we see, depicts a universe inhabited by the great hero, personified by Batman, and the enigmatic shadow/alter ego IG-88, a shape-shifting character, both superhuman and human, who can cover the diametrically opposed roles of hero and villain simultaneously. IG-88 has no defined physiognomy, he is a shadow, and as such a mysterious aura, a dark zone. However, by the mere fact of its existence, shadow implies the presence of light and of some shape set against it. It is this feature that lets transpire the uncertain knowledge and re-knowledge of reality; it is the space of creative freedom, where the artist tells his tale and where the viewer takes his

self-searching journey. Shadows slowly let through recognizable features, references, drawn from a multiplicity of elements that float unseen in the lumber-rooms of memory.

Over time, Riccardo has alternated between stories starring imaginary characters and autobiographical stories for which uses the same narrative frame, the journal, where the important aspects are presences, carefully marked by the characters' names, and actions, highlighted by captions, as is the case for the visual diary describing a day at the beach with his friends. (Fig.2)

The style is terse even when the list of names refers not to characters but to food or drinks and, as he often dedicates an entire sheet to one character, Riccardo does the same for a bottle of

Oggetti e persone si alternano quindi nel prendere parte ad un unico grande elenco di vita, ad un teatro reale e immaginario ma che, in entrambi i casi viene nominato. E' attraverso questo processo di nomina che, anche se rappresentato schematicamente, il mondo di Riccardo acquisisce il valore e la legittimazione di esistere. Inoltre, l'ambiguità della forma non lascia margini al dubbio sulla natura dell'oggetto rappresentato: per quanto la bottiglia di Fanta sia denotata da un'indubbia forma fallica, la parola scritta ne connota il significato preciso.

Il rapporto tra il simbolo ed il suo significato possono essere ricercati a partire dalle prime forme d'arte dei popoli primitivi che esplorano significato e significante nelle più remote forme di comunicazione iniziando dai rituali propiziatori in cui il simbolo veniva caricato di un elevato potere magico. Allo stesso modo le immagini di Riccardo, attraverso l'opera di

riconoscimento attivato della parola scritta, acquisiscono un contrassegno che le carica di valore.

Così l'elenco di figure in fila orizzontale diventano discorso, con uno sfondo e un ritmo, con interruzioni e punteggiature, come i personaggi rappresentati nel disegno di pag.... in cui una sfilata colorata di protagonisti delle avventure di Super Mario Bros si interrompe con un accento di colore che racchiude la forma indefinita della macchia in linee ed angoli che più si avvicinano alla geometria che al caso. Tuttavia, bastano gli occhi e la bocca per interpretarla come volto umano e bastano le sopracciglia per attribuire un'espressione accigliata di rabbia. La scritta offensiva accanto a quella figura fa sì che la razionalità si scomponga in significati altri fino a sfiorare l'oscenità che si insinua nelle pieghe più profonde della psiche per tornare a galla come gesto definitivo.

Fanta or simply for writing "Coca-Cola". Objects and people alternate then in one big "list of life", a theater of reality and imagination but, in both cases, carefully named. Through this process of naming, Riccardo's world, however schematically represented, acquires the value and legitimacy of existence. Moreover, the ambiguity of shapes leaves no room for doubt about the nature of the object being portrayed: though the bottle of Fanta has an undoubted phallic shape, the written word connotes its precise meaning.

The relationship between symbol and meaning can be traced from the earliest forms of art of primitive civilizations, exploring significance and signifier in the most remote forms of communication, beginning with the propitiatory rituals in

which the symbol was charged with magical power. Similarly, Riccardo's visuals, through a recognition activated by written words, acquire a marking that charges them with value. This way, the list of figures in a row become a discourse, with its background and pace, with breaks and punctuation, as the characters represented in the drawing on page (figure 4) where a parade of colorful characters from the adventures of Super Mario Bros is interrupted by a stroke of color that encloses the undefined shape of a spot within lines and angles closer to geometry than to chance. However, its eyes and mouth make it clear how it is to be interpreted as a human face, and its eyebrows are enough to express its angry frown. The rude words next to that figure

Tra il racconto e la provocazione sono anche i disegni che, assolutamente privi di caratteristiche referenziali, ritraggono un personaggio che si arrabbia avanzando richieste con prepotenza o che compie gesti inadeguati e trasgressivi. Presumibilmente quel personaggio, ritratto a tutta pagina, rappresenta se stesso ed è il mezzo attraverso il quale fissare un'emozione in modo risolutivo attraverso un codice che rende vivo e talvolta perturbante il messaggio.

I conflitti e le necessità private di Riccardo hanno quindi superato la barriera del non dicibile determinato da fattori sociali per trovare rifugio e conforto e perfino riconoscibilità nell'espressione artistica.

NOTE:

1. Julian Hochberg, *La rappresentazione di cose e persone*, in: Ernst H. Gombrich, Julian Hochberg, Max Black, *Arte, percezione e realtà, Come pensiamo le immagini*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2002 p. 106

break down rationality into different meanings until it becomes almost obscenity, creeping deeper into the folds of the psyche to return to the surface as a final gesture.

Other drawings, also between story and provocation, absolutely without any recognizable reference, portray a character who grows, making aggressive demands and improper and transgressive gestures. That character, portrayed on a full page, probably represents the artist himself and is the means by which to crystallize an emotion in a final fashion, with a code that makes the message vibrant and, sometimes, disturbing.

Riccardo's private conflicts and needs, then, have broken through the barrier of the unspeakable determined by social mores to find refuge and solace, and even recognition, in artistic expression.

kable determined by social mores to find refuge and solace, and even recognition, in artistic expression.

NOTES:

1. Julian Hochberg, *La rappresentazione di cose e persone (The Representation of Things and People)*, in: Ernst H. Gombrich, Julian Hochberg, Max Black, *Arte, percezione e realtà, Come pensiamo le immagini (Art, Perception, and Reality)*, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2002, p. 106

Frammenti di cultura pop nell'opera di Riccardo Persico *Fragments of pop culture in the work of Riccardo Persico*

Attivo dal 2005 all'interno del laboratorio "Manolibera", Riccardo Persico dà forma a un universo coerente e riconoscibilissimo, che ruota attorno alle vicende dei super-eroi. Nella maggior parte dei casi si tratta di figure note, provenienti da vari contesti: il cinema, il fumetto, i videogiochi, i cartoni animati. Scar, de Il re leone, Two Face e l'Enigmista di Batman, Wario, del videogioco Nintendo Super Mario Bros, Videl e Gohan del manga Dragonball sono solo alcuni dei personaggi che popolano i suoi fumetti.

Nessun accenno a nomi classici come Mickey Mouse, Popeye o Pac-man per esempio, Persico è nato a Napoli nel 1986 e i suoi miti sono quelli della sua generazione.

All'interno di questo universo fantastico – una volta intervistato sul suo lavoro – egli ammet-

di/by Sara Ugolini

Active since 2005 in the "Manolibera" workshop, Riccardo Persico shapes a consistent and recognizable universe, revolving around the adventures of super-heroes. In most cases, these are known figures from various contexts, like cinema, comics, videogames, cartoons. Scar from The Lion King, Two Face and the Riddler from Batman, Wario from the Nintendo video game franchise Super Mario Bros, Videl and Gohan from Dragonball are just some of the characters that feature in his comics.

There are no appearances of classics like Mickey Mouse, Popeye or Pac-Man, for instance: Persico was born in Naples in 1986 and his myths are those of his generation.

te di prediligere gli antagonisti, i cattivi di turno, e non è un caso che IG-88, crudelissimo cacciatore di taglie in Star Wars, si riveli il personaggio più rappresentativo, il più ricorrente (fig.1). Di questo killer, comparso soltanto nel quinto episodio della saga, ma molto amato dal pubblico, Persico offre una versione stilizzata ma non per questo priva di tutti gli attributi dell'originale (fig.2).

Se IG-88, come gli altri personaggi, sono identificati da dettagli rivelatori, in modo altrettanto



Within this fantastic universe - according to an interviewed about his work - he admits he prefers the antagonists, the villains, and it is no coincidence that IG-88, the vile bounty hunter from the Star Wars universe, is the most representative and most frequently drawn character (Fig. 1). This killer, appearing only in the fifth episode of the saga but much loved by the public, is portrayed by Persico in a stylized fashion which however maintains several attributes of the original (fig. 2). If IG-88 and the other characters are identified by specific details, they cover an equally specific role and place in Persico's vision. A ranking of personal preference regarding these heroes based in the strength they possess, in one of the

preciso essi rivestono un ruolo e una posizione nella visione di Persico. Una classifica di gradimento degli eroi in base alla forza posseduta, in uno dei fogli sparsi dell'autore, viene formulata come un esercizio di logica: "Mi piace di più Wario che Scar/mi piace di più IG-88 che Scar/mi piace di più IG-88 che Wario/Wario è più forte di Scar/Wario è più forte dell'Enigmista/l'Enigmista è più forte di Scar/l'Enigmista è più forte di Two-Face".

Le deroghe a questo personale schema mentale tuttavia non mancano, perché il ribaltamento e la rettifica sono esercizi abbastanza consueti in Persico e può accadere che in altre pagine egli dichiari "Non me ne importa proprio di IG-88".

Nonostante la caratterizzazione riservata ai singoli personaggi, la complessità che caratterizza le situazioni di partenza, sia dal punto di vista dell'intreccio narrativo sia della descrizione ambientale, risulta ignorata e i diversi caratteri

artist's loose writings, is formulated as an exercise in logic: "I like Wario better than Scar/I like IG-88 better than Scar/I like IG-88 better than Wario/Wario is stronger than Scar/Wario is stronger than the Riddler/The Riddler is stronger than Scar/The Riddler is stronger than Two-Face".

However, there are plenty of exceptions to this personal mindset, given that reversal and correction are common exercises in Persico: on other pages, he may occasionally state, "I don't care about IG-88 at all".

Despite the characterization of individual characters, the complexity that characterizes initial situations, both in the plot and in the narrative description of the environment, is ignored, and

riappaiono calati in storie brevi, solitamente di sei vignette, animate da un'azione e da un rapido scambio di battute. In esse gli sfondi sono completamente assenti oppure essenziali, ridotti a pochi elementi, per esempio alcuni arbusti e una striscia erbosa per individuare un parco o un bosco. Per quanto riguarda invece i temi, può succedere di trovarsi di fronte una carrellata sull'infanzia di IG-88, che appare all'improvviso miniaturizzato, accudito dai genitori o a cavallo di un triciclo. E ancora, di frequente, di imbattersi in contese che si concludono in poche mosse e coinvolgono protagonisti di una stessa serie o figure estranee, IG-88 e Videl per esempio, le quali si trovano a confrontarsi per la prima volta nelle sue tavole, evocando operazioni di crossover già collaudate in ambito fumettistico.

L'impulso alla rivisitazione di icone ed eroi di carta caratterizza del resto anche altri autori. Lo statunitense Daniel Johnston si impossessa

the different characters appear starring in short stories, usually six panels long, focusing on a single action and a quick dialogue. Backgrounds are completely absent or barely essential, reduced to a few elements, such as some shrub and a strip of grass to signify a park or a forest. As for themes, we can happen to see a flashback on IG-88's childhood, who is suddenly miniaturized, cared for by his parents or riding a tricycle. Or, frequently, we see disputes that end pretty quickly and involve characters from the same franchise or from different backgrounds, such as IG-88 and Videl, facing each other for the first time in his panels, reminiscent of crossovers which are a tried and tested technique in the field of co-

di eroi ormai storicizzati come Hulk e Captain America per farne le incarnazioni positive di un'eterna lotta tra il bene e il male che si radica nella sua educazione religiosa e si riflette nel suo stato mentale (fig.3). Andrea Pazienza prende le mosse dai tratti convenzionali di Pippo e Topolino per delineare un profilo disincantato di entrambi attraverso una vicenda di evasione e di riavvicinamento che vede il primo nei panni di un hippie tossico e il secondo in quelli di uno scaltro affarista¹.

Quanto detto nel caso di Persico non implica che le sue incursioni nell'immaginario di media diversi si limitino a consistere in un prelievo di sembianze e identità, rimodellate in più sensi e inserite in un contesto diverso da quello d'ori-



mics. The urge to revisit comic-book icons and heroes is not unheard-of in other artists. American artist Daniel Johnston reinterprets heroes who are now historical, like the Hulk and Captain America, to make them into positive embodiments of an eternal struggle between good and evil rooted in his religious education and reflected in his mental state (fig. 3). Andrea Pazienza uses the conventional traits of Goofy and Mickey Mouse as a base on which to draw a disenchanted profile of both of them through a story of estrangement and reconnection that sees the former as a hippie dopehead and the latter as a shrewd businessman¹.

gine. Persico nutre dalle sue fonti iconografiche anche il linguaggio sottostante, le convenzioni espressive. Succede per esempio nel caso dei personaggi singoli, a tutta scena e di medie dimensioni, che sono stati presentati a Bologna nel 2013, in occasione della mostra Memoriaoblio. Queste figure, derivanti da un videogioco, Mortal Kombat, da cui è stato successivamente tratto un film, sembrano scaturire dalle inquadrature ravvicinate che nel cinema si riservano ai protagonisti nel momento clou dell'azione; mentre le figure in bianco e nero o a tinte vivaci che compaiono in molti disegni allineate su più file – e recanti, ognuna, l'indicazione del nome di battaglia – appaiono ispirate piuttosto al trailer promozionale di un videogioco o al prologo di un cartone animato². C'è spazio, nelle stesse strisce dedicate ai supereroi, alla figura del fumettista Persico travestito con cappello e spada come un cosplayer, autoritratto in mezzo a IG-88 e Batman, o inten-

to a minacciare e poi uccidere Goku di Dragonball. In parallelo, in tavole espressamente dedicate, prende forma anche la quotidianità dell'autore, slegata in questo caso dall'universo del racconto d'invenzione. Le giornate di Persico vengono evocate, per esempio, attraverso brevi resoconti figurati di escursioni con il gruppo di utenti del Centro Emmanuel, da situazioni provocatorie o burlesche, da stralci di dialoghi, espressi in un miscuglio di italiano e dialetto campano, che ripropongono conversazioni tenute in privato, con i familiari. E a questo versante del lavoro di Persico vanno ricondotti anche i disegni che descrivono bottiglie di coca-cola, panini, patatine fritte e confezioni di pop-corn. Questi close-up su cibi e bevande rimandano verisimilmente agli spuntini preferiti consumati nella giornata. Un'attenzione particolare viene riservata poi alle etichette, ai nomi e agli imballaggi dei prodotti, che nel suo fare sintetico diven-

tano forme quasi astratte. Nella pop-culture di cui Persico è accanito estimatore e libero interprete non sorprende che anche i cibi somiglino più a power-up di mondi videoludici che a pietanze commestibili.

Il confronto con i media citati rappresenta una tappa indispensabile per leggere l'opera dell'autore, il quale si inserisce in un panorama ben più ampio, dove trovano spazio artisti che lavorando, per esempio, sulle specificità dei videogames, ne hanno sovvertito, o all'opposto imitato pedissequamente, le trame, i set, i personaggi, servendosi della tecnologia digitale³.

Infine, anche sul fronte dell'outsider art si rintracciano figure in qualche modo assimilabili all'autore di "Manolibera", come il giapponese Shota Katsube, emerso in occasione della mostra londinese Souzou⁴ (fig.4). Se Persico rimane fedele al formato bidimensionale dei media originari, con spirito da bricoleur Katsu-



be realizza figurine coloratissime e a tutto tondo degli eroi dei manga. Plasmando le sue miniature attraverso

semplici striscette di fil di ferro plastificate, il suo lavoro sembra rappresentare uno sviluppo creativo di pratiche di modellismo diffuse tra i cultori di fumetti e dell'animazione. Possiamo facilmente intuire il piacere ludico di Katsube intento in questi saggi reiterati di abilità virtuosistica, ma anche quello, analogo, che spinge Persico a tracciare le sue sagome, a equipaggiarle dell'armamentario di rito – e nel caso specifico della produzione fumettistica – a dar loro una voce e un nuovo scenario. Sembra quasi che tutto sia stato predisposto

What we said in the case of Persico does not imply that his incursions in the imaginarium of several media is limited to picking appearances and identities, remodeling them in more than one way and putting them in a different context than that of origin. Persico also takes the underlying language, the expressive conventions from his iconographic sources. This happens for example in the case of the individual characters, full-scene and mid-sized, presented in Bologna in 2013, on the occasion of the exhibition Memoriaoblio (Memoryoblivion). These characters, from the Mortal Kombat video game and film franchise, seem to spring out from the extreme close-ups typical, in movies, of protagonists invol-

ved in climactic action sequences; on the other hand, the figures in black and white or in bright colors, depicted in several drawings as aligned in multiple files - each clearly identified by their battle callsign - seem to draw their inspiration rather from the promotional trailer of a game or the prologue of a cartoon².

The same strips also feature superheroes, the figure of the Persico himself disguised with hat and sword, much like a cosplayer, self-portrayed between IG-88 and Batman, or threatening and then killing Goku from Dragonball. There is also a parallel series of pages specifically dedicated to the everyday life of the author, completely disconnected from his fictional universe.

The days of Persico are told, for example, through short graphic reports of his outings with the group of guests of Centro Emmanuel, through provocative or funny situations, snippets of dialogue in a mixture of Italian and Campania dialect, relating private conversations with family members. To this side of Persico's work also belong his drawings depicting soda bottles, sandwiches, chips and popcorn bags. These close-ups on food and beverages tend to be related to his favorite snacks during the day. He pays a special attention to product labels, names and packages, which in his minimalism become almost abstract shapes. In the pop-culture world of which Persico is an avid admirer and which

he freely reinterprets, it does not surprise that even snacks looks more like videogame power-ups that actual food.

The comparison with such media is a necessary key to decipher the artist's work, which fits in much broader view, where artists who work, for example, on the specific features of videogames, have subverted, or in the opposite case painstakingly imitated, their storylines, backdrops, and characters through digital technology³.

Finally, in the field of outsider art, we can recognize figures not unlike the "Manolibera" artist, like Japanese Shota Katsube, who gained recognition at the London exhibition Souzou⁴ (fig.4). Where Persico remains true to the origi-

dagli artisti per una partita che coinvolge anche noi osservatori. Un gioco pensato da altri con cui siamo chiamati a interagire, senza percorsi e obiettivi prestabiliti ma facendo leva, al massimo grado, sulla nostra capacità immaginativa e, perché no, sulla nostra vena nostalgica.

NOTE:

1. Il racconto in questione è Perché Pippo sembra uno sballato? (1977).
2. Per questo motivo, considerati i rimandi accumulati in anni di lavoro creativo, il video presentato in occasione di Metamorfosi d'eroe, la mostra della Cooperativa Nazareno che si è svolta nel 2014, appare il naturale compimento di un percorso.
3. Il volume *Gamescenes. Art in The Age of Videogames*, a cura di M. Bittanti e D. Quaranta (Johan & Levi editore, Milano 2006) offre a questo riguardo una carrellata di esempi piuttosto esaustiva.
4. *Souzou. Outsider Art from Japan* è stata allestita presso la Wellcome Collection di Londra nel 2013.

nal two-dimensional media, Katsube unleashes his creativity by making bright, colorful, three-dimensional figurines of manga heroes. His work, miniatures shaped through simple strips of wire plastic, seems to represent a creative development of model-making techniques, quite widespread among the fans of comics and animation. We can easily imagine Katsube's playful pleasure in working on these repeated virtuoso performances, but also the similar pleasure that drives Persico to trace its outlines, to equip them with their usual gear and - in the case of his comics - to give them a voice and a new scenario. It almost seems that the artists have set the board for a game that involves us observers also. A

game designed by others with whom we are called upon to interact, without a well-defined path and goal but relying, to the maximum extent, on our imagination and, why not, on our nostalgia.

NOTES:

1. In the story *Perché Pippo sembra uno sballato? (Why does Goofy look like a junkie?)*, 1977.
2. For this reason, given the references accumulated over years of creative work, the video presented at *Metamorfosi d'eroe (Metamorphoses of the Hero)*, Cooperativa Nazareno's exhibition which took place in 2014, is the natural conclusion of a journey.
3. The book *Gamescenes. Art in The Age of Videogames*, edited by M. Bittanti and D. Quaranta (Johan & Levi, Milan 2006) offers in this regard a rather comprehensive selection of examples.
4. *Souzou. Outsider Art from Japan* was held at the Wellcome Collection in London in 2013.



...
2008, pennarelli??, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Echidna
200?, tempere e pennarelli??, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

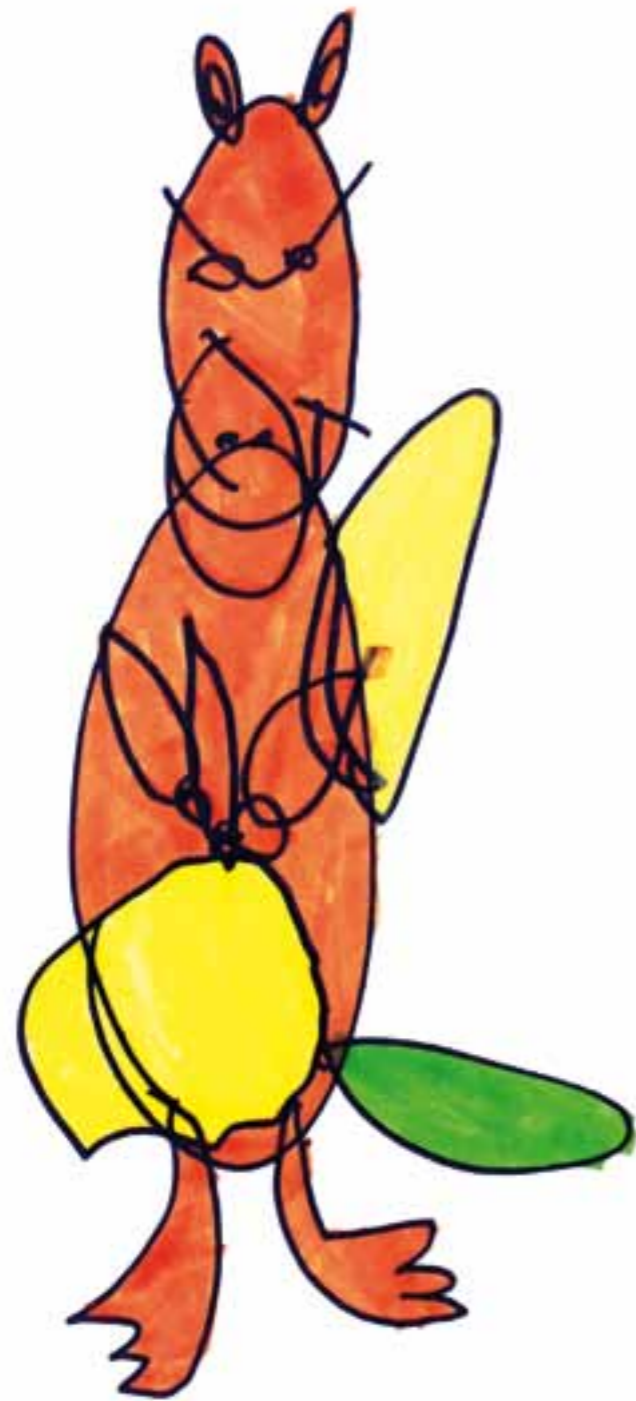




Personaggi?
200???, cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

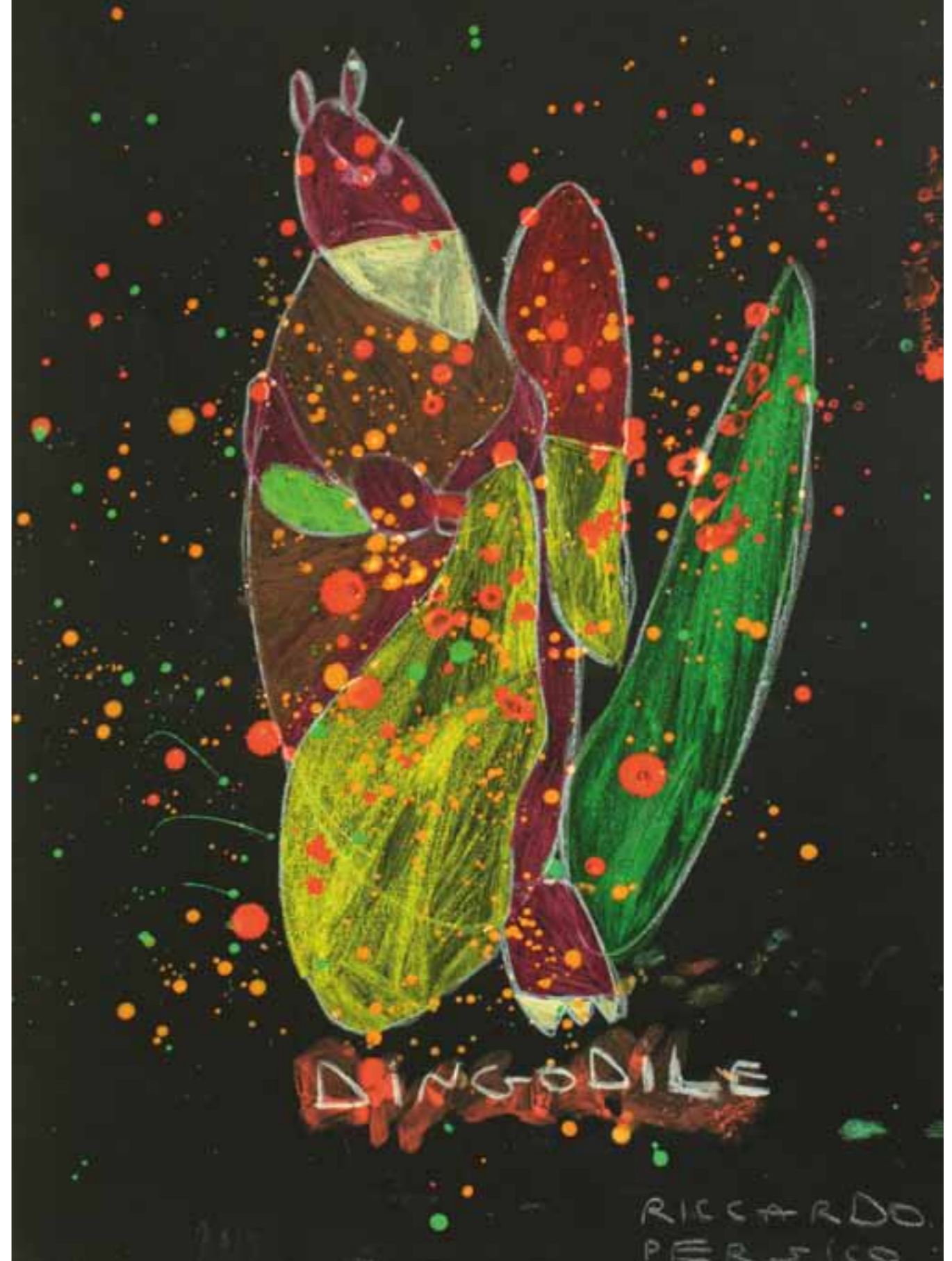


Personaggi?
200??, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



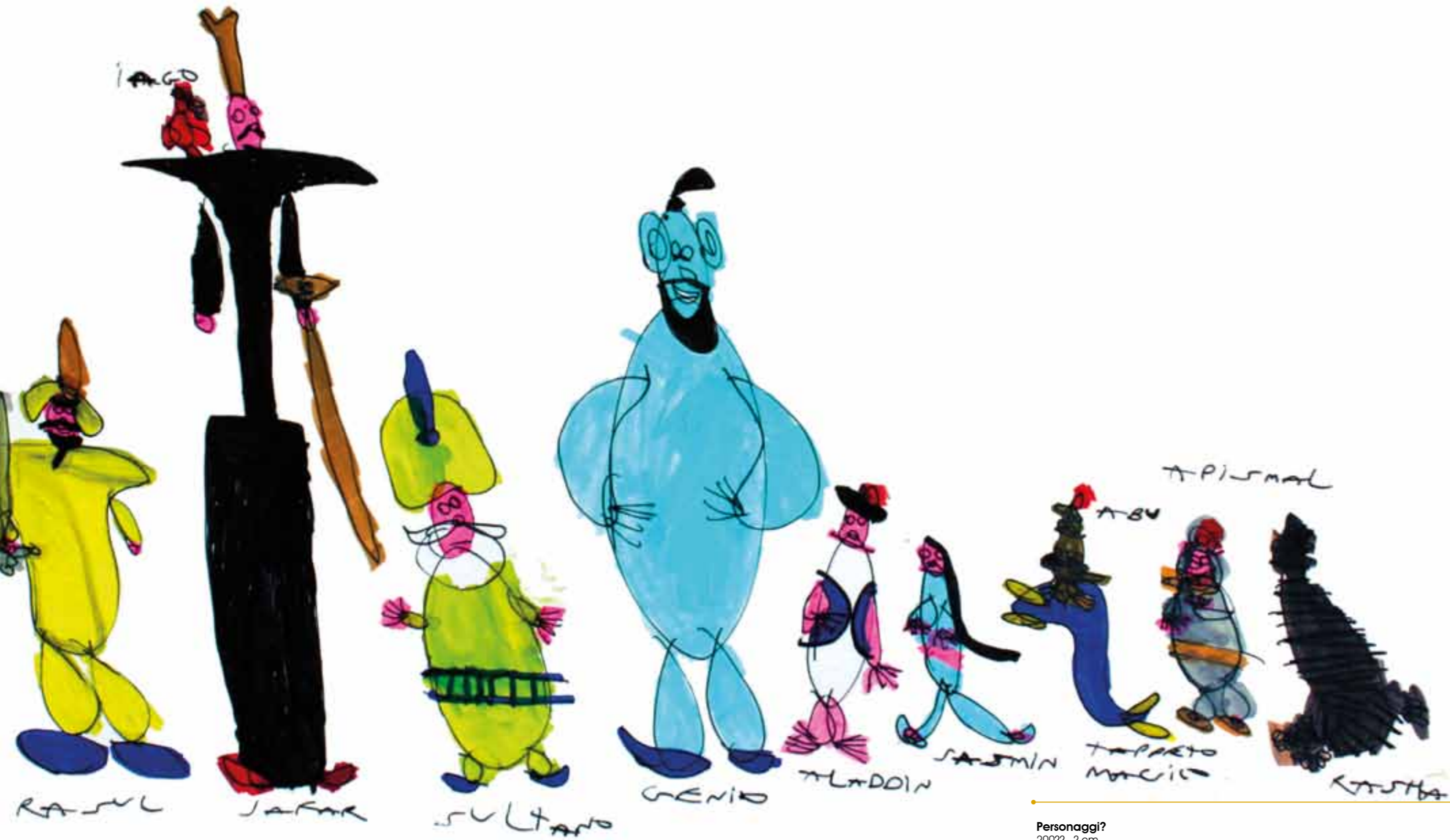
DINGODILE

DingoDile
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



DINGODILE

RICCARDO
PERMICO



Personaggi?
 200??, ? cm
 Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



BOBA
FETT



OROIDE
GLANDIA
TORO



IL-38



DIABOLIA
GI GANTE



OROIDE
DIE CARICO

TI RICORDI CHE IL CAPO CUBO A DETTO
CHE SE LI VEDA DA QUESTE PARTI
SI FELA VIVI

Personaggi??
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Darth Maul
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

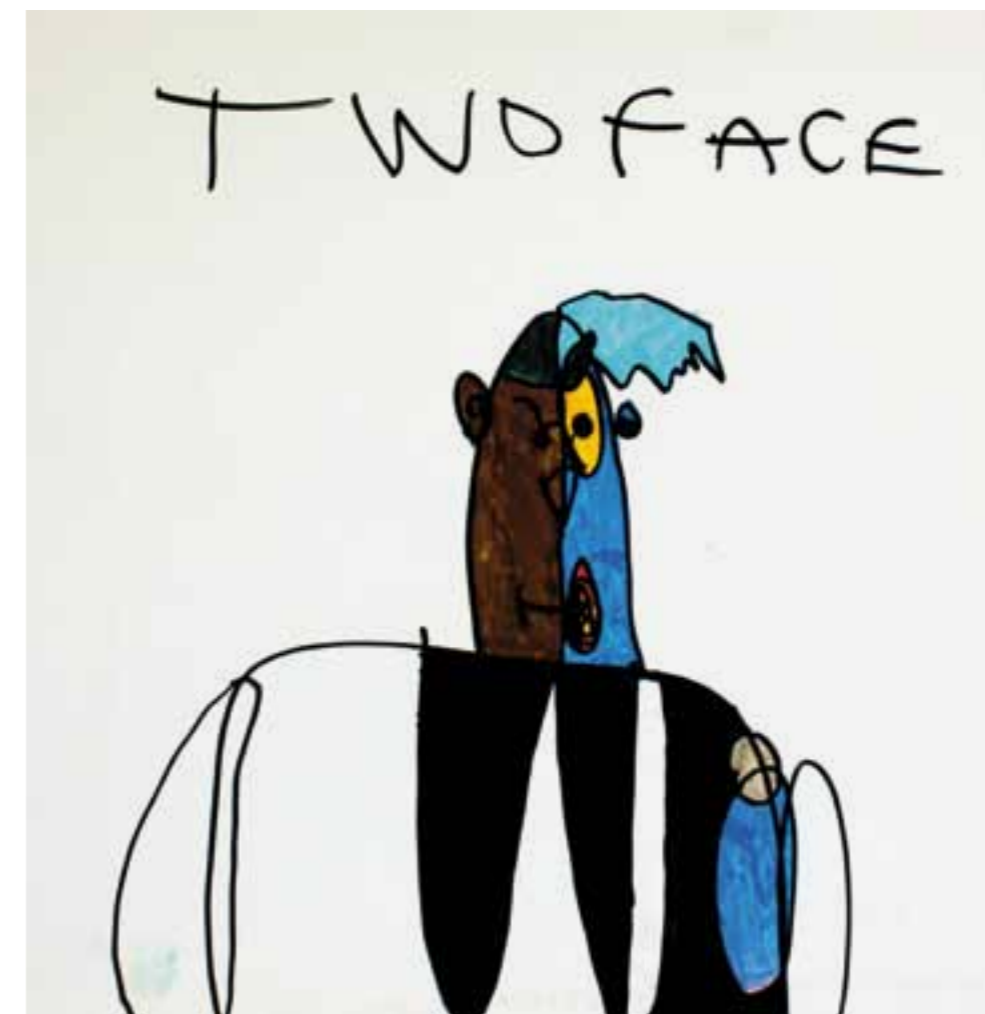


DARTH
MAUL

RICCARDO PENICO



Due facce
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Two face
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Joker 3
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Joker
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



STAVO CALMO



CARPELLA MATTO



AMIRKUL



BATMAN



ROBIN



AR FRODE

NOVEMBRE 2008 PER SICRICH

NOVEMBRE 2008 DICEMBRE 2008

Personaggi 7
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Personaggi 6
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Personaggi 16
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Personaggi 16
particolare



5 E T T E M B R E 2 0 0 8 P E R N I C O R I C C A

Majin Bu
200?, pennarelli su ?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Personaggi 8
200?, pennarelli su ?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Kovu
200?, pastelli a cera?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

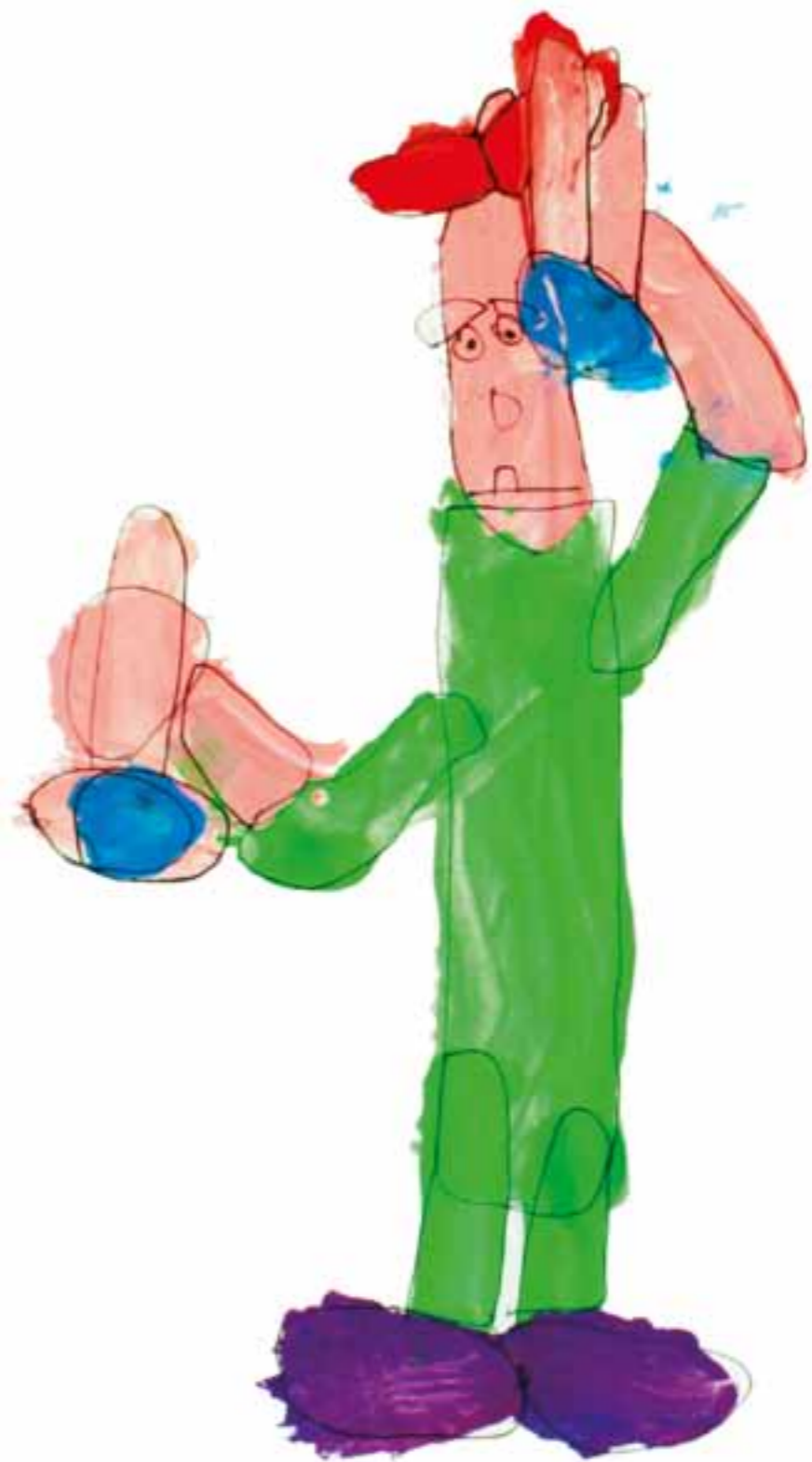


LA STORIA DELLA LIGURIA

PRANZIANDO



PA SVEGGIANDO



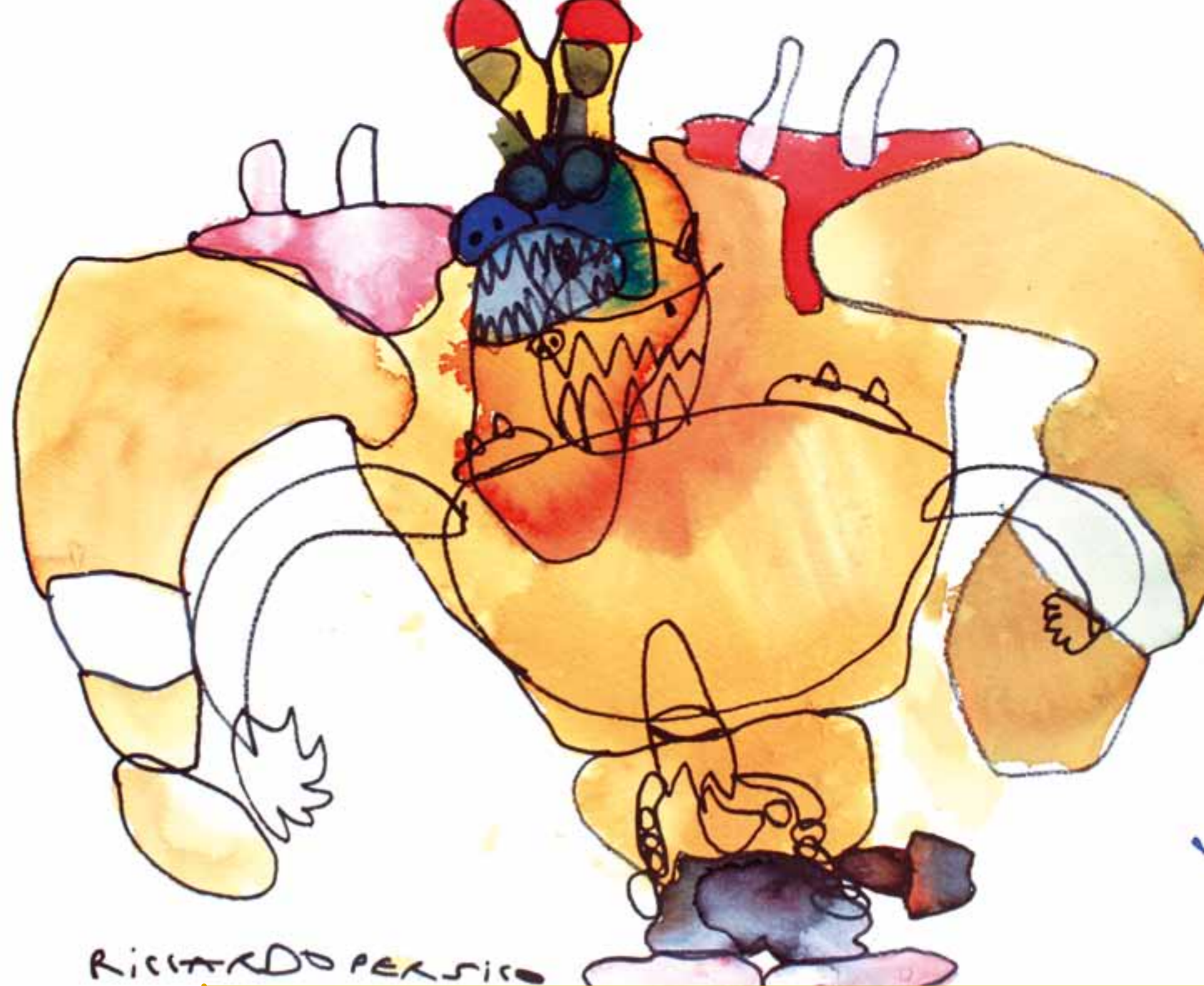
DR N BRIO

La storia della Liguria
200?, tecnica....., ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

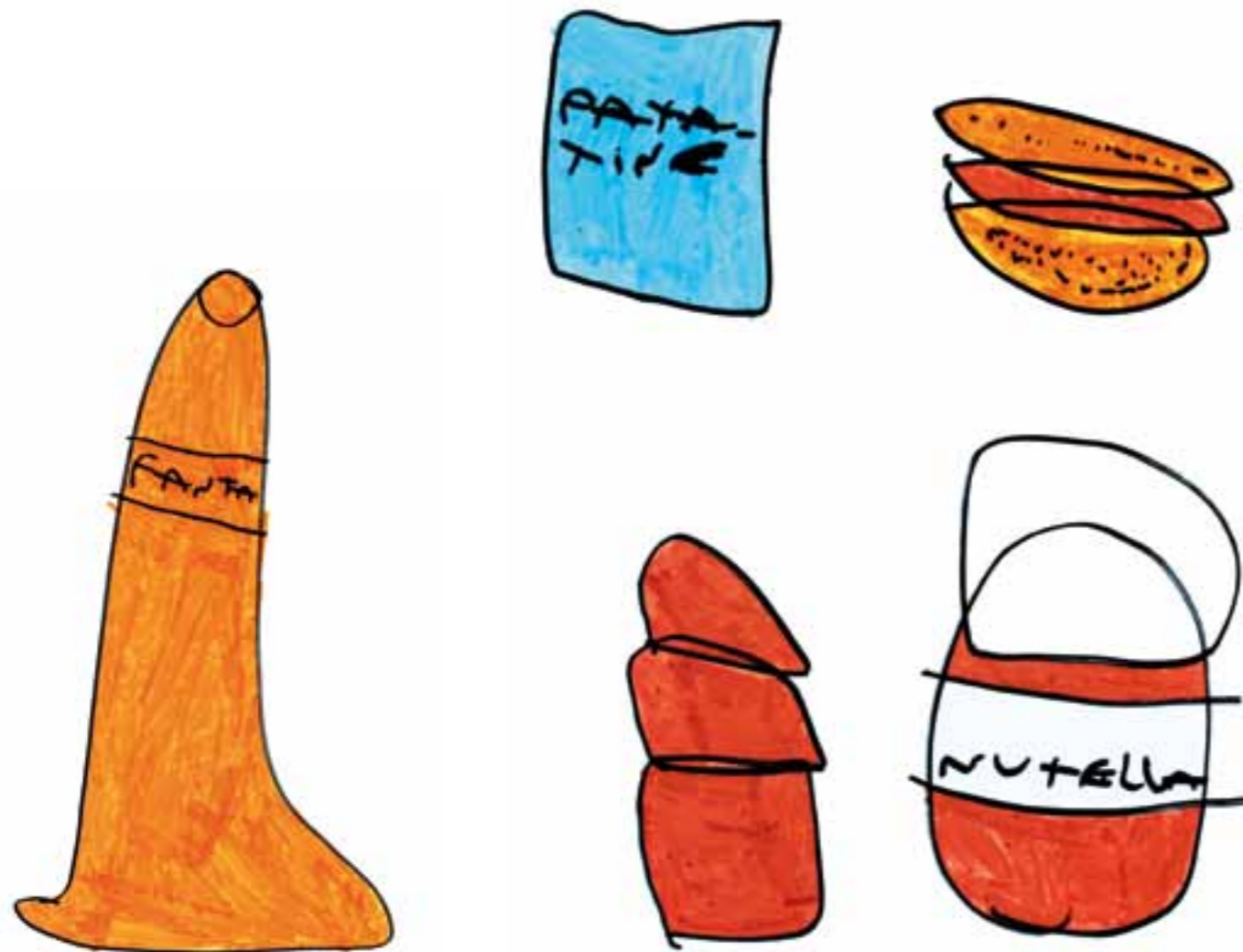
Dr. N Brio
200?, tecnica....., ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Senza titolo
200?, pennarelli su carta?, 100x70? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Senza titolo
200?, tecnica mista?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Fanta
200?, tecnica..., ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Patatine e Nutella
200?, pennarelli su carta?, 100x70? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Pop corn e patatine
200?, pennarelli su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

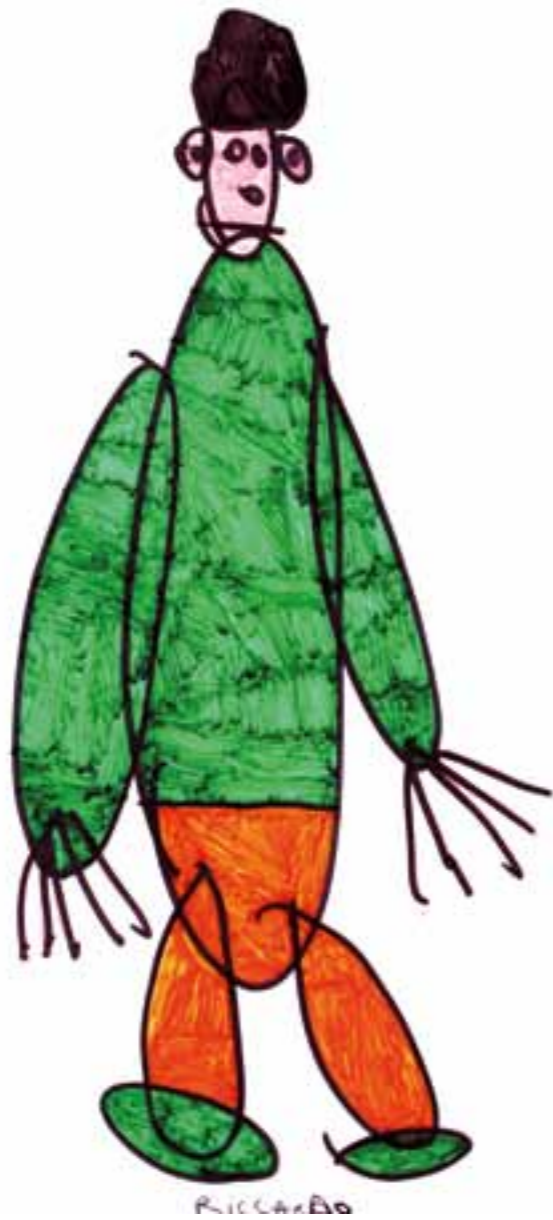
Coca cola
200?, pennarelli su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Personaggi 13
200?, tecnica..., ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Tiny
200?, pennarelli su carta?, 100x53? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)





Senza titolo?
2013?, tecnica mista su carta?, 70x100? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Pinguino
2013, pennarelli su carta, 107x84 cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)





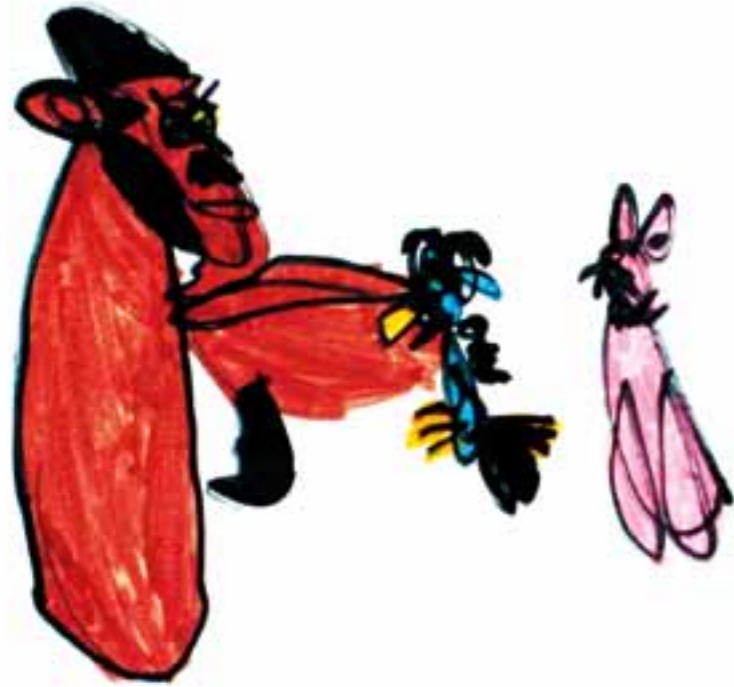
Senza titolo?
2013?, tecnica mista su carta?, 70x100? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Rafiki
200?, pennarelli su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Personaggi 15
200?, pennarelli su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Personaggi 14?

200?, tecnica mista su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Senza titolo?

200?, tecnica mista su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)





PINSTRIPE

progetti per la realizzazione di arredi serigrafati
con le opere di Riccardo Persico
Artissima

Pinstripe
200?, tecnica mista su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



YOSHI

Yoshi
200?, tecnica mista su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)





Senza titolo
201?, tecnica ?, ?x?cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Senza titolo
200?, pennarelli su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Yoghi e bubu
201?, tecnica ?, ?x?cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



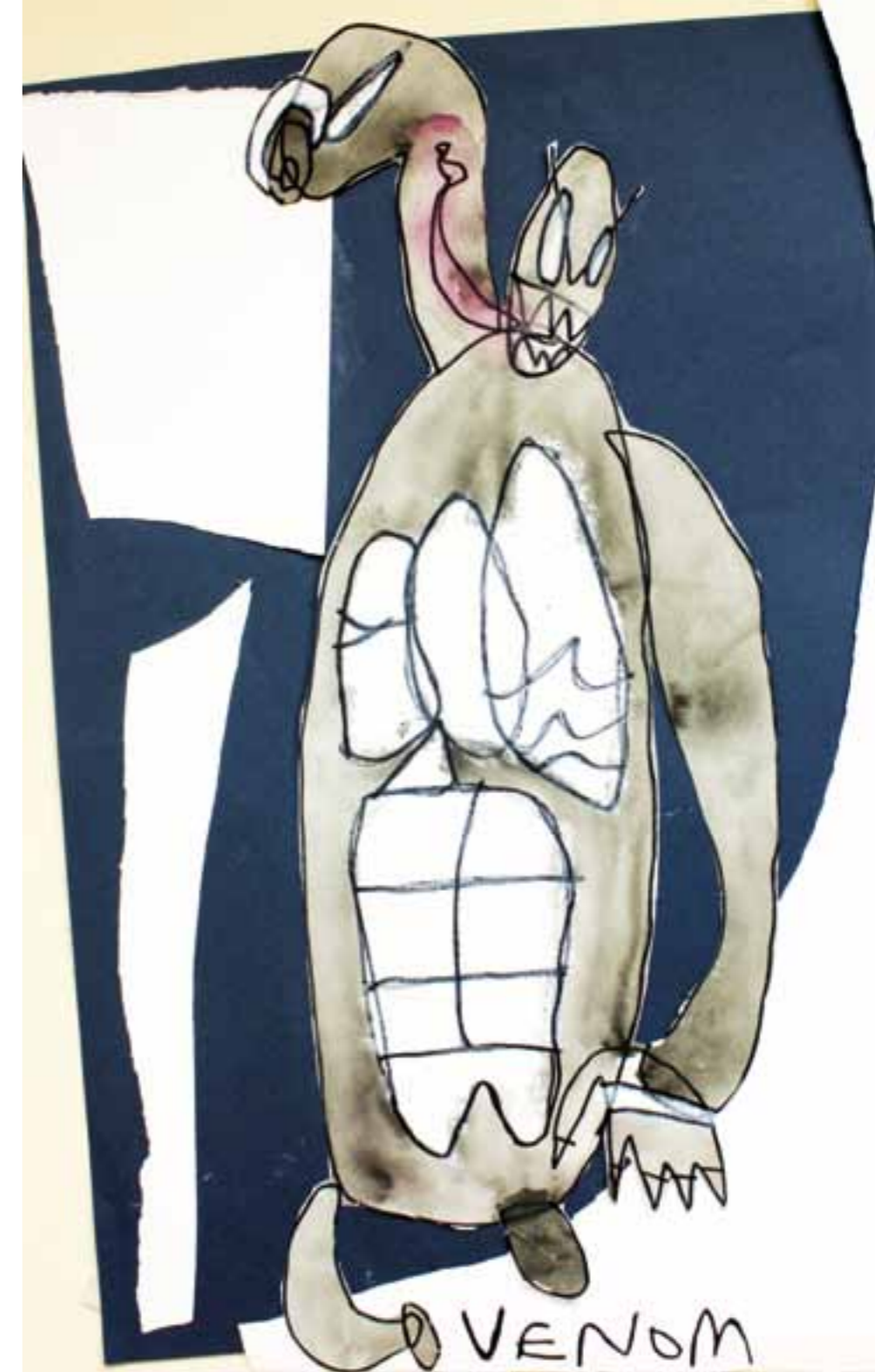
Yoghi 2
201?, tecnica ?, ?x?cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Warrik
200?, tecnica mista?, ??? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Senza titolo
2007, pennarelli su carta?, cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Venom
2017, pennarelli?, 170 cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Spauracchio3
2011, pennarelli su... ?x? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

Spauracchio
200?, pennarelli su carta?, ? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

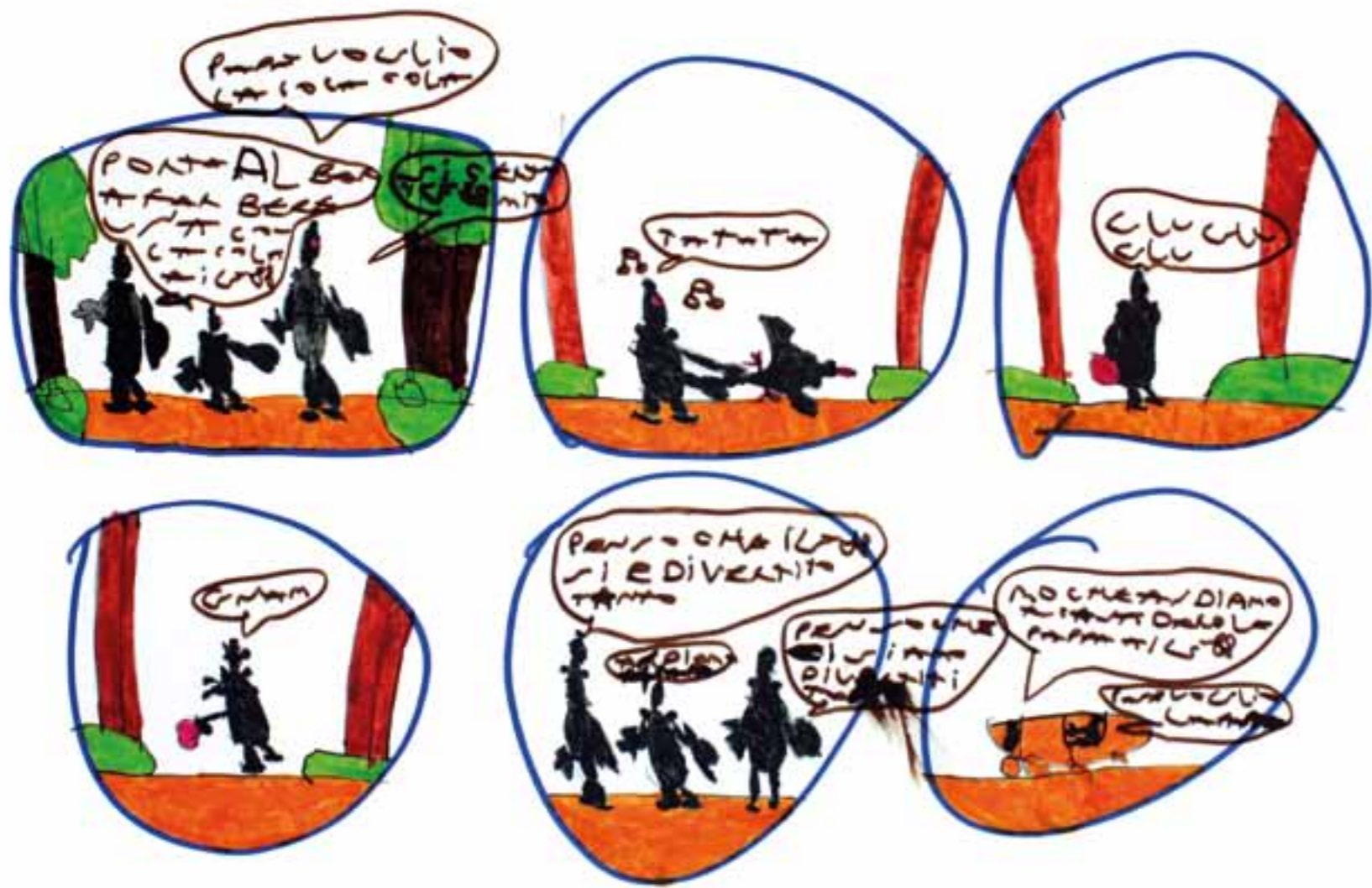


Senza titolo
2007, pennarelli su carta, 110x107 cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



PAPU PAPU CONTRO RIPPER ROO

Storia a fumetti
2007, pennarelli su... ?x? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Storia a fumetti
? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)



Storia a fumetti
200?, pennarelli su... ?x? cm
Atelier Manolibera, Carpi (Mo)

SPHACE INTERROM-
PERE DEL VOSTRO
PIKNIK RAGAZZI



Biografia dell'artista *Biography of the artist*

Riccardo persico è nato a Napoli nel 1986. Nella città natale frequenta le scuole elementari per poi conseguire il diploma di scuola media. Nel 2005 la famiglia si trasferisce in Emilia Romagna, a Modena, per assicurare al figlio delle cure appropriate.

Già a partire dalle le scuole elementari Riccardo mostra un particolare interesse per il disegno. In uno dei primi che ha realizzato compaiono dei numeri: sono dotati di occhi, bocca e naso. I numeri, inizialmente divisi da una linea orizzontale, sono poi collocati sullo stesso piano del foglio, quasi fossero animati e stessero dialogando tra loro, arricchiti di dettagli, come cappelli. Qualche anno dopo, abbandonato il soggetto dei numeri, inizia a disegnare i protagonisti di cartoni che vedeva in videocassetta: Titti e gatto Silvestro, oppu-

di/by Giulia Pettinari

Riccardo Persico was born in Naples in 1986. In his hometown, he attended elementary school and graduated from middle school. In 2005, his family moved in the Emilia Romagna region, in Modena, to ensure their son received appropriate care. Ever since elementary school, Riccardo showed a particular interest in drawing. In one of his first drawings there are numbers, with eyes, a mouth and a nose. The numbers, initially divided by a horizontal line, are then placed on the same plane of the sheet, as if they were animated and talking to each other, enriched with details such as hats. A few years later, having abandoned the subject of numbers, he began to draw the protagonists of cartoons he saw on VHS:

re Topolino e Pluto. Questi personaggi "reali" dialogano e si incontrano con altri totalmente inventati dall'autore che con il tempo diverranno gli unici protagonisti: sui fogli che Riccardo riempie di disegni e scritte, prendono vita delle vere e proprie avventure, in stile fumettistico. Tra i personaggi ricorrenti, rappresentati nei quaderni conservati dalla famiglia, troviamo Mr. Bison e il cattivo Droide ciclope gigante, oppure Mario e CWood e infine Sigei, eroe buono protagonista di molte storie insieme a Riccardo stesso (una ad esempio si intitola "Riccardo e Sigei che hanno fatto il sogno premonitore").

Dopo aver conseguito il diploma di scuola media Persico si trasferisce con la famiglia a Modena. Frequenta vari centri diurni della città e dal 2007 risiede presso un appartamento gestito dalla Cooperativa sociale Nazareno di Carpi. Partecipa alle varie attività organizzate dalla cooperativa: annualmente prende parte

Tweety and Sylvester the cat, or Mickey Mouse and Pluto. These "real" characters talked to and met with other, entirely original characters who, in time, would become the sole protagonists: on the sheets of paper that Riccardo fills with drawings and words, actual comic-book adventures come to life. Among the recurring characters, in the notebooks the family has kept, we find Mr. Bison and the villain Droide ciclope gigante (Giant Cyclops Droid), or Mario and CWood, and finally Sigei, the noble hero who is the protagonist of many stories along with Riccardo himself (such as the one titled "Riccardo e Sigei che hanno fatto il sogno premonitore" [Riccardo and Sigei Who Had a Prophetic Dream]). After graduating from middle school, Persico moved with his family to Modena.

allo spettacolo teatrale organizzato all'interno del Festival Internazionale delle Abilità differenti e la sua propensione per il disegno lo porta ad avvicinarsi, fin da subito, alle attività dell'atelier Manolibera. Utilizzando il pennarello nero ritrae, con tratto veloce, eroi dei cartoni contemporanei, reinterprelandoli attraverso un'originale chiave di lettura. Oggi il personaggio più ripetuto è IG-88, figura minore di Star Wars, eroe preferito dall'autore.

Ha partecipato a varie mostre curate da Bianca Tosatti, tra cui *Perturbamenti del potere* (2009) e *Figure della Protezione* (2010) entrambe organizzate presso il Castello dei Pio a Carpi.

Nel 2011 espone alla mostra *Intelligenze rovesciate. Dialoghi a regola d'arte*, curata da Elisa Falce e Simonetta Porazzo presso la Fortezza del Priamar a Savona.

Nello stesso anno alcune sue opere sono state serigrafate all'interno di mobili di design rea-

*He attended various day-hospital centers in the city and, since 2007, he resides in an apartment managed by Cooperativa Sociale Nazareno, Carpi. He took part in various activities organized by the cooperative: he annually takes part in the play organized within the Festival Internazionale delle Abilità Differenti (International Festival of the Differently Able) and his talent for drawing led him to approach, right from the beginning, the activities of atelier Manolibera. He portrays in black marker, with fast strokes, contemporary cartoon heroes, reinterpreting them in a completely original fashion. The figure he portrays most often today is IG-88, a minor Star Wars character, the artist's favorite hero. He participated in various exhibitions curated by Bianca Tosatti, including *Perturbamenti del potere**

lizzati da Valcucine ed esposti ad Artissima di Torino.

Nell'ottobre del 2012 è presente alla mostra *Segni ribelli* presso Circolo Alberone di Modena e successivamente a Milano con la mostra *Per la mente con il cuore* presso Area ex Ansaldo. Partecipa alle mostre *Memoriaoblio* presso Casa Saraceni (Bologna, 2013) e *Metamorfosi d'eroe* presso la Pinacoteca Nazionale di Bologna (2014) entrambe curate da Luca Farulli.

Dal 2010 le sue opere sono presenti all'interno della collezione del MAD Musée di Liegi.

(Disturbing Power) in 2009 and Figure della Protezione (Figures of Protection) in 2010, both organized at the Castello dei Pio in Carpi.

In 2011 he participated in the exhibit Intelligenze rovesciate.

*Dialoghi a regola d'arte (Upside-Down Intelligence - Dialogues by Art), curated by Elisa Falce and Simo-
netta Porazzo, at the Priamar Fortess in Savona.*

In the same year, some of his works were silkscreened inside designer furniture by Valcucine and showed at Artissima, in Turin.

In October 2012 he participated in the exhibition Segni ribelli (Rebellious Signs) at Circolo Alberone in Modena and later in Milan with the exhibition Per la mente con il cuore (For the Mind, with the Heart) at Area ex Ansaldo.

He participated in the exhibitions Memoriaoblio (Me-

moryoblivion) at Casa Saraceni (Bologna, 2013) and Metamorfosi d'eroe (Metamorphoses of the Hero) at the National Gallery of Bologna (2014), both curated by Luca Farulli.

Since 2010, his works are featured in the collection of the MAD Musée of Liege.

ART IRREGULAR TALENTS



"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Copyright ©2014 Irregular Talents - NAZARENO Soc.Coop.Soc., via Bollitora Interna 130, I-41012 Carpi; email: chiara.bellardi@nazareno-coopsociale.it; Tel. +39-059664774

Progetto Europeo

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Copyright ©2014 Irregular Talents - NAZARENO Soc. Coop.Soc., via Bollitora Interna 130, I-41012 Carpi; email: chiara.bellardi@nazareno-coopsociale.it; Tel. +39-059664774

è un'iniziativa:



catalogo a cura di:

Cooperativa Sociale Nazareno
www.nazareno-coopsociale.it

ISBN 978-88-909900-0-7



9 788890 990007

RICCARDO
Persico
