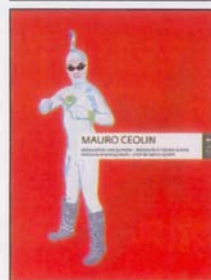


Monografie d'artista. Di giovani artisti

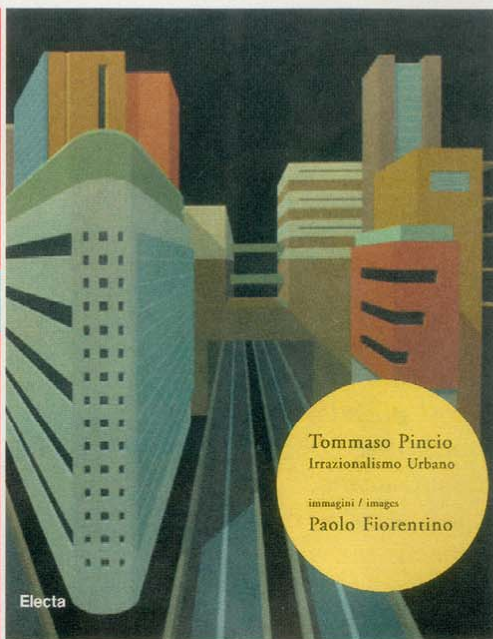
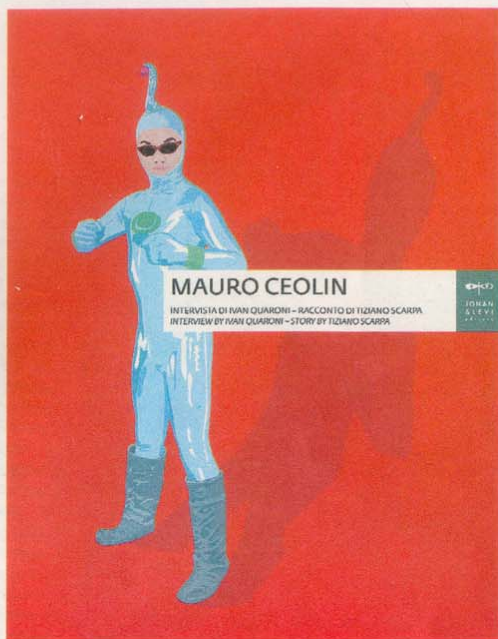
Quelli di Johan & Levi avevano promesso libri raffinati, ma facili, per tutti. Così ecco le *monografie d'artista*, dedicate a talenti emergenti, Mauro Ceolin e Valeria Agosti Nelli, per esempio. Secondo una formula semplice e si direbbe felice, le prime due monografie si aprono con un'intervista di Ivan Quaroni, che fa parlare gli artisti, perché siano loro stessi a spiegare il proprio percorso artistico, i temi e le idee che stanno dietro i loro lavori. La seconda parte del libro accosta poi quegli stessi lavori al racconto di uno scrittore contemporaneo, che ad essi si è ispirato. La monografia di *Mauro Ceolin* (143 pagg., € 30), che dipinge con una penna ottica collegata al computer, contiene un testo di Tiziano Scarpa sulla fantasmagorica messa in rete di un universo virtuale dove tutto è possibile. Quella dedicata a *Valeria Agosti Nelli* (128 pagg., € 30), creatrice di tormentate figure femminili, presenta un visionario racconto di Roberto Piumini sull'inizio e sulla fine di un'arrampicata in montagna.



ARTE E LETTERATURA: COLLANE A CONFRONTO

Arte e letteratura: accostamento o fusione? Una prima risposta a partire da due serie di monografie d'artista, pubblicate da Italian Factory e da Johan & Levi. Per immaginare la scrittura e leggere la pittura...

■ Vecchia storia, quella dei rapporti tra letteratura e arti visive: eppure ancora affascinante e non del tutto esplorata, utile a far progredire il dibattito in ciascuna delle due discipline. Negli ultimi tempi sono state tentate due nuove esplorazioni della corrispondenza tra immagini e parola scritta. Ha iniziato Italian Factory con la serie dei Quaderni, ha brillantemente proseguito la neonata Johan & Levi con le sue Monografie d'artista. La sensazione è quella di un avvicinamento lento e progressivo fra arte e letteratura: la formula è quella del racconto d'autore affiancato alle immagini dell'artista oggetto della pubblicazione. Ebbene, le parole circoscrivono le immagini senza cercare una sovrapposizione completa, né cercando di esse-



Qui a fianco: Il quaderno di Paolo Fiorentino e Tommaso Pincio a sinistra: La monografia di Mauro Ceolin e Tiziano Scarpa

duce un ottimo racconto di post-fantascienza umanistica, in cui ipotizza l'invenzione di un "videogioco totale". Se nell'intervista a Ceolin di Ivan Quaroni l'artista sembra ragionare ex-post sulle ragioni della sua poetica, nel volume su Valeria Agosti Nelli lo stesso Quaroni riesce a ottenere dall'artista un'autoriflessione profonda e quasi toccante. La parola d'ordine delle creature di Agosti Nelli

re troppo illustrative rispetto alle opere. Sprazzi d'immagini prodotte con le parole fluttuano come concreti fantasmi sopra le opere degli artisti.

La formula dei Quaderni di Italian Factory propone lavori inediti di un celebre artista: nel caso di Mimmo Rotella vengono proposti alcuni effaçages degli anni Settanta. A tali immagini sensua-

li, potenti anche se parzialmente "cancellate", Tiziano Scarpa affianca un racconto di consistenza "carnale", ambientato in una società oppressiva, che parodizza il consumismo che Rotella riscrive. I paesaggi metafisici di Enrico Lombardi, che evaporano verso l'alto, trovano contraltare nel secondo volume della serie in un notturno, onirico racconto di Edoardo Albinati, in bilico fra crollo definitivo delle aspettative e fra speranza rinnovata sul futuro, così come sono i quadri di Lombardi. La recente uscita del terzo quaderno fa compiere il salto di qualità decisivo alla collana: il convincente racconto di Tommaso Pincio - uno

dei migliori scrittori italiani di nuova generazione ed ex critico d'arte - accompagna splendidamente i dipinti sull'"irrazionalismo urbano" di Paolo Fiorentino. Il pittore romano raggiunge fra l'altro una sintesi davvero notevole in questi ultimi lavori: perfetta ambientazione per i disperati e grotteschi racconti di vita dell'operatore di call center ideato da Pincio. Tutt'altro taglio quello dell'editore Johan & Levi: ricerca della completezza trattando il lavoro di artisti giovani ma già lanciati. Nascono così monografie eleganti e di grande formato, che contengono intervista con l'artista, racconto d'autore che sotto-

linea le immagini, infine una ricognizione fotografica completa dell'opera dell'artista stesso. Si è iniziato nel 2005 con una monografia su Giancarlo Neri, le cui gigantesche opere intitolate *Lo scrittore* - enormi sedie e tavoli vuoti collocati in spazi pubblici - costituiscono uno stimolo diretto per lo studio del connubio indagato da tutti i testi qui in esame (il racconto è di Melania G. Mazzucco). I due successivi volumi hanno precisato e perfezionato il taglio della serie: dapprima con Valeria Agosti Nelli, poi con Mauro Ceolin. Quest'ultimo trasporto in pittura i segni e la grafica dell'era digitale: ecco che Tiziano Scarpa - ancora lui - pro-

risulta essere la fragilità, ma l'intervista riesce a definire una serie di strategie di riscatto, illuminando il pubblico su quali possono essere la ricezione e l'eco delle sue opere. Il racconto, efficace ed azzeccato, è di Roberto Piumini.

L'unico difetto di queste serie di volumi è la scarsa riflessione teorica sull'incontro tra parola e immagine. Nemmeno l'intervento di uno degli scrittori più "teorici" d'Italia come Pincio ha per ora sanato questa parziale lacuna. Sarà colmata dalle prossime pubblicazioni? ■

[stefano castelli]

info.

I Quaderni di Italian Factory, Charta (nn. 1-2) ed Elcta (n. 3), Milano, 24 euro, www.italianfactory.org
Le Monografie d'artista di Johan & Levi, Milano, 30 euro, www.johanandlevi.com

marketpress.info

MAURO CEOLIN, ARTISTA DI SPICCO NEL PANORAMA INTERNAZIONALE DELLA GAME ART, PROTAGONISTA DELLA MOSTRA AESTETICA VIDEOLUDICA A VERONA E LEGNANO

Verona, 30 gennaio 2007 - Dopo la sua partecipazione alla fiera internazionale Diva 2006 Digital and Video Art Fair tenutasi a Miami (Usa) lo scorso dicembre, Mauro Ceolin inaugura il 2007 con una mostra in due sedi curata da Ivan Quaroni: Aestetica Videoludica. In corso a Verona e dal 16 febbraio a Legnano, la mostra ripercorre i primi 10 anni della carriera artistica di Ceolin, dai primi disegni ai paesaggi virtuali dei videogame sino alle araldiche contemporanee e ai ritratti dipinti dei Cosplayers, ossia Costume Player, cioè persone che vivono una vita parallela nei panni dei propri idoli dei fumetti o dei videogame. Nella monografia a lui dedicata, edita da Johan & Levi nel 2006, Mauro Ceolin spiega a Ivan Quaroni che lo intervista: "Il cosplayer di Lupin III, ad esempio, si veste, pensa e vive ispirandosi al personaggio dei cartoni animati. Negli ultimi tre anni ho studiato questo fenomeno andando alle manifestazioni organizzate dai Cosplayer italiani, frequentando i loro siti su internet e cercando sul web ogni sorta di informazione. Poi ho scaricato fotografie di Cosplayer dalla rete e ho iniziato a realizzare questi disegni. In alcuni casi è buffo il contrasto tra il costume del personaggio e le caratteristiche fisiche della persona che lo veste. Non sempre questi Cosplayer somigliano ai personaggi che personificano". Scrive di lui Quaroni: "Ceolin non è un videogiocatore, ma un turista dei videogame. Come un "giovin signore" settecentesco, si diverte a percorrere le tappe del suo Grand Tour virtuale, con la sola differenza che, invece di attraversare l'Europa per giungere alle soglie dell'Urbe Eterna, passa indifferentemente dalla monumentale Piazza Rossa di Gotham Project Racing agli spazi suburbani di Kirby, dalle città ideali di Simcity al cavalcavia di Tony Hawk Underground. In seguito, tavoletta (grafica) alla mano, ridisegna i contorni di quei luoghi con la precisione della sua penna ottica. Talvolta, proprio come qualsiasi pittore tradizionale, riproduce i suoi Solid Landscapes su tela, oppure, simile a un miniaturista medievale, si sforza di comprimerli nello spazio angusto di un mouse della Apple. Fatta eccezione per lo stile piatto, che accomuna la sua pittura alle evoluzioni di tanta arte contemporanea, da Takashi Murakami a Julian Opie, quella di Mauro Ceolin è un'arte profondamente radicata nella cultura italiana. Un'arte che eredita lo spirito del Rinascimento Veneto per contaminarlo con gli effetti della rivoluzione digitale e infine proiettarlo nel presente con rinnovata energia. Mauro Ceolin è dunque un pittore tout court. Non chiamatelo Net-artista. Siete avvisati. La monografia edita da Johan & Levi è disponibile al bookshop della mostra Aestetica Videoludica e nelle migliori librerie.

Mauro Ceolin, artista di spicco nel panorama internazionale della Game Art, protagonista della mostra Aestetica videoludica a Verona e Legnano

Dopo la sua partecipazione alla fiera internazionale DIVA 2006 – Digital and Video Art Fair – tenutasi a Miami (USA) lo scorso dicembre, Mauro Ceolin inaugura il 2007 con una mostra in due sedi curata da Ivan Quaroni: Aestetica Videoludica. In corso da oggi a Verona e dal 16 febbraio a Legnano, la mostra ripercorre i primi 10 anni della carriera artistica di Ceolin, dai primi disegni ai paesaggi virtuali dei videogame sino alle araldiche contemporanee e ai ritratti dipinti dei Cosplayers, ossia Costume Player, cioè persone che vivono una vita parallela nei panni dei propri idoli dei fumetti o dei videogame. Nella monografia a lui dedicata, edita da Johan & Levi nel 2006, Mauro Ceolin spiega a Ivan Quaroni che lo intervista: "Il cosplayer di Lupin III, ad esempio, si veste, pensa e vive ispirandosi al personaggio dei cartoni animati. Negli ultimi tre anni ho studiato questo fenomeno andando alle manifestazioni organizzate dai Cosplayer italiani, frequentando i loro siti su internet e cercando sul web ogni sorta di informazione. Poi ho scaricato fotografie di Cosplayer dalla rete e ho iniziato a realizzare questi disegni... In alcuni casi è buffo il contrasto tra il costume del personaggio e le caratteristiche fisiche della persona che lo veste. Non sempre questi Cosplayer somigliano ai personaggi che personificano".

Scrivendo di lui Quaroni: "Ceolin non è un videogiocatore, ma un turista dei videogame. Come un 'giovine signore' settecentesco, si diverte a percorrere le tappe del suo Grand Tour virtuale, con la sola differenza che, invece di attraversare l'Europa per giungere alle soglie dell'Urbe Eterna, passa indifferentemente dalla monumentale Piazza Rossa di Gotham Project Racing agli spazi suburbani di Kirby, dalle città ideali di SimCity al cavalcavia di Tony Hawk Underground. In seguito, tavoletta (grafica) alla mano, ridisegna i contorni di quei luoghi con la precisione della sua penna ottica. Talvolta, proprio come qualsiasi pittore tradizionale, riproduce i suoi Solid Landscapes su tela, oppure, simile a un miniaturista medievale, si sforza di comprimerli nello spazio angusto di un mouse della Apple. Fatta eccezione per lo stile piatto, che accomuna la sua pittura alle evoluzioni di tanta arte contemporanea, da Takashi Murakami a Julian Opie, quella di Mauro Ceolin è un'arte profondamente radicata nella cultura italiana. Un'arte che eredita lo spirito del Rinascimento Veneto per contaminarlo con gli effetti della rivoluzione digitale e infine proiettarlo nel presente con rinnovata energia. Mauro Ceolin è dunque un pittore tout court. Non chiamatelo Net-artista. Siete avvisati".

La monografia edita da Johan & Levi è disponibile al bookshop della mostra Aestetica Videoludica e nelle migliori librerie.

Mauro Ceolin
Intervista di Ivan Quaroni e racconto di Tiziano Scarpa
Collana Monografie d'Artista
Aprile 2006
Italiano - Inglese
Formato 21 x 27 cm; pp 130
Prezzo: € 30,00

Johan & Levi Editore
Uffici operativi: via Valosa di Sopra 9 - 20052 Monza MI
tel +39 039 7390330 – fax +39 039 7390221
info@johanandlevi.com

www.johanandlevi.com

VISUALIZZA LA SCHEDA DEL VOLUME

Ufficio stampa
Clarart
Via Val Cisono 4 | 20052 Monza MI
Tel. +39 039 2721502
www.clarart.com

RHIZOME.ORG

CONNECTING ART & TECHNOLOGY
at the NEW MUSEUM OF CONTEMPORARY ART

[NEW PROJECTS](#)

[PROGRAMS](#)

[ARCHIVES](#) [ArtBase](#) [TextBase](#)

[MEMBERSHIP](#)

[SERVICES](#)

[ABOUT](#)

Rhizome is an online platform for the global new media art community. [Learn more.](#)

LOG IN

New to Rhizome? [Join now!](#)

email: password:

Forgot your [password?](#)

112 online (112 anonymous users)

TextBase OPTIONS

- + [Post a Message to Raw](#)
- + [Browse the TextBase by Keyword](#)

Book : MAURO CEOLIN

06.26.06

zanni.org

Message 1 of 1 in thread
2006-06-26 06:17:43 AM

From Johan & Levi comes a superb monograph on Mauro Ceolin, Italy's most celebrated game artist. The book features a long interview to Ceolin by art critic Ivan Quaroni, and a new short story by Tiziano Scarpa, titled "Pluriverse". The text is in Italian and English.

Link: Johan & Levi
<http://www.johanandlevi.com/index.htm>

Link: Mauro Ceolin
<http://www.rgbproject.com/>

Link: Mauro Ceolin, the monograph
<http://www.internetbookshop.it/ser/serdsp.asp?shop=2293&isbn=886010016X>

::: ITA :::

"Mauro Ceolin" e' il titolo del saggio monografico bilingue dedicato all'omonimo artista milanese. Edito da Johan & Levi, il libro illustrato esplora le influenze e le radici creative dell'artista attraverso un'intervista realizzata dal critico Ivan Quaroni, nella quale si sottolinea l'interscambio tra presente, passato e futuro, tecnologia e arti visive. Ceolin - che si definisce "post-digitale" - si icchiama a "Giovanni Antonio Canal detto il Canaletto,

i vedutisti veneti del Settecento in generale e Frans Hals, il pittore fiammingo che ha inizialmente influenzato la mia serie di ritratti di game designer. Rifarsi alla pittura tradizionale significa creare un link col passato, aggiornare i generi classici attraverso la rappresentazione del proprio tempo. Questa alchimia, questo collegamento con il passato è presente anche in lavori in cui uso linguaggi nuovi". Il volume, splendidamente illustrato, e' impreziosito da un racconto inedito di Tiziano Scarpa intitolato "Pluriverse".

"Mauro Ceolin, artista milanese, porta avanti da anni un lavoro di traduzione e riscrittura dell'immagine in un percorso che vuole essere una evoluzione del fare pittura. Rifacendosi all'estetica della pop art, Ceolin analizza il paesaggio di informazioni che ci circonda selezionando una serie di immagini che filtra visivamente attraverso la tecnica del disegno vettoriale. I soggetti provengono dal mondo estremamente reale delle catastrofi naturali (serie "Debuglandscapes"), dall'ambiente cibernetico e mediatico dei videogiochi e della musica (serie "Gamepeople" e "Gamemusician") o dalla ricostruzione visiva dei palazzi delle aziende-icona del mondo multimediale quale Sony, Google, Oracle, Intel (serie "Promotional Landscape) o ancora dal mondo dei fumetti (serie "Cosplayers") Utilizzando uno stile volutamente piatto, Ceolin vuole affermare l'attualità di alcuni generi ritenuti obsoleti, come il ritratto il paesaggio. Nell'arte di Ceolin ha un particolare peso il segmento della multimedialità contemporanea legato al videogioco. Nella serie SolidLandscape, da un lato Ceolin strappa il paesaggio al gioco, eliminando tutti gli elementi che lo legano al mondo ludico e alla storia, cancellando ogni segno d'azione e, forse, purificandolo, dato che in molti casi azione significa violenza. Dall'altro, l'artista rivendica, dipingendoli, la realtà di questi paesaggi: dopotutto, sono sempre di più coloro che al loro interno spendono buona parte del loro tempo, combattendo, gareggiando o facendo vita di comunità. E riflette, o fa riflettere, sul significato culturale della loro traduzione da paesaggi reali a paesaggi poligonali" (Johan & Levi editore).

Rhizome.org
210 11th Ave, 2nd floor
New York, NY 10001

Tel. +1.212.219.1288
Fax +1.212.431.5328
email: webmaster@rhizome.org
irc: irc.freenode.net #rhizome



Un libro su Mauro Ceolin

Autore: Redazione TK

data: 03.05.2006

→ [Vai alla rubrica Arte Digitale](#)

È dedicato al più significativo Game Artist italiano il volume monografico bilingue **Mauro Ceolin**, edito da Johan & Levi, che il pubblico può trovare in anteprima dal **3 al 12 maggio 2006** presso la libreria dell'*Università IULM* e al bookshop della mostra *L'arte videoludica* di Mauro Ceolin, in apertura il 2 maggio alle ore 18 nell'Aula Piramide dell'Università IULM di Milano.

La retrospettiva sulle opere multimediali di Mauro Ceolin è presentata da Humanities Lab, ed è curata da Pierluigi Casolari in collaborazione con Matteo Bittanti. In mostra si possono ammirare quadri, installazioni e sculture incentrate sull'interazione fra arte e il videogioco. Ed ecco dunque un nuovo concetto di paesaggio nei SolidLandscapes dipinti all'interno dei mouse della Apple, e i ritratti GamePeople che raffigurano noti game designer. In anteprima l'artista presenta l'opera interattiva *GoogleBattlePurePower*, realizzata in collaborazione con Francesco Antolini, a cui il pubblico può accedere giocando da diverse postazioni.

Il volume che accompagna la mostra indaga le radici creative dell'artista attraverso un'intervista realizzata da Ivan Quaroni, evidenziando la straordinaria commistione che Ceolin effettua fra tradizione e progresso tecnologico. Racconta l'artista: il mio lavoro parte dalla presa di coscienza di una serie di strumenti – dal computer alla penna ottica, dal palmare al videogame – e dalla conoscenza delle potenzialità e dei limiti di questi stessi strumenti. (...) Più che net artista preferisco definirmi pittore post-digitale. Post-digitale è un termine che, per me, indica la fine di un'era, quella del "sublime tecnologico" e l'inizio di un'epoca in cui la tecnologia è diventata domestica, cioè alla portata di tutti.

La sua ricerca creativa è tuttavia legata anche alla pittura tradizionale: i miei punti di riferimento sono Giovanni Antonio Canal detto il Canaletto, i vedutisti veneti del Settecento in generale e Frans Hals, il pittore fiammingo che ha inizialmente influenzato la mia serie di ritratti di game designer. Rifarsi alla pittura tradizionale significa creare un link col passato, aggiornare i generi classici attraverso la rappresentazione del proprio tempo. Questa alchimia, questo collegamento con il passato è presente anche in lavori in cui uso linguaggi nuovi.

Un prezioso contributo contenuto nel volume è il suggestivo racconto Pluriverse dello scrittore veneziano Tiziano Scarpa, ispirato alle opere di Mauro Ceolin, che narra la messa in rete di una sorta di enorme universo virtuale, in cui si può giocare a qualsiasi cosa si desideri. Da questo momento il mondo è più grande. Benvenuti.

Mauro Ceolin, classe 1963, vive e lavora a Milano. Realizza le proprie opere con la penna ottica collegata al computer e utilizzata come un normale strumento di pittura. Le immagini che nascono possono essere riprodotte manualmente con tecniche pittoriche tradizionali su vari supporti, plexiglass, tela, o tramite stampe fotografiche e tecnologie evolute in 3D. Ha partecipato a numerose mostre nazionali e internazionali, fra le quali "New Found Land" alla Priska C. Juschka Fine Art di New York, "Videogame landscape" presso Fabio Paris Art Gallery di Brescia e la prestigiosa collettiva "Bang the Machine" al Yerba Buena Center for the Arts di San Francisco.