



### 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 videogiochi. 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.