



Contemporary Naturalism

[mauro ceolin | www.rgbproject.com]

Concrete Landscapes | lunedì 31.01.011

reading | ore 14.30
Accademia di Belle Arti di Venezia Isola di San Servolo

preview | ore 18.30
A+A Centro Pubblico per l'Arte Contemporanea


CENTRO PUBBLICO
PER L'ARTE CONTEMPORANEA

Calle Malipiero 3073 | Venezia
www.aplusa.it | info@aplusa.it

in collaborazione con



ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
DI VENEZIA

CONCRETE LANDSCAPES

A+A Centro Pubblico per l'Arte Contemporanea - Calle Malipiero, San Marco 3073 - Venezia
info@aplusa.it / www.aplusa.it

Mauro Ceolin

La **A+A I Centro Pubblico per l'Arte Contemporanea** è lieta di presentare un appuntamento che si inserisce nella parte più sperimentale e laboratoriale del programma di "Concrete Landscapes". Interagendo con quelle energie artistiche presenti nel territorio nazionale ed internazionale, la A+A desidera offrire uno spazio aperto al libero sviluppo di alcuni momenti radicalmente sperimentali, per cogliere quell'essenza di novità che spesso nasce in luoghi nascosti, trasversali, e proprio per questo più fecondi.

Lunedì 31 gennaio 2011 la **A+A I Centro Pubblico per l'Arte Contemporanea** - in collaborazione con l'**Accademia di Belle Arti di Venezia** (corso di Applicazioni Digitali per l'Arte del dipartimento di Nuove Tecnologie di San Servolo) avrà il piacere di presentare, nella continuazione del programma di "**CONCRETE LANDSCAPES**", una giornata di studio/evento articolata in due momenti complementari con il digital-artist Mauro Ceolin.

Alle ore 14.30 presso l'**Isola di San Servolo**, sede distaccata dell'**Accademia di Belle Arti di Venezia**, si terrà la conferenza:

ContemporaryNaturalism: Ipotesi e riflessioni per una biologia dell'immaginario collettivo

Tavola rotonda in cui vengono presentati ed analizzati i risultati degli studi e delle ricerche realizzati nell'ambito del progetto **ContemporaryNaturalism** dal 2006 sino ad oggi. Progetto vasto e articolato, si concentra su ricerche che si basano su alcune parole chiave: biologia del carbonio Vs biologia del silicio; vita artificiale e vita naturale; una possibile mappatura per un (neo) concept di natura oggi. Attraverso lo studio e l'utilizzo dei new media e delle loro potenzialità, **Mauro Ceolin** tenta di tracciare il confine del concetto di Natura, cercando così di misurarne le applicazioni e la valenza all'interno di una società composta sempre più da dimensioni virtuali.

info:

whiteprj@gmail.com

per raggiungere l'Isola di San Servolo - vaporetto linea20 con partenza alle ore 13.50 da San Zaccaria (Pietà)

Alle ore 18.30 presso la **A+A I Centro Pubblico per l'Arte Contemporanea** ospiterà le esclusive **preview** dei risultati delle ricerche di **Mauro Ceolin**, articolati in due elementi distinti ma complementari:

Studying the Spore's Ytubesoundscape and his wildlife, consiste in un ambiente sonoro composto da 36 tracce proposte in un loop infinito. Lo spazio in cui si svolge il set-audio si presenta buio e privo di qualsiasi elemento visivo, per stimolare una percezione sonora avvolgente e totalizzante. Le tracce sono estratte da sessioni di gioco del **videogame Spore**, pubblicate dai giocatori sulla piattaforma YouTube. Ogni traccia corrisponde ad una creatura zoomorfa presente nel gioco, creando nel complessivo un ritratto sonoro di un ambiente vivente, ma virtuale, popolato da personaggi in forma di natura 2.0.

Canis Pokemoni Houndoomi, è uno dei 36 personaggi zoomorfi appartenenti alle tracce audio, presentato come la rappresentazione visiva del paesaggio sonoro. Frutto di uno studio meticoloso sulla forma del pokemon "Houndoom", appartenente alla seconda generazione dei pokemon di tipo Buio/Fuoco, questa creatura dell'habitat virtuale viene proposta come una scultura tridimensionale realizzata in cartoncino.

info:

info@aplusa.it - T. 041.7124765

A+A - Calle Malipiero, San Marco 3073

Mauro Ceolin (www.rgbproject.com), digital-artist vive e lavora a Milano.

Pioniere dell'estetica 8bit nel panorama italiano, prosegue la sua ricerca dedicando la propria attenzione ed interesse allo studio dell'estetica delle ambientazioni videoludiche e delle realtà connesse al mondo della rete informatica. Il pc, la tavoletta grafica e la penna ottica sono gli strumenti con cui l'artista prevalentemente opera. Attraverso un paziente lavoro di ricerca iconografica sul Web, Mauro Ceolin documenta e reinterpreta l'immaginario dei media contemporanei utilizzando uno stile pittorico "flat" che incarna perfettamente la passione postmoderna per le superfici, rivitalizzando la lezione che il Pop ha introdotto.

Grande appassionato delle dimensioni immateriali e dei paesaggi virtuali, sviluppa i suoi **Solid Landscapes**, archiviazioni dei cambiamenti che avvengono nel nostro contemporaneo. Paesaggi e scenari estrapolati dal mondo dei videogame, ambienti equiparabili agli "spazi di attraversamento" della realtà - aeroporti, aree di parcheggio, centri commerciali – che per dirla con Marc Augé, si configurano come non-luoghi, perché non condensano il vissuto affettivo dell'individuo, limitandosi ad ospitarne il passaggio per il tempo sufficiente all'espletamento di una funzione. Nelle parole dell'artista:

"Ho sempre guardato ciò che stava fuori della finestra considerando ciò che vedevo come un paesaggio naturale. Ma, guardando il monitor del computer, navigando all'interno di un video-gioco che ha lo scopo di cacciare i cervi e che invece io usavo per passeggiare, mi sono accorto che esiste anche un altro tipo di paesaggio. In questo gioco sono riprodotti una serie di ambienti montani americani ricostruiti in forma poligonale. Da questa esperienza sono nati i miei Solid Landscapes. Semplicemente ho pensato d'iniziare a ritrarre non i paesaggi che stavano fuori della finestra del mio studio, ma quelli che stavano dentro la finestra virtuale dello schermo del mio PC".

Questi paesaggi "irreali" quindi rappresentano la documentazione pittorica di uno scenario nuovo, di uno "spazio" che si sostituisce alle tradizionali coordinate geografiche, quelle del disegno vettoriale e della geometria poligonale dei programmi di elaborazione tridimensionale.

Gli appuntamenti del progetto "**CONCRETE LANDSCAPES**" a cura di Manuel Frara, continuano in un ambiente ad atmosfera zero, dove verranno presentate alcune delle principali ricerche in atto in un panorama solo parzialmente conosciuto. Un ambiente laboratoriale aperto alle contaminazioni tra vecchie e nuove tecnologie, tra "carbonio e silicio" come sostiene, nel progetto "Contemporary Naturalism", il digital-artist Mauro Ceolin, prossimo attore nella seconda metà di gennaio, degli eventi che A+A è lieta di ospitare.

"CONCRETE LANDSCAPES" è un ciclo di eventi inaugurati martedì 2 marzo 2010 con l'installazione **Bpm²** un progetto di Giacomo Artusi, Andrea Cazzagon e Enrico Wiltsch. Un lavoro che ha scardinato la classica concezione dello spazio e del tempo, proiettando lo spettatore al di là della realtà contingente. Un loop ripetibile all'infinito che scandiva il periodico scorrere dei secondi: ad ogni accelerazione, ripetizione, ritardo, corrispondeva un cambiamento dello spazio percepito, modificando - di minuto in minuto - la dimensione dell'ascolto.

Il secondo appuntamento ha ospitato, martedì 23 marzo, **Air Liquide** un progetto di Elisa Campagnaro e Mauro Martinuz nato per dare forma ad un accordo epidermico tra audio e video. Un evento sonoro-visivo caratterizzato dall'intersecarsi di immagini e suoni che propongono atmosfere e suggestioni tese a indagare precisi stati d'animo immersi in un contesto storico di decadenza e inquinamento. Al fine di mostrare quella percettibile linea sottile che differenzia il playback al liveness newmediale.

Il 12 e 13 aprile, invece, la Galleria A+A ha presentato il musicista e compositore giapponese **Sejiro Murayama**, con una giornata di formazione dedicata alla libera improvvisazione che ha seguito la personale logica di questo eclettico artista. Il 13 aprile un continuum musicale minimale, caratterizzato da una meditazione sui fenomeni sonori di azione-reazione, legato-slegato, ha avvolto gli spazi della Galleria A+A. Una performance in solo dove lo stesso Murayama con un approccio performativo assolutamente fisico si è trasformato in un medium suonando il rullante, un piatto e piccoli oggetti.

Martedì 11 maggio, **Emanuele Wiltsch** ha presentato in anteprima la sua "onda" sonora, che si è infranta modulandosi mediante il concretismo sonoro del live looping e di pedali (effetti) analogici. Un'unica frequenza pura modulata in tempo reale (generata da un LFO), filtrata, decomposta e riassembleta con l'uso di un eco a nastro nel mai pago tentativo di risvegliare il nostro apparato sintetico. Un wall of sound essenziale, diretto, fluttuante, primordiale.

Il quinto appuntamento di martedì 1 giugno ha segnato il ritorno in centro storico di **Claudio Rocchetti** dopo il concerto che tenne al Telecom Future Centre nel 2007, all'interno della rassegna sperimentale "From the concrete music to the object sound". Rocchetti ha presentato due set ad incastro l'uno nell'altro: uno nuovo e molto tranquillo, costituito da field recordings e piccoli drones. Il secondo, è stato un wall of sound brutale, diritto allo stomaco, perché: "la musica, sistema di addii, evoca una fisica il cui punto di partenza non sarebbero gli atomi ma le lacrime."

La ripresa degli appuntamenti, il 5 novembre, è stata dedicata a **Mugen** (Alessandro Canova) con la preview sonora

composta da registrazioni ambientali, catturate prevalentemente tra le periferie di Londra e Tokyo. Stratificate sopra a campionamenti dilatati all'infinito. Durante la serata, a confermare questi "strani" appuntamenti in A+A, un secondo ed improvvisato set composto da ritmi e armonie, con echi solo apparentemente lounge.

Il 17 dicembre Alessandro Ragazzo ha presentato **FreeErosionSound**, un esperimento sulla modificazione e distruzione del suono analogico e digitale. La performance si è basata sulla disarticolazione sonora partendo da una situazione di crescita e quiete ambientale, verso una degenerazione del suono-ambiente ed uno sgretolamento digitale dell'ascolto mediante la manipolazione dei suoni emessi dai movimenti meccanici di un videoregistratore VHS modificato.