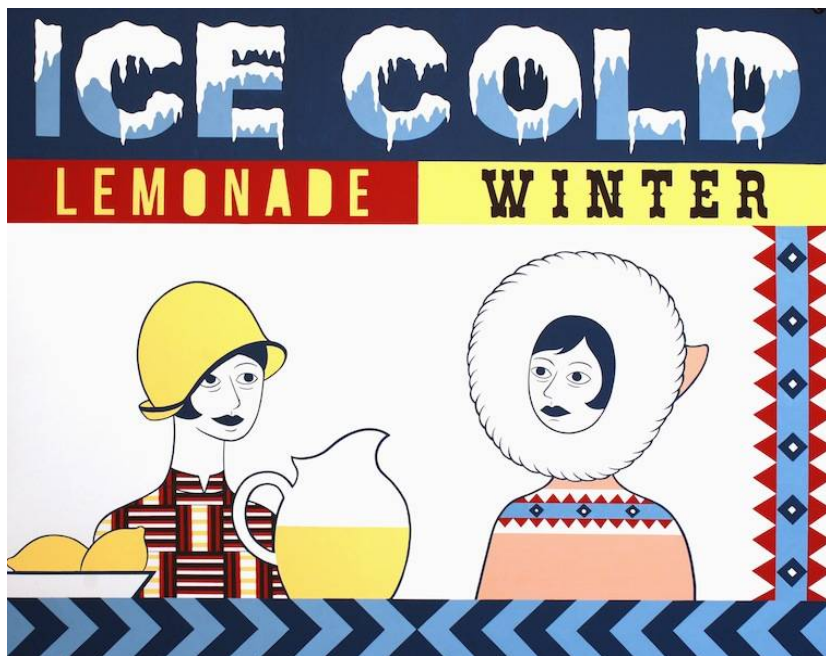


It's all fun and games
Asuka Ohsawa/Edward del Rosario

22 Novembre 2013 - 19 Gennaio 2014



Asuka Ohsawa, Ice cold lemonade/winter, 2013, gouache on paper, 53x66cm

In questa inedita mostra, i due artisti americani di origine asiatica di stanza a New York, esaminano l'idea del gioco nella sua componente psicologica, nella cultura popolare e nella propria storia personale. A causa delle caratteristiche delle opere di entrambi, la cui realizzazione richiede una pianificazione molto rigida ed una esecuzione meticolosa, il processo stesso di creazione raramente consente agli artisti di cambiare idea in corso di realizzazione dell'opera o di esplorarne possibilità diverse. Mentre tali parametri funzionano ottimamente per conseguire dipinti di alta qualità tecnica mantenendo il

contenuto desiderato, in questa mostra gli artisti adottano un flusso elastico di idee, attuando decisioni spontanee e facendo inaspettate scoperte. In altre parole concedono a se stessi di giocare.

Le stravaganti tempere su carta di Asuka Ohsawa (1973, USA-Japan) vengono ispirate originariamente da un gioco da tavolo chiamato the Game of Life (il gioco della vita). "I valori Americani che il gioco ritrae sono molto capitalistici", osserva Ohsawa, "con un percorso di vita familiare contraddistinto da cose quali: una carriera per fare soldi, matrimonio, nascita di figli, vacanze di famiglia, possesso di una abitazione, investimenti e un pensionamento con molto denaro". L'artista anticonvenzionale viene attratta dal gioco, dalla sua storia e dalla sua funzione originaria di istituire "buone morali". La trasformazione del gioco dalle sue origini "moralistiche" del tardo 19esimo secolo, fino alla sua versione attuale, che contiene sogni e conquiste capitaliste, affascina Ohsawa.

"Ho iniziato a pensare alle tappe fondamentali della mia vita e alle mie aspirazioni e ho cominciato ad eseguire piccoli disegni con testi dipinti a mano per quelle specifiche situazioni". Alcune opere sembrano collages, dove Ohsawa combina tutti gli elementi giocosamente fino a che non hanno un significato come pezzo unitario.

I dipinti ad olio di Edward del Rosario (1970 USA-Philippines), utilizzano il linguaggio simbolico visuale dei carnevali arcaici e l'occulto per stimolare la curiosità dell'osservatore. Con questa mostra inizia un nuovo episodio della sua serie di racconti allegorici che presentano oggetti incantati, trappole spaventevoli, destini stregati e la Ruota della Fortuna. I suoi curiosi personaggi, ricchi di dettagli, sono parte di un cast più grande che attraversa l'intero corpo delle sue opere. Un racconto di fiabe che comprende lotte per il potere, meraviglie, umorismo ed inganno .

Ogni singolo dipinto illustra un aspetto essenziale del regno simbolico di del Rosario. Le icone dei Tarocchi come la Torre o l'Imperatrice prendono vita tramite particolari molto ricercati. Misteriosi ed antichi simboli quali il Labirinto e l'antico Albero della Vita "Yggdrasil" rinascono nelle sue avvincenti leggende. I dipinti "interstiziali" tra le figure alludono a turbinanti mitologie da cui i personaggi devono discernere i loro destini: caverne riempite da pericolosi mostri, funghi mortali ed avvisi di "Game Over" possiedono collegamenti profondi non solo con le storie mitologiche ma anche con pratiche di intrattenimento contemporaneo quali i video games. L'artista quindi supera il divertimento per considerare la questione del destino nella sua forma.pura.

Che sia Milano il territorio per questa indagine generale all'interno del mondo del gioco è cosa piuttosto pertinente: l'importanza dell'Italia nella storia del gioco è infatti risaputa. Gli studiosi fanno risalire l'origine delle carte dei tarocchi al duca milanese Filippo Maria Visconti, che commissionò le prime carte per la lettura della fortuna nel 15esimo secolo. Esse riportavano i motivi ornamentali dell'artista milanese Michelino da Besozzo. Si racconta che Francesco dei Medici abbia donato il famoso gioco da tavolo, il Gioco dell'Oca, a Filippo re di Spagna nel cuore del Rinascimento. Da allora, bizzarre, multicolori e pittoresche, le tavole da gioco si sono diffuse dall'Italia attraverso tutto il mondo occidentale:Tavole da gioco, carte da gioco, Tarocchi ed altro.

Ma di fatto, le radici di tale gioco potrebbero essere trovate anche in Oriente. Anche nel Giappone le figure Sugoroku, o immagini di sfondo su tavola da gioco, esistevano molto tempo fa e divennero molto popolari durante il periodo Edo (1600- 1868). Uno dei giochi più antichi, il Go, emerse dall'Asia e può essere stato l'ispirazione per gli scacchi. Questa mostra, incontro tra est e ovest, quindi lega le tradizioni del divertimento e del gioco del mondo interno, una volta e per sempre.

Testo di Mary Flanagan, autrice del libro "Critical Play (2009)



Edward del Rosario, The Wheel, 2013, oil on linen on panel, 61x46cm

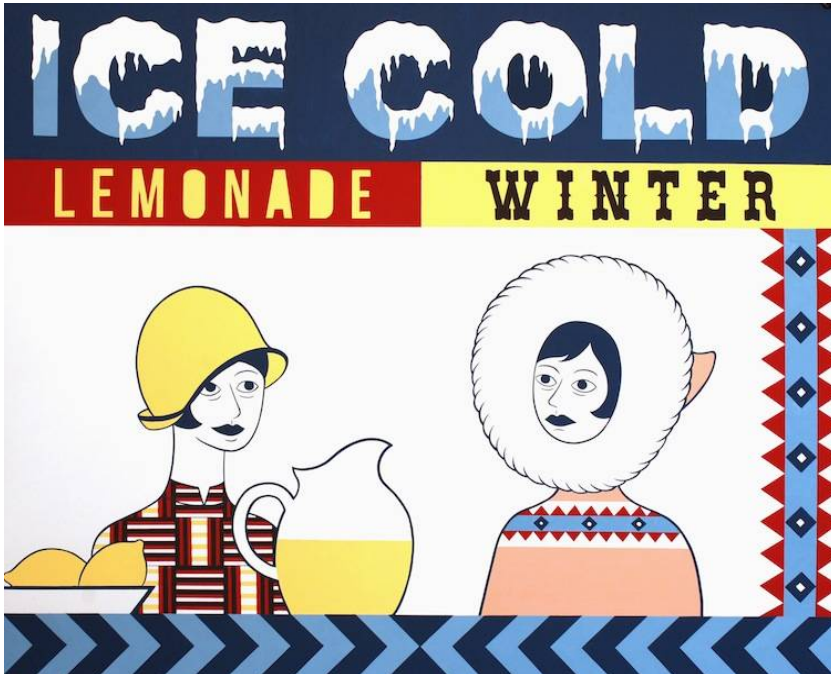
Orari: Martedì - Sabato 14.00 - 19.30 o su appuntamento

The Flat - Massimo Carasi, via Paolo Frisi, 3, piano interrato, suonare 300
Milano - 20129 ITALIA +39(0)258313809 theflat-carasi@libero.it www.carasi.it

THE FLAT — MASSIMO CARASI
presents

It's all fun and games
Asuka Ohsawa/Edward del Rosario

22 November 2013 - 19 January 2014



Asuka Ohsawa, *Ice cold lemonade/winter*, 2013, gouache on paper, 53x66cm

In this premier exhibition, two New York based Asian-American artists examine the idea of play from perspectives of psychology, popular culture, and personal history. Because the nature of their works require very rigid planning and precise execution, their production process rarely allows for the flexibility to change their minds or explore different possibilities. While such fixed parameters work well to ensure the successful delivery of paintings of consistent quality and content, the artists for this exhibition instead used a flexible flow of ideas, spontaneous decision making, and unexpected discovery. In other words, they allowed themselves to play.

The whimsical gouache drawings of Asuka Ohsawa (b. 1973) were originally inspired by playing a board game called *The Game of Life*. "American values that the game portrays are very capitalist, with a conventional life path marked by things like money-making career, marriage, having kids, family vacation, home ownership, investment, and retirement—with lots of money," she observed. The unconventional artist became fascinated with the game and its history as originally being created to instruct good morals. "The progression of the game from its origin as a game of morality in the late 19th century to its current form featuring capitalist dreams and achievements fascinated her.

"I started thinking about important milestones that reflect my own life and aspirations, and started making small drawings and hand-painted texts for those things." Ohsawa combined the elements, playfully arranging them until they made sense as a piece. Some of the works are collage, or collaged pieces were used as a sketch for another piece.

The oil paintings of Edward del Rosario (b. USA 1970) utilize the symbolic visual language of archaic carnivals and the occult to pique the curiosity of the viewer. Del Rosario in this exhibition begins a new episode in his series of allegorical tales featuring enchanted objects, frightening traps, spellbound fates, and the *Wheel of Fortune*. His detailed, curious characters are part of a larger cast that moves across his body of work, a fairy tale world that features power struggles, wonder, humor, and deception.



Edward del Rosario, *The Wheel*, 2013, oil on linen on panel, 61x46cm

Each of the paintings for the exhibition depicts an essential aspect of del Rosario's symbolic realm. Tarot card icons such as *The Tower* and *The Empress* come to life in rich detail. Mysterious and ancient symbols such as the *Labyrinth* and the ancient tree of life, *Yggdrasil*, spring to life in del Rosario's compelling legends. Interstitial paintings between figures allude to the swirling mythologies from which the characters must discern their destinies: dangerous monster-filled pits, deadly mushrooms, and warnings of "Game Over" have deep connections not only to mythological stories, but to contemporary amusement practices such as video games. The artist here moves beyond fun, then, to consider the question of fate in its pure form.

That Milan is the site for this global investigation into games is fitting; in fact, the importance of Italy in game history is well known. Scholars trace the origins of Tarot cards to the Milanese Duke Filippo Maria Visconti, who is said to have commissioned the first fortune telling playing cards in the 15th Century; they featured art by Milanese artist Michelino da Besozzo. Francesco de Medici is said to have given a famous board game, the

Gioco dell'Oca, as a gift to King Phillip of Spain during the heart of the Renaissance. Since then, fancifully colorful and picturesque board games spread from Italy throughout the Western World: Board games, card games, Tarot Cards, and beyond.

But in fact, the roots of such play may also be Eastern in Nature. In Japan, *Picture Sugoroku*, or picture-based board games, also existed long ago, and became very popular during the Edo period (1600-1868). One of the most ancient games, *Go*, also emerged from Asia and could be the inspiration for *Chess*. This exhibition, then, a meeting of East and West, ties the worldwide traditions of fun and games together once and for all.

By Mary Flanagan,
author of the book *Critical Play* (2009)

Opening hours: Tuesday - Saturday 2PM - 7.30PM or by appointment

The Flat - Massimo Carasi, via Paolo Frisi, 3, basement floor, dial 300
Milan - 20129 ITALY +39(0)258313809 theflat-carasi@libero.it www.carasi.it