



Comune di Gabicce Mare
Gabicce Monte
Terrazze Ex Eden Rock

11 giugno - 25 giugno 2006

un fluire di bit nelle vene

Mirco Tangherlini

Mirco Tangherlini



Ho incontrato Tangherlini pochissime volte e ci siamo scambiati sempre pochissime parole.

Con lui, come con altri protagonisti dell'arte contemporanea di grande qualità, con cui ho avuto modo di lavorare, come **Paolo Volponi, Orfeo Tamburi, Umberto Mastroianni, Virgilio Guidi, Gianni Dova, Enzo Cucchi, Mario Giacomelli, Pericle Fazzini**, le parole servono a nulla.

Con Tangherlini basta, infatti, lo scambio di uno sguardo per condividere l'esistenza di una **completa sintonia sul percorso dell'arte**, sulla necessità del lavoro di rinnovamento culturale che siamo, ciascuno nel suo specifico, chiamati a compiere. Un percorso necessitato, che non ammettendo cedimenti. o deviazioni alternative, non fornisce neppure spazi di **inutile conversazione**.

A chiusura della mostra a lui dedicata dal Musinf alla Fiera di Cartacanta, Tangherlini mi ha fatto avere tutte le opere esposte nella kermesse di Civitanova, perché le destinassi alla collezione permanente del Museo d'arte moderna di Senigallia e ciò senza che ci fossimo scambiati niente più che pochissime parole e un rapido sguardo di intesa.

Nel mio sguardo lui ha letto la mia ammirazione per la **tagliante novità delle sue opere**.

Nel suo sguardo io ho letto la convinzione che le sue opere dovessero essere, necessariamente, nel progetto di documentazione dell'**arte del Novecento**, che il Musinf ha portato avanti da decenni. e che di fatto oggi ha più prestigio e seguito internazionale che spazi espositivi locali.

Appena avrò portato a termine il progetto di esposizione delle fotografie di **Mario Giacomelli** a Los Angeles, conto di esporre le opere di Tangherlini in una mostra da organizzare nella bella sede dell'associazione degli **incisori ungheresi a Budapest**, presieduta da **Vasarely** e che raccoglie tanti sinceri amanti dell'arte grafica.

Quella mi sembra la sede adatta per misurare, tra maestri incisori, la portata del lavoro di Tangherlini, che ha condotto nella grafica attuale le seduzioni e le prospettive di un uso poetico e creativo delle tecniche digitali.

Cioè le **seduzioni** e le **prospettive** di una **rivoluzione epocale**, che darà respiro all'arte del XXI secolo.

“La nostra missione genetica è quella di ricevere, di elaborare e di produrre informazioni digitali” *(Timothy Leary)*

“Arte sintetica”: così di solito vengono classificate le mie opere dai detentori del “potere” artistico, e questo solo perchè un **mouse** è diventato il mio pennello, un **monitor** la mia tela ed **internet** la mia galleria.

In questa occasione potrete trovare opere realizzate a partire dal 1999 fino alle mie ultime sperimentazioni che mi hanno portato a realizzare paesaggi onirici che traggono spunto da scansioni realizzate con un microscopio elettronico.

Alcuni galleristi mi hanno **classificato** come **“non classificabile”** perchè non ho, secondo la loro visione dell'arte, uno stile riconoscibile, non ho un tema che mi caratterizzi.

“Giocare” con le immagini, **“provare”** soluzioni diverse per esprimere lo stesso concetto, a volte arrivo al **minimalismo** assoluto, in altre occasioni le mie immagini **tracimano informazioni**, a volte mi esprimo con uno stile **“astratto”** altre volte la riproduzione **iperrealista** mi aiuta a descrivere un pensiero.

E allora? Chi stabilisce cosa un artista **“deve”** produrre.

Forse stò semplicemente compiendo la mia **missione genetica** descritta da Timoty Leary.

Il computer diventa così non quello **strumento demoniaco** descritto da **Orwell** ma un semplice **“elettrodomestico”** del pensiero, **la porta** attraverso cui le immagini che si trovano forse in un universo parallelo riescono ad entrare nel nostro, trasformate in bit da noi umani che, come **ostetriche**, le aiutamo a nascere.

Carlo Emanuele Bugatti

Direttore del Museo comunale d'arte moderna e della fotografia di Senigallia

Mirco Tangherlini



mask [1999]

Ho pensato ad una serie di immagini che segnino il transito tra i due millenni con il ritorno alle origini, alla purezza dei simboli, all'anima primitiva che abbiamo relegato nell'angolo più oscuro del nostro cuore.

Trasposizione urbana delle maschere che di solito coprono i volti degli sciamani, hanno la proprietà di essere simili al dio invocato e diventano il mezzo più immediato per comunicare con lui.





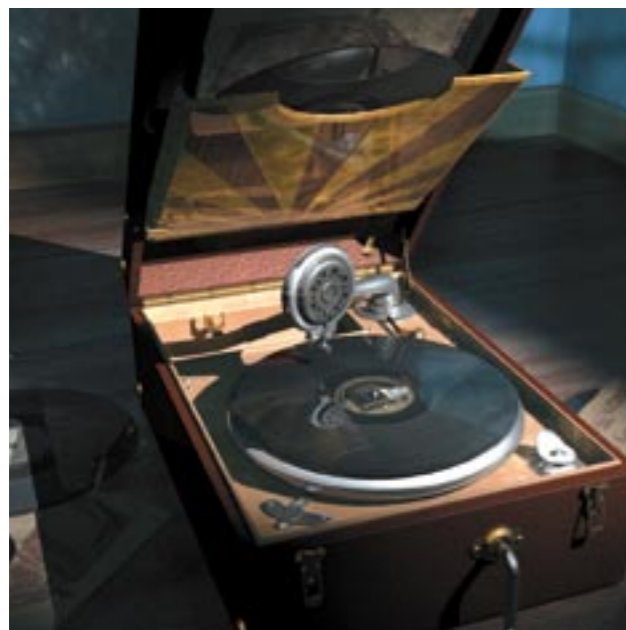
artropos [2000]

“...costruivano castelli quando i dinosauri non erano ancora i dominatori della terra...”: gli insetti.
Quante fobie generano negli uomini, paure remote che non trovano alcuna spiegazione logica ma risiedono da sempre nelle nostre informazioni genetiche.
Sicuramente sopravviveranno alle nefandezze con cui l'uomo sta uccidendo la terra, sicuramente continueranno ad adattare il proprio corpo ai veleni e ai nuovi nemici, sicuramente saranno vivi quando l'uomo sarà per loro solo un triste ricordo.

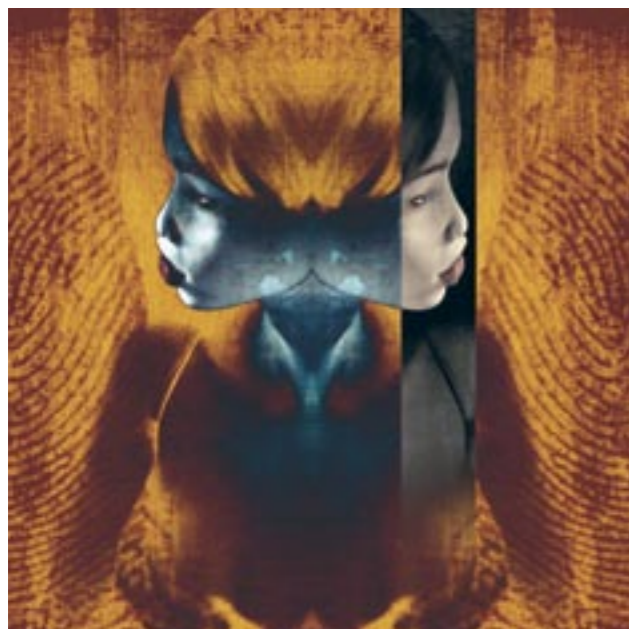
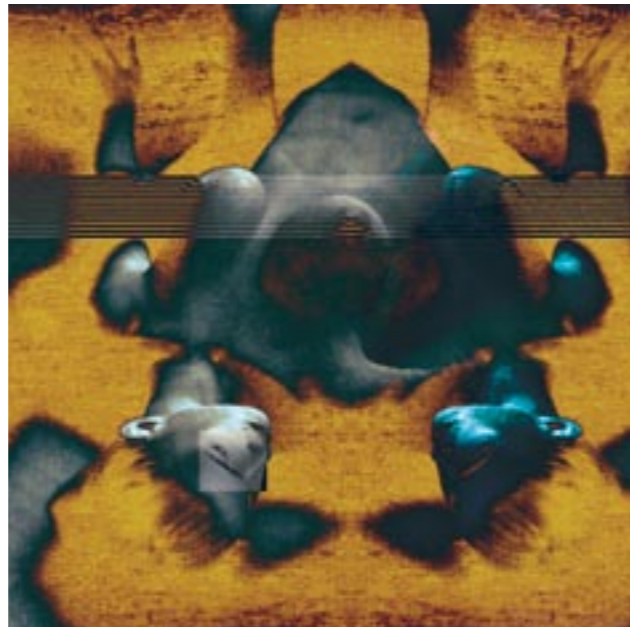




un fluire di bit nelle vene [2001]



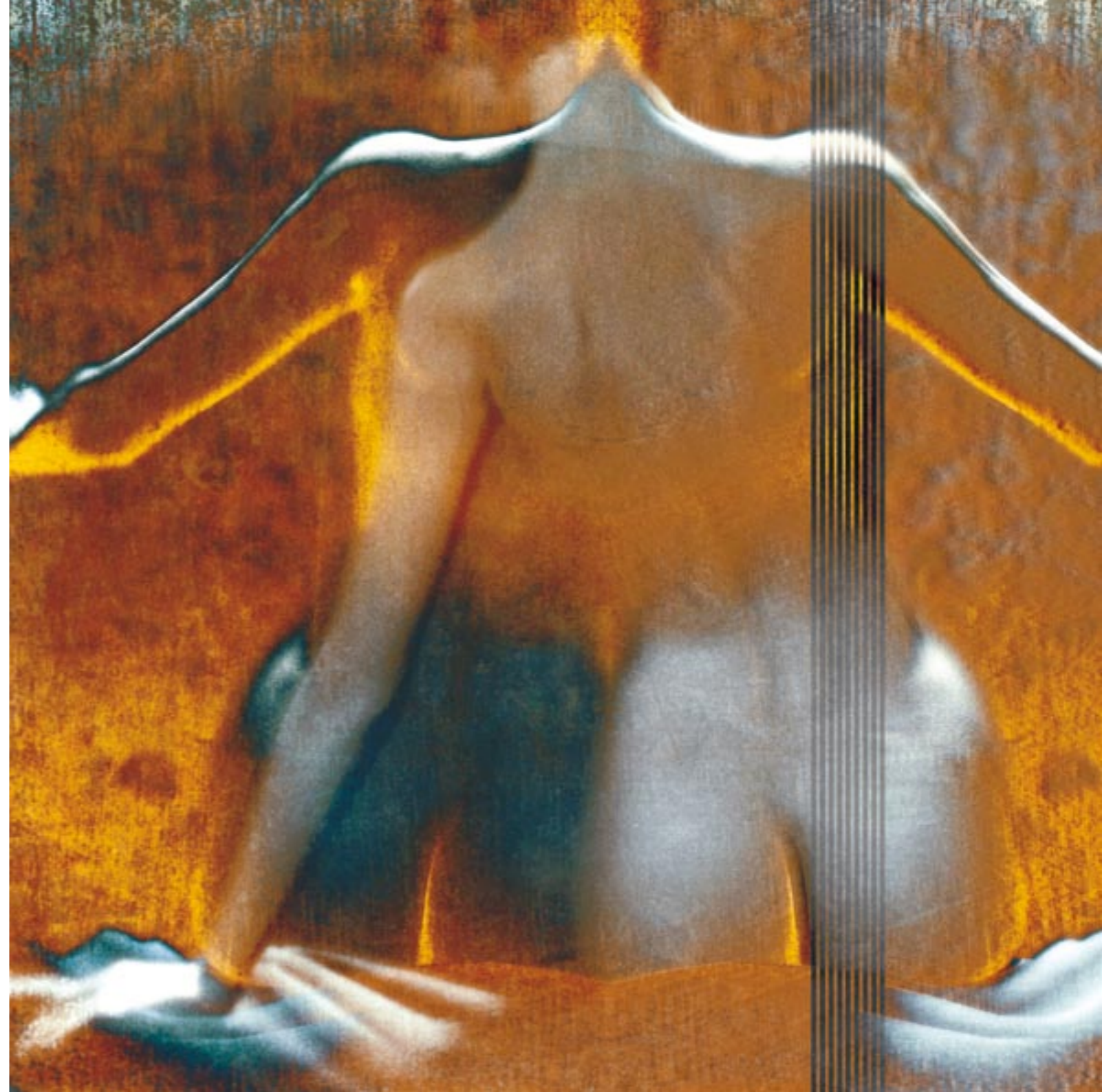
Anche queste immagini, utilizzando il computer per farsi spazio nella "nostra realtà", non rientrano nella definizione tradizionale di arte. Per la loro realizzazione ho dovuto scolpire, ho dovuto dipingere le texture ed infine ho dovuto fotografarle, cercando la luce migliore e l'inquadratura adatta. Tre arti classiche, quindi, per la realizzazione di un prodotto che viene, in maniera riduttiva, definito sintetico. Queste forme vengono da universi paralleli, cavalcano bits per raggiungerci e sfruttano i nostri software e hardware per palesarsi.

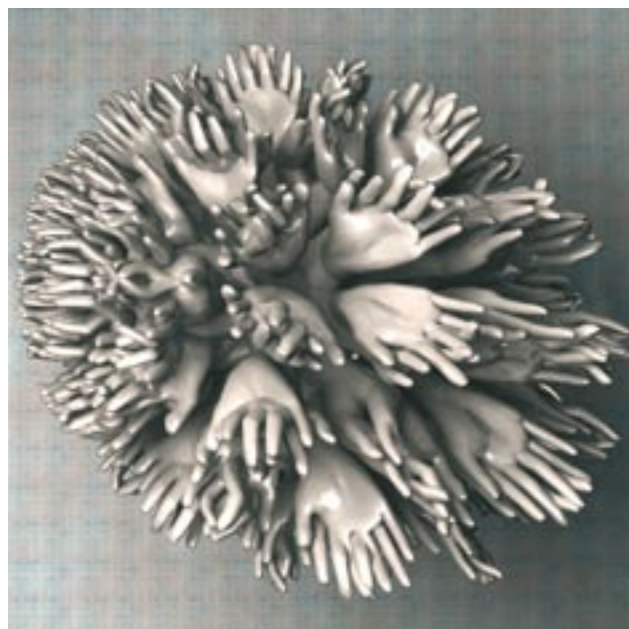


simmetrie [2002]

Corpi virtuali, probabilmente senz'anima (ma chi può essere certo di averne una?).

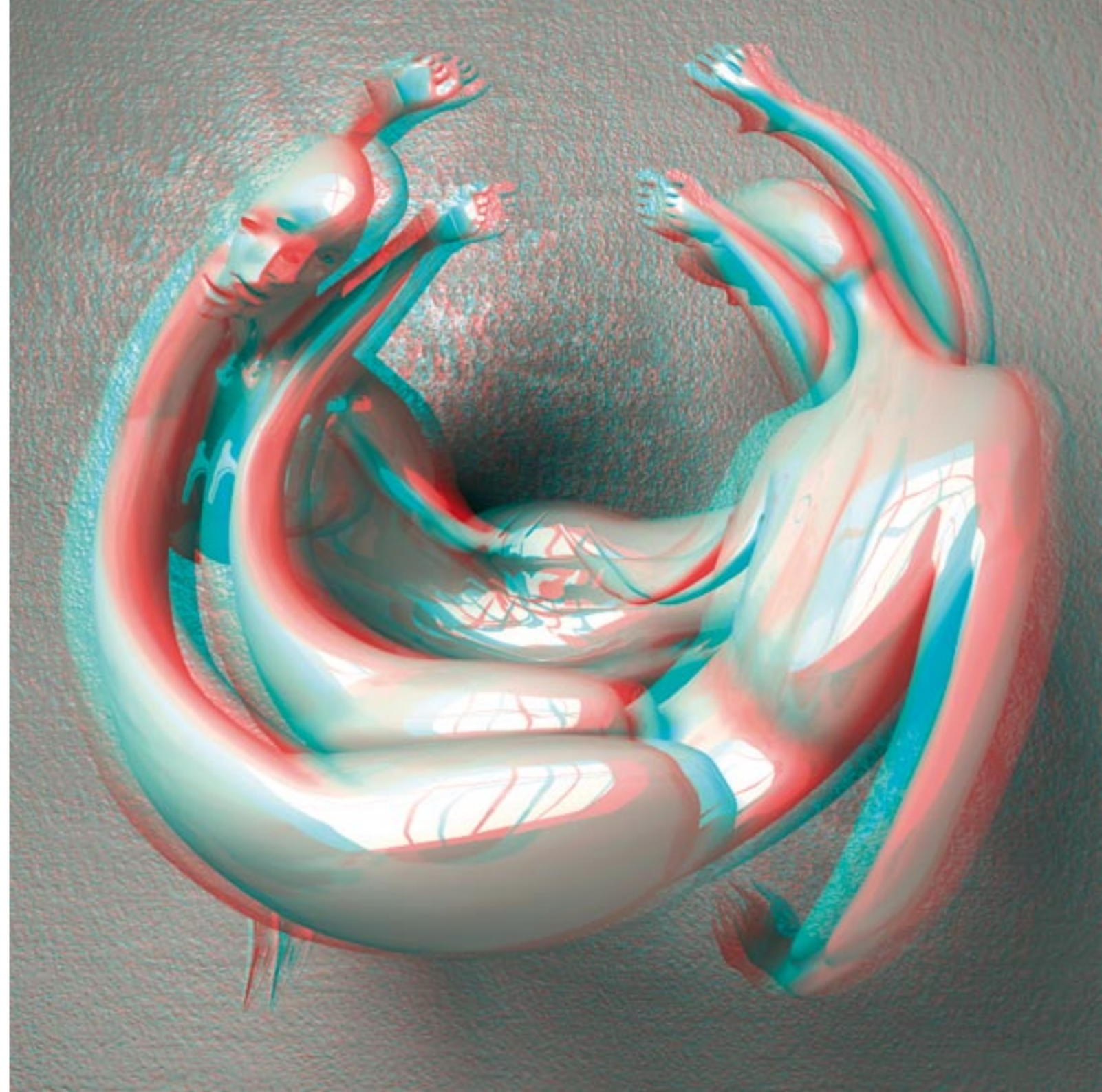
La luce si fionda con violenza sulle mie figure e ne percorre ogni angolo fino a posarsi, una volta quieta, su occhi, spalle, schiene, lasciando in ombra, appena percepiti, anfratti morbosi e dolci curve. La luce, gravida di forme, le rivela poi con forza ed energia inaspettata.





decoder [2003]

Sculture di carta, voglia di rendere tangibili le forme. Immagini di corpi che si intersecano, di mani che cercano, di visi contratti. Spesso la materia risulta lucida, invitante e sinuosa, quasi sempre, però, è fredda al tatto e nasconde oscure stanze dove la speranza è l'unica flebile luce. Queste figure si sono catapultate di getto dal mio cervello al monitor, quasi un rigurgito del pasto di un 2002 infetto. Utilizzando gli occhiali 3d come un decoder, potrete vederli vivi, reali, li vedrete volteggiare e moltiplicarsi come virus.





mutazioni [2004]

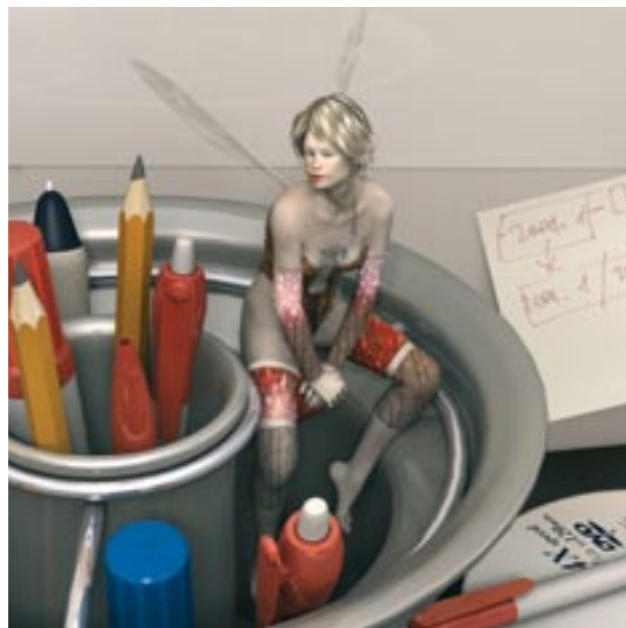


Ansia, terrore, sogno, angoscia, disgusto, fobie latenti e mai esplorate: ogni immagine di questa raccolta stimola, in maniera subliminale, il vostro inconscio.

La nostra mutazione è in corso, lenta ma inesorabile, non necessariamente diretta verso il futuro descritto nei romanzi di fantascienza, arranca tra i meandri del nostro cervello lasciandosi scivolare sulle circonvoluzioni fino ai più èprofondi ed ancestrali anfratti della nostra coscienza.

Una mutazione sostanzialmente positiva ma pericolosa per la ragione, un tarlo che ostinatamente intacca la materia fino a digerirla completamente, mettendo finalmente a nudo l'essenza della nostra natura divina.





fairy folk [2005]

Mi sono ritrovato in uno studio nuovo, lo spazio a disposizione è aumentato, l'ambiente è accogliente, lavoro decisamente meglio. Ma non sono solo. Figure inquietanti si aggirano nottetempo sul tavolo, mi spiano da dietro i monitor, spostano i miei strumenti di lavoro. Li ho "fotografati" per mostrarli al pubblico incredulo.

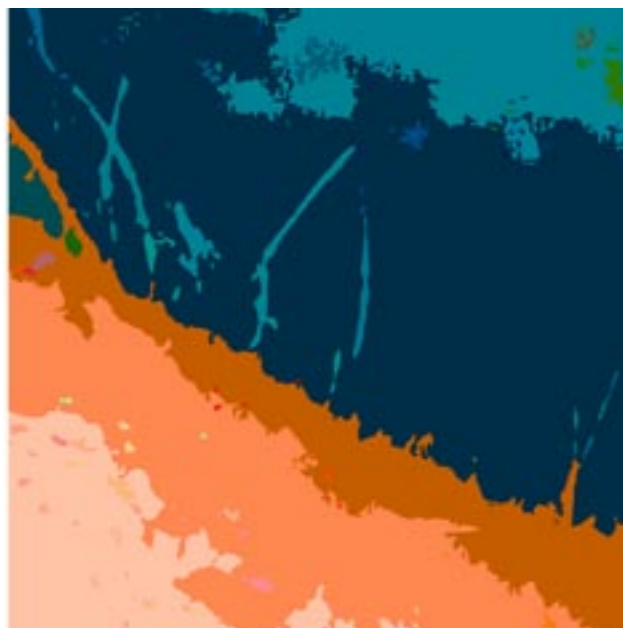
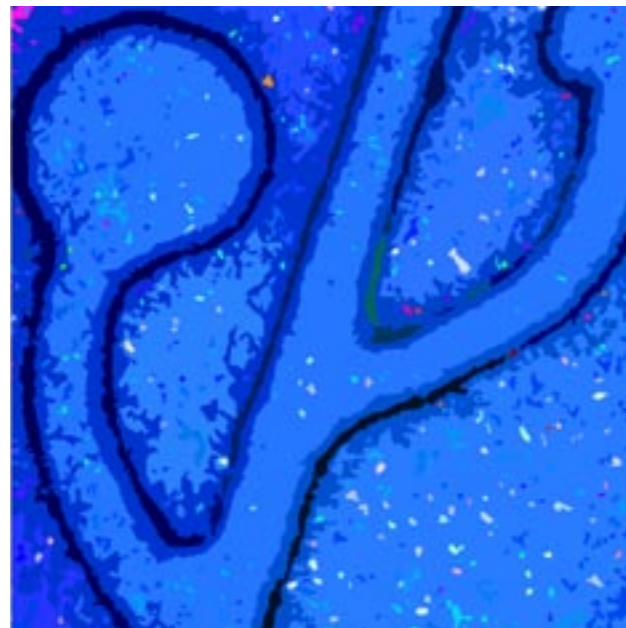
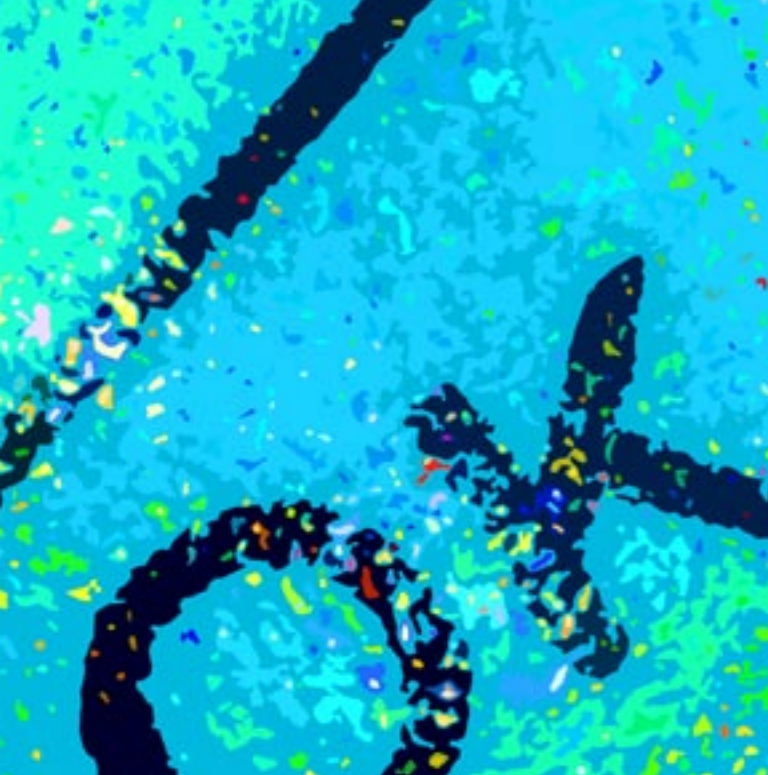




materia [2006]

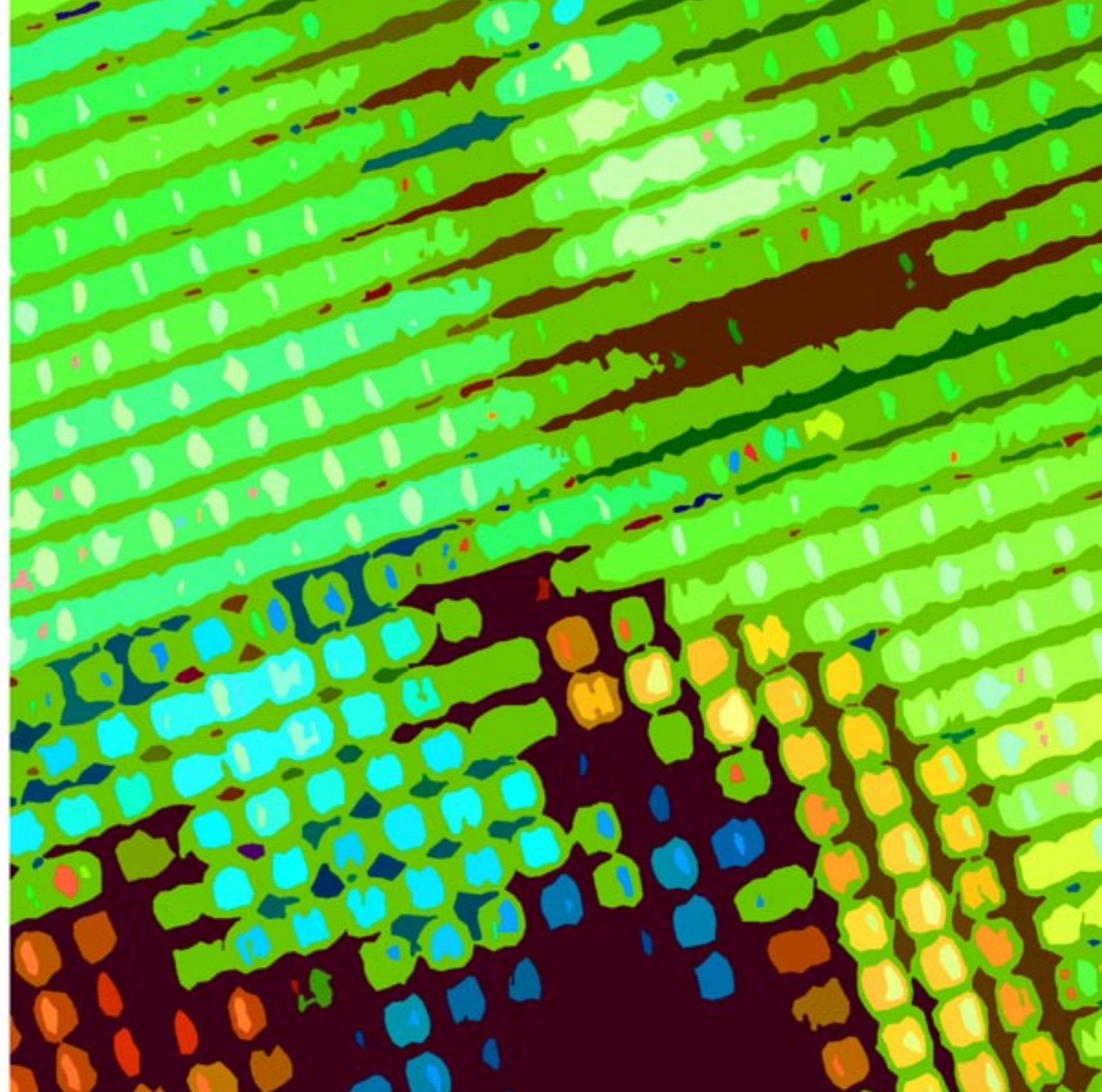
MATERia, madre della terza dimensione, genitrice del tangibile. Grazie alle nuove tecnologie ho scoperto che i miei lavori mi legano in maniera molto evidente alle esperienze della scultura. Ho provato a creare opere digitali che mantenessero proprio questo "sapore", ho assegnato la materie e, con un sottile gioco di luce ed ombra le ho sottratte alla loro bidimensionalità. Il bianco, delicatamente rotto dal tono su tono, improvvisamente viene lacerato dal colore di un oggetto. Un connubio cromatico e concettuale che stupisce.





brain/landscapes [2006]

Un microscopio elettronico scansiona un particolare non visibile agli occhi: la pelle, un capello, i pixel di un monitor.
Il computer elabora, destruttura, satura, contrasta, fino a mostrarci un'immagine nuova, decodificata.





Mirco Tangherlini è nato e risiede ad Ancona.

1978: inizia l'attività di grafico/illustratore. 1978/1986: lavora come cromista presso la Fitolito Seleoffset.

1984: comincia "ufficialmente" ad utilizzare la computergrafica per la produzione d'immagini.

1986: nasce lo Studio Grafico Tangherlini. 1990: è impegnato in una fitta collaborazione con Apple Italia per la diffusione dei sistemi informatici "Mac" all'interno delle grandi case editrici e contemporaneamente svolge attività di dimostratore per Eventi e Fiere. Nello stesso periodo stabilisce estesi rapporti di collaborazione con numerose testate nazionali. 1990/1998: da vita ad una serie di produzioni multimediali con prevalente indirizzo artistico.

1998: con l'originale progetto multimediale "Cybersculpture" vince il "Digital Art Night", premio svoltosi in contemporanea tra Milano, Londra e Parigi, con la motivazione "migliore applicazione multimediale dell'anno".

1997/1999: insegna computergrafica presso l'Istituto Professionale di Stato per il Commercio e la Pubblicità di Ancona. 1999: apre un atelier a Milano, utilizzato prevalentemente per PR, in quanto le nuove tecnologie gli consentono di seguire i propri clienti direttamente da Ancona. 2000: il Café Voltaire di Ancona inaugura una sua "personale".

2002: sotto l'egida della Provincia di Ancona, l'Atelier dell'Arco Amorofo accoglie la sua nuova mostra "2002simmetrie". 2005: pubblica il libro "Design della notizia". 2006: pubblica il libro "Informazione visiva, quando le parole non bastano".

Tra le sue opere su CD-Rom:

1995: "Aria di Ancona", **1997**: "Cybersculpture", **1997**: "Sibilla - Il volto della Luna" - storia e mitologia della Sibilla appenninica (in collab. con lo studio ASA), **1998**: "Angeli", **1998**: "Cittateneo1998", **1999**: "Cittateneo1999", **1999**: "I-Ching", - versione informatica del libro dei mutamenti, **1999**: "Villa Vigoni" - percorso storico culturale realizzato per conto del Centro Culturale Italo Tedesco della Lombardia, **2000**: "Fornarina" - CD-Rom istituzionale per la Fornari SpA.

Partnership

Comunicazione e consulenza: ACRAF, Apple Italia, Banca Popolare di Ancona, Benetton, Comune di Ancona, Fornarina, IGuzzini, Nazareno Gabrielli, Nose, QualityNet, Regione Marche, Università di Camerino, Università Politecnica delle Marche, Upper.

Editoria: Auto Oggi, Capital, Class, Clementoni, Corriere Salute, Donna Moderna, Economy, Fabbri, Focus, For Men Magazine, Gli album di Repubblica, Il Mondo, Il Venerdì di Repubblica, Men's Health, Mondo Sommerso, Musica, Newton, Panorama, Panorama Web, Panorama Next, Starbene, Tu, Tv Sorrisi e Canzoni, Visto.

Molte illustrazioni di Mirco Tangherlini sono state inoltre pubblicate da testate internazionali quali "Stern" tedesca, "Top Santé" francese, "Focus" edizione Portoghese, "Il Caffè" svizzera e "Die Ganze Woche" austriaca.

Per contatti: **071.2802604** - **www.tangherlini.it** - **www.sosidea.com** - **mirco@tangherlini.it** - **mirco@sosidea.com**

Grazie:

Timoty Leary

Leggendo i suoi libri ho capito quale forma dare alle mie opere

Amato Amati

Ha organizzato questo evento con professionalità e passione

Carlo Emanuele Bugatti

Direttore del Museo comunale d'arte moderna e della fotografia di Senigallia

Silvia Cuppini

Docente di storia dell'arte contemporanea Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"

Katia Migliori

Docente di Retorica e Stilistica all'Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo"

Stefano Schiavoni

Presedente della Mediateca delle Marche



MAR
eMO
NTI

