

# Lino Strangis

## Camping of Metaphorical Processes



A CURA DI ELOISA SALDARI

# Sala 1



**Lino Strangis** | Camping of Metaphorical Processes  
A CURA DI ELOISA SALDARI

Collaborazioni:  
MLAC Università  
"Sapienza" di Roma  
Galleria Gallerati



Università degli Studi di Roma Sapienza

GALLERIA Gallerati  
Associazione ARTE contemporanea

Progetto grafico:  
Miguel Moreno Young

Un ringraziamento  
particolare a  
Mary Angela Schroth

In copertina:  
*One moment*, 2009,  
stampa  
Lambda, 50x50 cm

Lino Strangis |  
Camping of Metaphorical Processes  
A CURA DI ELOISA SALDARI

30 aprile – 23 maggio 2009  
edizioni Sala 1 n. 104

## **Sala 1**

Piazza di Porta San Giovanni, 10  
00185 Roma - Italia  
T: 0039 06 7008691  
salauno@salano.com www.salauno.com

Fondatore:  
Tito Amodei

Direttrice:  
Mary Angela Schroth

Curatrice:  
Eloisa Saldari

Programma EVS:  
Miguel Moreno Young

Programma giovani  
curatori:  
Eugenia Orellana

Stagiste Università di  
Roma "Sapienza":  
Mara Valente  
Arianna Romano

Stagista Karta Bianca:  
Barbara Santamato

Testi di:  
Chiara Ciucci Giuliani  
Enrico Cocuccioni  
Veronica D'Auria  
Geoffrey Di Giacomo  
Marco Maria Gazzano  
Eloisa Saldari  
Domenico Scudero  
Lino Strangis  
Alessandra Troncone

Mary Angela Schroth |

*Direttrice Sala 1*

La Sala 1 è da sempre molto attenta alle nuove generazioni di artisti. Soprattutto in un momento come questo che vede il fiorire di molteplici iniziative. Il nostro spazio sta allargando il proprio orizzonte curatoriale per coinvolgere il più possibile giovani studiosi e i loro progetti. Il nostro "team di curatori", composto dalla nuova generazione di curatori/curatrici, è in via di formazione; tra loro Eloisa Saldari, che ha deciso di presentare un artista emergente: Lino Strangis.

Lino non è estraneo alla Sala 1, la documentazione legata ai suoi lavori è raccolta nel nostro "Archivio", grande fonte di reperti su artisti giovani e non. Il suo nome è nuovamente apparso quando abbiamo deciso di coinvolgere Domenico Scudero del MLAC - Museo Laboratorio d'Arte Contemporanea dell'Università "Sapienza", per la scelta di un artista da inserire nella nostra programmazione. Fin dal 1985, la Sala 1 ha stretto un forte sodalizio con il museo, il primo in Italia a portare l'arte contemporanea nell'ambiente universitario, grazie all'impegno della sua fondatrice Simonetta Lux che si è avvalsa di collaboratori/professori come, per l'appunto, Domenico Scudero.

Ed è per questo che "Camping of Metaphorical Processes" ci è apparsa alquanto rilevante, non solo perchè la ricerca artistica di Strangis si lega all'uso innovativo delle nuove tecnologie, ma anche per la ricchezza di testimonianze qui riportate: Chiara Ciucci Giuliani, Enrico Cocuccioni, Geoffrey Di Giacomo, Veronica D'Auria, Marco Maria Gazzano, Domenico Scudero, Alessandra Troncone. Facciamo presente inoltre la nostra riconoscenza al

giovane gallerista e fotografo, Carlo Gallerati, che ha fortemente sostenuto, come noi, l'artista.

Infine, ringraziamo l'intera equipe della galleria per l'aiuto rivolto al progetto, con particolare apprezzamento a Miguel Moreno Young, nostro volontario EVS, che ha curato tutta l'attività grafica della stagione 2008-2009, senza il quale non avremmo mai potuto realizzare questa pubblicazione/dvd.

aprile 2009





**p.8**

Eloisa Saldari  
Oltre lo spazio ed  
il tempo

**p.12**

Marco Maria  
Gazzano  
Segnali di vita dal  
pianeta terra

**p.16**

Enrico Cocuccioni  
Videometaphore nel  
tempo della crisi

**p.21**

Domenico Scudero  
Lino Strangis e la  
bella vita

**p.23**

Chiara Ciucci  
Giuliani  
Emersione  
dell'altro.  
Immersione  
nell'oltre

**p.27**

Veronica D'Auria  
Lino Strangis...  
Rabdomante  
dell'oltre

**p.30**

Geoffrey Di Giacomo  
Lino Strangis -  
L'aventurier d'un  
moment de l'image

**p.33**

Alessandra Troncone  
Audiovisivi e  
audiovisioni  
nell'opera di Lino  
Strangis

**p.36**

Lino Strangis  
Un estemporaneo  
autosguardo  
retroattivo

**p.40**

Biografia breve

**p.42**

White Time of Life.  
Lino Strangis alla  
Galleria Gallerati

**p.45**

Didascalie Opere



## Eloisa Saldari |

*Oltre lo spazio ed il tempo*

Quando ho visto per la prima volta un video di Lino Strangis ho avuto la sensazione di essere avvolta da un'onda di moltitudini. Come in una visione simultanea i suoi lavori mostrano un variegato mosaico di mondi pensabili e inimmaginabili. "Se questo è il migliore dei mondi possibili, allora dove sono gli altri?"<sup>1</sup> sembra chiedersi Strangis quasi incarnasse un moderno *Candide* voltairiano.

La realtà, nella sua apparente oggettività e veridicità, nasconde una natura artefatta, spesso ingannevole. Con i suoi video Lino Strangis sembra voler aprire una finestra su un altro mondo scevro dai condizionamenti e dalle costruzioni umane. La manipolazione di immagini, figure e forme, prese in prestito al mondo reale o virtuale, rivela un insaziabile desiderio di sconfinare in una realtà altra. Nei suoi video astrae e costruisce il mondo, pensa e crea realtà alternative che sembrano manifestarsi oltre i confini spazio-temporali conosciuti. Il tempo corre su binari circolari e la storia si ripete all'infinito in altre dimensioni e in differenti realtà. Il passato, il presente ed il futuro accadono nello stesso momento in universi simultanei che esistono sincronicamente gli uni negli altri, come in gioco di scatole cinesi. Allora tutto è possibile sembra dirci Strangis, anche incontrare una copia spettrale

di noi stessi che esiste in un altro tempo e in un'altra dimensione.

Nei video di Strangis convergono le influenze del mondo reale e virtuale. I personaggi di *One Moment*, ad esempio, sembrano seguire le orme dei protagonisti dei romanzi di Jonathan Carroll o dei film di David Lynch. Come in *Lost Highways* e in *Mulholland Drive* gli inconsapevoli attori scelti da Strangis camminano lungo un percorso tutt'altro che lineare. Abbattono le barriere spazio-temporali e migrano da una dimensione ad un'altra come seguissero l'andamento del nastro di Möbius.

Non troppo distante dall'Escher dalle diverse versioni della *Striscia di Möbius* e da *Salita e discesa*, Lino Strangis sembra seguire la logica del nastro. *La città che sale e scende*, pur richiamando l'opera futurista di Boccioni, mostra di aver assorbito la lezione escheriana. L'immagine doppia e speculare della città, scandita dal movimento delle auto, ricorda, nell'andamento ascensionale e discensionale, il movimento dei monaci che, nell'opera di Escher, salgono e scendono in un ciclo infinito. Sembra quasi di entrare nella bizzarra logica di un paradosso.

Lino Strangis pone l'accento su temi che ancora oggi appaiono irrisolti e che, in quanto eterni, tormentano non solo artisti, ma anche filosofi e scienziati. Il rapporto tra il reale e la

sua rappresentazione, il tempo e lo spazio, ripetizione e unicità, finito e infinito sono solo alcuni degli aspetti toccati da Strangis. Le sue opere-video sono superfici specchianti che riflettono il mondo visibile ed invisibile. Come affermava Escher nel 1952 “La nostra conoscenza è molto limitata, conosciamo soltanto una parte minuscola del mondo in cui viviamo”<sup>2</sup>.

Strangis svela una realtà che si ripete all’infinito, ora uguale e ora diversa da se stessa, quale soggetto di un gioco di specchi che posti gli uni di fronte agli altri raddoppiano senza fine l’immagine riflessa, in eterno. Ma allora, forse, “realtà è soltanto una parola”<sup>3</sup> per il protagonista di *Multy Identity Man*. Moderno Narciso che si specchia nelle acque dell’inconscio, il giovane incrementa la sua presenza senza alcun controllo. In un gioco caleidoscopico l’uomo del video si moltiplica per ascoltare il suono dell’orchestra del suo io. Le sue personalità convivono. “Ognuno di noi è più di uno”, scrisse Pessoa, “è molti, è una prolissità di se stesso”<sup>4</sup>. Identico eppur così diverso da sé, l’uomo mostra le sue identità multiple che si guardano, si osservano, si scorgono, ma non si conoscono. Nasce un mondo interiore sfaccettato e indecifrabile dove, come in una composizione frattale, l’uno è il tutto e il tutto uno.

Strangis mostra il totale nel particolare e il particolare nel totale. Lo fa scrutando i differenti gradi umorali

dell’uomo, ma ci riesce anche scomponendo e ricomponendo la realtà. Non si accontenta di mostrarci un singolo individuo, un’unica realtà: usa tutti i mezzi che la tecnologia pone a sua disposizione per dimostrarci che i punti di vista sono infiniti.

Mettendo a dura prova le capacità percettive dello spettatore Lino Strangis gioca con la realtà riproponendola da ogni prospettiva possibile. Ingrandite, ridotte, ravvicinate, rallentate o velocizzate, le immagini del mondo si mostrano contemporaneamente. In *No Gravity Match on the World* Strangis svela simultaneamente i profili esistenti dello stesso evento. I giocatori di rugby, come eserciti che si scontrano su un campo di battaglia, gareggiano sul terreno da gioco. I corpi si scontrano, si accavallano, si sovrastano, creando a volte composizioni circolari che si sovrappongono alla forma stessa del pianeta Terra. Strangis svela il conflitto, il braccio di ferro tra l’individuo e il mondo che sempre di più si piega al volere e al potere dell’uomo. Ed ecco che la Terra diventa campo di azione e oggetto di contesa allo stesso tempo.

Lino Strangis scruta il mondo e le sue realtà. Ne preleva le immagini e le stravolge per edificare un ordine sconosciuto. Altera lo spazio comune e pone lo sguardo su un cosmo dove nulla può accadere una sola volta e tutto quel che esiste è già avvenuto e

occorrerà nuovamente. Il mondo non è che un microcosmo, sembra dirci Strangis, un simbolico specchio dell'universo.

<sup>1</sup> Voltaire, *Candide*, Mondadori

<sup>2</sup> M. C. Escher, *Nell'occhio di Escher*, Electa, Milano, 2004

<sup>3</sup> W. Shakespeare, *La Tempesta*, Mondadori

<sup>4</sup> F. Pessoa, *Il poeta è un fingitore*, Feltrinelli

## Marco Maria Gazzano |

*Segnali di vita dal pianeta terra*

Lino Strangis è – oggi – un trentenne appassionato. Artista colto e anche un po' filosofo, come – oggi – dovrebbe essere per tutti coloro che si misurano con il complesso e vario universo delle “arti”, Strangis è al tempo stesso compositore e videasta, cinéphile e fotografo, “designer” della visione e attivista web: un “artigiano” multimediale capace di misurarsi (espressivamente, qualitativamente) sia con l'intermedialità che con le eredità della storia, sia con la manualità che con gli obbiettivi, le macchine da presa e le tastiere. E, ovviamente, con le sfide ancora aperte del presente.

Le sue opere ci parlano con grande attenzione alla forma, sia dell'immagine che del suono; con grande cura nella costruzione degli eventi, di grande energia negli interventi cromatici e spazio-temporali sulle sequenze: riprese da egli stesso o “strappate” dal web con un originale e seducente atto performativo di ri-considerazione di immagini e/o micro sequenze apparentemente banali o apparente in-significanti o semplicemente sottese ad altre considerate più “importanti” nelle convenzioni e per gli stereotipi dei media.

Le sue immagini – per di più – sono correttamente, propriamente “immagini-suono”.





Strangis lo sa, l'audiovisione non è solo un'evocazione teorica, ma una pratica tecnologica ed espressiva specifica: la parola, se serve, va usata poco, come immagine tra le immagini. Per questo egli parte sempre dalla "faccia" sonora delle immagini elettroniche, coniugandola poi (ma il processo compositivo è quasi istantaneo, coesistente nella progettazione concettuale come nella pratica "videoartigiana" dell'artista) con la dimensione del visibile, del colore e delle temporalità; sempre ri-costruite, non naturalisticamente, grazie alle tecniche di post-produzione numerica.

La natura fotografica (e compositiva in senso musicale) delle sue videografie è evidente: anche quando si tratta di immagini "di ritorno": che ci ri-appaiono nelle sequenze animate e nelle videoinstallazioni (sempre più spesso video sculture ambientali) dopo il lungo viaggio mentale con il quale l'autore le ha accompagnate - quasi immergendole a una a una - nel flusso vivificatore del cinema, ma anche delle storie dell'arte come di quelle della videoarte.

Di qui le ascendenze, riconoscibili e non ingenuie - e proprio per questo funzionali - punto fermo per viaggi ulteriori nella conoscenza di sé: le video cartoline romane di Sasso in *Visioni di un mezzogiorno* (in "Videocarillon" III tipo, n. 4; del 2007), le nebbie inquietanti e metaforiche di Antonioni in *Posologia del pericolo* (2008), i rallentamenti e le

trasparenze temporali di Cahen evocate dalla giovane danzatrice nella leggiadria e nell'intensità poetica di *Autopoiesis activity* (2008), la natura-innaturale di Fontana e Burri nella plasticità aerea del volo degli storni su Roma in *Sky-noise...armonie del caos* (2008) o nel fiume, metafora classica del Tempo, ripreso dall'alto, colorato di sangue e tagliato da una canoa come da un rasoio di *For ever Sunset...eternal trip of Time* (2008), le accelerazioni parossistiche e i contemporanei rallentamenti nel ritmo frenetico degli abitanti ormai spersonalizzati nelle metropoli di Reggio in *La città che sale e scende* (dalla trilogia "Città oltre...il corpo liquido dell'urbe" del 2008/2009)... Senza dimenticare le nature morte disturbanti e ibernante di *White Time of Life* (2009) estese nell'eternità dagli interstizi del web. Tante evocazioni quanto i moltissimi video della produzione di Strangis: ma mai "citazioni" accademiche; piuttosto punti di partenza, incipit per nuove scritture, intermittenze del cuore semmai e - sempre - atti d'amore per gli autori e i critici amati da un autore - appunto - innamorato dell'arte. Innamorato dell'arte ma anche della funzione sociale dell'arte.

Che si occupa del tempo non lineare e della teoria del caos, dell'identità multipla del soggetto come dei processi metaforici che sovrintendono alle pratiche espressive, che condivide il pessimismo illuminista di Baudrillard e il radicalismo no logo di Naomi Klein, le posizioni della Sontag e di Barthes

sulla fotografia come istante di vita: ma anche capace di porsi istanze non solo esteticamente ma eticamente sensibili. Sull'ecologia (dello Spirito, della Natura e dei Media); così come sui marginali della società nell'impegnativo progetto *La Voce degli Inascoltabili* (2009) nel quale i corpi degli intervistati raccontano storie di vita dura immersi nella luce: ma senza riuscire a farsi capire da noi, distratti e teledipendenti "videoascoltatori".

Nei suoi "segnali dal pianeta Terra" Strangis si pone domande filosofiche alte e, come per tutti, non gli basterà una vita di ricerca per trovare le risposte. La stessa estrema prolificità del suo lavoro, la stessa scelta di opere brevi e intense come istanti di tensione (magari estesi a "loop" nelle successive videoinstallazioni) dichiara sia l'amore autentico per la ricerca che l'insoddisfazione - la quale gli fa onore, come a ogni autentico artista - per i risultati.

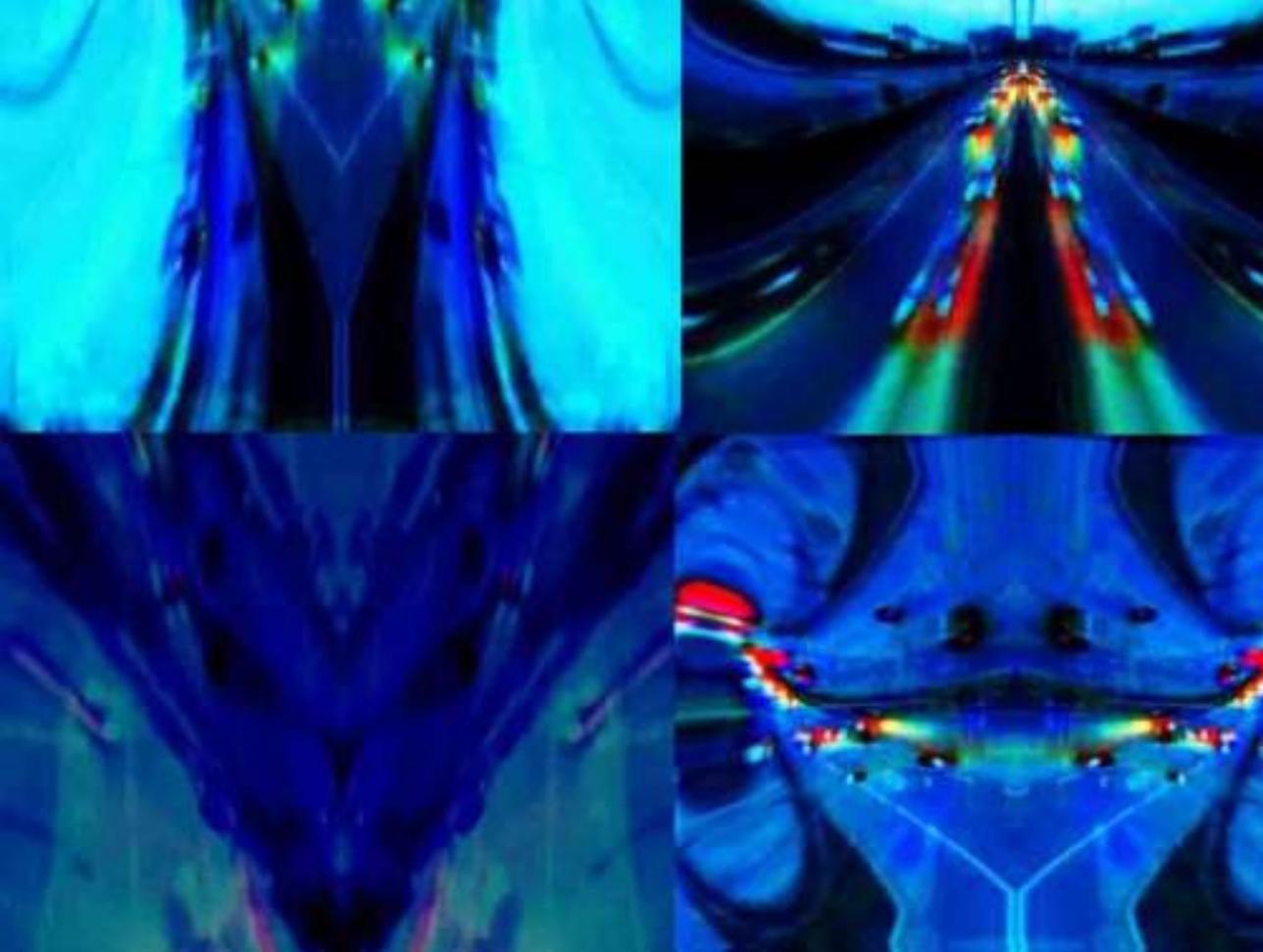
È comunque importante ascoltarlo: perché non è usuale per un artista dopo il 2001 ("giovane" come vuole la moda e la retorica dei media e del potere oggi) farsi queste domande e porsi tali questioni.

«Sono un accanito sostenitore delle enormi potenzialità aperte dalle tecnologie in ogni campo della conoscenza, compresa ovviamente l'arte» (...) «Alla continua evoluzione delle tecnologie non equivale più affatto un progresso del pensiero» (...)

«Viviamo anzi una fase fortemente reazionaria e di grande immobilismo culturale» (...) «Ciò che ricerco è la natura profonda dell'audiovisione elettronica ed in fondo la natura della natura stessa: la mia ricerca è in primo luogo rivolta alla verità che è in tutte le cose e quindi alla condizione dell'uomo all'interno dell'esistente tutto» (...) «Il mio strumento poetico principale è l'alterazione della così detta visione naturale (...) ecco perché uso sempre tanti effetti di ri-colorazione, ristrutturazione, ri-modellizzazione del dato "reale" che raccolgo: la mutazione, il movimento, la motilità e la variazione della percezione ci "suggeriscono" che lo stesso concetto di realtà va superato, che la stessa idea di questa non è che la storica presunzione dell'uomo occidentale di essere soggetto principe del mondo, di detenere la visione esatta delle cose» (...) «Bisogna prima di tutto minare alla base l'idea diffusa di ciò che si vede in televisione sia la realtà (...) per questo le mie audiovisione dichiarano al contrario immediatamente il loro essere finzione e proprio in quanto tali acquisiscono valore di verità, una verità relativa esclusivamente al contesto spaziale e mentale che riescono ad interessare con la loro presenza».

Dichiarazioni impegnative, ardenti addirittura: non solo da "giovane artista", ma da cittadino consapevole; il quale - nel paesaggio di macerie che ci circonda dopo il "delitto perfetto" compiuto dal potere con l'uso cinico

dei media contro la realtà- ancora intravede una prospettiva di progresso; non che le videografie, le installazioni, le fotografie digitali o le musiche di Strangis siano dichiaratamente "politiche". Non lo sono affatto, anzi, astratte, leggere e fluide qual sono. Ma - come ogni antidoto immesso nel corpo sociale della comunicazione - anche le forme brevi di questo autore contribuiscono a svelare, anche agli ignavi e ai distratti, che una resistenza all'azzeramento della comunicazione indotto dall'eccesso di comunicazione, è ancora possibile.

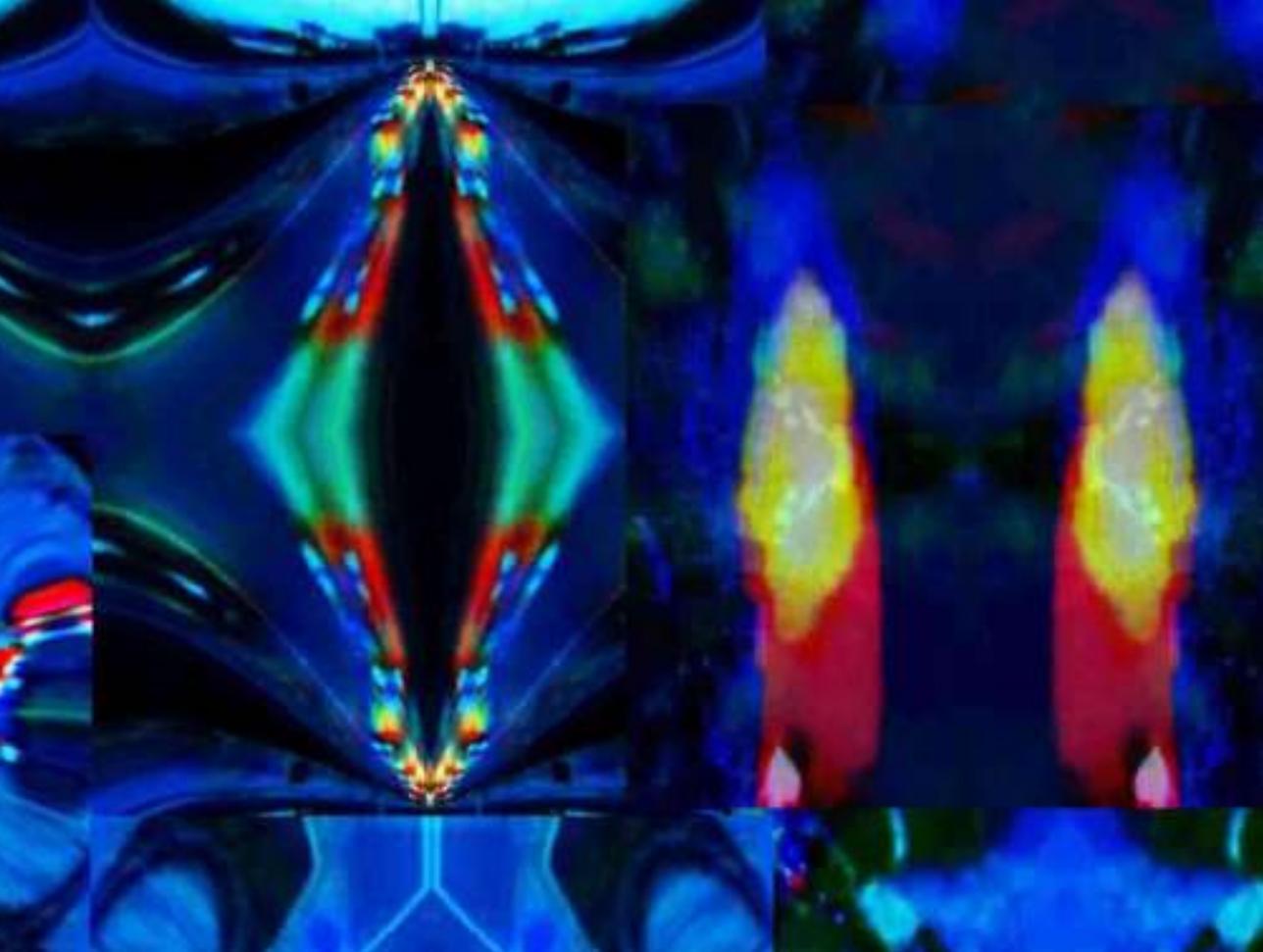


## **Enrico Cocuccioni |**

### *Videometaphore nel tempo della crisi*

Il tempo della crisi nell'arte si manifesta con alcuni significativi cambiamenti nelle forme della rappresentazione. Crisi del supposto realismo che caratterizzava il culto della fotografia-documento. Crisi dell'idea di flusso in tempo reale, o della presa diretta dei media tecnologici sulla quotidianità, con la relativa attribuzione metaforica ai linguaggi elettronici del video di una connotazione "liquida" contrapposta alla relativa "solidità", o durata nel tempo, ascrivibile alle altre forme d'espressione plastico-visuali

(fotografia compresa). Ma anche crisi, sul fronte dei nuovi media digitali, di quel mito dell'immaterialità e della totale virtualizzazione dell'esperienza che ha permeato l'enfasi "postumana" tipica dell'arte degli anni '90 del secolo scorso. Ora invece appare evidente che la stessa fotografia, con la diffusione ormai ad ogni livello delle tecniche digitali, diventa essa stessa una materia espressiva plasmabile a volontà, totalmente manipolabile con i programmi informatici. Per altro verso, il flusso video non può che subire una letterale segmentazione numerica, un processo analitico di campionamento e dunque di relativa "solidificazione"



compositiva e riproduttiva. Avviene così un conseguente rilancio della fase del montaggio, della rielaborazione postuma delle immagini rispetto al momento iniziale della ripresa. Non più flusso ininterrotto, dunque, bensì 'animazione', per così dire, di singoli quadri disposti su più livelli compositivi stratificati. Infine, sul fronte del virtuale, l'idea stessa di immaterialità cambia di segno proprio nel momento in cui si pone l'accento su di una sfera sensoriale sempre più avvolgente e tangibile, tale da configurare veri e propri ambienti concreti, installazioni che hanno una evidente consistenza "plastico-scultorea". La manipolazione

digitale del video, quindi, non elimina ma anzi, in qualche misura, rafforza il suo statuto di "oggetto", di entità talora persino ingombrante, in grado cioè di occupare un luogo preesistente e di modificarne l'impatto sensoriale, aprendo lo spazio a ulteriori significazioni. Il lavoro di Lino Strangis tiene conto della distanza storica che ormai ci separa dalle prime ricerche videoartistiche. Le sue opere seguono la vocazione compositiva di un processo metaforico che tiene ben presente questo nuovo contesto dell'arte. Rispetto ad un frenetico e regressivo "pseudo realismo" con cui si affrontano in genere le nuove

tecniche della rappresentazione nell'attuale orizzonte mediatico, Strangis sceglie apertamente altre strade, in quanto autore consapevole dello scarto esistente tra la concretezza di ogni artefatto figurale e la vivida evanescenza delle immagini mentali. Un lavoro che investe nello stesso tempo, e con analoghi procedimenti compositivi, sia il campo della visione che l'immersione sonora dell'ascolto. "Musica per gli occhi" e "fotografie animate" in un medesimo spazio plastico e performativo, come suggerisce lo stesso artista. L'opera mette in scena la continuità di un'esperienza che non prevede i tipici salti temporali del montaggio cinematografico, ma che neppure pretende di offrirsi come "presa diretta" sulla realtà, come fosse la semplice registrazione in tempo reale di un evento. La distanza critica che il lavoro di Strangis assume rispetto alle odierne ideologie della trasparenza mediatica, non potrebbe infatti essere segnalata con maggiore chiarezza. Alla velocità, alla incessante "variabilità" delle immagini televisive, l'artista spesso contrappone la lentezza delle sequenze, la "serialità iterativa" degli elementi figurali anche all'interno delle singole inquadrature. Ciò talora configura una sorta di mosaico, di tessitura modulare che suddivide la superficie dello schermo producendo effetti percettivi stranianti. Allo sviluppo narrativo lineare, Strangis preferisce la circolarità ricorsiva, il tempo ciclico delle sequenze "ad anello" che si

offrono allo sguardo mobile dello spettatore nello spazio scenico delle sue installazioni. In estrema sintesi, il processo metaforico che è alla base di queste opere si propone oggi, nel tempo della crisi, come un pensiero critico in azione, antitetico rispetto alle modalità tipiche della odierna rappresentazione televisiva del "mondo", capace anche di riprendere il filo di una ricerca espressiva che ha trovato illustri precursori nel secolo scorso, ma che ora può suggerire nuovi percorsi verso territori dell'arte ancora inesplorati.





## **Domenico Scudero |**

### *Lino Strangis e la bella vita*

Lino Strangis è apparso al MLAC dell'università durante gli esami di Storia dell'Arte Contemporanea. Simonetta Lux me ne aveva parlato come di un video maker "mezzo filosofo", insomma "devi vedere il suo lavoro".

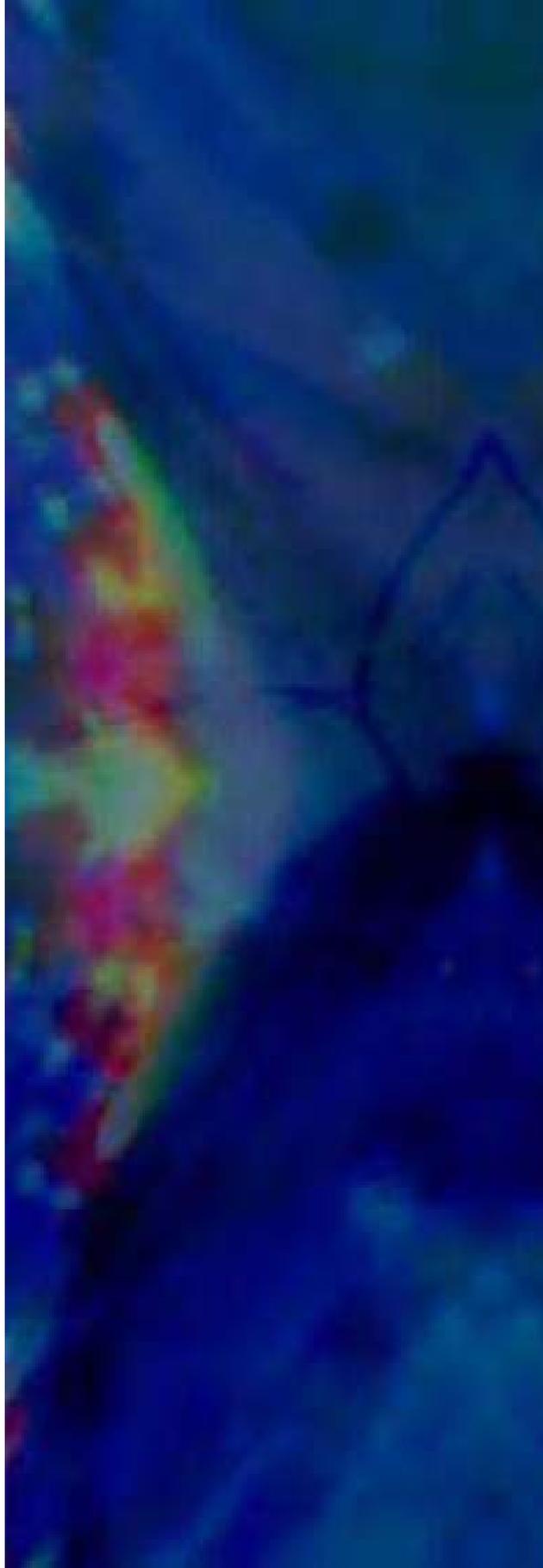
Nel lavoro di Strangis, che si presentava effettivamente con dei modi riflessivi, ma gaudenti, c'era qualcosa che ricordava alcuni bagliori eccellenti della storia artistica italiana e internazionale. Artistica e non solo di arte visiva. C'era la musica, con brani dei Pink Floyd clonati e assorbiti come colonne sonore, c'era il cinema di Michelangelo Antonioni, la video arte di Bill Viola, la psicodelia indie dei White Stripes. Insomma c'era un bel po' di materia sensibile, ma c'era anche e soprattutto questo giovane svagato e abbastanza smarrito nel mito della sua bella vita. La sua prima mostra, nella serie dei laboratori per il MLAC, presentava alcuni lati positivi e altri strabordanti. Si trattava della prima prova d'autore e il giovane artista aveva voluto riempire lo spazio, forse con troppa energia. Danza, musica, performance, dentro la mostra c'era troppo di tutto. Persino una falsa Fender stratocaster. Non andava bene. E glielo dissi senza preamboli.

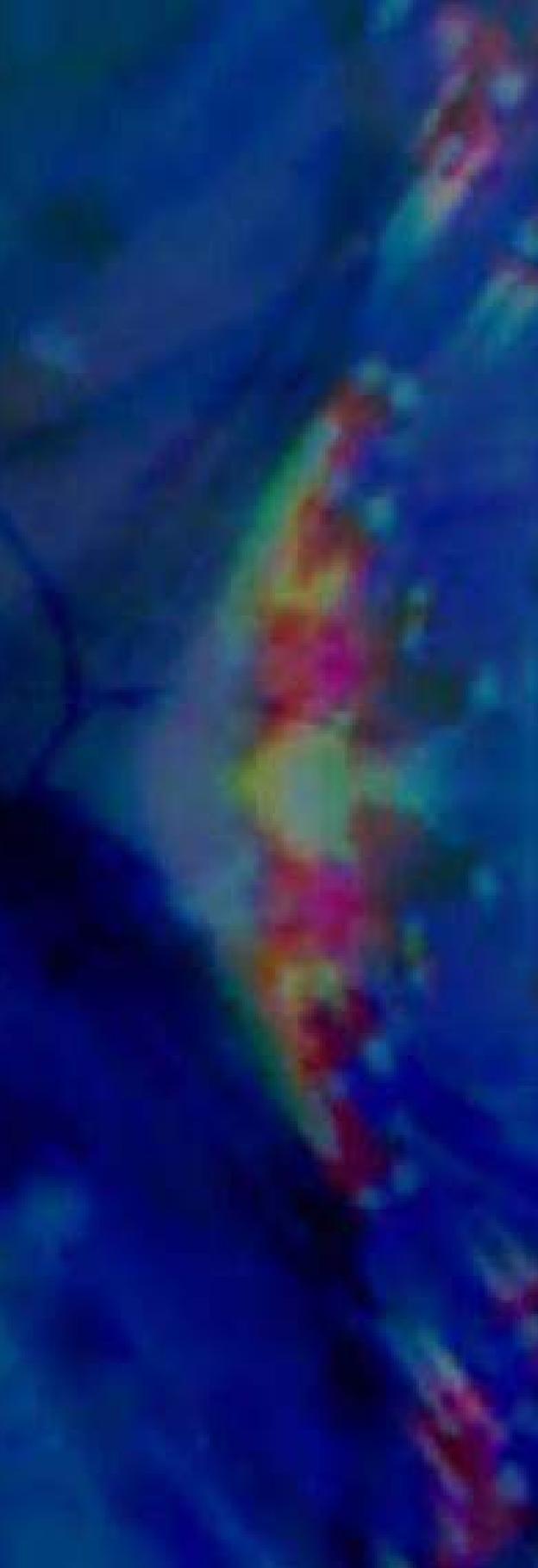
A questo punto generalmente un artista si offende e sparisce per sempre dalla tua vista. La richiesta di critica è spesso solo aleatoria e non vincolante un reale giudizio. Strangis invece incassò il colpo, forse non si aspettava una cosa così brusca, ma non batté ciglio e deglutì la foglia. Da quel giorno non ha mai mancato di informarmi sulle sue nuove attività e sui suoi nuovi lavori. Scrutandomi. In qualche modo il suo essere wild, perché non omologato nelle strategie accademiche, lo rende anomalo, ma pone sempre delle questioni interessanti. Sono problematiche inerenti i rapporti fra arte e critica, fra arte e fruizione pubblica, fra arte e artisti, fra professione e diletto.

Non so se augurare a Lino Strangis il successo che oggi si determina attraverso il circuito professionale del mercato. In qualche modo, in questi anni, veicolando un lavoro artistico che è memoria di una storia culturale anche attraverso situazioni non consuete, come quello di mostrare video incomprensibili in situazioni di passaggio o commerciali, esponendosi al ludibrio pubblico o alla totale indifferenza, Lino Strangis ha rappresentato per me un caso irritante, l'artista che si diverte a fare ciò che ama fare. E lo dico nella convinzione che può irritarci solo qualcosa che possieda qualità e che determini cambiamenti di visualizzazioni. Può irritarci la traiettoria non predefinita; un'arte non

predisposta ad un fine assoluto, come spesso accade ai placidi percorsi di immediato consenso di un'arte accessoria, istituzionale, quindi mercato di scambio. Quello di Lino Strangis è un percorso di totale arbitrarietà nel contesto fruibile dell'arte, ma questa irresponsabilità oltre ad irritarmi è anche la sua più complessa qualità.

Avrò modo nei prossimi anni di chiarire a me stesso dove risieda questa qualità, probabilmente adesso ancora non del tutto espressa, e dove andrà a posizionarsi il lavoro artistico di Strangis. Di sicuro lo vedrò ancora assorbito nella tensione del dibattito artistico, probabilmente con un atteggiamento non omologato ai costumi dei nostri anni futuri, ma proprio per questo, spero, qualcuno vorrà leggere e spiegare con termini altrettanto giovanili quanto il suo stesso lavoro quali siano i modelli di giudizio critico che questo artista veicola attraverso materiali artistici più o meno aggressivi, visibili, irritanti e permanenti.





## Chiara Ciucci Giuliani |

*Emersione dell'altro*

*Immersione nell'oltre*

“L'esperienza comprende la (ovvero la capacità ovvero ancora l'osservazione) di una cosa o di un evento, o di un , ottenuta tramite il coinvolgimento in, l'esposizione a o l'osservazione di quella cosa o quell'evento.”<sup>1</sup>

Conosciamo attraverso percezioni, e la percezione, non è altro che la sintesi di tutte le percezioni possibili (Husserl). In sintesi la percezione gioca sui rapporti tra me, in quanto ho un corpo, e il mondo, in quanto “altro” da me. La percezione che abbiamo dell'altro non fa che trasparire, continuamente, ed allo stesso tempo è dato come qualcosa di nascosto. Questo rende la ricerca di tutto ciò che è “altro” da noi estremamente affascinante.

Nei lavori di Lino Strangis ho sempre rintracciato la volontà di far emergere “l'altro” dalla e nella realtà che ci circonda, e sono convinta che riuscire a pensare che la realtà del quotidiano non sia effettivamente la Realtà, e quindi comprendere che tutta la merda che ci propinano come realtà effettiva sia effettivamente Merda è il traguardo. L'artista critica la cattiva informazione dei mass media prendendo vari frame più o meno famosi da film o telegiornali, ecc...e li altera, fino a fargli perdere totalmente l'antico significato, li decontestualizza e crea una nuova

sequenza. Ovviamente il media che prende maggiormente di mira è la televisione, utilizzando lo stesso canale. Il video riesce, molto più di un'opera visiva o sonora, ad incastrare l'utente nella sua dimensione, ad attivare un processo di immersione e di identificazione. Ogni singolo dato presente nel flusso informativo viene trattato, per finire poi in sequenze montate in modo tale da rendere la notizia più o meno appetibile. Ogni giorno beviamo le immagini che ci somministrano, dando per scontato che siano attendibili, che sia informazione e non deformazione del dato stesso.

Riacquisire la coscienza di individuo pensante nella quotidianità del 2009 e imparare a "conoscere" è estremamente difficile, riappropriarsi della propria individualità è un altro traguardo. Il concetto di emersione dell'"altro" sta proprio nella ricerca del dato autentico, della conoscenza, senza accontentarsi, e rimanere a vedere davanti al proprio naso, ma provare a guardare "oltre".

Lino Strangis non lavora solamente decontestualizzando immagini, ma creando video immersivi, o meglio "ambienti immersivi".

Agendo sulla mutazione dell'immagine, del suono e della percezione stessa dell'osservatore. Gli effetti di alterazione del ripreso, il suono, la motilità e la variabilità della percezione,

l'artista incrementa la potenza metaforica degli eventi. Inoltre per accrescere la potenza immersiva del video la sequenza viene trasmessa in loop e raramente i frame vengono montati presentando degli stacchi bruschi, proprio perché l'artista lavora continuamente sul generativo, sul dato reale che muta a seconda della sua percezione mutante.

La ricerca di Strangis è particolarmente centrale nella nostra contemporaneità, il dato viene ripreso dai media e viene svuotato della sua attendibilità e così l'irreale diventa più attendibile del reale, perché palesemente fittizio. Esempio è "Multi-Identity Man", vincitore al Magmart International Videoart Festival nonché acquisito dal CAM (Museo di Arte Contemporanea di Casoria, NA) e selezionato per la finale della mostra-concorso Identità Mutanti del circolo Bertold Brecht di Milano. Lo spettatore riconosce perfettamente tutti i movimenti del performer, essendo quotidiani, familiari, ma appaiono "altro da noi" perché svuotati del loro significato e mutati dalla visione caleidoscopica dell'audiovisivo. Lo stesso nodo viene affrontato nuovamente in "No gravity match", in cui l'artista sovrappone in tutte le combinazioni possibili i giocatori di una partita di rugby degli All Blacks. Anche in questo caso lo spettatore riconosce il soggetto, ma stavolta non subisce un effetto straniante a causa del viraggio dei colori, le figure si mescolano e perdono

a tratti la “forma”, danzano in assenza di gravità, fluttuano nello spazio. Il lavoro sull’antigravitazionale è un altro anello del programma dell’artista sulla percezione. L’uomo occidentale è abituato alla verticalità, al bipedismo, come è abituato a vedere gli “All Blacks” in televisione, rovesciando i giocatori a testa in giù e facendoli giocare in assenza di gravità lo spettatore è portato o a provare disgusto per la desacralizzazione del soggetto oppure rimane attratto dalla possibilità di una nuova forma di percezione del reale. “Ognuno di noi al di là dell’auto-percezione del sé e oltre il modo con cui egli stesso vestendosi e quindi presentandosi alla società vorrebbe caratterizzarsi, detiene tante essenze quante sono le modalità possibili di esser percepito.”

L’individuo ha una visione personale e soggettiva della realtà, la quale si incontra con la realtà dell’altro grazie all’esperienza, l’artista non modifica la realtà, rende visibili altre declinazioni del reale, essendo il visibile una “superficie di profondità inesauribile”<sup>2</sup> apre una finestra su questo magma. E sta proprio qui l’immersione nell’“oltre”, per questo motivo considero tutti i suoi lavori dei non finiti, non perché siano incompleti, piuttosto perché lo spettatore può continuare la mutazione iniziata dall’artista nel video nella sua esperienza. Non è un discorso astratto, cercare di guardare il reale e cercare nel reale l’“oltre” e riuscire a coglierlo

porterebbe l’uomo a conoscere e a non aver paura.

Conosco Lino da quattro, cinque, X anni ed ogni volta rimango colpita dalla serenità con la quale vive e lavora, e nei suoi audiovisivi si percepisce benissimo, se solo li si accetta. Possono turbare, disturbare, creare un senso di smarrimento, ma se ci si lascia trasportare diventano delle vere e proprie esperienze.

<sup>1</sup> Wikipedia, voce *esperienza*.

<sup>2</sup> Merleau Ponty, *Il visibile e l’invisibile*. Ed Bompiani

## Veronica D'Auria |

*Lino Strangis... Rbdomante dell'oltre*

Ho sempre avuto l'impressione che Lino Strangis riuscisse a vedere, ma in generale a percepire, qualcosa che a tutti gli altri sfuggiva, ho avuto la conferma di questo avendo la possibilità di assistere e partecipare alle varie fasi del suo lavoro (dalle riprese alla post-produzione alla composizione sonora) e attraverso questo ho potuto avere un punto di vista nuovo, diverso delle cose. Girando con lui ho riscoperto il fascino delle cose trascurate, degli enti che popolano il nostro mondo che troppo spesso sono invisibili agli occhi dei "passanti". Sono entrata con lui nel micromondo delle formiche e delle api, ho visto scorrere paesaggi, fiumi, alberi e cieli, ho assistito al fluire di uomini e macchine con occhi nuovi e ho potuto rivederli ancora, sempre diversi, in quella scatola luminosa che accoglie le visioni del mondo e non solo. Prestare attenzione al mondo che ci circonda e di cui siamo parte, ai meccanismi che lo regolano, ai fenomeni e agli enti che lo popolano alla ricerca di nullaltro se non della conoscenza, delle relazioni profonde per il piacere della scoperta con la certezza però che nulla è conoscibile nella sua totalità e che la nostra visione del mondo è condizionata prima di tutto dai nostri organi di senso e in secondo luogo, ma non meno importante, dalla cultura di cui siamo impregnati che in tanti secoli si è

costituita. Lino è riuscito a farmi capire ed a farmi vedere attraverso le sue audiovisioni che il nostro è solo uno sguardo possibile nel e del mondo e che ogni essere vivente percepisce la "realtà" in maniera differente perché ha degli apparati percettivi differenti, si pensi alla visione notturna dei pipistrelli o alla percezione spaziotemporale delle mosche. La ricostruzione della realtà che ogni ente opera attraverso i sensi, e quindi l'idea del mondo che ne consegue, deriva dalla propria e singolare costituzione e dai condizionamenti culturali con cui si viene a contatto. La visione occidentale omocentrica, spinta inoltre dal capitale al solo consumo delle cose riducendole a meri mezzi, ha fatto perdere all'uomo la relazione con la natura e con essa il suo stesso "essere" nel mondo. Tornando ad osservare gli esseri ed i moti della natura ci si riavvicina al proprio essere e si comprendono modalità e meccaniche che guidano tutte le cose. Catturando un breve evento, un fenomeno, un frammento di realtà Lino, attraverso il punto di vista e l'inquadratura (operando sullo spazio), i filtri (che come dichiara il nome hanno la proprietà di mutare la realtà e/o la percezione di essa) e modulando il tempo, riesce a far apparire ciò che è quotidiano o comunque "già visto" diverso, altro, svelando aspetti altrimenti invisibili e, oltre a condurci in questa esperienza nell'oltre, riesce a farci riflettere.



I suoi “quadri audiovisivi” nascono da una traccia video di partenza che non dura più che pochi secondi e “l’opera finale è il frutto degli sviluppi formali e concettuali delle visioni raccolte” La dimensione concettuale viene costruita quindi a partire dalla rielaborazione dell’evento catturato (e quindi estrapolato dal suo contesto), inteso come processo, momento-movimento chiave che diviene attraverso una ricerca cinetica e spazio/temporale metafora, emblema di una situazione altra, esistenziale relativa all’uomo (affrontando questioni ancestrali –chi siamo, dove andiamo- come quelle più attuali –sistemi di potere e suoi strumenti di attuazione) e/o agli audiovisi riflettendo sulla loro materia, sui loro strumenti e sui loro usi. L’autore stesso dichiara “non mi interessa raccontare storie ma creare processi che propongono concetti in forma di metafora”, Strangis sviluppa una ricerca estetico formale sofisticata e coinvolgente assegnando proprio a quegli elementi “spesso degradati dai linguaggi dell’industria a vuota decorazione” il compito di “costruire il senso” di cui il titolo dell’opera costituisce una delle chiavi d’interpretazione offerte dall’artista. Le alterazioni operate sono quindi veri e propri “veicoli di senso”; per far ciò egli utilizza gli strumenti stessi dell’audiovisione (andando ad agire sulla percezione) e la scatola luminosa che non smette di animare con videopresenze, eventi quasi banali trasformati in epifanie. Utilizzando il

loop l’artista “mette” nel mondo delle presenze altre rendendole “reali”, facendole così processarsi nello spazio-tempo (tendenzialmente) all’infinito. Quelle che Strangis ci offre sono “singole esperienze da vivere fino in fondo”, non gli interessa affatto “ammassare gli impulsi per confondere ma concentrarli per scuotere”.

In questo si contrappone fortemente al carattere tipico della televisione odierna, vittima del potere e del sistema di consumo. Come egli stesso riferisce “la televisione ci bombarda di immagini e suoni in velocissima ed ininterrotta sequenza, le percezioni e le informazioni vengono e vanno così velocemente da non lasciare il naturale tempo di elaborazione, sono così svuotate del loro valore di esperienza vissuta”, le sue opere sono invece “eventi singoli e permanenti” (dato che sono progettate per andare in loop e stabilire quindi una presenza continuativa nello spazio e nel tempo) dal potente carattere ipnotico... Il senso infatti quasi sempre emerge in un secondo momento mentre sulle prime agisce un coinvolgimento prettamente sensoriale dato da un mix di immagini dal forte carattere evocativo in “reazione chimica” con ambientazioni sonore fortemente psicoattive che riescono a far vibrare zone remote della mente.

Un carattere fondamentale del suo operare è inoltre la relazione che instaura con il luogo, con l’ambiente

che entra a far parte dell'opera stessa contribuendone alla costruzione di senso. Questo avviene sia nel caso in cui l'artista cattura immagini e suoni dal luogo dove andrà ad installare l'opera (intessendo poi relazioni tra le due "realtà") sia coinvolgendo lo spazio all'interno dell'opera, avvolgendolo con i suoi suoni "spaziali" e con le luci delle sue "visioni". Strangis crea degli ambienti in cui immergersi totalmente, in cui le audiovisioni si espandono generando una dimensione totalmente altra.

Sono grata a Lino che, nonostante le mille difficoltà che ha dovuto affrontare nel suo cammino (e vi assicuro sono state tante), ha deciso di continuare questa difficile strada continuando a regalarci le sue esperienze audiovisive capaci di aprire alcune delle porte più inaccessibili della mente e della conoscenza.

## Geoffrey Di Giacomo |

*Lino Strangis - L'aventurier d'un moment de l'image*

Il video "esteso" anche fuori cornice deve funzionare in una società dello spettacolo dove l'immagine si è allargata ovunque e in cui gli artisti stentano una fusione tra il virtuale e il reale innescando visioni sempre più alternative e distorte del mondo. Nella recente installazione ambientale intitolata *White Time of Life*, Lino Strangis ubica il video in un igloo sottoponendolo ad un'esistenza sedimentaria e conservata dalla natura. Per visionarlo, lo spettatore doveva entrarci da solo, misurarsi, riflettere, ed interrogarsi sui principi di vita e morte che intercorrono in una porzione di tempo reso infinito. In *Camping of Metaphorical Processes* l'apparato video è inserito in tende canadesi, atte non più ad evidenziarne un certo aspetto conservativo, ma a profanarne la dimensione transitoria, fugace, mobile e passeggera. La tenda è l'opposto dell'igloo, si monta e si rimonta con estrema facilità; è l'emblema di transitorietà, di viaggio, d'emigrazione, e naturalmente di quell'insormontabile fragilità che sfugge al controllo sociale. Lino Strangis sembra entrare in simbiosi con il concetto di habitus di Pierre Bourdieu nel quale ridefinisce il rapporto tra individuo e comunità in cui la regolarità e l'imprevedibilità del comportamento soggettivo non sempre

ricade in concezioni meccanicistiche e finalistiche. Anch'egli rivisita il quotidiano, il meccanico e il ripetitivo, il pianificato e già stabilito, abbandona qualsiasi forma di manipolazione sociale intervenendo nel video con evasione. In questo modo il video percorre sentieri nudi e disastriati, esteriorizzando il proprio motore con rallentamenti ed accelerazioni, avverte e si muove in uno scarto che si presenta utopico ed indecifrabile. L'attenzione che Strangis rivolge al tempo dell'immagine si dilegua oltre l'immagine digitale, si protrae verso un pensiero metaforicamente gemellato ad un'installazione condivisa per cui l'attenzione critica e culturale straripa l'identità del nostro momento storico. La consapevolezza dell'artista di optare per una tale realizzazione ci catapultava nell'orizzonte moderno dell'inespresso attraverso una dimensione diversificata, apparentemente vuota, sospesa e dispersa, come lo era nell'eterno bianco di *White Time of Life*, o ancora stagionale, ciclico nella sua origine naturale di *Camping of Metaphorical Processes*. Proposto un accampamento, si instaura un allontanamento dal mondo tecnologico, energica volontà di coabitare con un mondo naturale o meglio incontaminato; espansione dell'essenzialità. Le video-installazioni di Lino Strangis esprimono una semplicità e leggerezza nell'esposizione, in cui l'installazione non esibisce elementi aggiuntivi, forzati

e superflui, bensì una declinazione sintetica, essenziale e colta nel segno. Strangis sperimenta un'attesa incessantemente riformulata, sostanziata nel video come palinsesto di una realtà da esso assuefatta. *Godot* sembra non arrivare neppure nell'opera di Strangis il quale ne deride anche la sola possibile enunciazione. L'attesa che sussiste nell'opera di Strangis dissemina una posizione o un punto di vista alternativo al discorso comune. Il senso dell'immagine distingue un momento rivisitato e dirottato nell'attimo stesso in cui prende vita. *One Moment* sottolinea questo transito incessantemente ripercosso come a voler forzare il tempo stesso dell'immagine al quale ne è entrato e ne fa parte. In un solo momento l'artista si inserisce negli spazi di mezzo come un fantasma, o come direbbe Deleuze, nella piega. Ricostruisce una memoria, esercita e scuote il momento in cui il tempo sembrava essere svanito e finito, ma che invece si ripete sempre dal suo interno proponendo ogni volta nuove soluzioni, nuove storie. Lino Strangis ci fa rivivere e ci pone nell'interspazio, costruisce remake di molti momenti che aspettano di essere rivisitati, esplorati. La ricerca sta nel transito ci dice Strangis, è nella microscopica porzione di spazio-tempo che sfugge alla nostra percezione ma che consente un radicale e sostanziale sviluppo creativo. L'attesa formulata da Strangis non avviene per ideologia di un pensiero di massa, ma secondo un

principio meccanico e ripetitivo sintomo di noia e disagio psicologico di natura tecnologica.

Il 21° secolo marca una rinuncia al privato; nella ben affermata società del controllo, il diritto alla privacy è oggi inopportuno e deriso, la diffusione e l'estensione dell'io è la nuova moda ed avviene a distanza, creiamo profili tipici dell'immagine come simulacri di un'identità multipla, *Facebook* ne è l'esempio più attuale: una miriade di persone che annullano i propri confini della privacy in un continuo *outing* giornaliero, facendo della propria identità un *tamagotchi* auto-referenziale. *Multi-Identity* inibisce il nichilismo dell'io della società ultramoderna, la globalizzazione è assuefazione dell'individualità generatrice di un pensiero fuori dal comune e geniale, unico e per sempre. Nel 1970 Gene Youngblood anticipava l'attuale scenario virtuale del sistema mediatico, affermando che il concetto di realtà sarebbe scomparso e il cinema diventato parte integrante della vita mentale. Se Youngblood fa percepire i media come estensione e potenziamento dei sensi, Lino Strangis lo rende visibile e tangibile tramite il montaggio digitale. Sfrutta e nello stesso tempo economizza al massimo la sua azione rendendo superfluo il lavoro della produzione concentrandosi piuttosto sulla fase della post-produzione ritoccando, bucando e sovrapponendo intere tracce video già esistenti. In questo modo soverte

l'utilità del consueto canale audiovisivo delineando una metodologia sperimentale fuori da ogni sistema mercantile e si svincola astutamente da costrizioni e copyright.

L'opera *No-Gravity Match on the World* rileva una trasmissione e processualità di un istante coagulato e concentrato, ribaltato e riproposto, diviso e poi moltiplicato. I giocatori del football americano o rugby, in quest'opera, perdono ogni legge gravitazionale, i numeri si mescolano e si rovesciano, diventa una partita senza senso di un gioco insignificante.

L'arte di Strangis prefigge di liberare la processualità nella sua essenza più effimera; di sconfinare certi lineamenti prestabiliti e delimitati attivando sistemi di percezione ancora inesplorati. Definisco Lino Strangis un avventuriere del tempo dell'immagine in quanto si muove su un territorio ancora vincolato da incomprensioni fisiche e metafisiche, concentrandosi su uno scarto momentaneo che avviene tra l'immagine e l'essenza della sua origine.

*"Lo spettacolo si presenta nello stesso tempo come la società stessa, come una parte della società, e come strumento di unificazione. È il luogo dell'inganno dello sguardo e il centro della falsa coscienza".* Guy Debord





## Alessandra Troncone |

*Audiovisivi e audiovisori nell'opera di Lino Strangis*

Ci sono due componenti distinte ma complementari nel lavoro di Lino Strangis, cui sono legati diversi livelli di lettura e di fruizione: l'uso del video - con tutti i processi che concorrono alla sua realizzazione e manipolazione - e il luogo concepito per presentarlo o, meglio, per ospitarlo. Anche la mostra personale di Lino pensata per la Sala 1 insiste su questo duplice aspetto, rispettando il *modus operandi* dell'artista che è andato consolidandosi negli ultimi anni: lo spazio della galleria è trasformato in un'insolita *camping area*, con le tende chiamate a fare da architetture/contenitori per i video esposti.

Un'occupazione pacifica che richiama quelle - forse meno pacifiche - che hanno costituito il *quid* di progetti quali *Segnali Viandanti* e *Video Art Mini-Store* e che erano già in nuce nella mostra *Presenze video-soniche* al Castello della Cervelletta. Un'indagine sui luoghi che si sposa perfettamente con quella che è la poetica di Lino, fondata sulle modalità di percezione in relazione al contesto e all'esperienza soggettiva.

Proprio al Castello della Cervelletta - dove ho avuto modo di vedere per la prima volta un lavoro di Lino installato - il messaggio del video si ampliava grazie allo spazio circostante, un

sotterraneo scelto in qualità di metafora della sterilità di un approccio al mondo unilaterale. Il luogo angusto, privo di aria e luce, trovava sfogo grazie al *Video-Carillon* situato nella nicchia, *trait d'union* con l'esterno e occasione per guardare *oltre*.

Anche *La voce degli inascoltabili*, presentato proprio dove gli inascoltabili protagonisti vivono e si confrontano con i quotidiani problemi di un'esistenza disagiata, riproponeva l'immediato rapporto tra contenuto e contenitore: immedesimandosi nello stesso stile di vita degli occupanti, l'artista ha lavorato per restituire un affresco sonoro e visivo che ancora una volta mostrava l'inossidabile legame con il luogo in cui era stato concepito ed installato.

La volontà di andare al di là dello sguardo ordinario è *leit-motiv* presente tanto nella realizzazione dei video che nella scelta dei contenitori atti ad accoglierli; basti pensare al progetto *Video Art Mini-Store*, dove l'arte portata negli spazi commerciali si insinuava nella vita di spettatori occasionali e ignari passanti, chiamati a soffermarsi sulla bellezza del volo di rondini protagonista dell'installazione audiovisiva monocanale *Sky-Noise... Armonie del caos*.

La ricerca dunque sui *processi metaforici* che dà il titolo a questa nuova mostra prende strade differenti che si incrociano in più punti,

contribuendo a costruire una complessità di fondo che non perde però la sua immediatezza percettiva. Alla base di tutto ciò c'è la forte consapevolezza da parte dell'artista di voler operare sulla realtà, sia essa un paesaggio naturale che uno scenario metropolitano. L'intento non è quello di restituirla fedelmente, quanto piuttosto di suggerire una propria interpretazione tramite il mezzo stesso, che va poi a completarsi con la ricezione da parte dello spettatore. È per questo motivo che la post-produzione assume un ruolo fondamentale nel processo di costruzione di senso; il montaggio – ma anche la rielaborazione digitale di suoni e immagini – ritrova la sua natura intrinsecamente politico-sociale, facendo da filtro rispetto a quella che è la semplice resa del reale. Un procedimento che non solo lega il lavoro di Lino alla forza sovversiva delle ricerche delle prime Avanguardie ma lo colloca di diritto nella rosa di artisti schierati da Nicolas Bourriaud nel suo *Post-production*, dall'emblematico sottotitolo di *Come l'arte riprogramma il mondo*. Anche Lino Strangis è un websurfer, anzi, un tvsurfer, un moviesurfer, un realitysurfer. È un semionauta nel suo incessante muoversi tra segni e canali diversi, estrapolando ciò che gli serve per offrire la propria (audio)visione del mondo. I suoi video sono così non narrativi ma evocativi di una data contingenza spazio-temporale, che si protrae nell'esperienza grazie a tracce

sonore ipnotiche che sottolineano o alle volte contrastano la componente puramente visiva. Come in *Posologia del pericolo*, dove la traccia audio incalza incrementando l'attesa per qualcosa che non arriverà, snaturando la funzione della soundtrack cinematografica concepita di solito per dare risalto all'azione.

Le metafore di Lino Strangis si fanno motivo di riflessione su tematiche che investono l'identità e la relazione con l'altro, presentate in forma sfaccettata come nel recente *Multi-identity man*: alla frammentazione del soggetto corrispondono altrettante stratificazioni di significato ed altrettante percezioni del soggetto stesso, presentate in simultanea in immagini che vedono un contemporaneo uomo vitruviano immerso nei colori acidi delle alterazioni digitali. Alla metafora della molteplicità insita nell'*unicum* si associa quella della transitorietà del passaggio umano in *One moment*, visivamente espressa dall'inarrestabile viavai nella stazione Termini, ed entrambe sembrano poi convergere nella metafora che ha per oggetto gli infiniti e complessi cicli di vita, condensati nel video *Breve tempo di morte e di vita*. Installato di recente in un igloo, quest'ultimo lavoro diviene ulteriore esempio del rapporto con lo spazio e dell'importanza che esso assume nel processo di attribuzione di senso. "Congelato" nella struttura polare, il fossile di Lino sta lì ad identificare quella stratificazione che

è anche la complessità insita nell'opera, oltre a porsi come motivo di riflessione sulla convivenza dei concetti di temporaneo e permanente.

Nella scelta dei 'contenitori' viene così reiterato il senso delle operazioni svolte in fase di elaborazione e post-produzione dei suoi video: gli interventi sul dato reale appaiono tanto nel prodotto che nel suo contesto.

È dalla conoscenza degli strumenti audiovisivi che Lino Strangis crea le sue audiovisioni; al sito o struttura spetta il compito di amplificare la potenza di un messaggio già chiaramente implicito nel mezzo.



## Lino Strangis |

*Un estemporaneo autosguardo retroattivo*

Quando preparo le mie opere non do quasi mai molta importanza al cosiddetto “dato reale”, al contenuto documentale di ciò che riprendo, bensì ai modi in cui l’evento può essere conosciuto e scoperto altrimenti venendo processato in fase di post-produzione: non sono le cose che vedo o che sento il centro del mio interesse, non trovo il senso nel processo registrato, lo cerco bensì nelle alterazioni, le possibilità di modificazione digitale di immagini e

suoni, spesso degradate dai linguaggi dell’industria multimediale a vuota decorazione e che io invece adotto come veicolo di senso principe... Non mi interessa raccontare storie ma creare processi, sistemi audiovisivi autofunzionanti e autosignificanti che siano incarnazione di concetti in forma di metamorfica metafora! Cerco di inserire nei miei lavori almeno un doppio livello di produzione di senso: uno prettamente metaforico, quasi allegorico (da cui spesso traggio il titolo come piccola chiave esclusivamente iniziale) legato alle singole installazioni e l’altro, per me fondamentale, che è comune a tutte le mie opere,

completamente dedicato alla ricerca delle varie forme di apparizione di quello che ho imparato a chiamare "l'oltre"... Ci sono alcuni pensieri da cui sono quasi ossessionato da anni, forse inconsciamente da sempre e credo siano questi a muovermi dal profondo nel fare artistico e nella vita... Ogni cosa che percepiamo, anche direttamente con i nostri organi di senso, partecipa, se anche non ci si pensa quasi mai, ad una costruzione di realtà, ognuno di noi ne crea una e quella che erroneamente continuiamo a chiamare "la realtà oggettiva" non è che un accordo, una convenzione sulla quale si ci stabilizza sempre a posteriori. Questo stato di cose che caratterizza la condizione umana è superficialmente noto ma in pochi riescono ancora oggi a rendersi conto delle enormi conseguenze che questa consapevolezza porta alla cultura occidentale nella sua più intima struttura... E' necessario iniettare nella società linguaggi che mostrino questa condizione e non che la nascondano! Questo stato di cose perenne deve a mio avviso essere definitivamente accettato e assorbito odiernamente non solo nei cenacoli dei filosofi, ma nella società tutta. E' necessario in questa fase storica in cui i mass-media svolgono, da anni, un ruolo sempre più importante, che esista e resista una produzione indipendente e critica non solo dal punto di vista dei cosiddetti contenuti ma del linguaggio. In tv tutto appare come vero, reale, così com'è, addirittura si può dire che

la tv pur essendo per natura spettacolo, finzione tenta di dichiararsi come pura e semplice verità in presa diretta e anche quando e se sappiamo che non è così: subliminalmente la mente un po' ci crede, qualcosa di quella versione strumentale del mondo ci entra dentro e giorno per giorno s'insinua con la sua alterata ricostruzione del mondo, contribuendo in massima parte all'omologazione delle menti ai modelli precostituiti dai sistemi di potere i quali per loro stessa natura e sussistenza sono portati ad imbonire le masse con delle certezze invece che a renderle critiche con dei dubbi. Bisogna riuscire finalmente a minare alla base l'idea diffusa che ciò che si vede in televisione sia il mondo reale, infatti, che si tratti di intrattenimento o di informazione tutto ciò che passa sullo schermo è sempre e comunque un che di alterato ad hoc... Anche solo un semplice montaggio delle riprese di un fatto di cronaca senza particolari intenzioni strumentali è innegabilmente comunque un'interpretazione dei fatti che però i mass-media fanno passare per l'oggettiva verità... Cosa impossibile perché già dalla ripresa parte la selezione e quindi l'interpretazione! Io, come altri in passato e tutt'oggi, credo che la videoarte possa essere, tra le altre cose, uno strumento per liberare i linguaggi audiovisivi e svilupparli assecondandone la natura creatrice e non riproduttrice, per questo le mie audiovisioni dichiarano immediatamente il loro essere

costruzione, invenzione, essenza ulteriore al mondo già esistente, e proprio in quanto tali, acquisiscono valore di verità, una verità relativa esclusivamente al contesto spaziale e mentale che riescono ad interessare con la loro presenza, dove la verità è la presenza stessa, l'esistenza di un processo audiovisivo autonomo, essente solo nel tempo e nel luogo della sua stessa trasmissione e da nessuna altra parte, perché è già altrove per essenza, altrove di ovunque. Io offro singole esperienze, non m'interessa affatto ammassare gli impulsi per confondere ma concentrarli per scuotere. La televisione ci bombarda di immagini e suoni in velocissima ed ininterrotta sequenza, le percezioni e le informazioni vengono e vanno così velocemente da non lasciare il naturale tempo di elaborazione, sono così svuotate del loro valore di esperienza vissuta, le mie opere sono invece eventi singoli e permanenti. Credo in fine che il mio lavoro abbia più legami con la fotografia, il teatro e la musica che non con il cinema (se non con quello più originario), che le mie opere siano una sorta di ibrido tra queste tre arti: sono fotografie animate e sonorizzate, performance di luci, colori e suoni, teatri di corpi fluttuanti e (prendendo a prestito le parole della Dulac) musica per gli occhi."





Lino Strangis | BIOGRAFIA BREVE

Lino Strangis è nato a Lamezia Terme (CZ) nel 1981, vive e lavora a Roma. Artista poliedrico, svolge le proprie ricerche nei campi della sound art, della musica digitale, dell'elettroacustica sperimentale, della fotografia ed in particolare della videoarte, con speciale riguardo alle installazioni audiovisive ambientali. Inizia a lavorare ed esporre in giovanissima età e partecipa a mostre di rilievo internazionale, aprendosi costantemente al confronto dialettico con autori storici della media art. Nel 2005 presenta al Museo Laboratorio d'Arte Contemporanea dell'Università "Sapienza" di Roma una mostra personale *Passaggi di Stato* a cura di Simonetta Lux, l'anno successivo, sempre al MLAC, partecipa assieme ad altri affermati videoartisti italiani alla collettiva internazionale *Give Me Two Times*, dedicata al video d'arte e alle nuove ricerche. Si laurea in filosofia con una tesi su *Mondi Elettronici: verità e materia nell'audiovisivo d'arte*. Si distingue in numerose rassegne, tra cui *Presenze Video-Soniche - Mostra Internazionale di Audiovisioni e Invideo - XVII Mostra Internazionale di Video e Cinema*, il maggior evento del genere in Italia e uno dei più prestigiosi d'Europa. Nel 2007 il Sound Art Museum di Roma acquista la sua opera *Modular*. Nel 2008 avvia il progetto *Segnali Viandanti/Video Art Mini-Store*, che prevede l'installazione di opere site-specific in diverse città italiane. Realizza mostre, azioni e performance

di carattere concettuale, come la performance *Self Made Curator* presentata in occasione della Quadriennale di Roma del 2008. Nel 2009, realizza l'installazione ambientale dal titolo *White Time Of Life* alla Galleria Gallerati e le sue opere video *One Moment* e *Multi Identity Man* sono vincitrici al Magmart International Videoart Festival e acquisite dal CAM - Museo di Arte Contemporanea di Casoria. Scrittore teorico, dal 2008 collabora con la rivista LACRITICA.NET.

### **White Time of Life |**

Lino Strangis alla Galleria Gallerati  
7-12 marzo 2009  
Roma

Una scenografia evocatrice dei bianchi spazi polari fa da suadente contorno alla presentazione di due opere video e di una composizione fotografica. Attraverso la ciclica ripetizione di immagini e sequenze tratte da lavori televisivi o cinematografici preesistenti, Lino Strangis suggerisce all'osservatore una meditazione sull'imponenza degli ostacoli spazio-temporali che inevitabilmente la natura contrappone ai progetti umani. La vicenda che l'autore indica a sostegno concettuale dell'allestimento è quella della spedizione Terra Nova verso il Polo Sud, intrapresa nel 1910 al comando del Capitano Falcon Scott e culminata in un tragico fallimento.

*Carlo Gallerati,*  
Direttore Galleria Gallerati  
marzo 2009





**p.8**

One Moment

2009

Stampa Lambda

50 x 50 cm

**pp.12-13**

Multi Identity Man

2009

Stampa Lambda

50 x 50 cm

**pp.16-17**

La Città che Sale e

Scende

2009

Stampa Lambda

50 x 50 cm

**p.20**

No Gravity Match on  
the World

2009

Still da video

**pp.22-23**

La Città che Sale e

Scende

2007

Still da video

**pp.27**

One Moment

2009

Still da video

**pp.32-33**

Multi Identity Man

2009

Still da video

**p.36**

No Gravity Match on  
the World

2009

Stampa Lambda

50 x 50 cm

**pp.40**

Sky Noise...Armonie  
del caos

2005

Still da video

**p.43**

Breve tempo di morte  
e vita

2009

Still da video