

Mondi Oltre

Lino Strangis

17/06/2021 – 17/07/2021

Galerie La pierre large

25 rue des Veaux

67000 Strasbourg

www.galerielapierrelarge.fr





Partiture spaziali. Altre Musiche per altri Mondi. 2019, 5'29 "

L'exposition Mondì Oltre est une mise en perspective du parcours de Lino Strangis dans lequel dialoguent une sélection de 14 vidéos réalisées entre 2012 et 2020 avec 3 sculptures (3D FDM, modélisation 3D en réalité virtuelle, interventions au stylo 3D à la main).

Vidéos :

Textes de présentation remis par l'artiste

- ***Tutto Tatto a perdere*, 2020, 3'23 "**

Cette audiovison peut se lire comme une proposition expérientielle et métaphorique qui entend évoquer tous les contacts humains (et notamment tactiles) perdus en ces temps de pandémie, d'urgence sanitaire et de distanciation. Nous sommes au centre tourbillonnant de ce que l'on pourrait définir comme une «représentation d'un non-être en cours» ou la visualisation d'un invisible situé dans l'au-delà qui devient une apparition environnementale. Il ne s'agit pas ici d'imposer des réponses mais de susciter des questions : que nous manque-t-il? Qu'avons-nous perdu? Que pourrions-nous trouver? ...

- ***The Tower*, 2020, 4'16 "**

Une histoire courte, brute et simple, dessinée presque comme le ferait un enfant, qui raconte sans mots, un moment, peut-être un rêve, dans lequel les jeunes générations se débarrassent du fardeau qui les destine à «hériter» d'un monde (avec tous ses systèmes de pouvoirs et de propagande) qui depuis trop longtemps a décliné et s'éloigne de l'idée du bien commun. Un système s'effondre et laisse à l'humanité la possibilité de repenser et d'entreprendre de nouvelles voies mais nous sommes immédiatement confrontés au risque que l'histoire se répète.

- ***Onirismi di un futuro presente*, 2019, 4'49 "**

Apparitions oniriques d'un cerveau androïde qui visualise une dimension allégorique dans laquelle la différence entre passé, présent et futur est floue. La course à la consommation, de plus en plus déconnectée des besoins réels des peuples, semble atteindre la limite de la durabilité et la terre s'irrite, la nature se rebelle de manière inattendue, alors même qu'on sait depuis un certain temps qu'on va faire face au désastre et on en voit déjà des signes clairs, nous n'arrêtons pas d'accélérer.

- **Partiture spaziali. Altre Musiche per altri Mondi**, 2019, 5'29 "

L'œuvre vidéo pourrait être définie comme de la "musique visuelle": des séquences visuelles composées sur ordinateur et pensées comme des progressions musicales / sonores, sans mimes et sans simple narrativité. Musique visuelle qui danse librement avec de la musique sonore: ce sont mes œuvres d'art vidéo. Depuis quelques années, j'en suis venu à ce que j'ai appelé des «chorégraphies impossibles»: des compositions audiovisuelles dans lesquelles des signes graphiques du monde de la musique sont devenus des danseurs et des danseurs sont devenus des signes graphiques. Le projet «Spatial Scores» est précisément le suivi actuel de cette recherche.

- **Running in subatomic meditation**, 2017, 4'06 "

Une visualisation d'une course impossible d'un être humain dans la dimension subatomique normalement inaccessible et dont l'univers est constitué. Cette course est une méditation de l'esprit qui se lance au-delà de ses limites physiques pour savoir ce qui lui est normalement fermé. De plus, la vidéo met en œuvre une poursuite de l'élément masculin et féminin qui est le générateur de vie.

- **The dance of wired emotions**, 2017, 5'15 "

Une danse dans le noir comme métaphore du niveau relationnel de l'existence: une étape à double sens dans laquelle les danseurs sont connectés à travers un système de fils qui les relie à de longues distances qui ne peuvent être mieux quantifiées. Les chorégraphies des personnages modifient constamment l'environnement, l'interprètent et caractérisent la forme et le cours de l'espace-temps ... L'intelligence connective est un phénomène qui préexistait à Internet et cette œuvre audiovisuelle tente d'en mettre en scène une expérience.

- **A strange earthquake of the mind**, 2016, 6'25 "

C'est la visualisation d'un voyage d'un esprit collectif hypothétique au cours d'un rêve métaphorique, à la veille d'un changement d'époque. La terre tremble et avec elle les structures de la psyché et les fondements de la pensée, alors que des défis importants sont préparés et qu'il faut prendre la responsabilité de réinventer l'esprit et le monde en trouvant un équilibre différent.

- **Memorie di un electro-Ronin**, 2015, 5'12 "

Cette audiovison est l'exposition d'un souvenir, d'un flot de visions et de sons concernant le Japon et sa culture, comme jaillissant d'un cerveau intemporel, qui se souvient ou peut-être rêve, nous montrant un Japon, mental, jamais vu, autre; révélant ainsi de nouveaux aspects de son essence.

- **Just an apple**, 2014, 8'38 "

Un geste presque ludique de réappropriation de l'image de l'objet pomme (icône pop, symbole du pouvoir d'aujourd'hui et du fruit défendu) devient une réflexion sur la relation symbiotique entre l'homme et les éléments naturels; dans un voyage à travers des visions symboliques, tendant ponctuellement vers une abstraction métaphorique, mise en œuvre à travers l'imbrication expérimentale de différentes techniques de réalisation visuelle et sonore. L'utilisation de chevauchements, d'interruptions et de "bavures", utilisés à un premier niveau comme éléments du rythme visuel, offre, avec la piste audio caractérisée par quelques sons perturbés par divers bruits et accidents, un niveau de sens supplémentaire qui tente de mettre en évidence la situation d'obscurcissement.

- **Epidermal Exploration**, 2014, 4'12 "

La peau, le plus grand organe du corps et dispositif directement lié à l'expérience tactile, devient dans ce matériau vidéo qui couvre et anime tout, tout un écosystème (réalisé en 3d), que les caméras virtuelles explorent en concevant l'espace et en capturant des moments cruciaux de son flux vital grouillant. Comme dans un documentaire naturaliste, mais sans légendes ni "explications" scientifiques d'aucune sorte, la peau est envisagée comme un lieu concrètement existant et palpitant, et vécu comme une pure

expérience audiovisuelle : une perception pure, tout comme le toucher, modalité de perception objet de l'enquête.

- ***Pensiero volante non identificato*, 2014, 4'29 "**

La pensée volante non identifiée est «un moment hors du temps dans lequel le regard se focalise sur un coin apparemment marginal de la réalité (un phénomène de réfraction lumineuse dans l'obscurité de la nuit) pour partir, comme dans un aéroport de l'esprit, vers un court mais voyage intense entre les dimensions. Une pensée volante qui se prépare à la visualisation de l'univers, un macrocosme musical, fondé par le son, animé par une vibration perpétuelle. Un univers dansant dans lequel la pensée part à la recherche de la connaissance et de la liberté, vers une série de visualisations: nouvelles interprétations du réel comme phénomène perceptible. C'est une vision symbolique, une apparition, une expérience allégorique, un possible plongeon dans l'au-delà-mondain, l'imagination humaine quand elle s'enfonce dans l'inconnu. Nous assistons à la métaphore intermédiaire d'un certain comportement mental sous-jacent à toute l'histoire de l'humanité et de ses évolutions: cette impulsion vers le plus loin et le différent du simplement connu qui nous a permis de continuer à exister en tant qu'espèce. Cette œuvre, homonyme du projet (pensée volante ...) sera modifiée à chaque étape et ne sera considérée comme terminée qu'à la fin de la tournée (tandis que les versions «momentanées» qui seront exposées dans les différents lieux resteront uniques et jamais répétées).

- ***Impossible Choregraphy II*, 2013, 4'44"**

Une vraie chorégraphie impossible dansée par un mannequin. Le mannequin en tant que danseur parfait - comme le disait von Kleist - est devenu ici une réflexion sur les possibilités d'interpréter la relation entre l'homme et les technologies. La danse à l'écran est la danse du numérique, la figuration d'un mot nouveau, d'un monde impossible mais vrai: au-delà des possibilités humaines. L'œuvre est dédiée à une tentative d'extension du concept de danse et de performance à l'aide des technologies numériques : un lieu où la danse, le cinéma, l'art vidéo, le théâtre sont interconnectés.

- ***Wake up from the drift*, 2012, 4'22 "**

L'humanité se réveille d'un long sommeil et se retrouve à la dérive : sa maison n'a plus de fondations et erre dans le monde, en échec, dans l'œil de la tempête, entraînée par mille vents. Plus aucun endroit dans le monde n'est sa place, le lien avec la terre semble irrémédiablement brisé, tandis que le déclin de la société se poursuit, aveuglément, et les peuples continuent à mener une course dénuée de sens, dans le vide le plus sombre, sans que personne ne sache plus à ce sujet. d'où il vient et où il va. Un bruit infini enveloppe la condition à laquelle l'homme semble condamné.

- ***A sense of not to be*, 2012, 1'**

L'œuvre, qui fait précisément référence au célèbre tableau de R. Magritte, est une tentative de réinterprétation de son impact théorique à travers les langages de l'audiovision numérique: à partir de l'image d'une pipe, immortalisée dans son image traditionnelle et téléchargée sur internet, j'ai créé cette animation de formes, de couleurs et de lumières de l'image elle-même, (les paramètres de son apparence perceptible par l'appareil visuel humain) essayant de faire ressortir un phénomène audiovisuel qui devient un symbole mobile de l'inconnu infini qui se cache derrière toute chose existante, au-delà de l'apparence, le nom par lequel nous croyons les connaître, les définir. Il ne s'agit pas seulement de re-marquer la différence entre l'objet réel et sa représentation, mais de découvrir que l'objet lui-même est aussi une représentation, une réduction de l'essence des choses à ce que nous en percevons immédiatement ou (comme dans le cas d'un instrument artificiel, tel que le tuyau) de la fonction pour laquelle il a été construit. Tout transcende sans cesse sa définition et la fameuse pipe, revisitée aujourd'hui, à une époque où voir c'est croire, est la métaphore du besoin d'aujourd'hui pour l'homme de reconsidérer ses manières d'aborder la connaissance.



Tutto Tatto a perderer, 2020, 3'23"

Running in a subatomic meditation, 2017, 4'06"



LES MONDES PARALLELES DE LINO STRANGIS

Par Benjamin Kiffel

Lino Strangis est un artiste multimédia italien, polymorphe dans son expression, il explore, expérimente dans différents registres : l'art vidéo, la performance, des réalités virtuelles et interactives, des sculptures 3D, de la musique expérimentale. C'est un agitateur, qui aime questionner notre époque, aux croisements de la technologie et des interrogations qui en découlent. Il façonne des mondes parallèles, oniriques et envolés, des mondes où les hommes se perdent, se confrontent à des flux ininterrompus d'images célestes, gravitant dans des visions métaphoriques aux relents frénétiques : des voyages hypnotiques. L'artiste nous offre des univers qui foisonnent, qui prolifèrent, se télescopent, entre un ordonnancement infailible et le chaos. Chaque objet raconte une quête, parfois impossible, une relation au monde et à l'omniprésence des machines dans nos vies. Quelle est alors la place de l'homme ?

Il y a de la poésie, dans ces récurrences, cette volonté fusionnelle de convoquer une forme de mysticisme acidulé. Les architectures sont mobiles, les couleurs psychédéliques. Les structures décomposées. Et toujours dans ces voyages, l'impression de s'y enfoncer encore davantage, de pénétrer dans des mondes imaginaires. La virtualité virtuose d'un trip. Le travail de Lino interroge, évidemment, la perception que l'on se fait des choses, la place du sensible, du sensoriel. Est-ce que ce que l'on voit existe réellement ? L'artiste joue également des représentations, des codes connus de tous. Les multiples références qui nourrissent ses images, en font une sorte de catalyseur contemporain. Il interroge d'abord l'homme dans son rapport au monde.

Le vidéaste, qui utilise différentes techniques visuelles et sonores, aime cette hybridation des méthodes pour construire une forme de symphonie. C'est un metteur en scène des possibles. Un maestro de l'imaginaire. Un travail pléthorique, d'une très grande richesse, dont nous avons choisi d'extraire 14 vidéos, comme autant d'expériences à vivre.

Après avoir présenté les débuts de Robert Cahen, l'expérimentateur dont il est quelque part une sorte d'héritier, malgré leurs divergences narratives, il s'agit ici, de donner à voir un large panorama de sa création, et d'ouvrir un spectre large dans le champ des possibles de l'univers de l'artiste italien. Ses réflexions sur l'art à l'ère du logiciel, qui l'ont fait écumer de nombreux pays et festivals (trop peu en France), lui valent de nombreux honneurs et expositions. Il écrit également des essais, organise des événements en Italie, et collabore à des créations d'autres artistes sur le plan musical notamment. C'est un artiste complet et virtuose qui nous propose un univers si particulier, aux multiples langages. Une symphonie expérimentale. Un total opéra.

Mondi Oltre est visible du 17 juin au 17 juillet du mercredi au samedi de 16h à 19h, ainsi que pendant le Strasbourg galleries Tour du 18 au 20 juin de 12h à 20h.

L'artiste sera présent pour un finissage de son exposition du 13 au 16 juillet.

CONTES & RECITS DE NOS IMAGINAIRES TANGIBLES.

Par Bénédicte Bach

L'Homme est une espèce fabulatrice. Nous fabulons sans cesse et c'est même grâce à cette capacité fictionnelle particulière que nous avons survécu jusqu'ici. Les mythes, les religions, les fables et les histoires : toutes ces narrations ne sont que pures inventions mais elles ont le mérite d'éclairer nos perceptions de la réalité pour leur donner du sens, nourrissant ainsi notre sentiment d'existence et donnant une consistance à la pensée à travers le langage. Avec *Mondi Oltre*, Lino Strangis bouscule ce corpus narratif pour mieux l'interroger et définit les codes d'un autre langage. Les 14 œuvres vidéos présentées, produites entre 2012 et 2020, composent une mosaïque chamarrée, une géographie renouvelée, la cartographie d'un espace interstitiel, entre réalité et imaginaire.

Dans une époque où voir c'est croire, l'artiste aborde la question du renouvellement de nos schémas de pensée. Comment se génère notre réalité fictionnelle aujourd'hui ? Quel langage l'alimente-t-il ? Une question récurrente que Lino Strangis aborde sous un angle onirique et métaphorique dans une esthétique soignée. Un point de vue qui permet à l'artiste de sortir de toute notion de temporalité tout en proposant un langage aux résonnances universelles.

Le discours se construit autour d'objets qui s'abstraient progressivement dans un ensemble de couleurs vives et se décline en boucles, lancinantes, presque hypnotiques. On rentre alors dans la matrice de ce nouveau langage, formé de lignes de code pour remonter à la source des idées, à la genèse, là où tout peut commencer. Celui qui écrit l'histoire lui confère une réalité et donne corps à la pensée. Ici pourtant, l'artiste ne s'aventure pas dans une dimension uchronique. Il met en scène une vision personnelle poétique parfois tragique mais jamais tranchée : la question est posée, des pistes de réflexion proposées. C'est au spectateur de se saisir de ces images pour fabuler à l'envi et enrichir son existence : entrer dans la danse.

Mais l'artiste ne se limite pas à une recherche visuelle et picturale. La dimension sonore de son œuvre est tout aussi signifiante. Se réclamant de l'intermédialité, il nous offre ici des compositions personnelles qui viennent nourrir son langage. Les bandes-son s'inscrivent dans la même ligne que ses images : elles participent au discours, le composent, en accentuent les contours. L'effet miroir renforce le côté hypnotique : les boucles s'enchaînent et accentuent la perception, les sensations. Le rythme et les sonorités, souvent graves, résonnent en évoquant les vibrations d'une musique chamanique lointaine. Lino Strangis nous ouvre un univers méditatif. Au fil des beats électroniques, on avance, en apesanteur, de monde en monde. Tels des cosmonautes, nous sommes propulsés à fleur de peau, dans un Japon revisité ou même encore dans les songes de l'artiste. On glisse, progressivement, au milieu des rêves et des chimères, dans un espace interstitiel entre conscience et allégorie. Tant d'univers qui, chaque fois, sont peuplés de signes et de symboles. Un nouveau langage.

Et au bout du voyage, dans le silence, il y a ce goût qui reste lorsqu'on ferme les yeux. Des formes et des couleurs. Des sons. Des battements. Des impressions et des sensations. Et cette question lancinante du champ noétique. Si les chemins non conscients sont le terreau de nos pensées, laissons-les fleurir en liberté.

LINO STRANGIS PAR ...

Veronica D'Auria

Conservateur en chef, CARMA

Centre d'Arts et de Recherche Multimédia Appliquée

Lino Strangis est un artiste total, pas l'un de ceux qui peuvent être décrits et résumés à travers la technique, le style ou la technologie qu'il utilise ou qui est attribuable à un mouvement artistique actuel circonscrit (ou pire en vogue). Mais un artiste avec un "a" majuscule, qui ouvre grand les yeux et les oreilles à tout ce qui existe. Cela s'est stratifié au fil du temps dans le monde de l'Art et au-delà dans une approche philosophique qui l'a conduit à étudier l'esthétique et l'histoire de l'art contemporain, et à le réinterpréter en concevant de nouveaux langages au fil d'années de pratiques autonomes mais aussi développées en confrontations et dialogues fertiles.

Il y a très peu d'artistes qui expérimentent et ont expérimenté, comme lui, les sept arts et encore moins ceux qui ont réussi et sont capables de franchir leurs frontières, de les pénétrer, de les relier de manière inhabituelle et de créer de réelles dimensions spatio-temporelles pour les faire vivre. Strangis recherche non seulement dans les syntaxes possibles inhérentes à chacune mais les traite aussi en les confrontant à leur morphologie, formes et structures, évoluant avec le temps et les transforme, les transpose les unes dans les autres dans la construction d'une sémantique toujours différente avec une approche sémiotique renouvelée, dans la relation inséparable forme-contenu qui met la signification au centre.

L'usage de termes étroitement liés à la philosophie du langage n'est pas seulement une construction métaphorique parfaite sur sa façon de travailler mais clarifie également son approche qui prend forme de manière nouvelle et vraie. Il est précisément non seulement un artiste créatif, qui expérimente des techniques et des technologies, mais surtout un esprit brillant qui génère de nouvelles théories esthétiques dans l'utilisation expérimentale de ces pratiques et dans la création de discours (littéraires-philosophiques et « pratiquement » artistiques). La figure d'un Artiste conscient à opposer à l'image, à mon sens offensive et réductrice, de l'artiste presque aussi inconscient de ce qu'il réalise (perpétré par une trans-avant-garde vide et par une approche superficiellement postmoderne) qui affirme sa propre pensée à travers des formes d'art et d'écriture abordées avec un sens politique (par politique, nous entendons la délimitation d'une vision du monde et éclairer les voies d'action).

En revanche, on pourrait penser, en prêtant une grande attention à la sphère conceptuelle, qu'il opère, comme les artistes dits conceptuels, avec une raréfaction des formes et des compositions alors que l'on est frappé par l'esthétique formelle riche et excentrique qu'il réalise. Des pics presque psychédéliques. C'est parce que Strangis, avec une approche performative chamanique, veut ouvrir le regard et les esprits, offrir de nouvelles visions, et non pas des ersatz de la réalité, mais d'autres matérialités impossibles à saisir d'un immédiat « codifié », des méthodes et des structures qui, au fil du temps, donnent naissance à des pensées fermées et enfermantes ainsi que des formes canonisées. Sans jamais perdre de vue le concept dont il s'occupe, il développe d'authentiques univers d'œuvres en désécrivant leurs détails significatifs dans des visions fascinantes et ravissantes, sans courir le risque d'un surréalisme superficiel, de morphologies curieuses bizarres et vides à la fois. Et sans jamais choisir une pratique ou un outil, il s'appuie sur la solution technique idoine pour réaliser ce qui se définit dans son esprit. Et ici l'ouverture à l'usage (dans une clé heideggerienne mais aussi duchampienne) de chaque technique, technologie et objet, subvertit la monotonie banale à laquelle le système politique « gagnant » nous a habitués collectivement pour étouffer l'esprit critique et créatif pour une gestion plus aisée du troupeau. L'artiste expérimente les possibilités des outils, et son utilisation nous surprend avec des moyens extraordinaires, de nouvelles techniques et des manifestations pour créer de nouvelles expériences. L'ouverture est ce qui le distingue dans la découverte et l'immersion dans son travail de recherche et l'aléa le guide, et nous guide, dans ses œuvres. Et dans ces mondes, en nous perdant, nous

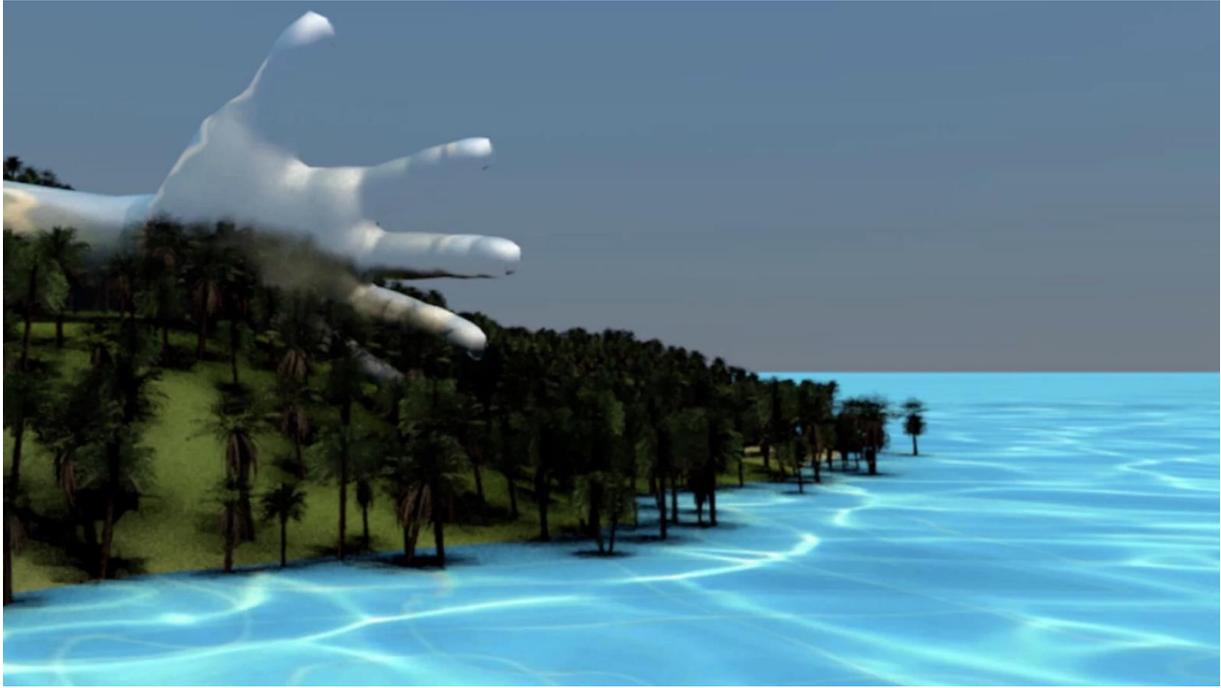
nous retrouvons dans les stratifications du sens et des sens que nous parvenons à percevoir, et en même temps, à accepter l'abandon à l'expérience (trop souvent retenu par une attitude trop rationaliste / éclairée et anthropocentrique) : de nouvelles directions vers lesquelles tourner notre regard. L'œuvre de Strangis est, dans sa fabrication et dans son offre, une rencontre parfaite entre l'apollinien et le dionysiaque.

Maurizio Marco Tozzi
Media Art Curator

Pendant de nombreuses années, j'ai été témoin d'une évolution linguistique progressive de Lino Strangis, un artiste qui ne se limite absolument pas à la simple utilisation de la technologie mais qui l'expérimente comme un phénomène en constante expansion et croissance. Ses œuvres se rejoignent souvent dans un grand travail global qui part d'une vision historique et culturelle approfondie pour accompagner le spectateur dans une expérience immersive singulière, qui l'enveloppe dans une situation souvent onirique mais qui ne s'éloigne pas d'une forme méditative réflexive sur les questions politiques et sociales de notre temps. Une expérience qui devient encore plus introspective lorsque ses images audiovisuelles se matérialisent dans l'univers de la réalité virtuelle que Strangis nous invite à explorer au sein de paradigmes insolites, où il est impossible de ne pas être capturé par ses sons expérimentaux qui ont toujours distingué ses œuvres. Un magma de sensations complexes et avant-gardistes entre philosophie et numérique.

Piero Degiovanni

A l'image de l'ouverture étroite qui divise / unit les ampoules d'un sablier, l'ensemble du travail de Lino Strangis condense et relance des décennies d'expérimentation audiovisuelle de la naissance du cinéma à sa contamination par la peinture qui a ensuite fusionné dans l'animation. La recherche de Strangis, jusqu'au dépassement du concept même d'animation, pour le ramener à ses raisons premières, c'est-à-dire à un cinéma à la fois pur et corrompu. Forme pure, mouvement et son par sa vocation intégrale, contaminé par l'expansion dans des zones linguistiques contiguës, de l'art vidéo, au théâtre vidéo, à la danse vidéo. En fait, dans ses recherches, les paradigmes d'audiovisuel que nous avons évoqués et la sphère symbolique où les archétypes de l'inconscient collectif agissent en arrière-plan sont rassemblés et condensés pour se relancer dans des interactions et des connexions nouvelles et inhabituelles. Après avoir recueilli l'ascendance et les assonances, il est temps d'identifier la particularité de la vidéo de Strangis et ses divergences par rapport à ce que nous pourrions définir avec un oxymore la « tradition » d'avant-garde. Son travail en 3D n'est pas attribuable à l'animation, ce n'est pas une simple œuvre graphique dans le contexte du défunt Computer Art, ce n'est même pas - ou pas seulement - de l'art vidéo ou du théâtre vidéo, mais cela concerne des œuvres ouvertes, ou comme Gianni dirait Toti est une œuvre "infinigua", c'est-à-dire infiniment ouverte au devenir et suffisamment ambiguë pour ne pas être imputable à un contexte certain et définitif. Celui de Strangis est donc un travail cognitif, avec sa charge noétique, qui ne ramène pas au mysticisme oriental habituel de tant de productions psychédéliques, mais plutôt à une certaine lucidité scientifique et suffisamment abstraite pour utiliser le jeu des symboles comme balises ou graphiques. Interfaces, allusives à d'autres considérations philosophiques.



Just an apple, 2014

The Tower, 2020



ELEMENTS BIOGRAPHIQUES

Lino Strangis est un **artiste multimédia** (art vidéo, animation expérimentale (2 et 3D), installations vidéo et vidéosculptures, réalité virtuelle 3D et vidéo 360 °, performances multimédias, sculptures 3D, vidéo-scénographies, dispositifs scéniques, installations interactives, art sonore), un **musicien expérimental** et **metteur en scène** (vidéo et théâtre) né à Lamezia Terme en 1981. Il vit et travaille à Rome et Turin.

Après une formation transversale en musique, peinture, poésie et installations, au cours de ses études universitaires d'esthétique et d'histoire de l'art contemporain, il approfondit ses connaissances de l'art vidéo et le choisit comme sa langue de prédilection. Depuis, il a expérimenté les formes les plus diverses d'audiovision existantes à travers les techniques de réalisation les plus diverses.

Depuis 2005, il participe à de nombreux festivals, expositions et revues historiques internationales en Italie et à l'étranger : Ars Electronica, Biennale del Mediterraneo, Inequilibria, Videoforme, Todi Festival, Fuorifestival di Pesaro, City Sonic, Ca 'Foscari Short Film Festival, Fonlad, Proyector , Athens Videoart Festival, Now & After, Invideo, ... Il organise également plusieurs expositions individuelles et collectives dans des galeries privées et des musées prestigieux dont MACRO. (Rome), MAXXI (Rome), Pecci Museum (Prato), Fabbrica del Vapore (Milan), Muzeul Țării Crișurilor (Oradea), Riso Museum (Palerme), M.AUTO (Turin), Liang Zhu Center of Arts (Changzhou) , P.A.N. (Naples), Areté Venue and Gallery (NewYork), Fondation Raghianti (Lucca), G.A.M.C. (Viareggio), Musée du Risorgimento (Turin), White Box Museum of Art (Pékin), mu.B.A. (S.Paulo), Musée d'art moderne de Moscou (Moscou), Théâtre Sala 1 (Rome), Musée d'art Torrance (Los Angeles).

Actif en tant qu'interprète sonore et multimédia, il a fondé divers projets liés à l'expérimentation musicale et sonore, électronique, acoustique et électroacoustique et improvisation libre. Il est l'auteur et le producteur de diverses publications de disques.

Ses engagements dans le domaine des performances multimédias sont également importants, ainsi que des installations environnementales et des scénographies multimédias et interactives. et notamment de 2011 à 2019 où il a collaboré aux représentations théâtrales de Carlo Quartucci, il a créé les décors vidéo pour des performances musicales telles que Shamans of Digital Era et le 70e concert de gala du Conservatoire national du Kazakhstan. Depuis 2015, il a entamé un parcours de formation en Installations Multimédia à l'Académie Albertina des Beaux-Arts de Turin, en art informatique à l'Académie des Beaux-Arts Alma Artis de Pise. En parallèle, Lino Strangis a enseigné (professeur contractuel) au DAMS de l'Université Roma Tre où il a tenu le laboratoire d'arts numériques. Il est également engagé dans une intense activité théorique et est l'auteur de plusieurs essais sur l'utilisation des technologies de l'audiovisuel numérique dans le cadre de la recherche artistique contemporaine.



Le LAB, clé de voûte de la galerie La pierre large

En 2019, la galerie La pierre large devient le laboratoire de l'image contemporaine : **le LAB**. Fruit d'une réflexion permanente, à la croisée des problématiques inhérentes aux artistes, d'une exigence curatoriale et de la relation avec le public, le LAB prend une forme associative et vient renforcer les moyens d'action de la galerie. Au-delà d'un aspect organisationnel, le LAB est un moyen d'affirmer clairement le soutien aux artistes et à la création avec l'attribution de bourses d'expositions significatives et de conditions de monstration respectueuses du travail des artistes invités. Le LAB offre également un cadre unique dans lequel le volet curatoriale est assuré par les deux artistes Bénédicte Bach et Benjamin Kiffel. Une autre façon de partager et de donner à voir la photographie plasticienne et la vidéo expérimentale à travers le prisme du regard exigeant de plasticiens engagés. Ce travail à quatre mains et deux têtes est également mis au service des actions de médiation construites pour des publics variés (scolaires, étudiants, salariés ...) au fil des expositions. Désormais, le LAB a vocation à porter les expositions des artistes invités au sein de la galerie comme les événements hors-les-murs.

Soutenir la création, élargir ses horizons, transmettre des émotions

Galerie La pierre large
25 rue des Veaux
67000 Strasbourg
du mercredi au samedi
16h – 19h
www.galerielapierrelarge.fr
06 16 49 54 70

Avec le soutien de



Membre des réseaux