

## Digital Performance

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

---

# Le partiture-scultura 3D di Lino Strangis: conversazione con l'artista

**Author** : veronica

**Date** : 31-08-2018

## Digital Performance

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>



Il computer artist **Lino Strangis** ci ha abituato alla sua fascinazione per i nuovi strumenti offerti dalle tecnologie digitali che nelle sue mani diventano alchemicamente qualcosa di incredibilmente affascinante. Forse non tutti sanno per esempio, che si può usare la realtà virtuale per modellare letteralmente la materia di cui sono fatti se non i sogni almeno le sculture;

## Digital Performance

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

artisti come **Strangis** e **Quaiola** sono già attivi da tempo sperimentando modalità creative molto originali, il primo seguendo una linea più astratta e artigianale, il secondo più vicino alla "robot live-sculpture".

Con i nuovi software di modellazione sculpting in Virtual Reality a mano libera come **Medium** di Oculus per esempio, si lavora sul volume e non sulla superficie e si riesce a gestire geometrie in maniera fluida dopo un preventivo esercizio di adattamento all'ambiente virtuale, un insolito laboratorio di scultura completamente immersivo.



Si chiama *Partitura spaziale* la serie di sculture firmate da **Strangis** generate da una progettazione grafica, seguita da una modellazione "performativa" in Realtà virtuale tramite Oculus rifts (e relativi software) e create materialmente tramite stampante 3D con ritocco di penna 3D. Un procedimento che lascia davvero a bocca aperta per un risultato che fa intravedere nuove strade persino per una delle più tradizionali delle "beaux-arts".

La partitura in scultura 3D assume la forma di un "totem di crome", un prezioso e raffinato oggetto di arte incisoria del XXI secolo dove le note fuori dal pentagramma sono state la base per una improvvisazione creativa, con gli strumenti grafici messi a disposizione dalla Realtà Virtuale.

[Lino Strangis](#), artista sui generis, autodidatta e forse persino amanuense digitale, spiega la ragione di questa sua propensione per un "eclettismo digitale" che nasconde una ricerca di libertà artistica assoluta, totale; dice l'artista:

*Il senso sociale e politico sta nel fatto che l'arte deve essere libera, una scultura si genera dalla realtà virtuale, anziché su qualcosa scritto su un foglio. E' anche un contenuto politico, perché abitui le persone a vedere e a comporre e interpretare in modo diverso.*

Sull'inedito procedimento l'artista di Lamezia spiega:

## Digital Performance

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

*Modello una forma con un software Medium già in dotazione di Oculus Rift, e lo creo in un luogo virtuale, con il casco Oculus, attraverso simulazioni di tecniche virtuali o altre più classiche; il primo passaggio è individuare e modellare una forma base, la principale, nel caso di Partitura è la croma e poi successivamente, espando la forma nello spazio, lo ho disegnato un modulo che era una semplice croma, poi il software mi ha permesso di distribuire nello spazio questo modulo grazie alla gestualità che simula in tutto e per tutto una modellazione classica; poi questa forma viene articolata e sovrapposta, ma senza un progetto predeterminato, tutto viene trovato sul momento.*

Sarà la fine della scultura propriamente detta?



Lino Strangis, Partitura spaziale n.7

*E' sicuramente una nuova frontiera, un nuovo modo di fare scultura, ma non sono tra quelli che dicono: "C'è una Tecnica nuova smettiamo con le altre".*

La curiosità dell'opera sta anche nella performance pre-produttiva che ricorda i movimenti coreografici del corpo e della mano di Jackson Pollock mentre sgocciola il colore nelle sue enormi tele, impressi nei ritratti fotografici e filmici di Hans Namuth (1950)

La performance dunque, come matrice del segno artistico:

*E' una improvvisazione che genera la scultura ed è a sua volta una improvvisazione musicale, per partiture, una specie di danza pollockiana effettivamente, un movimento nello spazio per segnare queste forme.*

*Se riprendessi me stesso mentre faccio questa cosa potrebbe essere una performance. Una specie di **Action 3D sculpture**.*

Significa ritornare al segno tradizionale dunque?

## Digital Performance

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

*Mi interessa superare la differenza, andare oltre la separazione tra ciò che fai nel mondo reale e ciò che fai in quello virtuale, non è importante una separazione ma una congiunzione degli opposti, Mi interessava dimostrare che le arti grafiche e la computer art si uniscono. In effetti oggi con questo software è possibile lavorare col corpo e con le mani, Non c'è più una vera distinzione tra arte che si fa al computer e arte che genera una scultura vera.*

Dopo la modellazione?

*Il procedimento continua, prendo il file esportato in estensione STL o OBJ e poi stampo questa scultura in 3D in stereolitografia (SLA); sulla base della grandezza della stampante che ho a disposizione posso decidere come farla grande.*

Quanto tempo occorre?

*7 ore per stampare queste sculture, poi c'è il ritocco*

Quanto incide il procedimento della macchina su quello artigianale?

*All'inizio avevo la percezione che appena fatto il file sarebbe stata la macchina a fare tutto, invece devo stare lì, fare la calibratura, devi assistere la macchina.*

Articolo di ANNA MONTEVERDI



Lino Strangis è un artista mediale (videoarte, realtà virtuali interattive, sound art e musica sperimentale). Nato a Lamezia Terme il 19/01/1981, vive e lavora a Roma, Pisa e Torino. Dal 2006 partecipa a numerosi festival, mostre e rassegne storiche internazionali in Italia e all'estero e tiene diverse esposizioni personali in gallerie private e prestigiosi musei tra cui MACRO (Roma), MAXXI (Roma), MUSEO PECCI (Prato), Fabbrica del Vapore (Milano), Museo Riso (Palermo), MAUTO (Torino), PAN (Napoli), GAMC (Viareggio), Medienwerkstatt Bethanien (Berlino), White Box Museum of Art (Pechino), muBA (S.Paulo). Attivo anche come sound e multimedia performer, autore di musiche e sonorizzazioni per se stesso ed altri artisti è impegnato anche come curatore, critico indipendente e organizzatore di eventi: ha fondato il gruppo curatoriale Le Momo Electronique e dal 2011 è direttore artistico del C.A.R.M.A. (Centro d'Arti e Ricerche Multimediali Applicate). Importanti sono anche i suoi impegni nel campo delle installazioni ambientali e

## **Digital Performance**

:: digital performance interactive arts

<http://www.annamonteverdi.it/digital>

---

**delle scenografie multimediali e interattive: dal 2011 collabora agli spettacoli teatrali di Carlo Quartucci e Carla Tatò, ha realizzato le video-scenografie per spettacoli musicali quali SHAMANS OF DIGITAL ERA (che ha anche ideato e curato) e il 70° GALA CONCERT del conservatorio nazionale del Kazakistan.**