



Marco Maria Giuseppe Scifo

Eye Run 2010

**a cura di
Antonello Tolve**



Natura Naturale Naturalizzare

di Antonello Tolve

«Unnatürlichste ist Natur»¹

Goethe

«Die Naturdinge sind nur unmittelbar und einmal, doch der Mensch als Geist verdoppelt sich, indem er zunächst wie die Naturdinge ist, sodann aber eben so sehr für sich ist...»²

Hegel

Dal naturale all'artificiale, dal corporeo all'incorporeo, dall'umano al non-umano. E poi, ancora, dall'etico all'estetico e, viceversa, dall'estetico all'etico. Il lavoro di Marco Maria Giuseppe Scifo segue un'articolazione riflessiva che, se da una parte torna a coniugare l'asse teoretico con quello artistico per dar forma ad una parabola oftalmica tesa a leggere le più scottanti problematiche in cui è invischiata la vita attuale, dall'altra costruisce metafore spigolose e disarmanti, scenari che mostrano un mondo depredato, distrutto, saccheggiato o anche semplicemente ignorato dall'umanità.

Saltando il fosso dell'*Ecologic Art* (corollario della *Land Art* – o *Earth Art*, come dir si voglia – attiva negli anni '70), Scifo non pone tuttavia l'accento sugli aspetti etici dell'*habitat* naturale e nemmeno tende ad *agire* esclusivamente o direttamente sul

¹ Goethe's Werke, Stuttgart 1867, vol. XXXVI, Zur Naturwissenschaft im Allgemeinen, p. 218, Die Natur: «l'innaturale è naturale».

² G.W.F. Hegel, Vorlesungen über die Ästhetik, I, Jubiläumsausgabe, Stuttgart 1953, p. 58; trad. it., Estetica, Einaudi, Torino 1965: «Le cose naturali sono soltanto immediate e una volta sola, ma l'uomo come spirito si raddoppia, in quanto dapprima è come la cosa naturale, ma poi del pari è tanto per sé».

paesaggio per modificarne l'aspetto e trasformarne le forme in mera opera d'arte ambientale, piuttosto propone un *atteggiamento analitico* più riservato, aperto a contrade meditative che toccano note e scale visive volte a smontare la quotidianità per costruire un abecedario in cui *originale* e *originario* (De Chirico) si intersecano lungo uno stesso asse logico.

Esportando la quotidianità al quotidiano e proponendo, appunto, un sillabario formale che sottolinea, di volta in volta, i problemi che devastano l'epoca della megalopoli, l'artista propone un linguaggio apparentemente indifferente, legato ad



Skyline of Bees - misure ambientali, legno, pigmenti, disegni, materiale multimediale. Courtesy Unicredit Group

una *natura artificializzata* in cui è viva – e pulsante – ancora *l'impronta* dell'uomo.

I vari disastri ecologici – quello recente del Danubio è davvero memorabile –, l'inquinamento luminoso e acustico, lo scioglimento dei ghiacciai, i diserbanti che avvelenano le praterie, i vari gas e le polveri sottili che inquinano l'etere, la cementificazione e la deforestazione, l'assenza di un controllo o, quantomeno, di un'*etica collettiva* nei confronti di uno sconsiderato sterminio di massa da parte della stessa massa, di un uomo che *s'arroga il vanto* di poter giocare con il proprio habitat.

Attorno a questi temi, davvero cruciali, che investono l'umanità – un'umanità disinteressata e, il più delle volte distratta – Marco Scifo edifica una *meditazione* visiva [e il suo lavoro è tutto proiettato all'interno di un continuo, infinito ragionamento (volendo parafrasare uno straordinario titolo di Maurice Blanchot)] che non pone risposte, rimedi, antidoti o eventuali terapie, piuttosto racconti e ragionamenti ad arte che presentano e rappresentano l'uomo (l'uomo e l'ambiente in cui vive) con una metodologia fluida, cristallina, silenziosa, semplice e suadente.

Avvolgendo lo spettatore con forme e formule linguistiche che elogiano la delicatezza e la morbidezza, la leggerezza e la fragilità, la contingenza della vita o *l'infinità vanità del tutto*, per dirla con Leopardi, Scifo realizza circuiti estetico-riflessivi che mostrano e dimostrano, con estrema naturalezza, il dato di fatto, lo stato delle cose, la cruda realtà.

La sua opera genera, via via, una illusione attraverso la quale distruggere l'illusione stessa per mostrare allo spettatore – dopo averlo disarmato con l'insegna dell'*indifferenza* – *le magnifiche sorti e progressive* di una natura piegata e piagata da catastrofi ambientali dalla portata imbarazzante.

Peace (2005), **8 sec b-n** (2005), **Apicoltura** (2006-2009), **ex-térieur-in** (2009-2010). Sono tutte opere che registrano una volontà sotterranea di attraversare il naturale per recuperare un dialogo con le energie primordiali del mondo mediante una posizione *antideologica* e *interdisciplinare*. Tuttavia, quella di Scifo, non è una vera e propria *difesa della natura* (Joseph Beuys) attraverso un'azione sociale o politica, ma semplicemente una messa in evidenza – e in fibrillazione – di atteggiamenti comuni, di azioni sconsiderate che albergano in ogni essere umano.

Facendo brillare la mina sul ponte del perbenismo e della reale indifferenza che l'uomo nutre nei confronti del proprio ecosistema, Scifo genera, così, un palinsesto di opere che trasformano la passività della notizia in consapevolezza, argomentazione immaginifica, pensiero dialogico.

Ai fenomeni attuali di *inacidimento della natura e della fantasia umana*³ l'artista

³ Cfr. G. Dorfles, *Artificio e natura*, Einaudi, Torino 1968.

contrappone un nuovo mondo immaginifico che si riscatta dai territori dell'ecologia e della denuncia per dar luogo ad un comportamento culturale di chiara impostazione analitica che non *dimentica di interrogarsi sulle ragioni e le implicazioni della propria attività* (Menna)⁴.

Un ulteriore punto nevralgico della ricerca di Marco Scifo è determinato dall'importanza che l'artista dà al *fuggitivo*, al *contingente*, al *deperibile*, al *transitorio* (quella metà dell'arte di cui l'altra metà è l'eterno e l'immutabile, ha suggerito per tempo Baudelaire). **Consumabile** (2006), ad esempio, è un'opera che vive soltanto il tempo della propria durata (il tempo, appunto, in quanto *durata reale*), che muore nel suo stesso (dis)farsi. Difatti, essendo costituita da tre elementi in cera a forma di pesce connessi ad un filo elettrico e contenenti al loro interno dei resistori che trasformano l'energia elettrica in energia termica, l'installazione (legata apparentemente ad un forte sentimento d'attesa e di staticità) perde la propria aura d'immobilità nel momento in cui si aziona il circuito interno che, naturalmente, comporta il totale dissolvimento del *facticus*, lasciando emergere così, dal dissolvimento della forma esteriore, l'idea stessa dell'opera in questione. Per Scifo non è sempre l'oggetto ad essere opera d'arte ma l'*idea* o l'intento che porta alla realizzazione dell'opera. È per questo motivo di fondo che lo schizzo, il bozzetto o il progetto iniziale (oltre ad essere sempre trasformato mediante un confronto con tecniche e materiali di differente estrazione e natura) rappresentano per l'artista dei punti cruciali e imprescindibili. Ed è sempre per questo che il suo lavoro presenta opere aperte, negli anni,

Consumabile

dimensioni dei singoli pezzi cm 6 x 12 x 6
legno, cera, paraffina, resistenza elettrica,
trasformatore, cavi. 2006
Collezione privata



Apnea - Maschera

sale marino, composti chimici - dimensioni reali. 2008

a modifiche, lunghe riflessioni e ripensamenti, metamorfosi e rielaborazioni.

Con **Shoot Baby Shoot** (2010), **Apnea** (2006-2010) e **Iceberg** (2009-2010), l'artista propone, ora, una trilogia progettuale che trasporta il fruitore all'interno di un programma visivo e comunicativo, legato ad una dialogicità carica di sotterranee questioni di logica comportamentale che devitalizzano il luogo comune per lasciar trasparire

visioni e versioni di un'attualità devastata da *sputi e spot* pubblicitari, per dirla con Zanzotto, da rumori e luccichii infetti e infettanti, da nevralgie e psicastenie che trasformano il corso naturale in decorso artificiale.

Dal mondo sommerso e silenzioso di **Apnea**, all'emersione cristallina di **Iceberg**, per giungere, poi, alla riappropriazione della fragilità della natura di **Shoot Baby Shoot**, il *saggio visivo* messo in campo da Marco Scifo non erige l'artista a paladino della giustizia, né tantomeno pone eventuali campagne di prevenzione estetica all'*anestetismo* verso cui è proiettato il contemporaneo, ma offre un ritmo linguistico – una riflessione cadenzata in tre tempi distinti – che fa i conti con una avvenenza naturale di matrice fisiologica e fisiografica, geologica e geografica.

I tre lavori che compongono **Eye Run – Apnea, Iceberg e Shoot Baby Shoot** – evidenziano, via via, alcune tappe di un *work in progress*, di un materiale in corso di lavorazione che non solo si pone come proiezione e esteriorizzazione dell'idea ma anche luogo di continua riflessione, esercizio metalinguistico attraverso il quale porre le basi di ogni articolazione visiva.

Eye Run – slang che indica un *occhio selvaggio*, un *occhio che corre e che lacrima* – è, dunque, un concentrato di emozioni e di riflessioni, di considerazioni, di *idee che enunciano (ma non denunciano)*, che sabotano il luogo comune per meditare (e far meditare), ancora una volta, sui temi ardenti del presente dell'arte e della vita.

4 Cfr. F. Menna, *Critica della critica*, Feltrinelli, Milano 1980.

Dialogo con Marco Maria Giuseppe Scifo

Antonello Tolve: Partirei da una problematica che investe tutto il tuo lavoro. Mi riferisco, particolarmente, a quel sentimento di recupero che, in tempi diversi, ti porta a rivedere, rileggere e porre integrazioni alle tue opere. Opere che definirei *aperte*, quasi ad indicare dei lavori in continua elaborazione.

Marco Maria Giuseppe Scifo: Ripetere è come inventare!

Si può ripetere un gesto celebre o ripeterne uno proprio all'infinito.

A volte, decido di sospendere un percorso progettuale, un'emozione o una sensazione, in quanto non mi sento pronto ad affrontare queste interne dinamiche in modo adeguato, il fine di non sperperare l'energia del pensiero. Occorre infatti soffermarsi il tempo necessario, studiare come meglio far esprimere le proprie vere esigenze, facendo uso di carta e penna per conservare mentalmente l'azione, come si fa con un oggetto che ci ricorda qualcosa, oggetto che vogliamo custodire gelosamente nel fondo di un cassetto e che magari ritroviamo inopinatamente dopo qualche tempo: si ha così difficoltà a capire a quale ragionamento corrispondesse quell'appunto conservato, quello schema messo temporaneamente in disparte, eppure quel tempo trascorso in ansiosa sospensione certo ci ha trasformati: ci ha resi capaci soprattutto di riprendere infine il cammino interrotto.

Un'idea espressa non è il risultato di una illuminazione divina, bensì di lavoro e analisi. Quasi tutte le mie opere si trasformano e si rigenerano nel tempo, in continua evoluzione, affinché non si esaurisca l'intrinseca loro potenzialità ed è per questa ragione che uso la definizione *work in progress*, prassi che diventa invero metodo d'operare.

AT: Alle spalle di questo brano meditativo che si rinnova continuamente c'è sempre un progetto di fondo. Quanta importanza ha il *proiectus* appunto (ovvero proiettare verso l'esterno un'idea) nel tuo lavoro?

MMGS: E' la parte essenziale del mio percorso, il resto rientra nell'ambito dell'*Arte Contemporanea*: una semplice *lingua* che, in quanto tale, necessita di due interlocutori perché sia possibile esercitarla.

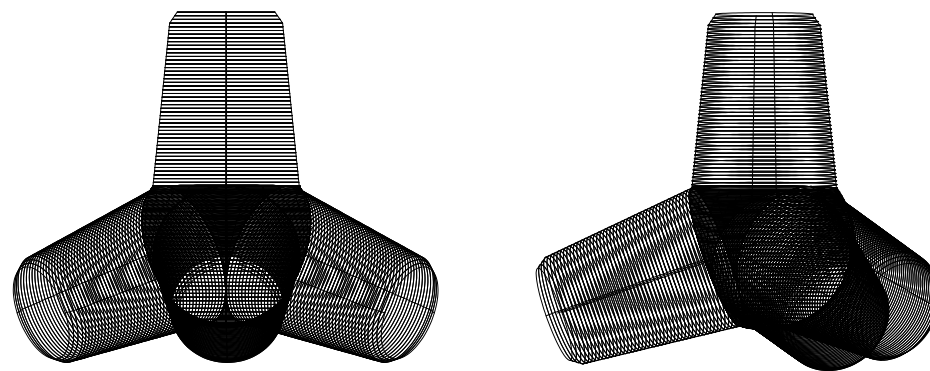
All'interno di ogni progetto è contenuto un concetto o un'intenzione.

Le opere d'arte sono in realtà elemento superfluo rispetto all'attività artistica, che si manifesta *par excellence* nell'evento o nell'invenzione e al contempo relega tuttavia a ruolo di feticcio il risultato espresso in unità. Nel progetto al contrario il gesto modifica la percezione del luogo.

AT: Un lavoro che si fa anche *misura critica ed esercizio teorico*.

MMGS: Dalle avanguardie in poi, il modo di leggere l'arte ha cambiato i canoni di gestione dell'immaginario artistico, fino talvolta a diventare decisamente criptico. Non intendo affermare che in precedenza non ci fossero analisi logiche nell'operazione creativa, ciononostante anche a un neofita che non conosceva il linguaggio dell'arte del suo tempo, era concesso almeno il beneficio dell'ammirare l'opera, distinguendone oggetti e soggetti.

Oggi la porzione immanente dell'opera vive una perdita di centralità, così nel calcolo di se stessa diventando spesso semplice contenitore del concetto.



Tetrapodi - progetto grafico per l'opera esposta nella mostra "Open 13", Venezia 2010

AT: All'interno di questo tuo discorso, quale ruolo gioca lo spettatore?

MMGS: Lo spettatore è il catalizzatore di un composto fatto d'azione.

Generalmente nel quotare i miei interventi *site specific*, considero il *volume* dell'ambiente ospitante, area di fruizione inclusa, esprimendone un *valore* in *metri cubi*. L'opera stessa ubicata in un luogo, non è spazio occupato da forma, ma definisce la *capacità* di un *insieme molecolare* di inscrivere in un più ampio *territorio*.

Per il progetto **Iceberg** (pag. 40) ad esempio, il podio da dove osservare a distanza ravvicinata l'elemento di ghiaccio (che rappresenta per forma la porzione d'iceberg emersa, ribaltato nello spazio di 180°) è un aperto invito, per il fruitore, a fondersi con l'opera. Ed è per questo che le dimensioni dell'intervento sono relative all'area inscritta nel luogo espositivo, considerando quali limiti dell'ambiente i muri, il suolo ed il soffitto.

AT: Presti molta attenzione alle tecniche e ai materiali dell'arte. Penso particolarmente a quel composto a base di sale marino che utilizzi per creare le superfici o le cornici di molte tue opere. Delineeresti le ragioni di questo tuo interesse?

MMGS: Ogni materiale ha il suo *background* storico e d'utilizzo che, per associazione d'idee, inficia la ricezione sensibile del soggetto. Ogni materia, chimicamente o biologicamente, contiene il suo codice di lettura, così ogni tecnica permette d'operare in modo idoneo sulla materia. Materiali e tecniche sono solo strumenti per esprimere le mie ossessioni, sebbene l'uso di un materiale importa necessariamente la vivida consapevolezza che proprio quello sarà, senza dubbio, l'unico composto possibile a veicolare la mia analisi, intrinsecamente ed alchemicamente legato al soggetto.

AT: Il disegno, lo schizzo, l'abbozzo, il non finito. Molti tuoi lavori presentano un imprinting che elogia questa forma comunicativa legata ad embrioni formali e a segni elementari fortemente comunicativi.

MMGS: Il disegno, che sia progettuale o sia il risultato di processi logici o preparazione del gesto, è sempre il fondamento del mio linguaggio.

Questo, anche a causa di uno dei limiti delle opere plastiche, in quanto a differenza

della pittura, disciplina in cui l'approccio all'immagine è quasi sempre diretto, quando si opera nello spazio e si considera la fisicità dei materiali, bisogna concedersi un lungo periodo di calcolo, per fare in modo che l'opera sia risolta in se stessa. Soluzionare un errore di proporzioni o di staticità in esecuzione, non è semplice come ridipingere una porzione di tela ed è per questo che in molti dei miei disegni progettuali, si fa necessariamente un uso tecnico e tecnologico di programmi di grafica informatica, come nel caso dell'opera: **Iceberg** (pag. 40) o per l'opera **Tetrapodi** (pag. 9).

Un altro aspetto importante del disegno è quello rappresentativo, come nel caso di **Shoot Baby Shoot**, tramite il semplice tracciato grafico e l'uso dell'immagine, cerco la coscienza evocativa dell'oggetto (pag. 21).

Infine nel caso di **Apnea**, l'attività grafica è applicata allo studio degli storyboard del video. Quest'ultimi in alcuni casi diventano opera vera e propria, alla quale viene affiancato l'audio del respiro (pag. 35).



Tetrapodi - legno ricoperto di grafite, cm 200 x 240 x 240 - Opera esposta nella mostra "Open 13", Venezia 2010



Apicoltura - Galleria du Tableau, Marsiglia 2007

AT: La natura concettuale del tuo lavoro tende a costruire progetti apparentemente indifferenti nei confronti dei temi che decidi di trattare. Sappiamo bene, però, che questa indifferenza è ben presto riscattata in un'alta dose di eticità.

MMGS: Non penso di essere in grado di giudicare profondamente accadimenti tragici, come quelli che rappresentano i disastri ambientali.

D'altronde la ragione di quel che è successo nel golfo del Messico, immane disastro (di cui stranamente non si sente più parlare), risiede nell'esasperata volontà di produrre petrolio per le nostre macchine, per il riscaldamento delle case, etc. Si deve all'industria del nostro benessere, se i ghiacciai di tutto il mondo sono a rischio di scioglimento, a causa dell'inquinamento e del surriscaldamento del globo; se i bambini in Amazzonia muoiono intossicati, bagnandosi nelle pozze d'acqua (create artificialmente, con le acque piovane, dal riempimento dei pozzi di estrazione abbandonati), contaminate dalla "trivellazione selvaggia" degli anni novanta.

Sicuramente schiavi del sistema globale, non riusciremmo a fare a meno di tutte queste indispensabili comodità, poiché in ultimo siamo comunque complici di ciò che ci accade.

AT: Passiamo ai tre lavori che compongono **Eye Run**.

MMGS: I tre *working in progress* che costituiscono **Eye Run** riassumono tre ambienti a confronto tra loro.

Il mondo sommerso di **Apnea**, **Iceberg** che si sviluppa per 2/3 sotto la superficie marina e per 1/3 al di sopra ed in fine **Shoot Baby Shoot**, che riguarda la porzione di mondo emersa.

AT: Hai affrontato il tema della natura da angolazioni differenti. Questa volta come hai inteso il panorama naturale?

MMGS: Esiste un *fil rouge* tra questi tre progetti ed è il nostro *habitat*, non propriamente quello di tutti i giorni, nessuno potrebbe trascorrere la sua quotidianità sott'acqua o su di un ghiacciaio sperduto chi sa in quale angolo remoto del globo; nondimeno

quel che succede in questi luoghi lontani, influisce indirettamente sul nostro vivere comune. Tutti i giorni una porzione di qualche ghiacciaio si stacca dalla calotta continentale e comincia il suo viaggio alla deriva, destinato a squagliarsi e tutti i giorni chilometri di verde sono estinti in nome della civilizzazione, del progresso, della richiesta globale, dei nuovi orizzonti... Il mare, un universo parallelo alle terre emerse, per cui non tutti sentono lo stesso legame, è fortemente inquinato, cementificato e svuotato della sua flora e fauna ittica; e pensare che il genere umano proviene proprio da lì!

Siamo in ultima analisi avvezzi a difendere solo ciò che abbiamo conquistato con il denaro: la proprietà privata! Quello che ne sta al di fuori, sembra come se non ci appartenesse, né noi ci sentiamo parte di esso. Siamo abituati a vivere lungamente chiusi all'interno di unità abitative o lavorative, per cui i limiti del nostro corpo, dai tegumenti si sono spostati ai limiti delle nostre abitazioni. Questo ha cambiato anche la percezione della temperatura interna al nostro corpo, in temperatura interna ai nostri insiemi ospitanti ed esterna a essi.

Tutte le azioni del corpo, si sono sintetizzate all'uso di un pulsante, azionato dalla pressione di un dito. Esiste infatti un pulsante per ogni cosa: scrivere, disegnare, lavare i piatti, insomma, pulsanti che disciplinano più o meno il *surround* della nostra vita quotidiana.

Viviamo murati all'interno delle nostre unità abitative. Ci spostiamo per entrare subito dopo all'interno di altre, dove lavorare e poi dove mangiare e infine, ritornare al luogo di partenza: come in un *loop* continuo.

A conclusione mi sorge spontanea una domanda: e tutto ciò che ci circonda?

AT: **Apnea, Iceberg e Shoot Baby Shoot** sono *tre nuclei* attraverso i quali evidenze *tre età* che dal naturale volgono verso l'artificiale e dall'artificiale cercano di riappropriarsi del naturale per riscattarlo.

MMGS: Questi *tre work in progress* vivono un *aritmo* continuo tra reale e traslato. Sono alcuni esempi pragmatici per intavolare - in punta di piedi - un dialogo che tratta temi a noi molto vicini.



Trofei - Cervo con trofeo a 10 punte
cera, ortaggi (zucchine) - dimensioni reali. 2008

AT: Anche questi lavori sono legati ad un'idea di *contingenza*, di *deperibilità*, di *metamorfosità*. Un'idea che permea tutto il tuo lavoro. Ti andrebbe di chiudere questo nostro breve dialogo dispiegando questo tuo particolare atteggiamento nei confronti del divenire delle forme e del passare costante delle cose?

MMGS: Per citare Einstein: «nulla si crea e tutto si trasforma».

Mi ha sempre incuriosito questo concetto e penso che questa transazione di *masse* sia insito delle *plastiké techné*: l'arte di plasmare e modellare un materiale molle al fine di dargli una forma.

Sicuramente la metamorfosi è presente in molti dei miei lavori, come per alcuni progetti legati all'idea di **Consumabile**. Forme di animali realizzati in materiali vegetali (ortaggi)

e cera che vivono il tempo dimostrativo dell'opera rapportato al degradarsi della materia organica, come per l'opera **Trofei**.

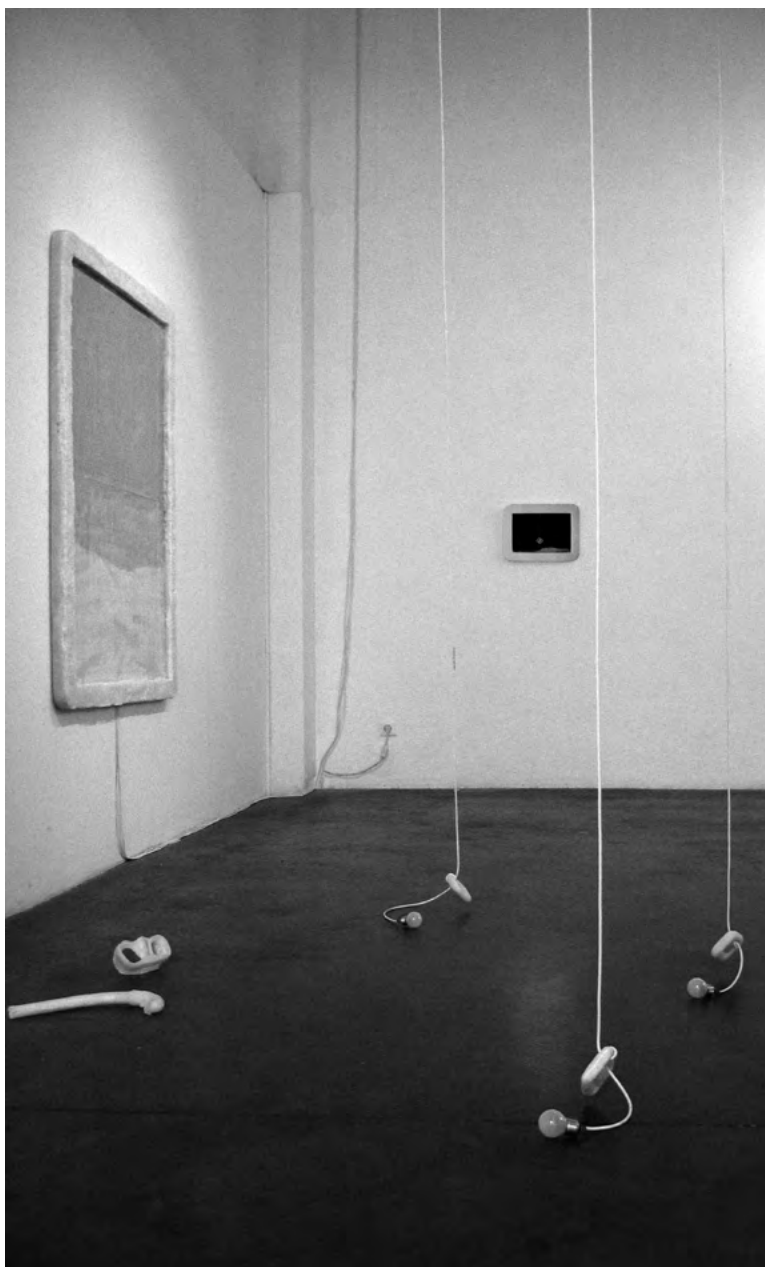
In conclusione ecco alcune mie considerazioni su pochi concetti fondamentali per analizzare l'opera, la sua addizione e sottrazione nello spazio, riflessioni che attraversano: *peso*, *infinito*, *forma*, *archetipo* e *volume*.

Peso

Il peso della realtà, la sua resistenza, la forza che esso esercita sull'uomo.

Inganno della forma, che trasla l'apparenza in direzione della comprensione.

L'inganno della leggerezza.



Apnea – Boucles de sel et de lumière

sale marino, componenti chimici, elettricità - Atelier Soardi, Nizza 2008

Greve può apparire il marmo se considerassimo il peso della sua struttura calcarea che subendo un certo grado di metamorfismo ha assunto una struttura macrocristallina e una tessitura granulare. Se considerassimo la scultura del Bernini: Apollo e Dafne, intendiamo bene che qui che la materia è fagocitata dall'iconografia del soggetto.

Infinito

Il mondo ci appare per la sua eterna finitudine.

Viviamo sotto la luce dell'eternità, nell'inganno d'essere parte di questo meccanismo, ma in verità l'uomo vive l'esperienza della morte, scandita dalla fragilità della vita. Rimane lo spazio che intercorre tra noi e il resto, - uno sguardo verso l'ignoto - nell'atavico dilemma tra eterno e infinito.

Un gesto che accenna e non significa: che è capace di stare dentro e fuori, cioè, sul limite che unisce e separa l'eterno e l'istante.

Forma

L'opera da forma all'eterno.

Sin dai primi graffiti nelle grotte, abbiamo appreso l'eternità della forma e la forma d'eternità: solo da allora che l'umanità ha preso coscienza di se stesso.

La forma-immagine è diventata lingua e in un secondo tempo con l'aiuto della parola: "dialogo". Quelle forme apparentemente elementari, non pativano il limite dell'immagine, ma contenevano il *phatos* dei soggetti e del rito (caccia, morte, paura). Ogni creazione, partecipa all'esperienza dell'eterno, sopravvive a se stessa, e rivela il mondo nella sua inesauribilità.

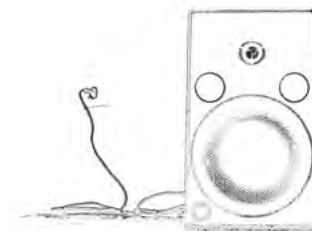
Il luogo dell'opera sta tra le rughe del tempo.

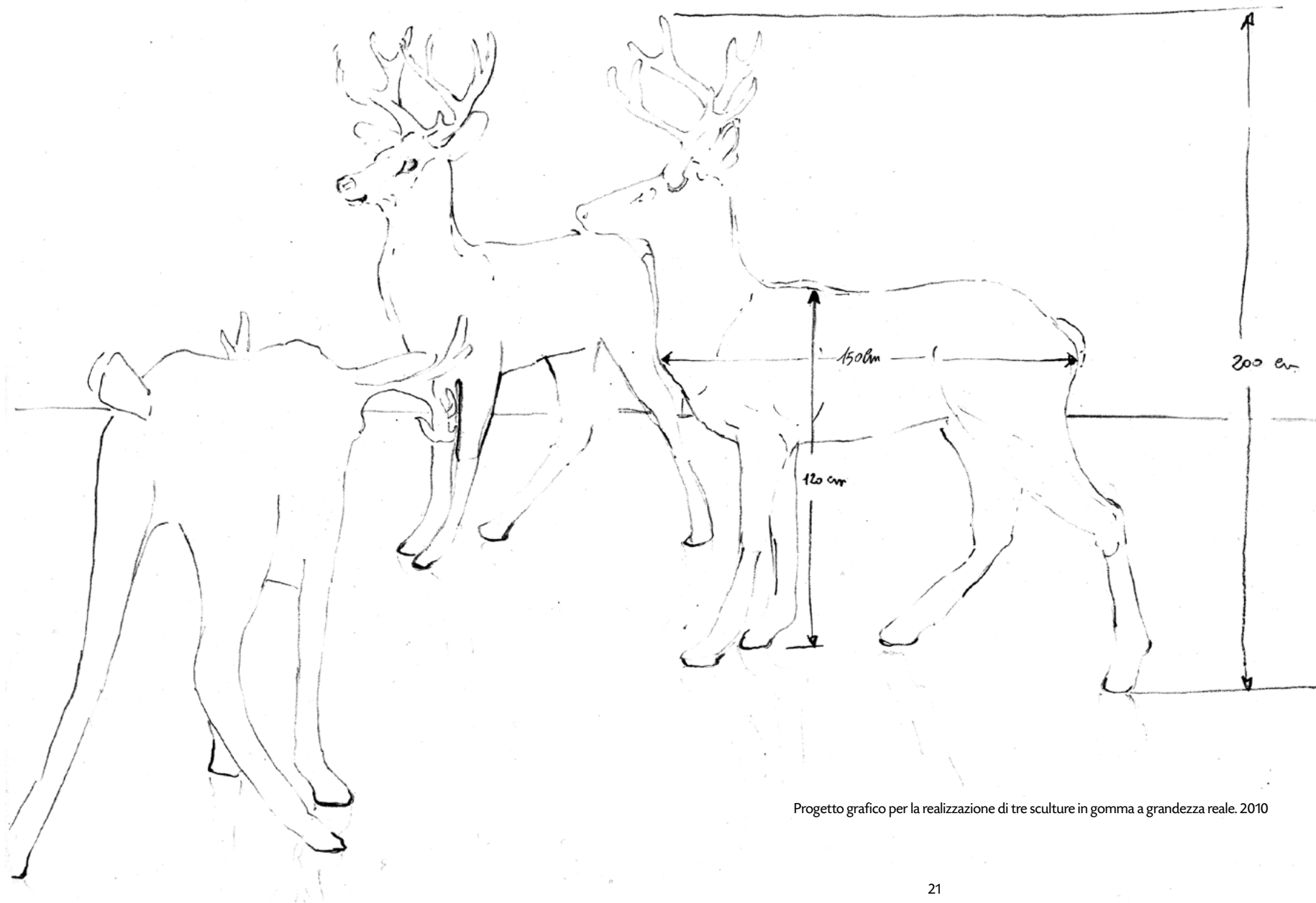
Archetipo

In arte come in filosofia è necessaria la percezione del concetto di archetipo, come approfondimento della forma preesistente e primitiva di un pensiero (ad esempio l'idea platonica).



Shoot Baby Shoot
Project Room 2010





Progetto grafico per la realizzazione di tre sculture in gomma a grandezza reale. 2010



Cervo con trofeo a 14 punte

grafite su carta intelaiata - cm 100 x 100 x 4. 2010

Shoot baby shoot

Non si tratta di un passo al di là dell'immagine, ma di un salto sul posto. Il punto di vista, è contestualizzato dai colpi di fucile che sono affidati alla delicata e sottile pelle delle immagini. Esse stanno davanti a noi e noi a loro.

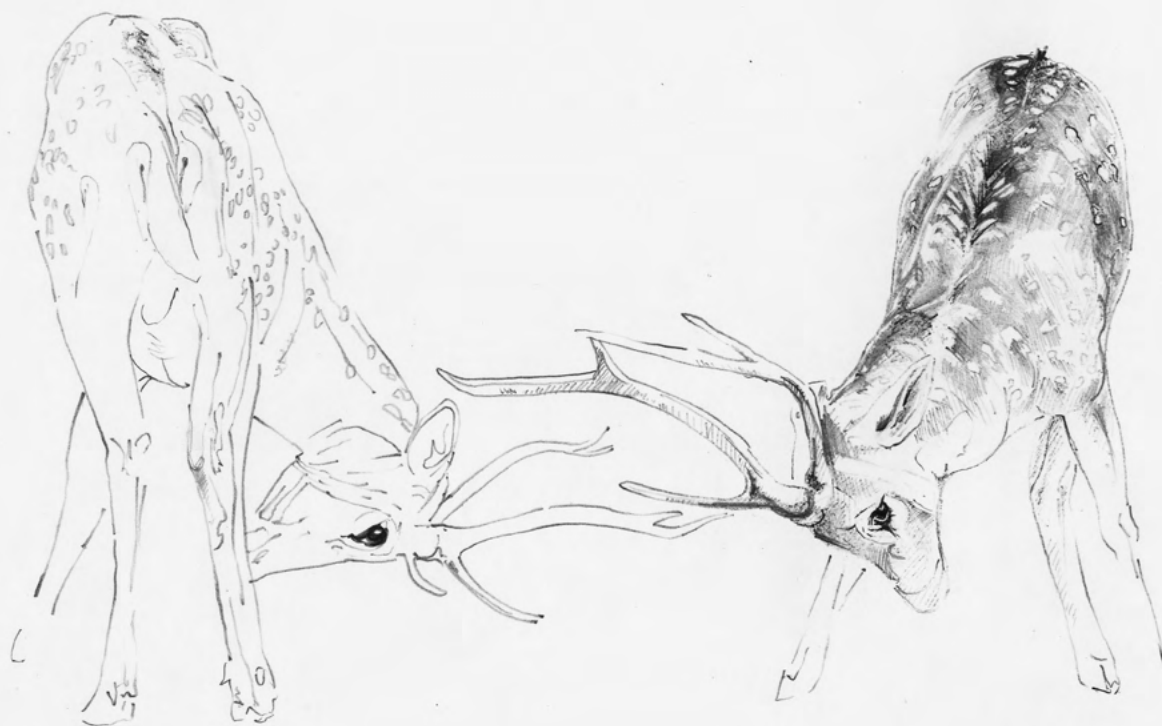
L'audio degli spari misura lo spazio, rimbalzando di piano in piano, saturandolo fino in profondità.

Cervo con trofeo a 8 punte - grafite su carta intelaiata - cm 105 x 160 x 4. 2010





Cervo vecchio che ha deposto a fine inverno - grafite su carta - cm 29,7 x 21. 2010



Giovani cervi giocano - grafite su carta - cm 70 x 100. 2010

Apnea

2006 - 2010





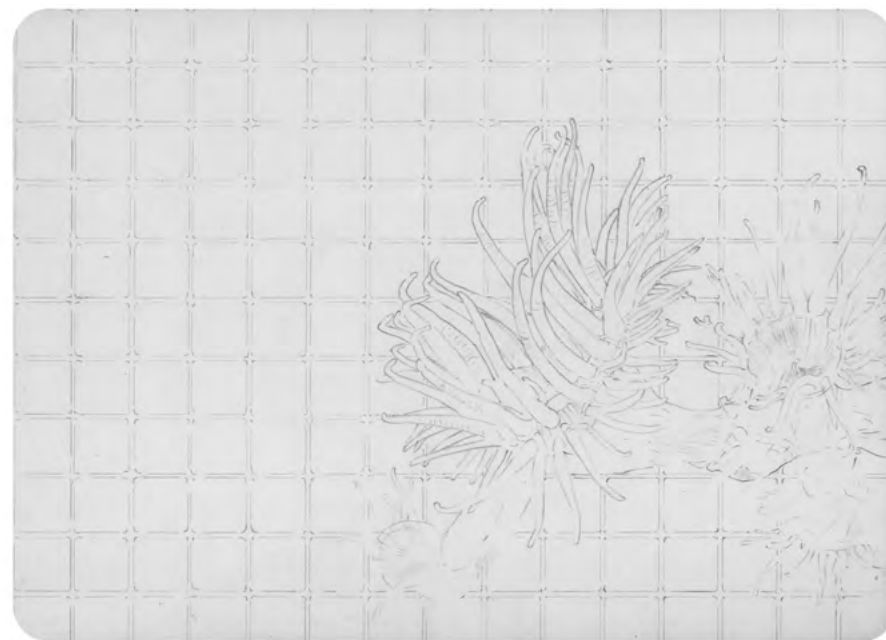
Apnea è un *work in progress* che s'interroga sul volume che occupa e libera un'opera d'arte.

Il video **Apnea** è un'animazione d'immagini fotografiche messe in sequenza in post-produzione (video realizzato in stop-motion). Come per il video **8 sec. b/n** l'immagine si muove e si rivela vibrando, scuotendo la figura in modo continuato. Pochi secondi che si compongono in un loop continuo ed infinito. Il trionfo del corpo umano, nell'era post-internet e del low cost; periodo che presenta la divisione del globo in distruttivisti e distruttori.

L'iconografia centrale del video esalta la dilatazione del tronco, scandita da una respirazione trifasica, addome, torace, spalle (operazione mirata all'immagazzinamento della quantità maggiore d'ossigeno), esaltando la capacità pneumatica del corpo umano; quest'attività è stata studiata storicamente da tutti i popoli. In Oriente lo studio dell'inspirazione e dell'espiazione è stato approfondito come preparazione all'azione locomotoria e spirituale come ad esempio per la cultura Shaolin. I monaci Shaolin hanno da sempre evidenziato la preparazione all'atto, mediante la meditazione e la respirazione, che carica il corpo di forza controllata e localizzata in un punto preciso posizionato poco al di sopra dell'ombelico, Chakra (Manipura Chakra), detto anche Chakra del plesso, questo punto d'energia influenza le facoltà fisiche e psichiche.

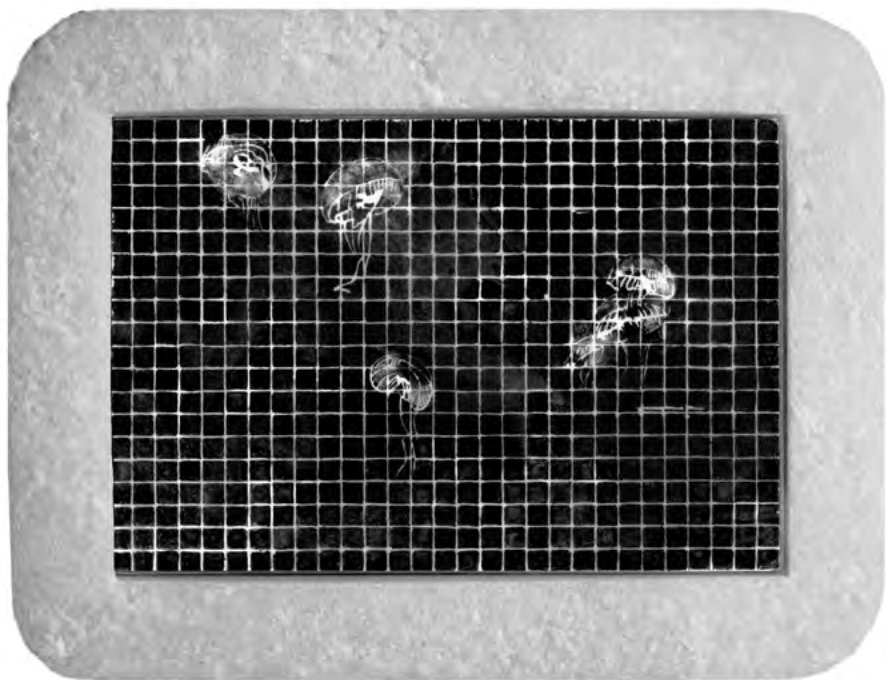
In questi cinque anni d'approfondimento del *work in progress* **Apnea**, sono state numerose le applicazioni del suo concetto, queste variano dagli **storyboard** realizzati con l'ausilio di lavagne e dello stesso audio del video (pag. 35); ai vari studi

grafici sulla postura del corpo, come per la serie di autoritratti intitolati **Apneista** (pag. 33). Successivamente questa ricerca ha trovato applicazione anche nella scultura, come per la serie di oggetti-sculture a grandezza reale, esposte all'Atelier Soardi di Nizza nel 2008. Boccagli, Maschere subacquee e Piombi, realizzati in sale marino compattato tramite l'uso di un reagente chimico, lo stesso sale che è diventato il materiale di riferimento per le cornici di tutti i disegni riguardanti **Apnea**. E ancora, disegni di fauna e flora marina, come per: **Anemoni** o **See Cucumber**.



Anemone Coloniale (Amphianthus sp.) - grafite su carta intelaiata

Dimensioni reali del polipo: circa 5 cm, profondità: 20 m. Foto scattata a: Sangalaki, Indonesia. 2009



Apnea - jellyfish, 7 - grafite, componenti chimici, cornici in sale marino - cm 114 x 158 x 6. 2008

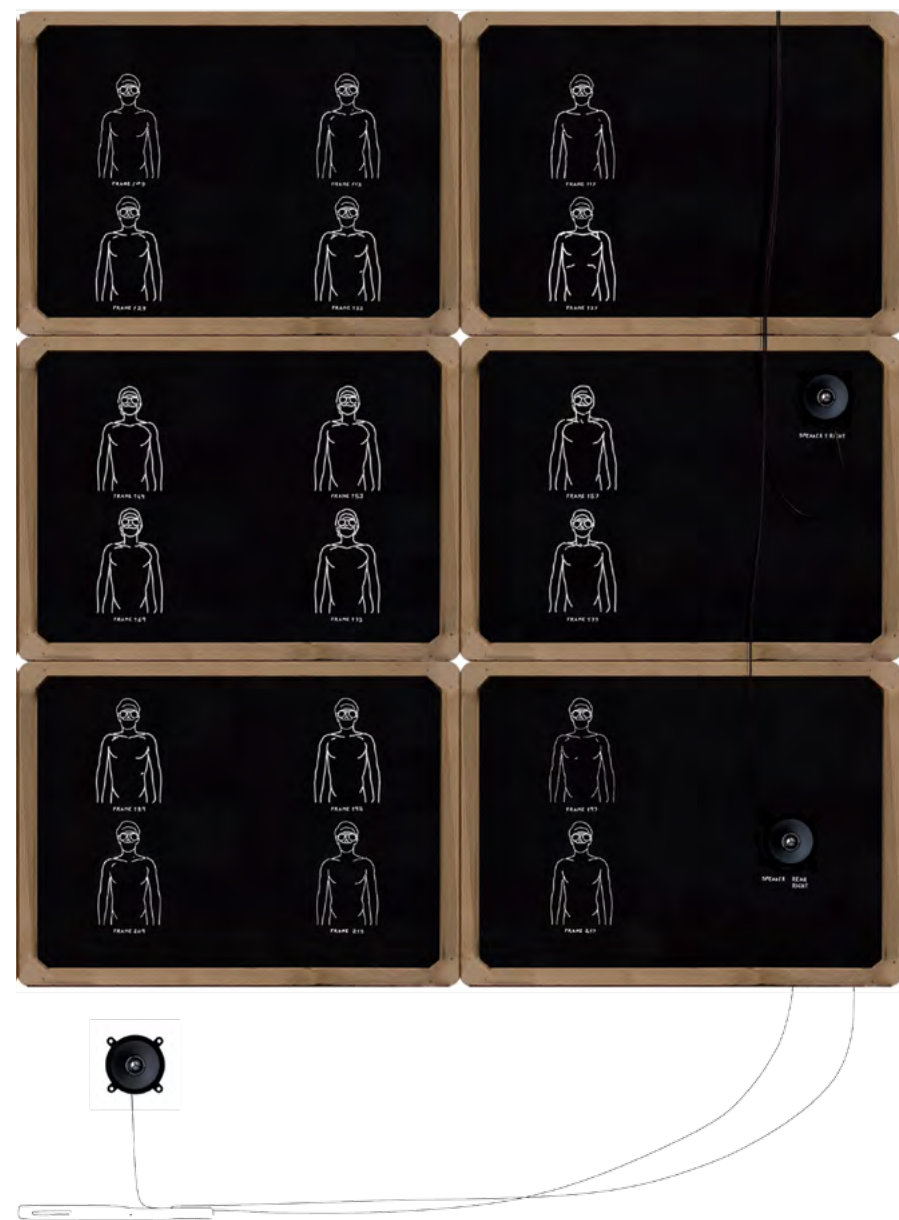
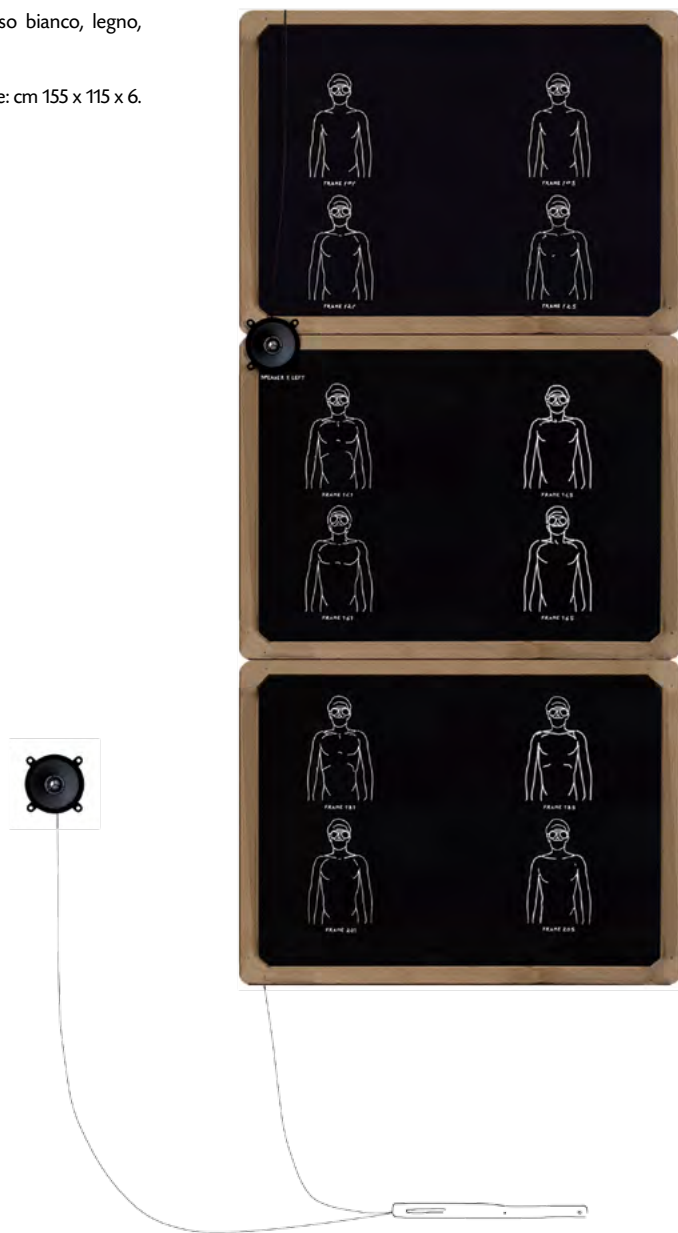
Questa serie di disegni come per il resto delle mie installazioni sono quotati considerando parametri che non si riferiscono espressamente alla numerazione delle due dimensioni, come si usa fare di solito per le opere su carta (base per altezza) o per le sculture (base per altezza per profondità). Di solito considero il volume dell'ambiente ospitante, spazio di fruizione incluso, esprimendone un valore in metri cubi. Per questa serie di disegni ho valutato la batimetria in cui sono stati eseguiti gli scatti fotografici, che hanno fornito i soggetti da tradurre graficamente in un secondo momento.

Queste opere sono l'opercolo della dimensione Subacquea.

Apneista 11 - grafite, cornice in sale marino, composti chimici - cm 114 x 158 x 6. 2008



Storyboard - Ardesia, gesso bianco, legno,
impianto audio.
Dimensioni delle singole lavagne: cm 155 x 115 x 6.
2007





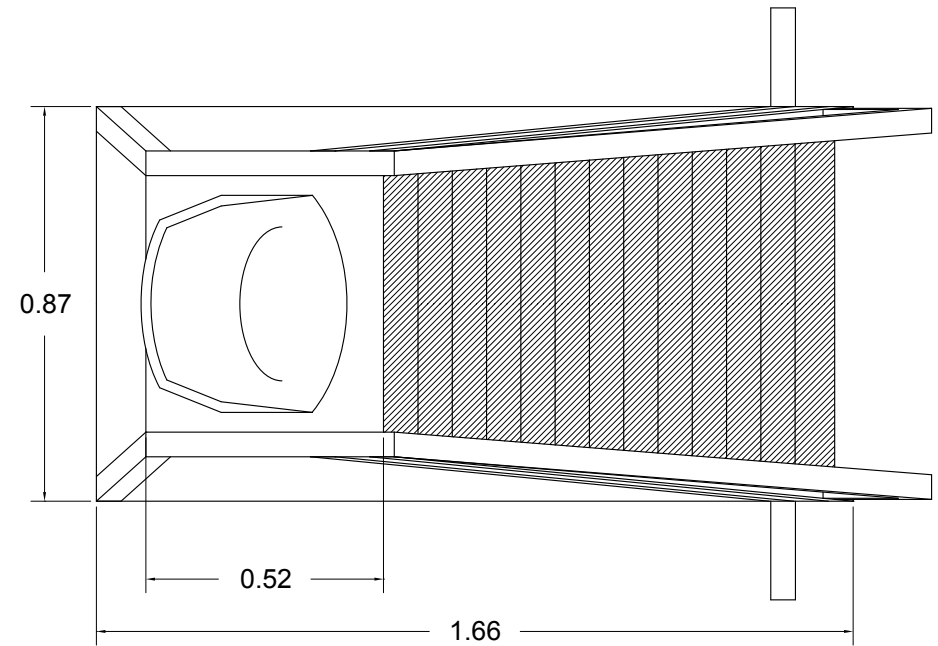
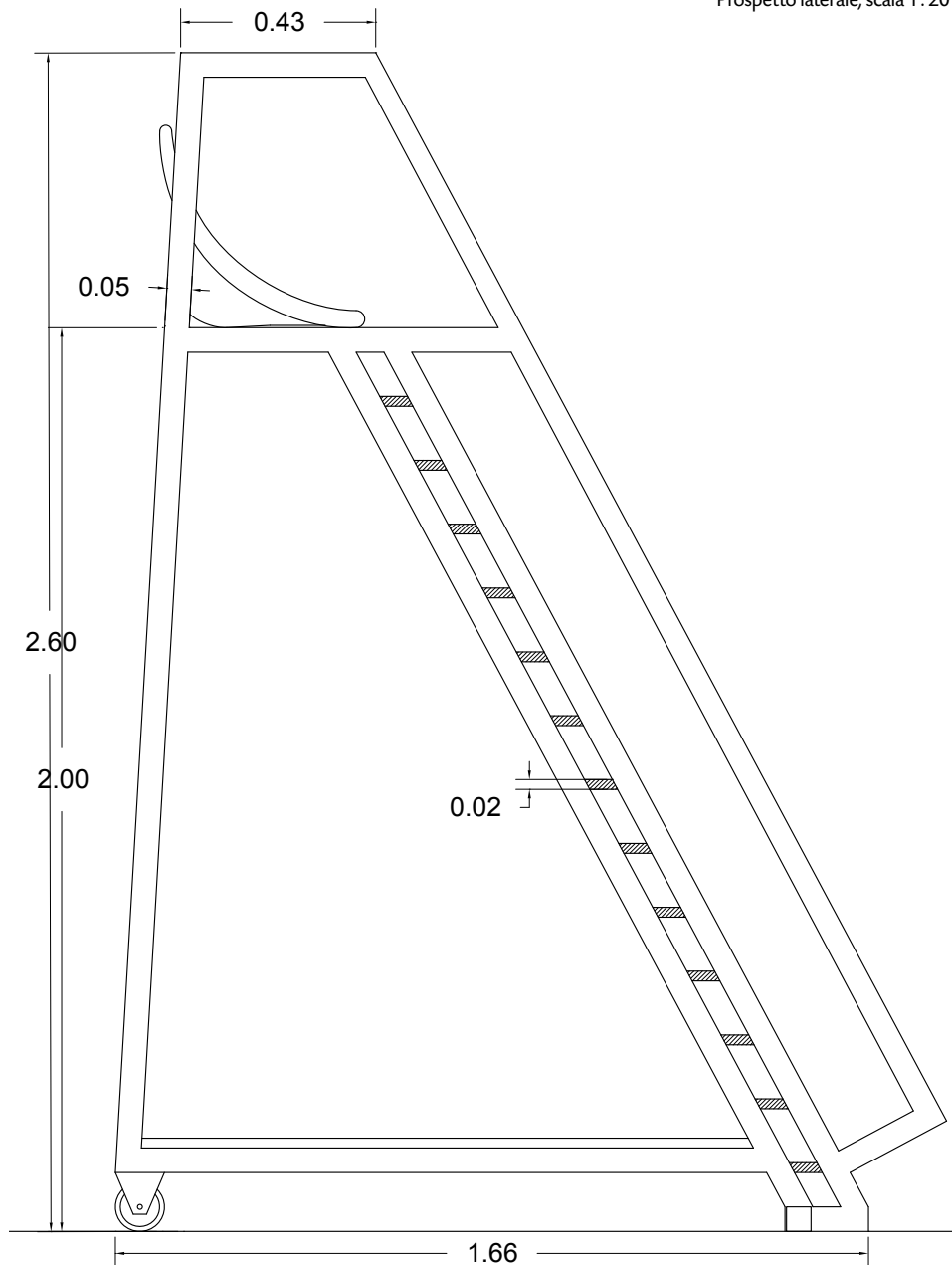
Apnea - Centre Culturel Français de Milan - video HD, 2010



Iceberg
2009 - 2010

Progetto Iceberg - Seduta

Prospetto laterale, scala 1 : 20

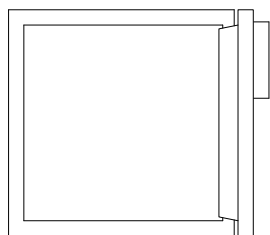
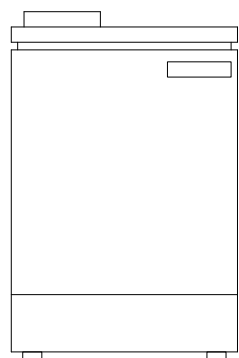
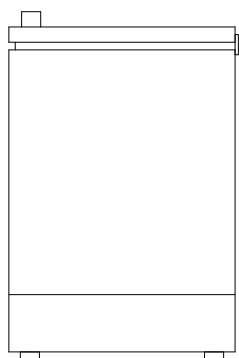


Pianta, scala 1 : 20

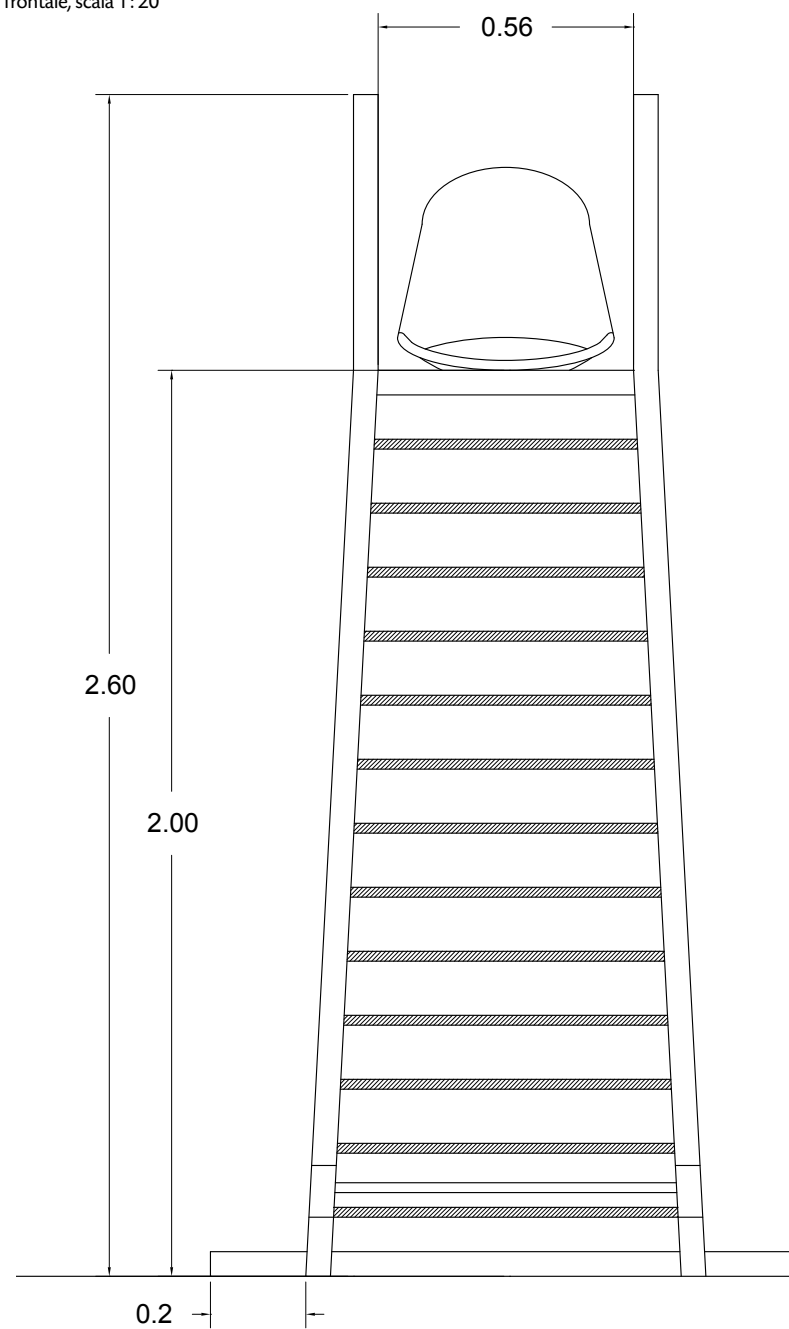
L'installazione **Iceberg** è costituita principalmente da tre elementi posti nello spazio, che costituiscono la dimensione vitale dell'opera. I tre elementi in ordine sono: una struttura a gradini con una seduta posta in cima per potersi sedere ad un'altezza pari a 240 cm circa; un podio da dove osservare a distanza ravvicinata il secondo elemento, realizzato in ghiaccio e che rappresenta per forma la porzione d'iceberg emersa, ribaltato nello spazio di 180°; ed in fine, un semplice congelatore a pozzetto di fattura industriale contenente lo stampo dell'iceberg realizzato in silicone al platino che ogni giorno ci permetterà la sostituzione del ghiacciaio disciolto, creando un loop continuo.

Le dimensioni di questo intervento sono relative all'area inscritta nel luogo espositivo.

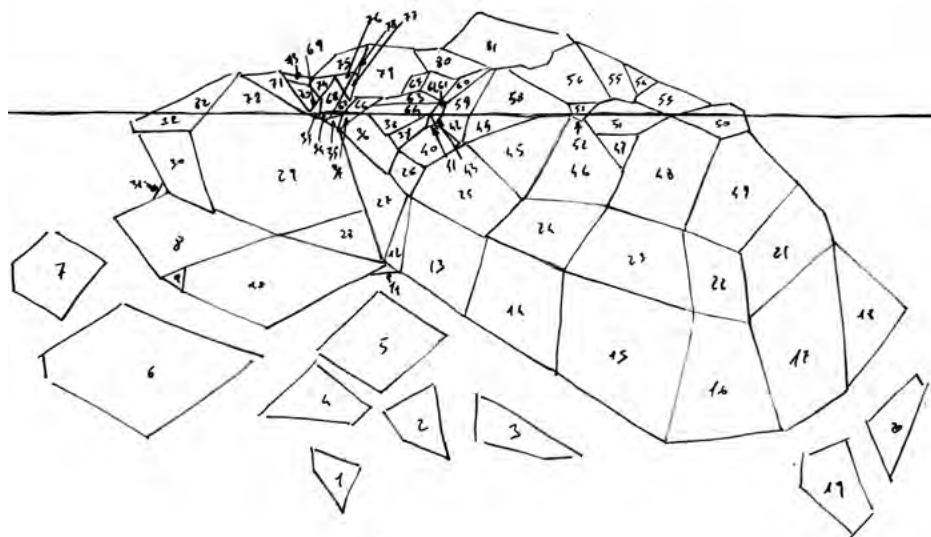
Congelatore a pozzetto - proiezione ortogonale, scala 1:20



Prospetto frontale, scala 1:20



Antonello Tolve (Melfi 1977) è critico d'arte e curatore indipendente. Dottore di ricerca in Metodi e metodologie della ricerca archeologica e storico-artistica presso l'Università degli Studi di Salerno, è studioso delle esperienze artistiche e delle teorie critiche del Secondo Novecento, con particolare attenzione al rapporto che intercorre tra arte, critica d'arte e nuove tecnologie. Pubblicista, collabora regolarmente con diverse testate del settore. Ha curato mostre e cataloghi di artisti. Collabora, a Salerno, con la Fondazione Filiberto Menna – Centro Studi d'Arte Contemporanea. Ha pubblicato numerosi saggi e i volumi *Giardini d'utopia. Aspetti della teatralizzazione nell'arte del Novecento* (Salerno 2008), *Gillo Dorfles. Arte e critica d'arte nel secondo Novecento* (Napoli 2010). Dirige con Stefania Zuliani, per l'editore Plectica, la collana *Il presente dell'arte*.



Iceberg - grafite su carta - cm 21 x 29,7. 2010



Marco Maria Giuseppe Scifo

1977

Nasce ad Augusta SR

1992-1997

Frequenta l'Istituto Statale d'Arte di Siracusa, conseguendone il Titolo di Maturità Artistica

1997-2001

Frequenta l'Accademia di Belle Arti di Brera, Milano, conseguendone il Titolo in Scultura

2000

Vincitore della borsa di studio Erasmus, per l'UdK Universität der Künste, Berlin, presso la Cattedra di Scultura di Tony Gragg

2007-2010

Tecnico di laboratorio al Biennio di Specializzazione in Arti Visive, presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, Milano

Mostre Personali

2010

Eye Run, Gallerie du Centre Culturel Français de Milan

2007

Apicoltura, Gallerie du Tableau, Marsiglia, Francia

2005

Galleria Unorossodue, Milano

Opere pubbliche

2005

Vincitore del concorso nazionale *Idee per un monumento al Carabiniere*, bandito dal ministero ai lavori pubblici di Roma ed incarico di realizzare il monumento, gazzetta ufficiale del 27.9.1998

2001

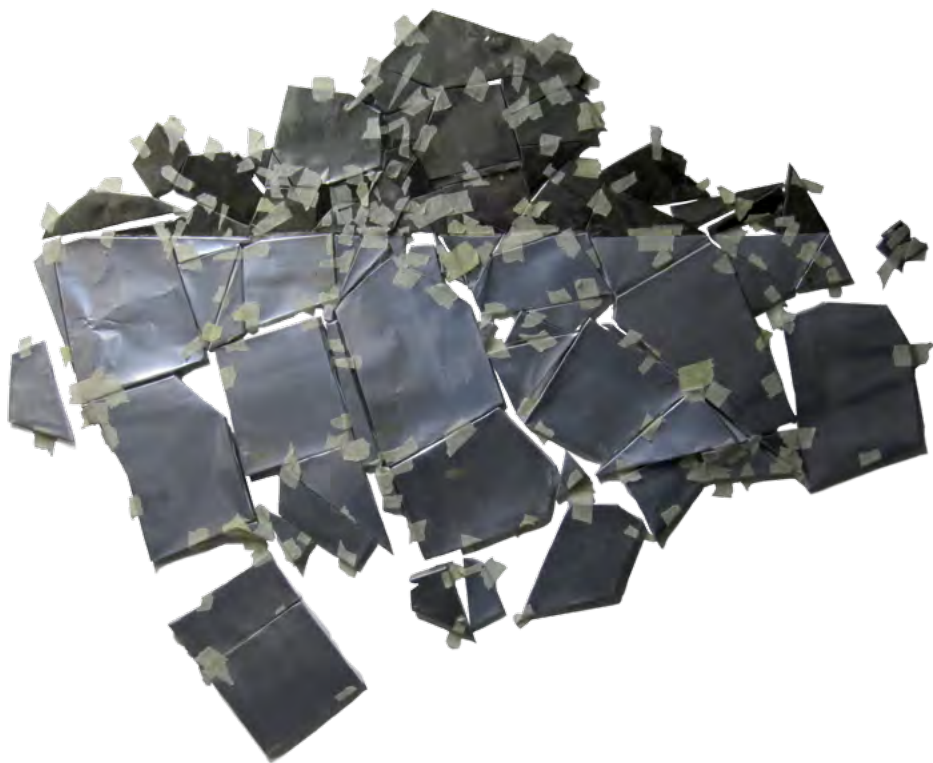
Parco di sculture di Migliarino, FE

1999

Collaborazione per la realizzazione del *Monumento alla Zolfara* di Montedoro, CL

1997

Vincitore della prima mostra concorso nazionale di *Scultura da Vivere*; opera pubblica sita in corso Dante a Cuneo



Iceberg - installazione ambientale realizzata in lamiera per alimenti, scotch di carta, diaproiettore, diapositiva. 2010

Selezione di mostre collettive e premi d'arte catalogati

2010

7^a Biennale Internazionale di Scultura della Regione Piemonte, *Premio Umberto Mastroianni*

Open 13, Esposizione Internazionale di Scultura, Venezia, Lido, Isola di San Servolo a cura di Paolo De Grandis

2009

Collettiva promossa dalla Banca Profilo e svoltasi presso la sede del Palazzo della Borsa di Milano

Venti di Brera, Palazzo Imperiale di Innsbruck, Austria

2008

Pericoloso Sporgersi, mostra a cura di Stefania Meazza e Catherine Macchi presso l'Atelier Soardi, Nizza, Francia

Museo Gennaro Pérez di Cordoba, Argentina

Vincitore del premio acquisto UniCredit Group, alla seconda edizione del Concorso Internazionale per

Giovani Scultori, Fondazione Arnaldo Pomodoro, Milano

Museo del corso, Roma

2007

Concorso *Profilo d'Arte*, Museo della Permanente di Milano

Il Mondo a Brera - Venti di Erasmus, Villa Borromeo Visconti Litta, Lainate

2006

Mostra a cura di Luciano Caramel, Accademia Albertina di Torino

2005

Misura e Dismisura a cura di Claudio Cerritelli, galleria dell'associazione culturale Starter di Milano

Nuevas Generaciones de Artistas Italianos a cura di Marco Meneguzzo, Centro Cultural Borges - Instituto

Italiano de Cultura de Buenos Aires, Argentina

2004

Da lontano era un'isola mostra svoltasi presso lo spazio C/O Careof e Fabbrica del Vapore, Milano

Sculture a Villa Braila, mostra aut door a cura di Claudio Cerritelli, Lodi

2003

Premio di scultura Edgardo Mannucci X edizione, ex Convento di San Francesco, Arcevia AN

2002

Vincitore della mostra concorso in onore dello scultore Angelo Tenchio, Como

Villa Erba, Como

2001

Rundgang, mostra svoltasi presso la sede dell'Udk di Berlino, Germania

Oxygen, mostra svoltasi presso la sala espositiva dell'Udk di Berlino, Germania

Vincitore del premio *Gli Scapigliati*, Milano

Vincitore del premio *Think Finance Epta Concourse*, Milano

2000

Darmstadt, Germania

Italia Giappone, sale espositive del comune di Gaggiano MI e della biblioteca comunale di Lecco

Premiato alla mostra concorso di Scultura svoltasi presso all'archivio di stato di Roma e Napoli

Vincitore della mostra concorso in onore dello scultore Angelo Tenchio, Como

Premiato al concorso *Monumento per la città di Viadana*, MN

1999

Accademie di Milano e Roma (professori ed una rappresentanza di allievi) a curata di Barbara Drudi e Domenico Guzzi, Colonnella TE

Vincitore del premio di scultura al *Salon I* di Brera, Museo della Permanente di Milano

Rappresentante di Scultura dell'Accademia di Belle Arti di Brera alla Biennale delle Accademie, città di Alatri

FR e segnalato tra i migliori partecipanti

Selezionato tra i primi dodici artisti per la seconda fase del concorso *Idee per un monumento* indetto

dall'INAIL, documento ufficiale del 27/4/1999, Roma



Marco Maria Giuseppe Scifo | Eye Run

atelier via Ravenna, 2 | 20139 Milano

studiommg.art@gmail.com

in collaborazione con



ProjectB Contemporary Art

a cura di

Antonello Tolve

progetto grafico

Studiosmmg | graphic design

testi in catalogo

Antonello Tolve

Marco Maria Giuseppe Scifo



NOMOS EDIZIONI

elaborazioni grafiche in auto Cad

Irene Notari

Roberta Monopoli

in collaborazione tecnica con

NEONLAURO

L.A.R.

fotografie

Michele Guido, Emanuela Rizzo

audio design

Alessandra Occa

uno speciale ringraziamento

Emanuele Bonomi, Olivier Descotes,

Mauro Inzoli, Antonia Iurlaro,

Dominique Morge, Loris Romano,

Martina Scarafiotti, Elisabetta Solca,

Cesare Vergati

Centre culturel français de Milan - dicembre 2010