

di Salvatore Sebaste

Marco Santoro

RICERCHE TRIDIMENSIONALI LIBERE

È stato veramente divertente conoscere Marco Santoro nel suo studio a Potenza l'ora di pranzo, quando l'acqua brontolona nella pentola è pronta a ricevere 'lo spaghetti' mentre Marco tira fuori del frigo l'hamburger per gli ospiti e parla dei suoi viaggi e delle sue avventure artistiche, facendomi tornare alla mente il mitico Ulisse, al quale assomiglia.

Marco Santoro trascorre la sua infanzia a Filiano e, nella bottega artigianale del padre, vede fondere il ferro e anche metalli pregiati come il rame e l'ottone ed inconsciamente assimila queste abilità.

Negli anni Cinquanta si trasferisce con la famiglia a Potenza ove frequenta l'Istituto d'Arte; di tanto in tanto, però, torna a Filiano a visitare i luoghi della sua infanzia e dipinge una serie di tavolette ispirate ai giochi infantili. Le tavolette

sono rappresentazioni di figure grevi e tozze, volti plebei intenti al gioco. I colori intensi e piatti, distribuiti con accorta alternanza, danno alla tavoletta particolare brio e freschezza eccezionale. Sono pitture di scene popolari di un realismo crudo, spinto alcune volte ai limiti del grottesco; sono osservazioni ora satiriche, ora cordiali e appassionate degli aspetti più umili della vita e il tutto in scene desolate d'ogni giorno, pregne di un tragico senso di dolore.

Finiti gli studi scolastici, si mette a viaggiare per l'Eu-





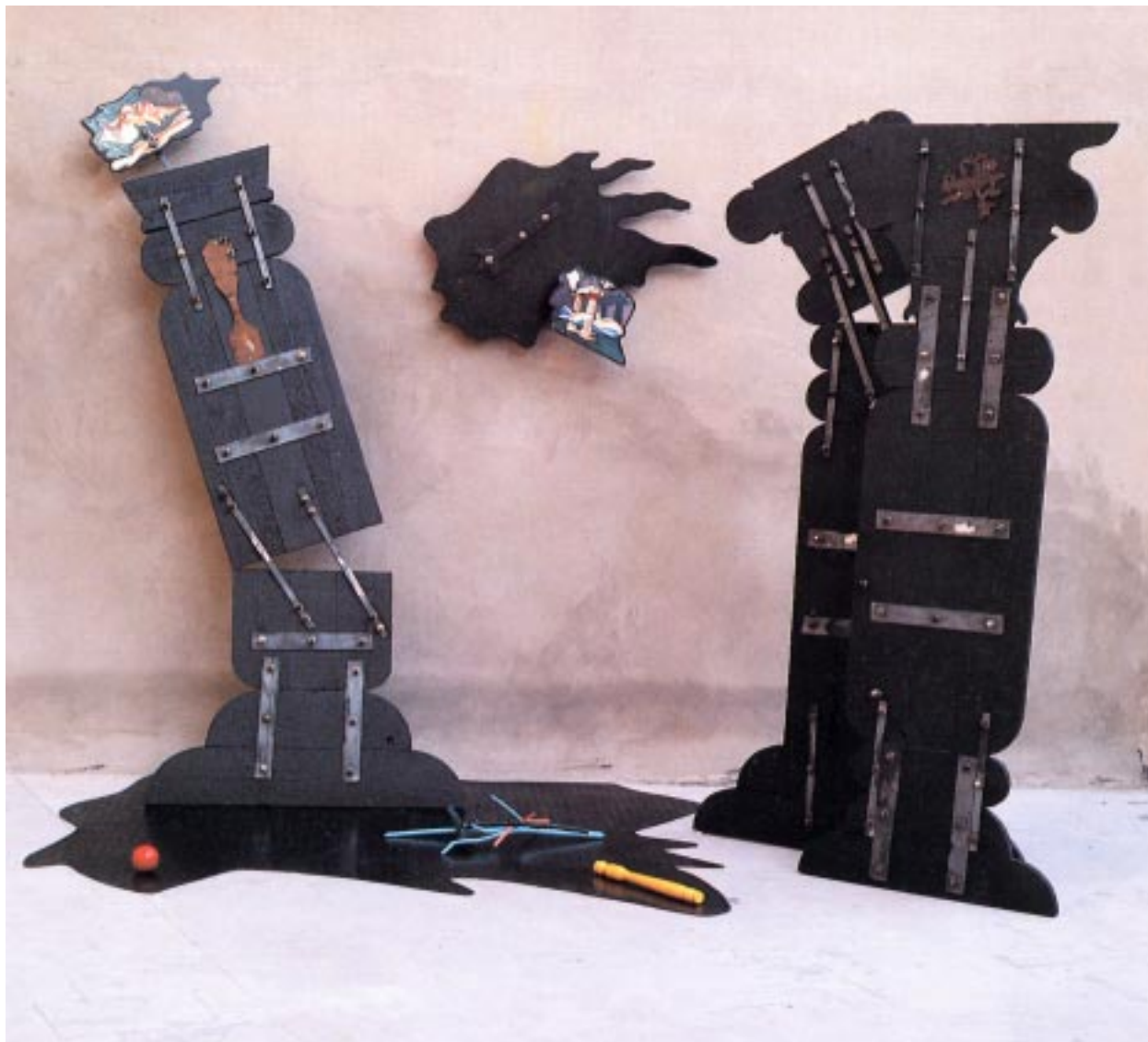
ropa e visita i maggiori musei soffermandosi a studiare alcuni dei pittori informali: tapes, Burri, Fautier.

Di quel periodo ricordo un'opera in cui Marco evidenziava una materia grumosa e pastosa e una rappresentatività fuori d'ogni convenzione, dando sfogo a quella voce che è nelle sue emozioni e nei suoi sentimenti. In quei lavori informali la realtà rimane sempre nell'opera, è attualità che sta dentro le forme. Un mondo ben diverso da quello che ci sta ogni giorno sotto gli occhi, poiché è una prima forma vaga che

ancora deve cristallizzarsi, un grumo qualsiasi, scoperto e spiato nella sua composizione piena di vita energetica. Marco in quella materia conficca dei chiodi che rompono alcune superfici compatte, ottenendo spazi dinamici che mettono in luce sempre di più la materia e la sua confusa e contraddittoria vitalità.

Successivamente s'interessa alle arti orientali: visita l'India, la Turchia, l'Egitto e assorbe da quelle culture i simboli decorativi direttamente collegati alle credenze religiose. Si sofferma, però, di più sull'arte greca: rimane meravigliato nei più importanti musei di fronte alle figure dei guerrieri le cui membra sono impostate con profonda conoscenza anatomica e di fronte a Demetra, la dea protettrice dell'agricoltura e dei raccolti, tanto cara alla Magna Grecia e guarda con interesse il gruppo dei Lepidi in lotta con i centauri. Ad Olimpia rimane sconcertato quando osserva i resti dei capolavori che, invece di essere conservati come testimonianza storica, sono ridotti in un ammasso di rovine. Così il nostro eroe di Filiano con la macchina fotografica documenta capitelli, sculture, pitture, palazzi, paesaggi, nuvole, periferie del mondo, tutti elementi indispensabili per comporre le sue scenografie che sono ricerche di forme tridimensionali, libere, sia che si trovino in uno spazio atmosferico, sia inserite in uno spazio definito. Spesso cambiano i codici iconici, ove le forme in primo piano sono rese attraverso segni evidenti, articolando le condizioni della percezione visiva e dando adito a vasti messaggi variabili.

Santoro inserisce alcuni frammenti fotografici, con preciso riferimento al sistema linguistico della fotografia, che preleva dall'ambiente originario e l'immette in un nuovo contesto, conferendo ai frammenti altri significati. Egli non vuole fare mera registrazione dei dati visivi, ma aspira a dar loro organicità in un'autentica sintesi intellettuale, capace di scoprire e selezionare gli aspetti più vitali della realtà.



L'artista in questa ricerca traccia le sagome prima sul legno, che dopo dipingerà di nero, poi taglia il contorno con una sega elettrica ed ottiene varie forme che, assemblate a pezzi di ferro, bulloni, cerniere, rame sbalzato, frammenti di foto o di scatole, diventano messinscena ironica e satirica, pretesti di vita contemporanea in polemica con il suo tempo.

Queste opere di Santoro sono fini giocattoli educativi, costruiti per i giochi degli adulti, sono pugni negli occhi, sono oggetti che si distinguono, che balzano fuori per colpire l'eterno bambino e violentarlo. Sono giocattoli che incidono sulla psicologia delle masse; sono giochi che riflettono la civiltà in cui viviamo, ove l'uomo gode nel palpare gli oggetti che la tecnologia gli mette a disposizione.

Marco, oggi, consapevole che lo sviluppo della civilizzazione è dominato dalla scienza, con conseguenze tecnologiche in questa società di gran confusione e così materialistica, s'immedesima nell'abate Suger. Secondo me, infatti, le ultime sue opere prendono spunto dalle parole dell'abate "tutte le cose procedono dal creato e noi attraverso le cose dobbiamo tornare al metafisico", evidenziando una chiarezza e un rigore intellettuale sbalorditivi e mi ricordano una vecchietta che abitava vicino casa mia e che pregava, inginocchiata, confidando al buco di una parete le sue preoccupazioni.

L'artista, in quest'ultimo periodo, rivisita lo stile gotico costruendo col legno nicchie con archi acuti: taber- 3



nacoli con frammenti fotografici di grandi opere del passato o di sue pitture giovanili o con pezzi di rame sbalzato che il terremoto ha fatto riemergere tra le macerie della casa paterna a Filiano. Di fronte a questi tabernacoli ho la sensazione di percepire messaggi che s'identificano coi meccanismi universali della mente, dello spirito o, dell'inconscio. Per me è una visione onirica pregna d'energia inesausta, perché Marco organizza le varie forme del passato con amore magico e meraviglioso della storia, riscoprendo se stesso, la sua memoria, i suoi gesti, immaginando ed esprimendo il senso della vita e del mondo.

Bernalda, settembre 1995