

Nulla è quotidiano. Tutto è surreale, ma al contempo riesce a renderlo plausibile. Una leggerezza ironica avvolge tutta la sua arte. Ma l'ironia svanisce immediatamente, lasciando un aspro e pungente amaro in bocca, creando una dilatazione delle pupille ed una enorme apprensione su come la performance andrà a finire.

Chi è **MARCUS SHAHAR**? Un uomo che parla attraverso la materia? Uno scardatore...di dimensioni e di realtà? Tra tutte le sue opere abbiamo pensato a "FREEZE".

UOMO/ VETRO/ PALLINE/ TEMPO/ GHIACCIO/ SCACCHI/ BIANCO E NERO/ STORIA.

Un bel po' di materia.

Un UOMO intrappolato in una clessidra di VETRO, dove lo scandire del TEMPO è dato dal corpo stesso e dallo scorrere su e giù di PALLINE di POLISTIROLO, mentre due figure giocano su una scacchiera gigante fatta di SCACCHI di GIACCIO in metamorfosi dal TEMPO. Dietro tutto questo, un museo, non un museo a caso. Shrine of the Book - Israel Museum. L'edificio ospita i Rotoli del Mar Morto, tra cui la famosa guerra che descrive la battaglia apocalittica tra i Figli della Luce (BIANCO) ed i Figli delle Tenebre (NERO)

Nothing is ordinary. Everything is surreal, but with time it becomes plausible. A veil of irony wraps around his art. But the irony disappears suddenly, leaving behind a sour and sharp bitter taste, dilated pupils and an enormous apprehension about how the performance will end.

Who is **MARCUS SHAHAR**? A man who speaks through his materials? A disruptor ... of dimension and reality? Choosing from among his works, we thought of "FREEZE".

MAN/ GLASS/ BALLS/ TIME/ ICE/ CHESS PIECES/ BLACK AND WHITE/ HISTORY

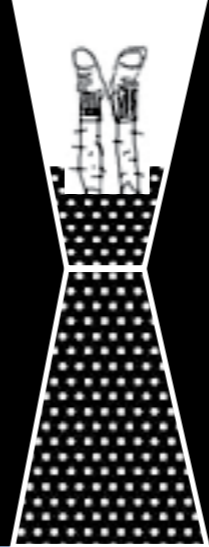
Quite a lot of materials.

A MAN trapped in an hourGLASS, where the passing of TIME is marked by his body and the flow of STYROFOAM BALL, while two figures play on a giant chess board with CHESS PIECES made of ICE morphing over TIME. Behind all of this, a museum, not just any museum. Shrine of the Book - Israel Museum. This building houses the Dead Sea Scrolls, including the notable war describing the apocalyptic battle between the children of light (WHITE) and the children of darkness (BLACK)

OPPRESSIONE/LIBERAZIONE

IL SENSO DI OPPRESSIONE SCATURITO DA OGGETTI CHE INTRAPPOLANO UN UOMO IN UNA CLESSIDRA, MA AL CONTEMPO PER MARCUS ESISTE LA SPERANZA ALLA LIBERAZIONE?

Sì, esiste. Nella mia performance mi pongo un preciso obiettivo: guardando il procedere del gioco, cerco di fare in modo che il giocatore che sta perdendo guadagni tempo, e che ne perda il giocatore che è in vantaggio. Per raggiungere questo scopo, uso il mio corpo per fermare la caduta delle palline di polistirolo all'interno della clessidra. Il risultato è che, sebbene io sia imprigionato all'interno della clessidra, il mio spirito e la mia possibilità di influenzare siano liberi di muoversi e agire nello spazio esterno.



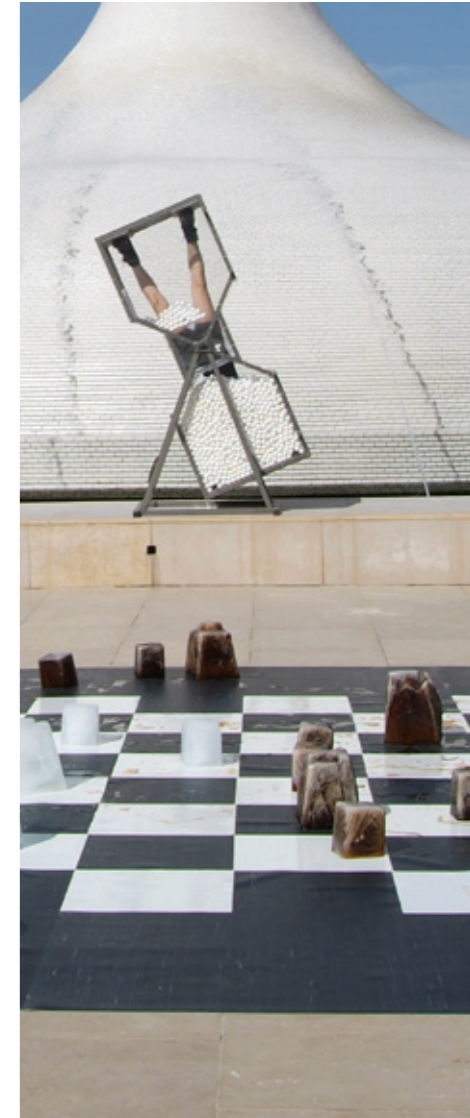
OPPRESSIONION/LIBERATION

THE SENSE OF OPPRESSION RESULTING FROM THE OBJECTS TRAPPING THAT MAN IN AN HOURGLASS, DO YOU THINK THE HOPE OF LIBERATION EXISTS (FOR YOU, FOR US, FOR THE MAN)?

Yes. In the performance, I have a goal.

I look at the game and try to give more time to the loosing player, and less time to the winning player, by stopping the Styrofoam balls with my own body. The result is that, although I'm trapped in the hour glass clock, my spirit and my influence are free and out in the open air.

CLICK ON THE IMAGE
TO SEE THE VIDEO



CAOS/ORDINE

TUTTO È ORDINATO, SCANDITO DA UN METRONOMO UMANO, LE MOSSE LENTE DEI DUE GIOCATORI DI SCACCHI E IL MOVIMENTO CONSEQUENZIALE DELLA CLESSIDRA. MA L'ORDINE SEMBRA CREATO DALLA SUA STESSA RIVOLUZIONE. QUANTO È IMPORTANTE PER MARCUS LA RIVOLUZIONE DELLE COSE?

>Per me è davvero importante avere questa dimensione, nel mio lavoro. Come artista performativo, mi piace che gli oggetti utilizzati nelle mie opere posseggano la medesima attitudine al cambiamento della componente umana presente. La mia aspirazione è che gli oggetti acquisiscano vita propria, al fine di creare un certo caos, con cui mi è necessario confrontarmi, durante il processo creativo.

CHAOS/ORDER

EVERYTHING IS ORDERLY, MARKED BY A HUMAN METRONOME, THE SLOW MOVES OF THE TWO CHESS PLAYERS AND THE CONSEQUENTIAL MOVEMENT OF THE HOURGLASS. THE ORDER SEEMS CREATED BY ITS OWN REVOLUTIONS. FOR MARCUS THE ARTIST, HOW IMPORTANT IS THE REVOLUTION OF THINGS?

>It is very important for me to have this element in my work. As a performer, I like the objects in my work to have the same spirit and opportunity to change as the human part of it. I want the things to have a life of their own. It creates some amount of chaos, which is something I need to deal with, in my performance.

GHIACCIO/VETRO

MEGLIO UNA TRASPARENZA CHE SI SCIOLGIE O UNA TRASPARENZA CHE CONTIENE?

>È senz'altro meglio la trasparenza che si scioglie. Preferisco decisamente lavorare con materiali deperibili, in quanto desidero che, alla fine, permanga il ricordo dell'azione, e non l'oggetto artistico in sé, il quale spesso non ha che una funzione commerciale. Come artista performativo, considero i materiali deperibili una ulteriore possibilità di lavorare sulla dimensione del tempo che passa. Questi materiali mi aiutano anche ad agire in una situazione dinamica: questo è un altro degli elementi fondanti il mio lavoro artistico.

ICE/GLASS

FOR YOU, IS A TRANSPARENCY THAT MELTS BETTER THAN A TRANSPARENCY THAT CONTAINS?

>Yes. I like to work with perishable materials, because I want that, in the end, what remains is the memory of the action, not the artistic object in itself, which often has just a commercial purpose. As a performance artist, I value perishable materials as something that, in my work, allows to deal with time as the whole piece does. They also help me keeping the movement going, which is something crucial to me, in this performance.



CURIOSITY N.1 MARCUS SHAHAR/

NON SI PUO PARLARE DI SCACCHI SENZA NOMINARE..."SEVENTH SEAL"/ SETTIMO SIGILLO

The Seventh Seal is a 1957 Swedish film written and directed by Ingmar Bergman.



CURIOSITY N. 2 / MARCUS SHAHAR



VIDEO WORK, NAMING AFTER THE FAMOUS CHILDREN GAME