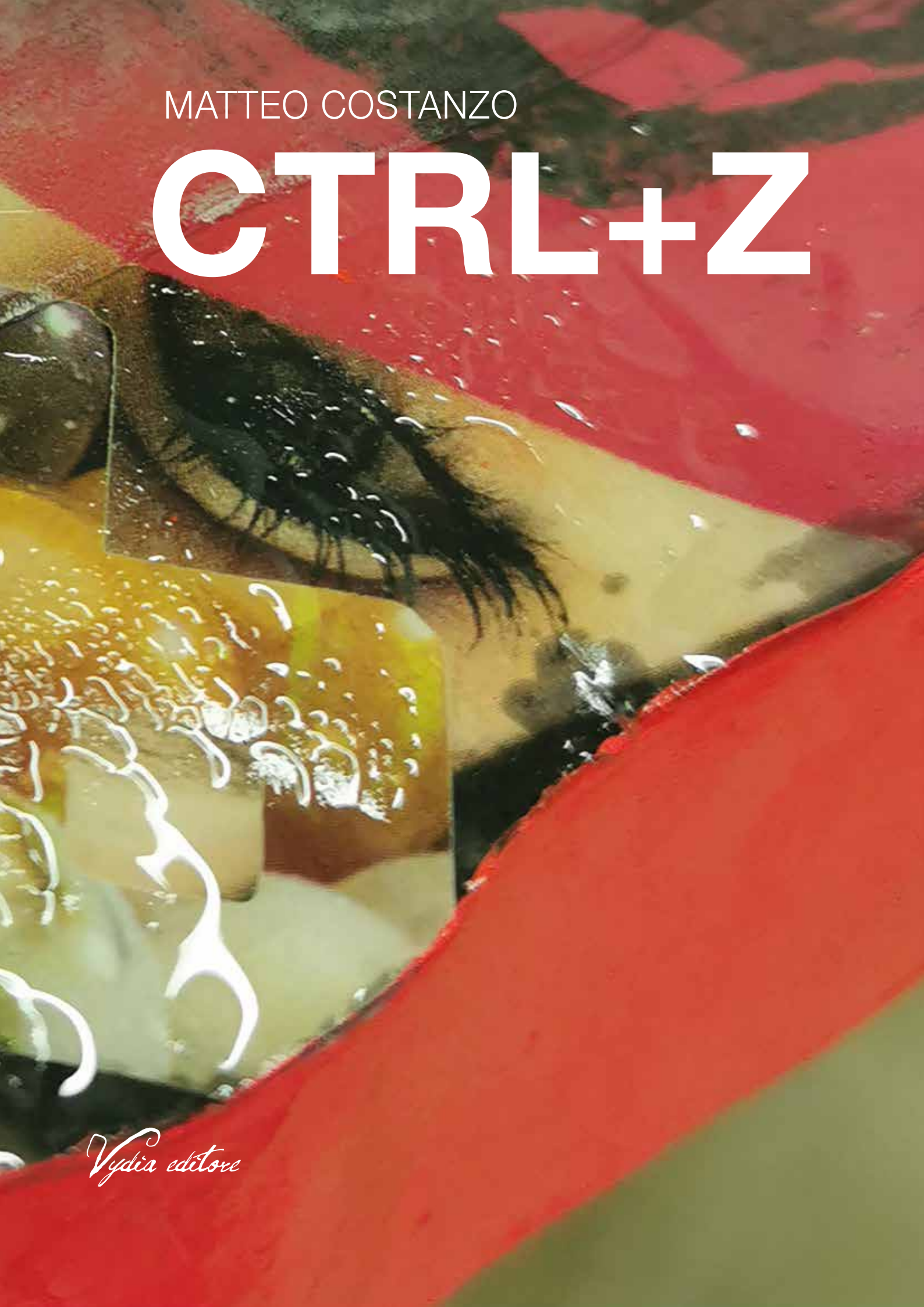


MATTEO COSTANZO

CTRL+Z

Vydia editore

2025

PREMIO PANNAGGI

Nuova Generazione New Generation

ottava edizione eighth year

Amici
di Palazzo
Buonaccorsi

MATTEO COSTANZO

CTRL+Z

a cura di *edited by* Paola Ballesi

Vydia editore

2025 PREMIO PANNAGGI Nuova Generazione New Generation

MATTEO COSTANZO

CTRL+Z

Musei Civici di Palazzo Buonaccorsi, Macerata
28 novembre 2025 – 29 marzo 2026

mostra promossa da *exhibition promoted by*

Amici di Palazzo Buonaccorsi

con *with*

Regione Marche

Città di Macerata

maceratamusei

MOult

Fondazione Cassa di Risparmio della Provincia di Macerata

con il patrocinio di *under the patronage of*

UNIMC Università di Macerata

Comune di Recanati

recanati

Accademia di Belle Arti Macerata

organizzata da *organised by*
Amici di Palazzo Buonaccorsi

mostra e catalogo a cura di
exhibition curated and catalogue edited by
Paola Ballesi

testi *texts*
Paola Ballesi
Maria Letizia Paiato
Matteo Costanzo

traduzioni *translations*
Paul Bowley School of English

editing
Silvia Bartolini

progetto grafico *graphic design*
Emilio Antinori

allestimenti *set-up*
LB Comunicazione

video *video*
Roberto Balestrini, Studio Close-Up

stampa *printing*
Tecnostampa srl, Recanati (MC)

main sponsor

SIMONELLI | GROUP

partners

Centro Studi Pannaggi

MU Mugello Festival

Accademia dei Catenati

in collaborazione con *in collaboration with*

CESMA

Bianco Contemporaneo

laboratorio 41 Art Gallery

TOMAV

spazio Lavit

Si ringrazia la Commissione selezionatrice del Premio
Thanks go to the Award selection committee

Paola Ballesi, Katiuscia Cassetta, Loretta Fabrizi,
Andrea Giusti, Paolo Gobbi, Mauro Mazziero,
Marina Mentoni, Maria Letizia Paiato, Giuliana Pascucci.

Un grazie particolare ad Andrea Giusti direttore del TOMAV - Torre di Moresco Centro Arti Visive.
Special thanks go to Andrea Giusti director of TOMAV - Torre di Moresco Visual Arts Centre.

© 2025 Vydia editore
ISBN 978-88-97374-89-3

Sommario
Contents

6 Saluti
6 Greetings

11 Ctrl+Z
15 Ctrl+Z
di Paola Ballesi

19 OPERE
19 WORKS

43 In dialogo
47 In dialogue
Maria Letizia Paiato e Matteo Costanzo

53 Biografia
53 Biography

54 Premi e segnalazioni, mostre personali, residenze
54 Awards and recommendations, solo shows, artistic residence

Saluti / greetings

Paola Ballesi

Presidente degli Amici
di Palazzo Buonaccorsi
President of Friends
of Palazzo Buonaccorsi

Per l'ottava edizione del *Premio Pannaggi /Nuova Generazione* 2025, la commissione composta da Paola Ballesi, Katuscia Cassetta, Loretta Fabrizi, Andrea Giusti, Paolo Gobbi, Mauro Mazziero, Marina Mentoni, Maria Letizia Paiato e Giuliana Pascucci ha selezionato tra giovani artisti di rango Matteo Costanzo, forse il più rappresentativo della nostra difficile e confusa epoca, segnata dal marchio della instabilità.
Penetrare nel vivo la contemporaneità attraverso la ricerca artistica più avanzata nella nostra regione è la mission che gli Amici di Palazzo Buonaccorsi continuano con entusiasmo a perseguire assegnando il Premio all'artista vincitore con la seguente motivazione: «Matteo Costanzo propone un dialogo aperto tra la conservazione museale e la perdita costante e fluida delle informazioni nel mainstream comunicativo contemporaneo. Le sue opere, composte da architetture polimorfe come rovine post mediali in continua oscillazione tra presenza e assenza, rimandano alla transitorietà del file digitale che può essere modificato all'infinito con il comando "Ctrl+Z", a cui si richiama il titolo della mostra per ricordare che l'arte è un processo aperto e l'artista è in prima linea nella complicata ed enigmatica costruzione della realtà».
Un grazie speciale a tutti i sostenitori del Premio: Regione Marche, Comune di Macerata Assessorato alla Cultura, Fondazione Carima, e il main sponsor Simonelli Group; a coloro che ne hanno concesso il patrocinio: Università di Macerata, Accademia di Belle Arti di Macerata e Comune di Recanati e infine a quanti seguono e incoraggiano il progetto con la loro collaborazione. Un ringraziamento particolare è rivolto ad Andrea Giusti, direttore del TOMAV - Torre di Moresco Centro Arti Visive per la fattiva cooperazione nell'organizzazione della mostra.

For the eighth edition of the *Pannaggi / New Generation Award* 2025, the commission, comprising Paola Ballesi, Katuscia Cassetta, Loretta Fabrizi, Andrea Giusti, Paolo Gobbi, Mauro Mazziero, Marina Mentoni, Letizia Paiato, and Giuliana Pascucci, has selected, from a field of high-calibre young artists, Matteo Costanzo, perhaps the most representative of our difficult and confused era, one deeply marked by instability.
The mission of the Amici di Palazzo Buonaccorsi is to delve deep into contemporary life through the most advanced artistic development in our region. This mission continues with the assignment of the Award to the winning artist, for the following reason:
«Matteo Costanzo proposes an open dialogue between museum conservation and the constant, fluid loss of information within the contemporary communicative mainstream.
His works, composed of polymorphic architectural creations resembling post-media ruins continually oscillating between presence and absence, allude to the transitoriness of digital files, which can be modified infinitely with the "Ctrl+Z" command. The title of the exhibition refers to this command to remind us that art is an open process and that the artist is on the frontline of the complicated and enigmatic construction of reality».
Special thanks go to all the supporters of the Award: Regione Marche, Macerata Municipality Department of Culture, Fondazione Carima, and the main sponsor, Simonelli Group; to those who have granted their patronage: the University of Macerata, the Academy of Fine Arts of Macerata, and the Municipality of Recanati; and finally, to all those who follow and encourage the project with their collaboration. Particular gratitude is extended to Andrea Giusti, Director of TOMAV - Torre di Moresco Visual Arts Centre, for his active cooperation in organising the exhibition.

Sandro Parcaroli

Sindaco del
Comune di Macerata
Mayor of Macerata

Katiuscia Cassetta

Assessore alla Cultura
del Comune di Macerata
Arts Councillor, Macerata

Con grande piacere accogliamo nei Musei Civici di Palazzo Buonaccorsi la mostra personale di Matteo Costanzo, *CTRL+Z*, vincitore dell'ottava edizione del *Premio Pannaggi / Nuova Generazione*, promosso con visione e passione dall'Associazione Amici di Palazzo Buonaccorsi. Un progetto che, anno dopo anno, conferma la sua rilevanza nel dare voce e visibilità ai migliori giovani artisti emergenti under 40 della nostra regione, le Marche, ponendoli in dialogo con il tessuto culturale e museale del territorio. L'opera di Costanzo si distingue per una ricerca profonda e radicale sulla relazione tra memoria, tecnologia e precarietà: *CTRL+Z* è un'installazione che interroga lo spazio e il tempo attraverso il linguaggio della contemporaneità, offrendo un'esperienza immersiva in cui l'opera si fa fragile, mutevole, continuamente riscritta. Il titolo stesso, con il riferimento al comando digitale *CTRL+Z*, evoca il desiderio umano di cancellare, correggere, tornare indietro — un gesto che diventa metafora esistenziale e culturale. A rendere ancora più significativa questa presenza artistica nei nostri musei è il confronto diretto con le collezioni d'arte antica della Pinacoteca Civica e con il ciclo pittorico della Galleria dell'Eneide, gioielli del nostro patrimonio che dialogano con l'opera di Costanzo in un contrasto fertile e stimolante. La mostra si inserisce in questo contesto non come una rottura, ma come un invito a riconsiderare l'antico alla luce del presente, e viceversa. Una modalità allestitiva che riflette la vocazione stessa dei Musei Civici di Macerata, da sempre attenti a valorizzare la tradizione attraverso l'innovazione, in una prospettiva che guarda con coraggio e apertura al futuro. Sostenere la creatività giovanile, mettere in relazione le arti del passato con le urgenze del contemporaneo e trasformare i musei in luoghi vivi di sperimentazione e dialogo: questo è l'impegno che portiamo avanti con convinzione, e che il Premio Pannaggi incarna in modo esemplare. L'Amministrazione è grata agli Amici di Palazzo Buonaccorsi, alle istituzioni, agli enti pubblici e privati che hanno sostenuto generosamente l'iniziativa. A Matteo Costanzo va il nostro plauso per aver saputo interpretare con intelligenza e sensibilità lo spirito di questo progetto. Invitiamo tutti a lasciarsi interrogare dal suo *CTRL+Z*, un'opera che non offre certezze, ma sollecita domande e, in questo, ci ricorda la funzione più autentica dell'arte.

It is with great pleasure that we welcome the solo exhibition of Matteo Costanzo, CTRL+Z, to the Civic Museums of Palazzo Buonaccorsi. This exhibition is by the winner of the eighth edition of the Pannaggi / New Generation Award, an initiative promoted with great vision and passion by the Associazione Amici di Palazzo Buonaccorsi (Friends of Palazzo Buonaccorsi Association).
Year after year, this project confirms its relevance in giving voice and visibility to the finest emerging young artists under 40 from our region, Le Marche, placing them in dialogue with the local cultural and museum landscape. Costanzo's work is distinguished by a profound and radical exploration of the relationship between memory, technology, and precariousness. CTRL+Z is an installation that interrogates space and time through the language of contemporaneity, offering an immersive experience where the artwork becomes fragile, mutable, and continually rewritten.
The title itself, referencing the digital command CTRL+Z, evokes the human desire to cancel, correct, or go back—a gesture that becomes an existential and cultural metaphor.
What makes this artistic presence in our museums even more significant is the direct juxtaposition with the ancient art collections of the Pinacoteca Civica (Civic Art Gallery) and the pictorial cycle of the Aeneid Gallery, true jewels of our heritage. These collections enter into a fertile and stimulating contrast with Costanzo's work. The exhibition is situated within this context not as a rupture, but as an invitation to reconsider the ancient in the light of the present, and vice

versa. This method of staging reflects the very vocation of the Macerata Civic Museums, which have always sought to enhance tradition through innovation, taking a brave and open view toward the future. Supporting youthful creativity, connecting the arts of the past with the urgent matters of the contemporary, and transforming museums into living places of experimentation and dialogue: this is the commitment we pursue with conviction, and one that the Pannaggi Award embodies perfectly.
The Administration is grateful to the Amici di Palazzo Buonaccorsi (Friends of Palazzo Buonaccorsi), and to the public and private institutions and bodies that have so generously supported this initiative. We applaud Matteo Costanzo for having interpreted the spirit of this project with such intelligence and sensitivity.
We invite everyone to allow themselves to be challenged by his CTRL+Z, a work that offers no certainties, but rather solicits questions and, in doing so, reminds us of the most authentic function of art.

Francesco Sabatucci Frisciotti Stendardi

Presidente Fondazione Cassa di risparmio della provincia di Macerata
President of Fondazione Cassa di risparmio della provincia di Macerata

La Fondazione Cassa di risparmio della provincia di Macerata conferma il proprio sostegno al *Premio Pannaggi / Nuova Generazione* anche per l'edizione 2025 con la ferma convinzione che nell'arte, come negli altri ambiti della vita, sia necessario dare spazio ai giovani.
Oggi il nostro territorio, come del resto il Paese intero, soffre il crescente esodo giovanile. Pertanto, è più che mai necessario creare condizioni e opportunità propedeutiche alla loro permanenza e adeguata valorizzazione. I giovani sono infatti portatori di energie positive e idee innovative, spesso divergenti rispetto a quelle dominanti e per questo utili a vedere la realtà da prospettive diverse e ad affrontare le nuove sfide della nostra epoca.
In estrema sintesi è un po' quello che fa il vincitore di quest'anno Matteo Costanzo che, attraverso le sue opere, cerca di sollevare domande e stimolare la riflessione sulla complessità della realtà che viviamo, pungolandoci a mettere in discussione le nostre convinzioni, ad essere consapevoli del ruolo che svolgiamo nella società e soprattutto a non rimanere paralizzati.
Al *Premio Pannaggi / Nuova Generazione* va riconosciuto il merito di aver dato voce negli anni ai progetti di giovani talenti marchigiani, differenti per tecniche e stili, che stanno dando il loro contributo all'arte contemporanea nazionale e internazionale, consentendoci di apprezzare la diversità dell'espressione artistica.

The Fondazione Cassa di risparmio della provincia di Macerata once again confirms its support for the 2025 *Pannaggi/New Generation Award*, in the firm belief that it is essential to give young people space in art, just as it is in other areas of life.
Our local area, like the rest of the country, is currently suffering from the growing exodus of young people. Therefore, it is more necessary than ever to create conditions and opportunities conducive to their remaining here and being appropriately valued. Young people are, in fact, bearers of positive energy and innovative ideas, that often diverge from predominant tendencies, and for this reason, they are a way of seeing reality from different perspectives and tackling the new challenges of our era.
In a nutshell, this is somewhat what this year's winner, Matteo Costanzo, does. Through his works, he seeks to raise questions and stimulate reflection on the complexity of the reality we live in, urging us to question our convictions, to be aware of the role we play in society, and, above all, not to become paralysed.
The *Pannaggi/New Generation Award* should be recognised for having given a voice over the years to the projects of young talents from the Marche region—diverse in terms of techniques and styles—who are making their contribution to national and international contemporary art, allowing us to appreciate the diversity of artistic expression.

Nando Ottavi

Presidente SIMONELLI GROUP
Chairman SIMONELLI GROUP

Otto anni fa SIMONELLI GROUP, leader mondiale nella produzione di macchine professionali per caffè, accolse l'invito a sostenere il *Premio Pannaggi / Nuova generazione* perché individuò nel progetto culturale che gli veniva presentato dall'Associazione Amici di Palazzo Buonaccorsi e delle istituzioni culturali del territorio un elemento perfettamente in linea alla vision di questa azienda: credere in un mondo in cui l'innovazione nasce dalla creatività.
Il Premio non è una semplice vetrina, ma svolge soprattutto il ruolo di *talent scout*. Esso, infatti, va alla scoperta di giovani impegnati in processi di innovazione artistica per offrire loro una meritata visibilità e nuove opportunità di crescita, ampliando contestualmente anche nuovi fronti dell'arte contemporanea dove la creatività si esprime con nuove tecniche e con l'uso di nuovi materiali.
In questi anni il *Premio Pannaggi / Nuova generazione* ha fatto conoscere giovani artisti che, tramite un articolato percorso di ricerca e abbracciando diverse discipline, sono giunti a un elevato grado di innovazione della loro opera.
È questo il caso anche del vincitore dell'edizione 2025, Marco Costanzo, la cui ricerca si espande attraverso diversi media e pratiche, osservando e traendo spunto da settori oggi di stretta attualità, quali la comunicazione, il marketing e l'intelligenza artificiale.
Nel rinnovare il compiacimento della mia azienda all'Associazione Amici di Palazzo Buonaccorsi e delle istituzioni culturali del territorio per l'impegno profuso nel far crescere anno dopo anno il Premio, rivolgo il più vivo apprezzamento al vincitore augurandogli che questo riconoscimento sia per lui foriero di tanti nuovi successi.

Eight years ago, SIMONELLI GROUP, a world leader in the production of professional coffee machines, accepted the invitation to support the *Pannaggi/New Generation Award*. The reason was that the cultural project presented to us by the Friends of Palazzo Buonaccorsi and local cultural institutions Association was seen as being perfectly aligned with our company's vision: believing in a world where innovation is born from creativity.
The Award is not merely a showcase; its main role is that of a talent scout. In effect, it seeks out young people committed to processes of artistic innovation to offer them well-deserved visibility and new opportunities for growth. Simultaneously, it helps expand new frontiers of contemporary art where creativity is expressed through new techniques and the use of new materials.
Over the years, the *Pannaggi/New Generation Award* has introduced us to young artists who, through an articulated path of research and by embracing diverse disciplines, have achieved a high degree of innovation in their work.
This is certainly the case for the winner of the 2025 edition, Marco Costanzo, whose research extends across various media and practices, observing and drawing inspiration from sectors that are highly topical today, such as communication, marketing, and artificial intelligence.
In renewing my company's satisfaction with the Friends of Palazzo Buonaccorsi and local cultural institutions Association for the commitment shown in helping the Award to grow year after year, I offer my sincerest appreciation to the winner, hoping this recognition will be a harbinger of many new successes for him.

Ctrl+Z

Paola Ballesi

Così parla la Sapienza di Dio:
«Il Signore mi ha creato come inizio della sua attività,
prima di ogni sua opera, all'origine...
giocavo davanti a lui in ogni istante,
giocavo sul globo terrestre,
ponendo le mie delizie tra i figli dell'uomo».
Antico Testamento, *Libro dei Proverbi,* Prv 8,22-3.

Matteo Costanzo pratica la sua arte come un *panopticon* puntato sul caos mediatico del nostro mondo, ma non si tratta del modello di controllo sviluppato da Jeremy Bentham e ampiamente utilizzato da Michel Foucault per mettere a fuoco la società disciplinare e il suo potere, bensì di un sensibilissimo dispositivo per registrare e catturare il clima del nostro tempo. Lo *Zeigeist* di un mondo orfano di punti di riferimento che annaspa per non affogare nei cascami della comunicazione multimediale verbale e visuale usa e getta, costantemente aggiornata, rinnovata e spesso contraddetta dal comando del computer "Ctrl+Z", che ne decreta il rapido consumo e il mesto conferimento degli scarti nella immensa discarica iperbolicamente alimentata dalla cosiddetta "società della trasparenza".

E proprio *Ctrl+Z* è il titolo della mostra che l'artista propone quale vincitore del *Premio Pannaggi 2025* VIII edizione nelle prestigiose sale del settecentesco Palazzo Buonaccorsi. Un dialogo avvincente ingaggiato tra le opere del passato della collezione museale, caratterizzate da una lucida stabilità di pensiero e di visione che traspaiono nella chiara architettonica compositiva del quadro, e le prospettive cangianti aperte dai suoi lavori, tanto avvincenti quanto imprendibili, guizzanti, scivolose, multiformi e instabili. *Collages* e *bricolages* di tessere multicolori per sorprendenti sontuosi accrocchi plastificati, radianti di parole e immagini che raccontano in maniera ineccepibilmente calzante l'attuale disorientamento dell'umanità ormai prigioniera e irretita dalla massa di notizie e input comunicativi che rendono la vita svuotata della sua essenza più autentica. Infatti trasparenza e verità non sono sinonimi, poiché più informazioni non danno di per sé garanzia di verità, anzi l'iper-informazione e l'iper-comunicazione dimostrano proprio la mancanza di verità, inghiottita dalla bolla opaca della confusione che amalgama il tutto.

Matteo Costanzo con il suo lavoro, a fronte delle fosche nubi che si addensano all'orizzonte del mondo attuale, risponde tuttavia con positivo realismo proponendo una strategia di riscatto dei rifiuti prodotti dal grande circuito della comunicazione e abbandonati a sé stessi per offrire loro una seconda possibilità attraverso un inaspettato e inatteso riuso guadagnato sul terreno della creatività artistica. Ecco dunque *sticker-painting*, video loop, installazioni e opere che supportate da sferzante ottimismo sembrano ancora essere animate dal fuoco dell'utopia, tanto cara agli artisti della neoavanguardia quando seguivano dappresso l'innominabile senso del mondo nella consapevolezza di rincorrere comunque un'illusione, data la sua inafferrabilità. Allo stesso modo l'artista con leggerezza ma con una potente dose di ostinazione insegue la vita nelle sue sconfinate manifestazioni che inevitabilmente e inesorabilmente sfuggono al nostro desiderio di conoscenza e di possesso.

Ma pur afferrandone solo limature residue, effimeri lembi, frammenti e cascami, arriva in realtà a catturare i nervi scoperti dei linguaggi che costituiscono la trama delle costellazioni culturali del nostro mondo. Con la passione del ricercatore e il culto dell'archivista, li raccoglie e assembla per comporre originali mappe di sistemi articolati fatti di improvvise folgorazioni che si aggrumano in sorprendenti composizioni, atolli di relazioni umane alla deriva tra il brusio di particelle captate nell'infinito cosmico. "L'opera diventa così un gesto plastico, co-protagonista spettacolare, una trappola visiva in cui tutto resta impigliato, proprio come le forme del pensiero contemporaneo, che tentano di emergere da un magma simbolico amorfo", scrive Barbara Caterbetti nella presentazione della recente mostra al Centro Arti visive TOMAV dal titolo *American Drumpf*.

L'artista monta casualmente i linguaggi più disparati per raccogliere, in una sorta di caleidoscopio di immagini, *frame* di migliaia di informazioni che la società trasparente produce e disperde non solo sulla superficie terrestre ma anche nell'atmosfera e oltre, verso il cosmo. Così le sue opere sintetizzano con intuizione fulminante la società del nostro tempo, che sforna a getto continuo informazioni, attingendo alle originalissime problematiche e metodologie abbracciate dalle teorizzazioni più recenti dei *Visual Studies*. Le rende funzionali alla sua poetica focalizzata in modo particolare sulle immagini come presenze attive e interlocutrici privilegiate e in quanto tali da considerare nella loro complessità mediale e spettatoriale quali portatrici di messaggi inopinati e segreti da decrittare, dunque nella loro natura misteriosa, inesprimibile ed enigmatica una volta prese in sé, decontestualizzate e rese autosufficienti.

Così, attraverso installazioni digitali, collage e interventi pittorici, l'artista porta avanti una riflessione sul "regime scopico" dell'arte e sulle possibilità di decostruirne il ruolo del controllo e dell'errore nel processo creativo e nell'ideologia contemporanea. Opere che lui stesso definisce di "archeologia mediatica aumentata", caratterizzate da strutture polimorfe, labirinti visivi di ritagli, icone e simboli della società di massa dove le installazioni sia a parete che a terra si presentano come una sorta di "rovina post-mediale". Ma non sono le rovine della storia che amava rappresentare Walter Benjamin catturato dal destino avverso dell'*Angelus Novus* di Paul Klee, bensì tessere che riacquistano nuova vita nell'incastro di stupefacenti puzzle che si compongono e scompongono come in un gioco senza fine, quello che piace ai bambini, ma che attrae nei suoi intrighi anche gli adulti che amano il rischio dell'azzardo e le molteplici variabili del non finito. Infatti, *Ctrl+Z* – tiene a sottolineare Matteo Costanzo – "non è solo un comando prestabilito, ma un atto di *r-esistenza* contro la rigidità dell'opera finita e contro le ideologie dominanti, è un dialogo aperto tra la conservazione museale e la perdita costante e fluida delle informazioni contemporanee. È un invito a considerare l'arte come un processo aperto, dove l'errore non è un limite, ma una possibilità e allo stesso tempo un invito a vivere il museo in modo meno passivo e più ludico, riscoprendo il gioco e la curiosità tipica del bambino".

Una poetica in linea con una filosofia del profondo che rifiuta la trasparenza, lo sguardo importuno dal quale Nietzsche chiede di proteggersi: «dammi una maschera, ti prego, una maschera ancora» (*Al di là del bene e del male*, 1886), per nascondere dietro la maschera, il segreto, il mistero, l'astuzia e il gioco. Sì, proprio il gioco riscoperto nel suo enorme potenziale creativo dall'*Homo ludens* di Huizinga e che il filosofo tedesco Eugen Fink considera un tema fondamentale e originario, al pari di concetti come la morte, l'amore, il lavoro e la lotta. Con le sue strategie il gioco non è infatti solo un'attività marginale, ma inaugura un rapporto di senso che apre una dimensione altrimenti preclusa, permettendo di schiudersi all'altro, sia esso Dio o il mondo. Attraverso il gioco si può comprendere l'apparenza come apparenza e immergersi nel grande gioco del mondo, diventando compagno di gioco del gioco cosmico e partecipare alla danza e al girotondo dell'esistenza universale, accettando il sorgere e il decadere delle cose come parte di un gioco più grande. In questo senso mistici orientali e i filosofi greci per esprimere le loro esperienze intuitive sulla realtà fin dall'inizio usavano volentieri la metafora del gioco e della danza. Costanzo sembra appunto interpretare il gioco delle immagini come una metafora cosmica, come un'espressione della libertà e della creatività, un modo di partecipare al gioco del mondo, capace di connettere l'uomo al tutto e di rivelare la profondità della realtà cosmica e del destino dell'esistenza nella "danza della vita".

In questo senso le opere di Matteo Costanzo presentano forse il più originale aggiornamento dei *Combines* e più ancora dei *Gluts* di Robert Rauschenberg, il quale dopo un viaggio a Houston a metà degli anni Ottanta, prendendo atto della devastazione economica della regione in preda alla recessione a causa di un eccesso nel mercato petrolifero, ha raccolto la segnaletica di stazioni di rifornimento e parti deteriorate di automobili o oggetti industriali che trovava disseminati nel paesaggio e ha trasformato questi materiali di scarto in rilievi murali e sculture autoportanti focalizzando l'attenzione sul ruolo dell'immagine come icona di redenzione estetica nel riciclo del mondo. Nel cuore del riciclo opera il nostro artista con procedure che vanno dal reperimento d'immagini alla generazione di immagini con *AI*, fino a interventi pittorici e tecniche di *deconstructing-rollage* usando materiali come *XPS* (polistirene estruso), plastica liquida, vernice acrilica e carta per sottolineare la natura artificiale e sintetica dell'opera, così come è artificiale e senza contenuto la sovrabbondanza di stimoli visivi della società digitale e il sovraccarico informativo a cui siamo quotidianamente esposti.

In realtà la cifra che accomuna le opere dell'autore è la loro tessitura in un circolo virtuoso, è la *mise en scène* di un lavoro raffinato curato con spettacolarità scenografica che conferisce alla disforia della nostra epoca, alla geografia del disastro, una storia, una narrazione intessuta sul filo di senso cucito, scomposto e ricomposto con prodigiosi *sticker-painting.* Così il vorticoso gioco del mondo sublimato in poesia, elegia e perfino in partecipata melanconia, racchiude e trasforma i cascami di plastica in *cloisonné* raffinati e sgargianti, comunque in opere patinate che reclamano attenzione come quelle impeccabili ma provocatorie di *Gilbert & George*, pronte a sfidare le convenzioni dell'élite e della società borghese per esplorare in profondità i complessi vortici della condizione umana. Infatti l'artista avverte che il centro dell'opera è spesso dominato da un occhio simbolico che richiama il concetto di sorveglianza e "iper-visibilità", suggerendo una riflessione sulla condizione dello spettatore contemporaneo, intrappolato in una rete di immagini in continua evoluzione, di fronte alle quali rimarrebbe irretito se non fosse stato ampiamente avvertito che si tratta di un gioco: il gioco del mondo.
E anche la guerra fin dalle sue origini rituali rientrava nell'ambito sacrale del gioco, con le sue norme prescrittive che raccomandavano un "livello etico" perché vi fosse spazio a sufficienza per la ricomposizione della contesa nella pace, che invece la mera violenza distrugge inesorabilmente tagliando in modo irrevocabile il filo tessuto dalla civiltà fin dalla notte dei tempi.

Ecco Matteo Costanzo nel minuzioso e paziente recupero delle immagini, mettendole in gioco, in realtà si e ci predispone a fare i conti con un nuovo e desueto statuto delle immagini. Ci espone al loro sguardo, in una sorta di *controvisualità* e di *Pictorial Turn* come lui stesso afferma, inaugurando nella realtà dell'opera la stagione preconizzata dai più avvertiti teorici dei *Visual Studies,* secondo i quali l'immagine diventa un'entità attiva, generativa di nuovi contenuti e capace di porre domande e aprire nuovi significati. Un modo originalissimo di riprendere quel filo interrotto della ricerca warburghiana con una tessitura di immagini in movimento e in trasformazione per mettere a fuoco la risignificazione di frammenti di mondo come tappe e pietre miliari del divenire storico di un'umanità errante e senza meta, ma che passo dopo passo sta imparando a fare i conti con l'immensa ineludibile responsabilità della sua infinita finitudine.

"Ctrl+Z"

Paola Ballesi

Thus speaks the Wisdom of God:
'The Lord created me at the beginning of his work,
the first of his acts of old...
I was daily his delight, playing before him always,
playing on the surface of his earth,
and I found delight in the sons of men'.
The Old Testament, *The Book of Proverbs*, Prov. 8, 22–31.

Matteo Costanzo's art acts like a panopticon focused on the media-driven chaos of our world. But this isn't the model of control developed by Jeremy Bentham and extensively used by Michel Foucault to examine the disciplinary society and its power. Rather, it's an incredibly sensitive device for recording and capturing the atmosphere of our time. It's the Zeitgeist of a world orphaned of its reference points, gasping for air so it doesn't drown in the waste of throwaway verbal and visual multimedia communication. This communication is constantly updated, renewed, and often contradicted by the computer's "Ctrl+Z" command, which decrees its rapid consumption and sad consignment to a massive landfill, hyperbolically fed by the so-called "society of transparency."

And *Ctrl+Z* is the very title of the exhibition the artist is presenting as the winner of the eighth edition of the *Premio Pannaggi* 2025 in the prestigious halls of the 18th-century *Palazzo Buonaccorsi*. It's a compelling dialogue between the works of the past from the museum's collection—characterised by a lucid stability of thought and vision that is evident in their clear compositional architecture—and the shimmering perspectives opened up by Costanzo's own works, which are as compelling as they are elusive, darting, slippery, protean and unstable. They are collages and bricolages of multi-coloured tiles, creating surprising, sumptuous, laminated concoctions, radiating with words and images that recount in a perfectly fitting way the current disorientation of humanity, now trapped and ensnared by the mass of news and communicative inputs that drain life of its most authentic essence. After all, transparency and truth aren't synonyms. More information doesn't, in itself, guarantee truth. On the contrary, hyper-information and hyper-communication actually demonstrate the lack of truth, which is swallowed by the opaque bubble of confusion that amalgamates everything.

In the face of the ominous clouds gathering on the horizon of the current world, Matteo Costanzo responds with positive realism. He proposes a strategy to redeem the waste produced by the great communication circuit and abandoned to itself, offering it a second chance through an unexpected and unanticipated reuse earned on the ground of artistic creativity.
So, we see sticker-painting, video loops, installations, and other works that, supported by a stinging optimism, still seem to be animated by the fire of Utopia, so dear to the neo-avant-garde artists who closely pursued the unnameable meaning of the world, knowing they were chasing an illusion, given its elusiveness. In the same way, the artist, with a lightness yet a powerful dose of stubbornness, pursues life in its boundless manifestations, which inevitably and inexorably escape our desire for knowledge and possession.

But even by grasping only residual filings, ephemeral fragments, and scraps, he actually manages to capture the exposed nerves of the languages that make up the fabric of our world's cultural constellations. With the passion of a researcher and the reverence of an archivist, he gathers and assembles them to compose original maps of articulated systems made of sudden flashes that cluster into surprising compositions, like atolls of human relationships drifting amid the static of particles captured in the cosmic infinite. "The work thus becomes a plastic gesture, a spectacular co-protagonist, a visual trap in which everything gets entangled, just like the forms of contemporary thought that try to emerge from an amorphous symbolic magma", writes Barbara Caterbetti in the presentation for his recent exhibition at the TOMAV Visual Arts Centre, entitled *American Drumpf*.

The artist randomly assembles the most disparate languages to gather, in a kind of kaleidoscope of images, frames from the miles of information that the transparent society produces and disperses not only on the earth's surface but also in the atmosphere and beyond, into the cosmos. Thus, his works, with a flash of intuition, synthesise the society of our time, which continuously churns out information. He draws on the very original issues and methodologies embraced by the most recent theories of Visual Studies, making them functional to his own poetics, which is particularly focused on images as active presences and privileged interlocutors. As such, they are to be considered in their medial and spectatorial complexity as bearers of unexpected and secret messages to be decrypted—in other words, in their mysterious, inexpressible, and enigmatic nature once they are taken in and of themselves, decontextualised, and made self-sufficient.

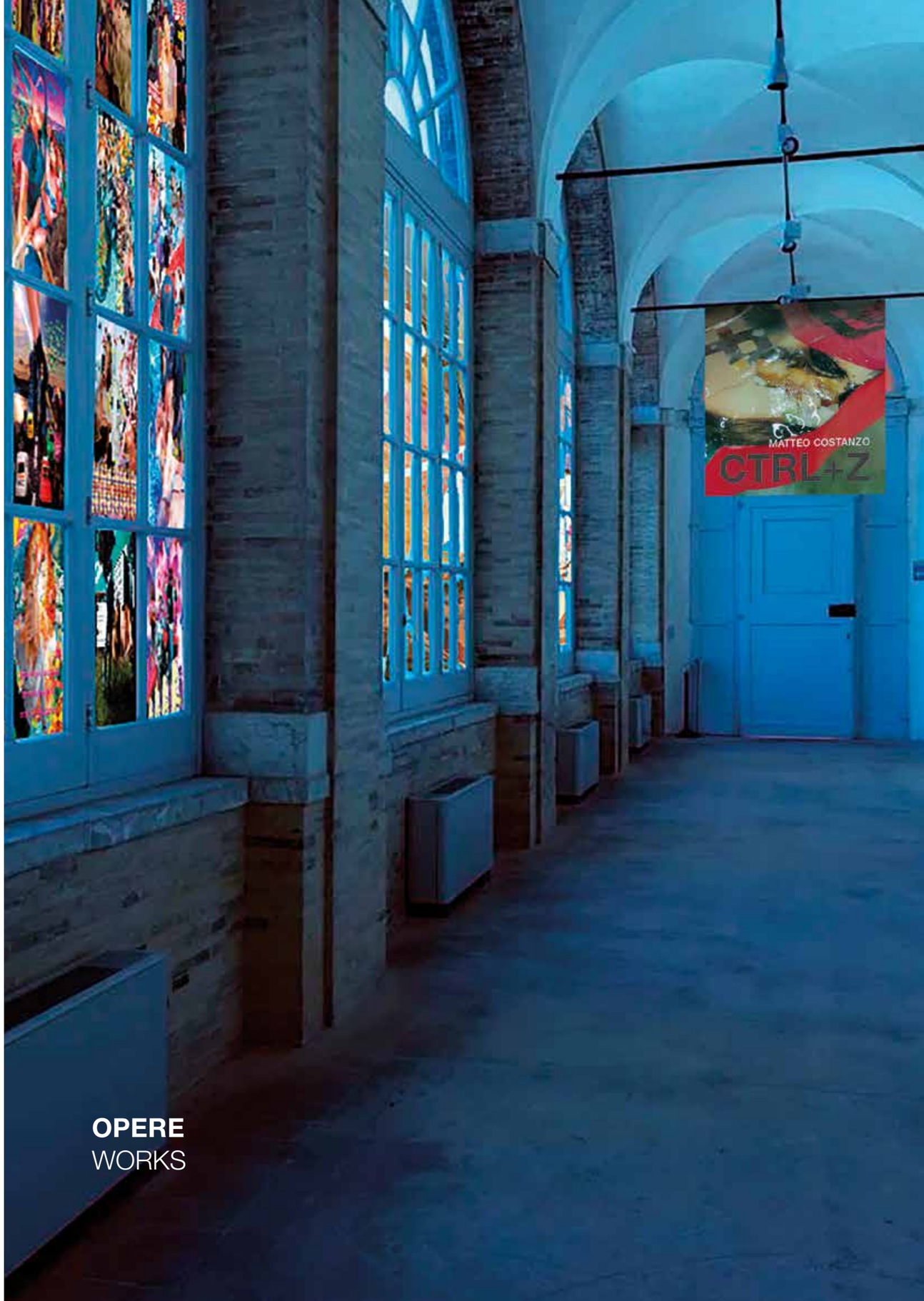
Through digital installations, collages, and painting, the artist carries out a reflection on the "scopic regime" of art and the possibilities of deconstructing the role of control and error in the creative process and contemporary ideology. He himself defines these works as "augmented media archaeology," characterised by polymorphic structures, visual labyrinths of cuttings, icons, and symbols of mass society where the installations on both walls and the floor appear as a kind of "post-media ruin." But they are not the ruins of history that Walter Benjamin loved to represent, captured by the adverse fate of Paul Klee's *Angelus Novus*. Rather, they are tiles that regain new life in the fitting together of astonishing puzzles that assemble and disassemble as if in a never-ending game—one that children love, but that also attracts adults who love the risk of chance and the multiple variables of the unfinished. Indeed, "Ctrl+Z"—Matteo Costanzo is keen to stress—"is not just a pre-established command, but an act of *r-esistenza* against the rigidity of the finished work and against dominant ideologies. It's an open dialogue between museum conservation and the constant, fluid loss of contemporary information. It is an invitation to consider art as an open process, where error is not a limit, but a possibility, and at the same time an invitation to experience the museum in a less passive and more playful way, rediscovering the playing and curiosity typical of a child."

This is a poetics in line with a deep philosophy that rejects transparency, the impertinent gaze from which Nietzsche, asks to be protected: "Give me a mask, please, another mask" (*Beyond Good and Evil*, 1886), to hide behind it the secret, the mystery, the cunning, and the game. Yes, precisely the game rediscovered in its enormous creative potential by Huizinga's *Homo Ludens* and which the German philosopher Eugen Fink considers a fundamental and original theme, on a par with concepts like death, love, work, and struggle. With its strategies, the game is not just a marginal activity, but inaugurates a relationship of meaning that opens up a dimension otherwise precluded, allowing one to open up to the other, be it God or the world. Through the game, one can understand appearance as appearance and immerse oneself in the great game of the world, becoming a playmate of the cosmic game and participating in the dance and ring-a-ring-o'-roses of universal existence, accepting the rise and fall of things as part of a larger game. In this sense, Eastern mystics and Greek philosophers readily used the metaphor of playing and dance from the very beginning to express their intuitive experiences of reality. Costanzo seems to interpret the game of images as a cosmic metaphor, as an expression of freedom and creativity, a way of participating in the game of the world, capable of connecting humanity to the whole and revealing the depth of cosmic reality and the destiny of existence in the "dance of life."

In this sense, Matteo Costanzo's works perhaps present the most original update of Robert Rauschenberg's "Combines" and, even more, his "Gluts". After a trip to Houston in the mid-1980s, Rauschenberg, acknowledging the economic devastation of the region in the throes of recession due to an excess in the oil market, collected signage from petrol stations and deteriorated car parts or industrial objects he found scattered across the landscape. He transformed these discarded materials into wall reliefs and free-standing sculptures, focusing attention on the role of the image as an icon of aesthetic redemption in the recycling of the world. At the heart of recycling, our artist works with procedures ranging from image retrieval to AI-generated images, to painterly interventions and deconstructing-rollage techniques, using materials like XPS (extruded polystyrene), liquid plastic, acrylic paint, and paper to emphasise the artificial and synthetic nature of the work, just as the overabundance of visual stimuli in digital society and the information overload we are exposed to daily are artificial and without content.

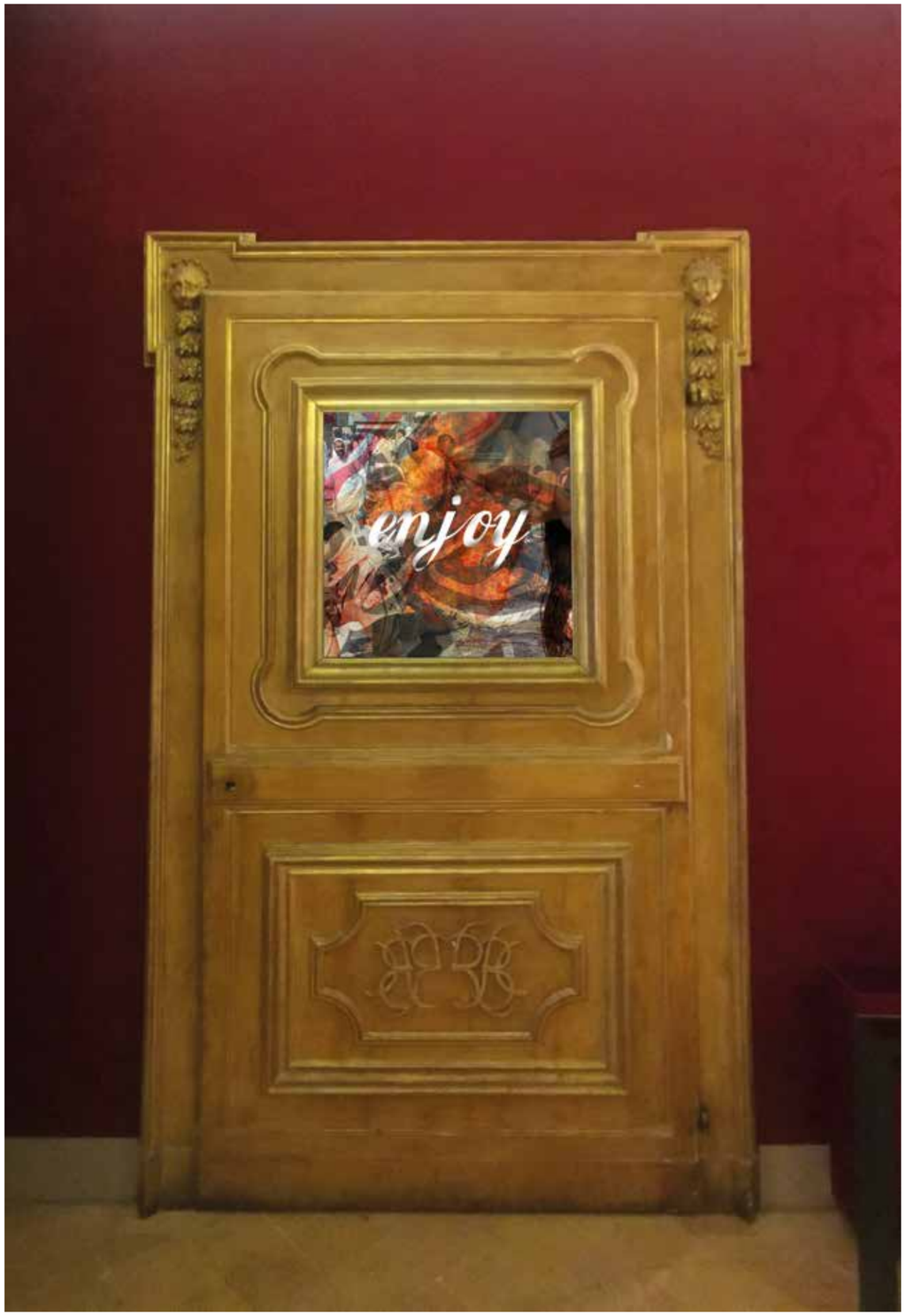
In reality, the key element that links the author's works is their weaving into a virtuous circle. It's the *mise-en-scène* of a refined work crafted with scenic spectacle that gives the dysphoria of our era—the geography of disaster—a history, a narrative woven on the thread of meaning, sewn, deconstructed, and reconstructed with prodigious sticker-painting.
Thus, the dizzying game of the world is sublimated into poetry, elegy, and even a shared melancholy. It encloses and transforms plastic scraps into refined and flamboyant *cloisonné*, into works that are slick and glossy and demand attention, like the impeccable but provocative ones of *Gilbert & George*, who are ready to challenge the conventions of the elite and bourgeois society, to explore in depth the complex vortices of the human condition. In fact, the artist warns that the centre of the work is often dominated by a symbolic eye that recalls the concept of surveillance and hyper-visibility, suggesting a reflection on the condition of the contemporary spectator, who would be trapped in a constantly evolving network of images if they hadn't been amply warned that it's all a game: the game of the world.
In this context, even war, from its ritual origins, belonged to the sacred realm of the game, with its prescriptive rules that recommended an "ethical level" so there would be enough space for the dispute to be resolved in peace, which mere violence, on the other hand, inexorably destroys, irrevocably cutting the thread woven by civilisation since the dawn of time.

By meticulously and patiently recovering images and putting them into play, Matteo Costanzo is, in reality, preparing himself and us to come to terms with a new and unusual status of images.
He exposes us to their gaze, in a kind of Countervisuality and Pictorial Turn, as he himself states, inaugurating in the reality of the work the season foretold by the most discerning theorists of Visual Studies, according to whom the image becomes an active entity, generative of new content and capable of posing questions and opening new meanings.
It's a very original way of picking up the interrupted thread of Warburg's research with a fabric of images in motion and transformation to focus on the re-signification of fragments of the world as stages and milestones in the historical becoming of a wandering and aimless humanity that, step by step, is learning to come to terms with the immense, unavoidable responsibility of its infinite finitude.



OPERE
WORKS

enjoy


enjoy

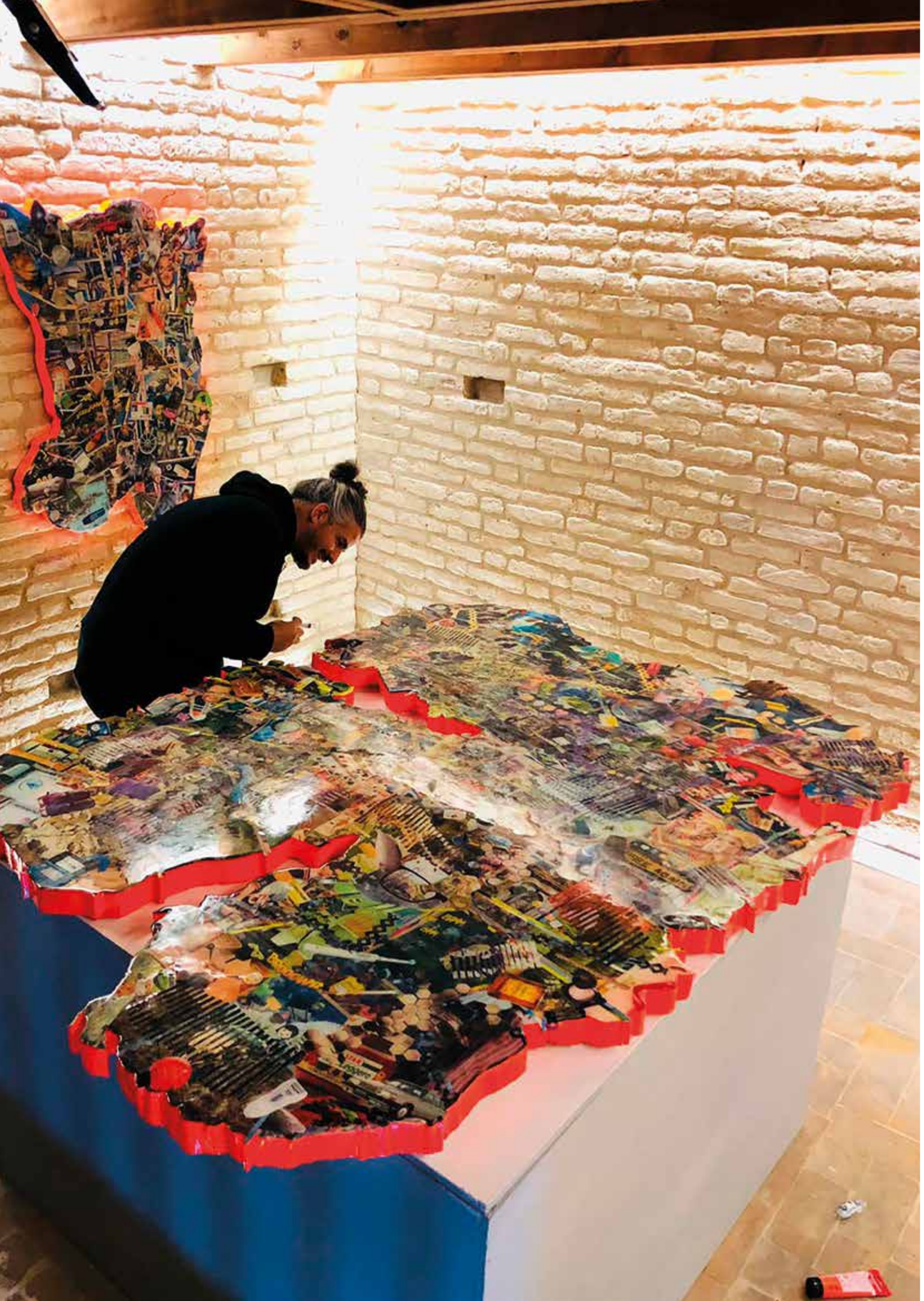
EXIST

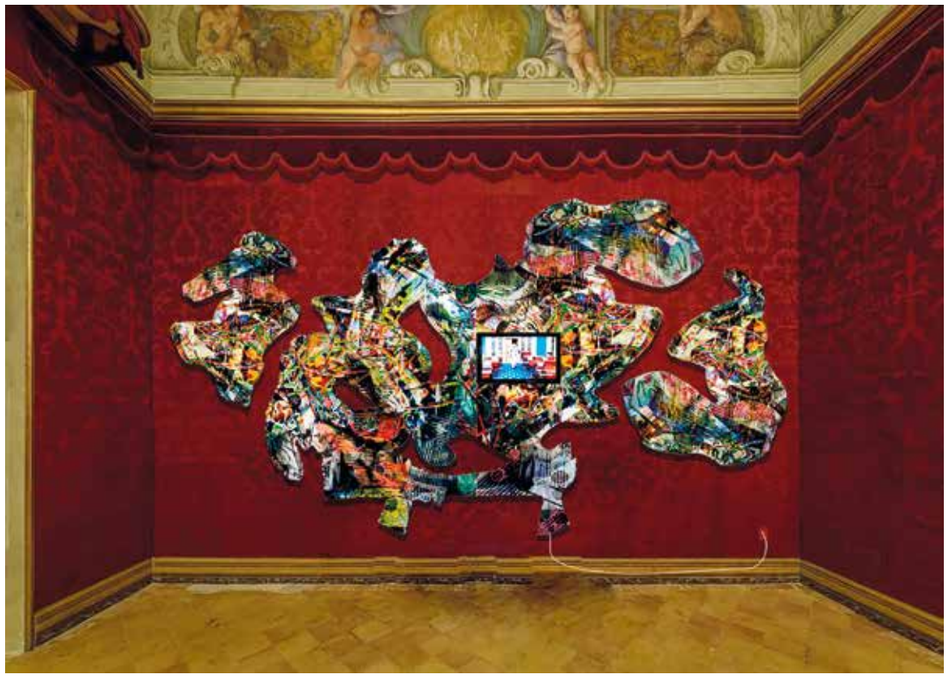
Ghada Sasa
PhD(c)

Jodeine

浩國蔬菜

EXIST



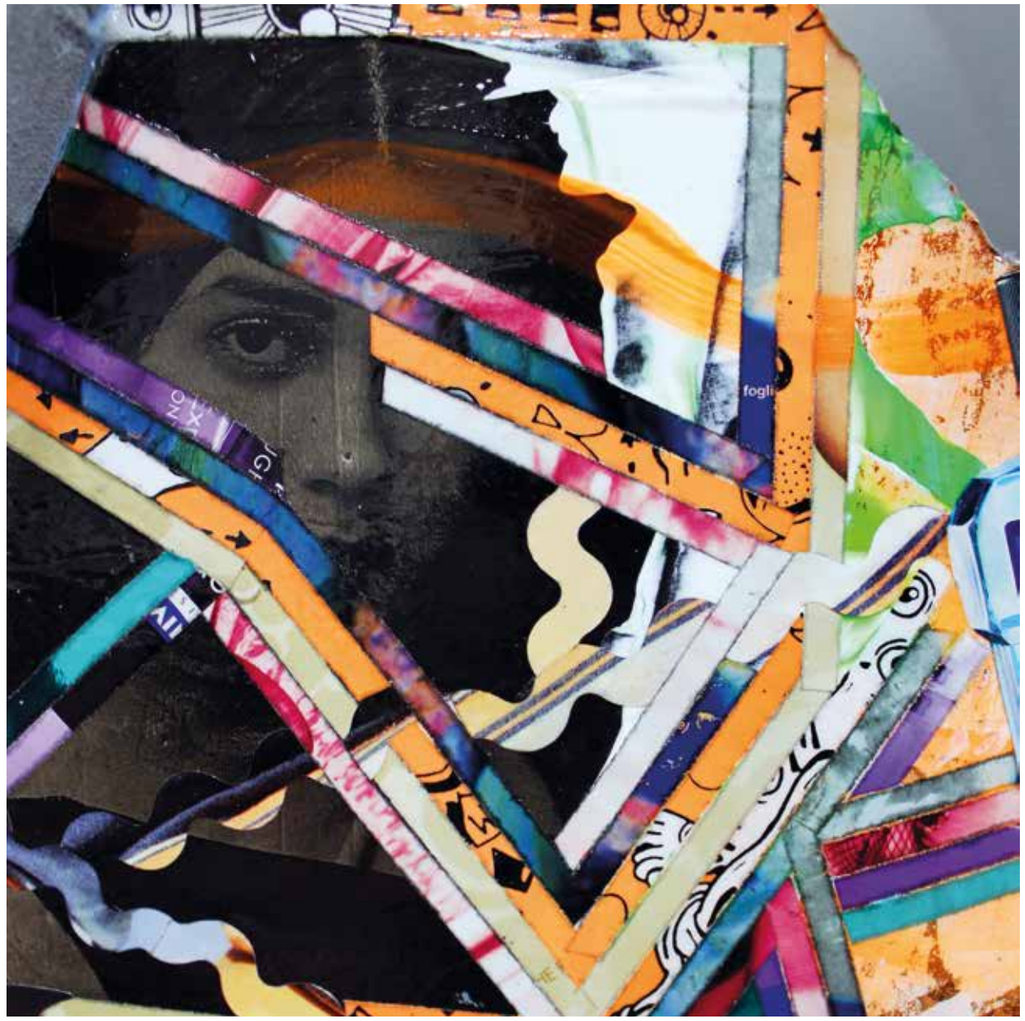


The problem

DAKKAR
Laroche
MANTA
monge

THWAM
POW
WHROOM
SMOOSH
VIRUS

POW



DeLonghi
ZAM
PRADA

In dialogo

Maria Letizia Paiato e Matteo Costanzo

Poche parole ma essenziali per introdurre il lettore nel complesso lavoro di Matteo Costanzo. La parola “complesso” si sposa bene con la sua opera che, nel sovraffollamento di immagini, forme e figure, in quel suo comporsi di più parti o elementi, sviluppa diversi significati, solo apparentemente facili da capire per via della natura particolarmente estetica. Come da lui stesso dichiarato, il suo lavoro segue e si affida ad una delle riflessioni più articolate sulla natura delle immagini e sul loro potere, a quella di W. J. T. Mitchell sul *Pictorial Turn* dove i cosiddetti “media visuali”, intesi come una miscela di elementi sensoriali e semiotici (mixed), risultano essere una combinazione di suono e vista, testo e immagine. Sicché per l’artista le immagini non sono mai semplici oggetti da guardare, ma entità attive, capaci di porre domande e generare attrito, poiché la visione stessa non è mai puramente visuale, richiedendo una coordinazione di impressioni ottiche e tattili capaci di influenzare il comportamento degli individui. L’idea che si “svolta” in direzione dell’immagine (pictorial) è ben rappresentata nel lavoro di Matteo Costanzo. Le sue opere, infatti, sono propriamente figure del pensiero connesse ai movimenti sociali, politici ed estetici che, nel rappresentare quell’ansia di “nuovo dominio” dell’immagine, rielaborano, fra paradosso e artificio, nuove narrazioni. Conversando con Matteo abbiamo approfondito il suo percorso, dalla formazione alla professione, il senso che hanno per lui le immagini in quanto potenti strumenti di conoscenza e interpretazione, la sua relazione con lo spazio della storia rappresentato da Palazzo Buonaccorsi che ospita il suo lavoro per il Premio Pannaggi.

MARIA LETIZIA PAIATO. Puoi raccontarci in breve qual è stato il tuo primo approccio al mondo dell’arte. Guardando ad esempio alla serie del 2023 *#statement*, il punto di partenza è l’emblematica domanda che fai a te stesso: “Perché sei un artista?”. Te lo chiedo anche io.

MATTEO COSTANZO. Si è artista. Ma è questione fisiologica. Non è facile diventare ciò che si è, trovare una misura così profonda. In finale non si è nemmeno quello. Solo un filtro.
Nella serie di dispositivi *#statement* mi lascio attraversare da figure che condividono la stessa fatalità. Ecco quindi scorrere: Ken Saro Wiwa e Carlo Giuliani, Tsutomu Yamaguchi e Samia Yusuf Omar. Le loro vite uniche ed enigmatiche divengono un tentativo di risposta alla domanda, senza possibilità di esaurirla.
I dispositivi nascono da un processo che sublima diversi stadi: reperimento d’immagini, generazione di immagini con AI, interventi pittorici e tecniche di *deconstructing-rollage*. Il risultato sono degli autoritratti. Il primo approccio è stato circa a nove anni di vita, grazie a una televisione che accendevamo poco. Avevo già poca voglia di dormire e una miriade di domande. Sono da sempre persuaso da un’assenza di speranza, un rifiuto del limite e un’insoddisfazione cosciente. Una sera, al *Maurizio Costanzo Show*, mi spaccò il cervello Carmelo Bene con *Uno contro tutti*. Mi infatuai della possibilità di essere lui. Come comprende infatti solo chi sa di non sapere, bisogna essere Carmelo Bene non si può essere *come* lui. Direi che questo episodio è quello decisivo; nessuno più di Carmelo Bene ha favorito la possibilità che io potessi accettare la *mia* natura.

Sinteticamente, ogni artista rispettabile si realizza in una pura negazione.

PAIATO. Campo di ricerca più del mondo angloamericano che del nostro, i *Visual Studies* ora anche in Italia si sono ricavati un autorevole posto accademico. Come hai incrociato queste teorie? Quando hai capito che il tuo lavoro era intriso di cultura visuale? o la cultura visuale ha intercettato te?

COSTANZO. Alcuni testi annoverati in questo ambito mi intercettarono da giovanissimo. L'uomo è una specie visiva non solo perché vede, ma perché vive dentro ciò che vede, viene visto, si pensa come visibile. Viviamo immersi in un'ecologia dell'immagine. Da un certo punto dell'evoluzione in poi, non è più importante chiederci cosa rappresenti un'immagine. Bisogna chiederci: cosa vuole da noi. La *controvisualità*, di Mirzoeff, e il *Pictorial Turn* di Mitchell mi abitano da tempo. Il primo per vedere altrimenti, per rompere l'automatismo dello sguardo coloniale, patriarcale, capitalista. Un invito a disimparare a guardare come ci hanno insegnato. Il secondo segna una trasformazione nel modo in cui pensiamo il sapere, la comunicazione, il potere. Con Mitchell, le immagini non sono più solo supporti ma agenti che partecipano attivamente alla costruzione della realtà sociale e politica. Sono questioni centrali della ricerca i concetti di selvaggio e fallimento. Il concetto di "selvaggio" su cui mi interrogo è quello nei testi di Jack Halberstam: il *queer*, il mostruoso e le forme di vita non normate. La nozione di *wildness* o *wild* in chiave sovversiva, in opposizione alle forme istituzionalizzate di sapere e potere. Il selvaggio ci dice questo: distruggete il mondo in cui abitate. Il fallimento, inteso non come debolezza o mancanza, ma come occasione trasformativa, esistenziale e spirituale è apertura erotica e linguistica verso l'inatteso, forma di diserzione creativa dai codici del successo *eteronormativo* e *neoliberale*. Così, il fallimento diventa metodo e la crisi risorsa. Un'apologia del fallimento che diventa al tempo stesso un'epistemologia della ricerca.

PAIATO. Parliamo un po' dei mezzi espressivi che utilizzi. Da dove prendi le immagini? perché il collage? poi usi sticker e anche video. Raccontaci.

COSTANZO. Sono stato necessitato a selezionare l'arte cosiddetta *generativa* come medium di elezione, nel solco del superamento della figura dell'autore che ha contraddistinto il '900 (ma che aveva i suoi pionieri sul finire del secolo precedente, penso a Mallarmè, e altri ancora prima). Arte generativa non è un *ismo*, non è un movimento. È, per l'appunto, un *modus*. Ho dismesso i talenti e le abilità per lasciare spazio al caos, senza ordinarlo, incanalandolo, facendolo fluire. È così per tutti i processi che ho innescato negli anni. Le immagini per ognuno di essi sono prese dalla *visualità.* In particolare per *deconstructing rollage* da: riviste, pubblicità, web, cataloghi, libri, stampe etc. Il collage permette di annullare il gusto, il piacere, il talento. Anche la scelta non avviene più. Sono solo immagini, tutti possono maneggiarle allo stesso modo. Immergersi nel *maelstrom* visivo e trafugarne dei reperti. Dal 2013 le immagini coinvolte in questo processo vengono passate nella distruggi-documenti per generare dei filamenti o nella *laser-cut* per altrettanti moduli visivi che rompono la superficie già stratificata del collage e che richiamano i *glitch* e i flussi di dati. Collaborano a titolo caotico ritagli in forma di *sticker* e pittura dai colori sintetici. L'uso di materiali come *XPS* (polistirene estruso) per la base e della plastica liquida come finitura, sottolineano la natura artificiale del dispositivo. Il suo centro visivo è spesso dominato da un occhio simbolico, che richiama il concetto di sorveglianza e *iper-visibilità*, suggerendo una riflessione sulla condizione-spettatore. Le linee che attraversano la composizione ricordano un sistema nervoso o una mappa urbana, accentuano l'interconnessione tra i vari elementi e creano una struttura visiva in uno pseudo-percorso labirintico. Il risultato sono delle rovine/reliquie post-mediali che sfidano il concetto di pittura, per poter poi, chissà quando, tornare a dipingere. Tuttavia, questo sovraccarico visivo non porta a una vera comprensione, ma crea uno scarto: un eccesso che sfugge al controllo. Le installazioni prodotte si concentrano proprio su questo scarto. È un processo di decostruzione e rigenerazione che apre interrogativi, anziché dare risposte. Un'epigenesi visiva che sfida la complessità del nostro tempo. Il risultato di questi esperimenti è una sorta di *Gesamtkunstwerk.*

PAIATO. A un certo punto fra le tue immagini compaiono dei personaggi. C'è Skeletor, l'antagonista della serie He-Man and the Masters of the Universe, poi un omino verde fluorescente che compare nella serie *green-performance*, infine si apprende dell'esistenza di Luciano Massimo Verlatti. Chi sono queste figure, cosa rappresentano per te? ma soprattutto con queste immagini quale *pictorial turn* stai indagando se c'é?

COSTANZO. Oltre la dismissione dell'autore, la comprensione dell'identità come processo e non come *a priori*, ha portato naturalmente alla proliferazione di *alter-ego* in grado di rappresentare diversi significanti all'interno di altri processi come: *self-redemption*, *green-performance* e *hyperlink*.
Self-redemption utilizza Skeletor come epigono dell'artista, concepito per essere il male assoluto nella mente dei suoi creatori è finito per essere la parodia di sé stesso, un cialtrone che brama di entrare nel Castello di Grayskull per apprendere le verità dell'universo, fallendo senza sosta. Ritraendomi nei suoi panni, attivo un doppio processo: un autoritratto e, allo stesso tempo, un tentativo di auto-riscatto. Nel processo di formalizzazione uso materiali come il poliuretano espanso o la resina epossidica, che diventano veri e propri co-protagonisti. Queste sostanze, col loro aspetto spettacolare, finiscono per incarnare l'ideologia dominante: sempre presente, visibile ovunque e proprio per questo invisibile — dove tutto resta impigliato.
La *silhouette* verde che agisce le *green-performance* è una sorta di "antieroe-estetico", la *morphsuit* verde, che nell'ambito degli effetti speciali serve per togliersi di scena, qui viene sovvertita nel suo opposto. Il personaggio conquista il centro della scena, dell'attenzione. Così s'impegna in imprese prometeiche o in apparenza quotidiane, come un novello Sisifo, battendosi contro l'assurdo e cercando di ridare dignità al fallimento.
Motore del processo hyperlink è il divulgatore pseudo-scientifico Luciano Massimo Verlatti, un novello *Zarathustra-hacker* che guida lo spettatore in viaggi sinestetici che affrontano la pedagogia della verità contemporanea. "Ogni società ha il suo regime di verità." Scriveva Michel Foucault, Verlatti potrebbe essere il suo virus. Un collegamento ipertestuale è un rimando da un contenuto digitale a un altro. Navigando in rete, sperimentiamo continuamente questo processo, chiamato *hyperlink*, che non si limita a una formalizzazione estetica, ma attiva un comportamento spontaneo nello spettatore. Una situazione che mette in relazione il modo in cui percepiamo e i media che utilizziamo. Al centro di questo meccanismo c'è una mancanza, un vuoto strutturale che rivela una verità profonda e traumatica: nella realtà manca sempre qualcosa.

PAIATO. Con il Premio Pannaggi entri a Palazzo Buonaccorsi che di immagini è ricchissimo. Verrebbe quasi da dire che siamo sempre stati la società delle immagini. Come si legano le tue alla Storia della città di Macerata?

COSTANZO. Siamo da sempre la specie delle *immagini.* L'immagine viene prima del linguaggio. È il linguaggio originario. Solo l'essere umano costruisce mondi immaginari condivisi. Solo l'essere umano produce immagini, ma non tutte le immagini lo rendono umano. Le immagini che si producono come risultato dei processi che innesco, aspirano all'universalità, possono confrontarsi o armonizzarsi con qualsiasi luogo o non-luogo, tanto più, con uno così connotato e di particolare importanza per la cittadinanza di Macerata come Palazzo Buonaccorsi. Mi premuro di portare al suo interno le istanze della circostanza in cui affrontiamo il mondo, di fornire allo spettatore i dispositivi per fare esperienza dell'*Altro* nella direzione di tornare a essere pubblico. L'arte contemporanea ci permette di guardare al nostro periodo storico dalla prospettiva della sua fine. Un'immagine che sia anti messianica. Il ricevimento del Premio Pannaggi s'inserisce in un percorso iniziato con la vittoria della Biennale dei Giovani Artisti Marchigiani nel 2014 e passato per il conferimento del Premio G. B. Salvi di Sassoferrato (presente tra l'altro nella collezione permanente del museo) nel 2018 e che arriva fino a questo riconoscimento del 2025, a testimonianza di una mai doma sete di sperimentazione e ricerca. Continuo come ho cominciato, per la bellezza del gesto.

In dialogue

Maria Letizia Paiato and Matteo Costanzo

A few, yet essential, words to introduce the reader to the complex work of Matteo Costanzo. The word "complex" suits his art well. In the crowded swirl of images, forms, and figures, and in the way his work is composed of multiple parts or elements, it develops diverse meanings that are only seemingly easy to grasp due to their particularly aesthetic nature. As Costanzo himself has stated, his work follows and is informed by one of the most articulate reflections on the nature and power of images—that of W. J. T. Mitchell's Pictorial Turn. Here, so-called "visual media," understood as a mixture of sensory and semiotic elements, are a combination of sound and sight, text and image. For the artist, images are therefore never simple objects to be looked at, but active entities capable of asking questions and generating friction, as vision itself is never purely visual, requiring a coordination of optical and tactile impressions that can influence individual behaviour. The idea that we are "turning" in the direction of the image (*pictorial*) is well-represented in Matteo Costanzo's work. His pieces are figures of thought connected to social, political, and aesthetic movements that, in representing the anxiety of a "new dominance" of the image, rework new narratives through paradox and artifice. By talking with Matteo, we have delved into his journey from training to profession, the meaning that images hold for him as powerful tools of knowledge and interpretation, and his relationship with the historical space represented by Palazzo Buonaccorsi, which is hosting his work for the Pannaggi Prize.

MARIA LETIZIA PAIATO. Can you briefly tell us about your first approach to the world of art? For example, looking at your 2023 series #statement, the starting point is the emblematic question you ask yourself: "Why are you an artist?" I ask you the same thing.

MATTEO COSTANZO. You are an artist. But it's a physiological matter. It's not easy to become what you are, to find a measure so profound. In the end, you're not even that. Just a filter.
In the #statement series of installations, I let myself be traversed by figures who share the same fatality. This is how Ken Saro Wiwa and Carlo Giuliani, Tsutomu Yamaguchi and Samia Yusuf Omar flow through the work. Their unique and enigmatic lives become an attempt to answer the question, without the possibility of exhausting it.
The installations are born from a process that sublimates various stages: the sourcing of images, the generation of images with AI, painterly interventions, and *deconstructing_rollage* techniques. The result is a series of self-portraits.
My first approach to art was at about nine years old, thanks to a television we rarely turned on. I already had little desire to sleep and a myriad of questions. I have always been persuaded by an absence of hope, a rejection of limits, and a conscious dissatisfaction. One evening, on the *Maurizio Costanzo Show*, Carmelo Bene blew my mind with his "One Against All." I became infatuated with the possibility of being him. As only those who know that they don't know can understand, you must *be* Carmelo Bene; you cannot be *like* him. I would say that this episode was the decisive one; no one more than Carmelo Bene favoured the possibility that I could accept "my" nature. In short, every respectable artist is fulfilled in a pure negation.

PAIATO. A field of research more common in the Anglo-American world than in ours, Vsual Studies have now carved out an authoritative academic place in Italy as well. How did you come across these theories? When did you realise that your work was steeped in visual culture? Or did visual culture intercept you?

COSTANZO. Some texts in this field intercepted me at a very young age. Humans are a visual species not only because we see, but because we live within what we see, we are seen, and we think of ourselves as visible. We live immersed in an ecology of the image. From a certain point in evolution onwards, it is no longer important to ask what an image represents. We must ask: what does it want from us? Nicholas Mirzoeff's *The Visual Culture Reader* and Mitchell's *Pictorial Turn* have been a part of me for a long time. The first is about seeing things differently, about breaking the automatism of the colonial, patriarchal, capitalist gaze. An invitation to unlearn how we've been taught to look. The second marks a transformation in how we think about knowledge, communication, and power. With Mitchell, images are no longer just supports but agents that actively participate in the construction of social and political reality. Central to my research are the concepts of wild and failure. The concept of "*wild*" that I question is the one in Jack Halberstam's texts: the *queer*, the monstrous, and non-normative forms of life. The notion of *wildness* or *wild* in a subversive sense is in opposition to institutionalised forms of knowledge and power. The wild tells us this: destroy the world you inhabit. Failure, understood not as weakness or lack, but as a transformative, existential, and spiritual opportunity, is an erotic and linguistic opening toward the unexpected, a form of creative desertion from the codes of heteronormative and neoliberal success. Thus, failure becomes a method and crisis a resource. An apology for failure that at the same time becomes an epistemology of research.

PAIATO. Let's talk a bit about the expressive media you use. Where do you get your images? Why collage? You also use stickers and even video. Tell us about it.

COSTANZO. I needed to select so-called *generative* art as my chosen medium, in line with the overcoming of the author figure that characterised the 20th century (but which had its pioneers at the end of the previous century—I'm thinking of Mallarmé, and others even earlier). Generative art is not an 'ism', it is not a movement. It is, precisely, a modus. I have dismissed talents and abilities to make room for chaos, not by ordering it, but by channelling it, letting it flow. This is the case for all the processes I have initiated over the years. The images for each of them are taken from visual culture. In particular, for deconstructing rollage, they come from: magazines, advertisements, the web, catalogues, books, prints, etc. Collage allows me to nullify taste, pleasure, and talent. Even choice no longer happens. They are just images; everyone can handle them in the same way. It's about immersing yourself in the visual maelstrom and plundering artefacts from it. Since 2013, the images involved in this process have been passed through a document shredder to generate filaments or through a laser-cutter for an equal number of visual modules that break the already stratified surface of the collage and recall glitches and data streams. Cut-outs in the form of stickers and synthetic-coloured paint collaborate in a chaotic way. The use of materials like XPS (extruded polystyrene) for the base and liquid plastic as a finish underscores the artificial nature of the installation. Its visual centre is often dominated by a symbolic eye, which recalls the concept of surveillance and hyper-visibility, suggesting a reflection on the viewer's condition.
The lines that cross the composition resemble a nervous system or an urban map, accentuating the interconnection between the various elements and creating a visual structure within a labyrinthine pseudo-path.
The result is a series of post-media ruins/relics that challenge the concept of painting, so that maybe, one day, I can go back to painting.
However, this visual overload does not lead to true understanding but creates a gap: an excess that escapes control. The works produced focus precisely on this gap. It's a process of deconstruction and regeneration that opens up questions rather than providing answers. A visual epigenesis that challenges the complexity of our time. The result of these experiments in a kind of *Gesamtkunstwerk*.

PAIATO. At a certain point, characters appear among your images. There's Skeletor, the antagonist from the series *He-Man and the Masters of the Universe*, then a fluorescent green figure who appears in the *Green-Performance* series, and finally, we learn of the existence of Luciano Massimo Verlatti. Who are these figures? What do they represent for you? And above all, with these images, what kind of pictorial turn are you investigating, if any?

COSTANZO. Beyond the dismissal of the author, the understanding of identity as a process and not as an *a priori* has naturally led to the proliferation of alter-egos capable of representing different signifiers within other processes like self-redemption, green_performance, and hyperlink.
Self-redemption uses Skeletor as the artist's epigone. Conceived as absolute evil in the minds of his creators, he ended up being a parody of himself, a charlatan who yearns to enter Castle *Grayskull* to learn the truths of the universe, failing non-stop.
By portraying myself in his shoes, I activate a double process: a self-portrait and, at the same time, an attempt at self-redemption. In the formalisation process, I use materials like expanded polyurethane or epoxy resin, which become true co-protagonists. These substances, with their spectacular appearance, end up embodying the dominant ideology: always present, visible everywhere, and for that very reason, invisible — where everything gets tangled up.
The green silhouette that carries out the green_performances is a kind of "aesthetic anti-hero." The green morphsuit, which in the context of special effects is used to take a person out of the scene, is here subverted into its opposite. The character takes the centre of the stage and our attention. Thus, he engages in Promethean or apparently everyday undertakings, like a modern Sisyphus, fighting against the absurd and seeking to restore dignity to failure.
The engine of the hyperlink process is the pseudo-scientific populariser Luciano Massimo Verlatti, a new Zarathustra-hacker who guides the viewer on synaesthetic journeys that address the pedagogy of contemporary truth. "Every society has its own regime of truth," wrote Michel Foucault.
Verlatti could be his virus. A hyperlink is a reference from one digital content to another. By surfing the net, we constantly experience this process, called hyperlink, which is not limited to an aesthetic formalisation but activates a spontaneous behaviour in the viewer. It's a situation that connects the way we perceive and the media we use.
At the centre of this mechanism is a lack, a structural void that reveals a profound and traumatic truth: something is always missing in reality.

PAIATO. With the Pannaggi Prize, you have entered Palazzo Buonaccorsi, which is very rich in images. One could almost say that we have always been a society of images. How do yours connect to the history of the city of Macerata?

COSTANZO. We have always been the species of images. The image comes before language. It is the original language. Only human beings build shared imaginary worlds. Only human beings produce images, but not all images make them human. The images that are produced as a result of the processes I initiate aspire to universality; they can confront or harmonise with any place or non-place, especially one so connoted and of particular importance to the citizens of Macerata as Palazzo Buonaccorsi.
I am careful to bring into it the circumstances in which we face the world, to provide the viewer with the tools to experience the *Other* in the direction of becoming a public again. Contemporary art allows us to look at our historical period from the perspective of its end.
An image that is anti-messianic. Receiving the Pannaggi Prize is part of a journey that began with winning the Biennale of Young Marche Artists in 2014 and went on to the G.B. Salvi Prize of Sassoferrato (present, among other things, in the museum's permanent collection) in 2018, and which now arrives at this 2025 recognition, testifying to a never-sated thirst for experimentation and research. I continue as I began, for the beauty of the gesture.

Biografia

Matteo Costanzo (Roma, 1985) si è formato nelle Marche diplomandosi all'Istituto statale d'arte "Scuola del libro" di Urbino ed in seguito all'Accademia di Belle Arti della stessa città.
Dal 2013 ha preso parte a diverse mostre collettive, personali e a residenze artistiche su tutto il territorio nazionale. Finalista e vincitore di diversi premi, è stato inserito in numerose pubblicazioni tra cui: "Annuario d'arte italiana 2022", Quadriennale di Roma e "222 artisti emergenti su cui investire", Exibart 2024, ed è stato oggetto di recensioni e articoli su riviste di settore e quotidiani nazionali.
Costanzo agisce tramite tagli e ibridazioni. Miscela elementi di pittura e scultura ai linguaggi digitali dei software e delle intelligenze artificiali. Il lavoro – che prende forma in oggetti, performance, installazioni – è caratterizzato dalla notevole quantità e varietà di contenuti visivi, prelevati dai media e poi manipolati, alterati e post prodotti.
Da un punto di vista poetico, affronta un sentimento di sfiducia sociale nei confronti delle immagini e delle narrazioni, che tuttavia sublima nella bellezza del gesto.

Biography

Matteo Costanzo (Rome, 1985) trained in the Marche region. He qualified at the "Scuola del libro" State Art Institute in Urbino and subsequently graduated at the Academy of Fine Arts in the same city.
Since 2013, he has participated in numerous group and solo exhibitions and artist residencies across the country and has been a finalist and winner of several awards.
His work has been featured in numerous publications, including the *Annuario d'arte italiana 2022*, the *Quadriennale di Roma*, and *222 artisti emergenti su cui investire* (*222 Emerging Artists to Invest In*), *Exibart 2024*. He has also been the subject of reviews and articles in trade magazines and national newspapers.
Costanzo works with cuts and hybridisation. He blends elements of painting and sculpture with the digital languages of software and artificial intelligence. His work – which takes shape in objects, performances, and installations – is characterised by the notable quantity and variety of visual content, which he sources from media before manipulating, altering, and post-producing it. From a poetic perspective, he addresses a feeling of social distrust towards images and narratives, which, however, he sublimates in the beauty of the gesture.

Premi e segnalazioni
Awards and recommendations

2025
Winner Premio Pannaggi VIII edizione.
Finalist Prisma Art Prize 13th edition.

2023
Finalist Combat Prize 14°edition.

2020
Finalist Premio Francesco Fabbri per le arti contemporanee.
Winner G.B. Salvi 68° edizione.

2018
Finalist Arteam.

2017
Finalist Premio Nazionale delle Arti XII.

2016
Finalist Eneganart 2016.

2015
Finalist Premio Marina di Ravenna.

2014
Winner Biennale Giovani Artisti Marchigiani.

Mostre personali selezionate
Selected solo shows

2025
Sala d'attesa, a cura di Niccolò Giacomazzi, Musei Civici, Pesaro.
American Drumpf, a cura di Barbara Caterbetti, Paviart, Pavia e TOMAV, Moresco (FM).

2024
[svuotare il mare], BeArt 2024 stand 43 Tomav - Giusti Contemporary Art, Pavia.

2023
Sitcom a cura di Gabriele Tosi, Sondare l'Altrove, Pesaro.

2022
Nessuno è padre ad un altro, a cura di Lorenzo Madaro, TOMAV, Moresco (FM).

2021
La Maschera del Destino, testi di Letizia Mari, Spaziosei, Pescara.

2014
Human Archive, a cura di Catia Monacelli, Chiesa di S. Francesco, Gualdo Tadino (PG).

Mostre collettive selezionate
Selected group shows

2025
Per via del tutto eccezionale, a cura di Antonello Tolve, Fondazione Filiberto e Bianca Menna, Roma 2025.
Storie di Provinca di Pesaro e Urbino 3, a cura di Davide Mancini Zanchi, Spazio Torrso, Pesaro.

2024
Collettivona Viadellafucina16, a cura di Kaninchen-Haus, Borealis Art Space, Torino.
Lezioni di Resistenza, a cura di Spazio Y & Off1c1na, Quadraro, Roma.
I sibburchi, a cura di Polka Puttana & Eresie Pellegrine, Chiesetta degli studenti, Lecce.

2023
Senso luogo Senso tempo, a cura di by Francescro Buonerba and OMAR, Alberobello.
Terrazza due mondi, a cura di Add-art gallery e CentroArteTrebisonda, Spoleto.
Combat Prize 2023 XIV, Museo Giovanni Fattori, Livorno.
Riportando tutto a casa, a cura di Lorenzo Madaro, progetto di Contemporary Cluster, Museo delle Navi Romane, Nemi (RM).
"Presenti!", a cura di Maurizio Coccia, Ugo Piccioni e Mara Predicatori, Palazzo Lucarini Contemporary, Trevi (PG).
Tra Luci ed Ombre - Tracce di vita dal Carcere, a cura di Stefano Papetti e Aurora Alberti, Forte Malatesta, Ascoli Piceno.

2022
OMAR al trullo, a cura di MI X TA, Francavilla Fontana (BR).
Tales from the inside_out: Wander the edge, a cura di Co_Atto collective, Stazione Porta Garibaldi, Milano.
OMAR da Mauro, a cura di OMAR, text by Elisa Cescon Tedesco, Roma.
Can we still fell something?, a cura di Eleonora Villa, Officine Brandimarte, Ascoli Piceno.
Abbiamo seminato erba tra le pietre, a cura di Marta Orsola Sironi, Galleria Biffi, Piacenza.

2021
Existence is co-existance-MOCAfeast, a cura di Antonello Tolve, Monsano (AN)
Premio Francesco Fabbri, a cura di Carlo Sala, Villa Brandolini, Pieve di Soligo (TR)
RAMO 0.6, a cura di Giuliana Benassi, Hotel Royal, Giulianova (TE).

2020
Casamatta, a cura di collective Re-public, testi di Marta Orsola Sironi, Bastione Sangallo, Fano.
Il cuore dell'arte per i comuni delle Marche, a cura di Stefano Verri, Consorzio Loretello (AN).
Anteprima, a cura di Nikla Cingolani, TOMAV, Moresco (FM).
Saremo in pochi-VIAFARINI, a cura di Giulio Verago, Milano.

2019
Group Show, a cura di Brice Coniglio, viadellafucina16 Condominio Museo, Torino.
Manabamàte, a cura di Giacinto di Pietrantonio, Bocs_art, Cosenza.
Global Education-Welcome to Venice, a cura di Giuseppe Stampone & collective Handle with care, Venezia.

2018
Premio G.B. Salvi 68^edizione, a cura di Riccardo Tonti Bandini, Palazzo della Pretura, Sassoferrato (AN).
Display 2.0, a cura di Annalisa Ferraro, O'Vascio Gallery, Somma Vesuviana (NA).
Arteam 2018, a cura di Matteo Galbiati, Fondazione Dino Zolì, Forlì.

2017
Premio Nazionale delle Arti XII, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino.
In/stabile, a cura di Angelo Capasso, ABA, Urbino.
Marche allo stato dell'Arte, a cura di Massimo Vitangeli, Museo Diocesano, Ancona.
Baseopen #03 Game Over, BASE- progetti per l'arte, Firenze, a cura di Paolo Parisi.

2016/2013
Cambiamenti-Eneganart, a cura di Ileana Mayol, Palazzo Bastogi, Firenze.
Appia Antica Art Project, a cura di Maila Buglioni, Roma.
OS1_Operative System 1_Nutrimentum, a cura di Umberto Palestini, Orto dell'Abbondanza, Urbino.
Biennale dei giovani artisti marchigiani, a cura di Manuela Cerolini, Pinacoteca San Francesco, Civitanova Marche.
A Space Odissey, a cura di Giulia Gioacchini, Museo Arnaldo Pomodoro, Pietrarubbia (PU).

Residenze
Artistic residence

2025
Cammino Contemporaneo 2°edizione, Castelnuovo di Farfa (RI), a cura di Mattia Urso.

2021
RAMO 0.6 Ritratto a Mano, Giulianova, a cura di Giuliana Benassi, Giuseppe Pietroniro e Francesco Arena.

2020
VIR Viafarini-in-residence, DOCVA, Milano, a cura di Giulio Verago.
Sciame_Project residenza online, a cura di Raffaella Ferraro.

2019
BoCs Art – Residenze Artistiche, Cosenza, a cura di Giacinto di Pietrantonio.

Finito di stampare nel mese di novembre 2025 presso Tecnostampa srl, Recanati (MC)
Printing completed November 2025 at Tecnostampa srl Recanati (MC)

ISBN 978-88-97374-89-3

9 788897 374893

euro 20