



M A T T E O C O S T A N Z O

S T A T E M E N T

Il percorso estetico di Matteo Costanzo nasce da un processo ossessivo di ricerca, selezione e accumulo. Il suo metodo si basa su tagli, accostamenti e ibridazioni, mescolando pittura e scultura con strumenti digitali, software e intelligenze artificiali. Il risultato prende forma in dispositivi, performance, installazioni, costruiti a partire da una grande varietà di immagini tratte dai media, poi manipolate e trasformate. Seguendo la riflessione di W. J. T. Mitchell sul pictorial turn, Costanzo non usa le immagini come oggetti da guardare, ma come entità attive, capaci di porre domande e generare attrito. Nei suoi lavori, le immagini diventano corpi ambigui: tra documento e simulacro, tra materia e codice. In un'epoca di sfiducia verso le narrazioni visive, Costanzo non cerca di rappresentare il reale, ma lo rielabora in forme volutamente paradossali, artificiali e instabili. Sono le stesse immagini, ibridate e stratificate, a interrogare chi le osserva. Il suo lavoro non mira a risposte o certezze, ma a tenere aperta la domanda. L'opera non è un fine, ma un mezzo per non restare immobili. In questo processo, il fallimento diventa metodo e la crisi una risorsa. Le immagini non vengono controllate, ma coinvolte: partecipano attivamente a questa continua ricerca, fatta di errori, deviazioni e nuove possibilità.

Matteo Costanzo's artistic practice is driven by an obsessive process of research, selection, and accumulation. His method relies on cuts, juxtapositions, and hybridizations, blending painting and sculpture with digital tools, software, and artificial intelligence. The results take shape as devices, performances, installations, and environments, built from a vast array of media-sourced images that are manipulated and transformed. Inspired by W. J. T. Mitchell's pictorial turn, Costanzo treats images not as objects to be observed, but as active agents capable of raising questions and generating tension. In his work, images become ambiguous bodies—somewhere between document and simulacrum, between matter and code. In a time of widespread mistrust toward visual narratives, Costanzo doesn't aim to represent reality, but to rework it into deliberately mediated, paradoxical, and unstable forms. The images themselves—hybridized, layered, and unsettled—are what challenge the viewer. His work doesn't seek answers or fixed meanings, but keeps the question open. The artwork is not an end goal, but a way to avoid paralysis. In this process, failure becomes a method, and crisis a generative force. Images aren't tamed—they become active participants in a process shaped by error, detour, and new possibilities.



[link video](#)



[link video](#)

glitch painting #04 [global warming]
2018/2020
polystyrene, acrylic, epoxy resin
approximately 125x125cm



D E C O N S T R U C T I N G _ R O L L A G E

Partendo da un'appropriazione casuale delle immagini, trasformate attraverso il rapporto generativo con le macchine (come distruggidocumenti, laser cut, ecc.) e tra la macchina e il pensiero (come nel rollage), il lavoro apre a possibilità nuove, dissonanze, rotture. Il taglio diventa un trauma del linguaggio, segno della sua incapacità di spiegarsi entro schemi binari. L'obiettivo è cercare un'alternativa, un approccio differenziale.

Starting from the casual appropriation of images—transformed through a generative relationship with machines (such as shredders, laser cuts, etc.) and between machine and thought (as in rollage)—the work opens up to new possibilities, dissonances, and ruptures. The cut becomes a trauma of language, a sign of its inability to express itself within binary frameworks. The aim is to seek an alternative, a differential approach.

sticker_painting #03 [global warming]
2020
magazines, epoxy resin, polystyrene, acrylic
approximately 175x155cm



sticker_painting #04 [global warming]
2021-2022
XPS, liquid plastic, acrylic, paper, epoxy resin
approximately 185x155cm



sticker_painting #011 [global warming]
2024-2025
XPS,liquid plastic,acrylic,paper, plasticizer
approximately 153x107cm



Matteo Costanzo utilizza il distruggidocumenti nel tentativo di eliminare ogni spazio di relazione tra l'immagine e la sua materia, tra il significato iconografico e la sua matrice, riproponendo liquido e primigenio l'universo semantico della rappresentazione. I fili di carta fluidi si riprogettano secondo nuove strategie estetiche date dall'interruzione fisiologica della durata, foratamente ridotti ad atomi della creazione, producono un glitch analogico nel tempo e nella storia reale di un micro-paese, dove il lento scorrere del tempo ha edificato un guscio in cui si preserva una cultura estranea e inusuale alle strutture mainstream dominanti. [...] Una metodologia delicata e sensibile che non invade, ma semplicemente include.

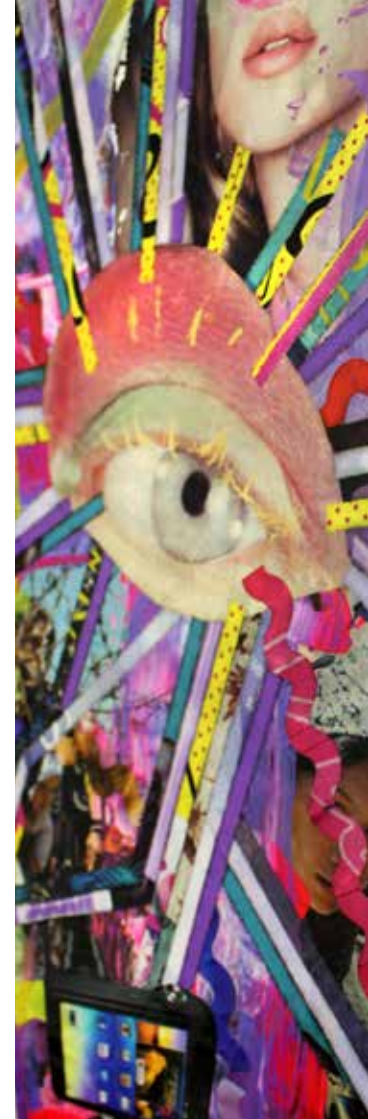
Andrea Nacciarriti, artista

Matteo Costanzo uses the paper shredder in an attempt to eliminate any relational space between the image and its material, between the iconographic meaning and its matrix, recreating the semantic universe of representation in a fluid and primordial form. The fluid paper strips are redesigned according to new aesthetic strategies resulting from the physiological interruption of duration, forcibly reduced to the atoms of creation, producing an analog glitch in the time and real history of a micro-nation, where the slow passage of time has built a shell that preserves a culture foreign and unusual to the dominant mainstream structures. [...] A delicate and sensitive methodology that does not invade, but simply includes.

Andrea Nacciarriti, artist



sticker_painting #010 [global warming]
2023-2025
XPS, liquid plastic, acrylic, paper, plasticizer
approximately 130x80cm





studies
mixed media on paper and forex variable dimensions



S T A T E M E N T

Nel contesto artistico, con artist statement si intende un testo in cui l'artista riflette sul proprio lavoro. La serie #statement parte da una domanda più profonda: "Perché sei un artista?". Per rispondere, seleziono figure emblematiche la cui storia personale incarna un enigma irrisolto, l'unica possibile risposta a questa domanda. Le opere nascono da un processo articolato che attraversa diversi stadi: generazione di immagini con intelligenza artificiale (Midjourney), interventi pittorici manuali e tecniche di deconstructing_rollage.

In the art world, an artist statement is a text where artists reflect on their own practice. The #statement series starts from a deeper question: "Why are you an artist?" To explore this, I select emblematic figures whose personal stories embody an unresolved enigma — the only possible answer to that question. The works are created through a layered process involving image generation with AI (Midjourney), manual painting interventions, and deconstructing_rollage techniques.



#statement #03 [Ken Saro-Wiwa]
2023
mixed media on forex
67x50cm



#statement #04 [Tsutomu Yamaguchi]
2023
mixed media on forex
67x50cm

I collage, attraverso il segno e l'immagine, descrivono come il desiderio di connettere elementi distanti generi una celebrazione del reale che coincide con una perdita di contesto e di senso. Costruiti a partire da una figura storica importante e dalla particolare biografia (come il poeta, scrittore e attivista nigeriano Ken Saro - Wiwa o come Tsutomu Yamaguchi, ingegnere giapponese sopravvissuto alle due esplosioni di Hiroshima e Nagasaki), i collage prevedono diversi passaggi tecnici. Il fondale è realizzato facendo reagire il programma di intelligenza artificiale alle immagini del personaggio. Seguono interventi pittorici e operazioni di collage materico dove Costanzo utilizza frammenti di rivistecartacee contemporanee e strisce di carte colorate provenienti da una distruzione di documenti. La capacità umana di generare connessioni si misura con quella della macchina, ponendo il visivo in una prospettiva autofagica. L'abbondanza dell'immagine informativa sposa la sintesi delle emozioni, generando un'unica soluzione alcolica e assuefante capace di animare sentimenti individuali e collettivi come l'orgoglio, la responsabilità, la rabbia repressa e il senso di fallimento.

dal testo di SITCOM di Gabriele Tosi



#statement #02 [Samia Yusuf Omar]

2023

mixed media on forex

140x96cm



“[...] Matteo Costanzo, che con #statement 02 [Samia Yusuf Omar] (2023 140x96 cm mixed media su forex) , un tributo all’olimpionica somala morta cercando di attraversare il Mediterraneo dalla Libia, ci mostra un altro aspetto della percezione individuale del tempo: la fascinazione per il fallimento e per la sconfitta che diventa fretta, estetica ed estatica, una spinta a non fermarsi per raggiungere una più profonda consapevolezza di sé.”

dal testo di Senso Luogo Senso Tempo a cura di Francesco Buonerba

CARMELOBENEDICEBISOGNAESSEREDEICAPOLAVORI

Il video è un cut-up di spot pubblicitari in found footage che ripetono la frase di Carmelo Bene: “Bisogna essere dei capolavori”. Tra gli slogan emerge la figura di Bene, che rompe il senso per riportare l'attenzione al puro suono. La frase si ricompone al centro del caos, per poi frantumarsi di nuovo. Lo slogan diventa mantra, un atto linguistico che trasforma la comunicazione in un dialogo interno tra Bene e il pubblico.

The video is a cut-up of advertising spots using found footage, repeating Carmelo Bene's phrase: “One must be a masterpiece.” Amid the slogans, Bene's figure emerges, breaking meaning to shift focus back to pure sound. The phrase reassembles at the center of the chaos, only to shatter again. The slogan becomes a mantra—a linguistic act that transforms communication into an internal dialogue between Bene and the audience.

NOT_ACT // NON ATTI

Questa serie di dispositivi blocca un'azione nel momento esatto in cui accade, trasformandola in un loop video infinito. In questo modo ne cancella lo scopo originale, ma al tempo stesso ne libera la forza simbolica e il significato. Il video smette di raccontare una storia lineare e diventa spazio di ambiguità, aperto al dubbio e a molteplici interpretazioni.

This series of devices interrupt the reproduction of an act at the instant of its occurrence to fit it into an eternal video loop, nullifying its purpose, but at the same time releasing its significant power, its symbolic significance and significant value. The video loses its narrative purpose to open itself to doubt and to polysemy.



[link video](#)

CARMELOBENEDICEBISOGNAESSEREDEICAPOLAVORI

2016 video loop (2:25min)



not_act #01 [punishment]



not_act #04 [Edward Colston]



not_act #03 [Julian Assange]



not_act #05 [Capitol Hill]

FRAMES OF IDEOLOGY

Frames of ideology è un processo generativo attraverso un programma-interfaccia. Il programma è collegato a tre cartelle (PORN-DEAD-ADS) nelle quali raccolgo immagini in alta definizione prelevate dalla rete. Il programma produce un'immagine autarchica ridisponendo e sovrapponendo il materiale all'interno di un formato preselezionato. A questo, viene aggiunto il termine "enjoy", mutuato da Jacques Lacan e dalla pubblicità, in un'atmosfera di taglio dell'immagine precedentemente prodotta dalla macchina. Nei frames of ideology, un immagine di morte, un immagine pornografica e un immagine pubblicitaria sono costrette alla fusione continua, all'ibridazione, in un perpetuo atto di riflessione visiva. Il godimento è costantemente perpetrato e interrotto, un orgasmo incessante senza eiaculazione, un'estasi rinviata e impossibile come l'intento di mostrare la struttura dell'ideologia.

Frames of ideology is a process triggered by an interface. The program is connected to three folders (PORN-DEAD-ADS) in which I collect high definition images taken from the net. The program produces an autarkic image by rearranging and overlaying the material within a pre-selected format. To this, the term "enjoy" is added, borrowed from Jacques Lacan and from advertising, in an atmosphere of cutting the image previously produced by the machine. In the frames of ideology, an image of death, a pornographic image and an advertising image are forced into continuous fusion, into hybridization, in a perpetual act of visual reflection. Enjoyment is constantly perpetrated and interrupted, an incessant orgasm without ejaculation, an ecstasy postponed and impossible like the intent to show the structure of ideology.



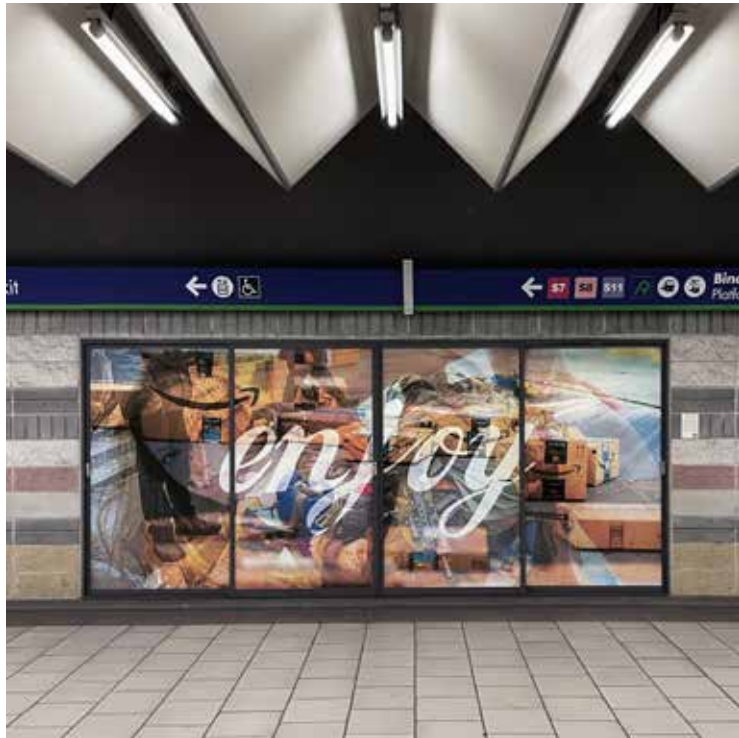
frames of ideology #01
2016



frames of ideology #03
2020



frames of ideology #02
2019



frames of ideology #01 [CO_ATTO]; installation view
2022
geneting,window stickers
site specific dimensions



frames of ideology #02 [CO_ATTO]; installation view
2022
geneting,window stickers
site specific dimensions



S E L F _ R E D E M P T I O N

Ritraendomi nei panni di Skeletor, l'antagonista della serie He-Man and the Masters of the Universe, attivo un doppio processo: un autoritratto e, allo stesso tempo, un tentativo di auto-riscatto. Skeletor è un villain grottesco e teatrale. Nato per incarnare il male assoluto (il suo disegnatore si ispirò a un'esperienza traumatica vissuta da bambino), finisce però per diventare una caricatura: la goffa nemesi di un eroe stereotipato, simbolo dell'ideale maschile occidentale standardizzato. In Skeletor convivono due anime in contrasto, che si ricongiungono nella sua ossessione: entrare nel Castello di Grayskull, luogo che custodisce le verità dell'universo. Un desiderio che lo rende, paradossalmente, una perfetta metafora dell'artista contemporaneo. Nel processo creativo 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.

By portraying myself as Skeletor, the antagonist from He-Man and the Masters of the Universe, I trigger a dual process: a self-portrait and a form of self-redemption. Skeletor is a grotesque, theatrical villain. Created to embody pure evil (his designer drew inspiration from a real childhood trauma), he ends up as a farcical, clumsy nemesis to a stereotypical hero—an icon of the average, Western, mass-produced ideal. Skeletor's conflicting sides come together in his obsession: entering Castle Grayskull, the place that holds the secrets of the universe. This makes him, paradoxically, an ideal metaphor for the contemporary artist. In this process, I use materials like expanding foam and epoxy resin, which take on a co-leading role. Their spectacular appearance turns them into a reflection of ideology—constantly visible, and therefore invisible—where everything becomes entangled.

self_redemption room #01 (viafarini)
2020, polyurethane foam, toys, enamel spray, acrylic,
video projection, audio loop



r-everse engineering #01 (guardian angel)
2019, found objects, frames of ideology, light box,
spray enamel acrylic

r-everse engineering #02 (slowmo)
2019, found objects, debugged_magazine, plexiglass,
spray enamel acrylic

B O C S _ A R T

"[...] Matteo Costanzo ha usato il motto del personaggio PIXAR Buzz Lightyear come trait d'union per una serie di dispositivi re-ingenerizzati, r-everse engineering, assemblaggi di oggetti trovati in loco a cui ha dato una nuova vita e funzione, in direzione di nuove domande."
Giacinto Di Pietrantonio, critico d'arte e curatore

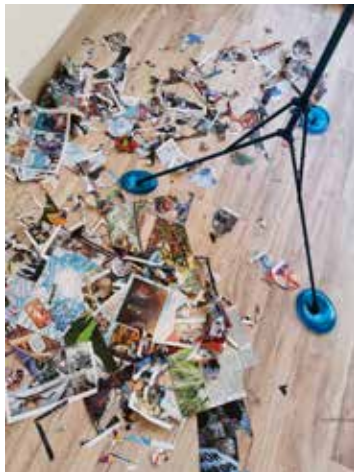
"[...] Matteo Costanzo used the motto of the PIXAR character Buzz Lightyear as a trait d'union for a series of re-generated devices, r-everse engineering, assemblies of objects found on site to which he gave a new life and function, in the direction of new questions."
Giacinto Di Pietrantonio, art critic and curator



r-everse engineering #04 (solid light snake)
2019, found objects, led neon flex, spray enamel acrylic



r-everse engineering #03 (push the button "to infinity and beyond")
2019
found objects, spray enamel acrylic, led neon flex
dimensions variable



r-everse engineering #05 (rett der Übermensch)
2019
found objects, abtr_action comics, spray enamel acrylic
dimensions variable



GREEN _ PERFORMANCE

I dispositivi green_performance sono la traccia di un'atto avvenuto in altro tempo, intrappolata in un loop video che la ripete all'infinito. Il video è ciò che resta di una performance eseguita "alla prima", senza repliche. La morphsuit verde, usata solitamente negli effetti speciali per rendere invisibile chi la indossa, qui viene ribaltata: invece di sparire, diventa protagonista. Ma è un protagonista anonimo, senza volto, senza storia e senza senso preciso. Un antieroe estetico, votato al fallimento e all'accettazione del fallire come forma di resistenza.

The green_performance devices are the trace of an act that took place in another time, trapped in a video loop that repeats it endlessly. The video is what remains of a one-time-only performance, executed "on the first take," with no repetitions. The green morphsuit, typically used in special effects to make the wearer invisible, is here reversed: instead of disappearing, it takes center stage. But it is a faceless, storyless, and meaningless protagonist—an anonymous figure. An aesthetic anti-hero, devoted to failure and to embracing failure as a form of resistance.



green_performance #03
[invisible with the invisibles]
2021, video loop (1:56min)

[link video](#)



green_performance #02
[TikTok]
2021, video loop (1:06min)

[link video](#)



green_performance #04
[chi sceglie la libertà sceglie il deserto]
2022, video loop (6:30min)

[link video](#)



green_performance #01
[give me a hand]
2021, video loop (2:40min)

[link video](#)



green_performance #05 [non solo dio perdona /not only god forgives]
2022, video loop (4:30min)

[link video](#)



green_performance #09 [sono sfiorite le rose / the roses are faded]
2023, video loop (7:25min)

[link video](#)



green_performance #07 [sade escaped / sade evaso]
2023, video loop (15min)

[link video](#)



green_performance #10 [un punto a tempo ne risparmia ottanta / a stitch in time saves eighty]
2024, video loop (16:31min)

[link video](#)



green_performance #06 [svuotare il mare]

2022, video loop (12:32min)

[link video](#)



panorama_Quadriennale di Roma 2022 [studio visit]

<https://quadriennalediroma.org/matteo-costanzo/>

NESSUNO È PADRE AD UN ALTRO

La ricerca di Matteo Costanzo viene continuamente nutrita da contagi che discendono dagli ambiti più disparati della comunicazione della realtà, attraverso la televisione, internet, la carta stampata, di volta in volta meditata e stratificata con lessici espressivi sempre differenti, ma soprattutto formalizzata con linguaggi in grado di generare interrogativi, interazioni e per certi versi anche partecipazione. La trans-medialità infatti gli appartiene intimamente, generando opere, strutture, azioni e più in generale installazioni, capaci di porre questioni che appartengono alla percezione dell'io e dell'altro, al rapporto con ciò che è fuori da noi. Matteo Costanzo è infatti un artista in grado di generare sogni, ma partendo da un discorso stratificato che assorbe porzioni di realtà attraverso un vero e proprio archivio. Anzi, per l'esattezza Costanzo è un archeologo del nostro tempo, trascorre il suo a osservare, a guardarsi attorno, a captare momenti, gesti, visioni e momenti strabilianti della stretta contemporaneità.

dal testo di Lorenzo Madaro, Critico e curatore d'arte

Matteo Costanzo's research is continuously nourished by contagions that descend from the most disparate spheres of communication of reality, through television, the internet, the printed paper, from time to time meditated and stratified with always different expressive lexicons, but above all formalized with languages capable to generate questions, interactions and in some ways even participation. In fact, trans-media belongs intimately to him, generating works, structures, actions and more generally installations, capable of posing questions that belong to the perception of the self and the other, to the relationship with what is outside of us. Matteo Costanzo is in fact an artist capable of generating dreams, but starting from a stratified discourse that absorbs portions of reality through a real archive. Indeed, to be exact, Costanzo is an archaeologist of our time, he spends his time observing, looking around, capturing moments, gestures, visions and amazing moments of close contemporaneity.

text by Lorenzo Madaro Critic and Art Curator





[link video](#)

Vestendo un abito aderente totalmente verde, rendendo invisibile la sua identità, partecipando a una manifestazione di “invisibili” o – in un altro contesto – sostituendosi all’Amleto Beniano o personificando la scena finale della Dolce vita di Fellini con Mastroianni come protagonista, il nostro invisibile eroe compie gesti comuni o appartenenti alla storia del cinema, con la stessa partecipazione, la medesima enfasi, annullando totalmente la separazione tra arte e vita. Lo stesso ha fatto nelle ultimissime settimane con Svuotare il mare, un lavoro complesso andato in scena in un posto sintomatico della storia contemporanea: Lampedusa. Concepito grazie al sostegno di un crowdfunding su Kickstarter. “Durante la performance l’antieroe verde cerca invano di svuotare il mare come un contemporaneo Sisifo, servendosi soltanto della sua fatica e di una bacinella per il bucato da 50 litri. L’atto, assume un valore simbolico, apotropaico e ridicolo, sottolinea non solo l’urgenza e l’immanenza di iniziare a fare qualcosa (qualsiasi cosa) ma allo stesso tempo la sottovalutazione del disastro e l’oscuramento da parte della comunicazione contemporanea”.
dal testo di Lorenzo Madaro

crowdfunding su Kicckstarter:

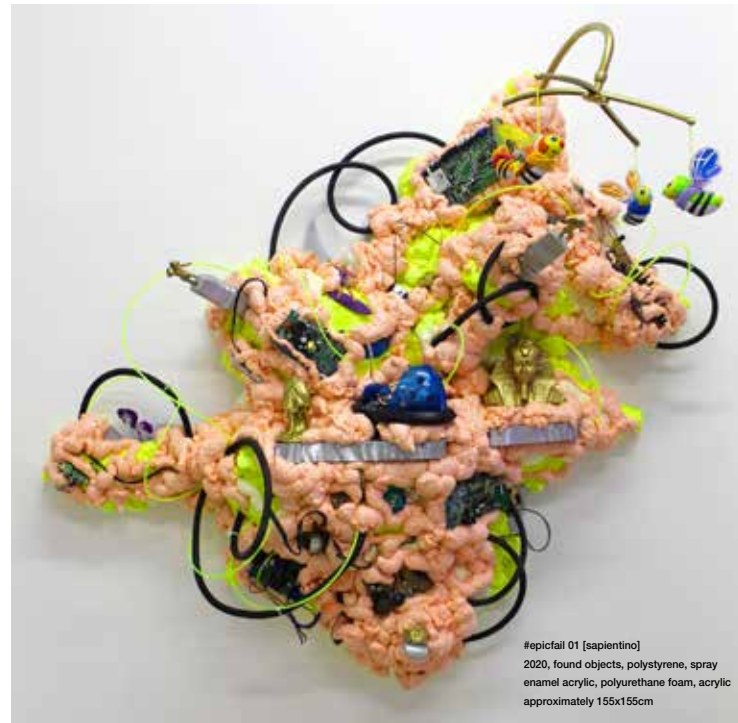
<https://www.kickstarter.com/projects/matteocostanzo/greenperformance-06-svuotare-il-mare>



E P I C F A I L

I dispositivi #epicfail sono tentativi di ibridazione tra i diversi processi generativi, come reverse engineering, deconstructing_rollage, frame of ideology, self_redemption e altri. Prendono forma da un approccio sperimentale e ricombinante. In un contesto in cui la stimolazione visiva è costante e sempre più intensa, il nostro sistema percettivo si adatta, imparando a elaborare e connettere informazioni in modo sempre più rapido. Come ha scritto Nicholas Mirzoeff, la retina elabora miliardi di informazioni al secondo. Tuttavia, questo sovraccarico visivo non porta a una vera comprensione, ma crea uno scarto: un eccesso che sfugge al controllo. #epicfail si concentra proprio su questo scarto. Raccoglie frammenti visivi e simbolici da contesti diversi, li smonta e li ricompone in nuove forme, ormai distanti dalle loro origini. È un processo di decostruzione e rigenerazione che apre interrogativi, anziché dare risposte. Un'epigenesi visiva che rende visibile la complessità del nostro tempo.

The #epicfail devices are attempts at hybridizing various generative processes, such as reverse engineering, deconstructing_rollage, frame of ideology, self_redemption and more. They emerge from an experimental and recombinatory approach. In a world of constant and intense visual stimulation, our perceptual system adapts—learning to process and connect information faster and faster. As Nicholas Mirzoeff noted, the retina alone performs billions of operations per second. Yet this visual overload doesn't lead to true understanding; it creates a gap—an excess that escapes control. #epicfail focuses precisely on this gap. It collects visual and symbolic fragments from different contexts, deconstructs them, and reassembles them into new forms, disconnected from their original meanings. It's a process of breakdown and regeneration that raises questions rather than providing answers. A visual epigenesis that makes the complexity of our time visible.





#epicfail 04 [E' un lungo viaggio ai confini dell'io? // Is it a long journey to the edge of the ego?]
2022 intallation view, decontruscting_rollage, led spot, video loop, mannequin heads and photographic tripods

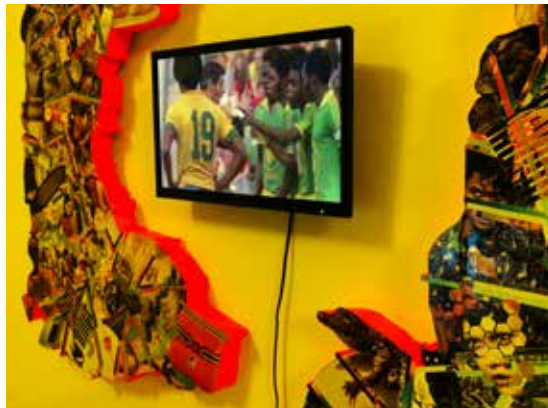
I M A G O E R G O S U M

Imago Ergo Sum. Inteso come un unico e grande dispositivo fatto di frammenti che stridono tra loro o che si compenetrano per mezzo di piani associanti e dissocianti, il progetto di Matteo Costanzo muove dalla (in)civiltà del rumore dove l'horror vacui ha lasciato il posto all'horror pleni per dar vita a una struttura processuale in cui l'ibridazione morfogenetic coincide con il costante brusio della contemporaneità, sovrastimolata e smarrita nel maelstrom del presentismo.

Testo di Antonello Tolve, critico d'arte e curatore

Imago Ergo Sum. Intended as a single and large device made of fragments that clash with each other or that interpenetrate by means of associating and dissociating planes, Matteo Costanzo's project moves from the (in) civilization of noise where the horror vacui has given way to 'horror pleni to give life to a procedural structure in which morphogenetic hybridization coincides with the constant buzz of contemporaneity, overstimulated and lost in the maelstrom of presentism.

Text by Antonello Tolve, art critic and curator



#epicfail #03 [imago ergo sum], installation view 2021
deconstructing_rollage, hic sunt leones, found objects, item purchased from ikea, polystyrene, polyurethane foam, epoxy resin, acrylic, spray enamel, tv, projector, gel light, self_redemption, r-everse engineering, found objects, costume jewelery, kinder surprises, tv, "A Scanner darkly" by Richard Linklater slowmotion on dvd player



#epicfail [AMERICAN DRUMPF], installation view 2025
 deconstructing_rollage, polystyrene, epoxy resin, acrylic, monitor, HD print, not_act [capitol hill], not_act [Trump-Zelensky]





[link al video](#)

#epicfail #05 [wrong paint]; installation view,detail

2022

full HD inkjet print on canvas, acetone, muriatic acid, nitro thinner, bleach, turpentine, gel paint remover, enamel spray, r-everse engineering, not_act [wrong paint] on TV

290x190cm

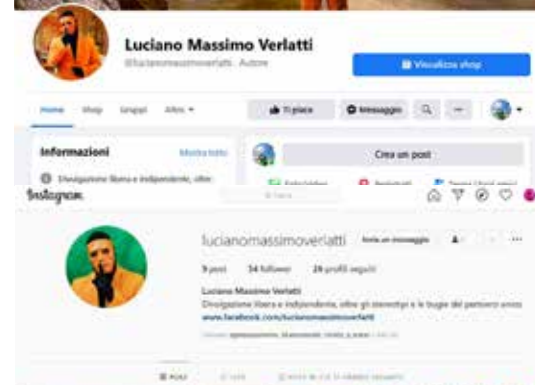




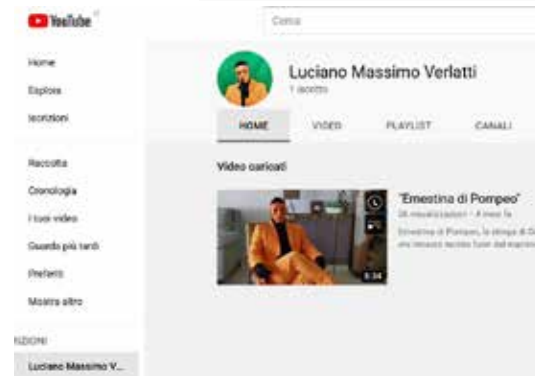
H Y P E R L I N K

Un collegamento ipertestuale è un rimando da un contenuto digitale a un altro. È ciò che rende non lineare la struttura dell'informazione online: l'essenza stessa dell'ipertesto. Navigando in rete, sperimentiamo continuamente questo processo, chiamato hyperlink, che non si limita a una forma 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. Decifrare questa assenza – leggere per sottrazione – permette di far emergere nuove forme, spazi, itinerari e pensieri. Il processo di hyperlink diventa così una simulazione strumentale, sospesa tra la sua utilità culturale e la sua inevitabile disfunzione. Per attivare questo cortocircuito ho creato un alter ego virtuale: Luciano Massimo Verlatti, autore immaginario a cavallo tra complottismo, fake news, pseudoscienza e fantasy.

A hyperlink is a reference that connects one piece of digital content to another. It defines the non-linear structure of information typical of hypertext—something we constantly experience while browsing the web. The hyperlink process goes beyond aesthetic form; it activates a spontaneous behavior in the viewer. It creates a situation, highlighting the synergy between perception and media. At its core lies a structural absence — a gap that reveals a deeper, traumatic truth: reality is always missing something. By deciphering this absence — reading through what is not there—we can uncover new forms, new spaces, new paths, and new reflections. The hyperlink becomes an instrumental simulation, always on the edge between its cultural utility and its intrinsic dysfunction. To trigger this mechanism, I created a virtual alter ego: Luciano Massimo Verlatti, a fictional author who moves between conspiracy theories, fake news, pseudoscience, and fantasy.



[youtube](#)
[instagram](#)
[facebook](#)





[link video](#)



hyperlink #01 [Nepenthes Auctoritas]
2017
fake book, video loop (09.00min), social network
page



[link video](#)



hyperlink #04 [Ernestina di Pompeo]
2020
fake book, video loop (05.34min), social network
page



[link video](#)



hyperlink #06 [Bakrooms]
2023
fake book, video loop (11.11min), social network
page





hyperlink #02 [china gain]
 installation view Premio Ffnacesco Fabbri 2020
 photomontage on Ipad, video loop (5min), aquarium, maneki
 neko, QRcode, social network page.
 variable dimensions



[link video](#)



“Questo progetto è stratificato nel tempo della premeditazione e dell’indagine storiografica effettivamente condotta e si iscrive in un iter che non è solamente quello allestitivo finalizzato alla presentazione di un’“opera”, ma quello dell’intera riflessione condotta dall’artista negli ultimi anni. A differenza del suo falso alter ego, che nella propria biografia sostiene di ricercare la verità ad ogni costo, Matteo Costanzo non ha la pretesa di sentenziarne nessuna. Egli si limita a sfidare il visitatore a prestare attenzione alla verità che viene fornita, a guardare oltre la copertina patinata che la riveste per scorgere le crepe, i vuoti e i salti logici che la compongono. L’invito è quello di guardare la proiezione con sguardo neutro: una volta per assimilarne i contenuti come se ci si trovasse a lezione; una seconda volta per mettere in discussione tutto ciò che vi viene detto. Il ragionamento proposto, infatti, sembra filare troppo liscio e ci si ritrova alla fine dei cinque minuti con un vago senso di disorientamento, come se si fosse capito tutto e, al contempo, come se non si fosse capito nulla. Permane una strana sensazione di dissonanza, come un retrogusto conosciuto eppure difficile da ri-conoscere. Serve allora attivare il pensiero critico per vagliare il contenuto.”
 dal testo di Marta Orsola Sironi, curatrice

“This project is stratified over the time of premeditation and the historiographical investigation actually conducted and is inscribed in a process that is not only the set-up aimed at the presentation of a” work “, but that of the entire reflection conducted by the artist in the last years. Unlike his false alter ego, who in his biography claims to seek the truth at any cost, Matteo Costanzo does not pretend to sentence any of them. He merely challenges the visitor to pay attention to the truth that is provided, to look beyond the glossy cover that covers it to see the cracks, voids and logical leaps that make it up. The invitation is to look at the projection with a neutral gaze: once to assimilate its contents as if you were in class; a second time to question everything you are told. The reasoning proposed, in fact, seems to go too smoothly and at the end of the five minutes we find ourselves with a vague sense of disorientation, as if we had understood everything and, at the same time, as if we had not understood anything. A strange feeling of dissonance remains, like an aftertaste that is known yet difficult to recognize. It is therefore necessary to activate critical thinking to evaluate the content. “
 from the text by Marta Orsola Sironi, curator



[link video](#)

hyperlink #05 [La Maschera del Destino]
2021 video loop projection (18:40sec)

LA MASCHERA DEL DESTINO — SPAZIOSEI

“Luciano Massimo Verlati. Un mito, una leggenda così concreta, al pari delle divinità della civiltà Sumerica. Lontano sì, ma estremamente vicino alla quotidianità. Una voce mascherata, un oracolo che sentenzia al di là delle montagne, portato nelle case della civiltà contemporanea in un tempio precario ed effimero retroilluminato. È tutto questo e molto altro l’intricata operazione di Matteo Costanzo che come un cercatore d’oro nei fiumi, setaccia la nostra realtà per far emergere un luccichio, una domanda che si insinua nel fruitore sulle verità possibili di una società schizofrenica, alienata da un muro opaco di sovraccarico visivo. Un layer che non consegna lunghe narrazioni, ma frammenti veloci e flebili di una realtà che forse non riusciamo più a comprendere. Domande certo, non risposte, che emergono da brandelli di storia, un continuo Hyperlink tra passato e presente. Coerente e dichiarato, Luciano Massimo Verlati è una nuvola, che si muove tra l’archeologia e i dettami dell’orizzontale enciclopedia wikipedia. Matteo Costanzo attraverso questo espediente narrativo ci trascina sapientemente in una fiction ben costruita, che si rovescia come una valanga nella realtà lasciandoci un

senso agrodolce negli occhi. Grande conoscitore del suo tempo, si muove su un confine liminale tra verità e fantasia, tra pop e grottesco, per regalarci un’esperienza straniante che ritorna nelle menti come un film senza finale. Il lavoro ciclopico dell’artista, da sempre accumulatore compulsivo di contenuti e attento stratificatore di linguaggi, si snoda ne La Maschera del Destino attraverso l’utilizzo consapevole e sconsiderato di media, allestendo uno spettacolo affascinate a cui non possiamo evitare di credere. Ed è proprio in questo momento che Luciano Massimo Verlati ci cattura e – al pari di qualsiasi altro divulgatore dalle gesta eroiche – doniamo a lui ceca fiducia. Come in uno spettacolo di magia, ci lasciamo incantare da parole vaghe che promettono verità a tutti i costi. In questa parodia dei giorni nostri, l’unica verità che viene svelata è quella della concretezza delle immagini, supremo linguaggio comunicativo portatore di contenuti che fin dalle epoche più lontane plasma le menti delle comunità. Matteo Costanzo si rivela un narratore di storie fantasmagoriche – non prive di morale – che aprono sguardi nel nostro presente.”

testo di Letizia Mari, curatrice





hyperlink #05 [La Maschera del Destino]; installation view Spazio sei 2021

from right to left: hyperlink #05 [her]; hyperlink #05 [him]; hyperlink #05 [other] mosaic mask, mannequin, ink on pvc, QR code with social network pages, photo backdrop stand, yucca elepantiphes, cucurbite, fake book, fake promotional pyramids

ENTROPYCHANNEL0

entropychannel0 è un canale televisivo immaginario che trasmette dal futuro e dallo spazio, rivolgendosi a tutte le forme di vita. È un progetto che riflette in modo critico sulla crisi dell'identità e della soggettività contemporanea, ma anche sul ruolo dei media, della comunicazione e dell'arte. Si tratta di una meta-narrazione che mette in discussione i confini tra realtà e paradosso, tra arte e vita, tra mezzo e opera. Una deriva visionaria e fertile, che usa l'assurdo per interrogare il presente. Come scrive Aldous Huxley: "If imitation is a deliberate parody, it becomes funnier the more accurate it is."

entropychannel0 is an imaginary TV channel broadcasting from the future and from outer space, addressing all forms of life. The project critically reflects on today's crisis of identity and self-recognition, as well as on the role of media, communication, and art. It's a meta-narrative that challenges the boundaries between reality and paradox, art and life, medium and artwork. A visionary and fertile drift that uses absurdity to question the present. As Aldous Huxley wrote: "If imitation is a deliberate parody, it becomes funnier the more accurate it is."



[link video](#)

entropychannel0 #01 [galaxyshop]

2020 video (03:00min)



[link video](#)

entropychannel0 [art pills]

2023 video (03:12min)



S I T C O M

A Pesaro, se un pomeriggio d'autunno una persona entra in una mostra, finisce in una festa. E quella di stasera è un esclusivo cocktail party, occasione straordinaria offerta dalla nota emittente televisiva spaziale Entropy Channel per presentare la sua programmazione attenta a tutte le forme di vita che popolano il multiverso. Cosa aspettarsi oltre le porte dello studio? Matteo Costanzo disattende le aspettative legate a una mostra d'arte e catapulta i partecipanti in un mondo che oltrepassa i limiti temporali terrestri, aprendo lo sguardo a un futuro intergalattico e interspecie. Giocando con l'eccezionalità temporale dell'evento e con le caratteristiche della sede espositiva, Costanzo si muove agilmente tra arti visive e sceniche, sconfessa le potenzialità di un racconto diretto del presente e sperimenta, invece, un linguaggio mediato, inattuale e apparentemente differito. Il progetto marca la distanza tra realtà e studio fotografico coltivandone una versione di fantasia e dando luogo a un'altra dimensione. L'ambiente reale scivola così verso l'ambientazione teatrale. Come in certe sitcom le figure aliene o soprannaturali inescano una narrazione credibile del quotidiano, qui è un futuro distopico a compiere una riflessione parodistica sulla contemporaneità occidentale. [...] Ogni elemento in mostra (o in scena) ha quindi un ruolo specifico e concorre all'ambiguità emotiva e al tono surreale e cerimoniale dell'insieme. Le due figure che abitano lo studio hanno il compito di catturare il pubblico e fornire "dosi" d'intrattenimento. Un essere bionico (il cui costume rappresenta l'idea di futuro stilizzata e commercializzata dalla New Economy) consegna una pieghevole, mentre una persona esperta prepara cocktail unici e irripetibili. La particolare coppia pone simbolicamente sullo stesso piano informazioni e alcolici, innescando una riflessione sui contenuti

informativi quali forme testuali e visive di sostanze stupefacenti. La brochure è realizzata dall'artista avvalendosi del programma di intelligenza artificiale Midjourney e contiene, fra le altre cose, lo spot di un profumo e il lancio della finale dell'Intergalactic Multiverse League, che si giocherà sul pianeta Wooo2389, tra il Wrexham Association Football Club del pianeta terra e il Real Vaarran del pianeta Vestra_I. Nella nostra realtà, il Wrexham è considerato uno dei club di calcio più antichi. Il fondale fotografico, su cui è stampata una sconfinata galassia, suggerisce autoscatti e ritratti. L'oggetto rimarca la specificità del luogo che ospita il progetto e mette in relazione la vastità dell'universo con il piacere individuale dell'immagine, ponendo al pubblico uno scomodo problema di scala. A risolvere l'imbarazzo è chiamato il sagomato dell'anchorman d'invenzione Zorblac che, per quanto alieno, risulta fisicamente accettabile e inclusivo. Uno schermo trasmette il videogiornale intergalattico condotto dallo stesso Zorblac. Le immagini del metaverso futuro sono montate avvalendosi di materiale esistente e inscenate con l'aiuto di programmi di intelligenza artificiale. Qui l'oggi assume una maschera futuristica, disegnando da distanze siderali una prospettiva critica e ironica sull'attualità. Tra i temi trattati: immigrazione interspecie, mistero, reddito galattico di cittadinanza e cinema in costume. Ma il videogiornale parla anche di mercificazione e di produzione artistica, suggerendo come lo statuto di opera lasci il posto a quello di contenuto (content). Se Zorblac porta notizia di un'asta "imminente" con capolavori di arte terrestre di Matteo Costanzo, le opere esposte alla parete di Pesaro, dalla serie #epicfail_statement, sono anche arredi di scena. L'opera si integra cioè in un contesto incredibile per essere credibile. [...] testo a cura di Gabriele Tosi





[link video](#)

entropychannel0 #02 [news]

2023 video (04:57min)



MATTEO COSTANZO (Roma, 1985)

FORMAZIONE / EDUCATION

2016 diploma di laurea, ABA Urbino

2016 BA degree, ABA, Urbino, Italy

2018 diploma di laurea specialistica, ABA Urbino

2018 MA degree, ABA, Urbino Italy

MOSTRE PERSONALI / SOLO SHOWS

2025

"CTRL+Z" curated by Paola Ballesi, Palazzo Buonaccorsi, Macerata

"Sala d'Attesa" curated by Niccolò Giacomazzi, Musei Civici di Pesaro

"American Drumpf" curated by Barbara Caterbetti, Paviart, Pavia e TOMAV, Moresco (FM)

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

2023 "Sitcom" curated by Gabriele tosi, Sondare l'Altrove, Pesaro

2022 "Nessuno è padre ad un altro" curated by Lorenzo Madaro, TOMAV, Moresco (FM)

2021 "La Maschera del Destino" text by Letizia Mari, Spazioisei, Pescara

2014 "Human Archive" curated by Catia Monacelli, Chiesa di S. Francesco, Gualdo Tadino (PG)

MOSTRE COLLETTIVE SELEZIONATE / SELECTED GROUP SHOWS

2025

"Per via del tutto eccezionale" curated by Antonello Tolve, Fondazione Menna, Roma

"Storie di Provincia di Pesaro e Urbino 3" curated by Davide Mancini Zanchi, Spazio Torroso, Pesaro

2024

"Collettivona Viadellafucina16" curated by Kaninchen-Haus, Borealis Art Space, Torino

"Lezioni di Resistenza" curated by Spazio Y & Officina, Quadraro, Roma

"I sibburchi" curated by Polka Puttana & Eresie Pellegrine, Chiesetta degli studenti, Lecce

2023

"Senso luogo Senso tempo" curated by Francesco Buonerba and OMAR, Alberobello

"Terrazza due mondi" curated by Add-art gallery e CentroArteTrebisonda, Spoleto

"Combat Prize 2023 XIV" Museo Giovanni Fattori, Livorno

"Riportando tutto a casa" curated by Lorenzo Madaro, Contemporary Cluster, Museo delle Navi Romane, Nemi (RM)

"Presenti!" curated by Maurizio Coccia, Ugo Piccioni, Mara Predicatori, Palazzo Lucarini, Trevi (PG)

"Tra Luci ed Ombre" curated by Stefano Papetti e Aurora Alberti, Forte Malatesta, Ascoli Piceno

2022

"OMAR al trullo" curated by MI X TA, Francavilla Fontana (BR)

"Tales from the inside_out: Wander the edge" curated by Co_Atto collective, St. Porta Garibaldi, Milano

"OMAR da Mauro" curated by OMAR, text by Elisa Cescon Tedesco, Roma

"Can we still fell something?" curated by Eleonora Villa, Officine Brandimarte, Ascoli Piceno

"Abbiamo seminato erba tra le pietre" curated by Marta Orsola Sironi, Galleria Biffi, Piacenza

2021

"Existence is co-existence-MOCAfeast" curated by Antonello Tolve, Monsano (AN)

"Premio Francesco Fabbri" curated by Carlo Sala, Villa Brandolini, Pieve di Soligo (TR)

"RAMO 0.6" curated by Giuliana Benassi, Hotel Royal, Giulianova (TE)

2020

"Casamatta" curated by collective Re-public and text by Marta Orsola Sironi, Bastione Sangallo, Fano

"Il cuore dell'arte per i comuni delle Marche" curated by Stefano Verri, Consorzio Loreto (AN)

"Anteprima" curated by Nikla Cingolani, TOMAV, Moresco (FM)

"Saremo in pochi-VIAFARINI" curated by Giulio Verago, Milano

2019

"Group Show" curated by Brice Coniglio, viadellafucina16 Condominio Museo, Torino

"Manabamàte" curated by Giacinto di Pietrantrono, Bocs_art, Cosenza

"Global Education-Welcome to Venice" curated by Giuseppe Stampone & collective Handle with care, Venezia

2018

"Premio G.B. Salvi 68^edizione" curated by Riccardo Tonti Bandini, Palazzo della Pretura, Sassoferrato (AN)

"Display 2.0" curated by Annalisa Ferraro, O'Vascio Gallery, Somma Vesuviana (NA)

"Arteam 2018" curated by Matteo Galbiati, Fondazione Dino Zoli, Forlì

2017

"Premio Nazionale delle Arti XII" Galleria Nazionale delle Marche, Urbino

"In/stabile" curated by Angelo Capasso, ABA, Urbino

"Marche allo stato dell'Arte" curated by Maila Buglioni, Museo Diocesano, Ancona

"Baseopen #03 Game Over" BASE- progetti per l'arte, Firenze, curated by Paolo Parisi

2016/2013

"Cambiamenti-Eneganart" curated by Ileana Mayol, Palazzo Bastogi, Firenze

"Appia Antica Art Project" curated by Maila Buglioni, Roma

"OS1_Operative System 1_Nutrimendum" curated by Umberto Palestini, Orto dell'Abbondanza, Urbino

"Biennale dei giovani artisti marchigiani" curated by Manuela Cerolini, Pinacoteca San Francesco, Civitanova Marche

"A Space Odyssey" curated by Giulia Gioacchini, Museo Arnaldo Pomodoro, Pietrarubbia (PU)

PREMI / AWARD

Winner Premio Pannaggi VIII edizione 2025

Finalist Prisma Art Prize 13th edition

Finalist Combat Prize 14^edizione 2023

Finalist Premio Francesco Fabbri per le arti contemporanee 2020

Winner G.B. Salvi 68^edizione, 2018

Finalist Arteam, 2018

Finalist Premio Nazionale delle Arti XII 2017

Finalist Eneganart 2016

Finalist Premio Marina di Ravenna 2015

Winner Biennale Giovani Artisti Marchigiani 2014

RESIDENZE / ARTISTIC RESIDENCE

2025

Cammino Contemporaneo, Castelnuovo di Farfa, Rieti

2021

RAMO 0.6 Giulianova, curated by Giuliana Benassi, Giuseppe Pietroniro, Francesco Arena. 2020

VIR Viafarini-in-residence, DOCVA, Milano, curated by Giulio Verago

Sciame_Project residenza online curated by Raffaella Ferraro

2019

BoCs Art – Residenze Artistiche, Cosenza, curated by Giacinto di Pietrantrono

PROGETTI ONLINE / ONLINE PROJECT

2024

"Come fantasmi uniti in un sogno" curated by Bendetta Monti, OMAR su Onlyfans

2022

"Private Dance" curated by Francesca Rossi Minelli, OMAR su Onlyfans

2022

Quadriennale di Roma 22_panorama studio visit curated by Marco Trulli

OMAR co-founder

2021

"Guerriglia Semilogica" curated by Trascendenza.net

2020

"Sciame_Project" curated by Raffaella Ferraro

"The Colouring Book" curated by Rossella Farinotti and Gianmaria Bigazzi

"#Laculturanonisferma" curated by Marcello Smarrelli and CAV-Pescheria Pesaro

"Ti do la mia parola" curated by Butik Collective

"Emergencyexit_artinquarantine" curated by Adriana Rispoli

"Squareproject" curated by Balloon_project

"The Artist Stays Home" curated by Metodo Milano

"Tabula Rasa" curated by collectiveTabula Rasa

PUBBLICAZIONI / PUBLICATIONS

<https://quadriennaleidiroma.org/matteo-costanzo/>

<https://www.arshake.com/young-italian-artists-matteo-costanzo/>

<https://segnonline.it/matteo-costanzo/>

<https://www.balloonproject.it/mattocostanzo/>

https://www.paviart.it/images/catalogo/PaviArt_2025.pdf

<https://www.ilgiornaledellarte.com/Mostre/A-Macerata-Matteo-Costanzo-e-lelo-gio-del-fallimento->

Catalogo CTRL+Z 2025 - Vydia editore ISBN 978-88-97374-89-3

Catalogo Sala d'Attesa 2025 ISBN 979-82-66756-60-1

222 artisti emergenti su cui investire 2024 ISBN 978-88-85-55305-7

Sibyllae - Intime Marche Luglio 2023

"Annuario d'arte italiana 2022" Quadriennale di Roma ISBN 978-88-12-01099-8

Catalogo Premio Combat 2023 ISBN 978-88-3340-379-3

Catalogo "Riportando tutto a casa" 2023 ISBN 9788867263905

Catalogo Premio Francesco Fabbri 2021 ISBN 978-88-941857-6-8

"The Colouring Book" Sole24ore-Cultura 2020 ISBN 978-88-6648-525-4

Catalogo Premio G.B. Salvi 68^edizione 2018 ISBN 978-88-392-1013-5

Catalogo Premio Arteam 2018 ISBN 978-88-6057-400-8

Catalogo OS_1>Nutrimentum 2015 ISBN 978-88-8000-9023

Catalogo Premio Marina di Ravenna 2015 ISBN 978-88-89569-46-7

Catalogo Biennale Giovani Artisti Marchigiani 2014

Catalogo Arte Contro l'OmoFOBIA 2010 ISBN 978-88-6352-048-4



+39 329 1445660

matteocostanzoartista@gmail.com

instagram

youtube