

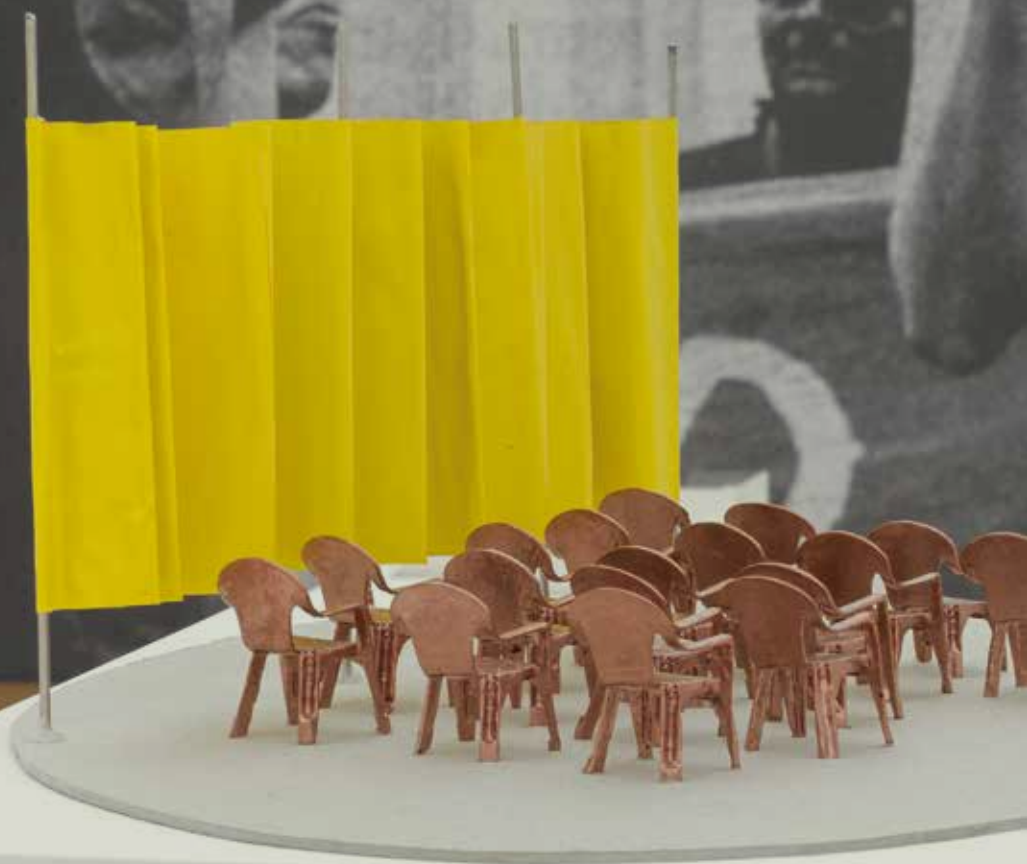
Rosenberg & Sellier

The Artist Project

**Theories and Practices
of the Contemporary
Art Project 1968-2020**

a cura di

**Elisabetta Modena
Marco Scotti**





Elisabetta Modena

PhD, è ricercatrice in Storia dell'arte contemporanea all'Università IULM di Milano. I suoi interessi si collocano ai confini tra storia delle arti visive, storia e teoria dei media, storia e teoria del display espositivo, cultura digitale e videoludica. Insieme a Marco Scotti, è fondatrice di MoRE. Museum of refused and unrealised art projects (www.moremuseum.org), un museo e archivio digitale dedicato a progetti di arte contemporanea non realizzati. È autrice delle monografie: *La Triennale in mostra. Allestire ed esporre tra studio e spettacolo (1947-1954)* (Scripta Edizioni, 2015), *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi* (Carocci, 2022), *Immersioni. La realtà virtuale nelle mani degli artisti* (Johan & Levi, 2023), *Display. Luoghi Dispositivi Gesti* (Einaudi, 2024).

Marco Scotti

PhD, è assegnista di ricerca presso l'Università Iuav di Venezia, dove attualmente insegna Storia del design. Le sue ricerche recenti si sono concentrate sugli archivi, tra arti visive e culture del progetto; in questi anni ha curato libri e cataloghi di mostre, ha scritto contributi su volumi e riviste scientifiche e ha preso parte a convegni e seminari nazionali e internazionali. Nella sua attività curatoriale ha inoltre realizzato mostre per istituzioni quali MAXXI Roma, Fondazione Cirulli, CSAC - Università di Parma, MSU Zagreb.

Rivista di estetica

i Quaderni

LE ARTI CONTEMPORANEE

The Artist Project

Theories and Practices of the Contemporary Art Project 1968-2020

Edited by Elisabetta Modena and Marco Scotti

Elisabetta Modena and Marco Scotti, *Introduction / Introduzione* 3

SAGGI / ESSAYS

Elisa Gremmo, *Dietro agli strati di colore. L'opera di Maria Morganti come caso studio per il pensiero di Bruno Latour* 15

Elisabetta Modena, *The rules of the game. Francis Alj's creative process and design methodology* 37

Simone Ciglia, *Performing the project. Note sulla musealizzazione della performance e lo statuto del progetto. Casi di studio recenti dagli Stati Uniti* 55

Anna Caterina Dalmasso, *Artistic creation as screen work. Mapping virtual spaces of production* 73

Sue Spaid, *Of practical value: on distinguishing activist art from indiscernible nonart activism* 93

Stefania Zuliani, *Inventare inventari. Il museo in progetto, ancora* 108

Marco Scotti, *The (unrealised) artist's project. Notes for a critical debate* 125

INTERVISTE / INTERVIEWS

Altrofragile, a cura di Marco Scotti 145

Lorenzo Balbi, a cura di Elisabetta Modena 149

Massimo Bartolini, a cura di Marco Scotti 156

Liam Gillick, by Marco Scotti 162

Liliana Moro, a cura di Elisabetta Modena 165

<i>Iolanda Ratti</i> , a cura di Elisabetta Modena	169
<i>Marco Scotini</i> , a cura di Marco Scotti	175
<i>Luca Vitone</i> , a cura di Elisabetta Modena	180

La pubblicazione di questo volume è stata resa possibile grazie al supporto dell'artista Andrea 'Ravo' Mattoni al progetto Rivista di estetica "I quaderni. Le arti contemporanee". La pubblicazione è parte del PRIN 2022 'Next Generation Ita. Increasing Trust, Making Future Generations Possible'.



This publication is part of the PRIN 2022 project 'Next Generation Ita. Increasing Trust, Making Future Generations Possible'.

INTRODUCTION / INTRODUZIONE

Elisabetta Modena and Marco Scotti

Entering an artist's studio or even "their mind" to discover where and how a work of art is born is a desire not limited to our time. It has evolved over centuries, alongside the emancipation of the artist and the affirmation of their social role and professional identity (Kris, Kurz 1936; Cole, Pardo 2005). This curiosity has fuelled theoretical reflection on the actual possibility of understanding what creativity truly is: is it an innate quality requiring nothing else, or can it be developed by learning specific techniques? The question of creativity, a focus since the 17th century and throughout the 18th century, becomes a debate on the nature of genius within Romantic culture (D'Angelo 1997), where it is predominantly described as the trait of an extraordinary, unconventional, and primarily male individual (Battersby 1989).

In the 20th century, attention shifted to other themes, such as originality – obsessively sought after by modernism (Greenberg 1939) and later challenged by postmodern culture (Krauss 1986) – and authenticity, undermined by the system of technical reproduction and the media ecology to which art inevitably belongs (Pinotti, Somaini 2016).

In the contemporary era, artistic practices have often engaged with (even linguistically) design and "production" processes similar to those characterizing industrial object design. In this sense, they profoundly question the system they are part of, positioning themselves as reactions to it and as personal, customized solutions. Is artistic work just like any other kinds of work? Is it truly about designing and producing something, even for artists? Taken to the extreme, this raises the question: can there be artists without "art-works"? Continuing the comparison with other design fields, we might argue that architects without built works, the so-called "paper architects", exist, but the issue is harder to interpret in the realm of visual arts (Ramos 2014).

From a theoretical perspective, the artist's project is seen not so much (and not only) as something related to techniques or materials but rather as a set of methods and strategies developed and pursued to create a work of art. This project is an integral expressive part of their research and produces a work that can be defined as such only if completed; otherwise, it remains a project.

The heterogeneity of contemporary artistic production and the variety of works produced demonstrate that each artist employs a unique design methodology, adaptable to the specific needs and constraints of production (chosen medium, commissions, budgets, regulations, etc.). Project materials can vary significantly among artists: sketches, notes, project boards, renderings, maquettes, correspondence, estimates, and budgets. These documents, linked to processes, should be considered in their organic entirety and specific function but also contextualized within a system that rewards and fosters an artist's productivity if it aligns with certain models.

Interestingly – perhaps not surprisingly, considering the approach still often taken toward artworks compared to other fields like architecture, design, fashion, graphic design, advertising, etc. – this topic has been marginally addressed in critical debate. This seems paradoxical, given that not only artists but all of us are continuously involved in design practices, often adapting to predefined layouts to create proposals evaluated in competitions, assessed by clients, or delivered to others responsible for developing certain portions. As art critic Boris Groys noted: «As a result, the formulation of projects is developing into an autonomous art form whose significance for our society has yet to be adequately understood» (Groys 2008:100).

Can we then consider the artistic project as a specific category with its own status, recognizable and definable? Given the importance that documentation has assumed in the art system since the 1960s and the conceptual turn, can we attribute a specific value to project design? If these questions are valid, another aspect must be considered: the possibility that project phases may not lead to the creation of a finished work of art, stalling at some stage in the process and producing unrealized projects whose value remains largely underexplored and unappreciated.

To address these issues, this volume presents diverse perspectives on the design of artworks between 1968 – a pivotal year for the development of conceptual art – and 2020, when the Covid-19 pandemic caused a paradigm shift, redirecting attention to the digital realm and remote working practices (Modena, Rossi, Scotti 2022). The index is divided into two sections: the first features contributions from scholars in various disciplines – art and design history, art criticism and theory, aesthetics, visual studies – who examine this topic from historical and theoretical perspectives. The second section includes artists, curators, and experts whose insights complement and further challenge the analyses outlined in the first part.

The journey begins in the studio: analyzing the work of Italian artist Maria Morganti, Elisa Gremmo reveals an idea of the project as a process – or the process

as the project – that encompasses a body of works rather than a practice aimed at producing a single piece. If this mode of production derives its meaning from what comes before and after, when can an artwork truly be considered finished? In Morganti's studio, Gremmo explores the archive as an expressive method and as a device capable of holding not only finished works of art but also project materials, unfinished works, and ideas. The artist's research is further analyzed in light of the reflections of French sociologist and anthropologist Bruno Latour on the nature of the "factish" object and production as a collective process – seminal themes for exploring and challenging modernist project methodology.

Elisabetta Modena takes us into another studio, that of Francis Alÿs, an artist who has demonstrated the value of the creative process underpinning his work in various contexts. Often, the documents and materials generated during the design phases – sketches, drawings, and notes in his notebooks – are exhibited in his shows and published in books. Alÿs uses these materials to build a narrative that unfolds on social media, spaces increasingly used by artists to display content, share behind-the-scenes images, and provide insights into their daily practice. Modena's analysis focuses on two emblematic cases: the performance *The Modern Procession* (2002) and the short film series *Children's Games* (1999 - ongoing).

The design of performative artworks is the focus of Simone Ciglia's reflection. Performance projects consist of a wide range of materials (such as drawings, texts, scores, etc.) created by artists to conceive, prepare, or document a performance. Ciglia analyzes three case studies involving prominent U.S. museums that have recently exhibited such materials: the Museum of Modern Art in New York, the Walker Art Center in Minneapolis, and the Museum of Contemporary Art in Los Angeles. The museum's increasing attention to the documentation of performance art – and the production and acquisition of performative works – has compelled reflection on the value of documentation and the transition of performance from an "autographic" form to an "allographic" one, as defined by Nelson Goodman (Goodman 1968). This shift enables performances to be reactivated and restaged. As Carlos Basualdo has noted, the project of such works constitutes "both the premise and the promise" of the performance (Basualdo 2017).

What happens when the creative process and artistic production occur on a screen or within an immersive virtual environment? This is one of the questions posed by Anna Caterina Dalmaso, who explores the computer screen as a workspace, and thus as a contemporary "atelier". Increasingly, the design and even execution of artworks take place within the confines of the glowing display to which we dedicate countless hours daily, whether attentively or distractedly. This phenomenon is particularly clear in the work of New Media Artists – artists who use digital media to create their works. Dalmaso presents the case study of *For Internet Use Only* (2016) by Eva & Franco Mattes, a live-stream performance that stages the artists' desktops by projecting them into the exhibition space.

Sue Spaid examines the prerequisites for creating artworks that take the form of practical actions initiated by artists with ecological aims – so-called "ecoventions".

She analyzes the relationship between functionality and the work of art, as well as the notion of uselessness as a hallmark of avant-garde art. While the goal of non-artistic eco-activist practices is attention, in an artwork, the purposes and the ways it “works” are more complex. Spaid suggests that the art world should «adopt the twin criteria of generosity (freely given and received without any expectation of return) in lieu of the “beautiful” and not instrumental (devoid of means-end relationships) instead of “purposeless” or “useless”».

The museum, instead, is described as an atelier by Stefania Zuliani, by virtue of its dual role as both the subject and object of artistic projects. It has shaped and given form to art history as we know it, while also serving as a malleable object of interest for artists who have sought to reshape it. It is no coincidence that Zuliani begins with Fred Wilson’s *Mining the Museum* (1992), a work that also represents one of the first acts of decolonizing a museum collection. The scholar identifies the inventory format – born from the archival obsession that permeated artistic practices and research in the early 2000s – as a useful tool for demonstrating the processual nature of the contemporary museum. This is exemplified by the case study she selects for her analysis: the Museo delle Civiltà in Rome, significantly described by its current director as “a museum of museums and about museums”.

Finally, Marco Scotti addresses a central theme: the critical discourse surrounding what remains unrealized, essential for recognizing the broader significance of “artistic work”. Scotti aims to explore debates on the role of the project from an interdisciplinary perspective, questioning and highlighting how recent curatorial practices have sought to define the concept of the “unrealized” in contemporary art.

The volume concludes with perspectives from individuals who have personally confronted the dynamics of the art system concerning design, production, and commissioning of artworks, presented in interview form. These voices include artists like Massimo Bartolini, Liam Gillick, Liliana Moro, and Luca Vitone; museum directors like Lorenzo Balbi; curators such as Marco Scotini; conservators like Iolanda Ratti; and members of the production studio Altofragile.

This plurality of perspectives seeks to reflect collectively on overarching themes, offering insights into the various phases of a project’s life – from conception to execution, conservation, and valorization – while highlighting the specificities tied to roles, visions, languages, and personal research. By examining methods, tools, and approaches, the volume seeks to capture the complexity of contemporary artistic projects through case studies that reflect both their various stages and their boundless potential.

The authors have freely chosen the language of their contributions, which are therefore published in both Italian and English, preceded by a bilingual introduction by the editors.

Entrare nell'atelier di un artista o addirittura “nella sua mente” per scoprire dove e come nasce un'opera d'arte sono desideri che appartengono non solo al nostro tempo, ma che si sono consolidati lungo i secoli, di pari passo con l'emancipazione dell'artista e con l'affermazione del suo ruolo sociale e della sua identità professionale (Kris, Kurz 1936; Cole, Pardo 2005). Questa curiosità ha alimentato la riflessione teorica sulla possibilità effettiva di comprendere cosa sia la creatività: si tratta di una qualità innata che non ha bisogno di altro o si può forse sviluppare, apprendendo delle tecniche specifiche? Già oggetto di attenzione a partire dal Seicento e poi lungo tutto il Settecento, la questione della creatività diventa dibattito sulla natura del genio nella cultura romantica (D'Angelo 1997), che la descrive perlopiù come una caratteristica propria di un essere fuori dagli schemi, straordinario e prevalentemente maschio (Battersby 1989). Tocca al Novecento il compito di orientare la riflessione nei confronti di altri temi, come l'originalità, ossessivamente ricercata dal modernismo (Greenberg 1939) e poi messa in crisi nella cultura postmoderna (Krauss 1986), o l'autenticità, incrinata dal sistema di riproduzione tecnica dell'opera e dall'ecologia dei media di cui è inevitabilmente parte (Pinotti, Somaini 2016).

Nell'epoca contemporanea le pratiche artistiche si sono del resto perlopiù confrontate (anche linguisticamente) con modalità di “progettazione” e “produzione” dell'opera sovrapponibili a quelle che caratterizzano il processo del design di un oggetto in ambito industriale. In questo senso esse interrogano profondamente anche il sistema in cui sono inserite e possono definirsi come forma di reazione ad esso e come soluzioni personali e personalizzate. Il lavoro artistico è un lavoro come un altro? Si tratta davvero anche per quanto riguarda gli artisti di progettare e mettere in produzione qualcosa? Una domanda che, portata all'estremo, porta a chiedersi se possano esistere artisti senza opere. Se continuiamo il paragone con altri settori progettuali siamo per esempio in grado di sostenere che esistano architetti senza opere, i cosiddetti “paper architects”, ma il tema risulta di più difficile interpretazione se riferito al mondo delle arti visive (Ramos 2014). Da un punto di vista teorico consideriamo infatti il progetto dell'artista non tanto (e non solo) qualcosa che riguarda tecniche o materiali, quanto piuttosto un insieme di metodi e strategie, sviluppati e perseguiti per realizzare un'opera d'arte e parte espressiva integrante della sua ricerca per produrre un'opera, che può definirsi tale solo se finita (e che, in caso contrario, rimane progetto).

L'eterogeneità della produzione artistica contemporanea e i diversi tipi di opere prodotte ci mostrano che ogni artista rimanda a un metodo progettuale unico, che può essere modificato di volta in volta in base alle esigenze e specifiche di produzione (medium scelto, committenza, budget, regolamenti, ecc.). Anche i materiali di progetto possono variare sensibilmente da artista ad artista: schizzi, appunti, tavole progettuali, rendering, maquettes, corrispondenza, preventivi,

budget... Si tratta di documenti legati a processi che dovrebbero essere presi in considerazione nella loro organicità e per la loro funzione specifica, ma anche contestualizzati all'interno di un sistema che premia la produttività di un artista e la favorisce se conforme a determinati modelli.

Curiosamente – forse non così tanto se valutiamo il tipo di approccio ancora oggi riservato all'opera d'arte rispetto ad altri linguaggi come l'architettura, il design, la moda, la grafica, la pubblicità ecc. – questo tema è stato affrontato in modo marginale dal dibattito critico. Un fatto che sembrerebbe un paradosso se pensiamo che non solo gli artisti, ma tutti noi siamo continuamente coinvolti in pratiche di progettazione che spesso devono adattarsi a layout predefiniti per formulare proposte che vengono presentate a concorsi, valutate dai committenti, consegnate a chi è incaricato di svilupparne alcune porzioni ecc. Come ha notato il critico d'arte Boris Groys: «As a result, the formulation of projects is developing into an autonomous art form whose significance for our society has yet to be adequately understood» (Groys 2008:100).

Possiamo parlare allora del progetto artistico come di una categoria specifica con un proprio statuto, riconoscibile e definibile? Considerando l'importanza che il documento e la documentazione hanno assunto nel sistema dell'arte dopo gli anni Sessanta e a seguito della svolta concettuale, è lecito, cioè, attribuire alla progettazione un valore specifico? Se queste domande hanno diritto di essere almeno poste subentra un ultimo aspetto da prendere in considerazione, che riguarda la possibilità che le fasi progettuali non conducano alla realizzazione dell'opera d'arte, ma che si inceppino a un certo stadio del processo, producendo progetti che non vengono realizzati, il cui valore è ancora lungi dall'essere adeguatamente valutato e studiato.

Per affrontare queste problematiche il volume dà voce a diverse prospettive che riguardano la progettazione di opere d'arte in un periodo cronologico compreso tra il 1968 – anno fondamentale per lo sviluppo dell'arte concettuale – e il 2020, quando la pandemia di Covid-19 ha prodotto un cambio di paradigma, spostando l'attenzione verso la sfera digitale e le pratiche di lavoro a distanza (Modena, Rossi, Scotti 2022). L'indice è suddiviso in due sezioni: le voci di studiose e studiosi afferenti a diverse discipline – storia dell'arte e del design, critica e teoria dell'arte, estetica, visual studies – e chiamati a interrogare questo tema da una prospettiva storica e teorica lasciano il posto, nella seconda parte, ad artisti, curatori ed esperti il cui punto di vista integra, completa e problematizza ulteriormente le analisi delineate nella prima.

Non si può che partire dall'atelier: analizzando il lavoro dell'artista italiana Maria Morganti, Elisa Gremmo porta alla luce un'idea di progetto come processo (o di processo come progetto), che include un corpus di opere, piuttosto che come pratica destinata alla realizzazione di un singolo pezzo. Ma se questa modalità di produzione alimenta il suo senso anche e proprio grazie a ciò che viene prima e dopo, quando un'opera può allora dirsi finita? Accompagnandoci nell'atelier di Morganti, Gremmo si sofferma sull'archivio come metodo

espressivo e come dispositivo in grado di trattenere non solo l'opera d'arte finita, ma anche materiali progettuali, opere iniziate e non concluse o idee. La ricerca dell'artista viene inoltre analizzata alla luce di alcune note riflessioni del sociologo e antropologo francese Bruno Latour sulla natura dell'oggetto "faticcio" e sulla produzione come processo collettivo, temi seminali per approfondire e mettere in discussione il metodo progettuale modernista.

Elisabetta Modena ci fa entrare in un altro studio, quello di Francis Alÿs, un artista che in diversi contesti ha dimostrato di attribuire valore al processo creativo alla base del suo lavoro, tanto che spesso i documenti e i materiali prodotti durante le fasi di progettazione – schizzi, disegni e appunti contenuti nei suoi taccuini – vengono esposti nelle sue mostre e pubblicati nei cataloghi. Alÿs utilizza questi contenuti per costruire una narrazione che si sviluppa anche sui social media, luoghi spesso sottovalutati, ma sempre più spesso utilizzati dagli artisti come prolungamento dei propri atelier per mettere in display contenuti, immagini di backstage e in generale insights sulla loro pratica quotidiana. Nello specifico la metodologia progettuale dell'artista belga che da molti anni vive in Messico, viene presentata tramite lo studio di due casi emblematici: la performance *The Modern Procession* (2002) e la serie di cortometraggi *Children's Games* (1999-in corso).

Il progetto per l'opera d'arte di natura performativa è al centro della riflessione di Simone Ciglia: i *performance project* sono infatti costituiti da una vasta gamma di materiali (come disegni, testi, partiture, ecc.) prodotti dagli artisti per la concezione, preparazione o documentazione di una performance. L'analisi viene condotta attraverso tre studi di caso relativi a musei di rilievo negli Stati Uniti che ne hanno fatto recentemente oggetto di display: il Museum of Modern Art di New York, il Walker Art Center di Minneapolis e il Museum of Contemporary Art di Los Angeles. Il progetto per la performance è stato infatti recentemente oggetto di una rinnovata attenzione a causa della musealizzazione della performance e a seguito della produzione e acquisizione di opere d'arte performative, che hanno costretto il museo a riflettere sul valore della documentazione e sul passaggio della performance da una forma "autografica" ad una "allografica", nella terminologia di Goodman (Goodman 1968), che ne permette la possibile riproposizione e attivazione: come ha notato Carlos Basualdo il progetto di tali opere costituisce, infatti, la "premessa" della performance "e la sua promessa" (Basualdo 2017).

Cosa accade quando il processo creativo e la creazione artistica avvengono su uno schermo o in un ambiente virtuale immersivo? Questa è una delle domande poste da Anna Caterina Dalmasso, che offre una riflessione sullo schermo dei nostri computer come spazio di lavoro e dunque come "atelier". Le attività che riguardano la progettazione e anche la realizzazione di un'opera vengono del resto oggi sempre più spesso realizzate all'interno dei confini del display luminoso a cui quotidianamente dedichiamo ore di attenzione (e di disattenzione). Tale utilizzo è più evidente nel lavoro dei *New Media Artist*, di quegli artisti,

cioè, che utilizzano i media digitali per realizzare le loro opere, come dimostra il caso di studio presentato da Dalmasso: *For Internet Use Only* (2016), opera degli artisti Eva & Franco Mattes, che consiste in una live stream performance che mette in scena i desktop dei due artisti proiettandoli nello spazio espositivo.

Sue Spaid si sofferma sui presupposti necessari per realizzare opere che sono azioni pratiche avviate da artisti con intenti ecologici, le cosiddette “ecoventions”, analizzando il rapporto tra funzionalità e opera d’arte e l’inutilità come tratto distintivo dell’arte d’avanguardia. Se lo scopo delle pratiche di ecoattivismo non artistico è l’attenzione, in un’opera d’arte gli scopi (purposes) e il modo in cui un’opera d’arte (artwork) lavora/funziona (works) sono più complessi. La studiosa suggerisce dunque che il mondo dell’arte adotti «i criteri di generosità (donata liberamente e ricevuta senza aspettative di ritorno) al posto del “bello” e di non strumentalità (priva di relazioni di mezzo-fine) al posto del “purposeless” o “inutile”».

Il museo è invece, diremmo, l’atelier scelto da Stefania Zuliani in virtù del suo doppio ruolo di soggetto e oggetto del progetto artistico, che ha costruito e dato forma alla storia dell’arte per come la conosciamo, ma è stato anche plastico oggetto di interesse di artiste e artisti che hanno inteso rimodellarlo. Non a caso, Zuliani parte da *Mining the Museum* di Fred Wilson (1992), un’opera che è anche uno dei primi atti di decolonizzazione di una collezione museale. La studiosa individua nella forma dell’inventario, originata dalla mania archivistica che ha innervato le pratiche artistiche e le ricerche dei primi anni Duemila, una funzione utile per dimostrare lo statuto processuale del museo contemporaneo, esemplificato dal caso studio che individua per il suo intervento: il Museo delle Civiltà di Roma, significativamente definito dal suo attuale direttore “un museo di musei e sui musei”.

Marco Scotti indaga infine un tema, quello della discussione critica intorno a quanto non è stato realizzato, centrale per attribuire rilevanza al “lavoro artistico” tout court. L’intento che si pone l’autore è infatti quello di esplorare il dibattito sul ruolo del progetto da una prospettiva interdisciplinare, che sia in grado di metterlo in discussione ed evidenziare come le recenti pratiche curatoriali abbiano cercato di definire il concetto di “non realizzato” nell’arte contemporanea.

A completare il volume sono poi i punti di vista di quelle figure che hanno affrontato in prima persona le dinamiche del sistema dell’arte rispetto alla progettazione, alla produzione e alla committenza di opere d’arte, raccolti sotto forma di intervista. Sono le voci di artisti come Massimo Bartolini, Liam Gillick, Liliana Moro e Luca Vitone, direttori di museo come Lorenzo Balbi, curatori come Marco Scotini, conservatrici come Iolanda Ratti e membri di uno studio di produzione come Altofragile. Questa pluralità vuole riflettere in maniera corale su alcuni temi trasversali, riportando prospettive articolate tra le diverse fasi di vita di un progetto – dall’ideazione alla messa in opera, fino alla sua conservazione e valorizzazione – evidenziandone sempre le specificità legate a ruoli, visioni, linguaggi e ricerche personali. Un modo per indagare

metodi, strumenti ed approcci, per restituire la complessità legata al progetto contemporaneo partendo da casi studio che ne restituiscano tanto le diverse fasi quanto le infinite potenzialità.

Le autrici e gli autori dei testi hanno scelto liberamente la lingua dei propri contributi, che vengono dunque pubblicati alcuni in italiano e altri in inglese e anticipati da una introduzione dei curatori in versione bilingue.

References / Bibliografia

BASUALDO, C.

- 2017, *Contemplating the Museum as Score*, “The Pew Center for Arts & Heritage” <https://www.pewcenterarts.org/post/contemplating-museum-score>, accessed 7 March 2024.

BATTERSBY, C.

- 1989, *Gender and Genius*, Bloomington, Indiana University Press.

BAUM K. ET AL.

- 2016, *Unfinished: thoughts left visible*, exhibition catalogue (New York, The Metropolitan Museum of Art, March 18 - September 4 2016), New York, The Metropolitan Museum of Art.

COLE, M. W., PARDO M. (eds.)

- 2005, *Invention of the Studio: Renaissance to Romanticism*, Chapel Hill, The University of North Carolina Press.

D'ANGELO, P.

- 1997, *L'estetica del romanticismo*, Bologna, il Mulino.

GOODMAN, N.

- 1968, *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*, Indianapolis, Hackett, 2nd Ed. 1976.

GREENBERG, C.

- 1939, *Avant-garde and kitsch*; trad. it. di G. Di Salvatore e L. Fassi, *Avanguardia e kitsch* in id., *Clement Greenberg. L'avventura del modernismo. Antologia critica*, Milano, Johan & Levi, 2011: 117-124.

GROYS, B.

- 2008, *Multiple Authorship in Art Power*, Cambridge, Massachusetts - London, England, The MIT Press.

KRAUSS, R.

- 1986, *The originality of the avant-garde and other modernist myths*; trad. it. di E. Grazioli, *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, Roma, Fazi, 2007.

KRIS, E., KURZ, O.

- 1934, *Die Legende von Kunstler: Ein historischer Versuch*, Wien, Krystall-Verlag.

MODENA E., ROSSI V., SCOTTI M. (eds.)

- 2022, *The lockdown of the projects*, proceedings of the international conference, Dossier 7, “Ricerche di S/Confine”. <https://www.ricerchedisconfine.info/dossier-7/dossier7-2022.pdf>

PINOTTI A., SOMAINI A. (eds.)

- 2016, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi.

RAMOS, F.

- 2014, *I would prefer not to. A thesaurus of artists without works*, “Ricerche di S/Confine” - Dossier 3: 45-59. <https://hdl.handle.net/1889/2684>

Saggi | Essays

Elisa Gremmo
DIETRO AGLI STRATI DI COLORE. L'OPERA DI MARIA
MORGANTI COME CASO STUDIO PER IL PENSIERO DI BRUNO
LATOUR

Abstract

This paper proposes, from the investigation and description of the work of Venetian artist Maria Morganti, to show how all her artistic productions are composed of sedimentations and stratifications of informations, actors and events. To achieve this aim, the translation model proposed by sociologist and philosopher Bruno Latour – and used by him to interpret the world of science – will be applied to contemporary artworks.

Introduzione

Da lontano sembrano tele monocrome, ma a mano a mano che ci si avvicina si inizia a notare una piccola sequenza di stratificazioni di colori differenti nel lembo superiore del quadro. Incuriositi, ci si interroga su chi sia l'artista che li ha prodotti e perché, fino a scoprire che il mondo di Maria Morganti è molto più denso e popolato di quanto ci si potrebbe aspettare.

Proprio la collettività di attori umani e non umani che caratterizzano l'opera di Maria Morganti è l'aspetto che verrà preso in considerazione in questo articolo. La comprensione dell'apparato di regole, abitudini e collaboratori dell'artista permetterà di addentrarsi anche nel noto pensiero di Bruno Latour: il lavoro di Morganti verrà considerato come una sorta di caso studio del processo collettivo di produzione e del rapporto tra soggetto e oggetto esposto da Latour.

Tutto ciò che segue, al di là delle citazioni, è tratto da un dialogo diretto con Morganti avvenuto nel suo studio a Venezia a gennaio del 2023. In questa occasione, oltre a illustrare il suo lavoro, è stato chiesto all'artista di elaborare una propria riflessione sui temi proposti da Latour.



Figura 1

Maria Morganti, *Ciotola per "Sostituto"*, 2017 (i.2013)
pittura a olio e tazza in porcellana, h 7,5 cm x ø 13,5 cm
n° archivio 2017_Strumento_Ciotole_001
ph Francesco Allegretto (2019) courtesy Archivio Maria Morganti

1. Lo spazio del gesto fisico

Il lavoro di Morganti nasce da un'esigenza tattile. Riprende il gesto ancestrale della pittura primitiva assolvendo alla necessità e al desiderio di spalmare la materia su una superficie. Infatti, alcune delle prime sperimentazioni pittoriche di Morganti consistevano nel ricoprirsi di colore e mettere il corpo a contatto con la carta per lasciare il proprio segno.

Per questo motivo la sua poetica consiste nel *lasciare traccia*, nel far fluire piccole variazioni. La sedimentazione di modificazioni impercettibili nella vita – e quindi nella pittura – per Morganti è il segno della possibilità che le cose continuino ad accadere e il deposito di materia e colori sono l'impronta del susseguirsi processuale degli eventi.