



**MINISTERO DELLA CULTURA  
ISTITUTO CENTRALE PER IL CATALOGO E LA DOCUMENTAZIONE**

**STRUMENTI TERMINOLOGICI**

**Vocabolario aperto per la definizione  
delle opere di Arte contemporanea**

**SETTEMBRE 2024**

**MINISTERO DELLA CULTURA**  
**ISTITUTO CENTRALE PER IL CATALOGO E LA DOCUMENTAZIONE**

**Strumenti terminologici**

**Vocabolario aperto per la definizione  
delle opere di Arte contemporanea**

(applicazione nella scheda OAC - Opere di Arte contemporanea, *versione 3.00*)

a cura di  
Emanuela Garrone

## INDICE

1.	Premessa .....	4
2.	Criteri di impostazione.....	5
3.	Vocabolario .....	5
4.	Bibliografia essenziale.....	11

## 1. Premessa

L'impegno dell'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione per elaborare strumenti per la descrizione e la documentazione delle opere di Arte contemporanea è una pratica consolidata ormai da molti anni: partendo dalla scheda OAC, rilasciata come standard nel 2004<sup>1</sup>, e dalle metodologie conoscitive atte a realizzarla si sono definiti, nel corso degli anni, strumenti linguistici utili per definire e comprendere la produzione artistica più recente.

Lo sforzo metodologico si è attuato anche grazie all'implementazione del vocabolario per la definizione del bene, al fine di rendere più comprensibile l'arte del XX e XXI secolo. La necessità di studiare, documentare e quindi conservare tramite un'adeguata procedura catalografica le opere contemporanee ha fatto emergere delle difficoltà proprio di natura lessicale. Gli aspetti critici nelle attività di conoscenza del contemporaneo nascono infatti dalla stessa natura dell'opera d'arte di recente produzione, che supera e modifica continuamente tecniche, materiali e dimensioni.

Le difficoltà non nascono soltanto dalla necessità d'individuare terminologicamente l'opera d'arte contemporanea, ma anche dal trovare espressioni linguistiche atte a renderne l'idea, il più appropriata e comprensiva possibile, consapevoli che nell'arte di più recente produzione qualsiasi definizione assoluta non può essere considerata valida.

La critica più aggiornata, come le istituzioni preposte, seguono con attenzione il lavoro degli artisti e le loro innovazioni, sforzandosi di aggiornare continuamente la terminologia e il lemmario; questo non per chiudere in definizioni troppo rigide il lavoro creativo ma per facilitare la comprensione del pubblico e la conservazione del bene.

Quello che qui di seguito si propone è un lemmario di base, utile agli schedatori delle schede OAC e a quanti, anche solo a livello sperimentale, utilizzano gli strumenti definiti dall'ICCD per catalogare e quindi per comprendere e diffondere la conoscenza dell'arte contemporanea.

Catalogare vuol dire comprendere l'oggetto che si ha di fronte e quindi descriverlo in ogni suo aspetto; il glossario proposto può essere utile per decodificare, almeno in parte, la produzione artistica più vicina a noi. Arte come linguaggio, dunque, ma anche un linguaggio indispensabile per la comunicazione con l'arte e con il suo mondo.

Suscettibile di continue modifiche nel tempo, il lemmario che pubblichiamo sarà in futuro sicuramente implementato grazie alle attività di ricerca e dalla collaborazione con le università e con altri istituti che studiano questo particolare ambito del patrimonio artistico nazionale.

---

<sup>1</sup> I materiali relativi alla normativa OAC, versione 3.00 sono disponibili sul sito istituzionale alla pagina: [http://www.iccd.beniculturali.it/it/ricercanormative/30/oac-opere-oggetti-d-arte-contemporanea-3\\_00](http://www.iccd.beniculturali.it/it/ricercanormative/30/oac-opere-oggetti-d-arte-contemporanea-3_00).

## 2. Criteri di impostazione

I criteri che hanno informata le scelte lessicali di questo vocabolario sono strettamente legati alla redazione delle schede OAC e alla necessità di fornire i catalogatori di strumenti linguistici che facilitino il loro lavoro.

Se infatti il glossario in uso per le schede OA è ormai consolidato, l'utilizzo e l'implementazione delle terminologie specifiche per definire le opere di arte contemporanea cambiano quasi di giorno in giorno. Ciò avviene perché sono talmente tante le opere, di diversissima natura, e talmente tanti i contesti sociali e geografici, che vedono la produzione più recente assumere aspetti e collocazioni inconsueti, da rendere praticamente impossibile una definizione *tout court*.

Ci si è rivolti quindi alle tecniche e ai materiali che costituiscono l'oggetto artistico per arrivare a designare concetti e termini atti a identificarlo. L'imprevedibilità della creatività si unisce all'utilizzo di materiali e tecnologie molto diverse da quelle storicamente conosciute; si è pertanto proceduto con la redazione di un vocabolario che fosse utilizzabile sia dagli specialisti sia da utenti comuni.

Accanto ai termini elencati di seguito sono riportati artisti e opere di riferimento, in modo da facilitarne la comprensione e il campo semantico di riferimento.

Quella che segue è quasi una sfida alla metodologia già acquisita ed una ricerca di apertura verso l'eterogeneità delle tematiche del contemporaneo.

## 3. Vocabolario

Di seguito vengono riportati i termini previsti nel vocabolario, ciascuno accompagnato da una sintetica spiegazione e da esempi, con riferimento ad autori ed opere rappresentativi delle diverse manifestazioni artistiche.

### **Action painting**

Letteralmente pittura d'azione, talvolta definita come astrazione gestuale.

La tecnica dell'action painting prevede che l'artista, partendo da una casuale scolatura di colore sulla tela o sul supporto, intervenga sulla base del colore colato per realizzare forme astratte.

Questa tecnica si diffonde soprattutto negli Stati Uniti tra gli anni '40 e '50 del secolo scorso.

### *Esempio*

Pollock, Number Five - 1948

### **Assemblaggio**

Dal francese assemblage. Tecnica artistica in cui sono messi insieme materiali di diversa natura, generalmente applicati su un supporto e quasi sempre tridimensionali.

Primi esempi di assemblaggio possono essere considerati i collage polimaterici di Picasso nel periodo cubista.

Dadaisti e surrealisti ne fanno un uso particolare per creare effetti stranianti.

Dalla metà del Novecento in poi l'assemblaggio diventa diffuso in diversi contesti e realizzato con i materiali più vari.

#### *Esempio*

Picasso, Tête de Taureau - 1942

### **Body art**

Con questo termine s'intendono tutte quelle forme artistiche che utilizzano il corpo umano come strumento di comunicazione e come linguaggio espressivo.

Gli artisti della body art espongono il loro corpo in performance che si realizzano in gallerie o in altri spazi pubblici.

La body art si diffonde soprattutto negli Stati Uniti dagli anni '60 in poi.

#### *Esempio*

Marina Abramovich, Rhythm 10 - 1973

### **Collage**

Dal francese incollare. Tecnica artistica utilizzata aggiungendo materiale di diversa estrazione ma sempre all'interno dell'oggetto "quadro", inteso in senso tradizionale. Si tratta di opere bidimensionali che possono includere molte varianti decollage, papier collé ecc.

#### *Esempio*

Picasso, Natura morta con sedia impagliata - 1912

### **Computer art** (arte digitale<sup>2</sup>)

Termine generico che include tutta una serie di produzioni artistiche ottenute utilizzando la tecnologia digitale. Nata negli Stati Uniti negli anni '50 del secolo scorso la computer art si è affermata parallelamente allo sviluppo della tecnologia digitale ed ormai si può considerare una tecnica pienamente inserita nella storiografia artistica.

La computer art è spesso inclusa nella new media art.

#### *Esempio*

Ben F. Laposky, Oscillons - 1953

---

<sup>2</sup> Definizione da considerarsi "non preferenziale".

### **Dipinto murale**

Rappresentazione pittorica realizzata su muro, parete o soffitto. Trattasi comunque di larghe superfici coperte da rappresentazioni figurative e non, spesso realizzate con pigmenti specifici e con macchinari appositi.

Celebri i murales, così sono definiti in molti casi i dipinti murali, dei pittori messicani Rivera, Orozco e Siqueiros, caratterizzati da un forte impatto visivo.

I murales, e in generale la produzione di queste opere nel corso del XX secolo, si caratterizzano per il contesto sociale in cui nascono e si affermano, spesso periferie urbane e situazioni di emarginazione sociale. Si tratta di uno degli aspetti che contraddistinguono la pittura murale di recente produzione rispetto alle opere murali dei secoli precedenti.

#### *Esempio*

Diego Rivera, Palazzo Nazionale di Città del Messico - 1929

### **Environmental performance** (installazione ambientale<sup>3</sup>)

Espressione artistica che studia i cambiamenti ambientali e che prende spunto da studi specifici sull'ambiente per creare opere d'arte. Spesso queste opere hanno valore anche di denuncia sociale ed ecologica. Affine e spesso sovrapposta alla Land art o all'Earth art, si tratta sempre di forme d'arte che hanno al centro il rapporto con la natura.

#### *Esempio*

Michael Heizer, Double negative - 1969-70

### **Fotografia digitale**

Tecnica fotografica. Nell'era digitale la fotografia è un processo che consiste nel fotografare utilizzando un sensore elettronico per catturare la luce, anziché la pellicola.

### **Fotogramma cinematografico**

Il fotogramma (parola composta di foto, luce e gramma, disegno) è ciascuna delle immagini che si susseguono in una pellicola fotografica o filmica.

Per estensione può essere definito fotogramma anche ogni immagine completa sia del segnale televisivo che di ogni ripresa video. Alcuni artisti usano i fotogrammi per costruire e decostruire opere.

#### *Esempio*

Allan Kaprow, 18 happening in 6 Part - 1959

### **Frottage**

---

<sup>3</sup> Definizione da considerarsi "non preferenziale".

Tecnica di disegno ottenuta mediante lo sfregamento di matita, carboncino, pastello o altro su un foglio di carta posto su una superficie non liscia. L'azione dello sfregamento lascia affiorare gradualmente i rilievi della superficie sottostante realizzando così immagini in larga misura casuali e imprevedibili.

Tecnica ampiamente utilizzata dagli artisti surrealisti come Max Ernst.

*Esempio*

Max Ernst, Fantasia - 1925-26

**Installazione**

L'installazione come genere artistico si diffonde soprattutto dagli anni'90 in poi. Si tratta generalmente di oggetti tridimensionali, che spesso comprendono una serie di oggetti assemblati in modo non convenzionale. L'installazione ha come centro di attenzione il fruitore, infatti gli artisti immaginano le loro opere in stretta relazione con chi ne fruirà e cercano in ogni modo di coinvolgerlo nelle loro creazioni.

Spesso nelle installazioni è lo spettatore al centro dell'opera d'arte e del processo creativo.

Il primo a immaginare opere d'arte di questo tipo fu Marcel Duchamp.

*Esempio*

Kurt Schwitters, Merzbau - 1923-1948

**Installazione audio**

Spesso associata alla sound art, è una definizione ambigua e controversa.

Per installazione audio generalmente s'intendono tutte quelle opere che hanno al centro dei loro interessi le reazioni del pubblico relativamente a stimoli sonori. Un antecedente delle installazioni audio possono essere considerati gli esperimenti futuristi di Luigi Russolo.

Le installazioni sonore sono spesso parte di performance più articolate o di installazioni che si avvalgono anche di dispositivi audio.

*Esempio*

Pierre Schaeffer, Cinq études de bruits - 1948

**Installazione multimediale interattiva (arte cinetica<sup>4</sup>)**

Si tratta di video installazioni in cui la presenza di corpi in movimento modifica la forma virtuale dello spazio.

Anche questo tipo di installazioni prevede la partecipazione del fruitore, ma tende a rinviargli un'immagine distorta o comunque modificata di se stesso.

*Esempio*

Alexander Calder, Red Mobile - 1956

---

<sup>4</sup> Definizione da considerarsi "non preferenziale".



### **Installazione video** (video-arte<sup>5</sup>)

La video arte è un linguaggio artistico basato sulla creazione e riproduzione d'immagini in movimento attraverso tecnologie video e audio. E' una tipologia di opere d'arte che si afferma negli anni '60 del secolo scorso, prima in America e poi in Europa.

Si tratta di immagini in movimento mediate da video e da schermi che hanno come obiettivo trasportare lo spettatore in una dimensione "altra" e quindi in grado di attivare un processo di straniamento. L'artista cerca spesso tramite questo tipo di tecniche di coinvolgere lo spettatore stimolando forti emozioni, talvolta addirittura violente.

#### *Esempio*

Nam June Paik, Exposition of music - Electronic Television - 1963

### **Libro d'artista**

Lavoro di un artista realizzato sotto forma di libro, viene spesso pubblicato in edizioni numerate e a tiratura limitata.

Talvolta si tratta addirittura di edizioni uniche, e in tal caso vengono anche definite "unique".

Nel corso del XX secolo e ancor più nel XXI secolo, i libri d'artista sono stati prodotti in una vasta gamma di forme come rotoli, pieghevoli, fogli sparsi raccolti in apposite scatole ed altro.

Già nelle avanguardie dei primi del Novecento il libro d'artista modifica e trasfigura il concetto tradizionale di oggetto-libro rendendolo a tutti gli effetti un oggetto artistico autonomo. Fortunato Depero è stato uno degli artisti italiani che per primo ha realizzato libri d'artista.

#### *Esempio*

Emilio Isgrò, Libro cancellato - 1964

### **Oggetto di design**

Con il termine design (dall'inglese design o drawing) s'intende ormai una disciplina artistica autonoma, che si occupa della progettazione di oggetti spesso anche di uso quotidiano.

La caratteristica degli oggetti di design è che mirano all'ottimizzazione del rapporto tra forme e materiali. Sono riproducibili serialmente.

Nel XXI secolo si è ormai abituati a parlare di digital design, in cui la progettazione di opere avviene tramite strumenti digitali e mira a coniugare funzionalità ed estetica su vasta scala di produzione di fruizione.

#### *Esempio*

Achille e Pier Giacomo Castiglioni, Lampada ad arco - 1962

### **Opera bidimensionale**

Opera realizzata su solo due dimensioni, lunghezza e altezza.

Si sviluppa perciò solo sulla superficie piana, come ad esempio il quadro, ma anche foto o disegni.

---

<sup>5</sup> Definizione da considerarsi "non preferenziale".

### **Opera cinetico-visuale**

Le opere d'arte cinetica, dette anche opere d'arte programmata, nascono e si diffondono in Europa durante gli anni Sessanta e Settanta del secolo scorso. Un movimento analogo si diffonde negli stessi anni anche negli Usa prendendo il nome di Optical Art, abbreviato Op Art.

La definizione di arte cinetica è molto ambigua: in generale s'intendono tutte quelle ricerche che mirano a studiare i fenomeni della percezione visiva e del movimento anche da parte del fruitore.

#### *Esempio*

Victor Vasarely, Pamir - 1950

### **Opera in modellazione 3D<sup>6</sup>**

Nella computer grafica le opere 3D sono quelle atte a definire una forma tridimensionale in uno spazio virtuale generato dal computer.

Questo termine è molto usato nelle arti grafiche e si distingue da altri tipi di modellazione tridimensionale, come le opere scultoree tradizionali.

### **Opera tridimensionale**

Per opere tridimensionali s'intendono opere che s'inseriscono nello spazio utilizzando tutte e tre le dimensioni: altezza, lunghezza, profondità.

Opere tridimensionali per eccellenza sono le sculture.

### **Pattern**

Termine inglese di origine latina molto diffuso soprattutto in ambito scientifico. Nella produzione artistica si usa il termine pattern per riferirsi a quei disegni, modelli o forme che ripetendosi e componendosi secondo un gusto estetico che varia da epoche e latitudini geografiche dà luogo a particolari prodotti artistici.

Molto diffuso nelle arti applicate, il termine pattern è spesso sinonimo di texture, trama, come ad esempio trama di un tessuto.

Molti gli esempi che si possono fare dei pattern nelle arti figurative dall'arte musulmana agli artisti astratti del secondo dopoguerra.

#### *Esempio*

Frank Stella. Harran II - 1957

### **Performance art**

Termine inglese tradotto in italiano come arte performativa.

Con questa espressione s'intende generalmente un'azione artistica, quasi sempre in presenza del pubblico, che include aspetti interdisciplinari.

Può essere realizzata partendo da un copione scritto ma, più spesso, è affidata alle capacità d'improvvisazione dei performances.

---

<sup>6</sup> Per esteso: modellazione tridimensionale.

Le performans si svolgono spesso in luoghi non necessariamente immaginati per spettacoli, possono essere gallerie d'arte o musei, ma anche piazze o strade di grandi o piccoli centri abitati.

Nata negli anni Sessanta negli Stati Uniti si è diffusa in Europa ed è ancora praticata da molti artisti.

*Esempio*

Vito Acconci, Three frame studies - 1969

**Ready-made**

Si tratta di un anglismo, che si può tradurre in italiano come già fatto, compiuto, prefabbricato.

Si tratta generalmente di opere d'arte prodotte partendo da oggetti di uso comune presenti sul mercato, di cui l'artista si appropria modificandone l'uso e attribuendogli altri significati.

L'artista aggiunge spesso un titolo, una data e la sua firma, talvolta anche frasi che tendono a caricare di ulteriore significato l'opera.

*Esempio*

Marcel Duchamp, Bicycle Wheel - 1913

**Realtà virtuale**

Derivato dall'inglese virtual reality. Con questo termine s'identificano tutte quelle operazioni artistiche che simulano, tramite la tecnologia, situazioni reali o immaginarie facendo uso di appositi visori, spesso costruiti dagli artisti stessi.

Grazie all'avanzamento delle tecnologie immersive, gli artisti realizzano realtà vere o volutamente immaginarie che collocano il fruitore al centro di contesti totalmente artificiali, ma che stimolano percezioni autentiche e concrete.

*Esempio*

Morton Heilig, Sensorama - 1968

#### **4. Bibliografia essenziale**

De Marchis G., Piantoni G., Pinto S., *Problemi di metodo per una scheda di "oggetti" di arte contemporanea*, in *Metro*, 13, 1968, pp. 48-53.

Harrison C., Wood P., *Art in Theory 1900-1990. An anthology of changing text and artistic terms*, Oxford-Cambridge, Mass., 1992.

Stiles K., Selz P., *Theories and documents glossar of contemporary art*, London, California University, 1996.

Heine R., Welson B., *Artistic terms*, London, 1998.

Garassini S., *Dizionario dei new media*, Milano, 1999.

Corgnati M., Poli F., *Dizionario dell'arte del Novecento. Movimenti, artisti, opere, tecniche e luoghi*, Milano , 2001.

Poli F., *Arte contemporanea: le ricerche internazionali dalla fine degli anni Cinquanta ad oggi*, Milano, 2005.

Agamben G., *Che cos'è il contemporaneo ?*, Milano, 2008.

Bentivoglio M., *Materializzazione del linguaggio*, Venezia, 2022.

Bobò G., Silvioli D., *Glossario: una questione di metodo*, in *Heritage 5.0*, a cura di F. Bertini , V. Catricalà, Roma, 2023.

Giacomelli M.E., *Ma dove sono le opere d'arte ?*, Roma, 2023.