



EMILIANO ZUCCHINI
STATEMENT / CV

STATEMENT

Il mio lavoro indaga i processi di costruzione dell'immagine attraverso l'analisi dei mezzi impiegati dalla comunicazione virtuale.

La scacchiera bianca e grigia che invade le superfici, sia bidimensionali che tridimensionali e virtuali, delle mie opere altro non è che il motivo figurativo (pattern/texture) che in computer grafica e nel web (esempio nei formati immagine PNG e GIF) rappresenta il vuoto, l'assenza di colore, il nulla digitale.

Questo linguaggio informatico assume una connotazione metaforica: diventa la base di una pittura segnica, reale e minimale, che conferisce forma al vuoto come dimensione altra, quasi fosse l'ingombro fisico della virtualità che invade il nostro vissuto quotidiano in maniera sempre più dominante.

Le ultime opere del 2019 sono disegnate dapprima al computer, prodotte poi fisicamente con la tecnica della stampa 3D e successivamente dipinte con colore acrilico. Quest'ultime sono la concretizzazione delle linee che invadevano nei precedenti lavori la superficie a scacchiera.

Il primo gallerista ad interessarsi al mio lavoro è stato **Paolo Barozzi**, personaggio molto attivo e noto negli anni '60/70. Nella sua galleria veneziana realizzò la prima performance "Ebreja" di Fabio Mauri e collaborò inoltre con Gilbert & George, Gerard Malanga, Andy Warhol, Piero

Dorazio, Giosetta Fioroni e tanti altri...

Fino al 1967 lavorò per Peggy Guggenheim e scrisse diversi libri sulla sua figura. Collaborò con diverse testate giornalistiche quali il Times, Vogue e il Corriere della Sera.

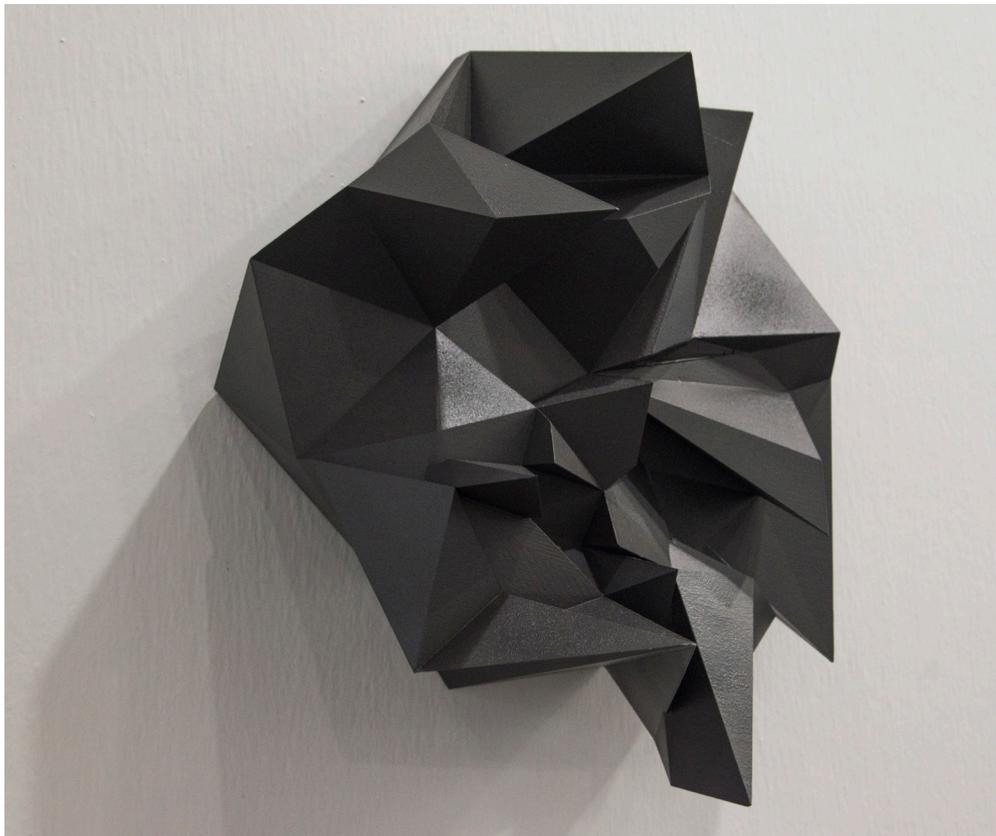
Barozzi mi dedicò una mostra personale e diverse collettive nel suo ultimo studio milanese.

Negli ultimi anni il mio lavoro è presentato da **Valmore studio d'arte** di Vicenza, storica galleria attiva dagli anni '90. Tra i vari artisti espone Bruno Munari, Francois Morellet, Alberto Biasi, cura e gestisce l'archivio italiano dell'artista Joel Stein.

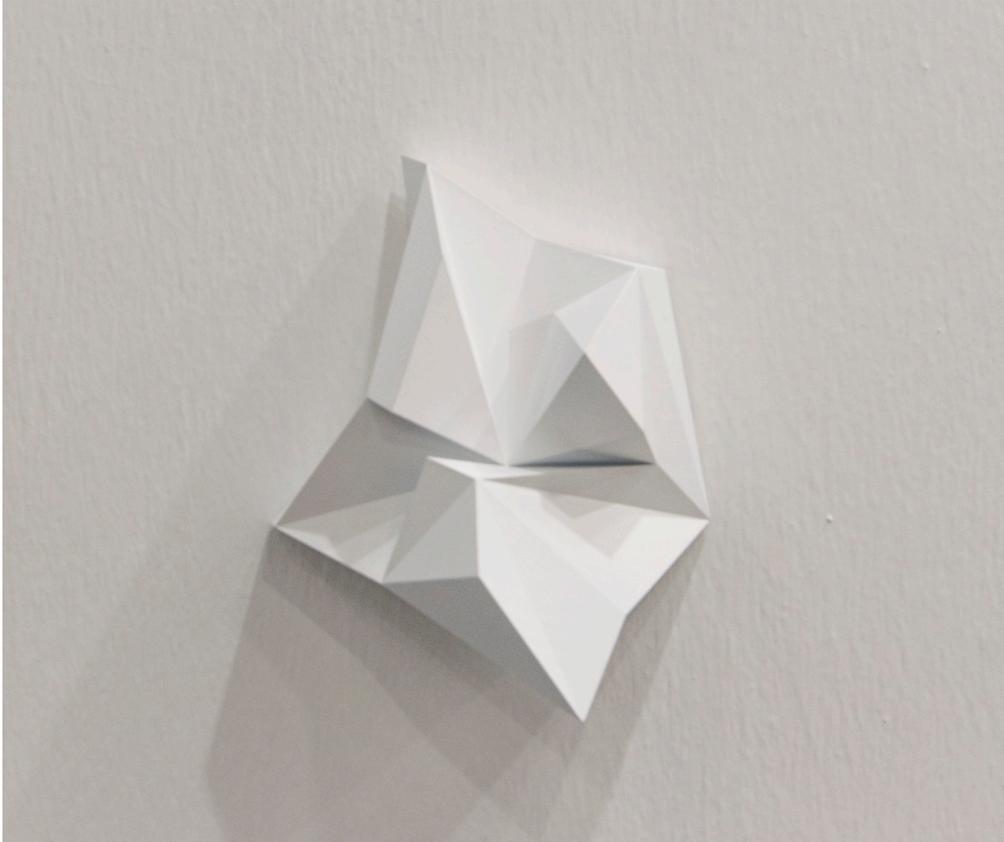
Void Materia, 2019
Stampa 3D e colore acrilico
Collezione privata, Vicenza



Void Materia, 2019
Stampa 3D e colore acrilico
Collezione privata, Vicenza



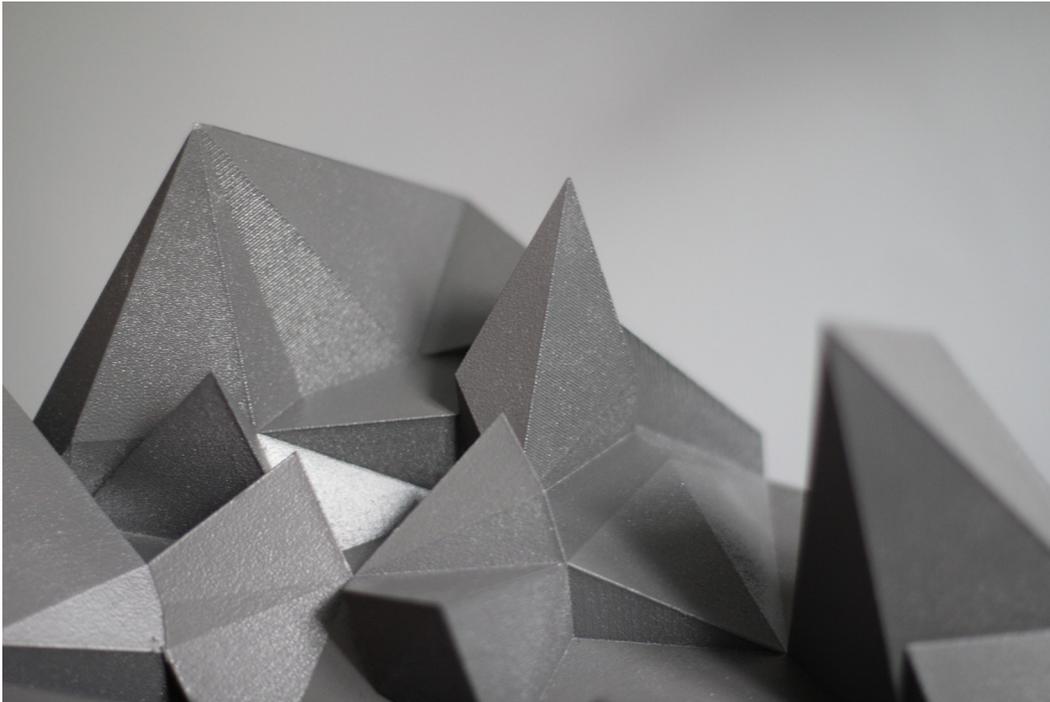
Void Materia, 2019
Stampa 3D e colore acrilico
Collezione privata, Vicenza



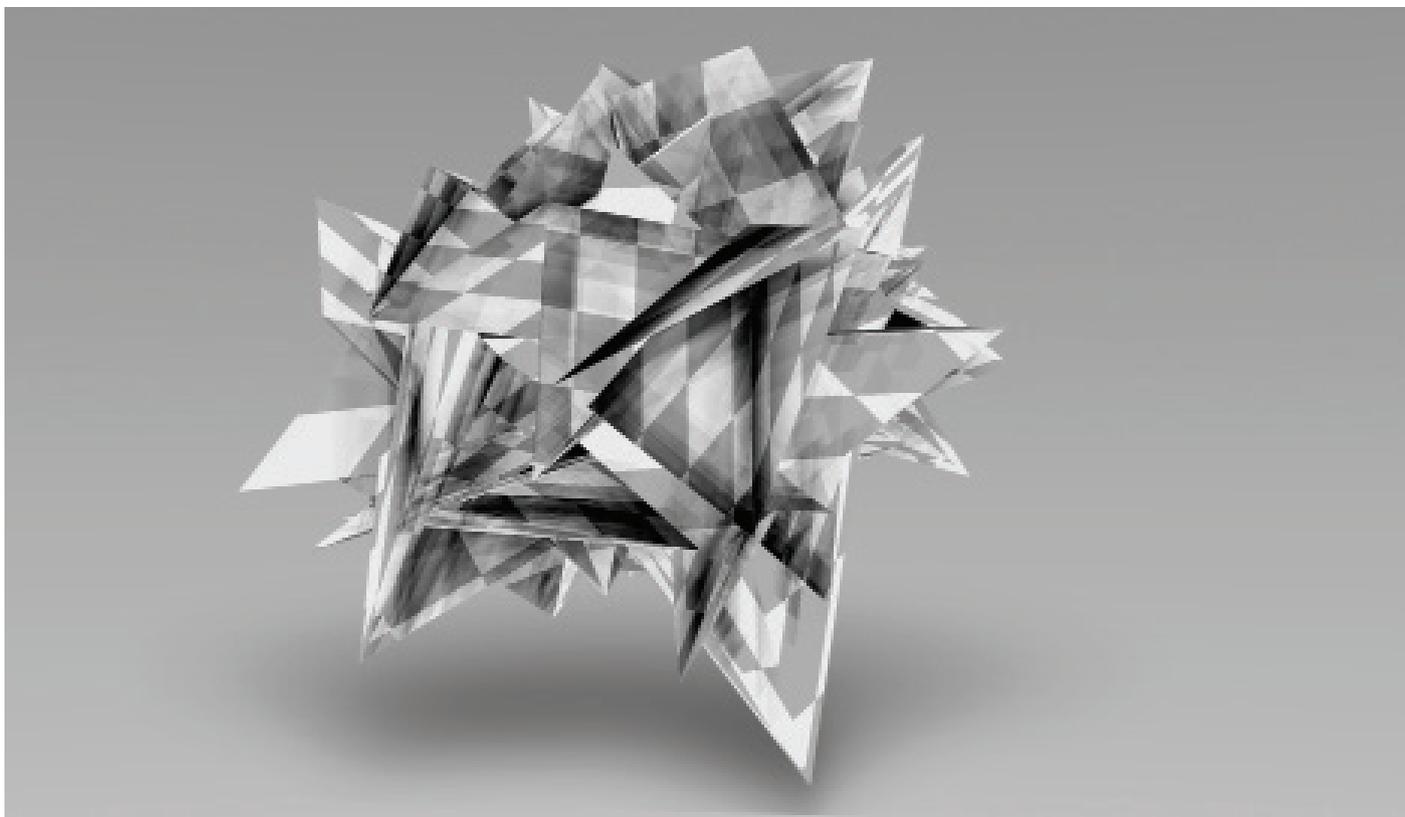
Void Materia, 2019
Stampa 3D e colore acrilico
Collezione privata, Milano



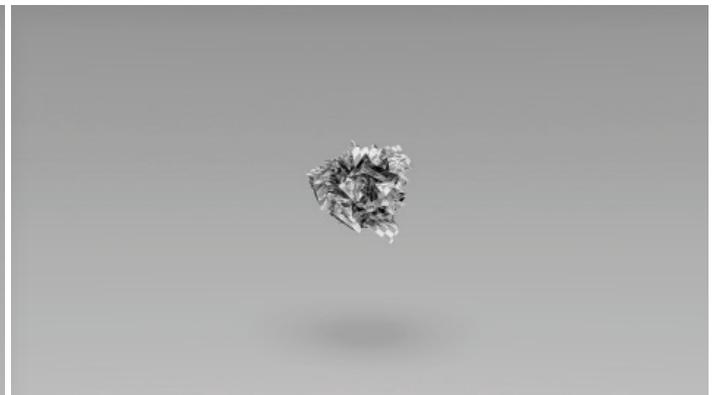
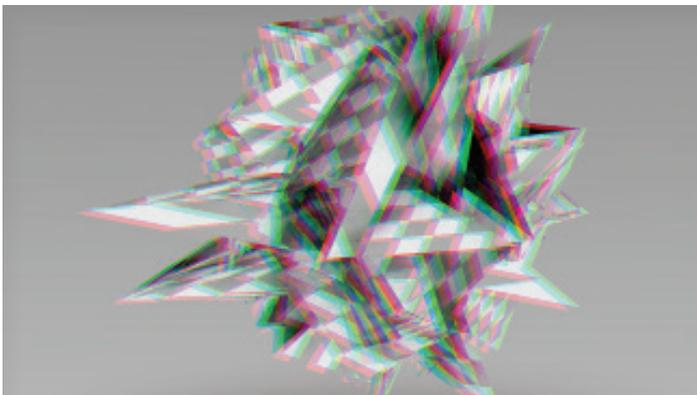
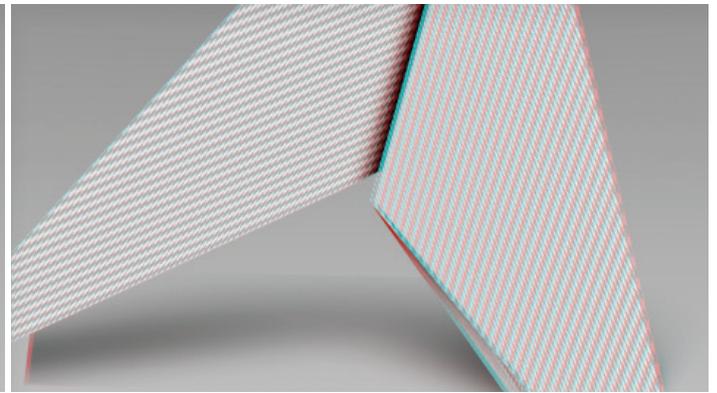
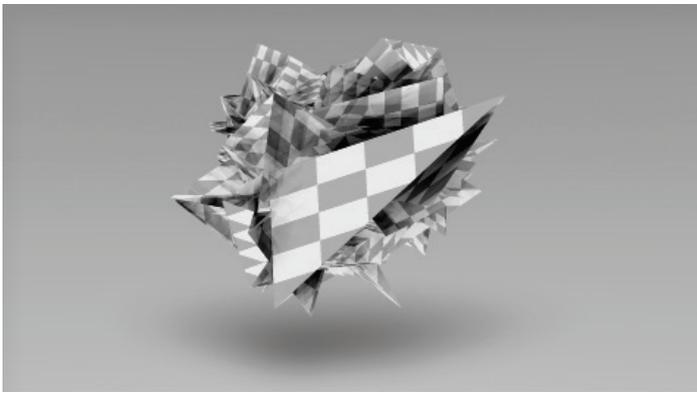
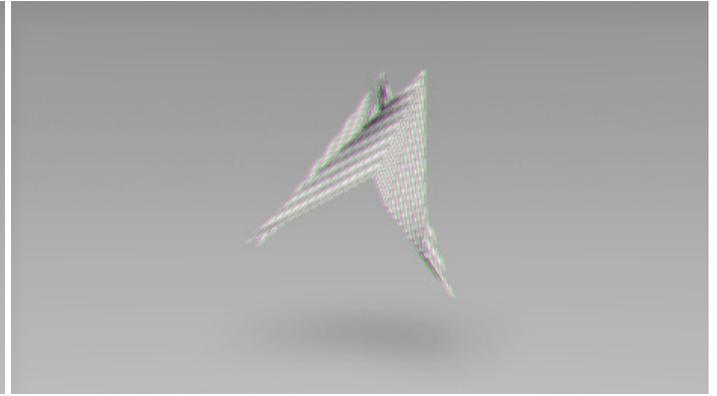
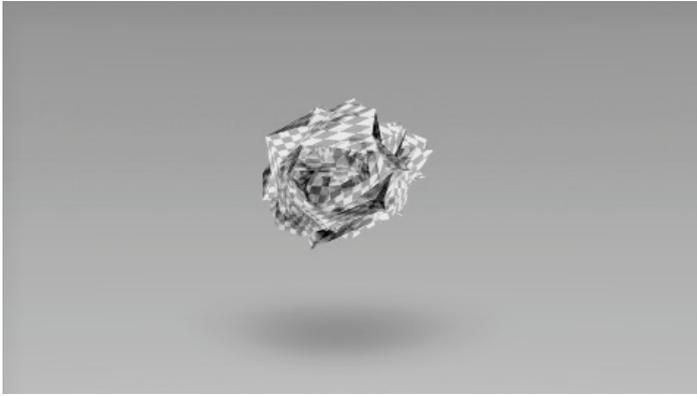
Void Materia, 2019 (particolare)
Stampa 3D e colore acrilico
Collezione privata, Milano



Void form, 2017
video, colore, sonoro, 2'25''



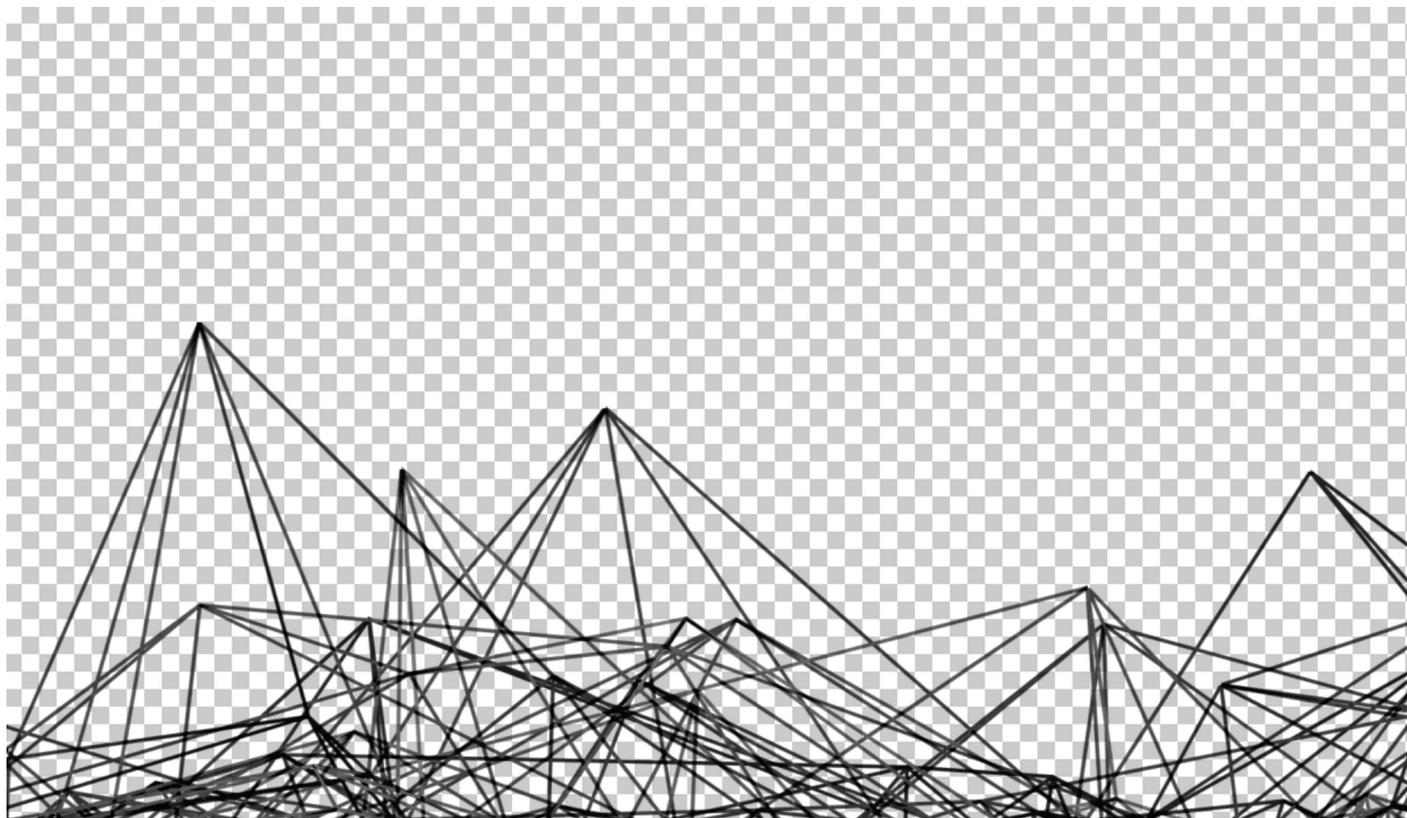
Void form, 2017 (dettagli)
video, colore, sonoro, 2'25''

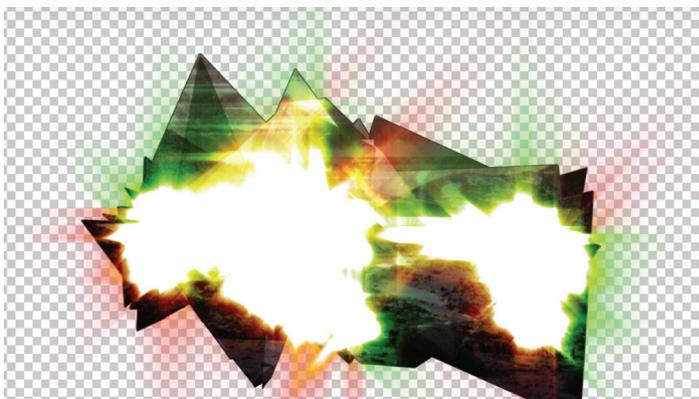
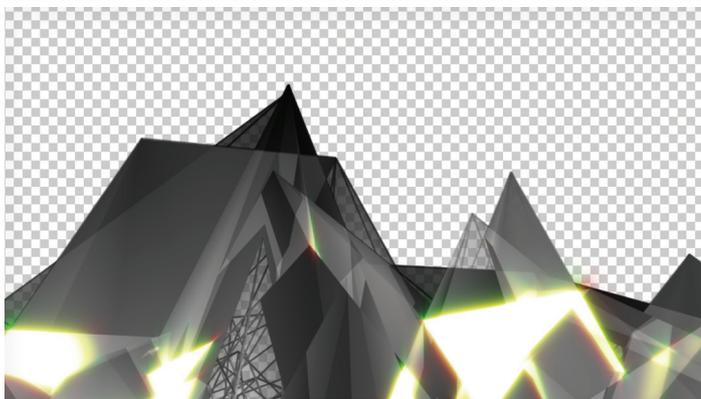


Construction dans l'espace et le silence, 2016
video, colore, sonoro, 3'50''

Opera a 4 mani con il musicista Paolo Tarsi.

Il brano sonoro è stato pubblicato per CRAMPS records nell'album "Furniture music for new primitives" e vede la partecipazione di Paolo Tofani, Quartetto Maurice e Roberto Paci Dalò.







Void form, 2018
FIESP Building,
San Paolo, Brasile
FILE Led Show
Video in versione
riadattata alla struttura.
Photo by
Camila Picolo



Artificial Intelligence, 2018

video, colore, sonoro, 4'16''

Videoclip del brano "Artificial Intelligence"

di Paolo Tarsi in collaborazione con Lothar Manteuffel

e gli Ex Kraftwerk Emil Schult e Fernando Abrantes.

Screening al MADRE di Napoli in occasione della

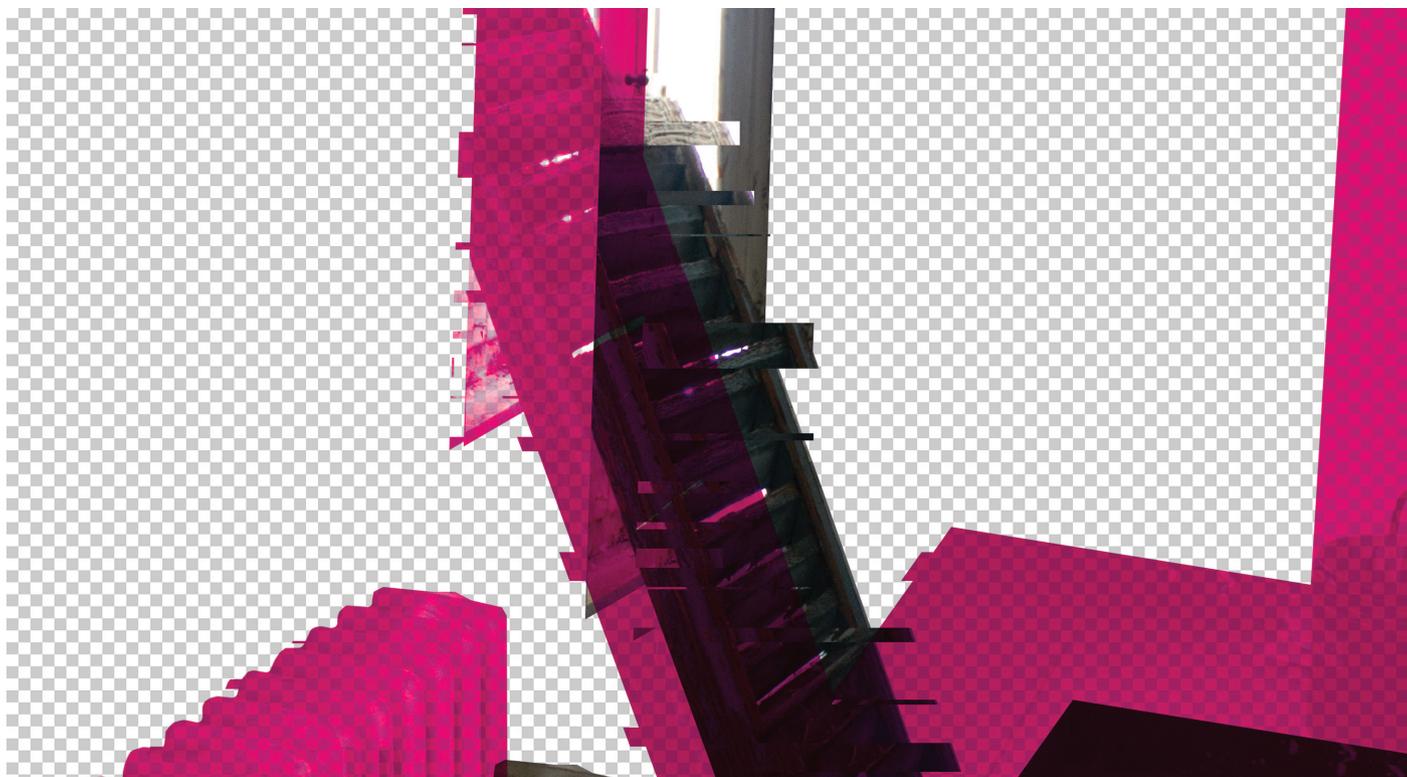
IV giornata del contemporaneo, 2018.



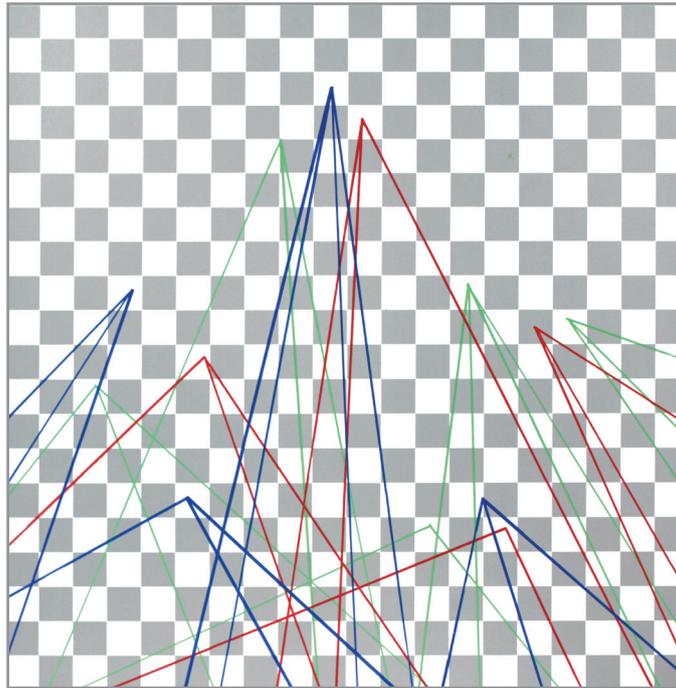
Screening del video *Void Form*
al Macro di Roma.



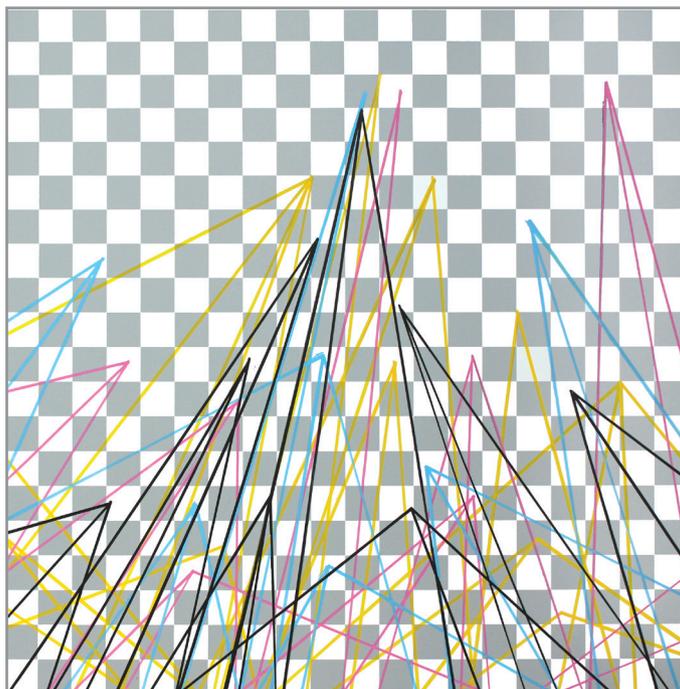
Capturing Memories, 2015
video, colore, sonoro, 3'50''



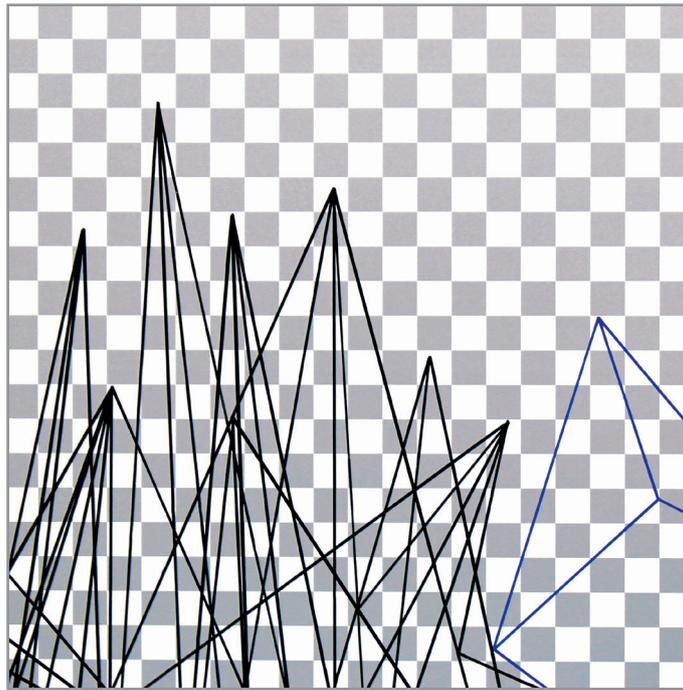
Void RGB, 2017
acrilico su stampa su FOREX
50x50 Cm



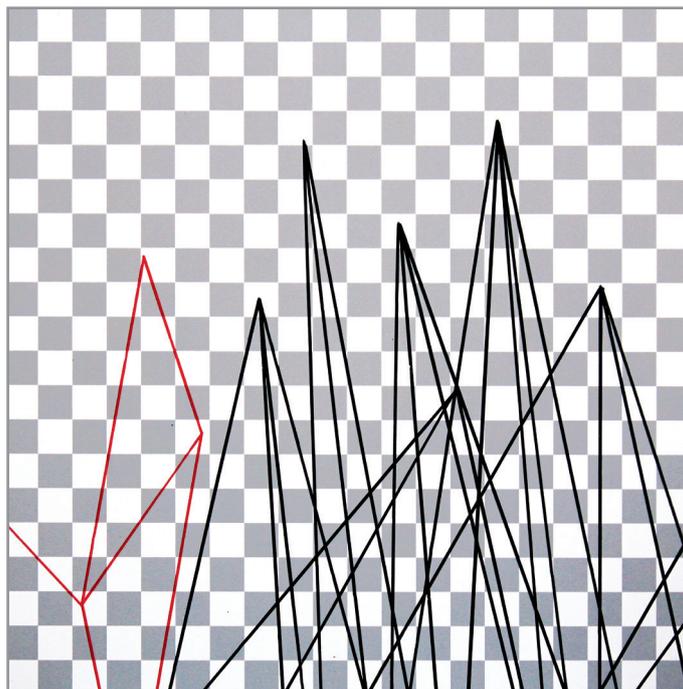
Void CMYK, 2017
acrilico su stampa su FOREX
50x50 Cm

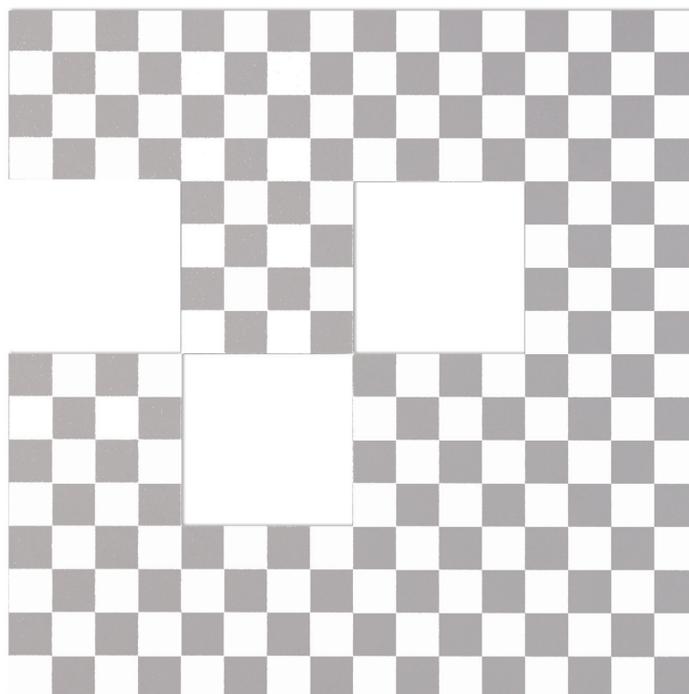


Void B, 2017
acrilico su stampa su FOREX
50x50 Cm

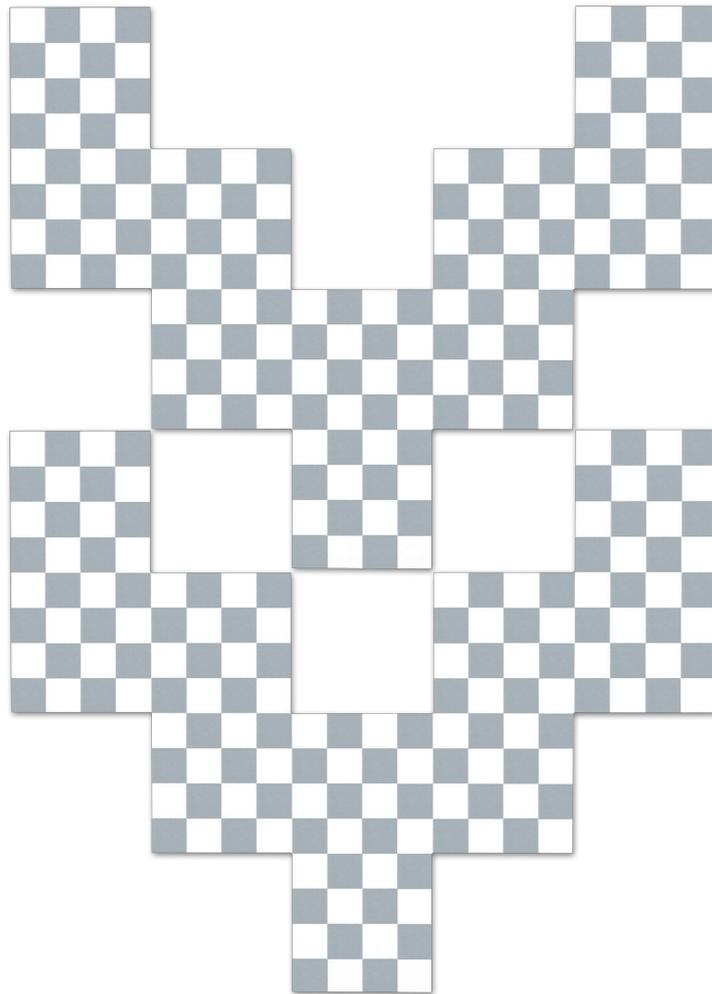


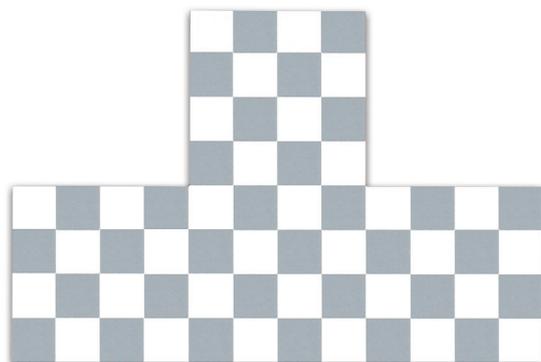
Void R, 2018
acrilico su stampa su FOREX
50x50 Cm



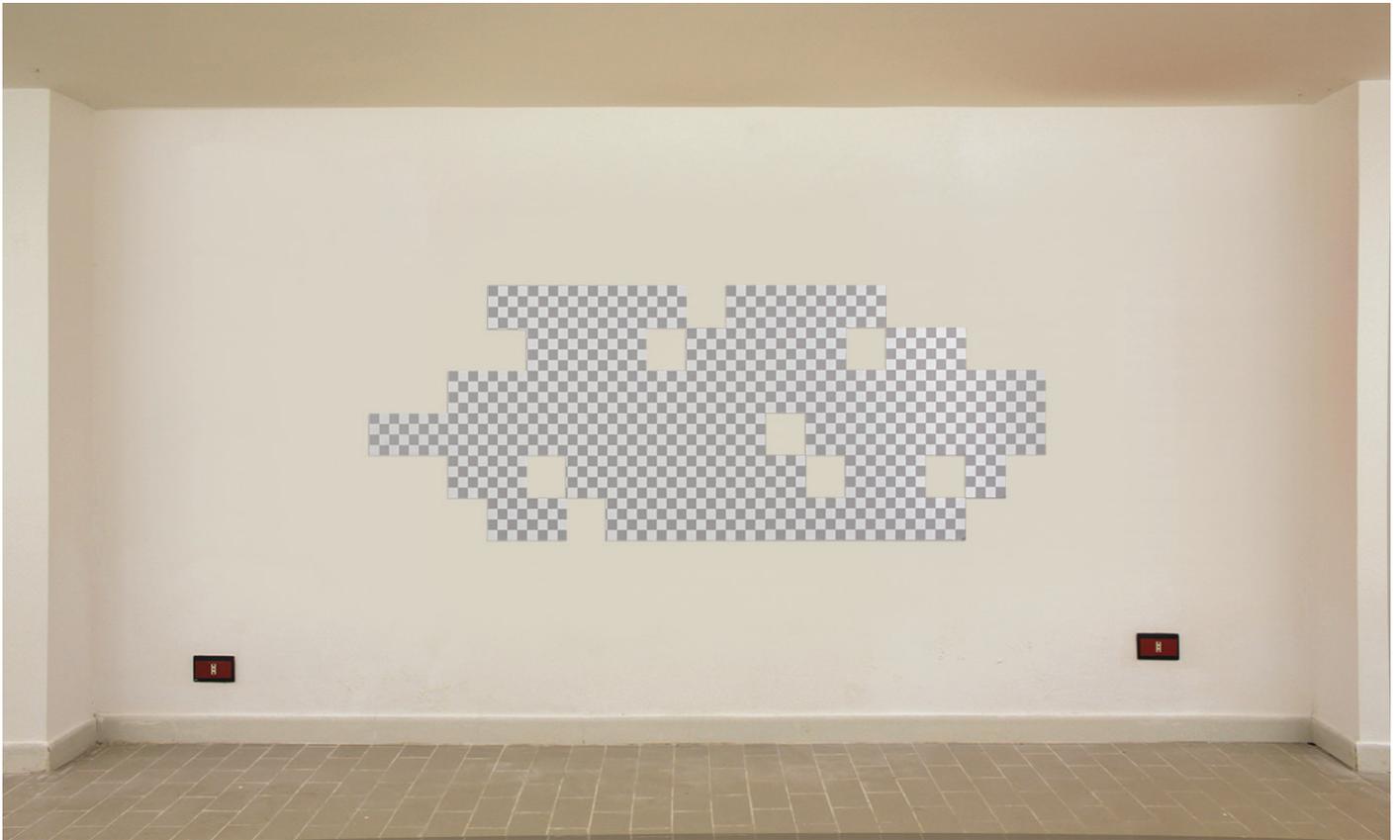


Void Module, 2018
DIBOND sagomato
2 elementi
70x98 Cm

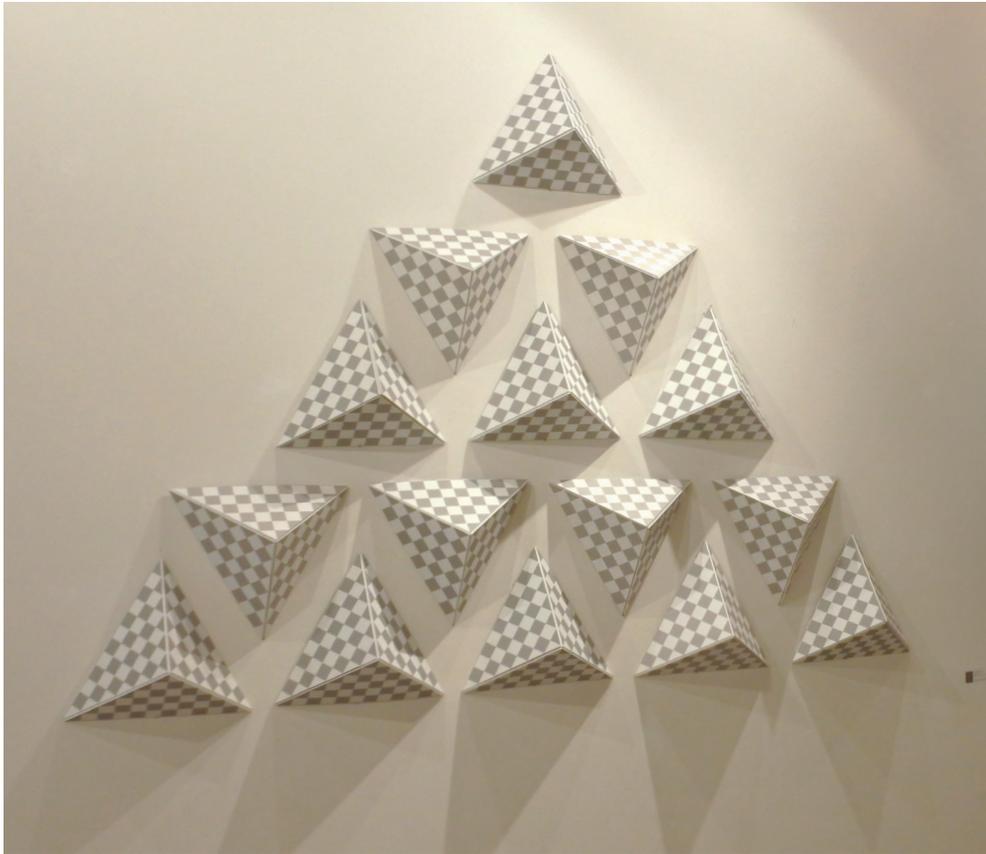




Void, 2016
FOREX sagomato

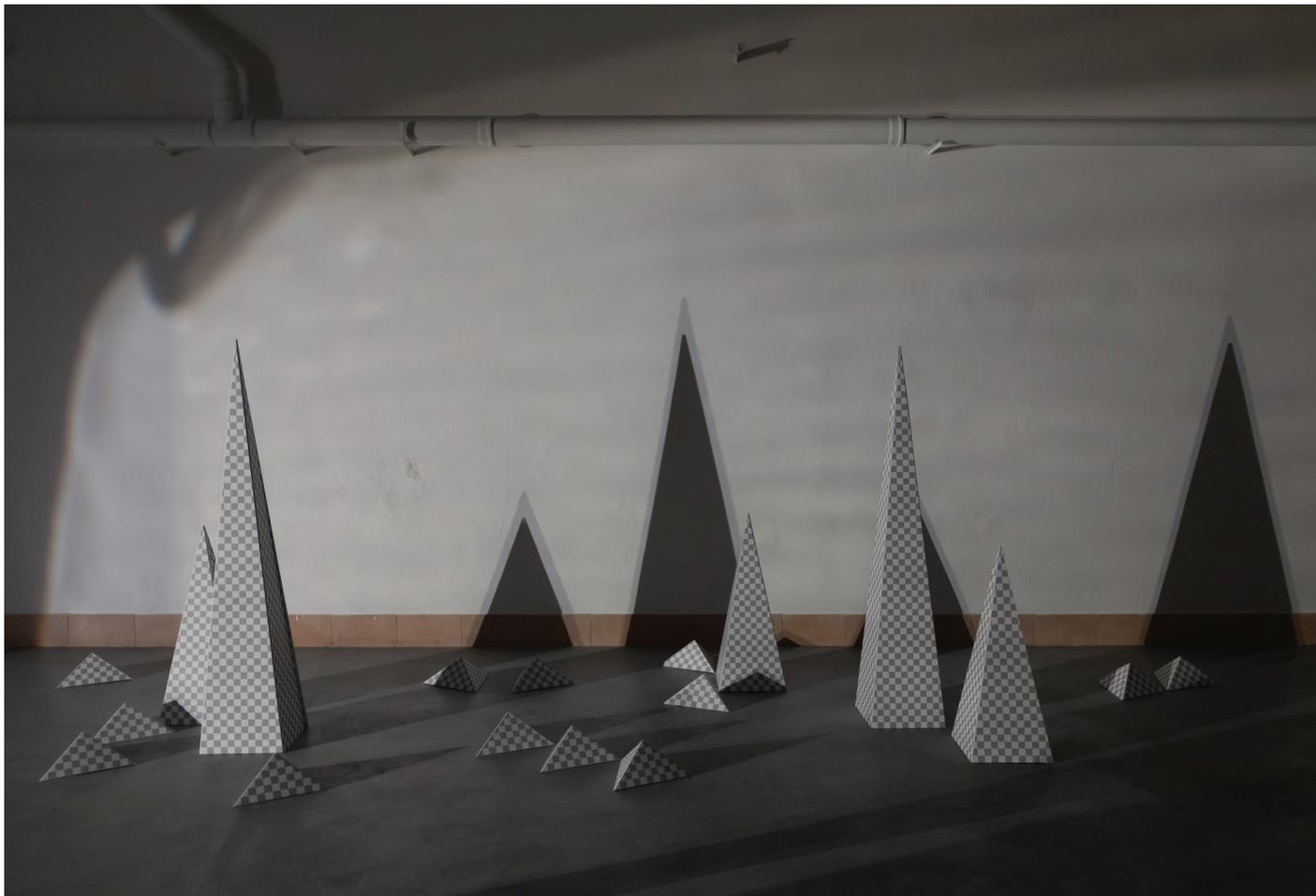


Void, 2017
installazione
Valmore Studio d'Arte, Vicenza.



Void, 2017

installazione presso lo studio
dell'artista Carlo Bernardini
in occasione di Studi Festival, Milano.





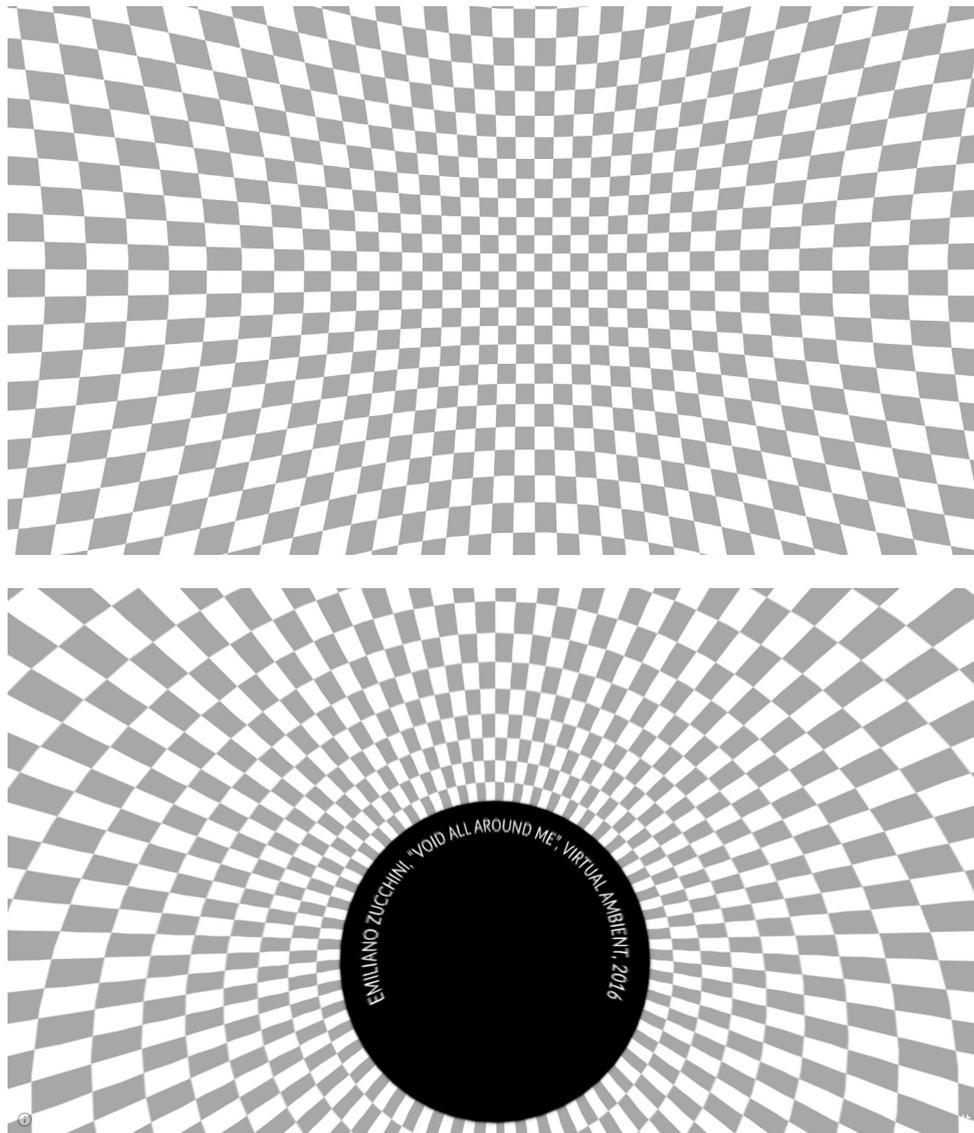
Void Alveare, 2017
FOREX sagomato e assemblato
30x30 Cm
Collezione privata, Milano



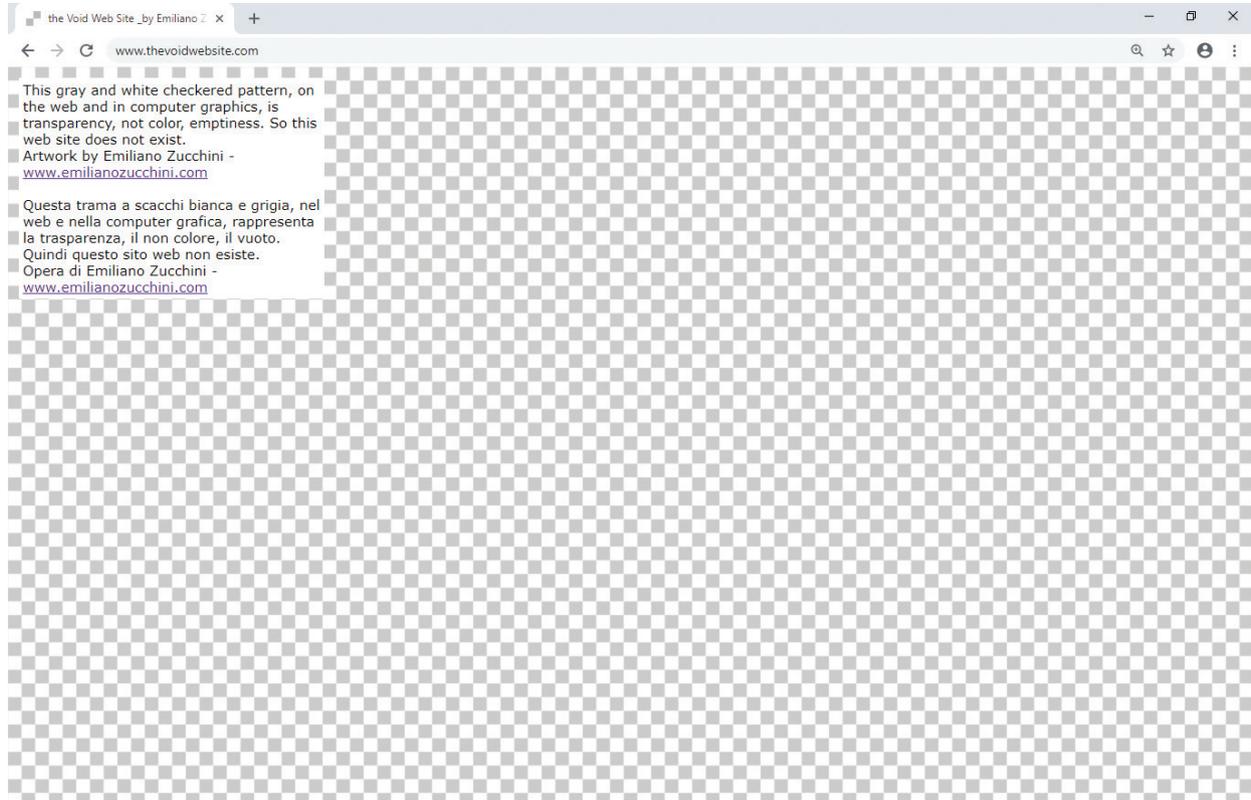
Void Cabin, 2016
installazione
"Una Vetrina", Roma.



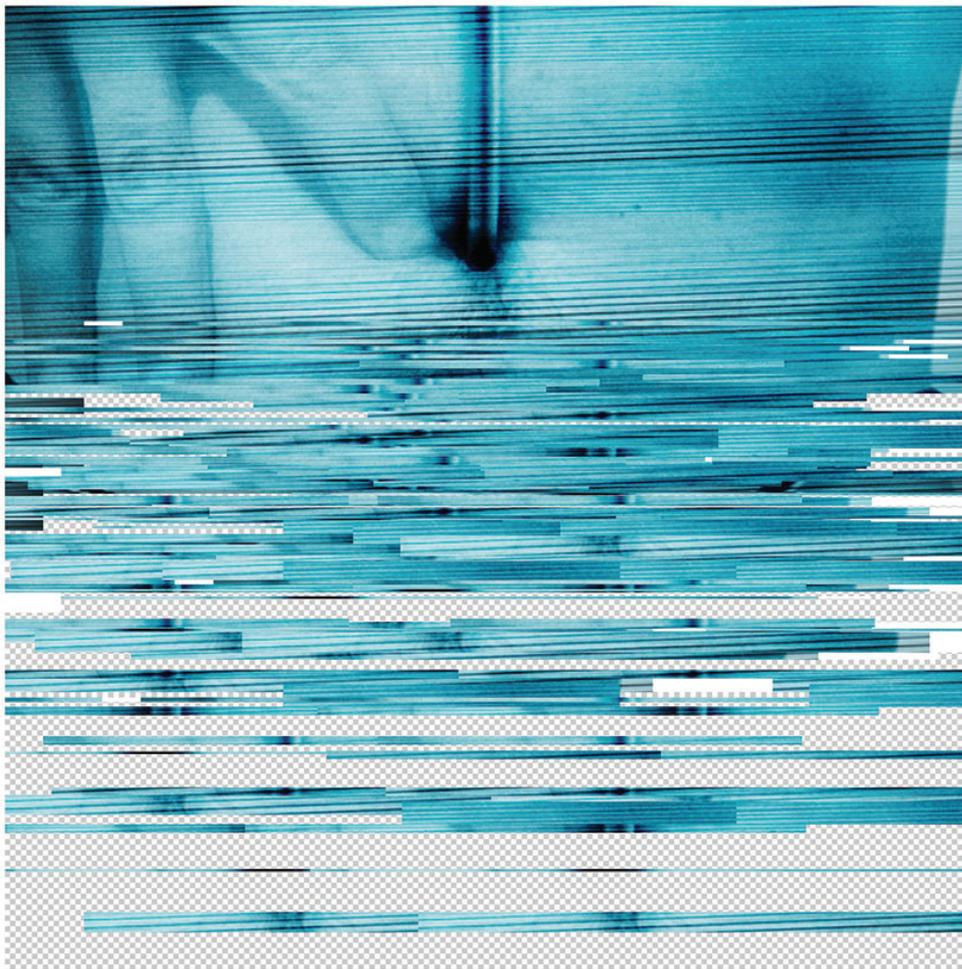
Void all around me, 2016
ambiente virtuale, multiplo VR



"thevoidwebsite.com", 2013
Opera web (www.thevoidwebsite.com).



I - Digitaliquid, 2014
Elaborazione grafica,
stampa su FOREX
50x50 cm





BIOGRAFIA



foto marco mandolini

EMILIANO ZUCCHINI nasce a Frascati nel 1982, vive e lavora a Roma.

Terminati gli studi di grafica pubblicitaria inizia a collaborare in veste di grafico e fotografo per diverse realtà editoriali artistiche a Roma, a Milano e nelle Marche. Dai primi anni '2000 entra in contatto con galleristi, critici e artisti, frequenta i loro studi e vive attivamente l'ambiente artistico italiano. In questo periodo perfeziona e consolida una poetica artistica personale già in fermento da diversi anni.

Espone sia in Italia che all'estero con mostre personali e collettive.

Le sue opere sono conservate presso importanti Collezioni private e museali, quali: Tate Gallery Archives, Londra; MART, Rovereto, Collezione Palli, Prato; Museo MAAM, Roma; Museo MUSINF,

Senigallia (AN); Galleria Civica, Modena; Museo Nori De'Nobili, Trecastelli (AN); Museo Epicentro, Barcellona Pozzo di Gotto (ME).

Ha esposto presso: **La Triennale**, Milano; **Palazzo della Gran Guardia**, Verona; **Mole Vanvitelliana**, Ancona; **Castello Sforzesco**, Milano; **MART**, Rovereto; **GAMC**, Viareggio; **Sala Uno**, Roma; **Valmore Studio d'Arte**, Vicenza; **Fiesp Building**, San Paolo (Brasile); **Biz-Art Center**, Shanagii (Cina); Spazio **"Una vetrina"**, Roma; **Index Art Center**, New York (USA); **Centro per l'arte contemporanea Luigi Di Sarro**, Roma; **Palazzo del Duca** di Senigallia; **Crane Art Center**, Philadelphia; **Galleria Nazionale d'Arte Moderna**, San Marino; **The Wrong Digital Biennale**, Digital Art Biennial.



Emiliano Zucchini con gli artisti e amici Pino Pinelli e Antonio D'Agostino. Senigallia, 2013. Foto di Marco Mandolini.



Giuseppe Calandriello indossa l'opera in Realtà Virtuale "Void all around me" di Emiliano Zucchini durante la presentazione alla Triennale di Milano nell'ambito dell'evento "BAU OUT - possibili vie d'uscita". Milano, 2018.



Emiliano Zucchini, 2014. Foto di Maria Mulas.

ESPOSIZIONI

SELEZIONE MOSTRE PERSONALI

- 2019:** Video del giorno, Macro, Rome - Italy
- 2017:** RAW, Rome Art Week, Area Studio, Rome – Italy;
Valmore Studio Arte, Vicenza – Italy;
- 2016:** “Void Cabin”, Una Vetrina, Rome – Italy;
- 2015:** Galleria Liba Arte Contemporanea, Pontedera – Italy;
- 2014:** Centro per l’Arte Contemporanea Open Space,
Catanzaro – Italy;
- 2012:** Casa Sponge ArteContemporanea, Pergola – Italy;
Rustica Domus, Ischia (NA) – Italy;
- 2011:** Studio Paolo Barozzi, Milan – Italy;
Sala Museale biblioteca di Cosenza – Italy;
- 2010:** Musinf, Museo d’arte contemporanea, Senigallia – Italy;
- SELEZIONE MOSTRE COLLETTIVE, FESTIVALS E FIERE**
- 2019:** STIFF GIF Festival, Art-kino, Rijeka - Croatia
“ArtVerona 2019”, Verona - Italy
“WopArt 2019”, Lugano - Switzerland
- 2018:** Video screening, MADRE, Napoli - Italy
“ArtVerona 2018”, Verona – Italy;
BAU Out, La Triennale - Milan – Italy;
FILE Led Show, Centro d’Arte contemporanea FIESP,
San Paolo - Brazil;
"Dimensione Fragile", Biblioteca Vallicelliana, Rome – Italy;
"MATADAC, Muestra de Arte Digital Audiovisual y
Tecnologías Avanzadas Acontemporáneas", Madrid – Spain;
- 2017:** "ArtVerona 2017", Verona – Italy;
"The Wrong Digital Biennale", Digital Art Biennial.
"Rotterdam GIFFest 2017", Theater Rotterdam Schouwburg,
Rotterdam – Netherlands;
“Carlo Bernardini - Emiliano Zucchini. Tra luce e vuoto. Studi
Festival”, Studio Carlo Bernardini, Milan – Italy;
"Dadaclub.online", Spazio Contemporanea, Brescia – Italy;
- 2016:** "Kalejdoskope", Herbert Art Gallery & Museum di Coventry,

West Midlands – UK;
“Enape / CODEC Festival”, Pachuca Hidalgo – Mexico;

- 2015:** “Vitamine”, Mart, Rovereto – Italy;
“Codec Video Festival”, Festival/Muestra de Video Arte,
Città del Messico – Mexico;
“Vitamine”, Museo Novecento, Florence - Italy;
Bideodromo, Festival Internacional de Cine y Video
Experimental Bilbao – Spain;
“Leo Ex Machina” a cura di BAU, GAMC/Museo Viani,
Viareggio - Italy;
“Under the Subway Video Art Night” The ANNEX Art Social
Space, New York – USA/ Project Space Kleiner Salon, Berlin
– Germany;
“FILE Electronic Language International Festival”,
Sao Paulo - Brasil;
“FILMIDEO”, Index Art Center, New Jersey – USA;
“Introspective”, Chiesa S. Maria di Loreto, Roma – Italy;
- 2014:** “BAU A3D”, Castello Sforzesco, Milan - Italy;
“XXX Fuorifestival”, Stazione Gauss, Pesaro - Italy;
- 2013:** “Introspective”, Palazzo della Gran Guardia, Verona – Italy;
“Venti leggeri”, Studio Cloud 4, Bologna – Italy;
“Il corpo solitario. l’autoscatto nella fotografia contemporanea”,
Centro Luigi Di Sarro, Roma – Italy;
“Set Up Art fair”, Autostazione, Bologna – Italy;
- 2012:** XIX Esposizione Nazionale “Fotografia in Italia”, Museo
Epicentro, Barcellona Pozzo Di Gotto - Italy;
“Generazione X/Y”, Studio Barozzi, Milan – Italy;
- 2011:** FestArte Videoart Festival, La Triennale di Milano / Spazio
Impluvium, Milano – Italy;
- 2010:** “The Collective eye”, Atelier dell’Arco Amorsio, Ancona –
Italy;
Festarte – Video Art Festival, Museo MACRO Testaccio,
Rome – Italy;
FILMPROGRAMM Samstag/Magistrale2010, Suomesta
Galerie / Freies Museum Berlin – Germany;
- 2008:** “Videozoom”, Crane Art Center, Philadelphia – USA;
- 2007:** “13 x 17 www.padiglioneitalia”, 52° Venice Biennial of Art /
collateral event, Venice – Italy;
“Videozoom” Biz-art, Shanghai – China;
“Osservare il Pensiero Riflesso”, Mole Vanvitelliana, Ancona
– Italy;
“Videozoom”, Sala Uno, Rome, Italy;
- 2006:** “Artezoom”, Galleria d’Arte Moderna e Contemporanea di
San Marino – Republic of San Marino;

ESTRATTI CRITICI

Tutti i critici che si sono occupati del lavoro di Emiliano Zucchini, forse influenzati dalle affermazioni dell'artista stesso, hanno focalizzato le loro interpretazioni sugli aspetti, per così dire, scientifico-tecnologici della sua poetica.

Certamente Zucchini, usando l'immagine a scacchiera, prelevata dal linguaggio web, che indica il "vuoto", il "nulla", si pone saldamente nella contemporaneità e, in vero già negli anni precedenti legava la sua opera ai mezzi di comunicazione, cioè l'antenna televisiva, la fotografia, il computer, la realtà virtuale. Usando questa metodologia, Zucchini compie un'operazione metalinguistica, infatti se l'arte è (anche) comunicazione, l'artista la realizza con gli stessi mezzi della comunicazione (più recenti ed avanzati).

Detto questo, a noi sembra però che, a scavare nell'opera del Nostro, siano esse sculture o quadri, reali e/o virtuali, o video, possiamo trovare una memoria – forse inconscia, ma non è importante – della storia dell'arte: la scacchiera, prima di essere un elemento della computer grafica e del web, è stata un simbolo peculiare di uno dei più grandi artisti del Novecento, Marcel Duchamp.

Duchamp, dopo aver "portato" in galleria vari oggetti trovati (ready-made), a differenza di tanti suoi banali epigoni degli anni successivi, smise (non potendo rendere "arte" tutti gli oggetti del mondo) e si mise a giocare a scacchi, della cui

pratica abbiamo immagini straordinarie, come quella in cui l'artista gioca con una modella, sua partner nel gioco, ("messa a nudo" come recita una famosa sua opera giovanile); da allora la scacchiera, al di là della sua funzione, è diventata un'icona dell'arte contemporanea.

Così ci pare che l'opera di Zucchini si situi meglio in quella grande catena che è l'arte e che vede il suo evolversi e il suo sviluppo, proprio perché chi viene dopo in un qualche modo si lega a chi prima ha scoperto linguaggi e segni, ovviamente utilizzando quel materiale con un'elaborazione soggettiva e "nuova" che fa sì che l'artista sia tale: ed è questo il caso di Emiliano Zucchini.

Giorgio Bonomi

Il suo lavoro nel campo video e installativo appare teso sul limite tra l'intimità e la quotidianità del gesto soggettivo e la distanza che la tecnologia usata riesce ad esercitare dal piano della realtà. (...) Emiliano Zucchini si sofferma sul corto circuito tautologico innescato tra il mezzo, l'immagine e il contenuto.

Gianluca Ranzi

Zucchini si avvale del tipico pattern/texture a scacchiera che in computer grafica e nel web rappresenta l'inesistente, l'assenza di colore, il vuoto. Con la sua ricerca non realizza spazi in cui riprodurre un qualche aspetto del mondo

visibile, non ricostruisce realtà riconoscibili, tangibili, ma espone, offrendolo alla visione e all'interpretazione concettuale del fruitore, il vuoto. Questa trama a scacchi che si cela dietro ogni immagine digitale, questa volta è posta davanti, in primo piano ed è in cerca di una sua forma, di un'altra possibilità d'essere. Nelle sequenze video di *Void Form*, il vuoto, in una sorta di caparbia lotta rigenerativa in cui impegna se stesso, cerca di dare alla sua dimensione immateriale una forma, una sua essenza identificativa, una realtà percettiva seppure virtuale. In fisica il vuoto è l'assenza di materia, spazio libero in cui nessun corpo solido si frappone, in opposizione dialettica col concetto di pieno. Allora come si può raffigurare il vuoto, dare ad esso una forma rappresentabile? I pitagorici concepirono l'esistenza di uno spazio vuoto in cui si compiva la respirazione del cielo, in distinzione e continuità con un altro spazio vuoto, ma il vuoto in sé, come assenza di materia, lo consideravano, di fatto, impensabile poiché non visibile. Come, dunque, attribuire ad esso una forma, una corporeità posto che il concetto stesso di forma esige che essa sia visibile ed intellegibile? L'intuizione di Emiliano Zucchini è quella di considerare il vuoto un'idea, un concetto che, a prescindere dal suo porsi come assenza, può essere sviluppato e condiviso come convenzione arbitraria, come risultanza segnica visibile del concetto stesso, quindi con una sua

valenza significativa e comunicativa. La grafica digitale, con i suoi quadrati bianchi e grigi che si ripetono all'infinito, soccorre l'artista nella realizzazione concreta del suo pensiero creativo, offrendogli la possibilità di concettualizzare e rendere visibile l'assenza di materia, il vuoto. Il pattern grafico che identifica il vuoto, di per sé significativo in quanto segno, gli permette di ottenere configurazioni dinamiche, strutturate in una continua filiazione di soluzioni figurali diverse.

Teodolinda Coltellaro

(...) Ed è dunque all'informatica, al suo linguaggio e alla sua rappresentabilità che fa affidamento Zucchini. Estrania quell'elemento linguistico dal suo contesto e lo utilizza nel mondo della rappresentazione artistica. Una superficie ricoperta dalla "scacchiera", vuol dire che assente è proprio la superficie.

Un'intuizione linguistica che stravolge la certezza del reale.

Un'intuizione linguistica che stravolge la certezza del reale. Un'idea ben sostenuta dai sistemi logici occidentali (per altro in matematica per rappresentare una quantità assente vengono usati i numeri negativi, razionali sì ma comunque visibili!), che ci permettono un ragionamento estraneo alle pure osservazioni ontologiche.

Diego A. Collovini

Nelle installazioni di Zucchini il simbolo utilizzato è quello del nulla informatico, il pattern bianco e grigio, il vuoto che diventa materia creativa. La forma installativa con più elementi, invita lo spettatore alla partecipazione cinetica e sensoriale, a osservare da diversi punti di vista una ‘visione invisibile’: oggetti presenti e concreti, ma graficamente segnalati come assenze, o vuoto. È in questo scarto paradossale che si generano il significato dell’opera e i suoi rimandi concettuali: l’incertezza del reale e la sua sostituzione con un modello virtuale.

Alessandra Alliata Nobili

Zucchini, dotato della rara capacità di trasformare l’ordinario in straordinario, dona dignità poetica ad un oggetto che spesso, obiettivamente, a causa di una proliferazione incontrollata, è condannato come anti-estetico. E riesce a farcelo apprezzare come il terminale nervoso di una società che dalla televisione riceve illusioni e surrogati di sogni e di speranze “scesi dal cielo”.

Gabriele Simongini

Emiliano Zucchini sfaccetta il reale, lo preleva e lo ricomponde scomponendolo con rigorosa metodologia. Circoscrive così uno spazio determinante del suo corpo e lo rielabora attraverso specifici software. Il risultato è una mappa ideale delle percezioni, dei sussulti emotivi a metà

strada tra l’arte e la vita.

Lorenzo Madaro

La precarietà della vita, che da sempre genera inquietudine nell’uomo più sensibile, già traslata in immagine da Pascal, per citarne uno, per cui *l’uomo non è che una canna, la più fragile di tutta la natura; ma è una canna pensante*, si trasforma negli scatti del giovane Emiliano Zucchini nella percezione della parcellizzazione dell’essere attraverso la metafora dell’antenna. Emblema della società mass-mediatica, ma anche capacità di recezione dell’esperienza empirica universale e collettiva ed al contempo simbolo di un io fragile e frammentato, l’oggetto di ricerca di Zucchini – proprio come in Pascal – mostra la piena consapevolezza di se stessi: difatti, *quand’anche l’universo lo schiacciasse, l’uomo sarebbe pur sempre più nobile di chi lo uccide, dal momento che egli sa di morire e il vantaggio che l’universo ha su di lui; l’universo non sa nulla. Tutta la nostra dignità sta dunque nel pensiero.* (B. Pascal).

Simona Caramia

L’ombra, in quanto doppio, è intimamente legata alla figura come emanazione di un suo alter ego, ma è certamente il suo negativo, immateriale, fantasma di un corpo sotto il sole. (...) Nelle foto-opera di Emiliano, quell’ombra sfumata, quella luce diffusa, quell’effetto tridi-

mensionale tra ombra e realtà, che cattura chi guarda, non nasconde, evidenzia il momento, il nostro, e ci invita a pensare.

Carola Pandolfo Marchegiani

Le immagini sono istantanee di una sinistra metamorfosi, lastre radiografiche di un processo che vede, attraverso il sovrapporsi delle ombre, il soggetto disumanarsi nell'antenna televisiva strappata all'aereo paesaggio urbano.

I profili sfumati e vibranti delle sagome alludono a una trasformazione incessante, dove la forma non può trovare limiti in cui frenarsi, a tal punto che le figure non sembrano proiettate, ma affiorare da un piano indistinto e brulicante, animato da germinazioni continue

Salvatore Ronga

Direi quindi che la ricerca di Zucchini non si pone come sterile utilizzo possibile delle peculiarità dei media di volta in volta adottati, ma si declina come una sorta di rumore di fondo che attraversa le installazioni, i video, la fotografia facendo dell'oggetto antenna un simulacro ed un pretesto per definire un discorso che comunica parlando di comunicazione e quindi produce senso.

Maurizio Cesarini

Creare mondo è la matrice distintiva del fare arte, ma come costruire nuove possibili realtà

in un universo già denso di sovra-stratificazioni di complessità?

L'indagine del digital artist Emiliano Zucchini procede eliminando il corpo del contenuto per lasciare uno spazio, fisico e visivo, al vuoto. Questo brodo primordiale in forma di pattern digitale, viene offerto all'osservatore in un dialogo costruttivo, nella cruda nudità di volumi svuotati che creano dissonanze e squarciano come un buco nero la ridondanza della materia circostante.

A volte si generano corti circuiti e interferenze, così i confini fra spazio interiore ed esteriore, fisico e mentale, digitale e virtuale si fanno meno netti. Nel vuoto disegnato da Zucchini appaiono delle presenze. All'improvviso si manifesta una traccia di dati nascosti fuoriusciti da un back-up remoto, si libera un flusso di file permanenti custoditi in segreto nella memoria emozionale dell'artista.

Ma questa visione soggettiva non intacca il processo di genesi di cui è investito il vuoto. Al contrario, innesta su di esso la possibilità di dividerne la responsabilità con ciascun osservatore: ogni singolo individuo, coinvolto e connesso nell'azione creativa, confluisce in un unico server collettivo, una memoria open source di dominio universale destinata a influenzare e direzionare verso nuove mete la realtà in cui viviamo.

Alice Traforti

...Orbene, le opere di Emiliano Zucchini si danno come composizioni su un fondo a scacchiera che non è solo la base compositiva per i segni e i colori sovrapposti ma è anche un'immagine definita che, da un lato, rimanda ad uno dei giochi più antichi e intelligenti inventati dall'uomo, gli scacchi – nati in India nel VI secolo e arrivati in Europa intorno all'anno 1000 – e, dall'altro, alla rappresentazione del vuoto, del nulla nel web.

In più, dato che stiamo parlando di arte, non si può non ricordare che moltissime sono le opere d'arte in cui compaiono gli scacchi, dal Medioevo ad oggi: basti ricordare la famosa scacchiera di Max Ernst per Marcel Duchamp, grande giocatore di scacchi cui si deve anche una celebre performance mentre giocava.

Su questa base Zucchini articola i suoi segni che appaiono come costruzioni geometriche, cioè piramidi che vengono realizzate con segmenti rossi, neri e blu e si stagliano verso l'alto, con una memoria alle lance di Paolo Uccello.

Sono piramidi oblique e, soprattutto, rette o regolari: ricordiamo che per gli Egiziani le piramidi avevano un altro nome che significava "scala", "salire", naturalmente verso il Sole, al Cielo; il termine "piramide", invece, deriva dal greco antico e significa il "fuoco" che sale verso l'alto: quindi la piramide è segno di ascesa, di desiderio di elevazione...

Giorgio Bonomi 2019

...Non è un caso che Zucchini abbia realizzato un'opera, *Void all around me*, con la tecnologia della realtà virtuale. In quest'opera il vuoto può essere abitato dall'osservatore, è un ambiente interattivo virtuale. Il vuoto diviene medium da cui si originano le forme visibili, interfaccia fra l'uomo e la realtà del mondo visibile. La realtà virtuale attualizza mondi possibili a partire da una matrice digitale. La scacchiera digitale, che rappresenta il vuoto nelle opere di Zucchini, si pone come matrice digitale della realtà. Vuoto e realtà virtuale sono concepiti come ambiti potenziali in cui interrelazioni dinamiche attualizzano le diverse forme del reale...

Monica Bonollo