

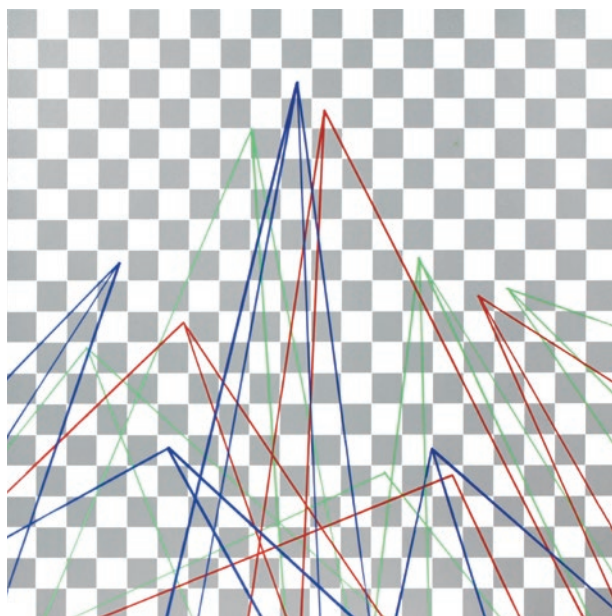
EMILIANO ZUCCHINI

PORTFOLIO 2023

TESTO ESTRATTO DA UN'INTERVISTA PUBBLICATA NEL VOLUME "ROMA NUDA, SESSANTA CONVERSAZIONI SULL'ARTE", MINIERA EDIZIONI, 2020

La scacchiera bianca e grigia, che adotto nei miei lavori, è un semplice pattern, che rappresenta il vuoto (digitale) che si cela dietro ogni pixel. Possiamo trovarla in alcuni formati immagine reperibili nel web di uso più comune o in software di editing grafica e video. L'idea di base è riprodurre un elemento irrepresentabile nella realtà e concettualmente anche nella virtualità. Interagisco con questo vuoto digitale nella dimensione reale con interventi manuali, creando un contatto tra due dimensioni. Questo vuoto a cui sto dedicando la mia ricerca assume diverse valenze in base al supporto che adopero.

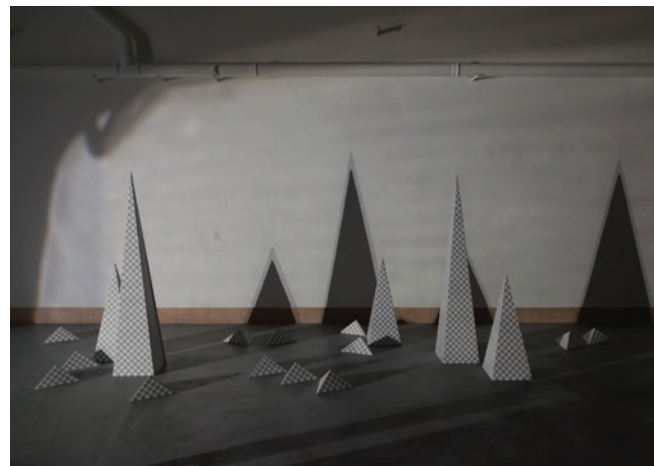
Nei lavori bidimensionali, realizzati su lastre PVC o Dibond (alluminio), sovrastampo il pattern e intervengo manualmente con colori acrilici ed altre tecniche. In questi il vuoto è inteso come un supporto fertile, un brodo primordiale che genera colore e forma.



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

Il vuoto digitale diventa, invece, un ingombro virtuale che invade la realtà dell'uomo contemporaneo nelle opere piramidali tridimensionali realizzate con lastre Dibond sovrastampate dal pattern digitale. Queste piramidi, di diverse altezze, si disseminano nell'ambiente come interferenze di una virtualità, sempre più presente e ingombrante, che sottrae spazio alla realtà.

Oltre a queste metodologie di lavoro, utilizzo spesso anche il **video**, come nell'opera



Void, 2017
installazione di piramidi
realizzate in Dibond con
sovrainpresso il pattern
a scacchi bianco e grigio

Void Form del 2014, in cui rappresento un vuoto digitale attivo e cosciente che, stanco del suo "essere niente", cerca di riscoprirsi sotto altre forme. Questo video è stato proiettato alla Triennale di Milano e sulla facciata LED esterna del FIESP Building di San Paolo in Brasile durante il FILE Festival nel 2018.



Void Form, 2017
video

Nel 2016 ho creato un ambiente virtuale per visori VR (Realtà Virtuale) dal titolo Void all around me, che permette allo spettatore di immergersi in un ambiente completamente ricoperto dal pattern del vuoto digitale. Nella cultura orientale spesso il fine della meditazione, in sintesi, è quello di raggiungere il vuoto interiore per arrivare alla radice di se stessi; questo ambiente completamente vuoto può essere il luogo ideale per un “meditatore virtuale”...

Da circa 6 anni sto sperimentando anche la **stampa 3D, ispirandomi alla composizione che nasce nelle opere bidimensionali** sopra descritte: realizzo il disegno al computer e lo stampo con l’ausilio di stampanti 3D di ultima generazione, dando vita a lavori tridimensionali che chiamo **Void Materia**.

Sul vuoto sono stati scritti tantissimi volumi e saggi, dalla filosofia alla religione alla quantistica. Molti artisti hanno dedicato il loro lavoro al vuoto, ad esempio Yves Klein, Kengiro Azuma, Robert Ryman, Henry Moore...

L’era digitale che stiamo vivendo ci ha fornito di una nuova esperienza di vuoto: la mia ricerca ne indaga le potenzialità concettuali e linguistiche in ambito artistico.



Void Materia, 2020
Opera realizzata con la Stampa 3D

IL DESERTO E LO ZERO DI EMILIANO ZUCCHINI

DI ILARIA BIGNOTTI

Una scacchiera, bianca e grigia, una griglia neutra: è la tabula rasa, colma di possibilità, sulla quale Emiliano Zucchini si ossessiona nel tracciare ipotesi di linee e forme geometriche di N dimensioni e variazioni: bidimensionali nella loro traduzione in opera a parete, estroflettenti verso l'esterno come sculture appese a muro, o ambienti e installazioni formati di più elementi compositivi; casse di risonanza e di isolamento dove fare esperienza di meditazione e contemplazione.

Tutto origina, tutto ritorna, da quella maglia bianca e grigia. La riconosciamo, ci appartiene: è il pattern utilizzato nella grafica digitale per indicare il campo neutro sul quale si costruiscono e stagliano le immagini. È il luogo asettico dove tutto può prendere forma, essere disegnato, tagliato, modificato, costruito, cancellato. È il deserto e lo zero del campo visuale: sul quale, proprio perché vuoto, tutto può essere pensato e visto.

Emiliano Zucchini nasce nel 1982: appartiene a quella generazione di artisti che ha inaugurato il nuovo Millennio, ma la cui formazione è radicata, in modo inequivocabile, nelle neoavanguardie degli anni Sessanta e Settanta. Come chi scrive, deve fare i conti con tutta la poetica dell'azzeramento e del radicale dalla quale provengono i nostri padri: tra contestazione e nichilismo, impegno e utopia, è lì che siamo partiti.

A maggior ragione se, osservando il percorso di ricerca di Zucchini, si aggiunge a questa origine la sua formazione ed esperienza nel mondo della grafica, dove per antonomasia il linguaggio deve condensarsi in icona e messaggio da visualizzare in modo potente e diffondere con efficacia. Tutto si origina per una necessità di apparizione.

Per questo, da artista, Zucchini cerca il deserto e lo zero: li trova nel suo stesso linguaggio di grafico, torturandolo in modo chirurgico, usando i medesimi mezzi con i quali si costruiscono il messaggio e l'icona; ne emerge, severa, una ricerca visuale coerente, multiforme e potenzialmente ricchissima, alle cui declinazioni in forma pittorica, scultorea, video ed ambientale stiamo tuttora assistendo, con i cicli che si alternano tecnicamente in opere parietali realizzate con colori acrilici su dibond, forex – sagomato o meno – o carta, titolate Void e spesso accompagnate da sigle cromatiche, e in opere scultoree realizzate con stampe 3D e acrilico, titolate Void Materia.

Nel primo caso, sulla superficie a griglia emergono forme prevalentemente triangolari realizzate nei toni del nero, del rosso, del blu, ma anche in altri colori, quali il fucsia; nel secondo caso, i toni plastici delle sculture 3D sono nella maggior parte dei casi il grigio, il nero, il giallo fluo.

Poi vi sono i video, un altro linguaggio che per Zucchini è molto ricorrente e che ha tracciato anche in periodi passati diverse traiettorie di indagine: con Void Form del 2014, l'artista si cimenta nel tentativo di rappresentare "un vuoto digitale attivo e cosciente che, stanco del suo 'essere niente', cerca di riscoprirsì sotto altre forme", ha scritto¹.

La ricerca è severa, ma diventa calda di apparizioni e possibilità: genera vita.

Come il deserto: luogo simbolico ricorrente e denso di riferimenti nell'arte e nella letteratura antiche, moderne e contemporanee, spazio sacro delle apparizioni e delle intuizioni, dove il tempo scorre ciclico o immobile attende la scelta dell'uomo e la volontà del fato, il deserto torna proprio in quelle ricerche artistiche radicali e concettuali degli anni Sessanta e Settanta che hanno scandito la formazione teorica di Zucchini; è il deserto, reso griglia quadrettata neutra, il luogo di apparizione-costruzione del Monumento continuo del Superstudio, ideato tra il 1969 e il 1970, a partire da una meditazione sui grandi monumenti della storia dell'architettura, dai Dolmen alle Piramidi, dalla Kaaba al Vertical Assembly Building. Tabula rasa delle costruzioni e dei condizionamenti dell'architettura del passato, il deserto inteso come superficie di azzeramento è essenziale² per la creazione del blocco di pietra squadrata e mutevole, modello architettonico di urbanizzazione totale.

Ma il deserto è anche e prima ancora il luogo che Heinz Mack del Gruppo Zero aveva scelto per il suo Progetto Sahara, un lavoro ambientale sul quale l'artista aveva iniziato a riflettere nel 1958: spazio utopico per Riserve d'Arte nel deserto e nell'Artide, incontaminato e libero "dall'inventario degli oggetti" e dalle manipolazioni del sistema e del mercato, il Progetto Sahara coinvolgeva altri artisti, quali Arman, Enrico Castellani, Lucio Fontana, Yves Klein, Almir Mavignier e gli altri due membri del Gruppo Zero, Günther Uecker e Otto Piene, le cui installazioni sorte nel deserto e da questo generate erano metafisici monumenti nel luogo annullato della misura e della proporzione, forme nuove di uno spazio-tempo azzerati dove ricominciare a creare, "espressione della zona ZERO, delle nostre attese senza

limite”.

La zona ibrida del deserto diventa così griglia concettuale sulla quale stagiare utopie architettoniche e possibili sculture: in una linea continua dove ogni artista è figlio della propria epoca, mi piace pensare che il potenziale emergere di forme fatte di un vuoto sorto per un processo mentale eppur digitale che Emiliano Zucchini ostinatamente continua a farci vedere, sia un nuovo approdo di quel Cubo invisibile del 1967 al quale l'artista anconetano Gino De Dominicis affidava l'impossibile visualizzazione dei concetti dell'invisibilità e della N dimensione, in un universo dove non vigono le regole della storia e neppure quelle della natura, prefiguranti l'arresto del divenire naturale degli eventi e l'errore cosmico dell'entropia³.

Lette alla luce di queste immagini e ricerche, le opere di Emiliano Zucchini acquistano una consapevolezza radicale e dimostrano come il pattern tratto dal linguaggio digitale sia criticamente utilizzato in un'indagine che non vuole semplicemente sperimentare le possibilità del medium,

ma scandagliarne, concettualmente, il significato e le conseguenze nella nostra processualità cognitiva ed esperienziale; e, ancor prima, riflettere sul principio generativo dell'opera nel XXI secolo.

Il deserto, lo zero di Zucchini sono, per questo, una terra fertile di potenzialità, un luogo accogliente dove entrare e stare in meditazione: l'artista ci conduce per mano, poi ci lascia soli davanti al mistero, e al fascino, dell'immagine che possiamo, ancora, noi esseri umani, generare.

1 Emiliano Zucchini, Void Form. Statement, aprile 2022.

2 Superstudio, Il monumento continuo cit., p. 21.

3 Italo Tomassoni, Profezie retrospettive. V. Miracoli, in Id., Gino De Dominicis. Catalogo ragionato, Milano, Skira 2011, p. 20



Void Materia, 2021

Dittico

Elemento di sinistra: Acrilico su Dibond

25x36 Cm

Elemento di destra: Stampa 3D e colore acrilico

25x36x10 Cm



Void Materia, 2020
Stampa 3D e colore acrilico
25x36x10 Cm



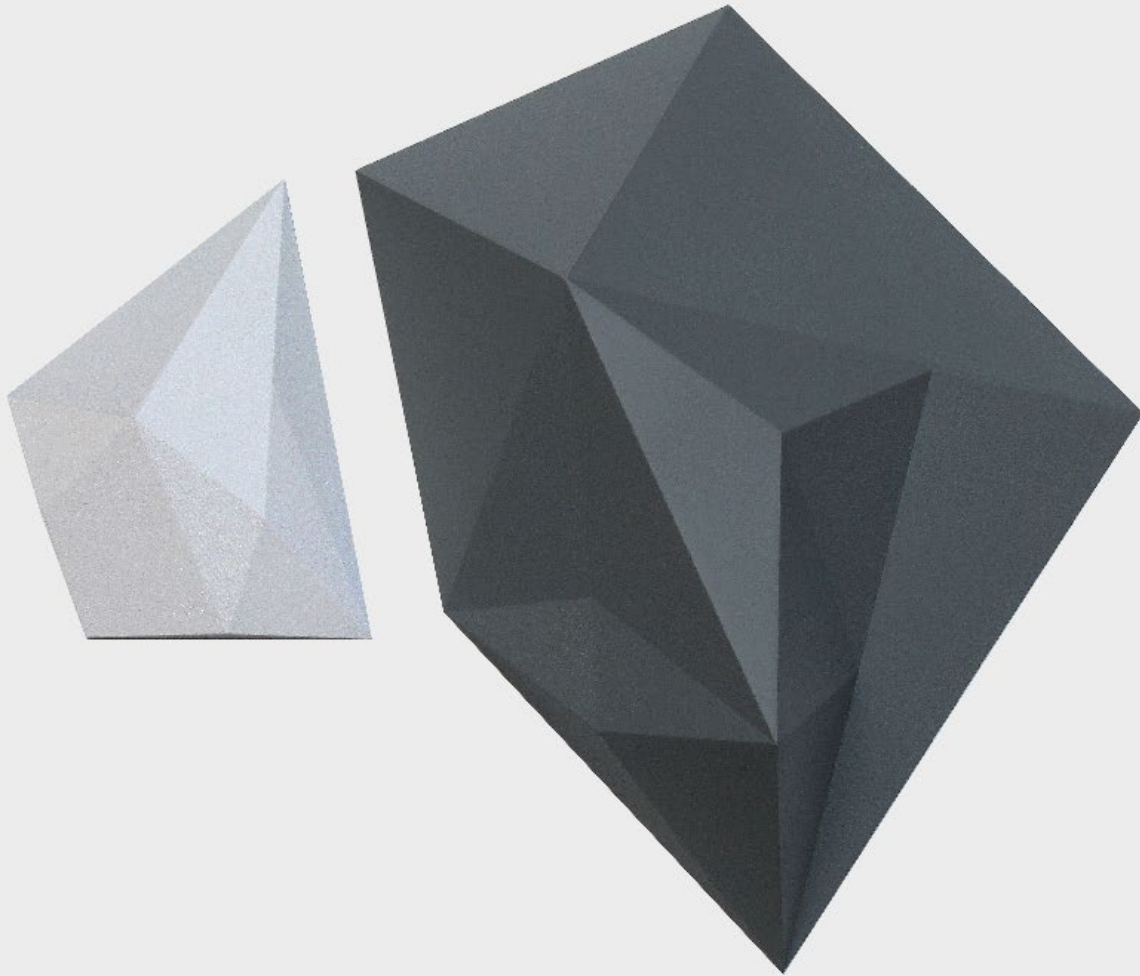
Void Materia, 2021
Stampa 3D e colore acrilico
25x36x10 Cm



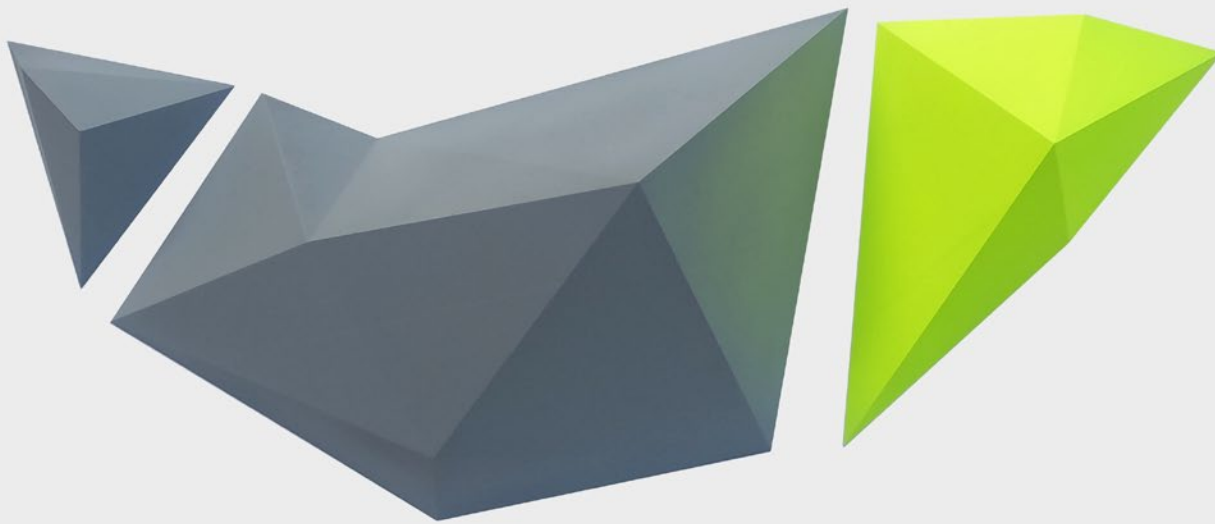
Void Materia, 2020
Stampa 3D e colore acrilico
19x27,5x9 Cm



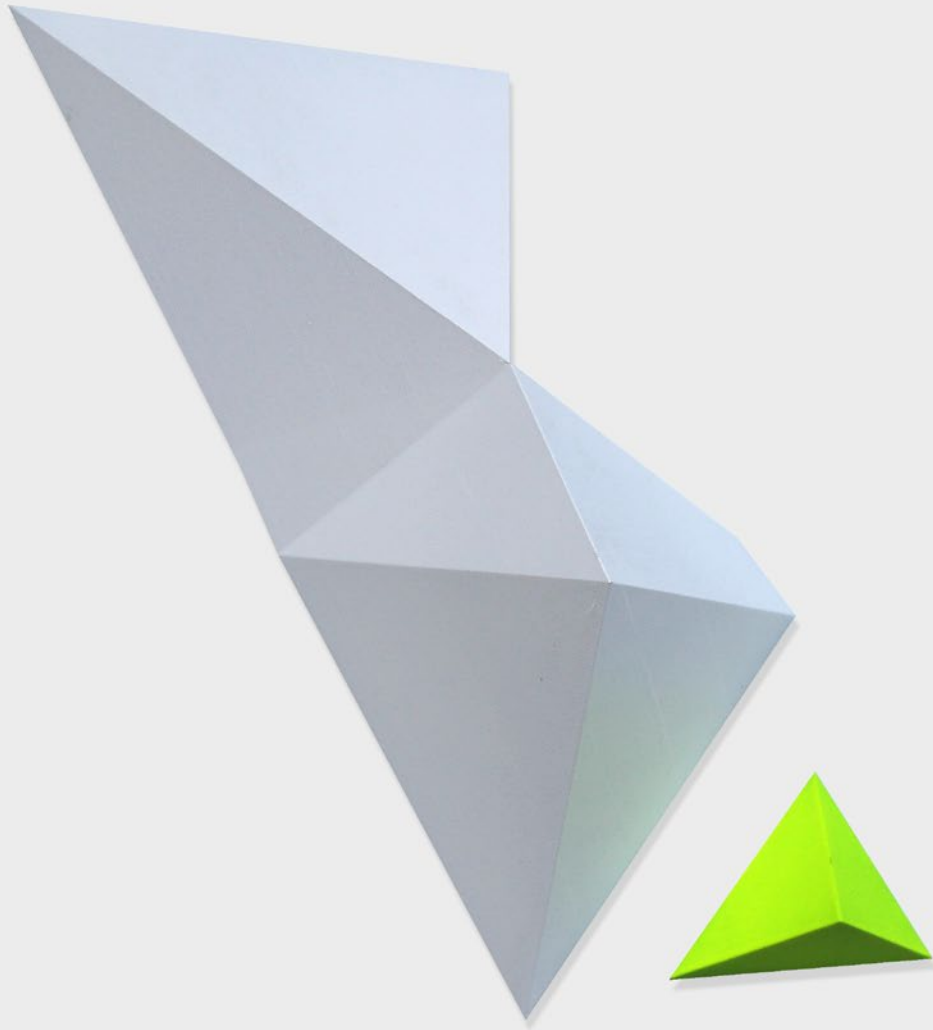
Void Materia, 2019
Stampa 3D e colore acrilico
2 elementi
Misura complessiva 37x37,5x10 Cm



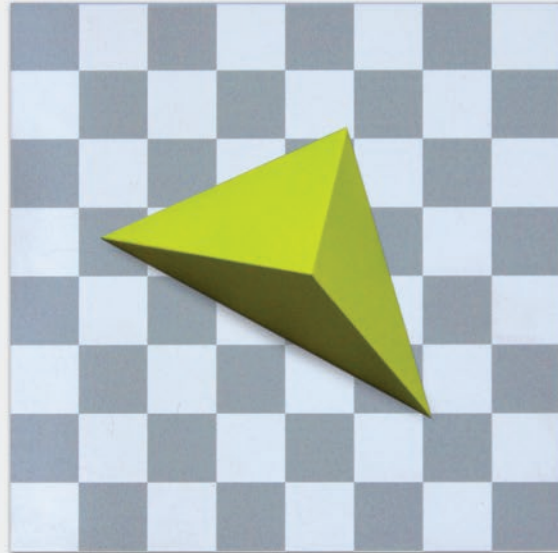
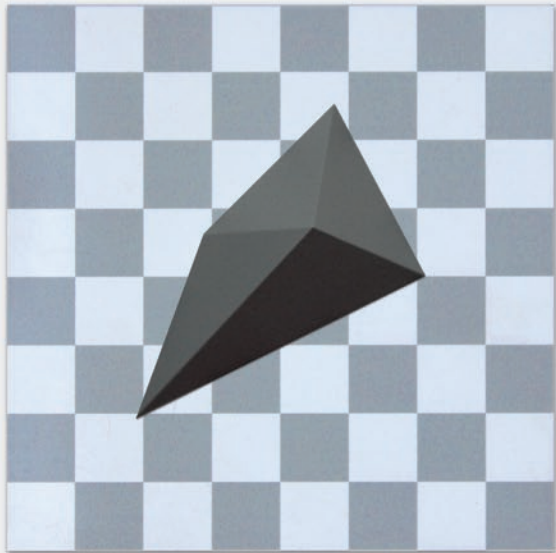
Void Materia, 2020
Stampa 3D e colore acrilico
60x20x15 Cm



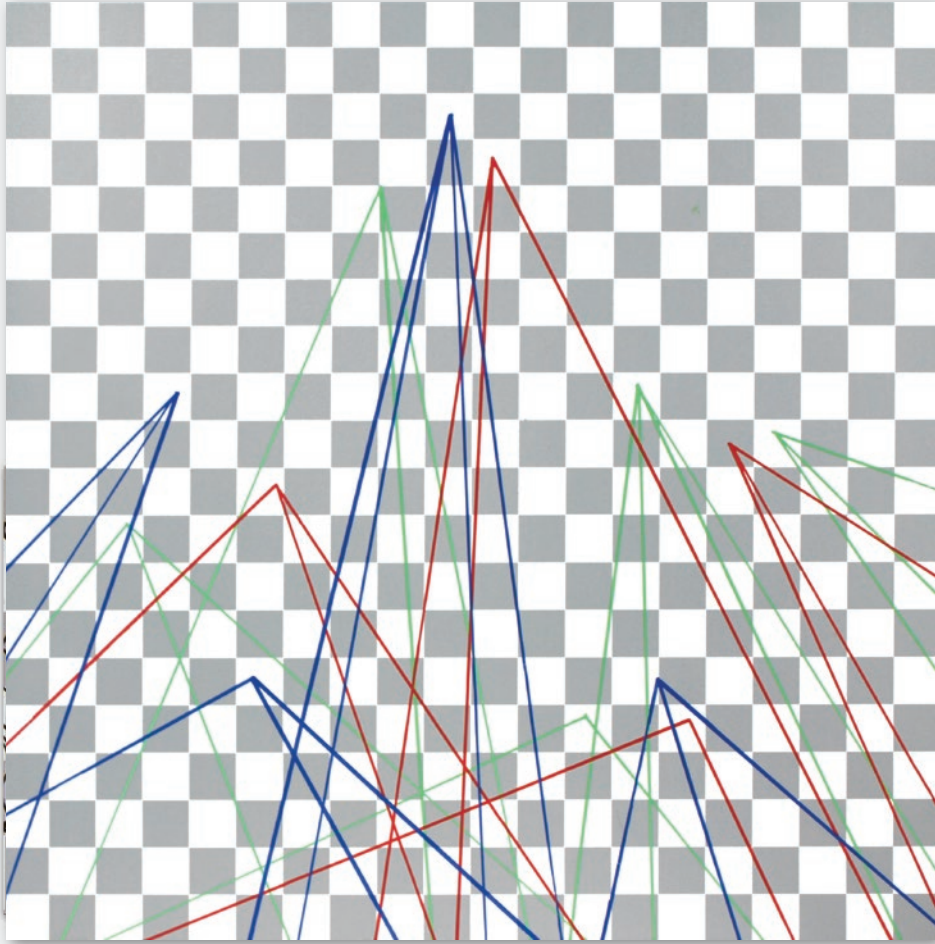
Void Materia, 2019
Stampa 3D e colore acrilico
2 elementi
Misura complessiva 39x13x13 Cm



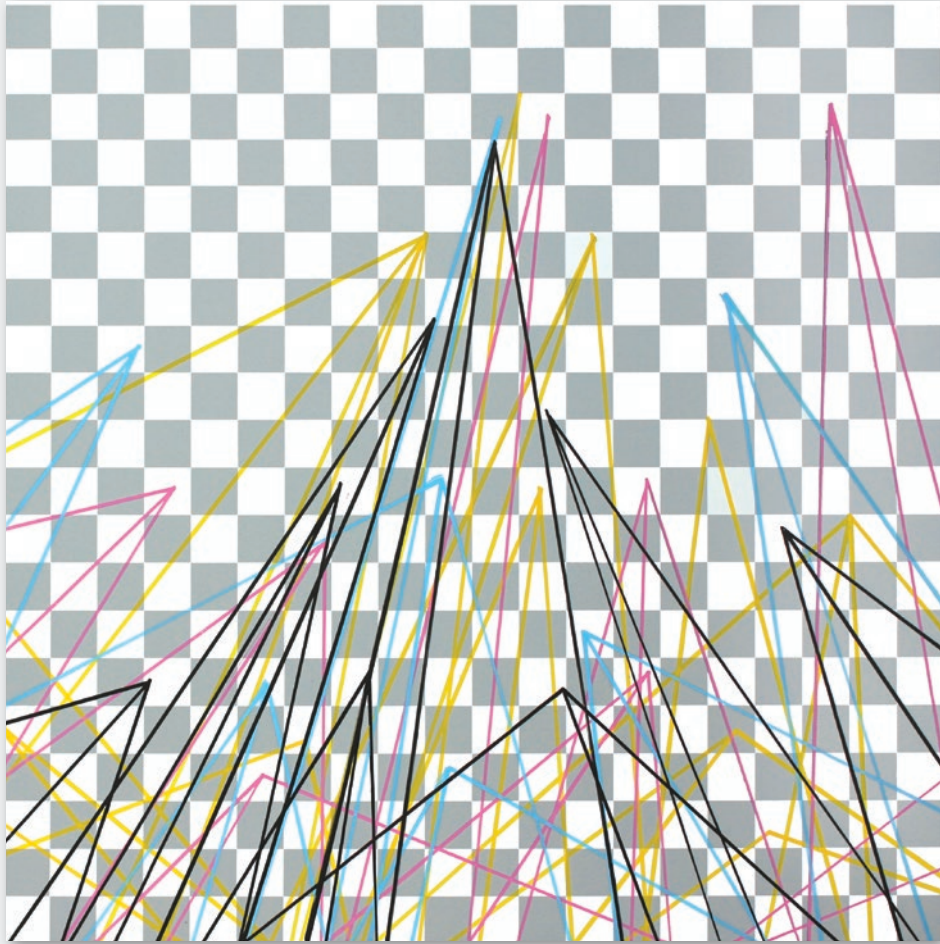
Void G+Y, 2018
Stampa 3D su stampa su FOREX
dittico
20x40x3 Cm



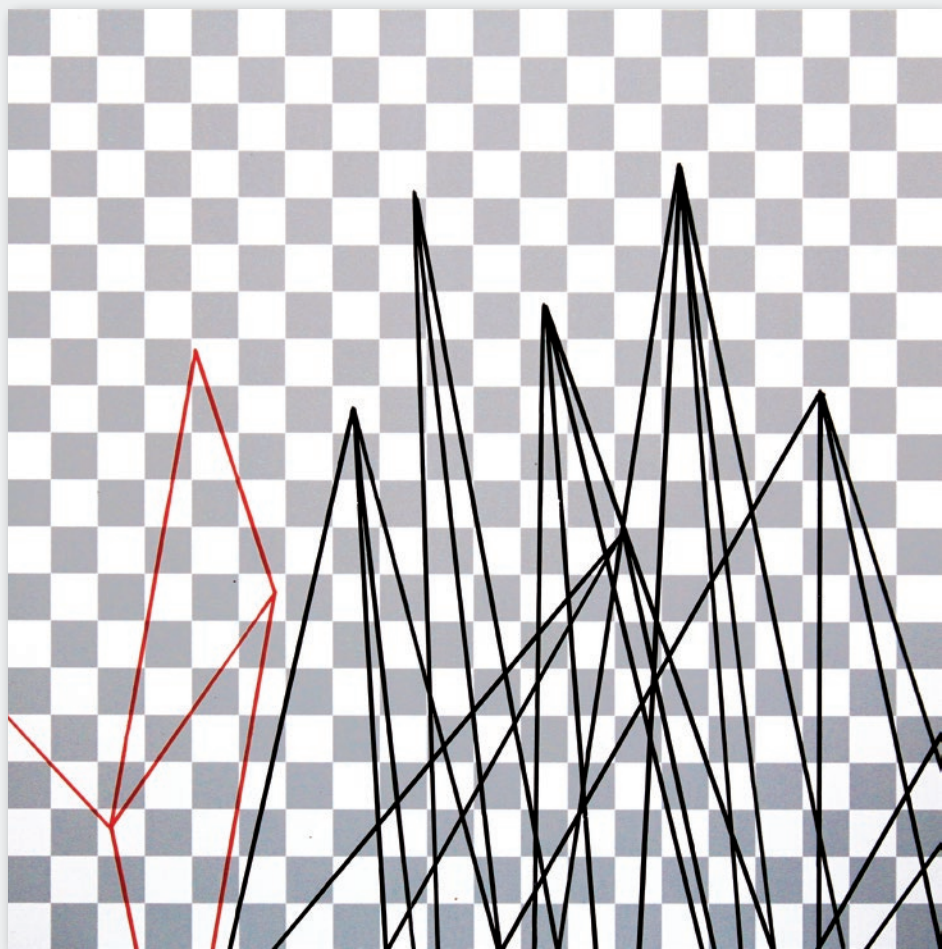
Void RGB, 2017
acrilico su stampa su FOREX
50x50 Cm



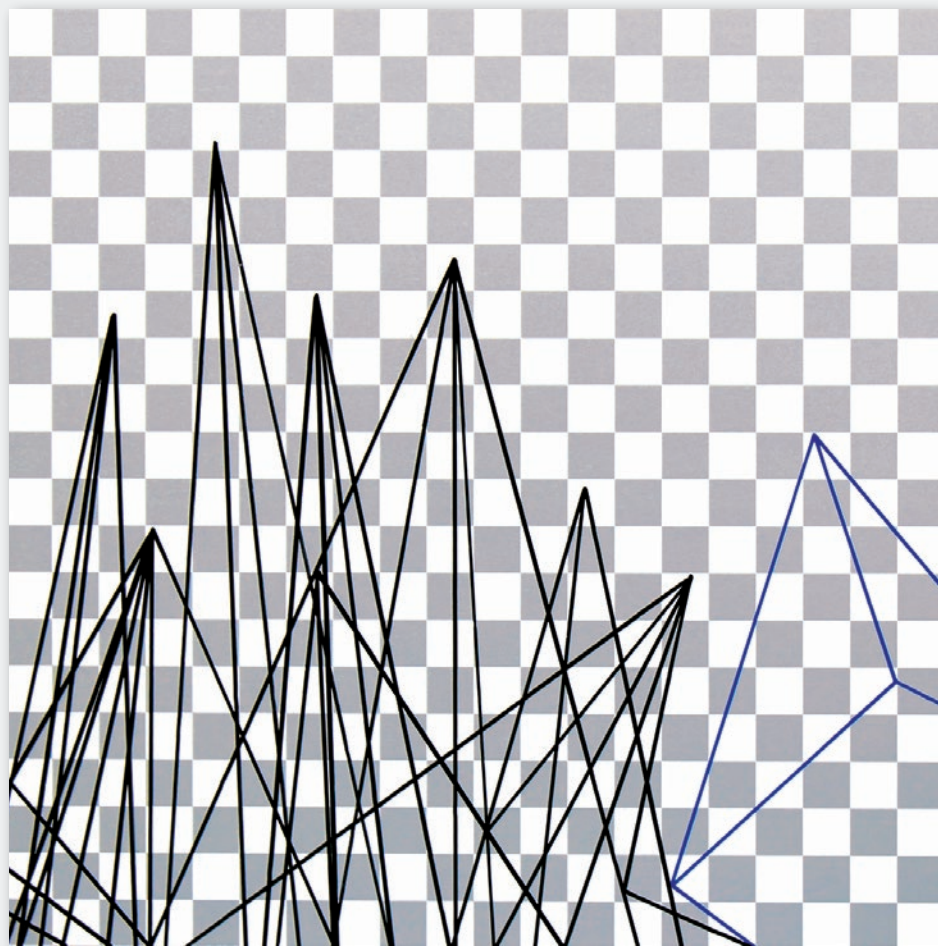
Void CMYK, 2017
acrilico su stampa su FOREX
50x50 Cm



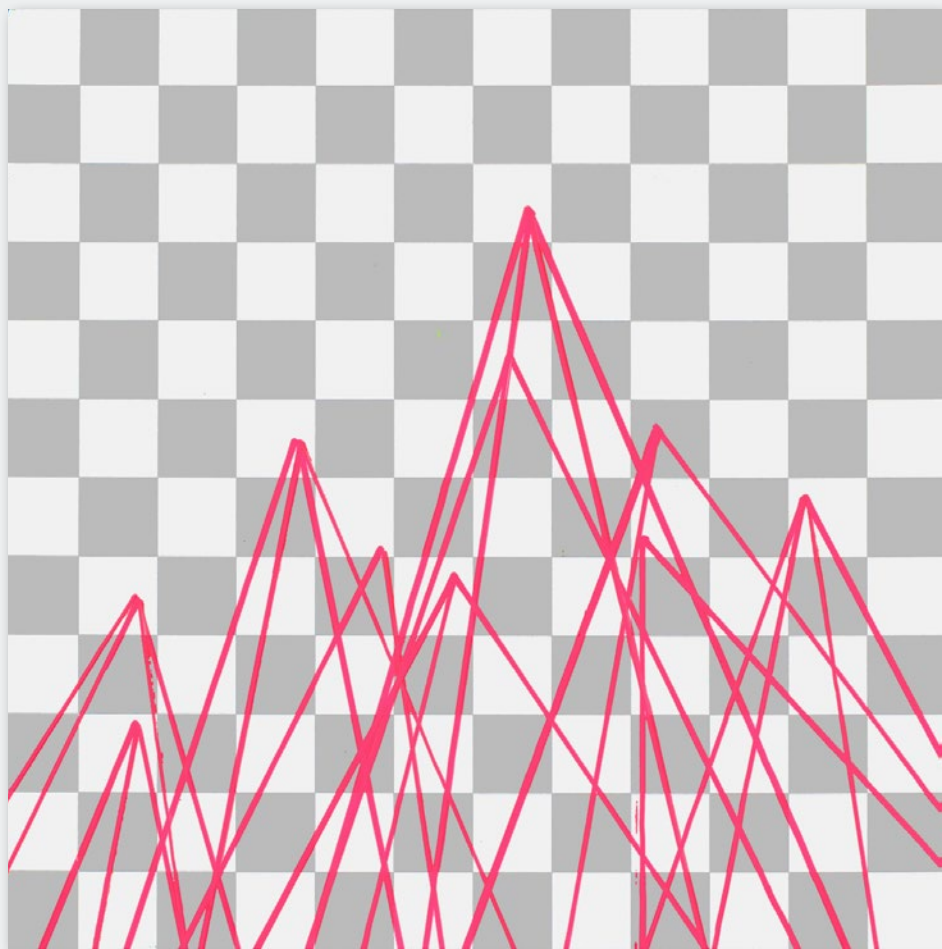
Void R, 2017
acrilico su stampa su FOREX
50x50 Cm



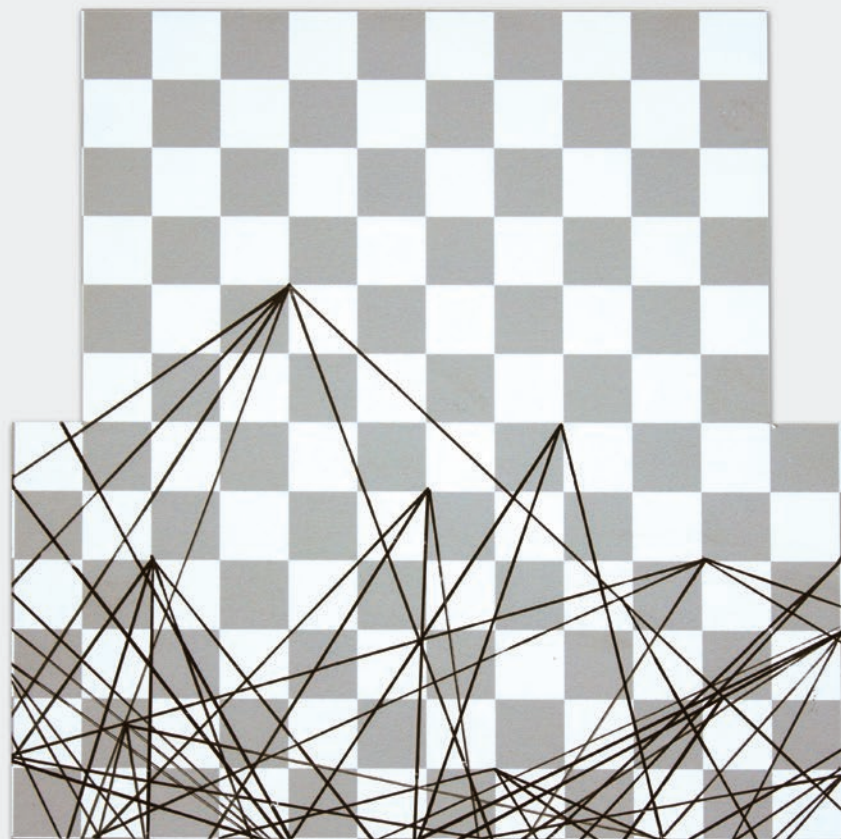
Void B, 2017
acrilico su stampa su FOREX
50x50 Cm



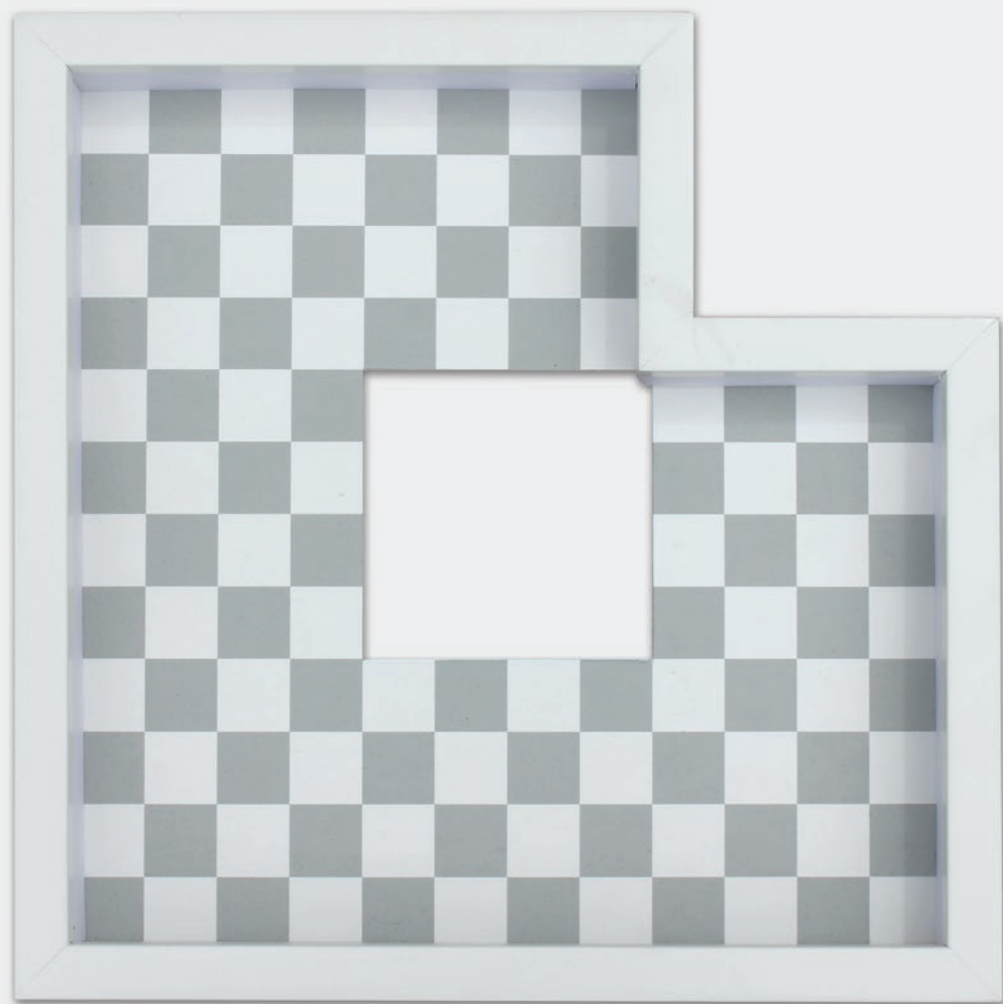
Void M, 2016
acrilico su stampa su carta
30x30 Cm



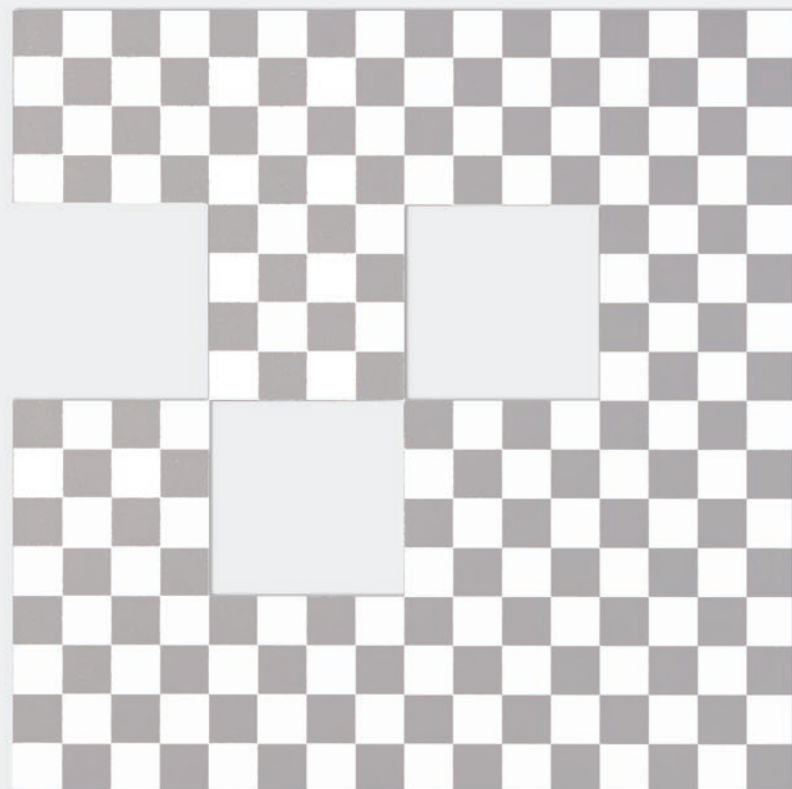
Void, 2016
acrilico su stampa su FOREX sagomato
30x30 Cm



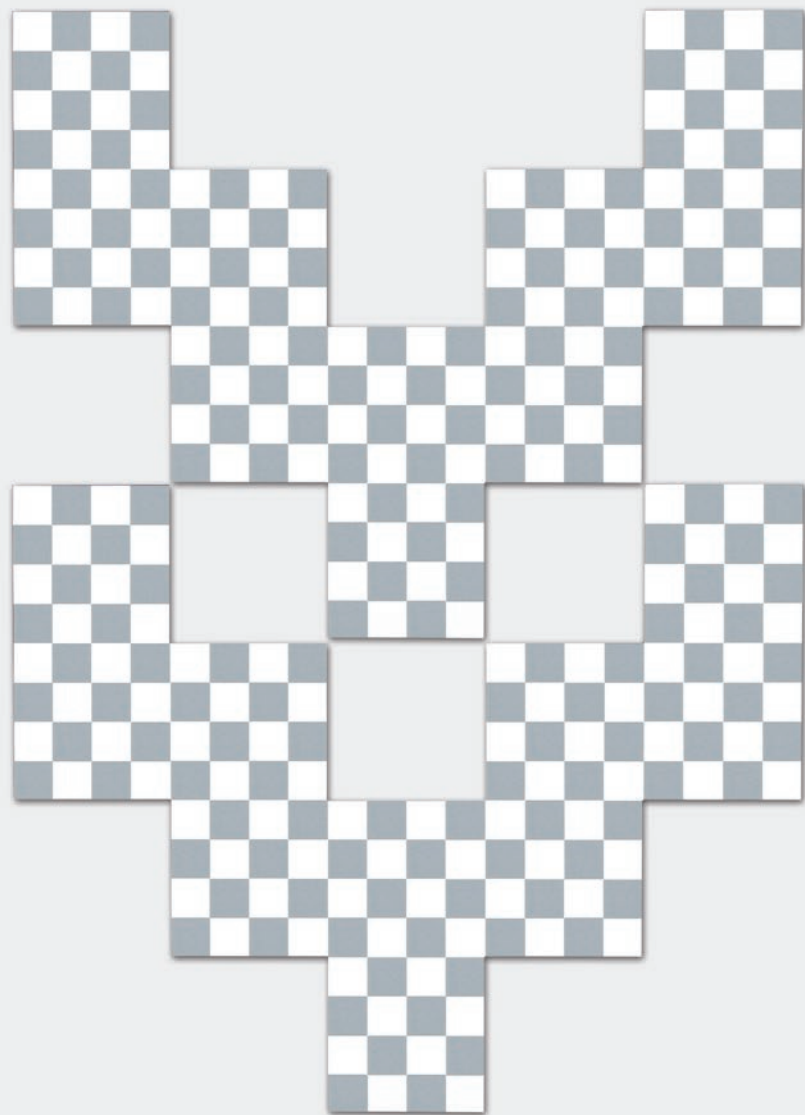
Void, 2017
Stampa su FOREX sagomato
30x30 Cm



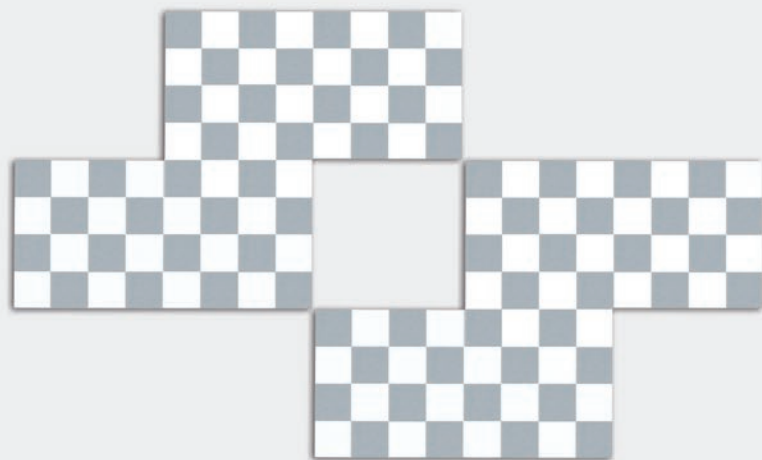
Void on Void, 2017
DIBOND sagomato
40x40 Cm



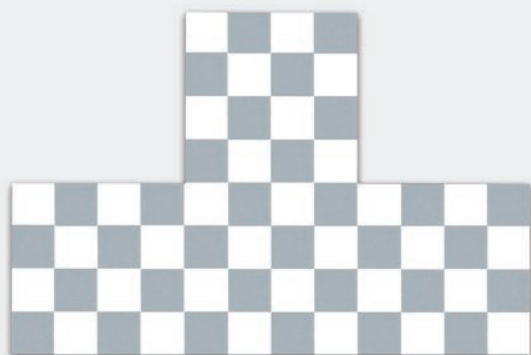
Void Module, 2018
DIBOND sagomato
2 elementi
70x98 Cm

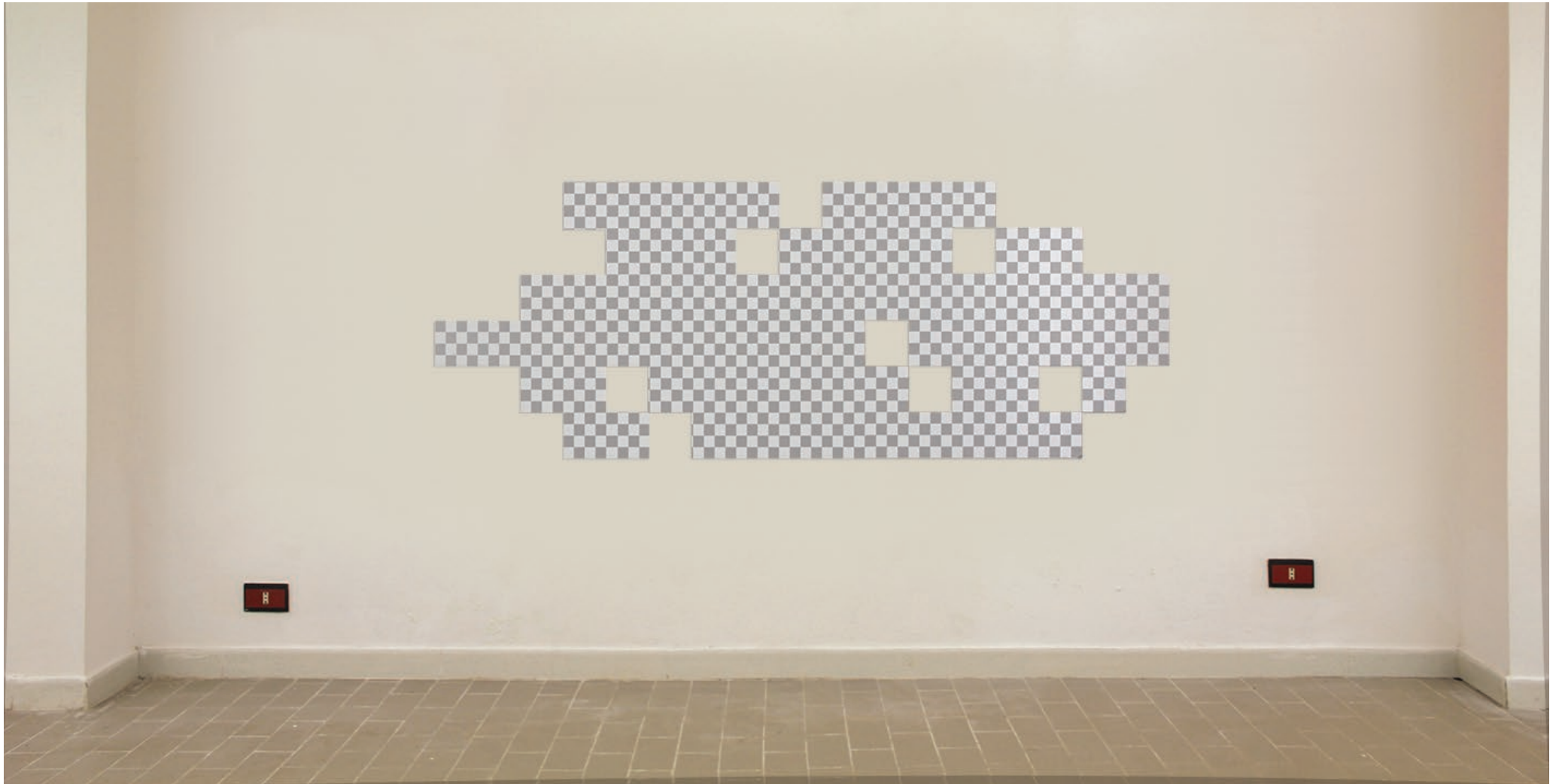


Void Module, 2018
DIBOND sagomato
2 elementi
69x42 Cm

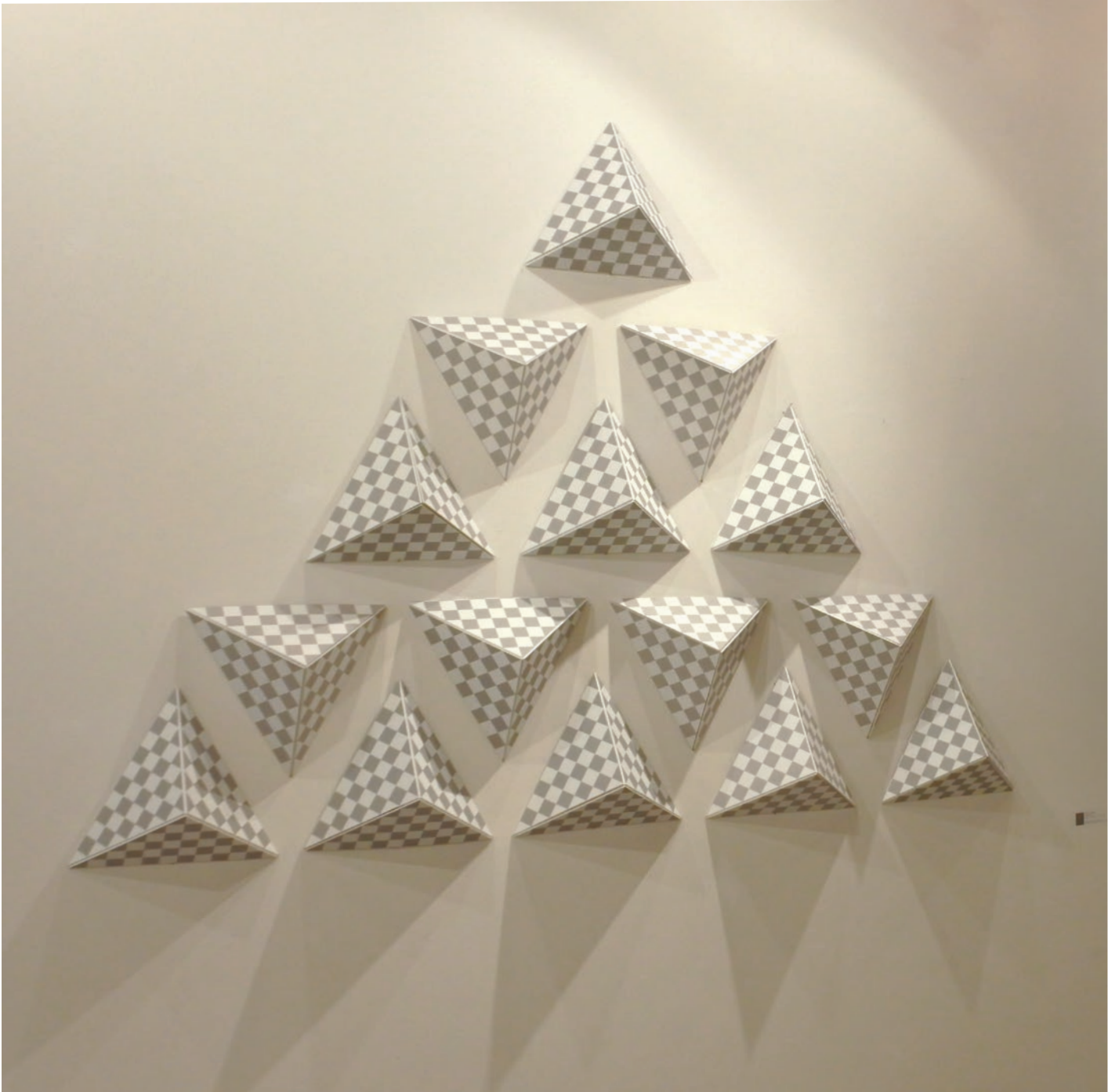


Void Module, 2018
DIBOND sagomato
42x28 Cm

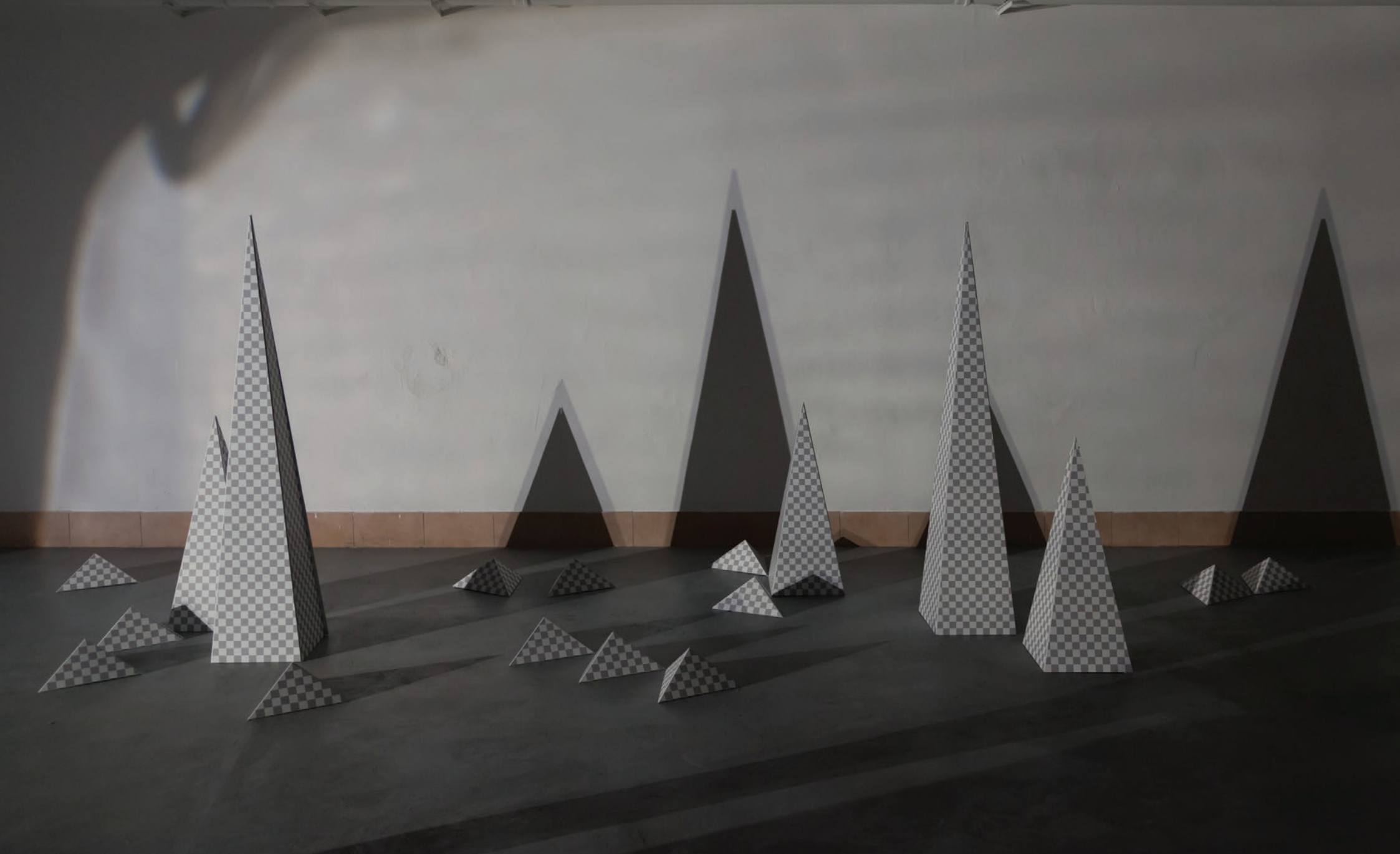




Void, 2017
installazione
Valmore Studio d'Arte, Vicenza.



Void, 2017
installazione presso lo studio
dell'artista Carlo Bernardini
in occasione di Studi Festival, Milano.





8 piramidi della serie *Void*, 2017
Collezione privata, Roma



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

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





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

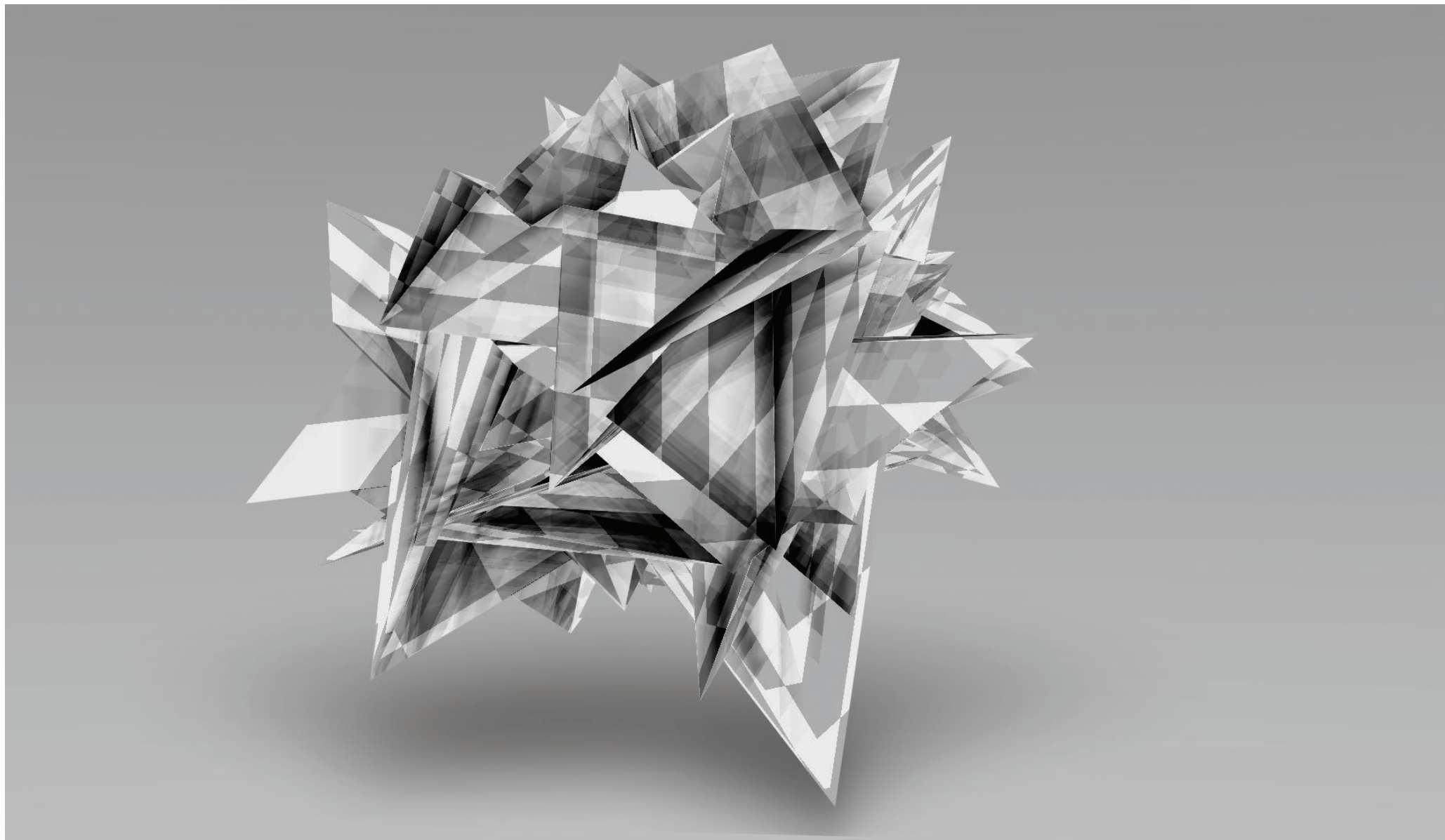


Void form, 2018
FIESP Building,
San Paolo, Brasile
FILE Led Show
Video in versione
riadattata alla struttura.
Photo by
Camila Picolo

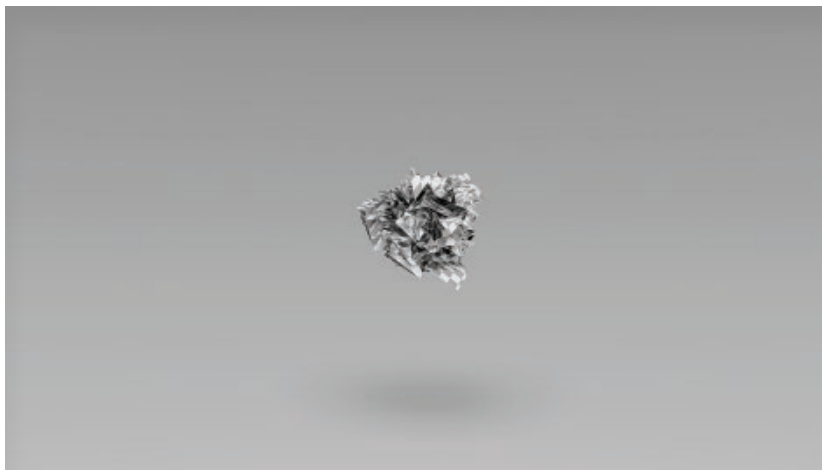
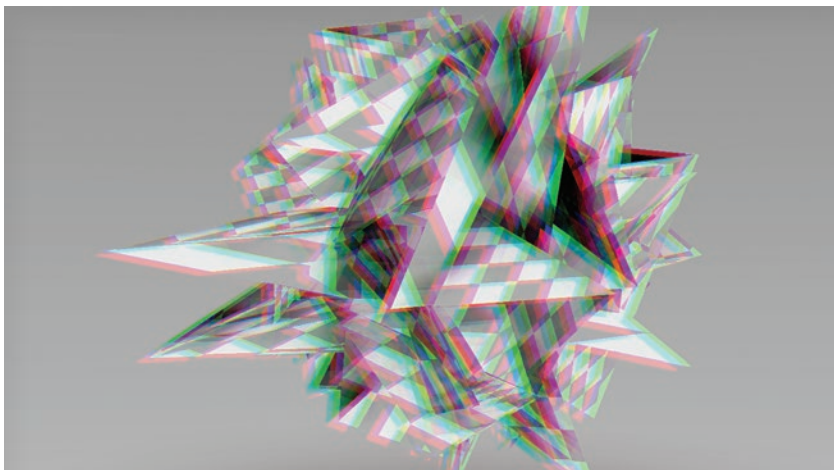
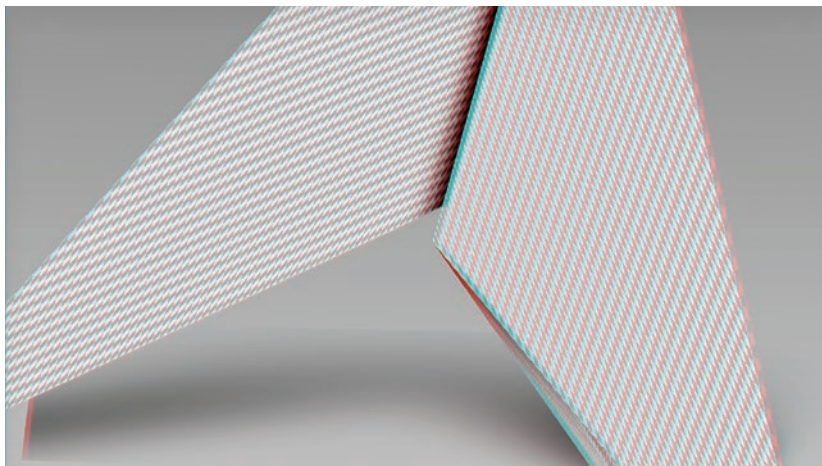
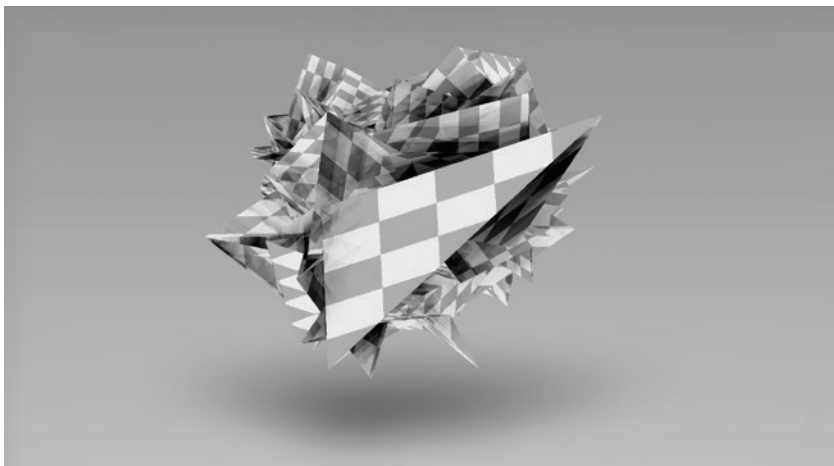
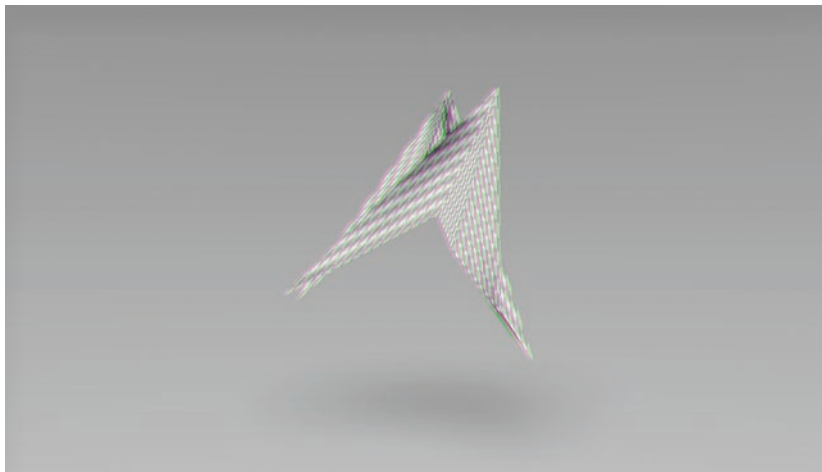
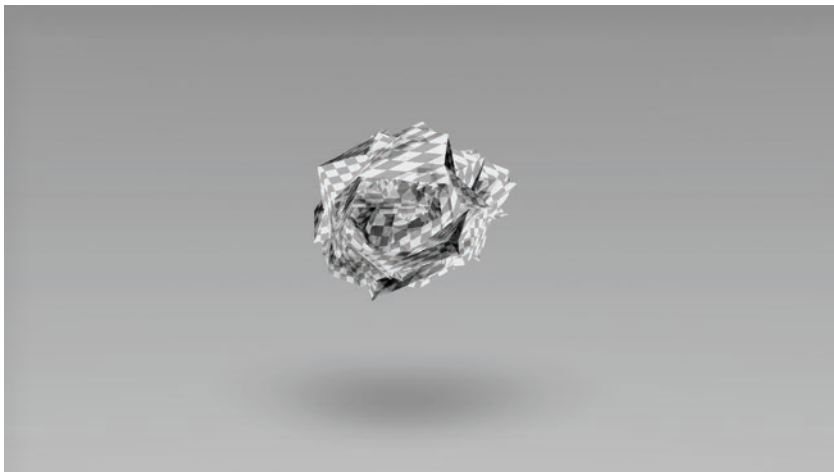
Void form, 2017

video, colore, sonoro, 2'25'

Di questo Frame è stato realizzato un multiplo di 2 esemplari
su dibond, 83x50 CM



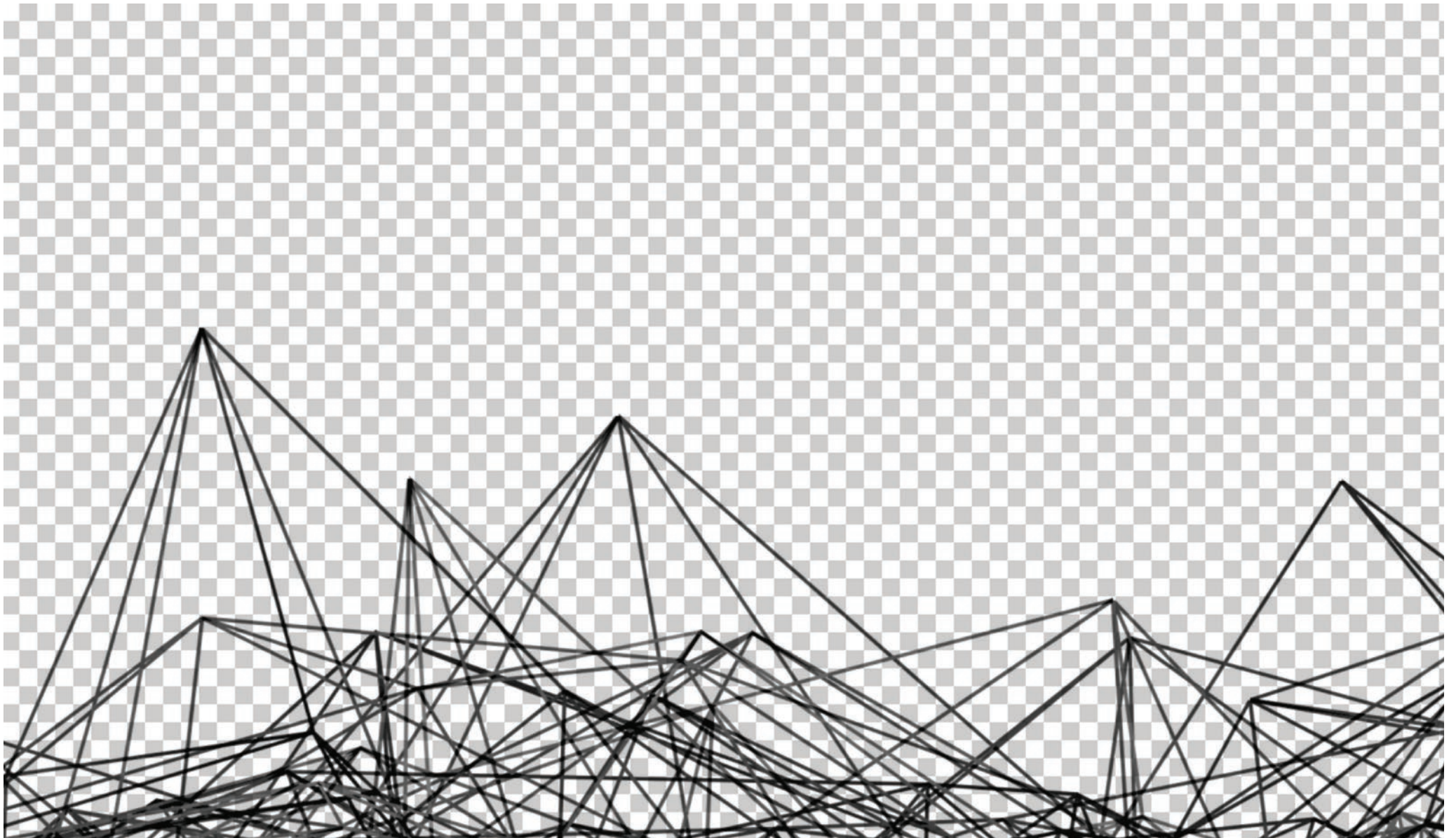
Void form, 2017
video, colore, sonoro, 2'25''

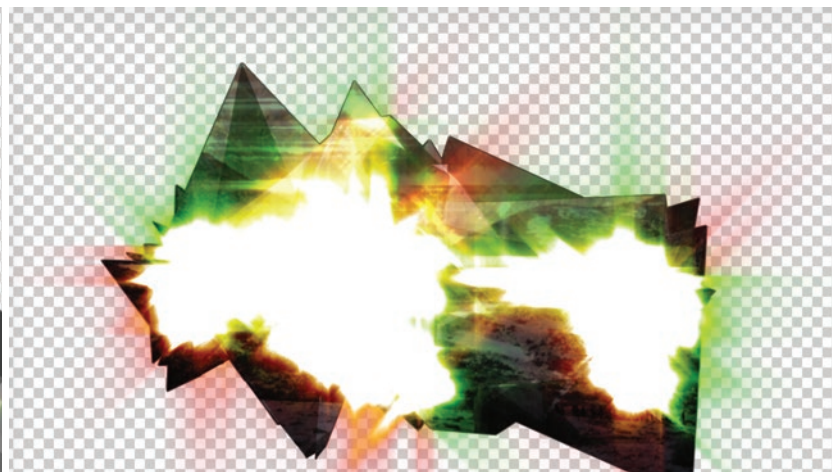
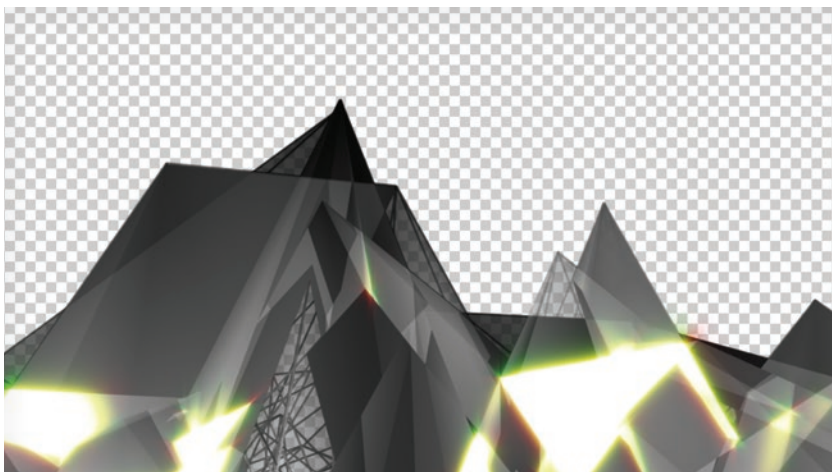
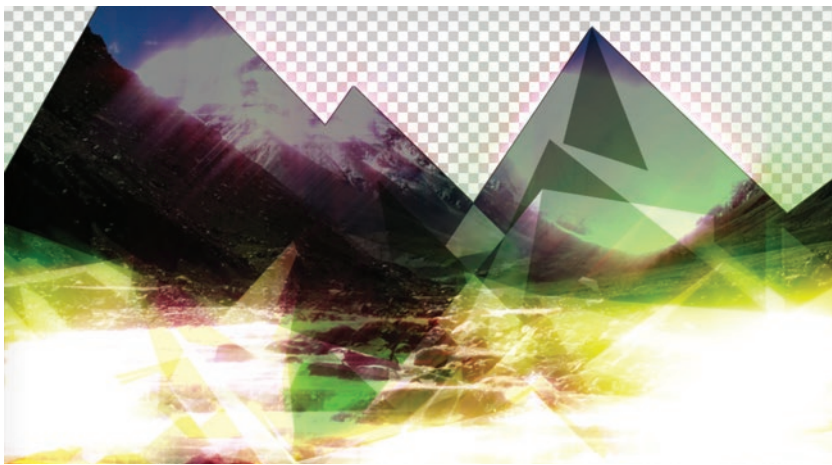
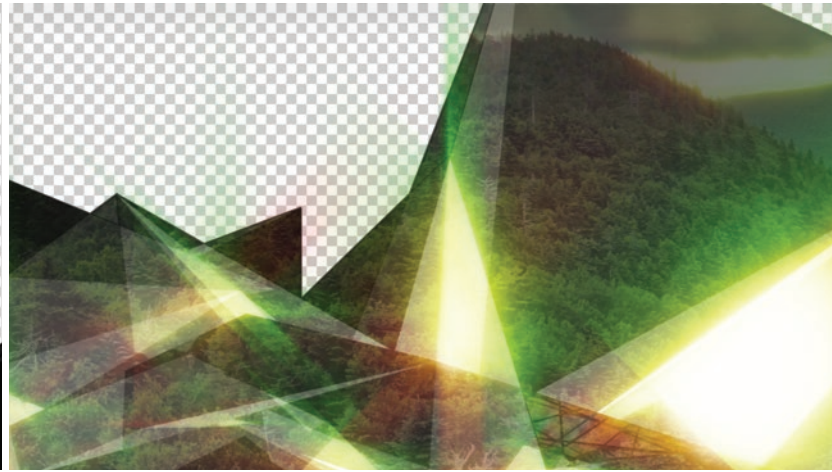
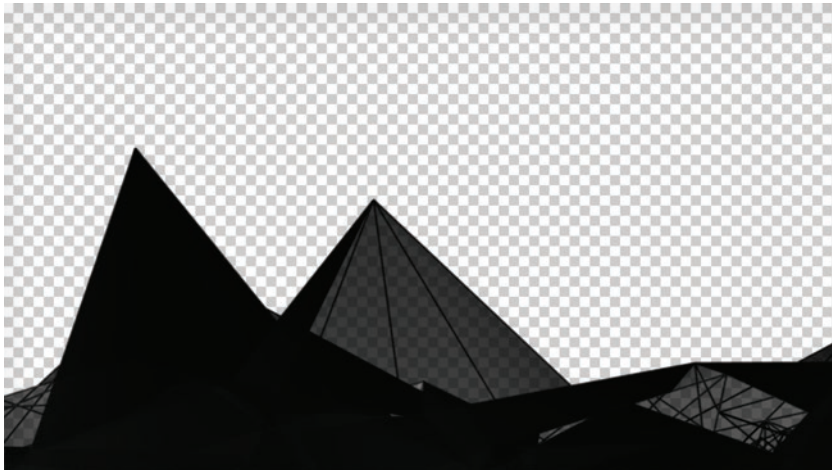


Construction dans l'espace et le silence, 2016
video, colore, sonoro, 3'50''

Opera a 4 mani con il musicista Paolo Tarsi.

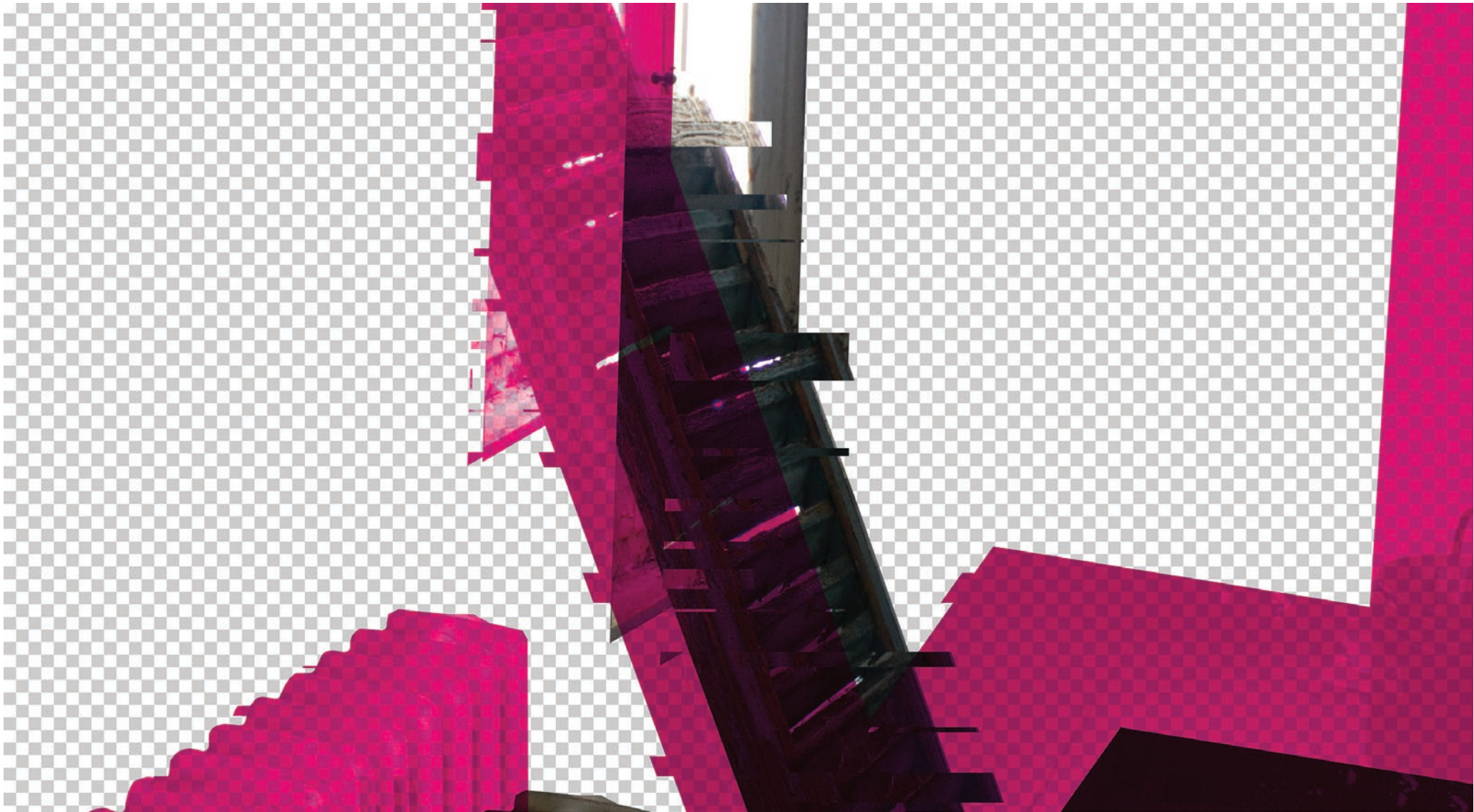
Il brano sonoro è stato pubblicato per CRAMPS records nell'album "Furniture music for new primitives" e vede la partecipazione di Paolo Tofani, Quartetto Maurice e Roberto Paci Dalò.



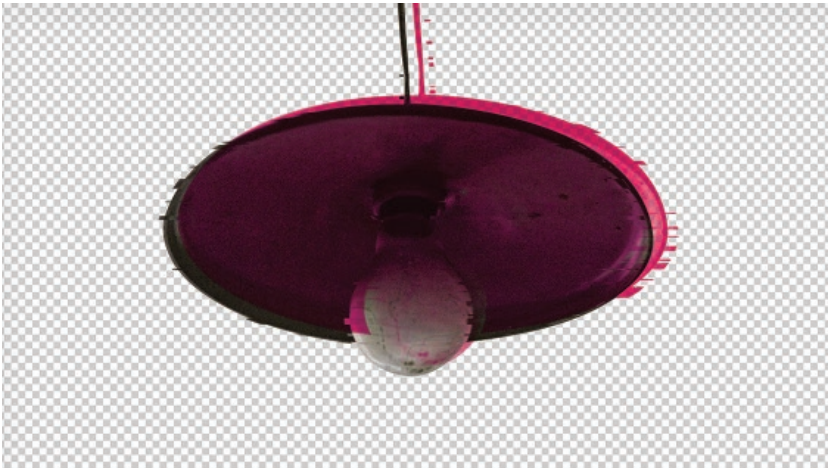
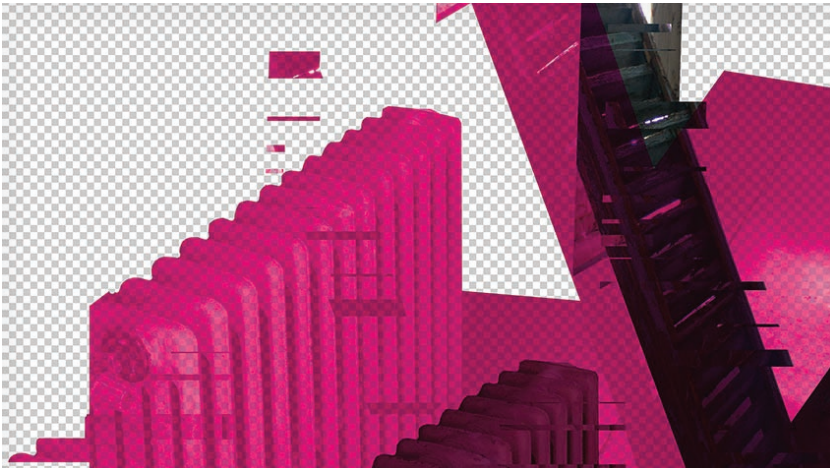
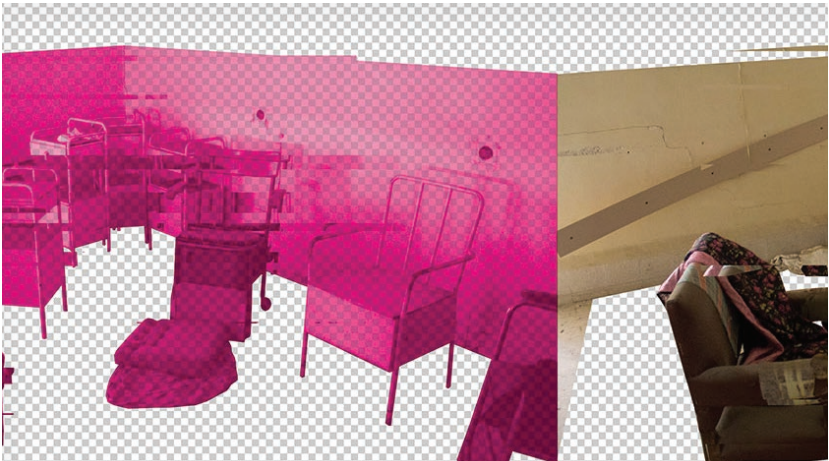
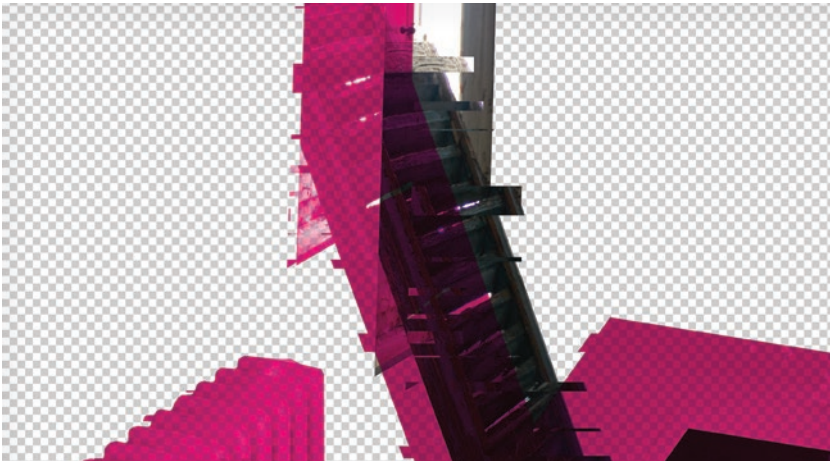
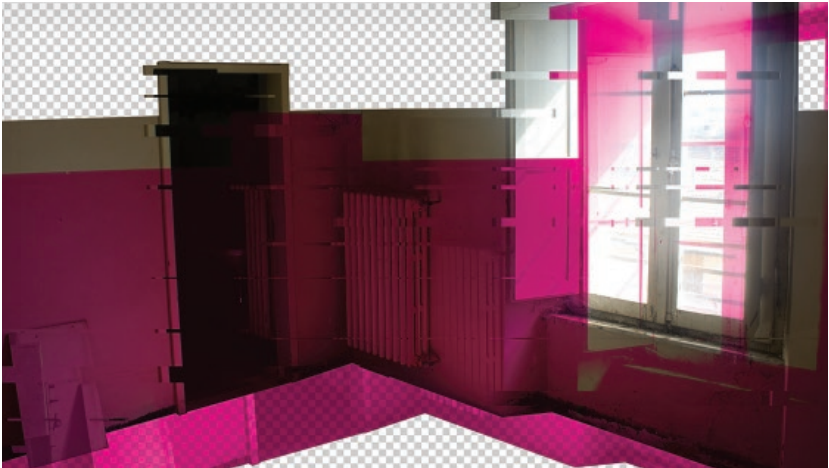
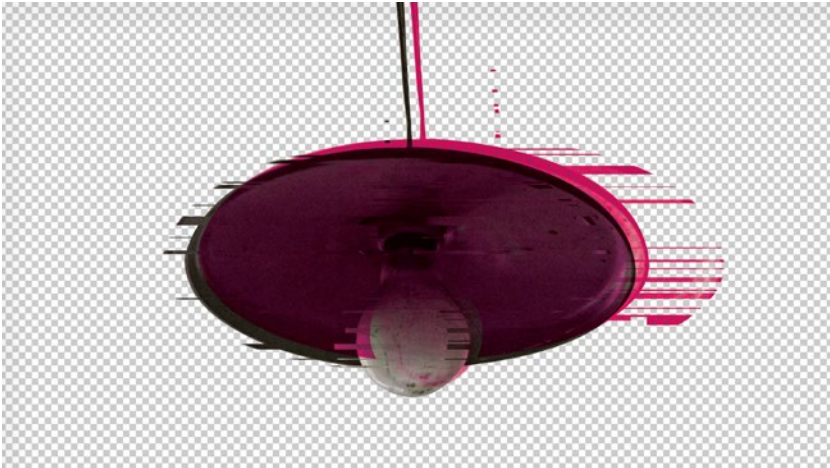


*Construction dans l'espace et
le silence, 2016
video, colore, sonoro, 3'50''*

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



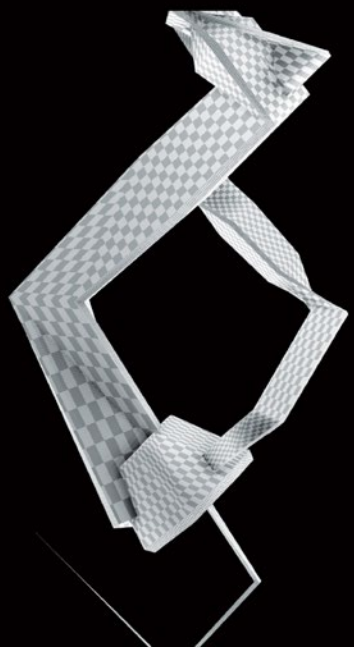
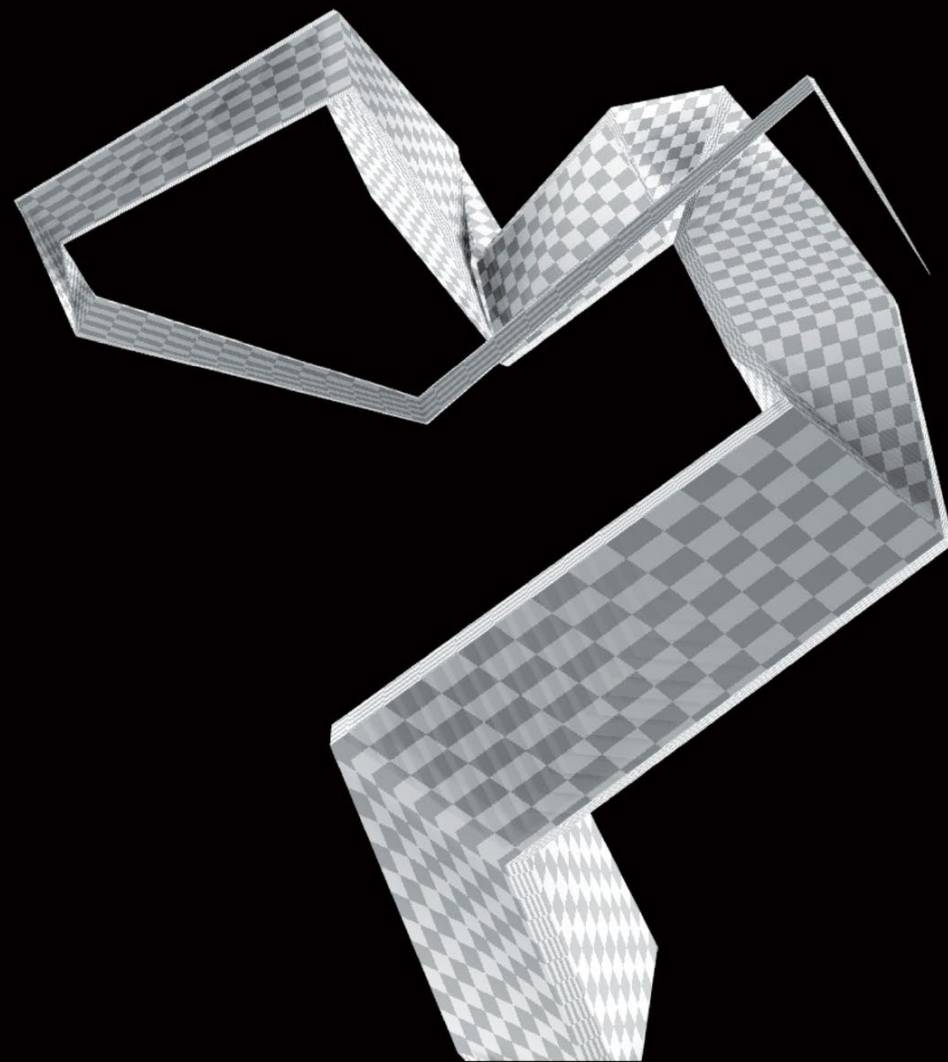
Capturing Memories, 2015
video, colore, sonoro, 3'50''



Studi per Void Form B#19, 2019
stampa su dibond, 30x50 Cm
6 elementi



Studi per Void Form B#19, 2019
stampa su dibond, 21x30 Cm
6 elementi





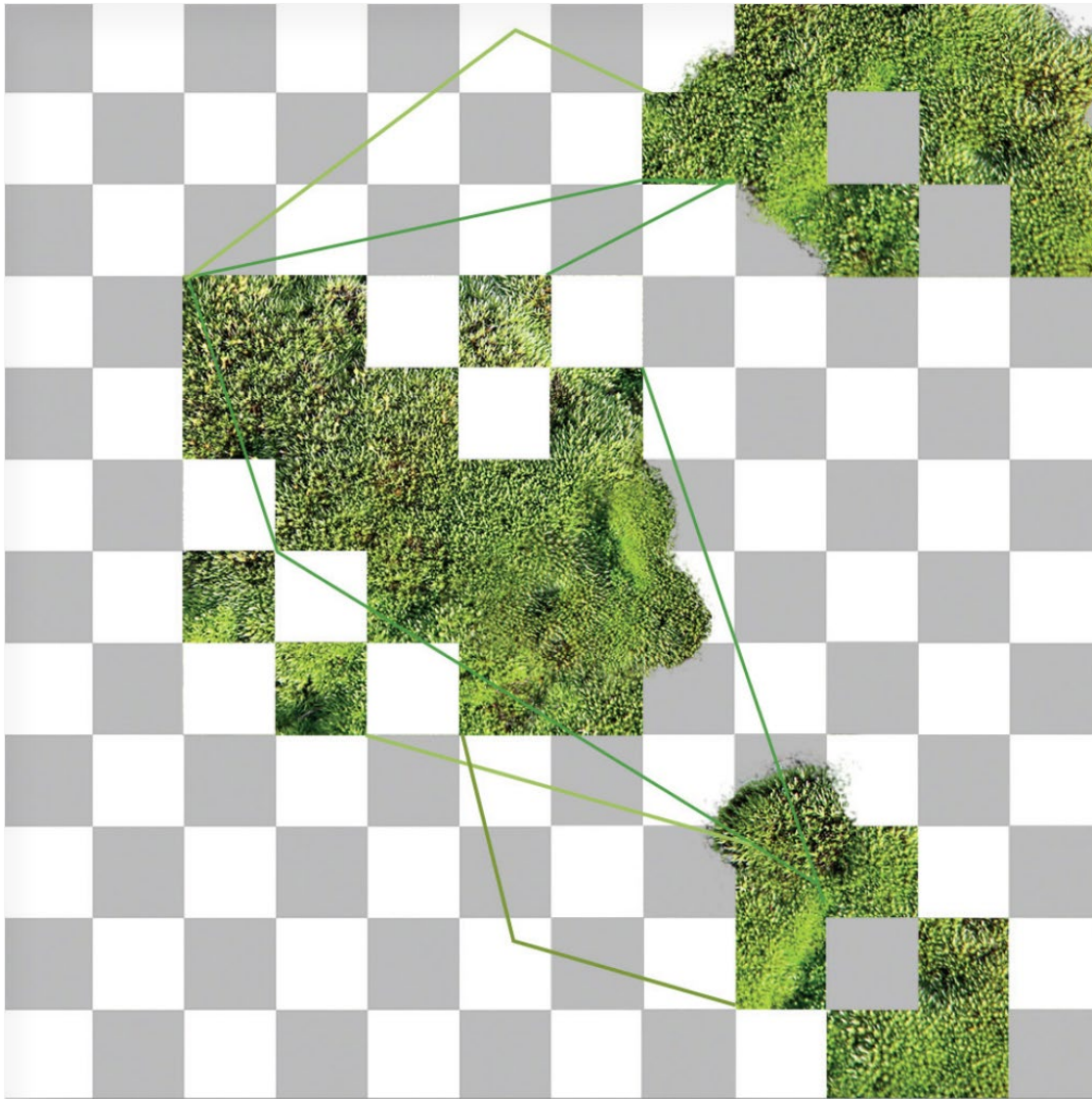
**A pixel-free place
to live
through the
virtual reality experience**



**A refuge to choose
not to see
and meditate away
from visual pollution**

*Nature from void, 2020, Digital image con certificato
Blockchain registrato Algorand. USB Key in cofanetto
firmato dall'artista.*

**VENDUTO ALL'ASTA DA CRISTHIE'S PER LA FONDAZIONE
TOG IL GIORNO 28 OTTOBRE 2022
<https://fondazionetog.org/asta-good-start/>**

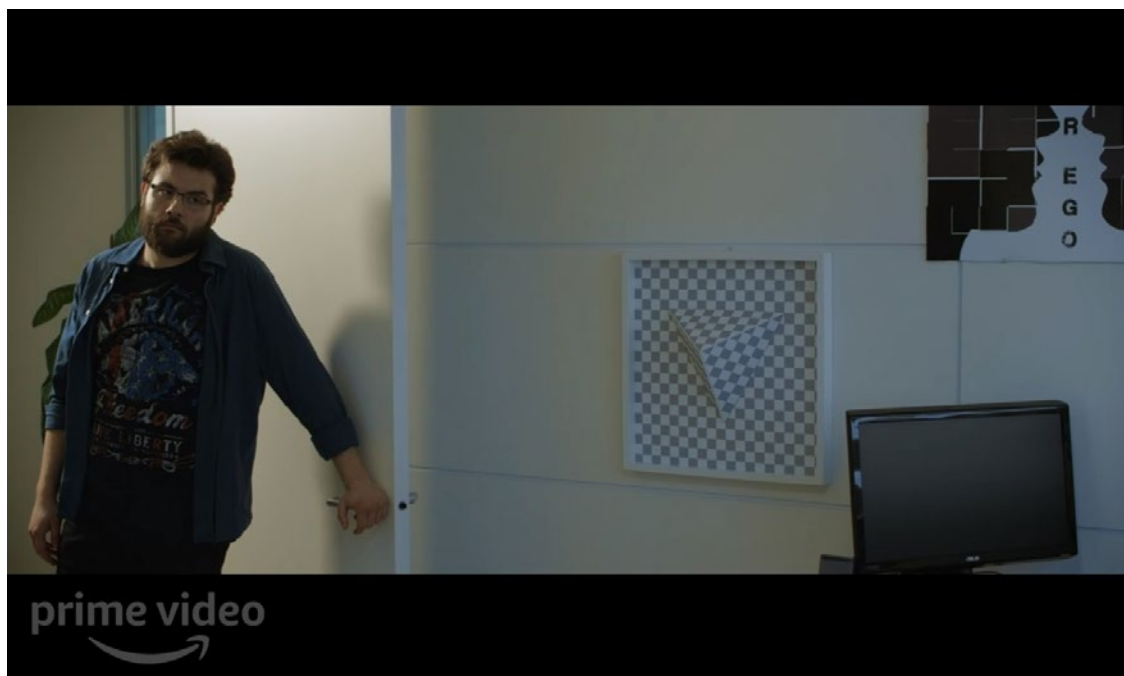


L'opera video "Void Form" in proiezione al Museo Macro di Roma





*2 mie opere appaiono nel film "La scelta giusta"
distribuito su Amazon*



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. Dal 2005 entra in contatto con galleristi, critici e artisti, frequenta i loro studi e vive attivamente l'ambiente artistico italiano. In questi anni 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); Fondazione Berardelli, Brescia; Museo Hendrik Christian Andersen, Roma.

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 nel suo studio

SELEZIONE MOSTRE PERSONALI

- 2017:** Valmore Studio Arte, Vicenza – Italy;
RAW, Rome Art Week, Area Studio, Rome – 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

- 2022:** “Mitologie Digitali”, Taizhou Contemporary Art Museum, Taizhou – China;
“Mitologie Digitali”, Museo del tessuto, Prato– Italy;
“Athens Digital Arts Festival”, Atene – Greek;
- 2021:** “L’angelo di Castello - Visioni Contemporanee”, Castel Sant’Angelo, Roma – Italy;
“Pratiche sinestetiche”, Fondazione Berardelli, Brescia – Italy;
“Libri d’artista. L’arte da leggere”, Museo Boncompagni Ludovisi, Roma – Italy;
“Prossimamente”, sedi varie, Bari – Italy;
“ArtVerona 2019”, Verona – Italy;
- 2020:** “Arte e Luce”, Valmore Studio Arte, Vicenza - Italy
“The Comfort Show”, web
- 2019:** “ArtVerona 2019”, Verona – Italy;
“Wop Art Fair”, Lugano – Swiss;
“Salone del Mobile”, Milano – Italy;
“Art Bag”, Spazio Rizzato, Marano Vicentino (VI) – Italy;
“Libri d’artista. L’arte da leggere”, Castello Svevo, Bari – Italy;
- 2018:** “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;
“Oggetto Libro”, Biblioteca Nazionale Braidense, Milano / Mediateca Santa Teresa, Milano – 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 Schouw- burg, Rotterdam – Netherlands;
“Carlo Bernardini - Emiliano Zucchini. Tra luce e vuoto. Festival”, Studio Carlo Bernardini, Milan – Italy;
"Dadaclub.online", Spazio Contemporanea, Brescia – Italy;
- 2016:** "Kalejdoscope", 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 Vídeo 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 Amorso, 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:** “Artezoo”, Galleria d’Arte Moderna e Contemporanea di San Marino – Republic of San Marino;

BIBLIOGRAFIA

- Tinti G., Videozoom, Gangemi, 2007
Daverio P., 13x17, Rizzoli, 2007
Cesarini M., Osservare il pensiero riflesso, Artec, 2008
Ranzi G., The Collective eye, Artec, 2010
Bonomi G., Il Corpo solitario Vol 1, Rubbettino editore, 2012
Coltellarò T., Strutture infinite di luce. Omaggio a Francesco Guerrieri, Centro Open Space, 2016
Alessandra Alliaia Nobili, Art Bag, Art Bag edizioni, 2016
Bonollo M., Emiliano Zucchini l’artista che parla del vuoto digitale, Valmore, 2018
Tarsi P., Bad consumers, Ventura edizioni, 2019
Bonomi G., Il Corpo solitario Vol 1, Rubbettino editore, 2020
AA VV., BAU, BAU edizioni, 2020
Armogida G., Roma nuda, Miniera, 2020
AA VV., Heimat, MUSMA, 2020
Vitali Rosati R., Dalla Naftalina alla luna, Affinità elettive, 2021

ESTRATTI CRITICI

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 corto 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

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 con-

retto 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 figurative diverse.

Teodolinda Coltellaro

(...) Ed è dunque all'informatica, al suo linguaggio e alla sua rappresentabilità che fa affidamento Zucchini. Estranea 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. Circo-scrive 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

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

Void, Void Form, Void on Void, Void Module. I titoli delle opere più recenti di Emiliano Zucchini possono apparire ad un primo sguardo paradossali. Può il vuoto assumere una forma? Può esistere un modulo del vuoto? Ci può stare vuoto dentro al vuoto? E soprattutto il vuoto può essere visualizzato?

Ma la funzione di ogni ossimoro sta proprio nell'indurci ad un salto di livello, nel condurre la nostra mente "oltre" un confine già tracciato per acquisire una nuova consapevolezza.

Questo è anche il compito dell'artista e Zucchini focalizzando la sua indagine sul "vuoto" non può non coinvolgere anche i concetti di "arte", "linguaggio" e "medium digitale".

Riflettere sul vuoto è particolarmente impegnativo perché significa innanzitutto affrontare un tema cruciale nella ricerca dell'arte dell'ultimo secolo: il significato profondo della pratica artistica.

L'arte è la simulazione del processo creativo sotteso alla "messa in scena del mondo"? In che modo l'arte è creazione? La creazione è un "passaggio dal non essere all'essere"? Dal vuoto alla forma?

Nelle opere di Zucchini le forme sorgono dal vuoto e nel vuoto. E il vuoto digitale è il medium, l'ambito, l'ambiente che le nutre e da cui scaturiscono. Ma le forme sono esse stesse vuoto.

Monica Bonollo

EMILIANO ZUCCHINI

T. 338 4132804

emilianozucchini@hotmail.it

www.emilianozucchini.com

Via Alfredo Serranti 37
00077 Monte Compatri (Roma)