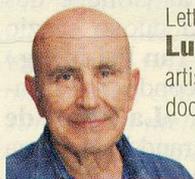


■ Che ve ne sembra dell'America?

Senza fine

«Endless Bounty» di John Simon è un'opera generata al computer che muta continuamente. Nelle intenzioni dell'artista dovrebbe concludersi tra 500 anni

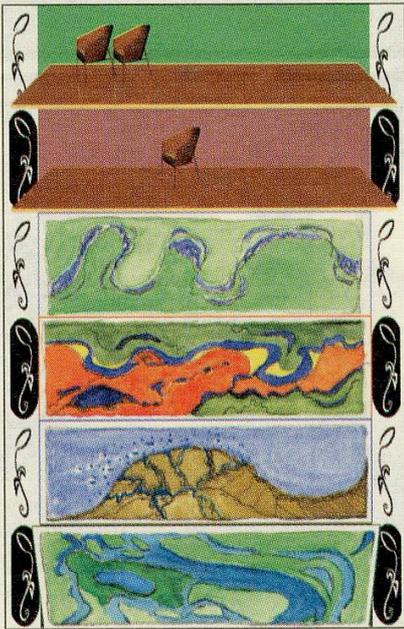


Lettera da New York di
Lucio Pozzi,
artista giramondo,
docente e curioso

La chiave artistica di John F. Simon (1963) si sintetizza nella frase con la quale descrive il suo processo creativo: «scopro nuovi segni e immagini attraverso l'improvvisazione mentre scrivo». In questo caso la «scrittura» non è quella alfabetica ma quella cibernetica degli algoritmi del programmatore. Simon è uno degli artisti che si occupano di fare arte nel computer oppure in internet. Era inevitabile che il ricco territorio dell'elettronica attirasse le attenzioni delle persone dell'arte. Gli appassionati stanno diventando migliaia ed è ovvio che gli scambi e le

esplorazioni in questo campo si moltiplicheranno immensamente. Ma attenzione: che non si caschi nella facile tentazione di dichiarare che l'arte cibernetica sta superando le tecniche del passato. Per l'artista di oggi, il progresso e le sue restrizioni non importano più nulla. Questo lo capiscono soprattutto i giovani, come previsto dai precursori quali John Cage o alcuni della mia generazione. L'artista cibernetico non nega legittimità ad altre tecniche, anzi sovente spazia dall'una all'altra senza paura. Come si vede nella triennale «Younger Than Jesus» (cioè artisti di meno di trentatré anni di età) del New Museum di New York, aperta fino al 5 luglio, l'artista non cerca nemmeno la coerenza che tanto piace al mercato. Il tono dell'arte di una persona e il luogo e il tempo nella quale si situa sono inevitabili, quindi perché arrovellarsi a enumerarne le caratteristiche visto che comunque esse saltano fuori che lo si voglia o no. La sopraccitata frase mi interessa proprio perché la potrebbe dire un pittore che lavora con il pennello applicando colore su una superficie piatta. Il programma c'è e dentro di esso si improvvisa non sapendo mai come andrà a finire. Al massimo ci si attiene a certe matrici di base, tanto per non disperdersi in troppe opzioni. Per il pittore, il programma è la forma della superficie e il suo materiale è il reticolo di stimoli e memorie che sottendono le sue invenzioni. Per il cibernetico avviene esattamente lo stesso ma la superficie è uno schermo. Si sa

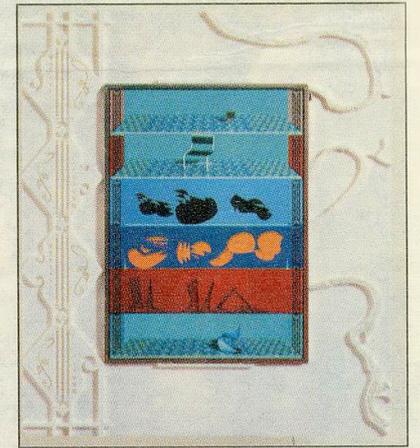
che lo schermo cinematografico fu un'estensione della tela rettangolare comunemente usata nel diciannovesimo secolo. Simon si è addentrato per anni nel campo che ora coltiva. La sua ultima mostra di New York era tenuta da Sandra Gering, ora Gering & Lopez Gallery, che lo espone fin dal 1999. Di recente ha esposto in Italia alla Collezione Maramotti. Il curatore dell'esposizione italiana è Mario Diacono, poeta, critico e già gallerista in Italia e poi negli Stati Uniti, noto per l'amore per la pittura e per l'influenza quasi segreta che ha sugli artisti di molte generazioni, i quali sollecita non solo nel senso dell'esplorazione formale ma anche indicando loro echi dell'ermetismo antico che può sottendere la loro arte. Non tutti lo ascoltano e certe volte i suoi prescelti finiscono per diventare nomi di moda. Diacono è una specie di Gandalf, il mago che appare e sparisce nel libro di Tolkien *Il signore degli anelli*. È interessante che proprio lui si sia rimboccato le maniche e abbia scritto un saggio esatto e informativo su Simon. La visualità di questo artista è complessa, ampia, estremamente diversificata. Il suo desiderio sembra ramificarsi verso quelle tendenze universalistiche rappresentate durante il Rinascimento da artisti/pensatori come Giulio Camillo che costruì a Venezia il «Teatro della memoria» per rappresentare gli ordini della conoscenza. Come successe per loro, gli ca-



piterà ogni tanto di indovinare delle immagini dense di magnetismo per lo spettatore, e certe altre volte invece di diluire l'intensità della sua arte in antologerie pedantiche.

John Simon usa il compilatore di software «Xcode» per giocare con il quale usa il linguaggio «C», trasformandone i dati per poterli applicare alla sua arte. L'opera che qui riproduciamo («Endless Bounty», 2005; Ricchezza infinita) consiste in uno schermo di computer incastonato in una cornice le cui forme di plastica sono state intagliate mediante un raggio laser che fissa in rilievo immagini orientalesgianti trovate nello stesso modo con il quale si svolgono quelle che si vedono nello schermo. Mi sembra che l'immaginario di Simon derivi in maniera del tutto comprensibile da fonti quali il barocco dell'arte psichedelica degli anni Sessanta, l'immaginario decorativo di tutti i tempi trovato nei manuali, le trasparenze geometriche

dell'artista Bahaus Moholy Nagy, i cartoni animati giapponesi, le grandi scritte dei graffitisti murali delle città, le decorazioni dei camion del West, le tradizioni precoloniali delle popolazioni originarie americane, un dettaglio di Beato Angelico, e chissà quant'altro ancora. L'humus immaginale che confluisce nel suo inconscio prende da tutto o si lascia inciampare su tutto, perfino quello che non conosce, senza timore. «Endless Bounty» vede lo schermo diviso in sei bande orizzontali, come i piani aperti in facciata di una casa di bambole. Ogni tanto si riuniscono in un'immagine sola, per esempio una versione stilizzata dell'Empire State Building, per poi slabbrarsi nei sei scenari individuali che cambiano di continuo. Ve ne mostriamo qui due, **da non considerarsi tipici, però**, perché prima e dopo di essi si accumulano migliaia e migliaia di scene radicalmente diverse una dall'altra: gli interni di un negozio di mobili, un paesaggio, una mappa, una persona, due persone, cento quadratini ecc. Gli scenari si modificheranno per i prossimi 500 anni, quindi **né noi né l'artista vedremo concludersi il ciclo.** Dopo «Endless Bounty» **Simon ha iniziato a dare sempre più importanza al contenitore che sostiene lo schermo.** Di recente, la faccia del computer dà la schiena invisibile a chi guarda ed è riflessa in un gioco di specchi laterali. Lo spettatore



Due immagini dell'opera «Endless Bounty» (2005) di John F. Simon jr, software, Macintosh PowerBook G4 17»

ne vede i colori e le forme mutevoli solo attraverso delle feritoie laterali che inoltre non sono uguali: un labirinto davvero alchemico. La facciata