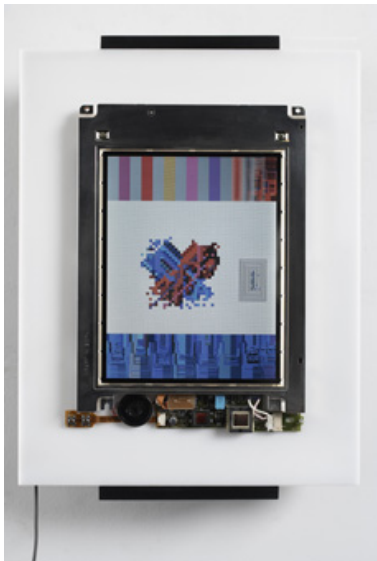


OPERE IN MOSTRA



CPU (1999)

Software, Macintosh 280c, plastica acrilica.

Il software opera senza soluzione di continuità e non si ripete mai.

CPU, Unità Centrale di Elaborazione o Unità di Pattern Cromatico, è uno studio di comportamento emergente e di percezione dell'osservatore. Una serie di regole genera combinazioni cromatiche. Pur adottando il software le stesse regole, l'osservatore interpreta alcune combinazioni come 'pattern' e altre come 'rumore'. In tal senso l'opera rappresenta un'osservazione sulle infinite potenzialità dello spazio visivo, quante immagini sono possibili e quante sono considerate pattern.



PDA (2001)

Software, Macintosh G3 PowerBook, plastica acrilica, laminato plastico.

Il software opera senza soluzione di continuità e non si ripete mai.

Omaggio al movimento della Pop Art e alla proliferazione di dispositivi elettronici palmari, *PDA* può significare Assistente Digitale Personale, Arte Digitale Personale Pop Art Digitale. L'opera ricorda vagamente un assistente personale digitale o un cellulare di grandi dimensioni. Lo schermo visualizza le composizioni mutevoli di 'fiori' su uno sfondo costantemente in movimento. Il movimento ondulato dello sfondo ricorda gli impulsi comunicativi con riferimento all'ubiquità della tecnologia. Questa è la mia prima opera che esplora la composizione di un soggetto su uno sfondo in movimento.



Endless Bounty (2005)

Software, Macintosh 17" G4 PowerBook, plastica acrilica.

Il software opera senza soluzione di continuità e non si ripete mai.

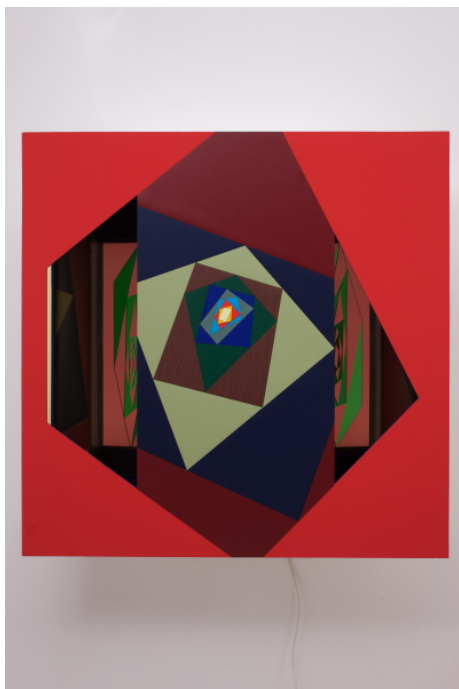
Endless Bounty rappresenta la tensione insita nella società dei consumi - la scelta tra lo stile di vita urbano e i prodotti di largo consumo da un lato e il desiderio intenso verso la "natura" dall'altro. L'opera stessa è un oggetto di lusso alla massima potenza. E' alloggiata in una cornice di plastica acrilica tagliata al laser di colore bianco puro. Il software personalizzato mostra una varietà infinita della munificenza della nostra società: dai grattacieli e dalle sedie di design ai SUV e all'arte astratta. Sul lato opposto di questi scaffali commerciali, che vengono costantemente riforniti, si trovano disegni di fiumi e immagini di mappe e carte che rappresentano l'idea astratta e distante con cui il cittadino immagina il mondo selvaggio e incontaminato da cui emergono risorse infinite.



Tree (2007)

Custom Software, legno, laminato plastico, vernice acrilica, plastica a specchio, schermo LCD, Mac mini.

Imponente struttura a parete *Tree* sembra affondare con le sue radici nelle mie idee su arte e informazione. I vibranti rami intrecciati sulla superficie dell'opera sono uno studio sul contrasto cromatico, al cui interno qualcosa sembra muoversi. Le ali sporgenti di *Tree* fanno ombra a due finestre attraverso le quali si può vedere un insieme di rami simmetrici che si dispiegano all'infinito e da cui talvolta spunta un fiore. Poiché la complessa struttura interna comprende due serie di specchi, l'osservatore non riesce mai a vedere la facciata dello schermo LCD posta all'interno, ma solo intravederla parzialmente riflessa. Le immagini vengono generate mano a mano che appaiono dal custom software che fa sì che nessuna immagine si ripeta mai per miliardi di anni. In *Tree*, come nel nostro mondo, l'accesso all'informazione è limitato nel tempo e nello spazio.



Visions (2009)

Custom Software, legno, laminato plastico, vernice acrilica, plastica a specchio, schermo LCD, Mac mini.

Opera con costruzione complessa ad angoli e a specchio, *Visions* è un'illusione sulla parete che sfida la sua apparente profondità. Il motivo di "forme all'interno di altre forme" trova corrispondenza tra la parte frontale dell'opera e il suo software unico, progettato per generare infinite variazioni di cromie e del disegno centrale in movimento. La struttura dell'opera crea una relazione tra le forme tangibili e quelle mobili che vengono mano a mano a comporsi. E' un'opera dalle molteplici sfaccettature che non può essere colta appieno al primo sguardo. La maggior parte delle forme sono celate all'interno del cabinet in cui gli specchi riflettono la fonte della immagini. Attraverso una finestra l'osservatore può vedere le composite figure geometriche che emergono da un fondo mutevole e che vengono decostruite attraverso un movimento a spirale che si espande verso l'alto. L'altra finestra rivela gli elementi trasformati che si ricompongono in modo differente mano a mano che ritornano verso il fondo.

John F. Simon, Jr.