

Installazione interattiva “VEDIMI!”

Pucci Marco

- Introduzione

Le nuove tecnologie di massa come il cellulare e internet sono alla base della enorme diffusione di immagini amatoriali. Con questi strumenti chiunque è in grado di riprendere qualsiasi cosa, a nostra insaputa o con la nostra complicità, e poi di diffondere queste immagini in tutto il mondo, un fenomeno questo in grande diffusione soprattutto tra i giovanissimi. A scuola, nella propria camera da letto, in strada o in ufficio siamo sempre sotto il mirino di qualche telecamera. Questi nuovi esibizionisti hanno amplificato il loro pubblico con l'utilizzo della rete e hanno dato vita ad un nuovo fenomeno molto singolare: la spettacolarizzazione della vita quotidiana. Di contro, tra i navigatori della rete è nato un nuovo tipo di voyeurismo che consiste proprio nella curiosità nei confronti delle imprese filmate da chiunque. In questi video pubblicati in rete ognuno può essere protagonista. Per esempio, per i teen agers apparire su YouTube è una moda molto diffusa che consiste nello sfidare i propri coetanei con imprese sempre più estreme da immortalare con dei semplici telefonini.

- Descrizione dell'opera:

Una retro-proiezione su un supporto appeso in mezzo alla stanza, ci mostra un collage di video ripresi con il cellulare (scaricati dalla rete).

Il visitatore però può osservare solamente quelli corrispondenti alla posizione occupata dal suo corpo rispetto allo schermo che ha di fronte. Posizionandoci davanti allo schermo, infatti, una telecamera riprende la posizione del corpo e i suoi movimenti. Quindi, in tempo reale, vengono proiettate le immagini raccolte dalla rete solo nella parte dello schermo che corrisponde alla superficie proiettata dallo spettatore (immagine B). Così, per poter vedere tutti i video previsti dall'installazione, lo spettatore deve spostarsi, muoversi, allungare le braccia per svelare, ad esempio, le immagini presenti nella parte alta dello schermo. Questa serie di azioni che lo spettatore compie per “vedere cosa c'è da vedere “ rivelano la natura voyeristica di questa curiosità dei nostri giorni. Se vogliamo vedere i video, siamo costretti a diventare complici dell'opera, muoverci, saltare, unire le nostre mani con altri visitatori completando così il gioco di rivelazione delle immagini.



Immagine A.

La retro-proiezione prevede un collage a pieno schermo di tanti video di riprese effettuate con il cellulare (presi dalla rete).

Schema dimostrativo dello schermo.

L'installazione finale è rappresentata nell'immagine B.

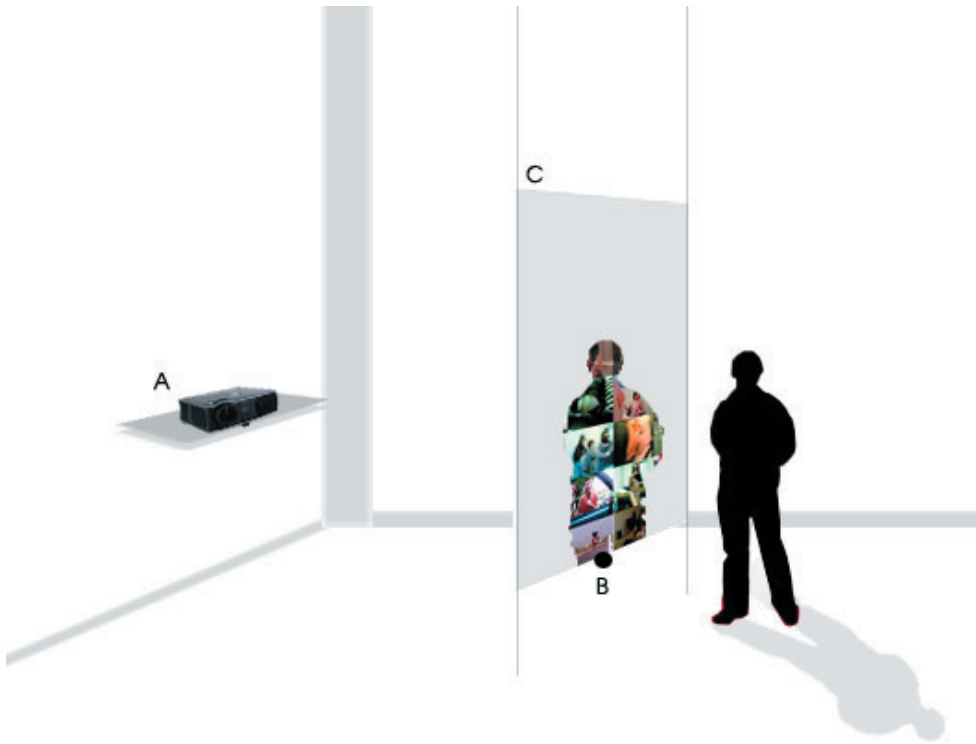


Immagine B.

Attraverso una webcam nascosta (B) ed un programma di analisi-video possiamo ricavare la silhouette del visitatore che è posto davanti allo schermo. Solo la parte di video “mascherata” dal suo corpo sarà visibile. In questo modo il visitatore dovrà utilizzare il proprio corpo per svelare e “spiare” i vari video

Immagine C. (nella pagina seguente)

Stillframe del video proiettato. Ogni video che compone il mosaico della proiezione sullo schermo viene fatto girare in loop. Diverse le scene rappresentate: scene scolastiche, ormai sempre più diffuse sulla rete, dove gli studenti prendono in giro i loro professori, litigano, fanno scherzi; riprese dall'interno delle macchine dove chi guida è ubriaco o supera limiti di velocità; ragazzi che hanno bevuto troppo, risse, spogliarelli casalinghi, etc... insomma tutto ciò che le nuove tecnologie riescono a catturare e tutto quello che i loro utenti riescono a registrare.

Materiale utilizzato:

- Proiettore (A)
- WebCam (B)
- Personal Computer.
- Telo per retro-proiezioni (C)



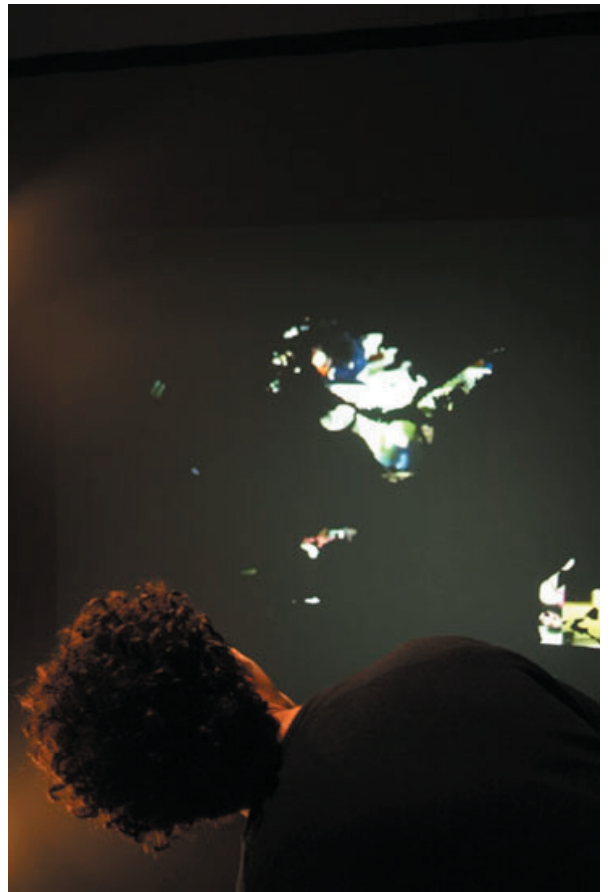


Foto dell'installazione *Vedimi!* durante la mostra "Milano in digitale 2" presso la Fabbrica del Vapore.

