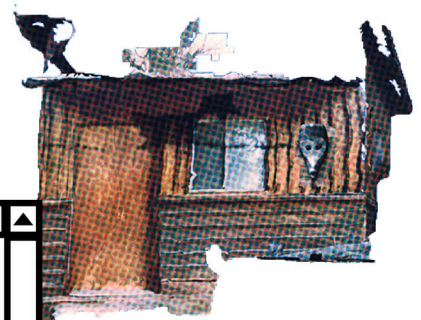
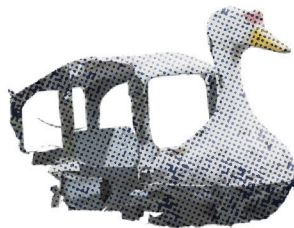


— Davide Fontana

Island of Lost and Found

— AN INTERACTIVE EXPERIENCE
EXPLORING THE INTERNET AS
A PLACE



ISLAND OF LOST- AND FOUND

Relitti, artefatti dell'era digitale ritrovati a galleggiare in rete, collezionati e assemblati a formare un'isola che non esiste, abitata da fantasmi: oggetti, luoghi, persone, digitalizzati tramite la tecnica della fotogrammetria e condivisi sul web, diventati riproduzioni in costante movimento di un "originale" ormai disperso.

Se gli oggetti nelle opere di artisti "dell'assemblage" negli anni 50 e 60 come Joseph Cornell, erano ritrovati nei negozi dell'usato di New York o abbandonati al lato della strada, decontestualizzati e riproposti all'interno di scatole o cornici, quelli su questa isola sono stati raccolti navigando in rete dalle pagine meno frequentate di siti come Sketchfab.com, condivisi da membri della community amatoriale. Qui la fotogrammetria è lontana dalla sua applicazione professionale: in questi archivi raramente ci si imbatte in scansioni di importanti reperti archeologici o edifici affrescati del 500, studiati e preservati tramite questa tecnologia, ci sono invece centinaia di camere da letto di teenager, auto arrugginite, soffitte piene di cianfrusaglie e oggetti a malapena riconoscibili intitolati "TEST_001". Artefatti digitali a bassa risoluzione dimenticati pochi minuti dopo la pubblicazione, il cui fine è dubbio e imprecisato dall'autore.

In questa condizione di continua deriva la loro storia e i ricordi associati ad essi si fanno prima confusi, poi svaniscono del tutto. Sospesi nel tempo e nello spazio finiscono per diventare fantasmi o illusioni. Eppure, non per questo sono da considerarsi meno degni di essere contemplati e preservati. Anch'essi ci parlano di una cultura che sta rapidamente scomparendo, quella del web amatoriale, come spazio di condivisione spontanea e disinteressata che abbatte i canoni estetici tradizionali, ora governato da logiche algoritmiche pervasive dettate da viralità, competizione e profitto.

Le loro imperfezioni, i poligoni fuori posto e le texture distorte restituiscono un senso di calore familiare, intimo e quasi nostalgico come la grana della pellicola o lo sfrigolio di un vinile.

ISLAND OF LOST AND FOUND

L'opera indaga sulla sfera del digitale e sulla cultura amatoriale post-internet fatta di condivisione, decontestualizzazione, remix, appropriazione e riproduzione, il tutto in un ciclo continuo dalla frenesia instancabile. Gli oggetti su quest'isola provengono da un'epoca in cui ogni distinzione tra autore e spettatore è stata abbattuta e produrre contenuto è diventato del tutto spontaneo. Secondo il curatore americano Ed Halter, è necessario definire una nuova classe di creatività amatoriale plasmata dalle logiche e dalle necessità del web, quella del sub-amatore («sub-amateur»). Il sub-amatore utilizza la tecnologia a sua disposizione in termini di pura immediatezza e funzionalità, non è interessato a formalismi tecnici o a determinate correnti estetiche, per lui il contenuto vince sulla forma.

«Nietzsche valorized a “belief in form, but disbelief in content” in aphorisms. The sub-amateur prefers a belief in content, and a disbelief in form. The artist appropriating sub-amateur practice often chooses to reveal this forgotten form.»¹

Sotto questa luce la fotogrammetria assume un ruolo inedito: i reperti storici di inestimabile valore scansionati ad alta definizione per essere analizzati, studiati e archiviati da geologi e ricercatori, qui si mescolano ad oggetti di uso comune, abbandonati, arrugginiti e senza alcun valore storico o culturale particolare se non agli occhi dell'utente che ha deciso di immortalarli spesso senza una vera ragione se non, appunto, l'accesso diretto alla tecnologia che glielo ha permesso. Una vecchia cassetta della posta, un pupazzo di neve, la scalinata della metropolitana e una paperella di gomma sono ora i nuovi cimeli dell'era dell'online, degni di essere fissati nel tempo e contemplati nei loro poligoni fuori posto, glitch e imperfezioni allo stesso modo di un fragile bassorilievo dell'antica Persia.

In questo senso la cultura di internet ribalta i canoni tradizionali estetici e artistici e, impossessatasi dei mezzi di produzione e distribuzione, fa emergere in maniera spontanea un nuovo

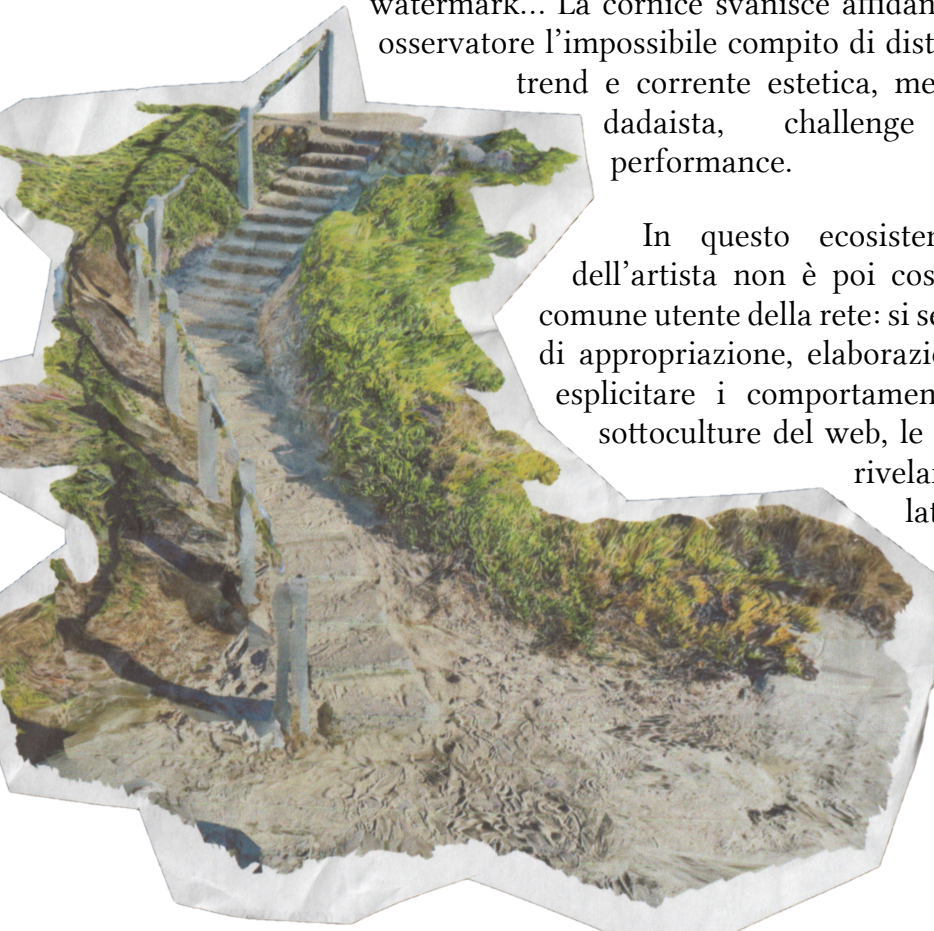


linguaggio basato sulla totale anarchia. Il web, infatti, accoglie a braccia aperte il caos più completo in cui vengono demolite le barriere tra bello e brutto, profondo e superficiale, classico e moderno, banale e originale, personale e universale poiché, dopotutto, l'unica distinzione tra un file e un altro sono una manciata di 0 e 1. Nelle parole di Valentina Tanni:

«[Internet] ha determinato l'avvento di un nuovo genere di espressione artistica che potremmo definire estesa collettiva e metamorfica [...] portata avanti tramite il libero e disordinato manifestarsi di comportamenti irregolari, di contenuti insoliti e personali, di visioni del mondo vertiginosamente diversificate»²

In questo senso internet incarna a pieno le caratteristiche di un'espressione artistica plurale, che oltrepassa le mura museali in cui l'opera d'arte è rinchiusa in un ambiente ristretto e curato che la legittima e la protegge dalle contaminazioni esterne. La targhetta bianca che riporta il nome dell'artista, il titolo dell'opera e i materiali utilizzati sono sostituiti da username impronunciabili, hashtag, URL, watermark... La cornice svanisce affidando al solo osservatore l'impossibile compito di distinguere tra trend e corrente estetica, meme e opera dadaista, challenge virale o performance.

In questo ecosistema, dunque, il ruolo dell'artista non è poi così diverso da quello del comune utente della rete: si serve delle stesse pratiche di appropriazione, elaborazione e condivisione, per esplicitare i comportamenti e le estetiche delle sottoculture del web, le analizza e le fa proprie, rivelandone i meccanismi latenti e si interroga sul loro impatto sulla cultura visiva sia online che offline.



1 Ed Halter, 'After the Amateur Notes', in Rhizome, (2009).

2 Valentina Tanni, Memestetica, il settembre eterno dell'arte, (Nero, 2023) p.282.

La fotogrammetria è una tecnica usata per scansionare oggetti fisici da cui crearne una copia digitale in forma di modello 3D. In questo caso poco meno di un centinaio (87) di fotogrammetrie amatoriali ritrovate sul web (con il consenso degli autori) sono state assemblate a formare un ambiente esplorabile e interagibile.

Le fotogrammetrie utilizzate provengono principalmente da sketchfab.com, un sito web in cui gli utenti della community possono condividere le proprie creazioni 3D e renderle disponibili al download. La maggior parte dei modelli sono stati scelti in base al loro aspetto imperfetto e alla mondanità del soggetto immortalato.

La spiaggia evoca la metafora dell'isola sperduta su cui si arenano gli oggetti che come relitti dimenticati vanno alla deriva sul web.

Tendenzialmente ogni oggetto singolo è un modello 3D a se stante, anche il terreno, sia sulla spiaggia che nell'ambiente innevato, è formato da decine di modelli distinti assemblati solo in seguito.

L'opera è in forma di esperienza immersiva e interattiva, lo spettatore/giocatore può esplorare liberamente l'isola e interagire con oggetti e personaggi che incontra sul proprio cammino. Ci sono tre ambienti interni accessibili interagendo con la porta del modello 3D: la cabina sulla spiaggia, il capanno e la chiesa.

Il personaggio principale si trova sulla spiaggia, interagendoci inizierà un dialogo introduttivo che toccherà le tematiche principali dell'esperienza interattiva. Interagendo con gli altri personaggi o oggetti verranno riprodotte delle tracce audio anch'esse ritrovate sul web e condivise da membri di community dedicate.

