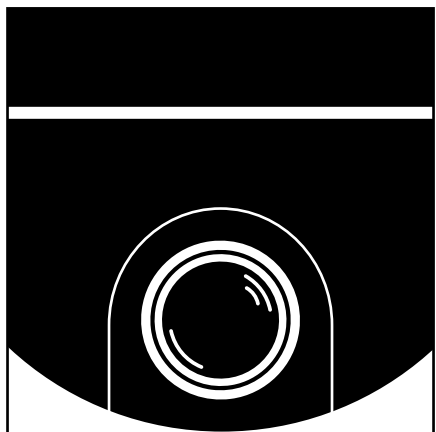


08 The big eye. L'occhio sul mondo.

Il periodo storico in cui viviamo ci porta ad interrogare sulla realtà che ci circonda, sempre più mediata dalle diverse tecnologie che utilizziamo quotidianamente. Se dovessimo chiederci che ruolo hanno le macchine nella società odierna cosa risulterebbe? Possono capire chi siamo? The Big Eye è una installazione che crea una visualizzazione del mondo tramite l'utilizzo di telecamere. Il termine chiave del concept è la provocazione, in quanto si racchiude in un solo gesto la visione di ciò che le macchine vedono di noi.

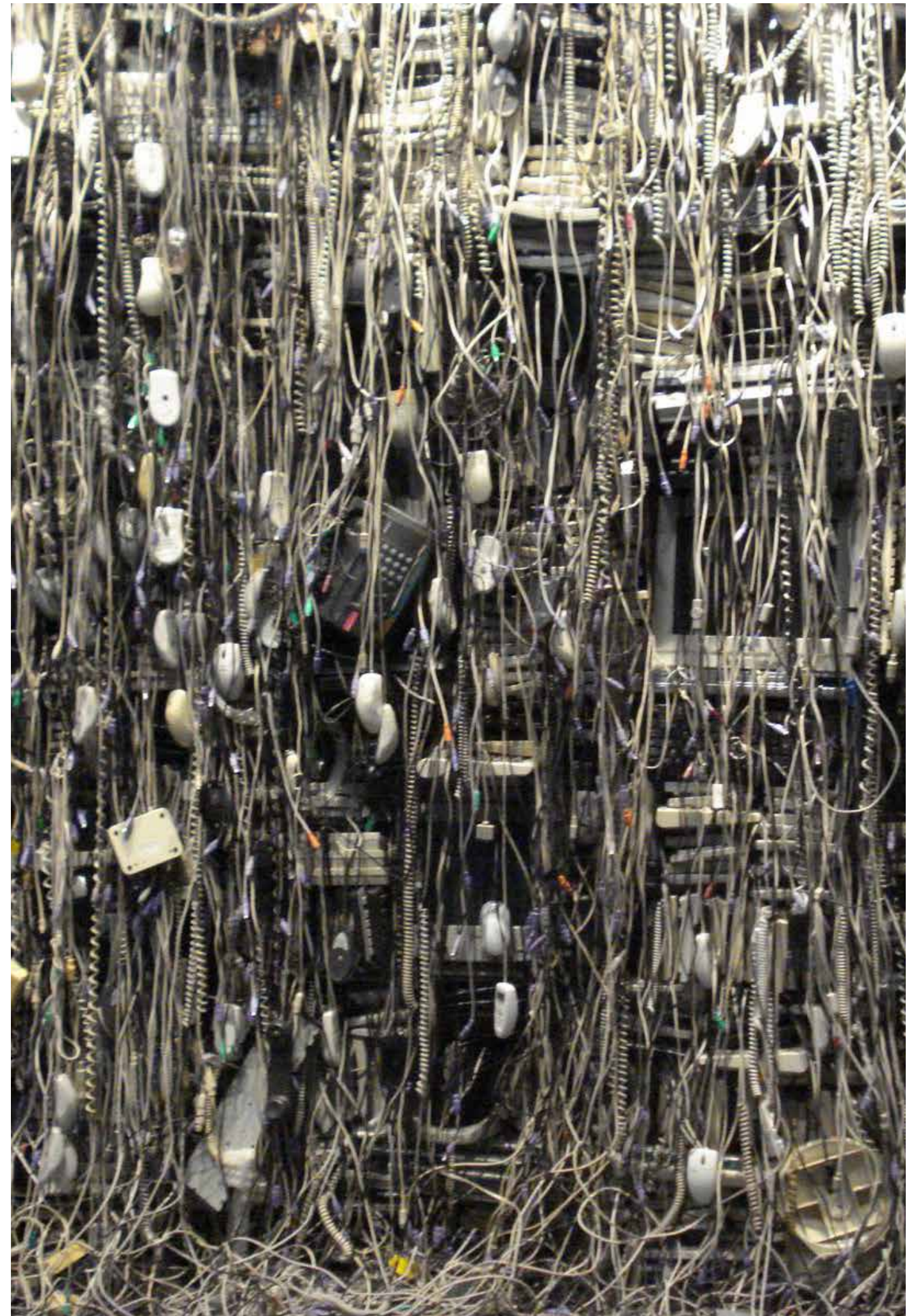
Simona Girardi



#realtà
#casualità
#movimento
#provocazione
#analisi

[github.com/simona779/
archive/tree/master/
simona/MakeInvisible](https://github.com/simona779/archive/tree/master/simona/MakeInvisible)

a destra
Krishnaraj Chonat,
My hands smell of you,
2010.



“Benvenuto nella tua desertica nuova realtà.”¹

Spesso ci capita di analizzare il contesto in cui viviamo, cercando di capire le dinamiche di una società molto complessa. Ma se ci affidassimo alle tecnologie come avviene nel film “Matrix” del 1999, che realtà risulterebbe?

Il mondo reale molto spesso viene mediato dalle diverse tecnologie che tutti noi utilizziamo quotidianamente. Per capire da cosa è composto dobbiamo definire ciò che consideriamo vivente.

“Possiamo concettualizzare non questo singolo accidentale individuo, ma il movimento che lo ha prodotto. La verità è il processo che produce individui viventi, è quello sviluppo che va compreso nella sua origine e nella sua destinazione che va portato al concetto attraverso un confronto con quel che si muove nell’intero.

Il vivente deve esprimere un processo...”²

Il processo è una successione di fatti e fenomeni, e in quanto tale può essere definito movimento che si inserisce nel reale (il movimento implica l’azione, ad ogni azione corrisponde una reazione). La scelta di riprendere immagini in movimento, in tempo reale, si colloca alla base di questo pensiero, cerca la realtà nel vivente quindi di tutto ciò che può essere attribuito ad una evoluzione dei fatti.

L’ispirazione progettuale deriva dai film fantascientifici degli anni 80 di cui 1984, basato sul celebre romanzo di George Orwell (Michael Radford, 1984) e Matrix (Andy e Larry Wachowski, 1999).

In entrambi i casi il tema della realtà distopica è il fulcro dei lungometraggi.

1984 è stato il punto di partenza della ricerca: la comparazione avviene tra il singolo e una intera società, un dittatore che ha gli occhi sul mondo e il resto delle persone consapevoli di essere sottoposte ad una sorveglianza inflessibile; tutti vivono, ma in modo limitato, allo stesso modo pensano, ma ciò che il grande fratello decide; così avviene una metaforizzazione all’interno del progetto in cui si possono compiere poche scelte interagendo con



¹
Dialogo in Matrix, regia di Andy
e Larry Wachowski, 1999

²
Carlo Sini, 2011.

in alto
Matrix, Andy e Larry
Wachowski, 1999

in basso
Orwell 1984, Michael
Radford, 1984.

l'installazione, cioè un unico pulsante di refresh che ricarica la visualizzazione un numero illimitato di volte. Una sola possibilità utilizzata in modo illimitato. La provocazione sta nel fatto che non esiste una definizione univoca della società in quanto le telecamere vedono ciò che accade realmente. Infatti un'altra caratteristica che deriva dal progetto è la visualizzazione finale che riprende la realtà senza mediazione delle persone. Nel film Matrix del 1999 sono le macchine stesse a creare un velo sulla realtà, il mondo intero è un programma (Matrix appunto), un inganno ordito dalle onnipotenti intelligenze artificiali che ci controllano, in "The big eye" accade il contrario, ci affidiamo a quest'ultime per capire chi siamo nel complesso di una immagine che si sviluppa nel tempo.

I contrasti tra finzione e realtà, libera scelta all'interno di un limite ben preciso, sono stati dei riferimenti chiave su cui si è incentrato il concept. Il motivo per cui solo un utente alla volta può interagire con l'installazione si è basato su altre performance che riprendono come tema quello della società. Un esempio di riferimento è il lavoro degli artisti Eva e Franco Mattes "No Fun" del 2010, nel quale un uomo simula un suicidio e allo stesso tempo gli spettatori vengono filmati con le loro diverse reazioni di fronte allo scenario. Le reazioni alle volte risultano essere di stupore e incredulità, altre invece sono cinicamente scherzose di fronte all'accaduto. Questo dimostra come una immagine possa suscitare delle sensazioni forti e completamente opposte negli spettatori. Altro riferimento importante è il caso dell'artista francese Christian Boltanski che ha venduto i suoi ultimi anni di vita ad un collezionista australiano. Quattro telecamere hanno cominciato a riprenderlo senza sosta in ogni momento della sua esistenza. Le immagini vengono registrate e mandate allo stesso tempo al collezionista. "Questo rappresenta l'ultima opera di Boltanski, un'opera che probabilmente ha l'obiettivo di farci riflettere sul fatto che oggi viviamo tutti all'interno



a destra
No fun, Eva e Franco Mattes, 2010.

di una specie di vetrina digitale. I principali aspetti della nostra esistenza vengono instancabilmente registrati per i contemporanei e per coloro che arriveranno dopo di noi. Ma vengono soprattutto messi costantemente sotto osservazione, illuminati e pubblicamente esposti perchè qualcun altro, se vuole, possa analizzarli fin nei minimi dettagli. Si crea in tal modo un nuovo tipo di spazio sociale.”¹

Casi studio

Eyes on The Sky - Jed Carter / 2013

Tramite l'uso di 64 telecamere di pubblico accesso, Carter ha fotografato, di giorno in giorno a cadenza regolare, i cieli d'Europa. Ogni immagine viene elaborata e trasformata in una campitura che permette di avere una visione d'insieme del cielo Europeo ogni giorno. L'artefatto finale prende la forma di un libro. Questo è stato un caso studio importante per il concept personale, in quanto affronta diverse problematiche che hanno a che fare con l'utilizzo di camere ad accesso pubblico. Alcune di queste sono i limiti tecnici dei sensori o delle componenti come il bilanciamento del bianco differente in ogni telecamera da prendere in considerazione nella fase di sperimentazione iniziale.

Indirect Flights, Sprawling landscape of layered images - Joe Hamilton / 2015

Il progetto basa la sua esistenza sulla ricerca del ruolo del paesaggio nell'era della tecnologia contemporanea. La sua forma è quella di un sito web che esplora una cartina in apparenza illimitata composta da collage di luoghi significativi del pianeta terra mischiati a immagini di materiali, oggetti e forme. Grazie a questo progetto si è arrivati ad una conclusione nell'utilizzare il collage per la visualizzazione finale di “The Big Eye”. La resa finale in Indirect Flights risulta essere molto interessante, ed una componente da non sottovalutare è quella del suono, che varia in base allo spostamento della cartina.

Archive Dreaming - Refik Anadol Studio / 2017

Creato da Refik Anadol Studio in collaborazione



1

Ipermondo, Vanni
Codeluppi, 2012.

in alto

Jed Carter, Eyes on
The Sky, 2013.

in basso

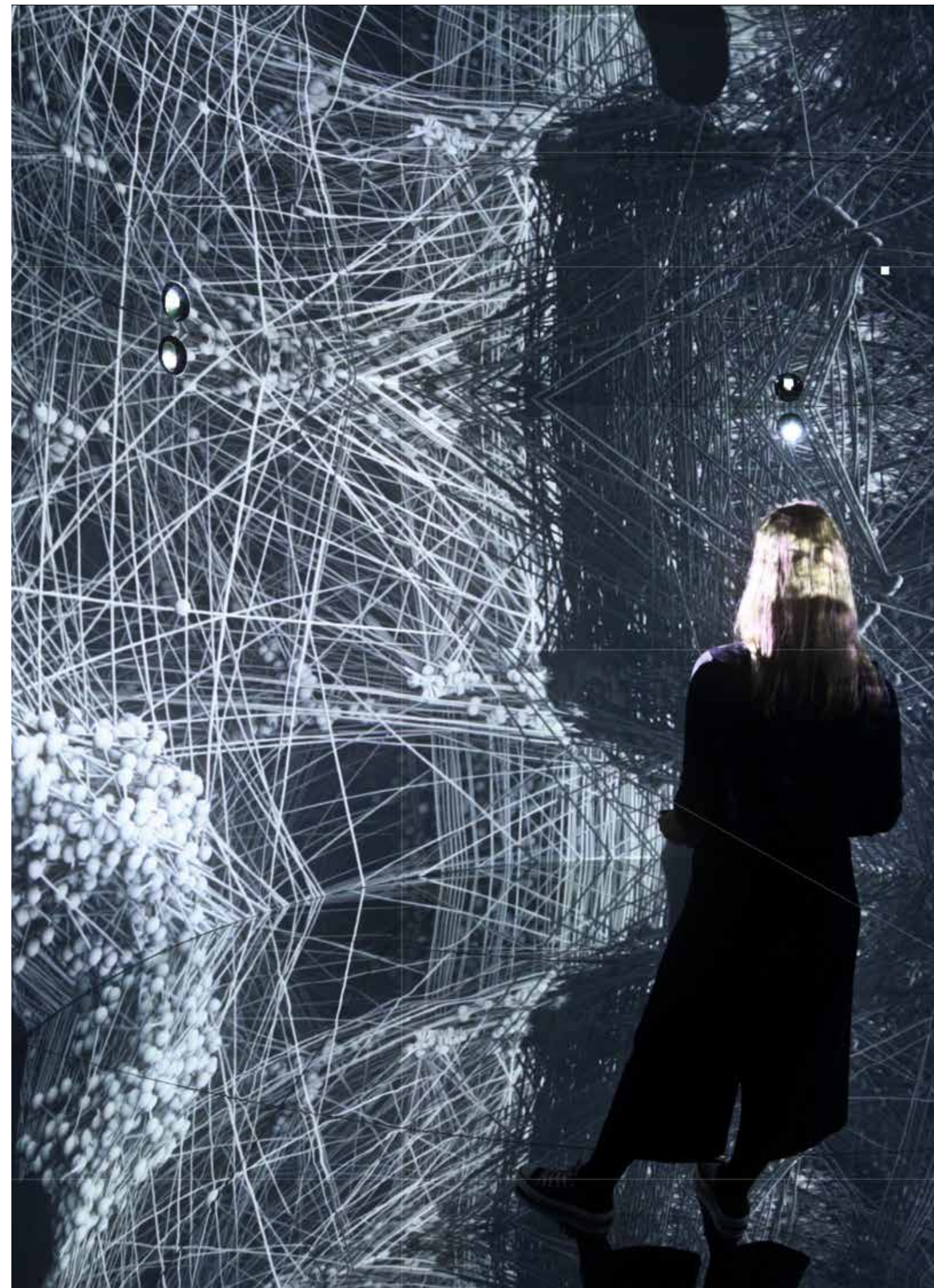
Joe Hamilton, Indirect Flights,
Sprawling landscape of
layered images, 2015.

con il programma Google Artists and Machine Intelligence e installato presso il SALT Gatala, Istanbul / Turchia, Archive Dreaming è un'installazione circolare di 6 metri di larghezza che impiega algoritmi di apprendimento automatico per cercare e ordinare le relazioni tra 1.700.000 documenti. L'installazione è guidata dall'utente, ma quando è inattiva l'installazione "sogna" le correlazioni tra i documenti del XVII-XX secolo dell'archivio culturale della Banca Ottomana. I dati e le interazioni altamente dimensionali risultanti sono tradotti in uno spazio immersivo architettonico. Quando l'installazione è "addormentata", viene applicata una rete di apprendimento approfondito / generativo molto più avanzata per creare allucinazioni come se stesse creando una storia alternativa. L'immersione all'interno dello spazio dello spettatore è stata la caratteristica chiave da cui si è ispirato "The Big Eye".

Progetto

The Big Eye è una installazione, basata sul concetto della video sorveglianza. Fulcro del progetto sono le telecamere in cui l'algoritmo, ricavando l'IP di ognuna, ricrea una visualizzazione composta dalla sovrapposizione di ogni camera. Ogni elemento in movimento viene mascherato e sovrapposto, così si ripete infinite volte per ogni immagine, non esistono componenti statici ma è un continuo divenire di azioni. Il divenire, inteso come mutamento, movimento, lo scorrere senza fine la realtà, il perenne nascere e morire delle cose, in filosofia implica un cambiamento non solo nello spazio, ma anche nel tempo. L'effetto finale è quello di un collage in movimento che cambia il corso degli eventi in base allo spettatore e al contesto del luogo sorvegliato. L'installazione può essere fruita da più persone, in quanto si tratta di uno schermo touch a parete di grandi dimensioni, ma solo uno spettatore alla volta potrà interagire con essa, perchè presenta una sola funzione: un pulsante di refresh, inserito al centro della visualizzazione ad un'altezza reperibile

a destra
Archive Dreaming, Refik
Anadol Studio, 2017.

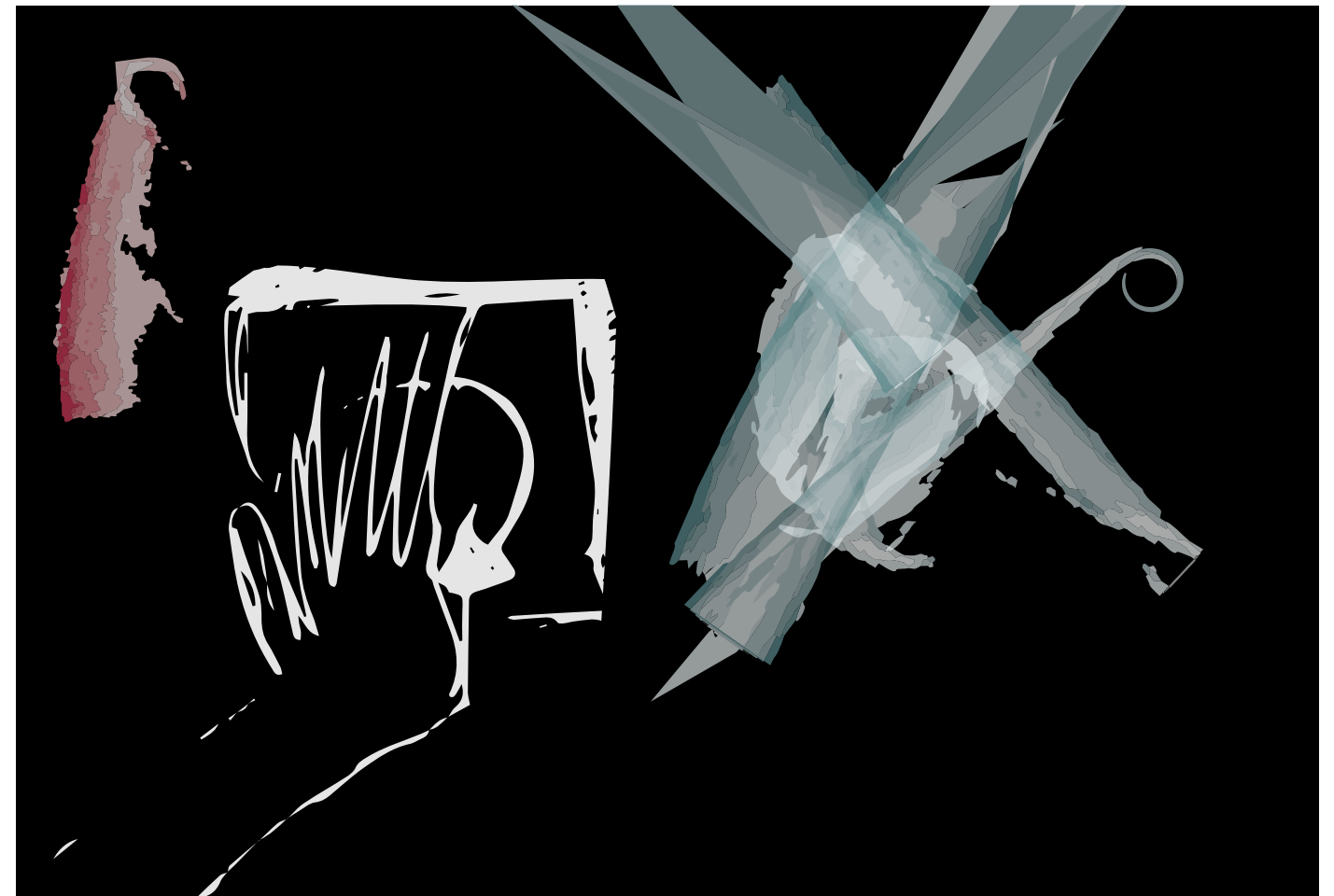
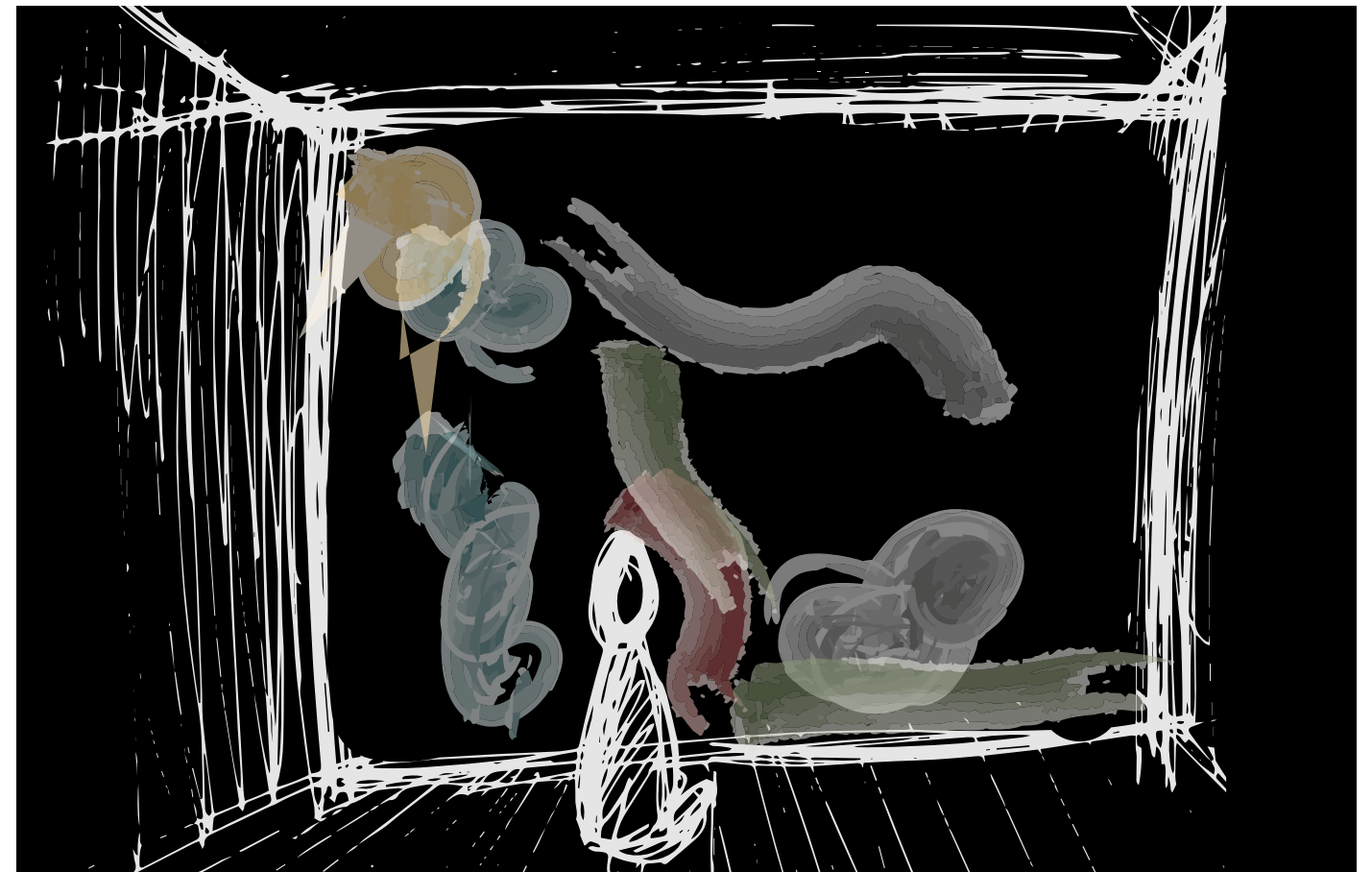


da qualsiasi persona, in cui l'utilizzatore potrà cambiare l'immagine sul mondo ogni volta che desidera. In base alla reazione dell'utente avverrà il senso del progetto; la sensazione di non sapere cosa aspettarsi da ciò che ci appare sullo schermo è quella che ci porta ad andare avanti nella ricerca. Come ogni performance, l'atto di suscitare una sensazione, in chi ne usufruisce, si trova alla base dell'esecuzione. Il senso del progetto si racchiude su diversi livelli di comprensione. Da un lato abbiamo la sensazione di superiorità rispetto a ciò che vediamo, in quanto noi sappiamo di sorvegliare qualcuno o qualcosa inconsapevole a tutto ciò; dall'altro lato la sensazione di compiere pochi gesti che spesso portano ad una visualizzazione con un senso di comprensione implicito crea frustrazione in chi lo utilizza. L'elemento fondamentale non è solo l'immagine finale, ma anche le diverse percezioni che derivano dall'uso dell'installazione, proprio perchè la rappresentazione spesso risulta essere ambigua, ma è lo smarrimento che da essa deriva a caratterizzare la sostanza del progetto. Il fatto che noi siamo liberi di cambiare quante volte vogliamo "l'occhio sul mondo" e che questo cambia a sua volta, ci fa rendere conto che definire in modo chiuso e limitato un'intera società è un'impresa probabilmente impossibile.

Prototipi

Il prototipo è stato suddiviso in più moduli per esplorare l'idea di ricerca.

Realizzato interamente con il linguaggio di programmazione Processing, la prima fase di sperimentazione si è basata sul collegamento delle telecamere con l'IP dall'accesso libero all'interno dell'algoritmo, successivamente, fondamentale è stato l'utilizzo della libreria OpenCV in cui nel primo caso è stato sottratto lo sfondo dall'immagine della telecamera prendendo solo gli elementi in movimento, come ad esempio le macchine e le persone. Dopodichè collegando più telecamere e più elementi in movimento è stato messo in pratica l'effetto collage, sovrapponendo le maschere degli



in alto

Schizzo preliminare,
ambientazione installazione
The Big Eye.

in basso

Schizzo preliminare, particolare
interazione utente e installazione.

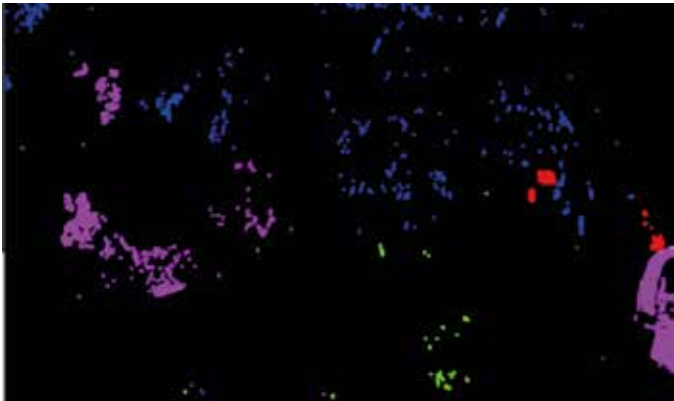
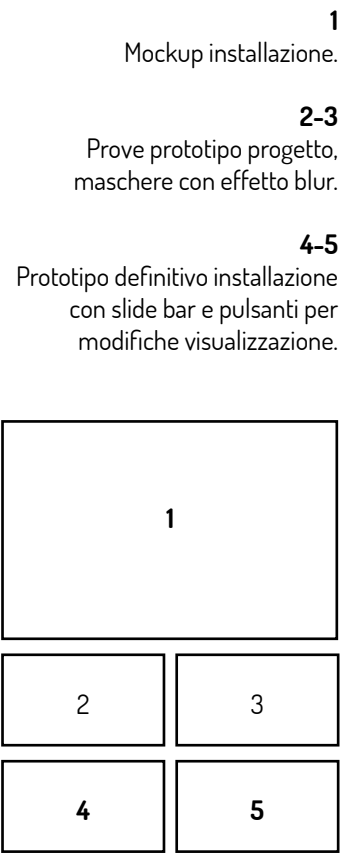
oggetti. Durante la fase di prototipazione sono state varie le fasi per capire quale fosse il modo migliore per poter creare un algoritmo più vicino a quello del progetto finale, esplorando anche più tipologie di linguaggi di programmazione, ma si è sempre arrivati alla conclusione che per il momento, il migliore per ciò che necessita l'idea di ricerca, rimane Processing.

Sviluppi futuri

Nonostante il prototipo si avvicina di molto all'idea finale, non risulta essere concluso. Il concept prevede la progettazione dello spazio dell'installazione e delle tecnologie al suo interno. Dato il tema della ricerca sulla realtà sarebbe interessante approfondire tramite un modello di machine learning, da cui si possono ricavare informazioni rispetto alla visualizzazione finale, una comparazione, ad esempio, tra il mondo reale e quello dei social, mediato dalle persone. Creare un archivio di dati rispetto a determinati parametri, come il luogo, la presenza di persone o cose, potrebbe portare ad un'analisi più dettagliata rispetto al prototipo realizzato.

Progetto ideale

Il tema iniziale è stato “le macchine possono sognare?” ma potremmo implementare i sogni dell'uomo tramite l'utilizzo delle macchine per ricreare un mondo ideale? E se ogni utente interagisse con l'installazione inserendo una propria immagine in movimento per ricavare un mondo ideale personale che si basa su quello esistente? Come se creasse un mondo reale rivisitato secondo il proprio piacere. Potremmo realizzare dei luoghi ideali? Composti da esseri viventi in continuo movimento che compiono azioni all'interno di esso.



Sitografia e bibliografia

<http://en.ipcams.ch/>

<http://www.generative-gestaltung.de/2/>

<https://www.creativeapplications.net/>

<https://0100101110101101.org/>

<http://www.marceliantunez.com/>

<http://sureskumar.com/?cat=17>

https://www.repubblica.it/esteri/2019/05/03/news/pechino_un_app_per_il_grande_fratello_cinese-225378185/

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=62OSuRjYAiI

V. Codeluppi, Ipermondo dieci chiavi per capire il presente, Editori Laterza, 2012.

C. Zaltieri, Il divenire della filosofia in François Zourabichvili, Negretto Editore, 2018.

G. Orwell, Nineteen Eighty Four, Penguin Classics, 2013.

Philip K. Dick, Ma gli androidi sognano pecore elettriche?, Fanucci Editore, 2017.