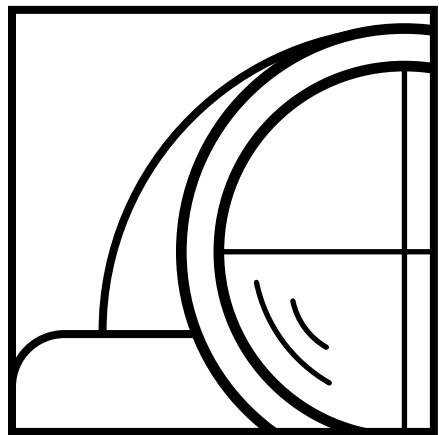


08 The big eye. L'occhio sul mondo.

Può una macchina capire chi siamo come società? Come mondo globale in un'unica immagine? The big eye nasce come progetto di auto-analisi per le persone.

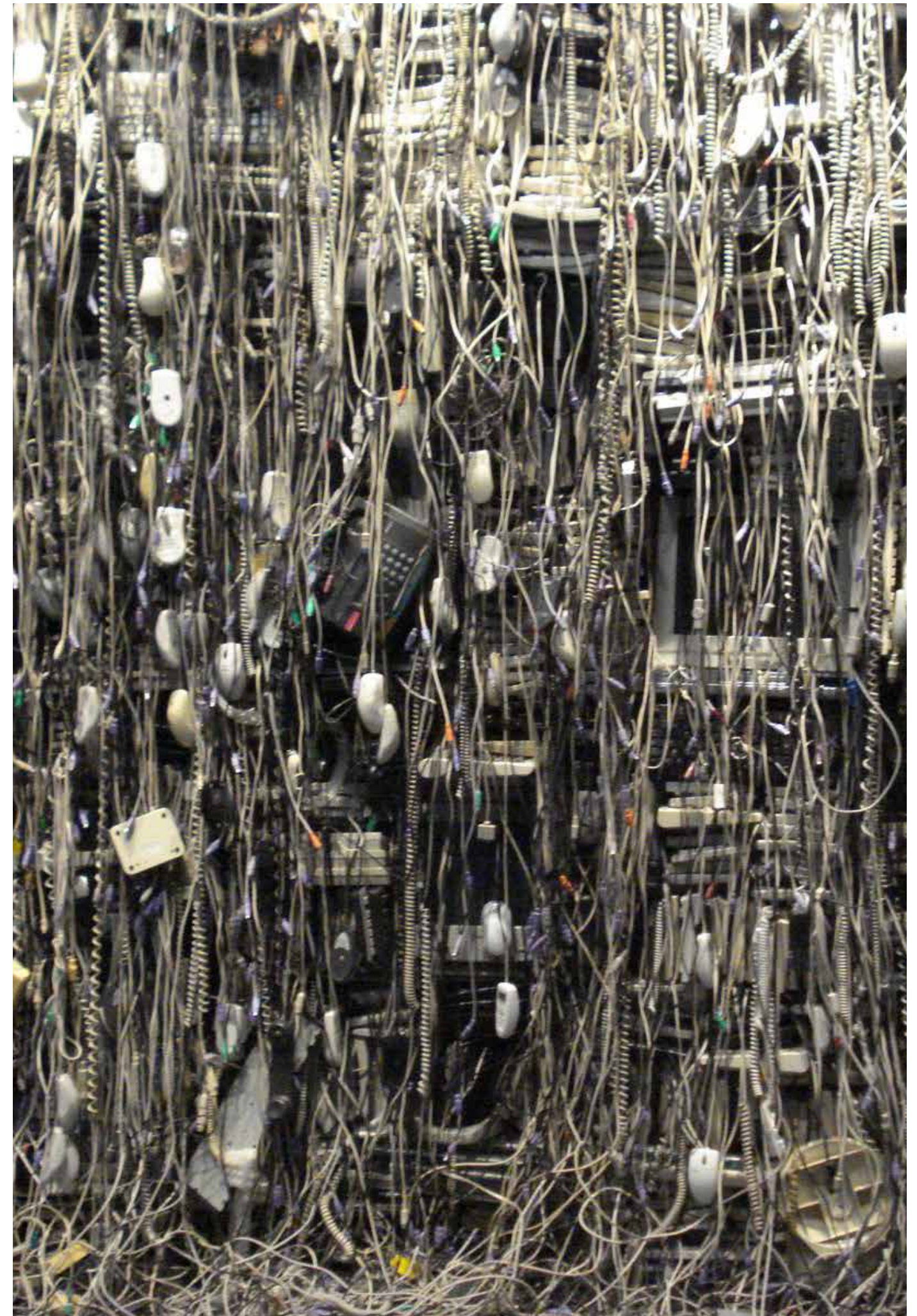
Il termine chiave del concept è la provocazione, in quanto si racchiude in un solo gesto la visione di ciò che le macchine vedono di noi. La curiosità di sapere cosa quest'ultime possono vedere, ci fa continuare inesorabilmente a compiere il gesto di caricare immagini su immagini perdendo quello che poi rappresenta il senso del progetto: una visualizzazione globale.



#realtà
#casualità
#movimento
#provocazione
#analisi

github.com/fupete
fupete.com
gino.magenta.it

Simona Girardi



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

Non vediamo le convenzioni se non le conosciamo. Cercando ciò che rappresenta l’invisibilità è stata questa affermazione l’input di partenza della ricerca. Per definizione una convenzione rappresenta una regola esplicita o implicita concernente la condotta dei membri di una società. Le norme sociali prescrivono come devono comportarsi gli individui e gruppi sociali in determinate situazioni e sono valide solo in un certo luogo, tempo, cultura, ambito e normalmente coesistono con altre convenzioni riguardanti lo stesso argomento, ma diverse nel contenuto. Molto spesso se si parla di convenzionalismo si arriva anche a parlare di conformismo. Più precisamente intendiamo per conformismo in ambito sociale colui che, ignorando o sacrificando la propria libera espressione soggettiva in modo più o meno marcato, si adegua e si adatta nel comportamento complessivo, sia di idee e di aspetto esteriore che di regole, alla forma espressa dalla maggioranza o dal gruppo di cui è parte. Rispetto alle varie definizioni, che possono racchiudere il senso della società, la domanda che ha portato avanti lo sviluppo del progetto è stata quella del ruolo delle macchine. Come le macchine ci vedono? E che ruolo hanno nella società?

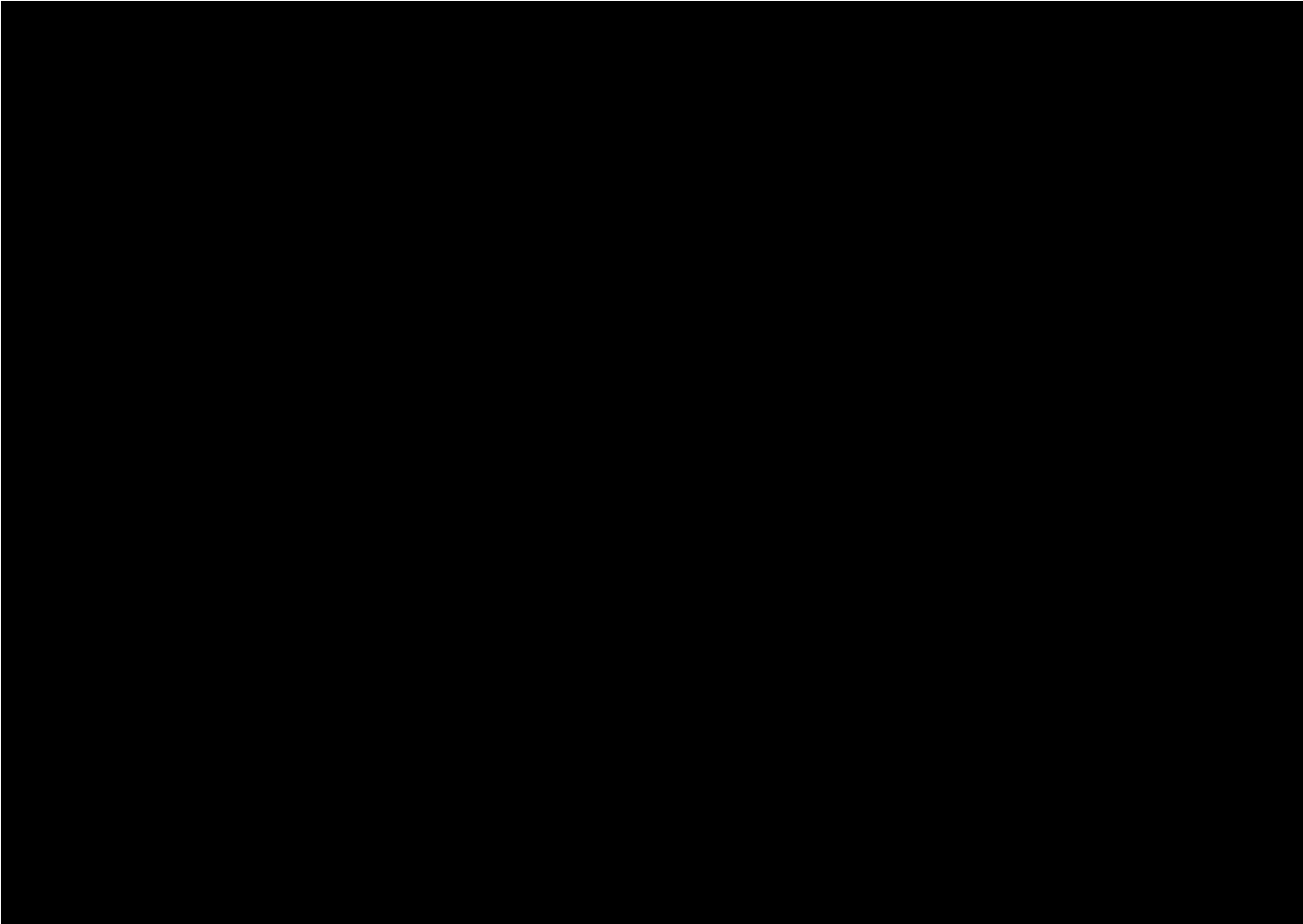
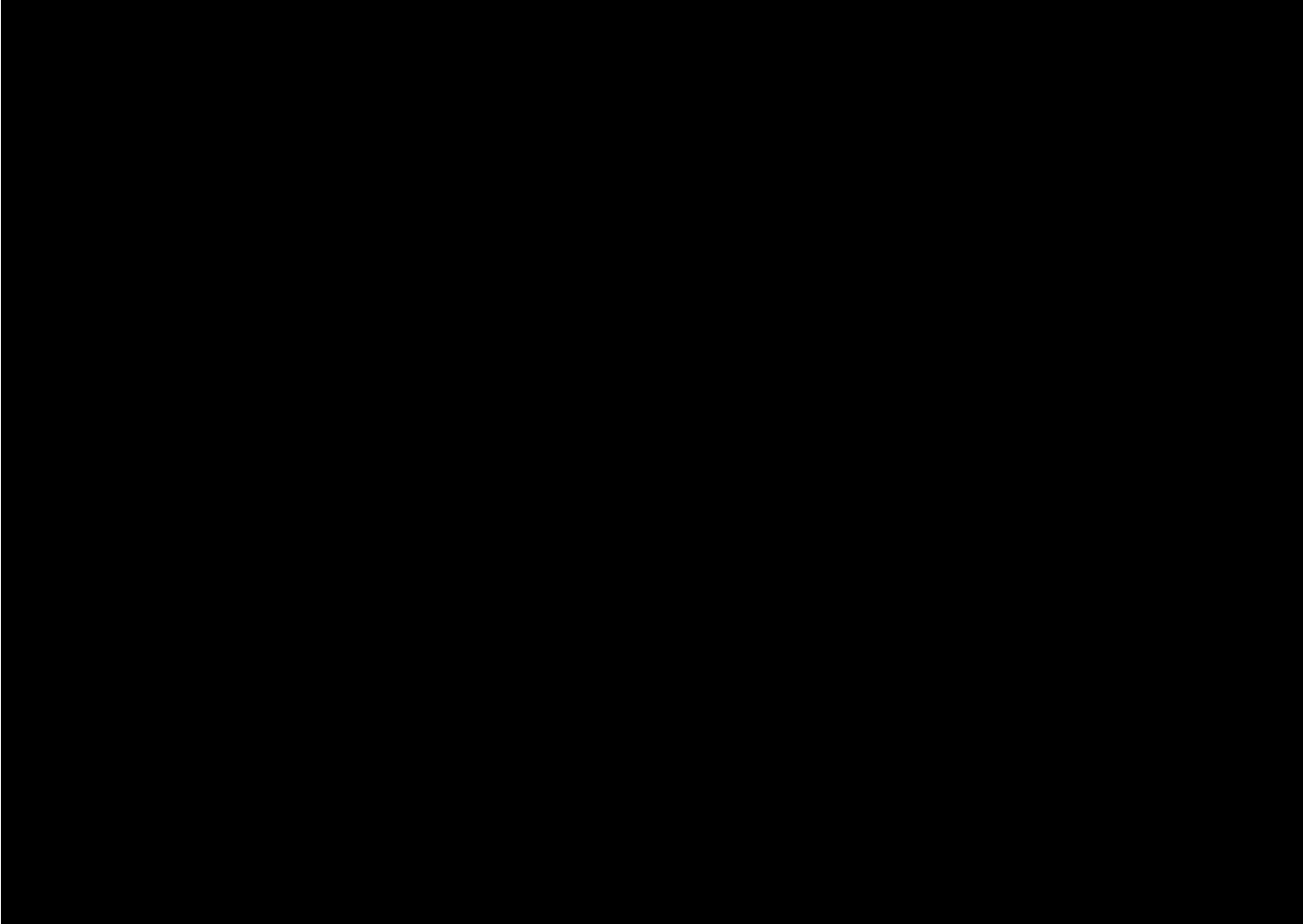
I contrasti tra finzione e realtà, tra libera scelta all’interno di un limite ben preciso, sono stati dei riferimenti su cui si è basato il concept “The big eye”. Il fattore di utilizzo di un’unica persona che gestisce un artefatto del genere si è basato su performance che riprendono come tema quello 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.

Obbiettivo

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. Il fatto che noi siamo liberi di cambiare quante volte vogliamo “l’occhio sul

in alto
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

in basso
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...



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. Il progetto si basa su un semplice gesto che definisce una immagine con un significato ben preciso, che potrebbe non arrivare ad un senso di comprensione esplicito. Ma è l’ambiguità stessa dell’immagine a caratterizzare la sostanza del progetto.

Progetto

The big eye è una installazione che, tramite le telecamere cosparse nel mondo, ricrea un’unica immagine della realtà, non quella dei social ma quella concreta, quella che c’è ma che non mostriamo mai. Il funzionamento avviene tramite un algoritmo che ricava l’IP delle telecamere e tramite dei parametri deriva una sola visualizzazione di ciò che le telecamere osservano. L’immagine è composta da un effetto collage proprio per poter caratterizzare più visualizzazioni contemporaneamente. L’immagine sarà in movimento visto che le telecamere sono live. Tramite una maschera che ricava il movimento avverrà una sovrapposizione di elementi che andranno ad intersecarsi tra loro. L’installazione si basa su uno schermo composto da una sola funzione, quella di cambiare visualizzazione: un pulsante di refresh in cui l’utente potrà cambiare 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 apparirà sullo schermo è quella che ci porta ad andare avanti nella ricerca.

Prototipi

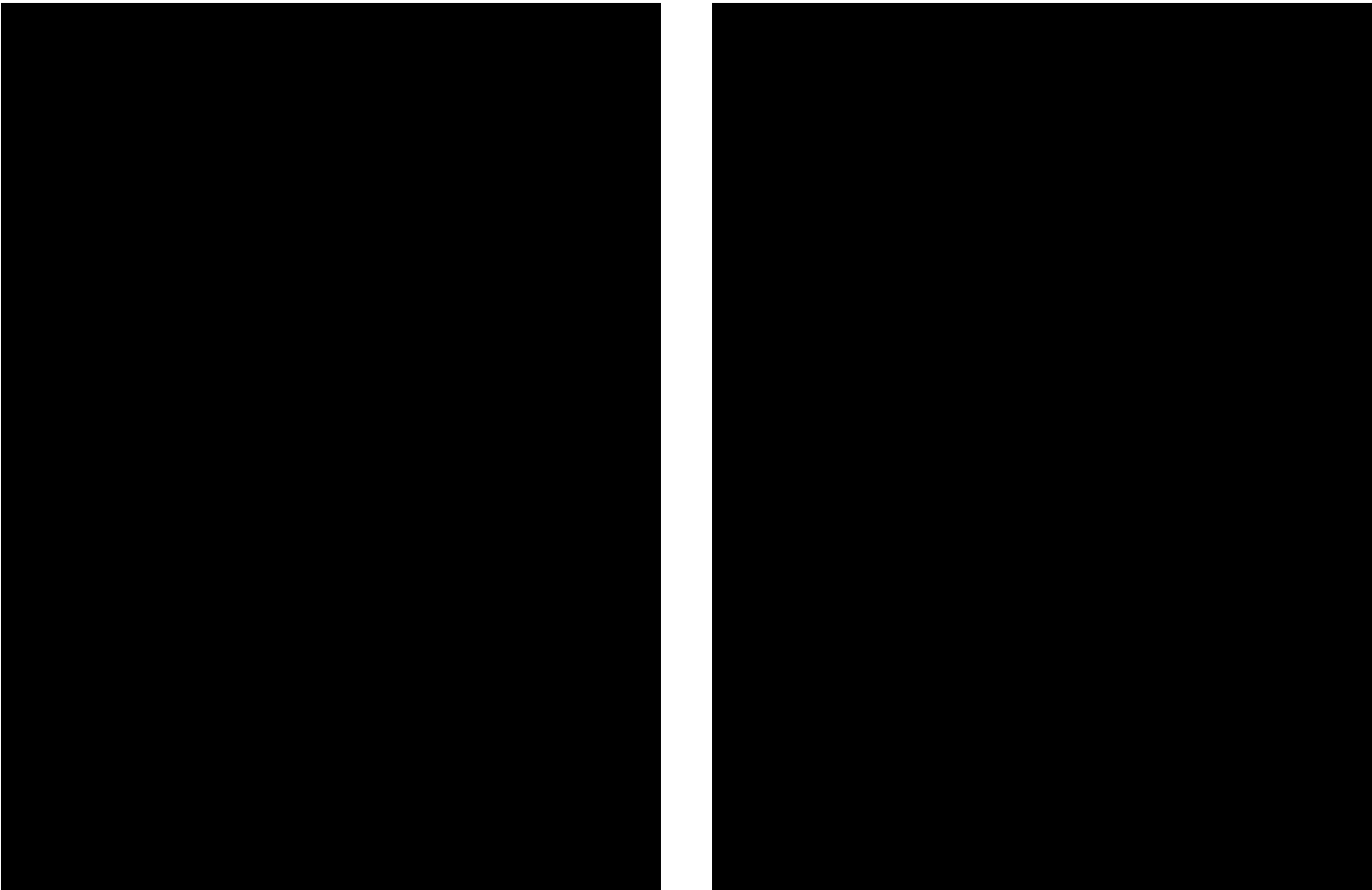
Il progetto è stato suddiviso in più algoritmi di prototipo per poter ricercare una visualizzazione e sperimentare con l’uso di telecamere. Gli algoritmi sono stati scritti con il linguaggio di Processing utilizzando la libreria Opencv. Tramite questa, nel primo caso, è stato sottratto lo sfondo dall’immagine della telecamera prendendo solo gli elementi in movimento, come le macchine e le persone. Dopodichè collegando più telecamere e più elementi in movimento è stato messo in pratica l’effetto

1
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

2
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

3-6
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

1	2
3	4
5	6



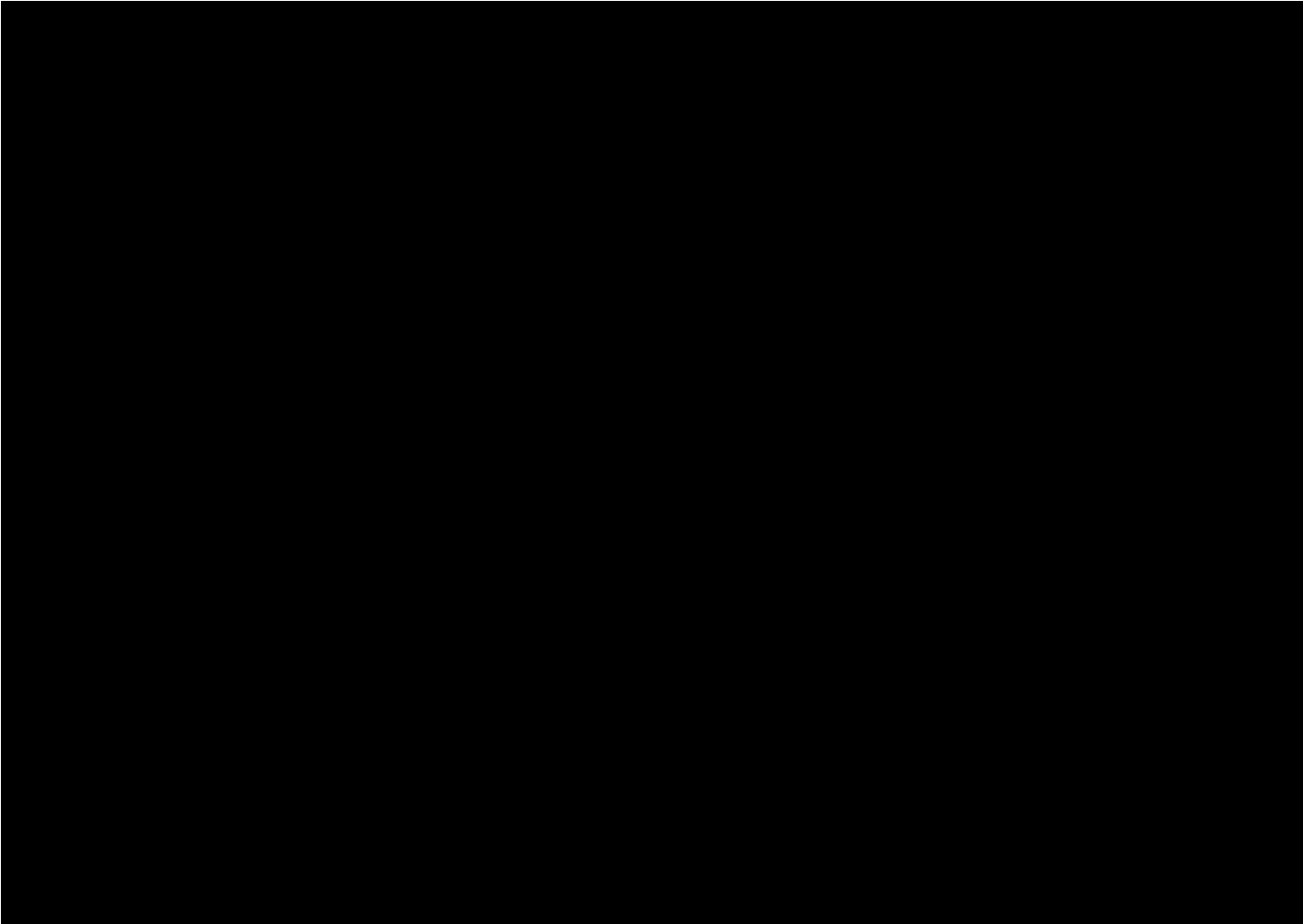
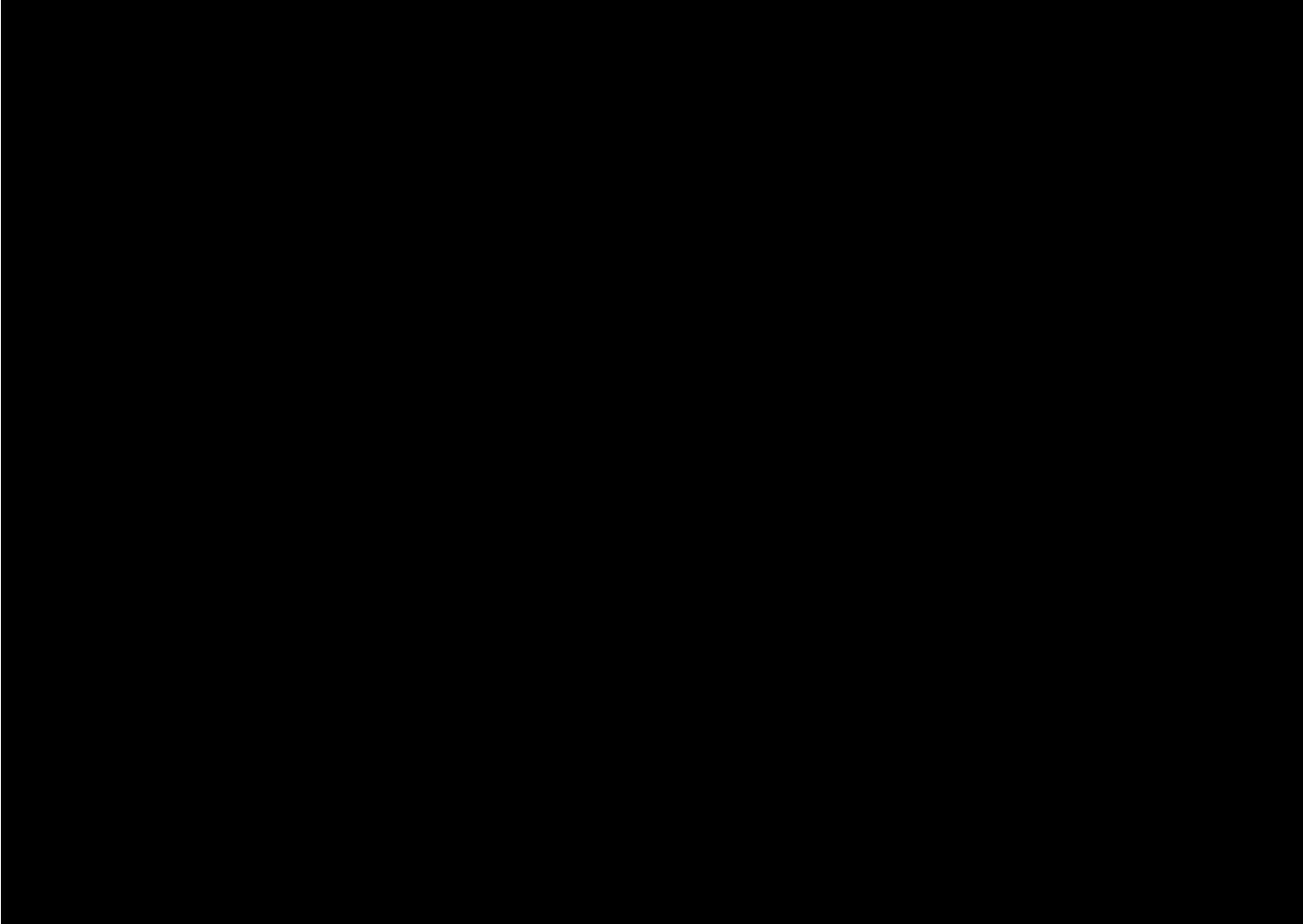
collage, sovrapponendo le maschere degli oggetti. Altri algoritmi interessanti sono stati quelli in cui, invece di utilizzare librerie esterne, tramite forme ben distinte e casuali sovrapposte sull'immagine, si è riprodotto un collage più vicino a quello che può essere definito collage. Il risultato finale si differenzia per tipologia di visualizzazione, ma il senso rimane lo stesso. 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 finale, esplorando anche più tipologie di visualizzazione.

Casi studio essenziali

<http://www.julienlevesque.net/street-views-patchwork/>
<https://www.creativeapplications.net/vvvv/archive-dreaming/>
<http://indirect.flights/>
(DA ARGOMENTARE)

Visioni future

In futuro si potrebbe pensare di progettare un intero spazio che possa inglobare la visione del mondo secondo le macchine. Una visualizzazione come viene rappresentata nel progetto Archive dreaming che ingloba lo spazio circostante dell'utilizzatore e si compone con le milioni di informazioni dell'installazione. Anche inserire un modello di machine learning da cui si possono ricavare dei dati rispetto alla visualizzazione finale che compara il mondo reale con quello dei social potrebbe essere un progetto ideale.



in alto
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

in basso
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

Etc. etc. Aggiungete pure pacvgine
al Vs progetto. Direi fino a massimo
10 o 12 pagine, ora sono 6.

Sempre testo sulla pagina di sinistra
collegato tra le pagine in un unico testo,
diviso a paragrafi. Separati da un ritorno
a capo. Bold per titoletti se vi servono.

Sempre immagini sulla destra.
Didascalie sempre presenti a sinistra
nella colonnina, se molte immagini
fate schemino come sopra.
Cercate di lavorare le immagini a
più risoluzione possibile così se
serve di ingrandirle in fase finale di
produzione del libro siamo a posto.
Immagini 300dpi almeno alla
dimensione di stampa.

