DOPPIOZERO

Fare arte con Google maps

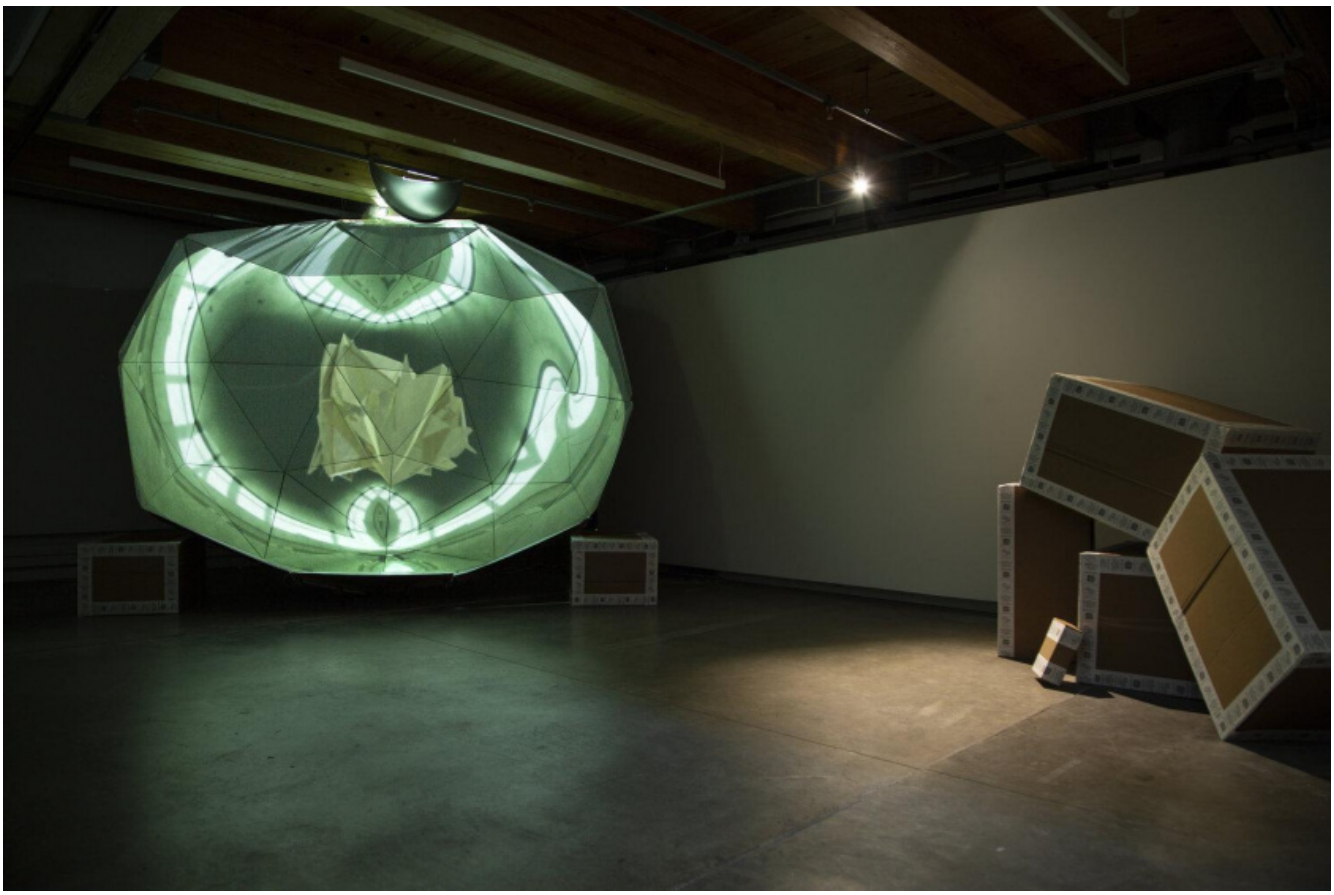
Mauro Zanchi

8 Dicembre 2021

Jason Isolini sperimenta le attuali possibilità di intendere il significato di certe immagini che provengono da strumenti tecnologici e interagiscono mutando attraverso le trame di internet. Entra nel paesaggio di Google Maps e innesca collisioni di immagini in un software di stitching panoramico per vedere cosa succede. Sperimenta il senso del rapporto tra fotografia e immagine all'interno del programma Street View Trusted Photographer, che permette agli utenti di contribuire attraverso le loro immagini alla piattaforma, in modo che ognuno possa esplorare virtualmente il mondo reale. Siccome le onnipresenti vedute stradali di Google Map hanno fatto crollare la distinzione tra spazio privato e pubblico, l'artista newyorkese "interviene" attraverso performance e azioni, in cui il tratto distintivo è coinvolgere l'esperienza delle persone in uno spazio pubblico.

Indaga il sottile e perverso meccanismo che induce molti individui ad accettare che imprenditori e colossi del consumismo entrino negli spazi privati e li rendano completamente visibili online, in un modo che non sia più inviolato tutto ciò che appartiene all'intimità e a ciò che riguarda la vita tra le mura domestiche. E questo accade perché molte persone vogliono essere visibili, non anonime, e quindi accettano volontariamente di essere controllate, facendo in modo che le imprese riescano a raccogliere informazioni sfruttabili e milioni di visualizzazioni. Qualche anno fa Isolini ha lavorato a contratto per Google Maps, come intermediario tra le imprese e Google, fornendo panorami a 360°, che successivamente sono stati caricati in rete e resi pubblici. Ha visto in prima persona quali sono i meccanismi messi in azione da Google. Su richiesta delle imprese, catturava immagini a 360° all'interno degli stabilimenti commerciali e le caricava sul servizio internet geografico sviluppato da Google. Ha appurato come piccoli pezzi di umanità inevitabilmente entrano nello strumento sterilizzato – un sistema di mappatura asettico privo di umanità o storia – che Google già in origine aveva ben presente. Isolini utilizza direttamente Google Maps per creare

le sue opere d’arte. Invece di catturare immagini panoramiche dal vivo, carica collage surreali che sovvertono lo scopo di Google Maps, ovvero quello di essere uno strumento che porta gli utenti dalla loro posizione attuale a un business.



Siccome la permanenza delle sue opere su Google Maps è relativamente breve e precaria, Isolini documenta i suoi “interventi” attraverso Inpatium. Il 18 marzo 2018, Elaine Herzberg è stata uccisa dopo essere stata travolta da un'auto a guida autonoma che era stata sviluppata da Uber. L'auto l'ha rilevata sei secondi prima della collisione, ma per ragioni ancora sconosciute, il veicolo non ha applicato i freni di emergenza. Isolini allora ha creato una sorta di luogo memoriale dedicato a Herzberg, attraverso un'opera d'arte sperimentale, che è nascosta nel più grande sistema di mappatura del mondo. Chiunque abbia un account Gmail può utilizzare Google Business View per inserire un file di immagine a 360° nell'universo di Google Maps. Come spiega Google in un video promozionale, il proprietario di un bar potrebbe usare questa funzione per permettere ai potenziali clienti di vedere com'è il bar all'interno prima di visitarlo. Se guardiamo con Google Maps il luogo dell'incidente – Mill Avenue e Washington Street a Temple, Arizona – vediamo che la posizione è registrata come una

fermata dell'autobus. Ma finché Google non si è accorta (e poi ha tolto l’opera caricata dall’artista) se si entrava nello strumento Street View a 360° della mappa si veniva accolti da un caotico e coinvolgente miscuglio di stock art e fotografie che sembrano avvolgere lo spettatore.

Nel giugno 2018 Isolini ha anche pubblicato uno sguardo distopico su un centro di Fulfillment Amazon aereo, basato su un brevetto diventato pubblico nel 2016. Amazon Fulfillment intende utilizzare droni per sorvolare sulle città e consegnare cibo e bibite alla gente. La pericolosa idea di far sorvolare sulle nostre teste migliaia di droni (dotati anche di telecamere e occhi indiscreti) per le consegne di oggetti, cibo e altre amenità, probabilmente sarà messa in atto se non verranno prese misure con leggi specifiche, per vietare che potenti corporation riempiano i cieli con oggetti volanti che potrebbero anche cadere su ogni luogo e insidiare la vita e la privacy di ogni abitante. Per sensibilizzare le persone sulla pericolosa questione, Isolini ha creato attraverso Google Map opere dove oggetti galleggiano in cielo, descritti formalmente attraverso un mix tra Cloudy With A Chance of Meatballs e i nostri peggiori incubi: tra droni e scatole vuote, cadono dal cielo Amazon Fire TV Sticks, hot dog, pacchetti di ketchup e hamburger. Recentemente Isolini ha coinvolto un gruppo di artisti per realizzare il progetto *The Terminal: Human Shaped Hole*, allo stesso tempo un'opera d'arte individuale e una mostra collettiva, una versione nata dall’unione tra il contributo iconico di Richard Hamilton alla seminale mostra *This Is Tomorrow* della Whitechapel Gallery del 1956 e un Gesamtkunstwerk del XXI secolo.



Nella mostra si prendono in considerazione le dinamiche tra domesticità, tempo libero, consumismo, preoccupazioni più contemporanee di lavoro, IA e spostamenti. *The Terminal: Human Shaped Hole*, presentato per la prima volta con Anonymous Gallery come un rapporto tra proiezione e presenza scultorea, si interroga sulle conseguenze del grande cambiamento di lavoro, chiedendosi come sarà ristrutturata la società e quali saranno le conseguenze psicologiche. Mentre le tecnologie di IA favoriscono una maggiore produttività, viene decimata l'occupazione stabile, innescando una profonda insoddisfazione in molti lavoratori che vengono licenziati. Come possiamo vivere accanto alle macchine che ci rendono obsoleti? Per approfondire le questioni che ho cercato di sintetizzare in questa breve introduzione ho posto a Jason Isolini alcune domande.

Mauro Zanchi: Sarebbe interessante approfondire alcune questioni inerenti alla "proiezione scultorea" The Terminal: Human Shaped Hole*. La pellicola sferica senza soluzione di continuità può essere intesa come un corpo celeste, come una proiezione verso un altrove immaginato, o come una Spaceship Earth?*

Jason Isolini: Questo spettacolo è stato commissionato da Off Site Project come una mostra di gruppo che ho composto e diretto in un formato video a 360º. Il film è stato mostrato all'Anonymous Gallery NYC, ed è stato proiettato in una cupola geodetica che ho costruito con del cartone. Dato che il formato del film (originariamente costruito per le cuffie VR) è intercambiabile, il planetario era una soluzione adatta a mantenere lo spazio sicuro durante il periodo Covid. Ha anche giocato con l'idea che lo spettatore sia modellato nella sua interezza, al contrario di come il corpo è tipicamente assente nelle esperienze di realtà virtuale. Il film è ciclico e destinato a non finire mai veramente, come un ciclo di produzione non-stop.



Nella sua concezione gli artisti non sapevano davvero cosa sarebbe venuto prima o dopo il loro lavoro, e in questo caso mi ha dato molta licenza artistica. Ho spesso pensato all'opera come a uno squisito cadavere contemporaneo, dove gli artisti hanno costruito in collaborazione un corpo che non si vede. Il formato della fotografia o del video a 360º è intrinsecamente sferico – in molti modi fa riferimento a un'ecologia abitabile con una forma planetaria. Inoltre, la struttura a cupola geodetica è stata concepita per la prima volta da Buckmister Fuller, quindi

il lavoro esplora certamente questo tipo di architettura in relazione ai cambiamenti nel lavoro e nella produzione che si riorganizzano intorno alle economie di scala.

MZ: The Terminal: Human Shaped Whole *immagina il futuro equilibrio tra lavoro e vita nelle condizioni dettate dalle tecnologie AI. Perché tu e gli artisti che hai coinvolto nel progetto avete immaginato la traduzione visiva all'interno di una narrazione ciclica a 360º, in cui una catena di approvvigionamento invisibile trasporta prodotti e lavoratori tra magazzini e sale d'attesa degli aeroporti, in uffici e videogiochi, tra viaggi allucinanti e trattamenti di ringiovanimento aziendale?*

JI: Off Site Project mi ha originariamente avvicinato con l'idea di fare un film a 360º, dato che era un mezzo con cui avevo già lavorato. Stavamo pensando profondamente alle rivoluzioni industriali a venire, e volevamo proporre una mostra in cui gli artisti che lavorano con l'IA o le idee del futuro potessero essere coinvolti attraverso una varietà di formati digitali. La scena del magazzino proviene da un impianto di stampa commerciale che occupo. Poche settimane dopo l'inizio del Covid ero un lavoratore in esubero, e anche se non era dovuto al fatto che un robot avesse preso il mio lavoro, la sensazione di dislocazione sembrava abbastanza reale. Le altre scene del film erano o parte delle idee degli artisti o presentate come un ambiente in cui collocare il loro lavoro. A volte gli ambienti erano anche i contributi degli artisti coinvolti, ma tutti si riferivano a una spinta e una trazione tra lavoro e luoghi che sono di natura transitoria. In poche parole, gli artisti sono stati invitati a presentare risorse digitali che sarebbero state incorporate in un ambiente VR/360º – il film non ha necessariamente un inizio o una fine.

MZ: Un'immagine ricorrente in questo lavoro è un appartamento-studio cilindrico dove tutto arriva e poi riparte, in un viaggio senza fine. Che cos'è a livello concettuale?

JI: Questo è un contributo di Joshua Citarella, ed è tratto dal suo lavoro S.W.I.M., che è un trittico fotografico su larga scala. Il suo contributo è stato l'immagine stessa, che è stata usata letteralmente per avvolgere lo spettatore in modo cilindrico. Concettualmente evidenzia davvero la claustrofobia del futuro e come gli spazi a New York continuino a ridursi con l'aumento dei prezzi degli affitti.



Jason Isolini, Screenshot of airborne fulfillment center patent.

MZ: Cosa sta succedendo nel nostro sistema di vita come risultato del grande cambiamento nel lavoro innescato dall'uso delle tecnologie AI, che inducono una maggiore produttività?

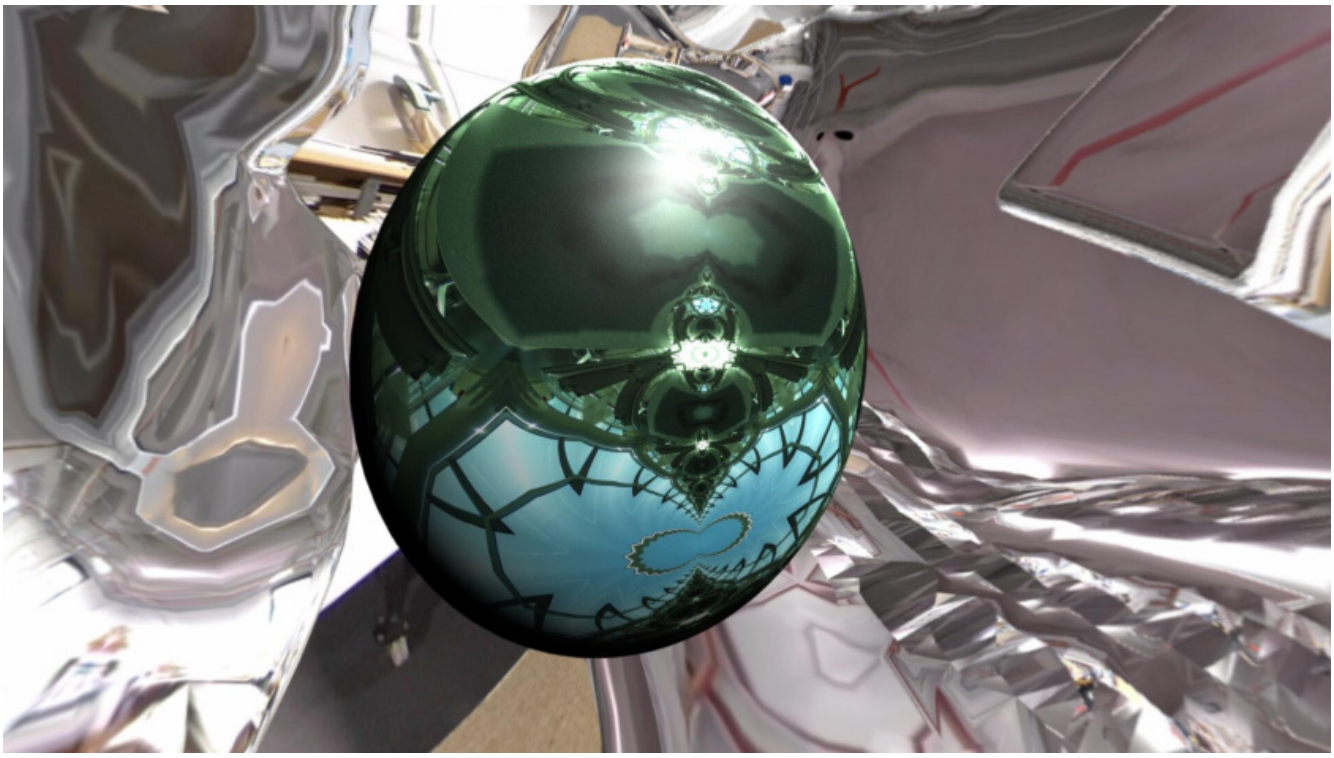
JI: Beh, devo supporre che le nozioni quadratiche di architettura crolleranno, e abiteremo tutti nei nostri spazi bolla.

MZ: Come possono le persone vivere accanto a macchine che rendono i lavoratori obsoleti?

JI: Devi rivolgere questa domanda a Claire Jervert e/o Bob Bicknell-Knight che sono artisti collaboratori di *The Terminal*.

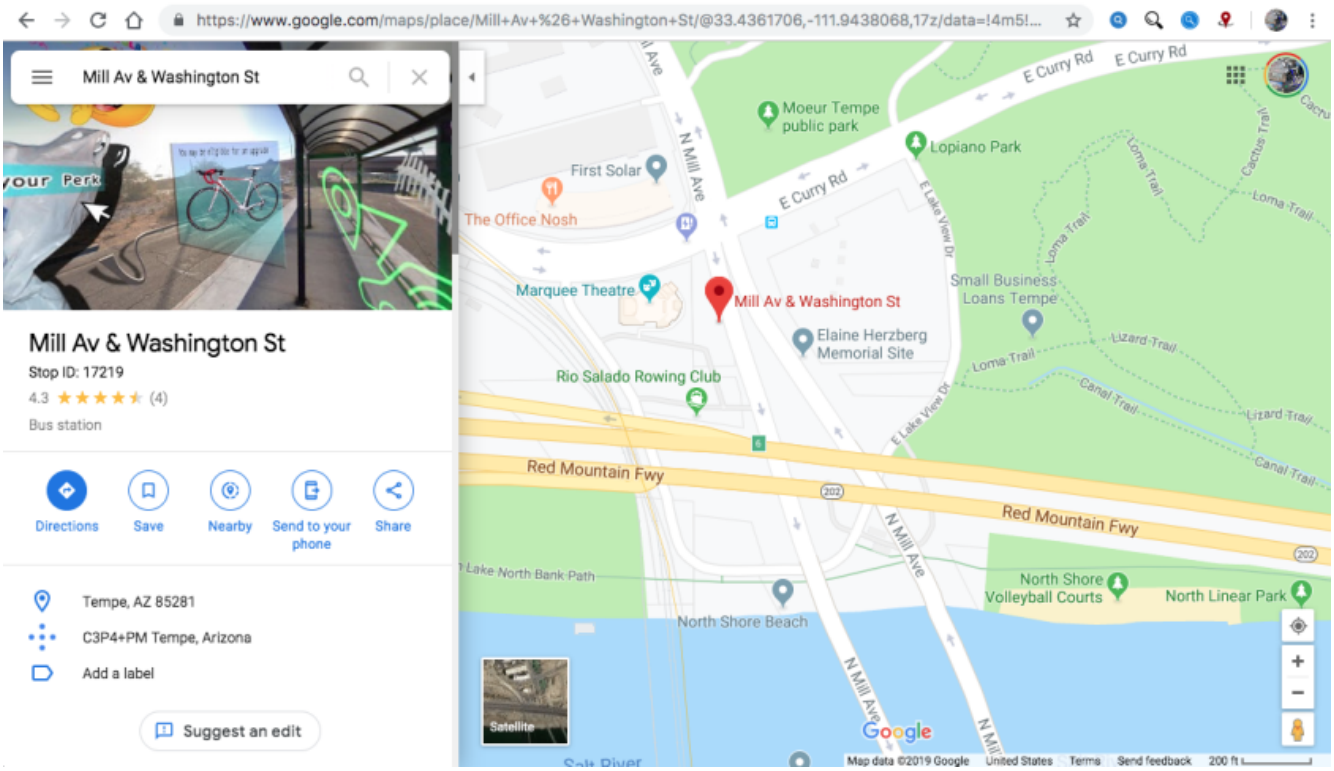
MZ: Cosa significa essere all'interno di una 'Image-Sphere'? Cosa induce la sua comparsa, che ha accompagnato un'evoluzione dell'apparato fotografico (da singolo a doppio o multi obiettivo), oltre a stimolare un nuovo tipo di elaborazione fotografica?

JI: L'Image-Sphere è uno spazio di realtà virtuale, che è anche una fotografia. In particolare, questa forma di realtà virtuale è utilizzata dalle piattaforme di mappatura, come Google Street View. Ciò che è specifico di questa forma di VR è che si tratta di un'immagine sferica piatta, che rappresenta la profondità spaziale (una posizione geografica) al contrario delle architetture di realtà virtuale di gioco in cui gli utenti si muovono in modo fluido. L'Image-Sphere è un ambiente isolato che l'utente occupa. Non punta e cattura un pezzo di mondo come implicherebbe una fotografia incorniciata, ma piuttosto cattura il nostro ambiente e avvolge l'autore in esso. L'autore e l'utente diventano più consapevoli del loro ambiente e dello spazio piuttosto che rivendicare la paternità di un frammento di esso.



MZ: Fino ad ora, l'uso del collage è documentato a partire dal XVIII secolo negli Stati Uniti e in alcune opere vittoriane del XIX secolo, anche se questa pratica ha probabilmente origini ancora più antiche. All'inizio del XX secolo la tecnica del collage è stata rielaborata nel mondo dell'arte da Braque e Picasso e più tardi da Hanna Höch, John Heartfield e dai surrealisti. Alcune delle tue opere sembrano continuare questa tipologia (soprattutto in chiave critica rispetto alle scelte politiche ed economiche attuali), adattandola alle presenze e alle implicazioni imposte dal nostro tempo iper-tecnologico. Potresti parlarci dei tuoi collage quadridimensionali? E anche dei collage surreali che sovvertono lo scopo di Google Maps?

JI: Apprezzo questi riferimenti, e ho passato molto tempo a guardare John Heartfielf nello specifico. Penso che la quadridimensionalità sia stata tirata in ballo perché sto facendo collage nello spazio a 360º. Sono sempre stato interessato al collage, e penso che ci siano alcune persone che lo fanno eccezionalmente bene. Mi è sembrato naturale intervenire in un sistema che era già presente, come Google Maps, e anche un modo inaspettato per le persone di interagire con il mio lavoro senza saperlo. Penso di aver semplicemente visto un mezzo che rappresentava un'immagine del mondo, e volevo esplorare quali altre immagini potessero rappresentare un luogo. In generale, non ho mai vissuto lo spazio pubblico dal centro della strada, quindi ho pensato che fosse strano per cominciare.



MZ: Airborne Fulfillment Center *è un collage a 360°. L'opera è collocata nell'universo di Google Maps usando Google Business View, uno strumento usato dalle aziende per portare gli utenti di Google Maps dalla loro posizione attuale in un'azienda. Quali problemi hai identificato rispetto alla posizione del magazzino del centro logistico di Amazon a New York City? Quali sono i suoi pensieri sulle consegne aeree dell'azienda, e tutte le conseguenze che questa pratica porterà?*

JI: Ho trovato abbastanza comico che la prima cosa che Amazon voleva fare con un drone era consegnare popcorn e un Amazon Fire Stick a qualcuno. Non riuscivo a superare il fatto che tutti parlassero solo di farsi consegnare del cibo spazzatura e che "questo è il futuro". Ho pensato di trovare la posizione di uno dei loro magazzini e creare un collage che rappresentasse questo – credo che Google abbia anche localizzato il pezzo nel cielo, che è incredibile.

MZ: In alcuni dei tuoi lavori hai incluso collage di foto come cartelli stradali, pezzi di monopolio, bottiglie di detersivo per il bucato, in spazi intorno a Brooklyn.

JI: Alcuni di questi primi esperimenti volevano combinare lo spazio, gli oggetti e le sensazioni di camminare per strada con idee di realtà aumentata.

MZ: Come agisci criticamente attraverso il disorientante assemblaggio di scene che raffigurano e predicono un futuro di vita completamente automatizzato?

JI: Penso che, in una certa misura, siamo già in un assemblaggio disorientante di scene, e agiamo in una qualche forma di autonomia.

MZ: Le cancellazioni di alcune tue opere su Google Maps ti hanno portato a documentare il tuo lavoro anche attraverso Inpatium. Puoi parlarci di questi passaggi?

JI: Finora è stata una piattaforma che ho trovato per ospitare il lavoro a 360º senza costruirne un'altra io stesso. A parte questo, le registrazioni dello schermo sono uno strumento efficace per questi interventi digitali.



MZ: Come hai creato il memoriale a Elaine Herzberg, un'opera sperimentale che è nascosta in bella vista nel più grande sistema di mappatura del mondo?

JI: Quell'opera voleva essere meno un memoriale e più un parallelo alle traiettorie prese che hanno portato all'incidente. Come i fallimenti del design civico, ci sono anche traiettorie impreviste che possiamo prendere online. Per esempio, cercare un sito web e poi ricevere un annuncio mirato che ti porta su un percorso che non avevi previsto. Sono interessato alle direzioni prese qui, e a come i sistemi di mappatura possono essere resi obsoleti. Penso che l'incidente accaduto a Elaine Herzberg sia profondo e tragico, ma che mette in discussione alcune delle più importanti preoccupazioni dell'intelligenza civile e artificiale del nostro tempo.

MZ: Cosa hai sperimentato attraverso il tuo lavoro con Google, come intermediario tra le imprese e Google?

JI: Essere un appaltatore indipendente può essere come qualsiasi altro lavoro fotografico che si possa ottenere. Ho imparato quali erano le possibilità e come funzionavano questi sistemi, il che mi ha dato un accesso che ho pensato fosse unico e interessante da esplorare.

MZ: Hai anche sovrapposto il tuo lavoro a viste a 360° di edifici d'arte come la Simon Lee Gallery e hai incluso un'immagine di abbandono e distruzione sopra l'ingresso dell'Apple Store sulla Fifth Avenue a Manhattan. Una sigaretta, uno schermo di vetro rotto, porte USB su una lastra di pietra che non porta da nessuna parte. Cosa volevi mettere in scena qui?

JI: Beh, per quanto riguarda le gallerie, mi chiedevo quale fosse il modo più semplice per far vedere il mio lavoro, forse anche per vendere un pezzo che non esiste nella galleria. Per la sede della Apple sulla 5th Ave stavo cercando di ricreare la sensazione di una vera piazza pubblica, perché la Apple stava cercando di classificare le sue sedi come 'Town Squares'. Sono stato molto interessato agli spazi pubblici di proprietà privata (POPS), e questo è diventato una fonte di ispirazione per me.

MZ: Cosa è successo quando hai fatto collimare le immagini in un software di stitching panoramico?

JI: Ho iniziato a farlo con un software panoramico che era specifico per Google Street View, quindi ero interessato a come gli algoritmi avrebbero organizzato le immagini. Era un modo interessante per me di esplorare le immagini a 360º e qualcosa che non avevo visto prima. Tendo ad essere incuriosito dai processi che a volte sono fuori dal mio controllo.

The Terminal: Human Shaped Whole

Anonymous gallery, New York, Sunday 5th September – Sunday 10th October 2021

directed by: Jason Isolini

featuring: Bob Bicknell-Knight, Ian Bruner, Joshua Citarella, Jessica Evans, James Irwin, Claire Jervert, Kakia Konstantinaki, Angeline Meitzler, Erin Mitchell and Neale Willis

curated by: Off Site Project

Si possono vedere le opere di Jason Isolini citate nell'intervista sul suo sito.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO


ISO Framework
Street View - Jun 2018
Amazon
Shopco Group
Google
Why this ad?
Image capture: Jun 2018
Images may be subject to copyright.
Picasa
United States
Terms
Report a problem