

Earth e Street View Photography: esplorazioni e derivate come brandelli della mappa sull'impero del codice

Abstract

Google Earth and Street View seem to exemplify the idea of a simulacrum that precedes the territory. The almost 'one to one' scale experience made possible by this map isn't simple at all: this hyper-map is either a simulation or an indexical sampling. Many artists explored it to understand its mechanisms and to force it to reveal things that apparently aren't part of its encoding. By 'drifting' on this map, although using photographic strategies, they reach the paradoxical result of indicating the underlying code.

Keywords

CLEMENT VALLA, DÉRIVE, INDEX, JON RAFMAN, MAP,
MICHAEL WOLF, MISHKA HENNER, SIMULACRUM

Quando Jean Baudrillard in *Simulacres et simulations* ⁻¹ citava *Del rigor en la ciencia* ⁻² di Jorge Luis Borges come metafora per introdurre il suo concetto di precessione dei simulacri, forse preconizzava la mappa che precede il territorio in quella che sembra essere la sua incarnazione più contemporanea. Alludo a quella trasposizione del globo terrestre, virtuale e indiziale a un tempo, che è a nostra disposizione in rete tramite Google Earth e Street View.

L'impressione è che questi dispositivi donino realtà al paradosso ossessivo dei Cartografi dell'impero di cui racconta lo scrittore argentino: una mappa talmente dettagliata da coincidere punto per punto col territorio, tanto da essere *in toto* sovrapponibile a esso e ricoprirlo. Per Borges questo la condanna all'inservibilità: che me ne faccio di una carta che si adagia sul proprio territorio? Il cortocircuito è evidente: il segno coincide col suo referente, tanto vale esplorare l'originale. Ecco perché è subito abbandonata a se stessa, riducendosi a brandelli.

Umberto Eco, nel suo *Secondo diario minimo*⁻³, ritorna sull'argomento, divertendosi a complicarlo in maniera semiseria: una mappa perfettamente coincidente al proprio territorio, per essere in ogni dettaglio corrispondente a un territorio che ha una mappa sovrapposta combaciante col proprio territorio, dovrebbe anch'essa avere una mappa sovrapposta, e così *ad infinitum*. Anche pensando per ipotesi a una mappa finale, essa sarebbe soggetta all'antinomia di Bertrand Russell, apparendo contraddittoria da qualunque lato si prenda⁻⁴. Ancora più interessanti sono i corollari di questa natura antinomica della mappa imperiale che Eco si diverte a stilare:

-
1. Ogni mappa uno a uno riproduce il territorio sempre infedelmente.
 2. Nel momento in cui realizza la mappa, l'impero diventa irrapresentabile. Si potrebbe osservare che con il corollario secondo l'impero corona i propri sogni più segreti, rendendosi impercettibile agli imperi nemici, ma in forza del corollario primo esso diverrebbe impercettibile anche a se stesso [...]. Corollario terzo: ogni mappa uno a uno dell'impero sancisce la fine dell'impero in quanto tale e quindi è mappa di un territorio che non è un impero⁻⁵.
-

La tentazione è di vedere in questo impero impercettibile a se stesso e agli altri, e in qualche modo deterritorializzato, la metafora del potere globalizzato, digitalizzato e disperso nella rete di cui oggi facciamo esperienza diretta e di cui la mappatura satellitare di Google sembra un'incarnazione. Google Earth, quindi, come mappa di un impero che coincide col proprio territorio e in qualche modo non cade nell'antinomia, perché paradossale esso stesso: essendo il suo territorio costituito dalla rete digitalizzata, è localizzato e delocalizzato nello stesso tempo, codificato e indicale, con un potere tanto pervasivo quanto invisibile, proprio perché sembra non appannaggio di un'entità precisa, bensì disperso su piattaforme imposte dall'alto ma che si nutrono della condivisione di contenuti da parte degli utenti, che fanno mappa essi stessi.

Per Baudrillard, la mappa dell'impero che Borges immagina è solamente un simulacro di secondo grado, quello tipico dei prodotti dell'epoca industriale, dominata dalla serialità, in cui il primo e l'ennesimo pezzo sono in una relazione di equivalenza e non ha più senso parlare di copia e originale⁻⁶.

È interessante capire a che ordine di simulacri ascrivere Earth e Street View. Per la sua natura di campionatura tramite fotografie potrebbe sembrare, né più né meno, una versione moderna e realizzata della mappa borgesiana. E questo la relegherebbe nei simulacri di secondo grado. Eppure la mappa di Borges è inservibile, mentre Google Earth dimostra una certa utilità: il motivo risiede nel fatto che la somiglianza fra le due mappe è dell'ordine delle suggestioni. Concettualmente regge solo fino a un certo punto.

Earth e Street View hanno certamente una base la cui natura è un prelievo ottico della realtà, una ripresa indiziale puntigliosa del proprio

referente, nello stesso tempo però questi prelievi sono ricostituiti in un *continuum* realistico secondo un programma virtuale di simulazione che impone la sua matrice codificante. In questo senso, la mappa dell'impero di Google è generata da un codice, quindi più simile a quelli che Baudrillard chiama simulacri di terzo ordine, generatori di quell'iperreale che informerebbe la società dominata dalla logica digitale:

—
Un universo di strutture e opposizioni binarie. [...] Controllo cibernetico, generazione mediante modelli, modulazione differenziale [...]. Tale è il simulacro di terzo ordine, il nostro tale è l'"eleganza mistica del sistema binario, dello zero e dell'uno" ⁻⁷.

—
La natura fotografica della mappatura di Earth e Street View potrebbe paradossalmente fortificare questa idea:

—
È così il crollo della realtà nell'iperrealismo, nella reduplicazione minuziosa del reale, di preferenza a partire da un altro *medium* riproduttivo – pubblicità, foto, ecc. – di *medium* in *medium* il reale si volatilizza [...] ma si rafforza anche con la sua stessa distruzione, diventa il reale per il reale, feticismo dell'oggetto perduto ⁻⁸.

—
La simulazione del reale attraverso il codice e i suoi modelli avviene quindi passando da una reduplicazione mediale del reale, particolarmente quella ottico-fotografica. Baudrillard cita ad esempio anche la genetica e il DNA come principio primo da cui tutti i modelli più complessi discendono: "Bisogna che il codice abbia una base 'oggettiva'. Che c'è di meglio per questo della molecola e della genetica?" ⁻⁹.

La mappa di Google sembra dunque rimbalzare fra un simulacro di secondo e terzo grado: simulazione codificata con base indiziale prelevata dalla realtà. Questo oscillare è proprio di tutti i simulacri di terzo grado, che chiedono esattamente la base 'oggettiva' di una realtà perduta per costruire la propria iperrealtà. Se non bastasse a convincere, giova ricordare che il filosofo parla a questo proposito anche di "satellizzazione del reale" ⁻¹⁰. Il globo virtuale, che Google Earth ci permette di esplorare, non ci mostra la terra come la vedrebbe un astronauta o un satellite in orbita solo per una convenzione quasi da videogioco, ma anche, e soprattutto, perché la sua natura è intimamente satellitare. Sono le immagini prese dai satelliti artificiali, infatti, la fonte 'oggettiva' del materiale usato per la sua creazione.

Possiamo pensare che sia la sua natura di simulazione virtuale a dare alla creatura dei cartografi di Google quell'utilità che invece era negata alla carta dell'impero di Borges. La versatilità del digitale si unisce tra l'altro ad altre caratteristiche del sistema Earth e Street View, cioè il suo utilizzo, che fa riferimento a una realtà aumentata ⁻¹¹, e la presenza di contenuti generati dagli utenti stessi e quindi la sua interattività. Si dibatte molto su quanto questa interazione renda più democratica la mappa di Google rispetto alla cartografia classica, la quale ha

Abhram Bosse,
Frontespizio, in Thomas
Hobbes, *Leviathan or the
Matter, Forme, & Power of
a Common-wealth
Ecclesiasticall and Civil*,
London, for Andrew Crook,
at the Green Dragon in St.
Paul Churchyard, 1651



un'evidente ascendenza imperiale e coloniale, definendo un territorio come parte di uno stato, assoggettandolo a un dominio. Il grado d'interazione, infatti, è comunque gestito secondo i modi che la piattaforma digitale e il suo programma stabiliscono dall'alto ⁻¹². Nella logica interattiva, se il fruitore è in qualche modo anche cartografo, lo è per una sorta di concessione, perché l'impero del codice gli fornisce gli strumenti preformati per farlo. Similmente a ciò che accade nel sondaggio, che con le sue opposizioni binarie impone le sue opinioni ponendo fittiziamente delle opzioni all'opinione pubblica ⁻¹³.

Il punto non è solo questo, anche considerando che l'interattività sia reale e l'intervento dell'utente effettivo, questo conferma che l'*imperium* di cui stiamo parlando è privo di un potere centrale evidente perché non ne ha più bisogno. In questo sembra la versione odierna del Leviatano di Thomas Hobbes, qui figurabile in un *corpus* formato da tutti gli utenti disseminati nella rete, corpus il cui potere diviene deterritorializzato e non percepibile in maniera distinta. Se si ricorda l'illustrazione che campeggia sul frontespizio del *Leviathan*, si può notare un'indicativa analogia visiva: il principe domina col suo corpo mostruoso una veduta di città da un punto di vista molto simile alla modalità 3D di Google Earth. E tutti i sudditi di cui la sua figura è composta guardano a lui che è rivolto verso la città, quasi ne facessero esperienza attraverso i suoi occhi (fig. 1).

Non è forse simile l'esperienza che si ha quando ci muoviamo a volo d'uccello lungo le schermate di Earth? Quella cioè di dominare con la vista la città, mentre in realtà siamo di fronte a qualcosa che è accordato dal software, ossia da quel potere impalpabile al quale anche noi microscopicamente, come utenti, contribuiamo? Franco Farinelli sostiene che la riduzione della città alle cose che la compongono, tipico di questa rappresentazione, sia una questione centrale per il valore ideologico della cartografia,

—
[...] quella che Baudrillard [...] chiama la 'precessione del simulacro'. Questa consiste non soltanto nell'anteporre alla realtà l'immagine cartografica, il disegno topografico, ma anche nel pretendere che la prima discenda dalla seconda [...] Il frontespizio del *Leviatano* di Hobbes rappresenta appunto tale atto ⁻¹⁴.

—
Si può ricondurre tutto questo all'idea che l'esperienza del mondo tramite la realtà, virtuale o aumentata che dir si voglia, di Earth e Street View, sia legata alla sua matrice tecnologica, a un suo inconscio ottico, se seguiamo Walter Benjamin ⁻¹⁵, che sostanzialmente è un inconscio tecnologico, per usare l'espressione di Franco Vaccari ⁻¹⁶. Qualcosa da cui non si può prescindere perché insito nel programma che informa la nostra esperienza attraverso un *medium*, unione di software e hardware, senza esserne completamente coscienti:

—
Sotto il profilo filosofico generale, Jean-François Lyotard ha chiamato "matrix" la "forma maligna" che corrisponde all'ordine che opera di là dal visibile, del tutto sotterraneo, fuori da ogni vista ⁻¹⁷.

—
L'esperienza quasi 'uno a uno' permessa da Google Earth è quindi tutt'altro che semplice e intuitiva, se non per un uso ingenuo. L'i-permappa che ne deriva è nello stesso tempo una simulazione e una campionatura indicale, una realtà interattiva in cui agire e una rappresentazione del potere invisibile della matrice, che ne rende possibile l'esistenza solo costringendomi ad adottare la sua visione del mondo. La sua natura è quindi complessa, stratificata, contraddittoria. Non stupisce che molti artisti l'abbiano esplorata per carpirne alcuni meccanismi, forzandola a dire cose che non sembrano appartenere alla sua codificazione. In fondo per contrastare quel programma il cui

—
imperialismo non è 'l'arte di trasformare le sfere in superfici piane', di appiattare il mondo, ma piuttosto quella di tradurre un'infinita serie di mappe tra loro incompatibili in un'unica sfera terrestre ⁻¹⁸.

—
Si potrebbe aggiungere, come considerazione a corollario di questa volontà di forzare, analizzare e far emergere gli elementi complessi di questa mappatura, virtuale e indicale a un tempo, quanto sostenuto da Francesco Tedeschi:

—
proprio internet e la 'rete informatica mondiale' (con la sigla onnipresente 'www') condizionano il modo di declinare in termini anche inconsapevolmente spaziali la realtà che percepiamo e viviamo. Parole come 'sito', 'mappa', 'navigare', ma anche 'connessione' sono i termini oggi più diffusi, che sembrano rispondere al desiderio di una metafora spaziale complessiva, volta al superamento immediato di ogni condizionamento temporale. L'istantaneità dei collegamenti, la loro natura virtuale, per cui possiamo facilmente entrare in uno spazio fatto di parole e immagini che ci conducono in una realtà altrimenti esistente – come un museo o un emporio di mobili – ma anche in un luogo che non esiste se non nella sua dimensione 'on line', costituisce il modello di un assoluto predominio della ubiquità sulla contemporaneità. [...] Per queste ragioni la stessa definizione di 'cyberspace', come spazio-tempo altro rispetto alla condizione in cui viviamo, è una realtà visiva e culturale acquisita ⁻¹⁹.

—

Fare a brandelli la mappa

Il punto di vista zenitale ha sempre qualcosa d'impassibile:

—
[...] più nessun gioco di sguardi è possibile, e la scomparsa di ogni plausibile [...] indicazione della posizione dell'osservatore rispetto alla scena significa che ogni via d'accesso dell'interprete nei confronti dell'immagine è ormai svanita. Non vi è più posto per nessuna interpretazione, perché ormai la scrittura cartografica, autonomizzatasi da qualsiasi testo, è la sola interprete di se stessa ⁻²⁰.

—

Google Earth non sfugge a questa descrizione, eppure più di un artista ha cercato di trovare metodi con i quali immettere il proprio punto di vista in questo *continuum* autoriferito, un tentativo di lacerare questa impassibilità e usare i brandelli di mappa così raccolti per guardarvi attraverso, alla ricerca di errori o deviazioni dal programma, che spesso portano alla luce la struttura, descrivendola, deviandola, piegandola ai propri scopi e a volte anche smascherandola ⁻²¹.

L'artista belga Mishka Henner, nel suo lavoro *Dutch Landscapes* (2011), ha cercato nella versione satellitare del territorio olandese presente su Google Earth una serie di siti che, per importanza strategica, militare, politica e per ragioni di sicurezza, sono stati oscurati con particolari *pattern* a poligoni colorati la cui estetica dialoga con il paesaggio antropizzato, sia rurale sia urbano (fig. 2). Henner stesso spiega:

—
In the original book of this series, these interventions are presented alongside physical alterations made to the Dutch landscape through a vast land reclamation project that began in the 16th century and is ongoing. A third of the Netherlands lies below sea level and the dunes, dykes, pumps, and drainage networks [...] have dramatically



02

Mishka Henner,
*Willem Lodewijk van
Nassau Kazerne,
Groningen, dalla serie
Dutch Landscapes, 2011.*
Archival pigment print,
150 × 168 cm.
Courtesy of the artist
©Mishka Henner

shaped the country's landscape [...]. Seen from the distant gaze of Earth's orbiting satellites, the result is a landscape unlike any other; one in which polygons recently imposed on the landscape to protect the country from an imagined human menace bear more than a passing resemblance to a physical landscape designed to combat a very real and constant natural threat ⁻²².

—

Due modificazioni artificiali del terreno, l'una reale e l'altra virtuale, si fronteggiano nelle immagini, mostrando come l'intervento dell'uomo sia sempre volto alla creazione di un territorio controllato, dove si insedia l'astrazione della mappa come correlativo della volontà di dominio dell'uomo sull'elemento naturale. E l'elemento più destabilizzante è proprio quello umido:

—

trasformare l'acqua e il fango in terra ferma: 'ordine, misura e disciplina' erano gli imperativi dei regimi assolutisti più o meno illuminati [...] è quello centrale, la misura cioè la cartografia, a produrre gli altri due; ma le paludi offendono ogni senso di ordine, resistono ai rilievi catastali sui quali si fondano le tasse, impediscono la marcia dei soldati e danno rifugio a banditi e disertori. Per lo stato gli acquitrini, insomma, sono naturalmente sediziosi ⁻²³.

—

Alla luce della storia olandese, non suona quindi bizzarra questa ossessione della modificazione protezionistica del terreno, anche nella versione virtuale messa in risalto da Henner. Lo Stato per esistere deve fare di tutto il terreno un territorio controllato, e le cancellature poligonali hanno concettualmente un senso affine alla bonifica: ribadire la sua giurisdizione. La serie catalogata da Henner mette in risalto queste affinità in maniera diretta e visiva. Come rileva Nicolas Bourriaud, parlando di un'arte che deve fare i conti con un potere irraggiungibile, la cui immagine è astratta, il cui impero è non localizzabile:

—

gli spazi vuoti che punteggiano la cartografia del sito Google Earth corrispondono a interessi strategici, militari o industriali: il ruolo dell'arte è quello di riempirli attraverso il libero gioco dei racconti e dei diagrammi, utilizzando gli strumenti di rappresentazione adeguati. Non si combatte l'astrazione-irrealizzante se non con un'altra astrazione, che dà a vedere ciò che le cartografie ufficiali e le rappresentazioni autorizzate dissimulano ⁻²⁴.

—

Considerazioni che si possono avvicinare non solo a *Dutch Landscapes*, ma anche a molti altri lavori. È il caso del progetto *Postcards from Google Earth* ⁻²⁵, iniziato nel 2010 da Clement Valla ⁻²⁶, artista che lavora incentrando la propria ricerca su come le immagini elaborate dagli apparati digitali influenzino il nostro modo di vedere. In questa collezione di 'cartoline', Valla si concentra su alcuni punti della superficie apparentemente continua di Google Earth, nei quali strane



Clement Valla,
Postcard from Google Earth (33°52'37.94"N, 118°11'21.36"W), 2010.
 Dalla serie *Postcards from Google Earth, 2010-in corso.*
 Screenshot da Google Earth.
 ©Clement Valla

deformazioni, avvallamenti e distorsioni fanno precipitare immediatamente la sensazione di avere a che fare con una ripresentazione fedele, seppure virtuale, di una vista a volo d'uccello. Questo accade vicino a depressioni del terreno o manufatti sopraelevati, ponti su fiumi, o cavalcavia (fig. 3). Sebbene a un primo sguardo si possa immaginare che si tratti di un errore digitale, l'artista spiega che il caso è diverso. Queste strane deformazioni sono una conseguenza logica dei codici di programma che creano la superficie di Earth e ne mettono quindi in luce la natura di simulazione:

—

They are an edge condition—an anomaly within the system [...] but not an error. These jarring moments expose how Google Earth works, focusing our attention on the software. They are seams which reveal a new model of seeing and of representing our world - as dynamic, ever-changing data from a myriad of different sources - endlessly combined, constantly updated, creating a seamless illusion ⁻²⁷.

—

Il motivo delle anomalie è la tecnologia *Universal Texture*, un brevetto di Google che combina l'idea di *texture*, che ha una logica piana perché il suo scopo è ricoprire delle superfici, con l'idea della fotografia, la quale, benché a due dimensioni, contiene l'idea prospettica. In tal modo si crea una sorta di *texture* tridimensionale che ci dà l'illusione di vedere una specie di iperfotografia, il cui punto di vista è quello di una creatura volante o di un drone:

—

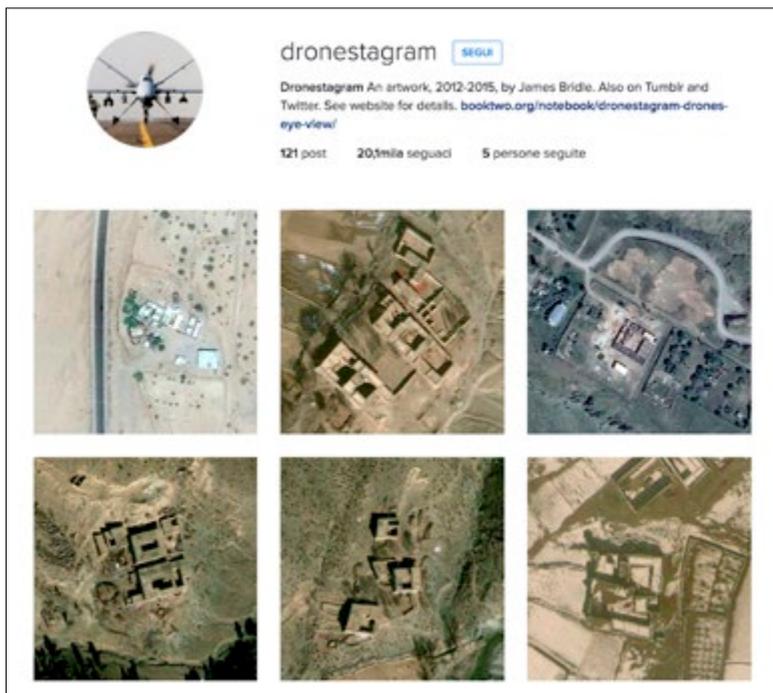
Our mechanical processes for creating images have habituated us into thinking in terms of snapshots - discrete segments of time and space [...]. But Google is thinking in continuity. The images produced by Google Earth are quite unlike a photograph that bears an indexical

James Bridle,

Dronestagram, 2012-2015.

<<https://www.instagram.com/dronestagram/>>

©James Bridle



relationship to a given space at a given time. Rather, they are hybrid images, a patchwork of two-dimensional photographic data and three-dimensional topographic data extracted from a slew of sources, data-mined, pre-processed, blended and merged in real-time. Google Earth is essentially a database disguised as a photographic representation ⁻²⁸.

La natura composita di dati digitali e indicali crea quindi un complesso che sembra proprio una dimostrazione visiva dell'idea di simulacro di terzo grado, mappa che precede il territorio. Il titolo *Postcards from Google Earth* ci porta a un corollario interessante: Google tende a riparare queste anomalie, che col tempo sono cancellate dal tessuto della mappa. Valla ritorna qui al fotografico, perché le sue 'cartoline' rimangono come memoria di uno stato che nella matrice in continuo cambiamento di Earth è solo un momento transitorio. Sono la testimonianza 'fotografica' della sua natura ibrida, un indice che segnala, come uno strappo nella continuità della mappa, in definitiva come un sintomo, la presenza di un inconscio tecnologico.

Altri lavori usano i brandelli di questa cartografia virtuale enfatizzandone le qualità d'informazione visiva e indicale, riportandoli a un valore di testimonianza o addirittura di prova, caratteristiche tradizionalmente assegnate alla fotografia. È il caso del progetto *Dronestagram* (2012-2015) di James Bridle (fig. 4), una raccolta Instagram d'immagini satellitari prelevate da Google Earth che presentano siti in

cui sono avvenuti bombardamenti mediante l'uso di droni ⁻²⁹. Attraverso una ricerca di dati e informazioni *on line* sui luoghi di impatto, Bridle arriva a determinare il punto in cui è avvenuto il bombardamento e ne preleva le immagini satellitari su Google Earth. Il risultato è una paradossale collezione di luoghi visti con la consueta visione neutra e zenitale alla quale ci stiamo abituando. Questo non diminuisce la forza di testimonianza del lavoro, se mai segnala come il suo intento non sia solo denunciare i bombardamenti, ma anche il carattere tecnologicamente anonimo con cui avvengono, un'anonimia che la visione dall'alto non fa che enfatizzare, rendendoci difficile una reazione empatica. Una condizione che deve assolutamente essere superata:

—
History, like space, is coproduced by us and our technologies: those technologies include satellite mapping, social photo sharing from handheld devices, and fleets of flying death robots. We should engage with them at every level. These are just images of foreign landscapes, still; yet we have got better at immediacy and intimacy online: perhaps we can be better at empathy too ⁻³⁰.

—
Lo stesso tipo d'immagini è spesso utilizzato dall'agenzia di ricerca Forensic Architecture, un gruppo di architetti, artisti visivi, registi, giornalisti, esperti di media e teorici, diretti da Eyal Weizman. Questi utilizzano le proprie competenze in maniera sinergica per produrre una serie di ricostruzioni che combinano dati, immagini satellitari, fotografie, video, ricostruzioni virtuali 3D e testimonianze dirette, allo scopo di raccogliere articolate prove di violazioni dei diritti umani ⁻³¹. Sul loro sito è possibile visionare report video della loro metodologia e, tra di essi, quelli legati ai bombardamenti con droni usano spesso le immagini satellitari come punto di partenza. Il loro caso è interessante perché mostra un impiego delle competenze visive e artistiche che appare concreto e diretto, senza fermarsi al livello simbolico della testimonianza e della denuncia. C'è però un'altra importante sfumatura: uno dei cuori della loro ricerca è incentrato sulla produzione di prove partendo da indizi tratti dalla mappatura virtuale del globo terrestre. Un rimbalzo quindi dal piano virtuale e quello indicale che abbiamo visto essere caratteristico del programma di Google Earth, ma che Forensic Architecture porta a conseguenze nuove: anche il loro è uno dei modi con cui si spezza l'autoriferimento della mappa, costringendola a fornirci informazioni che non erano negli scopi insiti nella sua matrice.

Dal terzo senso alle derive: altre suggestioni teoriche

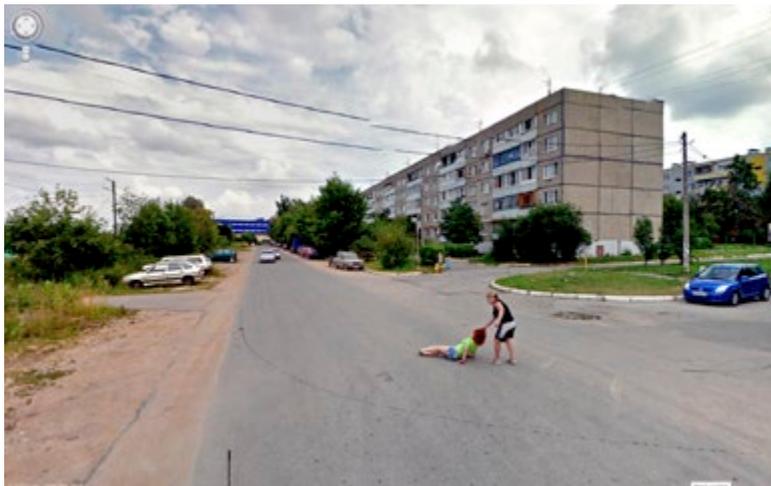
La versione tridimensionale e navigabile della mappa rappresentata da Google Street View, mentre ci permette l'esplorazione di tutti i luoghi registrati in un'impressione di continuità, come se fossimo realmente in quelle vie, nello stesso tempo ci costringe a una visione che è determinata dal programma stesso: prospettiva grandangolare, distanza dai luoghi predeterminata, oscuramento tramite sfocatura dei dati sensibili,

solo per citare alcune fra le caratteristiche più evidenti. Spostarsi con l'aiuto del mouse lungo le strade ci dà quindi la sensazione di prendere delle decisioni autonome, quando in realtà siamo guidati nell'esplorazione di una simulazione che risponde ancora una volta alle condizioni imposte dalla matrice che l'ha generata: pensando a quanto detto per Google Earth, potremmo dire che "l'impero del codice colpisce ancora".

Continuando con la metafora imperiale, ci possiamo chiedere se esista una possibilità di 'resistenza' alla presenza totalizzante di questa logica simulatoria. Una direzione pensabile è quella che ci riporta alla natura ibrida della mappatura di Google, dove la codificazione è sempre preceduta da una fase di prelievo indicale di tipo fotografico, tanto che, parafrasando Baudrillard, si potrebbe definire tale mappa come 'ipe-rindicale'. Ogni volta che un obiettivo cattura la realtà, la sua impassibilità registra sempre anche qualcosa di non previsto dalle intenzioni di chi ha deciso quel prelievo. Vale per le scelte di un fotografo cosciente come per le operazioni automatiche eseguite dalla Google car⁻³². Per Philippe Dubois, questo è fonte di un'apertura verso l'immaginario, un serbatoio di meraviglia e imprevisto che il fotografico ha proprio per la sua natura di registrazione della realtà⁻³³. Forse la riflessione più vicina al nostro caso è però quella che Roland Barthes sviluppa nel suo saggio *Il terzo senso*⁻³⁴. Analizzando il cinema a partire dai suoi fotogrammi, Barthes arriva a definire come specifico del cinema, non tanto la narrazione orizzontale dettata dalla volontà del regista, quanto quelle deviazioni verticali derivanti dalla presenza di particolari irriducibili al controllo narrativo, dovuti alla natura fotografica del fotogramma. Questo include automaticamente la realtà di alcuni dettagli che vanno a colpirci creando una micro-narrazione alternativa. Qualcosa di simile può succedere anche durante l'esplorazione di Street View: sebbene guidati dal programma, possiamo comunque fare degli incontri non previsti dal codice. Le registrazioni di eventi, situazioni, cose e persone, che per Google sono particolari irrilevanti e tuttavia ineliminabili dal processo fotografico che è parte della sua base di dati, diventano per noi fonte di un terzo senso che permette lo scatenarsi di direzioni differenti da quelle stabilite dalle frecce che popolano l'interfaccia.

L'idea di divergere da un'esplorazione urbana imposta, ci porta facilmente verso un'analogia con la pratica della deriva psicogeografica, un'idea nata negli anni cinquanta in seno al movimento lettrista, poi situazionista, e che ancora oggi è molto praticata anche in maniera molto lontana dalla sua ideologia di origine. Nel primo numero di "Internazionale Situazionista" se ne dà questa definizione: "Modo di comportamento sperimentale legato alle condizioni della società urbana: tecnica di passaggio frettoloso attraverso vari ambienti"⁻³⁵.

Non è qui la sede per approfondire le molteplici sfumature del dibattito intorno al concetto di deriva e di psicogeografia⁻³⁶, e d'altronde non sfuggono le differenze fra un'esplorazione condotta, solitamente a piedi, nel tessuto attuale della città, e quella virtuale condotta nel cyberspazio di Street View. Tuttavia alcuni elementi in comune sono evidenti,



Jon Rafman,
Unknown Road,
 Moscow Oblast,
 Russia, 2014,
 dalla serie *9-Eyes,*
 2009-in corso.
[<http://9-eyes.com/>](http://9-eyes.com/)
 Courtesy of the artist
 ©Jon Rafman

in particolare se si considera l'affinità concettuale fra il principio di deriva e l'altro caposaldo situazionista costituito dal *détournement*, quell'appropriazione di elementi prodotti dalla società dello spettacolo per piegarli ai propri scopi e attuare uno smascheramento del sistema sotteso ⁻³⁷. La 'cyberderiva' potrebbe quindi essere una tecnica sperimentale che piega il 'passaggio frettoloso' della normale fruizione di Street View verso una ricerca di elementi di cui appropriarsi, straniando gli scopi della matrice e creando le proprie frecce, divergenti rispetto a quelle 'di servizio' sempre in sovrimpressioni sulla città simulata ⁻³⁸.

Va rilevato che queste derivate sulla mappa dell'impero del codice si compiono sempre partendo dalla porzione indicale dei dati di partenza. Questa caratteristica è confermata da un fatto, i lavori qui analizzati utilizzano in maniera virtuale molte strategie associate al fotografico: il prelievo, il concetto d'immagine-atto, la messa in luce dell'inconscio tecnologico, la questione del documento e della memoria, la dialettica presenza-assenza e non ultima, ma anzi fondante alla luce di quanto detto sopra, la strategia seriale dell'appropriazione.

Impossessarsi dei brandelli e piegarli ai propri scopi: il paradosso di indicare il codice

Fra le prime esplorazioni sistematiche di Street View vanno annoverati i lavori di Jon Rafman ⁻³⁹ e Michael Wolf ⁻⁴⁰. Entrambi partono da una certa analogia con le istanze della *street photography* per sfociare poi in un'analisi più complessa. Vagare per la versione virtuale delle strade alla ricerca di situazioni impreviste e improvvise visioni, catturate in maniera quasi neutrale dal dispositivo di Google, significa iniettare il punto di vista umano e soggettivo nel suo programma direzionato e matriciale. In definitiva una sorta di deriva il cui principio è il *détournement* e quindi la messa in luce di brandelli fotografici la cui registrazione era stata fatta secondo il principio dell'equivalenza.

Michael Wolf,
A Series of Unfortunate
Events #7, Paris, 2003.
 Archival pigment print,
 68,58 × 86,36 cm.
 ©Michael Wolf



Dal 2009, nel suo *9-Eyes* ⁻⁴¹ (nove sono gli obiettivi del sistema fotografico di Google) ⁻⁴² Rafman sta raccogliendo *screenshots* d'immagini prelevate da Street View. Si va da contesti che ricordano la fotografia di paesaggio, a immagini dal sapore reportagistico, a situazioni bizzarre, reazioni dei passanti consapevoli del passaggio della Google car, fino a strane anomalie digitali che alterano colori e forme (fig. 5). Il principio è che tutto questo sia negli occhi di chi guarda e opera la selezione. Selezione che Street View, proprio nell'includere tutto, invece esclude. Questa rivendicazione di soggettività si basa sul magazzino di memoria immaginaria che noi tutti abbiamo, permettendoci di riconoscere intersoggettivamente i criteri di scelta operati da Rafman. Che questo magazzino sia influenzato dalla produzione e proliferazione, spesso automatica, d'immagini cui la società dal postmoderno in poi ci ha abituato, è un tassello che ha del paradossale: ancora una volta una neutralità iperindicale come base per una deriva verso una visione immaginaria, ispirata però da un serbatoio d'immagini mediali somministrate secondo un programma che certo non ha nei suoi intenti il tenere conto del nostro punto di vista, semmai di influenzarlo.

Il fotografo Michael Wolf ha progettato i suoi lavori su Street View più o meno negli stessi anni. Uno di questi, *A Series of Unfortunate Events* (2009-2010) ⁻⁴³, ha vinto non senza polemiche una menzione d'onore al World Press Photo nel 2011. Se i soggetti di Wolf sono spesso sovrapponibili a quelli di Rafman, la sua metodica è differente: si tratta di fotografie scattate collocando la macchina fotografica davanti allo schermo del computer, scegliendo tagli e inquadrature che differiscono da quelli, sempre grandangolari, di Street View (fig. 6). Questo porta alla luce la trama di pixel del monitor, sempre più evidente quanto più



Carlo Zanni,
Self Portrait with
Dog, 2008.
 <[http://www.zanni.org/](http://www.zanni.org/spwd)
 spwd>
 ©Carlo Zanni

la foto è fatta vicino allo schermo. Wolf mette quindi in risalto anche la questione dell'interfaccia di fruizione, provocando in due direzioni, se non opposte, perlomeno dialettiche. Da un lato ci ricorda che la scena cui stiamo assistendo è figlia di un'operazione di codificazione, di una realtà mediata, dall'altro, ritenendo 'lecito' un reportage attraverso lo schermo, ci segnala che l'esperire il mondo attraverso un monitor è ormai pienamente parte della nostra esperienza. La sua personale 'deriva statica' ci indica, proprio nel senso fotografico, quanto il codice informatico sia parte della nostra realtà. E lo fa in una 'zona codificata' che, come più volte ripetuto, ha una base di dati indicale: cortocircuito singolare.

Un altro aspetto fotografico risiede nella natura di archivio che è caratteristica di questi lavori. Non solo perché operano una selezione nel *continuum* di Street View, ordinandolo è significandolo, ma anche perché accade che molte di queste immagini vengano rinnovate periodicamente da Google, sia per una procedura standard, sia perché, contenendo qualcosa di bizzarro o sconveniente, possono essere segnalate per la rimozione. Dall'equivalenza sintattica in cui erano poste su Street View possono assurgere quindi allo status di documento, legato alla memoria e alla testimonianza. Un caso esemplare si può cercare nell'opera dell'artista italiano Carlo Zanni, *Self Portrait with Dog* (2008) ⁻⁴⁴: Zanni si è trovato a essere catturato da Street View mentre passeggiava insieme al suo cane in una via di Milano. Sempre utilizzando una strategia di appropriazione e straniamento, ha deciso di fare di questo ritrovamento un suo autoritratto, riferendosi anche a un precedente illustre come *Dinamismo di un cane al guinzaglio* (1912) di Giacomo Balla (fig. 7). Il lavoro si fonda sulla dialettica fra l'anonima registrazione di Google e il gesto autoriale di riappropriazione dell'immagine del proprio corpo, e di quello del cane, attraverso un riferimento che solo la soggettività culturale di un essere umano può intendere e quindi intraprendere. Se però oggi ci si reca virtualmente sulla via dove è avvenuto il ritrovamento, quello che potremmo chiamare 'dinamismo virtuale di cane al guinzaglio' non è più visibile, sostituito da un nuovo passaggio della Google car con un'anonima e sgombra vista stradale. Il fatto che

Emilio Vavarella,
*The Google Trilogy - The
 Driver and the Cameras,*
 photo 8/11, 2012.
 Stampa lambda su
 alluminio, diam. 20cm.
 ©Emilio Vavarella



Zanni abbia deciso di tenere *on line* la sua opera ⁻⁴⁵, nonostante sia ormai ‘cancellata’, testimonia la volontà di riflettere sulla precarietà della nostra esistenza e autorappresentazione in un ambiente virtuale, ma esalta anche l’idea di preservare il serbatoio di memoria di queste immagini, prima che l’impassibile volontà di rinnovamento del programma vada a ridefinirle o cancellarle.

Tornando a Mishka Henner, il suo *No Man’s Land* (2011) individua un’ulteriore eco fotografica ⁻⁴⁶. Si tratta di una raccolta d’immagini di prostitute catturate da Street View lungo strade semideserte, che Henner individua dopo un’indagine *on line* e ordina secondo i canoni del ritratto ambientato, adottando una strategia seriale. Il titolo è ovviamente un gioco di parole, fra luogo desolato e luogo privo di uomini perché ‘abitato’ solo da donne. Anche qui i riferimenti al fotografico hanno il fine di spostare di senso la cattura indifferente di Google. Eppure, proprio perché umanizzate, con il *surplus* di una certa qualità reportagistica, queste immagini rimarcano ancora di più la presenza del programma automatizzato. Di nuovo, per quanto paradossale possa sembrare, sono indice del codice sottostante.

Un ultimo caso cui possiamo riferirci, anche se molti altri se ne potrebbero menzionare, è la *Google Trilogy* (2013) di Emilio Vavarella ⁻⁴⁷, in particolare la terza parte dal titolo *The Driver and the Camera*. In questa Vavarella ha individuato una serie di ritratti accidentali di piloti della Google car eseguiti dalla macchina a undici occhi (fig. 8). Trattandosi di un ‘fuori programma’, non scattano le procedure di cancellazione dei volti e quindi l’identità dei piloti rimane presente. Dalle immagini non si comprende se ci sia sempre stata intenzione da parte dei guidatori nell’essere immortalati, in ogni caso quello che ne esce è un nuovo paradosso: il pilota, un uomo che dovrebbe solo

essere una sorta di funzionario invisibile del programma automatico di Street View, diventa il protagonista, quasi fosse un'apparizione, la materializzazione di un fantasma che è una nuova sfida alla matrice, una nuova deriva, un nuovo *détournement*. E questo avviene nuovamente appoggiandosi al fotografico: cosa sono in fondo questi 'autoritratti', se non pose nel senso di immagini-atto, per come le intendeva Philippe Dubois? ⁻⁴⁸ E l'atto è quello di tentare una rivendicazione d'esistenza al di là della mappatura codificata di cui sono gli esecutori materiali.

In conclusione, tutti gli esempi riportati non devono essere visti come semplici riproposizioni virtuali di atteggiamenti fotografici, pena la loro banalizzazione. La loro forza è invece tutta nel paradosso più volte menzionato: utilizzando strategie fotografiche danno inizio a una riflessione a più strati. Primariamente risaltano la base indicale che permette la creazione della mappa virtuale, ma a un secondo livello mettono in luce come tale base non sia altro che il punto d'ancoraggio che permette al codice di proliferare, portandosi al livello simulacrale di terzo ordine definito da Baudrillard: proprio questo si è voluto intendere con l'espressione 'indicare il codice'.

⁻¹ Baudrillard 1981, pp. 9-12.
⁻² Borges 2011, p. 1252.
⁻³ Eco 2013, pp. 157-163.
⁻⁴ L'antinomia di Russell si può condensare nell'enunciato: sia R l'insieme di tutti gli insiemi che non appartengono a se stessi. Allora R appartiene a se stesso se e solo se R non appartiene a se stesso. Un'evidente contraddizione.
⁻⁵ Eco 2013, p. 163.
⁻⁶ Cfr. Baudrillard 2007, p. 61 e pp. 66-68.
⁻⁷ Ivi, p. 69.
⁻⁸ Ivi, p. 85.
⁻⁹ Ivi, p. 71.
⁻¹⁰ Ivi, p. 88.
⁻¹¹ Per realtà aumentata s'intende spesso un utilizzo di oggetti virtuali che rendano più ricca di informazioni, tramite un

dispositivo, l'esperienza della realtà nel momento in cui viene esperita.
⁻¹² Su questi temi, interessante in Jason Farman 2010 l'analisi delle potenzialità della Google Earth Community, una piattaforma in cui gli utenti hanno interagito portando Google ad applicare modificazioni cartografiche. Sul problema dell'interattività, Farman mantiene una posizione che non enfatizza né l'idea di un utente che domina il programma, né quella di un utente completamente schiacciato dai limiti del programma. Per allargare il campo delle questioni legate alla cartografia virtuale e condivisa in rete si può consultare, in Dodge

et al. 2009, il capitolo *Web Mapping 2.0* a cura di Georg Gartner; in Pickles 2004, il capitolo *Cyber-Empires and the New Cultural Politics of Digital Spaces*; in Crampton 2010, i capitoli *Maps 2.0: Map Mashups and New Spatial Media e Cyberspace and Virtual Worlds*.
⁻¹³ Cfr. Baudrillard 2007, pp. 77-81.
⁻¹⁴ Farinelli 2009, pp. 34-35. Sempre sulla ragione cartografica, riguardo alla sua analisi e alla sua critica, altre articolate riflessioni si trovano in Pickles 2004 e in Olsson 2007.
⁻¹⁵ Cfr. Benjamin 2001.
⁻¹⁶ Cfr. Vaccari 2011.
⁻¹⁷ Farinelli 2009, p. 108.
⁻¹⁸ Ivi, p. 152.
⁻¹⁹ Tedeschi 2011, p. 302.

- 20 Farinelli 2009, p. 107.
- 21 Benché il percorso che qui tratteremo sia legato a esperimenti artistici che, relativamente a questo tentativo di scardinamento della ‘mappa dell’impero’, utilizzano sempre linguaggi riferiti al fotografico, vale la pena accennare a una certa comunanza di intenti fra tali prove e il fenomeno strettamente cartografico del *counter-mapping*. Esiste, infatti, un complesso di operazioni in cui la stesura di mappe cerca di sfuggire alle relazioni di potere, in particolare quelle del potere statale, insite nella teoria e nella pratica della cartografia ufficiale. Si va dalle mappe indigene alle cosiddette Parish Maps, create dalle comunità locali in Inghilterra, dalle mappe *open source* in rete, create con il contributo degli utenti, all’uso artistico e radicale della mappa, di cui le mappe psicogeografiche situazioniste sono l’esempio ormai classico. Per un’approfondita analisi di questi temi si può fare riferimento a Wood 2010 e Pickles 2004.
- 22 Estratto dalla presentazione del progetto sul sito dell’artista in <<http://mishkahenner.com/filter/works/Dutch-Landscapes>> (10.03.2016).
- 23 Farinelli 2009, p. 87.
- 24 Bourriaud 2014, p. 59.
- 25 Si veda <<http://www.postcards-from-google-earth.com/>> (10.03.2016).
- 26 <<http://clementvalla.com/>> (10.03.2016).
- 27 Valla 2012.
- 28 *Ibidem*.
- 29 Si veda <<https://www.instagram.com/dronestagram/>> (12.03.2016).
- 30 Bridle 2012.
- 31 <<http://www.forensic-architecture.org/>> (12.03.2016).
- 32 Sulle conseguenze dell’automatismo fotografico cfr. Vaccari 2011 e Dubois 1996.
- 33 Cfr. Dubois 1996, pp. 92-97.
- 34 Barthes 1985, pp. 42-61.
- 35 Citato in Vazquez 2010, p. 87.
- 36 Rimando per questo dibattito a Careri 2006, Coverley 2014, Nuvolati 2013, Vazquez 2010.
- 37 Cfr. Debord 2001.
- 38 Si noti che le mappe psicogeografiche create da Debord (*Guide psychogéographique de Paris* e *The Naked City*) presentano delle frecce di collegamento fra i vari ambienti che denotano l’esperienza psicogeografica. Sono quindi lontane dall’essere un sistema funzionale universale come le normali indicazioni di direzione.
- 39 <<http://jonrafman.com/>> (12.03.2016).
- 40 <<http://photomichaelwolf.com/>> (10.03.2016).
- 41 <<http://9-eyes.com/>> (12.03.2016).
- 42 Oggi gli obiettivi della macchina sono diventati undici.
- 43 <<http://photomichaelwolf.com/#asoue/1>> (10.03.2016).
- 44 <<http://zanni.org/wp/index.php/portfolio/self-portrait-with-dog/>> (15.03.2016).
- 45 <<http://www.selfportraitwithdog.com/spwd/>> (15.03.2016).
- 46 <<http://mishkahenner.com/filter/works/No-Man-s-Land>> (15.03.2016).
- 47 <<http://emiliovavarella.com/the-google-trilogy-ita/>> (15.03.2016).
- 48 Per una sintesi del concetto di immagine-atto cfr. Dubois 1996, p. 80.

- Barthes 1985 [1982]** Roland Barthes, *L'ovvio e l'ottuso*, Torino, Einaudi, 1985 [ed. orig. francese 1982].
- Baudrillard 1981** Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulations*, Paris, Galilée, 1981.
- Baudrillard 2007 [1976]** Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli, 2007 [ed. orig. francese 1976].
- Benjamin 2000 [1955]** Walter Benjamin, *Piccola storia della fotografia*, in *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000 [ed. orig. tedesca 1955].
- Borges 2011 [1954]** Jorge Luis Borges, *Del rigore nella scienza*, in *Storia universale dell'infamia*, in Id., *Tutte le opere*, vol. I, Milano, Mondadori, 2011, p. 1252 [ed. orig. spagnola 1954].
- Bourriaud 2014 [2009]** Nicolas Bourriaud, *Il radicante*, Milano, Postmedia Books, 2014 [ed. orig. francese 2009].
- Bridle 2012** James Bridle, *Dronestagram: The Drone's-Eye View*, 2012 in <<http://booktwo.org/notebook/dronestagram-drones-eye-view/>> (11.03.2016).
- Careri 2006** Francesco Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Torino, Einaudi, 2006.
- Coverley 2014 [2006]** Merlin Coverley, *Psicogeografia*, Madrid, Carpenoctem, 2014 [ed. orig. inglese 2006].
- Crampton 2010** Jeremy W. Crampton, *Mapping. A Critical Introduction to Cartography and GIS*, London, Wiley-Blackwell, 2010.
- Debord 2001 [1967]** Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini & Castoldi, 2001 [ed. orig. francese 1967].
- Dodge et al. 2009** Martin Dodge / Rob Kitchin / Chris Perkins (a cura di), *Rethinking Maps. New Frontiers in Cartographic Theory*, London, Routledge, 2009.
- Dubois 1996 [1983]** Philippe Dubois, *L'atto fotografico*, Urbino, QuattroVenti, 1996 [ed. orig. francese 1983].
- Eco 2013 [1992]** Umberto Eco, *Il secondo diario minimo*, Milano, Bompiani, 2013 [ed. orig. 1992].
- Farinelli 2009** Franco Farinelli, *La crisi della ragione cartografica*, Torino, Einaudi, 2009.
- Farman 2010** Jason Farman, *Mapping the Digital Empire: Google Earth and the Process of Postmodern Cartography*, in "New Media Society", vol. 12, n. 6, 2010, pp. 869-888.
- Nuvolati 2013** Giampaolo Nuvolati, *L'interpretazione dei luoghi. Flânerie come esperienza di vita*, Firenze, Firenze University Press, 2013.
- Olsson 2007** Gunnar Olsson, *Abysmal. A Critique of Cartographic Reason*, Chicago, University of Chicago Press, 2007.
- Pickles 2004** John Pickles, *A History of Spaces. Cartographic Reason, Mapping and the Geocoded World*, London, Routledge, 2004.
- Tedeschi 2011** Francesco Tedeschi, *Il mondo ridisegnato. Arte e geografia nella contemporaneità*, Milano, Vita e Pensiero, 2011.
- Vaccari 2011 [1979]** Franco Vaccari, *Fotografia e inconscio tecnologico*, Torino, Einaudi, 2011 [ed. orig. 1979].
- Valla 2012** Clement Valla, *The Universal Texture*, 2012 in <<http://rhizome.org/editorial/2012/jul/31/universal-texture/>> (10.03.2016).
- Vazquez 2010** Daniele Vazquez, *Manuale di psicogeografia*, Cuneo, Nerosubianco, 2010.
- Wood 2010** Denis Wood, *Rethinking the Power of Maps*, New York, The Guilford Press, 2010.