



**Saggi accademici | Impresa, tecnologia, società
Arti, ricerche, azioni | Dibattito contemporaneo**

*«Per una civiltà così avanzata
come la nostra, l'essere priva
di immagini che le si adeguino
è un difetto così grave quanto
l'essere senza memoria.»*

Werner Herzog

really need it - after ~~another~~ moment or two I decide to take it out - it's heavy and I can get along much better without it. I check the time and find I've now got 20 minutes (or is it 18?). Things are going on in an office building, walking to an insurance agent's or lawyer's office with ~~another~~ person, maybe 2. Don't know what for. On the way, a woman passes carrying a small child with a spray can of the "striking" paint and I observe there's several, I realize they're Krishnas in a new costume and remark upon the same. I'm thinking they seem less objectionable this way. In the parking lot there's some things going on, even more than I am now. I consider doing without but then I remember ~~another~~ rustic little French cafe/deli more nearby on the way and I resolve to go there. It's not a place I've been to much but I think it's worth it. That it's just getting to move and I give it ~~another~~ shove. It doesn't fall over, but rather crumples from the bottom and the top comes off and a man is being chased by ~~another~~ man who means to kill him - I can see it all as if it's a movie. The kid is trying to get to the car, then we all get led into the house. A room we go through is very uneven - there are steps in it, different places. I'm lagging behind the others, and so is ~~another~~ woman - we have a kind of a look at a larger building, like Sig D Bazaar. I'd gotten something here I liked a lot, in the way of jewellery, I think, from an older guy, a craftsman, in a middle booth. I want ~~another~~ one, so I've come to a spot on the ground on top of a paper or towel or something - it has a dark spot on it that I find is wetness, and it disappears rapidly if you get something under it to absorb, but gets wet again in ~~another~~ moment. There are many people here - it's small and cozy - we've been here before - I have a small bag with me, I think it's awkward to be bringing it in here, especially since I've also got ~~another~~ small suitcase that's old. I drop the last joint comes off but there's ~~another~~ next time. I'm very amused by all this. The room is mostly green - Mom and Nancy are at work. I'm doing something in ~~another~~ room, it's a sunny room, living room or den. (Don't remember what I'm doing.) Suddenly I have to leave, or at least I do. A woman with at least a couple of kids lives in a Dickensian sort of house and gets thrown out because she can't pay the rent. It's tough but not the first time or the last. I see a car head-on and I watch carefully because it's the first wreck I've ever actually seen in person. I don't mark this to the others, but when I turn around again there's nothing to see, both cars still driving. I don't look for any good place to hide because the robbers are coming in - I duck as close to the wall as I can. I may not want to give me more parties - PF has ~~another~~ problem - the construction people have struck and the building is gushed once already and it's right next to where the building will be, so something major has happened. I'm handing them to me and I stoop to help pick them up. I'm a bit annoyed that he expects me to do this. I'm in a little store with ~~another~~ woman and maybe a kid - looks like an antique store. I'm on a quiet street, in a car in the company of a couple of older women. It's been raining and might be a good idea to go home but not necessarily night. We go into the house, which belongs to ~~another~~ nice little old woman. I see a chair and a blonde older woman in a convertible and the guy first looks startled, then nervous. I have the idea so I pick ~~another~~ spot and my friend joins me. The film rolls and it involves several people. I am in some public place, reminds me of the grocery store, or lots of airports - there is food involved, and for some reason or other people are



Direttore scientifico

Massimo Tantardini

Comitato Direttivo

Paolo Benanti (straordinario di teologia morale, Pontificia Università Gregoriana; presidente della Commissione AI per l'informazione e membro del New Artificial Intelligence Advisory Board delle Nazioni Unite); **Alessandro Ferrari** (Phoenix Informatica, partner del Consorzio Intellimech - Kilometro Rosso Innovation District di Bergamo; Presidente di Fondazione comunità e scuola, Brescia); **Giovanni Lodrini** (amministratore delegato Gruppo Foppa, Brescia); **Laura Palazzani** (ordinario di Filosofia del diritto, Università LUMSA di Roma; Vicepresidente del Comitato Nazionale per la Bioetica); **Riccardo Romagnoli** (già direttore dell'Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia e dell'ITS Machina Lonati di Brescia); **Paolo Sacchini** (capo dipartimento Comunicazione e didattica dell'arte; coordinatore della Scuola di Arti visive contemporanee; vicedirettore di Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia); **Giacomo Scanzi** (già direttore del «Giornale di Brescia»); **Marco Sorelli** (copywriter e consulente per la comunicazione strategica aziendale; docente di Fenomenologia dell'immagine e di Comunicazione pubblicitaria, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia); **Carlo Susa** (capo dipartimento Progettazione arti applicate; coordinatore della scuola di Scenografia, docente di Storia dello spettacolo, Tecniche performative per le arti visive e Psicosociologia dei consumi culturali, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia e di Storia dello spettacolo, Scuola del Teatro Musicale di Novara); **Massimo Tantardini** (capo dipartimento Arti visive; coordinatore della Scuola di Grafica e comunicazione; docente di Fenomenologia dell'immagine, Tecniche grafiche speciali II - Editoria e redazione, Linguaggi dell'arte contemporanea, Cultura visuale, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia).

Consiglio scientifico

James Bradburne (già direttore generale della Pinacoteca di Brera e della Biblioteca Braidense); **Edoardo Bressan** (ordinario di Storia contemporanea, Università di Macerata); **Jarek Bujny** (Graphic design laboratory, Visual communication, Institute of Fine Arts, Art Department, University of Warmia and Mazury in Olsztyn, Poland); **Anugoon Buranaprapuk** (professor and head of Fashion design department, Silpakorn University, Bangkok, Thailandia); **Antonello Calore** (già ordinario di Diritto romano e primo direttore del centro di ricerca University for Peace, Università di Brescia); **Mauro Ceroni** (associato di Neurologia, Sezione di Neuroscienze cliniche Università di Pavia, Direttore Unità operativa struttura complessa Neurologia Generale IRCCS Fondazione Mondino, Pavia); **Marta Delgado** (professor of Photography Projects Metodology and Final Project at the Studies of Photography, Escuela de Arte y Superior de Diseño Gran Canaria, Spain); **Camillo Fornasieri** (direttore del Centro culturale di Milano); **Marialaura Ghidini** (docente e responsabile del programma master in Pratiche Curatoriali, Scuola di Media, Arte e Scienze, Srishti Institute of Art, Design and Technology, Bangalore, India); **Filippo Gomez Paloma** (ordinario Didattica e Pedagogia speciale, Università di Macerata); **Stefano Karadjov** (Direttore Fondazione Brescia Musei); **Lorenzo Maternini** (specialista in Technology-Enhanced Communication for Cultural Heritage, Vice Presidente di Talent Garden); **Paolo Musso** (associato in Scienza e fantascienza nei media e nella letteratura, Università dell'Insubria, Varese); **Carlo Alberto Romano** (associato di Criminologia, Università di Brescia; Prorettore per l'Impegno Sociale per il Territorio, direttore del centro di ricerca U4P di UniBS); **Davide Sardini** (fisico, esperto in natural language processing, docente di Fondamenti di informatica e di Sistemi interattivi, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia); **Studio Azzurro** (collettivo di artisti dei nuovi media, fondato nel 1982 da Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi a Milano); **Fabio Togni** (associato di Pedagogia generale e sociale, Università di Firenze).

Redazione:

Francesca Rosina, Paolo Sacchini, Marco Sorelli, Carlo Susa, Massimo Tantardini.

Sara Baricelli, ex studentessa, laureata in Grafica e Comunicazione. **Alessandro Mondini**, studente, biennio di Comunicazione e Didattica dell'Arte. **Cecilia Agostini**, studentessa, triennio di Didattica dell'Arte. Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia.

Assistente di redazione e Visual Designer

Sara Baricelli

Editing e Web Editor

Alessandro Mondini

Per questo numero una menzione agli studenti e alle studentesse del II anno del Biennio Specialistico in Grafica e Comunicazione nell'a/a 2023-2024 (Eleonora Blandini, Carlo Casetta, Luca Cimarosti, Michela Ferretto, Nicole Pilati) per aver realizzato il carattere tipografico *IOOI!-Wavy* utilizzato in questo numero nella sezione 2. Tale progetto è stato elaborato durante il corso biennale Tecniche Grafiche speciali II tenuto dai docenti Andrea Amato e Massimo Tantardini. Il *namings* della testata nasce da un'idea degli ex studenti: Guglielmo Albesano, Virna Antichi, Alessandro Masoudi, mentre frequentavano il Biennio Specialistico in Grafica e Comunicazione nell'a/a 2019-2020. Il *visual concept* del numero 0 del periodico è stato ideato dall'ex studente Alessandro Masoudi nell'a/a 2019-2020, il *design grafico* e l'impaginazione dalle ex studentesse Sara Baricelli, Giulia Bosetti, Elena Gandossi, Francesca Mucchetti (a/a 2020-2021).

Visual in copertina da un'idea di Pietro Macri (studente del I anno del Biennio Specialistico in Grafica e Comunicazione a/a 2023/2024 di Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia)

Font: *Zenon - Proxima Nova - Input Serif Compressed - Gridular - Bitcount - IOOI!-Wavy.*

Un particolare ringraziamento a Cast, Cooperativa Anonima Servizi Tipografici.

Alcune traduzioni, keywords e immagini sono state elaborate sperimentando l'utilizzo di ChatGPT.

Periodico realizzato da Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia.

Direzione, Redazione e Amministrazione Edizioni Studium S.r.l., Via G. Gioachino Belli, 86 - 00193 Roma - Fax. 06.6875456 - Tel. 06.6865846 - 06.6875456 - Sito Internet: www.edizionistudium.it Rivista in attesa di registrazione al Tribunale di Roma | Copyright 2024 © Edizioni Studium S.r.l. Direttore responsabile: Giuseppe Bertagna. Stampa: Mediagraf S.p.A., Noventa Padovana (PD). Ufficio Marketing: Edizioni Studium S.r.l., Via G. Gioachino Belli, 86 - 00193 - Tel. 06.6865846 - 06.6875456 - email: gruppostudium@edizionistudium.it

Ufficio Abbonamenti:

Tel. +39 041 27 43 914

e-mail: abbonamenti@edizionistudium.it
sito: www.io01umanesimotecnologico.it

Abbonamento annuo 2024:

Italia: € 32,00 - Europa e Bacino mediterraneo: € 45,00 - Paesi extraeuropei: € 60,00 - Il presente fascicolo € 19,00 copia cartacea, € 9,99 ebook digitale.

Bonifico bancario a:

BANCO SAN MARCO - GRUPPO BANCO POPOLARE IT38Z05034 02070 000000003474

intestato a Edizioni Studium srl, Via G. Gioachino Belli, 86 - 00193 Roma (N.B. riportare nella causale il riferimento cliente).

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm), sono riservati per tutti i Paesi.

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5 della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da AIDRo, corso di Porta Romana n. 108, 20122 Milano, e-mail: segreteria@aidro.org e sito web: www.aidro.org. Contiene I.P.

Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia

www.academiasantagiulia.it

Via Tommaseo, 49, 25128 Brescia (Italy)
Ente Gestore Vincenzo Foppa Soc. Coop. Sociale ONLUS

ISSN 2785-2377

Editoriale

Sezione 1

Saggi accademici

- 8** («Altre categorie estetiche») ... Quindi, quali funzioni?
Massimo Tantardini
- 12** Out of sight, out of mind
Andrea Facchetti
- 24** Immagine, colore e memoria
Davide Dell'Acqua
- Abstract** **36** Per un'ermeneutica del regime digitale. Dall'immagine-simulacro alla netnografia del lavoro agile
Nicolò Atzori
- Abstract** **38** L'arte di Sandy Skoglund tra natura e artificio: un'opera totale che unisce scultura, pittura, fotografia e digitale
Milena Cordioli
- Abstract** **40** Three Theses for a History of Automated Visual Labour
Robert Zamboni
- Abstract** **42** Immagini, foto stock e intelligenze artificiali
Ciro Esposito
- online** **Morphing Memory: Medialità Offloading ed Estetiche Artificiali**
Sara Buoso
- online** **Tre passi tra oblio e memoria**
Fabrizio Saiu
- online** **L'immortalità dell'immagine**
Lorenzo Di Silvestro e Cristina Iurissevich
- online** **Il web al servizio di una memoria viva o di un eterno presente? Breve nota critica**
Maria Serena Matarrese
- 46** Il Rosso e il Blu Festival: connessioni umane e tecnologiche
a cura di Licia Zagni
- 50** AB, tecnologia e umanesimo
a cura di Andrea Cucchetti
- 54** La costruzione della memoria digitale collettiva nei musei
Edoardo Maria Castelli
- Abstract** **58** Emozione analogica, memoria, creatività e immaginario digitale
Marco Bucchieri
- Abstract** **60** Nel labirinto delle immagini
Maria Piera Branca
- online** **Muse 2.0, la creatività alla portata di un click**
Silvia Lorica

Sezione 2

Impresa, tecnologia, società

Sezione 3

Arti, ricerche, azioni

- 64** «Dica, dica [...] Ma non più di quattro domande» Cit.
una rubrica a cura di Massimo Tantardini
- 74** Unfold
Domus Academy
- 84** Design Across the Borders in Time of Global Crisis
Design for Sustainability Lab (LDS)
- 92** Marginale. L'illusione antropocentrica
Milena Cordioli e Anna Piratti
- 98** Arte e tecnologia, yin e yang nell'interazione uomo-macchina
Claudia Rabaioli, Alessandra Grossi, Aurora Saibene, Francesca Gasparini
- 102** MyPanino
Silvia Naddeo
- 106** Abbaglia e svanisci
Riccardo Tesorini
- 108** In memoria di me
Luca Pannoli
- 110** Is any-body okay?
Elisa Muscatelli
- 112** Memory from Heart
Veronica Bergonzoni
- 114** Visioni di visioni
Simone Acquaroli
- 118** L'effetto catabolico entropico e oblio della memoria
Gabriele Strada
- 126** Si amplia il confronto critico e dialettico tra offline e online
a cura di Marco Sorelli
- 128** In rassegna
a cura di Marco Sorelli
- 136** Una recensione
a cura di Robert Zamboni
- 138** Alcune suggestioni bibliografiche
a cura di Marco Sorelli
- 148** Taking the dot for a walk
Freya Marshall
- 154** Noi siamo tecnologia
intervista a Massimo Temporelli a cura di Alessandro Mondini
- 160** Call for papers n.6

Sezione 4

Dibattito contemporaneo

[«Altre categorie estetiche»] ... Quindi, quali funzioni?

Massimo Tantardini

Pare che le persone sperimentino una nuova relazione – al momento indefinita, quindi dinamica, cioè instabile – con l'ambiente. Lo spazio si presenta come un *presentimento* che talvolta ricorda una sorta di periodo ipotetico. La dimensione delle *digital humanities* riguarda la cultura in senso globale, la quale si trova (ancora e per ora) sospesa in una condizione indefinita dove l'articolazione dei contatti io-altro è delegata al rapporto corpi-schermi.

Ho condiviso l'idea (e ancora ci ripenso) della "relazione interattiva" che unisce – come in una sorta di *sinapsi uomo-macchina* – diversi fenomeni correlati quando la sussistenza dell'uno è presente, implicita, in quella dell'altro, cioè non è contrapposta. Siamo abituati ad interagire con il digitale, a misurarci in *modalità* immediata con la tecnologia, anche in una sorta di *a priori post-contemporaneo*. È accettato che nell'umanesimo ci sia già la tecnologia e che la tecnologia sia *ormai* (forse *dapprima*) nell'umanesimo; non c'è un'esistenza umana contrapposta a quella tecnologica e questo suggerisce che la tecnologia ha cambiato non solo la socialità, ma anche l'essenza dell'umanità¹.

In questa soglia dove si percepisce un pericolo,

un cambiamento, il mosaico della dimensione antropologico-civile collettiva potrebbe ricordare una specie di *screenshot* globale privo di una struttura referenziale e quindi paragonabile, nella sua rappresentazione, ad una provocazione astrattista, la quale non essendo «immagine-di²» potrebbe lasciare *senza parole*. Ecco quel sentimento di "qualcosa che sta per accadere" avvertito come un pericolo³.

In una simile condizione, supportata dalla presenza di *altre forme di intelligenza*, torna ad essere centrale il problema di stabilire che "cosa sia l'arte" oggi. Diviene prioritario ricordare che la dimensione emozionale è uno dei modi più efficaci per generare conoscenza, attraverso il processo dello stupore e della meraviglia. Mi è già capitato di affermare⁴ che l'impressione percepita di fronte all'*opera d'arte* sia quella di dubitare che essa stessa esista; di ritenere impossibile che quel fenomeno (che di fatto è già accaduto) stia accadendo (davvero).

L'aspetto sensazionale, l'opportunità straordinaria di lavorare a questo ambito della ricerca, fa riferimento ad un presupposto essenziale: sapere che qualsiasi ipotesi di scenario possibile provassimo a congetturare, molto probabilmente non

potrebbe corrispondere alla realtà futura, quasi per definizione. Ho l'impressione che comunemente si cerchi di capire l'IA con la stessa prospettiva enigmatica con cui si guardava (e si guarda) all'*intelletto attivo* di Aristotele⁵.

Probabilmente sarebbe meno efficace dal punto di vista percettivo se anziché chiamarsi *intelligenza artificiale*, tale «disciplina che studia se e in che modo si possano riprodurre i processi mentali più complessi mediante l'uso di un computer⁶», fosse denominata *memoria artificiale*, *algoritmo inferenziale* o *motore inferenziale*.

Ecco, allora, l'urgenza di avviare un confronto in merito a cosa significhi creare, generare, progettare, rielaborare (quindi essere artisti, designer, umanisti, scienziati) in una sorta di *post-contemporaneo* dove l'intelligenza artificiale *sembra* rilanciare: *memoria*, *intangibile*, *coscienza*. Sono state create – o si sono generate – nuove categorie estetiche; dunque, quali funzioni progettare per poterle reggere?

Il tema è aperto, *crossmediale*, trasversale e tutto ciò è decisamente bellissimo e straordinariamente umano. Del resto, che cos'hanno in comune arti, scienze, filosofia? Indagano il mistero per offrire ipotesi di realtà. [...]

Massimo Tantardini

(Direttore di «IO01 Umanesimo Tecnologico»)

io sono ++

sono il poeta del nulla

lo stupido del villaggio

colui che dona l'identità al niente

[...]

e mentre osservo tutto, osservo

anche me.⁷

1 Dal mio intervento di apertura del convegno *Fabbrica Estetica. Momenti del rapporto arte-industria*, 2023.

2 Si veda A. Pinotti, *Il primo libro di teoria dell'immagine*, XIV, Einaudi, Torino 2024.

3 Questo coinvolge anche il legame immagine-parola, essenziale per la *visual culture*.

4 Da direttore ed editore della rivista internazionale di arti e cultura contemporanea «Inside» (Shin Edizioni, 2002-2010).

5 Mi sono chiesto se esista un luogo in cui risieda l'*habitat* dell'intelligenza artificiale e se tale spazio intangibile e invisibile – metafisico ed estetico al tempo stesso – possa essere il medesimo in cui si trovano (fisicamente) anche le idee di Platone e le religioni. Molto interessante a tal proposito il confronto con il professor Alessandro Carrera (Italian Studies, World Cultures and Literatures, Department of Modern and Classical Languages, University of Huston) durante le conclusioni finali della sezione 3.a IA, ARTE, ESTETICA del Master di II Livello IAMI – *Intelligenza Artificiale Mente Impresa*, Università degli Studi di Brescia, Università di Trento.

6 www.treccani.it/enciclopedia/intelligenza-artificiale/ (consultato il 21 ottobre 2024).

7 M. Tantardini, *Io sono ++*, 2001, in M. Tantardini *Non lo so*, Shin, Brescia Paris 2005.

Editoriale | Out of sight, out of mind | Immagine, colore e memoria
 | Per un'ermeneutica del regime digitale. Dall'immagine-
 simulacro alla netnografia del lavoro agile | L'arte di Sandy
 Skoglund tra natura e artificio: un'opera totale che unisce
 scultura, pittura, fotografia e digitale | Three Theses for a History
 of Automated Visual Labour | Immagini, foto stock e intelligenze
 artificiali | Morphing Memory: Medialità Offloading ed Estetiche
 Artificiali | Tre passi tra oblio e memoria | L'immortalità
 dell'immagine | Il web al servizio di una memoria viva o di un
 eterno presente? Breve nota critica | Il rosso e il blu festival:
 connessioni umane e tecnologiche | AB, tecnologia e umanesimo
 | La costruzione della memoria digitale collettiva nei musei |
 Emozione analogica, memoria, creatività e immaginario digitale
 | Nel labirinto delle immagini | Muse 2.0, la creatività alla portata
 di un click | «Dica, dica [...] Ma non più di quattro domande» Cit.
 | Unfold | Design Across the Borders in Time of Global Crisis |
 Marginale. L'illusione antropocentrica | Arte e tecnologia, yin
 e yang nell'interazione uomo-macchina | MyPanino | Abbaglia
 e svanisci | In memoria di me | Is any-body okay? | Memory
 from Heart | Visioni di visioni | L'effetto catabolico entropico
 e oblio della memoria | Si amplia il confronto critico
 e dialettico tra offline e online | In rassegna | Una
 recensione | Alcune suggestioni bibliografiche | Taking
 the dot for a walk | Noi siamo tecnologia | Call for papers

ISBN 978-88-382-5504-5



9 788838 255045 >

€ 19,00


**ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
SANTAGIULIA**
Studium
edizioni