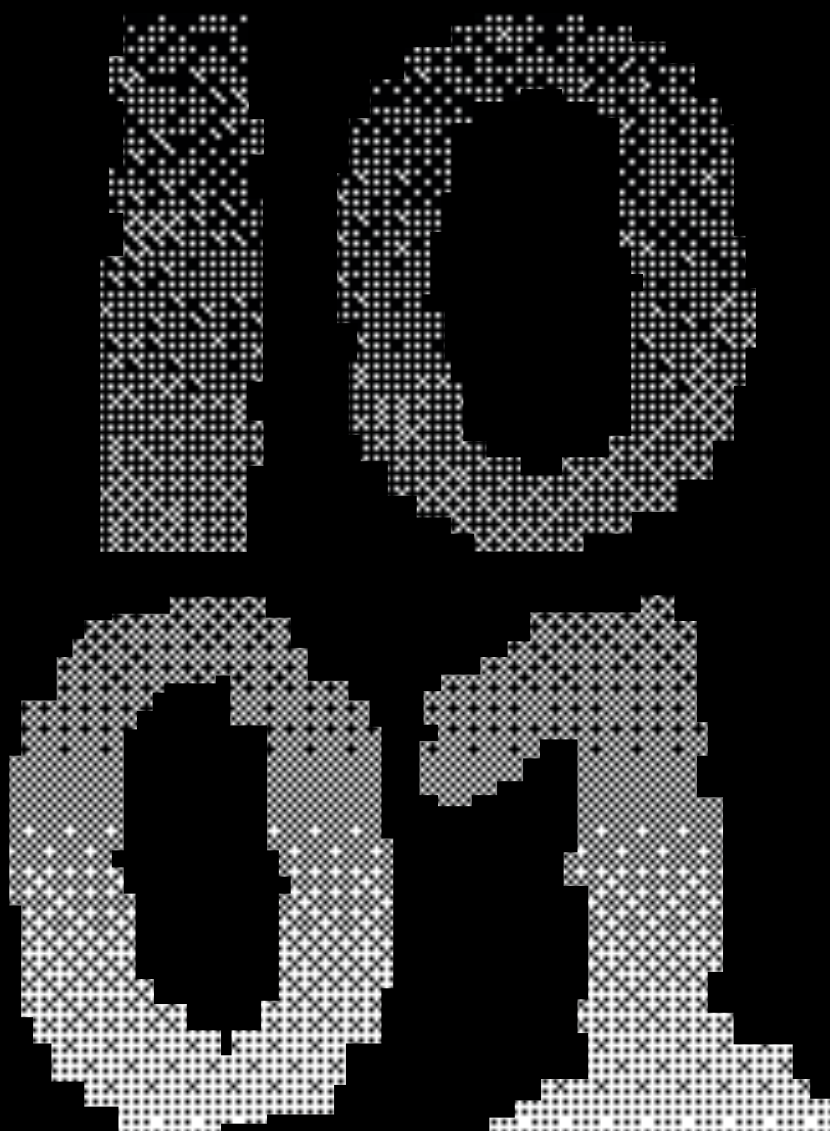




**Saggi accademici | Impresa, tecnologia, società
Arti, ricerche, azioni | Dibattito contemporaneo**

N°5 | ottobre 2024

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 Methodology 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).

Gruppo editoriale

Studium

**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 IO01!-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 naming 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 - IO01!-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.accademiasantagiulia.it

Via Tommaseo, 49, 25128 Brescia (Italy)

Ente Gestore Vincenzo Foppa Soc. Coop. Sociale ONLUS

ISSN 2785-2377

EDITORIALE

8

(«Altre categorie estetiche») ... Quindi, quali funzioni?

Massimo Tantardini

SAGGI ACCADEMICI

12

Out of sight, out of mind

Andrea Facchetti

24

Immagine, colore e memoria

Davide Dall'Acqua

36 *Abstract***Per un'ermeneutica del regime digitale. Dall'immagine simulacro alla netnografia del lavoro agile**

Nicolò Atzori

38 *Abstract***L'arte di Sandy Skoglund tra natura e artificio: un'opera totale che unisce scultura, pittura, fotografia e digitale**

Milena Cordioli

40 *Abstract***Three Theses for a History of Automated Visual Labour**

Robert Zamboni

42 *Abstract***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

IMPRESA, TECNOLOGIA, SOCIETÀ

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

58 *Abstract***Emozione analogica, memoria, creatività e immaginario digitale**

Marco Bucchieri

60 *Abstract***Nel labirinto delle immagini**

Maria Piera Branca

Online

Muse 2.0, la creatività alla portata di un click

Silvia Loricà

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

DIBATTITO CONTEMPORANEO**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**

The immortality of the image

By Lorenzo Di Silvestro e Cristina Iurissevich

Abstract

The article analyzes the changes effected by new technologies through modifications to the concepts of memory and archive focusing on the new role of the image.

Memory and Archive

Memory has radically changed with the intensification of our relationship with technology.

Weakened in all those senses not involved in the crossing of the image, memory remains tied to those few senses we have most trained.

The memories that shape us into what we are becoming, through experience, empathy, and personality, have adapted to the sense of sight that guides them.

The archive, understood as the collection of data and information gathered throughout life, for humans is currently dual. On one hand, we have an internal archive, to which memory refers to retrieve and recall things to the mind; on the other, there is the external archive, which is a collection of memories that surface through material and that accompany memory in our constant search for the past, or better, our origins.

The archive, both internal and external, has been significantly altered by the introduction and, more importantly, by the increasingly widespread use of digital technology. If the internal archive has undergone increasing alienation linked to the media and the change in perception of those who use it, the external archive has changed in a much more visible way.

In recent years, with the coexistence and often dependence on the Web and particularly on Social Media, the external archive, which was previously characterized by materiality, is vanishing, making way for increasingly digital memories, and as such, incorporeal.

Paraphrasing a reflection by Nicholas Negroponte[1], we could say that current civilization is evolving by eliminating the atoms of information, material elements, and replacing them with the lighter bits, virtual elements. This consideration, together with the characteristics inherent to new technologies, defines a type of information that, by its nature, is not only intangible but also easily manipulable and disseminable.

The creation and maintenance of new virtual archives is strongly encouraged by companies that collect this data in order to create that enormous repository of content generated or shared by users, called Big Data.

But what does it mean to modify the archive and, consequently, memory? Ferraris, in the book *Total Mobilization*[2], proposed the example of Alzheimer's, which is not interpreted as the loss of a faculty, memory, but rather as a pathology that affects various elements, such as identity, skills, and thought.

Thought, considered as the ability to reason about given elements, frequently uses the archive through memory, and this is why it is heterogeneous, as no archive can be identical to another.

Assuming these considerations are correct, the changes made to the archive through technology can alter the dynamics of thought.

On the Web, the birth of Social Media has really changed human behavior. The first examples of virtual individual expression, such as Forums, involved the use of Nicknames, which meant creating virtual avatars distinct from the real person or, at least, not directly linked to them. Anonymity provided the possibility to communicate without exposing oneself personally, with a consequent greater freedom to reveal oneself. Now, in the social medium, it is more effective and common to share images and, with them, one's own body.

What is by nature immaterial, through the bodies, tends to live in the materiality of the users.

Perception

In the perception of the archive, two fundamental elements are involved: the time in which it lives and its form.

As far as time is concerned, for example in the television medium, the choice of material to be broadcast is not subject to the obligatory conditioning of the contemporary, creating strong temporal asynchronicities. Fiction and programs can be reused at any time, completely detached from their original period.

The use of the archive at the perceptual level has thus created a kind of "eternal present."

This distorted perception of time has certainly been enhanced by the web. Within websites, search engines, and even more so in Social Media, it is difficult to understand the dating of elements, and more generally, time is not seen as a substantial element. The flow of the web is fast; new trends don't even have time to emerge before they disappear, so much so that we could use the term "eternal past."

The other element at the base of the perception of the archive is its form. Since

the 1990s, the material supports of memories have completely disappeared. The issue of bits versus atoms, and their lack of physicality, makes them more difficult to see and "handle."

The aspect of memories on Social Media timelines is the most chaotic, as consultation requires a time proportional to the amount of content posted, which in some cases corresponds to infinite scrolling sessions.

Moreover, the form of the archive is becoming increasingly monomedia, even though digital technology is characterized by multimedia. One medium, however, is constantly growing: the image.

The Image

Thirty years ago, neuroscientists Raymond and Shapiro[3] coined the term attentional blink to define the phenomenon observed experimentally when subjects are exposed to a rapid sequence of visual stimuli, whether textual or photographic. Their study confirmed the immediate response to images compared to text, calculating an interval between 200 and 500 milliseconds as the time needed to recognize and remember a target visual stimulus among a series of distracting visual stimuli. This interval was recalculated in 2010 (shortening it to less than 100ms) by Martens and Wyble[4], and just four years later, neuroscientist Trafton from MIT[5] reduced it further to only 13ms.

This raises a natural question regarding the exponential decrease in this time interval: was the interval recalculated more accurately, or did it actually change so significantly in such a short time? Indeed, from 1992 to 2014, the capabilities of the visual medium through technological tools have changed dramatically.

If, on one hand, this confirms the saying that

“a picture is worth a thousand words,” on the other hand, it gives us an idea of how our brain is bombarded with information—even during a compulsive scrolling session on modern social media.

Moreover, the study by Glezer et al.[6] confirms that even textual content is stored in our brain by associating words with a kind of visual dictionary, retaining information as images. In a way, communicating through images helps the brain bypass an additional processing layer in the data storage process.

Nowadays, social platforms represent, for many, the primary source of “information.” Over the past decade, there has been a linear increase in the number of users, projected to exceed six billion (75% of the world’s population)[7].

At the same time, the way platforms are used has evolved, where in just ten years, textual communication has been almost entirely replaced by visual communication, even leading to the rise of services almost exclusively based on sharing images and short videos (Figure 1)[8].

On Facebook, just over 71% of posts are images, while only 2.8% of content consists of status updates, which were once the driving force behind the platform’s success, allowing everyone to have a personal diary—an unusual diary with content far from secret (Figure 2)[9].

Messenger users send over 17 billion photos per month, while the estimated number of daily photo uploads on Instagram is 95 million, meaning 2.85 billion new photos are shared on Instagram each month[10].

These data clearly indicate a continuously growing trend.

Oblivion

The data concerning images demonstrate their continuous and undeniable numerical growth within the web archive. The cataloging of this material is often entirely delegated to the proprietary tools of commercial platforms. For example, a search engine uses a crawler, a software that analyzes and indexes web content.

The new data-driven society is certainly interested in the proper cataloging of this material, as it can be used to build datasets. Datasets, which are the foundation of the machine learning process, consist of vast amounts of data that are cataloged, cleaned, and, in the case of so-called supervised learning, also labeled. Thanks to these new and massive datasets, artificial intelligence has reached an unprecedented peak in recent years.

While in an individual archive, images become a chaotic mass—prone to loss and difficult to organize—in the collective archive, this visual medium gains new life through generative art. By becoming part of datasets, images can at least reemerge in modular form.

Like Frankenstein’s creature[11], a being composed of pieces from different deceased humans, images uploaded to the web are reconstructed through their cataloging in datasets, forming new images that, in turn, will likely contribute to the creation of future sets.

The potential consequences include an unprecedented visual archive, whose cataloging and reuse are primarily reserved for machines. As they generate new data—specifically, new images composed using elements from real-world images—they will inevitably feed on the very content they themselves have produced. In this scenario,

which is not excessively dystopian, the oblivion of images will be definitive, as the timeline of this new archive can only be described as an “eternal past-present.”

The image is immortal because it is dead yet constantly revived. (Figure 3)[12].

Lorenzo Di Silvestro e Cristina Iurissevich

(Accademia di Belle Arti di Catania)

Bibliography

S.J. Dixon, Number of global social network users 2017-2028, Statista.com, 2024

M. Ferraris, Mobilitazione totale, Laterza & Figli, Bari 2015.

L.S. Glezer et al., Adding words to the brain's visual dictionary: novel word learning selectively sharpens orthographic representations in the VWFA, *Journal of Neuroscience*, 35(12), pp.4965-4972, 2015

S. Martens – B. Wyble, The attentional blink: Past, present, and future of a blind spot in perceptual awareness, *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 34(6), pp.947-957, 2010

N. Negroponte, *Essere digitali* (1995), Sperling & Kupfer, Milano 1995

J.E. Raymond – K.L. Shapiro – K.M. Arnell, Temporary suppression of visual processing in an RSVP task: An attentional blink?, *Journal of experimental psychology*:

Human perception and performance, 18(3), p.849, 1992

M. Shelley, *Frankenstein, ossia, Il moderno Prometeo* (1818), tr. it. di Chiara Zanolli e Laura Caretti, Mondadori, Milano 1982

D. Shvartsman, Facebook: The Leading Social Platform of Our Times, Investing.com, 2024

A. Trafton, In the blink of an eye: MIT neuroscientists find the brain can identify images seen for as little as 13 milliseconds, MIT News: on campus and around the world, 2014

S. Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Profile Books, London 2019

www.digitalinformationworld.com/2021/05/images-videos-or-links-study-shows-most.html

www.smartinsights.com/ecommerce/ecommerce-strategy/social-commerce-trends

Note

1) N. Negroponte, Essere digitali (1995), Sperling & Kupfer, Milano 1995

Negroponte elargisce una serie di profezie rispetto al passaggio dal materiale al virtuale, oltre a porsi il problema dell'interfaccia dei dispositivi e delle relazioni uomo macchina.

2) M. Ferraris, Mobilitazione totale, Laterza & Figli, Bari 2015.

3) J.E. Raymond - K.L. Shapiro - K.M. Arnell, Temporary suppression of visual processing in an RSVP task: An attentional blink?, Journal of experimental psychology: Human perception and performance, 18(3), p.849, 1992.

4) S. Martens - B. Wyble, The attentional blink: Past, present, and future of a blind spot in perceptual awareness, Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 34(6), pp.947-957, 2010.

5) A. Trafton, In the blink of an eye: MIT neuroscientists find the brain can identify images seen for as little as 13 milliseconds, MIT News: on campus and around the world, 2014.

6) L.S. Glezer et al., Adding words to the brain's visual dictionary: novel word learning selectively sharpens orthographic representations in the VWFA, Journal of Neuroscience, 35(12), pp.4965-4972, 2015.

7) S.J. Dixon, Number of global social network users 2017-2028, Statista.com, 2024.

8) Source: www.smartinsights.com/ecommerce/ecommerce-strategy/social-commerce-trends

9) Source: www.digitalinformationworld.com/2021/05/images-videos-or-links-study-shows-most.html

10) D. Shvartsman, Facebook: The Leading Social Platform of Our Times, Investing.com, 2024

11) M. Shelley, Frankenstein, ossia, Il moderno Prometeo (1818), tr. it. di Chiara Zanolli e Laura Caretti, Mondadori, Milano 1982.

12) Generated with DALL-E 3 technology with prompt: "Numerous polaroids (photographs, selfies, artwork, landscapes) swirling in a vortex until they enter inside a computer. The light is diffuse and the background reference color is blue and magenta."

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
SANTAGIULIAStudium
edizioni