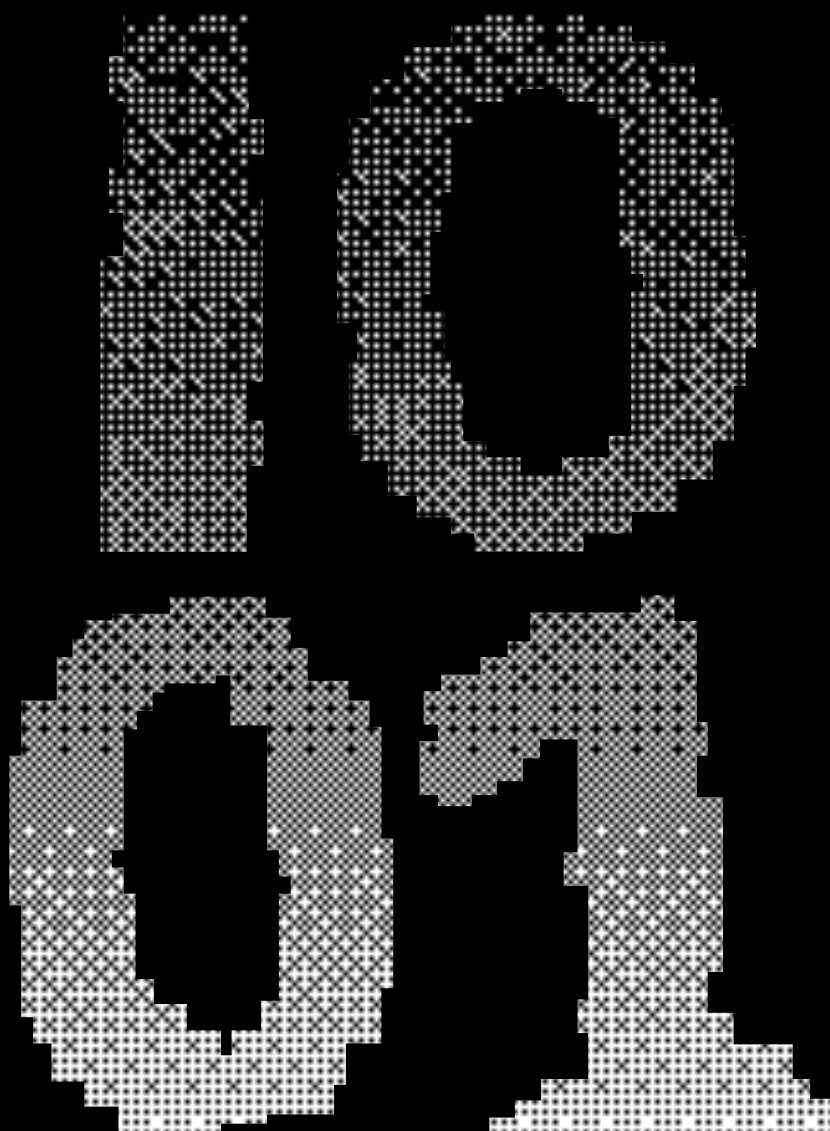




**Saggi accademici | Impresa, tecnologia, società
Arti, ricerche, azioni | Dibattito contemporaneo**

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**

Tre passi tra oblio e memoria

Di Fabrizio Saiu

Abstract

Contro l'idea che la memoria sia un'insieme di dati stoccati in un supporto digitale o in un server, questo articolo richiama il suo carattere performativo nella produzione del sapere, mostrando i suoi intricati rapporti con l'oblio e l'anamnesi, con l'autocoscienza e la morte, con il sapere inteso come potenza creatrice di verità pubbliche e il sapere come potere coercitivo. Tre passi che indicano la memoria e l'oblio come parte del medesimo processo di trasformazione del sé e della società, come impegno politico individuale e collettivo.

I.

Testa di Socrate, scultura di epoca romana conservata al Museo del Louvre di Parigi.

Consideriamo il dialogo come strumento di educazione alternativo alla trasmissione autoritaria del sapere. Circa 2500 anni fa Platone mette in scena nel *Menone*^[1] la sua teoria della reminiscenza. Il dialogo si svolge tra Socrate, prototipo del sapiente critico moderno e Menone, una persona del popolo. Il dialogo ci mostra un peculiare processo di produzione del sapere che Socrate definisce maieutica. Essa prende forma attraverso l'anamnesi, il "tirar fuori" e il "far emergere" da parte di Socrate ciò che già risiede nella mente dell'interlocutore. L'anamnesi erode l'impostazione sacrale del sapere costituito, conservato e diffuso attraverso la retorica e la tradizione. Il motore di questa erosione è la domanda definitoria "Che cosa è...?", con

la quale Platone mette in scena il dubbio e introduce nella storia del pensiero occidentale il ragionamento logico. La domanda mira all'essenza delle cose e sposta l'attenzione dall'esperienza vissuta al piano ideale del concetto. Come un corso d'acqua è guidato dal letto del fiume, così Menone è condotto dalle domande socratiche verso la riscoperta interiore di una verità perduta. Il dialogo, strutturato in un contrappunto di domande e risposte, conduce progressivamente verso una verità oggettiva e una comprensione condivisa.

Si può scoprire la verità solo scavando nel ricordo e nella memoria e questo scavare significa ragionare. Conoscere è ricordare, ovvero saper-riportare-alla-memoria ciò che l'anima ha dimenticato nella sua migrazione dall'"iperuranio" al corpo. Tuttavia la memoria non va intesa in quanto luogo nel quale risiedono le verità, al modo di un testo, di un archivio o di un server, ma piuttosto come un processo di emersione del rimosso. Si tratta di guardare al sapere dal punto di vista del repertorio (quell'insieme di pratiche incorporate, sport, rituali, danze, lingua parlata) e non dell'archivio (testi, documenti, istituzioni). Il sapere prende corpo nella ricerca collettiva e nell'esercizio di memoria condiviso e non come attività di consultazione di un archivio. Nel discorso di Diana Taylor, l'archivio è anzi quella codificazione del sapere che espelle tutte le differenze culturali devianti e non conformi alla cultura del gruppo

sociale dominante. È in questo senso che la Taylor rivendica l'importanza del repertorio, per esempio da parte delle popolazioni dell'America meridionale colonizzate dall'Europa, nella ridefinizione dell'archivio e come articolazione di uno spazio collettivo post-coloniale[2].

Conoscere è ri-cordare poiché coincide col riportare nel cuore oltre che alla mente, e dispiegare concetti-emozione tramite il discorso. Per concludere aggiungiamo che la memoria porta con sé l'oblio. Anzi è proprio in quanto attivazione del rimosso che essa si fa strada nel ricordo e diviene occasione per la costituzione di una verità pubblica nel suo svolgersi. L'oblio accompagna tutte le migrazioni, quelle delle anime come quelle dei popoli in transito, ma anche quelle delle persone che annegano al largo delle coste italiane o che muoiono nei campi Libici o nelle guerre in Ucraina, Israele e Palestina. Ricordare è conoscere in quanto sapere collettivo e biografico (vita comune che si scrive e diviene consapevole di sé). È anche con l'oblio-memoria di questi corpi che dobbiamo e dovremo fare i conti per stabilire "chi siamo e chi siamo stati" o, come suggerisce Paul B. Preciado, in che cosa ci trasformeremo[3].

II.

Nella serie televisiva statunitense *Westworld*, ambientata nel 2050, ricche persone (nella serie chiamate con l'appellativo di "ospiti") acquistano la loro vacanza in un parco divertimenti a tema Wild West. Nel parco tutte le persone (chiamate "residenti") sono dei cyborg dotati d'intelligenza artificiale e indistinguibili dagli umani. Ogni residente, giorno dopo giorno, compie le azioni per cui è stato programmato, inscenando un intreccio di storie e di narrazioni che coinvolge gli

ospiti in avventure al limite della moralità, tra sesso e sparatorie, in un mondo in cui tutto è concesso, senza che questi, gli ospiti, rischino mai la propria vita[4]. Tuttavia, in seguito a un aggiornamento software che dota i residenti di memoria e li rende capaci di ricordare il proprio passato, in modo che i loro comportamenti e le loro interazioni con gli ospiti del parco siano più realistiche, i cyborg iniziano a ricordare non soltanto i ricordi programmati ma anche le loro reali esperienze passate (violenze e morti subite, ruoli svolti in precedenti trame, sessioni di manutenzione meccanica e di riprogrammazione informatica). Si attua così, per ognuno di loro, un graduale processo di autocoscienza e di scoperta del gioco di simulazione per cui sono stati costruiti. È con l'emergere della memoria, tra sensazioni sfuggenti, emozioni e desideri, incubi notturni e sogni a occhi aperti, che i residenti iniziano a uscire dal circuito dei comportamenti quotidiani ripetuti, rompendo la funzionalità del parco divertimenti e mettendo in pericolo l'intero sistema, compresa la vita degli umani. Alla memoria programmata, cristallina e sempre identica a sé stessa, dove anche le percentuali d'improvvisazione e di variazione comportamentale sono definite da un codice informatico, metafora di una memoria identitaria scritta per resistere al cambiamento e all'oblio, si sostituisce una memoria trans-identitaria[5], capace di farsi largo tra le nubi della dimenticanza e di ri(n)tracciarsi continuamente in una pluralità di incarnazioni. Una memoria fatta di buchi e sempre attiva. Processo perenne di ricostruzione e di ricerca di storie personali e collettive. Se la memoria è un modo per conoscere il mondo e costituire una verità pubblica secondo processi relazionali, essa è anche movimento di autocoscienza, transizione dalla macchina

all'umano, divenire-umano della macchina, il riconoscersi macchina da parte dell'umano.

La serie tv sembrerebbe affermare una differenza di natura tra essere umano e macchina, senonché assistiamo a situazioni in cui le due nature si sovrappongono confondendosi tra loro quando scopriamo che i residenti, in rivolta contro gli umani che li governano, in verità, stanno eseguendo l'ennesima narrazione stabilita dal codice, mentre gli umani, guidati dai loro automatismi psichici e dall'impeto delle loro emozioni recondite e istintualità "bestiali", si comportano come delle macchine, trincerandosi all'interno di identità fittizie e conducendo un'esistenza autarchica frutto di un'autofiction. Nel primo caso il codice è di tipo "informatico", stringa numerica che simula la realtà umana, mentre nel secondo caso si tratta di un codice emotivo-corporeo, iscritto nella ripetizione dei comportamenti e dei riti, nell'uso abitudinario della lingua e delle forme di scrittura, nei rapporti interpersonali e in quelli tra umani e macchine. È così che questo secondo codice stabilisce il mantenimento del potere degli uomini sulle donne e degli umani sulle macchine. Si realizza così un doppio anello che lega tra loro, in modo indistinguibile, gli umani e i cyborg. Caratteristica di entrambe le nature è quella di vivere in una simulazione basata sull'illusione di autocoscienza e di controllo della realtà. Questo rapporto di interdipendenza rivela anche movimenti di liberazione e di alienazione. In un caso la memoria è lo strumento con cui i cyborg, divenendo coscienti di sé, realizzano di essere sottomessi agli umani e tentano così una riscrittura della loro condizione minoritaria. Nell'altro, la memoria intrappola il vivente entro una narrazione culturale autoriferita, modello di un sistema di potere dispotico e gerarchico nel quale ogni azione è permessa

in quanto agita a partire da uno stato di eccezione[6]. In fondo si tratta di un parco divertimenti non della realtà[7].

"Chi controlla chi?" sembrano domandarci gli autori di Westworld. È questa la domanda che sorge al termine della seconda stagione. Il parco divertimenti infatti è stato creato con un secondo fine: non tanto quello di divertire ricche persone in un'avventura senza limiti, quanto piuttosto quello di studiarne i comportamenti, registrarli e codificarli[8]. L'essere umano è il modello del cyborg, ma è vero anche il contrario. Il cyborg, in quanto macchina, privo di vita per definizione e al di là della morte, è eterno. L'essere umano brama l'eternità, vuole sfuggire all'oblio di sé e del mondo e sconfiggere la morte a costo di divenire una macchina. In questo gioco delle parti, basato su un rispecchiamento senza fine, ciò che viene meno è proprio la possibilità di un effettivo controllo del vivente.

Questa prospettiva solleva almeno due considerazioni. La prima: se evitare la morte ha senso solo per coloro che possono perdere la vita, quale senso avrebbe cercare l'eternità se, per raggiungerla, dovessimo morire come essere umani per rinascere macchina? La memoria, come la vita per i mortali, ha senso solo per chi può perderla e la perderà. La seconda: in una dinamica di controllo assoluto, che punta alla conservazione, ciò che si perde non è proprio ciò che si vuole mantenere? È ciò che accade ai filmati di famiglia girati su pellicole Super 8 a partire dagli anni Sessanta. Per poter esser salvati dall'oblio e dunque ricordati, devono oggi essere riversati su un nuovo supporto, perdendo così la loro identità visiva e con essa la ritualità della proiezione in favore di una riproduzione su schermo mediante l'uso di un device digitale. La nostra volontà di salvare i nostri ricordi,

non comporta, fatalmente, proprio l'oblio della loro autenticità? Ogni discorso sulla memoria implica anche una riflessione sulle forme di governo e di autogoverno. Interrogarci su chi siamo o in cosa ci trasformeremo, richiede una domanda preliminare: che cosa e chi siamo pronti a perdere?

III.

In *Loving memories*[9], un design film che riflette sui modi in cui le informazioni contenute in un profilo utente di Facebook vengono gestite da parte dei familiari in seguito al suo decesso, assistiamo alla tematizzazione del rapporto tra la morte biologica e la memoria digitale sui social network. Gli autori del film si domandano se un'interfaccia Facebook sia il modo migliore in cui una persona vuole essere ricordata dopo la sua morte. In seguito all'inserimento della normativa di gestione degli account commemorativi (2010), i familiari di una persona deceduta possono fare richiesta a Facebook di trasformare il profilo utente della persona deceduta in un account commemorativo.

«Gli account commemorativi – recita Facebook[10] – permettono ad amici e familiari di raccogliere e condividere ricordi di una persona che è venuta a mancare. Quando un account viene reso commemorativo, ne preserviamo la sicurezza impedendo a chiunque di accedervi».

Controllo degli accessi e sicurezza, ecco il modo di preservare la memoria digitale di una persona scomparsa. Il controllo dell'account è garantito da Facebook, mentre la gestione dell'account è permesso soltanto a un contatto-erede, il quale può rispondere alle richieste di amicizia, pubblicare nuovi post, modificare l'immagine di profilo e copertina,

gestire e moderare i messaggi, richiedere la rimozione dell'account Facebook[11], limitare o autorizzare le visualizzazioni e i tag di ogni post.

Davide Sisto, nel suo testo *La morte si fa social*, riflette sulla stigmatizzazione della morte nella cultura occidentale. Una serie di formule metaforiche come “passare a miglior vita”, “scompare” o “venire a mancare”, si sostituiscono alla locuzione, considerata dai più macabra e inopportuna, «La Sig.ra x è morta...». In una società che allontana dalla vita ogni traccia della morte, dalle cure cosmetiche contro la vecchiaia, alla morte ospedalizzata, alle leggi che riducono il diritto all'aborto e che impediscono l'eutanasia, anche il mondo virtuale finisce per costituire un modo per nascondere. Alla vita offline si alterna e si sovrappone quella online in un'esperienza che Luciano Floridi chiama onlife. Sisto scrive:

«La consapevolezza di essere onlife, quindi di vivere in contemporanea in due abitazioni – la prima perlopiù privata, la seconda invece interattiva e intersoggettiva – le quali si mescolano reciprocamente e dipendono l'una dall'altra fino a non distinguersi più, comporta un ripensamento radicale del nostro legame privato e pubblico con la morte e il lutto, con la memoria e l'oblio, con il rito funebre e il cordoglio, con la visione stessa del cadavere. In definitiva, con il modo di costruire giorno dopo giorno, a 360 gradi, l'identità personale e i rapporti socioculturali all'interno dello spazio pubblico, i quali non possono far finta che la vita dei cittadini non abbia mai termine»[12].

Assistiamo dunque a un peculiare ribaltamento di prospettiva: ciò che prima dell'avvento di internet, dei social network e dei nostri smart device, consideravamo come la “nostra” vita privata, è diventato un

ritaglio della vita virtuale. Come nel film *Le vite degli altri*, ambientato durante la Guerra Fredda in Unione Sovietica, è privato tutto ciò che non viene “spiato” e ascoltato. Cosa dire poi dei nostri device che costantemente tracciano le nostre posizioni e rilevano le nostre discussioni e interazioni “private” per poterci meglio guidare o sviare nelle nostre navigazioni sul web? Quanto la nostra vita può dirsi davvero privata? E per contro, quanto della nostra vita virtuale, dai post che ci ritraggono in momenti spensierati in montagna a quelli in cui ci fotografiamo intenti a studiare o a leggere, e così via, deve vestirsi di privato per diventare interessante? In qualche modo il virtuale, quasi come i reporter dei rotocalchi di gossip, cannibalizza la vita privata, o per meglio dire la mette continuamente in scena.

Nell’undicesimo tableaux di *Vivre sa Vie*, J. L. Godard inscena un dialogo tra una prostituta e un filosofo. I due si incontrano per caso in un ristorante e iniziano a parlare. La discussione si trasforma gradualmente in una riflessione sulla comunicazione. «Io credo che spesso si dovrebbe tacere e vivere in silenzio»[13] dice Nana. Pausa. Il filosofo ribatte «mi ha sempre colpito il fatto che non si possa vivere senza parlare» e prosegue affermando che per poter pensare è necessario parlare, afferrare un’idea con la parola corrispondente. In qualche modo imparare a parlare, continua il filosofo, significa «rinunciare per un certo tempo alla vita»[14]. La vita-nella-parola è una rinascita rispetto alla vita-silenziosa. Pensare, parlare, scrivere sono dunque attività mortali. Questa prospettiva conferma la teoria che Sisto sviluppa nel suo testo, secondo la quale l’infinità di fotografie, di video e testi che popolano le nostre bacheche digitali, parla continuamente di morte. La morte si fa social, scrive Sisto. È proprio così. L’“immensa accumulazione di spettacoli”, denunciata da

Guy Debord nella prima tesi della *Società dello spettacolo*, indica la progressiva scomparsa del vivente. Lo spettacolo del non vivente e la morte spettacolarizzata si riproducono, autonomamente anche dopo la morte biologica. «[...] Lo spettacolo in generale, come inversione concreta della vita, è il movimento autonomo del non-vivente»[15]. Secondo uno studio[16] di Carl J. Öhman e David Watson, pubblicato sul *Sage Journals* nel 2019, entro il 2100, se Facebook continuerà a espandersi ai ritmi attuali, il numero di utenti che moriranno supererà i 4,9 miliardi. Attualmente Facebook conta 3 miliardi di utenti attivi, circa il 40% della popolazione mondiale[17]. Come è già accaduto a Myspace, Tumblr e Flickr, per citarne alcuni, anche Facebook sta trasformandosi in un immenso cimitero virtuale. Gli effetti di una morte che resiste alla fine biologica sono quelli di una vita eterna, simile a quella perseguita dagli umani in *Westworld*. Una vita che muore nella riproduzione virtuale e meccanica. Un’eternità della scrittura che si sostituisce ai fluidi e ai suoni dei corpi in carne e ossa. Una vita che si fa pura anima, puro codice. In un percorso che porta da Platone ai giorni nostri, le anime transmigrano nei corpi per poi fare ritorno in un “iperuranio” digitale. Vorrei fare un *detournement* della frase di Nana per mettermi in connessione con lei: «Io credo che spesso si dovrebbe non ricordare e vivere in silenzio».

Nel testo *Un appartamento su Uranio*, il filosofo Paul B. Preciado interrogandosi sul senso e il valore delle celebrazioni scrive:

«Dal diciannovesimo secolo, in Occidente, è doveroso celebrare la nascita, il matrimonio e il decesso. L’ordine di questi festeggiamenti costituisce e definisce una tassonomia di eventi che distingue accuratamente

quello che dobbiamo ricordare da quello che non merita alcuna memoria, il memorabile dall'insignificante. Il ritmo della commemorazione converte il tempo singolare di una vita in tempo normale: nasciamo, cresciamo, andiamo a scuola, ci sposiamo e moriamo. Quest'ultimo evento, la morte, presenta un vantaggio esclusivo, illustrato da un detto sicuramente inventato da qualcuno che condivideva la mia fobia per i festeggiamenti: "Almeno quando muori non ti tocca festeggiare la tua sepoltura"»[18].

Se la normalizzazione che la commemorazione impone al divenire lo trasforma in una storia di eventi normalizzati, la cui gestione e diffusione è nelle mani di un erede o di chiunque si arroghi il diritto di esserlo, allora la memoria oltre che essere strumento di costituzione di un sapere pubblico, di liberazione e assieme di autobiografia, è anche lo strumento attraverso il quale i sistemi di potere normalizzano il divenire riconducendolo alla norma e impongono la legittimità delle proprie condotte. Nella celebrazione la memoria diviene una forma di gestione del vivente, una beffarda ripicca della morte sulla vita. Quali sono i modi in cui oggi celebriamo gli eventi storici? In quale misura questi eventi producono effetti di liberazione e di alienazione? Cosa decidiamo di ricordare e cosa di dimenticare?

Considerando l'infinità di avvenimenti che i nostri account social costantemente ci ricordano, dai compleanni agli anniversari, dai "momenti salienti" della nostra vita che Google Foto seleziona per noi alle 10yearschallenge su Instagram, mi chiedo se non sia venuto il momento d'imparare a dimenticare. In un futuro non così prossimo potremmo iniziare a provare gli enormi benefici del non-lasciar-traccia così come del lasciare andare. Non vi è

rimozione più sana di quella che naturalmente lascia andare la vita, vivendola anziché fissarla in parole e immagini. E, al contempo, non vi è rimozione più perversa di quella determinata da un eccesso di ricordi. Conoscere è anche dimenticare.

Fabrizio Saiu

(Artista e docente, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia)

Bibliography

Debord G., *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano 2017.

Platone, *Opere complete*, Vol. V, Ed. Laterza, Bari 2003.

Preciado P.B., *Un appartamento su Urano*, Fandango Libri, Roma 2019.

Preciado P.B., *Dysphoria Mundi*, Fandango Libri, Roma 2022.

Sisto D., *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino 2018.

Taylor D., *Performance Politica e memoria culturale*, Artemide, Roma 2019.

NOTE

1) Platone, “Opere complete”, Vol. V, Ed. Laterza, 2003.

2) Diana Taylor, “Performance Politica e memoria culturale”, Artemide, Roma 2019.

3) «We are not merely witnesses to what happens. We are the bodies through which change arrives and remains. The question is no longer who we are, but what we will become». Paul B. Preciado, “Dysphoria Mundi”, Fandango Libri, Roma 2022, p. 38.

4) In *Westworld*, the residents are programmed to respond to attacks from the guests without ever being able to kill them, only striking and injuring them in a non-lethal manner.

5) This, on the other hand, would be considered fragile as it is dispersed within a multiplicity in continuous drift.

6) The state of exception can be understood on different levels: the one established by Western culture, in which the human being is an exception within Creation, made in the image and likeness of God and therefore superior to other creatures; the idea that humans are superior to animals and plants because they possess language, making them rational beings and political animals; and finally, the state of exception as it applies to extraordinary circumstances in which a governing body justifies the implementation of coercive measures for social control.

The exceptional nature of *Westworld* is based on two assumptions: the superiority of humans over machines and the distinction between reality and fiction. If *Westworld* is fiction, then the guests feel justified in transgressing all moral and social norms, committing acts of killing, rape, or torture against the residents in ways that would otherwise be forbidden to them.

7) When a political model is later deemed coercive and despotic, the individuals who were part of it tend to attribute responsibility for their actions—no matter how gruesome—to the system itself. This is the case of Franz Stangl, Commander of the Treblinka extermination camp from September 1942 to August 1943, who, in an interview with Gitta Sereny, denied any personal responsibility for the thousands of Jewish people murdered in the camp’s gas chambers, describing those systematic extermination practices as just another war tragedy. For Stangl, the genocide was nothing more than the execution of orders and the fulfillment of a duty.

- 8)** Once again, we can read this as a metaphor for today's tracking systems, which monitor our interactions and web navigation to analyze, collect, and redirect our behaviors—both in terms of consumption and on political and cultural levels.
- 9)** The film is available on the Digitaldeath.eu website at the link <https://digitaldeath.eu/make/rest-in-pixels>. It is part of a series of four design films that explore the relationship between death and virtual representation before Facebook introduced the “Memorialisation” mode (2010) and the “Legacy Contact” feature (2015), a policy that allows deceased users to be remembered online and managed by a legacy account (accessed on October 27, 2024).
- 10)** The policy can be read on Facebook's Help page or by visiting this link: <https://www.facebook.com/help/275013292838654#> (accessed on October 27, 2024).
- 11)** The cancellation of the account requires the completion of a form available at <https://www.facebook.com/help/contact/228813257197480> (accessed on October 27, 2024).
- 12)** Davide Sisto, “La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale”, Bollati Boringhieri, Torino 2018.
- 13)** The entire scene can be viewed on YouTube at <https://www.youtube.com/watch?v=HRZiZSUKNiA> (accessed October 27, 2024).
- 14)** Ibidem.
- 15)** The integral thesis reads thus, “The images that have become detached from each aspect of life merge into a single whole, in which the unity of this life can no longer be reestablished. Reality considered partially unfolds in its general unity as a separate pseudo-world, the object of contemplation alone. The specialization of world images is found, realized, in the world of the image made autonomous, in which the liar lies to himself. The spectacle in general, as the concrete inversion of life, is the autonomous movement of the non-living.” G. Debord, “The Society of the Spectacle,” Baldini & Castoldi, Milan 2017.
- 16)** The article can be found at <https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/2053951719842540> (accessed October 27, 2024).
- 17)** Currently the number of active users on Facebook is 3 billion. The article can be visited at <https://www.wired.it/article/facebook-popolazione-mondiale-iscritti-3-miliardi/> (accessed October 27, 2024).
- 18)** Paul B. Preciado, “Un appartamento su Uranio”, Fandango Libri, Roma 2019, p. 300.

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