

Sono stati nostri ospiti

- Rosalba Morese, *I superpoteri del cervello sociale nel rapporto uomo-macchina* (30 novembre 2023)
- Andrea Rizzoli, *L'intelligenza artificiale oggi: timori e speranze* (16 gennaio 2024)
- Francesco Carrino, *L'intelligenza artificiale e l'industria: applicazioni concrete e prospettive* (25 aprile 2024)
- Andrea Pinotti, *Narciso, Pigmalione, Alice. Tre pionieri del virtuale* (20 novembre 2024)

Informazioni

joel.vaucher@edu.ti.ch

Liceo cantonale di Lugano 2

6942 Savosa

www.lilu2.ch

The product of the human brain has escaped the control of human hands. This is the comedy of science.
Karel Čapek, "R.U.R. Rossum's Universal Robots"

L'uomo e la macchina

Nuovi paradigmi di un rapporto antico



Nicolaj Diulgheroff, L'uomo razionale (1928)

L'interazione uomo-macchina è uno dei temi principali su cui si è focalizzata la ricerca scientifico-tecnologica e la riflessione umanistica nell'ultimo secolo. Se a prima vista la deflagrante interazione tra uomo e macchine ha mostrato un'inimmaginabile gamma di potenzialità, essa fa emergere però anche un evidente disorientamento che rende sempre più difficoltosa l'individuazione della connessione con l'umano. La simbiosi che l'uomo ha da sempre con la tecnologia e con "la macchina" porta necessariamente anche ad un ricollocamento della riflessione etica.

Il ciclo di incontri proposto dalla Commissione cultura del Liceo di Lugano 2 intende offrire l'opportunità di approfondire il rapporto complesso tra macchina e uomo nel passato, nel presente e in prospettiva futura.

Biblioteca del Liceo Lugano 2

Giovedì 16 gennaio 2025

ore 18.15

Michele R. Serra

Schermi e futuro.

*Fantascienza premonitrice tra
cinema, video musicali, tv e
videogame*

La fantascienza è sempre stata un tentativo di guardare verso il futuro e ha sempre prodotto visioni capaci di ispirare il genere umano. La moda, la musica, la ricerca scientifica, l'ingegneria, l'architettura, la pittura sono state tutte influenzate dalle storie della fantascienza, che hanno trovato un vettore fondamentale nel cinema, nella televisione e nei videogame. Oggi però, in molti campi, la realtà sembra superare ogni possibile volo dell'immaginazione. E allora, è ancora possibile per la fantascienza svolgere il suo ruolo di precorritrice del futuro? Forse sì, soprattutto quando si tratta di delineare possibili scenari futuri del rapporto tra uomo e macchina, hardware e software.

Michele R. Serra è un giornalista culturale, conduce i programmi radio *Il divano di Spade* e *Nerd 3.0* su RSI Rete Tre, *Alice* su RSI Rete Due. Ha scritto regolarmente, tra gli altri, per *Vice*, *Linus*, *D - La Repubblica delle donne*, *Il fatto quotidiano*. È caporedattore di *Sneakers Magazine*, la prima rivista in italiano dedicata alle scarpe sportive e da collezione. Ha lavorato come consulente e copywriter per diversi marchi di moda.