



Venerdì 22 novembre a Brescia si terrà il secondo convegno della rivista «IO01 Umanesimo Tecnologico» LE «POETICHE ARTIFICIALI» DELL'UOMO E DELLE MACCHINE

Un videogioco non è solo puro intrattenimento, è anche arte. La robotica è ben lungi dal rappresentare una fredda disciplina tecnica, è anche emozione, ragionamento creativo, fantasia. Allo stesso modo umanesimo e tecnologia non sono due sfere separate l'una dall'altra, ma ambiti del vivere umano che, se si intersecano, sono in grado di restituire più di una mera somma di fattori. Questa l'idea alla base di «Poetiche Artificiali. Umanesimo Tecnologico, AI e altre forme di intelligenza», la seconda edizione del convegno della rivista «IO01 Umanesimo Tecnologico» che si terrà venerdì 22 novembre all'auditorium Santa Giulia di via [Piamarta](#) 4 a Brescia (dalle 8.30 alle 17). Promosso dall'[Accademia di Belle Arti di Brescia](#) SantaGiulia in collaborazione con la casa editrice Studium, l'incontro «pone al centro della riflessione collettiva la questione dell'intelligenza artificiale - spiegano gli organizzatori -, uno dei temi d'attualità tra i più urgenti della cultura globale contemporanea, in ogni habitat umanistico, scientifico, estetico, artistico». Per approcciarsi a una tematica così pervasiva e parimente dai risvolti potenzialmente rivoluzionari, «umanesimo e tecnologia integrandosi possono infatti dare forma a possibili nuove categorie estetiche che richiedono ulteriori innovative "funzioni" capaci di "reggerle", in ambienti on/offline», sono stati chiamati esperti dai più svariati settori del

sapere. Dopo l'apertura di Massimo Tantardini, direttore della rivista e curatore scientifico del convegno, e del direttore dell'Accademia Angelo Vigo, sul palco saliranno Nicoletta Cusano, filosofa direttrice del master sull'Intelligenza artificiale dell'UniBs, Aaron Brancotti, sviluppatore Vr coder di giochi arcade, Manuel Catalano, ricercatore presso all'Istituto italiano di tecnologia in SoftRobotics for human cooperation and rehabilitation, Massimo Carboni del consorzio Garr (The italian education & research network), Paolo Gallina, artista e docente di robotica all'università di Trieste, Davide Ferrario, regista e critico cinematografico, e Alessio Mazzolotti, scrittore e sceneggiatore. Nel pomeriggio invece sarà la volta di Gianluigi Bonanomi, esperto di net marketing, l'artista Marco Cadioli ed Ester Fuoco, dottoressa di ricerca in Digital humanities-Arte, spettacolo e tecnologie multimediali. A coordinare i lavori del convegno, patrocinato dal Ministero dell'università e della ricerca, dall'Istituto italiano di tecnologia, dall'Università degli Studi di Brescia e da Fondazione Brescia Musei (con il sostegno di AB Energy), i docenti dell'[Accademia di Belle Arti SantaGiulia](#), il vice direttore Paolo Sacchini e il capo dipartimento di Arti applicate Carlo Susa. La giornata si concluderà con la premiazione del Contest di immagini ideato da «IO01 Umanesimo Tecnologico». Per maggiori informazioni info@io01umanesimotecnologico.it.



Sapere. L'Uomo e la macchina saranno al centro del convegno