

Post human: dove l'umano finisce e qualcos'altro inizia

25 Ottobre 2018

Cosa significa essere umani? La fantascienza ha esplorato questa domanda sin dagli esordi. Con l'exploit dell'intelligenza artificiale, la necessità di porre domande reali e difficili diventa più pressante

Se consideriamo lo studio dell'interazione uomo-macchina, ci rendiamo conto della sua complessità perché comprende al suo interno aspetti di informatica, psicologia, scienze cognitive, ergonomia, design, scienza dell'informazione, intelligenza artificiale, linguaggio naturale e altre materie. La progettazione e lo sviluppo di sistemi interattivi che siano usabili, affidabili e che supportino e facilitino le attività umane è, di conseguenza, un terreno estremamente ricco di sfide di conoscenza che impongono riflessioni ampie sulle implicazioni etiche delle scelte teoriche e pratiche.

In questa cornice, il pensiero post-umanista, in sostanza, inventa un nuovo modo di celebrare il corpo, trasformandolo da interprete a contenitore: un corpo che può connettersi al mondo attraverso l'interfaccia tecnologica, un corpo-vestito che può assumere tutte le identità possibili, un corpo-teatro che accoglie l'alterità. Il corpo si ripropone prepotentemente sulla scena, dunque, non più per essere indagato dal punto di vista dei suoi significati e dei suoi usi sociali, ma offrendosi come luogo più complesso e ambiguo, in continua trasformazione.

Per l'artista post-human, l'opera d'arte coincide con la ricostruzione del corpo. La tecnologia diventa il mezzo con cui l'uomo riesce ad andare oltre se stesso e i propri limiti organici, espandendo lo spazio dell'esperienza e cominciando a costruire la strada verso nuove capacità. Si aprono le frontiere per la ricerca di un nuovo tipo di corpo che vada oltre il biologico e agisca anche in un nuovo spazio virtuale.

Sabato 20 ottobre a Bologna si è tenuto il TedX intitolato "Post human". Le presentazioni di 18 minuti hanno toccato da vari punti di vista la natura di questa relazione in divenire fra uomo e macchina, una proiezione sull'immediato futuro ricca di domande aperte di enorme rilievo.

Siamo pronti a socializzare coi robot AI? La democrazia riuscirà a sopravvivere all'aumento dell'AI? Che impatto avrà l'AI sul lavoro?

Sono intervenuti scienziati, inventori, antropologi e hacktivist, c'era anche il giovane illusionista/mentalista Christopher Castellini che ha provato e riprovato a superarsi per stupirci...

Senza voler essere esaustivo, e senza nulla togliere agli altri speaker, segnalo qui alcuni dei protagonisti che mi hanno più ispirato, ne ripropongo alcuni passaggi corredandoli coi link relativi per scoprirne i rispettivi campi d'indagine.

Volumism: future of art

Anna Zhilyaeva è un'artista franco-russa rinomata per il suo stile pittorico unico in Realtà Virtuale. Ha adottato il termine "Volumismo" per le sue creazioni di "pittura scolpita", a causa del modo in cui questa tecnologia offre la possibilità di creare qualsiasi volume e di infrangere le leggi della gravità.

Anche a Bologna si è esibita dal vivo: guardate qui sotto cosa è riuscita a creare in soli 3 minuti!

Nella VIDEO PLAYLIST, oltre a lei, un frammento degli interventi di Chen e Rocchetti.

Ecotone: Transitional Tension Between Human & Machine

Dan Chen è un ingegnere "d'improvvisazione", un interaction designer e un investigatore tecnologico. Progetta e programma i suoi robot sulla base di convenzioni sociali e modelli di comportamenti umani. Lavorando nei campi della robotica, del design della comunicazione, dell'interaction design e del product design, Dan esplora i nuovi modi di comunicazione e l'esperienza umana attraverso prototipi funzionanti e storytelling, invitando a una valutazione riflessiva e alle sue implicazioni.

Big data big bang

Marco Rocchetti è Ordinario di Informatica all'Università di Bologna dal 2000, dove coordina il Dottorato in Data Science and Computation, in collaborazione col Politecnico di Milano e la Fondazione Golinelli.

Genomica post-umana: passato, presente, e futuro

Emanuele Buratti è Capogruppo del laboratorio di Patologia Molecolare presso il Centro Internazionale di Ingegneria Genetica di Padriciano ([ICGEB](#)) dove ha lavorato in diversi progetti di ricerca inerenti il ruolo dei processi di maturazione dell'RNA in numerose malattie genetiche, quali la Fibrosi Cistica, la Neurofibromatosi, ed ultimamente la Malattia di Pompe. Negli ultimi anni, la sua attività di ricerca si è orientata in particolare allo studio dei meccanismi molecolari in malattie neurodegenerative quali la Sclerosi Laterale Amiotrofica e le Demenze Frontotemporali.

Crea la tua nazione

Susanne Tarkowski ha presentato la sua visione di "Internet della sovranità": il progetto [Bitnation](#) ha l'obiettivo di "sostituire l'oligopolio dello stato nazionale offrendo servizi di governance più economici e migliori, con l'aiuto della tecnologia blockchain." Un caso molto interessante di "jurisdiction as a service". Dal 2014 Bitnation è la prima "nazione blockchain" al mondo:

decentralizzata, senza confini, volontaria. Vincitrice del Premio Netexplo UNESCO nel 2017, Susanne Tarkowski è stata nominata da WIRED fra gli innovatori al mondo che lotta per la privacy online.

COVER CREDITS: [James Vaughan](#) – Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.0 Generic (CC BY-NC-SA 2.0).

LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/post-human-dove-lumano-finisce-e-qualcosaltro-inizia/>

TAG

- #arte
- #blockchain
- #comunicazione
- #democrazia
- #futuro
- #Intelligenza artificiale
- #scienza
- #tecnologia

MEDIA COLLEGATI

- Tim Leberecht: are we losing sight of the importance of the emotional and social aspects of our work? :
https://www.ted.com/talks/tim_leberecht_4_ways_to_build_a_human_company_in_the_age_of_machines_bNeESqtM06qqHXRvcY6591BUDdbvaYyNuw_XD3YvEBgalYOed_fSX8
- TedX Bologna Post human: <http://www.tedxbologna.com/post-human/>

AUTORI

- Giancarlo Sciascia