



L'impatto delle nuove tecnologie su diritti e società. Una riflessione attraverso il cinema. Primo ciclo: il biopotenziamento

Come dobbiamo accogliere come individui e come società lo sviluppo tecnologico e scientifico in grado di modificare o di "potenziare" l'essere umano a livello genetico o cognitivo? Può il potenziamento morale rappresentare una risposta valida come strumento di controllo sociale? La fusione/connessione tra l'uomo e la macchina può trasformare il nostro concetto di umanità?

Cerchiamo di rispondere a queste e altre domande attraverso un dibattito guidato da esperti di diverse discipline a seguito della proiezione di tre film.

- **Mercoledì 17 aprile 2024 dalle 16:00 alle 18:00** – Introduzione al biopotenziamento
- **Venerdì 19 aprile 2024 dalle 13:30 alle 17:30** – Il biopotenziamento genetico – *Gattaca*, Andrew Niccol, 1997
Intervengono Prof. Matteo Galletti e Dott.ssa Norma Trezzi
- **Venerdì 3 maggio 2024 dalle 13:30 alle 17:30** – Il cyborg – *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii, 1995
Intervengono Prof. Andrea Bertolini, Padre Carlo Casalone e Prof. Stefano Mazzoleni
- **Lunedì 3 giugno 2024 dalle 14:40 alle 16:30** – Introduzione alle neurotecnologie
- **Lunedì 10 giugno 2024 dalle 13:30 alle 17:30** – La neurotecnologia – *The Theater of Thought*, Werner Herzog, 2022
Intervengono Prof. Salvador Durà-Bernal, Prof. Andrea Lavazza e Prof. Amedeo Santosuosso

Alcuni Corsi di Laurea dell'Ateneo consentono l'acquisizione di CFU da questo percorso. Per maggiori informazioni si consiglia di consultare la pagina dedicata a questo percorso su <https://www.unimib.it/bbetween>.

Comitato Scientifico ed Organizzatore: Prof.ssa Francesca Gasparini, Prof.ssa Carla Gulotta, Dott.ssa Aurora Saibene, Prof.ssa Silvia Salardi, Dott.ssa Marta Sosa Navarro, Dott. Francesco Stocchi.

Referente: Dott.ssa Marta Sosa Navarro (martamaria.sosanavarro@unimib.it)



TRA UNIVERSITÀ E TERRITORIO: sviluppo di competenze trasversali attraverso linguaggi, luoghi e pratiche

CIVIC ENGAGEMENT & SCIENCE OUTREACH



DIGITAL



LANGUAGES



MEDIA



PERFORMING ARTS



READING & WRITING



SPORT & GAMES



SUSTAINABILITY

