

LA TERAPEUTICA DELL'ARTE E I LINGUAGGI DIGITALI, QUALE LEGAME POSSIBILE?

Strumenti e metodi per progettare e condurre laboratori
nell'ambito dei Nuovi Media



A cura di:
Chiara Amendola

Entro il 2033 ci sarà un disavanzo di posti di lavoro pari circa a un milione

L'Osservatorio Artificial Intelligence del Politecnico di Milano ha condotto una ricerca sull'**impatto dell'Ai sull'occupazione**.

Nel 2033 in Italia:

- 1) mancheranno circa 4,7 milioni di posti di lavoro equivalenti;
- 2) le nuove tecnologie sostituiranno 3,6 milioni di posti di lavoro;
- 3) ci troveremo con un disavanzo pari a circa 1,1 milioni di posti di lavoro.



Why is there unemployment when jobs are available?

Sir Christopher A. Pissarides

Nobel Laureate, 2010

Is technology becoming a risk to our jobs and future?

The new technologies threatening our jobs are based on the internet, robotics and artificial intelligence. Christopher Pissarides discusses.

Il monito del Premio Nobel mette in discussione l'entusiasmo sfrenato per le carriere legate all'IA, evidenziando la possibile obsolescenza delle competenze attuali nell'IT proponendo una prospettiva alternativa, sottolineando il valore delle soft skills nel garantire opportunità di carriera durature. Settori come l'ospitalità, l'assistenza, la cura e il benessere dell'altro, incentrati su competenze di comunicazione ed empatia, potrebbero resistere all'automatizzazione, offrendo un futuro sicuro per i professionisti dotati di queste abilità.

[Microsoft Word - Royal Society 15mar18](#)

I contesti

Prevenzione
e
contrasto

cyberbullismo

nuove
dipendenze

fenomeni
estremi

ritiro
sociale

Sociale

Didattica

NEET

Disabilità

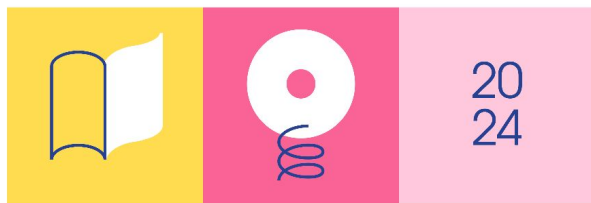
Orientamento
professionale

Formazione
docenti

Laboratori
in classe

Consulenza
sviluppo
progetti

Chi finanzia i progetti e perchè?



didacta
italia



- L'Unione Europea con il sostegno al Ministero dell'Istruzione come ad esempio il PNRR
- Le fondazioni come CARIPLO che in Lombardia finanzia la maggior parte dei progetti nel Welfare
- I fondi del governo per la Transizione Digitale nelle scuole
- Enti e fondazioni private
- Fondi stanziati per la formazione all'utilizzo di nuovo strumenti digitali

Una parte dei finanziamenti deriva anche dal bisogno del mercato di vendere hardware che viene indirizzato sulle scuole grazie alle sponsorizzazioni all'interno delle fiere di settore come DIDACTICA che è la principale manifestazione sulla scuola italiana e la formazione degli insegnanti.



L'idea è proprio quella di scardinare il concetto di scuola prestazionale che deriva da una società tecnologica e competitiva. La materia tecnologica è presentata all'interno dei laboratori come qualsiasi altra materia, l'artista terapeuta si affida così alla materia e al suo potere maieutico nella costruzione di quel dialogo interiore profondo tra lui e chi ha di fronte.

[Umberto Galimberti. L'uomo nell'età della tecnica | Filosofia | Rai Cultura](#)

La materia virtuale



Ciano



- Un colore che richiama gli ologrammi, il cyberspazio e la realtà virtuale. È molto usato nella grafica digitale e nel design hi-tech.

Blu elettrico



- Evoca il mondo digitale, i neon delle interfacce futuristiche e la luce fredda degli schermi. È associato alla tecnologia avanzata, alla sicurezza informatica e all'intelligenza artificiale.

Il blu come il colore della giusta distanza

Il blu nella simbologia dei colori rappresenta l'infinito, la saggezza, la calma e la contemplazione. È collegato al cielo e all'etere, evocando dimensioni superiori e la ricerca dell'assoluto. **E' il colore associato al concetto di giusta distanza.**

Questo perché il blu è il colore del cielo e dell'orizzonte, elementi che percepiamo lontani ma mai irraggiungibili. **È un colore che richiama la trascendenza**, la riflessione e la profondità interiore, creando una sensazione di calma e **distacco emotivo.**

E' un colore legato alla spiritualità e alla meditazione, perché il blu invita a guardare oltre il presente, mantenendo una **distanza equilibrata tra il mondo materiale e quello immateriale.**

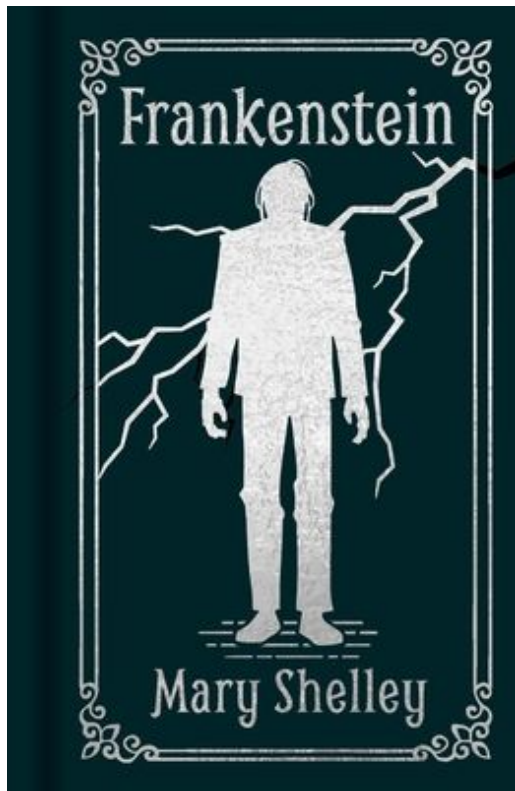
Il simbolismo dei colori, Widmann

L'elettricità come forza mistica



- Nel 1752 Benjamin Franklin dimostra che il fulmine è elettricità con il celebre esperimento dell'aquilone
- Fin dall'Ottocento, l'elettricità è stata percepita come un'energia arcana, quasi magica.
- Nikola Tesla la considerava un principio cosmico onnipervasivo, con proprietà quasi divine.
- L'immaginario fantascientifico eredita questa visione, trasformando l'elettricità in simbolo di potere e trasformazione mistica.

Frankenstein, il moderno Prometeo



Il mito di Prometeo e la scienza ribelle

- *Frankenstein* è sottotitolato *The Modern Prometheus*. La tecnologia quindi vista come un atto prometeico: un tentativo dell'uomo di rubare il fuoco agli dèi, creando vita con mezzi artificiali.
- Come Prometeo, il dottor Frankenstein si spinge oltre i limiti concessi agli esseri umani, e le conseguenze della sua scoperta sfuggono al suo controllo.
- Il mostro di Frankenstein dà forma ancora oggi alla **paura contemporanea della creazione di intelligenze artificiali e cyborg**, esseri che potrebbero sviluppare una volontà propria e ribellarsi ai loro creatori.

◦

- Il tema della ribellione della creatura è ricorrente nella fantascienza e nella cultura tecnologica, da *2001: Odissea nello spazio* (HAL 9000) fino all'idea della Singolarità Tecnologica.

L'Alchimia, la magia e la scienza esoterica

- Davis nota come il laboratorio di Frankenstein sia descritto in termini che ricordano un laboratorio alchemico: la scienza del dottore non è solo medica o biologica, ma ha un'aura esoterica.
- Questo ricollega il romanzo a una lunga tradizione di pensiero gnostico ed ermetico, dove la scienza e la magia si intrecciano nella ricerca di un sapere proibito.

Il Mostro come specchio della società tecnologica

- La creatura di Frankenstein è un simbolo dell'alienazione prodotta dalla tecnologia: è un essere artificiale, senza radici né appartenenza, che viene rifiutato dalla società.
- Questo richiama l'immaginario cyberpunk, in cui gli individui modificati tecnologicamente (cyborg, hacker, IA) sono spesso emarginati o in lotta con il mondo che li ha creati.

Elettricità come luce e luce come rivelazione tecnologica e spirituale



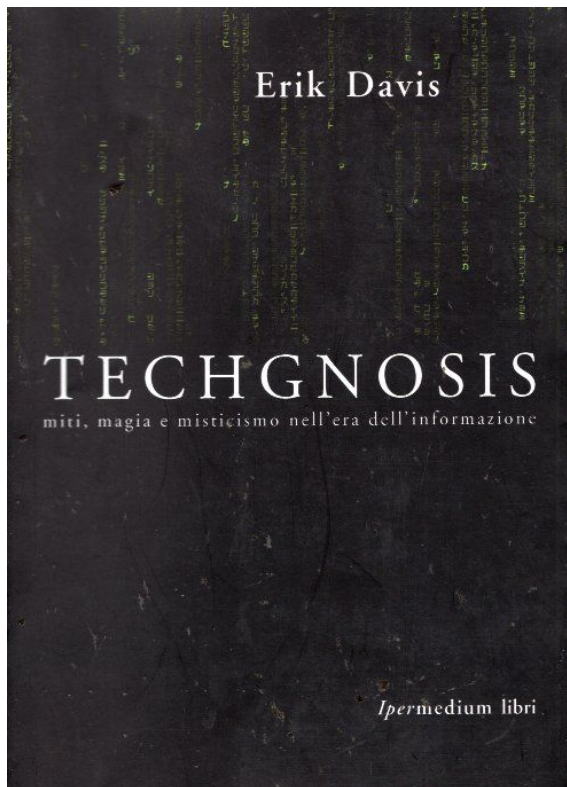
- **Il cyberspazio nell'immaginario collettivo è descritto come una dimensione di pura luce, che richiama la mistica gnostica della conoscenza e della trascendenza.**

Realtà Virtuale e luce digitale come nuovo Oltre-mondo



- L'utopia della smaterializzazione digitale riprende il sogno gnostico di fuggire dal mondo fisico attraverso la luce pura del virtuale e del metaverso.

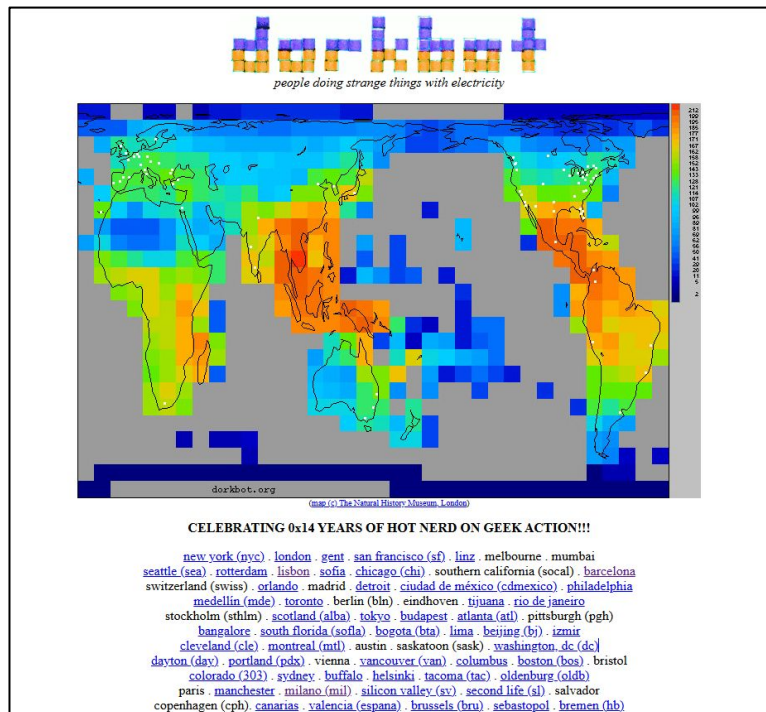
Techgnosis, miti, magia e misticismo nell'era dell'informazione



Le simbologie dell'immaginario fantascientifico

- Davis analizza come la fantascienza, il cyberpunk e la cultura digitale attingano a miti e simboli antichi, reinterpretandoli in chiave tecnologica. Ad esempio, il cyberspazio viene descritto come una sorta di "oltre-mondo" gnostico, un regno immateriale simile all'iperuranio platonico, dove l'informazione diventa il vero oggetto di culto.
- L'autore individua nella fantascienza una forma di "mitologia elettronica", capace di tradurre le ansie e le speranze legate al progresso tecnologico in immagini potenti. Dall'intelligenza artificiale ai viaggi interdimensionali, le narrazioni sci-fi rielaborano simboli antichi come il Golem, l'Apocalisse o l'Albero della Vita, trasformandoli in concetti come la Singolarità tecnologica, il transumanesimo e la simulazione digitale.

Dorkbot, persone che fanno cose strane con l'elettricità



dorkbot milano
persone che fanno cose strane con l'elettricità

[Home](#) [Info](#) [FAQ](#) [MailingList](#)

Benvenuti a Dorkbot Milano

Welcome to dorkbot Milano

Dorkbot Milano ♦ un incontro mensile tra artisti, designers, tecnologi, studenti e chiunque altro della zona di Milano che sia interessato all'uso creativo della tecnologia.

Gli scopi di Dorkbot Milano sono:

- dare la possibilità ♦ a chi fa un uso creativo della tecnologia di discuterne in maniera informale con altre persone interessate allo stesso campo;
- creare un luogo dove presentare progetti di arte/tecnologia/software/hardware;
- promuovere la creazione di relazioni e collaborazioni tra persone di provenienza ed interessi diversi;
- darci la possibilità ♦ di vedere dei lavori interessanti fatti da gente che lavora in zona.

Prossimo Appuntamento

no projects --> no Dorkbot --> :(

Il prossimo evento si terrà giovedì **21 gennaio 2010** a partire dalle 20c30 (precise)

Call for projects: chi volesse parlare di un progetto che lo coinvolge ce lo faccia sapere a dorkbotmilano@gmail.com

a [Messaggio](#)

ingresso con tessera Arci

[come arrivare](#)

seguite i [tag](#)



Il movimento maker è una comunità globale di artigiani digitali, ingegneri, artisti e appassionati di tecnologia che promuove la cultura del "fare" attraverso la condivisione di conoscenze, l'uso di strumenti innovativi (come stampanti 3D, laser cutter, Arduino, Raspberry Pi) e la collaborazione nei fablab e makerspace.

Nasce dall'idea che la tecnologia debba essere accessibile a tutti, incoraggiando l'open source, il DIY (Do It Yourself) e il DIWO (Do It With Others) per creare progetti che spaziano dalla robotica all'arte interattiva, dalla moda tech alla biotecnologia.

In sintesi, il movimento maker è un connubio tra innovazione, creatività e spirito comunitario, che riporta il potere della produzione nelle mani delle persone.

DIWO (Do It With Others)

DIY (Do It Yourself)

Artigianato digitale

Collaborazione

Open Source

Fablab

Knowledge sharing

Prototipazione

Condivisione

MAKER

Espressione artistica

Remix culturale

Innovazione

Co-creazione

Arduino

Interdisciplinarietà

Pratica creativa

Design collaborativo

Auto-produzione



Affinità con la Terapeutica Artistica

- **Pratica creativa come strumento di trasformazione**

Nella terapeutica artistica, l'arte aiuta a esprimere emozioni e a favorire il benessere; nel movimento maker, la creatività è usata per innovare e costruire soluzioni.

- **Apprendimento esperienziale**

Sia nella terapeutica artistica che nel mondo maker, l'apprendimento avviene attraverso la pratica e la sperimentazione diretta, spesso senza un risultato predefinito. Il processo è più importante del prodotto finale.

- **Inclusione e accessibilità**

Entrambi i movimenti promuovono l'inclusione: la terapeutica artistica rende l'arte accessibile a tutti, mentre il movimento maker usa strumenti per abbattere barriere e permettere a chiunque di creare.

- **La riabilitazione personale**

La terapeutica artistica aiuta le persone a ritrovare fiducia in sé stesse attraverso il fare artistico, mentre il movimento maker dà alle persone gli strumenti per diventare più indipendenti e proattive nella creazione di soluzioni.

- **Community e condivisione**

Sia la terapeutica artistica che il movimento maker si basano sulla collaborazione e sul supporto reciproco: nel primo caso attraverso l'opera condivisa, nel secondo grazie ai fablab alla cultura open source.

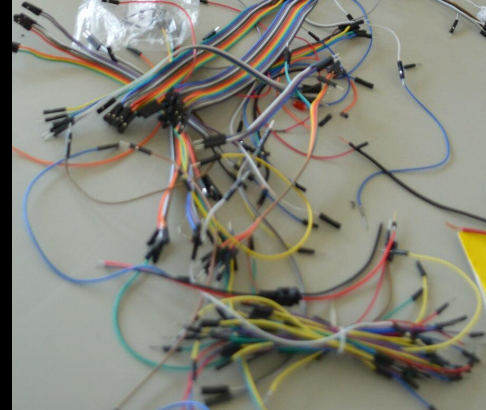
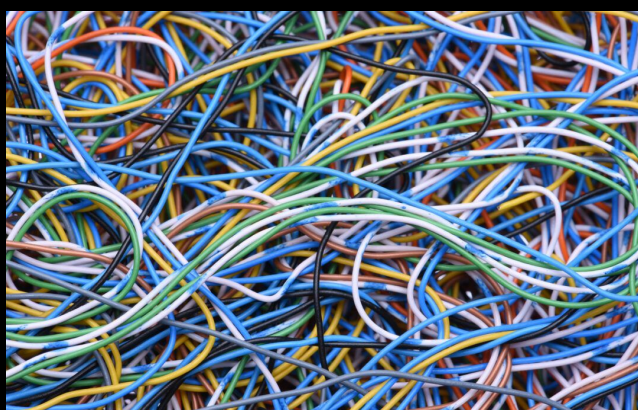
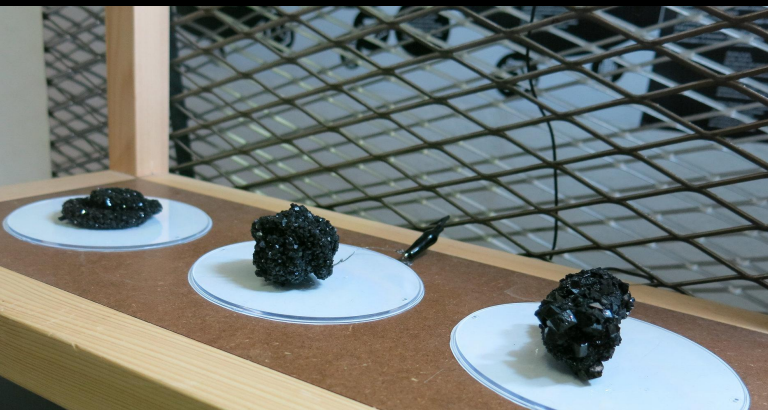
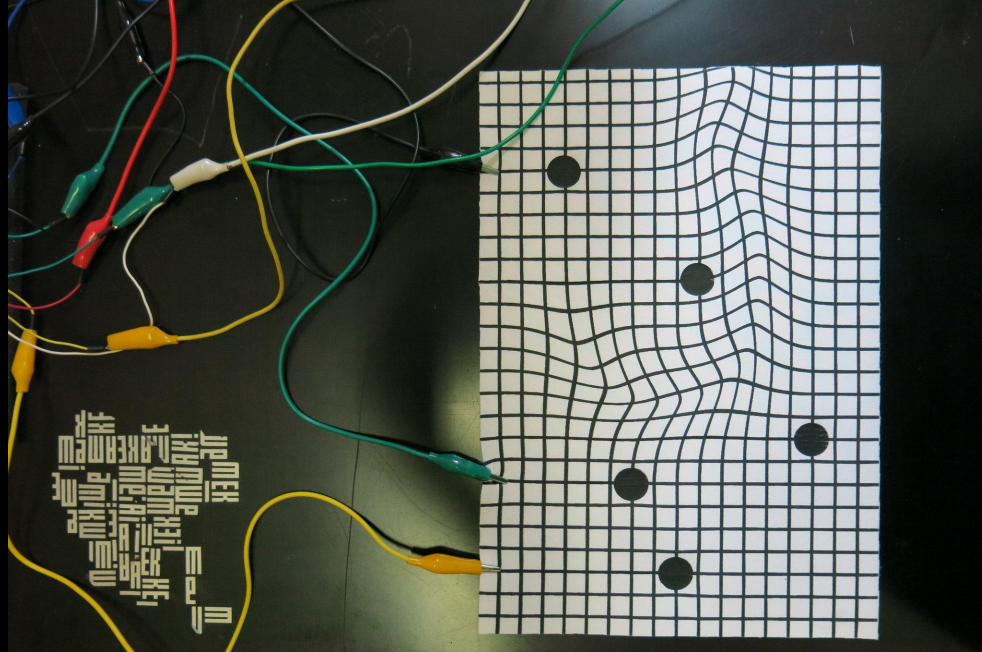
FABLAB NETWORK

1183 Fablabs in the world

FABLAB NETWORK

1183 Fablabs in the world



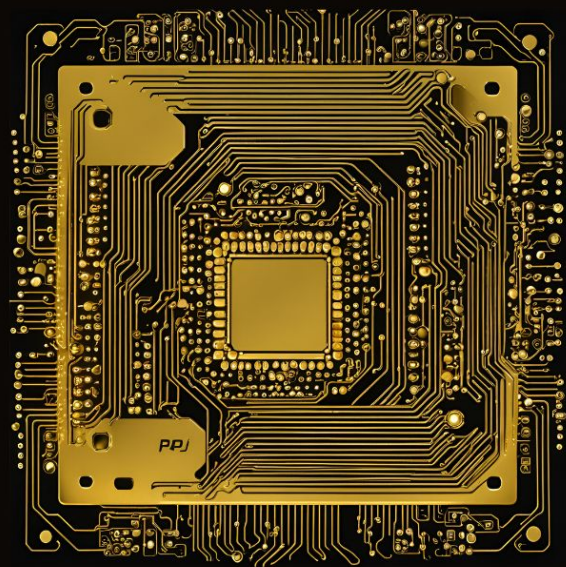


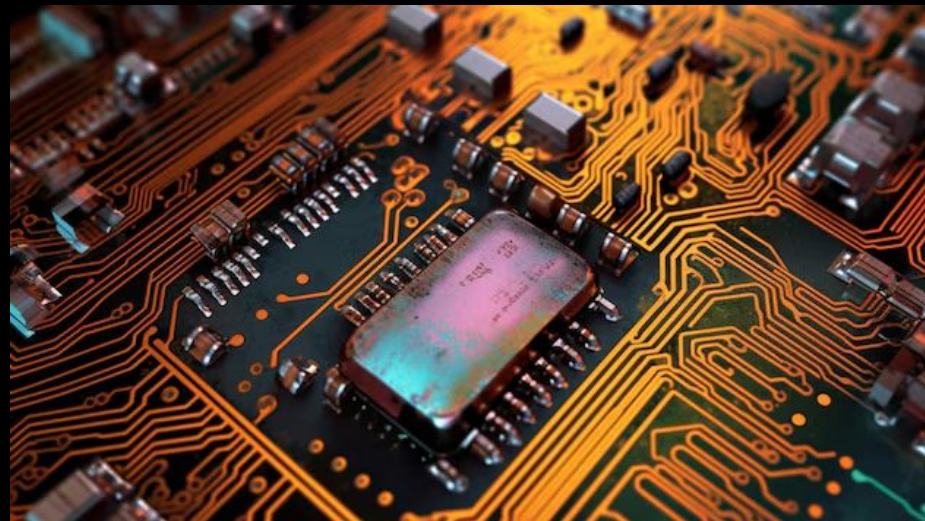
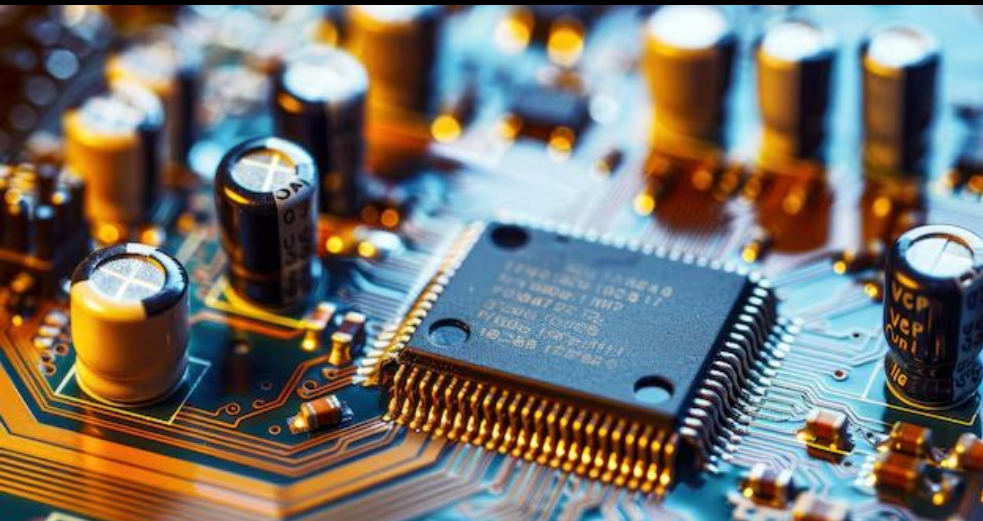
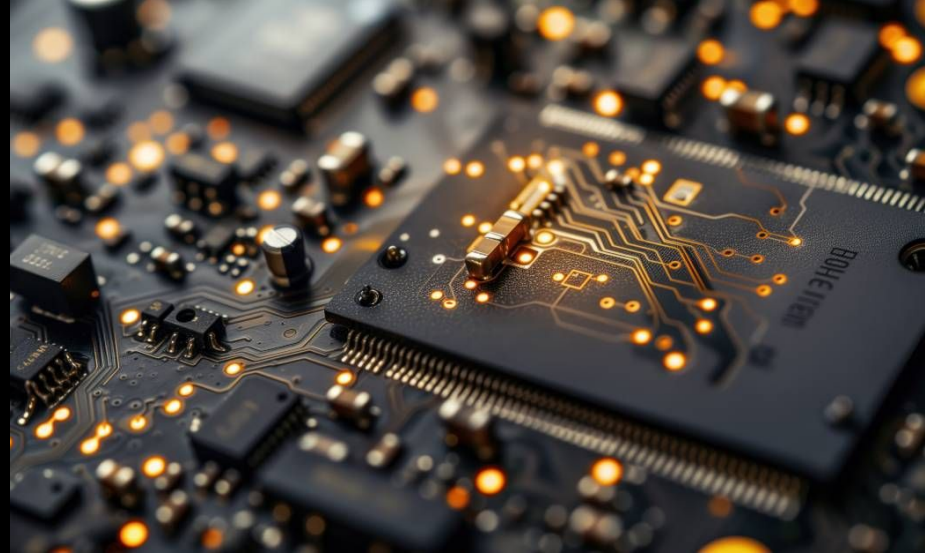
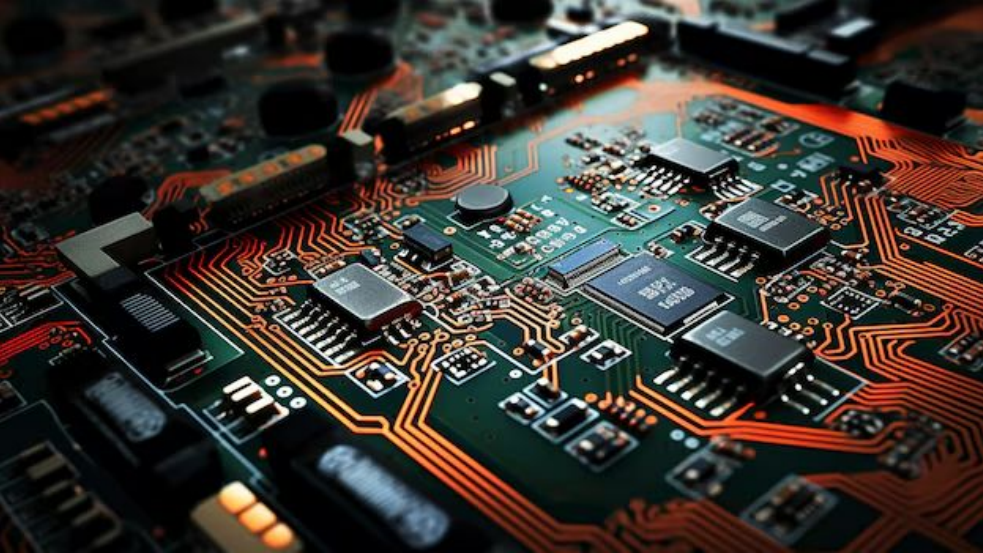




[WeMake | Makerspace Fablab | Chi Siamo](#)

[Album di WeMake Milano | Flickr](#)





Il silicio



- **Il silicio è il minerale più utilizzato in elettronica** per la produzione di componenti semiconduttori. Viene impiegato principalmente per produrre microprocessori e chip

Il rame



- **Il rame è essenziale in elettronica** per la sua eccellente conducibilità elettrica (seconda solo all'argento) e per la sua duttilità. Ecco i principali utilizzi: cablaggi e connettori, tracce conduttive, dispositivi elettronici e microchip.

Il tungsteno



- **Il tungsteno ha proprietà uniche che lo rendono prezioso in diversi ambiti dell'elettronica**, principalmente per la sua elevata resistenza termica, durezza e conduttività elettrica. Si usa per realizzare microchip, filamenti e elettrodi, applicazioni spaziali, alcuni circuiti ad alta frequenza.

L' alluminio



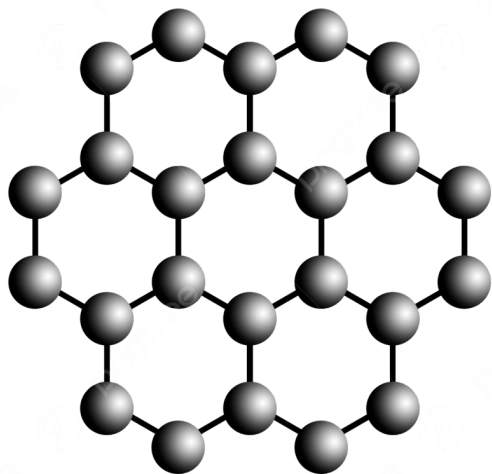
- **L'alluminio è ampiamente utilizzato in elettronica grazie alla sua leggerezza,** elevata conducibilità elettrica e termica, resistenza alla corrosione e basso costo. Ecco i principali impieghi: conduttori elettrici e circuiti, dissipatori di calore in CPU, GPU, alimentatori e amplificatori audio, elettronica automobilistica e aerospaziale.



La grafite

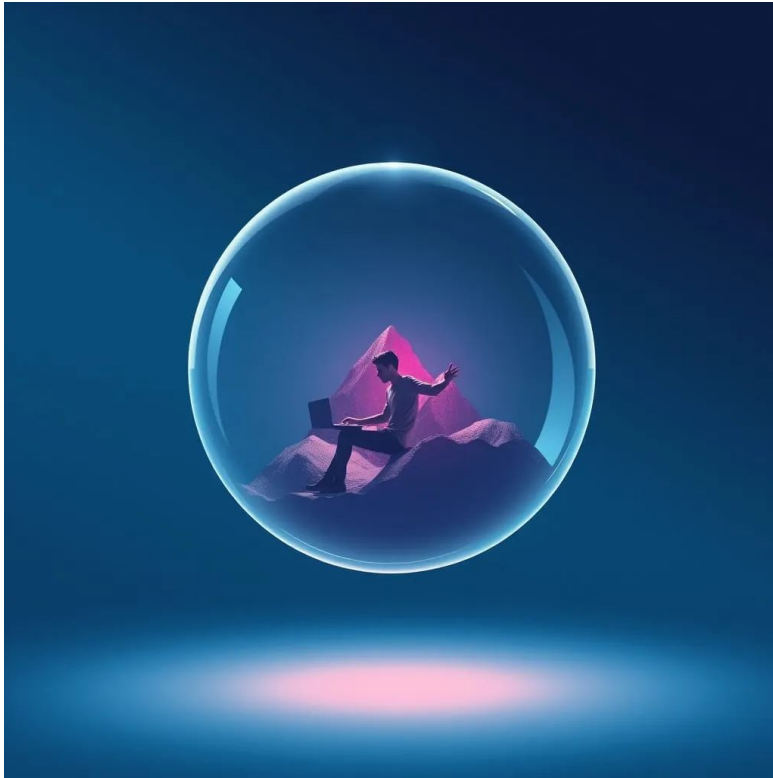


La grafite

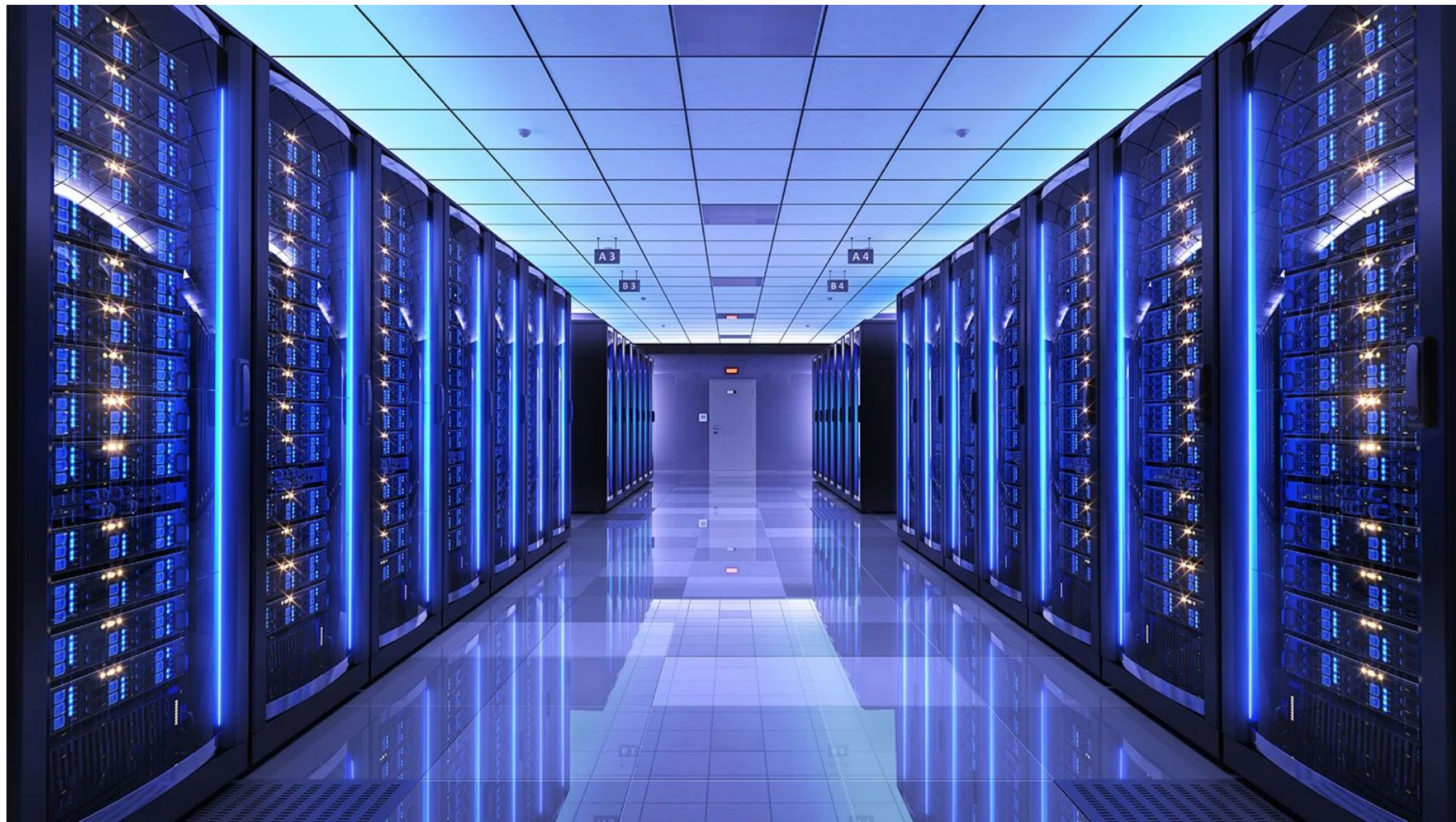


È una forma di carbonio costituita da strati sovrapposti di atomi di carbonio disposti in esagoni. **È un ottimo conduttore usato principalmente per elettrodi e batterie.** Dalla grafite deriva il grafene, che è un singolo strato di atomi di carbonio derivato dalla grafite. Ha proprietà ultraconduttive, flessibili e resistenti, rendendolo ideale per applicazioni hi-tech. Al momento, il grafene è ancora in fase di ricerca e sviluppo per l'elettronica di massa, ma potrebbe rivoluzionare la tecnologia nei prossimi anni.

Dunque la materia virtuale è tangibile?



SI





<https://www.datacenters.com/locations>





Le terre rare



Nel contesto attuale, le terre rare sono diventate un punto di conflitto geopolitico fondamentale. La crescente domanda di queste risorse, essenziali per la produzione di tecnologie verdi e digitali, sta spingendo potenze globali a rivalutare le proprie politiche economiche e di sicurezza.



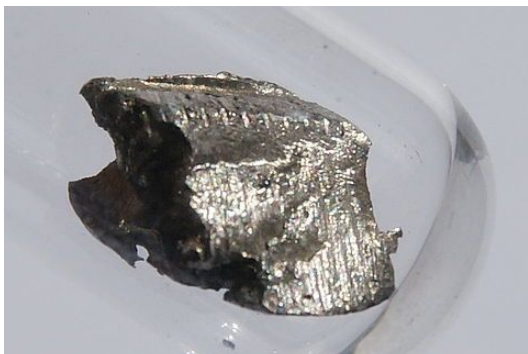
Scandio



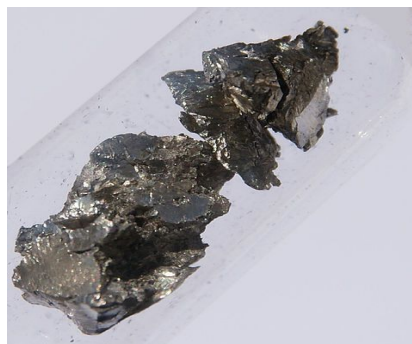
Ittrio



Lantanio



Cerio



Praseodimio



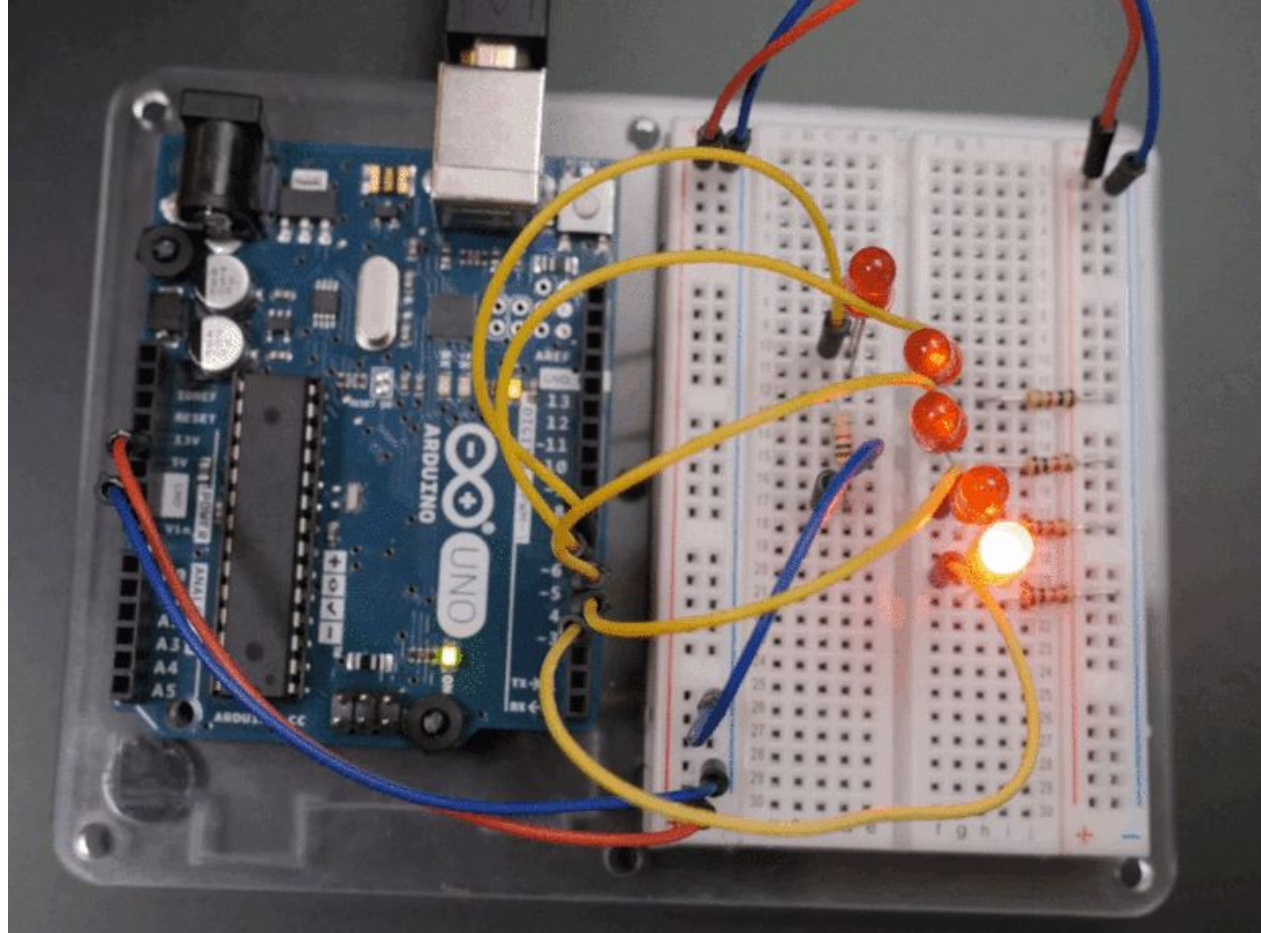
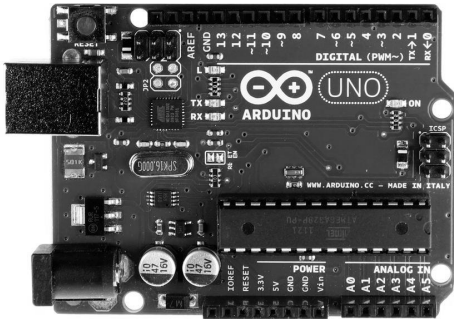
Promezio



Come tradurre tutto questo discorso
in una pratica artistica?

Sistemi interattivi

ELECTRONIC



Sistemi interattivi

ELECTRONIC

