

## ***CFP: Sognielettrici - Tra finzione e società II***

### ***The (Post)human Condition in Times of Crisis: The Interplay between Artificial Intelligence, Otherness, and Environmentalism***

**Call for papers per un convegno internazionale in presenza su speculative fiction, fantascienza e fantastico che si terrà a Milano dal 18 al 20 ottobre 2023. Il convegno è organizzato e ospitato da Università IULM di Milano, in collaborazione con l'Università Complutense di Madrid e il gruppo di ricerca HISTOPIA.**

Campi di interesse: letteratura, cinema, serie tv, fumetti, giochi/videogiochi, nuovi media, studi culturali.

Il convegno internazionale *Electricdreams - Between Fiction and Society II* invita a un dibattito su speculative fiction, fantascienza e fantastico nei diversi media per esaminare il legame tra umano, postumano e transumano in scenari di crisi. L'invito è indagare come la nostra società guardi al futuro e tematizzi "orizzonti multipli" utopici o distopici. Letteratura, cinema, serie tv, fumetto, videogiochi e nuovi media narrativi hanno sempre immaginato la relazione tra *naturalia* e *artificialia* e raccontato il mondo attraverso la lente, spesso deformata, di numerose emanazioni di uno degli archetipi postumani più amati e temuti della storia: il mostro di Frankenstein. Robot, androidi, cyborg, computer senzienti e altri prodotti dotati di un'intelligenza simile a quella umana hanno affollato e affollano la cultura popolare. L'avvento di una nuova comprensione digitale, conseguita allo sviluppo di forme di intelligenza artificiale ha rapidamente trasformato la società umana, diventando una presenza quotidiana sempre più diffusa. Laddove l'intelligenza artificiale può essere vista e concepita come un'opportunità per migliorare la vita umana, come in campo medico o tecnologico, persiste la preoccupazione che questa possa sostituire i valori umani e compromettere la nostra autonomia e le relative capacità di scelta. La nuova relazione tra uomo, macchina e algoritmi ha sollevato importanti questioni etiche relative a: raccolta dati e controllo della privacy, impatto sull'occupazione, responsabilità umana, bias cognitivi, automazione morale, impatto ambientale, evoluzione biologica, crisi internazionali. La cultura popolare ha sempre svolto un ruolo fondamentale nell'aiutare le persone a comprendere queste e altre situazioni complesse: essa fornisce strumenti per la resistenza, poiché anche la narrativa più oscura può invocare la consapevolezza, la mobilitazione, la sfida allo status quo e l'immaginazione di un futuro utopico. In tal senso, la cultura popolare può essere vista come un mezzo di emancipazione e di costruzione di un mondo migliore. Come afferma Stuart Hall "la cultura popolare è un'arena in cui le ideologie, le relazioni di potere e le identità sociali sono negoziate e contestate: essa è in grado di dar voce alle minoranze, offrendo rappresentazioni alternative e contestando i discorsi dominanti, contribuendo alla costruzione di una nuova realtà".

In questa, il postumano rappresenta un sogno e un incubo, una possibilità di progresso e una condanna, un medium di libertà o un atto di sfruttamento. Incarna un'alterità da abbracciare e un nemico da temere. Rosi Braidotti vede "la svolta postumana come un'incredibile opportunità per decidere insieme cosa e chi siamo capaci di diventare e un'opportunità unica per l'umanità di reinventarsi affermativamente, attraverso la creatività e il rafforzamento delle relazioni etiche, e non solo negativamente, attraverso la vulnerabilità e la paura. È un'opportunità per identificare nuove possibilità di resistenza ed empowerment su scala planetaria". Il postumano potrebbe diventare, quindi, un gioco, più o meno materiale e più o

meno filosofico, per riflettere sul diverso, per studiare l'eterogeneità del mondo e aprire nuove strade di integrazione, fusione, empatia e rispetto, come nelle opere di Isaac Asimov (*L'uomo bicentenario*, *Io, Robot*, ...) e Greg Egan (*Teranesia*, *Schild's Ladder*, ...), nei film di Neill Blomkamp (*Chappie*), nei videogiochi come *Detroit: Become Human*. Allo stesso tempo, però, andare oltre l'umano potrebbe implicare pericoli e nuovi problemi e gettare addirittura le basi per degli stravolgimenti sociali inauditi. Come molte fantasie oscure ci hanno mostrato, da *Metropolis* a *Westworld*, passando per *Blade Runner* e *Deus Ex*, potrebbero attenderci anche realtà oppressive, ipermeccanizzate e disumanizzate, in cui l'*Homo Sapiens* e la *Machina Sapiens* potrebbero confondersi tra di loro o trovarsi opposti, in grave conflitto.

In che modo romanzi, racconti, film, serie televisive, fumetti, videogiochi e altre forme narrative ibride raccontano il rapporto tra uomo e intelligenza artificiale e quali soluzioni propongono a riguardo? In che modo i concetti di postumano e transumano modellano la cultura e l'immaginazione collettiva? In che modo speculative fiction, fantascienza e fantastico sono cambiati durante e dopo l'avvento di macchine e algoritmi nella nostra quotidianità e che impatto hanno generato sul mondo intorno a noi? Queste sono solo alcune delle domande a cui il convegno internazionale proverà a dare risposta. Le proposte potranno riguardare i seguenti argomenti, pur non essendo limitati a essi:

- Coevoluzione di IA, fantascienza e umanità: come sono affrontati i rapporti tra queste entità nell'immaginario collettivo;
- Immaginari postumani e transumani;
- Macchine e algoritmi: storie, paure e soluzioni;
- Postumano postcoloniale e neocoloniale: critiche ai canoni dominanti/occidentali;
- L'intelligenza artificiale come strumento per la risoluzione dei problemi ambientali
- Giustizia climatica, tecnologie e migrazioni;
- Ibridazioni bio-tecnologiche e la figura del cyborg;
- Narrativa solar punk: sostenibilità, terraformazione e geoingegneria;
- Il postumano e il transumano come incarnazione dell'alterità: politiche di genere, queerness, etnicità, disabilità, nazionalità, religione, migrazione, ...;
- L'interfaccia tra intelligenza artificiale e realtà virtuale nell'arte e nell'intrattenimento;
- La cultura popolare come mezzo di trasformazione sociale.

La lingua utilizzata durante il convegno sarà l'inglese. Il convegno si svolgerà in presenza. Saremo felici di esaminare proposte da ricercatori e studiosi a qualsiasi livello di avanzamento di carriera. Potete inviare le proposte contenenti un abstract (massimo **300 parole**) per una presentazione di 20 minuti, una breve nota biografica (massimo **100 parole**), e le informazioni di affiliazione e contatto a [electricdreams.conference@gmail.com](mailto:electricdreams.conference@gmail.com) **entro il 18 giugno 2023**. Sono benvenute anche proposte di panel interi, composti da tre/quattro interventi: si prega di includere una breve introduzione con il senso generale del panel proposto, insieme ad abstract e breve biografia di ciascun partecipante. A fine convegno, è prevista l'assegnazione di un premio alle tre presentazioni più originali.

Date importanti:

Scadenza invio abstract: 18 giugno 2023

Notifica di accettazione: luglio 2023

Il convegno internazionale si svolgerà in presenza nei giorni 18-20 ottobre 2023 presso l'Università IULM a Milano, all'interno dell'evento "Sognielettrici - Festival dell'immaginario fantastico e di fantascienza" (16-21 ottobre 2023).

Iscrizione convegno: 40 €

Cena sociale (*opzionale*): 20 €

Criteri per il premio per la ricerca più originale:

Contestualizzazione dell'oggetto di studio

Novità del tema proposto

Obiettivi di ricerca

Argomentazione ben progettata e scientificamente strutturata

Partecipazione attiva alle sessioni del convegno

Comitato scientifico:

Gianni Canova

Manuela Ceretta

Elisabetta Di Minico

Gemma Fantacci

Stefano Locati

Francisco José Martínez Mesa

Riccardo Retez

Juan Pro Ruiz

Contatti per informazioni: Stefano Locati ([stefano.locati@iulm.it](mailto:stefano.locati@iulm.it)), Elisabetta Di Minico ([elidimin@ucm.es](mailto:elidimin@ucm.es)), Gemma Fantacci ([gemma.fantacci@gmail.com](mailto:gemma.fantacci@gmail.com)) e Riccardo Retez ([riccardoretez@gmail.com](mailto:riccardoretez@gmail.com)).