



PANDEMIE

Da dove nascono? Come mai a un certo punto rallentano o scompaiono? Cosa si può fare per evitarle, o almeno per fermarle il prima possibile?

Hanno fatto da sfondo a capolavori della letteratura. Hanno cambiato il corso delle guerre. Hanno decimato generazioni fin dall'alba dell'umanità. Sono le pandemie, ovvero malattie infettive trasmesse su scala globale. Peste, vaiolo, influenza spagnola, HIV, Ebola: nomi che da soli bastano a evocare scenari apocalittici. E Pestilenza è infatti il nome del Quarto Cavaliere dell'Apocalisse, rappresentato in groppa a un destriero verdastro e livido.

Periodicamente l'uomo assiste a catastrofi sanitarie legate all'emergere di nuove, devastanti infezioni. Ma da dove nascono? Come mai a un certo punto rallentano o scompaiono? Cosa si può fare per evitarle, o almeno per fermarle il prima possibile? Nel cercare le risposte a queste domande, l'uomo si sta progressivamente emancipando dalla condizione inerme in cui ha vissuto per molti secoli. La comunità internazionale sta prendendo sempre più consapevolezza della possibilità e della necessità di limitare questi disastri globali, investendo nella ricerca scientifica e nell'istituzione di task force operative specializzate. È un cambio di paradigma in corso, ma che richiederà di superare ancora molte sfide prima di arrivare a proteggere efficacemente l'umanità dalle prossime incursioni del Quarto Cavaliere.

In questa *augmented lecture* si racconta di guerre dei mondi microscopiche e relative corse agli armamenti; delle avventure amorose dell'uomo di Neanderthal e dei macellai della foresta; dei videogames come strumento di difesa di massa; della temibile e inesistente malattia X; dei pericoli causati dal breakfast all'inglese e dalle ingiustizie sociali.

CURRICULUM PERFORMERS

Giorgio Guzzetta

Ricercatore presso la Fondazione Bruno Kessler di Trento; nato nel 1982, ha studiato Ingegneria biomedica all'Università di Pisa e conseguito il dottorato in Information and Communication Technology all'Università di Trento. Si occupa di modelli matematici per le malattie infettive dal 2006 e ha all'attivo oltre 20 pubblicazioni scientifiche al riguardo

Valerio Oss

Valerio Oss è supervisore agli effetti visivi, digital compositor e artista grafico con grande esperienza nel 3D sia per il mondo del cartoon che per il live action. Ha lavorato a molti progetti come VFX compositor a Londra, fra cui "Harry Potter e i doni della morte", "127 Ore", "Hyde Park on Hudson", "Black Sea", a serie TV come "Da Vinci's Demons" e molti altri film italiani. Per 20 anni circa è stato regista, animatore e artista per la sua compagnia "Pixel Cartoon" (www.pixelcartoon.it) di Trento, realizzando cortometraggi e serie in animazione 3D, commercials, comic books per Walt Disney Company Italia e Marvel Comics, dedicandosi anche alla produzione di videogames e allo sviluppo software.

www.valeriooss.com

SCHEMA TECNICA

- uno schermo
- videoproiettore
- cavo VGA o HDMI per proiezione (se possibile anche una prolunga per tipo)
- sistema di amplificazione audio con mixer per regolare il microfono
- un microfono
- prolunga con presa per pc
- illuminazione sul palco (piazzato bianco sul relatore)

Per vedere le proiezioni è **necessario** poter oscurare la sala.

TEMPI MONTAGGIO E SMONTAGGIO

Tempo di montaggio + prove: 3h

Tempo smontaggio: 1h

Durata spettacolo: 90 minuti Q&A comprese

REFERENTI

Federico Dorigati (responsabile tecnico)

+39 340.2886471

federico.dorigati@gmail.com

Silvia Gasperat (distribuzione e organizzazione)

+ 39 346 3794355

contatti@arditodesio.org