



UDINE

## L'intelligenza artificiale arriva a teatro con "Una Isla"

Al Palamostre lo spettacolo di Pau Palacios  
«Abbiamo creato testi, immagini e musiche»

MARIO BRANDOLIN

**E**cco ci siamo: l'intelligenza Artificiale, questo totem e tabù che agita i nostri sonni per un futuro sempre più minaccioso che faticiamo a immaginare, l'IA entra a teatro, se ne fa protagonista e come autore e come interprete. In uno spettacolo, atteso, L'Isla del gruppo spagnolo Agrupacion Senor Serrano in scena al Palamostre di Udine oggi, sabato 3, alle 20.30 per Teatro Contatto del C&S, anche copro-

dotto. Di questa formazione il pubblico udinese ricorderà sicuramente A House in Asia, (Una casa in Asia), sulla caccia e uccisione di Bin Laden da parte dei servizi americani, pretesto per un'amara e ironica riflessione sulla manipolazione mediatica della realtà, oggi più che mai usata come nuovo oppio per i popoli. Se lì erano le telecamere a incanalare lo sguardo e i pensieri dello spettatore, ne L'Isla è stata l'IA a determinare il percorso dello spettacolo.

Ne parliamo con Pau Pa-

lacios che ha curato la drammaturgia e la regia con Alex Serrano.

«Abbiamo usato l'IA per creare testi, immagini e musiche. Dal momento però che l'IA che abbiamo usato non producono autonomamente, come le ChatGPT, ma completano, diciamo così, i testi siamo stati noi a fare da guida sollecitando e fornendo loro testi e proposte, finalizzando il tutto a quello che col tempo è diventato un vero e proprio colloquio».

**La prima cosa che avete chiesto?**

«Immaginando un possibile dialogo tra IA e un umano, la prima domanda è stata come ti chiami? La risposta è stata Joel. Abbiamo ripetuto la domanda più volte e le risposte sono state di volta in volta diverse. Perché l'IA non ha un io, un'identità; la coerenza dell'IA si basa su elementi statistici, per cui quando abbiamo cominciato a parlare di un testo teatrale da costruire le prime cose suggeriteci dall'IA sono stati un monologo, un musical, statisticamente loro più presenti. Un inizio tra virgolette deludente perché tutte le prime risposte si rifacevano a

luoghi comuni. Da qui la sfida di portare questo strumento a un livello più alto, meno convenzionale e scontato. È stato un lavoro faticoso, ma dopo mesi e mesi di prove i risultati sono stati affatto banali».

**Perché usare l'IA se tutto è così complicato e anche faticoso? Quale urgenza c'era dietro questo vostro impegno?**

«La necessità di sperimentare quello che la contemporaneità ci offre. Così come lo è stato con i video usati negli spettacoli precedenti, queste novità tecnologiche non potevano non stimolarci a un confronto e a una ricerca di nuovi paesaggi espressivi. Il teatro deve fare i conti con quello che succede nella società. E l'IA oggi è molto presente. Per questo abbiamo lavorato non mettendo in campo quella che poteva essere la nostra posizione davanti a queste nuove tecnologie, ma confrontandoci con loro, usando, con mente sgombra, dal di dentro».

**IA come contemporanea inquietante configurazione dell'altro, del diverso che irrompe nella nostra realtà e la destabilizza.**

«Ci interessava mostrare come si vive l'altro, che è poi il tema dello spettacolo. A partire dalla paura, dalla diffidenza che l'altro, l'IA come gli umani che sono diversi da noi, suscita in noi. Creando questi testi con l'IA alla fine abbiamo deciso di portarli in scena come una conversazione, in cui sotto la nostra guida si discute di temi sociali, in particolare di individualismo, dell'io, della possibilità di un noi».

**L'isla perché?**

«Parlando con l'IA è venuta fuori l'idea del naufrago, che prova a cercare sua identità nell'isola deserta e parte per un viaggio verso altre isole dove incontra l'altro. Con tutte le incognite ne scaturiscono».

Nello spettacolo oltre a Carlota Grau, Lia Vohlge-muth, Sara Montalvão, Bartosz Ostrowski, sono previsti altri nove performer della Compagnia udinese di danza AreaArea e cioè Valentina Saggini e Anna Savanelli con Angelica Margherita, Karin Candido, Margherita Costantini, Luca Di Giusto, Michele Ermini, Gaia Stacchini.