

IL PULSANTE

Spettacolo teatrale di Luca Botturi

Con Andrea Carabelli e Saimu

Realizzazione tecnica a cura di Ivano Conti

La scena, una sala di controllo. Dialogano un informatico e una super intelligenza artificiale. Di fronte una macchina con due pulsanti. Uno blu e uno rosso. In gioco ci sono le sorti del pianeta. Tutto è legato a una decisione: quale dei due pulsanti conviene pigiare?

Un modo originale per avere qualche istruzione all'uso di internet e il mondo social.

Uno spettacolo di 50 minuti divertente e accattivante, dedicato alle scuole secondarie di secondo grado, ma non solo.

Dopo mesi di calcoli e analisi, finalmente SAIMU, la potente Super Artificial Intelligence per il Miglioramento dell'Umanità, ha raggiunto una conclusione certa e senza alcun margine di incertezza. Quando però SAIMU espone il risultato, il suo programmatore rimane basito: secondo la macchina, per migliorare il genere umano bisognerebbe spegnere immediatamente internet. Tutto è già pronto: basta premere il grande pulsante rosso. Il programmatore esita: gli sembra un assurdo ritorno al passato e vuole capire le ragioni di una scelta tanto drastica. SAIMU, impietosa, snocciola dati e storie; lui allora prende tempo, controbatte descrivendo i vantaggi e i miglioramenti che la rete ha portato al genere umano... ma che, a ben vedere, non sono così nettamente separati dai lati oscuri.

In un dialogo serrato tra l'uomo e la macchina, passando dai social alle trote, dai videogiochi agli attacchi di cervicale, dagli emoji ai guanti iper-sensoriali, si arriverà, forse, a una decisione epocale che ci riguarda tutti.

La situazione paradossale messa in scena da *Il pulsante* accompagna il pubblico a riflettere sul nostro rapporto individuale e collettivo con le tecnologie digitali e con la rete.

In una costruzione narrativa a scatole cinesi, sul palcoscenico trovano spazio tante storie vicine e lontane: usi buoni e tossici del digitale si intrecciano, senza la pretesa di trovare una soluzione magica e definitiva, ma con l'invito a guardarsi onestamente allo specchio per giudicare esperienze quotidiane che troppo facilmente riteniamo semplicemente "normali".

Si esplora così il vasto e sfaccettato territorio della cittadinanza digitale non solo in chiave di prevenzione, ma anche come sviluppo di consapevolezza e di giudizio critico: dalle relazioni online alle dipendenze, dal cyberbullismo ai videogiochi, allargando poi l'orizzonte a usi professionali, costruttivi e addirittura rivoluzionari della rete, *Il pulsante* invita il pubblico a cambiare prospettiva e a riguadagnare il ruolo di protagonista nell'uso del digitale e nello sviluppo tecnologico di oggi e di domani.

Per maggiori informazioni:

www.teatroperlascuola.it

info@andreacarabelli.it