

# SCREENMINDS

CON SARA D'AMARIO  
TESTO E REGIA DI FRANÇOIS-XAVIER FRANTZ



**SCREENMINDS** è il sequel di **GREENMINDS**: sono due testi che si rispondono. Da **GREEN**, verde, a **SCREEN**, schermo, si creano legami stretti, sorprendenti, che toccano tutte le Menti (minds).

Una commedia ironica per creare un po' di ossigeno e respirare meglio nell'epoca che stiamo vivendo. Uno spettacolo composto da proposte brevi, rapide, che invitano a guardare l'ambiente, gli schermi e la nostra mente da un punto di vista interiore, personale.

Saremo ospiti di un'Intelligenza Artificiale in viaggio nello spazio interstellare da 25 anni, alla ricerca dell'acqua su altri pianeti, che ci inviterà a fare la

«permacultura della mente» ridendo, ma non solo, delle nostre nuove abitudini legate al nostro migliore amico: lo schermo.

La nostra Intelligenza Artificiale ha 4 compagni di viaggio speciali... 2 scheletri, un blob e una tardigrada.

Programmata per imparare ad essere umana (infatti è in deep learning), la nostra Intelligenza Artificiale si allena a farsi e farci domande sulle emozioni, sul nostro rapporto con gli animali, sul cinema, sul silenzio, l'empatia e ovviamente la memoria. Lei (è un Intelligenza Artificiale donna) diventerà la Memoria totale, globale, del mondo, e si chiede se un giorno avrà anche lei un'anima.

In **GREENMINDS**, la Terra veniva vista dallo spazio: un'idrologa in missione per cercare acqua su altri pianeti, si mette in contatto con chi può ascoltarla sulla terra per lanciare l'allarme della salvaguardia ambientale. In **SCREENMINDS**, invece, è l'intelligenza artificiale a viaggiare nello spazio con compagni di viaggio inconsueti per indurci a un ragionamento per la salvezza di noi stessi, della nostra umanità, della nostra memoria.





## NOTA DI REGIA

Dopo Greenminds, creato l'anno scorso per parlare di Ambiente Mentale, Fake News e eccessi di Pixel... è nato Screenminds: i misteri degli schermi raccontati dal nostro personaggio ricorrente, l'ologramma di un'intelligenza artificiale in viaggio nello spazio.

Gli schermi, questi quadri di vetro in cui mettiamo oggi tutta la nostra vita e anche di più. Dall'intimità più oscura, alla costruzione di un'immagine idealizzata di noi stessi, siamo tutti, o quasi tutti legati a schermi di diverse dimensioni.

L'adolescente nella sua camera entra nel suo computer come in una camera oscura segreta, per inventare un mondo tutto suo... Esploriamo con ironia e precisione questo mondo "suo" e facciamo luce, per vedere se questo mondo intimo non è creato in modo mimetico, se non assomiglia a miliardi di altri mondi intimi...

Il nostro ologramma ci porta all'interno dei meccanismi di mimetismo, dentro al bisogno di appartenere a una tribù "elettronica" ... un gruppo qualunque per scappare dal mondo degli adulti, che si sentono vecchi o che creano a loro volta il loro mondo per rimanere "moderni". Ma questo mondo nuovo crea più libertà, legami, dolcezza, intelligenza, comprensione e/o germi di violenza di un tipo diverso e nuovo?

Ci divertiremo con parole ripetitive, polvere di luce che entra con regolarità nei nostri cervelli, musiche e immagini costruite con algoritmi, statistiche di tutti i tipi, paure nuove, piaceri nuovi, fiumi di foto di cibo, cani, gatti, bimbi, sole, aperitivi... Ci divertiremo a capire se creiamo noi i contenuti privati, singolari, l'identità di un avatar, un'altra identità, un modo di essere al mondo attraverso uno schermo; scopriremo tutti i software che ci permettono di giocare con la realtà, di sentirci proprietari della nostra immagine in questa vita nuova, quella della dematerializzazione, che influenza anche l'immagine del nostro corpo e della nostra mente.

Un gioco finale tra artificialità e natura, un gioco di oggi che è e sarà sempre più presente. Ma ci sono regole in questo gioco? Chissà. Forse quelle decise dalle recenti "agenzie di disinformazione".

"Aspetta, aspetta... cerco su Google!"

"Ma no, chiedi a ChatGPT..."