

The Project GPTheatre: Objectives and Phases

Alice Barale
alice.barale@unimi.it

Luca Daino
Luca.daino@unimi.it

Matteo Zignani
Matteo.zignani@unimi.it

What follows is an excerpt from the final report that the members of GPTheatre submitted to the University of Milan, aimed at clarifying for interested readers the objectives and the different phases of the project.

Keywords: artificial intelligence, interaction, dialogue, biases, creativity

The Project GPTheatre: Objectives and Phases

Alice Barale
alice.barale@unimi.it

Luca Daino
Luca.daino@unimi.it

Matteo Zignani
Matteo.zignani@unimi.it

What follows is an excerpt from the final report that the members of GPTheatre submitted to the University of Milan, aimed at clarifying for interested readers the objectives and the different phases of the project.

Initial Objectives and Achieved Results

The project aimed to investigate, from a philosophical, textual, and technological perspective, interaction with generative artificial intelligence — and in particular its dialogical character. To do so, it set out to produce a theatrical performance using different AI models. The specific theme of the performance was to be the emergence of artificial intelligence within the university context — the new opportunities it offered, but also the concerns it raised.

The performance was staged in Milan and Verona in 2025 and will be presented again in Milan in January of next year.

Below, we retrace the various phases of this work and the results they yielded.

Activities Carried Out

The work unfolded in four main phases:

First phase (July–November 2024)

We contacted around fifteen professors at the University of Milan, belonging to different disciplines (history, psychiatry, philosophy, economics, German literature, comparative literature, logic, theatre history, musicology, computer science, art history, dramaturgy, archaeology), asking them to interact with ChatGPT on a topic of their choice — something related to their field of research, but also everyday life or a fictional scenario.

Second phase (December 2024–March 2025)

These dialogues were then submitted to ChatGPT, asking the AI to transform them into theatrical scenes. This phase proved more complex than the previous one, as will be described in more detail below.

Third phase (mid-March–early May 2025)

This phase consisted in working with dramaturg Giulia Asselta and director Paolo Bignamini, who were tasked with developing the final script for the performance (also in dialogue with ChatGPT). It concluded with the performance in Milan and with the international conference presented in this issue.

Fourth phase (8 May to the present).

We devoted ourselves to various dissemination activities (the project was presented in Bergen, Chicago, Edinburgh, Santa Cruz, Stockholm, and also in Korea, where it found particularly attentive and curious students); to the restaging of the performance in Verona on 16 November; and to the development — through the drafting of new projects — of the possible trajectories opened by GPTheatre.

Below is a detailed account of the research phases:

First Research Phase (July–November 2024)

The initial conversations we had with our University of Milan colleagues were set up as discussions about ChatGPT, in which we asked them what they thought of this new tool, including in relation to their discipline. We soon realized, however, that it was more interesting to ask the professors to interact directly with the AI. In the dialogues each of them developed with ChatGPT, their moods, expectations, fears, and ways of relating to AI emerged. The conversations that resulted were extremely entertaining as well as relevant from a research perspective.

A recurring trend across most dialogues was that ChatGPT was generally treated rather harshly: the professors perceived its answers as well-informed but somehow unable to “get to the point,” and they repeatedly pointed this out — usually without obtaining notable improvements. The image we derived from this, which later became the guiding thread for the performance, was that of ChatGPT as a diligent but not particularly brilliant student, often scolded by its professors.

Another interesting aspect — well known but important to study the AI in the university context — was hallucination. A history professor, who at the time was researching a prominent early

twentieth-century anarchist activist, was initially delighted to learn from ChatGPT that this woman had been one of the first to wear tattoos, only for the model to soon admit that it had provided completely unfounded information.

A further problematic element that clearly emerged was that of censorship and the biases reproduced by the model. When an art history professor asked the AI to depict an exhibition in which — as in a famous performance by Marina Abramović — two artists stood naked facing each other at the entrance to a gallery, ChatGPT replied that it could not do so. After many attempts, the professor managed to get it to produce an image of the two artists wearing bathing suits. However, ChatGPT inserted a wall between them, and when asked to remove it, it denied that the wall existed.



Image generated during the interaction of the Art History Professor with chatGPT

Given all these AI missteps, the most difficult task for us was eliciting creative exchanges. The most significant result in this regard came from the dialogue between ChatGPT and a musicology professor. He asked the AI which pieces of music it would suggest for a performance about a student who seems only *apparently* human and wanders through university classrooms searching for a thesis advisor (the plot that had emerged so far). The AI's suggestions sparked an extremely creative exchange. We then asked one of the professor's PhD students to try setting to music the ideas emerging from this exchange, using different AI

models. These results became the soundtrack to our performance, which will be discussed shortly.



Mattia Merlini generating the music with AI

This phase of work was also proposed, as a workshop, to a group of students in the course “Aesthetics of New Media” in the master's degree in “Cultures, Media, Performance,” which I was teaching. Students were invited to create a dialogue with ChatGPT and then ask the AI to transform it into a theatrical scene. One of the scenes produced — set in the university cafeteria — proved particularly interesting and was selected in the following months to become the opening of the performance.



The University Cafeteria, Massimo Balestrini, stage design for ViaggIAccademici

By the end of these conversations, in late November, we had around fifteen dialogue transcripts and a preliminary idea for the plot. The task for the second phase would be to ensure that ChatGPT could establish meaningful connections among these materials.

Second Research Phase (December 2024–March 2025)

Determining how to get ChatGPT to build a theatrical text from the dialogues was not easy. The first problem arose when we asked the AI to turn each individual dialogue into a scene. The results tended to be extremely banal and filled with clichés.

In the project planning phase, we had considered addressing this problem through fine-tuning — training ChatGPT on specific literary texts and generating scripts influenced by that dataset. This option, however, proved ineffective. A first set of experiments in which we asked the model to write scenes “in the style of” a certain author (not yet true fine-tuning, but a preliminary simulation of it) yielded poor-quality texts in which — according to both humanities scholars in the team — the banality of the content was made worse by an imitation of style wholly unsuited to the context.

Crucially, the solution to this problem came from the computer scientist on the team, Matteo Zignani. It was only by working on the prompts that we were able to change the output. Matteo realized that the script needed a style suited to the emerging content — humorous, light-hearted: the story of a strange student looking for a thesis advisor — and so he asked ChatGPT to describe the writing style of Stefano Benni. He then used that description as the prompt the AI had to follow for all scenes. Interestingly, Matteo did not know in advance that this was the solution; he found it along the way. Recent studies on prompting suggest increasingly that prompting is not a matter of pre-established rules for issuing the “right command,” but a dynamic process, akin in a sense to a genuine dialogue.

Here lies the main philosophical contribution of this phase of the work. If the first phase raised a crucial question — how is a creative interaction with AI possible? — the second strengthened the hypothesis that interaction with AI is a genuine dialogue, whose characteristics should be studied not only technically but philosophically and textually. The collaboration between humanities scholars and computer scientists is therefore essential.

The second major challenge in this phase was ensuring that ChatGPT could organize the various scenes into a coherent whole. Here, our use of the AI encountered both failure and success. The failure: We were unable to get ChatGPT to suggest an order for the scenes *and* justify it. The AI simply listed all possible sequences without identifying an actual narrative progression. In the end, we decided to establish the order ourselves. This did not contradict the

project's aims: in this part of the work, our goal was not to present an artwork *created by* AI, but to explore how the human user could interact with it creatively. The success: Once we determined the sequence, ChatGPT suggested ways to construct a thematic throughline, some of which were very interesting. In particular, it proposed representing the university as a place increasingly strange and unsettling, depicted as a long corridor the student walks through, opening doors to enter professors' offices. This idea — for which the AI also generated an image that we used for the posters of the performance and conference — helped us grasp an aspect of our work that was already present but not fully visible to us. The AI functioned — as often happens — like a kind of distorting mirror: its errors and inconsistencies in constructing knowledge pushed us to produce a performance that ultimately questions the meaning of our own construction of knowledge (in the university and beyond), of our own research practices.

Third Research Phase (late March–early May 2025)

Another difficult moment was the drafting of the final script in collaboration not only with ChatGPT but also with human dramaturg Giulia Asselta and director Paolo Bignamini. Both artists had been selected due to previous collaborations (particularly the *Prometheus* project, on which the PI had worked with Bignamini), but neither had ever worked with AI. They were therefore not inclined to develop the script in dialogue with ChatGPT, also influenced by the underwhelming results produced during the first attempts.

This made the collaboration unfold in two very different phases.

In December, thanks to Bignamini, we were given the opportunity to stage at the Centro Teatrale Bresciano some of the ChatGPT dialogues collected so far. But the AI-generated scenes were still at an early stage, and the results were unsatisfactory. For this reason, Bignamini and Asselta decided to stage two versions: one consisting of the scenes produced by ChatGPT, and another rewritten entirely by the human dramaturg and director. The resulting performance was interesting and prompted lively discussion with the audience¹. However, some members of the team felt that this experiment did not truly reflect the project's aims. GPTheatre's goal was not to compare human and AI creativity, but to explore how the *human user* could find cognitive and creative stimulus through dialogue with AI.

¹ As well as in a Radio Tre broadcast: *Teatro e Intelligenza Artificiale*. RaiPlaySound. For other media coverage of the project, see *La Repubblica*, 03/05/2025, *La Statale a teatro con chatGPT*, article by Tiziana De Giorgio; and *La Statale News*, 05/05/2025, *GPTheater: l'intelligenza artificiale "alla prova" del teatro*.

For the artists, however, theoretical considerations were not enough; they needed concrete materials and practices. A turning point came with the involvement of the musician (Mattia Merlini) and visual artist (Massimo Balestrini) who created the music and scenography for *ViaggiAccademici* together with the AI.

The decision to involve the musician arose from the successful exchange between ChatGPT and the musicology professor. Enthusiasm for the resulting music then led us to invite Balestrini — with whom the PI had previously collaborated — to experiment visually with the project. Their work turned out to be decisive for the script as well. Once the director and dramaturg saw the AI-generated images and heard the AI-assisted music, they decided that co-creation with AI could be interesting in their field too, and began experimenting with ChatGPT. The resulting script — created by the dramaturg and the director in dialogue with the AI — was even more humorous and uncanny than the one produced earlier by the research team. The characters emerging from these multiple dialogues (between researchers and AI, then between dramaturg and AI) were fictional, far more bizarre than the professors interviewed in the first phase, yet interesting for the interplay between human and artificial interlocutors out of which they arose. ChatGPT led both the team members and the dramaturg down unexpected paths, revealing aspects of our work (such as the question of knowledge and memory mentioned earlier) that we had not clearly seen ourselves.

This co-creation process of script, music, and scenography with AI happened very late in the project (mid-March to late April), and this was undoubtedly a limitation — one important to recognize. We concluded that in future projects, artists must be involved from the very beginning alongside researchers, as will be discussed in the next sections.

The third phase concluded with the performance on 8 May 2025; with the two-day international conference “Artificial Intelligence to the Test: Creativity and Humanistic Knowledge Today” on 7–8 May at the University of Milan; and with the restaging of the performance at Spazio Vitale in Verona on 16 November 2025.

Fourth Phase: Open Trajectories (to be continued)

Here we summarize some of the research paths opened by the project and on which we are continuing to work:

1. The need to philosophically investigate the dialogical character of interaction with GenAI.

GPTheatre showed that dialogue with GenAI can lead to opposite outcomes: it can produce stereotypes in abundance (as seen in the frustration of many professors and team members in

early scriptwork), or open new cognitive and creative pathways (as in the musicology dialogue, or in the final stages of script, scenography, and music creation). The difference depends on the ability to establish a *productive* dialogue with the AI. Understanding how this is possible requires a philosophical investigation of the nature of dialogue between humans and AI, in its similarities and differences with human–human dialogue.

2. The need for constant collaboration between humanities scholars and computer scientists.

GPTheatre showed that new dialogical forms of interaction with generative AI require synergic work between humanities scholars (able to understand textual and linguistic aspects, as when the humanists rejected early script drafts) and computer scientists (able to understand how to intervene, as in Matteo Zignani’s “describe Stefano Benni’s style” prompt). This kind of collaboration is still rare, but essential.

3. The need to involve artists from the very beginning in research on dialogue with generative AI.

As noted, the decisive involvement of artists in GPTheatre came late. Recognizing this was crucial: philosophical inquiry into generative AI must be intertwined from the outset with artistic practice, in order to fully understand and transform dialogue with this technology. This is another challenge GPTheatre leaves open and one that we are now attempting to pursue in various ways (updates will hopefully be published soon in this same journal).

GPTheatre: obiettivi e fasi del progetto

Alice Barale
alice.barale@unimi.it

Luca Daino
Luca.daino@unimi.it

Matteo Zignani
Matteo.zignani@unimi.it

Si riporta qui un estratto della relazione finale che i membri di GPTheatre hanno presentato all'Università di Milano, per chiarire ai lettori interessati gli obiettivi e le diverse fasi del progetto.

Obiettivi iniziali e traguardi raggiunti

Il progetto mirava a indagare da un punto di vista filosofico, testuale e tecnologico l'interazione con l'intelligenza artificiale generativa e in particolare il suo carattere di *dialogo*. Per farlo, si proponeva di realizzare una *performance teatrale* utilizzando diversi modelli di AI. Il tema specifico dello spettacolo avrebbe dovuto essere l'emergere dell'intelligenza artificiale all'interno del *contesto universitario* – le nuove opportunità che offriva, ma anche le preoccupazioni che suscitava.

La rappresentazione è stata messa in scena a Milano e a Verona nel 2025 e sarà replica a Milano nel gennaio dell'anno prossimo. Ha attratto molto interesse, tanto in ambito scientifico quanto presso la cittadinanza, ma soprattutto ha richiesto un lavoro di ricerca che si è rivelato estremamente proficuo e carico di possibili sviluppi futuri.

Si ripercorrono qui di seguito le diverse fasi di questo lavoro e i risultati a cui ha portato.

Attività svolte

Il lavoro si è articolato in **quattro fasi** principali:

Nella **prima** – che si è svolta da **luglio a novembre 2024** – abbiamo contattato una quindicina di docenti dell'Università di Milano, afferenti a discipline diverse (storia, psichiatria, filosofia, economia, letteratura tedesca, letteratura comparata, logica, storia del teatro, musicologia, informatica, storia dell'arte, drammaturgia, archeologia) chiedendo loro di interagire con

ChatGPT su un argomento a scelta, che poteva riguardare il loro ambito di ricerca, ma anche la vita quotidiana o uno scenario di finzione.

Nella **seconda fase**, che ci ha impegnati **da dicembre 2024 a marzo 2025**, questi dialoghi sono stati proposti a ChatGPT, chiedendo alla AI di trasformarli in scene teatrali. Questa fase si è rivelata più complessa della precedente, come sarà descritto nella descrizione dettagliata dei lavori che seguirà.

La **terza fase** si è svolta tra **metà marzo e i primi di maggio 2025** ed è consistita nel dialogo con la drammaturga Giulia Asselta e il regista Paolo Bignamini, che hanno avuto il compito di elaborare il copione definitivo dello spettacolo (anche loro in dialogo con chatGPT). Questa fase si è conclusa con la rappresentazione teatrale a Milano e con il convegno internazionale presentato in questo numero.

Durante la **quarta fase**, che si è svolta **dal 8 maggio a oggi**, ci siamo dedicati a diverse attività di disseminazione del progetto (che è stato presentato a Bergen, Chicago, Edimburgo, Santa Cruz California, Stoccolma, e anche in Corea, dove ha trovato degli studenti particolarmente attenti e curiosi); alla replica dello spettacolo che si è tenuta a Verona il 16 novembre; e allo sviluppo, attraverso la stesura di nuovi progetti, delle possibili tracce che GPTheatre ha lasciato aperte.

Segue una **descrizione dettagliata delle fasi di ricerca**:

Prima fase di ricerca (luglio 2024-novembre 2024). I primi colloqui che abbiamo avuto con i colleghi di unimi sono stati impostati come discussioni *su* chatGPT, in cui chiedevamo loro cosa pensassero di questo nuovo strumento, anche in rapporto alla loro disciplina. Presto ci siamo accorti però che era più interessante domandare ai docenti di interagire direttamente con la IA. Nei dialoghi che ognuno di loro stabiliva con chatGPT emergevano il loro stato d'animo, le loro aspettative, le loro paure e il loro modo di rapportarsi a questa tecnologia. Le conversazioni che ne sono scaturite sono state estremamente divertenti, oltre che rilevanti dal punto di vista della ricerca. Una tendenza che abbiamo individuato come comune alla maggior parte di questi dialoghi è stato il fatto che chatGPT veniva trattato per lo più piuttosto male: i docenti percepivano le risposte della IA come generalmente ben informate, ma in qualche modo incapaci di “andare al punto” e lo facevano presente a chatGPT, per lo più senza ottenere grandi miglioramenti. L'immagine che ne abbiamo ricavato, e che è diventata poi il filo conduttore per la costruzione dello spettacolo, è stata quella di chatGPT come uno studente diligente ma non particolarmente brillante, che viene spesso rimproverato dai suoi professori.

Un altro aspetto interessante è stato quello – ben noto ma importante da studiare nel contesto universitario – delle allucinazioni. Alla docente di storia che stava studiando in quel momento un'importante militante anarchica di inizio Novecento, chatGPT ha rivelato – suscitando il suo iniziale entusiasmo – che era stata una delle prime donne a portare tatuaggi, per poi dopo poco confessare di avere fornito un'informazione del tutto infondata. Un ulteriore elemento problematico che è emerso con particolare chiarezza è stato quello delle censure e dei bias che il modello riproduce. Al docente di storia dell'arte, che chiedeva di rappresentare una mostra in cui – sul modello di una famosa performance di Marina Abramovic – due artisti stavano nudi uno di fronte all'altro all'ingresso di una galleria, chatGPT ha risposto di non poterlo fare. Dopo molti tentativi, il docente è riuscito a fargli produrre l'immagine dei due artisti in costume da bagno. ChatGPT ha però inserito un muro tra le due figure, e a una richiesta di eliminarlo ha negato che il muro esistesse.



Immagine generata durante l'interazione con chatGPT da parte del professore di Storia dell'Arte

Di fronte a tutti questi scacchi della IA, il tentativo più difficile per noi è stato quello di fare emergere anche degli scambi creativi. Il risultato più rilevante, da questo punto di vista, si è verificato nel colloquio tra chatGPT e il docente di musicologia. Quest'ultimo, infatti, ha chiesto alla IA quali musiche gli avrebbe suggerito per uno spettacolo che trattasse di uno studente solo apparentemente umano, che si aggira per le aule alla ricerca di un relatore per la tesi (la trama del nostro copione sino ad allora emersa). I suggerimenti di chatGPT hanno dato luogo a un dialogo estremamente creativo tra i due interlocutori. Abbiamo deciso allora di chiedere a

un dottorando del docente di provare a mettere in musica le idee emerse da questo scambio, usando diversi modelli di IA. I risultati hanno costituito la colonna sonora della nostra rappresentazione, su cui si tornerà tra breve.



Mattia Merlini mentre produce le musiche in interazione con la IA

Il lavoro che stavamo svolgendo in questa fase del progetto è stato proposto, come laboratorio, anche a un gruppo di studenti del corso “Estetica dei nuovi media”, afferente alla laurea magistrale in “Culture, Media, Performance”, di cui ero docente. Gli studenti sono stati invitati a costruire un dialogo con chaGPT e poi chiedere alla IA stessa di trasformarlo in scena teatrale. Una delle scene prodotte, ambientata nella caffetteria dell’Università, è risultata particolarmente interessante, ed è stata scelta nei mesi successivi per costituire l’inizio dello spettacolo (di questo processo di costruzione del copione si dirà nella prossima sezione).



La caffetteria universitaria. Massimo Balestrini, scenografie per ViaggiAccademici

Al termine di questi colloqui, a fine novembre, ci siamo trovati quindi con una quindicina di trascrizioni di dialoghi, e con una prima idea di trama per lo spettacolo. Il compito da affrontare nella seconda fase sarebbe stato quello di far sì che chatGPT stabilisse una connessione sensata tra i materiali.

Seconda fase di ricerca (dicembre 2024-marzo 2025). Comprendere come far sì che chatGPT costruisse un testo teatrale a partire dai dialoghi raccolti non è stato facile. Il primo problema si è presentato quando abbiamo chiesto alla IA di trasformare i singoli dialoghi in una scena. I risultati, infatti, tendevano a essere estremamente banali e densi di stereotipi. Nella fase di ideazione del progetto, avevamo pensato di arginare questo problema facendo un “fine tuning”: addestrando chatGPT su alcuni specifici testi letterari e creando diversi copioni influenzati da quel particolare data set. Questa opzione non si è però rivelata efficace: una prima serie di esperimenti in cui abbiamo chiesto al modello di scrivere la scena “nello stile di” un certo autore (non quindi ancora un fine tuning vero e proprio, ma una prima simulazione di quello a cui il fine tuning avrebbe potuto portare) ha prodotto alcuni testi particolarmente brutti, in cui – a detta di entrambi gli umanisti del gruppo – la banalità dei contenuti era soltanto accresciuta dall’imitazione di uno stile del tutto fuori contesto. È rilevante che la soluzione di questo problema sia arrivata dall’informatico del team, Matteo Zignani, perché è stato solo lavorando sui “prompt” da inserire che si è potuto cambiare il risultato ottenuto. Matteo ha intuito che al

copione serviva uno stile adeguato al contenuto emerso – un contenuto buffo, leggero: la storia, appunto, di uno strano studente in cerca di un relatore per la tesi – e ha chiesto a chatGPT di descrivere la scrittura di Stefano Benni. Ha poi usato la descrizione di questo stile come prompt che la AI doveva seguire per costruire tutte le scene. È interessante anche il fatto che Matteo non conoscesse la soluzione del problema prima di affrontarlo, ma l'abbia trovata strada facendo. Gli studi più recenti sul prompting sembrano mostrare sempre più come quest'ultimo non consista semplicemente in un insieme di regole precostituite per inserire il comando giusto, ma sia un processo dinamico, simile da questo punto di vista a un dialogo vero e proprio. Qui si inserisce il maggiore apporto filosofico di questa fase del lavoro, come si proverà a sintetizzare più avanti. Se la prima fase ha messo in luce una domanda cruciale – come sia possibile interagire con la AI in modo creativo – la seconda ha rafforzato l'ipotesi che l'interazione con la AI sia un vero e proprio dialogo, di cui sarebbe importante studiare le caratteristiche dal punto di vista non solo tecnico, ma anche filosofico e testuale. La collaborazione tra discipline umanistiche e informatiche sembra essere quindi fondamentale.

Il secondo grande problema con cui ci siamo scontrati in questa fase del lavoro è stato far sì che chatGPT organizzasse le diverse scene in un insieme coerente e sensato. Su questo il nostro uso della IA ha incontrato al tempo stesso un fallimento e un successo. Il fallimento: non siamo riusciti in nessun modo a far sì che chatGPT ci suggerisse un ordine delle scene e ce ne desse la motivazione. Quello che la IA si è limitata a fare è stato indicarci ogni sequenza possibile, senza in sostanza individuare un vero svolgimento. Su questo fronte, il risultato è stato senza dubbio negativo: alla fine, abbiamo deciso di dare noi un ordine alle scene. Questo non ci è sembrato in contraddizione con gli intenti del progetto, perché il nostro obiettivo in questa seconda parte del lavoro non era tanto presentare un'opera creata *dalla* IA, quanto vedere come l'utente umano potesse interagire con essa in modo creativo. Si tornerà tra poco su questo punto. C'è stato però, come accennato, anche un successo in questo processo perché, una volta deciso noi l'ordine delle scene, chatGPT ci ha suggerito dei modi per costruire un filo conduttore, alcuni dei quali molto interessanti. In particolare, ha proposto che l'università venisse rappresentata come un luogo via via sempre più inquietante e strano, e l'ha raffigurata come un lungo corridoio che lo studente attraversava, aprendo le diverse porte per entrare negli studi dei docenti. Questa idea – di cui ha prodotto anche l'immagine, che abbiamo usato per le locandine dello spettacolo e del convegno – ci è servita per capire un aspetto del nostro lavoro che *era già presente* nei materiali che avevamo prodotto, ma che *non vedevamo* con chiarezza. Dal punto di vista del significato che questa raffigurazione ha assunto per noi, si può dire che la AI abbia funzionato – come spesso succede con questa tecnologia – come una sorta di

specchio deformante: che gli errori e le incongruenze nella costruzione del sapere da parte dello studente-chatGPT ci abbiamo spinti a costruire uno spettacolo in cui ci si interroga, in definitiva, sul senso della nostra stessa costruzione del sapere (nell'università ma anche fuori), del nostro stesso fare ricerca.

Terza fase della ricerca (fine marzo-inizio maggio 2025)

Un altro momento difficile del nostro lavoro è stato quello della stesura del copione finale, in collaborazione non solo con chatGPT ma anche con una drammaturga e un regista umani, Giulia Asselta e Paolo Bignamini. Entrambi gli artisti, infatti, erano stati scelti in base a collaborazioni precedenti (in particolare, il progetto Prometheus, a cui la PI aveva collaborato assieme a Paolo Bignamini), ma non avevano mai lavorato con la IA. Per questo, erano poco propensi a elaborare il copione in dialogo con chatGPT, influenzati anche dai risultati non particolarmente entusiasmanti raggiunti, come si è spiegato, durante la prima fase di lavoro alle scene. Questo ha fatto sì che la collaborazione con Bignamini e Asselta si sia articolata in due fasi molto diverse tra loro.

Nel mese di dicembre, grazie a Paolo Bignamini, si era presentata l'occasione di mettere in scena presso il Centro Teatrale Bresciano alcuni dei dialoghi con chatGPT che avevamo sino ad allora raccolto. La trasformazione da parte di chatGPT dei dialoghi in scene teatrali era però ancora agli inizi e, come spiegato, stava dando risultati piuttosto insoddisfacenti. Per questo, Bignamini e Asselta hanno deciso di portare in scena due versioni diverse dello spettacolo: una prima versione costituita dalle scene prodotte da chatGPT, e una seconda frutto invece della rielaborazione della drammaturga e del regista umani. La rappresentazione che ne è risultata è stata interessante, e ha animato anche una bella discussione finale con il pubblico². Tuttavia, il dubbio che questo esperimento sollevava per i membri del team – o per lo meno per alcuni di loro, perché il dibattito, a conferma della vitalità delle questioni in gioco, si era acceso anche all'interno del nostro gruppo – era che esso non rispecchiasse davvero gli intenti del progetto. L'obiettivo di GPTheatre, infatti, non era tanto quello di *confrontare* la creatività umana e quella della IA, quanto quello di indagare in che modo l'utente umano stesso potesse trovare *uno stimolo* conoscitivo e creativo nel suo dialogo con la IA.

Per Bignamini e Asselta, però, queste considerazioni teoriche non erano ovviamente sufficienti. In quanto artisti, avevano bisogno materiali e pratiche concrete da adoperare per la creazione

² Oltre che in una trasmissione su Radio Tre: *Teatro e Intelligenza Artificiale. RaiPlaySound*. Per le altre notizie riguardanti il progetto sui media cfr. La Repubblica, 03/05/2025, La Statale a teatro con chatGPT, articolo di Tiziana De Giorgio; La Statale News, 05/05/2025, GPTheater: l'intelligenza artificiale “alla prova” del teatro.

dello spettacolo. Una svolta, da questo punto di vista, è stata rappresentata dall'ingresso, all'interno del progetto, del musicista (Mattia Merlini, a cui ci si è riferiti prima) e dell'artista visivo (Massimo Balestrini) che hanno creato con la IA le musiche e le scenografie di viaggiAccademici. La decisione di coinvolgere il musicista era scaturita, come accennato, dai risultati del dialogo tra chatGPT e il collega di musicologia, che ci avevano spinti a tentare di realizzare il progetto musicale emerso dal loro scambio. L'entusiasmo per le musiche così prodotte ci ha portati a invitare anche un artista visivo – Balestrini, appunto, con cui la PI aveva già collaborato – a cimentarsi con il progetto. Il lavoro dei due artisti è risultato decisivo anche per la stesura del copione. Infatti, quando il regista e la drammaturga hanno visto le immagini create con la IA da Balestrini e sentito la musica realizzata da Merlini, hanno deciso che una co-creazione con la IA poteva essere interessante anche nel loro campo, e hanno iniziato a sperimentare con chatGPT. Il risultato è stato un copione creato dalla drammaturga e dal regista in dialogo con la IA, che è risultato ancora più buffo e straniante di quello già prodotto dai membri del team. I personaggi a cui questi molteplici dialoghi – quelli tra i ricercatori e chatGPT, e poi quelli tra la drammaturga e chatGPT – hanno dato vita sono personaggi inventati, molto più bizzarri di quelli di partenza (i docenti intervistati nella prima fase del progetto), ma anche interessanti per il gioco tra i diversi interlocutori, umani e artificiali, da cui emergono. ChatGPT ha portato tanto i membri del team quanto la drammaturga lungo percorsi inaspettati, mettendo in luce a volte aspetti del nostro lavoro (come la domanda sul sapere e sulla memoria, a cui si accennava) che noi stessi non avevamo visto con tanta chiarezza.

Questo processo di co-creazione con la IA del copione, delle musiche e delle scenografie è avvenuto molto tardi all'interno del progetto, tra metà marzo e fine aprile. Questo ha costituito indubbiamente un limite, che è stato importante individuare. La conclusione che ne abbiamo tratto, infatti, è che in eventuali progetti futuri gli artisti dovranno essere coinvolti sin dall'inizio al fianco dei ricercatori, come si spiegherà meglio nelle prossime sezioni.

La terza fase del progetto si è conclusa con lo spettacolo, l'8 maggio 2025; con il già citato convegno internazionale di due giorni, intitolato “Artificial Intelligence to the test: Creativity and Humanistic Knowledge Today”, che si è tenuto il 7 e l'8 maggio presso l'Università di Milano; e con la replica dello spettacolo realizzata presso lo Spazio Vitale a Verona il 16 novembre 2025.

Per la **quarta fase**, vale la pena riassumere alcune tracce che il progetto ha lasciato aperte e su cui stiamo continuando a lavorare (to be continued):

1.Necessità di indagare in modo filosofico il carattere dialogico dell’interazione con la GenAI. GPTheatre ha messo in evidenza che il dialogo con la GenAI può condurre a risultati opposti: può produrre montagne di stereotipi (si veda la frustrazione di molti dei docenti coinvolti nel dialogo con chatGPT, o quella dei membri del team nelle prime fasi di lavoro al copione), oppure portare l’interlocutore su nuove piste conoscitive e creative (come è accaduto, ad esempio, nel dialogo avuto con chatGPT dal collega di musicologia, o nelle ultime fasi di lavoro al testo teatrale, alle scenografie e alle musiche). La possibilità di arrivare a un esito o all’altro dipende dalla capacità di stabilire un dialogo produttivo con la IA. Per comprendere come sia possibile fare questo, occorre indagare in modo filosofico la natura di questo dialogo tra uomo e IA, nelle sue differenze e somiglianze con quello intra-umano. GPTheatre non ha permesso di farlo, per limiti di tempo. Ha contribuito però a mettere a fuoco in modo fondamentale questa sfida.

2.Necessità di una collaborazione costante tra studiosi di scienze umane e scienziati informatici. Un altro aspetto che GPTheatre ha evidenziato è stato il fatto che le nuove forme di interazione dialogica tra utenti umani e IA generativa richiedono, per essere indagate in modo efficace, un lavoro sinergico tra studiosi di discipline umanistiche (in grado di capire la componente testuale e linguistica di esse, come è accaduto quando i due umanisti del team hanno “bocciato” i primi risultati di copione) e di informatica (capaci di capire quali strategie adottare e come intervenire, come nel caso nel prompt “descrivì lo stile di Stefano Benni” ideato da Matteo Zignani). Questa collaborazione non è ancora molto diffusa, ma sarà cruciale continuare a provare a realizzarla.

3. Necessità di coinvolgere gli artisti sin dall’inizio nella ricerca sul dialogo con la IA generativa. In GPTheatre, come accennato, l’ingresso – che si è rivelato decisivo – degli artisti all’interno del progetto è avvenuto tardi. Capire questo è stato fondamentale: l’indagine filosofica sulla IA generativa deve intrecciarsi sin dall’inizio con la pratica artistica, perché si possa arrivare a comprendere e trasformare il dialogo con questa tecnologia. Questa è un’altra sfida che GPTheatre lascia aperta, e che si sta provando ad accogliere in vari modi (aggiornamenti saranno pubblicati, speriamo, a breve su questa stessa rivista).