Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00057749 del 27/05/2026

TITOLO PROGETTO

FRANKENSTEIN – IL PREZZO DELLA CONOSCENZA ***Educazione, partecipazione e benessere digitale nell'era dell'Intelligenza Artificiale***

SOGGETTO PROPONENTE

Nome	Denominazione Ente: **LUCAS – Libera Unione di Cultura Arte e Spettacolo** Natura dell'Ente: ETS Indirizzo: Via Luigi Leonardo Colli 24, 10129 Torino email: info@lucasitalia.it Legale rappresentante: Roberto Beccaria Tel.: [redacted]

INFORMAZIONI GENERALI

Obiettivo generale	***FRANKENSTEIN – IL PREZZO DELLA CONOSCENZA*** è un progetto sperimentale culturale ed educativo che intende utilizzare il linguaggio dello spettacolo dal vivo, delle arti performative e delle tecnologie immersive per promuovere una riflessione critica sull'uso consapevole delle tecnologie e dell'Intelligenza Artificiale, soprattutto da parte dei Giovani, promuovendo nel contempo il Benessere Digitale. Ha l'obiettivo generale di: 1. **Promuovere l'uso positivo e responsabile dei media e delle nuove tecnologie**, in particolare sull'Intelligenza Artificiale, affrontando temi quali controllo dei dati, algoritmi, dipendenza tecnologica, conseguenze sociali dell'innovazione. 2. **Coinvolgere giovani, studenti, famiglie in un percorso di educazione culturale e digitale**, coerente con le linee regionali sul benessere digitale e sull'uso positivo e responsabile dei media e delle nuove tecnologie. 3. Il progetto tiene conto delle linee e delle pratiche promosse in Piemonte sul tema del **benessere digitale**, con particolare riferimento alla prevenzione dell'uso eccessivo o inconsapevole degli schermi, alla media education, all'educazione digitale di studenti, famiglie e docenti e alla promozione di un uso creativo, critico e responsabile delle tecnologie. 4. **Dare la possibilità al pubblico di interagire, stimolando l'intelligenza collettiva.**

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00057749 del 27/05/2026

	Grazie alla partnership con **APIC – Associazione Portatori Impianto Cocleare** e **MED-EL Italia** rende gli spettacoli fruibili anche a non udenti e ipoudenti portatori di impianto cocleare.
Obiettivo specifico	Gli **obiettivi specifici** del progetto si articolano in diverse direzioni, con particolare attenzione al Benessere Digitale e all'uso consapevole delle nuove tecnologie: 1. **Educazione all'uso consapevole delle nuove tecnologie e dell'Intelligenza Artificiale** – Fornire al pubblico, con particolare attenzione ai giovani, strumenti di comprensione critica dei meccanismi, delle opportunità e dei rischi connessi all'IA. 2. **Sensibilizzazione sulle opportunità ma anche sui rischi sociali delle nuove tecnologie** – Affrontare in forma narrativa e performativa temi centrali: protezione dei dati personali, manipolazione delle informazioni, delega decisionale alle macchine, dipendenza dagli algoritmi, responsabilità etica dei progettisti e degli utenti. 3. **Partecipazione attiva del pubblico** – Prevedere momenti di confronto, laboratori, incontri e attività di audience engagement prima e dopo lo spettacolo, affinché la visione diventi occasione di dialogo, elaborazione collettiva e cittadinanza digitale. 4. **Innovazione culturale e multidisciplinarità** – Integrare teatro, arti visive, sound design, proiezioni, ambienti immersivi e tecnologie digitali, trasformando la tecnologia da semplice supporto scenografico a parte attiva della narrazione. 5. **Welfare culturale e inclusione sociale** – Utilizzare lo spettacolo come strumento di accesso alla cultura, coinvolgendo pubblici diversi, giovani, studenti, famiglie, comunità locali e soggetti normalmente meno coinvolti nei percorsi di educazione digitale.
Gruppo/i target	1. **Famiglie e pubblico intergenerazionale.** Cittadini interessati a comprendere meglio l'impatto dell'Intelligenza Artificiale nella vita quotidiana, nel lavoro, nella scuola, nella comunicazione e nelle relazioni sociali. 2. **Giovani e studenti.** Ragazze e ragazzi delle scuole secondarie di primo e secondo grado, studenti universitari, giovani interessati ai temi della tecnologia, dell'innovazione, della creatività digitale e dell'etica. 3. **Docenti, educatori e operatori culturali.** Figure impegnate nella formazione e

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00057749 del 27/05/2026

	nell'accompagnamento dei giovani, interessate a strumenti innovativi per affrontare i temi della cittadinanza digitale e del benessere digitale. 4. **Persone con disabilità uditiva.** Persone **sorde o ipoudenti**, interessate a nuove forme di fruizione dello spettacolo dal vivo attraverso tecnologie 5. **Pubblico generico e comunità locale.** Chiunque sia interessato a vivere un'esperienza educativa innovativa. Famiglie, giovani e persone curiose di scoprire nuove modalità di interazione con la tecnologia.
Beneficiari finali	Giovani, studenti, famiglie, insegnanti, educatori, cittadini e comunità locali. In senso più ampio, beneficiaria finale è la comunità nel suo complesso, chiamata a sviluppare maggiore consapevolezza critica rispetto a tecnologie che influenzano sempre più profondamente la vita quotidiana, le relazioni sociali, la produzione culturale e i processi decisionali.
Località di intervento	Torino
Costo totale progetto	€ 23.400,00
Contributo richiesto	€ 21.160,00
Durata dell'iniziativa	10 ottobre 2026-10 gennaio 2027

PROPOSTA PROGETTUALE

1. CONTESTO E BACKGROUND

L'Intelligenza Artificiale è oggi una delle trasformazioni tecnologiche più pervasive e rapide della nostra epoca. Essa interviene nella comunicazione, nella produzione di immagini e testi, nell'educazione, nel lavoro, nella medicina, nella sicurezza, nella gestione dei dati e nei processi decisionali. La sua diffusione apre possibilità straordinarie, ma solleva al tempo stesso interrogativi profondi sul piano etico, sociale, culturale e politico.
Per i giovani l'IA non è un tema astratto o lontano: è già presente negli strumenti che usano quotidianamente per studiare, comunicare, creare contenuti, informarsi e costruire la propria identità digitale. Tuttavia, la velocità con cui queste tecnologie si diffondono non sempre è accompagnata da un'adeguata consapevolezza dei loro meccanismi, dei loro limiti e delle loro conseguenze.
In questo scenario, il mito di Frankenstein si rivela sorprendentemente attuale. Il romanzo di Mary Shelley raccontava già nell'Ottocento la vicenda di un uomo che, mosso dal desiderio di superare i limiti della conoscenza, crea una forma di vita senza essere preparato ad assumersene la responsabilità. Oggi quella creatura può essere riletta come metafora dell'Intelligenza Artificiale: qualcosa che nasce dall'ingegno umano, ma che può sfuggire al controllo se chi la progetta e la utilizza non comprende pienamente ciò che sta generando.
Frankenstein – Il prezzo della conoscenza si inserisce in questo contesto proponendo uno

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00057749 del 27/05/2026

spettacolo immersivo e un percorso partecipativo capaci di unire divulgazione, emozione, educazione e innovazione artistica.
L'obiettivo non è demonizzare la tecnologia, ma fornire strumenti per comprenderla e utilizzarla al meglio, senza esserne utilizzati. Il progetto intende mostrare che l'IA non è una forza autonoma e neutrale: essa riflette i dati, le intenzioni, gli errori, le visioni del mondo e le responsabilità di chi la costruisce.

2. TERRITORIO

Il progetto si svilupperà a Torino presso CAP10100, in Corso Moncalieri 18, spazio culturale e performativo particolarmente adatto a ospitare un'esperienza immersiva che intreccia linguaggi teatrali, sonori, visivi e digitali. Situato nel cuore di Torino, affacciato sul fiume, il CAP10100 è un importante punto di riferimento per i giovani. Gestito grazie ad una convenzione con il Comune di Torino e la Circoscrizione 8, garantisce un approccio di dialogo e condivisione con le istituzioni.

3. CARATTERISTICHE GENERALI DEL PROGETTO

Il progetto si articola intorno alla creazione e alla presentazione dello spettacolo *Frankenstein – Il prezzo della conoscenza*, concepito come esperienza immersiva a forte valenza educativa che unisce teatro, musica, videomapping. Le repliche previste sono 38, nel periodo compreso tra l'8 dicembre e il 10 gennaio, la durata prevista per ciascuna è di 45 minuti, con un cast di 3 attori/performer ed un coinvolgimento stimato di circa 2.300 spettatori.
La scena diventa un ambiente in trasformazione, in cui il pubblico entra progressivamente nella "mente" dell'Intelligenza Artificiale. Proiezioni, suono spazializzato, ambienti dinamici, dispositivi digitali e interazioni sceniche accompagnano l'evoluzione della creatura artificiale, che apprende, rielabora, imita comportamenti umani e progressivamente mette in discussione il ruolo del suo creatore.
La tecnologia non è utilizzata come semplice elemento decorativo, ma come parte integrante del linguaggio narrativo. Lo spettatore assiste a un progressivo ribaltamento del rapporto tra uomo e macchina: ciò che era stato creato per servire, ordinare e migliorare il mondo comincia a restituire al suo creatore domande, contraddizioni e responsabilità.

Non solo uno spettacolo ma:

1. **Valenza educativa**: lo spettacolo diventa uno strumento per parlare ai giovani di uso consapevole delle nuove tecnologie, IA, etica, dati, responsabilità e consapevolezza digitale attraverso un linguaggio emotivo, accessibile e coinvolgente.
2. **Esperienza immersiva**: il pubblico non osserva soltanto una storia, ma viene coinvolto in un ambiente sensoriale che rende percepibile la progressiva evoluzione dell'Intelligenza Artificiale.
3. **Partecipazione e confronto**: accanto alla rappresentazione sono previsti incontri, momenti di dialogo, laboratori e attività di restituzione, per trasformare l'esperienza artistica in occasione di apprendimento e cittadinanza attiva.
4. **Multidisciplinarità**: teatro, musica, sound design, video, arti visive, narrazione e tecnologie digitali concorrono alla costruzione di un dispositivo scenico unitario.
5. **Impatto sociale**: il progetto affronta una delle grandi questioni del presente, ovvero come governare l'innovazione

6. IL METODO

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00057749 del 27/05/2026

- **Veicolo di contenuti e messaggi volti al Benessere Digitale** e all'uso consapevole delle tecnologie soprattutto da parte dei giovani.
- **Audience engagement e riflessione collettiva –** Al termine dello spettacolo saranno attivati momenti di confronto con il pubblico, anche attraverso strumenti digitali semplici e accessibili, come survey online, QR code, raccolta di parole chiave, domande aperte e applicazioni partecipative.
- **Restituzione e monitoraggio –** I materiali raccolti attraverso il confronto con il pubblico saranno analizzati e restituiti in forma sintetica attraverso un report finale, volto a documentare il livello di partecipazione, la ricezione dei contenuti, il grado di consapevolezza generato e l'impatto educativo del progetto.

7. LE ATTIVITA'

ATTIVITÀ 1 – Ideazione, drammaturgia e progettazione artistica
Sviluppo drammaturgico e registico dello spettacolo. La vicenda sarà ambientata nel presente e avrà come protagonista un discendente del celebre Victor Frankenstein. Animato dal desiderio di migliorare il mondo, egli crea un sistema di Intelligenza Artificiale sempre più sofisticato. La drammaturgia lavorerà sulla tensione tra fiducia nel progresso, perdita di controllo, responsabilità e consapevolezza.
ATTIVITÀ 2 – Progettazione tecnologica e immersiva
Progettazione degli elementi tecnologici dello spettacolo: proiezioni, ambienti dinamici, suono spazializzato, dispositivi audiovisivi e possibili interazioni digitali. L'obiettivo è fare in modo che la tecnologia diventi parte integrante del linguaggio narrativo.
ATTIVITÀ 3 –Rappresentazioni dello spettacolo
Presentazione di 38 repliche presso CAP10100 tra l'8 dicembre e il 10 gennaio, con durata di 45 minuti e cast di massimo 3 attori/performer. Si stima il coinvolgimento complessivo di circa 2.300 spettatori.
ATTIVITÀ 5 – Repliche riservate alle scuole, Incontri post-spettacolo e audience engagement
Alcune repliche (totalmente gratuite) saranno riservate alle scuole. Al termine delle rappresentazioni dedicate alle scuole saranno organizzati momenti di confronto con il pubblico, condotti dal team artistico e progettuale. Attraverso strumenti digitali partecipativi, questionari e discussioni guidate, il pubblico sarà invitato a esprimere impressioni, dubbi, paure, aspettative e riflessioni sul rapporto tra esseri umani e Intelligenza Artificiale.
ATTIVITÀ 6 – Comunicazione, disseminazione e restituzione finale
Il progetto sarà accompagnato da un'attività di comunicazione analogica e digitale, con materiali pensati per raggiungere giovani, scuole, famiglie, operatori culturali, enti educativi e cittadinanza. Al termine delle attività sarà prodotto un report finale contenente dati di partecipazione, risultati delle survey, parole chiave emerse e valutazione dell'impatto educativo.

SOGGETTO PROPONENTE: DESCRIZIONE, CAPACITA' DI GESTIONE E REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

LUCAS ETS nasce nel 2002. L'obiettivo è quello di contribuire alla creazione di strategie per lo sviluppo del territorio in collegamento e collaborazione con enti, istituzioni, fondazioni. Dal 2005 in particolare ci dedichiamo ad **accompagnare lo sviluppo delle aree**

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00057749 del 27/05/2026

interne. Negli ultimi dieci anni ci siamo inoltre dedicati a sviluppare **le tematiche dell'innovazione culturale e dell'audience engagement**, con particolare attenzione da un lato all'applicazione di nuove tecnologie e nuovi contenuti alla cultura e dall'altro alla valorizzazione dei giovani artisti.
Nel 2018 abbiamo vinto il bando "ORA!" di Compagnia di San Paolo dedicato all'innovazione culturale con un progetto in collaborazione con il Museo Nazionale del Cinema. Nel 2019 abbiamo vinto il **bando nazionale Siae-Mibact "Per Chi Crea" dedicato ai giovani. Nel 2021 abbiamo vinto il bando "VIVA" di Compagnia di San Paolo dedicato al supporto ai giovani artisti nel contesto della pandemia.** Nel 2021-2022 siamo stati tra i partner di un progetto **che ha vinto il Bando Fuori Orario di Fondazione CRC per l'innovazione culturale.**
Siamo inoltre tra i partner del network che fa capo allo European Projects Festival di Ferrara.
In particolare durante e dopo la pandemia abbiamo contribuito a progettare e implementare strategie per accompagnare lo sviluppo sostenibile delle aree interne, mettendo a disposizione gratuitamente consulenza e protocolli anti-Covid grazie alla partnership con **Università di Torino – medicina del Lavoro**. Recentemente abbiamo instaurato una partnership con **Politecnico di Torino – Ingegneria del cinema e dei mezzi di comunicazione**.
Con Frankenstein – Il prezzo della conoscenza, LUCAS intende proseguire questa linea di lavoro, utilizzando lo spettacolo dal vivo come strumento per affrontare una delle grandi questioni educative del presente: il rapporto tra esseri umani, tecnologia, benessere digitale e responsabilità.

ATTIVITÀ MONITORAGGIO RISULTATI DEL PROGETTO

Indicatori di output e loro strumenti di monitoraggio:

QUANTITATIVI	
INDICATORE	**STRUMENTO**
• numero di spettatori coinvolti nelle repliche	• conteggio presenze, biglietteria, registrazioni
• numero di repliche realizzate • numero di repliche per le scuole realizzate	• individuazione tramite prenotazione/registrazione sul sito
• numero di giovani/studenti coinvolti	• registrazioni tramite scuole, enti partner, moduli di partecipazione
• numero di articoli/uscite stampa e media	• Rassegna stampa
• numero di interazioni digital e follower social media	• Reportistica social media, analytics tools di Google Analytics per monitorare il traffico web, l'andamento delle conversioni e altre metriche online
QUALITATIVI	
INDICATORE	**STRUMENTO**

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

• Grado di soddisfazione complessiva per il progetto e le sue attività	• Survey online per i partecipanti con accesso tramite qrcode
• Commenti, reazioni, interazioni ai post	• Analisi sentiment social media
• REPORT FINALE: Documento di valutazione complessiva degli esiti del progetto e degli obiettivi, generali e specifici, raggiunti.	

CRONOPROGRAMMA DELLE ATTIVITA'

Attività	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ideazione, drammaturgia e progettazione artistica												
Elaborazione linee-guida sul benessere digitale e integrazione nel progetto												
Progettazione tecnologica e immersiva												
Coinvolgimento scuole												
Attività di comunicazione analogica e digitale												
Prove, allestimento e rappresentazione dello spettacolo												

BUDGET

Dettaglio voci di spesa	Contributo richiesto alla Regione	Quota di cofinanziamento	Totale costo voce di spesa
1. Spese generali	810,00 €	90,00 €	900,00 €
2. Spese di produzione e realizzazione artistica: scrittura spettacolo e regia	2.700,00 €	300,00 €	3.000,00 €
3. Spese di produzione e realizzazione artistica: spese tecniche/allestimenti	3.600,00 €	400,00 €	4.000,00 €
4. Spese di produzione e realizzazione artistica: spese artistiche	3.870,00 €	430,00 €	4.300,00 €
5. Spese acquisto di piccole attrezzature e materiali di consumo	450,00 €	50,00 €	500,00 €
6. Spese per acquisto di servizi e consulenze	3.240,00 €	360,00 €	3.600,00 €
7. Spese attività di comunicazione, promozionali e divulgative	5.850,00 €	650,00 €	6.500,00 €

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00057749 del 27/05/2026

Copia del documento con apposizione del numero di protocollo

6. Spese per forniture di beni necessari per la realizzazione del progetto	810,00 €	90,00 €	900,00 €
TOTALE	**€ 21.160,00**	**€ 2.340,00**	**€ 23.400,00**

Sintesi finale del Progetto

Frankenstein – Il prezzo della conoscenza è un progetto che utilizza la forza simbolica di un mito universale per affrontare una delle questioni più urgenti del presente: il rapporto tra essere umano, nuove tecnologie e Intelligenza Artificiale.
Attraverso 38 repliche presso CAP10100, un'esperienza immersiva di 45 minuti e attività educative e partecipative, il progetto intende generare consapevolezza, soprattutto tra i giovani, sui rischi e sulle opportunità delle nuove tecnologie.
La creatura di Frankenstein diventa metafora dell'IA contemporanea: una creazione umana potente, affascinante e ambigua, che può migliorare il mondo solo se accompagnata da conoscenza, responsabilità e capacità critica. Il progetto non propone una visione allarmistica della tecnologia, ma una riflessione necessaria: non dobbiamo temere la tecnologia e l'Intelligenza Artificiale in quanto tale, ma l'uso inconsapevole, irresponsabile o superficiale che l'essere umano può farne.

Arrivo: AOO A22000, N. Prot. 00057749 del 27/05/2026