



## Editoriale

Redazione Connessioni Remote

DOI: [10.54103/connessioni/20892](https://doi.org/10.54103/connessioni/20892)

Questo numero della rivista si occupa ad ampio raggio delle tematiche insite della rivista stessa. Come cita il nostro manifesto:

Il 2 maggio 2020 ci lasciava l'artista multimediale Giacomo Verde. Pioniere della videoarte, convinto attivista, Verde è stato tra i protagonisti riconosciuti del teatro e dell'arte tecnologica internazionale. *Connessione remote* è il titolo di una sua famosa opera di *webcam theatre* del 2001. Riprendendo questo titolo per la rivista vogliamo ispirarci non solo all'articolata produzione artistica di Giacomo Verde ma all'intenzione politica, etica ed estetica delle sue *operazioni*.

Partendo da questi presupposti, i contributi ruotano attorno alle diverse declinazioni del rapporto tra tecnologia, arte visiva e performance.

Il numero 5, nello specifico, si apre con due speciali interviste a due importantissime figure della ricerca teatrale e scientifica internazionale.

Nella prima, Vincenzo Sansone intervista uno dei massimi maestri della ricerca teatrale contemporanea, Eugenio Barba, regista, pedagogo, studioso, fondatore dell'Odin Teatret, dell'Antropologia Teatrale, dell'ISTA, figura cardine del Terzo Teatro. Sansone si confronta con il Maestro Barba sulla relazione tra video e teatro e sulla odierna e scottante questione degli archivi, in particolare quelli teatrali, e delle pratiche di archiviazione, partendo da uno sguardo al "passato" e cercando risposte per il "futuro" o i "futuri possibili", attraverso il nuovo progetto di Barba chiamato "Archivio Vivente".

Nella seconda, Anna Maria Monteverdi e Antonio Pizzo dialogano con Luciano Floridi, Professore Ordinario di Sociologia della cultura e della comunicazione all'Università di Bologna e direttore del Digital Ethics Center dell'Università di Yale, sul virtuale e sull'annosa questione dell'Intelligenza Artificiale che sta mettendo in crisi tutti i campi dell'attività umana.

La sezione sottoposta a double-blind peer review ospita cinque importanti contributi che, sotto vari punti di vista, si occupano di performance, spazi e tecnologie.

Nel primo saggio, Desirée Sabatini traccia le esperienze di utilizzo artistico dello spazio urbano nella città di Roma dalla fine degli anni Novanta ad oggi. Lo spazio, osserva la studiosa, è stato oggetto di eventi realizzati attraverso l'impiego di due pratiche performative specifiche: da una parte, la nascita di spazi non convenzionali in zone periferiche della città; dall'altra, la pianificazione del paesaggio umano con azioni performative che coinvolgono attivamente il pubblico con l'esplorazione e la riscoperta collettiva dei luoghi.

Dallo spazio urbano di Roma a quello di Venezia. Nel secondo saggio, infatti, Emanuele Rinaldo Meschini, analizza il rapporto tra pratica artistica e spazio urbano attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali, nello specifico quelle di VR/AR e *gaming*. Meschini osserva il caso specifico di Venezia, divisa tra processo di *over touristification* da una parte e svuotamento dei suoi residenti. I casi studio che lo studioso tratta analizzano il rapporto tra pratica artistica ed ecologia della città, ecologia di Venezia intesa nello sviluppo complesso del suo rapporto sociale e ambientale.

Il terzo saggio, degli studiosi Belisa Zoehler Giorgis e Tiago Ricciardi Correa Lopes, si occupa di musiciste indipendenti di Porto Alegre (Brasile) e di Milano (Italia) e delle loro pratiche e strategie di resistenza durante il periodo del COVID. Gli studiosi indagano il concetto di *platformed audiovisualities* in queste strategie, rintracciando pratiche di attivismo nelle azioni delle musiciste osservate e studiate.

Nel quarto saggio, Antonio Ianniello estende la nozione di "gray zone" (C. Bishop, 2018) attraverso quella di "skilled intentionality," (Rietveld, Denys, Van Westen, 2018) nel campo delle scienze cognitive incarnate. Lo studioso presenta la nozione di "skilled co-presence" attraverso la quale cerca di spiegare la modalità per estendere le nostre abilità e ibridarci con gli altri, con i materiali e con le tecnologie.

Nel quinto saggio, Alessio Arena, attraverso la figura di un giovane scenografo, Mattia Pirandello, indaga la nozione di “ingegneria drammatica”. Nel lavoro di Pirandello, infatti, come osserva lo studioso, la scenografia costituisce il principale strumento di codifica e decodifica del dramma, poiché lo scenografo paragona la scenografia a una partitura o a uno spartito.

La sezione “L’arte è inutile come una cannuccia annodata”, come di consueto, raccoglie articoli, recensioni a spettacoli, interventi critici e omaggi d’artista fuori peer-review ma selezionati dal comitato editoriale. Il nome della sezione deriva da un progetto di Giacomo Verde del 2014, *150 KNOTS*, per il quale scriveva:

Fare un nodo a qualcosa è uno dei possibili modi utilizzati per “non dimenticare”. Quando si fa il nodo ad una cannuccia la si rende inutilizzabile (inutile come l’Arte). Ma diventa anche Arte proprio in quanto inutilizzabile per l’uso a cui era destinata, anche se utilizzabile come promemoria.

Proprio per tale ragione la rivista ospita questa particolare sezione. Se l’arte è inutile come una cannuccia annodata, ma annodare qualcosa significa anche non dimenticare, l’arte diventa utile in quanto promemoria dell’attività umana. Proprio per questo, la rivista *Connessioni remote* vuole offrire questo spazio di promemoria, di preservazione di una memoria labile, diventata ancora più evanescente nei meandri della rete. L’immagine di copertina del numero 5, una serie di cannuce annodate, proviene proprio dal progetto *150 KNOTS* di Verde.

In questo numero ospitiamo un importantissimo contributo di Andrea Balzola che omaggia l’artista Piero Gilardi, uno dei protagonisti dell’avanguardia artistica internazionale tra gli anni '60 e oggi, scomparso nel marzo 2023. Come nota Balzola, la sperimentazione artistica di nuove forme, tecniche e materiali di Gilardi, si è sempre intrecciata con un impegno attivo in ambito etico-politico per favorire spirito critico e creatività collettiva, e con un’elaborazione teorica originale sull’innovazione dei modelli sociali e culturali.

Segue una riflessione e un racconto fotografico di Anna Moretti Conti sul progetto *Proiectura-Lovere la città illuminata*, un architectural mapping realizzato nel maggio 2023 nella cittadina di Lovere, in provincia di Bergamo, dal Liceo Artistico Decio Celeri, con il supporto di esperti esterni, per coinvolgere gli studenti nella realizzazione di un progetto artistico concreto e professionale. Si tratta forse del primo e unico progetto di architectural mapping realizzato da una scuola superiore.

Segue un saggio a firma di Martina Raponi intitolato *Psotopias*, che osserva come diversi media, artefatti culturali e narrazioni descrivano i sogni e l'atto del sognare. Raponi collega questi popolari esempi mediali alla critica sulla tecnologia contemporanea e alla teoria dei media, alla scienza del cervello e alla filosofia e conclude con un commento su una delle sue recenti installazioni artistiche.

Chiude la sezione un intervento di Viviana Miele sulla figura di un memorabile artista della scena del Novecento, Franco Dragone, che racchiude in sé le sperimentazioni che afferiscono al campo dello spettacolo digitale. Miele racconta della sua personale esperienza con il regista e si sofferma in particolare su una importante produzione del regista: *The House of Dancing Water*.

Per concludere ringraziamo immensamente Eugenio Barba e Luciano Floridi per le interviste concesse. Ringraziamo tutti gli autori della sezione peer review e tutti i revisori esterni che hanno dedicato il loro tempo e la loro professionalità per la valutazione e l'elaborazione dei contenuti. Ringraziamo, infine, tutti gli autori che hanno contribuito alla sezione "L'arte è inutile come una cannuccia annodata" e auguriamo una buona lettura a tutti i lettori di Connessioni Remote.

La redazione editoriale