



Editoriale

Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi

DOI: 10.54103/conessioni/22657

Il numero 6 di Conessioni Remote si costruisce sull'importante risultato raggiunto dalla rivista nell'ambito dei settori scientifico disciplinari che ne caratterizzano l'impostazione e la scelta tematica di approfondimento. Come rivista di Fascia A per l'area 10/C1 e come scientifica per l'Area 14 Conessioni Remote sviluppa un'indagine rigorosa sui temi delle tecnologie, dei linguaggi e dei processi emergenti dalla mediatizzazione del sociale nel campo delle produzioni performative.

Questo numero si propone di fornire un ulteriore contributo in questa direzione di ricerca concentrandosi sull'analisi degli oggetti teatrali online, che qui chiamiamo OTONI ovvero oggetti teatrali online non identificati così come definiti dall'articolo di Giovanni Boccia Artieri che usiamo come linea tematica e progettuale di questo numero. Si tratta infatti di mantenere forte l'attenzione sul processo di sperimentazione tecnologica delle forme performative di stampo teatrale alla luce non solo e non tanto del loro utilizzo in chiave drammaturgica – un aspetto della ricerca sulla mediazione che vanta tantissimi e rilevanti studi – quanto sulla co-evoluzione di performance e mediatizzazione dove quest'ultima è sempre da intendere come il meta-processo sociale in cui i media intensificano la loro influenza nella costruzione dell'esperienza individuale e collettiva. Il che significa che il campo artistico si pone come luogo di osservazione privilegiato dei processi che permeano tutte le dimensioni della nostra vita quotidiana e vale perciò la pena osservarli, anche criticamente.

Come abbiamo avuto modo di affrontare nei numeri precedenti la mediatizzazione è il contesto comunicativo, sempre più inerente le logiche del digitale e la dimensione online, che spiega le forme dell'attivismo politico, come l'attivismo digitale, la trasformazione del senso della liveness nelle direzioni della liveness digitale e della riconfigurazione del senso della presenza, le dinamiche partecipative dei pubblici connessi, le forme dell'archiviazione e della memoria che da sempre è al centro della ricerca sulle arti performative e del loro carattere evenemenziale ed effimero dal punto di vista della comunicazione.

La crescita degli ambienti e delle piattaforme online – che, come sappiamo, riguarda i campi più disparati cioè i contesti organizzativi, il marketing, la moda, ecc. – rende ancora più interessanti le dinamiche della mediatizzazione in generale e della performatività teatrale e spettacolare in particolare. Se nelle prime fasi di internet il teatro chat e il web-cam theatre di Giacomo Verde, per richiamare l'artista nome tutelare di questa rivista, hanno avuto il merito di costruire degli ambienti esperienziali basati sulla dimensione partecipativa in tempo reale delle e degli utenti, i mondi virtuali online dedicati al gaming virtuale (MUDs e MOOs) e lo sviluppo di Second Life sono all'origine dell'ambiente che oggi chiamiamo metaverso con più consapevolezza rispetto al passato. Non è quindi un caso che la cura del numero sia stata affidata a Federica Patti, studiosa e curatrice, la cui ricerca si concentra proprio sull'osservazione dei cambiamenti relativi alla presenza digitale che procede verso il metaverso definito come un sistema di applicazioni, dispositivi e prodotti, strumenti e infrastrutture interconnessi.

Su queste basi pensiamo sia interessante vedere come gli articoli selezionati – insieme agli articoli di Giacomo Verde, alla Conversazione di Flavia Dalila D'Amico con Arkadi Zaides e al racconto di Fabio Acca sul convegno "Chi ha paura del teatro digitale" – riescano a mappare una serie di casi e di realtà che, per loro elementi costitutivi e condizioni di realizzazione, possono essere ricondotti al territorio degli oggetti teatrali online. Potremmo dire che nel loro insieme i casi trattati dagli articoli, nei loro formati esclusivamente online o in situazioni ibride fra online e offline, chiariscono come l'acronimo OTONI possa funzionare da criterio distintivo all'interno dello scenario complesso della performatività tecnologica. Gli OTONI, insomma, sono qui per restare e per qualificare un tipo di esperienza teatrale che vale la pena continuare a produrre, proporre, fruire. Al di là e oltre

la restaurazione un po' luddista che sembra emergere dall'offerta culturale del post-pandemia. Non ci stancheremo mai di ribadire che la mobilitazione dei corpi e la relazione profonda fra partecipanti all'evento teatrale/performativo non è un dato ontologicamente legato al qui ed ora "materialmente" inteso ma nella creazione di situazioni di senso abilitate da tutte le tecnologie che possediamo.