



Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

ISSN 2724-2722

n. 9 - 2025

Miscellanea II

Editoriale

Archivi, Suoni, Videogame e Intelligenza artificiale nel cinema

Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi

Il numero 9 di Connessioni Remote (2025) è una miscellanea che propone alcuni dei temi a cui la rivista si dedica: le relazioni tra arti performative, tecnologie digitali e pratiche visive contemporanee, con particolare attenzione alle forme di artivismo e alle sperimentazioni tecno-politiche. La rivista nasce come uno spazio critico e interdisciplinare dove studiosi, artisti e ricercatori esplorano le trasformazioni dell'arte nell'era della mediatizzazione, affrontando temi come il tecno-teatro, la performatività del suono, la liveness e le pratiche intermediali, in un dialogo costante tra teoria e prassi, estetica e politica.

Questo numero naviga tra archivi digitalizzati di artisti di teatro e della danza, tra suono nella performance e l'uso dell'intelligenza artificiale nel cinema e nei videogame. Archivi digitali, tecno-teatro, videogame e intelligenza artificiale nel cinema non sono ambiti separati, ma tasselli di un unico ecosistema creativo in cui la drammaturgia multimediale diventa il fulcro progettuale.

Tempo di riflessione sugli archivi di artisti e gruppi tecnologici degli anni Ottanta: se a Giacomo Verde è dedicata la copertina di questo numero (con un omaggio grafico di Vincenzo Sansone a *Storie mandaliche*, primo spettacolo interattivo italiano), Tatiana Basso nell'articolo *Arte telematica: il caso italiano. PostMachina, MID& e Tempo Reale prima e dopo la XLII Biennale di Venezia* approfondisce l'arte telematica e la Telefax Art italiana di PostMachina a MID& e Tempo Reale. Lo studio parte dagli archivi Giancarlo Norese, Giuseppe Salerno, Pierluigi Vannozzi.

Sul tema della performance ubiqua si era occupata Dalila D'Amico in occasione del recente convegno su Giacomo Verde (*Performing the Archive*, Milano, Università Statale, marzo 2025) a proposito di un progetto telematico di Tv interattiva dal titolo *Piazza Virtuale* (realizzato

tra il Festival di Santarcangelo e documenta IX Kassel nel 1992) a partire da un’idea di Giacomo Verde e Van Gogh Tv. La performance prevedeva l’uso di telefoni, fax o modem per accedere alla trasmissione da casa: trasformare la Tv in un medium interattivo (da molti trasmettitori a molti riceventi) era l’obiettivo di Verde che poi proseguirà nel progetto della Minimal TV, la televisione che ognuno poteva farsi da casa. E alla computer art italiana delle origini Paola Lagonigro ha recentemente pubblicato un volume *Immagini digitali nell’era analogica. Computer art in Italia negli anni Ottanta* (De Luca editore), attingendo agli archivi recentemente digitalizzati e disseminati di artisti come Gianni Toti, Mario Canali, Giacomo Verde, Giovanotti Mondano Mecanici, includendo un’ampia bibliografia che va dai rari cataloghi delle rassegne e festival, agli atti di convegni, agli interventi datati anni Ottanta e Novanta di critici come Barilli, Caronia, Volli, Infante e articoli su riviste specializzate dell’epoca (da Virtual a Pixel a Run a 50x70).

Agli archivi della danza è dedicato in questo numero della rivista, anche l’articolo di Ida Malfatti *archivia. Nuove drammaturgie per trasmettere e trasformare un repertorio coreografico. archivia* è un progetto di ricerca coreografica nato nel 2021 su iniziativa di Zoe Francia Lamattina, performer e ricercatrice, figlia della coreografa Monica Francia. Il suo obiettivo è trasmettere e trasformare il repertorio di pratiche e partiture coreografiche sviluppate da Monica Francia tra gli anni Ottanta e i primi 2000, fondamentali per la formazione di molte/i danzatrici/tori italiane/i. Attraverso pratiche e partiture, *archivia* mette in crisi i concetti tradizionali di archivio, eredità e memoria, proponendo nuove modalità di relazione tra i corpi.

Alla crescente centralità del sonoro nei videogiochi, e alla pluralità di ruoli che suoni e musiche stanno assumendo nel panorama contemporaneo del gaming è dedicato invece, il contributo dal titolo *Suoni e musica nei videogiochi: dal ruolo passivo al ruolo interattivo nel gameplay*, di Annachiara Guerra attraverso i case studies *Horizon Zero Dawn* per la funzione dei jingle nel gameplay; *Hellblade: Senua’s Sacrifice* e *Resident Evil 2 Remake* per l’audio binaurale; *Perception* e *Three Monkeys* per il suono come motore interattivo della narrazione.

All’uso della AI nel cinema con un’attenzione particolare all’inclusività di genere e al ruolo della Cina nel progresso delle tecnologie di AI generativa, attraverso piattaforme open source e a basso costo accessibili ai creatori indipendenti, è dedicato il saggio a tripla firma *AI Made in China: Innovation, Gender, and the Global. Reshaping of Film Production Content* (di Vincenzo De Masi; Siyi Li; Flavia Pessoa Serafim). Ancora alla AI in relazione però, al fashion design è

dedicato il saggio *It's a Kind of Magic (or not)? Ai's technological imaginary and the symbolic structures of fashion narration* (di Silvia Mazzucotelli Salice; Eleonora Noia; Michele Varini). Gli intriganti interrogativi dell'articolo sono: *Quali narrazioni innovative introduce l'IA? In che modo l'IA sta influenzando le percezioni tradizionali del corpo e della bellezza?* Confrontando 882 copertine dell'archivio digitale di Vogue Italia (1964-2024) con le immagini della rivista di moda prodotta dall'IA Copy Magazine (da agosto 2023 in poi), questa ricerca analizza le rappresentazioni e le narrazioni per determinare se l'IA perpetua o sovverte gli stereotipi di bellezza e di genere, e in quale modo la normatività della moda influenza la produzione visiva dell'IA.

Il fronte della surveillance art è al centro del saggio di Massimiliano Raffa *Counter-Surveillance Art in the Age of Platform. Capitalism: Critical Complicity or Radical Exteriority?* Questo contributo esamina le strategie estetico-politiche dell'arte di contro-sorveglianza, interrogandone la capacità di opporsi alle logiche algoritmiche evidenziando come il capitalismo delle piattaforme modelli la soggettività attraverso sistemi di controllo predittivi. L'arte contemporanea diventa uno strumento di resistenza non più basato sulla visibilità, ma sull'opacità e sull'illeggibilità, agendo come atto performativo dentro reti socio-tecniche. Attraverso esempi di arte contro-sorveglianza, si mostrano strategie che sfruttano glitch, distorsioni e infrastrutture collettive per destabilizzare i meccanismi di cattura. Il testo propone di superare la dicotomia tra complicità critica e estraneità radicale, suggerendo pratiche parassitarie che abitano e trasformano le infrastrutture digitali dall'interno, re-immaginando l'esistenza collettiva oltre la logica del controllo algoritmico. Sul tema rimandiamo al libro *Il capitalismo della sorveglianza in cui* Shoshana Zuboff evidenzia i rischi di una società in cui la sorveglianza diventa invisibile ma pervasiva, capace di influenzare comportamenti, decisioni politiche e relazioni sociali, minando la libertà individuale e le basi della democrazia. Il libro è un appello urgente a riconoscere e contrastare questa nuova forma di potere, che non si limita a osservare, ma ambisce a modellare il futuro umano.

L'articolo di Mahnaz Esmaeili *L'Impatto dei Contenuti Visivi Digitali sul Cervello Umano e sulla Percezione dello Spettatore* analizza come i contenuti visivi digitali, in particolare quelli impiegati nel teatro virtuale e nelle installazioni interattive, influenzino la percezione dello spettatore, attivando meccanismi cognitivi, emotivi e corporei. Attraverso un approccio interdisciplinare che integra neuroscienze, psicologia cognitiva e arti performative,

l'autrice evidenzia il ruolo centrale del sistema limbico e della corteccia prefrontale nell'elaborazione delle immagini digitali. Queste aree cerebrali, responsabili dell'emozione e del pensiero complesso, vengono stimolate da ambienti visivi immersivi, generando risposte che vanno ben oltre la semplice osservazione. Teorie come il "peak shift" — secondo cui il cervello risponde con maggiore intensità a stimoli visivi amplificati — e la "dual coding theory" di Paivio — che sottolinea l'interazione tra linguaggio verbale e immagine — offrono una cornice teorica per comprendere come le immagini digitali costruiscano significati e rafforzino la memoria. In questo contesto, la tecnologia non è solo uno strumento, ma un agente trasformativo che ridefinisce il ruolo dello spettatore: da osservatore passivo a co-creatore attivo dell'esperienza estetica. Installazioni come *Mirror Ritual*, che utilizza l'intelligenza artificiale per generare riflessi digitali personalizzati, e performance neuro-sensoriali come Stringesthesia, che traducono impulsi cerebrali in suoni e immagini, mostrano come l'arte possa diventare un laboratorio per l'esplorazione della percezione umana.

Rabih Mroué. Una pratica tra teatro e arti visive di Arianna Lasca esplora l'arte del libanese Rabih Mroué sviluppa una pratica transdisciplinare che unisce teatro e arti visive, sfidando i linguaggi tradizionali e interrogando i meccanismi della comunicazione, della rappresentazione e della memoria. La sua pratica si oppone alla polarizzazione dell'opinione e alla semplificazione dell'informazione, proponendo invece un'arte che sia spazio di confronto, incertezza e speranza. Le sue opere, spesso basate su materiali d'archivio e immagini preesistenti, affrontano temi come la guerra civile libanese, la morte, la propaganda e la manipolazione mediatica, proponendo una riflessione critica sull'ambiguità tra realtà e finzione. Piersandra Di Matteo nell'articolo *Per un ascolto trans-corporeo: sulla performatività acustica di Christine Sun Kim* riflette sul tema dell'ascolto attraverso il lavoro dell'artista e attivista sorda americana, Christine Sun Kim, che ha trasformato la sua esperienza personale in una pratica artistica radicale che rivendica il suono come spazio accessibile e multisensoriale. Le sue performance e installazioni rendono il suono tangibile e visibile, sfidando le gerarchie percettive e proponendo un ascolto trans-corporeo: Kim non cerca di tradurre il suono per i sordi, ma di ridefinirlo come fenomeno materiale e politico, capace di coinvolgere corpi umani e non umani in una rete di relazioni sensibili, dove l'arte diventa laboratorio di nuove forme di percezione e agency. Questo approfondimento fa venire in mente

l'opera *Silent* del compositore Gabriele Marangoni presentata ad Ars Electronica nel 2018: Marangoni ha progettato un sistema che lavora con frequenze sotto la soglia dell'udito (sotto i 20 Hz), percepite attraverso le ossa e la cavità corporea. In questo modo, il suono diventa tattile e coinvolge tutti i sensi. L'esperienza sonora immersiva che coinvolge artisti sordi sul palco, insieme a musicisti e voci soliste, superfici vibranti e trasduttori che trasformano il suono in vibrazione, fa entrare il pubblico in connessione con l'universo percettivo dei non udenti, fatto di battiti, respiri e vibrazioni che spesso ignoriamo.

Nella sezione fuori peer troviamo un'intervista inedita di Chiara Giulia Toscano a Nicolas Gaudelet che fa parte del team Voxel Productions a cui l'artista francese Miguel Chevalier, uno dei massimi rappresentanti dell'arte digitale immersiva, da tempo affida la programmazione e lo sviluppo delle proiezioni e dei contenuti delle opere da più di un decennio. I temi che Chevalier sviluppa nelle sue opere, come ricorda Vincenzo Sansone,

si basano sul rapporto naturale-artificiale (osservazione di elementi naturali come quelli vegetali e loro trasposizione, crescita e sviluppo nel mondo artificiale); città virtuale che si trasforma (esplorazione attraverso strumenti informatici di città digitali, le città virtuali del domani); rapporto flussi-reti; uso di disegni decorativi tra analogico e digitale (spesso motivi e disegni di varie tradizioni artistiche diventano installazioni vive ed esplorabili negli spazi urbani)ⁱ.

Nell'intervista Gaudelet spiega gli step che portano dal concept alla realizzazione degli spazi immersivi in luoghi all'aperto o in musei e spiega le sfide tecniche delle installazioni in spazi non convenzionali sviluppando software personalizzati, spesso adattati direttamente sul posto con l'aiuto di ingegneri. Questo approccio consente flessibilità, ma comporta limiti di tempo e risorse. Ricorda il tema della Natura come una costante del lavoro di Chevalier, una fonte continua di ispirazione, in particolare, i fiori, protagonisti di molte opere generative come *Sur-Nature* e *Trans-Nature*.

Abbiamo voluto inserire anche un dialogo tra Andrea Balzola e Anna Monteverdi scritto appositamente per questo numero della rivista, sulla Drammaturgia multimediale: cosa cambia nella progettazione e nella scrittura creativa quando le tecnologie diventano sempre più pervasive e soprattutto, come si sviluppa una consapevolezza delle continue trasformazioni in corso senza perdere il rapporto con la memoria storica e con il senso (inteso come direzione e come significato) che possono assumere. Ricorda Balzola che:

Il significato etimologico di “drammaturgia” è “scrittura di azioni”, vale quindi per il teatro ma anche per i linguaggi più recenti del cinema, del video e dei media digitali. Scrivere azioni significa ideare sequenze di azioni ed eventi che hanno un senso preciso, di carattere morale, filosofico, religioso, culturale etc. Quindi oggi la drammaturgia è anche ciò che dà senso alla multimedialità, dà una direzione e un significato alla multimedialità.

Tra i materiali dell’archivio di Giacomo Verde a cui ricordiamo, è dedicata la rivista sin dalla sua fondazione nel luglio 2020, abbiamo trovato una parte della tesi di laurea di Lucia Paolini, già allieva di Verde e di Balzola in Accademia a Carrara e autrice delle grafiche e delle animazioni per lo spettacolo *Storie mandaliche* (2001) che pubblichiamo insieme a un inedito diario di lavoro di Verde in un momento della residenza del gruppo di *Storie mandaliche* a Castiglioncello (2003). Su ogni numero di «Connessioni Remote», mettiamo qualcosa di inedito recuperato dai 3 hard disk dell’artista. E così, ecco una video intervista del 2010 realizzata all’interno dell’Università della Calabria da Daniela Ielasi per il primo giornale telematico del Comune di Cosenza (oggi non più on line) Monitorebrutio.net. Giacomo aveva appena terminato il documentario sulla morte dell’anarchico Franco Serantini e ancora viva era la memoria degli eventi del G8 di Genova raccontati dal video *Solo limoni* (2001). Verde era davvero un artista che viveva il suo tempo e risentirlo in video oggi a distanza di molti anni è come avere uno spaccato di una generazione passata dalla memoria del Movimento No global e dall’artivismo. Qua c’è un autoritratto di un artista consapevole di fare con i suoi documentari un lavoro utile alle generazioni future, nella convinzione della necessità della memoria, quella memoria spesso cancellata o addirittura censurata, da parte dei partiti politici o dei movimenti stessi, come Verde sostiene nell’intervista.

DOI: 10.54103/connessioni/29777

¹ V. Sansone, *Natura-Artificio-Spazio-Fruitore nelle opere interattive e generative di Miguel Chevalier* in A. Monteverdi, V. Sansone *Tecnologie digitali nello spazio urbano. Performance, videoinstallazioni interattive e realtà virtuali per riscoprire la città*, in L. Adalberti, Eva Marinai, Matteo Tamborrino, Carlo Titomanlio (a cura di), *Architettare la scena. Intersezioni fra teatro e architettura in Italia dal Secondo dopoguerra a oggi*, Mimesis, Torino 2024. Ed inoltre, V. Sansone, *Scenografia digitale e interattività: il video projection mapping nuova macchina teatrale della visione*, Aracne, Roma 2021.