

Connessioni Remote n. 6 – Call for Papers (ITA)

Oggetti Teatrali Online (Non Identificati). Fra identità espansa, piattaforme virtuali e *User experience design*.

Prima e dopo la pandemia, nel contesto di un'ecologia aumentata crescente, gli ambienti virtuali avanzati sono emersi come sedi cruciali per esperienze sociali e culturali, per estendere le conversazioni, i progetti creativi, gli sforzi collettivi e gli scambi commerciali. L'ascesa del Metaverso rappresenta un cambiamento fondamentale nell'attuale nozione di presenza digitale, verso l'interconnettività di massa, l'interoperabilità universale e la sincronicità persistente. Dopo gli storici interventi di "Reenactments" di Eva e Franco Mattes (2007-2010) in *Second Life*, alcune recenti proposte ipermediali sembrano costringere a rivalutare l'essenza dello stare online, insieme a una ricontestualizzazione dei concetti di realtà, presenza e simulazione. La 5° edizione della open call di Connessioni Remote invita a tracciare la storia recente della *digital performance* (Dixon, 2007) online e degli eventi in ambienti virtuali, le loro eredità e proiezioni future.

Il completamento del Metaverso è ancora lontano. Oggi, potrebbe essere descritto come un sistema di applicazioni, dispositivi e prodotti, strumenti e infrastrutture interconnessi; l'esperienza del Metaverso è rappresentata soprattutto dai suoi *gateways* online in 3D, come *Decentraland*, *Meta*, *Sandbox*, *Somnium Space*, *VR chat*, etc. - piattaforme che permettono all'utente di esplorare le architetture, i paesaggi, l'immersione e il movimento nello spazio-tempo attraverso tecnologie VR, XR, AR. I *sandbox games* e gli *open world games*, così come le *online 3D collaboration platforms*, sono sempre più spesso utilizzati per creare simulazioni ed esperienze espositive e performative immersive aumentate: perfetti 'palchi' virtuali.

Le tecnologie *gaming* stanno diventando l'infrastruttura fondamentale per la realizzazione di queste visioni; questo ecosistema di mondi virtuali in *eXtended Reality* (Floridi, 2022) sembra destinato ad essere plasmato principalmente dagli interessi di grandi aziende e mercati di massa, che vedono però nella partecipazione attiva uno degli *asset* economici principali di sviluppo. Forme di collettività *DIWO* (*do it with others*) stanno innalzando la

qualità della *user experience* a livelli sempre più coinvolgenti, invogliando a partecipare direttamente ad attività di creazione, condivisione, decisione, apprendimento e commercio collettivamente. Negli ultimi trent'anni, l'interattività, concepita come una relazione bidirezionale tra uomo e macchina (Löwgren 2008), ha dato agli utenti il potere sempre maggiore di manipolare e trasformare l'oggetto artistico con cui interagiscono (Bazzichelli, 1999).

Il termine stesso *user experience* si riferisce al modo in cui le persone vivono l'incontro con un sistema. Lo *UX design* abbraccia ed estende la tradizionale progettazione dell'interazione uomo-macchina, aumentando soddisfazione e fedeltà grazie al miglioramento della *usability*. La classificazione più diffusa della UX si basa sull'insieme di sentimenti, percezioni, motivazioni, preferenze, credenze, atteggiamenti e reazioni emotive degli utenti, in relazione con un artefatto tecnologico interattivo in un determinato momento e contesto d'uso (Park, 2015; Mkpojiogu, 2018, 2019; Hassenzahl, 2004).

L'importanza drammaturgica della UX e delle *affordances* di una piattaforma in una performance digitale online raramente vengono riconosciute: questo tipo di interazioni coinvolgono realmente l'utente? Il sistema tecnologico scelto, e le sue caratteristiche, influenzano gli scopi performativi, partecipativi e di costruzione della comunità in questo tipo di eventi virtuali? E se sì, come? Le artiste e gli artisti fanno affidamento a criteri precostituiti o forse li sfruttano, li hackerano, per creare dinamiche narrative diverse, più inclusive? E che effetto ha questo intervento sulla UX stessa? La pratica artistica in ambiente digitale può allora essere contesto risocializzante, "laboratorio di trasformazione" (Youngblood, 1991), *gymnasium/palestra* di comunità, modello creativo alternativo per l'adozione di modalità attive, non estrattive, decentralizzate, a prescindere da dinamiche speculative e di *hype*?

Questo sesto numero di Connessioni Remote intende mappare la produzione recente di eventi ed azioni performative online, e le diverse modalità di fruizione, partecipazione, design che le hanno connotate negli ultimi trent'anni e le connotano oggi. I contributi possono riguardare, ma non solo, i seguenti temi legati agli OTONI e alle performance digitali online:

- saggi su corpo e identità espansi, aumentati, postumani; danza e performatività XR/VR;
- esperienze ibride nello spazio aumentato;
- esplorazioni etnografiche di ambienti, *community*, piattaforme online;
- documentazione e testimonianze di eventi live online;

- casi di studio su artisti, compagnie teatrali, produzioni storiche di webcam theatre; *streaming, real time* e le declinazioni della *liveness* digitale (Gemini, 2023);
- rassegna di studi e ricerche sui temi di *world building* e *live simulation*;
- da *Life forms* a *Perception Neuron: performance capture, mocap, 3D scanning, 3D sculpture, photogrammetry*, biosensori nelle *performing arts*.

Le autrici e gli autori sono invitati a presentare abstracts di massimo 1000 caratteri spazi inclusi sui temi sopra elencati in italiano o in inglese insieme a 4-5 parole chiave. Gli abstract devono essere inviati **entro il 15 ottobre 2023** a rivistaconnessioni.remote@gmail.com

Il Comitato di Redazione selezionerà un massimo di 10 abstracts in base all'innovatività tematica e metodologica per il dibattito critico in corso. Le autrici e gli autori saranno contattati via e-mail dal comitato di redazione per presentare il testo definitivo attraverso la piattaforma OJS registrandosi online. Gli articoli completi devono avere una lunghezza compresa tra le 30.000 e le 40.000 battute, compresi spazi, note e bibliografia, e devono essere inediti. Le autrici e gli autori sono pregati di consultare in anticipo le linee guida per la redazione grafica dell'articolo e le norme editoriali. Gli articoli che non seguono queste linee guida saranno respinti. Gli articoli di qualità adeguata e aderenti agli obiettivi della rivista saranno rivisti e sottoposti a refereeing in doppio cieco.

Per ulteriori informazioni: rivistaconnessioni.remote@gmail.com

Bibliografia, sitografia, piattaforme, archivi.

- AA. VV., *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, edited by Lauren Cornell and Ed Halter, MIT Press, Cambridge, MA, U.S.A., 2015.
- M. Ball, *Metaverso*, Garzanti, 2022.
- S. Bay-Cheng, J. Parker-Starbuck, D. Schatz, *Performance, and Media: Taxonomies for a Changing Field*, University of Michigan Press, 2015.
- T. Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano, 2006.
- A. Caronia, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio Editore, 1996.
- V. Del Gaudio, *Théatron - Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi, 2021.

- S. Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, 2007.
- P. Eckersall, H. Grehan, E. Scheer, *New Media Dramaturgy. Performance, Media and New-Materialism*, Palgrave Macmillan UK, 2017.
- R. Fassone, M. Carbone, *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, 2020.
- L. Floridi, *The Onlife Manifesto*, Springer, 2014, e *Metaverse: A Matter of eXperience* (May 27, 2022). *Philosophy & Technology* September 2022, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4121411>
- E. Fuoco, *Performance without Actors: The Theatrical Docu-Fiction. Body, Space & Technology*, 19(1), pp.109–124. DOI: <http://doi.org/10.16995/bst.335>
- Brilli S., Gemini L., Giuliani F., *Theatre without theaters: Investigating access barriers to mediatized theater and digital liveness during the covid-19 pandemic*, in «Poetics. Journal of Empirical Research on Culture, the Media and the Arts», 2023.
- K. Kard, *Arte e Social Media*, Postmedia book, 2022.
- E. Lai-Chong Law, P. van Schaik, V. Roto, *Attitudes towards user experience (UX) measurement*, *Int. J. Human-Computer Studies* 72, 2014, p. 526–541 <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhcs.2013.09.006>
- M. Leeker, I. Schipper, T. Beyes, *Performing the Digital: Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, Transcript Verlag 2017.
- P. Levy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997.
- P. Milgram, H. Takemura, A. Utsumi, F. Kishino, *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*, *SPIE Vol. 2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies*, pp 282 - 292 (1994).
- A. Monteverdi, *Residenze digitali: lo spettacolo si fa online*, 2023 DOI: <http://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/16888>
- S. O'Reilly, *Il corpo nell'arte contemporanea*, Einaudi, 2009.
- F. Patti, *Ballare nel Metaverso*, Not Neroedition, 2023 www.not.neroeditions.com/ballare-nel-metaverso
- C. Paul, *Digital Art*, World of Art Series, Thames & Hudson, UK, third revised ed. 2015.
- A. Pizzo, *Teatro e Mondo Digitale*, Marsilio Editori, Venezia, 2001.
- D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, Lulu.com, 2013, e *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia book, 2011.
- C. Rosa, O. Craveiro, P. Domingues, *Open Source Software for Digital Preservation Repositories: A Survey*. *International Journal of Computer Science & Engineering Survey (IJCSSES)* 8, 2017.

- C. Salter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, The MIT Press, 2010.
- N. Stephenson, *Snow crash: A Novel*, New York, NY, Bantam Books, 1992.
- H. Steyerl, *The Fifth Wall*, 2021, www.hau3000/hito-steyerl-the-fifth-wall
- C. Thi Nguyen, *Games: Agency as Art*, Oxford University Press, 2020.
- M. Zeilinger, *Tactical Entanglements: AI Art, Creative Agency, and the Limits of Intellectual Property*, Meson Press, 2021.
- J. Van Dijck, T. Poell, M. De Waal, *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*, (a cura di) G. Boccia Artieri, Alberto Marinelli, Guerini Scientifica, 2019.
- <https://lunarium.substack.com/>
- [International Journal of Performance Arts and Digital Media](#)
- www.leonardo.info
- <http://manovich.net/Books>
- www.medienkunstnetz.de
- www.monoskop.org
- <https://networkcultures.org/geert/>
- <https://rhizome.org/>
- <https://seancubitt.blogspot.com/>
- www.studiointernational.com
- <https://www.serpentinegalleries.org/arts-technologies/rd-platform/>
- <https://www.matthewball.vc/the-metaverse>

Conessioni Remote n. 6 – Call for Papers (ENG)

Online Theatrical Objects Not (yet) Identified Between expanded identity, virtual platforms, and user experience design.

Before and after the pandemic, advanced virtual environments emerged as critical sites for social and cultural experiences. They extended conversations, creative projects, collective endeavors, and commercial exchanges into a growing augmented ecology. The rise of the metaverse represents a fundamental shift in the current notion of digital presence toward one of mass interconnectivity, universal interoperability, and persistent synchronicity. Some recent hypermedia proposals seem to force a reevaluation of the nature of being online, along with a recontextualization of the concepts of reality, presence, and simulation, following Eva and Franco Mattes' historical "Reenactments" interventions (2007-2010) in Second Life. Tracing the recent history of online digital performance (Dixon, 2007) and events in virtual environments, their legacies, and future projections is the theme of the 5th Remote Connections open call.

The completion of the metaverse is still a long way off. Today, it could be described as a system of interconnected applications, devices, products, tools, and infrastructures; the Metaverse experience is mainly represented by its 3D online gateways, such as Decentraland, Meta, Sandbox, Somnium Space, VR Chat, etc. - Platforms that allow the user to explore architecture, landscapes, immersion and movement in space-time through VR, XR, AR technologies. Sandbox, open-world games, and online 3D collaboration platforms are increasingly used to create simulations and immersive augmented exhibition and performance experiences: perfect virtual "stages."

Gaming technologies are becoming the fundamental infrastructure for the realization of these visions; this ecosystem of virtual worlds in eXtended Reality (Floridi, 2022) seems to be shaped primarily by the interests of large corporations and mass markets, which, however, see active participation as one of the main economic assets for development. Forms of DIWO (do it with others) collectives raise the quality of the user experience to increasingly immersive levels, enticing direct participation in activities to create, share, decide, learn, and trade collectively. Over the past three decades, interactivity, conceived as a two-way relationship

between humans and machines (Löwgren, 2008), has given users increasing power to manipulate and transform the art object with which they interact (Bazzichelli, 1999).

User experience itself refers to how people experience their encounter with a system. UX design embraces and extends traditional human-computer interaction design to increase satisfaction and loyalty through improved usability. The most widely used classification of UX is based on the set of users' feelings, perceptions, motivations, preferences, beliefs, attitudes, and emotional reactions to an interactive technological artifact at a given time and context of use (Park, 2015; Mkpojiogu, 2018, 2019; Hassenzahl, 2004).

The dramaturgical importance of the UX and affordances of a platform in online digital performance is rarely acknowledged: Do these kinds of interactions engage the user? Does the chosen technological system and its features influence these virtual events' performative, participatory, and community-building purposes? And if so, how? Do the artists rely on pre-established criteria, or do they exploit and hack them to create different, more inclusive narrative dynamics? Furthermore, how does this intervention affect the UX itself? Can art practice in the digital environment be a resocializing context, a "laboratory of transformation" (Youngblood, 1991), a gym/community gym, an alternative creative model for adopting active, non-extractive, decentralized modes, apart from speculative and hype dynamics?

This sixth issue of Remote Connections aims to map the recent production of online performance events and actions and the modes of realization, participation, and design associated with them over the past thirty years and are associated with them today. Submissions may address but are not limited to, the topics related to OTONI and online digital performance.

- Essays on the extended, augmented, posthuman body and identity; Dance and XR/VR performativity;
- hybrid experiences in augmented space;
- ethnographic explorations of environments, communities, and online platforms;
- Documentation and testimonies of live online events;
- case studies of artists, theater companies, and historical webcam theater productions; streaming, real-time, and the declinations of digital liveness (Gemini, 2023);
- Review of studies and research on world-building and live simulation;

- From Life Forms to Perception Neurons: Performance Capture, Mocap, 3D Scanning, 3D Sculpture, Photogrammetry, and Biosensors in the Performing Arts.

Authors are invited to submit abstracts of up to 1000 characters, including spaces, on the above topics in Italian or English, along with 4-5 keywords. Abstracts must be sent to rivistaconnessioni.remote@gmail.com by **October 15, 2023**.

The Editorial Board will select a maximum of 10 abstracts based on thematic and methodological innovation for the ongoing critical debate. The Editorial Board will contact authors via email to submit the final abstract through the OJS platform by registering online. Full articles must be between 30,000 and 40,000 characters, including spaces, notes, and bibliography, and must be unpublished. Authors are asked to consult the article graphics guidelines and editorial standards in advance. Articles that follow these guidelines will be accepted. Articles of appropriate quality and adherence to the journal's objectives will be reviewed and double-masked.

For further information: rivistaconnessioni.remote@gmail.com

References, sitography, platforms, archives.

- AA. VV., *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, edited by Lauren Cornell and Ed Halter, MIT Press, Cambridge, MA, U.S.A., 2015.
- M. Ball, *Metaverso*, Garzanti, 2022.
- S. Bay-Cheng, J. Parker-Starbuck, D. Schatz, *Performance, and Media: Taxonomies for a Changing Field*, University of Michigan Press, 2015.
- T. Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano, 2006.
- A. Caronia, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio Editore, 1996.
- V. Del Gaudio, *Théatron - Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi, 2021.
- S. Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, 2007.
- P. Eckersall, H. Grehan, E. Scheer, *New Media Dramaturgy. Performance, Media and New-Materialism*, Palgrave Macmillan UK, 2017.
- R. Fassone, M. Carbone, *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, 2020.

- L. Floridi, *The Onlife Manifesto*, Springer, 2014, e *Metaverse: A Matter of eXperience* (May 27, 2022). *Philosophy & Technology* September 2022, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4121411>
- E. Fuoco, *Performance without Actors: The Theatrical Docu-Fiction. Body, Space & Technology*, 19(1), pp.109–124. DOI: <http://doi.org/10.16995/bst.335>
- Brilli S., Gemini L., Giuliani F., *Theatre without theaters: Investigating access barriers to mediatized theater and digital liveness during the covid-19 pandemic*, in «Poetics. Journal of Empirical Research on Culture, the Media and the Arts», 2023.
- K. Kard, *Arte e Social Media*, Postmedia book, 2022.
- E. Lai-Chong Law, P. van Schaik, V. Roto, *Attitudes towards user experience (UX) measurement*, *Int. J. Human-Computer Studies* 72, 2014, p. 526–541 <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhcs.2013.09.006>
- M. Leeker, I. Schipper, T. Beyes, *Performing the Digital: Performance Studies and Performances in Digital Cultures*, Transcript Verlag 2017.
- P. Levy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997.
- P. Milgram, H. Takemura, A. Utsumi, F. Kishino, *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*, SPIE Vol. 2351, *Telemanipulator and Telepresence Technologies*, pp 282 - 292 (1994).
- A. Monteverdi, *Residenze digitali: lo spettacolo si fa online*, 2023 DOI: <http://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/16888>
- S. O'Reilly, *Il corpo nell'arte contemporanea*, Einaudi, 2009.
- F. Patti, *Ballare nel Metaverso*, Not Neroedition, 2023 www.not.neroeditions.com/ballare-nel-metaverso
- C. Paul, *Digital Art*, World of Art Series, Thames & Hudson, UK, third revised ed. 2015.
- A. Pizzo, *Teatro e Mondo Digitale*, Marsilio Editori, Venezia, 2001.
- D. Quaranta, *Beyond New Media Art*, Lulu.com, 2013, e *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia book, 2011.
- C. Rosa, O. Craveiro, P. Domingues, *Open Source Software for Digital Preservation Repositories: A Survey*. *International Journal of Computer Science & Engineering Survey (IJCSSES)* 8, 2017.
- C. Salter, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, The MIT Press, 2010.
- N. Stephenson, *Snow crash: A Novel*, New York, NY, Bantam Books, 1992.
- H. Steyerl, *The Fifth Wall*, 2021, www.hau3000/hito-steyerl-the-fifth-wall
- C. Thi Nguyen, *Games: Agency as Art*, Oxford University Press, 2020.

- M. Zeilinger, *Tactical Entanglements: AI Art, Creative Agency, and the Limits of Intellectual Property*, Meson Press, 2021.
- J. Van Dijck, T. Poell, M. De Waal, *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*, (a cura di) G. Boccia Artieri, Alberto Marinelli, Guerini Scientifica, 2019.
- <https://lunarium.substack.com/>
- [International Journal of Performance Arts and Digital Media](#)
- www.leonardo.info
- <http://manovich.net/Books>
- www.medienkunstnetz.de
- www.monoskop.org
- <https://networkcultures.org/geert/>
- <https://rhizome.org/>
- <https://seancubitt.blogspot.com/>
- www.studiointernational.com
- <https://www.serpentinegalleries.org/arts-technologies/rd-platform/>
- <https://www.matthewball.vc/the-metaverse>