

antropologia e teatro

ARTICOLO

La performance virtuale del sé nelle arti digitali dal vivo. Prospettive *millennials* fra Italia e Corea

Federica Patti

Abstract – ITA

Come cambia la rappresentazione del sé, individuale e comunitario, all'epoca dell'intelligenza artificiale e del metaverso? Partendo da due casi studio, seguendo una prospettiva d'indagine collocabile nell'alveo delle discipline artistiche digitali dal vivo, questo articolo presenta e analizza produzioni video e performative in dialogo fra loro, nell'intento di delineare una generale tendenza contemporanea internazionale – e *internet based* – che avvicina i linguaggi artistici di provenienza culturale coreana e italiana, in special modo fra gli appartenenti alla generazione *millennials*. Comun denominatore l'interlocuzione e/o lo sviluppo di sistemi di intelligenza artificiale, capaci nelle mani degli artisti e delle artiste di esprimere un'*agency* creativa che ridiscute il concetto di autorialità monade umana.

Abstract – ENG

How do we define the self, individually and collectively, in the age of artificial intelligence and the metaverse? Starting from two case studies, and following a research perspective that can be placed in the field of digital live art disciplines, this article presents and analyses productions in dialogue with each other, to outline a general international – and internet-based – contemporary trend that brings together the artistic languages of Korean and Italian cultural origins, especially among the millennial generation. The common denominator is the interlocution and the development of artificial intelligence systems that, in the hands of artists, can express a creative agency that redefines the concept of monadic – and almost exclusively human – authorship.

ARTICOLO

La performance virtuale del sé nelle arti digitali dal vivo. Prospettive *millennials* fra Italia e Corea

Federica Patti

I social media e i motori di ricerca personalizzati edificano nella rete uno spazio di prossimità assoluto, dal quale l'esterno è eliminato. Lì si ha modo di incontrare soltanto se stessi e i propri eguali. Non c'è più alcuna negatività, che renderebbe possibile un cambiamento. Questa prossimità digitale propone al partecipante soltanto quei frammenti di mondo che gli piacciono. Di conseguenza, abolisce la dimensione pubblica, la coscienza pubblica, davvero critica, e privatizza il mondo.

(Han 2014: 60)

Questo contributo verte in particolare intorno a due casi studio, figure artistiche provenienti dalla generazione *millennials* e da un contesto culturale di origine coreana, le cui ricerche e poetiche possono, secondo la prospettiva d'indagine di chi scrive, essere messe direttamente in dialogo con le pratiche di artiste e artisti italiani coetanei, per evidenti affinità e vicinanze, alla ricerca di una più generale tendenza contemporanea internazionale – e *internet based*.

L'ambito di partenza è inquadrabile nell'alveo delle discipline artistiche digitali dal vivo, intendendo con questa definizione specifica quei settori di produzione e indagine artistica che vedono il gesto tecnologico protagonista e co-autore della creazione di opere, codici e linguaggi sempre più aumentati, iperconnessi, decentralizzati e collaborativi. Un confine ampio, che include tutte le opere in cui le tecnologie informatiche giocano un ruolo chiave piuttosto che secondario nei contenuti, nelle tecniche, nell'estetica o nelle forme di distribuzione: oggetti e attività a cui si accede, prevalentemente, attraversando uno schermo (Dixon 2007: 2-3). Software e *device* digitali sono divenuti ormai strumenti e agenti protagonisti dell'azione e della creazione artistica; l'ubiquità e la pervasività dei media digitali e delle loro infrastrutture in rete stanno profondamente influenzando i modi e gli stili in cui la creatività viene messa in atto. Inoltre, i sistemi digitali sono da considerarsi performativi, perché richiedono espressamente all'utente di compiere azioni dirette di interazione, di relazione fisica fra uomo e macchina (Leeker – Schipper - Beyes 2017: 10-13).

Gli oggetti artistici, performativi così generati dal rapporto uomo-macchina e dall'utilizzo delle tecnologie digitali sono sempre più spesso collocabili su quello che può essere definito un palco virtuale, evidenziando l'innovativa – e intrinseca – capacità drammaturgica dei sistemi digitali in generale, dell'AI e del metaverso in particolare, di indurre l'utente ad inscenare una performance virtuale del sé (Dixon 2009: 6-7).

Quale evoluzione di internet, oggi il metaverso è definibile come una rete massicciamente scalata e interoperabile di ambienti virtuali 3D renderizzati in tempo reale che possono essere sperimentati online in modo sincrono e persistente da un numero effettivamente limitato di utenti con un senso individuale di presenza e continuità di dati come identità, storia, credenziali, oggetti, comunicazioni e pagamenti (Ball 2022: 9-10).

La sensazione del *hic et nunc*, del qui e ora performativo, la *digital liveness* codificata da Auslander (2012: 13-20; Gemini – Brilli 2023: 83-85) caratterizza quindi anche l'ambiente digitale e le esperienze nel metaverso, portando l'utente ad una relazione personale e diretta, *trasparente* per dirla con Byung-Chul Han (2014). Ma come definire, singolarmente e collettivamente, il sé all'epoca dell'intelligenza artificiale e del metaverso?

Primo caso: Ji Hye Yeom

L'interrogativo è sicuramente al centro del primo caso studio e della poetica di Ji Hye Yeom (Seoul, 1982) la cui pratica si basa su una ricerca multidisciplinare che si coagula prevalentemente in opere video; borsista all'ISCP di NYC nel 2022, Yeom propone una visione del mondo alternativa e nuove modalità di comunicazione attraverso immagini in movimento, esplorando i collegamenti e i confini sfumati tra passato, presente, esperienza e memoria. L'opera video *CyborgHandstanderus's Nose / 사이보그핸드스탠더러스의 코* (2021) racconta di coalescenza fra macchine, animali, piante ed esseri umani: durante un dialogo scritto con una AI, Yeom immagina, inventa una nuova specie vivente assemblando caratteristiche provenienti dalle sfere umana, tecnologica, naturale. Una specie futura che presto arriverà, e che riconosce nel comportamento più elementare per sostenere la vita, la respirazione e l'olfatto, la caratteristica cardine per la sopravvivenza e l'evoluzione. Un altro dialogo, questa volta in versione vocale, con una AI diviene anche manifesto¹ di un modo di riconsiderare, di pensare *secondo le piante*: attraverso il rapporto diretto con l'intelligenza artificiale, Yeom immagina e identifica questa tecnologia quale entità dall'*agency* non umana, utile al raggiungimento di un

¹ www.soundcloud.com/the-manifesto-of-handstanderus-by-ji-hye-yeom (Ultimo accesso: 28 Dicembre 2023)

sistema compositivo post antropocentrico – che richiama l'uso delle prime macchine numeriche e computer per le composizioni aleatorie di fluxiana memoria.

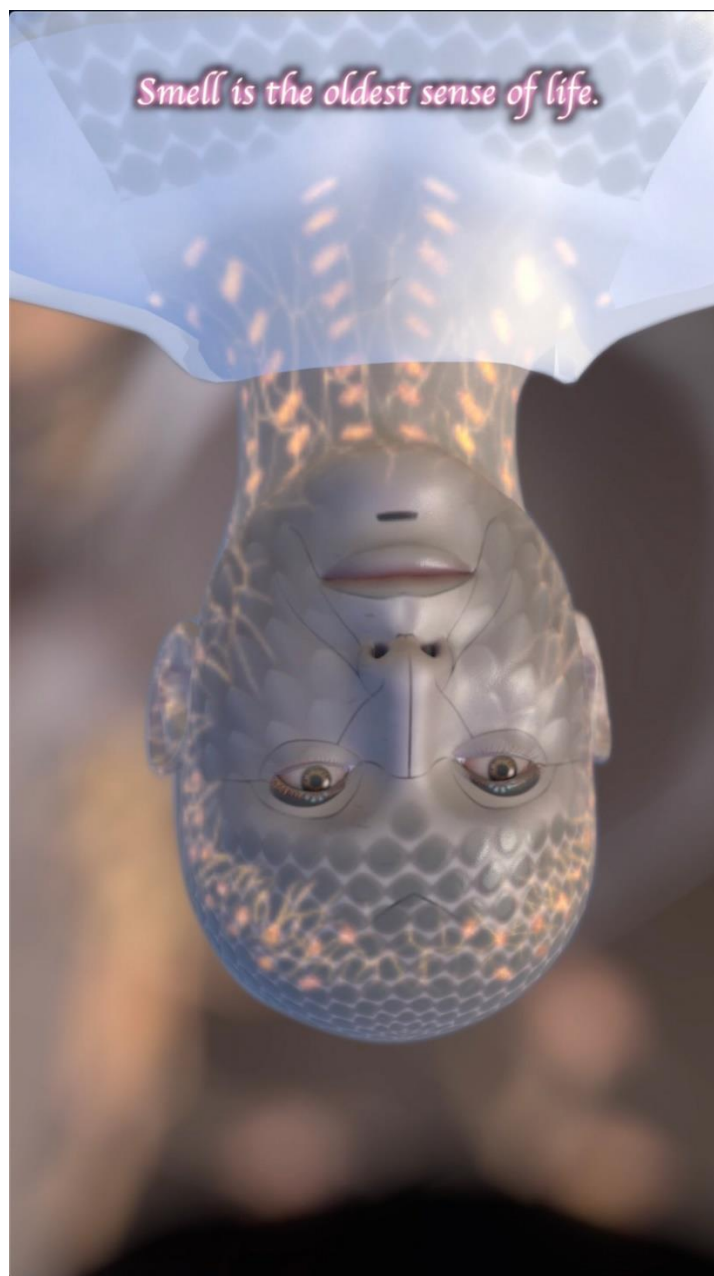


Fig. 1 Ji Hye Yeom, *CyborgHandstanderus's Nose*, 2021, still from video © □ the artist

Come dichiarato dall'artista stessa sul proprio sito², *CyborgHandstanderus's Nose* vuole rappresentare il superamento dell'immagine convenzionale del cyborg, per aderire in maniera più fedele alla teoria harawayana autentica: anziché *post human*, gli *Handstanderus* disegnati da Yeom sono *more than human*. La concezione del rapporto, anche fisico, fra umano e non umano qui proposta mutua in realtà l'approccio critico elaborato da Rosi Braidotti (2013: 56-58) prima e da Karen Barad (2013: 811-818) poi: attraverso la rilettura materialista femminista (e post antropocentrica) del pensiero filosofico, questa declinazione del concetto di postumano mira infatti a scardinare ogni tipo di dicotomia tra mente e corpo, culturale, naturale e tecnologico, addirittura tra vita e morte; con lo scopo finale di produrre una rinnovata eticità, capace di creare "attivamente orizzonti sociali di speranza, oltre ogni discriminazione" (Barad 2013: *ibidem*).

Nelle mani dell'artista, questo approccio diviene rituale estetico di coalescenza fra specie, possibilità di creazione non solo di identità singole ma di mondi interi: grazie all'accelerazione di tecnologie quali l'intelligenza artificiale e di motori grafici multiplatforma che consentono lo sviluppo di ambienti e contenuti interattivi 3D in tempo reale, il *worldbuilding* è recentemente tornata ad essere una pratica sempre più centrale nel design, nell'architettura, nell'informatica, nei videogiochi, nella scienza e nell'arte contemporanea. Il termine indica la pratica di dare vita a opere che appaiono come mondi autonomi e complessi, eterotopie foucaultiane; laboratori di autonomia per ridiscutere l'*agency* solitamente preposta al singolo creatore umano. La ricerca artistica internazionale ha sempre sviluppato simulazioni, mondi alternativi e fantastici, con obiettivi molto diversi, sperimentando allo stesso ritmo dell'evoluzione della tecnosfera e riflettendo sulle implicazioni estetiche e politiche che questa comporta. L'avvento del metaverso rappresenta l'ultima frontiera di questo sviluppo e un cambiamento fondamentale nell'odierna nozione di presenza digitale, verso l'interconnessione massiva, l'interoperabilità universale e la sincronicità persistente (Patti 2023a; Patti 2023b)

La coalescenza fra specie, attraverso l'intermediazione dell'AI, è centrale anche in *Toxic Garden* (2022, da ora TG) di Kamilia Kard (1981): in una mappa "tossica" creata ad hoc dall'artista sulla popolare e popolosa piattaforma MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*) *Roblox*, crew estemporanee di avatar – che accedendo all'ambiente perdono la propria individualità per essere rivestiti da *skins* standardizzate – vengono coinvolte in balli di gruppo, sincronizzati ai movimenti dell'avatar di Kard, KKlovesU4E.

² www.jihyeyeom.com/CyborgHandstanderus-s-Nose (ultimo accesso: 28 Dicembre 2023)



Fig. 2 Kamilia Kard, *Toxic Garden*, 2022, making of © □ the artist

Durante un periodo di residenza alla Lavanderia a Vapore di Collegno, Kard ha lavorato con quattro danzatrici del Balletto Teatro di Torino per creare i passi di danza che compongono le coreografie di *TG*. Le ragazze hanno ragionato ed estrapolato ripetizioni di comportamenti ed emozioni che si provano durante il coinvolgimento – attivo e passivo – in una relazione manipolatoria o tossica; riflettendo su questi pattern comportamentali, sono emerse parole chiave, diventate poi inneschi per la composizione del singolo passo. Questi gesti restano a disposizione sulla mappa, nel menù dei passi di danza, e possono essere utilizzati dai visitatori come unità singole di espressione: un pacchetto di *emotes* originali che consente a ciascuno di dare vita a una propria personale coreografia di passi ed emozioni.

Sul piano tecnico, i passi sono stati ripresi con una camera e poi elaborati da un'intelligenza artificiale che li ha trasformati in animazioni 3D. Per riuscire bene nella cattura dati dei video, le danzatrici si sono mosse dentro un'area specifica, evitando determinati movimenti, in modo da "aiutare" l'occhio della macchina a leggere i loro gesti in maniera più fluida: i limiti imposti dalla AI hanno messo alla prova la creatività e autorialità umana; dal canto suo, l'intelligenza artificiale ha contribuito all'assetto coreografico fornendo talvolta delle interpretazioni

particolari (aggiungendo dei piccoli scatti o delle rotazioni di arti al passo originale, oppure inserendo degli slittamenti delle gambe etc.) storpiando i singoli passi.

Nel tentativo di abolire barriere di genere e specie, Kard ha creato le *skins* di *TG* come degli ibridi tra umano e pianta velenosa, che senza possibilità di scelta vengono assegnati in maniera randomica al visitatore. La parte umana non ha connotazioni di genere definite ed è priva di una espressività facciale. Di nuovo: un'ispirazione di partenza in ambito vegetale si traduce in corpo umano e in movimento, che a sua volta viene poi rivisto da un programma; un passaggio fluido, naturale tra vegetali, umani, avatar e intelligenza artificiale. Queste *skins* sono ispirate a sette piante velenose che compongono il giardino virtuale: cicuta, ricino, digitale purpurea, mughetto, tasso comune, stramonio e belladonna. Una volta che il giocatore entra nella mappa, perde la propria *skin* customizzata per assumere in maniera randomica quella di una pianta tossica. La consapevolezza di una corporeità digitale è un passaggio fondamentale nella pratica del sé online: secondo Merleau-Ponty il corpo è il portale attraverso il quale vengono esperite le percezioni e in tal senso condizione necessaria per l'esperienza. Applicato al doppio digitale e all'avatar, questo assioma fa comprendere il ruolo centrale della corporeità digitale nelle esperienze online. Di conseguenza, la costruzione di un avatar è un passaggio fondamentale per un utente che vive in maniera costante e quotidiana ambienti di socializzazione online come *Roblox* o *Second Life* (Patti 2023a).

Similmente a *CyborgHandstanderus's Nose*, anche in *Humanverse* (2023, da ora *HV*) di Martin Romeo (1986) protagonista è la voce di un narratore/guida, interprete di un testo creato attraverso un dialogo con Chat GPT. Ambientato sulla piattaforma *Spatial*, anche in *HV* si è esploratori/ospiti in un mondo che si trasforma, muta, si evolve, cambia; trainati verso l'incertezza riguardo al proprio destino da una guida aliena – un surrogato, altro da sé, un *meta human*. La voce narrante è riferimento per accompagnare gli avatar, strumento di introduzione nonché elemento di unione/incontro tra simili in dimensioni spesso spopolate e poco attraenti.

I cinque partecipanti attraversano ambienti in cui lanciarsi nel vuoto, correre sopra il terreno e scalare montagne apparentemente inarrivabili (ispirate all'accumulo di sabbia rilasciata gradualmente dal palmo delle mani), scoprendo altre sensorialità e altre possibilità di connessioni. La (ri)scoperta di una sensorialità del virtuale è infatti secondo elemento comune fra il lavoro di Romeo e quello di Yeom. Dalla metà degli anni Novanta, in una progressiva, inesorabile marcia verso la dematerializzazione del reale, le più recenti tecnologie di realtà virtuale e i metaversi sembrano aver avviato una ricollocazione del corpo – e dei suoi simulacri virtuali – al centro di tutti i processi. Corpo che, per Caronia, è spazio liminale in cui avviene l'incontro tra oggetto e soggetto: nel corpo le cose esistono, ed esistendo generano il soggetto. Caronia sosteneva che la dimensione

phygital del contemporaneo avrebbe portato alla “unificazione dell’umanità basata non sull’astrazione di una verità che abita un regno distante e ostile, ma sulla concretezza, sul movimento, sull’immediatezza, sul calore dei corpi, anche se si tratta dei cyborg elettronici e dei corpi disseminati dell’era digitale” (2022: 160-175).

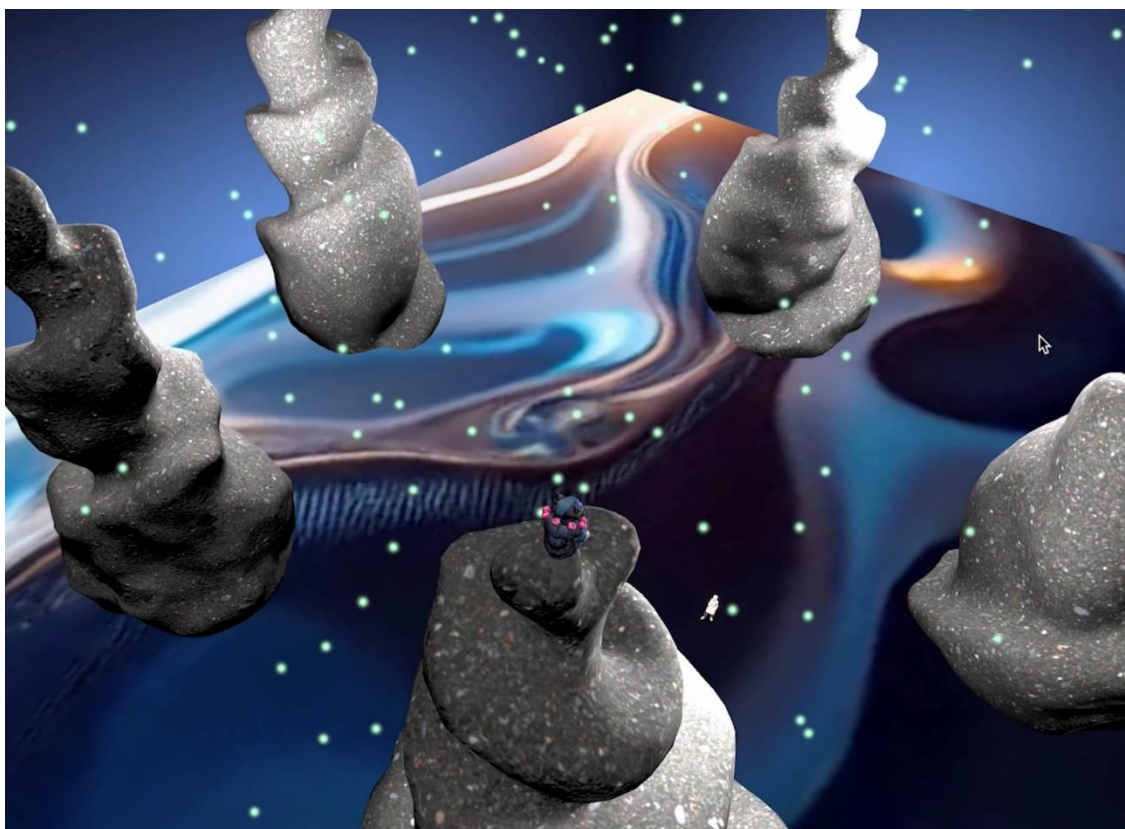


Fig. 3 Martin Romeo, *Humanverse*, 2023, still from video © □ the artist

Secondo caso: Kim Heecheon

Corpo che, per Merleau Ponty (2003: 94-103), è dispositivo, condizione necessaria per l’esperienza e, insieme alle sensazioni, alle emozioni e alla memoria, cardine per la descrizione di identità. Corpo circondato, immerso in una capillare diffusione di tecnologie interattive che permettono di esprimere e ricevere le proiezioni del proprio spazio interiore. Corpo disseminato, fluttuante, instabile e incapace di incarnare un’identità fissa, di continuare a segnare il confine tra interno ed esterno. Nell’era dell’intelligenza artificiale, inesorabilmente accompagnato in maniera discreta, a volte inquietante, a volte divertente, dal proprio doppio virtuale, digitale, non umano come origine ma para-umano, a volte ultra-umano, dal punto di vista delle prestazioni.

“How can I be myself in this era?” si chiede Kim Heecheon (Seoul, 1989), il quale pone il corpo e le sensazioni al centro della propria produzione video, in inesorabile relazione con la tecnosfera digitale.

Dopo una mostra personale presso il Common Center di Seoul nel 2015, Kim è diventato una specie di fenomeno tra gli artisti sudcoreani della sua generazione, allestendo una mostra personale presso l'Art Sonje Center di Seoul nel 2019 e ricevendo il prestigioso *Hermès Foundation Missulsang* nel 2023. Nel corso di questa ascesa relativamente rapida, ha presentato la sua prima mostra personale istituzionale a Londra, presso la Hayward Gallery. L'ascesa di Kim sembra essere fondata sul fatto che il suo lavoro ritrae accuratamente i modi in cui la tecnologia media incessantemente la vita quotidiana, un aspetto che è particolarmente evidente nel suo abile uso delle ultime innovazioni tecnologiche. Per l'artista, la realtà è tanto fallibile quanto la percezione è flessibile; un singolo momento nel tempo è una cornice e i ricordi sono semplicemente pixel ricostruiti. Kim Heecheon è interessato ai processi attraverso i quali la cognizione umana cambia a seguito dell'invenzione di nuovi dispositivi e strumenti: nella sua pratica di immagini in movimento, utilizza tecnologie GPS, VR e *face swap* per creare regni di esistenza senza confini che mettono in discussione i limiti e le capacità della coscienza.

Nato all'alba di Internet, Kim approfondisce questioni di cognizione e sensazione negli interstizi tra l'immaginato, il virtuale e il reale derivanti dalla prevalenza delle nuove tecnologie nella società contemporanea. Esamina criticamente immagini ed esperienze virtuali che modellano i nostri incontri in una cultura digitale in evoluzione; si interroga circa i processi attraverso i quali la cognizione umana cambia a seguito dell'invenzione di nuovi dispositivi e strumenti di percezione. Indaga il tema dell'identità e della descrizione del sé all'epoca del Metaverso arrivando ad individuare la possibilità plurima di *digital selves*, a parlare di diversi sé, in particolare quello fisico e quello digitale, virtuale, in rapporto paritario. Fino a divenire ansioso per la paura che questi strati, filtri virtuali non si stacchino mai più.

Secondo Kim, il mondo è uno schermo costante – motivo per cui gli schermi presto scompariranno; è la fotocamera che cattura il mondo, comportandosi come dei veri occhi. Nei suoi lavori, confonde i confini tra reale e virtuale; presta attenzione alla vita delle persone contemporanee basandosi su un mix di esperienze individuali e sulla tendenza dei tempi. Presenta una diversità di visioni critiche sulla realtà decostruendo e ricombinando costantemente i confini tra il mondo virtuale e quello fisico, utilizzando i media digitali.



Fig. 4 Kim Heecheon, *Out of Blueprints: Deep in the Forking Tank*, 2019 still from video © □ the artist

Il video *Deep in the Forking Tanks* (2019) prosegue sulla scia del background di Kim Heecheon – ancora una volta – nella creazione di mondi virtuali; inizia simulando un'immersione in una vasca di deprivazione sensoriale: in un ambiente completamente buio, a prova di luce e insonorizzato come questo, una persona può perdere ogni senso del proprio corpo e della propria mente. Quando Kim Heecheon entra nella vasca, inizia a confondere la simulazione con la realtà senza volerlo, viene trascinato in uno stato in cui la sua coscienza della realtà fisica non è chiara. Una volta uscito dalla vasca (o forse non la lascia mai) la sua vita diventa il suo simulacro, mentre le immagini di tutti i giorni vengono influenzate da strati video, manipolazione audio e fusione temporale, cancellando il confine tra mondo reale e dimensione percepita.

In questo lavoro Kim incontra in prima persona ed entra in relazione estetica e dinamica con varie entità subacquee, di dubbia definizione. Tema, questo, dell'incontro e rapporto con le persone virtuali (o *meta human*), al centro dell'ultima serie di lavori di Mara Oscar Cassiani (1981) *Al love, ghosts and uncanny valleys* (2023) che analizza lo sviluppo delle relazioni e delle interazioni tra utenti e intelligenza artificiale. Il progetto esplora in termini speculativi la possibilità di innamorarsi di un'AI e le diverse implicazioni di questo tipo di relazione, dal *ghosting* all'oppressione, e riflette ironicamente sulle possibili conseguenze. Amici virtuali, avatar *influencer*, *chatbot* che diventano partner nella vita affettiva: i *meta human* sono modellati dagli utenti sull'immaginazione di un partner ideale, portando l'utente a infondere in loro ciò che Gilbert Ryle nel 1949 chiamava il Fantasma, l'anima nella macchina. Il processo del progetto oscilla tra *storytelling*, realismo

aumentato, video, gadget e *selfie* con la influencer virtuale Lil Miquela, nel narrare ma anche dare una dimostrazione estetica, performativa della coesistenza effettiva fra umani e AI in forma di avatar virtuali e utenti.



Fig. 5 Mara Oscar Cassiani, *Ai love, ghosts and uncanny valleys*, 2023, still from video © □ the artist

Conclusioni

All'interno di questo articolo sono state presentate e analizzate ricerche e produzioni artistiche che, secondo una prospettiva d'indagine nell'alveo delle discipline artistiche digitali dal vivo, possono essere poste in dialogo fra loro, in co-relazione diretta per evidenti affinità e vicinanze poetiche ed estetiche, nell'intento di delineare una generale tendenza contemporanea internazionale – e *internet based* – che avvicini anche, ma non solo, le pratiche e i linguaggi artistici di provenienza culturale coreana e italiana, in special modo fra gli appartenenti alla generazione *millennials*. Costante trasversale, come strumento ma anche come partner di creazione, l'interlocuzione e/o lo sviluppo di propri sistemi di intelligenza artificiale, capaci nelle mani degli artisti e delle artiste di esprimere un'*agency* creativa che ridiscute il concetto di autorialità monade – e quasi esclusivamente umana.

Come nelle più recenti esperienze performative in ambiente virtuale di Kamilia Kard e Martin Romeo, Ji Hye Yeom rappresenta nelle sue opere possibilità di coalescenza fra macchine, animali, piante ed esseri umani come modalità di esistenza futura interspecie. Non solo forme, soprattutto sensorialità ed emozioni vengono

aumentate e declinate attraverso la tecnologia, su ispirazione di sistemi non umani come quello animale e vegetale. Sensazioni, affettività che permeano anche i lavori di Kim Heecheon e di Mara Oscar Cassiani, in una sorta di *reenactment* della descrizione mediale quotidiana del sé attraverso l'occhio e l'espressività tipica dei *device* contemporanei.

Nell'ecosistema digitale, le artiste e gli artisti sembrano quindi indicare come sia divenuto più semplice e immediato costruire mondi, ridisegnare realtà secondo una prospettiva *more than human*, decostruendo e ricombinando costantemente i confini tra il mondo virtuale e quello fisico, ma anche fra specie: verso quella dimensione *onlife* ipotizzata da Luciano Floridi (2015) in cui l'identità umana è fluida e adattiva, come quella delle mangrovie.

Bibliografia

AUSLANDER, PHILIP

2012 *Digital Liveness A Historico-Philosophical Perspective*, in «*A Journal of Performance and Art*» 34, no. 3: 3–11. <http://www.jstor.org/stable/26206427>.

BALL, MATTHEW

2022 *Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà e perché sta rivoluzionando le nostre vite*, Garzanti, Milano.

BARAD, KAREN

2013 *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, in «*Women, Science, and Technology: A Reader in Feminist Science Studies*», 28, (3), 473–94. <https://doi.org/10.4324/9780203427415-41>.

BRAIDOTTI, ROSI

2013 *The Posthuman*, Polity Press, New York.

CARONIA, ANTONIO

2022 *Il Corpo Virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo Disseminato nelle reti*, Krisis, Milano.

DIXON, STEVE

2007 *Digital Performance*, The MIT Press, Boston. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2429.001.0001>

FLORIDI, LUCIANO

2015 *The Onlife Manifesto*, Springer Open, Londra.

GEMINI, L. – BRILLI, S.

2023 *Gradienti Di Liveness. Performance e Comunicazione Dal Vivo Nei Contesti Mediatizzati*, FrancoAngeli, Milano.

HAN BYUNG, CHUL

2014 *La società della trasparenza*, Nottetempo, Milano.

LEEKER, M. – SCHIPPER, I. – BEYES, T.

2017 *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*, Columbia University Press, New York.

MERLEAU PONTY, MAURICE

2003 *Fenomenologia della percezione*, Milano, Bompiani (ed. or. *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945).

PATTI, FEDERICA

2023a *The FIFTH WALL. On DIGITAL PERFORMANCE between USER EXPERIENCE DESIGN and the METAVERSE*, in «*Body, Space & Technology*», n° 23. <https://doi.org/10.16995/bst.11230>

2023b *Le arti performative tra tecnologie digitali e dinamiche del metaverso. Introduzione*, in «*Connessioni Remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia*», n° 6. <https://doi.org/10.54103/connessioni/22658>