

IL SENSO IMMERSO

LIBERTÀ E SMARRIMENTI DEL CORPO DIGITALE

a cura di

MASSIMO LEONE

contributi di

LUCA ACQUARELLI, GIUSTINA BARON, CLAUDIA BONFIGLIOLI, THIAGO BURCKHART, CHIARA CAPPELLETTO
GIOVANNI CARERI, MARCO CASTAGNETTO, PIERLUIGI CONSORTI, LUCIA CORRAIN, PAOLO COSTA
ROSA CINELLI, ANNA CATERINA DALMASSO, ANTONIO PIO DI COSMO, RUGGERO EUGENI, ANGELICA FEDERICI
SANDRO FELLER, GIOVANNI FILORAMO, FEDERICA FORTUNATO, LUCIA GALVAGNI, SARAH HEJAZI
MASSIMO LEONE, GRAZIANO LINGUA, ANGELA MENGONI, SILVIA OMENETTO, ENZO PACE, FRANCESCO PILUSO
ANDREA PINOTTI, MASSIMO REICHLIN, CHIARA CELESTE RYAN, SILVIA ROSSIGNOLI, FEDERICO GIUSEPPE RUBINO
MARIA SERAFINI, DAVIDE SISTO, BRUNO SURACE, PIETRO RICCARDO TARATED
GIUSEPPE TATEO, GIORGIO VALLORTIGARA, UGO VOLLI





©

ISBN
979-12-218-1652-5

PRIMA EDIZIONE
ROMA 27 FEBBRAIO 2025

INDICE

- 11 Il senso dell'immersione
di MASSIMO LEONE

Sezione I: Immersioni sacrali

- 51 Il senso dell'immersione e i suoi rischi
di UGO VOLLI
- 75 *Per speculum et in aenigmate*. Il paradigma immersivo tra trasparenza e
mediazione
di GRAZIANO LINGUA
- 93 L'immersione profonda come esperienza religiosa. Dal Cratere ermetico
al cyberspazio
di GIOVANNI FILORAMO
- 107 Paradisi artificiali. Senso del morire e immersione nel mondo digitale
di ENZO PACE
- 127 Le carni digitali nell'eternità online. Immersioni funebri tra fantasmi
residui e attivi
di DAVIDE SISTO

- 147 Xiuzhen. Sogni immortalisti e processi di traduzione intersemiotica nella letteratura fantasy online-based
di GIUSTINA BARON
- 167 Antropotecniche meditative e *immersive technologies*
di MARCO CASTAGNETTO

Sezione II: Immersioni mediali

- 189 Tele-memoriali. Fra immersione ed emersione
di ANDREA PINOTTI
- 207 Teatro immersivo. Media e agency spettatoriale
di CHIARA CAPPELLETTO
- 225 Guardare il Titanic. Storia e questioni di una nicchia eco-mediale
di RUGGERO EUGENI
- 245 Carnivore immersioni. Un'archeologia dei media in prima persona
di ANNA CATERINA DALMASSO
- 269 Non voler "essere lì". Sul valore documentale delle immagini panoramiche nel processo per gli attentati del 13 novembre 2015 a Parigi
di ROSA CINELLI
- 287 Una discesa nel Maelström. L'immersività come fatto ideologico
di BRUNO SURACE
- 309 Il senso emerso. L'esperienza del sacro attraverso i media-feticci
di FRANCESCO PILUSO

Sezione III: Immersioni artistiche

- 339 Vesperbild, Arma Christi. Immersività e "miracoli della visione"
di LUCIA CORRAIN

- 363 Immagini immersive, prodigi emersivi. Dall'attitudine della produzione visuale romano-orientale al singolare culto dell'Iconavetere di Foggia
di ANTONIO PIO DI COSMO
- 405 Immersività barocca. La cappella Albertoni di Gian Lorenzo Bernini
di GIOVANNI CARERI
- 419 Il soffitto barocco della chiesa di Sant'Ignazio come ambiente proto-immersivo
di LUCA ACQUARELLI
- 443 Immersi nel pianto. De Martino, Warburg e le immagini del lamento
di MARIA SERAFINI
- 465 "No Way You Can Frame It". Da *Art and Objecthood* a *Il buco* di Michelangelo Frammartino
di ANGELA MENGONI
- 483 Il languido sentire l'abbraccio dell'abisso
di FEDERICA FORTUNATO, SILVIA ROSSIGNOLI, FEDERICO GIUSEPPE RUBINO, PIETRO RICCARDO TARATEO

Sezione IV: Immersioni spaziali

- 501 Sperimentazioni immersive. Il co-design di uno spazio multireligioso virtuale
di ANGELICA FEDERICI, SILVIA OMENETTO, GIUSEPPE TATEO
- 513 I due edifici di St. Andrew's. Una ricostruzione storica e visiva
di CHIARA CELESTE RYAN
- 521 Rivoluzioni digitali. Il senso immerso nello spazio pubblico e virtuale iraniano
di SARAH HEJAZI
- 533 "*Virtual Intangible Heritage*". Dalle convenzioni internazionali alle esperienze immersive virtuali
di THIAGO BURCKHART

Sezione V: Diritti ed etiche dell'immersione

- 553 I diritti religiosi e le balene
di PIERLUIGI CONSORTI
- 571 Agli albori della coscienza: Le nostre fasi immerse
di LUCIA GALVAGNI
- 587 Coscienze immerse: L'esistenza umana e le sue frontiere: Introduzione
di LUCIA GALVAGNI
- 591 Sondare la coscienza nello stato vegetativo: Il contributo delle neuroim-
magini funzionali
di CLAUDIA BONFIGLIOLI
- 599 Persone in stato vegetativo o minima coscienza: Alcune considerazioni
sulla situazione attuale
di SANDRO FELLER
- 599 Coscienze immerse: Che cosa impariamo sull'esistenza umana studian-
done le frontiere?
di MASSIMO REICHLIN
- 613 "La conoscenza scientifica è come aggirarsi con una torcia tra le stanze di
un grande castello": Intervista a Giorgio Vallortigara
di PAOLO COSTA
- 623 Note bio-bibliografiche delle autrici e degli autori

TEATRO IMMERSIVO: MEDIA E AGENCY SPETTATORIALE

CHIARA CAPPELLETTO⁽¹⁾

Title in English: *Immersive Theater: Media and Spectators' Agency*

Abstract: The experience of theatre audiences participating in contemporary “immersive” productions is often regarded as an enhanced and more effective iteration of the illusionistic apparatus of bourgeois theatre, wherein the materiality of the medium is rendered “transparent” to its users through digital technologies. I argue that this interpretation is rooted in an epistemological misunderstanding, which I term the *regressive assimilation of media*. This phenomenon occurs when the epistemic power of a newer medium, combined with the ease and frequency of its use, reconfigures the understanding and experience of an older medium through a feedback mechanism, effectively assimilating its cognitive and aesthetic functions. In this case, the screen assimilates the architectural space of the theatre, including the box-set stage and audience hall. I propose a distinction between the notions of *immersive experience* and *immersive theatre*. Immersive experience, exemplified by environments such as anechoic chambers or sensory deprivation tanks, heightens an individual’s proprioceptive awareness. In contrast, immersive theatre arises from a highly constructed and relational context involving the participants or “immersents”. Finally, I argue that theatre is inherently immersive—independent of its engagement with digital technology—precisely because of its mediated and reflexive nature.

Keywords: Theatrical Illusion; Media Transparency; *Screenification*; Immersive Experience; Spectatorship

1. L’assimilazione regressiva dei media

La storia delle rappresentazioni drammaturgiche europee, considerate dal punto di vista dello spettatore, testimonia due modi di declinare la questione della credibilità dell’illusione scenica. Da un lato il pubblico

(1) Università degli Studi Milano

desidera essere completamente e immediatamente commosso dal gioco attoriale al punto di raggiungere l'immedesimazione empatica. Dall'altro ammette, e quasi denuncia, che tale fusione non può che essere il frutto di stratagemmi, menzogne, autoinganni, ed è sostanzialmente impossibile da ottenere. I documenti di questa aspirazione e di questo timoroso disprezzo per la possibilità di vivere un'esperienza estetica pienamente allucinata coincidono con l'origine stessa del teatro, e sono numerosi e costanti nel tempo.

Per non citare che alcune tra le fonti più autorevoli, nel VI a.C. Tespi, l'inventore della tragedia greca, colui che separò l'attore dal coro per dare vita all'azione drammatica, veniva accusato di essere un bugiardo da Solone, perché avrebbe preteso di essere chi non era, e ciò era pericoloso, perché un tale scherzo avrebbe potuto essere ripetuto in faccende ben più serie, come la stipula di contratti (Plut., *Vita di Solone*). Platone voleva cacciare il teatro dalla città, a meno che il dettato — in particolar modo omerico — non venisse composto e pronunciato in terza persona; la forma narrativa, e non quella imitativa, è infatti assai meno ipnotica del temibile racconto in prima persona, capace di convincere il pubblico della legittimità di comportamenti contrari al buon vivere civile (Pl., *Rep.*, 393). Agostino scrive nei *Soliloqui* a proposito di Roscio, uno dei massimi attori di epoca romana, che “per suo volere era sulla scena una falsa Ecuba, mentre per natura era un uomo vero; ma per quel suo volere egli era anche un vero attore tragico, proprio perché chiaramente eseguiva ciò che era stato fissato; d'altra parte, era un falso Priamo, poiché imitava Priamo, ma non lo era” (10.18). Ne *La città di Dio* il Padre della chiesa sostiene che la fruizione teatrale è contagiosa come la peste e ancor più pericolosa perché non infetta il corpo ma l'anima (I, 32), proponendo una metafora che ritroverà slancio nel Novecento con Antonin Artaud. Nel 1822 Stendhal racconta in *Racine et Shakespeare* di un soldato di guardia in un teatro di Baltimora, il quale, vedendo in scena che Otello stava per uccidere Desdemona, gridò: “Non sia mai che in mia presenza un nero maledetto uccida una donna bianca.” E all'istante tirò un colpo di fucile, rompendo il braccio dell'attore” (Stendhal 1823, p. 17). Solo cinque anni prima Coleridge aveva scritto nella *Biographia Literaria* che i suoi sforzi sarebbero stati diretti a disegnare personaggi soprannaturali, cui i fruitori avrebbero attribuito una parvenza di verità

grazie a “una *volontaria sospensione dell’incredulità* [*willing suspension of disbelief*]” (1817, cap. 14). Coleridge conìò allora un’espressione che, estrapolata, diventerà di uso comune per spiegare l’artificiale credulità del pubblico teatrale. Vedremo a breve che tale artificialità dipende non dal volontarismo psicologico dello spettatore ma dalle condizioni materiali che ne costringono l’esperienza sensibile.

L’adesione dello spettatore al gesto drammatico, alla parola recitata e al corpo truccato viene posta sistematicamente al centro del progetto teatrale europeo a partire dal Settecento, e resiste fino ai nostri giorni malgrado lo sviluppo e l’affermazione di pratiche performative (Fisher-Lichte 2010). Che l’obiettivo di convincere attraverso l’artificio fosse considerato realizzabile o non valesse piuttosto come ideale regolativo, è tema di un altro studio. Qui mi interessa mettere in dubbio un’idea che sta ricevendo ampio credito. L’originario proposito del teatro sarebbe, *sic et simpliciter* e malgrado le costanti obiezioni, la perfetta fusione empatica di spettatori e attori. Tale adesione fallirebbe a causa dell’opacità del corpo umano dell’attore, ovvero della sua carne e della sua voce — Maurice Maeterlinck rimproverò a un attore cui vide recitare Amleto di svelargli suo malgrado “il proprio stato di salute e le proprie abitudini, le proprie passioni e i propri dolori” (Maeterlinck 1890, p. 84). Oggi si potrebbero però portare a trasparenza lui e la scena tutta, obliterandone la materialità grazie ai dispositivi digitali, che vanno dagli smartphone ai caschi di realtà virtuale e soprattutto aumentata, i quali *finalmente* consentirebbero al pubblico di tuffarsi nell’azione drammatica.

Come ha scritto Oliver Grau, “il principio dell’immersione è usato per sottrarre alla percezione dell’osservatore il dispositivo del medium che produce l’illusione, così da massimizzare l’intensità del messaggio veicolato. Il medium diventa invisibile” (2002, p. 349), e da ciò — se ne evince — completamente impercettibile. Secondo una logica continuista se non teleologica, sarebbe insomma in atto uno sviluppo incrementale di dispositivi via via più adeguati a produrre illusioni *visive*, capaci di creare un mondo la cui complessiva pregnanza estetica sarebbe in grado di competere organicamente con quella del mondo reale. L’idea che l’efficacia dell’illusione teatrale dipenda dall’effetto di realtà prodotto, ricalca la tendenza iconoclasta che Gottfried Boehm ha riconosciuto all’arte pittorica, per la quale “il vero trionfo della pittura consiste, secondo

la logica di questi aneddoti [scil. la gara tra Zeusi e Parrasio narrata da Plinio nella *Storia naturale*], nella sua stessa dissoluzione. Il pittore è idealmente un iconoclasta. È indiscutibile che questa antica riflessione sul ruolo dell'immagine abbia mantenuto la sua attualità" (Boehm 1994, p. 62). Teatro e figurazione procederebbero dunque di pari passo, verso il rispettivo auto-annichilimento.

Senz'altro il teatro — dal greco *théatron*, derivato da *theomai*, "osservo," "guardo a distanza" — è stato uno dei dispositivi materiali e una delle metafore attraverso cui si è realizzata "l'epoca dell'immagine del mondo", con la quale per Heidegger addirittura coincide l'Occidente (Heidegger 1936). È dunque con giustificato disappunto che Maaike Bleeker rileva quanto sia "notevole [...] l'assenza quasi totale di rimandi al teatro nei testi di riferimento interdisciplinari e negli studi di cultura visuale" (2008, p. 2). Tale negligenza critica è infatti inversamente proporzionale alle informazioni storiche. È ad esempio significativo che a partire dal tardo Rinascimento lo spazio teatrale sia stato progettato organizzando la scena per piani prospettici rispetto ai quali il dominus era collocato frontalmente al punto di fuga. Molta terminologia di quel periodo è pittorica: la "cornice" come limite del proscenio, la "tela" per indicare il fondale. L'affinità delle due arti troverà la propria epitome con la concezione scenica di Richard Wagner e le sue pareti mobili, in un periodo in cui i libretti d'opera venivano strutturati per immagini (*Bilder* in Germania, *tableaux* in Francia) e non per atti. Questa relazione è lungi dall'essersi conclusa a Bayreuth. Per non citarne che uno dei *re-enactement* più recenti ed espliciti, nel 2023 Pascal Rambert ha prodotto con il Piccolo Teatro di Milano *Prima*, in cui tanto la scena ricrea lo spazio figurativo della tavola della *Battaglia di San Romano* di Paolo Uccello (1438) quanto il dramma si organizza per corrispondere alla logica spaziale che discende dalla narrazione dell'artista fiorentino, seguendo prevalentemente assi diagonali.

L'illusione scenica si salderà con la maschera attoriale attraverso la codificazione ottocentesca dello spazio del teatro borghese: una scatola divisa in due parti. Di là il *box-set stage*, illuminato, composto da un pavimento, un soffitto, tre pareti e l'invisibile quarta. Di qua la sala, buia, dove il pubblico orientato frontalmente sta seduto e in silenzio. Una logica dello spazio che organizza una precisa gerarchia dei sensi e dei

movimenti non solo degli attori ma anche degli spettatori; di questi ultimi viene normata la possibilità di mangiare, di alzarsi, di andare in bagno, di fumare, di tenere il cappello in testa. L'abito del pubblico maschile diventa un'uniforme: nero e del medesimo taglio, lo smoking. Viene insomma prodotto il corpo di un soggetto collettivo, quel "noi tutti" che a sua volta recita un ruolo. È dotato di uno specifico linguaggio che consiste nei commenti all'intervallo, negli applausi e nei fischi, nei bisbigli e negli sbadigli Conrad (1911, p. 55). A lui, con buona pace dell'ardimento soldato di Baltimora, è preclusa la possibilità di entrare in contatto con gli attori. Non è allora la "sospensione volontaria dell'incredulità" che va raggiunta; è piuttosto la partecipazione spettatoriale da inibire, come mostra l'impegno con cui l'interazione fisica viene messa tra parentesi, grazie alla localizzazione di spettatori immobilizzati e frontali. Si crea così una eterogeneità tra attori e spettatori, che non mi pare produttivo pensare come il risultato di una semplice convenzione socio-artistica; è piuttosto l'esito di un'economia del sensibile che il dispositivo materiale del teatro innesca e governa, mettendo in mostra (in scena e in sala) corpi e artefatti che favoriscono o reprimono *affordances* materiali e possibilità d'interazione tra persone e oggetti, suoni e luci: ambienti.

La pittorializzazione del palco vive oggi una nuova stagione. Il *box-set stage* viene assimilato allo schermo. È un processo descritto con lucidità nel 2010 dall'artista totale William Kentridge, allora impegnato a mettere in scena *Il naso* di Gogol su musiche di Šostakovič per il Metropolitan Opera di New York. Dichiarava a proposito del suo lavoro: "La premessa di questa produzione è l'allestimento; la scenografia esiste come un enorme schermo da proiezione: i cantanti talvolta vengono visti con estrema chiarezza, le luci sono puntate proprio su di loro in questo palco enorme, mentre in altri momenti sono come obliterati e persi dentro a una proiezione gigantesca"⁽²⁾. Un simile processo di *screenification*, che è insieme materiale e metaforico (Friedberg 2006), ricorre in molte produzioni contemporanee⁽³⁾. Da un lato, le quinte e le entrate in scena scom-

(2) *An Interview with William Kentridge on The Nose (Met Opera)*, https://www.youtube.com/watch?v=nD_oW9pb3O8&ab_channel=MetropolitanOpera. Ultimo accesso 18/12/2021.

(3) Come il riferimento al teatro non esaurisce il campo della performance, così il riferimento alla regia operistica esemplificata da Kentridge non esaurisce il campo dell'opera lirica. "Nell'ultimo decennio, la crescente 'screenification' dell'opera è andata di pari passo, o ha di fatto favorito, una

paiono; gli attori valorizzano con i loro movimenti la lunghezza del palco piuttosto che non la sua profondità; indipendentemente dalla loro posizione, la voce si mantiene costantemente alla medesima altezza, con o senza ausilio del microfono; i giochi di luce escludono l'esistenza di uno spazio esterno a quello drammatico. Dall'altro lato, l'allestimento non è più destinato al corpo di un pubblico il cui movimento è inibito ma virtualmente possibile, bensì a spettatori che vengono concepiti come puro occhio. Si passa dall'originaria osservazione da lontano allo zoom in/out.

La compagnia dublinese The Dead Center allestisce nel 2019 *Beckett's Room*. Per raccontare la storia di Samuel Beckett e della sua compagna Suzanne Déchevaux-Dumesnil nella Parigi occupata durante la II Guerra Mondiale, viene adottata la tecnica delle marionette a filo; in scena solo mobilio, oggetti, infissi mossi in modo da far evincere i gesti dei protagonisti. Nessun attore è sul palco. Malgrado ci siano le premesse per un pezzo di teatro altamente performativo, le *affordances* esibite in scena (da luci, ombre, suoni, disposizione dei piani dell'appartamento) lo destina a una fruizione oculocentrica. La scelta registica è tanto esplicita che la rappresentazione inizia con la proiezione video di un occhio azzurro spalancato. Nel libretto di sala per *The Sheep Song* (2021), storia della metamorfosi di una pecora che ambisce a un destino migliore, la compagnia belga FC Bergman scrive che il proprio spettacolo è una "epopea per gli occhi". *Il Terzo Reich* del 2022 di Romeo Castellucci, con Scott Gibbons, consiste nella proiezione della totalità dei sostantivi del vocabolario italiano su uno sfondo monocromo e vuoto. La velocità della sequenza è commisurata alla capacità retinica e mnestica con cui gli esseri umani trattengono una parola che appaia nel baleno di un ventesimo di secondo.

Ora, se la spazialità teatrale scompare a favore della proiezione su schermo, se il palco è lavorato come una superficie, se lo spettatore è concepito come un punto di vista disincorporato, allora il proscenio può essere

tendenza opposta meno nota: un'impennata di compagnie d'opera alternative che rompono con produzioni visivamente esuberanti ma concettualmente conservatrici e con la posizione frontale della visione associata sia ai teatri con il proscenio sia al cinema. Al contrario, abbracciano radicalmente le radici performative, materiali, sperimentali, collaborative, multimediali e incarnate dell'opera. A New York, culla delle produzioni in HD, compagnie come Loft Opera o On Site Opera proclamano già nel nome il loro impegno verso spazi performativi insoliti. E anche compagnie emergenti come Heartbeat Opera, che si esibiscono in teatri di posa tradizionali, tendono a liberare lo spettacolo dalla scatola e l'orchestra dalla buca" (Kreuzer 2019, pp. 262-3).

attraversato come lo è la cornice pittorica Pinotti (2021) e gli spettatori possono immergersi in uno spazio drammatico che diventerebbe finalmente appropriabile, la cui materialità sarebbe diventata impercettibile, come ci è impercettibile la strada su cui camminiamo finché la pianta del piede non si indolenzisca e porti alla nostra attenzione il piano di calpestio. Si compirebbe dunque quella obliterazione della scena menzionata sopra.

Questa conclusione è condivisa da molti studiosi. Rose Biggin ritiene che l'obiettivo delle diverse tecnologie utilizzate in tanto teatro contemporaneo sia di "scompare efficacemente dietro gli effetti" che esse stesse creano (Biggin 2017, p. 63), proprio come vuole Grau. Tra i risultati di maggior successo si conterebbe allora *Dream*: tra il 12 e il 20 marzo del 2021 — in piena pandemia — 65.000 persone di 92 paesi partecipano a uno spettacolo di 50 minuti realizzato dalla Royal Shakespeare Company al Guildhall di Portsmouth. I personaggi della vicenda, che si svolge sulla falsariga del *Sogno di una notte di mezza estate*, sono incarnati da performer i cui movimenti e le cui espressioni facciali vengono mappati con *mockup* e riprodotti su avatar virtuali. Gli spettatori possono interagire con loro da remoto attraverso il mouse del proprio computer o il *touchscreen* dello *smartphone*, trasformandosi in lucciole insegue da Puck, il folletto qui protagonista assoluto. Si tratta di un lavoro che ibrida *gaming* e tecnologia virtuale, musica orchestrale e recitazione. La prossimità dei corpi di attori e spettatori sarebbe infine raggiunta attraverso un'interfaccia mediale (ancora lo schermo), che permetterebbe di superare la soglia della quarta parete. *Dream* è stato accolto come si trattasse di un aggiornamento tecnologico del buon vecchio illusionismo teatrale⁽⁴⁾. Sono però le parole del direttore artistico della Royal Shakespeare Company, Gregory Doran, a chiarire quanto fuorviante sia un tale giudizio. "Questo è uno spettacolo di Shakespeare ripensato nel XXI secolo, e offre un vocabolario completamente diverso alla nostra immaginazione. [...] Non si tratta del pezzo di teatro *Un sogno di una notte di mezza estate*, ma del mondo di *Un sogno di una notte di mezza estate*"⁽⁵⁾. Shakespeare è insomma solo un pretesto.

(4) <https://eandt.theiet.org/content/articles/2021/03/theatre-review-dream-the-royal-shakespeare-company/>, ultimo accesso 11 ottobre 2021 e <https://www.nytimes.com/2021/03/17/theater/review-dream-royal-shakespeare-company.html>. Ultimo accesso 11/10/2021.

(5) <https://www.theguardian.com/culture/2021/feb/07/is-this-an-avatar-i-see-before-me-audience-takes-to-stage-in-virtual-shakespeare-play>. Ultimo accesso 08/04/2024.

Una rappresentazione teatrale non diventa infatti né interattiva né immersiva perché invece delle cantinelle si usano gli algoritmi. Uno spettacolo digitale non “smaterializza” il dramma; crea piuttosto un diverso tipo di ambiente, di “mondo” appunto. Se l’effetto di retroazione di media nuovi su media loro precedenti è una costante dell’aggiornamento tecnologico (Kittler 1993), applicare al dispositivo teatrale questa logica genera un fraintendimento, per il quale trasparenza mediale e immersione spettatoriale coinciderebbero. Va invece ricordata la differenza tra gioco illusionistico e immersione teatrale⁽⁶⁾. L’opposizione di dramma e ambiente, osservazione della *pièce* ed esperienza in prima persona di una vicenda trova conferma nelle nozioni stesse di illusione e immersione. Esse pongono due distinte economie della spettatorialità. Quanto a illusione — che deriva da “in”, prefisso locativo, e “*ludus*”, gioco —, indica “entrare nel gioco”; parteciparvi significa vivere come reali comportamenti finzionali incorniciati dal “come se”. Quanto a “immersione” — che deriva da “in”, ancora prefisso locativo, e “*mergere*”, affondare —, viene da “immergere”, “introdurre in un liquido”, e suggerisce l’idea di una commistione dei corpi. Mentre l’illusione spettatoriale si raggiunge inibendo l’impulso dello spettatore a interagire con i corpi e gli artefatti in scena, appunto secondo una logica a mio parere inversa alla sospensione volontaria dell’incredulità, l’immersione sembra liberare la nostra propensione a esplorare gli spazi che ci circondano, a corrispondere con gesti e movimenti agli stimoli estetici che incontriamo.

Illusione e immersione non indicano allora il grado minimo e massimo di una medesima esperienza fruitiva. Se lo crediamo, è a causa di quel tipo di fallacia epistemologica che Carlo Sini attribuisce al nostro comportamento teorico e che ha chiamato “azione retrograda del vero”. Situati in un punto dato del nostro sapere, lo assolutizziamo e lo proiettiamo all’indietro: se studiamo un cane che si azzuffa con un altro cane, attribuiamo al cane tutte le conoscenze che abbiamo su di lui, di cui lui,

(6) Come ha notato Josephine Machon, un uso meno sistematico e precedente agli anni Novanta del termine “teatro immersivo” si può trovare nella descrizione di esperienze che già contengono le caratteristiche del teatro sensoriale e partecipativo, come, ad esempio, alcuni lavori della Fura dels Baus e di Robert Wilson. La nozione di immersività come legata a un tipo di performance dal vivo invece “sembra essere entrata nel linguaggio comune all’interno dei circoli accademici e artistici a partire dal 2004 circa e le ricerche d’archivio delle recensioni suggeriscono che sia entrata nel lessico della critica teatrale intorno al 2007” (Machon 2013, pp. 53–63 e 65–66, traduzione mia).

il cane, nulla sa, ma alla luce delle quali verrà addestrato, così trascurando molto del suo mondo (Sini 1996, p.12). Trovo si verifichi sul piano estetico e mediale un processo analogo, che chiamo *assimilazione regressiva dei media* con una formula presa in prestito dalla fonologia⁽⁷⁾. Un medium la cui diffusione e il cui utilizzo sono divenuti dominanti — qui lo schermo nei suoi diversi formati — retroproietta le pratiche corporee e sensibili con cui ne facciamo esperienza su un medium che lo precede storicamente ma che, per le ragioni più diverse, è divenuto marginale quanto alla capacità di generare esperienze, metafore, abitudini. Parimenti, aggiorniamo la spiegazione delle nostre modalità fruibili del medium in disuso alla luce di quella relativa al medium dominante. Il potere epistemico del medium più recente e la facilità con cui lo usiamo riconfigurano con un meccanismo di retroazione la comprensione e l'esperienza del medium precedente, assimilandone il potere estetico e cognitivo. Il medium dominante assimila quello divenuto desueto.

Si realizza qui una logica inversa a quella dello “specchietto retrovisore” illustrata da Marshall McLuhan, per la quale “di fronte a una situazione assolutamente nuova, tendiamo sempre ad attaccarci agli oggetti, all'aroma del passato prossimo. Guardiamo il presente in uno specchietto retrovisore. Arretriamo nel futuro” (McLuhan e Fiore 1967, pp. 74–75). Essa ha agito anche in ambito teatrale. I media stereoscopici di inizio Novecento in cerca di rispettabilità, e il cinema in particolar modo, furono infatti “repressi” e costretti allo spazio dell'edificio teatrale. Il teatro coartò il cinematografo (Elsaesser 2013, p. 232). Nel nostro caso invece un dispositivo schermico e digitale attira a sé lo spazio materiale, annulla l'ambiente tridimensionale e le drammaturgie che gli sono adeguate. Che ciò renda immersivo il teatro, è però tutto da vedere. In prima battuta, possiamo dire che tale assimilazione regressiva è legittimata dalla posizione culturalmente minoritaria che detengono oggi le produzioni teatrali se confrontate con tutte le altre forme artistiche contemporanee — per lo più partecipative — cui lo stesso fruitore teatrale è educato. “La diffusione di lavori che si definiscono ‘immersivi’ riflette una valorizzazione di forme culturali che offrono la possibilità di fare qualcosa di

(7) L'assimilazione si verifica quando un segmento fonologico modifica il segmento precedente (assimilazione regressiva o anticipatoria) o quello successivo (assimilazione progressiva o perseverativa). Può essere parziale se il cambiamento è solo parziale, totale se il cambiamento è totale. Ad esempio, in + raggiungibile diventa irraggiungibile.

più che ‘solo’ osservare o studiare [...]. Prendere partito per l’immersivo come forma di riparazione personale e culturale spesso afferma/implica che il teatro stesso abbia bisogno di essere risvegliato, di essere riassegnato a un programma di impegno incarnato e interattivo” (Frieze 2016, pp. 1–2). La grande assente in questo programma è però la natura performativa della visione e la specificità del corpo dello spettatore teatrale.

2. Allucinazione *versus* relazione

Alla base dell’attuale polemica contro la scatola teatrale borghese è sottesa la polemica contro la vista pensata come solo ricettiva, puntuale e indipendente dagli altri sensi. Assistere a uno spettacolo sarebbe un “mero puntare lo sguardo” (Bleeker 2008, *passim*), inteso come “isotropico, rettilineo, astratto e uniforme” (Jay 1988, p. 6). Felix Barrett, direttore artistico di *Punchdrunk*, la compagnia teatrale leader nel mondo del teatro immersivo, è inequivocabile quando dichiara che l’obiettivo della compagnia è proprio rendere le persone “fisicamente pronte ad avere un contatto reale e tattile con un altro essere vivente”⁽⁸⁾. A considerare l’insieme della loro ricchissima produzione, che conta la serie televisiva *The Third Day* con Judd Law e un concept show per sfilate di Alexander McQueen, è lecito dubitare che della vista abbiano davvero una concezione tanto restrittiva. Come prima sapevano i Padri della Chiesa e poi la psicologia tedesca dell’Ottocento, e come sostiene la più recente *Embodied Simulation Theory*, la vista non è infatti che un tocco da remoto; è congenitamente ambientale, corporea e materiale. Solo ignorando per un verso la componente motoria e tattile della visione e per l’altro dimenticando che il teatro è un dispositivo *audio*-visivo (si può stare in sala tenendo gli occhi chiusi), possiamo pensare che a inibire l’incorporazione del dramma sia il fatto di starcene seduti a guardare a occhio nudo, laddove è proprio questa costrizione a stimolare uno specifico gioco dell’immaginazione.

Tuttavia, così ci vien detto. Per Josephine Machon l’immersività descrive “un movimento in atto nella performance contemporanea verso

(8) <https://futureofstorytelling.org/video/felix-barrett-burn-the-seats-audience-immersion-in-interactive-theater>. Minuti 2:41–2:50. Ultimo accesso 11/10/2021.

un'esperienza spettatoriale viscerale e partecipativa, per la quale le produzioni hanno un'estetica sensuale che avvolge tutto" (Machon 2013, p. 66, traduzione mia). Vince Kadlubek, il cofondatore e direttore di Meow Wolf, società specializzata in arte e ambienti immersivi, conforta questo tipo di posizione, quando afferma a proposito di Omega Mart, un supermercato di sua ideazione: "Facendo arte immersiva, facendo arte che ti circonda, [...] arte nella quale puoi camminare dentro, offriamo alle persone esperienze che sono loro familiari. [...] Il punto non è l'oggetto, ma essere ispirati"⁽⁹⁾.

Chris Goode è poco condiscendente verso questa eccitazione inoculata. Descrive infatti "un pubblico lusingato, che non esplora la sintassi e i parametri della propria libertà in modo più creativo o significativo di quanto non facciano degli adolescenti annoiati e spaventati che si ubriacano di brutto in un quartiere del centro città il venerdì sera" (Goode 2015, p. 284). La distinzione concettuale tra il teatro e le altre esperienze mediali sarebbe allora "progressivamente sfumato" (Blyth 2016, p. 196), tanto da indurre Valentina Valentini ad affermare che il primo "è diventato un termine anacronistico" (2020, p. 13), indipendentemente dalle poetiche e dalle rappresentazioni che continuano a venire realizzate. Il dispositivo teatrale contemporaneo si trova dunque dissolto nel vasto e generico mondo dell'immersività purchessia? Il pubblico teatrale anela a "tuffarsi" in scena (Rose 2015, p. 4.)? Credere che questa sia una effettiva possibilità spettatoriale è ideologico come lo è ritenere di poter assistere a uno spettacolo semplicemente "puntando lo sguardo" (Bleeker 2008, passim). Proviamo piuttosto a discriminare tra esperienza immersiva e teatro immersivo.

La forma più riuscita, emblematica, compiuta di esperienza immersiva è quella prodotta dalla vasca di deprivazione sensoriale inventata dal neurologo John Lilly alla fine degli anni Cinquanta. Chi si chiuda dentro questa sorta di sarcofago, galleggia senza sforzo fisico in acqua satura di sale di solfato di magnesio mantenuta a temperatura corporea in modo da eliminare puntuali sensazioni tattili. Luce e rumori esterni sono parimenti annullati. Il soggetto si confonde con lo spazio circostante e ha una percezione alterata dei confini del proprio corpo. Lo stesso accade a

(9) <https://futureofstorytelling.org/video/meow-wolf-immersive-experiences-as-a-tool-for-transformation>. Ultimo accesso 11/10/2021.

chi entri in una camera anecoica, foderata di materiale che impedisce la riflessione dei suoni sulle pareti. Nel 1951 John Cage la racconta con una storia che diventerà paradigmatica della sua biografia di artista: “In quella stanza silenziosa, udii due suoni, uno alto e uno basso. Così domandai al tecnico di servizio perché, se la stanza era tanto a prova di suono, avevo udito due suoni. Disse: ‘Me li descriva.’ Lo feci. Rispose: ‘Il suono alto era il suo sistema nervoso in funzione, quello basso il suo sangue in circolazione’” (Cage 1967, p. 88). Che fossero più probabilmente acufeni e movimenti respiratorii non cambia il fatto che si tratta di un’amplificazione propriocettiva per la quale la persona raggiunge un senso aumentato e allucinato di presenza a se stessa. La trasparenza del medium è qui sì massima, ma relativa solo ad alcune stimolazioni sensoriali, e non basta a definire un’esperienza spettatoriale. Quest’ultima, infatti, per essere tale ha bisogno di mettere a tema lo scarto proprio a ogni esperienza di fruizione artistica, che amplifica quello scarto (immaginario e corporeo) tra la mia persona abituale e la mia persona drammatica, se è vero, come ho ricordato, che anche lo spettatore recita una parte.

Lo spettatore teatrale è un corpo umano e reale, vivente e situato, sede di una dialettica originaria e produttiva tra capacità senziente da un lato e semplice disponibilità degli organi dall’altro, possibilità di azione e di distrazione. Non un semplice consumatore in supermercati immersivi. La negligenza con cui viene trattato mi sembra derivare, di nuovo, dalla posizione subalterna che la discussione sull’immersività teatrale occupa nei confronti dell’attuale spettacolarizzazione in ambito visuale e mediale. Sarebbe piuttosto interessante invertire i termini del problema, e chiedersi in che modo lo studio della risposta partecipata alla scena possa aiutare la comprensione drammatica dell’immagine; come la teatralizzazione dei dispositivi scopici — cui rispondono i nostri corpi materiali, situati, relazionali, pesanti e affettivi — perfezioni una conoscenza critica delle esperienze digitali in realtà aumentata. Riprendendo l’invito di Claire Bishop, sarebbe insomma proficuo pensare la cultura visuale e mediale “attraverso la lente del teatro più che della pittura” (Bishop 2012, p. 15). Tutta la storia del teatro drammatico europeo è infatti segnata dalla consapevolezza progressiva del ruolo che il pubblico detiene nella rappresentazione. Quanto al teatro contemporaneo, è caratterizzato dal crescente individualismo degli spettatori in un processo di

disgregazione del “noi tutti” in gran parte dovuto, ancora con Bishop, all’“idea neo-liberale di comunità [che] non tenta di costruire relazioni sociali, ma piuttosto di sgretolarle” (Bishop 2012, p. 26). Lo stesso vale per il teatro immersivo, che “risponde” anch’esso “alla coscienza culturalmente e storicamente specifica dello spettatore” (Bleeker 2008, p. 166), della cui agency esplicita alcune specifiche componenti.

Bisogna ora discriminare tra giochi di ruolo e mascheramenti tecnologicamente supportati e teatro. Per i primi si prenda *Peaceful Places* (2021), performance VR di Margherita Landi e Agnese Lanza, in cui alcuni immergenti, dopo aver indossato un casco, osservano cinque coppie di persone filmate mentre si abbracciano e ne scelgono liberamente una da imitare, riproducendone i movimenti, ciascun per sé in beata solitudine. L’immergente può per un momento diventare “un personaggio nella propria stessa vita”⁽¹⁰⁾, di cui il drammaturgo scrive una variazione. Per il secondo, ci si basa sul modo in cui il gioco attoriale porta lo spettatore a un’esperienza intensificata della propria presenza a sé, accentuando i conflitti tra i sensi, la tensione tra corpo senziente e semovente e punto di vista. In ciò l’immersività effettivamente rompe con l’illusionismo del teatro borghese, e si conferma come la libertà di esplorare spazi alternativi a quelli cui siamo abituati, e così realizza la natura performativa della vista, ma non richiede una trasparenza mediale. I corpi restano tutti assolutamente opachi.

Si considerino *Suz/O/suz*, lo spettacolo del 1985 che portò la compagnia catalana La Fura dels Baus agli onori della scena internazionale, e *Roseline*, il “dramagate” anche detto “*promenade theatre*” ideato da Paolo Sacerdoti e realizzato a Milano nell’aprile del 2018 nel vecchio Palazzo Calchi Teggi di 3.000 mq distribuiti su più piani⁽¹¹⁾. Il primo utilizza carri, palchi, piattaforme mobili che si spostano rapidamente all’interno di un hangar, con un numerosissimo pubblico partecipante i cui membri si muovono spaventati e senza sosta mentre viene diffusa una musica violenta e i performers compiono azioni irruente e pericolose. Il pavimento è scivoloso. Una recensione dell’epoca descrive uno spettacolo “selvaggio ed espressionista, in cui gli attori vivono più che

(10) <https://futureofstorytelling.org/video/felix-barrett-burn-the-seats-audience-immersion-in-interactive-theater>. Ultimo accesso 18/12/2021.

(11) <https://www.vice.com/it/article/zm8nk8/roseline-teatro-milano>. Ultimo accesso 18/12/2021.

rappresentare e diventano, insieme al pubblico, *vittime della loro stessa performance*” (Trena 1985, p. 28, corsivo mio). Il secondo, che si propone come “l’unico spettacolo senza spettatori”⁽¹²⁾, consiste in azioni innescate da un gruppo di performers riconoscibili innanzitutto dal fatto che si e ci rivolgono la parola, oltre che dal trucco, dall’abbigliamento eccentrico e dalla prossemica, mentre si spostano in un ampio spazio edificato e in stato di abbandono invitando i partecipanti a seguirli, avvicinarsi, sostare, toccare oggetti e vestiti, ad agire con loro. Sono due casi di un teatro in cui attori in carne ed ossa stabiliscono regole di ingaggio con gli astanti in uno spazio architettonico extra abituale, potenziando il lavoro sulla differenza e lo scarto tra attore/personaggio e spettatore che perde il senso dell’orientamento spaziale e temporale, immergendosi completamente nella storia, senza però sospendere la consapevolezza della presenza materiale degli artefatti e dei corpi che lo circondano ed amplificando la coscienza della natura contraddittoria della propria stessa corporeità: mi tocco, mi guardo, senza che mai questo esercizio riflessivo risolva l’eterogeneità tra me che tocco e osservo, e me che sono toccato e osservato.

La mia proposta è che un teatro autenticamente immersivo, che potenzia il senso di presenza a sé degli spettatori, si basa sull’agentività relazionale di questi ultimi tra loro e con gli attori. Il teatro immersivo mette in atto una specifica strategia drammaturgica, una drammaturgia spettatoriale che consente allo spettatore tanto di fare da spalla al performer quanto di antagonizzarlo. “Stabili[sce] sempre un ‘mondo in sé’ in cui lo spazio, la scenografia, il suono e la durata sono forze palpabili che lo compongono. Per consentire la piena immersione in questi mondi, una sorta di ‘contratto di partecipazione’ viene condiviso fin dall’inizio tra lo spettatore e l’artista, invitando e permettendo diverse modalità di agentività e partecipazione” (Machon 2016a, pp. 35–36). Amplifica le tensioni e i contrasti tra esseri viventi e ambienti. Esso è dunque inversamente proporzionale all’*esperienza* immersiva che “sfuma la differenza tra storia e marketing, racconto e pubblico, illusione e realtà” (Rose 2015, p. 3). La sua specificità è l’emersione dello spettatore singolo dall’anonimia del pubblico, e non la dissoluzione del suo corpo in un ambiente.

Che si tratti di spettacoli corali come quelli menzionati o *one-to-one* — come *Plus One* (2022) dell’artista belga queer Sophie Guisset che invita

(12) <https://roseline.com/about/>. Ultimo accesso 17/12/2021.

una persona alla volta a entrare in uno spazio chiuso e sederlesi accanto per parlare delle proprie pratiche sessuali rispondendo a domande scritte su un mazzo di carte da pescare, mentre si completa un puzzle su amplessi promiscui in un bosco (cruising)—, le produzioni immersive mostrano bene che “la presenza, quale fenomeno teatrale, nasce dall’interruzione, dalla privazione, dalla deviazione della presenza” (Lehmann 2011, p. 23), non dall’amalgama. Dai gesti differiti, da un ritmo interrotto, da un’immagine disturbata per un’interferenza luminosa o sonora, o per la sua incompletezza, non dall’obliterazione degli scarti tra spazi eterogenei e oggetti. Da uno spazio-tempo della performance che non è semplicemente incorniciato all’interno del mondo abituale, ma riorienta la capacità dei performer e degli immergenti di collaborare attivamente al dramma. Il teatro è immersivo perché è relazionale. Ecco allora una spettatorialità che si realizza “prestando attenzione ai modi corporei in cui la percezione si manifesta. Essa incorpora la consapevolezza della propria presenza e della propria partecipazione nel momento presente, piuttosto che la semplice presenza ‘asservita’ allo spettacolo” (Machon 2016b, p. 35). Il motore del teatro immersivo sono gli spettatori che innescano processi performativi tra loro distinti ed eventualmente conflittuali. Da un lato, infatti, ogni performance sollecita esercizi di partecipazione specifici da parte del pubblico presente. Dall’altro, la scena mette in gioco le (in)disponibilità fruttive che di volta in volta caratterizzano gli spettatori. Una drammaturgia immersiva riorganizza la gerarchia del sensorio dello spettatore, educa i sensi a una diversa posizione di predominio o subalternità — l’udito sulla vista, la cinestesia sull’udito —, difende una nozione di soggettività relazionale che risulta da interferenze e contraddizioni, dall’interazione tra chi osserva ed è osservato, che includa o meno dispositivi digitali.

Lasciamo allora da parte il mondo dell’immersione digitale a servizio della retorica culturale più generica — che pone sullo stesso piano la visita in VR a Notre Dame attraverso i secoli della sua edificazione⁽¹³⁾ e quella a un appartamento messo in vendita da un’agenzia immobiliare⁽¹⁴⁾ —, e che considero come una forma di *soft social engineering*.

Senza saturare il nostro immaginario, il teatro mette *en abyme* l’eterogeneità di me con me stessa in quanto essere senziente, palesa la posizione

(13) <https://www.eternellenotredame.com/>. Ultimo accesso 23/01/2022.

(14) <https://lacasavirtuale.it/>. Ultimo accesso 23/01/2022.

di chi partecipa alla performance tanto al di qua quanto al di là della maschera, della cornice, della soglia di finzione che viene però mantenuta nel corpo artefatto del performer/attore, esibendo la riflessione reciproca dei corpi in carne e ossa che, tutti pienamente nella parte, manipolano artefatti con gesti inabituali. Il teatro è immersivo grazie alla sua congenita e produttiva paradossalità: quanto più esso è palesemente artefatto, tanto più è immersivo.

Riferimenti bibliografici

- AGOSTINO (1991) *Soliloqui*, in Id., *Il filosofo e la fede*, Rusconi, Milano.
- BIGGIN R. (2017) *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Pallgrave Macmillan, Londra.
- BISHOP C. (2012) *Artificial Hells. Participatory art and the politics of spectatorship*, Verso, Londra e New York (trad. it. *Inferni artificiali. La politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*, Luca Sossella, Roma 2015).
- BLEEKER M. (2008) *Visuality in Theater: The Locus of Looking*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, UK.
- BLYTH R. (2016) "The Fourth Wall and Other Ruins: Immersive Theatre as a Brand", in: J. Frieze (a cura di), *Reframing Immersive Theatre. The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*, Palgrave Macmillan, Londra, 193-198.
- BOEHM G. (1994) "Die Wiederkehr der Bilder", in G. Boehm, (a cura di), *Was ist ein Bild?*, Fink, Monaco di Baviera, 11-38 (trad. it. "Il ritorno delle immagini", in: A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina, Milano 2009, 39-71).
- CAGE J. (1967) *Diary: How to Improve the World (You Will Only Make Matters Worse)* Continued Part Three, Something Else Press / A Great Bear Pamphlet, New York, NY.
- CONRAD W. (1911) *Bühnenkunst und Drama*, "Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft", VI, 249-277 e 355-404 (trad. it. *Scena e dramma. Per una fenomenologia del teatro*, Clueb, Bologna 2008).
- ELSAESSER Th. (2013) *The 'Return' of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century*, "Critical Inquiry", 39, 2: 217-246.

- FISHER-LICHTE E. (2010) *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp, Francoforte sul Meno (trad. it. *Estetica del performativo: Una teoria del teatro e dell'arte*, Carocci, Roma 2014).
- FRIEDBERG A. (2006), *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, MIT Press, Cambridge, MA.
- FRIEZE J. (2016) "Reframing Immersive Theatre: The Politics and Pragmatics of Participatory Performance", in: J. Frieze (a cura di), *Reframing Immersive Theatre. The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*, Palgrave Mcmillan, Londra, 1-25.
- GOODE C. (2015) *The Forest and the Field: Changing Theatre in a Changing World*, Oberon, Londra.
- GRAU O. (2002) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, MA.
- HEIDEGGER M. (1936) "L'epoca dell'immagine del mondo", in Id. *Sentieri interrotti*, La Nuova Italia, Firenze 1968, 71-101.
- JAY M. (1988) *Scopic Regimes of Modernity*, in: H. Foster (a cura di), *Vision and Visuality*, Bay Press, Seattle, WA, 3-23.
- KITTLER F. (1993) *The History of Communication Media*, <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/download/14325/5101>.
- KREUZER G. (2019) "Flat Bayreuth: A Genealogy of Opera as Screened", in C. Buckley, R. Campe e F. Casetti (a cura di), *Screen Genealogies from Optical Device to Environmental Medium*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 237-268.
- LEHMANN H. (2011) *La presenza del teatro*, "Culture teatrali", 21: 17-30.
- MACHON J. (2013) *Immersive Theaters: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Palgrave MacMillan, Basingstoke, UK.
- _____. (2016a) *Watching, Attending, Sense-making: Spectatorship in Immersive Theatres*, "Journal of Contemporary Drama in English", 4, 1: 34-48.
- _____. (2016b) *On Being Immersed: The Pleasure of Being: Washing, Feeding, Holding*, in J. Frieze (a cura di), *Reframing Immersive Theatre. The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*, Palgrave Mcmillan, Londra, 29-42.
- MAETERLINCK M. (1890) "Menus propos : le théâtre. (Un théâtre d'Androïdes)", in Id., *Introduction à une psychologie des songes et autres écrits (1886-1896)*, Editions Labor, Bruxelles 1985, 83-87.
- McLUHAN M. e Q. FIORE (1967) *The Medium Is the Massage*, Bantam Books, New York, NY (trad. it. McLuhan, M. e Fiore, Q., *Il Medium è il*

- Massaggio. Un inventario di effetti*, Feltrinelli, Milano 1968).
- OLIVER G. (2002) *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, Cambridge, MA.
- PINOTTI A. (2021) *Alla soglia dell'immagine: Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino.
- ROSE F. (2015) *The Power of Immersive Media: The Most Successful Advertising Today convincingly Takes on the Qualities of Real Experience*, "Strategy+business", 78: 1-11.
- SINI C. (1996) *Gli abiti, le pratiche, i saperi*, Jaca Book, Milano.
- STENDHAL (1823) *Racine et Shakespeare*, Le Divan, Parigi.
- TRENA M.A. (1985) 'Suz o Suz', *nuevo ejercicio de La Fura dels Baus sobre la violencia*, "La Vanguardia", 1° settembre: 28.
- VALENTINI V. (2020) *Teatro contemporaneo. 1989-2019*, Carocci, Roma.