

**Carte Semiotiche 2019**

# **Figure dell'immersività**



la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
*Annali 7*



# Carte Semiotiche

Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Annali 7 - Settembre 2021

## Figure dell'immersività

A cura di  
Lucia Corrain e Mirco Vannoni

SCRITTI DI

ACQUARELLI, BEATO, BERTOLINI, BIGGIO, CLUTE,  
CONTE, CORRAIN, D'AVANZO, DOS SANTOS, GIZZI,  
MODENA, MUSILLO, SENKPIEL, VAN DER VEEN,  
VANNONI, VIRGOLIN, ZINGALE, ZUCCONI.

la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese  
Serie Annali 7 - Settembre 2021

*Direttore responsabile*  
Tarcisio Lancioni

*Redazione*  
Maria Cristina Addis (Segretaria di redazione)  
Manuel Broullon Lozano  
Massimiliano Coviello  
Stefano Jacoviello  
Valentina Manchia  
Angela Mengoni  
Francesca Polacci  
Giacomo Tagliani  
Mirco Vannoni  
Francesco Zucconi

CROSS - Centro interuniversitario di Ricerca "Omar Calabrese"  
in Semiotica e Teoria dell'Immagine.  
Università degli Studi di Siena  
Via Roma, 56  
53100 Siena

*Copertina*  
*Il Tuffatore*, affresco greco dalla Tomba del Tuffatore,  
470 a.C., Paestum, Museo Archeologico Nazionale.

Autorizzazione del Tribunale di Firenze 3575 dell'8/4/1987

ISSN: 2281-0757

© 2021 by VoLo publisher srl  
via Ricasoli 32  
50122 Firenze  
Tel. +39/055/2302873  
info@volopublisher.com

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese

*Comitato scientifico*

Maria Cristina Addis	Università di Siena
Luca Acquarelli	Université de Lyon
Emmanuel Alloa	Universität St. Gallen
Michele Bacci	Université de Fribourg
Denis Bertrand	Université Paris 8
Maurizio Bettini	Università di Siena
Giovanni Careri	EHESS-CEHTA Paris
Francesco Casetti	Yale University
Lucia Corrain	Università di Bologna
Ruggero Eugeni	Università Cattolica di Milano
Paolo Fabbri †	Università LUISS di Roma
Peter Louis Galison	Harvard University
Elisabetta Gigante	Università di Modena e Reggio Emilia
Stefano Jacoviello	Università di Siena
Tarcisio Lancioni	Università di Siena
Eric Landowski	CNRS - Sciences Po Paris
Massimo Leone	Università di Torino
Jorge Lozano †	Universidad Complutense de Madrid
Giovanni Manetti	Università di Siena
Gianfranco Marrone	Università di Palermo
Francesco Marsciani	Università di Bologna
Angela Mengoni	Università Iuav di Venezia
W.J.T. Mitchell	University of Chicago
Pietro Montani	Università Roma Sapienza
Ana Claudia Mei Alves de Oliveira	PUC - Universidade de São Paulo
Isabella Pezzini	Università Roma Sapienza
Andrea Pinotti	Università Statale di Milano
Francesca Polacci	Università di Siena
Wolfram Pichler	Universität Wien
Bertrand Prévoist	Université Michel de Montaigne Bordeaux 3
François Rastier	CNRS Paris
Carlo Severi	EHESS Paris
Antonio Somaini	Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
Victor Stoichita	Université de Fribourg
Felix Thürlemann	Universität Konstanz
Luca Venzi	Università di Siena
Patrizia Violi	Università di Bologna
Ugo Volli	Università di Torino
Santos Zunzunegui	Universidad del País Vasco - Bilbao



# Sommario

## Figure dell'immersività

*a cura di*

*Lucia Corrain e Mirco Vannoni*

---

Immergersi nel visivo. In forma di introduzione 11  
*Lucia Corrain & Mirco Vannoni*

### I. Genealogie dell'immersività

“If you touch it, you find a wall” .  
Experiencing Painted Illusions between China and Italy (1661-1795) 25  
*Marco Musillo*

Sublime Immersion  
in Langlois's 1831 *Panorama of the Battle of Navarino* 41  
*Emma L. Clute*

Immersive Experience in Dieter Roth's Studio  
with *Selbstturm; Löwenturm* (1969-1998) 57  
*Fabiana Senkpiel*

Immersi nell'irreale. Prospettive an-iconiche  
sull'arte contemporanea dall'ambiente alla realtà virtuale 71  
*Elisabetta Modena*

Immersive Images.  
About the Partition and the Participation of Cutouts 79  
*Manuel Van der Veen*

### II. L'immagine-ambiente

Lo spettatore nel quadro:  
strategie immersive dello sguardo fra scrittura (Diderot) e cinema (Sokurov) 97  
*Michele Bertolini*



Quando l'immagine si fa ambiente: il piano sequenza come figura immersiva? <i>Luca Acquarelli</i>	106
Sulla tendenza utopica del VR cinema <i>Francesco Zucconi</i>	118
L'esperienza pre-morte come figura dell'immersività tra cinema e realtà virtuale <i>Pietro Conte</i>	127
III. "Spazi" dell'esperienza	
Au seuil de la croyance. Spectacles, technologies et dispositifs immersifs à Lourdes autour de 1900 <i>Ferdinando Gizzi</i>	139
Avatars and Rituals: Immersive Religious Practices in the Digital Space <i>Victoria Dos Santos</i>	158
Notizie degli scavi: prove di immersività nelle pratiche turistiche di "Roma Capitale" <i>Luigi Virgolin</i>	172
Opacità e trasparenze della cornice performativa nel teatro immersivo <i>Massimo Roberto Beato</i>	181
Far sentire il benessere dei luoghi. Progetti di orientamento come esperienza di immersività <i>Salvatore Zingale e Daniela D'Avanzo</i>	199
Figure della pervasività <i>Federico Biggio</i>	211
<i>Bibliografia</i>	222
<i>Abstract</i>	247
<i>Biografie delle autrici e degli autori</i>	255

## *Figure dell'immersività*



# Immergersi nel visivo. In forma di introduzione

Lucia Corrain & Mirco Vannoni<sup>1</sup>

---

*Per aprire*

Prima di entrare nel merito della tematica affrontata in questo Annale, occorre guardare con attenzione l'immagine che campeggia sulla copertina: il *Tuffatore* di Paestum, la cui capacità di dare forma visiva alla "immersività" si potrebbe far risalire addirittura al VI-IV secolo a.C. Non solo perché la lastra di travertino – rinvenuta in una piccola necropoli – poneva l'immagine sul lato interno della pietra tombale, faccia a faccia con il defunto, rimanendo così immersa nel buio per quasi due millenni, ma soprattutto perché essa pare dare rappresentazione alla stessa etimologia di immersività: dal latino *immergĕre*, composto da *in* e *mergĕre* "tuffare". Esattamente ciò che avviene con la figura di Paestum, bloccata con il corpo nella sua massima estensione mentre sta per tuffarsi in acqua. Al tuffatore, l'albero a sinistra – emergente dalla terra – funziona alla stregua di una rima ascendente che, per opposizione, rafforza quella discendente della figura umana. L'immagine di copertina è in grado inoltre di veicolare un'altra valenza: quella che l'immersività non è un fenomeno connesso esclusivamente alle nuove tecnologie e, dunque, *sic et simpliciter*, una forma esclusiva della contemporaneità. A ben guardare, infatti, essa affonda le sue radici nel passato, tanto che si può addirittura tracciarne una genealogia (Cometa 2020; Pinotti & Somaini 2016). Le forme esperienziali di un corpo fisico completamente avvolto, inglobato dall'immagine rendono conto di un rapporto con la stessa immagine che da una dimensione espressamente astantiva propria, ad esempio, di un dipinto incorniciato, passa a una dimensione immersiva, dove l'esperienza si fa presenza (Eugeni 2018). L'effetto immersivo attualizza così problematiche che chiamano in causa proprio la dimensione genealogica delle varie forme medialità e le strategie di costruzione dell'esperienza estetica elaborate nell'ambito della storia delle arti e delle immagini.

## 1. Recuperare la genealogia

Per fare un esempio, gli strumenti ottici che risalgono alla cosiddetta fase precinematografica non devono essere intesi alla stregua di un principio evolutivo rispetto alle più recenti tecnologie dell'immersività; così come il panorama del XVIII secolo (Grau 2003) e lo stereoscopio del XIX secolo (Crary 1990) pongono solo il problema di una "percezione estetica canalizzata" (Montani 2014) e, dunque, non vanno intesi gli uni come gli antecedenti degli altri. In modo del tutto analogo, in ambito pittorico il quadraturismo, il *trompe-l'œil* e il cinema in

3D sollevano questioni relative alla continuità fra lo spazio dell'esperienza e lo spazio rappresentato, ai modi di costruzione di uno sguardo "da dentro" la rappresentazione e agli effetti estesici, veridittivi e passionali che tale prossimità è in grado di produrre.

Oliver Grau (2003)<sup>2</sup> – lo studioso che forse più di ogni altro ha tracciato una genealogia dell'immersività e da molti delle autrici e degli autori di questo Annale citato – ne individua un possibile avvio nella pittura pompeiana, per poi proseguire con la stanza giardino della Villa Livia a Roma<sup>3</sup>, con gli spazi di illusione rinascimentali e barocchi, fino a giungere ai panorami<sup>4</sup>. Questi ultimi, secondo lo studioso considerati «illusione totale», sono i dispositivi che più avvicinano l'arte all'inganno illusivo e, non a caso, sono ritenuti la modalità di illusione più alta raggiunta con i metodi tradizionali della pittura e dell'immagine prima dell'invenzione del cinema<sup>5</sup>. Nel panorama, allorché il visitatore quando si abitua alla luce del giorno che lo illumina, dimentica i colori della natura "vera" e, osservandolo a lungo è sempre meno convinto che ciò che vede sia un mero "gioco di prestigio". Tuttavia, se nel caso del panorama il visitatore è immerso con tutto il suo corpo all'interno di uno spazio ricostruito, un caso di arte "immersiva" attraverso una sorta di "visore" è riscontrabile nei Sacri Monti, un fenomeno che trova il suo punto di inizio tra il XV e il XVI secolo allo scopo da dare vita a luoghi di preghiera come alternativa all'andata in Terra Santa. In essi, l'implementazione di architettura, pittura e scultura sacra in un contesto naturalistico ha finalità didattiche e spirituali. Nel Sacro Monte di Varallo – ad esempio – oltrepassato un portale, si entra nel "recinto sacro", dove le cappelle ospitano ciascuna un episodio della vita di Cristo. Ma il visitatore, una volta entrato in una delle strutture architettoniche, si trova di fronte a una grata nella quale un'apertura ovale è pronta a accogliere il suo sguardo per osservare e meditare sulla scena rappresentata. Lo spettatore è obbligato a posare lo sguardo in un'apertura della griglia che occulta il rappresentato: dal "visore", senza alcuna altra distrazione, può osservare la pittura, spesso in sinergia con la scultura. David Freedberg (1989: 295-296) sostiene a tal proposito che «ci sono sempre le grate a impedire la verifica definitiva della loro presenza in carne e ossa: ma la sospensione della prova finale e il bisogno incalzante di verificare rendono ancora più intensa la percezione dei loro corpi come reali».

Grau tocca anche problematiche immersive riguardanti l'arte del XX e XXI secolo, in particolare una certa produzione di Mark Rothko<sup>6</sup>. L'artista americano nella Chapel che porta il suo nome – e che ha la forma degli antichi battisteri e un enorme apparato pittorico di puro colore sapientemente steso con "velature" generatrici di "forme" astratte – predispose un assetto attraverso il quale il visitatore esperisce il rito di iniziazione del Battesimo che nell'antica tradizione cristiana avveniva per immersione nell'acqua, attraverso un'immersione esclusivamente cromatica (Corrain 2016).

### *1.1. Una genealogia d'eccezione*

In ambito storico-artistico, è quasi d'obbligo rievocare un ambiente realizzato in pieno manierismo dove l'immersione è pressoché totale e agisce pienamente sulla dimensione passionale, senza l'impiego di alcuna strumentazione ausiliaria. Uno stupefacente artificio illusionistico che intende catapultare lo spettatore nel vivo dell'evento in atto, «nel vortice assordante di una catastrofe spaventosa»

(Gombrich 1934: 79), per produrre su di lui stupore e straniamento. La *Sala dei Giganti*, realizzata da Giulio Romano tra il 1530 e 1535 nel mantovano palazzo Te. Già Giorgio Vasari (1585: vol. V: 68) aveva scritto che «Giulio [...] disegnò di fare una stanza la cui muraglia avesse corrispondenza con la pittura, per ingannare quanto più potesse gl' uomini che dovevano vederla». Ma perché l'immersività fosse completa, l'artista ha cura di smussare i «cantoni», dipingere le porte, le finestre e il camino con «pietre rustiche a caso scantonate, e quasi in modo scommesse e torte, che pareva proprio pendessero in sur un lato e rovinassero veramente», per realizzare così «la più capricciosa invenzione che si potesse trovare, cioè Giove che fulmina i Giganti».

In tempi più recenti, il pionieristico studio di Ernst Gombrich (1934) ha messo in luce che l'osservatore «ne risulta coinvolto come se il luogo in cui viene a trovarsi fosse realmente il teatro dell'azione», perché appunto «i confini dello spazio spariscono [...] e le leggi della statica, in cui l'occhio può trovare tranquillizzanti punti di riferimento, vengono completamente a mancare». Nel momento in cui l'osservatore è all'interno dell'ambiente: «le pareti stesse si muovono e, subito, tutto si dissesta e rovina sullo spettatore» il quale, in questo modo, condivide «lo stesso destino che sottomette e distrugge i potentissimi giganti che tentavano invano di reggere le pareti» (*Ivi*: 81). Al visitatore, insomma, «con la più alta maestria gli viene sottratta ogni possibilità di prendere le distanze, di valutare gli spazi reali», tanto che addirittura le piccole scene dipinte più in lontananza, dove i protagonisti sono ancora i giganti, concorrono addirittura ad aumentare le dimensioni delle figure in primo piano degli stessi Giganti. «L'incubo che attanaglia il visitatore e che non può essere né descritto, né reso da una fotografia, cresce con le espressioni più terrificanti di quei volti tremendi» (*Ivi*: 83). Chi vi entra, rimane prigioniero dell'immagine, vedendo che tutto si torce, che tutto si sta distruggendo: nella sala illuminata solo dal fuoco del camino, l'osservatore «vive» la fine del mondo nel momento in cui si sta compiendo, teme «che ogni cosa [...] gli rovine addosso» (Vasari 1568: vol. V: 71), perché in «questa opera meravigliosa, è il veder tutta quella pittura non avere principio né fine, et attaccata tutta e tanto bene continuata insieme senza termine o tramezzo di ornamento». Lo spazio che corre omogeneo dal pavimento all'apice della volta, senza che alcuno spigolo e alcuna cornice vada a interrompere la continuità delle superfici affrescate, viene totalmente trasformato in scena pittorica: ciò che il visitatore vede è parte di un'unica immagine, dominata da una sola azione, animata da uno stesso impeto passionale, e in cui più sensi entrano in azione. Non solo, come è ovvio, la vista, ma anche l'olfatto attivato dal legno che brucia nel camino, l'udito per le risonanze ambientali e lo stesso scoppiettio del fuoco, nonché il tatto, non foss'altro perché il visitatore si muove su un pavimento leggermente convesso con «sassi tondi piccoli murati per coltello» (*Ivi*: 15).

Con questa focalizzazione sulla *Sala dei Giganti*, nonché con i riferimenti artistici citati in precedenza, non si vuol certo proporre Giulio Romano come un «progenitore» dell'immersività: al contrario, è l'immersività come viene proposta nella contemporaneità a rendere possibile uno sguardo a ritroso che diventa, a una più attenta osservazione, pienamente manifesto. Più esattamente, per dirla à la Benjamin (1940: 518) «la storia dell'arte è una storia di profezie [...] che può essere scritta solo a partire dal punto di vista di un presente immediato; perché ogni epoca dispone di una possibilità nuova che le è propria, ma che non è trasmissibile per eredità». Il filosofo tedesco scrive inoltre che «ogni presente è determinato da

quelle immagini che gli sono sincrone: ogni adesso è l'adesso di una determinata conoscibilità», dove «l'immagine è ciò in cui quel che è stato si unisce fulmineamente con l'adesso in una costellazione. In altre parole: l'immagine è la dialettica nell'immobilità»; nel senso che «mentre la relazione del presente con il passato è puramente temporale, quella tra ciò che è stato e l'adesso è dialettica: non di natura temporale, ma immaginale».

## 2. *Le genealogie trattate*

La prima sezione di questo Annale è dedicata proprio alle “Genealogie” e si apre con un contributo di Marco Musillo che si concentra sulle architetture illusionistiche italiane “esportate” in terra cinese, nella città di Pechino. Grazie alle missioni gesuite, artisti italiani – in particolare Giovanni Gherardini (1655-1729) di Modena e Giuseppe Castiglione (1688-1766) di Milano – ottengono commissioni per la realizzazione di architetture illusionistiche dalla corte Qing. L'autore può così mettere a confronto le reazioni italiane e quelle cinesi nei confronti delle esperienze “immersive” degli spettatori che si muovono all'interno di uno spazio dipinto con architetture che simulano spazi illusivi. Due culture messe in relazione che grazie all'effetto “immersivo” generato dalle architetture dipinte origina anche fenomeni di ibridazione culturale: alcuni dei più suggestivi dipinti realizzati da Castiglione sono i *tieluo*, dipinti su seta o carta da incollare alle pareti senza tuttavia che l'illusione perda di valore sia pure contaminata da “segni” chiaramente di matrice cinese.

Il portato del panorama nella genealogia dell'immersività è già stato messo in luce in precedenza; il saggio di Emma L. Clute lo approfondisce e “amplifica” proponendo, soprattutto sulla base di documenti, l'analisi di un singolare panorama: quello raffigurante la battaglia navale di Navarino – combattuta nel quadro della guerra d'indipendenza della Grecia, nelle acque del Peloponneso nel 1827 – realizzato da Jean-Charles Langlois a Parigi nel 1831. La peculiarità di questo panorama consiste nelle inedite modalità di realizzazione, dove i confini tra il dipinto e la realtà, più precisamente tra lo spettacolo della battaglia rappresentato e lo spettatore, vengono a essere completamente aboliti, perché i visitatori diventavano attori della finzione raffigurata. Lo spettatore non è solo colui che osserva: diventa esso stesso figura attiva. Grazie alle notizie contemporanee e ai dipinti preparatori che si sono conservati del perduto panorama in questione, sono messe in luce le strategie illusionistiche capaci di immergere i visitatori nella finzione: i limiti della tela sono trascesi includendo i corridoi e la piattaforma di osservazione della battaglia navale rappresentata, rendendo lo spazio in cui si trova il visitatore concretamente e concettualmente contiguo allo spazio della stessa battaglia. L'immersione fisica dei visitatori li rende consapevoli della loro presenza fisica, secondo una modalità innovativa rispetto ai precedenti panorami. Essi non guardano più lo spettacolo trincerati nell'esterno, ma lo vivono nello spazio interno della battaglia, appunto come protagonisti veri e propri. L'autrice definisce questa strategia “immersività sublime”, perché qui a essere implicava è l'attivazione emozionale, addirittura un'empatia corporea che trasporta gli spettatori oltre la realtà materiale e che fa loro disattivare l'incredulità, anche qui attraverso l'attivazione di più sensi. Centrale nel contributo di Fabiana Senkpiel è l'esperienza immersiva che i visitatori vivono nello studio di Dieter Roth (Hannover 1930-Basilea 1998), con l'in-

stallazione *Selbstturm; Löwenturm* (1969-1998), che consiste in busti composti di cibo, il quale – come è ovvio – è in via di continua decomposizione. L'opera *Selbstturm; Löwenturm* propone una visione unica dell'artista tedesco: l'installazione esposta all'inesorabile degrado, rivela una delle acquisizioni più anticonvenzionali, persino audaci dell'arte.

Occorre introdurre lo studio di Dieter Roth per affrontare le sue caratteristiche specifiche, che, a loro volta, aiutano a definire l'esperienza immersiva legata alla visita dello studio. Con che tipo di immersività si a che a fare nello studio di Dieter Roth e cosa lo distingue da altri atelier? Quali elementi visivi, acustici, olfattivi e architettonici attivano la percezione corporea e polisensoriale? Lo spazio è inteso non solo come condizione di immersività ma anche come cornice attivante, come campo iconico dell'opera d'arte che determina e promuove la percezione multisensoriale e l'esperienza estetica. La parte successiva affronta la questione della liminalità. L'attraversamento dei confini tra “fuori e dentro”, così come tra arte e realtà, avviene non solo attraverso è attivata grazie alla dimensione multisensoriale, innescata dal cibo in decomposizione dell'installazione di Roth e in grado di trasformare direttamente il corpo proprio.

Il contributo di Elisabetta Modena si colloca anch'esso nella parte dell'Annale dedicato alla genealogia; l'attenzione dell'autrice è dedicata “all'installazione ambientale come dispositivo immersivo” e si rivolge – anche in questo caso “guardando a ritroso” – a ciò che ha caratterizzato l'installazione artistica, ben prima della Virtual Reality. L'installazione, infatti, crea una situazione in cui lo spettatore entra fisicamente in uno spazio concreto che agisce su lui affinché lo consideri come una totalità singolare. A differenza dei media tradizionali (scultura, pittura, fotografia, video), nell'installazione è decisivo il fatto che essa sia rivolta allo spettatore inteso come presenza fisica nello spazio. Non spettatore con occhi disincarnati che osservano l'opera, l'installazione presuppone uno spettatore incarnato, i cui sensi del tatto, dell'olfatto e del suono vengono attivati almeno tanto quanto il senso della vista. Questa insistenza sulla presenza in carne e ossa dello spettatore è infatti la caratteristica principale dell'installazione artistica e qui ripercorsa soprattutto attraverso l'esposizione *Ambiente/Arte. Dal Futurismo alla Body Art* curata alla Biennale di Venezia del 1997 da Germano Celant. L'autrice non manca di sottolineare che le installazioni sono state considerate come oppostive alle immagini, nonostante sia una considerazione facilmente ribaltabile, dal momento che le immagini spesso hanno lavorato in direzione di un “debordare” dalla cornice e le sculture di un “appropriarsi” dello spazio. Considerazione che porta l'autrice a rifarsi alla definizione che Andrea Pinotti fornisce alle immagini a 360°: «immagini che – per la loro specificità – tendono a negare (an) il proprio statuto (icone), per presentarsi come ambienti (VR) o oggetti nell'ambiente (Augmented Reality)».

Chiude la sezione dedicata alle Genealogia un saggio di Manuel Van der Veen, dal titolo *Immersive Images. About the Partition and the Participation of Cutouts*, del quale è necessario giustificare la sua presenza in questo ambito. Questo articolo esamina l'impatto delle immagini immersive sul rapporto dello spettatore con la realtà. Il termine immersione è solitamente associato allo spettatore coinvolto dall'immagine. A questo scopo, diversi concetti di inquadratura vengono introdotti e applicati alle immagini immersive. L'attenzione quindi non è sulla scomparsa del confine tra immagine e realtà, ma piuttosto su come le immagini interagiscono tra la partizione del campo visivo e la partecipazione al mondo. Per



esplorare questo, la ricerca è dedicata alla procedura del ritaglio, che ha sia una considerevole tradizione storica nell'arte che un uso frequente nel mezzo immersivo della Realtà Aumentata. Alla fine di questo articolo, vengono confrontate due installazioni di ritagli, una analogica, l'opera *Chance* (Darinka, Vivien, Anne) di Alex Katz del 1990, e una digitale, un intervento AR dell'artista Mark Skwarek del 2011. Con le immagini immersive viene elaborato il potenziale di mediazione tra diverse modalità di ricezione, dal momento che la ricezione delle due opere oscilla tra la partecipazione e astensione.

### 3. Verso un'immagine-ambiente

Affrontare il tema dell'immersività implica dunque prestare attenzione alle specifiche modalità di fruizione, e quindi di iscrizione dello spettatore nel testo<sup>7</sup>. Una questione che, a partire dalla genealogia tratteggiata nella prima sezione, si fa centrale nei contributi che seguono, con un focus specifico sulle figure immersive cinematografiche e post-cinematografiche come il VR cinema. Si apre così lo spazio per analisi di casi studio che intrecciando semiotica, teoria dell'arte e dei media, suggeriscono la necessità di sviluppare una riflessione sulle strategie che determinano l'efficacia di questo tipo di immagini<sup>8</sup>. Il rapporto immanente tra opera e spettatore è infatti da considerare questione squisitamente semiotica, di cui si deve tenere conto a partire dalle modalità di lettura implicate.

Da queste premesse sembra opportuno recuperare la lezione di Louis Marin con particolare attenzione alla tensione categoriale tra *trasparenza* e *opacità*<sup>9</sup>. Un orientamento della ricerca che insiste quindi sull'idea di *presentazione della rappresentazione* – ovvero di meccanismi enunciazionali – in grado di tenere conto del rapporto che intercorre tra l'immagine e il suo osservatore, inteso come istanza di ricezione iscritta e presupposta dall'immagine stessa<sup>10</sup>. Da questo punto di vista, infatti, le forme di elaborazione sugli ambienti e sulle pratiche immersive, implicano in primo luogo una riflessione sulle marche responsabili degli effetti riflessivi della rappresentazione e sull'*armatura enunciazionale* che li determina (cfr. Marin 1989). È proprio a partire dalle specifiche condizioni che ne consentono l'efficacia sul piano enunciativo, che le figure dell'immersività – nelle loro peculiari modalità di organizzazione e produzione del senso – consentono di rilevare inediti e produttivi *effetti di presenza*. All'interno di una logica immersiva si assiste infatti a una trasformazione di tutte quelle «istruzioni nascoste che orientano lo sguardo, guidano la lettura, intimidiscono e seducono chi guarda assoggettandolo alla rappresentazione» (Careri 2012: 8). È il caso, ad esempio, dell'elisione dei dispositivi metapittorici come la *cornice-formato* (Greimas 1984) che, fin dagli albori della semiotica visiva, è stata riconosciuta come quel dispositivo topologico in grado di circoscrivere e pertinentizzare lo spazio della rappresentazione. Un elemento, in altre parole, impiegato per marcare la separazione «[del]l'immagine da tutto ciò che è non-immagine» (Stoichita 1993: 173). Un «luogo teorico denso» (Polacci 2011: 9) che – riconducendo al rapporto tra spazio dell'enunciato e spazio dello spettatore – è necessariamente da ripensare per quanto riguarda le logiche immersive contemporanee. L'avvento di nuove tecnologie come la Virtual Reality, infatti, implicano una ridefinizione e una riconfigurazione dell'idea di un'esperienza estetica in cui sembra collapsare ogni distanza fra soggetto e oggetto del sentire e del conoscere. In questo contesto ciò che risulta imprescindibile è da un lato il volgere

l'attenzione ai modi di costruzione di effetti di realtà e dei regimi di verità da cui essi dipendono, dall'altro focalizzarsi sulla dimensione estetica e sullo statuto della dimensione corporea dell'esperienza immersiva. La complessità di questo tipo di immagini non si limita infatti ai soli stimoli visivi e alle modalità di coinvolgimento dell'intelaiatura scopica inscritta nel dispositivo immersivo – che la semiotica considera in termini di veridizione e più in generale di strategie persuasive responsabili di *far sapere* e *credere vero* – ma implica una varietà di movimenti e spostamenti di un *soggetto incarnato* che, nella sua complessità fenomenologica, sono poste in essere a partire dalle azioni come *soggetto esperienziale*. Nel *milieu* in cui l'evento immersivo si dispiega<sup>11</sup>, si fa largo così l'urgenza di interrogarsi sulle peculiari strategie di riorganizzazione dell'intera esperienza sensibile (*aisthesis*) legata a modalità di interazione che l'ambiente immersivo attiva<sup>12</sup>. Assumendo questa posizione emerge la possibilità, sviluppata in seno a una riflessione estetica e di teoria dei media, di tenere conto della riconfigurazione dell'osservatore – come istanza presupposta dal testo – in *experienter* (cfr. Pinotti 2018a), di cui Giulio Romano nella sala dei Giganti costituisce una sorta di prologo. Accentuando questa prospettiva, assume così centralità la dimensione protesica dei supporti<sup>13</sup> attraverso i quali l'esperienza sensoriale preposta dall'ambiente immersivo non si riduce ai soli stimoli visivi, ma prevede movimenti e spostamenti del corpo, in cui le durate e i percorsi di ogni realizzazione concreta dipendono dalle azioni del soggetto incarnato nella singola pratica. Ne deriva quindi, da un lato l'esigenza di analizzare le interfacce e i criteri semantici e sintattici che guidano la programmazione e la costruzione; dall'altro l'urgenza di prestare attenzione alla dimensione polisensoriale in cui è immerso lo spettatore e alle interazioni presupposte, a quelle attivate dal dispositivo e a quelle effettivamente realizzate e in cui l'*esperienza sensibile* risulta «una specie di co-partecipante alla costruzione e alla trasformazione della significazione» (Marrone 2005: 15-6). In questo contesto, sondare il problema dell'efficacia delle figure dell'immersività implica allora tenere conto degli «effetti di presenza» che gli ambienti immersivi presuppongono e attraverso il quale si organizza la produzione del senso.

Questa sezione si apre con il saggio di Michele Bertolini in cui l'autore sviluppa una riflessione sulla dimensione ecfrastica dei *Salons* di Denis Diderot (1759-1781) e del cinema di Aleksandr Sokurov, concentrandosi in particolare sul film *Elegia del viaggio* (2001). Il tentativo dell'autore risiede nella possibilità di rintracciare due modalità di coinvolgimento dell'istanza di ricezione – il lettore e lo spettatore – all'interno di una dimensione immersiva a partire da due specificità medialità differenti. A muovere tali riflessioni è infatti l'idea che si possa riconoscere uno «sconfinamento» all'interno dell'opera resa possibile da un coinvolgimento totale della sensibilità dell'osservatore in una prospettiva intermediale. Da una parte allora la dimensione dell'*ékphrasis* è riconosciuta come una strategia enunciazionale in grado produrre una *mise en abyme* e quindi di riconfigurare l'esperienza stessa di una «perlustrazione tattile, corporea, cinestetica, multisensoriale dello spazio figurativo». Dall'altra il cinema di Sokurov, anche attraverso la strategia della soggettiva filmica, viene invece a tematizzare quello che l'autore definisce come «sguardo sulla soglia dell'immagine».

In linea di continuità per l'attenzione al medium-cinema, segue il contributo di Luca Acquarelli, in cui l'autore si interroga sulla possibilità di poter leggere la strategia del piano-sequenza come figura dell'immersività. Acquarelli riflette su questa specifica strategia, al contempo narrativa ed estetica, passando in rasse-

gna una molteplicità di testi filmici. Da *The Rope* di Alfred Hitchcock a *The Turin Horse* di Bela Tarr passando per *The Magnificent Amberson*, *Citizen Kane*, *The Trial* e *Touch of evil* di Orson Welles e chiosando con *Arca Russa* di Alexandr Sokurov. A partire dall'intuizione di una «partecipazione intima all'azione» (Bazin 2018) propria del piano-sequenza, l'autore sviluppa una riflessione sulla tensione partecipativa che abilita a parlare di questa strategia tipica della grammatica del cinema come «figura dell'identificazione». L'effetto di senso che l'autore riconosce nella coincidenza del tempo della rappresentazione con quello dello spettatore è la chiave di lettura con cui vengono studiate quelle «qualità ambientali» delle immagini in grado di intensificare alcuni processi di immersività.

Inserendosi nel complesso dibattito tra vecchi e nuovi media, il contributo successivo «L'esperienza pre-morte come figura dell'immersività tra cinema e realtà virtuale», offre un'analisi estremamente interessante in grado di sollevare questioni che tengano conto delle più recenti evoluzioni all'interno del panorama mediale contemporaneo. A partire dalle modalità di fruizione e, quindi, con un'attenzione specifica alle configurazioni dello spettatore, Pietro Conte tocca un nodo centrale del dibattito contemporaneo: «il cinema *costringe a immaginare*, la realtà virtuale *permette di esperire*». Esaminando casi come *Ghost* di Jerry Zucker, l'ultima scena di *Carlito's Way* di Brian De Palma o *Enter the Void* di Gaspar Noé l'autore evidenzia specifiche modalità adottate nel cinema per manifestare la messa in discorso dell'esperienza pre-morte: la soggettiva e l'impiego del campo-controcampo, la simultaneità del guardante e guardato in uno stesso *frame*, lo sdoppiamento del soggetto in una medesima inquadratura attraverso effetti speciali, il ricorso a movimenti della cinepresa in grado di rendere conto del *disembodiment* dell'esperienza extra-corporea. Ciò che viene palesato è però l'imprescindibilità di un personaggio infra-diegetico in questo tipo esperienza, che quindi si fa manifestazione dell'impossibilità del cinema di tenere conto della *propria* esperienza extra-corporea. È da qui che Conte prosegue nel tentativo di esplicitare quel «cambiamento relativo alle modalità di fruizione» reso possibile dalle nuove tecnologie come la VR in grado segnare il passaggio al post-cinema. Una riflessione che parte dall'esperimento condotto nel 2017 da Mel Slater dove il fruitore, nell'incarnare un corpo sostitutivo di quello fisico, è in grado di esperire l'esperienza immersiva del pre-morte tramite il corpo virtuale.

Questa sezione si completa con il contributo di Francesco Zucconi in cui viene tratteggiata quella «tendenza utopica del VR cinema» in relazione alla costruzione di uno sguardo testimoniale nei documentari a tema sociale e umanitario. Quello che muove l'autore nella sua analisi è il tentativo di decostruire quell'*ideologia della trasparenza* che caratterizza il VR cinema. A partire da una critica sull'illusione del superamento del dispositivo della cornice Zucconi evidenzia infatti i limiti che comunque permangono nel rapporto tra due posizioni ben specifiche e problematiche all'interno di questa modalità della comunicazione umanitaria: quella dello spettatore-testimone e quella della vittima-oggetto. Mediante l'analisi di progetti come *Clouds over Sidra* (2015) e *Waves of Grace* (2017) prodotti da Gabo Agorra e Chris Mink per l'ONU, *Dughters of Chibok* (2019) di Joel Kachi Bensing e *Battle Hymn* (2019) di Yair Agmon, l'autore mette in luce come la costruzione dello spettatore segua le logiche di un «improper distance», per come sviluppata da Kate Nash (2017). A partire da questi casi studio – ricorrendo inoltre al lavoro di Louis Marin sull'*Utopia* di Thomas Moore (1983) – l'analisi di Zucconi si muove in direzione di una più chiara comprensione delle logiche che regolano i «rapporti tra le

forme della rappresentazione e forme politiche». L'autore delinea così una critica di questa tipologia del VR cinema che si caratterizza sia in termini di luoghi del bene e dell'adempimento morale (*eu-tópoi*) sia, specularmente, come paradossale assenza di luogo (*ou-tópoi*). L'articolo si conclude prendendo in analisi *Vr Free* realizzato nel 2019 da Milad Tangshir che consente di cogliere la possibilità di percorsi innovativi in grado di rintracciare, nella loro funzione, una riabilitazione della dimensione etica e politica di questo tipo di immagini immersive.

#### 4. Ulteriori declinazioni possibili delle figure dell'immersività

L'ultima sezione di questo volume di Carte Semiotiche si concentra su casi studio da cui emerge la complessità di ciò che definiamo "immersività". Infatti, ad ampliarne la cartografia delle declinazioni di tale concetto, troviamo molteplici tipologie testuali che dalle pratiche religiose (Dos Santos, Gizzi) al *wayfinding* (D'Avanzo e Zingale), dal "teatro immersivo" (Beato) alle pratiche turistiche (Virgolin) e alla pervasività dell'AR (Biggio), consentono di focalizzare l'attenzione sull'effetto che prende avvio dalle interazioni con ambienti e dispositivi che si configurano come immersivi nello spazio del quotidiano.

Il contributo di Victoria Dos Santos si concentra sul ruolo ricoperto dagli avatar nelle pratiche immersive digitali, con particolare riferimento ai rituali religiosi. Nello specifico, rileva infatti l'autrice, l'avatar si profila come meccanismo di espressione della soggettività, oltre che di elemento coadiuvante all'interazione tra soggetti nel mondo virtuale. L'avatar, in quanto strategia di partecipazione alle pratiche negli spazi virtuali rende possibile un'esperienza immersiva dell'utente nell'ambiente digitale, come nel caso di *Minecraft* e *Second Life*, che nel contributo vengono presi in considerazione a partire dall'*embodiment* dell'utente all'interno del mondo virtuale.

Sempre all'interno del rapporto tra atti votivi e logiche immersive, il saggio di Ferdinando Gizzi offre un caso di studio originale sulle pratiche culturali a Lourdes all'inizio del XX secolo. L'autore affronta lo specifico dell'"esperienza quasi-liminale" del pellegrinaggio religioso in cui, se da un lato si parla di immersività con esplicito riferimento all'ingresso del corpo nell'acqua della sorgente miracolosa, dall'altro viene invece indagata l'efficacia simbolica dell'immersione in un ambiente devozionale. L'autore pone inoltre l'attenzione su come la significazione delle forme di pellegrinaggio ufficiale ai piedi del monte di Pietà vengano implementate grazie a un sincretismo con le attrazioni "spettacolari" disseminate nel panorama urbano di Lourdes, che nel passato contribuivano a rafforzare l'effetto immersivo nella liturgia e a fornire il senso al proprio vagare.

Il contributo di Luigi Virgolin, al contrario, affronta le possibilità esperienziali che le nuove tecnologie rendono possibile per la fruizione del patrimonio storico-architettonico di *Roma Capitale*. Nello specifico, prendendo in analisi le pratiche turistiche in siti come i Fori e l'Ara Pacis, vengono messe in evidenza le peculiari riconfigurazioni e implementazioni della visita, rese possibili dall'utilizzo di dispositivi di realtà virtuale e aumentata. Nuovi tipi di fruizione e di coinvolgimento del turista, che sono determinati dalle inedite modalità di interazione esperienziale offerte dai nuovi ambienti medialti immersivi.

Il contributo di Massimo Roberto Beato si confronta invece con *The Drowned Man*, spettacolo teatrale della compagnia inglese Punchdrunk. Partendo della de-

finizione di “teatro immersivo” e dalle modalità di fruizione e di coinvolgimento dello spettatore nella performance, l’analisi evidenzia la logica di co-partecipazione che questo tipo di spettacoli attiva. Centrale, in questo tipo di esperienze immersive, è l’elisione della “quarta parte”, di quella netta separazione tra spazio scenico e spazio dello spettatore. Una condizione che, purtuttavia, non è priva di criticità. Qual è il grado di libertà che viene concesso al soggetto iscritto nella pratica? Quanto la programmazione dello spazio di azione della performance inibisce le possibilità di interazione con spazi, tempi, attori e in cui il soggetto-spettatore si trova a interagire attraverso la sua esplorazione? Nel tentativo di rispondere a questi nodi cruciali, Beato avanza la possibilità di leggere il senso del teatro immersivo attraverso una doppia articolazione dello statuto dello spettatore che risulta nella dialettica tra la posizione del testimone e quella dell’attore partecipante.

Anche il saggio di Daniela D’Avanzo e Salvatore Zingale si propone di analizzare le modalità di percorrenza e di fruizione dello spazio. A partire da casi studio come la pionieristica progettazione di Bob Noorda per la metropolitana di Milano, la Cinémathèque Française a Parigi sviluppata da Integral Ruedi Baur e il progetto Interconnect di City ID dell’area metropolitana di Birmingham, gli autori avanzano la possibilità di leggere la complessità di strategie di interpretazione e orientamento che prendono il nome di “wayfinding” come figura dell’immersività.

L’ultimo saggio del volume può funzionare invece come una sorta di controcanto alle figure dell’immersività. Riflettendo sul caso specifico dell’Augmented Reality, Federico Biggio avanza una proposta interpretativa che consente di leggere gli effetti di senso che questi dispositivi realizzano a partire dall’idea di “pervasività”. Un corrispettivo alle pratiche immersive che viene, per l’appunto, letto in termini di “emersione” e da cui deriva un guadagno “cognitivo” e “esperienziale”.

L’insieme di tutti i contributi dell’Annale individua, dunque, un campo stratificato di problematiche e interrogativi. Più che determinare un punto di arrivo di una ricognizione concettuale, infatti, l’insieme dei contributi lascia affiorare l’eterogeneità delle declinazioni possibili delle *figure* dell’immersività. Un punto di avvio, piuttosto, che sembra incoraggiare dialoghi tra la semiotica e le discipline a essa affini in grado di rilanciare problemi e questioni ancora aperte.

---

1 L’articolo è stato pensato insieme dai due autori, Lucia Corrain ha scritto il paragrafo «Per aprire», 1., 2., Mirco Vannoni il paragrafo 3., 4.

2 Grau (2003: 25) apre il suo studio focalizzando l’attenzione sugli affreschi della tarda Repubblica romana, realizzati nel cosiddetto secondo stile pompeiano dove la creazione di una superficie pittorica con effetto di profondità crea l’effetto di un ambiente di estensione maggiore di quanto non sia in realtà, catturando così lo sguardo dell’osservatore che non sembra percepire l’effettiva distinzione tra lo spazio reale e lo spazio dell’immagine. Grau annovera anche altri esempi più tardi, come ad esempio la *Camera del Cervo* nel palazzo dei Papi a Avignone (1343); la *Sala delle Prospettive* di Baldassar Peruzzi nella villa Farnesina (1516), le neoclassiche “stanze paese”. Un genere quest’ultimo che, «mentre dilata all’estremo il quadro di paesaggio portandolo alle dimensioni del vano ambientale, applica a un tempo criteri scenografici utili a organizzare unitariamente la decorazione, con effetto di illusionistico di *plein air*» (Roli 1977: 70).

3 La sala del giardino dipinto della Villa di Livia a Prima Porta è stata ricostruita al Museo di Palazzo Massimo a Roma.

4 Nel 1792 Robert Baker, a Londra, realizza il primo Panorama, che consisteva in un ambiente solitamente di forma circolare, dove sulle pareti interne erano proiettate immagini talvolta di luoghi lontani, offrendo la possibilità agli spettatori di fare anche un'esperienza di viaggio da "fermi". Cfr., oltre a Grau 2003, Bordini 2009, Corrain 2007.

5 Un panorama emblematico per il suo uso in ambito di "propaganda" è il quello tedesco con *La battaglia di Sedan*, realizzato da Anton von Werner del 1883.

6 Grau tratta anche di Claude Monet, i cicli delle *Ninfee* sono l'esempio più felice: prive di definizione formale, galleggiano a pelo dell'acqua increspata dal vento che, a sua volta, riflette i mutevoli colori del cielo. Creando una prospettiva indeterminata e galleggiando sulla superficie dell'acqua, proiettano gli osservatori all'interno della scena acquatica. Ma non "sommergendoli" nell'acqua: riproponendo il suo punto di vista, il pittore li obbliga ad abbandonare la familiare visione e li invita a immergersi nel paesaggio lacustre.

7 La questione dell'osservatore è da sempre centrale all'interno degli studi semiotici sulla rappresentazione. Molti, in questo senso, sono stati i contributi di studiosi come Hubert Damisch, Louis Marin o Meyer Schapiro in ambito strutturalista. Non meno importante, il contributo di Hans Belting che nel suo studio *Bild un Kult* ripercorre la trasformazione ontologica avvenuta nell'età moderna circa la delegazione, «l'affidamento dell'immagine allo spettatore» (Belting 1990: 31). Un processo di spettacolarizzazione, «di secolarizzazione e di estetizzazione» grazie al quale «si sviluppano nuove strategie per [quest'istanza di ricezione] partecipe dell'azione pittorica e [capaci di] includerlo concettualmente» (Schütze 2020: 61).

8 La questione dell'efficacia delle immagini è centrale nella riflessione di Louis Marin (1993: 15) per cui l'immagine sarebbe da indagare non tanto in quanto rappresentazione ma piuttosto per gli effetti che produce su coloro che la guardano: «L'unique façon de connaître la force de l'image (dont les images détiendraient la vertu essentielle) sera doc d'en reconnaître les effets en les lisant dans les signaux de leur exercice sur les corpos regardants».

9 Come ricorda Paolo Fabbri (2020: 139), «la semiotica, per Marin, è destinata a studiare prevalentemente la maniera in cui lo spettatore, il lettore, l'interprete sono iscritti nei testi».

10 Sull'attuale dibattito semiotico circa il rapporto tra enunciazione e immagine rimandiamo ai volumi a cura di Lancioni & Lorusso (2020) e Addis & Jacoviello (2020).

11 Si veda, a tal proposito l'idea di *atmosfera* come «strumento ambientale della percezione sensoriale» (Eugeni & Raciti 2020: 5).

12 Cfr. Pinotti, Somaini (2016); Montani, Cecchi, Feyles (2018).

13 Su questo si veda Paolucci (2019) in cui, a partire da una ripresa dell'apparato formale dell'enunciazione proposto da Émile Benveniste (1969), viene proposta una lettura delle nuove tecnologie immersive – come VR e AR – basate sulla presenza simultanea di una logica del simulacro e una protesica.



## *I. Genealogie dell'immersività*





“If you touch it, you find a wall”.

Experiencing Painted Illusions between China and Italy (1661-1795)

Marco Musillo

---

1. *Preparing the illusionistic encounter*

At the end of the XVII century, the Qing emperor Kangxi (on the throne from 1661 to 1722) began to look at European painting stimulated by his personal study of Euclidean geometry<sup>1</sup>. In the last twenty years of the century the emperor acted as the true mediator of the cultural dialogue with the Jesuits in Beijing, and in turn, his figure acquired great popularity in Europe where he was celebrated as a wise and erudite ruler. This was especially visible after 1692, the year of the promulgation of his Edict of Tolerance towards the Christian religion in China<sup>2</sup>. Gottfried Wilhelm Leibniz (1646-1716) who had important epistolary exchanges with the missionaries in Beijing, celebrated the Qing emperor in the preface of his text on the latest news from China, the *Novissima Sinica* (1697). In the second edition of 1699, such a celebration was amplified by the portrait of the emperor on the frontispiece<sup>3</sup>. The philosopher recognized Kangxi's achievement of geometric knowledge, behind which there is God, thus characterizing the emperor as a virtuous and just monarch, even if not converted to the Christian religion<sup>4</sup>. The beginning of Kangxi's engagement with European geometry is to be found in April 1669, when the Belgian Jesuit Father Ferdinand Verbiest (1623-1688) was promoted to director of the Imperial Bureau of Mathematics, and later became the emperor's teacher of geometrical sciences. After Verbiest's death in 1688, other missionaries acted as Kangxi's tutors for the study of Western mathematics, such as his successor, the Belgian Antoine Thomas (1644-1709); and after him, the Italian Father Filippo Grimaldi (1638-1712). Astronomer, diplomat, scholar in the mathematical sciences, Grimaldi moved between different worlds both geographically and intellectually. One of these worlds interests us here particularly, that of perspective. The world of seventeenth-century perspective was not merely about a technique aimed for rendering the third dimension, and to define forms and their spatial location; but about a science that was no longer defined only by traditional mathematics but that, advancing in the study of optics and new geometries, was now enriched with visions, techniques and technologies that changed it into the art of forms of wonder, artifice and doubt. For example, mirrors and lenses were one of Grimaldi's passions, a passion that met the approval of his Chinese patrons. The import of glasses, lenses and mirrors from Europe began towards the middle of the seventeenth century, mainly thanks to the Portuguese trade; and Chinese imitations quickly followed. As early as 1666 in Yangzhou, Jiangsu, the local production of telescopes and eyeglasses is attested<sup>5</sup>. Optics, a complex gateway into the world of images, but above all of imaginaries that can now be sacred or fantastic, was cultivated in Europe within the Society of

Jesus itself<sup>6</sup>. For example, Father Athanasius Kircher (1602-1680), correspondent of Verbiest, with his *Ars Magna Lucis et Umbrae* of 1646, a treatise on the construction of sundials with the description of the phenomena of reflection and refraction, and on the relative behavior of light and shadow, took a step towards the creation of artistic wonders based on optics and artificial perspective. In this text in fact, the ray of light crosses diverse territories, orography, scenography, astronomy, and painting<sup>7</sup>. In Rome, where Kircher spent all his life, the dialogue on optics and perspective also comprised the French Minims of the Order of St. Francis of Paola, settled in the convent of Trinità dei Monti. Among them is an interesting figure, the friar Jean-François Nicéron (1613-1646), a mathematician expert in perspective, and especially optics, who explored the distortion effects of perspectival images. Nicéron was captivated by anamorphosis (from the Greek ἀναμόρφωσις, a derivative of ἀναμορφώω), a deformed perspectival representation that the viewer can see in its original form only from a single point of view; or, in other cases, the image can be “reconstructed” with the help of mirrors of different shapes (catoptric anamorphosis), common among the latter was the cylindrical one (Fig. 1). During the seventeenth century, the fracture between the space of the image and that of the spectator’s vision, made anamorphosis a vehicle of symbolic and hidden messages in the context of entertainments characterized by wonder.

In the convent of Trinità dei Monti, Nicéron and the physicist and theologian Emmanuel Maignan (1601-1676), created respectively, in the corridors of the cloister, an anamorphosis representing St. John the Evangelist on the island of Patmo, and a grisaille displaying a palindromic anamorphosis visible from two opposite points of view, in which is a portrait of St. Francis of Paola<sup>8</sup>. Both images, if viewed from the front, look like landscapes. These works, executed in 1642, are the visible result of the techniques described by Nicéron in his *La perspective curieuse, ou magie artificielle des effets merveilleux de l’optique, de la catoptrique et de la dioptrique*, published in Paris in 1638; then re-published in 1646 in Latin with the title *Thaumaturgus opticus seu admiranda*. In 1646 it was also the release of the aforementioned book by Kircher, *Ars Magna Lucis et Umbrae*, and this coincidence is not accidental but indicates that in the mid-seventeenth century,



Fig. 1 - Jean François Nicéron, *Soldier on Horseback in Catoptric Anamorphosis (after Hendrick Goltzius)*, Pen and brown ink, brush and brown wash, 37x51.2 cm, ca. 1620-40, Purchase, Brooke Russell Astor Bequest, 2013, Metropolitan Museum of Art, New York.

Rome was a space in which the novelties coming from the territory of investigation called “perspective”, well symbolized by the anamorphosis of Nicèron, were shared by an international network of scientists, artists and intellectuals<sup>9</sup>. Through the experiments of scholars such as Kircher, who considered the Chinese empire a central theme of a new universal history yet to be written, and of erudite mediators such as Verbiest and Grimaldi, the new languages of perspective had the possibility to arrive in Beijing without tapering translations<sup>10</sup>. Therefore, before a professional painter from Italy set foot in China, Grimaldi and Verbiest became important vehicles of the anamorphic world so fashionable in Rome. The description of an evening reception by Verbiest, in his *Astronomia Europaea sub imperatore Tartaro* (Dillingen 1687), is evidence of such an early dialogue. Verbiest recounts that in 1670 the missionaries invited Emperor Kangxi and his entourage to the garden of the French mission for an optical entertainment organized by Grimaldi. To impress the court, Grimaldi made the same type of anamorphosis traced by Nicèron at Trinità dei Monti. This featured four human figures on the four walls of the garden, only visible from a specific point of view. But if the viewer would look at the wall frontally, he would have seen landscapes enriched with mountains, woods and hunts (“montes, silvas, venationes”), the latter being a favorite theme of Manchu rulers, a symbol of their nomadic identity and metaphor of military force<sup>11</sup>. Verbiest does not specify which subjects they represent, whether Chinese or European, mythological or Christian characters, but states that conical, cylindrical and pyramidal mirrors were also used for the vision of the paintings. One can therefore assume that, to increase the wonder, together with the main anamorphosis, Grimaldi also made small catoptric anamorphosis to be enjoyed with mirrors. According to Verbiest, the pictorial display had the desired effect: the court officers were amazed, especially in noticing how the images would not be broken by the irregular walls interrupted by doors and windows. The event ended with the vision of three pictures of painted architecture, composed and donated to the emperor by Ludovico Buglio (1606-1682), another mathematician of the group of Europeans at court. However, the wonder of the Chinese described by the missionaries could lead us astray. In fact, anamorphoses were already known in China as optical games during the Ming Dynasty, usually the catoptric ones. This means that the Chinese wonder described by Verbiest did not arise from forms never seen before, or from coming into contact with unknown techniques and images, but from the scenographic setting, from discovering themselves as new spectators of known images. The experience of vision, and not its object or its medium, was therefore what represented the novelty. Such a context of vision, shared by individuals belonging to different artistic cultures, takes us away from the symbolic weight of images, but stands as important evidence of the transcultural possibility of sharing the power of visions within the new illusionistic painting worlds. The motto “*citra dolum fallimur*” (we are deceived without malice, without guilt) that appears on the cartouche that decorates the title page of one of the most famous Italian treatises on perspective, the *Perspectivae libri sex* by Guidobaldo Dal Monte (1545-1607) and which is also repeated on Nicèron’s Roman anamorphosis, suggests an experience different from reading a visible meaning represented on the painting surface<sup>12</sup>. In fact, what happened in China within the encounter between the Manchu elites and the Jesuits in front of European anamorphosis, is precisely an exit from the symbol: the images are not universal but the senses, and the latter are no longer accused

of being vectors of illicit images, but become means for the discovery of oneself through the world, and perhaps even of the world. Therefore, one is deceived but without fault on the part of the geometer, the painter, or the mechanism of wonder itself. The lack of malice in experiencing an anamorphosis, painted on a wall in Rome or Beijing, transports the viewer to a territory where light and shadow can no longer be separated, as well as natural light from the divine one, and must be emptied of their “sacred” nature based on specific theological symbologies. Thus, in China “perspective” was not one of the weapons of direct evangelic activity, but a syncretic vehicle for sharing and expanding new visions coming from a diverse array of artistic forms.

In the garden of the Jesuits in Beijing, Kangxi and Grimaldi became together spectators of pictures appearing as a flow of images, and together spectators of themselves looking at such a moving display. At a certain point, this act of double looking at images and at your own act of viewing, requires the understanding of the illusionistic mechanism. For this reason, at the end of the seventeenth century, Kangxi wanted trained European painters capable of showing and teaching the techniques for constructing pictures at court: he wanted a painter, a real one, trained in a workshop, not in a seminary. For Jesuits like Grimaldi such an imperial request represented a good starting point to further expand the space of conquest that European mathematics had already achieved at the Qing court. Following the emperor’s request, in 1693 the French Jesuit mathematician Joachim Bouvet (1656-1730) – the last of Kangxi’s teachers of mathematics – received the status of imperial envoy to France in order to find skillful individuals to be employed at court. Bouvet’s journey brought the first professional painter from Europe to Beijing: an artist from Modena who had been working in Paris for long time, Giovanni Gherardini (1655-1729?). Bouvet arrived in Paris in March 1697, four years after his departure from Guangzhou, and on April 3, he was received by the king who gave him a large sum of money for the Beijing mission. In the following months Bouvet met Gherardini, probably within the Society of Jesus, already close to the painter having entrusted him with the execution of frescoes, such as the *Apotheosis of the Virgin with Saint Ignatius, Francis Xavier, and Aloisio Gonzaga*, in the church of the College of the Order in Nevers, Saint Pierre; and the *Apotheosis of Saint Louis* in the professed house in Paris, today Lycée Charlemagne. Bouvet himself recognized that the Italian enjoyed a great reputation in France and convinced him to undertake the journey to work for the Qing emperor.

## 2. *The First Landing: the Bolognese School in Beijing*

Gherardini was a *quadraturista* trained in Bologna at the school of Angelo Michele Colonna (1604-1687). In 1680 he left Bologna for France together with the painter Gioacchino Pizzoli (1651-1733), another of Colonna’s pupils; both invited to work in Paris by the Duke of Never Philippe Jules Mancini (1641-1707). Together with the *quadraturista* Agostino Mitelli (1609-1660), Colonna was the most important representative of a technique, that of painted architectures, developed by the artists of the generation before; and especially by his master Girolamo Curti called Dentone (1570-1632), the one who turned *quadratura* into an autonomous pictorial language<sup>13</sup>. “*Quadratura*” indicates the use of perspective in order to transpose on walls and ceilings painted architectures opening the view

to fictitious spaces, and such an illusion was mostly achieved by creating a continuum between real and false architectures (Fig. 2). In commissions of *quadrature*, Gherardini had to construct the false architectures as continuations of the real ones, and in doing this, he had to conceive a coherent illumination by also considering the real light-sources of the space, such as windows and doors. Within this process the coordination with the painter or painters who later would fill the surface with figures and other elements, was crucial. Like in the case of Mitelli, a *quadraturista*, and Colonna, a *figurista*, often the first one made a cartoon, a full-scale drawing, in order to advantage the figure painter's action with a clear idea of how the *chiaroscuro* and the light sources would be eventually distributed. This type of painting required a solid technical knowhow accompanied by substantial experiences in mural commissions: indeed, it was the result of a complex dialogue between painting techniques (*perspectiva artificialis* or *pingendi*), optics (*perspectiva naturalis*), and procedures to measure inaccessible distances such as in the practice of trigonometry (*perspectiva pratica*). In other words, such an art required an active knowledge for linking the use of perspective in painting to architecture, and geometry in all its different developments. The painting of anamorphosis was of course in the vocabulary of these specialized artists, but their work in Italy was mostly required for creating immersive experiences through spaces where the visual encounter between the false and the real is kinetically and gradually approached, and not like in the case of anamorphosis, where it is characterized by sudden revelations. More importantly, spaces so decorat-

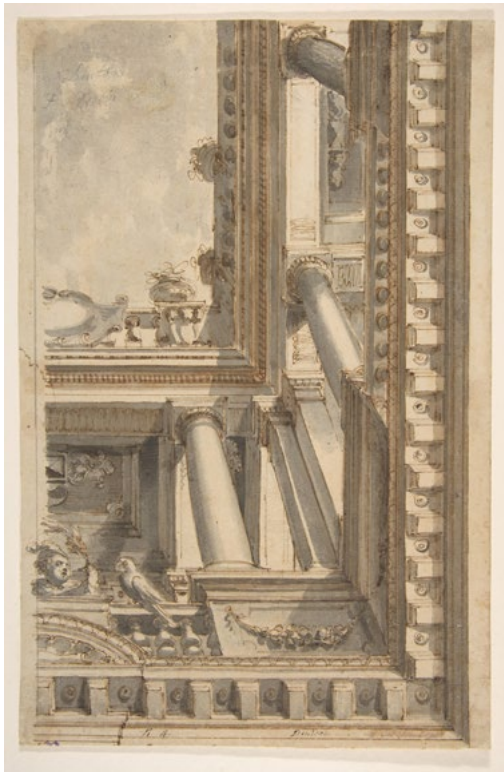


Fig. 2 - Faustino Trebbi, *Design for a trompe l'oeil ceiling with a loggia, after Girolamo Curti, detto Dentone*, Pen and ink and wash, 28.6x18.4 cm, XVII-XIX century. The Elisha Whittelsey Collection, The Elisha Whittelsey Fund, 1952, Metropolitan Museum of Art, New York.

ed, being private buildings, corridors and rooms, entire floors, and even single small vestibules, and secondarily, churches and chapels, were profoundly linked to the practice of constructing theatrical scenes and stage settings. Most painters of *quadrature* received in fact commissions for scenography which unfortunately, giving their ephemeral nature, have rarely survived.

Once in Beijing, the emperor Kangxi did not commission Gherardini *quadrature* but he assigned him seven students. Clearly the emperor wanted a painter from Europe with a professional formation not only to be employed for artistic commissions, but also to train local apprentices in order to store foreign competences. Evidence of such a course is in the appreciation that Kangxi expressed toward Jiao Bingzhen (c. 1650-after 1726), officer in the Astronomical Observatory with Verbiest, and painter. In 1689, after the view of a landscape made by Jiao, the emperor stated: "Jiaobingzhen, who truly understood astronomy and perspective, successfully assimilated Western styles into Chinese painting."<sup>14</sup> Matteo Ripa (1682-1745), a missionary from the Congregation of Propaganda Fide, who arrived in Beijing in 1711, six years after Gherardini had returned to Europe, provides another important evidence when discussing the work of the Modenese's students:

They draw acceptable perspectives with rulers but with it they depict only buildings and mountains. The landscapes are all made by following the Chinese manner: mountains over mountains and stones over stones, behind them some distant foreshortened mountains. Apart from the distant mountains, all the other mountains are coloured in green and are all made with the tip of the brush so that from a close distance they do not deserve to be viewed but from a greater distance they please the eyes<sup>15</sup>.

In front of a Chinese landscape, Ripa feels the need to step back a bit: from a certain distance the whole view is visually composed. It is this movement that interests us here, as it represents a kinetic consciousness that was shared by Chinese and Italians, and that thus composed a common ground for looking at illusionistic paintings in Beijing. Such a consciousness is well attested in Chinese painting, for example in the treatise *Jiezhou xuehua bian* (Jiezhou's Compilation on the Study of Painting) published in 1781, the painter and calligrapher Shen Zongqian (ca 1720-1803) states:

In case of large scroll which have to be looked at from a distance of more than a dozen paces, the general arrangement it seen at once, so the outline come before the detailed handling of brush and ink"; and before: "All things consist of form and colour, The brush delineates their forms, and the ink should give the colour. But this 'colour' (se) does not refer to greens and reds and the like but to the shades of light and dark and their depth<sup>16</sup>.

Apart from teaching, Gherardini also received commissions for imperial portraits, like the two different versions of Kangxi emperor's image, today preserved in Beijing and in Florence; portraits of concubines that have not be traced back yet; and a folding screen preserved at the National Palace Museum in Beijing<sup>17</sup>. Within the French mission, Gherardini was employed by the Jesuits to decorate the newly constructed Northern Church or Bei Tang, completed in December 1703. Although the church is not extant anymore, the paintings are described in a

letter by the French Father Pierre Jartoux (1668-1720) written in Beijing in 1704, and directed to Father Jean de Fontaney (1643-1710) at La Flèche, who had just returned to Europe from the Chinese mission two years before:

The ceiling is all painted: it is divided into three parts; the middle part represents a dome, all open, of rich architecture. It has marble columns which support a range of arcades on top of which there is a nice balustrade. The columns themselves constitute a finely drawn balustrade with nicely placed vases of flowers. High above among the clouds over a group of angels the Heavenly Father is holding the terrestrial globe in his hands. The Chinese cannot believe that all this has been painted on one plane and cannot be persuaded that the columns are not straight as they seem to be. The light that comes through the arcades and the balustrades is so wisely painted that one can easily be deceived. This painting is by Gherardini, an Italian painter that Father Bouvet took with him when he went to China. The altarpiece is painted too: both sides of it represent the continuation of the architecture of the church in perspective. It was amusing to see the Chinese visit that part of the church which seemed as if it was behind the altar: when they arrived at it they stopped, then stepped back a little, then forward again and put their hands on it to find out that there were really no relief or hollows<sup>18</sup>.

This is an important evidence of the fact that Gherardini's training as *quadraturista* was deployed in the Bei Tang where visitors were in front of a typical Bolognese setting: a painted ceiling constituted by the illusion of columns supporting arcades, and on top of this a balustrade, all enriched by a breakthrough (*sfondato*) opening the view over a sky with sacred characters. However, aside from these characters, the angels and God, few elements are inserted, such as the vases of flowers over the balustrade for increasing the illusion. The choice of concentrating on the architectural frame, and not on other elements such as decorations and figures, is what makes this commission Bolognese, the priority is on the perception of space and not on the elements filling it. In addition, we can infer that the ceiling was rectangular, as usually occurred, and thus that Gherardini organized its view from below through multiple vanishing points and not one which would have worked fine for a square space. Then is the altar that according to John Barrow, who saw it at the beginning of the nineteenth century before the church was destroyed, was partly painted as illusionistic piece of architecture, also producing the illusion of a space behind it<sup>19</sup>. Interestingly Barrow also affirms that this piece of painting was on canvas, thus adding another important evidence supporting Gherardini's hands, and training. In fact, in Italian churches, together with wooden panels, canvas was the most used and very inexpensive choice taken by *quadraturisti* for creating illusions around the altar. No less important, Jartoux's letter offers a description of the local viewers' response: it is amusing to see the visitors coming close to the painted altar, stop, step back a little and then forward again to touch the surface: the last sensorial assessment to prove the unexpected immersion in a painting illusion.

### 3. *The Milanese Novelty: Where the Immersive Experience Ends*

The reaction of viewers in front of the paintings in the Bei Tang was not a Chinese-only response to illusionistic architectures. The European artistic literature, comprising many civic descriptions about viewers and painted illusions, has many



examples of same reactions in front of images conceived in order to trick the senses. The best evidence worth mentioning here is represented by the response that spectators had in front of paintings made in Portugal by Gherardini's substitute: Giuseppe Castiglione (1688-1766) from Milan, who, in order to be sent to Beijing, had to join the Jesuit Order as lay brother. Castiglione arrived in the Qing empire in 1715 to stay: during his long life he served three emperors, Kangxi, Yongzheng, and Qianlong (1735-1796), and he acquired fame and status. He never went back to Italy, and from his massive corpus, achieved mostly through group commissions, fifty-five paintings were eventually listed in the imperial catalogue of secular paintings, calligraphy, and textiles, the *Shiqu baoji* (Precious Book Box of the Stone Drain). Castiglione was not specifically trained to be a *quadraturista*, but he acquired important working knowledge coming from commissions of false architectures cultivated in Lombardy between the seventeenth and the eighteenth century; direct translation of the Bolognese tradition mentioned above. The first description of Castiglione's painting illusion comes from Portugal, where the painter was waiting to embark for China. There he was asked to decorate the chapel of San Francis Borgia of the Jesuit college in Coimbra:

While Castiglione was in Portugal from 1709 to 1714, waiting for the opportunity to sail to China, he never ceased to practice his art. Here he did the paintings representing the life of St. Francis Borgia that hung all around the walls of the common Chapel of the College in Coimbra and most of the other paintings in the Chapel except those at the top. There he painted curious perspectives of stairs, and also of foliage that one cannot believe to be painted without [first] having touched them<sup>20</sup>.

Again, is the touch: viewers had to put their hands over the wall to be sure that the stairs they see are a painting and not a real architecture. Interestingly, the test of touching followed Castiglione right after his landing in Guangzhou. In fact, while waiting for the imperial authorization to begin his travel to Beijing, he was summoned with other missionaries to the house of the viceroy of Guangdong. For this audience Castiglione brought with him a present for the viceroy:

The Brother Giuseppe Castiglione brought with him a small canvas which looked like an unpainted panel of chestnut wood. On the canvas were attached some perspectival pictures, the image of a room, a bound assortment of papers, and a pair of glasses; and they all look detached from the panel. He put the canvas in the right place, and when the viceroys' sons came, they tried to take the painted glasses. When they discovered the trick, they call one of their servants and said to him that if he wanted a new pair of glasses, he should take those on the panel. The servant tried but found impossible to detach them from the surface, so everyone laughed<sup>21</sup>.

Although here the main subject of vision is only a pair of glasses, the illusion gives a full bodily experience to the unfortunate servants who tries to grab the painted image. This amusing event anticipates an important element of illusionism that Castiglione developed in his translation of Lombard painting in Beijing. This, differently from Gherardini, was about focusing on single subjects and on surfaces' texture, such as the canvas looking like a wooden panel. A similar piece by Filippo Abbiati (1640-1715), the Milanese master whose workshops was probably attended by the young Castiglione, well displays the type of illusion (Fig. 3). Later in Beijing, such a skill served well Castiglione in his adaptation to the Chi-



Fig. 3 -  
Filippo Abbiati,  
*Trompe-l'oeil  
con stampe*,  
oil on canvas,  
81x65 cm,  
1690-1710.  
Pinacoteca  
del Castello  
Sforzesco,  
Milano,  
Copyright  
Comune  
di Milano, tutti  
i diritti riservati  
(Foto Sergio  
Anelli, 1997).

nese artistic tradition. In fact, apart from churches, it would have been difficult to paint vast illusions in architectural spaces profoundly different from Europe. In the Chinese imperial buildings, the illumination was obtained by diffused light and not by single windows, the timber structure of buildings is visible and represent the main element to support decorations; and the extensive use of columns does not allow vast mural surfaces. This aspect of Castiglione's work hints to an important difference between the Bolognese tradition and the school developed in Lombardy; and in turn between the type of viewers' response. In Lombardy in fact, the lesson learned from the first Bolognese *quadraturisti* – to focus mostly on the architecture to the extent that an illusionistic plan could be used to construct a real room – developed in the direction of imaginary representations that did not always have stable links to real spaces, and to the solidity of real architectures. In Milan, Castiglione was trained in painting discrete elements that functioned like emblematic trompe l'oeil immersing the spectator in an ephemeral moment of illusion. One may say that the shift was from deceiving to astonishing the viewers, and the above description of Castiglione's canvas proves that Chinese and European could be easily reunited when sharing such a specific visual experience. Like Gherardini, after having started to serve within the imperial workshops, Castiglione worked for a set of commissions for two of the Jesuit churches in Beijing, the Dong Tang (Eastern Church) or St. Joseph, built in 1721, and in the Nan Tang (Southern Church). In the first, he painted a false cupola following the model proposed by Andrea Pozzo (1642-1709) in the church of Sant'Ignazio in Rome in 1685. In the second, he worked at two canvases depicting the *Emperor Constantine about to win a battle* and *Constantine's triumph*; and two mural paintings on the east and west walls. The two mural paintings were later described in the *Zhuyeting zaji* (竹葉亭雜記, *Miscellaneous Notes of the Bamboo Tower*, published posthumously in 1893) by the scholar Yao Yuanzhi (姚元之, 1773-1852). Here part of his account, about the east wall, translated by Mikinosuke Ishida:

Within the Nan-t'ang there are two "linear school" pictures drawn by Lang Shih-ning [Castiglione]. They are spread on the two walls, east and west of the parlour, high and large like the walls... If you go east, you will see as if a house exists, and the door seems not yet open. If you lower your head and look out of the window, you will see two dogs playing together on the ground. If you stand again at the foot of the east wall, and look toward the west wall, you will again see the three chambers of the outer building. By the southern window, the sun shadows three tripod-kettles. Three tables are arranged in a row. The gold glitters. On the top of the pillars in the hall, three large mirrors are hung. On the north end of the hall, screens stand; on the east and west, stand two tables on which red brocade covers are spread. On one of them stands a clock which strikes automatically; on the other, an astronomical instrument is placed. Between the two tables are placed two chairs. On the pillar are placed four lamp-basins on which silver-like candles stand. Looking up to the ceiling, you will see the wood carved into flowers. The middle part is raised to look like stamens and pistils. The lower part hangs down as if left upside down. If you look down upon the floor, you will see it so bright like a mirror that you will be able to count all the square tiles. One white stream along the centre of the tiles shows that it is paved with white stones. If you step further in from the hall, there are two stories of the bedroom. The blinds in the doorway are still and it is profoundly quiet. The table in the room, when seen at a distance, is tidied in perfect order so that you will be tempted to enter. If you touch it, you will suddenly find it a wall<sup>22</sup>.

Yao describes the illusions of domestic spaces open to the view of visitors. These contain a long list of objects that trick the eye for their truthfulness. From his description it seems that there is no coherent connection between these illusory spaces and the church's spaces. Every single object can trick the viewer's eye, in the same way the pair of glasses appearing on the small canvas presented to the viceroy in Guangzhou did. It is also emblematic that the description by Yao ends, again, with the touch. The touch, as in the other evidence described above, concludes the first and most important part of the visual experience of an illusionistic painting. Another description of the the same paintings is by Zhang Jingyun (張景運), who in his *Qiuping xinyu* (秋坪新語) focuses on what happened after the touch: "As soon as one comes under the picture and touches it, there remains only one fence. It is almost like a fairyland which can be gazed on, but never approached. One is left disappointed for a long time"<sup>23</sup>.

After the touch is the disenchantment from discovering that what is under the eyes is not accessible: what pertains to the sense of sight remained constricted there. We may say that both Chinese and European reactions to Castiglione's paintings were initially of wonder which in Europe was meant to prompt a more discerning form of observation. Wonder stimulates intellectual responses like the one that Zhang had, or maybe just a laugh as it happened to the guests of the viceroy in front of Castiglione's canvas. Similarly to the frustration expressed by Zhang, Emanuele Tesauro in his *Filosofia Morale*, describes the mental and physical state of indeterminacy caused by wonder:

Wonder is when the mind is intensively captured by a new striking thing [object, phenomenon, image] of which it does not know the cause [origin]. Thus the soul, suspended and waiting [to know the cause], is captivated and the body as well stays stunned as if by a sudden rapture, petrified, motionless, wordless.<sup>24</sup>

For Tesauro wonder represents only a moment of suspension within a process of observation that leads the viewer to a rational exploration and does not leave him still with astonishment. Wonder makes viewers of illusionistic architecture ask: “what next?” It seems that both Chinese and Italians reflected on the impossibility of perceiving an image without combining intellectual and physiological-cognitive perceptions. The senses indeed are not sufficient for understanding reality. Being immersed in a painting illusion, recomposing an anamorphosis, walking into a space defined by false architectures, or being tricked by the realism and false three-dimensionality of a single image: it is a world where the physical reality and what is produced by the mind, are looking deformed, yet part of a universe in which everything is in perfect harmony. It is then through imagination that one can discover or recompose the real harmonic nature of what our senses perceive.

One of the mechanisms and poetics of such an action of discovering and recomposing, is the metaphorical process described in 1670 by Tesauro in his *Il Canocchiale aristotelico* as *cavillazione urbana*, or urban enthymeme, that: “without malice, and facetiously imitates truth or reality but without oppressing it; and what is untruth [or unreal] is imitated so that the truth will shine through as it was behind a veil, so that through what is stated one understand what is not being said»<sup>25</sup>.

In literature, but also in the immersive world of false architectures and *trompe-l'œil*, the “veil” (*velo*) divides but also displays together the painted forms that look real, and the real forms. In discovering such a fracture, first spectators establish an equivalence - between the real world and the pictures imitating it - and then realize that the space or the objects viewed are only two-dimensional images painted on a flat surface. From here it is possible to see what elements from the practice of *quadraturismo* were employed by Castiglione at the Qing court. Intelligently Castiglione understood that in Beijing he could represent the “veil” by working on the exact rendering of surfaces. This, together with the geometrical knowledge, was the most important technical feature for illusionistic painting, and gave the painter the possibility to make depictions of the fracture between the real and the painted presented as couples: for example, a painted window close to a real one. In Italy, showing together the real and the false is often visible in many commissions of *quadratura* inside buildings, usually in coupling together real and false windows and doors, but also in garden architecture, in the depictions of plants to mirror real gardens, or of external architectural elements such as wells, and columns (Fig. 4).

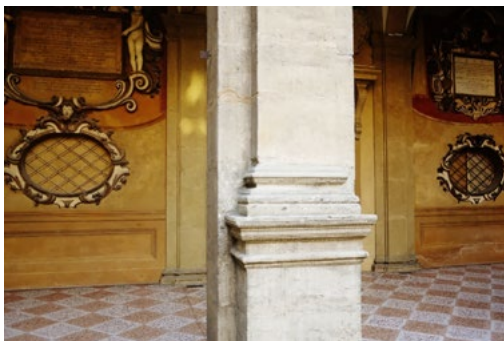


Fig. 4 - Illusionistic couple, a real and painted window in the court of Archiginnasio, Bologna.

In his recent study of the Qing poetics of the fictional and the real in literature and in the visual arts, Shang Wei points out how the Qing emperors, enjoyed the visual game of authenticity and falseness displayed together, especially for interior decoration and painting. This trend especially started in the reign of Yongzheng (1723-1735) who began to seriously patronize Castiglione's painting, and developed massively under Qianlong who often made use of the Italian painter's knowledge of *quadratura*. For example, Qianlong commissioned fake antique pieces that through different arrangements were to be displayed on painted consoles. In this case the poetics of deception needed a mini-scenography where the painted consoles and the objects had a meaning only if they are put together<sup>26</sup>. It was a play between the tangible but false pieces and the intangible illusion of the consoles. In this case the term *zaojia* (造假, make-believe, literally "make false") used for different art forms (for example for making artificial flowers) indicates a great range of experiences and reactions also pertaining to illusionistic painting, as, according to different contexts, can mean "counterfeiting, forging, deceiving, disguising, masquerading"<sup>27</sup>. In addition, during the eighteenth century, "*jia*" (假, false) came to indicate an aesthetic discourse based on the concept of substitution. This is visible in artifacts of different materials, for example porcelain imitating natural matters, such as coral, o wood, or manmade objects such as the ones made of precious metals<sup>28</sup>.

The porcelain basin with wood grain (Yongzheng reign) from the National Palace Museum in Taipei is one of the best examples of such a mimetic play conceptually and materially connecting different media (Fig. 5).<sup>29</sup>

From Tesauro's veil to *jia*, it is today obvious that Castiglione's adaptation to the Qing poetics of making-believe was structured on his painting skills employed for the pictorial rendering of different surfaces. In one letter dated November 1729, the Jesuit Florentine architect Ferdinando Bonaventura Moggi (1684-?), attests such important aspect when he describes the paintings in the Dong Tang by Castiglione:

the whole interior of the Church looks as if it were covered with the most beautiful variety of marbles and golden bronzes. Because of the high quality of Chinese varnish and the skill of the Chinese helpers at preparing a smooth foundation these decorations are painted in a realistic way and have the quality of marble [even] if one touches them<sup>30</sup>.



Fig. 5 - Porcelain basin with wood grain, 1723-1735, Taipei. The Collection of National Palace Museum.

The false marble surface is so well made that even through the touch one can be deceived. This description comes from the same period when the ceramic basin was commissioned, and it is evidence of the meeting between Chinese and Italian technical skills, adopted together in the Qing workshops; and most importantly, it marks the beginning of an artistic trajectory containing a meaningful exchange between spectators of illusionistic images. Castiglione's rendering of surfaces is one of the crucial building blocks of such an illusionistic encounter which however had the cultural differences as its main limits. One may say that the immersive experience of illusionistic surfaces ends when culture begins: the two terms, the false and the real are the same, and sometimes even the fractures or sutures between the two may have important points of contact, but what comes after may be comprehended only through the complex terms of local poetics.

What came after, through Chinese selective borrowings, and not a blind acceptance of foreign forms, is still waiting for the serious engagement of scholars. The most important commission displaying the encounter between Chinese aesthetics and the North Italian *quadraturismo*, is the paintings program in the Juanqin zhai (Lodge of Retirement), a section of the Ninshou Gong (Palace of Tranquility and Longevity) in the Forbidden City, where the old emperor Qianlong retired in 1795. Among many illusionistic pictures located in different spaces, the lodge contains a theatre featuring an illusionistic ceiling of a pergola with wisteria, and two mirroring bamboo moon-gates, one real, and one painted<sup>31</sup>. The Juanqin zhai was completed in 1779, after Castiglione had already died, although the commission was probably achieved thanks to planning or ideas left on paper by Castiglione to other imperial artists, especially with regards to the pergola with flowers signaling a typical theme, and skill, of Italian *quadraturisti*. The only Italian painter in Beijing who was still alive, Giuseppe Panzi (1734-1812), was trained as a portraiture artist in the workshop of Pompeo Batoni (1708-1787), and did not have the skills and the experience to achieve illusionistic programs. Therefore, the paintings for this commission were made by local artists trained by Castiglione, for example Wang Youxue (王幼學, active from 1751), who successively developed *their own* skills and taste of *quadraturismo*. In the mid-eighteenth century, their training in such a form happened through commissions of *tongjing hua* (painting that connects scenes), big-size paintings on silk usually pasted on walls, but also on doors and on other architectural elements<sup>32</sup>. Their function of connecting scenes, that meant connecting the image depicted to the surrounding real space is directly hinting to the Bolognese milieu brought to China by Gherardini, while the richness of the characters and elements depicted within the illusionary space, and the attention to textures, points to Castiglione's teaching.

The evidence of the immersive experiences, triggered by the *quadrature* of Gherardini and Castiglione explored in this study, points to a research framework still in its infancy although its boundaries and contents have been known and partially studied for half a century. The cause of such a slow pace deserves few final words as it directly hints to a dominant, and now global, art historical methodology. This can be summarized as the tale of three provincialisms meshed together: Jesuit hagiography applied to history, global monopoly of art-historical studies in the English language, and insularity of the Italian academia with regards to Italian painters who did not work in Italy. For such a triad of provincialisms, Castiglione is first a Jesuit missionary, usually working to display to the Qing court the symbolic-religious value of Western perspective. This argument

is often made by inflating the importance of the Chinese translation of Andrea Pozzo's *Perspectiva pictorum et architectorum*, first published in 1729 by Nian Xiyao (1671-1738) with the help of Castiglione, and entitled *Shixue Jingyun* (*Essence of the Science of Vision*). In 1735 a new and more complete edition appeared under the title *Shixue* (*Science of Vision*)<sup>33</sup>. The translation represents an erudite encounter, but the text had no role in the pictorial dialogues between China and Italy, especially with regards to illusionistic painting. Second, inversely to its emphasis on global exchanges, art history from English-speaking academia mostly explores this topic without the knowledge of primary and secondary literature in the Italian language. This with regards to the Italian painters in China had created accepted generalizations, such as the one that sees the type of perspective conceived during the Renaissance, as an immutable and always symbolic language, and where the crucial regional differences between painting schools are completely unknown. Finally, in the Italian art history of the present time, still exclusively bond to iconographical analysis and biography, the fact that Castiglione or Gherardini are not mentioned in the Italian artistic literature, and that their Chinese paintings look Chinese, relegates them to the role of pseudo artists who escaped in exotic dimensions and hybrid forms; or locates them back to the Jesuit mission in the pointless role of humble servants.

To explore further Italian *quadraturismo* in China, it is obvious that any initial study should trace back and put into dialogue techniques (for example projective geometry applied to the painting of illusionistic architectures in Italy, together with Chinese methods for creating painted illusions); the logic of the works of art (their intention, meaning and interpretation in China, and Italy, up to the present time); and the diverse aesthetic cultures of all actors involved. It is indeed a difficult enterprise as it would require the will for constructive exchanges between art historians with different academic and cultural backgrounds. It would be something similar to what happened in the imperial workshops in eighteenth-century Beijing: a constant unpretentious dialogue to mark the differences in order to paint something that was never seen before.



Fig. 6 - Wang Youxue and others based on Giuseppe Castiglione's plan, Theatre in the Juanqin zhai, 1779, Forbidden City, Beijing.



- 1 On Kangxi's engagement with European geometry see for example Jami 1996: 175-199. See also Martzloff 1977: 125-143.
- 2 The edict was published in French in 1698 as *Histoire de l'édit de l'empereur de la Chine en faveur de la religion chrestienne, avec un éclaircissement sur les bonheurs que les Chinois rendent à Confucius et aux morts par le P. Charles le Gobien*, Paris, Jean Anisson.
- 3 The image was taken from the woodcut used by Louis le Comte for the frontispiece of his *Nouveaux mémoires sur l'état présent de la Chine*, 1696. On the image of Kangxi in Europe see the fascinating study by Freddolini 2020, 2: 64-80.
- 4 See the Pars I of Leibniz 1699.
- 5 See for example Golvers 1999: 545. One of the first texts from Europe on the manufacturing on lenses during the Ming dynasty is the treatise written in Chinese by the Jesuit Adam Schall von Bell, the *Yuanjing Shuo* (远镜说, Explanation of the Telescope, 1629).
- 6 For a complete view over the Jesuit milieu with regards to mathematics see Romano 1999.
- 7 Another important text by Kircher (1635) in the fields of astronomy is the *Primitiae Gnomonicae Catoptricae*.
- 8 The two were joined by another friar, the father Marin Mersenne (1558-1648), master of Nicéron and pupil of René Descartes, who in 1646 edited the Latin edition of Nicéron's work, and after few years published *Optique et Catoptrique* (1651). Maignan wrote *Perspectiva horaria sive de horographia gnomonica tum theoretica tum practica* 4 vols., Rome, 1648, where, in book III, it deals with the execution of anamorphosis on large wall surfaces. On this framework see Romano 2009: 157-180.
- 9 For the wider cultural context of Kircher's action, see Casciato, Ianniello & Vitale 1986.
- 10 One of the most important texts on China, that will have a long influence on European culture, is Kircher 1667.
- 11 Verbiest 1687: 75-79.
- 12 Cf. Dal Monte 1600.
- 13 The term "quadrature" was used for the first time in 1666 by the Bolognese Antonio Masini (1602-1692) when writing about perspective, as direct mention of the work of Troili 1672; see Masini 1666: 630.
- 14 See Kobayaski 2006, vol. II: 282, note 3.
- 15 «Le prospettive le disegno bastamente bene con le lor regole, però non fanno se non case e monti. Le case le finiscono bastamente bene, ed a chi non s'intende di pitture paiono meraviglie. I [paesaggi] li fan tutti allo stile di Cina. Monti sopra monti, e pietre sopra pietre, dietro le quali scappano alcuni monti lontani (sic). Tutti i monti son di colore verde, fuori di quelli che sono in lontananza, e tutti li fanno à punta di pennello, di maniera che di vicino non meritano esser veduti, ma in qualche distanza appagano gl'occhi», Archivio di Propaganda Fide (Rome), Scritture riferite nei congressi – Indie Orientali, Cina Miscellanea 17, February 7, 1711, 33 r. Unless otherwise indicated translations are my own.
- 16 Tsung-ch'en 1967: 169, 167. For the treatise see Zongqian 1781.
- 17 For the folding screen see Musillo 2018: 165-169. Also, for the portrait of Kangxi by Gherardini, today at the Uffizi, see Musillo 2020: 167-186.
- 18 From Father Jartoux to de Fontaney, Beijing, August 20, 1704, see *Lettres Édifiantes et Curieuses, écrites des missions étrangères, Mémoires de la Chine*, Tome 10, Lyon, J. Vernare, 1819: 3-4.
- 19 "Ghirrardini [name misspelled] painted a large colonnade in vanishing perspective, which struck them so very forcibly that they concluded he must certainly have dealings with the devil; but, on approaching the canvas and feeling with their hands, In order to be fully convinced that all they saw was on a flat surface, they persisted that nothing could be more unnatural than to represent distances, where there actually neither was, nor could be, any distance". See Barrows 1804: 32.
- 20 Franco 1714: 57.
- 21 «Il Fratello Giuseppe Castiglione aveva portato seco una piccola tela, la quale pareva tavola di noce innata, quivi stavano pitture in Prospettiva, una stanza, alcuni fogli di carta legati, et un paio d'Occhiali, il tutto pareva appeso e come distaccato dalla tavola, lo fece mettere in luogo proporzionato, e poi li figli del Vice Ré in punto, anche questi andavano per pigliare l'occhiali, e vedutasi ingannati, fecero chiamare un loro servidore che usano di quelli, e le dissero che se ne voleva un altro paio si pigliasse quelli, che stavano appesi in quella tavola, ma il servidore non poté staccarli, con che tutti si risero di lui.», Archivum Romanum Societatis Iesu (ARSI), Jap. Sin. 176 ff. 380-385, Guangzhou, October 10th, 1715.
- 22 See Ishida 1960, vol. XIX: 102-103. The expression "linear school pictures" translated "xianfahua" which literally means "painting of the line method". See Zou 2001: 156.
- 23 «及其下捫之, 則塊然堵牆而已. 殆如神州瑤嶼可望不可即, 令人悵惘久之», I have used Ishida's translation. He interprets *wang* (望, to gaze) and *ji* (即, to approach) as "idealized" and "realized". Also, I have changed the last passage translated by Ishida as: "One is left a long time in lamentation", Ishida 1960: 102. For this passage also see Shang Wei's translation, and his important comments: Wei 2015: 224.



24 «La meraviglia è un'attenta affission della mente a qualche nuovo e serio oggetto; di cui non sapendo la cagione, l'animo sospeso desia di saperla, e in quel breve rapimento ancora il corpo rimane quasi da subita estasi stupidito, impietrato, senza movimento e senza favella.», Tesauro 1673: 555.

25 «senza dolo malo, scherzevolmente imita la verità, ma non l'opprime, e imita la falsità in guisa, che il vero vi traspaia come per un velo, acciocché da quel che si dice, velocemente ti intendi quel che si tace.», Tesauro 1673: 494.

26 Wei 2015: 231-232.

27 *Ivi.*, 211.

28 *Ivi.*, 212.

29 About these commissions see for example Chen 2020: 126-140.

30 «Tutto l'intiore della Chiesa fa la medesima vista che se fosse di bellissimo marmi misti e bronzi dorati, e per beneficio delle vernici del Paese e perizia de i Cinesi in preparare i fondi lisci, hancora toccandole con mano, paiono vere pietre per essere tutte dipinte al naturale.», to the General Michelangelo Tamburini, ARSI, Jap. Sin. 184, 41 r/v.

31 For this commission see for example Berliner, Chang & Hongqi 2008. I thank Professor Shang Wei for providing me the illustration, and for sharing his view on the topic.

32 Wei 2015: 213.

33 On this translation see the seminal study by Corsi 2002, 201-204; 1999: 103-122.

Sublime Immersion  
in Langlois's 1831 *Panorama of the Battle of Navarino*  
Emma L. Clute

---

Unfamiliar to many twenty-first century audiences, panoramas were a popular mode of entertainment throughout the nineteenth century, from their invention in 1787 to their presence in the universal expositions of the fin-de-siècle. As a mimetic medium, panoramas promise to seemingly “transport” patrons to distant sites the instant that they enter the panorama rotunda. Situating panoramas within the broader context of popular media, media historians often cast them as precursors to cinema<sup>1</sup>. While this proposed lineage has its legitimacy, it minimizes the fact that panoramas are experiences that demand the physical presence of the viewer in a fully enclosed architectural space with the spectacle present on every side. The full circularity of the panorama demands that viewer change position, moving the body and shifting the gaze to see the entire canvas<sup>2</sup>. As such, “viewing” a panorama is not a strictly optical activity, even in the earliest iterations of the medium.

It was in 1831, with a panorama depicting the naval battle of Navarino, that the French painter Colonel Jean-Charles Langlois (1789-1870) expanded panoramic technologies to seek the subject's complete kinesthetic engagement. In addition to the usual representational codes appropriate to nineteenth-century trompe-l'œil painting, Langlois introduced non-visual modes of address that undermined the conventional positioning of the viewing subject as a removed observer exerting the power of the gaze over the observed object. Incorporating technologies of representation from theater and dioramas, Langlois placed props and faux terrain between the painted canvas and the visitor on the central platform in all his panoramas. In the Navarino panorama, this platform was constructed to replicate a ship's deck. The “battle” even extended beyond the rotunda to include the rooms connecting it to the ticket office. The narrative exceeded the two-dimensionality of painting, escaping the edges of the canvas, and demanding more than the optical engagement of the visitor-subject. The ideal subject was an actor or participant within the narrative of the panoramic spectacle. The intangible threshold between real and fake, animate and inanimate, subject and object, became confused. Like most nineteenth-century panoramas, none of Langlois's original panorama canvases survive. Preparatory paintings and architectural plans are still extant, as are the observations of critics and visitors preserved in newspaper articles, private letters, and memoirs. Beneath the rhetoric proper to these genres lies a consistent phenomenological emphasis that is absent from accounts describing prior panoramas. In his seminal *Phénoménologie de la perception*, Maurice Merleau-Ponty (1945) proposed that sensing is a “living communication with the world,” and that the “coexistence” of the body with the sensible world is a kind of back-and-forth process of mutual confirmation and exchange between the perceiving body

---

doing the sensing and the object which demands to be sensed<sup>3</sup>. I propose that this model of mutual reinforcement lay at the heart of Langlois's panorama of the Battle of Navarino. As a spectacular entertainment that proclaimed a mimetic capability to produce illusionistic spaces indistinguishable from "reality," it was crucial that a panorama concealed its process of signification. Langlois's panorama both achieved that concealment and deepened the emotional investment of the ideal visitor-subject through the phenomenological dialectic, experienced as an immersion within the narrative constructed by the panorama's transparent processes of signification. Langlois achieved what Roland Barthes famously termed a "reality effect" by introducing sensory signals into the panorama, cueing visitors into a deeper acceptance of the constructed narrative as "real"<sup>4</sup>.

In the pages that follow, I explore Langlois's debut panorama in 1831 from an art-historical perspective, focusing on its immersive qualities. My purpose in this essay is three-fold. First, I highlight a moment in the genealogy of immersive media by uncovering the innovations that Langlois introduced to the preexisting panoramic medium. Second, I call upon extant visual evidence and the observations of contemporary visitors to propose the ideal visitor-subject's felt experience in Langlois's first panorama. Third, I suggest that the immersive techniques utilized in that panorama of the Battle of Navarino achieved a fleeting suspension of disbelief culminating in an experience of the sublime for visitors, while the panorama itself participated in a rhetoric of the sublime in exceeding the bounds of two-dimensional pictorial representation<sup>5</sup>.

By "sublime," I intend the premodern philosophical-aesthetic concept that eludes precise definition, but which involves an ineffable transcendence "beyond" the self. What I have in mind is less the fear-laden phenomenon posited by Edmund Burke than the transportive exultation of the Greek-speaking rhetor Pseudo-Longinus<sup>6</sup>. His circa 40 CE treatise is interested in the concept's application in oration, but Pseudo-Longinus's characterization of the sublime as an interpersonal blending and transcendence is well-suited to understanding the responses of visitors to Langlois's panorama and the role of bodily experience in linking sublimity and immersion. The emotional, optical, spatial, and kinesthetic immersion of the visitor-subject within the panorama's narrative opened up the possibility of a sublime experience. I refer to this sublimity as the immersive sublime in recognition of the means whereby the sublime is accessed in this case<sup>7</sup>.

Patented by the British portraitist Robert Barker (1739-1806) in 1787, a panorama at its simplest (Fig. 1) consists of a rotunda with a large, continuous canvas suspended from its entire 360' interior perimeter and pulled taut<sup>8</sup>. Usually, this canvas is painted with a landscape or city view using mimetic representational codes, relying on linear perspective and optical illusions to simulate distance. Visitors are confined by a railing to a platform in the rotunda's center, accessed from a lower level via stairs. A canopy over the platform blocks the canvas's top edge from view. Similarly, the height of the viewing platform is calculated to keep the lower edge out of the visitor's line of sight. Skylights illuminate the canvas but are not visible from the platform due to the interposed canopy. The ideal result of these efforts is that visitors perceive themselves to be in a vast, open space rather than an architectural enclosure. Preventing ripples in the canvas, hiding its edges, and avoiding cast shadows or hotspots from the skylights are essential tactics for disguising the panorama's materiality and creating a transparent, denotive signifier that follows the conventional pictorial model of a "window" onto another

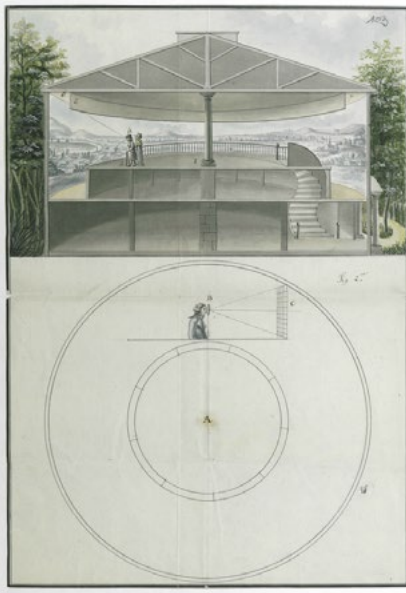


Fig. 1 - Robert Fulton, *Dessin pour brevet d'importation, un tableau circulaire, nommé panorama*, 48.5x33 cm, ink and wash on paper, 1799; Courbevoie, France, Institut National de la Propriété Industrielle. © Archives INPI.

space. Maintaining distance between the canvas and the visitor was critical for the painted perspectival devices to maintain their transparency.

The French painter Pierre Prévost (b. 1764) was responsible for popularizing panoramas in Paris after the medium's importation from London in 1799<sup>9</sup>. By Prévost's death in 1823, the novelty had worn off<sup>10</sup>. Paris's sole panorama struggled to survive financially, closing soon after. The circular building in which Prévost had exhibited his panoramas was demolished and the patents sold<sup>11</sup>. By 1830, the panorama copyright was in the hands of one Jean-Charles Langlois. A soldier and member of Napoleon's elite Old Guard, Langlois had moved to Paris in 1817 following the former emperor's second exile in 1815<sup>12</sup>. There, Langlois entered the atelier of leading painter and arch Bonapartist Horace Vernet (1789-1863)<sup>13</sup>. Under the tutelage of Vernet and celebrated artists Baron Antoine-Jean Gros (1771-1835) and Anne-Louis Girodet de Roussy-Trioson (1767-1824), Langlois trained as a painter of military subjects<sup>14</sup>. He soon returned to active duty, but maintained parallel martial and artistic careers for the rest of his life. When Langlois first began his painterly studies, Prévost's panorama was still open and located in the jardin des Capucines, just a few steps from Girodet's studio<sup>15</sup>. On February 15, 1830, five years after the closure of Prévost's enterprise, the ambitious Langlois formed a company (*société*) to exhibit battle panoramas of his own design and execution<sup>16</sup>. Meeting with great success, he would operate Paris's sole panorama establishment until his death in 1870.

Langlois's first panorama opened in early 1831 with a representation of the Battle of Navarino, an episode from the recent Greek War of Independence, in which the Greek populace rebelled against the hegemony of the Ottoman Empire<sup>17</sup>. Hoping to maintain a favorable balance of power in the Mediterranean, Great Britain and France had joined Russia in enforcing an armistice between the Ottomans and Greeks. On October 20, 1827, the allied fleets engaged the Turko-Egyptian Ottoman navy in battle in the Bay of Navarino off the Greek

coast<sup>18</sup>. After over three hours of chaotic, close-quarters combat, the Ottoman fleet was annihilated, effectively ending the war<sup>19</sup>.

The victory held particular significance for the French<sup>20</sup>. Allied on equal footing with its former conquerors, France was restored to its position as a leading power. It was an important moment of militaristic and political self-assertion on the global stage following France's devastating defeat in the Napoleonic Wars in 1815 and its subsequent occupation by enemy troops<sup>21</sup>. The Battle of Navarino quickly inserted itself into popular culture, commemorated with prints, maps, paintings, medals, and other paraphernalia available for various budgets. Langlois's choice of the battle for his panorama's debut was thus a shrewd appeal to a patriotic ideology that could transcend the then-deep political divisions in France and interest a wide audience who would have read about the battle in newspapers, seen prints and paintings, known participants, or even served themselves.

Immersion is a constantly moving target. Audiences demand ever-more sophisticated diversions as existing technologies and codes become passé and unconvincing. What was strikingly novel to Langlois's patrons in 1831 may seem "primitive" by twenty-first-century standards. To better understand contemporary nineteenth-century responses to Langlois's panorama of the Battle of Navarino, it is useful to look at a skillful but conventional painted representation of the topic that would have been available to Parisian audiences at that time. The French government commissioned a painting of the battle by *peintre officiel de la marine* Ambroise Louis Garneray, sending him to Navarino Bay and offering the expertise of the French commander, Vice-Admiral Henri de Rigny<sup>22</sup>. Visual analysis of Garneray's painting (Fig. 2) in comparison with extant paintings by Langlois also serves to demonstrate the latter's prioritization of emotional affect, an interest which emerged in his panorama.



Fig. 2 - Ambroise Louis Garneray, *Bataille de Navarin, 20 Octobre 1827*, 179x262 cm, oil on canvas, 1831; Versailles, Musée national des châteaux de Versailles et de Trianon, inv. MV 1795. Photo © D. Arnaudet; G. Blot; Réunion des musées nationaux.

Garneray's 1.8 by 2.6-meter painting places the viewer above the Ottoman battery on the island of Sphacteria. The geographical specificity lends a sense of authenticity to the scene, but this gesture towards realism is balanced by the elevated removal from the bustling artillery in the foreground. The allied ships are scattered about the Ottoman fleet that arcs across the turquoise bay. Clouds spouting from the ships's sides and an explosion in the distance are the only obvious indications that a battle is taking place. Closer inspection reveals a fireboat at the left edge of the canvas and a sinking mast among the ships closest to the fortress, but the scene does not smack of violence and danger. After the battle in 1827, most of the major newspapers had run descriptions of the action, including the position of each ship, and many contemporary viewers would have known what to look for in Garneray's painting. Viewers without familiarity of the battle's minutiae, however, would have struggled to decipher the action<sup>23</sup>. Much of the painting's success is contingent upon the viewing subject bringing with him or her knowledge that is external to the painting.

Garneray's interest in presenting a complete view of the battle necessarily minimizes the human presence due to the scale of the massive ships and large bay<sup>24</sup>. The critic for the *Journal des débats* approved of Garneray's handling of the topic, praising the "religious exactitude," which, while "a little cold," is more appropriate for this historical subject than "the vagueness and confusion that could have been added in searching to produce a greater effect"<sup>25</sup>. For both Garneray and this critic, adherence to the official record of events takes precedence over truth of emotion and experience.

Langlois also produced a painting of the Battle of Navarino shortly after news of the victory arrived in Paris. The canvas was located until recently at the Greek Embassy in Paris, where access was limited, and photographs are unavailable. Fortunately, in 1837 the French government commissioned Friedrich Bouterwerk to produce a copy for the Musée historique de Versailles<sup>26</sup>. In this painting (Fig. 3), ships fire on one another in the distance, sending plumes of cannon smoke into



Fig. 3 - Friedrich Bouterwerk after Jean-Charles Langlois, *Bataille de Navarin, explosion de la frégate égyptienne 'L'Isonia,' 20 octobre 1827*, 1837. Oil on canvas, 178 x 158 cm. Versailles, Musée national des châteaux de Versailles et de Trianon, inv. MV 1796. Photo © D. Arnaudet; Réunion des musées nationaux.

the air between the blue sky and emerald sea. Some vessels have caught fire and a dramatic explosion in the background shoots flames, smoke, and shrapnel into the air. However, this naval battle is simply a backdrop for the human drama of Ottoman sailors escaping a sinking ship. The explosion compositionally highlights the red-tunicked man in the foreground, poised on the edge of the wreck. His form visually links the ship battle in the distance with the near remains of the sinking vessel. He suggests a temporal as well as formal connection; the distant ships breaking apart under enemy barrage will soon be like the shattered hull, and their crews, too, will be abandoned to the sea.

Langlois's approach to the topic is opposite Garneray's. He lowers the viewer's perspective to sea level, where the waves lap against the edge of the canvas, and the emotions of individual sailors are visible. While the figure in red prepares to dive into the water, a tumult occurs behind him as men try to escape the sinking wreckage. Some, trapped in loose rigging, beg their comrades for help, but it is every man for himself. With his expansive perspective, Garneray minimizes the damage and destruction wrought during the battle. In Langlois's painting, the wreckage of ropes, masts, and planks litters the water. Garneray presents facts and information in visual form, whereas Langlois concentrates on the experiential and human, a focus that he would carry forward into his panorama.

Both Langlois's and Garneray's paintings of the Battle of Navarino were exhibited at the 1831 Salon de l'Académie des Beaux-Arts, which opened on May 1<sup>27</sup>. The previous Salon had taken place from November 4, 1827, to April 26, 1828, which meant that many artists desirous of exhibiting works about the battle had had to wait until 1831 for the next Salon<sup>28</sup>. Before the public had an opportunity to see any of them, however, Langlois's panorama opened on January 25, 1831, with his own interpretation of the Battle of Navarino<sup>29</sup>. In the next three months before the Salon began, as many as 28,900 people visited Langlois's panorama, making it for many the standard against which the Salon paintings would be compared<sup>30</sup>. The presence of Langlois's painting of the Battle of Navarino at the 1831 Salon served as both an affirmation of his legitimacy as an artist and an advertisement for the full panorama. The new building at no. 40 rue de Marais was slightly wider and shorter than Prévost's now-demolished structure (Fig. 4)<sup>31</sup>. Langlois made other adjustments to the preexisting pattern of panoramas, solving problems that had plagued past



Fig. 4 - Jean-Charles Langlois, *Combat navale de Navarin*, 43 x 63.5 cm, oil on paper mounted on canvas, c. 1830; Caen, Musée des Beaux-Arts, inv. 2005.1.4. Langlois bequest, 1872.



establishments and pursuing ways to push the panorama's transparent processes of signification further. He painted thinly on a fine weave of canvas that allowed the subtle penetration of light to disguise the materiality of fabric and paint<sup>32</sup>. Frosted glass in the skylights prevented the formation of spotlights on sunny days while preserving the light fluctuations from passing clouds that added a naturalistic quality to the panorama<sup>33</sup>. Gas lamps ensured that the illumination was not dependent upon clear weather. Unseen vents circulated air through the otherwise enclosed rotunda<sup>34</sup>.

The rue de Marais building had two floors. The rotunda, in which the painted panorama canvases were suspended, formed the upper story. The ground floor included the entrance and exit to the street, a ticket office, and a corridor that led to a stairway, which, in turn, led to the center of the rotunda's viewing platform. This architectural layout was typical for buildings designed for the exhibition of panorama canvases.

In Robert Barker's London panorama, the stairs and platform were kept relatively dim. Visitors emerging from the closed stairwell were to be shocked when the brightly illuminated canvas came into view. The affective success and marvelousness of Barker's panorama relied heavily on this initial unbalancing of the visitor, as one frame of reference was suddenly removed and replaced by another<sup>35</sup>. The end of the staircase was the boundary between the "real" world of London and the fantastic world of Barker's panorama. The corridor leading to the rotunda and the stairs themselves were functionally necessary non-spaces, merely conduits to the real attraction.

Langlois recognized untapped potential in the intervening space between the ticket office and the panorama platform. The height and diameter of the platform created considerable unused space below. Rather than emphasizing a break between reality and representation, why not make that distinction as seamless as possible and seek a deeper immersion of the visitor? Accordingly, Langlois's building replaced the simple staircase into the rotunda with a series of rooms through which visitors passed to arriving at the rotunda proper. These rooms were decorated to match the topic of the panorama. For the naval battle of Navarino, visitors went through a series of "cabins" and "decks," imitating the interior of a French ship of the line (Fig. 5)<sup>36</sup>. The result is described in the *Journal des artistes*:



Fig. 5 - Jean-Charles Langlois, *Bataille navale*, approx. 29 x 43 cm, oil on paper mounted on canvas, c. 1830; Caen, Musée des Beaux-Arts, inv. 2005.1.3. Langlois bequest, 1872



Look, we are in the 18-gun battery. There is the wardroom. The order has been given to stow the hammocks for battle, and the partition that normally separates the wardroom from the battery has been removed. At left, or rather to port, we see the full length of the battery: the cast-iron pieces, just one of which weighs no less than a thousand [kilograms], the cannonballs that kill once and for all, etc., etc.<sup>37</sup>.

The account discloses not only the appearance of the sub-platform rooms, but also the way in which those rooms were experienced as part of a narrative that culminated in the main platform's view of the "battle." "The order has been given," "the partition [...] has been removed" are statements that locate the current moment within a temporal continuum and identify acts that occurred at specific points prior to the writer's encounter with the space. The arrangement of the lower gun deck signals to the visitor that "something" has happened in anticipation of a subsequently happening "something else," thus instilling expectation within the visitor. This awareness of an always-about-to-happen is sharpened by port-holes in the walls that invite visitors to look "outside" at the conflict, only to deny the visitor's gaze with fogged-up glass. Instead, the visitor must seek satisfaction for their curiosity elsewhere.

"A small staircase, replacing the ladder, takes us to the upper gun deck", the *Journal* continues. "Here is the officer's mess and its gallery. All the furniture and utensils are where they should be, the telescopes, the compass, the peg boards, etc. To the right, or starboard, there is the chart room. At left is a sailor's hammock hanging near the captain's cabin. A new staircase takes us up to the deck. From there we are going to see the battle"<sup>38</sup>. Again, the visitor's surroundings further the narrative. The collection of specialized tools and instruments contributes to the general reality effect. Mess, chartroom, and cabin are empty of the officers who are the proper inhabitants, suggesting their presence elsewhere, and creating a sense of a larger narrative space that can accommodate that "elsewhere".

Upon arriving at the viewing platform, visitors found themselves on the "forecastle" of the "ship" through which they had just passed. The rotunda's structurally necessary, central supporting beam doubled as the foremast while the conventional umbrella above became the ship's sails. The forecastle abutted the rotunda's wall, and the remainder of the "ship" was a two-dimensional, painted illusion. Visitors were prevented by the structure of the ship rather than by a railing from approaching the place where physical and painted ships merged. The encircling canvas was painted with a trompe l'oeil painting of the raging naval battle, a continuation of the same narrative that filled the rooms leading up to the platform. Thus, if we consider a panorama in its broad sense as not simply the circular, painted canvas but as the attraction in its entirety, then Langlois's panorama began the moment that ticket holders left the box office. The building itself formed the bounding frame for the panorama's expansive narrative fantasy.

The panorama's blurring of reality and representation is exemplified by the confusion surrounding the ship-platform's origin. Keeping with the documentary claims of the panoramic medium, visitors were reassured that the painted battle was arrayed on the canvas as it would have appeared from the deck of the *Scipion*, a French vessel that had participated in the real battle of Navarino. The 82-gun *Téméraire*-class French ship of the line had caught fire during the battle when an Ottoman fireship – a vessel set ablaze and launched at enemy ships – lodged against the *Scipion*'s fore<sup>39</sup>. The crew extinguished the flames and the

*Scipion* kept up its bombardment without flagging, but the vessel's fore sections had to be replaced later in drydock. According to some sources, Langlois purchased the forecastle and part of the *Scipion*'s gun deck from salvage<sup>40</sup>. While I have been unable to confirm or refute this claim, it was adopted as fact by multiple sources.

The identification of the ship-platform with a specific vessel contributed to the panorama's reality effect and appealed to the visitor's sense of pride by connecting the vicarious experience on the panorama-*Scipion* to the details of official reports and newspaper articles. Conflating ship and platform, battle and panorama, visitors became imaginary participants in the famous event and could claim some small measure of the national praise for themselves. Regardless of whether Langlois did, in fact, incorporate parts of the real *Scipion* into the panorama, visitors who believed this to be the case had their experience indelibly shaped by that belief. The fact that that (supposed) material was in the panorama specifically because of the damage the *Scipion* had sustained during the Battle of Navarino made the ship-platform into a kind of touchpoint that cut through time and space to connect the 1827 battle with the 1831 panorama. Standing on the ersatz-*Scipion*'s deck, visitors were inserted into the climax of the battle narrative that had begun when they first entered the building, gaining momentum as they passed through the "cabins" below the platform. This positioned the visitor physically and conceptually within the panorama's narrative fiction in a radical redefinition of the spectator's role vis-à-vis the spectacle.

Placed on the large circular platform, patrons of Barker and Prévost's panoramas were surrounded by the image with its mimetic representations, but they were entirely separate from the world that it depicted, engaging with it optically across a distance. Whether it was behind, in front, or to the side of the viewer, the narrative was always "over there," another realm that existed beyond the canvas's surface. The panorama canvas was laterally curved in an endless loop, but its still acted as a bounding wall that kept the fiction safely on the other side of the surface plane. Inside the rotunda, but not enmeshed within the fabric of the panorama's narrative, viewers were encased as in a shell, enclosed but untouched. The viewing platform, separated from the painted canvas by a large gap and a railing, clearly belonged to the viewer's space and the "real" world.

In sharp contrast, the narrative presented in Langlois's panorama of the Battle of Navarino exceeded the limits of the canvas, flooding the entire building as if the fiction had broken through the dam that separated reality and representation. The spaces that connected the panorama rotunda to the outside world were not subordinate to the panorama canvas in terms of their significative function. They sparked curiosity, set the tone, and established a narrative that overwhelmed the visitor's space. These rooms prepared the visitor's imagination for the rotunda, where the canvas's two-dimensional imitation of three-dimensional space required greater flexibility and acceptance. The "cabins" and "decks" below the platform were transitional spaces in more than the architectural sense: they were spaces in which the visitor experienced a transition within their perception.

Although the canvas of the Battle of Navarino panorama does not survive, several associated studies by Langlois are preserved in the collection of the Musée des Beaux-Arts, Caen, giving us further insight into Langlois's treatment of the battle. The most polished painting, cataloged as *Combat navale de Navarin* (2005.1.4), shows the battle well underway, judging from the damage sustained

by the vessels (Fig. 6). Assorted debris float lifelessly in the foreground. A skeletal mast pierces the murky green water's surface to the right, its ropes drooping like torn sinews. Dark, billowing smoke from a fireboat partially obscures three massive ships of the line. One, on the far left, tilts listlessly as it sinks. In the right distance the prow of another ship is just visible, silhouetted against the reddened smoke and flames engulfing it. There is a haunting quality to the scene, heightened by the dramatic contrasts of light and dark, that speaks to Langlois's skill in creating a mood.

The graveyard-like painting of the wrecks in *Combat navale* differs sharply from the activity in a less finished oil sketch, *Bataille navale* (Fig. 7). Rather than an ominously flat surface, loose, thick, rapid brushstrokes depict a roiling sea whose foam-crested swells meld with fluffy smoke pouring from the ships' cannons, mixing in its turn with blue-grey clouds and the dirty brown smoke of burning ships. Tall, spindly masts emerge from the haze here and there in the background. In the foreground, sailors in a packed rowboat pull survivors of a nearby wreck out of the water. The rowboat tips upward, climbing a swell of water displaced by the rapidly sinking ship, the oarsman in the prow straining against the wave. They seem to be aiming for the still unsubmerged mast at left. A cluster of dark, energetic brushstrokes suggests additional survivors clinging to the rigging as they await rescue. Ripped from the protective hulk of an operational frigate, the men are helpless, caught in a combat of giants. While the more finished *Combat navale* overwhelms with the quiet despair of an aftermath, the sketch of the rescue captures the anxious hope of a climax. Will the rowboat reach the stranded sailors in time? Will they all fit in the overloaded vessel?

By representing a battle across a broad swath of canvas and respecting the facts of the historical battle, vignettes like those in the extant oil studies and important figures or ships were dispersed around the perimeter of the rotunda. Patrons had no ideal position from which to view the image. Conventional paintings, like those



Fig. 6. Jean-Charles Langlois, *Explosion navale de Navarin*, 21.5 x 16 cm, oil on canvas, c. 1830. Caen, Musée des Beaux-Arts, inv. 2005.1.2. Langlois bequest, 1872.



Fig. 7. Attributed to Jean-Charles Langlois, *The rotunda of the rue des Marais-du-Temple*, cross-section with the platform and the panorama of the Battle of Navarino, 28.2 x 33 cm, watercolor on paper, 1831. Paris, Musée Carnavalet, Histoire de Paris, inv. res. d. 7696. © Photothèque des Musées de la ville de Paris.

displayed at the Salon, are best viewed from a position squarely in front of the canvas, set back a few feet – the same position from which the painter would originally have created the work. There is no such position of authority in a panorama. Due to the curvature of the canvas, the image is best viewed directly rather than askance, but in massive rotundas like Langlois's, the degree of curvature is slight enough that even this indirect perspective onto the canvas is barely distorted. The panorama's inability to give visitors a sense of self-importance through a vantage point built specifically around them as an individual contributed to the unmooring of the visitor-subject from reality – and from their sense of safety. In taking away the privileged vantage of the individual, the panorama destabilizes the subject, adding an edge of fearfulness that is essential to the sublime<sup>41</sup>. In a reflection of the structure of the Kantian sublime, the panorama's visitor finds him- or herself set into an environment that is not only appears much larger than they are, but which, in denying the reassurance of a privileged view, draws attention to the fact that the world does not, in fact, revolve around him or her. The structure of the panorama makes the visitor-subject aware of themselves as an object within a realm of other objects-part of the flesh of the world, to borrow Merleau-Ponty's expression. Langlois's panorama fully exploited this edge of tension by offering the disoriented visitor grounding in sensory cues that bolstered the panorama's narrative, creating a kind of dialectic of phenomenological unmooring and anchoring.

Langlois solicited the visitor's emotional investment through physical entanglement within the space of the illusion itself. Barker's panorama had depended upon shock and surprise, its relationship to the viewer and the real world was one of opposition, contrast<sup>42</sup>. Langlois's panorama sought an alliance with the visitors, asking them to create and complete the narrative fiction in a cooperative partnership. If the visitor is invited to be part of the spectacle, and, in fact, cannot avoid being included, then, by implication, the visitor is a necessary component of the spectacle – an element for which the designers have planned and on whom they rely for the completion of the project. Barker's panorama was a presentation; Langlois was a participatory project. The fiction of the panorama was brought to life through the presence and cooperation of the visitor. He or she, in a sense, awakened or ordained the fiction. This in turn suggests that Langlois's panorama was not about passive, optical consumption. Rather, visitors were addressed by the spectacle in terms of a bodily, phenomenological experience of the world in which the visitor's habitation of space, kinesthetic awareness, and empathy are not only welcomed but necessary for the panorama to reach its full potential.

This emphasis on the visitor as a sensing body and not just as a perceiving eye becomes clear in examining contemporary nineteenth-century reviews of the panoramas. It was a standard trope of panorama criticism to conflate signified and signifier, writing as if what the panorama depicted was reality. Thus, rather than saying, "I've been to see the panorama of Athens," a critic might write, "I was in Athens". This rhetorical collapsing is consistent between reviews of Langlois's panoramas and those by his predecessor, Prévost<sup>43</sup>. What differs are the (re)viewers' experiences. For example, the critic of *Le Miroir* spends his essay on Prévost's panorama of nineteenth-century Athens discussing not the panorama but ancient Athenian history<sup>44</sup>. Similarly, the reviewer for *La Foudre* lectures about the requirements for citizenship in ancient Athens<sup>45</sup>. These writers are interested not in their experience at the panorama per se, but in their historical knowledge. The

panorama of nineteenth-century Athens acts as an index of the Ancient Greek past, visible in the painting only as ruins. Each writer appreciates the panorama in so far as he is emotionally detached from it, in the sense that the painted perspective allows the critic to formulate a mental perspective from which to better contemplate their own learning.

The descriptions of Prévost's panoramas are radically different from the reactions to Langlois's panorama, which emphasize the sensory immediacy of the illusion—its immersive and transportive quality. The writer for the *Gazette des ménages* recognizes his involvement in the panorama's drama and the shift which has occurred: "[...] move up a little, lean against the railing that holds you back, you will be an actor in this admirable scene. Between the cold stillness of the former panorama[s] of Prévost] and the smoldering canvas of Monsieur Langlois, there are worlds and centuries; there is the full distance between a labor of patience and a work of genius"<sup>46</sup>. The visitor's physical and conceptual immersion within the extended realm of the narrative made visitors aware of their embodied habitation of space in a way that Barker and Prévost's panoramas did not. In those panoramas, viewers' attention was externally directed. Ideally, they would be so fascinated with the spectacle and engrossed in the thoughts that it conjured that they forgot themselves.

In the case of Langlois's panoramas, the focus and interest dramatically shifted to the localized experience of the visitor-subject. The visitor is no longer looking at the spectacle as something separate and distinguishable as existing in its own discrete sphere of pictorial fiction. As in Merleau-Ponty's formulation of sensing, the visitor's active perception stimulated and was stimulated by received sensory input<sup>47</sup>. By emphasizing kinesthetic and spatial awareness, Langlois's panorama of the Battle of Navarino anchored the visitor's attention in the narrative and unmoored them from their reason, carrying them, however fleetingly, beyond themselves and beyond reality in a sublime moment of transcendence. This transportation beyond the self paradoxically occurred *through* the self<sup>48</sup>.

The Navarino panorama's engagement of multiple senses stands out in contemporary descriptions. One reviewer reported being greeted by the strong smell of tar on the "gun-deck". As a material used to seal hulls, tar was intrinsically associated with ships, ports, and the sea. Potent and unignorable, the smell would have helped to counter any wandering attention, snapping the thinking mind out of its thoughts and into the present moment of sensation. With scent closely allied to memory, the odor of tar was a sign that would viscerally evoke the experience of being at sea<sup>49</sup>. Visitors could also reach out and touch the cold, smooth cast-iron cannons, on which a thin sheen of condensed humidity whispered of the surrounding waters<sup>50</sup>. Drafts of cool air circulating through the rooms brushed against skin like a breeze. The temperature inside the rotunda was usually the same or lower than the exterior air, unwarmed as it was by the sun<sup>51</sup>.

Encouraged by these sensory aids that simultaneously focused the visitor's physical awareness and solicited their suspension of disbelief, the visitor's imagination could supply what was missing in the panorama's simulation of the naval battle. The *Gazette littéraire* testifies to the imaginative momentum created by these sensory cues in its review. "Navarino, where there are 60- and 80-gun ships, frigates, schooners; Turkish, French, and Russian ships; ships blasted sky-high, others sinking into the abyss; broken masts, dead men, slaves, blood, smoke, noise even—because there was noise, even if it is impossible for me to confirm that there was actually any in reality"<sup>52</sup>.

Here, in Langlois's panorama of the Battle of Navarino, imagination "enslaves the judgment," as Pseudo-Longinus had written some 1600 years earlier. The ability of the orator to use his own imagination properly gives him the ability to visualize his words and overwhelm the listener's reason, projecting that visualization into the listener's mind. "Under strong agitation and feeling, you seem to see the things you speak of, and bring them before the very eyes of the audience"<sup>53</sup>. The sublimity of the orator's message spills out of the spoken words and fills other senses as well, so that the listener "sees" what he is hearing. In the same way, Langlois employed his own imagination and the talents of his creative team of painters, carpenters, and craftsmen to create a visual illusion that overflowed the canvas and filled not only the rotunda but the building, enslaving the judgement of the audience just as Pseudo-Longinus had prescribed.

Indeed, the *Gazette des ménages* testifies that "the grandeur of the spectacle, the illusion it produced, the immensity of the composition overwhelmed us, transported us. Our eyes found themselves full of tears, our heart beat forcefully, as in the presence of that that which is truly beautiful, truly sublime"<sup>54</sup>. The panorama overwhelms the audience's reason by invading the viewer's personal physical space with the narrative. Thus, the *Gazette littéraire's* writer insists he could hear the silence ring with the noise of a battle.

In his memoirs, author and photographer Maxime du Camp recalls his intense reaction to the Navarino panorama as a child, filled with wonder and fear at everything he witnessed.

I still remember the emotion which seized me as, still a small child, I was taken to [...] a vast rotunda where I saw my first panorama by Langlois, that of the Battle of Navarino. It was extraordinary with animation, spirit, and fury. What tumult! But what silence! I was frightened by it. What! The column of water raised by the cannonballs never went down, the glow of the same cannon still burned, the captain of the ship, Milius, never lowered his arm raised in a gesture of command; this motionlessness turned me to ice, because I found it supernatural<sup>55</sup>.

Du Camp says he was "seized" with emotion, a verb which suggests being physically gripped, suddenly under the power of another. The silence and motionlessness are frightening because of their incongruity with the general sense of activity. In other words, the panorama in its entirety so effectively produced a convincing impression of motion and liveliness that the lack of sound and motion—a lack which is natural for a painting or object—seems disconcertingly *unnatural*. The material reality of the panorama as a space of paint, canvas, and wood, became unreal thanks to Langlois's meticulous orchestration of visual, spatial, haptic, and aromatic sensory cues that targeted kinesthetic and bodily awareness, plunging visitors into the battle, immersing them in the fiction, overwhelming their reason, and transporting them beyond the common and natural into the sublime and super-natural.

- 1 I am indebted to curator Caroline Joubert and all the staff at the Musée des Beaux Arts de Caen, without whose generous assistance this essay would not have been possible. I am also grateful to the staff of the library and Salle General Niox at the Musée de l'Armée in Paris, who went far out of their way to accommodate me and brought many new materials to my attention. Many thanks also to the peer reviewers of this article's initial draft for their feedback. Any errors are my own. For example, Huhtamo 2013; Robichon 1985: 78; Comment 1999: 67, 75.
- 2 Cinema is a descendent of the diorama, which, unlike panoramas, demanded a stationary audience whose positioning within a theater-like space had to be minimized in order for the spectacle – visible only directly in front of the audience through a large, window-like opening – to be successful in its claim to reality. For further discussion of the diorama, its positioning of the audience, and the socio-cultural implications of that positioning, see Crary 1990; 1999.
- 3 Merleau-Ponty 1945: 53, 209, 222.
- 4 Barthes 1968: 84-89.
- 5 While the present article is limited to the consideration of sensorily and spatially induced immersivity, the panorama as a medium is bound up with a myriad of issues like consumerism, imperialism and colonialism, race, gender, propaganda, etc. These themes are addressed by Charlesworth 2017; Comment 1999; Crary 1990; 1999; 2002; Hornstein 2017; Huhtamo 2013; Oleksijczuk 2000; 2011; Schwartz 1998; Wood 2001, among others.
- 6 Burke 1759; Stebbing & Pseudo-Longinus 1867.
- 7 For full discussion and examples of the immersive sublime, see Clute 2021.
- 8 Robert Barker, Apparatus for Exhibiting Pictures, Great Britain patent GB1612, issued July 3, 1787. Some sources, referencing Bapst 1891, incorrectly list June 16, 1787, as the patent's issue date. It is more likely the date that the patent was filed.
- 9 French patent no. 150, applied February 25, 1799, granted to Robert Fulton on April 26, 1799; "Panorama," *Journal des arts, de littérature et de commerce*, September 6, 1799.
- 10 "M. Prévost, peintre des Panoramas," obituary, *Le Miroir des spectacles, des lettres, des mœurs et des arts*, January 13, 1823: 3.
- 11 *Journal des débats politiques et littéraires*, July 20, 1825, 3; Bapst 1891: 19. The fate of Prévost's canvases is unknown.
- 12 The dates and details of Langlois's military training and career are given in his Légion d'Honneur record, dossier LH/1470/47.
- 13 Horace Vernet, August 22, 1818, pièce 57, dossier Langlois, Yh 163, Ministère de la Défense, Service historique de la Défense, Vincennes.
- 14 Vapereau 1858: 1025.
- 15 Miel 1817-1818: 346-347. Girodet's studio was located at number 51 or 55 rue Neuve-Saint-Augustin, depending upon the source, cf. *Salon des artistes français* 1815: 44; Pérignon 1825: np.
- 16 Robichon 1992: 12-13; Letter from Langlois to a government minister, December 9, 1832, F21 8, Archives nationales, Paris, reprinted in Joubert & Robichon 2005: 61.
- 17 Jardin & Tudesq 1983: 68.
- 18 Vaulabelle 1869: v. 7, 401.
- 19 Chassériau 1845: v. 1, 401.
- 20 France had persuaded a reluctant Britain to seek the full emancipation of Greece rather than a mere cessation of hostilities. France also led a military expedition to Morea in 1828 to supervise the departure of the remaining Ottoman forces from the Peloponnese and to reconstruct destroyed infrastructure. Jardin & Tudesq 1983: 69; Ladimir & Moreau 1856: v. 5, 79-81.
- 21 Jardin & Tudesq 1983: 68-69.
- 22 E. C....x, "Beaux-Arts. Gravure", *L'Observateur*, December 29, 1827, 524-526.
- 23 The entry in the official Salon livret provided the title "Bataille de Navarin, site peint d'après nature, vue prise de la pointe sud de l'île de Sphactérie." The accompanying note gave the number and type of vessels comprising each navy, and the colors flown by each nation's vessels. *Salon des artistes français* 1831: 67.
- 24 The pseudo-documentary approach taken by Garneray is, to some extent, determined by its function as a government-commissioned commemoration of the battle, but this was also Garneray's typical artistic approach.
- 25 "Beaux-Arts", *Journal des débats*, May 14, 1831. "On y a observé l'exactitude presque religieuse avec laquelle l'auteur a su conserver aux bâtiments des deux flottes, [...] les places respectives qu'elles occupaient. Ce mérite, si recommandable dans un sujet de cette nature, a peut-être mis un peu de froid dans l'ensemble de la composition; mais, pour nous, nous préférons de beaucoup cette retenue dans la peinture d'un sujet où les moindres détails ont une grande importance historique, au vague et à la confusion que l'on aurait pu y mettre en cherchant à produire plus d'effet."
- 26 Comparison with an engraving after Langlois's painting confirms the fidelity of Bouterwerk's copy to Langlois's original.
- 27 *Salon des artistes français* 1831. The Salon included two other paintings by another *peintre officiel*

- de la marine, Louis Philippe Crépin, depicting the battle and its aftermath.
- 28 *Salon des artistes français* 1827. This does not appear to be the case with Garneray's painting, however, as the May 14, 1831, *Journal des Débats* reports, "cette dernière composition a déjà été offerte au public une ou deux fois."
- 29 *Gazette de France*, January 24, 1831, 3.
- 30 Clute 2021: 164-165, n. 578; Robichon 1982: 648.
- 31 Hittorff 1842: 7-8.
- 32 Hoefer 1866: 431-432.
- 33 Bapst 1891: 23; Comment 1999: 48. This was especially a problem in the London panoramas, according to Hittorff 1842: 11-12.
- 34 Comment 1999: 48.
- 35 Wood 2001: 102-103. See also Oleksijczuk 2000.
- 36 Hornstein (2017: 108) suggests that Langlois used "seventy-four decommissioned cannons provided by the French navy". This is impossible for multiple reasons, not least because the panorama's structure would be crushed by the weight of 74 naval cannon, totaling 125 to 2738 tons, depending on the model. The simulated gun-deck in the panorama held only 18 cannons, likely a combination of one or two real cannon or papier-mâché props, painted flats, and a *trompe-l'œil* mural representing a long deck with additional cannon.
- 37 "Panorama de la bataille de Navarin", *Journal des artistes*, January 30, 1831. "Voyez; nous sommes dans la batterie de 18; voici la chambre du conseil; le branle-bas de combat a été ordonné, et la cloison qui sépare ordinairement la chambre de la batterie a été enlevée. À la gauche, autrement dit, à babord [sic], nous voyons la batterie dans toute sa longueur, les pièces en fonte dont une ne pèse pas moins d'un millier, les boulets qui tuent pour de bon, etc., etc."
- 38 "Panorama de la bataille de Navarin", *Journal des artistes*, January 30, 1831. "Un petit escalier, qui remplace l'échelle, nous conduit dans l'entre-pont [sic]. Voici la salle à manger du commandant, et sa galerie; tous les meubles et ustensiles sont à la place qu'ils doivent occuper: les longues vues, la boussole, les tables à roulis, etc. À droite, ou à tribord, voici l'office. À gauche, est un hamac de matelot suspendu près de la chambre du capitaine. Un nouvel escalier nous conduit sur la dunette. De là nous allons voir le combat."
- 39 Although the *Scipion* belonged to the 74-gun class, it was actually equipped with 82 cannon, as was the case with several other ships-of-the-line at the time. Chassériau 1845: vol. 1, 401.
- 40 Of the nineteenth-century sources, Bapst 1891: 23 and Bourseul 1874: 14 claim the platform is the authentic *Scipion*. The January 30, 1831, issue of *Journal des artistes* (82) and Hittorff 1842: 8 seem to assert that the platform was entirely new, having no material relation to the real ship. Among modern scholars, Schwartz 1998: 154 believes the platform to be the actual *Scipion* whereas Robichon 1985: 59 and Hornstein 2017: 108 side with Hittorff.
- 41 Kant 1781: §28.
- 42 Wood 2001: 102-103.
- 43 For example, a review in the *Gazette littéraire* begins, "je viens d'assister au combat de Navarin".
- 44 "Panorama d'Athènes", *Le Miroir*, November 21, 1821.
- 45 Le Bédouillère [pseud.], "Le Panorama d'Athènes," *La Foudre*, 1821, 8-13.
- 46 "Panorama de Navarin", *Gazette des ménages*, no. 21, February 17, 1831, 81. "[...] avancez un peu, poussez la barrière qui vous retient, vous serez acteur de cette admirable scène. Entre la froide immobilité du vieux Panorama et la toile brûlante de M. Langlois, il y a des mondes et des siècles; il y a toute la distance d'un travail de patience à une œuvre de génie".
- 47 Merleau-Ponty 1945: I, §3, II, §§1-2.
- 48 Cf. Jones 2006.
- 49 Hertz & Schooler 2002.
- 50 The possibility of touching the cannons comes from the review in the *Gazette littéraire*, which says: "dans une véritable batterie de dix-huit canons; comptez-les si cela vous convient, touchez-les si la fantaisie vous en prend[...]" The condensation is my own extrapolation based on observation of the ambient temperatures inside extant panorama rotundas.
- 51 This is the case in extant panorama rotundas as well. Even the small Wocher-Panorama in Thun, Switzerland, which was rebuilt in the 1960s, is unheated. Visitors are offered blankets to keep warm while inside, and the panorama is closed during the winter months.
- 52 *Gazette littéraire*, March 3, 1831, 220. "Navarin, ou il y avait des vaisseaux de 60 et 80 canons des frégates, des goélettes, des embarcations turques, françaises et russes, des navires crevés et sautant aux nues, d'autres s'abimant dans les flots, des mats brisés, des hommes tués, des esclaves, du sang, de la fumée, du bruit même, car il y avait du bruit, bien qu'il me soit impossible d'affirmer qu'il y en ait eu réellement".
- 53 Stebbing & Pseudo-Longinus 1867: 57.
- 54 "Panorama de Navarin", *Gazette des ménages*, no. 21, February 17, 1831, 81: "La grandeur du spectacle, l'illusion produite, l'immensité de la composition nous ont dès l'abord saisis, transportés;



nos yeux se sont trouvés pleins de larmes, notre cœur battait avec force, comme en présence de tout ce qui est vraiment beau, vraiment sublime”.

55 Du Camp 1883: 143-144. “Je me rappelle encore l’émotion dont je fus saisi, lorsque, étant petit enfant, on me conduisit, aux environs du boulevard du Temple, dans une vaste rotonde où je vis pour la première fois un panorama de Langlois, qui était celui de la bataille de Navarin. C’était extraordinaire d’animation, de fougue et d’emportement. Quel tumulte! Mais quel silence! j’en fus effrayé. Quoi! La colonne d’eau soulevée par les boulets ne s’affaisse jamais, la lucur du même canon brille toujours, le capitaine de vaisseau Milius n’abaisse pas son bras dresse par un geste de commandement; cette immobilité me glaçait, car je la trouvais surnaturelle”.

# Immersive Experience in Dieter Roth's Studio with *Selbstturm*; *Löwenturm* (1969-1998) Fabiana Senkpiel

---

## 1. Dieter Roth's Studio with *Selbstturm*; *Löwenturm*

Roth's artist-studio is located on the first floor of an apartment building opposite the main building of the Kunstmuseum Basel, Gegenwart, Switzerland<sup>1</sup> (Fig. 1). Approximately in the middle of the room are two towers, which extend from the floor almost to the ceiling. The two towers, called *Selbstturm*; *Löwenturm* (*Self tower*; *Lion tower*) were created in 1971 on the occasion of an exhibition at Daniel Spoerri's *Eat Art Gallery* in Düsseldorf, then they travelled to the Guggenheim Museum in New York. In 1989, the Emanuel Hoffmann Foundation provided Dieter Roth with a room in which he could continue his work on the towers together with his sons (Dobke 2003: 256; Dobke 2002: 108-112)<sup>2</sup>. The towers consist nowadays namely of self- and lion-portraits serially produced over the years (1969-1998), partly also in situ, which are made of chocolate and sugar masses that are in the process of decay, stacked on top of each other in two towers on self-supporting racks (Dobke 2003: 256-258; Beil 2002: 193-202; 208-209). Some of the rows of figures have already collapsed or collapsed in on themselves, with some material remains of the collapse lying around on the ground (Beil 2002: 193), including debris from the collapse in 2007, which is scattered around the entrance area to the studio (Fig. 2).



Fig. 1 - Apartment building with Dieter Roth's studio, St. Alban-Rheinweg 52, CH-4052 Basel, Switzerland; Photo: Nathalie Noorlander.



Fig. 2 - Dieter Roth, *Selbstturm*, 1969-1998, wood, glass, cast figures of chocolate and sugar, approx. 245 x 87 x 80 cm; *Löwenturm*, 1970-1998, iron, glass, cast figures of chocolate and sugar, approx. 260 x 100 x 100 cm. Emanuel Hoffmann-Stiftung, deposit in Öffentliche Kunstsammlung Basel (Location St. Alban-Rheinweg/Basel) © Dieter Roth Estate, Courtesy Hauser & Wirth/© 2021 Laurenz-Stiftung, Schaulager Basel, Switzerland; Photo: Öffentliche Kunstsammlung Basel, Martin P. Bühler.

The first four floors of the *Selbstturm* are taken up by “old and already eaten away” self-portraits by Dieter Roth, followed on two floors by a combination of bust-heads and lion-bodies as a sphinx, which on the further floors change into busts made of chocolate and sugar and also take on an iridescent colouring from brown to white and then to blue (Berkes 1997: 9-10). From the sixth floor of the *Selbstturm* onwards, Roth has given the figures’ facial features an older look. The first three floors of the *Löwenturm* consist of lion figures, while the fourth and fifth are a combination of lion- and self-portrait-bust<sup>3</sup>. This is followed by floors in different colours, mainly brown shades of chocolate, which merge into orange-coloured icing (*Ibid*). Dieter Roth considered the colourful structure of the towers as a symbol of nature: the blue colour at the very top stands for the sky, below it the colourful sugar figures stand for the flowers and in the lower part the brown tones symbolise the earth (<https://schaulager.org/de/aktivitaeten/forschung-projekte/dieter-roth>; Laurenz Foundation, Schaulager Basel 2015: 266).

In addition to the two towers, the studio includes so-called “creative zones” (Berkes 1997: 11), for example, two smeared cooking cookers, the pots and working materials (to the left of the entrance) that Roth used for melting and heating, then pouring and shaping the selected foods during the artistic process. But there is also an office zone to the right of the studio entrance: A work table served to document not only the changes occurring in the work due to the unstable materials used, but also for further work planning. Roth meticulously documented the experiments with food colouring in various combinations. This documentation is a visual one: in addition to the photographs (Polaroid shots) that now hang framed on the walls of the studio, the moulds and prototypes are also present, on a shelf and in a glass cabinet, which is supposed to protect them from worm infestation. This original documentation of the towers can still be found in files on the wall shelves and is therefore a fixed, accessible part of the installation (Berkes 1997: 10). The artistic working process itself is thus made the subject (Kunz 2011: 7) and the processual character of the creation of the artwork becomes visible (Dobke 2002: 200), as in a self-reflexive way is often the case with Roth. Unlike today, each visitor to the studio was originally filmed in order to record his or her participation in the artwork in the sense of a contribution to the decline as well as in the sense of collective authorship (Kunz 2011: 7; Dogramaci 2011: 8-12; Dobke 2003: 257; Dobke 2002: 109-110; Berkes 1997: 11): a camera reminiscent of this process is located at the entrance. Art historian Ralf Beil has related Roth’s comprehensive documentation process to the concept of the archive, emphasising the point that it is a documentation and an attempt at preservation of something in dissolution: Dissolution is documented and conserved as dissolution (Beil 2002: 200).

The studio not only questions a museum context of storage, but even withdraws from it (Museum für Gegenwartskunst Basel 1997: 63). Regarding the status of the studio space, there is further talk of a fluid hybrid form between studio and kitchen (Gaßner & Nachtigäller 2012: 17), whereby Roth himself referred to the studio as a kitchen (Beil 2002: 202). However, this designation seems to fall short in view of what has taken place there. Indeed, in view of the material experiments with chocolate and sugar, the creative processes and substance transformations, as well as the production of the busts and the further creation of the towers in situ, the studio can be read and interpreted as a site of art-related knowledge production (Senkpiel 2018; 2020: 304-308; Wagner 2004: 127-129; on the studio as a form of knowledge: Diers & Wagner 2010). Or, to put it with philosopher and

art historian Kathrin Busch (2014: 456): because of this researching procedure that “includes the spatial form of representation” and because of the “adoption of techniques of collecting and archival knowledge management as well as experimental knowledge acquisition”<sup>4</sup>.

The studio tour for visitors usually takes place on Sundays at 2:30 pm; visitors are let in in small groups of a maximum of four people, accompanied by a supervisor, with a person offering a guided tour. After crossing the threshold to the studio space, the visitors gradually become accustomed to the dark lighting and the cool climatic conditions of the studio, designed as a result of conservation measures for a slower dissolution of the work (Berkes 1997: 11), as well as to the air flowing from the air conditioning system (Dobke 2003: 257) which also stimulates the sense of hearing through its acoustic presence as an accompanying sound piece. Furthermore, when someone, after opening the door, enters the room, his or her olfactory nerves initially perceive an exhalation. The scent emanates from the self- and lion-portraits made of chocolate and sugar masses that are in the process of decay (Fig. 3, 4). The studio visit and its aesthetic experience turns out to be an exciting challenge for the sensory perception of the visitors.



Fig. 3, 4 - Busts made of chocolate and sugar masses that are in the process of decay (Details Fig. 2).



## 2. Immersivity: Placed in the Space of Representation and the Question of the Image

Immersivity can be outlined with the status of a body that is surrounded by an environment in which the distance between subject and environment is reduced as much as possible, or in which ideally a continuum between subject and environment is created, whereby a spatial and temporal unity or at least an overlap of these levels can be aimed at.

As art historian and media theorist Oliver Grau (2003) has shown, the phenomenon of immersion is not exclusively a present-day characteristic of digital and virtual art, but it is possible to show a history of immersive images strategies and illusory spaces through the art of past eras and different art forms, and that immersion can evoke emotional responses and constitute presence (*Ivi*: 13-15). In the context of immersive digital media and of virtual reality, the issue of presence is conceived differently: media semiotician Ruggero Eugeni (2018), argues that immersive media increase the forms of presence for the viewer by manipulating the temporal dimension of his or her experience of presence. To investigate the experience of presence in the context of virtual reality Grabarczyk & Pokropski (2016: 28-29) use the term presence for the psychological feeling, while they use the term immersion for the properties of artificial systems that enable the feeling of presence. Immersion is also described in general terms as a state of intense engagement with a medium: for example, cinema scholar Adriano d'Aloia (2012) is dealing with immersive tendencies in film through the use of water as a material and medium, as well as through its symbolic properties and art historian Ursula Frohne (2001) deals with the relationship between immersion and participation in video installations.

When one speaks of immersion, one is also actually speaking of a space experience (on the significance of material and immaterial space in contemporary art cf. Lammert, Diers, Kudielka & Mattenklott 2005). Whether the space for an immersive *image* experience must be enclosed or not, is controversially discussed: Grau (2003: 13-18) assumes a hermetic framed (closed, enclosed) space while americanist Laura Bieger (2007: 198, 211-212) sees no necessity for this, stressing a productive blending of perception and spatial situation. Architect Christian Teckert (2012: 382) mentions immersion in connection with the concept of *prop(r)ioceptivity*, which is a body-related sensation of the position of one's own body in space that contribute to the formation of a self-conception (on proprioceptism, cf. Schönhammer 2012: 23, 29, 58, 79-81, 193, 228, 253; Montero 2006; Martin 2000).

Based on the idea that the characteristic of immersivity in general is that the audience is placed in the space of representation, for the discussion of case studies one would have to try to describe the respective space and also what the respective representation is.

Back to our specific case study, this means that Roth's ad hoc furnished artist-studio is an example for a concrete, natural, three-dimensional, enclosed and narrow space that can be used to discuss an immersive experience starting from the real physical presence of the visitors in it. How can the role of the artist in creating the immersive environment and the role of the audience in its reception be described? As far as the role of the artist is concerned, one must consider the circumstances of the creation of the studio and the years of its use by the artist before his death. 1989 the space was made available to the artist – as stated at the beginning of the

essay – so that he could continue working on the self-portrait and lion busts for the construction of the towers: the Emanuel Hoffmann Foundation bought an unfinished artistic concept (<https://schaulager.org/de/aktivitaeten/forschung-projekte/dieter-roth>; Laurenz Foundation, Schaulager Basel 2015: 266) and the artist set up his workshop there. From the very beginning, it was possible for visitors to the nearby Museum für Gegenwartskunst to visit Roth's studio. In this way, the artist provided insights into his working environment and working methods and into the construction of the towers. The now serially produced, fragile and brittle self-portrait busts of *Selbstturm*, *Löwenturm* go back to Roth's work *Portrait of the Artist as Vogelfutterbüste* [*Portrait of the Artist as Birdseed Bust*]: an allusion to James Joyce's *A Portrait of the Artist as a Young Man* (1916). Roth dismissed this novel of artistic awakening as kitsch (<https://schaulager.org/de/aktivitaeten/forschung-projekte/dieter-roth>; Laurenz Stiftung & Schaulager Basel 2015: 266; Senkpiel 2018: 310-312; 2020). The towers can be seen as a kind of self-monument that displays the artist's own transience and finiteness through the busts' self-portraits in various ages intertwined with the material they consist of, which is left to an uncontrollable process of decay.

Against the backdrop of the elements listed in chapter 1 to describe Dieter Roth's studio with *Selbstturm*; *Löwenturm*, it can be stated – even if it is almost self-evident – that Roth's studio can be seen as a place of self-representation by the artist, possibly also as a subsequent staging-strategy of artist (self-)representation on the part of the studio's owning institution after his death. Contributing to this are the sculptural self-portraits exhibited in the installation tower structure, which are also located in the middle of their place of production and creation, which, thanks to the traces of the working process, heightens the moment of artistic self-representation in a self-reflexive way. The semantic density of the artwork consists precisely in its positioning in the context of its creation and is heightened by countless other elements that are connected to the themes of process, its own temporality and finiteness, as well as chance and archival procedures.

As far as the role of the artist is concerned, it can be stated that the artist plays only an indirect role in shaping the immersive experience of the studio: first, after Roth's death, the artist is present in the studio in the form of absence; second, the materials he chooses for the towers, which decisively shapes the immersion in the studio (cf. chapter 4), work now on their own, so to speak, over time.

To understand how the visitors accept the immersive offer of the studio, it is necessary to characterise the properties of the space surrounding them in more detail. To trace a possible conception of space in relation to Roth's studio, I would like to draw on some of the characteristics of heterotopia, but without wanting to transfer Michel Foucault's spatial concept one-to-one to it: as is well known, there is hardly a place today that is not characterised with this term (Günzel 2017: 102). I refer mainly to functional change and heterochronicity (Foucault 2005a; Foucault 2005b). According to Foucault, heterotopias can undergo a change of function: the example of the studio could be used to illustrate this in that it was originally conceived as an artist's workshop and has since become a space that is dislocated but attached to a research, collection and exhibition institution (Schaulager and Kunstmuseum Basel, Gegenwart). In addition, countless elements from the artist's professional and private past are currently gathered in this place, for example, the tools for making the self-portrait and lion busts, photographs with family members, all kinds of objects etc., which is also why the space gathers dif-

ferent levels of time – Foucault would say heterochronous here – and thus has features of an archive and a kind of museum. There is also the aspect of the closedness or openness of the heterotopia, which manifests itself in Roth’s studio in the way that the studio space, which is closed in itself, can be opened up to visitors, which has already happened from the beginning and is nowadays continued in an institutionalised way.

The boundaries between art space, private space and real space thus seem to dissolve in the studio. Consequently, to use a frequently employed metaphor, the immersive experience in Roth’s studio could be described and interpreted as an immersion in Dieter Roth’s universe (Weber 2019).

Space is also as a condition of the image of the artwork *Selbstturm*, *Löwenturm*: The pictorial field takes in all the elements mentioned in chapter 1 (on the pictorial constitutive function of the field, cf. Boehm 2013: 247; Boehm 2012, on the concept of the studio as a “real picture”, cf. Molderings 2012: 95) and includes the installation-sculptural work. The space of Roth’s studio is understood here not only as a condition of immersivity but also as an activating frame, as the work of art’s iconic field that determines and promotes the multisensory perception during the aesthetic experience, also in the sense of an efficacy or *dynamis* of images (on the topic cf. most recently Alloa & Cappelletto 2020: 1-11). When I speak of multisensory perception and aesthetic experience, I am referring to the share (or extent) of sensory perception in aesthetic experience that goes beyond the ‘mere’ visual. Sensory here means first of all literally: concerning the sense organs, the reception of sensations; while with the prefix multi- I aim at the simultaneous use, but with different densities or time-shifted, of several senses in the aesthetic experience, that is, at their interaction (introductory to the topic of multisensoriality from a perceptual-psychological perspective Schönhammer 2013: 253-275, and from a cultural-philosophical perspective Diaconu 2005; on the intermodality of the senses from a phenomenological perspective Waldenfels 1999: 58-63). With aesthetic experience, in turn, I mean with the philosopher Juliane Rebentisch (2003: 11-12) formulated: “a process that takes place essentially between subject and object. Aesthetic experience [...] exists only in relation to an aesthetic object”.

The approach to the question of the image of Roth’s studio with *Selbstturm*, *Löwenturm* and its constitution of meaning must be also dealt with from two levels that interact and complement each other: one cannot be thought of without the other, they stand in a dynamic figure- and ground-relationship (Boehm 2012; 2013). One could be, so to speak, the micro-level of the installation-sculptural part and the other the macro-level of the studio space with all its components. Or, to put it another way: on the one hand, we are dealing with the specific image of what can be considered the work of art, and on the other hand, with the overall image of Roth’s studio.

As far as the micro-level is concerned, the “actual” artwork, the *Selbstturm*; *Löwenturm*, possesses a specific image that is in a constant state of flux and is shaped by the dynamics of the sugar and chocolate masses’ material changes, a material dynamic that is determined by decay and chance as well as material properties and textures. The expressive potential of this aesthetics of decay consists in the gradually new appearance of *Selbstturm*; *Löwenturm* and is also shaped and significantly reinforced by the factor smell (Dobke 1997: 203-208, on smelly art cf. Shiner & Kriskovets 2007). In general, the processual quality of ar-

tistic works triggered by the rapidly decaying art material of food is momentous both on the level of production and on the level of reception aesthetics, because during the production and execution of art as well as the decay of the artworks, smells, for example, emerge from the organic materials and tastes unfold that can be physically experienced and actualized by the viewers, ultimately expanding the possibilities of reception and turning their “body into an epistemic organ” (Kunsthalle Düsseldorf/Galerie im Taxispalais Innsbruck/Kunstmuseum Stuttgart 2009: 6-7, 15-16).

As far as the macro-level of the studio is concerned, this image depends in turn on the respective perspective of the visitor in the space and on the relationship of his or her body and field of vision to the artwork and the spatiality encompassing it, which will always be a fragmentary one. The iconic field of the studio with *Selbstturm*; *Löwenturm* is also constituted primarily by the spatial relationships between the viewer(s) and the towers: it is determined by how he or her are located or move, which is again determined from a certain spectrum of spatially determined possibilities. But also lighting conditions, etc. plays a role.

### 3. *Liminality and the Aesthetics of Transformation*

In connection with the controversially discussed question of whether the spatiality for immersivity must be hermetically enclosed or not (cf. § 2), an important point is the aspect of transition, which is too little addressed in research on immersivity.

Regardless of whether the space in relation to which one speaks of immersivity is hermetically enclosed or not, real or virtual, as a viewer one is unlikely to *suddenly* find oneself in it without having entered it through some kind of concrete threshold, or without having undertaken some kind of change (think of donning VR goggles, for example) or experienced a transition, be it on a cognitive or emotional level (on material and social spaces of transition cf. Augart, Kunze & Stumpf 2020; Krüger & Saviello 2017: 4, on spatial configurations at thresholds and the topic of motion cf. Kern 2004: 32-48). Along with the theme of transition, research in art studies is concerned with liminality, following approaches from theatre studies and anthropology.

According to the paradigm of an aesthetics of transformation that theatre scholar Erika Fischer-Lichte, following anthropologist Victor Turner, has developed over the years starting from the concept of liminality, from Latin *limen* = threshold (Fischer-Lichte 2004: 305-314; 2012: 46-48, 68; 2017: 15)<sup>5</sup>, transformational aesthetics means first of all taking a look at the liminal state into which the audience or viewers are placed when experiencing not only performative arts but every kind of art<sup>6</sup>. More recently, Fischer-Lichte (2017: 17) has related this liminal condition to the question of the relationship between viewer and image, referring to art historian David Freedberg (1989: XXII) who writes: “We must consider not only beholders’ symptoms and behaviour, but also the effectiveness, efficacy, and vitality of images themselves, not only what beholders do, but also what images appear to do”. At this point, Fischer-Lichte (2017: 17) speaks of the creation of an aesthetic distance through “auratisation”, which is able to withdraw the image from the viewer; at the same time, the viewer is put out of himself, but without having the possibility “to put himself into the image without any difficulty”.



This section highlights the aspects that reveal “the threshold character of aesthetic experience” (*Ivi*: 9) in connection with Roth’s studio. This threshold experience is conceived in our specific case study both literally as such, as a transition from the space outside the studio to its interior (and back), through the studio door via the entrance area, and figuratively as a transition from one state to another during its aesthetic experience. On the one hand, liminality could be considered as the prelude, perhaps even the precondition of immersion, on the other hand, a higher-level aspect that plays a significant role in shaping the immersive experience.

The condition for the possibility of immersivity in Roth’s studio is – first and foremost, literally and almost obviously – the crossing of a threshold (Figg. 5-6) that initiates the *process* of immersion in the first place and marks a difference between inside and outside the studio triggering visitor’s reorganisation of sensory perception and cognition as well (Fischer-Lichte 2004: 309-310; Grau 2003: 13). At this moment of transition through the door into the studio, the viewers are invited to suspend the pictorial boundary and to put themselves concretely, i.e., bodily, into Dieter Roth’s pictorial world (cf. on another context Kern 2004: 40-41), but also mentally. When one enters the room after opening the door, the olfactory nerves perceive a smell. This smell emanates mainly from the self- and lion-portraits made of chocolate and sugar masses that have been in decay for more than 50 years.

Consequently, the aesthetic crossing of boundaries between “here and there” occurs in Roth’s studio environment not only visual-spatial, but accordingly thanks to the multisensory perception that is triggered by the decaying food and which enables viewers to take note of the transforming “aesthetic threshold experience”



Fig. 5 - The studio door.



Fig. 6 - A visitor is about to enter the studio; Photo: Nathalie Noorlander.

(Fischer Lichte 2001) directly on his or her own, imperatively: phenomenologically conceived, body. Fischer-Lichte (2004: 307, Fischer-Lichte 2012, 135-185) writes that it is above all the collapse of opposites (for example, of art and reality) that puts those involved in a threshold state. So, the crossing of the door of Roth's studio marks the threshold and makes first and foremost the *border* between here and there transparent; then the audience visiting Roth's studio is *between* these levels (Fig. 6), in the sense of Victor Turner's (1964) "betwixt and between" art and reality. Furthermore, Turner emphasizes that: "In liminality, new ways of acting, new combinations of symbols, are tried out, to be discarded or accepted" (Turner 1977: 40).

How does this state in-between relate to the theme of presence, in the sense of consciously being there, which is central to the immersive experience? Is there a contradiction, are these levels mutually exclusive? First of all, I refer once again very banally to the temporal sequence of action that it takes, in the case of Roth's studio, for a person to be in the environment at all: He or she has to pass from the outside to the inside through a threshold and meanwhile, in this in-between, a reorientation sets in, which also affects sensory perception. The transformations Fischer-Lichte refers to are of a temporary nature and concern, for example, changes in affective, energetic and motor states of the audience (Fischer-Lichte 2004: 313). In explaining the possible manifestations of transformation that viewers can experience, Fischer-Lichte (2004: 313) also notes:

Whether the experience of destabilization of self-perception, world-perception, and perception of others, of the loss of valid norms and rules actually leads to a re-orientation of the subject concerned, of his perception of reality and of himself, and in this sense to a lasting transformation, can only be decided in individual cases<sup>7</sup>.

#### 4. *Quality and Dynamics of the Immersive Experience in Dieter Roth's Studio*

It has already been emphasized that immersion and the constitution of presence that goes along with it is largely achieved by addressing the senses of the viewer (Grau 2003: 13-23). Also in connection with the evaluation of Fischer-Lichte's above mentioned "respective experience" and the question of the transformation that has taken place or failed to take place, and in order to get closer to the phenomenologically-based mode of appearance of the space of representation mentioned in § 2, which gives the immersive experience a framework in the first place, I insert now some reflections of a methodological and interdisciplinary nature, dealing with the possibilities and the challenges of fruitfully incorporating subjective perspectives from the field of conservation documentation in the art historical analysis.

It is still a methodological challenge for art historians to describe sensory perception and aesthetic experience related to artistic works that go beyond its own (especially for works of contemporary art, when there are not yet historical sources or further documents about it), i.e., with at least a more representative character. This, of course, does not aim at supposedly objective statements, but is about perceptions and meanings of the artistic work. Rather, it is a matter of methodologically meaningful statements that might be useful from a direct lived aesthetic experience related to the artwork at issue, in order to gain a broader base of infor-

mation regarding, for example, ephemeral and performative works, or multisensory functioning artistic works (apart from and beyond neuroscientific analyses, if at all: I follow here the thoughts by philosopher Bernhard Waldenfels 2010: 10 about neuroaesthetics) to rather understand how the multisensory dimension contributes to *the artworks' meaning generation*.

In order to obtain precise and differentiated answers to these questions, one would have to conduct a kind of field study in which the reactions of the public are recorded, or the public is questioned about them and their answers documented. Bruna Casagrande, a conservator/restorer of new materials and media (Bern University of the Arts, Switzerland) is currently developing a conservation documentation method with a focus on multisensoriality, based on reports from the audience, especially experts from disciplines relevant to the artwork in question (because of complementary professional backgrounds), as part of the research project *Lebensmittel als Material in installativen und partizipativ-performativen künstlerischen Arbeiten – Dokumentation, Analyse, Rezeption* funded by the Swiss National Science Foundation (for a preliminary study on the topic, Casagrande 2017; on the research project Senkpiel 2018-2022). Casagrande is generating a source base for researchers who can include this information in their analyses<sup>8</sup>. This conservation documentation can in future contribute as a methodological approach in addition to art historical analyses to show for example scopic regimes and statements concerning multisensory perception on the basis of concrete case studies.

In the aforementioned research project, an experimental application of the mentioned conservation method to Roth's studio took place in November 2019. An art historian, a conservator-restorer, a nutrition and environmental sociologist and two experts in the linguistic communication of sensory perceptions in relation to food took part in the experiment. These experts were each able to enter the space alone and spend about half an hour in the studio, accompanied only by the supervisor who oversees the space on behalf of the institution. Casagrande asked the experts to describe their impressions, with a focus on multisensory perception, orally immediately during the visit to the studio: this was tape-recorded. After everyone had visited the studio and reported in this way, a so-called focus group discussion took place (following a method from the social sciences), in which the participants discussed their experience in the studio together. The conservator moderated the conversation, trying to hold back with comments or questions in order to influence the course of the conversation as little as possible. Excerpts from visit and witness reports concern the directly lived experience during the visit in Roth's studio and bring up the topics mentioned associated with immersivity, i.e., sensory perception and liminality. One possible approach in our case study is now to critically question the reports from the audience on Roth's studio in order to gain more differentiated insights: How can the directly experienced immersive experience be captured from the visitors' point of view? How can the immersive experience in the space of representation be described, how the interaction between visitor's body and the space? Do we find echoes of the theoretical discourses concerning aspects of immersivity, space of representation, liminality and transformation aesthetics in it? Do they substantiate the theory or contradict it? As far as witness statements that go beyond one's own direct multisensory perception are concerned, for instance, as an art-historian, one must be careful to maintain a critical distance from what the audience is saying: For ex-

ample, some of the witnesses knew more about Roth's studio due to their professional practice than others who had not heard of it and were asked to report due to other aspects of their expert knowledge. Some made statements that almost sound like art historical interpretations of the work, probably because they have prepared themselves or drawing on their own knowledge base. The statements concerning multisensory perception can rather be traced back to a pre-verbal level (now linguistically mediated), subject-specific and for this very reason are more meaningful with regard to a lived aesthetic experience.

In the following, quotations from the aforementioned audience reports are used, which on the one hand concern the perception of the artistic work and the multi-sensory experience, and on the other hand refer to the meaning of the artwork. With regard to the description of the environment in relation to the topic of immersivity, the following statements let that "disposition of the observer" shine through, which Grau (2003: 13) mentions as a prerequisite for immersion. The first sensory expert speaks of "walking around" the room (MPWR-S1: #00:38:01-7#), his gaze repeatedly moving from the bottom to the top. He attributes a haptic quality to the air, emphasizing that you have to go in through this dense air (FGD: #00:10:03-6#). He notes that it is something personal and has to do with body awareness whether one really dives into it (FGD: #00:37:57-3#). The second sensory expert also attributed a density to the atmosphere in the room and said that you have "to bux into it" (FGD: #00:13:43-0#) and that she does not walk with "a whole openness in this room" (MPWR-S2: #00:07:57-2#).

Regarding the smell, the first sensory expert emphasizes that the cocoa-chocolate note appears again and again in combination with an inorganic-chemical note (MPWR-S1: #00:36:44-6#). The nutrition and environmental sociologist notices the smell more strongly when she approaches the towers (MPWR-NES: #00:00:39-6#). She further does not dare to go too far around the towers (MPWR-NES: #00:03:05-0#) and stays on their left side because the smell is not so strong for her there (MPWR-NES: #00:06:38-6#). She then wants to move to the right side but says she can't (MPWR-NES: #00:07:25-2#), probably because of the presence of the supervisor or maybe because of the smell. The conservator-restorer wonders whether it is possible to measure or document the smell and asks about the distribution of the smell in the room as well as the state of the smell over time (MPWR-CR: #00:14:43-0#), whether the smell is intentionally part of the artistic work (MPWR-CR: #00:03:30-8#) and what exactly triggers "the stench" (MPWR-CR: #00:10:12-9#).

Significant are some statements that show interferences in the immersive experience: In these cases, elements of acoustic and spatio-temporal nature cause the audience a moment of irritation in the process of immersion in Roth's studio, thus throwing them out of a comprehensive immersion back into their own present. The first sensory expert and the conservator-restorer notice the sound of water running into a pipe while they are in the room (MPWR-S1: #00:09:04-8#, MPWR-CR: #00:10:27-8#), and the art historian suddenly misses the sound of the air conditioner kicking in at regular intervals (MPWR-AH: #00:24:43-3#). The conservator-restorer wonders which elements in the room have been placed afterwards (MPWR-CR: #00:17:48-9#, #00:18:41-5#). At the same time, further variations of the topic of the "unity of time and place" characteristic for immersion (Grau 2003: 13, 27, 31) plays an important role: the art historian, for example, emphasises how she feels in a "time capsule in the nineties" (FGD: #00:35:00-8#)

and highlights the contrast between the temporality of busts' decay process and the impression of standstill in the aforementioned era (MPZB-AH: #00:04:25-4#; #00:15:12-8#).

In connection with the theme of transformational aesthetics, the art historian is strongly concerned with the lighting conditions: "dark [...] semi-dark" (MPWR-AH: #00:01:17-5#), whereby the acclimatization of the gaze to the new lighting conditions when entering probably flows directly into the description here. She notices that after a while the smell is no longer perceptible to her (MPWR-AH: #00:05:05-4#): moments of sensory reorganisation shine through here. The second sensory expert notices the cool draught in the entrance area immediately upon entering and detects the smell of old chocolate (MPWR-S2: #00:01:06-4#).

Concerning the minimised distance between subject, body, artwork and environment as well as presence constitution the statements of the nutrition and environmental sociologist stand out: at the beginning of her report, she mentions the panic-stricken expression of the figures/bust as well as their appearance (dogs/men? MPWR-NES: #00:03:05-0#); in the focus group discussion she then adds with a laugh that she felt observed by the many "heads" of old men (FGD: #00:10:49-0#). She also expresses herself as follows: "glad when I am allowed out again from my own feeling, how I feel now" (MPWR-NES: #00:07:27-3#). The art historian notes: "I am thrown back on myself too much" (MPWR-AH: #00:24:49-9#). The conservator-restorer also senses the feeling of wanting to get out of the room and has the impression of "the presence of the artist underneath the ruinousness [...]" as if he had just stopped being active" (MPWR-CR: #00:02:07-8# [...] #00:02:43-6#). The first sensory expert also emphasises the simultaneous impression of the presence of the artist and the abandonment of the space (MPWR-S1: #00:37:10-6#).

Interesting for the question of the space of representation and the question of the image in the immersive experience is the movement pattern of the art historian, who lingers in the entrance area and first of all gets an overview of the room with all its components: from here she first goes to the size of room and to the lighting conditions as well as the acoustic and olfactory elements in order to then go to the desk on the right, to the towers and then to the left into the cooking area, before leaving the studio. Her gaze is first directed upwards, then increasingly from the bottom to the top (at the towers). She emphasises the difficulty of "grasping everything" (MPWR-AH: #00:03:26-1#), says it is "the whole that is perceived" (MPWR-AH: #00:10:07-5#) and asks what role the studio plays in relation to the artwork (MPWR-AH: #00:16:40-7#). In this context, she also asks about arrangement, staging and the traces of what has really been (MPWR-AH: #00:14:03-4#). The nutrition and environmental sociologist explains that she could see everything from the left side of the towers (FGD: #00:14:22-2#).

Regarding the meaning of the artistic work as a space of artist-self-representation, the nutritional and environmental sociologist clearly states that what is around *Selbstturm*; *Löwenturm* is "functional staging" (FGD: #00:37:10-3#). The conservator-restorer immediately speaks of a "mausoleum" in the entrance area (MPWR-CR: #00:01:33-0#), then wonders what is part of the workshop and what is part of the installation, noting that of course everything should be considered as one (MPWR-CR: #00:12:58-1#). The first sensory-expert describes the studio as "an archive of the self with the infrastructure necessary for it" (MPWR-S1: #00:27:56-4#- #00:28:07-2#). The latter statements, however, have a somewhat

different, I would say indirect, significance for me, because they probably touch on already existing bodies of knowledge and do not concern the immediate multi-sensory experience.

### *Concluding remarks: A Small Phenomenology of the Visit*

As is well known, Dieter Roth has added a new dimension to the use of food as an art material by leaving these organic materials to the passage of time: from this, a peculiar form of liveliness has unfolded, manifesting in *Selbstturm*; *Löwenturm*, as the decaying sugar and chocolate masses develop odours and the dynamic relationship between material and form causes an image that changes over time. The ephemeral is directly visible to visitors in Dieter Roth's studio and can be bodily experienced in a multi-sensory way.

The interdisciplinary approach proposed here, which incorporates data from the conservation documentation into the art historical analysis, unlike other studies on immersivity, can draw on first-hand data (audience reports) regarding the direct visitation and can in this way differentially illustrate the quality and dynamics of the immersive experience in Dieter Roth's studio.

The main aspect of the immersive experience in Roth's studio is the specific challenge of sensory perception in the combination of visual, olfactory and acoustic stimuli, whereby in particular the combination of seeing and smelling is determining, for example for the respective movement pattern in space.

Above all, the nature of the air plays an important role: the smell in particular, which is distributed differently in the space, shapes the state of mind and the pattern of movement and thus the penetration of the spatiality on the part of the visitors. Elements of a spatio-temporal nature also interfere in the immersive exploration of the studio, so the atmosphere of the studio, which consists of objects and elements from the artist's past and develops a special "aura", and the bodily presence of the visitors, who perceive sounds from the immediate surroundings, for example, grate. This is characterised by the fact that the visitors are to some degree immersed in a space of artist (self-)representation due to the tension and the coincidence of the professional and the private as (not least) a result of curatorial decisions and staging strategies of its owning institution. Thus, the artist has a kind of *absent presence* or *present absence* in the immersive experience in his studio. The materials he chooses for the towers, which give the atmosphere that special touch that so decisively shapes the multisensory experience of immersion, work now on their own, so to speak, over time.

Regarding the scopic regime of the visitors, it can be stated that most of them choose some kind of vantage point from which they try to gain an overall view of the studio. This point can be at the entrance, whereby a kind of frontal view is aimed at, or in the middle of the studio, near the towers, so that an overview is attempted from inside the environment, and require a 360° rotating movement of the person. Both possibilities testify to the irreducible fragmentary view of the surroundings and of the immersive experience. The infrastructure of the studio framing the towers, its overall imagery, depends on the perspective of the visitors in the space and on the relationship of their bodies and fields of vision to the tower of itself to *Selbstturm*; *Löwenturm*, which is determined by a limited spectrum of movement and will therefore always be fragmentary. Logically, the distance

between subject and object (the towers) cannot disappear completely, already because of the museum-like conditions, which do not allow for too much proximity to them, nor for a haptic contact that would establish a continuous connection. The crucial point of the small phenomenology of immersive experience in Dieter Roth's studio is that immersion does not completely resolve itself, is not an absolute one, since some of the involved visitors repeatedly experience moments of distance and resistance during the visit. In their immersive experience in Roth's studio there are so to speak friction surfaces, with their own inner and the outside world as well.

1 <https://schaulager.org/en/activities/research-projects/dieter-roth>

2 Between 2007-2015, the room was not accessible to the public in order to carry out some stabilising measures for conservation reasons. In Hamburg there is a comparable installation, which is affiliated with the Dieter Roth Foundation. The two installations differ in that Roth combined the materials chocolate and sugar in the Basel towers, whereas he kept them separate in the Hamburg towers (on the museum in Hamburg, of which the "unique icon of 20th century (decaying) art", i.e., the *Schimmelmuseum* [= *Mould Room*, demolished in 2004] was an essential component, cf. <https://www.dieterrothmuseum.org/>, Dobke 2002: 204-210).

3 The title *Löwenturm* (also called *Löwen Selbstturm*) presumably derives from the zodiac sign of the lion, under which the artist's partner at the time, Dorothy Iannone, was born (Kunz 2001: 6; Museum für Gegenwartskunst Basel 1997: 63).

4 The English translation of the quote comes from the author of the present article.

5 The concept of liminality goes back to the anthropologist Victor Turner (1964; 1977), who developed it in describing threshold experiences and phases of transformation of social status in rites of passage, again starting from Arnold van Gennep (1909).

6 The aesthetic experience of visiting Roth's studio is also characterised by the eventfulness that Fischer-Lichte (2004: 305) postulates as constitutive of her aesthetics of the Performative.

7 "Ob die Erfahrung der Destabilisierung von Selbst-, Welt- und Fremdwahrnehmung, des Verlustes gültiger Normen und Regeln tatsächlich zu einer Neuorientierung des betreffenden Subjekts, seiner Wirklichkeits- und Selbstwahrnehmung führt und in diesem Sinne zu einer andauernden Transformation, wird sich nur im Einzelfall entscheiden lassen". English translation by the author of the present article.

8 At the end of the mentioned research project, the data collected in this way (audience/witness reports) will be deposited in a publicly accessible data repository in accordance with the specifications of the funding institution, the SNSF, and in line with OA publication strategies, so that other researchers can also include these data in their analyses. The following is quoted from the multi-perspective witness (reports and the focus group discussion with these abbreviations: MPWR and FGD, each with time reference for tracking).

# Immersi nell'irreale. Prospettive an-iconiche sull'arte contemporanea dall'ambiente alla realtà virtuale

*Elisabetta Modena*

*Questo progetto ha ricevuto il finanziamento dell'European Research Council (ERC) all'interno del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto "Dipartimenti di Eccellenza 2018-2022" attribuito dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca (MIUR).*

---

## *From Illusion to Immersion?*

Con questo contributo intendo indagare un aspetto riguardante il dibattito media-archeologico sull'immersività che ha interessato la Realtà Virtuale ed è, al tempo stesso, scaturito dal suo utilizzo in ambito artistico. Mi riferisco alla poca attenzione che è stata riservata all'installazione ambientale come dispositivo immersivo, pur in un'ottica interdisciplinare, che ha interessato su questo tema negli ultimi anni i *visual studies*, i *media studies*, i *game studies* e la storia dell'arte. Uno dei motivi principali di questa assenza è dovuta, a mio avviso, alla descrizione della Realtà Virtuale come *illusion medium*, cioè come medium immersivo, poiché votato alla riproduzione mimetica della realtà.

Con l'idea di immersione si fa riferimento a un concetto vasto e articolato, sempre più frequentemente utilizzato per descrivere ogni tipo di attività mediale. Si può essere immersi nella lettura di un libro, come nella visione di un film, in un videogioco come in un ambiente virtuale (Wolf, Bernhart, Mahler 2013). Tuttavia, il significato originario del termine, che si riferisce all'atto di immergere un corpo nell'acqua, evidenzia la dimensione fisica di un'attività che riguarda un movimento e un contesto spaziale. Grazie alla sua capacità di avvolgere lo spettatore in uno spazio artificiale a 360°, la Virtual Reality (VR) è una tecnologia che ha sollecitato molti a riflettere nei termini di immersività, e a tentare di definire una possibile linea archeologica in cui rintracciare i modelli di questa esperienza anche nell'ambito delle arti visive.

Uno dei riferimenti ormai canonici per chi voglia studiare il rapporto tra arte e VR è il volume di Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Uno dei meriti principali dello studioso tedesco è quello di aver ricostruito una genealogia degli ambienti immersivi. Per Grau (2003: 4-5): «In many quarters, virtual reality is viewed as a totally new phenomenon. However, a central argument of this book is that the idea of installing an observer in a hermetically closed-off image space of illusion did not make its first appearance with the technical invention of computer-aided virtual realities». Individuando alcuni casi studio nella storia dell'arte dall'antichità a oggi – come la *Villa dei Misteri* di Pompei, la *Chambre du Cerf* al Palazzo dei Papi di Avignone o la *Sala delle Prospettive* di Baldassarre Peruzzi nella romana Villa Farnesina – Grau giunge, attraverso il caso del panorama ottocentesco, al XX secolo che sarebbe dedicato a una *Art as Inspiration of Evolving Media* (Grau 2003: 140-190). Dopo gli esempi delle tele dipinte e disposte da Claude Monet a ellisse con lo scopo di ricreare una veduta panoramica del lago con le ninfee di Giverny negli anni Venti del Novecento e un paragrafo dedicato all'idea di teatro futurista di Enrico Prampolini, il secolo breve viene de-



scritto infatti tramite un progressivo sviluppo tecnologico e mediale: dispositivi come lo stereoscopio, il *sensorama*, la loro applicazione al cinema e l'invenzione della grafica poligonale 3D porterebbero infatti negli anni Ottanta e (soprattutto) Novanta alla convergenza di ricerche tra artisti e *media centers* e alla nascita di opere d'arte realizzate con la VR. Gli artisti citati sono dunque quelli la cui ricerca è strettamente legata a queste tecnologie come Charlotte Davies – a cui viene dedicato un intero capitolo – Ulrike Gabriel, Agnes Hegedues, Peter Weibel ecc. Grau introduce pertanto un'idea di immersività legata a due temi: l'ingresso in uno spazio chiuso – o comunque chiaramente delimitato – e che questo spazio sia illusorio. Il fatto che alcuni di questi artisti utilizzino le nuove tecnologie per produrre opere di stampo non mimetico-illusionistico, ma votate a forme diverse di costruzione dello spazio-immagine, viene letto come possibile alternativa a una linea evolutiva prevalente. Muovendo da tali presupposti, quindi, questa linea genealogica vede l'immersività come strettamente connessa allo sviluppo tecnologico: è infatti grazie a esso che progressivamente l'uomo è diventato più efficace nel riprodurre realisticamente la realtà, dall'invenzione della fotografia al cinema, dalla grafica digitale tridimensionale alla VR. In questo senso, la VR, in quanto *trompe-l'œil* digitale, corrisponderebbe al massimo dell'immersività. Questa identificazione è stata messa in crisi, più o meno negli stessi anni, da due studiosi provenienti da un diverso contesto disciplinare, che hanno definito il concetto di *immersive fallacy*, Katie Salen ed Eric Zimmerman (2004: 450) infatti sostengono che:

The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality. According to the immersive fallacy, this reality is so complete that ideally the frame falls away so that the player truly believes that he or she is part of an imaginary world. Although the immersive fallacy has taken hold in many fields, it is particularly prevalent in the digital game industry. Common within the discourse of the immersive fallacy is the idea that entertainment technology is inevitably leading to the development of more and more powerful systems of simulation. These technologies will be able to create fully illusionistic experiences that are indistinguishable from the real world.

Pur riferendosi in particolare all'intrattenimento videoludico, questo malinteso di fondo, secondo cui il grado massimo di immersività coincide con la capacità di porre lo spettatore al centro di una realtà costruita nel modo più mimetico possibile, ha generato ipotesi interpretative applicabili anche all'uso nell'arte contemporanea della VR e ai suoi modelli. Proprio per questo tipo di lettura, Grau non affonda la sua ricerca nell'ambito delle forme artistiche non strettamente mimetiche. A proposito di Claude Monet, scrive infatti che: «It is perhaps surprising that modern painters intent on abstraction should have utilized image spaces encircling the observer to reduce the distance between image and observer. Claude Monet, for example, spent decades searching for ways to fuse the observer and the image» (Grau 2003: 141).

Tuttavia, anche solo guardando all'utilizzo che viene fatto di un medium cosiddetto illusionistico come la VR, esistono esperienze artistiche che fin dagli anni Novanta hanno percorso altre strade, costruendo spazi irreali, ambienti che non intendevano l'uso di questa nuova tecnologia come pennello digitale per ricostruire fedelmente un'illusione, ma piuttosto come strumento di progettazione di

uno spazio astratto eppure volutamente immersivo. Molti di questi casi propongono un'interpretazione del concetto di immersione che ha a che fare con il *topos* dell'ingresso fisico nello spazio dell'immagine. Tutta la meraviglia di poter dare una forma percorribile a un'immagine astratta attraverso il digitale è racchiusa per esempio nelle parole del pittore americano Peter Halley (1992: 11), che sostiene:

I can think of two interesting things about virtual reality. First of all, as your project implies, it has the potential for making a truly abstract space. This is the whole idea that an abstract environment can become three-dimensional or experienced. This sounds somewhat illustrative, but if you imagine someone like Rothko, who wanted to depict a certain type of space or type of atmosphere, and who had to do it as simply as making a painting, the idea that you could have a kind of walk-in Rothko seems kind of interesting.

Halley, noto per le sue tele astratte dalle tonalità acide, si rivolge qui a Brian D'Amato, artista digitale e scrittore, curatore con Janine Cirincione di un volume stampato in occasione della mostra, *Through the Looking Glass: Artists' First Encounters with Virtual Reality* curata dalla stessa Cirincione alla Jack Tilton Gallery di New York tra la primavera e l'estate 1992. Un'esposizione pionieristica e ancora poco nota, a cui presero parte tra gli altri lo stesso Jaron Lanier (ideatore della definizione *Virtual Reality*), artisti digitali e designers. Il libro non costituisce però un vero e proprio catalogo, ma piuttosto una raccolta di interventi e interviste a artisti e intellettuali interessati in vari modi al tema, tra i quali l'artista Jenny Holzer e la filosofa Donna Haraway (1992), che qui intuisce ed evidenzia le grandi potenzialità di uno strumento utilizzabile in termini progettuali per proporre nuove convenzioni, piuttosto che riprodurre quelle già esistenti. Nel suo contributo Halley suggerisce un interessante paragone tra lo spazio virtuale astratto e le droghe, collegandolo a un più ampio ragionamento politico sulla società dei consumi e sulla schizofrenia culturale contemporanea. Droghe e VR avrebbero entrambe la capacità di trasportare in uno spazio astratto, geometrico e allucinogeno. Il tema dell'allucinazione è centrale anche nell'opera in VR esposta in mostra da Matt Mullican, *Five into one* (1991), cinque minimali ambienti caratterizzati da altrettanti colori esplorabili da una prospettiva a volo d'uccello. Ancora una volta ritorna l'idea di immersione e ingresso nell'immagine<sup>1</sup> per dare forma a uno spazio non necessariamente mimetico. "I always wanted to enter the picture and say that the pictured reality is a reality", spiega Mullican, che poco dopo aggiunge:

I grew up with cartoons and television. I wanted to prove that stick figures live lives. Though it wasn't initially about the term, virtual reality, that's exactly what we did at MoMA. When you're viewing a work like that, you're really in a trance state! You're in your head. You might as well have taken a pill or been hypnotized (Pasori 2018).

Un ulteriore e più recente esempio è *Endodrome* dell'artista francese Dominique Gonzalez-Foerster, un *virtual reality* environment presentato all'ultima Biennale di Venezia nel 2019, uno spazio astratto, allucinogeno e interattivo che propone al fruitore un viaggio interiore. La ricerca di Gonzalez-Foerster, da sempre volta alla costruzione di ambienti e narrazioni, trova un ideale contrappeso nella secon-

da opera esposta a Venezia e realizzata in collaborazione con l'artista Joi Bittle: si tratta di *Cosmorama* (2018), un diorama di Marte che propone dunque un altro viaggio e un'altra immersione. Il diorama infatti consiste in un dispositivo tradizionalmente utilizzato nei musei scientifici e naturalistici per ricreare scenografie (spesso in scala 1:1) di ambienti o avvenimenti storici dando l'impressione allo spettatore di trovarsi sul posto, in questo caso sul pianeta rosso. Come il panorama, così il diorama propone una modalità di ricostruzione fedele di un brano di realtà e potrebbe dunque essere ascritto in una genealogia della VR intesa come medium illusorio. Ciò che vogliamo sottolineare qui è tuttavia il fatto che proprio la VR, dunque in questo senso il medium tecnologicamente più efficace nel proporre un'illusione di realtà, è invece utilizzata da Gonzalez-Foerster per progettare uno spazio immersivo astratto e percorribile in *Endodrome* (come già il titolo lascia intendere: dal greco ἐνδόν, dentro, e -δρομος, corsa).

### *Oltre l'illusione: l'installazione ambientale come spazio immersivo*

Penetrare all'interno di un contesto spaziale progettato da un artista e non necessariamente illusorio nel senso che Grau descrive è anche ciò che – guardando a ritroso – ha caratterizzato l'installazione artistica, ben prima dell'invenzione della Virtual Reality<sup>2</sup>.

Come ha infatti sottolineato Claire Bishop (2005: 6) nel volume *Installation Art*:

Installation art creates a situation into which the viewer physically enters, and insists that you regard this as a singular totality. Installation art therefore differs from traditional media (sculpture, painting, photography, video) in that it addresses the viewer directly as a literal presence in the space. Rather than imagining the viewer as a pair of disembodied eyes that survey the work from a distance, installation art presupposes an *embodied* viewer whose senses of touch, smell and sound are as heightened as their sense of vision. This insistence on the literal presence of the viewer is arguably the key characteristic of installation art.

Non essendo però annoverabile tra gli *illusion media*, Grau non si sofferma ad analizzare l'installazione come un precedente della VR mentre, a questo proposito e più recentemente, Fabienne Liptay e Burcu Dogramaci (2016: 1) hanno evidenziato come il concetto di immersione, pur sistematicamente riferito oggi ai media digitali, «may refer to any act or experience of plunging into something, without necessarily applying to computer-generated virtual environments». Nel volume collettaneo da loro curato compaiono infatti anche installazioni ambientali di artisti come James Turrell, Dan Flavin e Olafur Eliasson. L'installazione artistica rappresenta un caso molto interessante per indagare il tema dell'immersione in un ambiente e in uno spazio artificiale<sup>3</sup>, e del resto la maggior parte delle opere d'arte realizzate in VR vengono definite come *virtual installation* o *virtual environnement*, con un diretto riferimento, dunque, alla progettazione dello spazio (che in questo caso può essere sia quello reale in cui indossare il casco nello spazio espositivo che quello digitale cui accedere tramite il casco stesso). In particolare questo tipo di riflessione può valere per le installazioni ambientali che Germano Celant (1977: 6) ha descritto come «scatole murarie a scala umana», limitate cioè da piani e superfici (pavimento, soffitto e quattro pareti). Nel 1976 il critico genovese curava infatti nel Padiglione Centrale dei Giardini di Castello

per la Biennale di Venezia *Ambiente/Arte. Dal Futurismo alla Body Art*, una mostra destinata a diventare rapidamente un punto di riferimento critico imprescindibile per ogni riflessione a venire sul tema<sup>4</sup>. Qui Celant ricostruiva la storia degli ambienti a partire dall'inizio del XX secolo, quando gli artisti – ri-appropriandosi di quello spazio che una certa ideologia borghese aveva sottratto loro, privilegiando una definizione di arte come pittura e scultura e dunque come oggetto separabile da un contesto e commerciabile – iniziano a creare ambienti in cui far entrare, penetrare, immergere il visitatore.

Ciò che qui ci interessa è che a farlo siano stati innanzitutto artisti che hanno messo in discussione nei primi anni del XX secolo proprio il concetto di arte come rappresentazione mimetica della realtà: i Futuristi, appunto, e gli Astrattisti. Dalle parole di alcuni di loro, si ricava, inoltre, come a stimolare questa ricerca non sia solo la volontà di oltrepassare la cornice, ma anche quella di includere lo spazio nell'immagine.

«Rovesciamo tutto, dunque» – scrive Umberto Boccioni (1912) nel *Manifesto tecnico della scultura futurista* – «e proclamiamo l'assoluta e completa abolizione della linea finita e della statua chiusa. Spalanchiamo la figura e chiudiamo in essa l'ambiente. Proclamiamo che l'ambiente deve far parte del blocco plastico come un mondo a sé e con leggi proprie». E ancora Wassily Kandinsky (1913: 26-27) nel descrivere il suo desiderio di trasformare la pittura in uno spazio percorribile e rievocare la sensazione provata per la prima volta distintamente nelle sale di un'isba, la tipica casa rurale russa in legno con le pareti tappezzate di ornamenti popolari e immagini sacre, durante un viaggio nella provincia di Vologda: «Per anni e anni ho cercato di ottenere che gli spettatori passeggiassero nei miei quadri: volevo costringerli a dimenticarsi, a sparire addirittura lì dentro. A volte ci sono riuscito, ne ho visto l'effetto sui loro volti».

Oltre la polemica contro l'arte come decorazione, lo stesso concetto persiste nelle parole di El Lissitzky sull'*Ambiente dei Proun* (1923: 23), poiché: «L'organizzazione della parete dunque non deve essere interpretata come un quadro-dipinto»; ma poco dopo, a rimarcare una distinzione tra arte e vita, tra la progettazione di un'immagine e la realtà: «Se qualcuno, pure in uno spazio chiuso, vuole procurarsi l'illusione della vita, io faccio così: appendo alla parete una lastra di vetro, e dietro non una parete, ma un apparecchio periscopico, che mi mostra in ogni momento gli avvenimenti reali con il loro colore reale e il loro reale movimento». La storia degli ambienti, che Celant ha raccontato dettagliatamente, comprende opere molto note della storia dell'arte contemporanea come il metamorfico *Merzbau* di Kurt Schwitters ad Hannover (1923-1943), gli ambienti multisensoriali e interattivi dei Surrealisti, gli ambienti modellati con la luce di Lucio Fontana, quelli saturi di Robert Rauschenberg e Claes Oldenburg, le caverne e gli spazi fetali da Pinot Gallizio a Jean Dubuffet ecc. Tra questi sono numerosi gli esempi di installazioni ambientali che non intendono rappresentare una copia dell'esistente, ma che propongono esperienze immersive volte a sollecitare il senso di presenza dello spettatore all'interno di un'atmosfera o di un colore, da Yves Klein ai – non a caso già citati – Judd e Turrell ecc.

Non si tratta evidentemente dell'unica strada, poiché numerosi – a partire dagli anni Sessanta – sono i casi di installazioni ambientali che mirano a ricostruire fedelmente e mimeticamente ambienti negli ambienti, ma appare evidente come l'idea di immersione non si identifichi con quella di illusione (almeno nel senso che Grau attribuisce a questo concetto) o di ricostruzione iperrealistica. Claire

Bishop (2005: 76-81) parla a proposito di alcuni di questi autori di una nuova attenzione fenomenologica nella progettazione di ambienti dove il corpo dello spettatore diventa centrale, come centrali diventano le relazioni percettive e sensoriali legate all'essere in quello spazio.

Non sembra dunque così difficile sostenere che anche gli ambienti immersivi virtuali siano delle scatole – o delle sfere – la cui differenza principale con le installazioni citate potrebbe essere ravvisata nel tipo di supporto utilizzato: si tratterebbe di muri di pixel e non di mattoni. Le installazioni ambientali intese come «scatole murarie» (Celant 1977: 6) e gli ambienti immersivi condividono infatti alcuni aspetti: entrambi propongono un'esperienza di scorniciamento, poiché le prime suggeriscono un'uscita dai limiti della cornice e della scultura, mentre i secondi si presentano in assenza totale di cornice; entrambi prevedono l'ingresso dello spettatore all'interno di una realtà chiusa trasformandolo in un *experienter*; entrambi propongono un'esperienza di fruizione dell'opera che comporta delle specifica modalità di interazione, poiché impongono allo spettatore indicazioni e norme su come fruirle; entrambi possono dirsi interattivi, pur con gradi differenti a seconda delle intenzioni progettuali; entrambi sono multisensoriali o sinestetici, perché attivano in vario modo il coinvolgimento di più sensi oltre la vista; entrambi, infine, possono includere e proporre delle narrazioni.

### *Ripensare le installazioni come immagini*

Esiste però, tra i due oggetti del nostro interesse, una differenza sostanziale: escludendo la componente di installazione fisica costituita dagli apparati necessari per fruirne all'interno di un museo o in un qualsiasi altro spazio, quelle create grazie alla VR sono *immagini*, anche se immagini molto particolari. Questo problema critico può risultare particolarmente ingombrante, poiché un'obiezione all'inserimento della *installation art* in questa linea archeologica potrebbe essere proprio legato a una lettura fondata sull'asse specifico della teoria dell'immagine, il cui ambito raramente lambisce il progetto ambientale. Vero è che in questa genealogia vengono solitamente ascritte anche intere strutture, come per esempio il panorama ottocentesco, che non è solo un'immagine avvolgente a 360°, quanto piuttosto una complessa costruzione circolare e semi-permanente, ma si tratta tuttavia di una riflessione sui dispositivi e sulle tecnologie per la visione delle immagini, piuttosto che di un ambiente preso in considerazione in quanto tale.

Intendo quindi proporre qui un altro possibile approccio a questo tema: se infatti, muovendo oltre l'*errore* della coincidenza tra immersione e illusione, ci apprestiamo a considerare le installazioni ambientali come una tappa di questa storia, possiamo pensare retrospettivamente a esse come a delle immagini? Ripensare alle installazioni in quanto immagini, è ciò che ha suggerito anche il critico d'arte Boris Groys (2005: 108)<sup>5</sup>, per il quale l'installazione:

Non è un'alternativa all'immagine, ma proprio l'ampliamento del concetto di immagine che si perde quando il concetto tradizionale viene adottato nuovamente. Se vogliamo ampliare il concetto di immagine, occorre discutere proprio dell'installazione, poiché definisce le regole universali dello spazio, attraverso le quali tutte le immagini, e le non-immagini, devono funzionare come oggetti spaziali.

In realtà le installazioni sono state descritte in opposizione alle immagini: la storia della loro nascita come progressivo sconfinamento della superficie dipinta oltre la cornice e della scultura in direzione di un'appropriazione dello spazio suggerirebbe dunque una risposta negativa immediata e condurrebbe a intenderle come opere d'arte totale di wagneriana memoria, che includono la vita al loro interno. Ma, come visto, nelle parole stesse di alcuni degli artisti protagonisti è viva l'idea di *assorbire* lo spazio nell'immagine<sup>6</sup>. Tanto l'installazione quando la VR consentono infatti di *ambientalizzare* l'immagine, di incorporare lo spazio nell'immagine e dunque anche, a nostro avviso, di allargare i confini della riflessione teoretica. Recentemente Andrea Pinotti (2019) ha suggerito a proposito delle immagini a 360° una nuova definizione parlando di *an-icone*, immagini che – per la loro specificità – tendono a negare (an) il proprio statuto (icone), per presentarsi come ambienti (VR) o oggetti nell'ambiente (Augmented Reality).

Le *an-icone* sono caratterizzate da tre elementi che minano le teorie occidentali sull'immagine e cioè la *referenzialità* (un'immagine è “immagine-di”, si riferisce a qualcosa che essa rappresenta); l'*incorniciamento* – l'immagine è separata dal reale da una cornice, la *mediatezza* (data una *picture*, posso sempre decidere di focalizzare l'attenzione sul suo supporto).

Anche le installazioni ambientali così come le an-icone infatti, possono costituire realtà indipendenti da un referente esterno (non sono immagini-di qualcosa), propongono un artefatto artistico con un'identità spaziale priva di cornice, non mediata, ma presente. Le strategie immersive proposte dalle installazioni ambientali si avvalgono di una forza centrifuga che dalla tela e dalla forma chiusa della scultura spinge verso l'esterno, ma al tempo stesso compiono un movimento centripeto di inclusione del mondo all'interno di un'immagine. Proprio per questa forza attrattiva e inclusiva, e grazie allo sguardo che dall'oggi possiamo gettare verso il passato, le installazioni ambientali possono essere intese come immagini, o meglio come *an-icone* ante-litteram.

Considerando dunque l'identificazione immersione/illusione come una sola delle possibili modalità di leggere in termini archeologici questa storia, si può considerare le installazioni ambientali come una tappa significativa di una storia dell'arte immersiva. Proprio la natura astratta di questi ambienti progettati in seno alle avanguardie artistiche del Novecento costituisce infatti una seconda traccia percorribile, oltre a quella indicata da Oliver Grau: la storia delle installazioni artistiche dimostra precocemente, infatti, che si può essere immersi nello spazio dell'irreale, e non necessariamente in un doppio della realtà.

Considerare l'installazione ambientale come un ambiente immersivo implica in questo contesto metterlo in relazione – se non addirittura paragonarlo – alla Realtà Virtuale e alla sua prerogativa di costruzione di mondi-immagini a 360°. Come visto, proprio questo fatto, però, apre una riflessione sulla natura stessa dell'installazione, sia in relazione alle già citate recenti teorie aniconiche, sia relativamente a un'auspicata sua inclusione nel recinto degli studi teorici dedicati all'immagine. Infine, e proprio per i motivi qui illustrati, la Virtual Reality dovrebbe più correttamente essere intesa nell'ambito delle Arti Visive come uno strumento di progettazione dello spazio a disposizione degli artisti, piuttosto che come genere artistico tout court, un punto di vista che ha collocato queste esperienze nello stretto ambito della storia dei rapporti sperimentali tra arte e tecnologia (e sotto l'etichetta della New Media Art), inibendo una loro più complessiva comprensione e la loro compiuta collocazione nella storia dell'arte contemporanea.

1 Un desiderio esposto già nella performance all'Artists Space di New York nel 1976.

2 Alcune installazioni sono considerate invece da Nechvtal (2009), il quale ricostruisce una storia degli ambienti immersivi arrivando fino alle caverne paleolitiche.

3 Su questi temi cfr. anche: Hansen 2006.

4 La mostra, che seguiva di pochi anni l'altra fondamentale esperienza italiana di Foligno (*Lo spazio dell'immagine*, 2 luglio-1 ottobre 1967) e quella americana del MoMA (*Spaces* a cura di Jennifer Licht, 30 dicembre 1969-1 marzo 1970), ricostruiva interi ambienti e presentava documenti progettuali e fotografie di altri paesi, distrutti o non più ricostruibili.

5 Groys polemizza qui, in una sorta di inciso non ulteriormente approfondito, con la tendenza a pensare che la storia dell'arte possa confluire nei *visual studies*, un contenitore apparentemente più ampio. Per lui, infatti: «Trasformare la storia dell'arte in studi visivi non significa ampliare il suo campo di studi, ma ridurlo drasticamente, in quanto significa limitare l'arte a tutto ciò che può essere considerato "immagine" in senso tradizionale. Per contro, tutto ciò che può essere presentato nello spazio dell'installazione appartiene al campo delle arti visive. In questo senso, una singola immagine è anche un'installazione; è un'installazione che è stata ridotta a una singola immagine» (Groys 2005: 107-108).

6 Senza contare il fatto che nessuna immagine è mai davvero e strettamente bidimensionale (Pinotti 2018), molti pittori del Novecento sembrano inoltre consapevoli di come una sola immagine possa costituire un'installazione: dall'allestimento di *Quadrato nero su fondo bianco* di Kazimir Malevich nella mostra *0.10 [zero.dieci]. Ultima mostra di quadri futuristi* a Pietrogrado organizzata da Ivan Puni nel 1915, fino alle indicazioni di Mark Rothko sulle specifiche modalità di allestimento delle opere con indicazione dell'altezza a cui devono essere installate le opere e della distanza da cui devono essere guardate. Da questo punto di vista la storia delle mostre, dell'allestimento e la storia dell'arte mantengono confini molto mobili.

## Immersive Images.

### About the Partition and the Participation of Cutouts

*Manuel Van der Veen*

---

Reflecting on immersion means discussing a threshold that is being crossed. Usually, immersion describes a step of the viewer into the image, i. e. the passage from the real space of the viewer into the image space. A decisive shift would be the traditional demand for emersion, as the old Pachero put it: “The image should stand out from the frame” (Foucault 1966: 9). More precisely, that frame seems to cast the border between real space and image space in material and, whether slenderly or exuberantly, to repel a connection between the two. Hence, on the one hand, there is the traditional desire to negate that frame and, on the other hand, there is the insistence on maintaining a separation. In the wake of reactivating virtual reality (VR) and augmented reality (AR), the concept of immersion is once again becoming popular (Grau 2001). For a differentiated approach on immersion, we have to distinguish between a mental step and a physical step into the image. In current discussions, the active part of the viewer in the act of immersion is emphasized (Grabbe, Rupert-Kruse, Schmitz 2018). For the mental step on the one hand, immersion into the image means that the viewer feels particularly attracted by the presence of an image. However, this merely concerns an effect, so that the frame of the image, as well as everything around it, is blanked out. With that in mind, we could say: Every image, even those with frames, are capable of provoking an immersion. For the physical step on the other hand, immersion is a matter of aligning the perception of an image object to the perception of a real object. This rather technically caused immersion into the image comes to an extreme through a complete imprisonment of the gaze. In this case, it is impossible to see the frame, even if one turns the head back and forth or one moves physically (Wiesing 2006: 183). Classic examples for this scenario are the panorama, the stereoscope, the CAVE or VR. Immersion is thus placed between the blanked frame and the fact of not being able to see it. The latter may serve as a sensitive difference between VR and AR: In VR, the frame does not come into view because the image is *allover*, but in AR, the frame is masked. In other words, the image object is blended realistically into the environment so that the image border is far too thin and permeable to be easily detected.

Although the term of immersive images is used for all of the examples above, in the literal sense it only applies to images that immerse into the something, e.g. the real environment. AR does not create a complete illusionary space in which the viewers find themselves after putting on the glasses, instead it fixes digital images, texts and pieces of information within real space. AR is therefore less about the immersion of the viewers into the image than it is about immersive images. In art history, the typical immersive image is called *trompe-l'œil* (Günzel 2012: 48). If their immersion is successful, *trompe-l'œils* are not recognisable as paintings,

---



they rather appear as part of the everyday environment. It is important to note at the outset, that in many exhibitions and reproductive representations of *trompe-l'œils*, pictures are ripped out of their constitutive context, thereby making this effect hard to see. When we talk about this immersive image, we are dealing with images that dive into the infinite depths of our reality. Paintings traditionally create a world of their own, however, the programme of immersive images seeks to blend one world with another. Therefore, immersion in relation to images is constantly under suspicion of abolishing the iconic difference (Boehm 2005: 210), which in conclusion implies a crisis of the image (Wiener 2010: 244). Without a difference there is no altered experience, no discretion and, in the extreme, no image. Algirdas-Julien Greimas (1984: 638) already cut to the heart of this challenge: “This object will remain insufficiently defined, even in terms of its material manifestation, as long as it is not closed in on, delimited, and separated from that which it is not. This is the old problem of framework-format, or in the terms of semiology, the closure of the object”. When it comes to immersive images, their preliminary description demands a more precise specification of the relationship between image and context. In order to investigate this relationship, a subcategory of *trompe-l'œils* will be analysed here: the *cutout*. Simply put, it is a procedure in which the image frame has been cut off. A terminology that is often heard in connection with the frameless images of AR. Since a border is at stake with immersive images, it is worth to consider various framing concepts, which will be introduced in the first section of this article. As we can say in advance, with the immersive images only a rigid and well-established frame concept has been replaced, not the entire difference. By means of art historical alternatives, it shall be shown that the intersection of different frame concepts allows a more adequate description and reception of immersive images. In the second part, a comparison of cutouts from the contemporary art and AR scene will be made in order to pursue what kind of relationship the viewers have to these images and what further shifts are taking place due to the newer technology. When immersive images enter reality, this does not only change the viewer's relationship to these images, but also their relationship to reality. In short, the following is about the impact of immersive images on our reality.

### 1. *Cutouts between a “contemplative area” and a “fragment of the infinite”*

The term frame has a twofold meaning: it refers to that part which encloses the picture inwardly and, at the same time, to the framing context, i.e. what surrounds the picture externally. In their traditional function, frames operate at this border between the inside and the outside, whether they are architectural frames, cartouches, plinths or ordinary wooden and metal frames (Körner & Möseneder 2010). At this border between the inside and the outside, frames can perform various functions, a diversity which is often suppressed by the dominant rectangular frame that isolates the image as such from its surroundings. In his fundamental text on the non-mimetic parts of the image, that is, mainly the image vehicle and the frame, Meyer Schapiro (1972) has listed various alternatives of framing. Looking at these alternative concepts, the affiliation of the frame oscillates between the space of the image and the space of the viewer. Thereby, he emphasises the conventional status of the rectangular frame, which is located in the space of the

viewer and encloses a field that contains the space of the image. Hence, in reference to Alberti's all-too-prominent window metaphor, Anne Friedberg (2006: 35) draws attention to the fact that what is meant by the open window is not so much about what can be seen through the window, but about the opening of the rectangular frame itself: "In sum, Alberti's metaphoric 'window' was a framing device for the geometries of his perspective formula". One consequence of it is as follows: a "window on the world" is not necessarily meant, rather a frame enclosing a world.

In alternative concepts the frame moves step by step into the space of the image. As a first step, the technique of cutting, Schapiro refers to, could be mentioned. In this technique, figures are only partially visible in the foreground, as if one were only half-seeing someone through a door or behind a counter. The rectangular frame or format occupies a double function in this case: it is a border and a line, that is, a compositional element and therefore part of the image space. Victor I. Stoichita (1993: 24) also addresses this cut to differentiate between Alberti's window and Bamboccio's window. The latter is characterised by proximity rather than distance. It seems like a cut-out fragment of reality. Precisely because the border coincides with a line in the image. In the following, the suspicion is pivotal that the framing concept of immersive images is to be located between the classical frame of painting and a fragment of reality. The latter is usually associated with photography. This medium transition is necessary in order to be able to examine more precisely what is negotiated as a fragment of reality.

Philip Dubois' (1983: 174) descriptions are particularly useful for this investigation: firstly, because he defines photography as a double (temporal and spatial) cut and secondly, in contrast to the frame of painting. With reference to André Bazin he defines the frame as follows: Since the canvas is filled as a limited format from the beginning, there is no opening to the outside. The format is a limited field, which is filled up with content. Therefore, the frame enables us to experience the world of the painting as limited, the orientation within the frame is according to Bazin *centripetal*, which means that it is directed inwards towards the microcosm of the painting. A painting presents a whole and self-contained space that is adapted to the format of the canvas from the very beginning. In contrast, photography acts by cutting its space out of the infinite continuum of the real world, a *coupe spatiale* (Ivi 1983: 175). The cut of the photograph separates a zone of the real, a "fragment of the infinite" and excludes the associated surroundings. The excluded surroundings (the off), however, always remain connected to the section, even if they are no longer visible. What has been sliced off is forever banished from visibility, while what is in the image space is locked into it.

The comparison shows that the question of the frame concerns the orientation between the space of the viewer and the space of the image. Therefore, the centripetal orientation ensures the enclosure of the image world. The section, in turn, maintains the centripetal orientation, but at the same time it is surrounded by a centrifugal force. Subsequently, the relationship to the original context is never abandoned completely. The cutout<sup>1</sup> as a procedure is originally a particular type of painting in which a distinct space is filled. With photography however it has in common that it is a fragment from a larger context. Every cut has two sides, one that is cut away and one that is cut out. The cut, and this is the hypothesis, separates as much as it connects. This double function is to be deepened in the following as the complex of partition and participation. In contrast to photogra-

phy, the cutout is placed back into a context for its exhibition. In the next part the consequences of the intertwining of section and frame will be examined. Consequently, the investigation will focus on both the enclosing and permeability of the framing in cutouts.

### 1.1 *Cutouts as reciprocal communication between image and context*

The *trompe-l'œil* generally questions the frame in a very concrete way, since it aims to unsettle the border between image and reality. For this purpose, the *trompe-l'œil* is used to develop various concepts and procedures that counteract the border status of the frame. In some cases, the surrounding environment of the image is continued beyond the frame into the image (which makes the *trompe-l'œil* a highly site specific image). In others, a frame is painted onto the image in order to shift the border only minimally but very effectively, and in some cases the frame is being cut out (Fig. 1). In his very well-known study on meta-painting, Stoichita (1993: 42) describes the still life and, in the extreme, the *trompe-l'œil* as a border that has become the image. What was usually outside the picture, the frame, now enters the picture. Thus, a communication between the space of the viewer and the space in the picture is established (Ivi 1993: 22). For Stoichita, the communication takes place between the frame as an image object and the frame that is part of the physical world. In the cutout, however, these two boundaries fall into one, i.e., they superimpose each other.

Thus, the cutout is a sub-category of the *trompe-l'œil*. It relinquishes the rectangle of the ordinary frame to subsequently adopt the shape of the object it depicts<sup>2</sup>. Cutouts or *chantournés* are characterised by the fact that the contour of the image vehicle follows that of the motif. Therefore, the real shape of the object is add-



Fig. 1 - Cornelius Norbertus Gijsbrechts, *Cutout Trompe-l'œil (Easel with Fruit Piece)*, 226x123 cm, Oil on panel, ca. 1670, ©Kopenhagen, Statens Museum for Kunst.

ed to the true-to-life painting technique, leading some authors to describe this as the greatest possible imitation of reality (Schwertfeger 2004: 45). To examine the intertwining of frame and section, we will look at two images that are just on the verge of stepping into the space of the viewer and do not appear as a mere illusion.

René Magritte, who precisely and constantly confronts the challenge of framing in his work<sup>3</sup>, painted in 1937 the picture *La Représentation* (Fig. 2): A female lower body in square format. It is reported that Magritte was unsatisfied with the surrounding background, whereupon he separated the figure from the ground<sup>4</sup>. Yet not to release the body afterwards, but instead to enclose it anew by an adjusted frame. Hence, the cutout originates from a larger context, even if this is not the continuous space of our everyday experience. In the painting, frame and section encounter each other in conflictual concentration. He calls it a “surprising object”. Due to the cut, the combination of body and shaped frame tends towards an object rather than towards a picture. The cut separating arms and legs from the body is confirmed by a thick frame. Although it is clearly a frame, its function as a border partially relaxes under the pressure of the cut and allies itself with the motif to attain a haptic physicality: On the one hand, the objectification of a body that is robbed of its ability to act with its arms and legs, and on the other hand, a frame that adopts the characteristics of a body. Finally, the roundness of the frame and its light reflections reinforces the physical curvature of the chiaroscuro. The thin line between the frame and the contour is not so much a threshold as it rather is a membrane that is permeable on both sides. With the shaped frame, still recognisable as such, the body comes closer to the viewer. A reciprocal communication is created between frame, object, body and image that already begins to shift the border. Magritte’s intervention is so intense because he firstly reveals the cut as cut as the fragmented body will never suggest a deceptive completeness, and secondly, because it connects the section with the frame.



Fig. 2 - René Magritte, *La Représentation*, 48.8x44.5 cm (framed: 53.7x49.5x4.3 cm), Oil on canvas laid on plywood, 1937, ©Scottish National Gallery Of Modern Art.

What is argued here does not entirely deny the cutouts framing function as a border. Instead, a movement from the frame to the section is presented along the edge of the cutout. What remains of the frame is what André Bazin calls a microcosm. But since contour and border are congruent, respectively the difference between the two has been cut off, a gap is left in the microcosm which opens up a centrifugal movement. The image seems to be cut out of its larger context, even if this were not the case. The “fragment of the infinite” is intensified in the cutout by compressing the surrounding space to the thin line of the contour, thereby looking for a substitute. In this way, it challenges the viewers to perceive the physical surroundings (in our example, the frame itself) as the lost background, i.e. as a part of the picture<sup>5</sup>. With regard to Stoichita, an inversion takes place here: the frame continues the image into the space of the viewer. The image is thus present as a represented and a haptic physicality. If one looks more closely at the photograph of the painting, it is noticeable that the frame on the left casts a shadow which is projected onto the body of the image. On the right side of the painting the image object casts a dark shadow on an uncertain ground. Since the frame has the same shape as the image body, the shadow of the frame seems to adapt to the image object. Between these two lines, between shadow and shading, the cutout is oriented both centripetally and centrifugally.

In AR, the connection between an image object and a physical object is a consequence of the technology, which consists precisely by recognising objects in space in order to adjust the image projection to these objects. AR applications make frequent use of cutout representations, for which there are two comprehensible reasons: Firstly, two-dimensional images can be easily cut out on the computer and equally easily converted into AR. Therefore, existing photographic material can be used instead of having to create a new 3D animation. Depth is thereby not excluded, for instance, flat layers from Photoshop are translated directly into three-dimensional spacing with AR. Secondly, cutting off an image background creates a void. Subsequently that void could be replaced by the actual surroundings. That circumstance suits the core concern of AR – to register images into the real surroundings. The application *VictoryXR Victor the Torso* for example, refers to a real (plastic) torso (Fig. 3). The augmentation consists in cutting open a

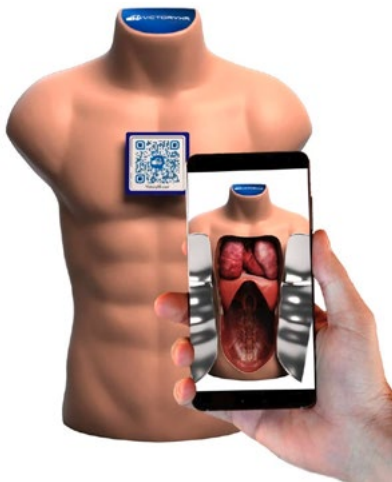


Fig. 3 - Victor the torso, an AR experience for educational use by VictoryXR, ©VictoryXR.

part of the body (which acts as a substitute ground), to open up the skin to background information that would otherwise not have been visible. Since the image relates to the body this information is positioned in situ – in their topographical and organic correlation. The sliced skin opens like two French windows to reveal what would actually be seen through. In this example, the partition of the cutout is extended by a depth dimension. This is not a unique case, rather a technique that can be observed with increasing frequency; the “semi-transparent” screen of AR is used to convert objects into also semi-transparent ones<sup>6</sup>. The image cuts into the visible context in order to fill the resulting void with a previously non-visible context.

At this point it is interesting to return to Schapiro’s frame analysis. The “frame is sometimes an irregular form that follows the outlines of the object. It is no longer a pre-existing feature of the image-vehicle or ground but an added one that depends on the contents of the image” Schapiro (1972: 12). As outlined above, the frame of painting can be described as a pre-existing format that is subsequently filled. In Magritte’s shaped frame, this causal relationship is reversed. The “independence and energy of the sign are asserted in the detours forced upon the frame by the image” Schapiro (*Ibid*). Magritte now shows how this force, however, operates reciprocally. The image pulls the frame into the image by deforming it. Since what was cut off before, the original background can be reoccupied anew by the closest surroundings. The framing context, however, is no less irregular and articulated than the sign. As such it participates in the image, or as Schapiro would say, it intrudes into the sign (*Ivi* 1972: 9). In the two examples examined, an affiliation of frame and image, object and image cannot be ignored, even if the causal relationship has been reversed. Although there is an intensive exchange between image and frame (context), the potential of the cutout has not yet been fully developed. Since the difference between an accustomed *trompe-l’œil* and the *trompe-l’œil* cutout consists in its mobility.

### 1.2 About the paradox of cutouts or mobility and site-specificity

The highest possible imitation of reality indicates the desire to vivify the image, which is traditionally associated with movement. Yet, Magritte’s body loses the very movement that is a condition for the perception of the living. With the arms and legs it is cut off straight away. Therefore, it must be argued why mobility is nevertheless an essential aspect of the *trompe-l’œil* cutout. *Trompe-l’œils* are usually limited to depicting lifeless objects in order to avoid the lack of movement in painting (Singer 2002: 42). But the cut seems to have so much potency that it enables the *trompe-l’œil* to depict figures.

The suggestion of life is sometimes so clever that one would hardly be surprised to find, a moment later, these people or animals in another place. It was certainly a tempting task to try to liberate these images from their dependence on the decor and to make them mingle with the world of the living (Wilhelm 1959: 296).

The weakened border and the cut-off background cause a peculiar conclusion – the image becomes highly mobile for the place of its exhibition and flexible in the way of exhibition. Consequently, the paintings seem to adopt the habitual mobility of the things and the people they depict. Leaning against the wall like Cornelius

Gijsbrecht's *The Reverse of a Framed Painting*, lying on the floor like Samuel van Hoogstraaten's painted slippers, and hanging in the air like his *trompe-l'œil* herring (Schwertfeger 2004: 45). Without a frame, the picture begins to move and detach from the wall. In Wilhelm's thought experiment, the movement of the figures, which is not possible in the medium of painting though, is replaced by the movement of the image vehicle. They seem alive because they appear at one time here and at another time there. The lack of context caused by the cut is filled by the actual exhibition location. This makes these paintings as site-specific as they are mobile, since they can appropriate any setting as a background or framing context. In the contrast of lively movement and the mobility of the image vehicle, the effect of the cutouts unfolds. *The partition of the image through the cut supports the participation of the image within its surroundings.*

However, it should be noted again that the border is permeable on both sides. Finally, the depicted lower body becomes an object just as the frame becomes a body. Johann Wolfgang von Goethe (1798: 45-46), for example, once refers to the cutout in his text *Über Wahrheit und Wahrscheinlichkeit der Kunstwerken. Ein Gespräch* to distinguish between a work of nature and a work of art. More precisely, the occasion is a complaint by a spectator. He is disgusted by painted cutout figures placed among the spectators in the theatre because they look as if they were taking part in what is going on below. The real audience feels offended by the fake one. The artist's lawyer now argues against the deception that the figures were mixing with the world of the living. On the contrary, the cutouts would expand the frame of the stage and thus the space of the artificial. They show in full presence that the theatre is a work of art that follows its own rules, that it is a world of its own and that it does not merely imitate the reality of a natural work. Hence, on the one hand, cutouts appropriate the physical surroundings as their background, and on the other hand, superimpose it with the cut-off ground of their artificiality. Goethe's text relates the reciprocal communication between image and context to the crucial part played by the viewer: *The participation of the images within the world is at the same time the partition of the real surroundings through a splitted reception.*

## 2. Cutouts and the splitted Attention of the viewers

The concept of partition encompasses both the separation and the sharing of something. On the one hand, a border that separates and connects at the same time, and on the other, a viewer who must split up the reception. Thereby, and this is the focus of the concluding chapter, the question is how the splitted reception affects the public space in which everyone participates. The cutout begins with the act of partition, which continues through to reception. In the following, specific cutouts placed within public space will be analysed. In relation to AR, there are often discussions about the limitless possibilities of the "new" technology. One aspect of this concerns the placement of digital elements in a specific location. Artists, for example Jeff Koons, stress the use of AR to place artworks anywhere, even in previously inaccessible locations – "it could be on the moon"<sup>7</sup>. The border function of cutouts between partition and participation is accompanied in AR by the crossing of borders. A artwork created by Mark Skwarek helps to identify this border crossing more precisely.

He organised the activist movement *#arOCCUPYWALLSTREET* as an AR demonstration in October 2011. The reason for the use of AR was a border, namely the restriction to demonstrate directly on the terrain of the Wall Street. Consequently, the protest was not allowed to take place there and was relegated to Zucotti Park. The Wall Street area was therefore cordoned off and constantly supervised. With AR however, according to the artist, it was still possible to transport the protest into the heart of the financial district despite the restrictions. To make this happen, Mark Skwarek launched *Protest\_AR* together with an open call (Fig. 4). In addition to AR artworks, he also asked for photos of demonstrators worldwide holding their protest signs. From the submitted photographs, he cuts out the figures and calculated these as a demonstrating group into the coordinates of the Wall Street. In this way, photos of demonstrators from all over the world were projected via AR into the restricted zone. If we pointed our smartphone screen at the empty zone at the edge of the cordoned-off area, a mass of cutout figures appeared there, enlivening the street<sup>8</sup>. Skwarek argues that with AR, the protest could cross the border of the forbidden zone. This argument goes beyond this single example and emerges as a pattern in various AR operations. *Movers and Shakers NYC*,<sup>9</sup> which was founded by Glenn Cantave, augment the public space by digital monument sculptures which the government has refused to realise. The group *Manifest.AR* has organised the exhibition *We Are in MoMA*<sup>10</sup> via AR without being asked, thus bypassing the walls of the highly curated institution. Exclusive areas, juried exhibitions, inaccessible places, cordoned-off zones or artworks in public space that require permission for installation are the initial point for AR interventions, since with this technology the restrictions lose their conventional validity. The zones themselves form a kind of frame that has an exclusionary function via the barrier. AR is now expected to have the potential to cross or open these borders. For this, more than one border is involved.



Fig. 4 - Mark Skwarek, *#arOWS*, protestAR, 2011, AR application for registering cutouts into the Wall Street Area (with sounds) © by Mark Skwarek.



To investigate the specificity of AR cutouts in more detail, an analogue cutout will be juxtaposed with the AR demonstration: the cutout *Chance (Darinka, Vivien, Anne)* by Alex Katz from 1990, in particular the installation from 2019 (Fig. 5). Both are placed in public space and yet play on the border between private and public. At first glance, they could hardly appear more different: Here is a pleasurablely unconcerned water play and there is a protest as image content. Contrary to this is the reception of the protest action or rather the application, which is often dismissed as harmless despite real participation (the participants actually sent in the photos, even those who otherwise would not have been able to take part<sup>11</sup>), because the participants are present as images and not in flesh. The reception and labelling as harmless is thus opposed to the aggressive crossing of borders. The assumption now is that this intermediate reception between aggressive and harmless, is related to the cutout and its border function between opening and closing moments, between participation and partition.

Alex Katz' cutouts are not only based on a *trompe-l'œil* illusion making them suitable for the study of both the partition and the participation of image and context. Moreover, they offer a profound base to provide criteria for the investigation of AR. The artist's cutouts are based on an analogous origin anecdote to that of Magritte. In 1959, the relation of figure and ground in a painting "didn't work" for Katz, so he cut out the figure and mounted it on the wall (Ratcliff 2003: 10). Apparently it was Robert Rauschenberg who encouraged Katz to leave the figure this way, whereupon he affixed it to wood and then later made cutouts to painted aluminum panels (Grothe 2012: 7). The mobility of these images is also evident in the fact that Katz, as with the first cutout, displays them against the wall as well as free-standing in the room. His first cutout was thus detached from its original ground setting, and the others, too, as Carter Ratcliff notes, are determined by their placelessness (Ratcliff 2003: 11) – forced to assert themselves in relation to



Fig. 5 - Alex Katz, *Chance (Darinka, Vivien, Anne)*, 182.9x121.9 cm, 188x91.4 cm, 177.8x116.8 cm, Oil on aluminium, 1990 ©Alex Katz and Galerie Thaddeus Ropac.

their current surroundings. In this series of works, three main conflicts appear. The first conflict is that between abstraction and illusionistic representation; this affects Katz's painting as a whole oeuvre and also plays precisely into the challenge of cutouts (Felix 2003: 6). His figures operate on the threshold between obviously painted and illusionistic representation. In this context, the shaped edge of the paintings reinforces the illusionistic content without diminishing the painted as such. What makes the cutouts so captivating for the viewers is their dual status as what they represent and as representation, namely being recognized as both, person and image.

The second conflict is caused by the competing light situations. Carter Ratcliff (2003: 27) points out that Katz' cutouts are placed in the same space as the viewers', however at the same time the figures are illuminated in a different light. "The object is perceived here and now, yet it belongs to another time and place". This can be separated by the concepts of *location light* and *image light*<sup>12</sup>. This differentiation also originally coincides with the mobility of the image vehicles. In the 14<sup>th</sup> century, a fresco had to align its image light with the location light, as Cennino Cennini wrote around 1390. Contrasting to Cennini, Alberti in 1435 claimed an independent image light for the mobile panel painting and not random illumination constraint. So that the image "wherever it may be" maintains the coherence of light and shadow that is appropriate to it (Siebenhüner 1935: 28). Thereby the opening of the image, which exists in the fresco towards the space of the viewers, is sealed. As a result, a conflict is created between the site-specific placement and the mobility of the cutout. Wilhelm finally argues from the mobility of the cutouts: since they are movable, the image light of the figures can be adjusted to the local light in order to increase the immersion of these images (Wilhelm 1959: 296). Katz' cutouts finally want to be both site-specific, appropriating the site of exhibition as their context, and highly mobile, i. e. at the same time being independent of their specific location.

The final third conflict is between a two-dimensional representation and a three-dimensional object. Thus, the cutouts by Alex Katz are repeatedly described in terms between sculpture and painting. Albeit two-dimensional, they are free-standing figures which, due to their thickness, allow the viewer a certain degree of movement. These three conflict situations are now supposed to mediate between the two works of art in order to work out their conciliative potential. The first two conflicts concern the partition of the site. As Katz says, "The interesting thing for me in these works [cutouts] was mainly to play with the scale and the perceived distance and let it create an irritating illusion" (Silvis 2018: 182). With the irritating illusion, Katz transfers the idea of painterly foreshortening to the perception of real space, whereby what is actually closer appears further away due to the reduced scale or vice versa<sup>13</sup>. He superimposes the space of painting onto the real space. The two conflicts of image light and location light, image space and space of the viewers, thus merge into a conflict of two spatialities and two locations. Katz plays out this conflict in *Chance*, especially since he exhibits the cutout in a gallery art space (sometimes wall-mounted, sometimes free-standing) as well as in public spaces such as the Jardin des Tuileries in Paris in 2019. In addition to the competition of varying location light conditions and constant image light, as well as the larger-than-life size of the figures, the art historical subject of "the bathers" as a cutout juxtaposes culture and leisure time. When the bathers mingle with the viewers in the art space, they become participants in a lei-

sure activity. In the park, on the other hand, the figures can certainly be deceptive as bathers, they immersively dive into the fountain, but there, as passers-by, we are also viewers, through the “cold light” of the gallery under which the bathers freeze<sup>14</sup>. This circumstance is supported by the park’s dual function as a place of leisure and a sculpture park. If one takes *Chance*’s deceptive potential seriously, the figures open up a leisure area of pleasurable entertainment. They seduce to deception and, as sirens, invite us to participate in idleness. If we acknowledge the conflicting light situation, however, we are forced to reflect seriously and detachedly on the partition. The cutout splits the place of its exhibition and demands a different reception modes from the viewers. It is the viewer’s task, as in Goethe’s theatre, to include the communication between image and context in the reception. The two split readings, work of art and work of nature, are superimposed and therefore enable a reflection on the place in between.

The conflict between image light and location light is also present in the work of Skwarek, but is shifted towards photography. The photographs submitted are taken by protesters worldwide, including those who are unable to participate in the demonstration on site, since the all-too-far distance. As outlined above, the photo cuts away the referential space, i.e. the protesters actual and continuous environment. Furthermore, the photographic space is thereby reduced to the figure, retaining only the indexical light conditions on skin, sign and clothing. In the case of the protesters from everywhere, this means that a multitude of different image lights and perspectives are cut out and embedded in the again continuous space of the Wall Street. By the multitude of lighting conditions and perspectives it is evident that these figures cannot evoke a consistent space. Thus, the site-specific conflict here is not between leisure and culture, but rather between many places where presence is possible and a cordoned-off, empty place of restriction. The partition of the cutout results in the simultaneous participation of public places and a cordoned-off zone at the same coordinate. At this point, the participation many places in one is crucial, as they partition the here of the empty zone. Beyond the difference between photography and painting, the connectivity to the internet has an additional effect. The limited empty zone is superimposed by the “unlimited” space of the internet, in which the restrictions are not valid<sup>15</sup>. Using AR, it is possible to bundle global and digital engagement not only at a web address, but at a physical address. Hereby the difference between the open and the limited zone becomes perceivable. In this example, the task of the viewer seems to be less about applying two different readings to one place but rather about reading different spaces with different properties that superimpose each other.

Finally, the third conflict in Katz’ cutouts is the one between two-dimensional and three-dimensional space. With the flat cutouts, Katz deliberately focuses on the dichotomy of front and back (Ratcliff 2003: 13). The interplay between front and back splits the continuous space; quite often the front appears mirror-inverted again on the back, or, as in some cutouts that include several figures, Katz shows only one person twice frontal and the other once from the front and once from the back. In relation to the subject matter addressed in this article, however, it is more decisive that Katz accentuates the two-dimensionality of the images by using cuts to insert frame references into the cutouts. The three bathers have also been exhibited as individual figures. Each of them carries a beach ball in their hands, which is cut at one side. Placed next to each other, the cuts and the plinth create a frameline, even if it is mostly an imaginary one. Katz thus combines the

frame of the painting with the sculpture's pedestal frame (Wiener 2010: 135). Hence, the paintings have despite the large interruptions a clear demarcation to the exterior, which prevent the painting from ultimately participating in its environment. In contrast to the cuts, the lower edge functions as a connective frame element, since it is identified with the surface of the water and literally promotes immersion. If the ball crosses the border, however, it will always end up in the image space and never in the water. Along with immersion effects, Katz exploits the conflicts in order to simultaneously maintain a separation. By supplementing the expected movement, the viewers simultaneously have to complete the frame of the image.

Looking at the two images next to each other, it is noticeable how, in the case of AR, the cuts are also drawn from the edges of the small smartphone-screen, as in Bamboccio's window. As the smartphone can be moved, the cuts thereby shift. Therefore, it is a matter of a moving frame and a fixed image, which edges are constantly redefined. However, since the moving small frame is intertwined with the viewer's personal gaze, this section not only delimits the image, but also separates a private view within a public space. The public space, as what everyone sees, is partitioned by the AR cutouts. A "private" area, where image figures and direct context are able to participate together by looking through a technological interface, contrasts with the public but empty space that everyone can see<sup>16</sup>. The partition of the cut unites the connectivity of the collectively "free" space of the internet with the exclusionary real space of the Wall Street exclusively in the private view on one's own screen. Since the frame of the smartphone is mobile like the viewer, it can be transported wherever the viewer can get to (and so can the images). Everyone carries their own frame around in which the images may appear. Once the frame is directed at a place, there are only the rules that apply within it. And this difference between private and public view is inscribed in the AR cutout. The AR cutouts by Skwarek draw attention to a border, a restricted zone, and at the same time it respects this border by demarcating the personal gaze from the public one. This separation leads us back to the game between the front and the back of Katz cutouts. In an organised flash mob, the protesters doubled the border. A number of protesters positioned themselves along the barrier with tablets in hand. This meant that all passers-by could now see the cutout figures walking across the empty area, keeping the guards in the cordoned-off zone excluded – only being able to see the dark backs of the tablets (Geroimenko 2018: 17). From the inside one saw an empty black wall consisting of many screens and from the outside one saw an empty space filled with a mass of AR-cutouts. Rather than erasing the border between image and context, it tends to be multiplied. For this, the viewers have to identify the different borders that are brought into play, especially when they are superimposed. It is not about claiming the AR demonstration as effective as a real one, nor that an AR exhibition at the MoMa is equivalent to a regular one. The masked border of AR between image and context opens up the possibility, at least in these works, of drawing attention to real but less visible borders. Instead of being simply made available online, AR allows images to be transported and placed in physical locations. While images online can be shared with everyone, the AR-images only appear to those who point the screen at the defined area. In a private section, one transports the images to a public place via a mobile frame. Cutouts in general can partition a place depending on the reception-mode of the viewers, they can be considered as what

they represent or drawing attention to the difference as images. Labelling their participation as harmless is based on the one-sided reception of the cutouts as not really present, just as the condemnation as an aggressive act regards the images only as actual events. The different borders that superimpose each other in the cutout provoke a simple reading, however, the superimposition can also take place in the reception mode by passing through the different layers and work out how they operate among themselves.

### *Conclusion*

At the beginning we asked what impact the immersive images might have on reality. Assuming that frame procedures are not only used to separate image and context, the task was to find a frame concept that could describe these images in order to work out their efficacy. Immersive images are neither able to have a clear frame that separates the inside from the outside, nor is their total immersion possible, which would make them disappear as such. Therefore, it was suggested to think of the immersive images between frame and section via the cutout. The images thus certainly refer to a world of their own, their own space and time, which is portable and through which they differ from their surroundings. But in contrast to traditional painting, which has no opening, cutouts compensate their lack of a cut-away surrounding by appropriating the place of their exhibition as a background. Thereby, they transfer the partition from the production process into a partition within the place of their exhibition. Finally, the framing concept between partition and participation demands a multilayered reception between what these images represent and the representation itself. The split in space allows the images to participate in the place of their exhibition and at the same time enables the place to participate in the image's being. Thus, they are not seamlessly immersed in the world, as they always drag their difference with them. Subsequently it was the aim of these considerations to show how immersive images, such as the cutouts, operate between opening and enclosing moments.

In the comparative analysis of concrete cutouts, both analogue and digital, different layers of reception could be worked out. Alex Katz introduces subtle differences that feed the game between partition and participation. The figures get closer to the viewers by forming a face that performs something specific they can engage with, however, through their light situation, their appearance as being painted and the subtle cuts, they always slow down the viewers steps whenever they get too close. Thereby, the frame references act as silent interruptions of the immersive movement. The cutouts participate with the surrounding space and the viewers, but also carry their own context against which the current environment has to grind. In AR, the connectivity to the surrounding space and to the viewers is extended by the connectivity to the internet and simultaneously limited by the partitioning to a private gaze. The transgressive potential of the immersive images presented here is tightly entangled with their partition. Far from the all-too-often invoked extremes of complete immersion, the immersive images operate between the superimposed borders, places and modes of reception – this is the complexity and the challenge of immersive images, however at the same time it is their reconciling potential.





## *II. L'immagine-ambiente*





# Lo spettatore nel quadro: strategie immersive dello sguardo fra scrittura (Diderot) e cinema (Sokurov)

Michele Bertolini

---

## 1. Promener le regard: Diderot dalla pittura alla scrittura dell'immagine.

Le nuove tecnologie digitali hanno percorso ed esplorato la via di un'esperienza estetica immersiva potenzialmente totalizzante, in grado di coinvolgere e attivare l'intera sfera della sensibilità (*aisthesis*) dell'osservatore, ridefinendo il suo statuto da «osservatore a vero e proprio *experienter* a tutto campo» (Pinotti 2018: 233) e ridisegnando i confini dell'immagine nello spazio più slabbrato, poroso e incerto di un ambiente mediale. Uno sguardo retrospettivo rivolto verso forme mediali più tradizionali, come la pittura o la scrittura, ci permette viceversa di riconoscere e individuare un'archeologia degli spazi immersivi e delle forme di comunicazione estetica dell'immersività la cui storia è molto antica.

La tradizione ecfrastrica, prima di tutto, a partire dai suoi modelli antichi, ha indagato, nella forma di un genere letterario specifico, modalità e figure dell'immersività in grado di generare nell'immaginazione del lettore o dell'ascoltatore l'illusione di un ingresso dentro l'immagine evocata, reale o fittizia che fosse. Lavorando a partire da un materiale già esistente (l'immagine artistica reale o presupposta come esistente nel caso dell'*ékphrasis* finzionale o *notional ékphrasis*)<sup>1</sup>, la descrizione ecfrastrica si pone come un'immagine-testo di secondo livello, in grado di interagire, interpretare, rileggere criticamente l'originale cui rinvia e che pure è assente. Alla luce degli studi di cultura visuale da una parte e della teoria dei media contemporanei dall'altra, l'*ékphrasis* può essere interpretata come una delle prime forme di *rimediazione* di un medium preesistente, secondo la formulazione del concetto offerta da Bolter & Grusin (1999) o come una «forma di annidamento senza contatto o sutura» di un medium visivo, grafico o plastico «tramite il medium del linguaggio», «una sorta di azione a distanza che si svolge tra due binari sensoriali e semiotici rigorosamente separati e che richiede di essere completata nella mente del lettore» come suggerisce W.J.T. Mitchell (2015: 138).

L'ingresso dello spettatore o del lettore dentro l'immagine costituisce una strategia fondamentale di dinamizzazione dell'immagine e dello sguardo praticata già dall'*ékphrasis* antica – si pensi alle *Immagini* di Filostrato (2008: 51), in particolare alla scena dei *Cacciatori* con l'ingresso del fruitore e del suo compagno dentro il quadro – e riattualizzata dall'*ékphrasis* settecentesca e ottocentesca, con una particolare valorizzazione, in quest'ultimo caso, verso le forme della ricezione estetica e il ruolo costitutivo dello spettatore-lettore. La descrizione, animando l'immagine attraverso il movimento degli sguardi (dei personaggi interni all'immagine, dello spettatore davanti al quadro, dello scrittore, del lettore), realizza uno degli obiettivi costitutivi dell'*ékphrasis*, quella di trasformare la simultaneità in successione, l'evocazione immaginaria in presenza, la spazialità in temporalità

(Cometa 2012: 90-115). Accanto alla tradizione ecfraistica, anche il cinema, documentario e di finzione, ha sviluppato un rapporto di confronto dialettico e critico con la pittura, offrendo non pochi esempi di “descrizioni” visive e animate di quadri (si pensi alle ricerche compiute da Resnais, Rohmer, Godard, Emmer, Pasolini, Tarkovskij, Greenaway, Kurosawa), in cui il gioco della rimediazione colta dei modelli pittorici si traduce in sforzo interpretativo e attraversamento consapevole del *medium* più antico. In questa sede, l’analisi si concentrerà su due esempi privilegiati, che consentiranno di far emergere le qualità mediali proprie rispettivamente della scrittura ecfraistica e del cinema: i *Salons* di Diderot e il mediometraggio *Elegia del viaggio* di Aleksandr Sokurov.

Al vertice della dinamizzazione e narrativizzazione degli sguardi in età moderna si colloca probabilmente la lunga sezione del *Salon* del 1767 di Diderot conosciuta come *Promenade Vernet*, nella quale il filosofo francese immagina di attraversare i quadri di paesaggio di Joseph Vernet in compagnia di un precettore e dei suoi due allievi, fingendo di percorrere dei siti naturali rinomati per la loro bellezza. L’illusione sotto forma di racconto (*conte*) – la sostituzione dei quadri con i siti, dell’arte con la natura –, viene infine rivelata al lettore solo al termine del sesto sito che ci riporta bruscamente dagli spazi aperti della campagna alle pareti chiuse del Salon del Louvre in cui i quadri sono restituiti alle loro cornici (Diderot 1995: 174-237). La *Promenade Vernet*, trasformazione di un *compte-rendu* in un *conte*, è in questo senso una descrizione senza descrizione, una preterizione (figura retorica frequente nei *Salons*), che svela la sua cornice narrativa e finzionale solo al termine del suo viaggio immaginario.

I *Salons* di Diderot si presentano a un primo sguardo come una monumentale impresa di descrizione delle opere d’arte (quadri, sculture, incisioni), in grado di ridefinire, nel cuore della modernità, i rapporti fra immagine e testo, attraverso il problematico superamento del paradigma dell’*ut pictura poesis*. Il dispositivo stesso del *Salon*, come ha colto la letteratura critica recente, inaugura un nuovo genere letterario ibrido, proteiforme e “satirico”<sup>2</sup>, che istituisce una scrittura al “quadrato”, in grado di attraversare dall’interno l’universo dei segni iconici già depositati nelle immagini artistiche, di cui la descrizione rappresenta la chiave di volta sul piano critico-estetico, ma anche epistemologico e teorico<sup>3</sup>.

Non deve sfuggire prima di tutto l’orizzonte di ripetizione e rimemorazione di un’esperienza passata entro cui si colloca l’esercizio della scrittura ecfraistica secondo Diderot: lo scarto che la descrizione sottolinea non coinvolge soltanto la distanza fra il linguaggio delle immagini e la lingua verbale del commento, ma anche la distanza temporale fra la durata vissuta della fruizione diretta delle opere nel *Salon carré* del Louvre, l’esperienza dello sguardo e la sua rimemorazione al passato, che assume il carattere di rianimazione di un’esperienza lontana, se non perduta. La scrittura ecfraistica, rivelando così la sua complessità filosofica ed euristica, si costruisce pertanto a partire dall’assenza dell’opera, come una scrittura a occhi chiusi, faticosa e ruminante, grazie alla quale l’immagine viene ricreata dal *philosophe* nello spazio intimo e privato del suo studio: il viaggio fra le immagini, di cui sono intessuti i *Salons*, si origina a partire dal naufragio dell’opera d’arte<sup>4</sup>. Si tratta di un paradosso fecondo, nella misura in cui prima di tutto la scrittura opera una prima dislocazione, uno sconfinamento dei quadri dalla loro cornice istituzionale (la presenza fisica delle opere nel *Salon carré* del Louvre) propedeutico alla loro ricreazione, sotto forma di immagini mentali, nello spazio interiore dell’immaginazione (un museo immaginario dai confini aperti)<sup>5</sup>.

Lo sconfinamento e l'attraversamento delle cornici, fisiche e simboliche, delle opere d'arte costituiscono d'altra parte due chiavi d'ingresso nella scrittura dei *Salons*: da una parte, la critica dei *Salons* s'inserisce nell'orizzonte culturale settecentesco contrassegnato da nuove forme di esperienze estetiche e visive dominate da uno sguardo orientato, incorniciato e inquadrato (*Rahmenschau*), oscillante fra la costrizione del dispositivo della cornice e il suo superamento (Cometa 2008: 9-76). Sotto questo aspetto la critica e la teoria dell'arte di Diderot inaugurano, con le parole di Roland Barthes, una delle forme dello sguardo della modernità, quel «guardare in cornice», entro precisi limiti spaziali e simbolici, tipica delle arti diottriche o arti della rappresentazione, le cui condizioni di possibilità sono individuate «nella sovranità del ritaglio (*découpage*) e nell'unità del soggetto che ritaglia» (Barthes 1973: 185). Tuttavia, se la precisa definizione della scena teatrale e del quadro pittorico, assimilate da Diderot nella nozione polisemica di *tableau*, rappresentano il cuore della sua riflessione estetica, il filosofo francese gioca piuttosto nei *Salons* sull'apertura e le sfumature dei confini del “campo” del quadro pittorico, orchestrando trasgressioni e sconfinamenti nelle immagini che chiamano in causa direttamente il lettore-spettatore delle sue descrizioni.

L'ingresso immaginario nel quadro costituisce una strategia esemplare di questa trasgressione estetica. A riprova di questa ipotesi, è possibile individuare l'attenzione non occasionale rivolta da Diderot, all'interno delle descrizioni dei quadri, alla funzione di soglia e di passaggio per l'occhio dello spettatore svolta dalla *cornice* (Ferrari & Pinotti 2018). Il bordo della cornice del quadro (come il piedestallo della statua) è infatti un ponte di ingresso nell'opera, in grado di orientare al tempo stesso lo sguardo dell'osservatore, il senso di lettura dell'immagine e l'articolazione verbale della descrizione (Stoichita 2006: 131-146). La scelta di un lato (destro o sinistro) dell'immagine come punto d'avvio della descrizione assume il ruolo di un metodo di lavoro nelle pagine dei *Salons*, soprattutto nei confronti dei quadri di paesaggio e di genere, e permette l'attivazione di un'esperienza di fruizione in grado di collegare lo spazio finzionale dell'opera con lo spazio reale del fruitore. Questa sensibilità nei confronti dei margini dell'immagine tematizza la funzione deittica della cornice, in quanto gesto ostensivo che identifica e segna l'unità intrinseca del quadro. «Mi stabilisco sul margine [del quadro] e vado da destra a sinistra», scrive Diderot (1995: 309) nel *Salon* del 1767. La funzione deittica è presto raddoppiata da un'istanza performativa che spinge lo sguardo del critico a tradursi in gesto e movimento del corpo all'interno dell'opera, riuscendo a recuperare all'interno della descrizione verbale la dimensione sensibile e pre-riflessiva di una esperienza estetica della corporeità (Messori 2007: 63-74). Si istituisce in questo modo una circolazione virtuosa fra la scrittura del critico, che orienta e definisce lo sguardo del soggetto, e il movimento dell'occhio e del corpo che la descrizione presuppone.

Proprio nella *Promenade Vernet* assistiamo alla trasformazione dello spettatore in *performer*, alla metamorfosi dello sguardo contemplativo in un corpo vivente e mobile, restituito nella sua complessità sensoriale e sinestetica, nella pienezza dei suoi vissuti temporali, grazie allo sfarinamento dei confini tra lo spazio dell'esperienza vissuta e lo spazio della rappresentazione. Simulando un'esperienza reale, che duplica l'effetto di illusione integrale della pittura, Diderot spinge il lettore-spettatore ad assumere un punto di vista interno all'immagine, al centro degli eventi raffigurati per così dire. La descrizione si apre in questo modo a una perlostrazione tattile, corporea, cinestesica, multisensoriale dello spazio figurativo,

nella quale tutti i sensi appaiono coinvolti in un rapporto reciproco per cui «alle addizionali valenze tattili e spaziali Diderot aggiunge anche un registro acustico» (Starobinski 1984: 26). Questo rovesciamento parziale dei rapporti fra l'occhio e il corpo, per cui la rete di relazioni sensibili, cinestesiche e sinestetiche intrecciate nella descrizione struttura il piacere dello sguardo, riconfigura e rimodella la stessa esperienza dello spazio pittorico: la restituzione di una sensazione acustica può ad esempio suscitare un'impressione visiva (così come all'inizio di *Elegia del viaggio* di Sokurov il campo sonoro, la musica, le voci e i suoni, fanno nascere le forme visibili dell'immagine sotto il nostro sguardo<sup>6</sup>). La scrittura della *Promenade Vernet* apre il lettore verso la possibilità di immaginare la profondità del quadro come uno spazio atmosferico, acustico e tattile, non solo tridimensionale, uno spazio percorribile, attraversato dall'aria che vi circola e dai corpi che vi sprofondano (Duflo 2013: 362-378). In questo attraversamento virtuale dello spazio dell'immagine fondamentale diventa l'esperienza del tempo, un tempo scandito da ritmi di contrazione e distensione, sintetizzati nella coscienza del "passeggiatore" come un continuo rapporto fra il tragitto percorso e i nuovi punti di osservazioni conquistati.

Un ulteriore aspetto rilevante, anche ai fini di un possibile confronto con la poetica dello spazio filmico dei film di Sokurov (Arnaud 2012: 153-172), investe la moltiplicazione dei punti di sguardo del soggetto narrante all'interno dell'immagine. Il soggetto dell'enunciazione (il filosofo) si proietta in un suo *alter ego* interno all'immagine: egli diventa personaggio del quadro e al tempo stesso moltiplica le sue maschere attraverso i vari personaggi che abitano lo spazio figurativo (il precettore, i bambini, le figure di contadini e viandanti osservati). La descrizione realizza attraverso l'ingresso dell'autore nell'opera quella reversibilità delle posizioni tra soggetto e oggetto, tra vedente e visto, fra narratore, referente e destinatario e quella reciprocità degli sguardi e delle immagini che Lyotard ha giustamente definito come la «struttura chiasmatica» della *Promenade Vernet* (Lyotard 1981). Scoprendosi oggetto e figura all'interno del paesaggio, Diderot rinuncia alla sovranità di uno sguardo esterno alla scena dipinta, al privilegio di un punto di osservazione fuori scena: lo scopo ultimo di questa strategia descrittiva è ridefinire il rapporto fra l'immagine e lo spettatore-lettore, per coinvolgerlo e determinare il suo ruolo all'interno del patto ecfrastrico istituito dalla descrizione.

## 2. Dal cinema alla pittura: *Elegia del viaggio di Sokurov*

Uno scarto storico, mediale (la scrittura ecfrastrica da una parte, il cinema contemporaneo dall'altra parte) e poetico insuperabile sembra dividere la gioiosa esplorazione corporea dei paesaggi-quadri di Vernet dal malinconico viaggio da Oriente (la Russia) verso Occidente (l'Europa, l'Olanda) dell'anonimo soggetto narrante, accompagnato dalla voce del regista, di *Elegia del viaggio (Elegija dorogi, 2001)* di Sokurov, che attraversa i deserti di senso della tradizione russa e le catastrofi della modernità occidentale (cfr. Pezzella 2012a: 189) per approdare infine nelle silenziose stanze del museo Boijmans Van Beuningen di Rotterdam. Tuttavia, il viaggio errante e inquieto da Oriente a Occidente del narratore del film, che sembra ripercorrere in senso inverso il viaggio dello stesso Diderot in Russia, e operare al contempo un riavvolgimento del tempo della storia verso il passato, non è privo di segrete affinità con il suo modello settecentesco. Non sol-

tanto Sokurov ha dedicato nel 1996 un documentario a Hubert Robert, il pittore di rovine elogiato da Diderot nel *Salon* del 1767. Il clima emotivo ed estetico di *Elegia del viaggio*, con il suo montaggio discontinuo e i suoi ritmi ora assorti e solenni, ora sincopati e frenetici, procede dal sogno al documentario per approdare alla pittura, disegnando un efficace controcanto all'alternanza di sogni, *rêveries*, visioni, dialoghi, riflessioni filosofiche che punteggiano il procedere della *Promenade Vernet*. Come il testo del filosofo francese, *Elegia del viaggio* procede da un esterno (il paesaggio russo) verso un interno (il museo olandese) per concludersi infine di fronte a un quadro che rappresenta una scena in esterno (la piazza e la chiesa di Santa Maria a Utrecht), seguendo un movimento ritmico di chiusura e riapertura degli spazi ricorrente nel cinema russo (Arnaud 2012: 153-172). Inoltre, Sokurov ha presentato nel 2001 il suo lavoro nella forma di una video-installazione all'interno dello stesso Boijmans Van Beuningen Museum, dove è conservato il quadro di Pieter Saenredam di fronte a cui si conclude il film e il viaggio del narratore. Installato come se fosse un quadro tra i quadri, il film di Sokurov funziona come un implicito commento metapittorico del viaggio verso le immagini artistiche del suo protagonista, alla pari della *Promenade Vernet*, che ci riconduce dall'apertura dei siti naturali alle pareti del Salon del Louvre in cui sono esposti i paesaggi di Vernet.

La ricerca artistica di Aleksandr Sokurov in *Elegia orientale (Prostaja Elegija, 1996)* e *Elegia del viaggio*, che significativamente Diane Arnaud (2005: 125) ha definito come «una forma dell'intervallo (*entre-deux*) fra cinema e pittura che rivela il fantasma poetico di un *fondo immaginale* avente per matrice originaria lo spazio della pittura», sembra oscillare fra due polarità che richiamano l'opposizione fra arresto e animazione, fra l'immobilità dell'immagine-quadro e l'attraversamento, la messa in movimento di fotografia e opere pittoriche (Pezzella 2012b: 2-4).

Da una parte, il regista russo tende, in sintonia con molte ricerche attive nella videoarte contemporanea oltre che nel cinema d'autore, a dilatare e a sospendere il tempo dell'inquadratura fino al limite dell'arresto dell'immagine, fino alla produzione di un'immagine-quadro, che interroga l'attenzione e la percezione dello spettatore, spingendolo a una concentrazione che tende a sprofondare dentro la densità temporale dell'immagine, nel passaggio infinitesimale della durata in cui il presente sta divenendo passato. Si tratta di un percorso inverso rispetto alla dinamizzazione degli sguardi messa in scena da Diderot, il cui scopo, condiviso con altri esempi dell'*ékphrasis* novecentesca, tende a riconsegnare l'immagine alla sua insularità e staticità auratica (Cometa 2012: 97). A questo progressivo rallentamento dell'immagine cinematografica verso l'arresto corrisponde, come un rovesciamento e un contrappunto necessario, l'attraversamento dinamico del quadro, la mobilitazione delle immagini fisse (fotografie e quadri pittorici soprattutto) o dell'intero spazio espositivo, il museo, come nel caso sorprendente dell'*Arca russa (Russkij kovčeg, 2002)*.

La dialettica fra arresto e dinamizzazione (dell'immagine, dello sguardo, dello spettatore-lettore) investe la storia delle descrizioni delle immagini artistiche, trovando, come abbiamo osservato, nella *Promenade Vernet* di Diderot uno dei suoi momenti teorici più significativi, nella misura in cui lo spazio della rappresentazione pittorica viene attraversato, ricostruito e reinventato dal filosofo francese proprio alla luce della dinamica temporale della sosta e del viaggio, del punto d'osservazione fisso e dello sguardo in movimento. Diderot *temporalizza*, attraverso il mezzo della scrittura, lo spazio pittorico dei quadri di paesaggio di Ver-

net, trasponendo i diversi punti dello spazio pittorico in luoghi attraversati e percorsi dalla proiezione immaginativa dei corpi dei *promeneurs*. Il corpo fittizio del narratore della *Promenade Vernet*, fittizio dal momento che si tratta pur sempre di un corpo fatto di parole, di un corpo immaginato dalla letteratura e prodotto dalla scrittura, diventa quindi in Diderot il mediatore fra lo spazio e il tempo della rappresentazione artistica, in grado di tradurre in gesti, sguardi, processi, soste e riprese l'articolazione dei piani, delle distanze e delle forme interne ai quadri. Questo corpo immaginario si trasforma nel cinema di Sokurov nel corpo invisibile del narratore-regista, presupposto ai bordi e sulla soglia dell'immagine filmica: un corpo che si manifesta attraverso la voce e lo sguardo in soggettiva su quanto le immagini mostrano, rivelandosi e manifestandosi solo in alcuni specifici momenti pregnanti. Sokurov non si limita quindi a ereditare e rilanciare con il mezzo del cinema la dialettica tra il movimento e l'immobilità. Rispetto al dispositivo tradizionale della descrizione dell'immagine, il regista russo si serve di altre forme linguistiche, proprie del medium cinematografico, che complicano i rapporti fra le immagini di partenza e la loro narrazione: in particolare, nel caso di *Elegia del viaggio*, la sintassi filmica è particolarmente raffinata grazie alla presenza della voce off del narratore, all'uso del suono e della soggettiva<sup>7</sup> e all'apparizione della figura stessa del narratore che entra nell'immagine venendo inquadrato di spalle. La presenza della figura di spalle, in quanto figura topica che segnala l'ingresso di un soggetto spettatore dentro l'immagine, merita un approfondimento, storico e tematico. In *Elegia del viaggio* il narratore vede il suo stesso corpo di spalle sdoppiato dentro l'inquadratura e sospeso sopra le onde minacciose del mare in tempesta: Sokurov si abbandona al centro del film, nell'episodio della pericolosa traversata da Oriente a Occidente, a una sequenza onirica che richiama le iconografie pittoriche del sublime romantico, più volte citate nelle sue opere filmiche (Pezzella 2012b: 6-7). Nella parte finale del film, la figura del protagonista è nuovamente inquadrata di spalle all'ingresso del museo e di fronte al quadro di Saenredam, in una situazione di pacificata contemplazione sulla soglia dell'immagine. All'interno di una più ampia ricerca sulla tematizzazione dello sguardo nella pittura occidentale, Wolfgang Kemp e Victor Stoichita hanno individuato alcune *figure* (diversamente nominate come *figure-eco*, *figure-filtro*, *figure-riflettori* o *personaggi-innesco*<sup>8</sup>) che svolgono la funzione di strumenti e di segni in grado di guidare la percezione dello spettatore, presentandosi come doppi e mediatori dell'osservatore e offrendosi anche come guide per il processo di interpretazione dell'immagine stessa. Quando la presenza di questi personaggi-spettatori dentro il quadro, «la cui percezione non coincide con la nostra, ma la chiama in causa» (Stoichita 2015: 11), si presentano come *figure viste di spalle* (*Rückenfigur*)<sup>9</sup>, acquistano secondo Stoichita il ruolo di *figure-filtro*, di intermediari in grado di accompagnare e introdurre lo spettatore dentro l'immagine, nella misura in cui l'osservatore viene invitato ad adottare il punto di vista limitato e necessariamente parziale della figura all'interno dell'immagine. La *figura-filtro* esplicita il doppio statuto dell'immagine, la sua trasparenza e al tempo stesso la sua opacità, ponendosi come schermo, ostacolo alla pienezza potenziale di una visione totale e al tempo stesso come traghettatore e mediatore dello sguardo dello spettatore, uno sguardo inevitabilmente condizionato e mediato da una successione di strati e di schermi attraverso i quali si articola il guardare. L'ostacolo rappresentato dalla figura di spalle è condizione stessa della possibilità di esercitare il nostro sguardo di spettatori, avvolgendo in una intima relazione

dialettica la difficoltà e il diritto di vedere: con le parole di Stoichita, di fronte al personaggio-filtro, «veniamo invitati a guardare attraverso i suoi occhi, mentre la sua sagoma ostacola la libera circolazione del nostro sguardo» (Ivi 2015: 52). Ora, la funzione di mediazione e di filtro rappresentata dalla *Rückenfigur*, in una tradizione artistica che dal romanticismo tedesco raggiunge la pittura francese di fine Ottocento, viene assunta nella sua natura anfibia e ambigua tanto dall'esercizio della descrizione delle immagini dei *Salons* di Diderot quanto dal lavoro della macchina da presa nel film di Sokurov. Nel caso dell'opera di Sokurov è la macchina da presa a coincidere con il punto di vista invisibile del regista, che filma e documenta il suo viaggio dalla Siberia al Boijmans Van Beuningen Museum di Rotterdam per concludersi con l'ingresso del narratore all'interno del quadro di Pieter Saenredam *La piazza e la chiesa di Santa Maria*: qui, «la figura del regista nel video opera come una romantica figura di spalle (*Rückenfigur*) nella quale la soggettività e la riflessività del documentario sono riformulate» (Panse 2006: 9). Rispetto all'uso della *Rückenfigur* nella tradizione pittorica, Sokurov si serve del dispositivo audiovisivo per suggerire al tempo stesso uno scarto sottile e un'identificazione tra la voce fuori campo del *narratore* e la figura di spalle visibile del *regista*, che lo spettatore tende a far coincidere (Ivi 2006: 10). La sottile ambiguità che percorre la doppia presenza (acustica e visibile) del narratore-regista all'interno della diegesi permette a Sokurov di collocarsi, nella parte conclusiva del film, sulla soglia dell'immagine pittorica, nell'intervallo tra l'uscita e l'ingresso nel quadro. Questa ambiguità coinvolge anche l'uso della ripresa in soggettiva: da una parte, essa tende, nelle sue varie applicazioni filmiche, a una maggior coinvolgimento dello spettatore, a un effetto di trasparenza, dall'altra parte la soggettiva rivela il suo artificio evidente, la sua opacità, la propria irriducibile mediazione tecnica (Senaldi 2008: 82-85).

Lo stile paratattico del montaggio delle *Elegie* di Sokurov sospende il decorso narrativo, per cui la coordinazione fra le sequenze o i singoli piani trova il suo momento di associazione espressiva nel fuori campo della voce del regista, che assume una funzione connettiva dei diversi segmenti visivi, ma anche evocativa nei confronti dell'immagine nascente. In questo senso la voce fuori campo svolge una funzione non dissimile dalla paratassi delle descrizioni di Diderot, caratterizzate da un'enumerazione progressiva di situazioni, personaggi, gesti, segni interni al quadro pittorico. La voce umana, espressione dell'anima, la cui centralità all'interno di tutto il cinema di Sokurov è stata ampiamente sottolineata, è trattata come una «massa sonora (...) indipendente dall'immagine» (Szaniawski 2014: 36). La sua funzione, insieme al trattamento dell'immagine sonora, opera nella direzione di un coinvolgimento dello spettatore, nella misura in cui lo spinge a immaginare la metamorfosi e l'apparizione nel tempo delle forme visibili e «ad abitare il fondo immaginale di questo cinema» (Arnaud 2012: 154).

Se l'appropriazione cinematografica, attraverso il montaggio o gli zoom, dell'album fotografico o dei documenti di archivio, assume nelle prime *Elegie* di Sokurov spesso il carattere dell'elaborazione del lutto della perdita personale o della conservazione di una memoria pubblica e collettiva cui spetta il compito di rianodare il filo della storia (Arnaud 2005: 121-124), il rapporto del cinema con la pittura al centro di *Elegia del viaggio* apre prospettive differenti, che hanno spinto diversi commentatori a interpretare questo mediometraggio come un'anticipazione dell'opera più impegnativa e forse più nota di Sokurov: *Arca russa*. Al centro si pone l'interrogazione sul rapporto fra l'immagine e la memoria, alla ricerca di



un'immagine originaria, nucleo generatore della memoria stessa: questa ricerca è il *viaggio*, la *traversata*, ovvero il soggetto del titolo, che si configura come l'evocazione elegiaca di un viaggio di (e tra le) immagini.

Il carattere elegiaco che Sokurov attribuisce al suo ciclo filmico prescrive il coinvolgimento e l'inclusione dello spettatore dentro l'opera: l'elegia è definita infatti dal regista come «un ricordo buono e triste di ciò che fu e non ritornerà mai più. Ma non è perduto per sempre, perché è ciò che prosegue la sua vita in me» (Nivat 2002: 387). Lo spettatore è dunque la meta e il destinatario di un compito di rimemorazione e rianimazione della perdita, di ripresa e riattivazione dell'assenza, che si conclude di fronte all'esperienza contemplativa, auratica della pittura, origine e inizio del cinema secondo Sokurov. Dopo aver registrato le forme frammentate, caotiche e disperse della percezione moderna, il viaggio delle immagini di Sokurov riannoda il filo del tempo per arrestarsi di fronte al quadro di Saenredam ed entrarvi. O forse, come fa il narratore al termine di *Elegia del viaggio*, per toccare il quadro con lo sguardo e percepire ancora il calore della tela, segno di una presenza di vita nascosta dentro l'immagine. Qui, il narratore-regista, sostituendosi di fronte all'immagine al pittore olandese, si abbandona a un commento che esplicitamente richiama le forme dell'*ékphrasis* che rievocano la genesi dell'opera, le dinamiche del processo compositivo (Cometa 2012: 100-105).

In conclusione, è possibile sottolineare un differente esito delle due strategie immersive proposte da Diderot e da Sokurov, esito che rinvia alle specificità mediali della letteratura e del cinema: se l'*ékphrasis* dei *Salons* tende a realizzare, in ultima istanza, una *mise en abîme* dello spettatore dentro l'immagine evocata dalla scrittura, in parziale continuità con un'estetica dell'illusione che trova le sue radici nelle tradizioni retoriche antiche, *Elegia del viaggio* di Sokurov tematizza piuttosto l'immersione dello sguardo sulla soglia dell'immagine, senza la necessità di duplicare la figura dell'osservatore in un suo *alter ego* immaginario interno all'immagine. In questo scarto, decisivo appare l'uso delle specifiche potenzialità mediali della scrittura e del cinema: se la descrizione della *Promenade Vernet* trasgredisce immaginativamente la cornice dell'immagine pittorica per restituire infine l'osservatore inglobato alla cornice dei quadri reali di Vernet, il film di Sokurov suggerisce piuttosto con il suo epilogo una doppia vaporizzazione dei confini, rispettivamente del proprio cinema e del quadro di Saenredam, attraverso l'ingresso della macchina da presa sulla soglia dell'immagine pittorica. I confini tra pittura, cinema, realtà e narrazione risultano slabbrati e sfumati nell'opera di Sokurov. In questo senso, l'uso della soggettiva, forma linguistica propriamente filmica, con cui coincide il nostro sguardo spettatoriale, permette a Sokurov di mantenersi sulla soglia tra due spazi, tra due immagini, tra due media distinti, il cinema e la pittura: in quell'intervallo fecondo tra le due arti in cui può sostare il nostro sguardo per cogliere il fondo virtuale di immagini colte nel loro processo di formazione...

---

1 Si rimanda alla distinzione fra *ékphrasis nozionale (notional)*, che concerne opere d'arte mai esistite ed *ékphrasis mimetica (actual)*, relativa a opere d'arte esistenti, proposta da John Hollander (1988: 209-219) in un celebre saggio del 1988. Sulla funzione dell'*ékphrasis* e delle sue teorie nel contesto della cultura visuale contemporanea, cfr. Cometa 2012: 11-166.

2 Lo stile filosofico della scrittura dei *Salons* è definito da Lyotard (1981: 71-73) come una «maniera satirica», nel senso etimologico del termine: una varietà e mescolanza di stili, una saturazione di generi diversi in una stessa opera aperta, che corrisponde al carattere metamorfico e proteiforme del soggetto dell'enunciazione, del filosofo che scrive (assimilato dallo stesso Diderot a Vertumno, la divinità romana del mutamento delle stagioni).

3 La centralità del ruolo svolto dalla descrizione all'interno dei *Salons* (e più in generale nell'epistemologia di Diderot in quanto nuovo paradigma della scienza settecentesca) è sottolineata in particolare da: Quintili 1994: 333-356; Vouilloux 1988: 27-50; Lojkin 2007a; 86-122; Lojkin 2007b: 53-72.

4 Sul processo di scrittura dei *Salons*, caratterizzato da un triplice movimento (dal quadro esposto alla pagina di scrittura per approdare infine all'immaginazione del lettore), cfr. Chouillet 1984.

5 Il dispositivo di scrittura dei *Salons* funziona quindi come un sistema di traduzione e transizione dai quadri esposti (*pictures*) alle immagini generate dalla descrizione (*images*). Sulla distinzione fra *image* e *picture*: cfr. Mitchell 2015: 27-29.

6 Sulla centralità della dimensione sonora in Sokurov, che secondo il regista è talvolta più importante del campo visivo, cfr. Arnaud 2005: 132-134.

7 La soggettiva, come suggerisce Andrea Tagliapietra sottolineando il movimento di proiezione e di inclusione nel proprio oggetto dello sguardo, «produce una sorta di stacco temporale, un salto in avanti, trasferendo il vedente in ciò che sta guardando» (Tagliapietra 2010: 72). Marco Senaldi, che analizza l'uso della soggettiva tra cinema narrativo e videoarte, la definisce come «un modo per indossare un punto di vista dentro le immagini» (Senaldi 2008: 106): anche in questo caso si valorizza la funzione immersiva e proiettiva della soggettiva.

8 Cfr. Stoichita 2015; Kemp 1983. Nell'ambito degli studi letterari la nozione di «personaggio-riflettore» e di «personaggio-innesco» è stata elaborata, con particolare riferimento alla letteratura di fine Ottocento (Henry James, Émile Zola), da Booth 1961 e da Hamon 1972 e riformulata da Stoichita in relazione all'analisi dell'immagine artistica.

9 Figura-filtro (e non figura-specchio, la quale presuppone la frontalità e l'incrocio di sguardi) è appunto nella lettura di Stoichita la figura nell'immagine che dà le spalle all'osservatore esterno. Per la storia della «figura vista di spalle», cfr. Banu 2000; Kemp 1983; Marangoni 2020.

Quando l'immagine si fa ambiente:  
il piano sequenza come figura immersiva?  
*Luca Acquarelli*

---

La recente democratizzazione dei cosiddetti caschi di realtà virtuale ha dato un rinnovato impulso agli studi sull'effetto di immersività all'interno della teoria delle immagini. Questa rinnovata centralità dell'ampio spettro di esperienze estetiche che vanno sotto il nome di "realtà virtuale" diventa il pretesto per interrogarsi sul tema dell'immersività ripercorrendo tradizioni pittoriche, filmiche o mediatiche in senso più ampio.

Seguendo questa linea epistemologica, il mio articolo nasce dalla constatazione che i film a 360 gradi e, in generale, le animazioni in realtà virtuale fanno un uso conclamato della scena continua, utilizzando raramente i tagli di montaggio. Questa evidenza è all'origine dell'interrogativo più ampio sul considerare o meno il piano sequenza come una figura immersiva. Una questione che pone da subito una serie di problemi teorici riguardanti l'assimilazione di qualsiasi scena si prolunghi per una certa durata senza tagli di montaggio al piano sequenza, elemento del linguaggio cinematografico con una precisa tradizione. Quest'ultimo, infatti, inteso in senso ampio, fa parte della grammatica del cinema fin dalle sue origini se si considera che le prime operazioni di montaggio vennero inserite solo a qualche anno di distanza dall'invenzione dei fratelli Lumière. Nel corso della storia del cinema, il piano sequenza ha visto, periodi di gloria, ad esempio nei film hollywoodiani degli anni '40, spinti dalle eccezionali innovazioni di un regista come Orson Welles, o in alcuni esiti più intimisti del neorealismo italiano e della *nouvelle vague* francese. Recentemente, grazie anche ai nuovi virtuosismi resi possibili dalle tecniche digitali, il piano sequenza si è nuovamente affermato come strategia estetica e narrativa: si pensi al recente *Gravity* di Alfonso Cuarón o all'emblematico *Arca russa* di Aleksandr Sokurov, un lungometraggio costituito da un'unica sequenza. Un ritorno che non sembra tanto estraneo alla parallela diffusione delle narrazioni in realtà virtuale: non è infatti secondario che uno dei registi che negli ultimi anni ha fatto del piano sequenza uno dei suoi riconoscibili marchi di fabbrica (si vedano ad esempio i film *Birdman* o *The Revenant*) – il messicano Alejandro González Iñárritu – sia approdato alla sperimentazione della narrazione in un'esperienza di realtà virtuale: quella inclusa nel percorso installativo di *Carne y Arena*<sup>1</sup>.

Allo stesso tempo, il piano sequenza è stato visto spesso come l'elemento che provoca un rallentamento della narrazione e un abbassamento dell'attenzione da parte dello spettatore, assumendo a simbolo del film d'autore che si differenzia dalla produzione più commerciale. Generalmente, dunque, un abbassamento del tono spettacolare dell'opera cinematografica, e, dunque, probabilmente di una certa immersività. Questi primi elementi ci fanno dubitare di una vera e propria specificità del piano sequenza, riducendolo a un elemento della grammatica cinematografica i cui effetti di senso sono ricontestualizzati dalle estetiche, dagli effet-

ti patemici che in qualche modo lo catturano. In questo articolo ci limiteremo a studiare alcune ipotesi di una possibile relazione tra piano sequenza e immersività, restando nel perimetro dell'arte cinematografica e rimandando a studi successivi la sua "operatività" immersiva nel caso dell'ampio spettro delle esperienze di cinema a 360 gradi e della realtà virtuale.

### 1. *Tensione partecipativa e identificazione*

Come noto, la formula "piano sequenza" è stata individuata da André Bazin nel suo libro su Orson Welles, in particolare prendendo spunto da due "classici" del regista, *Citizen Kane* e *The Magnificent Ambersons*. All'interno della sua teoria più ampia sul realismo, lo studioso francese sottolinea diversi aspetti di questo elemento della grammatica cinematografica. Facendo riferimento a una scena precisa di *The Magnificent Ambersons*<sup>2</sup>, Bazin, attraverso una metafora elettrica, definisce l'effetto della durata della sequenza come il caricamento di un «condensatore». Se preservata da ogni possibile contatto parassita con altri elementi – ovvero il montaggio tradizionale che era visto come una perdita di efficacia, una mutilazione delle virtualità spettacolari dell'immagine –, la sequenza continua potrà raggiungere il giusto «voltaggio drammatico» che innescherà la scintilla verso la quale tutta l'azione è tesa (Bazin 2018: 2611). Questa idea viene ripresa successivamente con una metafora idraulica, come accumulazione della pressione fino all'esplosione della scena. Per Bazin, questa dinamica non può essere resa che attraverso il piano sequenza, elemento formale che non solo intensifica la carica drammatica, ma priva lo spettatore degli indizi visivi – dati dagli effetti di montaggio – del progressivo aumento dell'intensità drammatica: le forze plastiche e narrative circolano liberamente all'interno della sequenza senza che altri elementi vengano a dirigerle. Questo "caricamento" della scena determina «ce charme lourd qui nous contraint de participer intimement à l'action» (*Ibid*). Un esempio emblematico di tale processo è la tensione che avvolge progressivamente *The Rope* di Alfred Hitchcock, un film che crea l'effetto di un unico lungo piano sequenza, anche se in realtà, dato il limite fisico della bobina di pellicola, esso risulta costituito da dieci lunghe scene montate in modo da non rendere percepibili i tagli. Anche se tale tensione è chiaramente intensificata dal fatto che lo spettatore è il solo testimone dell'omicidio perpetrato dai due studenti, e dal fatto che il cadavere sia nascosto nel baule collocato nel mezzo del soggiorno dove si svolgerà il ricevimento, la continuità della scena innerva il film di un'energia specifica. Potremmo chiederci dunque se tale «partecipazione intima all'azione» a cui fa riferimento Bazin corrisponda ad una figura dell'immersività. Se è difficile dare una definizione dell'effetto di immersività, in qualche modo l'idea di compartecipazione intima all'azione rappresentata nella sequenza può indirizzarci in questo senso. Vero è che nella stessa direzione si posiziona un altro tema affine all'immersione, e che più in generale riguarda i meccanismi di attenzione dello spettatore: il grado di identificazione. L'identificazione con un personaggio della trama del racconto cinematografico o di animazione (ma in fondo anche di quello letterario), il potersi mettere nei suoi panni, o assegnarsi un ruolo all'interno di una situazione, è infatti una di quelle che potremmo definire più direttamente come "figure" dell'immersione. Come è noto, l'identificazione primaria cinematografica è quella che fa aderire lo spettatore alla visione della camera, mentre l'identificazione se-

condaria, più diegetica, attiva la sensazione di essere al posto di un personaggio della storia. Il caso più evidente di tale identificazione è la visione in soggettiva, dove la camera, attraverso uno scarto enunciazionale, viene a coincidere con lo sguardo del personaggio visto nell'inquadratura immediatamente precedente. Il film assegna un ruolo narrativo allo spettatore attraverso un processo identificativo che crea simpatia per un certo personaggio inserito in una determinata situazione, indipendentemente dalle sue qualità morali. Più ampiamente possiamo pensare all'identificazione diegetica come ad una dimensione legata all'effetto di soggetto creato dalle narrazioni, un effetto che entra in risonanza allo stesso tempo con questioni enunciative e fenomenologiche.

Il tema dell'identificazione è molto ampio e non è questa la sede per riprenderne la complessità, ciononostante potremmo dire che il piano sequenza costituisce potenzialmente una figura dell'identificazione perché instaura una temporalità, in cui il tempo dello spettatore coincide con il tempo della rappresentazione. Allo stesso tempo, visto il suo ridotto potere di focalizzazione, il piano sequenza potrebbe sospendere il processo di identificazione, proprio perché quest'ultima corrisponde ad un contratto enunciativo nel quale lo spettatore è più esplicitamente eterodiretto dalla narrazione, dagli effetti di montaggio ecc.

La corrispondenza temporale fra il tempo della narrazione e quello dello spettatore è in effetti l'unico elemento che per il momento possiamo definire come caratteristico del piano sequenza, visto che al suo interno si possono determinare numerose estetiche differenti con effetti di senso vari o addirittura contrari.

## 2. *L'immagine si fa ambiente: la profondità di campo*

Se torniamo alla sequenza del film di Welles evocata da Bazin, il dato più importante sembra essere quello della fissità della camera durante tutta la scena<sup>3</sup>, la cui durata supera i 4 minuti. Tale fissità avvicina l'immagine in movimento all'immagine fissa: l'inquadratura è piena di oggetti da cucina e il primo piano è occupato da bricchi, vasi, vassoi, piatti e teiere, insieme di elementi che ricorda direttamente le disposizioni degli oggetti di una natura morta, una *still life* (Fig. 1). Questo



Fig. 1 - Frame da  
*The Magnificent  
Ambersons*.

riferimento pittorico contribuisce alla staticità della scena, dove l'azione svolta durante il dialogo si riduce al mangiare quasi compulsivo e infantile di George, in opposizione ai gesti della nervosità pacata di Fanny. D'altra parte, come succedeva nelle pitture con nature morte accessorie, il primo piano con oggetti si costituisce come barriera, ma anche come invito alla porosità fra spazio dell'immagine e spazio dello spettatore.

Questa fissità pittorica, che invita lo spettatore a percorrere con lo sguardo tutti i dettagli dell'inquadratura, contribuisce alla sospensione del ritmo del film, accompagnando l'effetto di crescita del "voltaggio" interno dell'immagine. Nel piano sequenza lo spettatore è infatti esposto all'attesa crescente del taglio di montaggio, e mentre lo aspetta egli è confrontato, prima ancora che al tempo narrativo, al tempo del cinema e al suo proprio tempo. Effettivamente, analizzando la scena di apertura di *The Turin Horse* di Bela Tarr (un film su cui ritorneremo e che fa ampio uso di scene prolungate), è stato notato come il piano sequenza rimandi «la percezione dello spettatore su se stesso in modo da far[gli] sentire il senso del [suo] stesso vedere» (Koepnick 2017: 12). Il piano sequenza sembra dunque offrire un luogo dove si opera lo sdoppiamento dell'effetto soggetto, da una parte quello che assegna il ruolo attanziale allo spettatore, dall'altra quello che assiste al processo di adesione a tale ruolo. Sebbene questo sdoppiamento sia soggiacente ad ogni esperienza di visione, l'inquadratura corta sembra non dare il tempo al suo pieno manifestarsi, come se, ad ogni taglio di montaggio, chi guarda fosse riconsolidato nel suo ruolo di spettatore. Questo sdoppiamento potrebbe essere pensato come un effetto distanziante, ma in realtà è da concepire come il luogo della piena vivibilità dello spazio dell'immagine. Nella durata del piano sequenza l'immagine si fa ambiente percorribile e in questa percorribilità si individua la possibilità di una figura dell'immersione.

Questa scrutabilità dell'immagine non è però solamente dovuta al piano sequenza. L'inquadratura si allarga a zone che, tipicamente, in un interno, venivano tenute fuori campo, facendo entrare nella scena anche il soffitto: allargamento della cornice non nuovo alla cinematografia di Orson Welles e che aveva già trovato ampio spazio in *Citizen Kane*. Questo elemento si unisce a quello che Bazin chiama «montaggio in profondità di campo»: l'immagine si offre interamente a fuoco, grazie alle focali corte utilizzate dal regista, e lo sguardo dello spettatore può vagare senza impedimenti in tutto lo spazio scenico. Il gioco fra ombre e luci, zone illuminate e in penombra, oggetti in controluce o illuminati frontalmente determina uno spazio che induce all'esplorazione, come in una stanza delle meraviglie. Da notare che il piano sequenza è teorizzato da Bazin insieme alla profondità di campo, sancendo, almeno in questo contesto, la loro inscindibilità: si tratta effettivamente di un doppio allungamento dell'inquadratura, nel tempo e nello spazio.

Gilles Deleuze, dal canto suo, sottolinea la rottura epocale segnata dalla profondità di campo di Welles, rispetto alla stessa tecnica caratterizzata dalla giustapposizione di piani paralleli nell'immagine. In Welles invece tutti piani sono attraversati da una diagonale o da un varco che fanno comunicare fra loro elementi appartenenti a piani distinti. Il filosofo francese paragona tale mutazione all'opposizione formale che lo storico dell'arte Heinrich Wölfflin teorizzava in pittura fra visione classica – o stile lineare – dove appunto i piani sono nettamente riconoscibili, e visione barocca - o stile pittorico - dove il quadro si percepisce in un solo respiro, dandosi come una massa unitaria, in cui i piani si confondono e si attraversano

reciprocamente. Il trattamento dello spazio si fa dunque anche una questione di temporalizzazione, in pittura come nel cinema.

*Citizen Kane* è, tra tutti i film di Welles, quello in cui queste caratteristiche appaiono più evidenti: a titolo di esempio qui le prendiamo in considerazione una prima volta (Fig. 2) in una scena corta, agli inizi dell'impresa di Kane come direttore del giornale che poi lo sosterrà nella campagna elettorale; una seconda (Fig. 3) in uno dei momenti narrativi cruciali del film, quando Kane annuncia al suo fedele collaboratore e amico che è licenziato. Come direbbe Wölfflin, nello stile pittorico, a differenza di quello lineare che si sviluppa per piani distinti e paralleli alla superficie del cubo scenografico, l'immagine si sviluppa in profondità tagliando i piani grazie alle figure in diagonale, costringendo lo spettatore ad "entrare nel quadro". In un certo senso, dunque, l'immagine si fa ambiente percorribile. La differenza tra i due fotogrammi è allora nella durata della scena da cui sono tratti. Nella prima, lo spettatore fatica a trovare un centro di attenzione e percorre rapidamente la scena con uno sguardo circolare, imitando il movimento del collega di Kane che gira intorno alla colonna centrale. Il taglio di montaggio arriva solo dopo una decina di secondi, a rimandare l'adattabilità dello sguardo all'immagine, nel suo vagare alla ricerca di un punto di gravità. Il secondo fotogramma è invece inserito in una scena che dura quaranta secondi, un tempo che permette allo spettatore di adattarsi ai vari punti di attenzione dell'"ambiente", e di poter guardare l'inquadratura cinematografica alla stregua di un dipinto.

Nella differenziazione fra stile lineare e stile pittorico, Wölfflin attribuisce un'importanza particolare alle innovazioni apportate da Tintoretto, insistendo sul pittore veneziano come colui che ha distrutto più di altri i principi "classici" della rappresentazione per piani, anticipando nella pittura manierista le innovazioni spaziali di El Greco o di pittori più espressamente barocchi come Rubens. L'effetto di penetrazione e di profondità si sostituisce in Tintoretto alla giustapposizione dei piani paralleli: il primo piano e lo sfondo comunicano attraverso il movimento dei personaggi che seguono sovente delle linee diagonali. La profondità può anche svilupparsi attraverso un effetto spinto di prospettiva, ma l'ambiente si percepisce in maniera unitaria, come una massa. Forzando un po' la compa-



Fig. 2 - Frame da *Citizen Kane*.



Fig. 3 - Frame da *Citizen Kane*.



Fig. 4 - Tintoretto, *Ritrovamento del corpo di San Marco*, 1562, olio su tela, Pinacoteca di Brera, Milano.

razione, possiamo mettere a confronto il fotogramma di Welles (Fig. 3) proprio con un'opera del Tintoretto, il *Ritrovamento del corpo di San Marco* (Fig. 4), citando le parole di Giulio Carlo Argan (1972: 193-194) a proposito del quadro: «L'annullamento della proporzionalità è evidente nel rapido passaggio dalle figure grandissime dei primi piani a quelle piccolissime degli ultimi, ridotte allo scintillio sommesso di qualche grumo o filamento di luce. [...] Il ritmo del movimento della luce è infatti quasi sempre accompagnato dallo svuotarsi dello spazio, ed è proprio questo vuoto che attira lo spettatore dentro il quadro, come nel risucchio di un gorgo, e lo coinvolge nel ritmo». Questo effetto di attrazione, di «risucchio» può effettivamente indicare una figura dell'immersività, che va dunque pensata come un ritmo spazio-temporale.

La maggiore libertà che ha a disposizione il pittore rispetto al cineasta permette al Tintoretto non solo di «annullare la proporzionalità», ma di aggettare le masse dei soggetti al di fuori del quadro stesso, non tanto con un gioco di *trompe-l'œil* ma come tensione tra il vuoto ambientale del dipinto e le spinte vettoriali che sembrano animarsi dall'interno all'esterno di esso. Lo spettatore è risucchiato da questo doppio movimento, sperimentando il suo sguardo sui centri instabili dell'immagine, destabilizzati ulteriormente dai contrasti fra le zone di luce e le zone in ombra. Nel breve piano sequenza di Welles sembra installarsi, anche se con meno forza, la stessa logica.

È evidente come l'effetto di gravitazione dell'immagine possa essere più o meno «attraente»: può essere infatti sfruttato sia per creare spettacolari effetti di immersione, sia per generare una resistenza dello spettatore a lasciarsi attirare in questo processo.

Nella scena di apertura<sup>4</sup> di un altro film di Welles, *The Trial* (Figg. 5-6), lo spazio creato dall'immagine è immersivo ma anche fortemente oppressivo, con il soffitto che sembra schiacciare i soggetti, e in maniera particolare Josef K., il cui spazio privato viene bruscamente invaso da sedicenti ispettori che gli comunicano il suo stato di arresto senza formulare nessuna accusa. La lunghezza del piano sequenza, della durata di circa 5 minuti, porta le forze di attrazione/repulsione a una crescente insostenibilità, intensificando l'identificazione dello spettatore con il protagonista.





Fig. 5 - Frame scena iniziale *The Trial*.



Fig. 6 - Frame scena iniziale *The Trial*.

Se per Bazin il rapporto tra le forze plastiche che si condensano nell'immagine non può prescindere dal piano sequenza, per Deleuze (1989: 157), esso si mantiene anche al di là della scelta dell'inquadratura corta o lunga: «il montaggio corto, spezzato o spezzettato, e il lungo piano sequenza servono una stessa causa». Nel primo caso le forze si distribuiscono nel gioco di “colpo” e “contraccolpo” dato dalla giustapposizione delle inquadrature, nel secondo dalla presentazione simultanea del rapporto di forze «nella sua variabilità, instabilità, nella proliferazione dei centri e nella moltiplicazione di vettori» (*ibid.*). Secondo Deleuze infatti, il cinema di Welles opera innanzitutto un decentramento dei corpi attraverso la messa in scena di continui cambiamenti nei rapporti di forze, poco importa se questo avvenga attraverso inquadrature corte o prolungate. A proposito del celebre piano sequenza iniziale di un altro film di Welles, *Touch of Evil*, il filosofo scrive «i piani corti non cessano di oscillare a destra, a sinistra, così come il piano sequenza suscita uno sviluppo di centri evanescenti» (*Ivi*: 160). Se dunque la specificità del piano sequenza rispetto alla scena corta è parzialmente relativizzabile, in esso resta un'ambiguità di fondo, data dal minor grado di focalizzazione rispetto al montaggio delle inquadrature e dalla maggior durata che permette allo spettatore di farsi inglobare dallo spazio.

A ogni modo, i piani sequenza di Welles mostrano una grande specificità estetica se presi singolarmente. Se compariamo quello evocato nel film *The Magnificent Ambersons* con quello iniziale di *Touch of Evil*, effettivamente siamo di fronte a due configurazioni completamente differenti. Nel secondo, più breve di circa un minuto, la camera segue l'azione che si sposta nelle strade del confine tra Messico e Stati Uniti, instaurando diversi punti di attenzione: prima sull'individuo che mette la bomba a orologeria, poi sull'auto, infine sulla coppia formata da Vargas e sua moglie. Questa danza scenografica, accompagnata a tratti da una rutilante musica extradiegetica, viene interrotta improvvisamente dal rumore fuoricampo dello scoppio della bomba. La camera segue i suoi centri di attenzione frontalmente, per poi allontanarsi indietreggiando e cambiare direzione, e acquisire verso la fine della ripresa una visione di profilo. Effettivamente, ogni volta che la camera sembra allinearsi ad un centro di attenzione, quest'ultimo sembra sfuggire. Lo spettatore è preso in questo continuo aggancio e sgancio in relazione alla forza gravitazionale degli oggetti centrali dell'inquadratura rispetto al movimento della camera. Lo sguardo è dapprima diretto verso un punto, poi abbandonato alla ricerca di altre direzioni da seguire, poi di nuovo agganciato dall'elemento focalizzato dai movimenti di macchina. Questa intermittenza si staglia sullo sfondo della continuità della scena, che implica un'unità spaziale e temporale.

Come sottolineato, dunque, tra un piano sequenza a camera fissa e uno in movimento, le differenze enunciative possono essere talmente importanti da sminuirne la specificità. Il già citato film *The Turin Horse* di Bela Tarr ci propone nelle prime due sequenze una differenziazione cruciale. La prima, un'unica ripresa della durata di circa 4 minuti e mezzo, segue l'incedere faticoso del carro trainato dal cavallo che per avanzare sfida il forte vento (Fig. 7). A differenza della camera fissa, dove è il nostro sguardo a scrutare l'immagine, qui è la camera che scruta l'azione continuata nella tempesta di vento. La musica extradiegetica, sostenuta da un ripetitivo ritmo di strumenti ad arco, entra in risonanza con l'andamento del cavallo. La ripetizione del passo del cavallo, senza interruzioni verso una stessa direzione, nonostante le condizioni naturali contrarie, offre la durata dell'azione ad una contemplazione dai vari punti di vista e in tutti i suoi dettagli. L'impassibilità del viso del cocchiere lascia l'espressività passare per il muso dell'animale, con la bocca che si allarga per la fatica. L'azione, come la musica, sembra poter durare all'infinito, dilazionando senza termini precisi il prossimo taglio di montaggio. L'immersione qui non avviene per profondità di campo, ostacolata dalla nebbia e dalla polvere alzata dal vento, ma attraverso l'identificazione progressiva al ritmo dell'immagine, un movimento sempre uguale nonostante la fatica espressa dal cavallo. La camera rende ambientale l'immagine della "macchina patemica" costituita da cavallo, carro e cocchiere, cercando di girarle intorno, avvicinandosi e allontanandosi come per esplorare questa creatura ibrida. Nella scena seguente (Fig. 8), la camera sembra invece agganciata al carro e segue da dietro con un movimento parallelo il procedere del cavallo, questa volta trainato dal cocchiere fino all'arrivo nella spianata intorno alla casa. Questa prospettiva della camera "a seguito", più tradizionale nella grammatica cinematografica, provoca immersione proprio perché posiziona lo spettatore a fianco della macchina patemica che ha contemplato durante i minuti precedenti, alle spalle del cocchiere, che ora assume il ruolo dello spettatore delegato. Il piano sequenza continuerà per più di cinque minuti, durata in cui la camera segue le azioni apparentemente banali dei due personaggi. Una camera scrutatrice, in cerca di un centro stabilizzatore, si differenzia dunque da una camera "a seguito", ben ancorata all'azione, creando due effetti diversi ma ugualmente immersivi grazie alla persistenza della scena. Non dobbiamo dimenticare che, nel contesto audiovisivo, uno degli elementi che più contribuisce all'effetto di immersività è senza dubbio il sonoro. La seconda scena favorisce la posizione enunciativa "al seguito" del personaggio, anche perché utilizza interamente il suono ambiente.



Fig. 7 - Frame da *The Turin Horse* di Bela Tarr.



Fig. 8 - Frame da *The Turin Horse* di Bela Tarr.

Il film che fa forse l'uso più virtuoso del piano sequenza degli ultimi decenni, *Arca russa* di Aleksander Sokurov, ci restituisce uno spettro più ampio degli effetti provocati dalla camera "a seguito". L'unica scena di ottantasette minuti e dodici secondi, girata il 23 dicembre 2001 nel palazzo dell'Hermitage di San Pietroburgo, è considerata in effetti come il più lungo piano sequenza della storia del cinema, anche se la questione è controversa, viste le possibilità che le tecniche digitali offrono a questo virtuosismo. Secondo il teorico del cinema David Rodowick, *Arca russa*, non dovrebbe essere considerato un piano sequenza, poiché la sua natura digitale ne cambia l'ontologia. L'immagine digitale, a partire dall'immagine fissa, sarebbe infatti per Rodowick sempre un montaggio di immagini, perché già combinazione di elementi discreti, i pixel (Rodowick 2007: 165). Se questo dibattito sulla dimensione ontologica dell'immagine non è affatto secondario, preferiamo qui accantonarlo per poter analizzare più da vicino un generale "effetto" di piano sequenza.

Nel film di Sokurov il meccanismo degli spettatori delegati o più globalmente quello degli *avatar* che sembrano incarnare il nostro schema corporeo, intensifica la qualità ambientale del piano sequenza designandolo come figura immersiva. Si prenda ad esempio la scena iniziale, in cui si passa da un inquadramento frontale dei personaggi a quello dell'inquadramento di schiena: i vari personaggi che scendono le scale o che si intrecciano nei corridoi debolmente illuminati del palazzo per accedere ad un cortile interno sembrano incarnare la nostra posizione enunciativa (Fig. 9). Dopo circa 5 minuti il film subisce un repentino mutamento causato dall'incontro con l'uomo che farà da guida all'intero film. È lui a conferire una presenza diegetica a colui al quale appartiene la voce fuori campo che dall'inizio del film accompagna la scena con i suoi commenti. Lo sguardo del nuovo personaggio si rivolge alla camera e, indirettamente, allo spettatore, anche se sembra diretto ad un punto leggermente spostato rispetto al centro dell'inquadratura che, in ogni caso, acquisisce sempre di più le caratteristiche di una soggettiva (Fig. 10). Si instaura quindi un dialogo fra la guida e colui che incarna il punto di vista, sfruttando l'indirizzo dello sguardo in camera come strategia di immersione primaria. Questa guida, tuttavia, come in un dialogo con una persona alla quale piace monologare e non curarsi del contatto fatico con l'interlocutore, non sarà inquadrata continuamente per tutto il film e il suo comparire ad intermittenza creerà degli slittamenti enunciativi dovuti al suo ruolo come delegato dello spettatore, attore principale della scena o figura di enunciazione enunciativa ogni qualvolta il suo sguardo è diretto in camera, favorendo una sorta di oscillazione tra immersione e emersione. Egli funziona così da mediatore tra lo spazio dell'immagine e quello del punto di vista, nel suo ruolo ambivalente di presenza ingombrante nell'allestimento della cerimonia o di figura fantomatica all'interno



Fig. 9 - Frame da *L'arca russa*.



Fig. 10 - Frame da *L'arca russa*.

della scena<sup>5</sup>. E con esso anche il punto di vista sembra oscillare tra l'acquisire un peso corporeo o al contrario rimanere disincarnato.

Il piano sequenza finisce per funzionare come cornice che attiva delle strategie enunciazionali messe in campo per dare una direzione allo sguardo vagante dello spettatore. L'immersività come figura è da ricercare nel ritmo delle intensificazioni fra strategie enunciazionali, movimento della camera e dunque tra momenti di accompagnamento o di rilascio dello sguardo dello spettatore. Nondimeno, la durata eccezionale del piano sequenza e i cambi frequenti di ambiente paiono necessitare la "cornice" del mediatore per mantenere un aggancio dello spettatore. Non si può non evidenziare qui come *Arca russa* non sia anche un film sul rapporto fra cinema e pittura, e più in generale come modi di dare a vedere, dai meccanismi di quinte teatrali, al girare intorno alla statua per prenderla nella sua totalità, al *récadrage* per cogliere il dettaglio, al *trompe-l'œil*, fino alla prensione tattile o l'*ékpbrasis* quando subentra per un tratto un personaggio non vedente. In questo senso, il piano sequenza mette in opera una permanente dialettica sul come vedere le cose, dallo sguardo più frontale del cinema a quello scrutatore sul dettaglio della pittura. La natura ambientale del piano sequenza è intensificata anche da questa sua funzione di metalinguaggio visuale.

### *Centri di gravità temporanei e immersione come ritmo di esistenza.*

Parlando della scena di *Touch of Evil*, avevamo già detto come i centri di attenzione, che potremmo chiamare anche "di gravitazione" rispetto al movimento della macchina, venivano cambiati ogni volta che la direzione di quest'ultima sembrava acquisire una stabilità. Questa situazione viene portata alle sue conseguenze estreme in *Gravity* di Alfonso Cuarón. L'intero film, fatto salvo per le scene conclusive, si svolge in una possibile ricostruzione dello spazio del sistema solare a qualche centinaio di chilometri dalla Terra, con sullo sfondo una vista parziale del nostro pianeta, che, con il suo contorno, sopperisce solo parzialmente e in maniera non continua a una possibile linea d'orizzonte. Nella scena iniziale, tre astronauti si adoperano intorno ad un telescopio spaziale per ripararlo. Nonostante ci siano delle azioni in corso, la sensazione è quella che i movimenti di camera sembrino fluttuare (Fig. 11), con rallentamenti e piccole accelerazioni e, in sostanza, con lo stesso ritmo della "coreografia" di tutti gli oggetti nell'inquadratura, "galleggiano" per la mancanza di stabilità data dall'assenza di gravità, come immersi in un liquido<sup>6</sup>. La camera si fa oggetto tra gli oggetti di scena e sembra adattarsi all'inerzia dei movimenti privi di radicamento, dando l'impressione di riuscire ad inquadrare quasi per caso i dialoghi fra i due astronauti protagonisti. Lo spazio del movimento è ora aperto a 360 gradi, non essendoci né una base, né un orizzonte vero e proprio a limitare l'inquadratura. Verso la metà del piano sequenza un evento imprevisto, una pioggia di detriti che viaggiano molto rapidamente, cambia vertiginosamente il ritmo dei movimenti, sia dei soggetti in scena che della camera: mentre i primi tentano come possono di stabilizzare la loro deriva cinetica causata dagli impatti a catena, la seconda cerca allo stesso modo di individuare dei nuovi centri di gravità per un'inquadratura possibile (Fig. 12). La logica dei «centri evanescenti» evocata da Deleuze per il film di Welles, viene qui elevata all'estrema potenza, tanto che sono i movimenti dei soggetti e degli oggetti a dirigere sempre di più i movimenti di macchina. Questa logica è ulteriormente intensificata nella



Fig. 11 - Frame da *Gravity* di Alfonso Cuaron. Fig. 12 - Frame da *Gravity* di Alfonso Cuaron.

versione 3D del film dove lo spazio dell'immagine invade in maniera spettacolare quello dello spettatore.

Non è la prima volta che l'ispirazione di questo film viene fatta risalire al cinema sperimentale, e in particolare a *La Région Centrale* di Michael Snow<sup>7</sup>. Del resto lo stesso Deleuze, che al film del regista canadese ha dedicato più passaggi in diversi scritti, lo considerava un'opera che avrebbe dovuto fare da lezione al cosiddetto cine-spaziale (Deleuze 2003: 109). *La Région Centrale* è formato da una serie di lunghi piani sequenza corrispondenti alla durata delle bobine da 16 mm usate per il girato<sup>8</sup>. Come ho sostenuto altrove (Acquarelli 2016), *La Région Centrale* ha un effetto sui modi di esistenza dello spettatore, estenuando il paesaggio di deserto roccioso che mostra durante l'intera durata del film, svuotandolo di qualsiasi possibile referente, e inducendo una conversione somatica di chi guarda che, "esponendosi" alle tre ore di film, sperimenta una fusione tra vedente e visibile. Il film di Snow non crea una posizione stabile per lo spettatore al di fuori della scena, ma annulla la distanza tra chi vede e ciò che è visto, attribuendo a entrambi una stessa materia, quella che Maurice Merleau-Ponty chiamava "la carne" del mondo. Il punto di vista macchinico e non antropomorizzabile della camera de *La Région Centrale* istituisce con lo spettatore un rapporto d'intersoggettività costitutiva. Mi sembra che, anche se in maniera più attenuata, grazie al programma narrativo che fa di *Gravity* un film abbastanza tradizionale, anche il film di Cuaron sortisca questo tipo di effetto, innescando un'immersione dovuta ad uno stesso ritmo di esistenza fra il film e lo spettatore.

### Conclusioni

Le ipotesi fin qui avanzate mettono in luce alcuni aspetti del piano sequenza rispetto all'idea di immersione. Come elemento formale, esso ha mostrato da subito una ridotta specificità in termini enunciazionali e ovviamente non è obiettivo di questo articolo stabilire una regola universale che possa valere per ogni piano sequenza. Cionondimeno, lo studio di questo elemento formale, originariamente di tipo cinematografico, può orientarci su alcune strategie di senso che ci aiutino a capire cosa sia l'effetto immersivo, studiando le "qualità ambientali" di alcune immagini. I casi trattati in questo articolo non pretendono di rappresentare una rassegna esaustiva, ma vorrebbero spingere a pensare il piano sequenza come un oggetto da analizzare anche al di fuori del cinema, per "vederlo all'opera" in altri media. Come abbiamo visto, la durata prolungata della scena può, unendosi ad altri fattori, intensificare alcuni processi di immersività proprio perché essi si sviluppano nel divenire. In poche parole, lo spettatore esperisce nella durata la "tentazione" immersiva dell'immagine, come se il taglio della scena corta andasse a cortocircuitare questo processo. Se la profondità di campo è stata pensata insie-

me al piano sequenza fin dalle sue prime teorizzazioni, quasi come suo elemento constanziale, abbiamo visto come i suoi “precursori” pittorici possano illustrare ulteriormente la sua specifica strategia spazio-temporale. La temporalità della pittura di Tintoretto sembra in qualche modo rispecchiare quella che nel cinema si dà nell'accoppiata piano sequenza/profondità di campo, offrendoci una figura dell'immersività eminentemente spazio-temporale, al di là del supporto della manifestazione semiotica.

Il processo immersivo nei piani sequenza visti sin qui si attesta in un movimento dialettico di centratura e decentramento che l'immagine opera sullo spettatore. Questa oscillazione sembra temporalizzare lo spazio dell'immagine affinché lo spettatore trovi una posizione al suo interno. Le oscillazioni enunciazionali che abbiamo rilevato in varie scene ci permettono di pensare allora il piano sequenza come una forma cinematografica che, a prima vista in maniera paradossale, si avvicinerrebbe maggiormente alla pittura e all'immagine fissa in generale, e dunque all'esperienza che deriva dalla sua contemplazione mediante visioni d'insieme, avvicinamenti sui dettagli, scoperta della materia pittorica o della grana fotografica. *Gravity* e *La Région Centrale* ci avviano invece verso una possibile specificità fenomenologica di alcuni piani sequenza che, pur cambiando la natura dell'immersione, suggerisce una possibilità visuale non così sfruttata nella storia della cinematografia, nonostante una lontana parentela con la grammatica dell'inizio di *Touch of Evil*. Abbiamo cercato di indagare, cioè, non tanto se il piano sequenza sia una figura dell'immersività, quanto come esso possa darci degli elementi aggiuntivi per definire il concetto di immersione nell'ambito della teoria delle immagini.

1 Si veda a questo proposito Acquarelli 2020.

2 Si tratta della scena del dialogo fra George, il figlio capriccioso e edipico, protagonista del film, e la zia Fanny, segretamente innamorata di Eugene, uomo che invece era da sempre promesso alla madre di George.

3 Se si fa economia di un breve movimento di camera che dal tavolo si dirige verso il lavello della cucina.

4 Si intende qui il piano sequenza di circa 5 minuti che segue l'animazione che illustra la nota storia della porta di entrata alla legge, del suo guardiano e del contadino che chiede di entrare (la storia si nel nono capitolo del romanzo di Kafka da cui il film è tratto).

5 La guida è anche il mediatore del tempo tra le diverse epoche storiche a cui il film fa riferimento, un soggetto che rende possibile le sopravvivenze dei gesti, segni e simboli da un'epoca all'altra. Come afferma lo stesso Sokurov parlando del film: «Pour moi, l'histoire est un espace temporel uni. Je vis dans ces époques, et aucune n'a jamais cessé. Une époque historique ne peut pas disparaître complètement» (Roy 2002).

6 La metafora più ricorrente del film è quella della nascita, con le immagini che spesso insistono sul parallelo tra cordone ombelicale e le cinghie che attaccano gli astronauti, o fra galleggiamento sospeso per assenza di peso e posizioni fetali all'interno del liquido amniotico.

7 Così scrive il critico Scott Foundas (2013) su *Variety*: «Ma è un altro film di Snow – probabilmente il suo più audace – che *Gravity* riporta alla mente. Si chiama *La Région Centrale* ed è stato, prima di quello di Cuarón, il film che ha dato il senso più inquietante di come ci si possa sentire in assenza di peso, sospesi a mezz'aria, incerti su quale sia la strada giusta».

8 Il film dura circa tre ore e risulta da una selezione delle bobine usate per il girato, quest'ultimo di una durata totale di sei ore.

## Sulla tendenza utopica del VR cinema

Francesco Zucconi

---

Tra le principali linee di sviluppo del VR cinema si trova senza dubbio il documentario a tema sociale e umanitario, concepito come occasione per sperimentare forme di trasferimento dello spettatore o della spettatrice in spazi e tempi diversi da quelli in cui sono fisicamente collocati: all'intero di un campo profughi oppure in una prigione, in un villaggio colpito da calamità o magari nella città di Hiroshima subito dopo il lancio della bomba atomica<sup>1</sup>.

Nel gennaio 2015, le Nazioni Unite hanno inaugurato un progetto di comunicazione in realtà virtuale come parte della più vasta *Sustainable Development Goals Action Campaign*. L'intento è quello di impiegare le nuove tecnologie per mostrare, all'interno di importanti forum diplomatici e meeting di donatori, le condizioni di chi vive in contingenze emergenziali<sup>2</sup>. Al centro dell'attenzione si trova dunque la tecnologia del *virtual reality cinema*: un visore che offre allo spettatore la possibilità di ruotare lo sguardo a trecentosessanta gradi all'interno di scenari precedentemente filmati mediante apposite videocamere con obiettivo sferico. Con l'uscita dei primi video in VR, le Nazioni Unite hanno diffuso il filmato promozionale *Virtual Reality: Creating Humanitarian Empathy*, che presenta questa tecnologia come una svolta nella comunicazione delle emergenze. In particolare, l'esperienza virtuale viene esaltata attraverso un confronto con la fotografia e la televisione: se l'impatto psicologico ed emotivo di quest'ultime è limitato dalla distanza che separa lo spettatore dallo schermo, il VR cinema sarebbe invece capace di «superare i limiti della cornice» (*to step into the frame*) collocando chi osserva all'interno degli eventi stessi, giusto accanto a coloro che stanno vivendo in stato di emergenza<sup>3</sup>. Parallelamente, molte ONG e associazioni impegnate in ambito umanitario e sociale hanno sviluppato progetti comunicativi basati sulla tecnologia del VR cinema. Si tratta di video a trecentosessanta gradi in buona parte elaborati in riferimento alla stessa ideologia della “trasparenza” del progetto dell'ONU e con il fine di produrre un generico sentimento di “empathia” nei confronti di quanto vivono in contingenze emergenziali o di precarietà strutturale<sup>4</sup>.

Ma in che misura una tecnologia come il VR cinema può facilitare l'assunzione di uno sguardo testimoniale? A quali condizioni il gesto di indossare un visore per la realtà virtuale – comodamente a casa propria o nei saloni di un meeting – può assumere un valore sociale, etico e politico? Pretendendo di fare esperienza di uno spazio e di un tempo radicalmente diversi da quelli in cui siamo fenomenologicamente collocati non si rischia forse di incappare in problematiche riguardanti tanto la teoria della rappresentazione e dei media quanto la riflessione morale e politica?

Per rispondere a queste domande, è necessario analizzare alcuni video immersivi cercando di decostruire l'ideologia della trasparenza e la pretesa di varcare la soglia della rappresentazione, ovvero di trascendere la cornice in quanto operatore sintattico e pragmatico. Se la cornice è stata descritta come un dispositivo di «isolamento» che «separa l'immagine da tutto ciò che non è immagine» (Stoichita 1993), la nozione di "insularità" assumerà particolare rilievo all'interno dell'argomentazione, aiutandoci a riflettere sulle forme di composizione e sui limiti del VR cinema in quanto esperienza solo presuntivamente suppletiva di quella fenomenica<sup>5</sup>.

L'ipotesi della quale si sviluppa l'articolo è che il VR cinema – soprattutto nelle sue applicazioni sociali e umanitarie, tutt'altro che marginali – si caratterizzi per una tendenza "utopica". Riprendendo la duplice etimologia del termine introdotto da Thomas Moore, si rifletterà dunque sugli ambienti immersivi realizzati con tale tecnologia in quanto *eu-tópoi* (luoghi del miglioramento e del bene) e *ou-tópoi* (assenze di luogo). Come nella riflessione condotta da Louis Marin (1973; 1983), parlare di tendenza utopica del VR significa dunque indagare gli impliciti e i presupposti di alcuni dei più interessanti progetti della cultura visuale contemporanea. Per questa stessa via, diventa possibile far emergere alcuni nodi teorici e potenzialità espressive capaci di valorizzare l'utilizzo del VR cinema come strumento testimoniale e di sensibilizzazione politica.

### *Progetti pilota*

Presentato al World Economic Forum di Davos nel gennaio del 2015, *Clouds over Sidra* è un video a trecentosessanta gradi realizzato da Gabo Arora e Chris Milk. Dura poco meno di nove minuti e mostra la vita di una bambina siriana di dodici anni nel campo profughi di Zaatari, in Giordania. Si va dall'interno della tenda, dove è accampata la famiglia, alla scuola; dal tendone di una palestra a un campo di calcetto nel quale giocano un gruppo di ragazze. Come è stato notato, l'elemento compositivo che caratterizza le diverse inquadrature sferiche di questo video è la costruzione geometrica dello spazio (Nash 2017). Osservando *Clouds over Sidra*, si potrebbe parlare di un'implementazione tecnologica del principio albertiano della "finestra sul mondo", ripreso da Erwin Panofsky (1927: 37) per esplicitare il risultato paradossale della costruzione dell'immagine secondo regole prospettiche: ancor più di quanto non avvenisse con la pittura rinascimentale, lo spettatore del VR cinema ha la possibilità di esperire ambienti che si dispiegano interamente intorno a lui. Il video si conclude con una vasta inquadratura del campo di Zaatari e con la voce della bambina: «My teacher says the clouds moving over us also come here from Syria. Some days the clouds and me are going to turn around and go back home». Lo spettatore può dunque scegliere se continuare a osservare gli spazi geometrici del campo o se, seguendo il suggerimento della piccola Sidra, alzare gli occhi al cielo e osservare le nuvole. Quell'oggetto visivo che dà il titolo al video e che tende a sottrarsi alla rappresentazione prospettica del mondo, fino a far vacillare il sistema di posizioni che questo prescrive<sup>6</sup>.

*Waves of Grace* è il secondo video prodotto dall'ONU, sempre per mano di Arora e Milk. È stato girato a Monrovia, in Liberia, e presentato per la prima volta nel luglio del 2015, alla United Nations Secretary-General's International Ebola Recovery Conference. Nel tempo di circa dieci minuti, viene narrata la storia di Deontee Davis, sopravvissuta al virus ebola. Anche in questo caso, si tratta di



un racconto in prima persona, dove la voce della donna guida lo spettatore all'interno degli ambienti virtuali. A differenza di *Clouds Over Sidra*, le inquadrature sferiche di *Waves of Grace* sono però strutturate in modo da accentuare l'effetto di prossimità e contatto tra lo spettatore e i corpi dei personaggi. È come se dopo l'esperienza del primo video, i due registi avessero preso atto di un'evidenza ben conosciuta, nei secoli scorsi, dai realizzatori di immagini stereoscopiche: il fatto che alcune di queste «producono un effetto tridimensionale minimo o nullo» e che, all'interno di tale tecnologia, «immagini che in un altro contesto permetterebbero di mostrare chiaramente le leggi della prospettiva, come per esempio una strada o dei binari della ferrovia che si estendono verso l'orizzonte fino a un punto di fuga situato al centro, producono soltanto una minima impressione di profondità» (Crary 1992: 129).

Quello che viene comunemente chiamato VR cinema costituisce, a ben vedere, una forma assai blanda di realtà virtuale. Da più parti, è stato infatti sottolineato che i video realizzati con videocamere a obiettivo sferico non producono esperienze immersive paragonabili a quelle rese possibili dalla modellizzazione grafica di ambienti percorribili, oppure dalla fotografia computazionale<sup>7</sup>. Cionondimeno resta difficile analizzare i video a trecentosessanta gradi, poiché si finisce inevitabilmente per descrivere singole inquadrature che corrispondono a uno e soltanto uno dei molteplici punti di vista offerti dall'obiettivo sferico. Nonostante tale difficoltà, è importante notare che lo spazio scenico presente all'interno degli ambienti filmati da tali videocamere costituisce pur sempre qualcosa di costruito, indagabile in termini di composizione filmica<sup>8</sup>. È questo un primo modo per superare l'idea di immediatezza del VR cinema e problematizzare il generico uso del concetto di "empatia" come termine ombrello che raccoglie una gamma vasta e complessa di reazioni emozionali e relazioni intersoggettive<sup>9</sup>. Per utilizzare i termini della teoria del cinema, si potrebbe dire che le inquadrature sferiche di *Waves of Grace* assomigliano a dei "piani" – dove il taglio della figura umana definisce la scala dell'immagine – piuttosto che a dei "campi", dove lo spazio definisce la scala stessa. Nell'alternarsi di interni ed esterni, l'ambiente che rimane più impresso è quello in cui si assiste da vicino all'interramento di alcuni uomini morti di ebola. Mentre gli operatori sanitari trasportano un cadavere da destra verso sinistra, lo spettatore li osserva e li accompagna, li "tocca" con lo sguardo<sup>10</sup>. Un forte riferimento alla dimensione corporea dell'esperienza è del resto presente fin dagli slogan adottati per il lancio del progetto *UN virtual reality*: «Is it possible to stand in the shoes of a refugee or know what it's like to face an ebola epidemic?»<sup>11</sup>. Negli stessi mesi, diversi progetti comunicativi di ONG come Oxfam e Medici Senza Frontiere hanno del resto fatto ricorso all'idea di «mettersi nei panni dell'altro» o anche di «walk on a refugee shoes»<sup>12</sup>. Il VR cinema prospetta insomma allo spettatore un'esperienza sensoriale quanto più possibile completa e integrata, eppure – tanto all'interno di *Waves of Grace* quanto in *Clouds over Sidra* – proprio spostando il visore in basso a cercare il proprio corpo, è possibile intuire i limiti dell'esperienza virtuale umanitaria. Sebbene il visore risponda ai movimenti del collo, il resto del corpo scompare. I miei piedi non sono soltanto invisibili, ma sono ridotti a una traccia lasciata sul terreno oppure a una figura geometrica: il punto nel quale è stata posizionata la videocamera e a partire dal quale tutto l'ambiente prende forma (in particolare, nell'ambientazione della partita di calcetto di *Clouds over Sidra*, i registi collocano il punto di vista esattamente sul cerchio di metà campo).

*Waves of Grace* e *Clouds over Sidra* cercano quanto più possibile di produrre effetti immersivi ed empatici ma, quando lo cerco all'interno dell'ambiente virtuale, il mio corpo è rimosso oppure identificato eufemisticamente con una figura geometrica. Da incarnata che era, la percezione torna a coincidere con un punto di vista astratto<sup>13</sup>. Da scomparsa che era, o che la si pretendeva, la cornice della rappresentazione fa dunque ritorno e tende a manifestarsi in una serie di tracce della realizzazione empirica e della composizione dello sguardo sferico.

### *Altri progetti*

Dalle prime sperimentazioni delle Nazioni Unite ai più recenti festival e rassegne artistiche, il VR cinema trova sempre più spazio. Tralasciando di considerare i progetti in *mixed reality* e limitando lo sguardo ad alcuni dei video a tema documentario inseriti all'interno del concorso "linear" – ovvero realizzati attraverso videocamere a trecentosessanta gradi – della settantaseiesima edizione della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, è possibile notare la tendenza a riprodurre e ricadere nelle criticità messe in luce a proposito dei due progetti pilota sopra analizzati<sup>14</sup>.

*Daughters of Chibok* (2019) di Joel Kachi Benson racconta la storia di Yana e delle altre madri della comunità agricola di Chibok, nella Nigeria nord-orientale, sconvolte dal rapimento delle proprie figlie dal gruppo terroristico di Boko Haram nel 2014. Negli undici minuti di durata del video, gli ambienti esplorabili a trecentosessanta gradi coincidono perlopiù con gli esterni del villaggio. Mi trovo di fronte alle donne impegnate a portare avanti la lotta per ricongiungersi con le proprie figlie e per non dimenticare il trauma subito. Il coinvolgimento corporeo – i movimenti del collo o la rotazione del mio corpo all'interno dell'inquadratura sferica – mi dà l'impressione di essere un testimone diretto di quanto si trova davanti ai miei occhi. Come espresso nei materiali informativi, la pretesa di questo e di altri video documentari immersivi è del resto quella di «amplificare la voce di coloro che normalmente non verrebbero sentiti» riducendo le distanze tra il luogo in cui lo spettatore è fisicamente collocato e i paesi del cosiddetto Global South. Eppure, anche in *Daughters of Chibok*, spostando il visore in basso a cercare il proprio corpo, è possibile incontrare i limiti – tecnici, ma anche e soprattutto etici e politici – dei video documentari a trecentosessanta gradi e dunque prendere atto della posizione di assoluto privilegio occupata dallo spettatore, che può osservare tutto senza essere osservato, così come può illudersi di avere il cosiddetto Global South a portata di mano sebbene protetto da un impercettibile schermo di sicurezza<sup>15</sup>. Stessa durata del precedente, *Battle Hymn* (2019) di Yair Agmon segue un gruppo di militari israeliani impegnati in una missione nei villaggi palestinesi del West Bank. Il punto di vista sugli eventi è *embedded*, pienamente organico all'apparato militare, ma il finale a sorpresa presenta un risvolto buonista: il prigioniero palestinese in manette intona improvvisamente un canto al quale si unisce il gruppo di soldati israeliani. Si tratta di un canto inteso, nel testo di presentazione del video, come invito a intraprendere «l'inizio di un nuovo dialogo politico». Al di là delle perplessità generate dal connubio di violenza militare e invocazione alla pace, a costituire il punto di maggiore interesse e di maggiore criticità del video è nuovamente la posizione assegnata allo spettatore e gli effetti paradossali derivanti dalla pretesa del VR cinema di proiettarlo fisicamente laddove non è né può essere.

Rispetto a *Daughters of Chibok* e alla maggior parte dei video in VR cinema, in questo caso lo spettatore occupa una posizione che – ricorrendo al linguaggio cinematografico – potremmo dire “soggettiva”: osserva e percepisce il mondo con gli occhi di un soggetto figurativamente riconoscibile all’interno della scena e diegeticamente determinato. Proprio con il fine di aggirare il problema della scomparsa del corpo e l’effetto percettivo ed emotivo sopra descritti, la composizione di *Battle Hymn* assegna infatti allo spettatore il busto e gli arti di uno dei soldati del battaglione, visibile all’interno degli ambienti virtuali. Ma anche quando la composizione assegna allo spettatore degli arti osservabili all’interno dell’ambiente virtuale – è questo il caso anche in molti video in VR realizzati in ambito umanitario –, l’effetto che si produce è un’incompatibilità tra il residuo di astrazione presente nel video – una sorta di buco nero nel corpo del soldato nel quale incappiamo abbassando lo sguardo – e il tentativo di sviluppare una percezione incarnata. Laddove stimolato a mettere in gioco la dimensione sensibile dell’esperienza, lo spettatore non può fare a meno di *sentire* l’alterità dell’arto simulato<sup>16</sup>.

### *Il VR cinema come spazio utopico*

Proprio a partire dall’analisi dei primi due video in VR prodotti dall’ONU, la studiosa di nuovi media e forme del documentario Kate Nash (2017: 7) ha sviluppato l’idea di *improper distance*: il cinema in realtà virtuale, scrive, «runs the risk of producing improper distance and an ironic mode of moral engagement when it invites forms of self-focus and self-projection rather than a more distanced position that allows for recognition of distance between the self and other». Pur condividendo tale orientamento interpretativo, anziché ricorrere all’aggettivo “improprio” si suggerisce qui l’idea di riflettere sulle forme di spazialità dell’esperienza del VR cinema ricorrendo ad alcune nozioni che hanno caratterizzato il dibattito filosofico dei decenni passati.

Tale esperienza non sembra del resto coincidere con i tradizionali spazi di evasione spettatoriale come il museo, il teatro e la sala cinematografica, dove lo spettatore varca una soglia e fronteggia un’opera o una serie di opere più o meno esplicitamente inquadrata da una cornice. Quello del VR cinema è uno spazio diverso da quelli che Michel Foucault (1984: 310) ha definito «eterotopici», in nome della loro capacità «di essere connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l’insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano». Allo stesso tempo, riprendendo una nozione proposta da Francesco Casetti (2015: 227), non sembra pienamente possibile concepire l’esperienza del VR cinema nei termini di una «ipertopia», dove gli ambienti della fruizione spettatoriale «non sono più luoghi da raggiungere, ma semmai luoghi che s’incontrano sul proprio cammino».

Se l’ipotertopia deve essere concepita in opposizione all’eterotopia, come configurazione spaziale correlata alla portabilità dei nuovi media e alla loro capacità di instaurare forme ibride di spettatorialità in qualsiasi luogo della vita quotidiana, quello di *Clouds over Sidra*, *Waves of Grace* e di molti altri video a trecentosessanta gradi può essere descritto in quanto spazio “utopico”.

Come messo in evidenza da Louis Marin (1983: 74-75), l’isola di Utopia definisce un modello spaziale paradossale proprio nella misura in cui porta a coincidenza e contraddizione ciò che tendiamo a concepire come “naturale” e ciò che

riteniamo “artificiale”, il carattere percettivo dell’esperienza sensoriale e la sua modellizzazione iconica: si tratta di una «*geografia* [che] trova in realtà la sua più completa realizzazione in una *cartografia*: la geografia dell’isola si costruiva nella scrittura di una mappa che consisteva essenzialmente in un dispositivo di cinquantaquattro città disperse nella campagna, tutte equidistanti e tutte simili». L’idea di poter varcare la cornice per entrare in un mondo tanto più reale quanto più è tecnologicamente capace di cancellare ogni interfaccia, ogni traccia della composizione audiovisiva, costituisce in tal senso un progetto utopico. L’obiettivo dei video a trecentosessanta gradi è del resto quello di ricostruire in forma audiovisiva l’ambiente esperienziale dello spettatore, spingendolo in un altro luogo rispetto a quello in cui è situato e dandogli l’impressione di poterlo esplorare con i movimenti del collo.

Come nelle prime pagine del libro di Moore (2014: 1), l’invenzione dell’isola di Utopia si basa del resto su di una duplice etimologia: «Called once “No-place” because I stood apart. / Now I compete with Plato’s state, perhaps / Surpass it; what he only wrote about / I have alone in fact become; the best / In people, wealth, in laws by far the best. / “Good-place” by right I should be called». È così che, ripensando ai video umanitari sopra analizzati, quello del VR cinema è in prima battuta di un *eu-tòpos*: il luogo del miglioramento e del bene, nel quale lo spettatore può avere l’impressione di adempiere facilmente la propria vocazione morale e nel quale sembra possibile ridurre ogni mediazione, ogni distanza con l’alterità e la sua “realtà”, finanche a prendere parte al seppellimento di un morto di ebola. In seconda battuta si tratta di un *ou-tòpos*: una paradossale assenza di luogo; uno spazio che non corrisponde pienamente con il “qui e ora” nel quale è empiricamente situato il soggetto e neppure con l’“altrove” degli eventi mostrati nei video.

Dove mi trovo, dunque, quando faccio esperienza di un video a trecentosessanta gradi?

### *Insularità del VR cinema*

Nel corso del Novecento come negli ultimi decenni, diversi storici e teorici sono tornati a fare i conti con Moore<sup>17</sup>. Se quello dell’isola costituisce in molte ricerche di geografia (Farinelli 2003; 2016), filosofia (Deleuze 2002; Sloterdijk 2004) e semiotica (Lancioni 1992; Addis 2016) un paradigma per analizzare e descrivere specifiche strutture spaziali, temporali e intersoggettive, la questione dell’utopia mantiene una posizione centrale per comprendere i rapporti tra forme della rappresentazione e forme politiche, ben al di là dei suoi usi nel linguaggio corrente. In questo articolo si sono descritti e analizzati alcuni video a tema sociale e umanitario, realizzati attraverso videocamere sferiche ed esperiti attraverso appositi visori. Si è messo in evidenza la tendenza a concepire tali video in quanto strumenti per accorciare o negare le distanze tra il *qui* e l’*altrove*, per dare l’impressione agli spettatori di potersi trovare effettivamente sul luogo di una catastrofe, di poter in qualche modo testimoniare o assistere a qualcosa di profondamente altro<sup>18</sup>.

Compatibilmente con il progetto di Marin citato in apertura – intraprendere un’analisi critica delle forme di rappresentazione e iscrizione dei corpi all’interno degli spazi geografici e sociali – si è dunque cercato di evidenziare le implicazioni ideologiche e i limiti etici di buona parte dei progetti comunicativi e artistici

sviluppati in VR cinema, per quanto questi siano socialmente e moralmente impegnati nelle intenzioni. Ad emergere dall'analisi delle configurazioni spaziali che definiscono gli ambienti virtuali, è dunque prima di tutto un sistema di asimmetrie nella costruzione degli sguardi. In tal senso, il dispositivo del VR cinema non fa altro che ribadire e implementare tecnologicamente, attraverso l'illusione del superamento della cornice, una serie di squilibri ampiamente indagati nel campo di studi sulla comunicazione umanitaria: quella tra la posizione dello spettatore-testimone e quella della vittima-oggetto; tra uno sguardo che si identifica con i valori di compassione e assistenza dell'"Occidente" e un "altrove" che tende a essere ridotto a un ambiente virtuale, del quale sarebbe adesso possibile fare "esperienza diretta"<sup>19</sup>.

In conclusione, si ha dunque la tentazione di sostenere che il VR cinema è un'"isola vicina". Il riferimento è prima di tutto a quanto detto sopra, alla pretesa di concedersi qualcosa di simile a una vacanza umanitaria attraverso le nuove tecnologie; pretesa di varcare la soglia della rappresentazione per avvicinarsi a uno spazio e a un tempo distanti e profondamente eterogenei rispetto alle coordinate ambientali nelle quali fisicamente ci troviamo. Eppure, parlando del VR cinema come di un'isola, sia apre anche la possibilità di concludere la riflessione in maniera propositiva, passando dalla decostruzione dei modelli ai quali è stato finora associato il cinema a trecentosessanta gradi all'identificazione di eventuali potenzialità.

Per arrivare in un'isola è necessaria un ponte, una nave, un traghetto o un battello, nonché un porto dal quale partire e al quale approdare. Accade proprio così anche alla Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, dove tutti i progetti in VR cinema sono abitualmente collocati nella minuscola isola del Lazzaretto Vecchio, a meno di un minuto di navigazione dal Lido<sup>20</sup>. Al di là delle metafore, grazie alle tecnologie immersive, possiamo illuderci di distaccarci dalle coordinate percettive del nostro ambiente per fare esperienza di un altrove. Ma, alla fine, dopo pochi minuti, dopo pochi passi e movimenti del corpo, dobbiamo tornare. A guardare bene, anche proiettandoci in un *altro* corpo e in un *altro* mondo, non possiamo fare a meno di avvertire il persistente richiamo di *questo* corpo e di *questo* mondo. Del resto, dalle coste di ogni isola vicina si scorge sempre il continente dove, finita la feria, bisogna fare ritorno.

Nel campo della sperimentazione artistica e cinematografica, Alejandro González Iñárritu ha dato forma a un'installazione come *Carne y arena* (2017) che sembra voler spingere lo spettatore proprio a fare esperienza di tale limite di penetrazione e identificazione nell'altrove e, dunque, della sua passività e impotenza di fronte a un gruppo di profughi che cerca di superare il confine dal Messico agli Stati Uniti<sup>21</sup>. Il sottotitolo stesso dell'installazione del regista messicano – *Virtually present, physically invisible* – manifesta l'urgenza di riconoscere e valorizzare le soglie della rappresentazione anche all'interno dell'esperienza immersiva, lavorare sui punti di passaggio, sui ponti, tra gli ambienti interconnessi.

Seguendo ancora la riflessione di Marin, lo spazio utopico è sì qualcosa di tanto integralmente modellato quanto apparentemente naturale – «l'image représentative peut alors avoir la prétention de signifier le monde qu'elle imite "exactement" et de substituer à sa réalité le signe figuratif qui vaudra pour elle, totalement et sans résidu» (1973: 264) – ma esso è anche il luogo del paradossale e dunque un'occasione per fare esperienza delle contraddizioni che strutturano tanto i modelli rappresentativi quanto le forme sociali: «Ni oui ni non, ni vrai ni faux, ni

l'un ni l'autre: le neutre. [...] le neutre comme l'écart des contradictoires, la contradiction même maintenue entre le vrai et le faux, ouvrant dans le discours un espace que le discours ne peut accueillir» (*Ivi*: 21).

Per concludere con un'immagine semplice – un'esplicita tematizzazione dell'insularità utopica del VR cinema – è dunque possibile citare un ultimo video a trecentosessanta gradi: *VR Free* (2019), realizzato da Milad Tangshir. Tutto inizia all'interno del Carcere di Torino: in una cella, nei corridoi, nello spazio all'aperto dove si svolge l'ora d'aria, sopra il vassoio per la distribuzione dei pasti. Guardandoci attorno possiamo avere l'impressione di trovarci in galera, in un luogo profondamente diverso da quello nel quale fisicamente ci trovavamo quando abbiamo indossato il visore e nel quale, di fatto, ci troviamo ancora. Eppure, in questo caso, il regista sembra attuare una strategia capace di superare i limiti del VR trattati nei paragrafi precedenti per creare una possibile paradossale forma di condivisione, se non di contatto, tra la condizione dei detenuti e quella degli spettatori. Tutto sembra procedere secondo le retoriche visive descritte a proposito di altri progetti, quando, d'improvviso, ci troviamo di fronte a un uomo che indossa quello stesso visore VR che abbiamo indossato noi per accedere al video e a quell'ambiente. Si tratta di un carcerato. Dopo aver osservato i suoi gesti che sono i nostri stessi gesti, impacciati e da "mosca cieca", ecco che per qualche secondo ci sintonizziamo con la sua visione, con ciò che sta osservando grazie al visore e che lo porta ad evadere dal luogo di detenzione: un'inquadratura subacquea dei fondali dell'isola di Ustica, un mare straordinario nel quale, come ci informa la sua stessa voce fuoricampo, ha fatto immersioni bellissime prima di essere incarcerato. Seguendo l'idea di *VR Free*, non è dunque negando o cancellando le distanze che si può fare esperienza diretta della condizione di chi vive in contingenze traumatiche. Non è *qui* (dove lo spettatore è fisicamente collocato) né *là* (il carcere come ambiente simulato) che può incontrarsi chi vive contingenze incommensurabili, ma forse proprio in un *non qui e non là*: un'isola intesa questa volta come spazio di sperimentazione di valori e desideri reciproci, un'area di interconnessione delle virtualità.

È così che anziché confidare in ulteriori e "definitive" implementazioni tecnologiche votate ad accrescere l'effetto di immediatezza e l'impressione di trovarsi in carne e ossa nell'altrove di volta in volta prospettato nell'ambiente virtuale, si tratta prima di tutto di valorizzare il carattere contraddittorio delle forme audiovisive e delle esperienze estetiche immersive. Gli errori di regia, le tracce della composizione, gli effetti di incorporazione e disincorporazione e tutto ciò che rendeva insoddisfacente e incompleta la simulazione di realtà costituiscono occasioni per continuare a fare esperienza delle soglie, acquisendo consapevolezza delle asimmetrie.

Il carattere insulare e la tendenza utopica del VR cinema definiscono insomma i limiti etici e politici del suo utilizzo, ma suggeriscono anche possibili percorsi sperimentali per valorizzare o, quantomeno, lavorare su quegli stessi limiti.

---

1 Ai primi tre casi saranno dedicate le prossime pagine, mentre per quanto riguarda il quarto si rimanda alla pagina web ufficiale del progetto <https://www.thedaytheworldchanged.world>

2 Tutte le informazioni relative al progetto sono disponibili alla pagina Web ufficiale <http://unvr.sdgactioncampaign.org>

- 3 <http://webtv.un.org/watch/virtual-reality-creating-humanitarian-empathy/4877860952001>.
- 4 Per una riflessione sul progetto in realtà virtuale dell'ONU e sulle prime sperimentazioni umanitarie del VR cinema, cfr. Zucconi 2018a: 149-154. Sullo stesso argomento, per una riflessione sintetica, cfr. Zucconi 2018b.
- 5 Sulle nozioni di isolamento e insularità a proposito dell'estetica immersiva, cfr. Conte 2020: 37-46.
- 6 Cfr. Damisch 1972: 187.
- 7 Per una ricostruzione delle diverse fasi della realtà virtuale e del dibattito scientifico correlato, cfr. Slater, Sanchez-Vives, 2016. Sulla fotografia computazionale, cfr. Eugeni 2016b: 115-123.
- 8 Cfr. Matter 2017: 14-25.
- 9 Sull'idea di immediatezza cfr. almeno Bolter & Grusin 1999. Sul problema dell'empatia nel VR cinema, cfr. Uricchio, Ding et al., 2016: 17-18. Per una ricostruzione storica e teorica della nozione, cfr. Pinotti 2011.
- 10 Per una ripresa delle riflessioni di Alois Riegl sulla componente «aptica» della percezione in relazione alle forme dell'esperienza offerte dai nuovi media, cfr. Pinotti, 2013: 193-194.
- 11 Cfr. ancora <http://webtv.un.org/%C2%BB/watch/virtual-reality-creating-humanitarian-empathy/4877860952001>
- 12 Si vedano almeno i progetti <https://milionidipassi.medicisenzafrontiere.it/>, e <https://www.oxfam.org.au/media/2013/10/put-yourself-in-their-shoes-were-not-so-different-to-those-uprooted-by-syrian-crisis>
- 13 Sull'idea di *blurred body*, cfr. Popat 2016: 360.
- 14 Per una riflessione sui video a trecentosessanta gradi presentati alla settantesima edizione della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica, che di fatto conferma e sviluppa ulteriormente quanto qui sostenuto a proposito dell'edizione precedente, cfr. D'Aloia 2020.
- 15 Per una riflessione sui processi di «obliterazione dell'altro» si rimanda alle riflessioni di Andrea Pinotti (2020a) su *Waves of Grace, Clouds over Sidra* e altri video in VR realizzati in ambito umanitario e sociale.
- 16 Sulla differenza tra una «incorporation of the prosthetic – and [...] the prosthetic's incorporation of me», cfr. Sobchack, 2004: 173 e, più in generale, 179-225.
- 17 Cfr. almeno i classici di Mumford 1922; Ginzburg 2002.
- 18 Sul rapporto tra mediazione e distanza, cfr. i diversi contributi pubblicati in Treleani & Zucconi 2020.
- 19 Sulla questione dell'asimmetria degli sguardi nella comunicazione umanitaria, cfr. Boltansky 1993; Chouliaraki 2013.
- 20 Per una riflessione sul VR cinema in quanto «isola vicina», che trae spunto proprio dalle modalità di fruizione presso il Lazzaretto Vecchio di Venezia, cfr. Zucconi 2019.
- 21 Su questo punto, si rimanda alle riflessioni di Montani (2017: 132-138).

# L'esperienza pre-morte come figura dell'immersività tra cinema e realtà virtuale

Pietro Conte

---

## 1. Evoluzione o rivoluzione?

Il dibattito mediologico intorno alla natura, alle potenzialità e ai limiti della realtà virtuale si è sviluppato e continua tuttora a svilupparsi attraverso due polarizzazioni fondamentali. La prima è quella che vede fronteggiarsi il partito dei “tecno-entusiasti” e quello degli “apocalittici”, con gli uni a enfatizzare le possibilità offerte dal nuovo medium in ogni ambito dello scibile umano (e anche non-umano: si pensi al tema dell'applicazione dell'intelligenza artificiale agli avatar che popolano gli ambienti immersivi), gli altri a paventare i rischi di una sempre più marcata “disconnessione” degli individui dalla realtà quotidiana. La seconda polarizzazione, che in questa sede maggiormente interessa, è quella tra “continuisti” e “discontinuisti”. Oliver Grau può essere annoverato tra i più fieri sostenitori della tesi secondo cui la realtà virtuale sarebbe solo l'ultima (per il momento) tappa di un'evoluzione graduale che dagli affreschi che abbracciavano in ogni direzione i commensali delle ville pompeiane si sarebbe dipanata attraverso i secoli alla continua ricerca di più evoluti effetti di immersività, sfruttando sempre nuovi ritrovati tecnologici che hanno via via consentito la creazione delle vertiginose volte barocche dipinte in *trompe-l'œil*, dei diorami e panorami sette-ottocenteschi, delle lanterne magiche, della fantasmagoria e della stereoscopia, solo per citare alcune tappe di un percorso che ha trovato nel cinema un ulteriore snodo fondamentale (Grau 2001). Prendendo le mosse da una lettura critica del testo di Grau e dell'ipotesi continuista in esso sviluppata, uno dei maggiori fenomenologi contemporanei, Lambert Wiesing (2005: 109), si è invece schierato dalla parte di coloro che ritengono che dai nuovi media discenda niente meno che «un nuovo genere di immagini [*neuartige Bilder*]». La realtà virtuale (espressione equivoca e inflazionata che andrebbe riservata non agli ambienti *immersivi* in generale, bensì a quelli *simulativi* in cui vigono determinate leggi fisiche, non necessariamente corrispondenti a quelle della realtà in carne e ossa) produce oggetti «che si comportano fantasmaticamente come se avessero una propria sostanzialità [*Substanz*] e delle proprie caratteristiche specifiche» (Ivi: 122). La peculiarità delle immagini che solo i nuovi media consentono di generare – quella peculiarità che implica un autentico «salto qualitativo» (Ivi: 119) rispetto all'intera produzione iconica precedente – è data dal fatto che per la prima volta nella storia risulta possibile modificare tali immagini e interagire con esse in tempo reale. Adottando lo spirito e la terminologia della tradizione fenomenologica di matrice husserliana, Wiesing ha quindi individuato l'autentica *differentia specifica* della tecnologia virtuale nella possibilità di trasformare un oggetto meramente fantastico (*Phantasieobjekt*) in un oggetto iconico (*Bildobjekt*) visibile, condivisibile e costantemente manipolabile.



La tesi di una discontinuità radicale tra vecchi e nuovi media si accompagna però sempre più spesso a un entusiasmo un po' naïf che rimpiazza la serietà analitica di una proposta storico-teorica come quella di Wiesing con tutta una serie di slogan roboanti e argomentazioni retoriche affrettate. Chris Milk (2015a; 2015b) ha per esempio descritto la realtà virtuale in termini di *last medium e ultimate empathy machine*:

Virtual reality [is] the first medium that has actually interfaced on a truly human level with our human senses – two of them right now, eyes and ears. Ultimately, what we're talking about is a medium that disappears, because there is no rectangle on the wall, and there is no page you're holding in your hand. It feels like real life. [...] Now, you're confined to a couch or you're confined to a 10-by-10 rug and you can't smell things, you can't taste things, you can't feel things. But you have to figure, if you scale the technology out, those will come eventually.

Marcando una cesura radicale rispetto ai media schermici tradizionali, sui quali si starebbe rapidamente depositando la patina dell'antiquato, la realtà virtuale darebbe accesso a immagini il cui carattere iper-mediato verrebbe sempre più obliterato in favore di un'apparente non-mediatezza. Il medium tenderebbe cioè a scomparire, a diventare impercettibile. Questa interpretazione, per certi aspetti condivisibile, viene tuttavia non di rado trasformata in una tesi ben più radicale: al grido di *The Information Age is dead, welcome to the Experiential Age!*, la realtà virtuale immersiva viene celebrata per l'immediatezza assoluta che essa sarebbe in grado di garantire (se non ora, comunque in un non meglio precisato futuro) e che risulterebbe invece preclusa agli apparati medialità precedenti.

È chiaro quale sia il principale bersaglio di questa narrazione che assume spesso carattere di propaganda: il cinema. Nel contesto della polarizzazione appena richiamata tra continuisti e discontinuisti, il dibattito si è in effetti focalizzato sul rapporto tra il medium filmico, considerato ormai logoro, e la realtà virtuale. Non è un caso che Milk si sia formato come regista, e che regista sia anche quell'Alejandro González Iñárritu che nel 2017 ha presentato, alla settantesima edizione del Festival di Cannes, quella che a tutt'oggi rimane la più famosa installazione VR, *Carne y Arena*. Più che sull'opera in sé, già ampiamente discussa anche in ambito accademico (Montani 2017, 132-138; Pinotti 2017; D'Aloia 2018), mi interessa qui soffermarmi sul modo in cui Iñárritu l'ha pubblicizzata, impiegando strategie retoriche atte a istituire una contrapposizione quanto mai netta tra cinema e realtà virtuale. Mentre infatti un John Bailey (2017), all'epoca direttore dell'Academy of Motion Picture Arts and Sciences, descriveva *Carne y Arena* come un'esperienza capace di dischiudere "new doors of cinematic perception", suggerendo quindi che l'opera del regista messicano, per quanto innovativa, continuasse comunque a porsi nell'alveo del dispositivo filmico tradizionale, Iñárritu ha a più riprese insistito su differenze medialità a suo avviso inaggrabili. In un'intervista rilasciata al Los Angeles Times ha per esempio dichiarato che:

the language of film gives you a partial reality, a fragmented reality and you have to interpret it. If I shoot two guys in a restaurant talking, you have to imagine the other 360°. [...] In virtual reality, I have to give you a multidimensional thing. I have to build the whole thing. It ends the dictatorship of the frame. And the viewer is not passive. You are absolutely actively deciding where to go. I can try to manipulate you, but I will have no control. In cinema, I have the control (Iñárritu 2017b)<sup>1</sup>.

Nel *press kit* di *Carne y Arena* Iñárritu era stato se possibile ancor più categorico, affermando senza mezzi termini che «while both are audiovisual, VR is all that cinema is not, and vice versa; the frame is gone and the two-dimensional limits are dissolved» (2017a). Affermazioni simili, la cui natura eminentemente retorica è già stata messa in luce dall'analisi critica (Kubiński 2014; Acquarelli 2018; Zucconi 2018b: 149-181; Dalmasso 2019a; Conte 2020), conducono facilmente all'idea che le immagini tradizionali verranno presto o tardi soppiantate dall'istituzione di una simbiosi *perfetta* tra uomo e tecnologia. Il «cinema totale» che Bazin (1946) ancora descriveva in termini di mito sembra ormai a portata di mano, e la realtà virtuale tende a essere sempre più spesso enfaticamente descritta come la realizzazione di un sogno immersivo degno della fantomatica invenzione di Morel su cui fantasticava Adolfo Bioy Casares (1940)<sup>2</sup>.

Nonostante moniti autorevoli come quello lanciato da Janet H. Murray, che ha esplicitamente invitato a non lasciarsi sedurre da nuove forme di *magical thinking* e a riconoscere che la realtà virtuale altro non è che «a medium of representation that the brain will process in its appropriate cultural context, just as it has learned to process speech, writing, photography, or moving images» (2020: 20), l'idea di un'ormai prossima fusione osmotica tra mondo delle immagini e realtà in carne e ossa fa sempre più proseliti. Si tratta in fondo della visione quasi onirica che dallo *stereokino* vagheggiato da Sergej Ejzenštejn (1947), passando per il *cinema of the future* di cui parlava Morton Heilig (1955), viene oggi rivisitata facendo ricorso a nozioni come quella di *ultimate display* proposta nel 1965 da Ivan Sutherland, inventore di un dispositivo – la cosiddetta *Sword of Damocles* – da più parti indicato come primo esempio di realtà virtuale. Superando i limiti imposti dalla superficie schermica e la distanziamento del fruitore rispetto all'immagine, il cinema dovrebbe riuscire a farsi «organico», secondo un'espressione introdotta da Saint-Pol-Roux (1925-1930: 60) e concettualmente ripresa da un pioniere del cyberspazio quale Randall Walser (1990: 60-61):

Whereas film is used to show a reality to an audience, cyberspace is used to give a virtual body, and a role, to everyone in the audience. Print and radio tell, stage and film show; cyberspace embodies. [...] A spacemaker sets up a world for an audience to act directly within, and not just so the audience can imagine they are experiencing an interesting reality, but so they can experience it directly. [...] The filmmaker says, "Look, I'll show you." The spacemaker says, "Here, I'll help you discover".

Si tocca qui il punto decisivo che implicitamente o esplicitamente ricorre in molte delle analisi dedicate ai rapporti tra vecchi e nuovi media: il cinema *costringe a immaginare*, la realtà virtuale *permette di esperire*. I verbi sono importanti: l'attività immaginativa che il medium filmico richiede allo spettatore viene descritta come una «costrizione», come un limite imposto dal medium stesso, mentre l'esperienza diretta (o presunta tale) di un ambiente immersivo viene esaltata come un – anzi: come *il* – vantaggio «reso possibile» dalla realtà virtuale. Il cambiamento relativo alle modalità di fruizione, con il passaggio dalla figura tradizionale dello spettatore di un film (oppure, prima ancora, dell'osservatore di un quadro o di una scultura) a quella dell'esploratore e persino del configuratore di un'immagine-ambiente, marcherebbe il progresso fondamentale dal cinema al post-cinema. Eppure non è passato poi tanto tempo da quando il cinema stesso veniva attacca-

to non per lo spazio che esso *concede* all'immaginazione, bensì – tutto al contrario – per quello che all'immaginazione *toglie*. Uno storico e teorico dell'arte del calibro di Konrad Lange (1920; 1921), ad esempio, non aveva lesinato critiche alla fotografia in movimento e al medium cinematografico, colpevoli per così dire di “mostrare troppo”, cioè di essere a tal punto mimetici e realistici da ostacolare quel processo immaginativo di «animazione dell'inanimato» [*Beseelung des Unbeseelten* (1895: 10)] in cui a suo parere consisteva l'autentica esperienza estetica. Oggi invece il cinema (così come la televisione) viene guardato con crescente sospetto per la ragione opposta, vale a dire per la sua presunta incapacità di restituire allo spettatore un'esperienza autentica, integrale, multisensoriale – in breve, un'esperienza in tutto e per tutto assimilabile a quella del “mondo della vita”. Pare insomma evidente che in questo scontro tra continuisti e discontinuisti si tenda spesso ad assumere un atteggiamento dicotomico che privilegia uno dei due estremi: se da un lato si sfumano eccessivamente le differenze che indubbiamente sussistono tra cinema e realtà virtuale, dall'altro si esagera nel contrapporre i due media e nel magnificare quello più recente a discapito di quello più “vecchio”. La tesi che desidero qui sostenere, invece, è che tenersi lontani dai manicheismi gioverebbe al dibattito stesso sulla natura della realtà virtuale *in quanto medium*. L'avvento di una nuova tecnologia comporta sempre un assorbimento e una rimediazione delle tecnologie precedenti, ma è a sua volta da queste ultime prefigurato. Nel caso di cui ci stiamo occupando, il medium della realtà virtuale viene adombrato

non solo dalle narrazioni con cui il cinema dell'era digitale lo ha immaginato, ma anche dalle forme visive e linguistiche che esso ha adottato nel prefigurarle e dal tipo di esperienza di fruizione che ha di conseguenza modellato: dove già emergono una serie di “figure dell'immersione” [...] che impongono la ridefinizione del senso di distanza rispetto all'immagine verso una fruizione immediatamente fisica e affettiva della stessa. [...] Al contempo, è possibile intravedere nelle esperienze in VR vere e proprie una continua negoziazione tra paradigmi che sono stati dominanti in diverse fasi della storia del cinema (Grossi 2018: 84-85).

## 2. Una questione di punti di vista

Ogni medium viene incorporato e assimilato all'interno di un altro medium, ed è solo attraverso questo processo di “posizionamento” rispetto ai dispositivi precedenti che una tecnologia di rappresentazione definisce se stessa. Ora, tra le principali caratteristiche che differenziano la realtà virtuale da altri media immersivi c'è sicuramente la possibilità che essa offre all'utente di cambiare costantemente “inquadratura” nel momento in cui gira la testa. Certo, le possibilità offerte da un ambiente VR che consente al fruitore soltanto tre gradi di libertà (corrispondenti ai movimenti della testa) risultano limitate e limitanti rispetto a quelle offerte da un ambiente che ammette invece sei gradi di libertà (nel quale cioè i sensori – accelerometri, giroscopi e magnetometri – permettono anche la mappatura dei movimenti corporei). Il senso di incorporazione avvertito dall'*experimenter* di *Clouds over Sidra*, che fa uso di una registrazione di ambienti pre-renderizzati, sarà diverso (e inferiore) rispetto a quello goduto dall'*experimenter* del già citato *Carne y Arena*: se nel primo esempio non si può far altro che guardarsi attorno,

rimanendo comunque vincolati a quanto originariamente ripreso dalla telecamera 360° (in modo non troppo diverso da quanto accade con i tour virtuali degli appartamenti in vendita sulle bacheche delle agenzie immobiliari più al passo con i tempi), nel secondo ci si può muovere liberamente ed esplorare lo spazio circostante. In entrambi i casi, però, la scelta della porzione ambientale da inquadrare è demandata all'istanza soggettiva dell'utente, che "incornicia" una determinata parte della scena. Nel cinema, invece, questa stessa scelta rimane appannaggio di chi manovra l'occhio meccanico della cinepresa, e lo spettatore è tale proprio perché non può che aderire al *framing* operato dal regista; se non lo fa, abbandona necessariamente il mondo iconico, come quando chiudiamo gli occhi di fronte a una scena horror o ci concentriamo per qualche istante sul cartello luminoso dell'uscita di emergenza.

Le specificità della realtà virtuale possono quindi essere meglio comprese, a livello tanto tecnico quanto estetico e semiotico, attraverso i modi in cui il nuovo medium omaggia il vecchio, al tempo stesso rivisitandolo ed entrando dialetticamente in competizione con esso. In particolare, il punto di vista reso fluido dall'esperienza VR può (ma forse meglio sarebbe dire *deve*) essere letto in riferimento al tradizionale costruito filmico della soggettiva e della sua ibridazione post-cinematografica nel *first person shot* (Eugeni 2013). Di primo acchito, in effetti, si sarebbe tentati di qualificare la realtà virtuale come l'assolutizzazione della soggettiva, come la sua sublimazione nell'esperienza di un mondo continuo costruito attraverso inquadrature determinate (o addirittura "generate") dallo sguardo dell'utente: sarebbe cioè «the presentation of first person experiences through the use of a head-mounted display and headphones that enable users to experience a synthetic environment as if they were physically there» (Mateer 2017: 14).

Ora, questa definizione apparentemente pacifica cela invece un fraintendimento della realtà virtuale e delle sue potenzialità, che non si esauriscono affatto in una sorta di sovrapposizione tra il concetto di soggettiva e quello di virtuale. In altre parole, l'esperienza in soggettiva è *soltanto una possibilità* che si dischiude all'interfaccia virtuale – una possibilità su cui si sono retoricamente concentrate innumerevoli narrazioni nell'intento di celebrare la capacità del nuovo medium di farci mettere «nei panni degli altri», assumendo su noi stessi il punto di vista altrui (Dalmaso 2019b).

Se infatti sotto l'aspetto meramente *sintattico* non c'è dubbio che la tecnologia VR, per come è strutturata, si basi sulla prospettiva incarnata dallo sguardo dell'utente, le cose cambiano sotto il profilo *semantico* e *fenomenologico*, in quanto la soggettiva non è mai il risultato del semplice posizionamento del soggetto dell'azione scopica (spettatore del film o *experiencher* dell'ambiente digitale) all'interno dell'universo diegetico. Se l'enunciazione audiovisiva virtuale esprime innegabilmente un atto intenzionale dell'istanza percettiva, ciò non significa automaticamente che qualunque esperienza VR debba essere considerata "in soggettiva", a meno di non voler utilizzare quest'espressione in un senso talmente lato da risultare in fondo scorretto. La costituzione del mondo diegetico sarà intesa innanzitutto come il prodotto della percezione di un soggetto-spettatore, e solo in seconda battuta – *eventualmente* – come corrispondente all'istanza percettiva di un soggetto che operi effettivamente all'interno del mondo diegetico. Il passaggio dal primo al secondo senso in cui può essere intesa la soggettiva nella realtà virtuale è reso possibile esclusivamente dall'impiego di particolari accorgi-

menti dati dallo *storytelling* o dal modo in cui l'ambiente immersivo è costruito attorno all'interfaccia. Un'esperienza immersiva VR può quindi caratterizzarsi per l'adozione di un punto di vista in prima, ma anche in terza o addirittura – seppur più raramente – in seconda persona (Sherman & Craig 2002: 390; Larsen 2018).

Se dunque da un lato, nella realtà virtuale, l'universo digitale si genera (o per meglio dire si attualizza) a partire dallo sguardo del soggetto esperente che rappresenta il centro visuale di quell'universo, dall'altro ciò non significa che si possa parlare sempre e comunque di “soggettiva”. E se è vero inoltre che il *first person shot* in quanto «forma semiotica» (Eugeni 2016: 209) presenta delle differenze rispetto al dispositivo classico della soggettiva, altrettanto vero è che la realtà virtuale *rimodella* il montaggio cinematografico basato sul punto di vista, richiamandosi a esso in quanto figura linguistica e stilistica.

Per chiarire questo punto vorrei ora concentrarmi su un caso apparentemente marginale e tuttavia paradigmatico nella sua capacità di gettar luce sui rapporti rimediativi tra le forme e gli stilemi espressivi del cinema e quelli della realtà virtuale: il caso della messa in immagine di un'esperienza extra-corporea (*out-of-body experience*), e segnatamente di un'esperienza pre-morte (*near-death experience*). La particolarità dell'esempio è data dal fatto che esso implica l'impiego di strategie atte a far sì che il fruitore interpreti una determinata scena non soltanto come una generica soggettiva, ma anche, più specificamente, come una soggettiva in cui l'oggetto inquadrato coincide enigmaticamente con il corpo del soggetto inquadrante. In altre parole, ci si trova nella situazione paradossale per cui la soggettiva viene a coincidere con uno sguardo *disincarnato*, di modo che chi osserva ha la sensazione di trovarsi a percepire il proprio stesso corpo ormai privo di sguardo, ritrovandosi quindi incarnato in un corpo che è e al contempo non è il proprio.

### 3. Rimediare la soggettiva: la messa in immagine dell'esperienza pre-morte

In ambito cinematografico il primo modo per rendere visivamente la dissociazione tra corpo e sguardo è dato dallo stratagemma più classico su cui si basa la soggettiva, cioè dall'impiego del campo-controcampo attraverso una costruzione che si articola in due distinte inquadrature speculari, con la prima a mostrare il personaggio che guarda e la seconda ciò che egli vede (o viceversa, seppur più raramente). È il caso più semplice, che sintatticamente non si differenzia in nulla da una qualunque soggettiva ordinaria. Lo ritroviamo ad esempio in un blockbuster come *Ghost*, quando Sam (Patrick Swayze) viene ucciso durante una passeggiata in compagnia della fidanzata Molly (Demi Moore). Lo spettatore non si rende subito conto dell'accaduto perché, immediatamente dopo l'omicidio, la camera continua a riprendere il protagonista (o meglio il suo alter-ego fantasmatico, ma questo lo spettatore ancora non lo sa) mentre insegue il delinquente nel tentativo di assicurarlo alla giustizia. Non riuscendo a raggiungerlo, Sam torna sui suoi passi e scorge Molly inginocchiata e disperata. Si avvicina per capire cosa stia succedendo e soltanto allora vede se stesso – il suo proprio corpo – riverso a terra esanime. Le due inquadrature che vanno a “comporre” la soggettiva restituiscono prima il soggetto osservante e poi l'oggetto osservato, solo che in questo caso l'oggetto osservato coincide col (corpo del) soggetto osservante (Fig. 1).



Fig. 1 - Jerry Zucker, *Ghost* (1990)



Fig. 2 - Jerry Zucker, *Ghost* (1990)

Immediatamente dopo questa scena, *Ghost* ci offre una seconda strategia di visualizzazione dell'esperienza extra-corporea, consistente nell'apparizione *simultanea* di guardante e guardato in uno stesso *frame* (Fig. 2). Ciò avviene tramite il ricorso a un effetto speciale, essendo in linea di principio impossibile, per il medium cinematografico, riprendere in un'unica inquadratura il soggetto dell'istanza percettiva e il suo oggetto. Sovrapposizione e uso sapiente della trasparenza permettono al regista Jerry Zucker di mostrare al tempo stesso il corpo ormai inerte di Sam e la sua anima, che di quel corpo ha ereditato lo sguardo<sup>3</sup>.

Esiste poi una terza via per "dire" visivamente (e cinematograficamente) l'esperienza extra-corporea, mostrando non il *distacco*, bensì il *distaccarsi* dell'anima dal corpo – non il risultato, bensì il processo che conduce al *disembodiment*. Invece di sfruttare due inquadrature separate dello stesso soggetto (campo-controcampo) o "sdoppiare" il soggetto in una medesima inquadratura (effetto speciale), tale stragemma si basa sul movimento di camera. Questa tecnica di visualizzazione può essere certamente descritta a parole, ma per la sua natura intrinsecamente motoria non può essere riprodotta attraverso immagini statiche come nei due casi precedenti: i singoli fotogrammi possono sì dare un'idea del processo riproducendone determinati istanti, ma non rappresentano in alcun modo un *analogon* del processo stesso, che rimane operazione eminentemente *filmica*, cioè caratteristica del medium cinematografico in quanto tale e proprietà essenziale del suo "linguaggio". Il movimento della cinepresa concepito per trasmettere la sensazione di un'uscita del sé dal corpo può condurre dal campo al controcampo senza soluzione di continuità, attraverso una rotazione di 180°, oppure può innescarsi dopo lo "stacco" del controcampo, procedendo poi a ritroso con una carrellata verso l'alto (in gergo *depth dolly*). Il primo caso ha trovato spazio nell'ultima scena di *Carlito's Way* di Brian De Palma (1993), quando il protagonista, impersonato da Al Pacino, viene caricato in fin di vita su una barella e portato via dalla stazione in cui gli hanno teso l'agguato mortale. La camera assume dapprima il punto di vista del gangster ispanico, immortalando le luci al neon del soffitto, poi compie un movimento rotatorio continuo che la porta a inquadrare dall'alto, perpendicolarmente, il volto



Fig. 3 - Brian De Palma, *Carlito's Way* (1993)

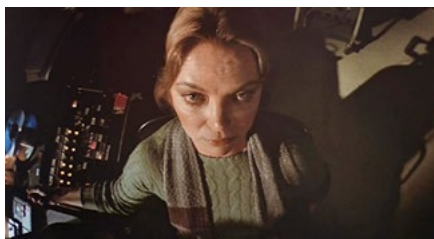


Fig. 4 - Douglas Trumbull, *Brainstorm* (1983)

di Carlito agonizzante (Fig. 3). L'effetto complessivo è quello di permettere all'osservatore di sentirsi trascinato dal moto della cinepresa fino a far propria l'uscita del sé dal corpo del protagonista. Una tecnica molto simile è stata utilizzata più recentemente, ma sempre con il medesimo scopo, in un film dalla natura altamente sperimentale come *Enter the Void* (2009) di Gaspar Noé.

L'altra possibilità che il cinema ha di mostrare la dissociazione tra sguardo e corpo nell'esperienza pre-morte si articola invece in due momenti distinti, sfruttando prima la tecnica del campo-controcampo e solo in seconda battuta il movimento della cinepresa, che interviene a suggerire l'allontanamento del sé dalle membra in cui fino a un attimo prima era confinato. Questa strategia visuale rappresenta una soluzione semanticamente analoga a quella proposta in *Carlito's Way* e in *Enter the Void*, ma sintatticamente diversa. È stata adottata da Douglas Trumbull in un capolavoro del cinema di fantascienza quale *Brainstorm* (1983), che anticipa trama, poetica e tecnica di *Strange Days* (1995), ma che a differenza di quest'ultimo viene raramente citato negli studi sull'immersività, nonostante il regista statunitense lo abbia esplicitamente definito «an immersive movie about an immersive technology»<sup>4</sup>.

La storia ruota attorno all'invenzione di un casco che consente a chi lo indossa di registrare le proprie esperienze ed emozioni per farle successivamente rivivere a un'altra persona. In uno dei passaggi fondamentali del film, la protagonista Lillian (impersonata da Louise Fletcher) ha un attacco di cuore e decide di registrare i suoi ultimi istanti di vita. Venuto in possesso del nastro, il suo amico e collega Michael (Christopher Walken) decide di rivivere ciò che per definizione non può essere vissuto che in prima persona – la morte in quanto *ultimate experience*, espressione significativa che compariva su una locandina usata per pubblicizzare il film<sup>5</sup> e che intendeva descrivere tanto la morte quanto il film stesso. È a questo punto che la macchina da presa sapientemente manovrata da Trumbull (genio degli effetti speciali cui si deve anche il celebre *stargate* di 2001: *Odissea nello spazio*) inquadra prima le apparecchiature utilizzate da Lillian pochi istanti prima di morire (campo), poi Lillian stessa (controcampo), dal cui corpo ormai privo di vita la camera si allontana progressivamente con un movimento retrogrado (Fig. 4). Lo spettatore è così portato a interpretare la prima inquadratura come una soggettiva ripresa dal punto di vista di Lillian ancora in vita e la seconda inquadratura come un'altra soggettiva, sempre di Lillian, ma questa volta della sua anima, del suo sé separatosi dal corpo.

L'analisi sin qui condotta mostra come la messa in immagine dell'esperienza extra-corporea, e più specificamente dell'esperienza pre-morte, possa essere intesa nel senso di una figura dell'immersività su cui il cinema si è concentrato tramite l'uso della soggettiva, declinandola in modalità diverse (campo-controcampo,

movimento camera, oppure combinazione di entrambi). Per coinvolgere lo spettatore e dargli la sensazione di vivere un'esperienza in prima persona, il cinema si serve dunque di un *dispositif* che non è mai riducibile a un costrutto meramente sintattico, ma chiama invece in causa la sfera semantica e fenomenologica dell'attribuzione dei significati da parte dell'istanza spettatoriale.

C'è però una cosa che il cinema non può fare, e che non può fare *in linea di principio*, cioè per ragioni che pertengono alle caratteristiche intrinseche del medium stesso: mostrare allo spettatore la *propria* esperienza extra-corporea. La soggettiva cinematografica è sempre riferita a un personaggio infra-diegetico che non è – non può essere – lo spettatore, nemmeno nei rarissimi casi (da *Lady in the Lake* del 1947 a *Hardcore!* del 2015) in cui il film venga girato interamente in soggettiva. Quando guardo un film, la soggettiva mi invita a mettermi nei panni di uno o più protagonisti, ma sempre e comunque nei panni di un *altro*. Anche nel caso, evidentemente paradossale, in cui un personaggio di cui lo spettatore assume il punto di vista si trovasse, nel mondo infra-diegetico, di fronte a uno specchio, l'immagine riflessa sarebbe quella del personaggio stesso, oppure – paradosso nel paradosso – della cinepresa (come quando, nei già citati tour virtuali degli appartamenti in vendita, mi ritrovo a osservare un ambiente a 360°, ma se guardo in basso non vedo le mie gambe, bensì la videocamera che era stata piazzata al centro della stanza al momento delle riprese).

Nel rimediare il *dispositif* della soggettiva, invece, la realtà virtuale rende possibile vivere in prima persona l'esperienza di “uscire” da un corpo *avvertito come il proprio*. In un esperimento del 2017 un gruppo di ricercatori capitanati da Mel Slater ha testato la capacità di un ambiente immersivo in VR di suscitare nel fruitore la sensazione *i. di ritrovarsi incarnato in un corpo vicario in grado di sostituire quello fisico e ii. di vivere un'esperienza extra-corporea tramite questo corpo virtuale percepito come proprio*.

Il primo punto è relativo alla *body ownership illusion*, cioè al fatto (dimostrato da tutta una serie di studi sperimentali ispirati al fenomeno della *rubber hand illusion* originariamente descritto da Matthew Botvinick & Jonathan Cohen nel 1998)<sup>6</sup> che un corpo digitale di cui si assuma la prospettiva in prima persona e che sia programmato – con l'ausilio di dispositivi di *motion capture* e grazie all'utilizzo di una tuta aptica – in modo da muoversi in sincronia con il corpo fisico e da reagire alle stimolazioni tattili, verrà avvertito come proprio dall'*experimenter*, e ciò nonostante quest'ultimo sappia benissimo di avere a che fare “soltanto con un'immagine” (espressione che suona ormai sempre più ambigua e quasi svuotata di significato). Il soggetto rimane cioè perfettamente consapevole di essere alle prese con un avatar, ma non può fare a meno di avvertire questo corpo vicario come il proprio. A maggior ragione se, come nel caso in oggetto, l'alter ego virtuale è posto davanti a uno specchio, di modo che il fruitore possa percepirne i movimenti sincroni ai suoi, immedesimandosi ancora di più con il proprio “doppio”. Durante la seconda fase dell'esperimento, invece, il punto di vista del partecipante viene progressivamente spostato all'indietro e verso l'alto, assecondando cioè un movimento ascensionale e retrogrado imposto dal *setting* sperimentale. Alcune sfere virtuali, che nella prima fase andavano a colpire il corpo digitale e provocavano sincronicamente una reazione aptica sul corpo reale, seguono ora lo stesso movimento e vanno a impattare sullo spazio attorno al centro della percezione visiva, mentre il corpo precedentemente “posseduto” resta immobile in basso, chiaramente visibile dalla nuova prospettiva sopraelevata (Fig. 5). Quando il centro



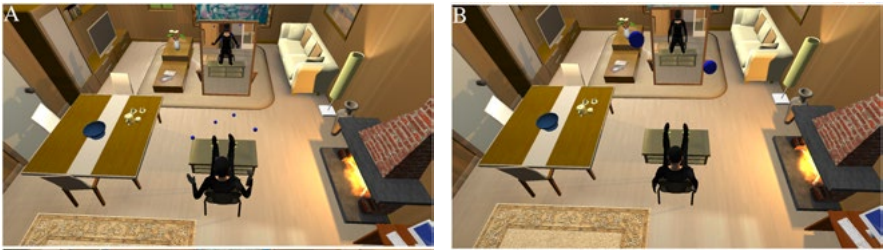


Fig. 5 - *Out-of-body experience* in un ambiente immersivo virtuale (da Bourdin et al. 2017)

della percezione visuo-tattile viene spostato verso il soffitto della stanza virtuale, il soggetto ha la sensazione di essere “uscito” dal proprio corpo e si ritrova quindi a vivere sulla propria pelle (sul proprio corpo) un’esperienza extra-corporea. Mi preme qui sottolineare essenzialmente due aspetti caratteristici di questa strategia immersiva. Da un lato l’impiego della soggettiva nella realtà virtuale permette al fruitore di vivere l’esperienza dell’uscita del *proprio sé* dal *proprio* corpo, superando quindi un limite intrinseco del medium cinematografico in quanto tale. Dall’altro, però, la stessa realtà virtuale fa ricorso a mezzi e stratagemmi tipicamente cinematografici, come l’uso dello specchio e l’impiego di un movimento che richiama quello della cinepresa e che “trascina” il sé verso l’alto. Superando sterili contrapposizioni ed evitando al contempo indebite assimilazioni, si deve quindi affermare che la realtà virtuale immersiva rimedia il cinema (così come la televisione), nel senso che essa dipende «in maniera strutturale dalle convenzioni e dalle associazioni collegate all’uso della soggettiva e del punto di vista personale» (Bolter & Grusin 1998, 76). I nuovi ambienti digitali interattivi non cancellano le precedenti tecnologie della soggettiva e del *first person shot*; piuttosto, essi parassitano e al tempo stesso celebrano queste stesse tecnologie, sublimandole e permettendo loro di continuare a esistere, dialetticamente, quali punti di riferimento tecnici e culturali tramite cui misurare le potenzialità, gli effetti, i successi e persino gli insuccessi della realtà virtuale.

1 Parole simili in Bolter & Grusin (1998, 53): «Nella pittura e nella fotografia, il punto di vista dell’utente è fisso. Nel cinema e nella televisione, il punto di vista diventa mobile, ma è sempre il regista o il montatore a controllare questo movimento. Oggi, l’animazione computerizzata può funzionare come un film, dal momento che presenta una sequenza di inquadrature predeterminate. Comunque, la sequenza può anche essere posta sotto il controllo dello spettatore, così come già avviene per i videogiochi e la realtà virtuale».

2 Per un’analisi dettagliata del testo in relazione alla realtà virtuale e agli ambienti immersivi cfr. Casetti & Pinotti (2020).

3 *Rumble Fish* di Francis Ford Coppola offriva già nel 1983 un esempio di entrambe le strategie di visualizzazione dell’esperienza extra-corporea messe in campo da *Ghost* nel 1990.

4 Questa l’espressione letterale utilizzata da Trumbull durante il suo intervento al convegno “Immersivité et innovations technologiques/Immersivity and technological innovations” organizzato dall’Università di Montréal e tenutosi online tra il 26 e il 30 ottobre 2020.

5 Pubblicata sul settimanale *Variety* del 13 luglio 1983.

6 Botvinick & Cohen 1998: 756.

### ***III. “Spazi” dell’esperienza***



# Au seuil de la croyance. Spectacles, technologies et dispositifs immersifs à Lourdes autour de 1900

Ferdinando Gizzi

---

## 1. La nature spectaculaire du phénomène de Lourdes

Lorsque, fin août 1858, Louis Veuillot s'intéresse pour la première fois à Lourdes sur les pages du journal qu'il dirige, le quotidien catholique intransigeant *L'Univers*, celle-ci est encore une petite ville «plus traversée que connue», et la grotte miraculeuse «de peu d'apparence et jusque-là fort peu visitée».

*Jusque-là*, en effet, la narration des événements (présumés) surnaturels de Lourdes se voit inscrite dans un récit visionnaire typique et traditionnel; et on pourrait même soutenir que l'appartenance à une tradition visionnaire-rurale de longue haleine, remontant au Moyen Âge, sert justement à expliquer l'origine et la cause des faits qui, depuis février de cette année-là, perturbent la vie de ce coin tranquille, autrefois oublié, des Hautes-Pyrénées: comme le suggère Ruth Harris (1999: 32-44), il est fort probable que, dans ses visions, la très jeune bergère Bernadette Soubirous ait été influencée par l'énorme quantité de légendes mariales et récits d'apparitions existants dans la région (Bétharram, Garaison...) qui au fil des siècles avaient engendré un nombre important de dévotions populaires et s'étaient fixés dans des lieux et des images capables de façonner les imaginaires, et activer – ou réactiver – les imaginations.

En lui donnant un écho national, le long article de Veuillot change la donne, et contribue de façon décisive à attirer un intérêt général, *ultra*-dévotionnel et *ultra*-local, sur Bernadette et ses visions, et à faire de Lourdes la “capitale mondiale du miracle” (Guise-Castelnuovo 2015), un des épïcêtres du catholicisme au XIX siècle, ainsi que le champ de bataille de débats acharnés menés par les partisans de la France laïque, rationaliste et séculaire.

Cependant, la forte médiatisation est seulement l'un des aspects à travers lesquels Lourdes devient vite – et peut être considérée, donc – “a vibrant manifestation of ‘modernity’” (Harris 1999: 11), soit un véritable tournant de la phénoménologie du religieux catholique au XIX siècle dans les relations dialectiques que ceci entretient avec le *moderne* (Kaufman 2004: 5-15), laissant ainsi entrevoir d'autres narrations possibles, des narrations *alternatives*, de cette même modernité (Orsi 2009). Encore plus profondément, cela semble surtout être le résultat du fait que, comme l'évêque du diocèse de Tarbes, Mgr Jacques Perrier (dans Borde 2008: 9-10), l'a reconnu aussi, dans un texte écrit en 2008 pour le cent-cinquantième anniversaire des apparitions, “à Lourdes les paroles ont été très peu nombreuses”, et donc “le message de Lourdes est fondamentalement visuel, pour Bernadette et pour l'assistance”, “Lourdes est une réalité plus visuelle que conceptuelle”.

Ce que l'homme d'église semble ne pas vouloir reconnaître ou admettre, à cause bien évidemment d'un préjugé séculaire que son institution a envers cette notion,

---

est que la visualité de Lourdes se donne et se configure dans un sens proprement *spectaculaire*: c'est-à-dire, comme une visibilité organisée expressément pour être vue par des *spectateurs* et présentant tous les caractères typiques d'un véritable *spectacle* (Tore 2011).

En effet, à Lourdes pour la toute première fois l'apparition ne se définit plus comme la révélation particulière à un mystique, sous la forme d'un évènement spirituel privé, mais assume la dimension d'un fait social, quelque chose qui a lieu en public, à des jours et des heures établies, selon un tout nouveau paradigme où le corps de la visionnaire, dans son état extatique, surgit et se place au premier rang – alors que dans le paradigme traditionnel, augustinien, le *corporel* constitue la première étape, la plus basse, avant l'*intellectuel* et le *spirituel* – et s'offre aux regards collectifs des curieux et des fidèles, en matérialisant et en ré-visualisant l'évènement surnaturel *pour ceux-ci* (Albert-Llorca 2001; Christian 1996).

En bref, comme Barbara Corrado Pope (1985: 189-190) l'a bien signalé, "the most immediate attraction of Lourdes [...] was the belief that Mary, Mother of God, had come there eighteen times", c'est-à-dire le *fait* des dix-huit apparitions en soi, par rapport auxquelles Bernadette se définit comme la première spectatrice et les gens accourant "voir Bernadette qui voit la Vierge", comme des quasi-voyants.

De cela, c'est-à-dire du fait que les apparitions soient ressenties et présentées comme quelque chose qui a une présence et une manifestation physique, découle le caractère originellement visuel et fondamentalement spectaculaire de toute la dévotion lourdaise qui se constituera dans les semaines, puis dans les années et les décennies à suivre, car une telle conception transforme et configure l'évènement surnaturel en "something to behold, to touch and to feel" (*Ibid*).

C'est ici que prend naissance par exemple la relation quasi-ontologique de Lourdes avec la photographie: Bernadette s'affirme, en effet, et pas par hasard, comme la première "sainte photographiée", dans le paradoxe de mises en scène où elle rejoue le moment visionnaire en assumant une attitude et une expression extatiques, mises en scènes présentées et vendues partout comme des «portraits authentiques» (Langlois 1998) et fonctionnant pour les spectateurs-croyants de l'époque comme des "fantastic spaces of imaginative possibilities" (Jarenski 2015: 31) (Fig. 1) – le *photographique* acquérant dans ce sens-là, comme Shelly Jarenski (2015: 18) l'a brillamment démontré, un pouvoir déjà et proprement



Fig. 1 - Lourdes – Bernadette en prière devant la première statuette de la Vierge en Buis (Photographie authentique prise en 1860), carte postale, fin XIX<sup>e</sup> siècle.

*immersif*, car capable de déterminer des “unstable, even uncanny, viewing experiences” ouvertes à la virtualité et permettant aux spectateurs de participer directement à l’objet de la représentation.

Même après l’extinction du “feu visionnaire” dans son expression directe, à la fin de l’été de 1858, lorsque l’institution ecclésiastique reprend le contrôle sur ceci et que Bernadette est progressivement éloignée, puis cachée de la vision publique, la dévotion à Lourdes continue à se construire et à s’appuyer sur des formes qui (re) médient la foi dans le surnaturel à travers le recours à un *spectaculaire* qui appelle explicitement les fidèles à une immersion émotionnelle. Le réaménagement de la grotte, laissée dans son état brut ou naturel, en dessous de la basilique supérieure, avec la statue blanche de Joseph-Hugues Fabisch consacrée en 1864 et placée à l’endroit précis des apparitions (Boutry 2005) avec une grille qui établit une sorte de *théatron* – un lieu et un point de vue idéal pour la prière et l’observation – et en même temps se définissant comme un dispositif de contrôle de réactions haptiques, du *transport* psycho-physique, des fidèles, peut déjà être lu dans ce sens-là (Fig. 2).

Avec la naissance et la mise en place du mouvement national des pèlerinages, qui fait de Lourdes son centre à partir de 1873 grâce notamment à l’initiative des Assomptionnistes de la Bonne Presse et au développement du réseau ferroviaire, cette attitude de dévotion spectaculaire ne diminue pas, bien au contraire. Le pèlerinage à Lourdes – que les anthropologues Edith et Victor Turner (1978: 1-39, 243-255) définissent comme tout autre pèlerinage, «a liminoid experience», une *expérience quasi-liminale* qui a le pouvoir de placer ceux qui y participent *hors de leur quotidien* pour les fondre en *communitas* (ce qui fait de cette expérience «a spring of pure possibility») – se présente en effet comme un moment d’immersion: une immersion tout d’abord physique, dans l’eau de la source miraculeuse qui promet au corps de lui rendre son état de santé optimale, *pré-péché* original, ou dans les lieux de vie de Bernadette (exemplaire à cet égard est le fait que même des chambres de sa maison paternelle sont proposées à la location touristique); mais aussi une immersion mystique, dans la vie spirituelle de la sainte, et psychologique donc, dans sa même faculté visionnaire, que le pèlerin rêve de revivre, au moins à un niveau potentiel.

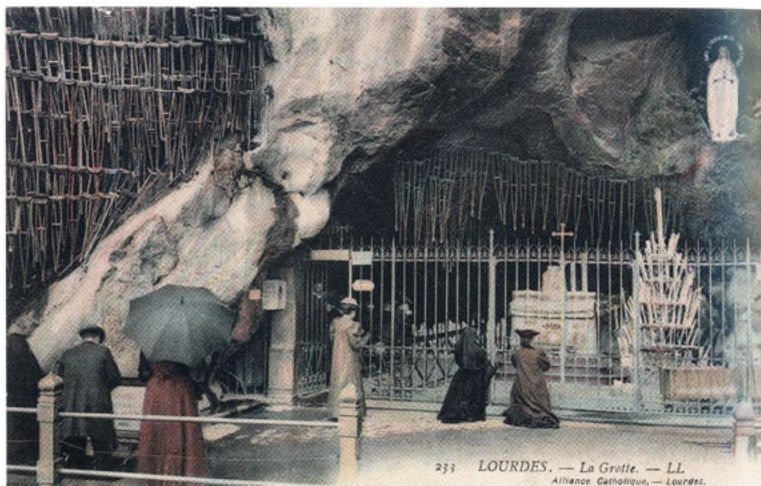


Fig. 2 - Lourdes – La Grotte, carte postale, fin XIX siècle.

Madeleine D. (1912: 10), l'une des nombreuses jeunes filles de la capitale qui entreprennent le pèlerinage à Lourdes au début du XX siècle – pour qui un voyage si long, si loin et pour la première fois en train, constitue déjà une expérience quasi-mystique en soi – nous laisse un précieux témoignage écrit de ce processus à la fois de croyance et mental:

Après la procession aux flambeaux nous avons eu une belle cérémonie: "L'Adoration nocturne". [...] Je me suis crue au Paradis. *Je me représentais* les Anges autour de chaque autel, et puis nos Anges gardiens à nous autres, à côté de nous, et puis la Sainte Vierge, la reine des Anges, *je la voyais par la pensée* debout au-dessus de l'autel, nous montrant son divin Fils qui descendait au Ciel à la voix du prêtre pour venir se cacher dans la Sainte Hostie.

Tout le dispositif spectaculaire ou pseudo-théâtral de la Grotte peut aussi décevoir le vrai dévot, et dans un premier temps, le distraire: c'est l'expérience faite par les pèlerins du feuilleton paru sur le *Gil Blas* en février 1901 (Caldine 1901):

Ils grimpent alors à l'imposante basilique et, de là, vers la grotte miraculeuse, où ils éprouvent généralement un désanchantement [*sic*] injustifié. [...] Toute minuscule, la grotte est barricadée par des grilles de fer [...]. L'endroit a un petit aspect théâtral, bien fait pour déplaire aux vrais dévots; et devant la grotte, on a aligné des bancs, comme pour un spectacle.

Mais comme pour la jeune pèlerine Madeleine D., encore une fois

L'imagination se reprend vite: on supprime par la pensée toutes les babilles qu'une pitié outrée a cru devoir amonceler et l'on revoit la grotte de Massavielle [*sic*] telle qu'elle dût être alors que, il y a plus de quarante ans, y parut la Vierge. [...] L'imagination fait la reconstitution de la scène miraculeuse: on se figure la bergerette paissant ses brebis, blanches comme son âme [...] Et voilà que tout un coup parle une voix [...]. Là haut! C'est la Vierge! La pastourelle naïve tombe à genoux... et adore... Le tableau est saisissant. On est empoigné par un indéfinissable sentiment religieux; on voudrait à la fois connaître, aimer, pleurer et croire... L'émotion semble resserrer le thorax pour en faire, avec la cage des côtes, comme un ressort qui enverra l'âme jusqu'à Dieu (Caldine 1901).

Finis les jours du pèlerinage, ce type d'expériences pouvait être prolongé à travers nombre de formes et objets dérivés de la piété religieuse, vendus dans les innombrables boutiques de la ville en tant que saints souvenirs; par exemple, grâce à des statuettes lumineuses de la Vierge («c'est l'apparition de Bernadette mise à portée de tous», «un souvenir vivant qui éclaire vos nuits et hante vos rêves comme une douce vision du Paradis» – [anon.] 1908), ou encore, les cartes postales et les vues stéréoscopiques qui représentent le site et la vie de Lourdes dans son aspect actuel (la grotte, les basiliques, les fidèles en procession...) ou ré-visualisent les apparitions historiques. Ramenés à la maison, ces objets-images perpétuent la mémoire de l'expérience faite et des jours passés à Lourdes – dans le cas des stéréoscopes, ils complètent cette mémoire «dans la perception» aussi, grâce au jeu d'illusion optique qui active encore plus chez l'observateur l'impression tridimensionnelle d'*être là-bas*, à nouveau (Crary 1990).

Ou encore – et c'est un phénomène encore plus spécifique de la dévotion catholique au XIX siècle – l'expérience d'immersion dévotionnelle expérimentée

à Lourdes pouvait trouver un nouveau support et une prolongation dans une des nombreuses répliques grandeur nature ou presque-nature de la grotte qui surgissent partout en France et dans le monde à cette époque, sur l'initiative du clergé local ou de quelques groupes de fidèles ex-pèlerins inspirés (Lagrée 2002; Sorrel 2009) (Fig. 3).

En somme, qu'elle soit vécue sur place ou ailleurs, comme souvenir pieux dans un rapport de continuité avec le site et l'événement originaux, la dévotion religieuse de Lourdes s'affirme comme résolument spectaculaire<sup>1</sup>, et dans une notion de spectacularité fortement et clairement basée sur des principes de transport émotionnel et d'immersivité – dans le sens de corps (des fidèles) complètement entourés de l'environnement pieux, reconstruit et/ou fictionnel.

D'ailleurs, dans les profils de la visionnaire (une très jeune fille de la classe populaire) ainsi que dans ceux des personnes concernées principalement par la dévotion lourdaise et par le phénomène des pèlerinages et du commerce associé à celui-ci (profils qui, regardés dans leur singularité, correspondent pour la plupart à ceux de jeunes femmes<sup>2</sup>, pris collectivement, à la *foule*), on peut reconnaître pleinement les sujets spectatoriels par excellence de l'époque (les femmes, les enfants et les masses urbaines et rurales, justement), comme nombre de chercheurs des champs disciplinaires des *film studies*, des *media studies*, ou des *études culturelles* l'ont parfaitement reconstruit et étudié (Alovisio 2008; 2011; Berton 2015; Plasseraud 2011; Violi 2004).

Face à des relations *dévotionnel/spectaculaire (immersif)*<sup>3</sup> si étroites, presque connaturelles au phénomène de Lourdes, il n'est pas étonnant, alors, que l'un des derniers exégètes contemporains des apparitions à Bernadette, le journaliste "catholique moderne" (soit, anticlérical et favorable à la laïcisation de la société française) Jean de Bonnefon, emploie des métaphores tirées précisément de l'univers spectaculaire, du monde des attractions de l'époque, comme le panorama ou la lanterne magique, pour décrire (et dénoncer, dans leur caractère faux, illusionniste ou trompeur, en tant que *duperie et supercherie*) les narrations d'autres historiens célèbres de ces mêmes faits, avec lesquels il entre ainsi en rivalité explicite. Dans un paragraphe du chapitre IV qu'il nomme assez explicitement «Où



Fig. 3 - Gillot, Frontenay – *Reproduction de la Grotte du pèlerinage de Lourdes*, dessin d'après une photographie, dans "France-Album", fasc. 15, fol. 3, 1893-1894.



L'on voit que les historiens de Lourdes n'ont pas mis leurs instruments d'accord», il remarque en effet:

Ce serait faire un long travail que de relever selon la méthode de l'école, les contradictions que présentent les deux histoires de Notre- Dame de Lourdes par Henri Lasserre et Père Cros [...] Les *toiles du panorama* de Lourdes sont de couleur et de dessins différents, selon que les griffes prenantes des chanoines, la patte de Lasserre ou la main du P. Cros tournent la manivelle (Bonnefon [s.d.]: 109).

Et dans un autre passage, au chapitre VIII, ce sont les régimes de la machinerie théâtrale et celui proprement fantasmagorique de la lanterne magique qui sont expressément évoqués:

Dans un théâtre populaire, il est indispensable pour faire longue recette que l'illusion soit parfaite. Le public n'exige pas simplement un drame extraordinaire avec des acteurs de forte voix: il réclame des décors merveilleux et une mise en scène bien réglée. Les machinistes anonymes collaborent au succès du dramaturge et des interprètes. Pour obéir aux exigences du public et du succès, sur le théâtre de Lourdes la machinerie fut progressivement perfectionnée. A la Grotte, devant la source, les spectateurs se pressent, s'émerveillent, et laissent leur argent sans regret: nul ne songe à se glisser dans les coulisses pour voir *la flamme de la lanterne magique*, pour découvrir le mécanisme et les mécaniciens (Bonnefon [s.d.]: 153-154).

## 2. Attractions immersives à Lourdes

L'apparition précoce d'attractions à caractère immersif à Lourdes peut donc être vue comme un fait naturel, presque évident. Elles surgissent l'une après l'autre à partir des années 1880, au moment de la consolidation et de la codification de la pratique des pèlerinages, soit quand cette pratique prend son élan définitif, et se concentrent pour la plupart sur un bout de terrain à côté du grand site du sanctuaire, aux pieds de la montagne du Calvaire, dans le quartier dit "de la Merlasse", qui a le double avantage d'être encore en friche et tout près des lieux saints de la ville (Fig. 4). Car ces attractions vont en effet se mêler aux formes de

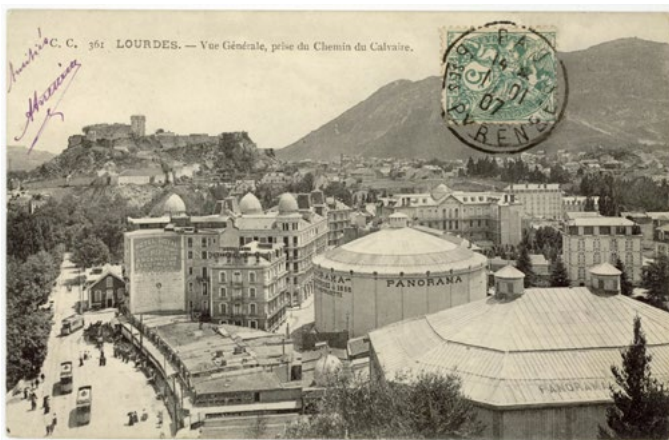


Fig. 4 - Lourdes  
- Vue générale,  
prise du Chemin  
du Calvaire, carte  
postale, début  
XX siècle.

la dévotion officielle, doublent et complètent la liturgie, et entrent bientôt dans les parcours des pèlerins, comme une des étapes obligées dans leurs tours pieux. Elles contribuent aussi à la transformation et à la définition du paysage urbain, avec leurs bâtiments qui deviennent vite des points de repère essentiels, des marqueurs forts de ce paysage, et les noms utilisés pour indiquer des nouvelles rues, zones, quartiers de la ville: elles contribuent en somme à la formation du “nouveau Lourdes”, c’est-à-dire le Lourdes religieux, la ville des apparitions et des pèlerins, qui se développe à partir de la deuxième moitié du XIX siècle en une articulation dynamique avec les quartiers de la ville historique, le “vieux Lourdes”, à travers l’ouverture de deux artères principales – *rue de la Grotte* et *boulevard de la Grotte* – qui connectent la gare ferroviaire au sanctuaire.

La première attraction de ce type par ordre chronologique fut le *Panorama de Lourdes*, une vaste toile circulaire de 126x16 mètres peinte à Paris par Pierre Carrier-Belleuse, avec le concours de, entre autres, Henri Gervex et Eugène Carrière (Fig. 5).

La scène représente Lourdes en 1858, et plus particulièrement le fameux épisode du “miracle du cierge” lors de la dix-septième apparition, quand Bernadette en extase, entourée par la foule et en présence du Docteur Dozous, venu tout sceptique l’étudier, ne s’aperçoit pas que sa main touche pendant quinze minutes la flamme d’un cierge et prouve ainsi, par sa totale anesthésie, l’authenticité de sa vision céleste ([anon.] [s.d.]; [anon.] 1882).

Avant de rejoindre la ville pyrénéenne et d’être installée dans une énorme rotonde aux bords du champ de l’Esplanade, en février 1883, l’œuvre reste exposée avec un certain succès dans la capitale pendant l’hiver 1882, dans l’atelier du peintre de l’avenue Daumesnil.

Pour le visiteur parisien, déjà, “la réalité” de la scène représentée «est telle qu’en regardant sa belle composition on ne se peut pas se douter qu’à dix pas se trouve l’avenue. [...] Les montagnes sont là. On les touche du doigt» (G.P. 1882); et quelqu’un postule que, pour le temps qu’il y restera, «ce panorama deviendra pour les parisiens un autre pèlerinage de Lourdes» ([anon.] 1882b).



Fig. 5 - Épisode pris dans le nouveau panorama de Notre-Dame de Lourdes, par M. Carrier-Belleuse, gravure, “L’Univers illustré”, 30 septembre 1882, 1436/25, 620.

Exposée dans la ville pyrénéenne, la scène assume un «tel accent de vérité [...] que l'on ne peut se défendre de l'émotion qui vous gagne» (Martin 1893: 37): «le relief est si beau que l'illusion est complète. On se croit sur le théâtre des événements» ([anon.] [s.d.]: 1).

Les évêques et les prélats recommandent la visite à un franc, «pour occuper les pèlerins pendant leur entr'actes religieux», ou comme «complément du pèlerinage»: son mérite, on dit, «est de *faire revivre* l'apparition, le lieu, les personnages» ([anon.] [s.d.]: 6). L'évêque de Liège estime «qu'on ne peut pas le visiter sans emporter avec soi une impression particulièrement propre à exciter une dévotion plus profondément sentie dans le prières de la Vierge Immaculée de la Grotte de Lourdes», et forme donc «le vœux d'y voir de nombreux pèlerins» ([anon.] [s.d.]).

Puis vint le *Diorama*, qui «déploie un grand luxe d'annonces pour faire concurrence au panorama» (Theuriet 1883: 1). Il s'installe rue de la Grotte, au grand virage en face du couvent des Clarisses, et, pour la moitié du prix de son voisin rival, cinquante centimes, permet aux visiteurs d'y voir deux toiles du peintre belge Franz Vinck (souvent dans les guides appelé aussi «Franck Winck»), représentant – en interaction avec des jeux d'éclairage électrique, des figures de cire et d'autres éléments tridimensionnels – la Grotte lors de la première apparition, avec la jeune bergère en extase, et la mort de Bernadette dans le couvent de Nevers (Fig. 6-7). Les guides décrivent ces tableaux – qui effacent complètement le cadre, et ainsi toute distance ou séparation avec le spectateur – comme «d'un effet saisissant», et présentant «une exactitude de détail qu'on croirait assister à la scène merveilleuse de la Vierge parlant à Bernadette» (Dauberive 1896: 20; Martin 1893: 37). Le sort de la troisième attraction fixe de la ville, le *Panorama de Jérusalem* – «grand établissement religieux et artistique» – fut plus complexe dès ses débuts (Cornely 1888; [anon.] 1888a).

Peint entre 1884-1885 par l'artiste Olivier Pichat, il fut originairement exposé à Paris, d'abord sur les Champs-Élysées, puis sur la butte de Montmartre, dans une rotonde à côté du funiculaire. Après de maigres recettes dans la capitale, il



Fig. 6 - Lourdes – Bernadette en extase (scène du diorama), carte postale, fin XIX siècle.



Fig. 7 - Lourdes – Mort de Bernadette au couvent de Nevers (scène du diorama), carte postale, fin XIX siècle.

fut alors transféré à Lourdes, en 1900, dans l'espoir d'y trouver plus de gens "qui voudraient voir, voudraient avoir vu Jérusalem!" ([anon.] 1888a: 3). De taille relativement modeste, 70 mètres de long, il s'installe sur le même terrain encore (pour la plupart) vague de la Merlasse, à quelques pas du premier panorama, avec lequel il commence une relation de concurrence effrénée et des années de batailles légales aux tribunaux.

Le peintre Pichat y avait appliqué une "forme nouvelle", qui procède «à la fois du diorama et du panorama en ce sens que s'il obtient les résultats d'illusion que donnent généralement les panoramas, il a emprunté aux dioramas l'unité d'exposition» ([anon.] 1888a: 3). Cette double forme correspond à une double scène, "Jérusalem antique", soit le Golgotha et le Saint Sépulcre le jour de la mort du Christ, et "Jérusalem moderne", une scène de la ville palestinienne pendant un pèlerinage français de fin XIX siècle au Mont de l'Ascension. Ainsi, le spectateur est mis «dans des conditions d'illusion de nature à faire croire à la réalité», «transporté sur un tertre au pied du Mont des Oliviers, où il peut se croire mêlé aux nombreux pèlerins qui s'avancent sur les premiers plans. Puis il se trouve en face de Jérusalem! Jérusalem est là, tout entière, avec le Saint-Sépulcre» – au point que, un des livrets explicatifs de l'œuvre assure, «jamais on n'a fait comprendre *la sensation de l'Orient* comme M. Pichat et ses collaborateurs l'ont rendue» ([anon.] 1888a: 3-4). Proposée d'abord aux pèlerins du Sacré-Cœur de Montmartre, puis à ceux de Lourdes, comme substitut du pèlerinage à Jérusalem (lequel, malgré tous les progrès modernes, «demande encore près de deux mois pour l'aller et le retour, et nécessite une dépense relativement considérable» ([anon.] 1888a: 3), l'attraction puise encore plus dans le sentiment religieux de ses visiteurs à travers l'emploi de moyens "saints" pour sa fabrication, comme par exemple les couleurs, préparées "d'une façon spéciale", avec une huile venant des olives récoltées au Jardin des Oliviers: procédé sur lequel les chroniqueurs d'un journal libéral comme le *Gil Blas* ne peuvent s'empêcher d'ironiser (Anet 1906), qui fait appel à la logique à la fois de la *relique* et de l'*objet authentique* – la même logique qu'à l'époque se trouvait également appliquée dans un musée comme le Grévin à Paris (Martinez 2017). À l'aube de l'année 1900, le cinématographe arrive aussi et vient s'ajouter aux autres attractions de la ville qui prolongent l'imaginaire religieux des spectateurs-pèlerins en le plongeant dans des formes de transport émotionnel et immersif relié à des sentiments de vraie dévotion<sup>4</sup>.

Il arrive d'abord porté par les forains: William Heug (1911: 67), opérateur et exploitant de la maison Lumière à cette époque, se rappelle être arrivé dans la ville de Bernadette suite à la catastrophe du Bazar de la Charité qui l'oblige à quitter la capitale, et s'être installé dans un local du *Panorama de Lourdes* où il fait passer, «pendant plusieurs semaines, toutes les vues religieuses que la maison avait fait cinématographier pour en faire une vaste exploitation, qui rendit à merveille. En trois semaines – il se remémore – je vis défiler plus de 50.000 pèlerins [...], un franc par personne».

Face à un tel succès, un entrepreneur local, un rescapé de la guerre civile-carliste espagnole s'étant installé à Lourdes au cours des années 1880, Miguel de Torrès, décide alors de transformer aussi le local de son activité comme photographe, le Photo-Salon, en espace pour une nouvelle attraction. En effet, tout d'abord, il le réaménage pour y héberger un spectacle itinérant de projection lumineuse, *L'apothéose de Bernadette*, avec des tableaux colorés du peintre Horace de Caillas et une conférence écrite (et prononcée) par l'écrivain Théodore Cahu (Fig. 8). Par



Fig. 8 - Horace de Callias, *L'Apothéose de Bernadette. Tableaux lumineux* de H. de Callias – Maison de Torrès, 1897, affiche, BnF – département Estampes et photographie.



Fig. 9 - Publicité de l'attraction *Apothéose de Bernadette – Cinématographe de Torrès*, "La Caravane", 1er janvier 1908, 1/1, 4.

le biais de ce spectacle, pour lequel de Torrès offre une réduction «par groupes de trente personnes», c'est-à-dire, à un prix avantageux pour les pèlerinages ([anon.] 1897), les apparitions assument «un caractère constant de réalité», au point qu'un spectateur dénonce à *risque de substitution*, car «l'usage du surnaturel tend vraiment trop à se confondre avec le surnaturel lui-même» (Silvestre 1897).

Ensuite, en 1903, de Torrès emménage devant le *Panorama de Jérusalem* et dote son établissement d'un vrai cinématographe qui projette en continu des films religieux, et notamment un film à plusieurs tableaux sur la *Passion du Christ* et une *Apothéose de Bernadette* en vues animées, dont l'exploitation l'opposera par une longue action légale à un tel Fourcade, l'homme qui se revendique en être l'auteur (Carou 2002: 49-51) (Fig. 9).

Sous la pression de recettes généralement restées assez faibles et de la concurrence du Photo-Salon de Torrès – qui entretemps était devenu aussi magasin d'articles religieux et agence de pèlerinage, et avec lequel il connaît de nouvelles embrouilles qui arriveront jusqu'à la cour du tribunal de Pau (Borde 2008: 53) – le *Panorama de Jérusalem* est vendu en 1906, transformé en société par actions et reconverti en établissement à attractions multiples, sous le nom, justement, d'*Attractions religieuses de Lourdes*. Ces attractions comprennent l'ancien panorama proprement dit avec les scènes de la *Passion du Christ*, amputé de quelques-unes de ses toiles originaires; un nouveau *Musée du Cinquantenaire*, exclusivement dédié "au souvenir de Bernadette" en "poupées habillées", c'est-à-dire figures de cire grandeur nature; une reconstitution dioramique du Saint-Sépulcre; et le *Grand Cinématographe* (ou *Cinema-Hall Religieux*), au sous-sol, dirigé par Léopold Pène, un exploitant installé à Lourdes pendant la saison des pèlerinages – de mai à août – mais parcourant toute la France, en tant que forain, le reste de l'année, avec son spectacle *Cinématographe religieux de Lourdes* qui encore une fois propose surtout des vues animées sur la vie et les visions de Bernadette.



En mai 1909, un cinéma Pathé ouvre aussi dans les locaux de l'ancien diorama (celui de la rue de la Grotte, devant le couvent des Clarisses, qui avait fermé quelques années auparavant), laissant ses murs revêtus de la célèbre toile représentant la mort de Bernadette. Il changera de directeur, et donc de nom, plusieurs fois au cours des années (*Cinéma National Pathé Frères, Grand Cinéma Pathé, Cinéma-Palace...*) mais il n'arrivera jamais à imposer vraiment à Lourdes le changement de paradigme "institutionnel" que le dispositif, la représentation et le mode d'exploitation cinématographiques connaissent, pendant ces années-là, à Paris et dans le reste du monde – restant, donc, sur un paradigme fondamentalement "des origines" ou "primitif (soit, dans une notion 'en tant qu'attraction' et d'une représentation "en trompe-l'œil" – Sirois-Trahan 2001) au moins jusqu'au début de la Grande Guerre.

Ainsi, le renouvellement du programme chaque semaine, avec toujours une offre de films religieux, édifiants et moraux tempérée avec des vues instructives, pathétiques et amusantes, restera associé à un programme fixe, selon un modèle "répétitif", dédié à la *Vie et Passion du Christ* proposée constamment et sans modifications au fil des semaines, et toujours accompagnée d'une musique appropriée – la même – jouée au piano et l'harmonium (Fig. 10).

D'ailleurs, le public principal restait celui des pèlerins (plutôt que la communauté lourdaise locale), qui n'était pas tant intéressé par la variété du programme que par la possibilité de pouvoir immerger continuellement sa dévotion dans des formes spectaculaires de plus en plus efficaces et "vivantes". En témoigne l'annonce que le directeur du cinéma Pathé adresse aux organisateurs des pèlerinages:

Les chefs de groupe peuvent s'entendre avec la direction et combiner un programme à leur convenance. Ils pourront aussi fixer l'heure qui leur sera la plus favorable. [...] Ils ont ainsi la facilité de pouvoir assister à une représentation vraiment artistique sans pour cela nuire en rien aux excursions et promenades projetées ([anon.] 1909a).

L'arrivée à Lourdes de la société Pathé produit aussi une autre nouveauté dans le "parc" d'attractions de la ville d'avant-guerre, ou mieux encore, la transformation d'une attraction ancienne en quelque chose de nouveau: le Photo-Salon de Torès, dont la direction est passée entretemps à Henri Frustié, puis (dès 1910) à un tel Monsieur Vieusse, remplace son ancien cinématographe avec un plus moderne *Cinématographe chantant et parlant Gaumont* (Fig. 11).



Fig. 10 - Publicité du *Grand Cinéma Pathé*, "La Voix de Lourdes", à partir de mai 1909.

Fig. 11 - Publicité des *Grands magasins des Galeries Catholiques et du Cinéma Chantant Gaumont*, "La Caravane", à partir de août 1909.

Son attrait principal réside dans le fait que «grâce au phonographe la parole se joint au geste», et donc, «qu'il vous semble entendre parler, pendant qu'ils agissent, les acteurs qui figurent dans les scènes cinématographiques, vous donnant ainsi l'illusion charmante de la réalité» (X. 1909: 2).

Suivant le même modèle d'exploitation de toutes les autres attractions de la ville, la nouvelle attraction cherche également à s'adapter aux horaires et aux demandes des pèlerins: par exemple, son directeur traite «à forfait avec MM les directeurs de Pèlerinages et de groupes», et cale la séance du soir «après la procession aux flambeaux», avec “un supplément de scènes chantantes» ([anon.] 1909d).

Et à l'instar de son confrère Pathé, le nouveau cinéma Gaumont se place vite sur un paradigme de programmation religieuse constant ou fixe, liée encore à une logique d'attraction *des premiers temps*. Des tentatives de renouvellement hebdomadaire du programme et des projections plus audacieuses, comme celle d'un film pourtant biblique tel que *Judith et Holopherne*, ne passent pas: jugé trop «déshabillé et fantaisiste», le chroniqueur d'un journal local rappelle que «le théâtre, à Lourdes, doit être moral, chaste, ou il ne sera pas» ([anon.] 1909b). Face à de telles critiques, le directeur assure alors «qu'il n'y a eu, qu'une regrettable surprise qui ne se reproduira plus» ([anon.] 1909c). Et en fait, à partir de ce moment-là et tant qu'il restera dans la ville (au plus tard en 1914), le cinéma Gaumont proposera toujours le même spectacle: quelques phonoscènes de sujet religieux (*Les Rameaux* (de Faure) chanté par M. Noté de l'Opéra entre autres), et *Les 18 apparitions à Bernadette*, accompagné au chronophone par la reproduction de la cantique traditionnelle *Minuit chrétien*.

### 3. Récits d'immersion

A ce stade, il semble légitime de se demander: dans quelle mesure les attractions qui peuplent le paysage urbain de Lourdes en si peu de temps, ayant constitué une situation spectaculaire unique et si dense, ont-elles suscité des sentiments de transport effectifs et des expériences d'immersion réelles chez les spectateurs, au-delà des intentions déclarées?

Il est bien plus difficile de répondre à cette question. Souvent les sources principales pour l'étude de ces objets – les guides touristiques de la ville et les annonces dans la presse locale – ne dépassent pas un caractère simplement descriptif ou un but purement promotionnel. Il faut se tourner plutôt vers les comptes rendus de pèlerinage et les récits des visiteurs occasionnels, tout en sachant cependant que le type d'expériences qu'il nous intéresse d'étudier, dans ce type de textes laisse peu de traces ou reste presque transparent, car souvent ces expériences sont jugées pas vraiment légitimes ou purement anecdotiques, surtout lors d'un voyage fait pour des raisons spirituelles. Or, bien que rares, ces témoignages existent, et ils traversent différents degrés de conviction et de déception: du dévot totalement “favorable” et “disponible” à ces formes, donc totalement subjugué; à celui qui est scandalisé par leur aspect excessivement spectaculaire et séculaire, et qui se place donc hors du jeu d'illusion; jusqu'au visiteur laïc, même hostile à toute croyance religieuse, qui rit de leur naïveté, pouvant toutefois à son tour en être victime.

Dans ce sens-là, il faut considérer aussi la question de “quand” cette expérience est vécue, ou acceptée d'être vécue.

Certains décident par exemple de visiter les attractions au tout début du voyage, à l'arrivée dans la ville, comme moyen pour *se mettre en état*: c'est le cas des touristes du feuilleton du *Gil Blas* qui «commencent, pour se donner une idée du pays, par aller visiter le diorama et le panorama: ils y ont pour quelque monnaie, des montagnes, sans fatigue» – «c'est charmant!», trouve quelqu'un d'entre eux (Caldine 1901).

Cependant, la visite se fait plus généralement au milieu ou à la fin du pèlerinage, quand toutes les autres activités sérieuses et les tâches spirituelles ont été accomplies – soit quand, atteint un état d'excitation et d'émotion complètes, l'esprit sent pouvoir s'abandonner librement au plaisir d'une saine distraction.

C'est le cas de la pèlerine Bertile Ségalas (1900a: 197), une parisienne qui fait son premier voyage à Lourdes à l'âge de 61 ans, en 1899, et qui confie le récit de cette expérience à un des nombreux journaux pieux de l'époque<sup>5</sup>, se l'autorise comme loisir un dimanche après-midi, au sixième jour (sur huit) de son séjour:

Nous allons voir l'après-midi le panorama de Lourdes, au temps de Bernadette. Un guide nous explique tout. Voici les Pyrénées, la grotte, la première malade guérie, les autorités hostiles et les autorités bienveillantes. On regarde Bernadette, sa figure s'illumine; la lumière de son cierge traverse ses doigts, sans les brûler. *Et nous revivons ce passé béni.*

Le *Panorama de Lourdes* est sans aucun doute l'attraction la plus visitée<sup>6</sup>, ou du moins celle qui suscite le plus de commentaires quant à son pouvoir illusionniste et immersif: en effet, «on ne va pas que voir le Panorama, on va le revoir», et il y a même «des gens qui le visitent chaque année» (de Torrès 1909b: 1).

On raconte par exemple qu'une dame qui y est rentrée un jour de pluie, contempla longtemps la scène de l'apparition, et, en se retournant pour partir, vit le château-fort et le paysage d'au-delà du Gave et exclama: «Ah ! il ne pleut plus», en éclatant de rire: «elle avait cru voir le château fort réel au lieu de celui de la toile» (de Torrès 1909b: 1).

L'évêque de San Antonio (États-Unis) nous le confirme: «L'effet optique surpasse tout ce que j'ai vu dans tous mes voyages» (cité dans [anon.] [s.d.]: 6).

Mais le *Panorama-Diorama de Jérusalem* produit aussi des récits similaires. L'ancien Consul de France à Jérusalem, par exemple, Monsieur Barrère, est resté plus d'une heure en contemplation devant la toile, en pensant se retrouver dans les lieux qu'il avait habités et qu'il avait parcourus: «Je viens de me retrouver en Orient, à Jérusalem – dit-il – je viens d'y revivre en une heure les années que j'y ai vécu» (cité dans [anon.] 1888a: 9).

Encore en place dans les années 1930, associé à partir de 1920 à une nouvelle salle de cinéma à programmation exclusivement religieuse – la Salle Bernadette –, le musée de cire *du Cinquantenaire* est visité par l'archevêque de Rennes qui en sort «ému et impressionné»: «ces tableaux si expressifs ajoutent à la vérité d'une histoire la vision d'une réalité vécue et fidèle qui en laisse pour toujours l'image rapprochée et distincte qui persuade et édifie» (cité dans Bénard 1931). Mais évidemment l'état d'esprit et la disposition d'âme jouent le rôle essentiel dans ce genre d'expériences spectatorielles, car un autre visiteur, la même année, du *Panorama de Lourdes*, décrit ceci comme étant devenu désormais un «ensemble qui fait penser à un décor de théâtre de province un peu poussiéreux» (*Ibid.*).

Un facteur important pour la réussite de l'illusion et de l'expérience d'immersion



semble résider aussi dans le contraste *intérieur/extérieur*, soit dans la *séparation* que les espaces des attractions créent avec le monde réel et le sentiment de *dépaysement* qui lui est associé.

Une des plus anciennes guides de Lourdes – présentant, peut-être justement à cause de cette ancienneté, des textes et des descriptions moins promotionnels et plus “authentiques” ou “sincères” – illustre parfaitement le sens et l’effet de ce contraste: «Après avoir visité la Grotte actuelle, où la foule est en mouvement dans un continuel va-et-vient de pèlerins et de touristes, il faut gravir les degrés du *Panorama* pour y admirer le contraste frappant du silence sépulcral de cet autre foule qui semble avoir été tout-à coup frappée de mutisme et d’immobilité et comme pétrifiée par l’effet de la volonté céleste» ([anon.] 1888b: 31-32).

Ce contraste est en effet au centre de l’expérience faite dans le *Panorama de Bernadette* par les protagonistes du roman *Lourdes* de Zola (1894: 498-503)<sup>7</sup>. Ils y entrent lors de la cinquième journée – la dernière – de leur pèlerinage, juste quelques heures avant de reprendre le train pour Paris. Le jour auparavant le personnage de Marie avait reçu une guérison miraculeuse, et les esprits sont gais et légers: «Pierre – l’abbé – eut l’idée d’entrer» et «Marie en fut heureuse, comme un enfant»; ils se retrouvent ainsi dans une «fournée de pèlerins qui s’engouffraient avec eux au fond du couloir obscur». Vite, ils sont «en haut, sur l’estrade ronde», à la “lumière diffuse que tamisait un velum», où «l’employé chargé des explications se mit à la tête de la petite troupe des visiteurs, faisant le tour, racontant l’épisode que représentait l’immense toile circulaire de cent vingt-mètres de longueur» et cite tous les noms des personnages représentés «au milieu de l’ébahissement du public qui le suivait». C’est à ce moment que se déclenche l’expérience d’immersion imaginative chez les protagonistes du roman, qui dans ces pages assument le rôle de véritables spectateurs:

Ah! Cet ancien Lourdes, cette ville de paix et de croyance, le seul berceau possible où la légende pouvait naître, comme Pierre le reconstituait aisément, en faisant le tour de la vaste toile du Panorama! Cette toile disait tout, constituait la meilleure leçon de choses qu’on pût voir. Les explications monotones de l’employé ne s’entendaient pas, le paysage parlait lui-même. [...] Et jamais Pierre n’avait mieux compris comment Bernadette, née de cette terre de foi et d’honnêteté, y avait fleuri telle qu’une rose naturelle, éclosse sur les églantiers du chemin.

Marie est vite ravie aussi: «On dirait qu’on y est. Par moments, il semble que les personnages vont bouger. Et comme elle est charmante, Bernadette, à genoux, en extase, pendant que la flamme du cierge lèche ses doigts, sans laisser de brûlure». Quand ils se retrouvent à l’extérieur, dans la rue, le père de Marie, M. de Guersaint admet – timidement, comme il convient à un homme adulte de son milieu social – sa satisfaction: «C’est tout de même curieux. [...] Je ne suis pas fâché d’avoir vu ça».

Pierre, quant à lui, se sent fortement dépaycé:

Depuis qu’il était sorti du *Panorama*, il éprouvait une sensation singulière de dépaysement. C’était comme si, tout d’un coup, on l’avait transporté d’une ville dans une autre, à des siècles de distance. Il quittait la solitude, la paix endormie de l’ancien Lourdes, augmentée encore par la lumière morte du velum, pour tomber brusquement dans le Lourdes nouveau, éclatant de lumière, bruyant de foule.

Bien que tourmenté dans sa foi, Pierre, le prêtre imaginé par Zola, est toujours un croyant lorsqu'il visite l'attraction lourdaise, comme ils le sont plus ou moins tous les autres spectateurs dont nous avons rapporté les expériences jusqu'ici.

Les choses semblent changer lorsque le producteur de ce récit est un spectateur athée, voire explicitement anticlérical.

C'est le cas, par exemple, du journaliste de *La Lanterne* qui, en 1907, assiste à une projection de *L'apothéose de Bernadette* de Miguel de Torrès, dès 1905 installée aussi à Paris, dans la nouvelle salle des Jésuites – la Salle Jeanne d'Arc – au 35, rue de Sèvres: “un cinématographe géant [...] présentant des attractions nouvelles en grandeur naturelle sur Lourdes et les apparitions de la Sainte Vierge à Bernadette”, devant lequel «chaque jour des processions de jeunes filles, de jeunes gens, sous la conduite des bonnes sœurs, de chers frères, viennent s'entasser [...] et s'abêtir davantage» ([anon.] 1905).

Le journaliste de *La Lanterne* y entre aussi, mais avec un tout autre état d'esprit:

Je pénétrai dans une salle où quelques spectateurs, bien sages, contemplaient déjà l'apothéose et la scène très amusante qu'on annonçait à l'extérieur. Un coup d'œil circulaire suffit à me prouver que j'étais tombé dans un guet-apens ratichonesque. La salle où je me trouvais reproduisait tant bien que mal la hideuse boîte à miracles de Lourdes. D'énormes chapelets pendaient le long des murs, sous des rangées de médailles entre des chromos aux tons criards. Quant à la jeune personne que l'on apothéosait c'était la malheureuse hystérique dont une bande d'escrocs ensoutanés se servit jadis pour montrer la plus colossale escroquerie que jamais ratichon ait pu rêver. Cependant un jeune tonsuré s'était approché. Flairant en moi une bonne poire, il me proposait des médailles bénies [...] qui possédaient un tas de privilèges, plus épatants les uns que les autres. Très intéressé je demandai à mon importun: “N'en auriez-vous pas une qui puisse guérir la folie ? - Mais parfaitement !”, me répondit-il [...] “Eh bien ! portez-la donc à ce vieux loufoque là-bas !” et je lui désignai un de ses confrères qui était en train de faire le boniment à l'assistance. Puis je m'éloignai tandis que le jeune tonsuré, croyant ayant eu affaire à Belzebuth en personne, faisait un grand signe de croix ([anon.] 1907).

En bref, ce long et amusant récit “de résistance” prouve que les attractions religieuses de Lourdes fonctionnent dans un sens illusionniste et ont un pouvoir d'immersion, seulement si et quand le spectateur a déjà accepté de se livrer à ce pouvoir, s'il a déjà décidé de s'y immerger: ainsi, sa croyance en la réalité de Dieu, des apparitions de la Vierge et des autres êtres surnaturels de la religion chrétienne, engendre la condition (nécessaire) de *suspension consentie de l'incrédulité* (Metz 1968) en rejoignant et doublant le niveau phénoménologique de l'expérience de “croyance”, c'est-à-dire, le fait de croire aux réalismes des représentations, des images, des simulacres (Belting 2002; Freedberg 1989).

#### 4. (Dis)continuités et ouvertures

On l'a vu: la spectacularité immersive se produit à Lourdes sous une forme tellement importante et dense qu'elle peut donc être considérée comme quelque chose ancrée dans sa définition même en tant que phénomène culturel, social et médial, et devient ainsi une de ses caractéristiques fondamentales. En effet, cette forme de spectacularité dépassera les limites chronologiques du tournant du XX

siècle et s'affirmera comme une constante du phénomène "Lourdes" tout au long de son histoire, jusqu'à aujourd'hui.

Spécifique à cette spectacularité est aussi le fait que les différentes notions d'immersion – immersion physique, ou *perceptuelle*, et immersion mentale, *fictionnelle* ou *imaginaire* (Grau 2003) – continueront à se produire dans un équilibre constant, une notion toujours intégrée dans le processus de l'autre, selon un principe d'interaction plutôt que d'opposition ou de substitution: l'équilibre qui s'est manifesté et s'est articulé de manière exemplaire dans les formes et les dispositifs du tournant du siècle (la période "des origines" ou "des premiers temps", si l'on assume le point de vue du cinéma), lié au régime et à la définition en tant qu'*attractions* et de *trompe-l'œil* de ceux-ci, qu'à Lourdes l'*institutionnalisation* – à penser à la fois comme un processus et comme un état – ne mettra jamais vraiment en cause dans son fond.

La persistance jusqu'à nos jours à Lourdes d'un système double d'exploitation cinématographique – salles à programmation "normale" ou "nationale" et salles "spéciales", spécifiquement et uniquement consacrées à la projection de films "qui élèvent", sur Bernadette, la vie du Christ ou des saints<sup>8</sup> – est le premier et le plus évident signe de cela.

Une de ces salles à programmation exclusivement religieuse, le Majestic, en particulier, dans lequel on est accueillis par un consacré (ou du moins par un très gentil bonhomme qui donne toute l'impression de l'être), offre aux spectateurs solitaires et aux groupes de pèlerins qui le demandent la possibilité de voir des films sur un grand écran entouré à droite et à gauche par toute sorte d'images et objets de piété, transformant ainsi le lieu en quelque chose qui nous fait fortement penser à la salle-"guet-apens ratichonesque" avec "d'énormes chapelets" qui pendent le long du mur «sous des rangées de médailles entre des chromos aux tons criards», où le journaliste de *La Lanterne* était entré en 1907 ([anon.] 1907). En outre, au Majestic les spectateurs qui se montrent plus intéressés ont aussi l'honneur de pouvoir tenir dans leur main, durant tout le temps de la projection, la relique "à pouvoirs miraculeux" d'une nouvelle sainte, qui transmet des sensations de bien-être, paix intérieure et sérénité inouïes – au moins selon ce que le gérant qui tient la salle assure –, dont au spectateur-dévoit qui a eu cette chance est demandé de rendre compte: «Chaque année, de nombreuses personnes nous témoignent de ses grâces durant la *conférence audiovisuelle* sur sa vie, ou au contact de sa relique exposée», on lit sur l'une des brochures du Majestic distribuées dans la ville (je souligne, pour signaler que même le langage et les définitions restent très proches de ceux "des premiers temps").

Cependant, une différence fondamentale peut être identifiée entre "hier" et "plus tard" (ou même "aujourd'hui"), entre les formes spectaculaires-immersives du tournant du siècle et celles qui se développeront à Lourdes par la suite: si aujourd'hui ces formes apparaissent comme marginales – c'est-à-dire comme des phénomènes littéralement au seuil de la culture et de la majorité des expériences des spectateurs contemporains – au tournant du siècle la différence *marge/centre* est imperceptible car elle est effectivement moins marquée, si non complètement absente. Cela a un sens et une réalité même "géographiques": si aujourd'hui la distance qui sépare les expériences spectatorielles qu'on peut faire à Lourdes de celles qu'on peut faire à Paris est grande, elle l'était beaucoup moins au début du siècle. Dans ce cas, oui, l'*institutionnalisation* du cinéma, sa séparation et sa différenciation des autres attractions, et la chute de ces dernières dans la considération

et les pratiques spectatorielles ont joué un rôle essentiel, en direction d'une marginalisation qui s'accroîtra progressivement avec le temps et avec l'espace (soit dans la distance avec les centres urbains producteurs de la culture majoritaire). Ainsi, le rapport des formes immersives lourdaises du tournant du siècle avec celles qui apparaîtront en suite doit être pensé comme *archéologique* ou, mieux encore, comme *an-archéologique* (Zielinski 2006), étant basé sur une définition *dense*, non linéaire et non progressive de l'histoire (un "deep time"), faite de "windows" et "cuts", resurgissements soudains, retours en arrière, accélérations, dans laquelle les attractions "historiques" ne constituent pas – et ne doivent pas être vues, donc, comme – «un ensemble primaire et standardisé d'objets», mais seulement un «crucial moment» (parmi beaucoup d'autres) pris dans un flux temporel incessant, un des multiples «potential objects and paths» dans l'étude desquels, comme historien des média, il était possible de s'aventurer et d'errer («wandering»), avec le risque de «unsuccessful searches», aussi (Natale 2012). Parmi les exemples les plus prestigieux de ces "resurgissements" dans l'histoire (plus) récente, de réapparitions dans la (dis)continuité des configurations originaires de la dévotion lourdaise en formes spectaculaire-immersives, nous pouvons considérer le spectacle "inter-visuel en mégavision" conçu et réalisé pour Lourdes par Marcel Carné en 1980, *Un jour... Bernadette* ([Aa. Vv.] 1980): spectacle dont il ne reste que très peu de traces matérielles, premier de toute une série de productions similaires que Carné réalisera au cours des années 1980<sup>9</sup>, basé sur l'emploi de trente appareils de projection de diapositives, un projecteur de cinéma 70 millimètres et six écrans géants pour diffuser dix-sept mille photos sur Lourdes et la vie de Bernadette; ces photos se trouvaient ainsi coupées, juxtaposées et montées les unes après les autres, et passaient en continu comme une sorte de collage surréaliste plutôt que comme une reconstitution chronologique traditionnelle des événements, avec l'accompagnement musical de la Symphonie des Psaumes de Stravinsky et d'autres œuvres.

Les comptes rendus de l'époque parlent d'une «nouvelle forme de narration», un spectacle «fantastique», «visionnaire» (au sens premier, non hyperbolique, du terme), «qui s'adresse aussi bien aux athées qu'aux dévots» (Grant & Joecker 1982) et qui a eu surtout le mérite de «crever le clinquant de Lourdes pour nous redonner la véritable histoire» (Bordez dans ([Aa. Vv.] 1980).

Aujourd'hui une nouvelle étape semble être franchie, avec l'émergence, aussi à Lourdes, de formes où la notion d'immersivité se reconfigure ultérieurement en se liant explicitement à des expériences de réalité virtuelle et de *gamification* (Calleja 2011; Peer & Giachrisis 2012; Riva & Ijsselstein 2003): l'application officielle du sanctuaire pour dispositifs mobiles, par exemple, lancée en 2018, permet d'effectuer "à distance", en interaction avec le système de géolocalisation et avec l'accès à la caméra de son appareil, des gestes typiques de la dévotion, comme "déposer un cierge à la Grotte", "offrir une messe", "faire la quête", et même "prier"; la publicité sur les *stores* des différents opérateurs le promet clairement: "*vivez en temps réel, 24h/24h, le direct à la grotte!*". La page Facebook "Ste Bernadette Soubirous" – toujours gérée officiellement par la communauté religieuse du sanctuaire – invite les dévots-usagers à s'adresser à la première personne, directement, à la visionnaire, pourtant morte depuis plus d'un siècle et demi. En été 2020, à cause de la pandémie mondiale de coronavirus, le grand pèlerinage annuel est devenu le premier pèlerinage virtuel (baptisé *E-Lourdes* ou *Lourdes United*): un grand événement en ligne, d'une durée d'une journée, auquel

il était possible de se connecter de n'importe quel endroit de la planète grâce à un direct non-stop de la Grotte.

L'actualité nous fournit de nombreux exemples de ce type, et avec toute évidence ceux-ci sont voués à se multiplier dans le cours des prochaines années.

Tout étonnants ou bizarres qu'ils puissent paraître, ces objets fleurissent pourtant dans un contexte, celui de la dévotion catholique contemporaine, qui s'interroge activement sur ses rapports avec la technologie (Dittmar 2016), et dans lequel sont possibles l'émergence et l'existence de formes d'incorporation telles que le jeu vidéo *I am Jesus Christ* (un simulateur réaliste permettant – selon les mots de ses créateurs – de “se mettre dans la peau de Jésus” et de “performer” ses miracles avec le but de montrer, “à la première personne, ce que Jésus Christ a fait”); ou encore l'avatar complètement numérique du Vatican, sur la plateforme en ligne Minecraft – d'ailleurs, deux cas promus par des hommes d'église, et donc voués à des buts sérieux au-delà de leur aspect ludique apparent ou primaire.

Cette étude s'arrête sur ces formes, tout en les indiquant comme ses possibles ouvertures et prolongations, car la nouvelle phénoménologie qu'elles déterminent – une phénoménologie qui fait appel à la nouvelle figure de l'*user* et du *gamer* – mérite d'être étudiée avec différents outils théoriques et méthodologiques, ainsi que, nous pensons, avec un certain recul historique et une certaine perspective.

Cependant, il sera utile, voire nécessaire, pour l'étude et la compréhension aussi de ces nouveaux objets “à venir”, de se retourner toujours vers la relation originelle que la dévotion religieuse a entretenu avec les formes historiques de la spectacularité immersive: ce que cette étude a proposé de saisir, de documenter et d'analyser dans l'un de ses moments et de ses expressions décisifs, les attractions de Lourdes autour de 1900.

1 Une énième déclinaison de cette spectacularisation – que nous ne traiterons pas ici car elle nous éloigne trop de notre propos originelle qui concerne les relations de cette spectacularisation avec les formes et la notion d'immersion – consiste en la présentation et l'exposition des malades guéris à Lourdes, c'est-à-dire des “miraculés”, dans des conférences publiques. Sur cet aspect cf. Guise-Castelnuovo (2013), Harris (1999: 320-356), Kaufman (2004: 95-134).

2 Le thème de la “féminisation” de la dévotion lourdaise, et plus généralement de la culture catholique au XIX siècle, est discuté et démontré par beaucoup de chercheurs (Albert-Llorca 1995, 2002; Gibson 1993; Langlois 1984, 1991). En suivant une proposition d'Ann Douglas (1977), Barbara Corrado Pope (1985: 192-196), elle, pense cependant qu'il n'est pas possible, pour ce contexte, de parler d'un véritable processus de féminisation, ni de l'émergence d'un “principe féminin” de type jungien, du moment que la hiérarchie et le contrôle de l'église catholique à cette époque restent entièrement dans les mains des hommes, et que la “féminisation” doit donc se voir façonnée et définie toujours par les hommes.

3 Ces deux termes – *spectaculaire et immersif* – dans le cas spécifique de notre étude se donnent dans une confusion que nous assumons et acceptons dans son fond. En effet, notre propos n'est pas tant d'étudier le concept d'immersivité à Lourdes “en général”, mais où précisément cette notion croise des formes spectaculaires proprement dites. À cet égard, nous constatons alors que si des spectacles à caractère non forcément immersif surgissent à Lourdes au cours de son histoire, pour le moment précis sur lequel nous focalisons notre analyse – le tournant du XX siècle, qui est aussi le premier moment où des spectacles s'installent dans la ville – ce régime est pratiquement exclusif: dit autrement, toutes les attractions qui naissent et se définissent à Lourdes entre la fin du XIX siècle et la Grande Guerre, en vertu d'une configuration et d'une interprétation du spectaculaire propres à cette époque-là, peuvent être inscrites dans le paradigme de l'immersivité, même si bien évidemment à différents degrés – ce qui rendrait possible si non légitime l'introduction pour leur analyse d'un “gradient model” (Pinotti 2017). Ainsi, nous croyons que ce n'est pas autant avec les autres sites d'apparition et les lieux plus contemporains de la dévotion catholique (comme Medjugorje, San Giovanni Rotondo, ...) qu'une

comparaison s'imposerait, mais avec les autres contextes et lieux spectaculaires de la même époque: par exemple avec la situation spectaculaire des contextes urbains, comme Paris, par rapport à laquelle le cas de Lourdes se singularise pour la relation qu'ici le spectaculaire-immersif instaure et entretient avec le niveau de la croyance religieuse – qui est exactement l'argument qu'on essaiera d'analyser et démontrer dans la suite de notre étude. Par rapport à d'autres lieux dévotionnels ou sites miraculeux de la même période, le cas de Lourdes révèle en revanche son exceptionnalité pour la quantité, la densité et l'importance de ses formes spectaculaires, trois traits qui le rendent un cas véritablement unique dans l'histoire. Par exemple, nous savons qu'à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle un diorama religieux grandeur nature est installé à Paray-le-Monial, aussi, site d'une apparition historique, celle du Sacré Cœur à Marguerite-Marie Alacoque au XVII<sup>e</sup> siècle: mais celle-ci reste une expérience totalement éphémère, qui ne dure que quelques mois, et absolument inférieure, en taille et importance, non vraiment comparable à la situation spectaculaire de Lourdes.

Aussi, pour son caractère spécifique, soit pour le caractère spécifique des documents et des témoignages à travers lesquels elle a pu se faire, plutôt que sur une argumentation proprement sémiologique – qu'en effet ne sera pas développée ici – cette étude repose méthodologiquement sur le croisement entre une perspective d'archéologie médiévale et d'histoire culturelle, dans une plus générale phénoménologie du spectateur du tournant du XX<sup>e</sup> siècle.

4 Des nombreux chercheurs ont discuté le caractère immersif de la représentation et du dispositif cinématographiques des origines comme étant lié à la nature en *trompe-l'œil* de cette représentation et de ce dispositif, c'est-à-dire à la forme particulière que l'*effet de réalité* (ou *réalisme*) et le *sens de présence* assument au cinéma à cette période – période dite aussi “des premiers temps” (Bottomore 1999; Elsaesser 2013; Loiperdinger 2004; Sirois-Trahan 2001; 2004). Mathieu Triclot (2012) revient ainsi sur ces notions – *effet de réalité* et *immersion*, au cinéma – et démontre que, au-delà de toute relation dialectique, il s'est toujours agi d'un seul et même concept. Jan Holmberg (2003: 1), quant à lui, résume: «Le cinéma des premiers temps, dans sa grande majorité, peut se percevoir comme un art de créer un fort sentiment de présence ou d'immersion».

5 Bertile est la fille de l'écrivaine Anaïs Ségalas – figure intellectuelle complexe, à la fois militante féministe et modèle du catholicisme fervent du XIX<sup>e</sup> siècle. Le récit du pèlerinage à Lourdes que Bertile fait en 1899 est paru d'abord par épisodes, sur la *Revue de Bretagne et Vendée*, puis il sera republié sous forme de pamphlet (Ségalas 1900b).

6 Miguel de Torrès (1909a) nous le confirme dans son journal *La Caravane*: “L'un d'eux surtout, le Panorama de Lourdes, réalise les plus grandes recettes et par là tient le premier rang”. Cependant, De Torrès (1909c) continue à nous informer, “il est absolue que la majorité des pèlerins ne va dans aucun[e attraction]”. En règle générale en fait “un établissement d'attractions perd chaque jour d'importance, parce que les gens n'aiment pas voir deux fois la même chose”, et car “les pèlerins qui visitent une attractions ne visitent pas d'ordinaire les autres”.

7 Le fait que Zola laisse ses personnages entrer dans le Panorama est déjà significatif en soi, car cela semble correspondre à l'attitude générale qu'il adopte en racontant la dévotion à Lourdes, consistant en un désir de s'immerger dans les événements et de se fondre dans la foule. Cette posture contraste avec l'attitude plutôt détachée et froide, qui ne se mêle jamais à la foule, *individualiste*, de l'autre grand chroniqueur célèbre de Lourdes de ces années, et grand rival de Zola, Huysmans (1906: 36). Celui-ci, et ce n'est pas par hasard, décrit ces attractions de l'extérieur, en les observant d'une position élevée (littéralement et métaphoriquement, “de haut”), comme des éléments (laid) du paysage, sans jamais y pénétrer: «En bas des rampes, deux cloches à gaz, l'une ripolinée au vert d'eau, l'autre jaune comme une porte de lieux, s'arrondissent, horribles; ces tourtes de tôle contiennent, l'une, un panorama de Jérusalem, l'autre, un panorama de Lourdes. Tout cela n'est pas du tout subjuguant du point de vue de l'art et la cathédrale, perchée ainsi que sur une languette de roc, en l'air, ne l'est pas davantage». Sur les attitudes opposées de Zola et Huysmans envers le phénomène de Lourdes et la foule religieuse, cf. Cintra Torres (2010), El Kettani (2011) et Gugelot (2010).

8 En août 2020, quand une enquête sur les lieux a été conduite par moi-même en vue de cette étude, les salles de cinéma étaient au nombre de quatre au total: Cinéma Pax et Le Palais (salles cinématographiques traditionnelles ou à “programmation nationale”), et Cinéma Bernadette et Majestic (salles religieuses “spéciales”).

9 La plupart des historiens ne mentionnent même pas le fait que Carné a tourné dans les années 1980 plusieurs de ces films-spectacles à base de diapositives, probablement ne considérant pas leur qualité digne du maître: après *Lourdes*, il y a eu *Toulouse-Lautrec*, *Albi*, *La Martinique*, *Roma Aeterna*, *Versailles*... Ces œuvres (généralement des commandes faites à Carné par les municipalités ou des institutions) aujourd'hui sont pour la plupart perdues ou invisibles, sauf *Roma Aeterna*, dont il existe une version DVD.

Avatars and Rituals:  
Immersive Religious Practices in the Digital Space  
*Victoria Dos Santos*

---

1. *Introduction*

One of the most characteristic figures of digital immersion is currently represented by the avatar. Coming from the Hinduist religious culture, the term has been used in the cyber-cultural scenario referring to the user's graphic representation in the virtual world. Despite the contribution to its popularity provided by digital games, the Avatar has a wider role in the ways that individuals manifest, relate and experience the online thanks to the ubiquity of digital media in almost – if not all – human activities.

As Paula Sibilía assures, the new practices of online self-exhibition “would be strategies that contemporary subjects put into action in order to respond to these new sociocultural demands, marking new ways of being in the world” (2008: 28). On that matter, users have found in the avatar a mechanism to express their subjectivities in all the different fields of actions that it covers, starting from virtual communities and web forums to digital games. Moreover, avatars also have allowed the interaction not only with the media but also with other subjects or entities with whom they share the virtual world. For such reasons, in this study the avatar will be analyzed as a strategy of participation in online religious performances while updating the potentialities of virtual spaces. This situation is particularly interesting since the avatar highlights how users act both as writers and readers of the virtual space, contributing to the production and reception of meaning.

This analysis also responds to the current conditions of the digital scenario, where due to its constant fluxes of information and intertextual dynamics, the dialogues with cultural expressions – as religion – has been intensifying. One of the consequences, is an increasing number of performances experienced through the figure of digital avatars – due to their immeasurable potentialities of interaction – not only in platforms with innovative and interactive interfaces, but even in spaces as those of digital games. On that matter, open-world<sup>1</sup> games such as Minecraft<sup>2</sup> and 3D virtual communities as Second Life<sup>3</sup>, have become collaborative and configurable spaces where many users engage with religious practices at considerable levels of immersion, and therefore become a medium in which to share, portray and practice their faiths.

This paper seeks to explore the potentialities of meaning of both the avatar and the digital open spaces of Minecraft and Second Life, in order to analyse how, through the enunciation of the religious by digital avatars, the way in which users can propose new experiences while enhancing the uses of such texts. In this scenario, the avatar is a powerful instrument of self-reflection – the subject projecting as a believer – and action – every time it creates or participates in religious

---

manifestations such as ritual – of the online context. This takes into account how religious practice in virtual worlds has allowed the reformulation the concept of the digital, understanding it not as a simple artefact, but rather as an environment in which particular meanings related to the spiritual are produced.

Julia Kristeva's theories of the *semanalysis*<sup>4</sup> and the signifying process, together with Umberto Eco's *Open Work* (1962) and the *Model Reader* (1979), comprise an interesting ground of analysis. Kristeva, on one side, will allow us to explore the processes of production of meaning occurring in the avatar, understanding it as a text – a signifying process – where dynamism and subjectivity is clearly conceived because of the speaking subject<sup>5</sup>. Eco's pragmatic model of cooperative interpretation, on the other hand, can highlight how the user's conceives the potentialities of the avatar and the virtual territory in order to manifest religious discourses. However, the main approach is that the very significant potential of these texts allow the production of practices that have a religious motivation. This, by paying singular attention to Kristeva's notion of text as interactive and heterogeneous, resulting from intertextual transpositions.

According to this, both the avatar and the virtual space are considered texts – following Kristeva's notion – that when coming into contact can even produce a ritual practice in the online context. This is important not only for the implications such interactions produced in the spiritual practice itself – which will be transforming and disrupting in virtual worlds – but to understand how users will take those texts and relieve them of their static condition by reactivating the poetic language. This notion of “poetic” allows a whole variety of new meanings and even new experiences, while challenging the homogeneity of language.

Two main reflections emerge in this study. The textual avatar, on the one hand, represents an act of productivity<sup>6</sup> due to its configurable, dynamic and dialogic characteristics, allowing the representation of the user in multiple ways without being forced to represent the ‘real’<sup>7</sup>. Instead of iconic or indexical correspondences, the translation from offline bodies to online numeric representations of oneself lies in the arbitrariness of the symbolic (Leone 2014: 11), thus “[t]he progressive digitalization of the signifier has transforms it in pure simulacra, which does not represent its object in the sense of a geometric projection but in that of an arithmetic reinvention” (*ibid.*).

On the other, the intertextual relations occurring between the avatar and the religious digital ritual – as two heteroclitic texts – can form interesting connections because of their open condition; allowing the emergence of new practices resulting from cooperative interpretations. The avatar's user, therefore, acquires the quality of *Model Reader* due to its essential role in the process of meaning making, contributing to actualize the potentialities of the virtual world by participating in the offered narratives. The user becomes also a Model Author, by proposing to other participants an alternative reading of the digital space, as a place to perform and experience religious activities.

For that matter, the value of such practices will not be based on the content of the objects but rather on the process by which it has been produced, which is the result of interpretative and intertextual dynamics: that of the ritual performance. Both theories considers the Peircean unlimited semiosis as well as the aperture and dialogic nature of texts. There are certainly radical differences between these two models, however they can work on different levels of analysis when exploring the uses of avatars for creating sacred spaces in digital worlds. There are, as well,



some interpretative limitations that must be taken into account. The potential interpretation of these spaces has clear limits depending on the platform interface and other aspects related to the narrative and the aesthetics.

For the purposes of this article, when avatars are mentioned the term will be referring to any graphical and visible constructions of the subject that allow the user's interaction with other digital avatars and the virtual world itself. Regarding the objects of study, the research will be carried out in open-world games – Second Life and Minecraft – which per se allows a multiplicity of potential options and strategies of enunciation.

## 2. *Avatars: an act of productivity*

One of the most important aspects in our integration process with computational technology is related to the user's experience of immersion with the digital environment, enabling a merge between the offline and the online contexts. With regard to this matter, when reflecting about the processes of embodiment within the virtual world, the figure of the avatar pops up: a device through which the user inhabits and experiences the online landscape in a more functional way. The avatar can be defined as “graphic representation that acts as a digital proxy through which internet users, a cybernetic community or a computer interface (as in the case of video games), negotiate their presence and interact with synthetic objects or other avatars of the digital world” (Pinotti 2019: 28).

In the classical notion, the Sanskrit term *avatāra* literally refers to “descent”. That is to say, the descent to earth of a divinity, in particular Vishnu, in order to restore and preserve the cosmic order. The avatar indicates a new, unexpected or revolutionary event such as the descent of the divine in a sensible and perceptible form – whether in animal or human body – to the physical plane. However, the meaning of the term in contemporary times is due to its massive use in computational media and its reference into narratives from cyberculture and science fiction of the nineties. The digital avatar actually reverses the process of the Hindu avatar “bringing the earthly into a realm of mediated abstraction” (Coleman 2011: 44), that is to say, placing the embodied user in the virtual world (Mukherjee 2012) and allowing him to inhabit a plane that otherwise would result unattainable for the user. On that matter, divinity would not become flesh, but “flesh would become virtual” (Dovey & Kennedy 2006: 144).

In the spaces of the virtual world, the relationships established between the user and the computer are carried out through graphic interfaces, in which the digital image occupies a preponderant place. Since the avatar becomes the graphic representation of the user, it would allow him to configure and configure himself as an image, proposing “new models of subjectivation based on the transfiguration of oneself”. The avatar, as a digital image, can be understood as “a sensitive transformation regarding the status of the virtual [allowing] intervention and transfiguration”. Digital images can, therefore, be altered and used in multiple ways (Sánchez Martínez 2011: 35).

Due to its dynamic and configurable properties, the digital avatar allows the user to establish micro-universes of subjectivities, without having to reproduce its physical referent. In other words, it reveals the “enunciated” user by processes of self-representation and self-reflection without necessarily repeating the “offline

subject” through simulations. The avatar, for that matter, is mostly symbolic. Its arbitrariness allows a liberating aperture on the users to processes of negotiation of meaning (Pinotti 2019) about their own identities. However, when configured in that other virtual universe, the avatar incorporates differences generated by the digital interfaces themselves, since “the interface links, through a device, technical aspects with individuals”. That is to say, it would no longer be “the same”, since it makes use of the tools and innovations that the computational medium offers, in order to generate a certain iconic correspondence with its physical referent – the user – or to creatively express its own identity as a simulation. In this sense, the avatar reveals the very openness of the digital system, giving the user the freedom to choose – among all the possible options – its own graphic construction.

The changeability and pragmatic properties of the digital avatar are, in some way, still related to its original classic roots from the Hindu religion. Even if the field of action has drastically change, both holds analogical relations between each other. For instance: neither the classic avatar nor its digital version holds iconic relations with its referent. Besides, the Hindu avatar’s cyclicity and numerousness (Sheth 2002: 112-113), offer more similitudes to the virtual heterogenic scenario than the dualistic and linear cartesian conceptions of the west.

In that regard, instead of being a closed work with fixed meaning, the contemporary avatar can be conceived as a *productivity*, because it proposes a different reading of itself – as a corpus – and allows for new expectations of analysis. In other words, the avatar is a text of multiple readings each time it is updated. It is not only a system or signs structure, but an unfinished process. Therefore, it would also bring about other processes of reading and interpreting the digital space, contributing to the textual cooperation between authors and receivers.

This conception of productivity comes from the semiotic theory of Julia Kristeva, for whom language is a dynamic transgressive process. In the development of what she calls the *semanalysis* – a critique of the elements and laws of meaning (Kristeva 1969: 23) – the text is described as a web of connections, a dynamized object and an intertextual network whose nature is fluid and open (Kristeva 1969), possessing a potential infinity of significance (Pérez Iglesias 1981). Each text is made up of multiple writings that, upon contact, form a dialogue, generating other discourses and entities, and disputing the notion of stable meanings: “Any text is constructed as a mosaic of quotations; any text is the absorption and transformation of another” (Kristeva 1969: 37).

According to Kristeva, the text itself is a complex practice that must be understood through the specific significative act that takes place through language, even if it is not reduced to language itself. Kristeva moves away from the conception of signification and enters in that of *significance*<sup>8</sup>, since the text searches for the processes of production and transformation of meaning. The result is the establishment of the *signifying practice*, which can be understood as the recognition of a “speaking subject within a social framework”, that in turn he challenges, producing change and renewal (Kristeva 1980: 18). Therefore, the Kristevian text cannot be understood outside the open and infinitized productivity of meaning that the intertextual process implies (Bohórquez 1997).

The *signifying practice* taking place in texts, can be subdivided in two parts: a first and deeper area would represent the *genotex*, “which may be detected by means of certain aspects or elements of language, even though it is not linguistic per se” (Kristeva 1980: 7). The *genotex* is not a structure. It portrays the semiotic ele-

ment, the heterogenous and the potential infinity. Instead of revealing a signifying process it offers all possible signifying processes. The second and superficial area, the *phenotex*<sup>9</sup>, is “the language of communication” (Kristeva 1980: 7) and represents the articulated operations of the *genotex*. The *phenotex* supposed a subject of the enunciation and a receiver. It is the text in its concrete manifestation or material form. This pheno/geno distinction gives light to the processes of formation of the speaking subject and the works produced by him or her.

When bringing the avatar to this analysis, its field of action in digital environments is always in an state of virtual potentiality before being articulated as a discourse. That condition of “emptiness” ends when the user starts the process of its writing<sup>10</sup>, by designing its appearance, providing some information details, interacting with other avatars or entering into the story telling of the digital world where it belongs. Therefore, only when it is enunciated, the avatar’s *phenotex* is available. Only the *genotex* is always present: that deeper level possessing all the unintelligible information and data already given by the algorithmic construction of the avatar.

In this open dynamic of meanings generated by the avatar, Julia Kristeva’s semiotic and textual proposal will allow us to consider it more as an entity in process – a productivity – than as an established, closed and unalterable product (Fig. 1-2). This is in fact the logic of the Kristevian texts: less signification and more significance. Given that analysis, the “avatar text” is the result of intertextual connections among which other contextual circumstances, intervening in the production of its significance, also stand out. It is a multimodal, intertextual and dialogic corpus, representing a practice of productivity of other texts and meanings. Therefore, “its intertextual position symbolizes its configuration of words and utterances that already existed making a text double-voiced. It is a permutation of texts, an intertextuality: in the space of a text, many utterances taken from other texts intersect with one another and neutralize one another” (Orr 2003: 27; Raj 2015: 78).

### 3. Religious practice on the digital space: A textual practice.

Following Stewart Hoover (2012: 28), in order to understand religion in contemporary society “we must also understand media and the ways religions are being remade through their interaction with modern media”. This intersection



Fig. 1, 2 - *Second Life* Avatar.

between the spiritual and the digital environment, known among scholars as Digital Religion, can be defined as “that technological and cultural space that is evoked when we discuss how the religious spheres of online and offline have become increasingly mixed or integrated into our networked society” (Campbell 2012: 15). Therefore, by transcending “the bodily, the geographical, and the temporal” the virtual world, with its innate properties<sup>11</sup>, would come to represent that sphere “where time and space no longer limit what is possible” (Partridge 2005: 135).

From Abrahamic faiths to aboriginal religions, and from Asian traditions to contemporary paganism, a multiplicity of religious communities have been finding in the virtual context a space in which to manifest and carry out their practices, provoking structural changes in the belief systems and in the way which people understand and use digital platforms and devices. For that matter, “it is not possible to think of religion and media as separate spheres [since] the two are now converging on one another” (Hoover 2012: 30), contributing to a sort of “re-enchantment 2.0”, where the technical developments and progress are also accompanied by the mystification<sup>12</sup> of technology itself (Aupers 2002: 218). Such statements highlight a scenario of capital importance for semiotics, considering how the permeation of technological innovation in a sphere as universal as religion has distorted the structures of meaning, producing new objects of analysis: religions using digital media as instruments and religions inhabiting digital media as an environment.

Considering the growing presence of digital religious practices, the interest of scholars began to be directed towards the changes suffered by the more traditional faiths in their migration to the online arena (Bunt 2003) and how communication technologies influence the way in which users practice or perceive religiosity (Campbell 2005). “Digital Religion” has been focused not only on the migration of various spiritualities to cyberspace, but also the unleashing of new discourses, creating other paradigms of faith which are “fluid and evolving, and seeks out new resources, symbols, and experiences to bring into a kind of ‘syncretism of individual experience’” (Hoover 2012: 30). In other words, the particular conditions of the virtual space have determined the spiritual experience itself, contributing to processes that influence traditional religions and that have perhaps allowed the manifestation of innovative ways of experiencing religious encounters and performances.

Among all religious activities that can be carried out in such mediums, ritual is ultimately the most interactive and immersive one that expresses certain meanings and effects (Bell 1997: 138) and consequently, in which one can experience transformation and religion itself. Ritual<sup>13</sup> is a heterogeneous and polyedric term with multiple and complex potentialities of construction and transformation of meaning. From a pragmatic point of view, it is one of the most outstanding aspects of religion, since it represents the practice that best legitimates, renews and portrays the relation between the believer and the spiritual path. When studying digital performances of a religious nature, the avatar’s possibilities can be tested in rituals, not only in order to reach an aesthetic resemblance to the offline experience, but also to obtain the immersive levels that are needed to generate their transformative effects (Fig. 3).

If the main believer’s intention is to connect with the sacred, as well as with other participants, they need virtual interactive environments allowing them to share



Fig. 3 - Temple in *Minecraft*.

personal beliefs and to participate in acts of faith through dynamic forms of on-line interaction and reciprocal engagement (Helland 2015). Many of those digital experiences are lived in different types of platforms or media that function as “sacramental spaces” (Campbell 2004) because of the adaptation of symbols, ritual and practices within the virtual environment for religious purposes.

Digital games, for instance, have become one of those meaning-making contemporary practices, functioning as Sacramental Spaces, in which it is possible to portray or emulate religious narratives in a direct or implicit way<sup>14</sup>. Even if it is not new to observe religious ideologies in digital games, many believers from traditional and non-traditional religions have been using them consciously as a medium to share, portray and practice their faiths. These dialogues with spiritual beliefs “allows players to participate emotionally in the game even if this presents scenarios and situations that they would not accept as realistic or possible in their everyday life” (Idone & Thibault 2019: 75). Therefore, “[t]he ludic experience itself become a paradigmatic setting for reflections on the nature of fiction and truth, for the experience of leap of faiths or to test our own convictions and perspectives” (*ibid.*).

In *Minecraft* and *Second Life*, the actions carried out by the avatar would update such spaces by bringing their own religious activities to the plane of expression. Therefore, it will increase the significant possibilities of the digital environment by building different and novel texts. Through this, a diversity of activities and practices appearing to be far or opposed to spiritual pursuits acquire a religious dimension. This makes the digital religious performance not only highly dialogic but translinguistic<sup>15</sup>, given that it is comprised of different languages emerging from different areas of culture and society. On that matter, the experience is deeply close to the religious, even if the way it has been uttered may even seem profane.

In interactive virtual communities like *Second Life*, there are plenty of visual tools working as means of stimulation, in order to ‘travel’ between different realities. This platform has been gaining a high degree of popularity among religious participants for its interactive dynamics that have transcended the merely ludic. In

Second Life, it is possible to carry out different types of actions like interacting with other participants, building iconic sacred spaces, praying and even developing ritual performances. In those spaces, users that are embodied-incarnated in their avatars can actually perform all that diversity of interactions through them. For instance, in The Buddha Center<sup>16</sup> (Fig. 4), members can learn Buddhism from experienced monastics while meeting with other users who will speak of their various practices and personal experiences.

However, the options are also open for non-traditional religions, like the neo-pagan communities. They can buy sacred tools in the official Second Life Marketplace and can also attend classes and celebrations in organized pagan communities which actually exist in the real world. In the Wiccan Learning Center<sup>17</sup>, members can read books and even learn how to prepare an altar. Something similar happens in the Children of Artemis<sup>18</sup> (Fig. 5), a coven – that is, an organized group of witches or pagans – created in order to connect people with same spiritual interest in order to assist or participate in religious festivities. In the specific case of rituals, the preparation for them is ultimately the most important step, as the user’s subjectivity is expressed to the fullest there. An example can be seen in Alexis Nightlinger<sup>19</sup>, a Second Life member who appears as a contemporary witch. When preparing to celebrate Samhain – the Indo-European festivity that inspired Halloween – she not only dressed up her avatar with the relevant clothing, jewels and makeup, but also arranged her virtual home with iconic references to the sacred tools, fictionalized creatures and objects which really exist in the physical world. Her altar contained a variety of symbolic pagan elements, which while remaining faithful to her religion, also included a notable level of personalization (Fig. 6). There is also the possibility of “activating” some of those elements, for instance, clicking on the altar in order to light the candles.

As Massimo Leone (2011: 340) assured, “the enunciation of the religious dimension in Second Life through the various semiotic elements that compose its representation and interactive dynamics can become an object of study, according to the perspective that requires an aesthetic, phenomenological and semiotic sensi-



Fig. 4 - Buddha Center in *Second Life*.



Fig. 5 - Children of Artemis in *Second Life*.



Fig. 6 - Samhain ritual in *Second Life*.

bility”. However, and for purposes of this article, the analysis will be limited to how the interpretation of such environments allows users to construct and express their religious dimension.

One of the main advantages of Second Life are the multiple alternative combinations when creating an avatar. When users are free from the limitations of the offline environment, they find themselves surrounded by a multiplicity of options from which to choose, combine and construct their avatar bodies, as well as their sacred spaces. The participant can be in control of every small detail, including the flooring, and particular elements for the priests and priestess to develop their celebrations or sermons. The creator can also enable specific animations, (like praying) in order to create a more immersive experience. Furthermore, users are in a constant performative condition considering that such practices are the result of their imagination and interpretation, creating particular narratives in those virtual worlds.

Minecraft, an open-world, exploratory and generative game, represents an interesting example. Because it is highly interactive, many participants make use of the game’s unlimited building possibilities to introduce into it religious actions and aesthetics. By using virtual bricks, there is the possibility of creating a variety of elements: from Noah’s Ark, to religious icons – basically using blocky objects representing “skin” – in the form of Jesus, popes, priests, rabbis, and angels, for example<sup>20</sup>. When performing a ritual, it is possible to have access to a diversity of objects like potions, crystal balls, altars and spells, depending on the user’s religious path. It is also possible to create fictional religious narratives working as a pastiche of many different belief systems. For instance, in the Botania mod<sup>21</sup> – characterized by natural magic and magically altered flowers – the user can prepare a ritual for summoning Gaia (Fig. 7) by carefully constructing the “sacred space” with blocks, flowers and other magic objects. The player even has a instruction manual that allows the user to successfully undertake the activity. Here the game makes reference to neo-pagan or even shamanic religious traditions.

Another interesting case, is that of Jeremy Smith<sup>22</sup>, creator of the Minecraft Theology Project, where he shares key principles of Christianity, while at the same time playing the game. Smith sought to represent his religious reflections in the game, by creating a narrative that aligns both the ludic and the spiritual. For instance, in one of his videos he talked about how important is to let God be in control of given situations, meanwhile his avatar was subject to difficult conditions in the virtual world. He recreated a practical experience in a Catholic sermon within the game, and even shared biblical messages such as: “So do not fear, for



Fig. 7 - Gaia Ritual in *Minecraft*.



I am with you; do not be dismayed, for I am your God (Fig. 8). I will strengthen you and help you; I will uphold you with my righteous right hand” (Isaiah 41,10). What is important for our purposes in those online performances is not their value or their content; it is the signifying process taking place in those texts, which as a dynamic production of meaning, are both open and intertextual. This semiotic understanding of texts, contrary to the Greimasian theories, is at the same time closer to Fontanille’s conception of practices, where the development is open and there is not an initial or final point from which to extract a specific transformation (Fontanille 2016: 130). Instead of having a specific value, these textual practices have objectives<sup>23</sup>, which are simultaneously built into the action (*ibid.*).

The scenarios already presented comprise interesting grounds of analysis for the cooperative interpretation of digital spaces and avatars, when bringing – or creatively constructing – religious rituals online. Not only for the implications such interactions produce in the spiritual practice itself – which will be transforming and disrupting in virtual worlds – but also for the way that users will take those texts and relieve them of their static condition. It thus re-activates the poetic language, by welcoming a new range of meanings and practices.

The value of the poetic language relies on its own construction and, as Kristeva (1969: 67) asserts, refers to everything that isn’t still a law. In this sense, the important aspect is set neither in the practice’s value nor in the relationship with its own objects, but in the performative development, as well as in the connections, updates or other types of cooperation that are built up in such practices. Therefore, the key aspect is the way in which the user’s “artisan labour” produces experiences emerging from their own religious interpretation as well as from the opening of such texts.

#### 4. *Writer and Reader: the avatar as a double*

According to what has been mentioned before, if the avatar re-writes its functions and its mode of participation when bringing the religious aspect to the online experience, it will be able to position both itself and the virtual sacred space as a *production*, and not as a *product*, since the later would imply delimiting its significant potentialities. Therefore, the avatar’s performance in the digital environment represents an open text that, through the user, expresses its potentialities of significance while updating.

The constructions of religious temples and altars, as well as the performance of rituals in platforms like Minecraft and Second Life, can be understood according



Fig. 8 - Minecraft Theology project in *Minecraft*.



to Umberto Eco's theory, where the text, in order to function, needs to be updated by the reader's cooperative, active and conscious movements (Eco 1979: 76). For that matter, the religious practice carried out through an avatar is actualized within one of its multiple potentialities every time it is performed (Fig. 9). In other words, when building a sacred space and bringing a ritual to the "online", the way in which it is performed would determinate the reader's interpretation of the text. And at the same time, the reader will be the one keeping the text working through his interpretive cooperation.

Through the avatar, the user also manifests its own subjectivities when enunciating in the digital text. It is here that we can also observe how the empirical reader becomes a model reader: through its own textual cooperation, the user updates the potentialities that are virtually contained in the avatar's *genotext*. In this process, the reader also transforms itself into a author, because its performance will produce other texts that will be interpreted by other players. However, it is important to specify that the user cannot be completely considered the author of such texts, since both the avatar and the digital platform are already created, and the cooperation they can receive are already virtually delimited. Therefore, because it is possible to track the author's strategies by the answers and movements performed by the model reader (Meneghelli 2009: 118), the interpretative actions are never arbitrary. Barthes's theory about the text – as opposed to the work – resonates in this scenario, as well as Kristeva's assertions about the text always in process and about the semiotics of productivity that tends to apprehend the dynamic way of production instead of the product itself (Kristeva 1969: 51). Therefore, the avatar acts as a double – writer and reader – when actively participating in the development of the performance, as well as when proposing new ways of acting and modifying the digital space. In consequence, the avatar would function as a generator of processes of meaning.

Two significant factors enter into this reflection: the first is based upon how the creators of the platform believe the online medium should be used when it comes to engagement with religious narratives. In this way, the acknowledgment of the author's intention would transform the user into a model reader. The second factor involves the participants' own reading and interpretation of the medium. Here they choose how religious actions should take place and how to interact with the platform. This will affect future "readings" of the game and how the developers of these platforms will consider the potentialities of the virtual space. Regarding the religious performances, it would therefore be important when considering other ways of relating with the numinous in an environment that, although diverse, is no less real.

In the digital universe, with its own conditions and structures, users are offered new depths expanding their horizons, thus allowing them to access levels of ex-



Fig. 9 - *Second Life* collective Ritual.

perience otherwise impossible to be reached without the virtualization generated by such technologies<sup>24</sup>. The immersive and interactive characteristics of the avatar can be understood as complex enunciative strategies that conditions the success of the digital experience. Because of them, the avatar is able of experiencing the religious performance, while creating and inhabiting sacramental spaces in which the user rewrites its relationship with the sacred. For this reason, the influence of the avatar is bi-directional (Pinotti 2019): the relationships are not solely built from the physical dimension, but the practices carried out in the online context influence and affect the emotional, behavioural and cognitive spectrum of the user. The avatar confronts the ideas of the digital as an artificial environment by questioning the concept of presence, where other experiences as body ownership and agency also collaborate to increase the feeling of “being” into the territories of the online. That is the reason why the immersive potentialities are so important; from them it is possible to perceive the avatars’ experiences as their own, as well as the degree of participation and cooperation that can occur in the digital performance. On that matter, the bigger the quality of the avatar interface and the sense of being digitally embodied in them, the bigger the textual cooperation in order to provide a positive religious experience.

Through the examples of Second Life and Minecraft, is possible to see how 3D interactive communities and digital games “produce experiential and semiotic dimensions that are akin to those involved in religion” (Idone & Thibault 2019: 87) and the religious sense itself. Because they are open worlds, players can personalize them, and interpret them, combining those texts with their personal narratives. This can be understood by Eco’s notion of work in movement, “because they characteristically consist of unplanned or physically incomplete structural units” allowing a multiplicity of personal interventions. However this is not an invitation to indiscriminate participation, but instead to an organic involvement of the reader into an unfinished work that he can freely complete but always into certain possibilities already expected, or potentially consented, by the author.

## *5. Conclusion*

The role of digital technologies in our contemporary environment has introduced a scenario that a few decades ago was thought to belong only to fictional narratives: artificial Intelligence, advances in robotics, a more fluid interaction between human-machine interaction and an increasing use of virtual and augmented realities in the areas that range from the ludic to science and medicine. All of these conditions present in the contemporary panorama do not only imply the disruption and reformulation of the communicative processes mediated by computational platforms, but also a rethinking of how we relate to the digital universe and its complex processes.

Although digital networks have already become an important part of our memory and of our cultural and scientific heritage, their effect continues to transform and reinvent each and every one of these structures. Such a scenario is important when reflecting why digital networks represent a space in which believers can understand the global panorama and also discover their own beliefs. This can be done by taking into account that “religion has always been in the vanguard of social movements” (Cowan 2005: 5).

The limits of what was thought to be valid in terms of religious beliefs have been disrupted when novel ways of performing rituals take place. Therefore, when observing how computational technologies have acquired a great importance in every aspect of human lives, it is not a surprise that the algorithmic construction of virtual spaces and the peculiar dynamics of participation of digital games have the power to influence cultural practices as much as the religious ones. Quoting Campbell & Vitullo (2016: 82): “The Internet is not a completely separate space; it is integrated by its proximity in many religious behaviours and rituals. As part of everyday social life, it is also a central part of religious existence”.

Therefore, by establishing cyberspace as the stage where religious practices can also be manifested, the avatar would become that liminal element between the physical self of the user and the virtual universe in which the religious act takes place, representing at the same time all the potentialities that an online dimension in specific can offer. Through its participation as an avatar, the user contributes to the updating of digital texts in the dynamics of communications. However, it also becomes a co-author or “co-enunciator” (Meneghelli 2007) when proposing other potential actions or aesthetical combinations for the avatar as well as other relationships strategies with digital platforms, either by producing digital religious performances or by rethinking the virtual context as a space that welcomes the sacred. It is then possible to speak of a new scenario in which complex semiotic processes are being developed, while inviting the reader to collaborate and proposed other textual practices related to the religious.

As was already shown using the semiotic theory of Julia Kristeva, the text it is not a complete and finished semiotic product – as for instance in Greimasian semiotics – but is an act of productivity, more connected to Peirce’s unlimited semiosis. Both the Avatar and the virtual space, understood as texts, when combining generates other interesting textual relations, resulting in performances of poetic and heterogeneous nature as the digital rituals studied in this contribution. These performances can be also related to Fontanille’s semiotic practice, where a text can be understood from a practical point of view and therefore the importance lies not in the limitations or in the object’s meaning, but instead in how the development of such actions are articulated. That is to say, the meaning arises from the practice movements and dynamism (Fontanille 2016: 129).

Nevertheless, it is through Eco and Kristeva’s theories – acknowledging their different levels of action – that it is possible to understand how the interpretation of those spaces and the faculties of the avatar allows the user to transcend the dualistic limits of these practices – which most of the time propose the online scenario as merely artificial – and instead generate a poetic of the digital ritual practice, where the objective is not a specific act of communication but instead the production of *significance* by means of new intertextual connections and therefore new interpretations.

---

1 Open-world games – also known as sandbox game – refers to “a video game with a gameplay element that gives the player a great degree of creativity to complete tasks towards a goal within the game, if such a goal exists” (cited from Wikipedia).

2 Created in 2009 by Markus “Notch” Persson and develop by Mojang, Minecraft is a sandbox digital game. There, users can create their own worlds and experiences, using building blocks, a variety of resources and their own creativity.

- 3 Created in 2003 by Linden Lab, Second Life is a popular and versatile user-created 3D universe. Quoting Massimo Leone (2010: 339), Second Life “creates a digital three-dimensional representation with a high degree of interactivity and verisimilitude with the non-digital reality (Krausnick 2006). Each user can interact with this representation and with the other users through a digital simulacrum as well as contribute to the construction and the changing of the representation as a whole”.
- 4 “With an axis on the concept of text as productivity, Kristeva proposes to develop a *semanalysis*, a critical and deconstructive science that, from the text and beyond the communicative language, explores language as production, transgression and meaning transformation” (Suniga & Tonkonoff 2012: 4).
- 5 The subject is an entity in process and it is attached to the text. Therefore, the text does not only conceive the renewal of meaning in relation to language and social phenomena, but also in relation to subjects. Subjectivity is implicit in all Kristeva’s work, because it focus in the disruptive processes occurring in human beings and how such “poetic liberation” produce meaning.
- 6 Kristeva links the text with the concept of productivity. She derives it from Marx’s concept of the “mode of production”, proposing how values are effect of a system of relations.
- 7 Through her analysis, Kristeva assures that the text is not satisfied in representing the real, simply because it is oriented in the significant system in which is produced and in the social process in which it participates as a discourse (Kristeva 1969).
- 8 Significance, as Kristeva uses this concept, refers to the operation performed in language “that enables a text to signify what representative and communicative speech does not say” (Kristeva 1980: 18). It is the heterogenic aspect of meaning.
- 9 The *phenotex* actually seeks to explain and make intelligible the Genotex.
- 10 For Kristeva (1969: 53) the concept of writing refers to a text seen as production.
- 11 The digital space is a collective ecosystem where all the ‘personal’ spaces are interrelated through software. Internet should not consider as an instrument but as an environment, providing experiences as “a new world gifted with new rules” (Vecoli 2013: 65).
- 12 This can be understood when thinking, for instance, of the continuous developments in extended realities and human-machine interaction, where the degree of immersion have certainly overcome the interface opacity, minimizing the perception of device mediation.
- 13 In a general sense, rituals can be defined as a way of communication (Douglas 1973: 25), which is constituted by a codified set of symbolic actions and articulated in a specific space and time, expressing the values and beliefs of a community with the purpose of creating and reinforcing the sense of identity and social cohesion (Chidester & Linenthal 1995: 9).
- 14 Implicit Religion refers to “some forms of contemporary practice or meaning-making can take on religious-like qualities to the extent that beliefs and practices associated with them can be defined as exhibiting a family resemblance to religion” (Campbell & Evolvi 2019: 12-13).
- 15 “Trans-linguistic apparatus that redistributes the order of language” (Kristeva 1980: 36) and it is not dominated by an ideology, nor by history, and cannot be reduced to any language .
- 16 Buddha Center webpage: <https://secondlife.com/destination/1066>.
- 17 Wiccan Learning Center webpage: <https://secondlife.com/destination/wiccan-learning-center>.
- 18 Children of Artemis webpage: <https://witchcraft.org/secondlife/>.
- 19 Alexis Nightlinger and her Halloween ritual performance: <https://www.youtube.com/watch?v=axxoawrA0Y4>.
- 20 Information took from a web article <https://eu.usatoday.com/story/news/nation/2018/02/06/if-you-build-they-pray-constructing-religious-worlds-minecraft/312030002/>.
- 21 Referring to an alteration of the original game through new characters or items.
- 22 Minecraft Theology Webpage: <https://churchm.ag/minecraft-theology-letting-god-be-in-control-season-3-episode-02/>
- 23 To read more about Fontanille’s semiotic practice, see: *Pratique sémiotique*, Presses Universitaires de France, 2008.
- 24 When carrying out a ritual without the space-time restrictions of the physical world and with the possibility of inviting and using any type of elements, even fictional ones.

Notizie degli scavi:  
prove di immersività nelle pratiche turistiche di “Roma Capitale”  
*Luigi Virgolin*

---

1. Introduzione

Una tendenza sempre più diffusa nell’offerta turistica contemporanea è il ricorso alla realtà virtuale e aumentata per la fruizione del patrimonio storico-architettonico, a forme di consumo cioè supportate da una tecnologia che consenta di colmare il vuoto – materiale *in primis*, ma certo anche temporale e culturale – in cui è confinato il monumento e di assicurare al visitatore quel grado di immersività tanto agognato. Sullo sfondo, la scena da esorcizzare è quella evocata dal Franco Lucentini ricordato nel titolo<sup>1</sup>, in cui il malcapitato protagonista si aggira ignaro tra i resti di Villa Adriana, guida alla mano, alla ricerca di chiarimenti su ruderi e rovine ma trovando in risposta soltanto incerte attribuzioni, per andarsene infine ancora più confuso di quando vi è arrivato.

È pur vero che, tuttavia, astruendo la problematica dalla declinazione tecnologica in senso stretto, il nucleo semantico di base nel concetto di immersività può essere inteso come il pieno coinvolgimento percettivo del soggetto nell’ambiente sensoriale dell’oggetto e come tale ha impregnato da sempre il discorso turistico, finanche nella sua declinazione più tradizionale. Tutto sommato, quello della fusione tra le due posizioni attoriali in gioco è un modello che affonda le sue radici nella tradizione del *Grand Tour*, vale a dire il viaggio che a partire dal XVII secolo le élites aristocratiche dell’Europa settentrionale, oltreché i letterati e gli artisti, intraprendono alla volta dell’Italia, e non solo, per appropriarsi della cultura classica (Leed 1991; De Seta 1992). Il turismo laico dell’età moderna nasce, per così dire, sotto il segno del viaggio rituale e dell’esperienza come percorso formativo di costruzione dell’identità della persona (Urbain 1991). Proprio sul tratto dell’esperienza insiste la tendenza dominante dell’industria turistica contemporanea, ossia il turismo cosiddetto “esperienziale” che valorizza sopra ogni cosa la dimensione attiva e sensibile del soggetto. Si pensi all’invito ricorrente formulato dal discorso turistico a calarsi nelle abitudini e nei ritmi locali, a lasciarsi emozionare, ad assaporare l’atmosfera del posto e a coglierne il *genius loci*, altrettante variazioni e modulazioni dell’incontro tra il soggetto e l’oggetto nel segno dell’adesione a un immaginario, una forma di vita, un programma narrativo euforico (Virgolin & Pezzini 2020).

Il presente contributo intende mettere in evidenza alcuni aspetti implicati in queste nuove forme di coinvolgimento del turista verificando l’operatività delle sue ipotesi su due casi studio – i Fori e l’Ara Pacis – in cui il Comune di Roma Capitale adotta la realtà virtuale o aumentata nella fruizione del patrimonio storico-architettonico. L’analisi semiotica è condotta sulle pratiche di visita previste da tali siti, oltreché sulla testualità ad esse collegata e costituita da siti web, video, social media, materiale promozionale, interviste effettuate ai responsabili delle politiche turistiche romane.

## 2. Immersività e turismo: una questione di enunciazione

Alcuni studi si sono occupati delle possibili applicazioni della realtà virtuale in campo turistico, concentrandosi sugli aspetti perlopiù funzionali (Guttentag 2010; Moorhouse et al. 2018). Di recente, l'attenzione si è maggiormente spostata sulla dimensione esperienziale del soggetto, prendendo in considerazione le dimensioni dello spazio (es. accessibilità, conservazione), del tempo (es. pre-visita) e le opportunità o viceversa le distorsioni che una tale pratica comporta (Chen, Xi & Xue 2020). Rispetto a una simile prospettiva di ricerca, la mia si concentra sulla relazione tra soggetto e oggetto, dunque tra turista e monumento, osservata alla lente della teoria dell'enunciazione (Manetti 1998) e prestando particolare riguardo ai valori della spazialità in rapporto al corpo senziente del soggetto.

Da questo punto di vista, il fenomeno dell'immersività si lascia cogliere nella sua dimensione temporale articolata in un tempo dell'enunciato relativo all'oggetto di visita – si tratti di rovine antiche oppure di una collezione museale, una tradizione locale o un paesaggio – e in un tempo dell'enunciazione determinato dal fare turistico del soggetto, il quale interroga l'oggetto nel tentativo di riconvocarne l'origine e la storia. Postulata in tal modo, l'immersività è definibile come il grado di continuità che il dispositivo di enunciazione instaura tra il tempo dell'enunciato e quello dell'enunciazione, lungo una scala di possibili effetti di realtà che si specificano nell'incontro tra le facoltà percettivo-interpretative del soggetto e le condizioni di espressione e produzione di senso assegnate all'oggetto. Intendo riferirmi in particolare alla scansione dei modi di esistenza semiotica (Greimas & Courtés 1979) che rendono conto delle posizioni reciproche di soggetti e oggetti, tradizionalmente organizzati nell'articolazione *virtuale/attuale/realizzato*, come a un effetto di immersività a intensità crescente in funzione della strategia enunciativa adottata. Beninteso, la realtà virtuale argomento di questo articolo in quanto campo di applicazione semiotica non va confusa con l'esistenza virtuale che anzi definisce solo una delle condizioni di esistenza del soggetto per l'oggetto e viceversa, precisamente quella *in absentia* sull'asse paradigmatico e precedente alla loro giunzione.

Il discorso turistico ricorre a diverse strategie enunciative e retoriche per offrire una visita quanto più compenetrata tra soggetto e oggetto. Nel caso delle proposte di esperienze *local* improntate a una supposta autenticità, la temporalità del soggetto e quella dell'oggetto tendono a sovrapporsi e a convergere in funzione di una valorizzazione del presente e della vita di tutti i giorni. Le tecnologie immersive intervengono invece soprattutto nel caso del patrimonio artistico e storico-architettonico, laddove il tempo del soggetto percipiente e il tempo che ha generato e nutrito l'oggetto visitato presentano una frattura senza poter coincidere. La proposta di universi esperienziali creati o ricreati per il turista con il massimo dell'artificio, dove l'effetto di immersività è riposto nella realtà virtuale e aumentata e dunque nella sua stretta accezione tecnologica, si prefigge l'obiettivo di collocare il soggetto nelle condizioni di accedere all'oggetto altrimenti perduto. In altri termini l'immersività, paradossalmente proprio per via del suo tratto di artificio derivante dall'apparato tecnico e tecnologico, assolve a quella richiesta di autenticità che rimane la questione fondativa e centrale del discorso turistico (Culler 1981).

Un aspetto decisivo su cui può intervenire la tecnologia nella costruzione dell'esperienza estetica è la relazione di senso tra il soggetto e la spazialità. Il fenomeno

dell'immersività si inquadra infatti nel più generale rapporto di (com)presenza tra soggetto e oggetto, che nel caso di un sito archeologico è quello tra il corpo del soggetto percipiente e le proprietà fisiche del sito che si dispiegano e si articolano nella spazialità. Per un'analisi enunciativa dei valori iscritti nell'architettura e nello spazio in ambito storico-archeologico, richiamo la vasta indagine condotta su scala urbana da Manar Hammad (2006; 2010). Se il linguaggio prevalente dell'oggetto di visita è quello della spazialità, l'efficacia della realtà virtuale e aumentata risiederebbe allora nel rendere "parlanti" e dunque significanti i suoi valori primi e costitutivi – le distanze, i volumi, le proporzioni ecc. – che consentono al soggetto di accedere al monumento e di sentire il proprio corpo situato rispetto ad esso, più che nel narcotizzare il sostrato sensibile dell'ambiente reale. In questo senso, una prassi ricorrente da verificare è l'intervento dei dispositivi tecnologici sulla dimensione plastica dell'artefatto (Greimas 1984), se e in che modo cioè il trattamento delle linee, delle forme, dei colori e dei rapporti spaziali contribuisca a (ri)stabilire una relazione di senso tra il frammento sopravvissuto e la totalità perduta, tra visibile e intelligibile producendo un apporto di conoscenza.

Infine, oltre all'aspetto della spazialità non è da sottovalutare il ruolo attribuito alla narratività in quanto principio strutturale di organizzazione dei significati sotto forma di storie. È attraverso i meccanismi narrativi che possiamo riconoscere i rimandi e le influenze tra sfera patemica e cognitiva, tra emozione e conoscenza, tra spettacolo e veridicità storica.

### 3. *Il patrimonio storico-archeologico di Roma*

Roma, eccezionalmente ricca di testimonianze storiche, artistiche e archeologiche disseminate nel suo tessuto urbano, in anni recenti è stata interessata dalle nuove pratiche di fruizione rese possibili dalle tecnologie digitali e volute dalle politiche culturali della città. In un documento elaborato da Zètema Progetto Cultura<sup>2</sup> preliminare ai lavori del Piano Strategico del Turismo di Roma Capitale<sup>3</sup>, si legge a proposito delle nuove modalità di visita in ambito di turismo culturale:

Le bellezze archeologiche ed artistiche rappresentano da sempre il maggiore attrattore del turismo verso Roma, che resta una delle mete più desiderate dai turisti di ogni parte del mondo. Il turismo culturale non può più vivere, al giorno d'oggi, unicamente della bellezza e della storia di una meta. Il turista è sempre più alla ricerca di *esperienze da fare*: non è il luogo in sé a rendere la vacanza memorabile, ma ciò che durante la vacanza si vive. Roma Capitale, insieme a Zètema Progetto Cultura, è stata all'avanguardia nella creazione di attività che hanno reso più accattivante e spettacolare la fruizione di beni culturali e archeologici, in particolare con i progetti *Viaggi nell'Antica Roma* e *L'Ara com'era*.

La direzione indicata è quella che prevede il ricorso alla tecnologia digitale per avvicinare il pubblico – auspicabilmente anche un pubblico nuovo – alla storia della città, per dare insomma nuova vita alla Roma antica, o meglio ai reperti risalenti a quell'epoca e tuttavia costitutivi del paesaggio contemporaneo. A tale progettualità fa eco la recente comunicazione turistica della città, che nel presentare le principali proposte ne sottolinea il portato innovativo in termini di ricchezza esperienziale (Fig. 1):



Fig. 1 - FB Turismo Roma, 24/07/2019.



Fig. 2 - Depliant promozionale del progetto L'Àra com'era.

La visita ai luoghi storico-artistici può essere ulteriormente arricchita da esperienze diverse che hanno lo scopo di coinvolgere e stupire, lasciando un magnifico ricordo. Spettacoli multimediali come *Viaggio nei Fori*, ricostruzione fedele dei luoghi, con effetti speciali; *Welcome to Rome*, un racconto su 2700 anni di storia di Roma; *l'ARacomera*, visita multisensoriale dell'Ara Pacis; *Giudizio Universale*, uno show in cui arte e tecnologia raccontano la nascita della Cappella Sistina; *Caracalla Progetto 3D*, una ricostruzione con realtà virtuale delle Terme nel 216 d.C.; *Circo Massimo Experience* renderà visitabile tutte le fasi storiche del celebre monumento.

La sfida rappresentata dal virtuale applicato al *cultural heritage* è ben riassunta dal binomio «coinvolgere e stupire», cioè dalla supposta capacità di coniugare la veridicità storica e l'aspetto spettacolare, il contenuto rigoroso e l'emozione, ragione e passione. L'argomento si è ritagliato uno spazio dedicato anche tra le riviste di settore. «Bell'Italia», ad esempio, nel confezionare nuovi itinerari della città ha dedicato un focus<sup>4</sup> sull'archeologia digitale capitolina e le ricostruzioni in realtà aumentata.

Si tratta peraltro di formule di turismo culturale che presentano anche un aspetto di sostenibilità, dettate come sono in certi casi dalla necessità di decongestionare siti che soffrono un'eccessiva pressione turistica. L'esperienza in realtà virtuale o aumentata non sostituisce la visita ordinaria, abitualmente diurna, ma la affianca e la integra prevedendo accessi in orario serale e in numero contingentato, aspetti questi ultimi che migliorano sensibilmente la qualità dell'offerta volgendo in senso favorevole il rapporto tra numero di visitatori presenti simultaneamente e l'accessibilità – e la comprensibilità – del monumento. Passo dunque al confronto analitico di due casi emblematici, i Fori e l'Ara Pacis.

### 3.1. L'Ara Pacis

*L'Àra com'era: un racconto in realtà aumentata del Museo dell'Ara Pacis* è stato il primo intervento sistematico di valorizzazione in realtà aumentata e virtuale di elementi rilevanti del patrimonio culturale di Roma Capitale, attivo dal 14/10/2016 al 30/12/2019. La visita era organizzata in piccoli gruppi contingen-



tati da 12 persone, in orario serale, durava circa 40 minuti ed era disponibile in 5 lingue: italiano, inglese, francese, spagnolo e tedesco<sup>5</sup>.

L'Ara Pacis è uno dei più importanti capolavori dell'arte romana, costruito tra il 13 e il 9 a.C. per celebrare la Pace instaurata da Augusto sui territori dell'Impero. Dalle fattezze di un *templum*, la struttura riproduce quella degli altari rustici posti all'interno di un'area sacra perimetrata. Il monumento ma anche la sua stessa musealizzazione hanno conosciuto varie vicissitudini che lo hanno reso un caso esemplare, «un museo per un solo oggetto»<sup>6</sup>.

Il percorso di visita è articolato in nove punti di interesse che si snodano attorno al monumento, fruito con il supporto di un visore Samsung Gear VR abbinato allo smartphone Samsung S7<sup>7</sup>. Nei primi 2 punti in VR, che combinano riprese cinematografiche dal vivo, ricostruzioni in 3D e computer grafica, il visitatore è immerso in un ambiente a 360° che ripropone l'altare nelle sue sembianze originarie in Campo Marzio e il sacrificio di un animale compiuto da veri attori<sup>8</sup>. Nei successivi punti di interesse un sistema di tracking 3D real-time consente di riconoscere la tridimensionalità dei bassorilievi e di generare, sotto forma di contenuti aumentati “ancorati” agli oggetti reali, le colorazioni originali del monumento e informazioni aggiuntive sulle storie degli oggetti scultorei<sup>9</sup>.

La dimensione narrativa, cioè l'organizzazione discorsiva di un universo di senso che prevede attori, trasformazioni e programmi narrativi, è fondante dell'esperienza di visita. Del resto, già nel sottotitolo il progetto si presenta come «un racconto in realtà aumentata». Tale racconto si dispiega seguendo uno dopo l'altro, in successione, i rilievi del recinto esterno dell'Ara e si manifesta in due linguaggi strettamente compenetrati, quello della parola e quello dell'immagine. La parola orale ripercorre i miti di fondazione (Enea, Romolo e Remo), la missione universale di Roma (Tellus, la dea Roma) e si sofferma sulle figure principali della classe dirigente romana rappresentate in solenne processione: gli *augures*, i littori, i sacerdoti, lo stesso Augusto seguito dai membri della famiglia imperiale. Ma l'oralità è strettamente connessa al visibile e alla sua autonomia di espressione: i rilievi del monumento pubblico sono essi stessi il luogo privilegiato per veicolare l'ideologia ufficiale, sono la manifestazione concreta di un programma politico che ha per protagonisti assoluti il *princeps* Augusto e la sua famiglia in quanto discendenti da antenati divini e continuatori di un ordine universale suggellato dalla Pax Augusta. Brani di ordine narrativo – la composizione generale della scena, la presenza di certi attori o figure, i gesti e le azioni – accompagnano e orientano il progressivo svelamento visivo del rilievo, nella misura in cui elementi cromatici ed eideici ricostruiti in AR vanno a integrare la superficie scultorea andata perduta. Una soluzione espressiva stilizzata nella brochure del progetto (Fig. 2), dove il bianco del titolo – il colore dominante del marmo esaltato dalla teca di Meier – è completato dagli ultimi caratteri tipografici colorati, e l'effetto di saldatura tra piani temporali è raddoppiato dall'assonanza tra il soggetto-monumento (ARA) e la copula verbale (Era).

L'intervento tecnologico non segue necessariamente sempre una logica di riempimento progressivo della totalità del bassorilievo ma è funzionale all'andamento del racconto che conosce digressioni, *aller-retour* e sottoprogrammi narrativi, in base ai quali colorazioni già generate in precedenza vengono cancellate o modificate per isolare delle singole figure o dei dettagli. Nel caso in oggetto, dunque, l'articolazione narrativa del percorso di visita assieme al trattamento della dimensione plastica dell'artefatto, reso possibile dalla AR nella resa delle cromie e delle linee recuperate, cooperano per apportare un reale apporto di conoscenza sul

monumento, sia per quanto attiene il piano dell'espressione materiale sia per l'insieme di contenuti che esso incarna.

È sul piano dell'enunciazione, invece, che voglio soffermarmi per registrare un'anomalia del display di visita. Nella sequenza iniziale realizzata in VR il racconto è condotto in prima persona dall'imperatore Augusto («Quando tornai a Roma dalla Gallia e dalla Spagna il Senato decretò che si dovesse consacrare un'Ara alla pace augustea nel Campo Marzio e ordinò che in essa i magistrati, i sacerdoti e le vergini vestali celebrassero ogni anno un sacrificio»); inoltre l'attore che lo interpreta guarda negli occhi lo spettatore e a lui si rivolge con un gesto della mano prima ancora di prendere parola. Un *débrayage enunciazionale* instaura una situazione di enunciazione tale per cui il tempo, lo spazio, la scena attoriale sono coevi alla genesi del monumento, a dire "io" è il *princeps* Augusto, l'enunciario è chiamato ad essere partecipe dello scambio comunicativo, insomma si danno quelle condizioni opportune a generare un effetto di illusoria e parziale identificazione tra lo spettatore e la scena enunciata.

Nei punti di visita successivi collegati ai bassorilievi dell'altare, invece, il racconto è preso in carico da un narratore, una voce narrante a volte maschile delle altre femminile, che nel ricomporre e ripercorrere le scene raffigurate in forza di un *débrayage enunciativo* fa un uso esclusivo della terza persona, ricorre al tempo verbale passato, si serve cioè delle marche linguistiche proprie dell'enunciazione storica (Benveniste 1966). Inoltre, non si verificano situazioni di dialogo ma si privilegia un andamento descrittivo classico. Viene meno allora l'iniziale effetto illusorio di immersività e si ristabilisce una distanza oggettivata tra lo spettatore e il percorso iconografico che gli si dipana davanti. Con riferimento ai modi di esistenza semiotica l'operazione enunciativa consentita da *L'Ara com'era* può essere considerata un'*attualizzazione*, dunque una trasformazione di disgiunzione, nella misura in cui soggetto e oggetto rimangono su piani temporali distinti.

A ciò si aggiunge il fatto che, per il funzionamento stesso del dispositivo tecnologico, le clip si presentano come sequenze narrative chiuse il cui "ancoraggio" dei contenuti aumentati agli oggetti reali è limitato alla porzione di monumento interrogato e alla durata della sequenza: una volta terminata la clip, viene meno l'effetto di restituzione degli elementi andati perduti. Peraltro, uscire ed entrare nella clip successiva comporta per il soggetto empirico levare e indossare il visore in corrispondenza di ciascun punto di interesse, ulteriore motivo di discontinuità percettivo-sensoriale dell'esperienza di visita.

Per concludere, dunque, la non uniformità delle scelte enunciative e la discretizzazione tecnico-deterministica del percorso di visita compromettono in *L'Ara com'era* quell'effetto di immersività altrimenti promesso dalla realtà aumentata.

### 3.2. I Fori

*Viaggi nell'Antica Roma* comprende due percorsi distinti, il Foro di Augusto, attivo dal 2014, e il Foro di Cesare attivo dal 2015. Ideati e curati da Piero Angela e Paco Lanciano con la collaborazione di Gaetano Capasso e con la Direzione Scientifica della Soprintendenza Capitolina, sono spettacoli multimediali disponibili in otto lingue che prevedono l'accesso all'area archeologica dei Fori Imperiali con turni di ingresso serali<sup>10</sup>. L'apparato tecnologico previsto per la visita è decisamente più scarso in confronto a *L'Ara com'era* e si riduce a un sistema audio con cuffie a infrarossi con cui gli spettatori possono ascoltare la musica, gli effetti spe-

ciali e il racconto mentre assistono alle ricostruzioni e ai filmati. Questi gli aspetti in comune dei due percorsi, mentre la diversa modalità di fruizione richiede una trattazione separata.

*Viaggio nel Foro di Cesare*<sup>11</sup> è uno spettacolo itinerante che prevede per il visitatore una passeggiata in piccoli gruppi, in 4 tappe e della durata di 50 minuti, lungo un percorso su passerelle dal Foro di Traiano al Foro di Cesare attraverso il passaggio sotto via dei Fori Imperiali. La ricostruzione virtuale operata dai filmati e dalle proiezioni aiuta a decifrare, contestualizzare e visualizzare nelle sembianze antiche le emergenze architettoniche e i reperti autentici sopravvissuti, dalla Colonna Traiana al Tempio di Venere fino alla Curia sede del Senato romano.

Nel caso del *Viaggio nel Foro di Augusto*<sup>12</sup>, invece, il pubblico assiste seduto a uno spettacolo della durata di 40 minuti nel sito archeologico situato lungo Via dei Fori Imperiali e adiacente a via Alessandrina. L'uso di applicazioni digitali quali videomapping, animazione 3D ed effetti speciali permette di ricostruire in forma virtuale i frammenti di pietra per comporre un ampio racconto che intorno alla figura di Augusto abbraccia la storia imperiale di Roma e con essa la civiltà universale espressa nella cultura, nel diritto, nella tecnologia e nell'arte.

La strategia discorsiva complessiva adottata dal sito crea un effetto di partecipazione, in particolar modo per il Foro di Cesare. Innanzitutto, il coinvolgimento dello spettatore è affidato a un *débrayage enunciazionale* di natura verbale, riconoscibile grazie ad alcune marche dell'istanza dell'enunciatore quali i deittici spaziali («sulla destra», «scendiamo») oppure temporali («tra poco lo vediamo»), l'uso del tempo presente e della seconda persona («immaginiamo di...», «vediamo»), che ancorano il racconto storico enunciato alla visita nel suo svolgimento e alla sua enunciazione. Inoltre, una doppia voce narrante modula l'andamento dialogico del racconto: una ha le caratteristiche del discorso storico, nella fattispecie il tono uniforme e le citazioni di *auctores* della classicità (Svetonio, Tito Livio) che contribuiscono a costruire un racconto fattuale e una referenza obiettiva; l'altra è la voce dello stesso autore Piero Angela e presenta una modulazione completamente diversa dalla prima con variazioni nel tono e nel modo, un registro colloquiale e ironico, un gusto per il dettaglio e per le storie di gente comune. In questo caso, il ruolo attanziale di narratore reca inevitabilmente con sé il ruolo mediatico di Piero Angela, noto conduttore di programmi televisivi di divulgazione scientifica che ha sempre improntato la sua comunicazione a uno stile enunciativo affabulatorio, perfino divertente e umoristico, teso a coniugare la serietà dei contenuti alle ragioni dell'intrattenimento.

Inoltre, è utile registrare anche il ricorso al *débrayage interno*, ossia quel «fenomeno per cui uno degli attanti introdotti nel testo può divenire enunciatore a sua volta e sviluppare una narrazione di secondo grado» (Manetti 1998: 62). Ciò avviene quando la figura dell'argentario, una sorta di banchiere dell'antica Roma, prende la parola mentre è intento a cambiare monete nel suo ufficio presso l'area porticata delle botteghe, incrementando così l'effetto di realtà della scena virtuale. Nel caso del Foro di Augusto, invece, la strategia enunciazionale è ancora diversa, dal momento che la presenza nella narrazione di condizionali e interrogativi («Chissà che fine hanno fatto?», «probabilmente...») colora la ricostruzione storica di una sfumatura ipotetica che suggerisce ma non garantisce risposte, al contrario interpella e sollecita il *fare interpretativo* dello spettatore. Dal punto di vista dei modi di esistenza semiotica l'esperienza di visita dei Fori si può considerare nel suo complesso una *realizzazione*, cioè una trasformazione di congiunzione, dal

momento che il soggetto accede efficacemente alla dimensione dell'oggetto grazie all'impianto enunciativo.

Un altro punto di interesse risiede nel rapporto che la tecnologia instaura con la spazialità. La videoinstallazione del Foro di Augusto è composta da una serie di proiezioni panoramiche frontali ma disseminate nell'intera area del Foro. Il "montaggio spaziale" che ne deriva, effetto sia del montaggio lineare interno alle singole sequenze sia del loro apparire in punti spaziali diversi, conferisce continuità e molteplicità percettiva alla configurazione "site specific" della visita. In altri termini, e in forza di una prova commutativa, gli stessi filmati animati e gli stessi effetti speciali non restituirebbero la medesima conoscenza dell'oggetto se fruiti altrove, ad esempio in una sala cinematografica, facendo cioè astrazione dallo spazio concreto in cui lo spettatore assiste alla loro proiezione. Il sito stesso diventa la superficie di iscrizione per linee, forme, figure e mappe che suggeriscono un doppio movimento di lettura tra testo archeologico-monumentale e contesto urbano: per un verso la possibilità di maggiore intelligibilità del dettaglio in virtù delle operazioni di valorizzazione d'insieme delle proprietà fisiche in cui il singolo elemento è situato, dall'altro l'estroffessione dei contenuti espressi dal Foro – le isotopie del potere, del diritto, del mecenatismo nelle arti – al di fuori della loro collocazione originaria e in raccordo con le trasformazioni più ampie della città e dell'impero. Il "montaggio spaziale" assume una connotazione ulteriore nel caso del Foro di Cesare, dove il linguaggio audiovisivo e la variabilità della visione si combinano con la facoltà del soggetto di muoversi *nello* spazio e di farne un'esperienza empirica. In questo modo la spazialità, già valorizzata dall'ancoraggio dell'animazione e degli effetti speciali digitali, è messa nelle condizioni di esprimersi pienamente e di essere apprezzata dal soggetto che la attraversa per il suo proprio linguaggio fatto di volumi, quote, altezze, rapporti, distanze, proporzioni. Infine, è opportuno soffermarsi sulla componente patemica che contraddistingue questo tipo di narrazione. «Un viaggio emozionale» lo definisce la clip promozionale<sup>13</sup> nel presentare un assaggio di filmati e proiezioni: oltre a ribadire il concetto di /viaggio/ che garantisce riconoscibilità e continuità con altri mezzi al fare turistico e che ritorna in maniera ricorrente nella comunicazione del progetto, il tratto saliente che la formulazione trattiene è il tratto patemico. L'efficacia delle passioni si misura nella capacità di coinvolgere l'enunciatario, nel suscitare emozioni, nella scelta retorica delle argomentazioni e delle parole, nel ritmo della narrazione, in una colonna sonora dai toni epici, nel connubio di suoni e immagini. Il racconto dell'età di Augusto si chiude proprio con un parallelo tra le passioni enunciate e le passioni appartenenti all'orizzonte psicologico di chi assiste alla proiezione: sono un ponte che favorisce la trasmissione di un sapere tra epoche, tra culture, tra civiltà.

#### 4. Conclusioni

Nel raffronto tra i due casi presi in esame, vale la pena evidenziare come le scelte effettuate a diversi livelli di organizzazione del senso determinino la ricchezza e la complessità dell'esperienza di visita in realtà virtuale e aumentata.

È attraverso le strategie enunciative, infatti, che si rendono possibili per il soggetto e per l'oggetto differenti modi di esistenza semiotica – *attuale* nel modello dell'Ara Pacis, *realizzato* in quello dei Fori – e con essi altrettanti effetti di realtà.

Come, del resto, sono ancora le soluzioni enunciative, in termini di dialogicità, natura dei *débrayage* e registro discorsivo che consentono un maggiore coinvolgimento dell'enunciatario presupposto, più felicemente risolto nel caso dei Fori. Inoltre, *Viaggi nell'Antica Roma* restituisce la dimensione di profondità della storia, la stratificazione di epoche nella verticalità diacronica e nella successione trasformativa di sistemi sincronici, in ciò risalendo fino al sistema di valori e passioni dell'enunciatario. Al contrario *L'Ara com'era* si concentra sulla sola temporalità manifestata dai bassorilievi dell'altare, costruendo un universo narrativo chiuso e autosufficiente da cui è assente, ad esempio, il racconto della stratificazione del monumento che pure ha una vicenda millenaria e affascinante. Inoltre, nel caso dell'Ara Pacis la relazione tra il visitatore e le proprietà spaziali del monumento ha uno sviluppo più limitato e circoscritto alla sola situazione di frontalità. Nei Fori, invece, l'essere situato del corpo del soggetto trova un'espressione più compiuta nell'articolazione spaziale dell'intera superficie del sito. Infine, l'analisi dimostra come l'apporto dell'immersività tecnologica risulti apprezzabile se affiancato e sostenuto da un impianto narrativo riconoscibile e solido. La tecnologia da sola non è sufficiente a generare un reale valore aggiunto se non rientra in un principio più generale di organizzazione del senso. Una pratica matura di turismo virtuale deve saper coniugare la dimensione narrativa, opportunamente radicata su basi storiche attendibili, con quegli aspetti emozionali che più efficacemente coinvolgono e intrattengono il visitatore rendendone memorabile l'esperienza.

1 Lucentini 1964.

2 «I servizi turistici di Roma Capitale gestiti da Zetema Progetto Cultura e l'integrazione tra offerta culturale e turistica». Zetema Progetto Cultura è la società responsabile della messa in atto della strategia di Roma Capitale volta al potenziamento e all'integrazione dei servizi culturali e turistici. In quest'ottica ho effettuato un'intervista al responsabile Area Turismo Riccardo Capone il 27/8/2020.

3 Per un inquadramento generale del fenomeno e un'analisi della recente comunicazione turistica capitolina rimando a Virgolin (2020).

4 *Bell'Italia Roma. Vivere nella bellezza*, allegato al n. 380 di «Bell'Italia», dicembre 2017, Editoriale Giorgio Mondadori.

5 La mia analisi si basa su di una visita effettuata individualmente il 17/10/2019.

6 A questo proposito, oltre che per un'analisi semiotica puntuale della visita tradizionale prevista dalla teca di Richard Meier, rimando a Pezzini (2011).

7 Cfr. la scheda tecnica all'indirizzo [http://www.arapacis.it/l\\_ara\\_com\\_era/scheda\\_tecnica](http://www.arapacis.it/l_ara_com_era/scheda_tecnica).

8 Un estratto della prima sequenza è presente nel trailer all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=ESgc09rBe7U&feature=youtu.be>.

9 Il racconto multimediale pressoché integrale delle scene raffigurate sui bassorilievi è presente all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=lkzvQs6dRjL>.

10 La mia analisi si basa su di una visita effettuata il 22/10/2019.

11 La clip promozionale del Foro di Cesare è presente all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=W-dCj96YdYc&feature=youtu.be>.

12 La clip promozionale del Foro di Augusto è presente all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=-ZH11cAYeAw&feature=youtu.be>.

13 <https://www.facebook.com/watch/?ref=saved&v=767277534061594>.

# Opacità e trasparenze della cornice performativa nel teatro immersivo

Massimo Roberto Beato

---

## 1. Premesse

In ambito principalmente europeo, col termine “teatro immersivo” si identificano quelle esperienze teatrali a carattere partecipativo<sup>1</sup> in cui avviene una disintegrazione della tradizionale barriera tra pubblico e attori, in favore di un posizionamento del pubblico stesso all’interno della narrazione drammatica e di una richiesta di *productive participation* all’evento performativo, come evidenzia Adam Alston (2016: 3-4):

It recognises productive participation as a feature of immersive theatre aesthetics that stems from demands that are often made of audiences – demands to make more, do more, feel more, and to feel more intensely – and enquires into the meanings and values of productive participation. The term “productive participation”, then, really names a romanticism, modification and enhancement of an audience’s inherent productivity, rather than a discrete category of audience engagement.

La partecipazione del pubblico, in modalità diverse ed eterogenee, è una caratteristica estetica e strutturale integrale di questo tipo di pratiche teatrali, motivata spesso dal desiderio degli artisti e delle compagnie di riformulare la relazione attore-spettatore e di incentivare un coinvolgimento del pubblico apparentemente più *attivo*<sup>2</sup>, in grado di conferirgli, cioè, una qualche forma di agentività nel contribuire creativamente, a volte persino nella co-creazione della stessa performance. Per favorire tale fruizione co-partecipativa, in questo tipo di spettacoli si ricorre spesso a installazioni (Fig. 1) o ambientazioni ampie (*extensive environments*) in cui il pubblico si muove e può interagire, secondo differenti gradi di partecipazione, con gli attori.



Fig. 1 - *Punchdrunk's The Drowned Man*, 2013; London.  
Foto di Brinkhoff Mögenburg.

Il concetto di immersione implica, dunque, l'accesso all'*interno* della performance, modificando così modelli e strategie di visione per offrire allo spettatore una percezione aumentata (*enhanced*) dell'evento stesso. In queste pratiche teatrali, quindi, le coordinate spazio-temporali e le convenzioni sceniche tradizionali vengono scardinate per essere riconfigurate in maniera inedita, se paragonate a forme più astantive<sup>3</sup>.

L'obiettivo di questo contributo è di mostrare che, in queste forme di immersività, lo spettatore, nell'atto ricettivo, è costretto a compiere autonomamente una operazione di (ri)costruzione della cornice performativa, essenziale per la comprensione e fruizione della performance nella sua interezza.

In un saggio dedicato alla cornice del quadro, infatti, Georg Simmel afferma la sacralità di tale dispositivo ritenuto fondamentale per l'articolazione dialettica della delicata relazione tra sfera dell'arte e sfera della realtà, relazione che costituisce, per il filosofo tedesco, il nodo centrale delle sue meditazioni estetiche, incluse quelle dedicate al teatro (Pinotti 2010).

Anche se Simmel aveva in mente una precisa forma teatrale, legata al modello del dramma borghese dell'Ottocento, vedremo come tuttavia l'*incorniciatura* sia, in realtà, un'operazione cognitiva che lo spettatore compie sempre nel momento in cui prende parte a una pratica teatrale, persino nelle esperienze così dette di teatro immersivo.

Ciò dipende, prima di tutto, proprio dalla natura (rituale) stessa dell'evento teatrale, in cui la demarcazione tra *funzionalità* – intesa come insieme di convenzioni più o meno codificate attorno alle quali si articola una pratica scenica – e *realtà* – intesa come irruzione, nella performance, di elementi esterni che sfuggono alla teatralizzazione imponendo la propria materialità autosignificante<sup>4</sup> – si rende costitutivamente inderogabile per la riuscita dell'esperienza estetica stessa<sup>5</sup>. Indipendentemente dal modello formale dell'evento.

Nella prospettiva simmeliana, infatti, come nota Andrea Pinotti (2010: 100), «l'insularità dell'artistico va salvaguardata non in virtù di se stessa, [...] ma proprio per difenderne e potenziarne il massimo effetto di realtà: la separazione è garanzia di autentica connessione».

Vedremo, dunque, come nei casi in cui il *reale*<sup>6</sup> interviene (a volte prepotentemente) nel *frame fictional*, la ricezione dello spettatore sia soggetta a un fenomeno che potremmo definire di “disorientamento percettivo”, attraverso il quale egli entra in quello che Oskar Gómez Mata definisce «stato di coscienza modificata» (Mena 2017: 30). Lo spettatore si trova, cioè, in una condizione di aleatorietà che lo mette in allerta e lo avvisa che il gioco teatrale è (o potrebbe essere) finito e che, dunque, la cornice performativa è (o potrebbe essere) stata compromessa. Ciò implica inevitabilmente una disposizione attiva, una *emancipazione*<sup>7</sup>, da parte dello spettatore, che si trova, nelle esperienze teatrali immersive, continuamente in balia di una «estetica dell'indecidibilità»<sup>8</sup> che mette ripetutamente in crisi le sue strategie di autenticazione, disgregando i suoi *abiti* di visione e avendo di conseguenza un impatto sulle proprie capacità di distinzione tra funzione referenziale e funzione poetica del linguaggio (teatrale).

Nel tentativo di far luce su queste dinamiche, si esaminerà come *case study* lo spettacolo della compagnia inglese Punchdrunk dal titolo *The Drowned Man*<sup>9</sup>, diretto da Felix Barrett e Maxine Doyle. Lo scopo è di analizzare, in questo modello teatrale inedito, lo statuto cognitivo-passionale dello spettatore e la sua relazione di co-presenza corporea con l'attore. Per questa ragione, non approfondiremo in

questa sede gli investimenti tematici e i contenuti presenti nello spettacolo, bensì ci soffermeremo esclusivamente sulle strategie e i meccanismi di partecipazione alla performance. L'analisi dello spettacolo (che potrà, pertanto, risultare parziale) ha, in realtà, il solo obiettivo di porre l'attenzione sulle forme immersive di coinvolgimento dello spettatore in questo tipo di pratiche. Particolare enfasi, di conseguenza, verrà data soprattutto ai modi di costruzione degli effetti di realtà e dei regimi di verità connessi alla costante tensione tra opacità e trasparenza che ha luogo in queste forme teatrali contemporanee. Tali esperienze performative, infatti, sono soggette a differenti *gradazioni di immersività* capaci di attivare un potenziale scavalco della cornice performativa da parte della sfera extra-artistica. Lo spettatore, perciò, ha a che fare con «figure della soglia»<sup>10</sup> molto più opache, non sempre in grado, cioè, di demarcare inequivocabilmente il confine tra spazio dell'azione e spazio della fruizione. Per comprendere, dunque, di volta in volta cosa è performance e cosa non lo è, vedremo come lo spettatore sia costretto a fare continuo affidamento sulla (sola) figura dell'attore, che incarna così la funzione di dispositivo di frontiera.

Ulteriore scopo dell'analisi sarà, inoltre, evidenziare come – nelle pratiche teatrali contemporanee in cui non si fa (più) affidamento su un chiaro patto finzionale convenzionalmente codificato tra attore e spettatore – l'intermediazione drammaturgica giochi ancora un ruolo più che mai decisivo. La presenza, cioè, di un progetto drammaturgico<sup>11</sup> in cui inscrivere l'intero evento performativo si rivela, spesso, come l'unica garanzia di coesione e coerenza dell'esperienza teatrale stessa.

Non è sufficiente, infatti, che la scena incorpori dei pezzi di realtà: essa deve ricomprarli affinché si attivi il loro intrinseco potenziale, poiché proprio mentre ammette e annette la quotidianità, il palcoscenico la carica della possibilità di significazioni inedite, rilanciando, aprendo un varco a nuovi orizzonti di senso (Menna 2017: 26).

Infine, si tenterà di dimostrare l'importanza della tutela del *frame fictional* e la conseguente riconfigurazione del concetto di finzionalità. Infatti, i limiti del mondo possibile drammatico non sono più marcati, nel teatro immersivo, dai tradizionali indicatori di confine, quali il sipario, il buio in sala o dal modello di visione astantivo organizzato sull'opposizione /spazio scenico/*vs*/platea/. Siamo, invece, in presenza di una sorta di finzionalità 2.0, in cui sono la centralità del corpo e dell'estesia messe in gioco nell'esperienza attore-spettatore a (ri)definire ogni volta la cornice performativa.

## 2. Il teatro come esperienza immersiva

L'orientamento della *nuova* teatrologia<sup>12</sup> è quello di spostare l'attenzione dal teatro concepito come opera-prodotto al teatro come insieme di processi e pratiche, enfatizzandone dunque la caratteristica relazionale. Questo spostamento d'attenzione, come osserva anche Gabriele Sofia (2010), ha due importanti conseguenze di natura euristica: *i.* l'evento teatrale può/deve essere indagato da una prospettiva esperienziale, mettendone in luce soprattutto quei processi semio-cognitivi che sottendono tale esperienza<sup>13</sup>; *ii.* il bisogno di riconsiderare il ruolo dello spetta-



tore nelle pratiche teatrali – tanto quanto gli studi pregressi hanno fatto nei confronti dell'attore – soprattutto per quanto concerne gli aspetti intersoggettivi e intercorporei che coinvolgono la relazione di co-presenza con l'attore.

Come suggerisce Marco De Marinis (2013: 76-77), infatti, «non meno dell'attore, anche lo spettatore è provvisto di un corpo, oltre che di una mente e di una competenza enciclopedica e intertestuale, e che è con il suo corpo e nel suo corpo che egli fa esperienza dello spettacolo, cioè lo percepisce, lo vive, lo comprende, gli reagisce».

Tener conto dell'interazione tra pratica teatrale e spettatore, comporta, però, l'adozione di un modello di comunicazione<sup>14</sup> non più unilaterale, ossia orientato dalla scena, intesa come luogo dell'azione, alla platea, intesa come luogo della fruizione. Soprattutto nell'analisi delle pratiche teatrali contemporanee. In queste forme postdrammatiche<sup>15</sup>, infatti, è sovvertita l'idea tradizionale di teatro, caratterizzata, cioè, dalla dipendenza dal testo drammatico e dalla concezione dello spettacolo come rappresentazione. Ma l'assenza di convenzioni normative e la conseguente crisi della forma comportano un problema di *riconoscimento* da parte dello spettatore, innescando così in lui un processo di sovvertimento della percezione dell'evento teatrale stesso, di cui l'analista non può non tenere conto.

Come spiega ancora Marco De Marinis, infatti, la funzione spettatoriale nelle pratiche teatrali contemporanee – incluse quelle immersive, a nostro avviso – non è più di decodificare, bensì di desemiottizzare, proprio in virtù dell'incertezza ontologica che continuamente sollecita e scardina l'abitudine ricettiva.

Nel caso delle esperienze immersive, ad esempio, poiché esse coinvolgono spesso luoghi non convenzionalmente "teatrali" – come chiese sconsacrate, vecchie fabbriche, palazzi in disuso ecc. – non esiste più, di fatto, uno spazio scenico isolato e incorniciato, né riconoscibile morfologicamente in quanto architettura teatrale.

La relazione attore-spettatore, però, è prima di tutto una relazione di tipo spaziale<sup>16</sup>. Opacizzandosi le tradizionali soglie di riferimento, perciò, lo stesso confine tra reale<sup>17</sup> e finzionale diventa meno trasparente, richiedendo così, da parte dello spettatore, uno sforzo continuo prima di tutto di natura semiotica. A essere messo profondamente in crisi è, dunque, il meccanismo fruitivo. Nell'atto percettivo si realizza, di fatti, una opposizione fra elementi che appartengono a un progetto enunciazione teatrale ed elementi che emergono casualmente, i quali, però, vengono ricondotti "di diritto" nel contesto spettacolare nell'attimo stesso in cui emergono in esso. L'opposizione percepita dallo spettatore, quindi, si (ri) configura necessariamente come una opposizione /progettato/*vs*/casuale/, dove il casuale entra immediatamente in relazione significativa con il progettato. Lo spettatore, così, più che domandarsi quanto sia finzionale l'interferenza percepita nel *frame fictional*, comincia a interrogarsi su quanto sia voluta, ossia (drammaturgicamente) programmata. Egli deve, cioè, di volta in volta, fare un'operazione di "pulizia" dalle perturbazioni – soprattutto di natura percettiva – che avvengono nel corso della performance, per essere in grado di comprendere se l'emersione del senso che sta cogliendo sia di natura finzionale/programmata, e richieda perciò la sua attenzione, o sia piuttosto un'interferenza di natura reale/casuale e dunque da scartare, poiché non è possibile pertinentizzarla come "teatrale"<sup>18</sup>.

A quali altri elementi, allora, lo spettatore dovrà affidarsi per poter delineare la soglia tra sfera della realtà e sfera dell'arte? E perché è così importante che tale soglia venga riconosciuta (e preservata) dallo spettatore nell'atto percettivo?

Per cogliere più nel dettaglio questi e altri aspetti, approfondiamo meglio cosa si intenda con l'espressione "teatro immersivo" e in cosa consista tale effetto di immersività a cui si allude.

Questo genere di pratiche teatrali è contraddistinto dall'idea di "immergere" (*to delve into*) lo spettatore nella performance, come spiega Patrice Pavis (2016: 100):

Immersion consists in plunging spectators, individually or collectively, into a place, an environment, an atmosphere or a situation that will make it easier for them to discover or rediscover the world, make them experience an intense, authentic moment in contrast with their everyday lives, paralysed as these are by banality and habit. [...] Immersion theatre is more complete than mere participation or an interactive game, as it baptizes and bathes the spectators in an emotional water that is supposed to regenerate them.

Gli spettacoli così definiti coinvolgono una gran varietà di eventi e produzioni teatrali che, però, non sempre condividono la stessa struttura: si va, infatti, dagli spettacoli basati semplicemente su una prossimità intima con lo spettatore (*intimate theatre*), a quelli in cui è consentita una maggiore interazione.

Tali spettacoli possono avvenire in contesti urbani, costruzioni, gallerie, stanze ecc. Ne prenderemo in esame, qui, uno della compagnia inglese Punchdrunk, a cui va il merito di aver contribuito allo sviluppo e alla diffusione di questa forma di *participatory performance*.

### 2.1 Una passeggiata nei boschi performativi

C'erano una volta, a Hollywood, gli studi cinematografici Temple Pictures. Non si tratta (metafora echiana a parte) dell'incipit di una favola, bensì dell'ambientazione di *The Drowned Man*, spettacolo itinerante (*promenade performance*) della compagnia inglese Punchdrunk. Ispirato a *Woyzeck*, dramma incompiuto di Georg Büchner, lo spettacolo conserva però ben poco della storia originale, relegata a pretestuosa cornice delle azioni degli attori.

Nel testo drammatico di Büchner, il protagonista – il soldato semplice Franz Woyzeck, appunto – cerca in tutti i modi di mantenere la propria compagna, Marie, con la quale non è ufficialmente sposato, e il figlio avuto da lei. Per guadagnare qualche soldo, arriva addirittura a prestarsi come cavia per alcuni esperimenti medici. Ma il crescente sospetto che, nel frattempo, Marie lo tradisca col Tamburmaggiore lo fa uscire di senno. In preda ad allucinazioni – forse causate dagli stessi esperimenti – Woyzeck decide di uccidere la compagna, per poi annegare nel fiume mentre tenta di lavarsi dal sangue della donna.

Una trama della quale non resta che una sbiadita allusione sia nel titolo (*drowned* significa *affogato*) che nei temi e nelle isotopie ricorrenti che costellano il mondo possibile drammatico: gelosia, amore distruttivo, dolore, rifiuto e violenza. Ma nulla di più, a riprova del fatto che non è la (comprensione della) storia l'elemento su cui è costruita l'intera esperienza immersiva, in *The Drowned Man*. È piuttosto l'ambiente stesso ad essere protagonista, *immergendo* lo spettatore in un mondo fantastico di «menace and eroticism» (Maples 2016: 123), sullo sfondo di una Hollywood anni Sessanta. Dopotutto, è proprio lo spazio il primo elemento a cui una drammaturgia che tende a un effetto di immersività si lega indissolubilmente (Brunetti 2017).

Situati – fisicamente – al 31 di London Street, a Londra, vicino alla stazione di Paddington, i Temple Pictures occupano quattro piani dell'edificio che in precedenza era stato ufficio di smistamento della Royal Mail. Ecco, dunque, la prima operazione di semiotizzazione<sup>19</sup> con cui lo spettatore *deve fare* i conti, ancor prima di prender parte alla performance. È un primo momento che potremmo definire “manipolatorio subliminale”,<sup>20</sup> in cui al soggetto-spettatore viene chiesto di *credere* che lo spazio sia proprio quello degli studi Temple Pictures, ponendo una delle prime condizioni del presunto patto finzionale – presunto, in quanto non poggia, di fatto, su convenzioni teatrali ben note allo spettatore – che sussume l'intera esperienza performativa.

Una passeggiata in un «bosco possibile», come direbbe Umberto Eco (1994): i partecipanti devono, cioè, *far finta* che quel luogo sia *realmente* gli studi Temple Pictures. Lo spazio, così concepito, anche se desemantizzato dalle sue funzioni abituali, gioca, in questo spettacolo, un ruolo precipuo nell'arco dell'intera performance. Costituisce, vale a dire, il primo elemento drammaturgico intorno a cui ruota tutto il resto, in quanto racchiude – *incornicia* – l'ambiente multisensoriale<sup>21</sup> all'interno del quale si articoleranno l'esperienza dello spettatore e la sua relazione con gli attori. Ma la faccenda non è così semplice come sembra – semanticamente, s'intende. Infatti, nel momento in cui lo spettatore è persuaso ad accettare il patto finzionale con cui lo spazio gli è offerto in quanto mondo possibile drammatico, ecco che immediatamente tale patto viene trasgredito, poiché lo si invita ad abitarlo “veramente”. Abitarlo, cioè, con il proprio corpo fenomenico, affidandosi all'architettura fenomenica dell'ambiente, che come tale non è di carta pesta e offre reali possibilità di interazione, reali *affordances*.

Tale opacità tra ciò che è presentato come reale e ciò che è costruito come finzionale è un aspetto costitutivo dell'ambiente immersivo, come evidenzia peraltro Riccardo Brunetti (2017: 40):

Non essendoci uno “spazio scenico” isolato e incorniciato; non essendoci una convenzione per la *sospensione dell'incredulità*; non essendoci un chiaro patto con gli spettatori-partecipanti, non possiamo appoggiarci a pieno alle convenzioni del teatro. [...] Se lo spazio è una chiesa, gli spettatori avranno la sensazione di essere letteralmente in una chiesa: se è in uso, sconosciuta, trasformata in un dormitorio, dipende dalla nostra drammaturgia, ma non possiamo chiedere agli spettatori di “far finta di non vedere” che è una chiesa.

Abbiamo, qui, un esempio di quella finzionalità 2.0 a cui alludevamo sopra. Si tratta, appunto, di creare un mondo possibile drammatico, mettendo però lo spettatore in condizione di poter entrare *letteralmente* in quel mondo e di viverlo e agirlo nella sua materialità. «In questo legame con lo spazio, emerge una delle prime regole delle esperienze immersive: tutto ciò che accade è letterale» (*ibid.*). In linea con questa strategia della sovrapposizione, il momento stesso di inizio e fine della performance non è dichiaratamente marcato, rendendo così labili anche i confini tra tempo della realtà e tempo della finzione. Negli spettacoli dei Punchdrunk, dopotutto, è difficile stabilire con esattezza dove comincia e dove finisce la fruizione dell'esperienza estetica, proprio perché questo tipo di performance gioca sulla sovrapposizione continua tra i livelli di spazialità e temporalità condivisi nella relazione spettacolo-spettatore. E questo fenomeno è attualizzato già nella fase stessa di promozione dell'evento.

La narrazione di un'esperienza immersiva si sviluppa generalmente attraverso diversi media, di cui la performance è solo una parte [...]. Testi scritti, stimoli multisensoriali, siti internet, video, lettere, attività sui social network, partecipazione a eventi collaterali – la narrazione si estende ben al di fuori del confine temporale della performance, con l'accesso a materiali che possono essere in luoghi e tempi diversi dalla performance stessa. Di fatto, il tempo di fruizione di un'esperienza immersiva [non] comincia necessariamente con l'entrata in un luogo convenzionale o attraverso un rituale noto, e non finisce necessariamente con un applauso di fronte ad un ringraziamento (Brunetti 2017: 55-56).

Gli inglesi impiegano il termine *bleeding* (sanguinamento) per definire questo tipo di condizione transmediale<sup>22</sup> e queste sovrapposizioni spazio-temporali. Dietro questo concetto c'è l'idea che la performance immersiva debba “sanguinare”, ossia debordare, sconfinare, nella realtà quotidiana, lasciando indizi, offrendo opportunità di coinvolgimento soprattutto al di fuori dei confini delle tradizionali convenzioni associate alla fruizione di una pratica teatrale (acquisto del biglietto, buio in sala, silenzio, spettacolo, ringraziamenti ecc.).

Tutto questo, associato alla disgregazione delle tradizionali soglie di riferimento – attraverso le quali distinguere cosa è spettacolo e cosa no – espone lo spettatore a un disorientamento percettivo continuo. Eppure tale effetto di vulnerabilità fa parte proprio delle strategie di costruzione dell'esperienza in *The Drowned Man*. Una volta sedotto e avvolto dall'ambiente, infatti, lo spettatore è invitato a creare da sé il proprio spettacolo, che, in quanto tale, sarà unico e diverso per ognuno (o, almeno, questa è la promessa che gli viene fatta).

Qui risiede il tratto distintivo di questo genere di pratiche performative: tutto è (o meglio, è costruito per sembrare) nelle mani dello spettatore, il quale, se vuole godere appieno della performance, deve esserne prima di tutto l'artefice. Come sostiene, cioè, uno dei registi di *The Drowned Man* – Felix Barrett – lo spettacolo è concepito per offrire un «democratising approach, where each individual constructs their own narrative, “like directing your own film”» (Wozniak 2015: 323). Tuttavia, avremo modo di constatare, ben presto, che lo spettatore non è lasciato affatto solo, allo sbaraglio – dopotutto, la democrazia è l'arte di far credere al popolo che esso governi, diceva qualcuno!

Prima che ogni singolo partecipante dia inizio alla propria personale esperienza, infatti, vengono suggeriti alcuni *tips*, indicazioni utili, cioè, su come affrontare lo spettacolo, dotando, in questo modo, ogni spettatore delle modalità (*saper fare*) di accesso e partecipazione. Si tratta, però, di una esperienza individuale, unica, nella quale – come vedremo successivamente – oltre a essere disintegrata la tradizionale barriera tra pubblico e attori, è disintegrato anche il concetto stesso di pubblico.

Torniamo di nuovo alla fase della competenzializzazione, analizzando più nel dettaglio l'equipaggiamento modale con cui i soggetti-partecipanti dovranno/potranno prender parte all'esperienza, così come riportato da Jan Wozniak nel suo articolo:

1. Leave your friends behind and explore the building on your own – fortune favours the bold.
2. If you want action and story find a character and follow them.
3. If you want secrets and mystery, follow your instincts and let the building guide you.
4. If a character looks you in the eye and takes your hand – go with them, you're in for a treat.

5. Be brave, the more curious you are, the more you'll discover.
6. Run, creep and glide through the building and let yourself get lost in a sea of ghosts.
7. Always trust Mr Stanford... (*ibid.*)

Dopodiché, ognuno riceve una maschera bianca (Figg. 2-3) che *deve* indossare per tutta la passeggiata performativa. La maschera – che serve principalmente a distinguere il ruolo tematico del pubblico da quello degli attori – ha la funzione di garantire l'anonimato ai singoli partecipanti e farli sentire, così, nella condizione di poter interagire privi di ogni sorta di inibizione (Sakellaridou 2014). Sebbene nel più rigoroso e raccomandato silenzio voyeuristico. La maschera indossata dai partecipanti ha, altresì, proprio una funzione demarcativa, seppur più opaca rispetto ai tradizionali marcatori di confine nel teatro.

Gli spettatori mascherati, infatti, sono generalmente ignorati dagli attori e trattati come se fossero invisibili. È un meccanismo, per certi versi, analogo a quello in gioco nelle forme teatrali che si affidano alla “quarta parete”<sup>23</sup>, in cui, cioè, gli attori recitano di fronte a un pubblico ignorandone consapevolmente la presenza. «*The Drowned Man* invites the audience to become a part of the performance and yet remain separate from it through seductive, sensorial practice, reinforcing the erotically charged, voyeuristic world for the spectator» (Maples 2016: 121). In altre parole, si tratta di una strategia attoriale simile a quella legata al concetto stanislavskiano di *cerchio d'attenzione*, esercizio tramite il quale l'attore mira ad ottenere uno stato psicofisico di “solitudine pubblica”, ovvero a rafforzare la propria capacità di agire in pubblico, mentre si viene osservati, come si fosse in realtà da soli. Tra voyeurismo, giochi di ruolo e incontri intimi, il pubblico diventa, così, parte della storia. Una storia che, articolandosi tra un set e l'altro, vede principalmente alternarsi le vicende parallele di due coppie non ben identificate, drammaturgicamente, alle prese entrambe con un tradimento amoroso e la morte del traditore. Non è concesso sapere altro e nient'altro si evincerà anche dopo la fine dello spettacolo. Allo spettatore – sedotto e abbandonato – non resta che scegliere, dunque, se seguire la storia di un personaggio in particolare o rimanere in un set e attendere lo svolgimento degli eventi.

Ma, prima ancora di capire “come”, è necessario comprendere “dove” muoversi, poiché non esiste un percorso predefinito e ognuno deve decidere da solo il proprio (come raccomanda, tra l'altro, il primo dei *tips*). Muovendosi, però, all'interno di un ambiente esteso, con una superficie pari a circa due campi da calcio, perché *The Drowned Man* può ospitare fino a 600 spettatori per spettacolo e un cast di 40 artisti. I Temple Pictures offrono, infatti, vari scenari all'interno dell'e-



Fig. 2 - *Punchdrunk's The Drowned Man*, 2013, London.



Fig. 3 - *Punchdrunk's The Drowned Man*, 2013, London.

dificio, tra cui un deserto, un saloon, un parcheggio per roulotte, una cappella, diversi palcoscenici allestiti e una pista da ballo (Figg. 4-5). Nonostante le promesse di divertimento e di libertà, il compito, almeno all'apparenza, sembra piuttosto scoraggiante.

Bisogna sopravvivere all'isolamento, al disorientamento e all'incoerenza. Perciò, se l'intenzione è quella di godere appieno dell'esperienza immersiva, lo spettatore è costretto all'adozione di *tactics and strategies* (White 2009) attraverso cui interpretare, e dunque semantizzare, ciò a cui assiste nel corso della performance, dovendo ridefinire così le proprie categorie interpretative. Come afferma Deirde Heddon (*et alii*) «the practice is located in the experiential processes of reception» (Heddon 2012: 122) il che fa, a maggior ragione, dell'esperienza estetica nelle pratiche teatrali immersive una “esperienza con”<sup>24</sup>, piuttosto che una “esperienza di”.

Va detto, inoltre, che scardinare le coordinate spaziali, implica anche scardinare quelle temporali generando, spesso, un problema di sincronizzazione tra tempo della realtà e tempo della finzionalità. Allo spettatore vengono richieste, dunque, nuove competenze percettive, in prima battuta, e interpretative in seconda. Ciò comporta un cambiamento inedito nella modalità esperienziale della pratica teatrale: il pubblico *può*, di fatto, creare a piacimento (dall'interno) il proprio percorso (narrativo) di partecipazione, spostandosi liberamente da un luogo di azione a un altro, scegliendo quale parte dello spettacolo vedere per prima e quale dopo. Numerosi sono anche gli spazi “segreti”, ossia quelli in cui il pubblico può entrare solo su invito da parte dell'attore, il che genera, inoltre, competizione tra gli spettatori stessi che spesso si trovano *letteralmente* a lottare per conquistarsi il privilegio di prender parte a una performance *one-to-one*. Come nota Holly Maples, però, fa tutto parte della «Punchdrunk's strategic tactic of exclusion where members of the audience are taken alone into a private performance space, leaving the rest outside of the action, with a door slammed in their faces» (Maples 2016: 120).

Durante lo spettacolo gli attori/performers ripetono le loro esibizioni tre volte, in tutto lo spazio, prima di condurre il pubblico verso il gran finale. Per lo spettatore, dunque, non c'è tempo da perdere: deve guadagnarsi il proprio spettacolo. Entra in gioco, a questo punto, la funzione istruzionale contenuta nelle indicazioni ricevute all'inizio della performance, capaci di guidare l'esperienza e fornire alcune “strategie” di partecipazione. Wozniak, ne individua chiaramente due, offerte soprattutto dai *tips* 2. e 3. La prima, «strategia del pedinamento» (*the Tail*), consiste nel seguire un personaggio in azione negli spazi performativi nel tenta-



Fig. 4 - *Punchdrunk's The Drowned Man*, 2013, London.



Fig. 5 - *Punchdrunk's The Drowned Man*, 2013, London.

tivo di (ri)costruire la narrazione attraverso la sua interazione con gli altri personaggi; la seconda, «strategia della ricerca» (*the Search*), consiste nell'esplorazione degli spazi a disposizione e degli scenari offerti. Entrambe le strategie possono essere impiegate da sole, ma spesso e volentieri funzionano meglio se combinate. In altre parole, si tratta, greimasianamente, di alternarsi tra due potenziali programmi narrativi il cui calcolo originerà, per ogni singolo partecipante, il proprio personale intreccio narrativo. Lo spettatore, cercando indizi nascosti o pedinando i personaggi, costruisce il proprio senso della storia. E questa creazione dovrebbe (almeno nelle intenzioni) costituire la prima fonte del suo piacere estetico, in quanto offrirebbe ad ogni singolo partecipante una forma di visione *aumentata* attraverso una partecipazione integrale alla performance. Ciononostante, si tratta comunque in un modello di visione molto più parziale e frammentato, rispetto a quello astantivo, in cui lo spettatore, seduto in platea, ha invece una visione totale e definita dell'azione drammatica. Ad essere compromesse, dunque, rischiano di essere proprio la coesione e la comprensione della narrazione nella sua interezza. Ma, come abbiamo detto in precedenza, non è su questo aspetto che si costruisce – nelle intenzioni – il *senso* dello spettacolo.

## 2.2 *Sedotti e abbandonati dalla promessa di libertà*

Già nella seconda metà del XX secolo, alcuni registi e attori – Augusto Boal, Julian Beck, Richard Schechner, per citarne alcuni – sperimentarono nelle loro performance l'interattività e la partecipazione spettatoriale, affermando con forza soprattutto il potenziale *politico* contenuto in queste forme di spettacolo dal vivo. La riconfigurazione della relazione attore-spettatore era, in questi esperimenti *immersivi*, basata sulla convinzione che la disposizione astantiva convenzionale del pubblico, nel teatro cosiddetto tradizionale<sup>25</sup>, fosse oppressiva e ostativa di una maggiore libertà conquistata, invece, dalla partecipazione attiva. Possiamo ipotizzare, dunque, che l'immersività rappresentasse, per quei registi, una strategia enunciativa volta alla riappropriazione di quella dimensione rituale e quella funzione sociale che aveva il teatro nelle sue prime forme classiche. Si tratta, in altri termini, di ciò che Erika Fischer-Lichte (2004) definirebbe come il potere di trasformazione dello spettacolo (*Die verwandelnde Kraft von Aufführungen*), ossia quella capacità del teatro di trasformare lo spettatore attraverso l'esperienza performativa.

Aristotele, descrivendo nella *Poetica* gli effetti del teatro tragico come eccitamento di ἔλεος e φόβος – pietà e terrore, prende le mosse da una condizione emozionale straordinaria che viene prodotta dallo spettacolo, si articola a livello corporeo e trasforma coloro che la provano. Il concetto che egli introduce per definire la finalità del teatro tragico, il concetto di purificazione dalle passioni, di catarsi, non può nascondere la provenienza da origini rituali, soprattutto dai riti di guarigione (Fischer-Lichte 2004: 328).

Si tratta di quel processo di contagio timico-passionale che, attraverso la percezione, trasmette allo spettatore le emozioni percepite nel corpo dell'attore e rende così possibile l'effetto patemico dello spettacolo. È grazie a questo «contagio emozionale», secondo Fischer-Lichte, che gli spettacoli teatrali dimostrano appieno la loro forza trasformativa, e dunque *politica* nel senso di capacità di sollecitare mutamenti negli individui. Non è un caso, infatti, se a partire da Tertulliano

(II-III secolo d.C.), ogni forma spettacolare, ogni fenomeno performativo – diretto principalmente al senso della vista – a prescindere dal genere, o dalla natura fittizia o reale, è stato costantemente stigmatizzato secondo varie considerazioni, accomunate tutte dalla ridefinizione del fenomeno come comportamento che identifica esecutore e osservatore nella condivisione della medesima esperienza (Carlotti 2014).

Ogni pratica teatrale, perciò, a prescindere dalla forma, sembrerebbe corrispondere a una sorta di gioco sociale, in cui non solo gli attori ma anche gli spettatori sono partecipanti, in quanto concorrono direttamente alla sua realizzazione. A partecipare, infatti, è sempre una “comunità”<sup>26</sup> sociale, anche semplicemente in virtù della (temporanea) co-presenza corporea di attori e spettatori i quali, affinché una messinscena abbia luogo, devono riunirsi per un certo tempo, in un certo spazio e «realizzare qualcosa assieme», come direbbe Max Herrmann (in Fischer-Lichte 2004: 56). Non bisogna credere che la distanza e il distacco osservativo siano, dunque, sinonimo di passività e che soltanto l’agire, il toccare, favorisca un qualche tipo di attività nello spettatore. Spesso, sull’opposizione /vedere/*vs*/toccare/ si sono fondate altre coppie oppositive legate alla pratica teatrale, come /sfera pubblica/ *vs* /sfera privata/ o /illusione/*vs*/realtà/. Ma, come dimostrato da Maurice Merleau-Ponty, visibile e tangibile appartengono al medesimo mondo. Non è, dunque, solo il contatto a stabilire intimità o vicinanza – e a favorire un’attività – ma lo stesso sguardo ha tale potenzialità. «Lo sguardo [...] avvolge, palpa, sposa le cose visibili [...]. Dobbiamo abituarci a pensare che ogni visibile è ricavato dal tangibile, ogni essere tattile è promesso in un certo qual modo alla visibilità [...]. Poiché il medesimo corpo vede e tocca» (Merleau-Ponty 1964: 149-151). Gli spettatori, dunque, hanno sempre un ruolo determinante (e attivo) che va ben oltre la mera osservazione sensibile o indifferente delle azioni compiute dagli attori nel corso della performance. Essi, se non altro, attribuiscono a tali azioni determinati significati proprio sulla base di ciò a cui hanno assistito; non si tratta, perciò, di un rapporto soggetto/oggetto secondo il quale gli attori sarebbero solo oggetto dell’osservazione (oppure, secondo il quale attori-soggetti si confronterebbero con spettatori-oggetti). La co-presenza corporea implica piuttosto un rapporto tra co-soggetti che, come risultato della loro interazione, costituiscono lo spettacolo. L’urgenza di prendere in carico fenomeni di immediatezza non è tuttavia nuova in ambito semiotico. Basti pensare, infatti, alla proposta di Eric Landowski (2010) di una semiotica delle interazioni in presenza, dove per presenza si intende quella fenomenologica di corpi che si autodefiniscono nel fare senso insieme. Non a caso, una prima tappa del suo lavoro è stata segnata proprio dalla problematizzazione dell’altro, non più considerato come oggetto di scambio<sup>27</sup>, ma delineato nei termini di altro polo possibile dell’interazione. Nel suo nuovo modello, alla logica della giunzione di tipo manipolatorio e programmatico, Landowski affianca la possibilità di introdurre una logica che chiama dell’*unione*, basata su due dinamiche, quella del contagio – che avviene in assenza di oggetti di mediazione – e quella dell’aleatorietà. È un passaggio estremamente delicato teoricamente, che non affronteremo in questa sede. Quello che ci interessa, al momento, è piuttosto sottolineare come anche per Landowski l’esperienza estetica-estesica sia una “esperienza con”, che non si possa, cioè, che percepire in atto, nell’esercizio di una interazione.

Tornando, dunque, a *The Drowned Man*, fino a che punto lo spettatore è davvero libero di agire? Quanto è effettivamente in grado di intervenire e modificare la



performance stessa? O quanto, piuttosto, la sua è soltanto una agentività illusoria, limitata e marginale, ossia un effetto appositamente pianificato e organizzato, una strategia produttiva finalizzata al *far credere*? In fin dei conti, i partecipanti allo spettacolo sono condotti in uno spazio costruito apposta per essere esplorato, come avviene per gli spazi virtuali dove ogni cosa ruota attorno al *poter cercare*, allo scoprire cose che *si credono* inaspettate. Si tratta, tuttavia, del risultato di una precisa modalità di costruzione degli effetti di realtà e dei regimi di verità, che sottende l'armatura enunciazionale della rappresentazione all'interno dell'esperienza immersiva. Ogni spettatore si immerge, perciò, in un ambiente che è stato architettato per lui, nel quale gli è stato intenzionalmente assegnato il ruolo di esploratore. Egli ha la *libertà* di cambiare idea, di scegliere una cosa per un'altra, spinto dall'irrefrenabile desiderio di svelare, di frugare, di cercare. Ma è soltanto in questo che consiste il suo essere attivo. Senza considerare, poi, che si cela una forte componente "erotica" nel poter agire in un modo che tradizionalmente è considerato proibito.

Emerge, a questo punto, un aspetto enunciazionale che finora abbiamo trascurato, ma che è decisivo per la riuscita di *The Drowned Man*, come di qualsiasi altro spettacolo che impieghi le stesse strategie produttive. Queste pratiche teatrali, infatti, per quanto immersive e processuali possano sembrare, sono tuttavia preordinate da qualcuno, progettate. Cioè, si tratta pur sempre (paradossalmente) di una "aleatorietà predisposta" in cui l'attore stesso – che si fa mediatore per lo spettatore – *ubbidisce* a un progetto drammaturgico, a una regia. Compito della drammaturgia è contenere soprattutto le *perturbazioni*<sup>28</sup> che si generano nel corso dello spettacolo e ricondurne gli effetti nel percorso drammatico, o in quello che Riccardo Brunetti (2017) definisce, a proposito delle esperienze di teatro immersivo, come «campo narrativo». Si tratta, in altri termini, di prevedere i possibili sviluppi narrativi che le forme di interattività messe in gioco possono produrre, il che ci costringe appunto a ridefinire il concetto stesso di *agency*<sup>29</sup> dello spettatore.

### 3. L'attore come figura della soglia

Dunque, non è sempre tutto oro quel che luccica, come mette peraltro in evidenza Jan Wozniak (2015) nella ricerca condotta con i suoi studenti attorno alle modalità di partecipazione in *The Drowned Man*. Molti di loro hanno dichiarato, infatti, di aver vissuto una certa frustrazione nell'esplorazione libera degli spazi performativi, manifestando un senso di disorientamento. Il fascino degli scenari, i dettagli degli allestimenti offrono un'esperienza multisensoriale in quanto, a differenza delle messe in scena teatrali tradizionali, gli oggetti sono manipolabili, praticabili, offerti allo spettatore in tutta la loro materialità. Eppure, dopo la curiosità e l'incanto iniziali, ci si accorge ben presto che questo tipo di interattività non offre la garanzia di comprensione della narrazione, come osserva Wozniak (2015: 324):

It is significant to note here that for most students the detailed set, whilst fascinating, does not contribute significantly to what they value about the performance. It is narrative plot, provided by human actors, which is perceived as most valuable in this performance.

Senza considerare, poi, che al disorientamento spaziale si aggiunge anche quello temporale. Infatti, le esperienze immersive sono caratterizzate da una ciclicità temporale, attraverso una ripetizione di sequenze più o meno lunghe. Questa temporalità senza soluzione di continuità ha la funzione di contenere la performance e di fornire soprattutto agli attori una sincronizzazione delle loro attività. Anche per lo spettatore può avere una funzione strategica e offrirgli possibilità di essere testimone e partecipe alle stesse situazioni da diverse angolazioni e punti di vista. Ma non sempre lo aiuta a procedere nella narrazione, e rischia di imprigionarlo in un *loop* che può generare anche un senso di soggezione e vulnerabilità, come nota proprio Wozniak. Allo spettatore, dunque, non resta altra soluzione che affidarsi all'attore, il quale, prima ancora di essere un personaggio, ha, di fatto, un ruolo attanziale nello sviluppo dell'intreccio, e la sua è soprattutto una funzione drammaturgica: è lui che porta avanti la storia. Ma non si tratta soltanto di questo.

L'attore incarna, qui, anche la funzione di garante della cornice performativa. Egli, cioè, per sua natura appartiene al mondo possibile drammatico: le sue azioni, le sue parole, la sua sola presenza marca la finzionalità dell'evento, non solo spazialmente ma, soprattutto, temporalmente poiché è lui a gestire il tempo della storia. È la presenza dell'attore l'indizio di un'altra qualità del tempo. Ed è, soprattutto, nella co-presenza con l'attore che lo spettatore, nel teatro immersivo, sente di essere (finalmente) all'interno del mondo drammatico, nel mondo mediato drammaturgicamente.

In *The Drowned Man*, dunque, non è più l'incorniciatura del boccascena – “quarta parete” immaginaria attraverso la quale, secondo un approccio *purovisibilistico*, il pubblico osserva l'azione – quella figura della soglia (tanto cara a Simmel) a cui è delegata la funzione di separare e connettere la realtà fattuale dello spettatore e quella controfattuale del mondo possibile drammatico. Tale dispositivo, infatti, viene qui incarnato (*embodied*) dall'attore stesso che diventa, perciò, nell'armatura enunciativa – o meglio *mostrazionale*<sup>30</sup> – della (rap)presentazione, quella figura responsabile delle trasformazioni e trasfigurazioni continue della cornice performativa, meno trasparente, tuttavia, rispetto a forme teatrali più tradizionali come, ad esempio, il dramma borghese.

Non a caso, nel suo articolo, Wozniak evidenzia come – per gli studenti coinvolti nella sua ricerca – il momento più valorizzato sia quello dell'interazione *one-to-one* tra attore e spettatore, in cui ogni partecipante si sente davvero “immerso” nella storia come co-attore di quel mondo. Questo momento, nell'economia dello spettacolo, è inoltre marcato da un ulteriore gesto significativo: lo spettatore, infatti, può – se invitato dall'attore – togliersi la maschera che indossa e mostrarsi nella propria individualità, uscendo dal silenzio e dall'isolamento e interagendo con lui, trasformandosi così in spett-attore.

This layer of interiority can lead to a feeling that the one-to-one will be the fulfillment of the desire to follow the drama deeper into the environment, *that it will let you inside the drama*. But the interesting issue is what happens when spectators catch up, when they find their way into an intimate encounter, and how this encounter is scripted and structured to satisfy the desire to be “inside”, without overtaxing the performer and the audience participant's abilities to create moments of performance, even drama, with each other. The one-to-one encounter has become a particular focus for this in Punchdrunk's work, and provides a site where the desire to access a deeper encounter with the fictional space of the performance generates tension with the actualities of interactive performance (White 2012: 230).

È in questo incontro a tu per tu con l'attore, in questa relazione intercorporea, che si crea – paradossalmente – l'illusione, l'effetto di realtà, il far sembrare *come se*. Proprio perché l'incontro è scritto e strutturato affinché ogni singolo partecipante sia messo nelle condizioni di crederci “dentro” la performance. L'attore, però, ha un copione da recitare, mentre lo spettatore non ne ha nessuno. Lo scambio che avviene tra i due è, perciò, fittizio: lo spett-*attore* crede di vivere un momento unico, di verità, di libertà, ma – come evidenzia Wozniak (2015) – è soltanto una tessera dello scarabeo vuota (*blank scrabble tile*), è perfettamente inscritto, cioè, nel progetto drammaturgico, sottomesso a un disegno stabilito e definito nel quale possiede una *agency* illusoria, poiché non ha effettive capacità trasformative sul decorso della performance. Tale effetto di realtà e di intimità realizzato nell'interazione *one-to-one* ha il solo scopo, infatti, di suscitare nello spettatore uno stato di benessere, di piacere estetico. Si tratta, dunque, di una interazione “teatralizzata”, vale a dire inscritta in una cornice di enunciazione, poiché tutto ciò che accade in questa relazione di prossimità e di esclusività è da ricondurre (e così deve essere) alla drammaturgia. Inclusi i momenti di “improvvisazione” attoriale.

Come ricorda Michele Pedrazzi (2007), dopotutto, l'improvvisazione non si improvvisa. Ogni improvvisatore<sup>31</sup> è, per definizione, preparato a tutto, anche in quei casi in cui può sussistere un'apparente assenza di programmazione. L'attore, infatti, è equipaggiato di un *saper fare*, ossia è compentenzializzato (drammaturgicamente) all'individuazione di potenziali strategie enunciative attraverso le quali – a seconda delle situazioni – può scegliere se attualizzare un programma narrativo piuttosto che un altro. Si tratta, tuttavia, di una selezione non casuale bensì in linea con i programmi narrativi possibili contenuti all'interno del progetto drammaturgico. La sua funzione di soglia, dunque, consiste proprio nel dover gestire le perturbazioni provenienti dalla realtà fattuale dello spettatore e nel saper *tradurle* in quella controfattuale del mondo possibile drammatico, riconducendole nel campo narrativo. *The story must go on!* La libertà concessa allo spettatore, perciò, è limitata e sussunta sempre alla necessità di preservare l'integrità strutturale della performance e la coerenza narrativa. In questo modo l'attore è in grado, di fatto, di gestire e organizzare le potenziali aleatorietà emergenti. L'assenza di una programmazione precisa non significa aleatorietà pura quanto piuttosto presenza di una programmazione “emergente”.

È impossibile prevedere con certezza quale sarà la prossima mossa di un improvvisatore, ma una volta che la mossa è compiuta, dev'essere possibile rapportarla a tutto quello che viene prima. E il rapporto non sarà unilaterale, ovvero la nuova mossa non sarà solo una conseguenza di tutto quello che è venuto prima, ma anche, contemporaneamente, una possibile ridefinizione (Pedrazzi 2007: 22-23).

Questa intermediazione drammaturgica è decisiva nella riuscita estetica di ogni pratica teatrale, come afferma lo stesso Georg Simmel, proprio in virtù del carattere di parzialità dell'attore, «di irrealtà di questo ente pur reale nella sua pienezza sensibile» (Pinotti 2010: 98). Secondo il filosofo tedesco, infatti, il teatro non convince non quando fa ricorso a troppo poca realtà, bensì quando eccede nell'affidarsi ad essa. Un teatro che pretenda di annullare il confine che separa il mondo reale da quello artistico, in nome di una perfetta corrispondenza fra finzionalità e realtà, è destinato a non persuadere in quanto opera d'arte perché troppo poco «immagine» (*Bild*).

Come spiega Dario Turrini, dopotutto, «la verità (o la finzione) dell'azione scenica è sempre una verità (o una finzione) semiotica, di interpretazione testuale» (Turrini 2001: 169).

Anche nelle pratiche teatrali contemporanee, come *The Drowned Man*, in cui la tendenza è di non ricorrere a strategie rappresentative – ossia, che rinviino ad altro da sé – in favore, invece, di una presentazione spesso nuda e cruda con la pretesa di evocare una verità oggettiva, si è comunque in presenza di un agire semiotizzabile. Il ricorso ad elementi della realtà, non apparentemente mediati, cioè, a livello rappresentativo, spesso possiede il solo scopo di produrre un effetto estesico più forte, eppure si tratta sempre di *effetti di verità* che, in quanto tali, «possono venire interpretati dallo spettatore come verità» (*ibid.*) ma fanno semplicemente parte delle strategie di enunciazione impiegate e, dunque, hanno sempre (e necessariamente) un carattere finzionale.

Per Fischer-Lichte (2004) è proprio una qualità del fenomeno estetico, tale oscillazione percettiva che si compie nello spettatore, il quale, in quanto soggetto percipiente, vive in una condizione di mezzo, in uno stato di *betwixt and between* che come tale è costitutivo del concetto stesso di pratica teatrale. La cornice performativa, perciò, pur non essendo presente fisicamente lo è sempre *percettivamente*, poiché è sul piano della realtà percettiva che lo spettatore è in grado di riconoscere le soglie tra sfera dell'arte e sfera della realtà che sono inghiottite dalla configurazione globale della performance immersiva.

#### 4. Conclusioni

Lo spettatore, nelle pratiche teatrali immersive, vive, dunque, una condizione di dualità: di «testimone»<sup>32</sup> dell'evento – in quanto pubblico – e di «partecipante» alla performance – in quanto spett-attore. È spettatore-partecipante, attraverso il coinvolgimento materiale e drammaturgico, da una parte, e l'attivazione plurisensoriale-sinestetica, dall'altra; è spettatore-testimone, poiché osservatore che guarda ciò che avviene dall'inizio alla fine per conservarlo nella propria memoria. In altre parole, in spettacoli come *The Drowned Man*, possiamo parlare di uno *spettatore-competente*, come direbbe Marco De Marinis (2003), in quanto possiede i tratti di entrambe i modelli: *i.* la distanza del testimone, *ii.* l'attivazione sensoriale del partecipante. Egli, dunque, è distinto da una aspettualizzazione reversibile,<sup>33</sup> nel corso dello spettacolo: accetta, cioè, l'*immersione* nell'esperienza performativa, ma allo stesso tempo sente il bisogno di *emersione*, ossia di riappropriazione del distacco osservativo in quanto, prima di tutto, egli è il destinatario dello spettacolo: è in lui solamente che si fa il senso, è lui che lo fabbrica (Ubersfeld 1996). È per questo, dunque, che egli ha la necessità di dover/poter emergere dalla performance, *incorniciarla*, e osservarla (anche) dall'esterno.

La percezione teatrale, dopotutto, è un lavoro di *bricolage*, un fai-da-te, e proprio in questo consiste il “piacere teatrale” che prova lo spettatore di (ri)costruire l'esperienza performativa a partire dagli elementi offerti percepiti. Un'esperienza legata indissolubilmente alla propria soggettività. Le performance che aspirano a raggiungere un effetto di immersività, infatti, pongono particolare enfasi sulla dimensione soggettiva dell'esperienza estetica che come tale diviene, perciò, unica. Assistiamo, così, a una riformulazione del concetto tradizionale di “pubblico”, inteso come totalità integrale, in favore del concetto di spettatore, inteso come

unità partitiva. A mediare tale esperienza, poi, c'è sempre una drammaturgia incaricata della coerenza e coesione interna di tutta la performance, con funzione di progetto di messa-in-scena: «It is the tuning of theatre for the needs of stage and audience. Mise en scène puts theatre into practice, but does so according to an implicit system of organisation of meaning» (Pavis 2013: 4). Lo spettatore in *The Drowned Man* è sì manipolato dal disegno drammaturgico che media l'intera esperienza, ma è consapevole di esserlo – consapevolezza legata anche all'adesione ai programmi narrativi istruzionali contenuti nei *tips* che ha ricevuto. Ed è a questa intermediazione, infatti, che sono affidate le “regole del gioco”, un gioco a far sul serio, a far *come se*.

Lo spettatore vive, dunque, un'esperienza di soglia, di liminalità in quanto, da una parte, è destinato a sentirsi bene perché attivo, coinvolto, ma, dall'altra, non può far nulla per contribuire davvero alla realizzazione della performance. Viene da chiedersi, a questo punto: se le cose stanno così, il teatro immersivo che tipo di operazione è? Ci sentiamo di rispondere che, certamente, non si tratta di un semplice sfruttamento dello spettatore, a sua insaputa, per la buona riuscita dello spettacolo. Tantomeno, di un teatro terapeutico-cataarchico che non si interessa della riuscita estetica ma solo della soddisfazione dello spettatore. Crediamo, piuttosto, che il senso del teatro immersivo sia proprio nell'ambivalenza, nella dialettica continua tra dentro e fuori, tra essere partecipante e testimone. Una dialettica che investe lo spettatore e che diventa valore in sé. L'immersione, in questo genere di spettacoli, è un'esperienza *pura* attraverso la quale è offerta allo spettatore la possibilità di bagnarsi in un mondo possibile drammatico e “prenderne qualcosa”, metaforicamente, che riporterà con sé nella propria realtà. E questa liminalità definisce l'esperienza estetica, un'esperienza in cui la funzione dell'attore è proprio quella di custode della soglia, di colui che separa e connette allo stesso tempo la sfera della realtà idiosincratica dello spettatore e quella artistica del mondo possibile drammatico. Egli è, cioè, quella figura a cui lo spettatore stesso si affida per potersi immergere nella performance con la garanzia di poter emergere in ogni momento dalla sua allucinazione controllata, portando con sé *qualcosa* di quell'esperienza.

1 Ci concentreremo, in questo saggio, sul «teatro immersivo» (*immersive theatre*) in senso stretto. Questo termine, nel Regno Unito, definisce «a trend for performances which use installations and expansive environments, which have mobile audiences, and which invite audience participation» (White 2012: 221). Per questa ragione, non faremo alcun riferimento né storico né teorico alla così detta “svolta partecipativa” in seno alle avanguardie del secondo Novecento. La diffusione e la fortuna del teatro immersivo può essere certamente letta anche come un ritorno alle tecniche di coinvolgimento del pubblico sperimentate tra gli anni Sessanta e Settanta del XX secolo, ma con alcune differenze sostanziali: i. da una parte, il ritorno a una progettualità drammaturgica dell'intero evento, in direzione di una teatralizzazione della performance (De Marinis 2013: 64), allo scopo di contenere un certo grado di aleatorietà; ii. dall'altra, l'abbandono di ogni sorta di finalità dichiaratamente politica o emancipatoria, appartenenti, invece, alle prime avanguardie teatrali.

2 Ciò che fanno questo genere di pratiche teatrali, in realtà, è riscoprire l'antica e costitutiva connessione tra attore e spettatore già presente in altre forme teatrali del passato come, ad esempio, nel teatro medioevale.

3 Il termine è impiegato da Ruggero Eugeni (2018) per indicare quelle modalità non immersive che adottano modelli tradizionali di visione e ascolto frontali.

4 Si tratta, cioè, della tendenza delle forme contemporanee di pratiche teatrali a mettere in crisi il

tradizionale patto di finzione, «di sospensione volontaria del dubbio, che viene infranto in nome invece di un “patto di realtà” attraverso il quale l’artista dichiara – in forme estremamente eterogenee e secondo diverse gradazioni – lo statuto ontologico non “finzionale” di quanto sta “presentando” in scena» (Rossella Menna 2017: 24).

5 «Ciò che distingue il teatro dalla performance risiede proprio nell’eccitazione continua tra reale e fittizio» (Menna 2017: 29).

6 Non impieghiamo imprudentemente il termine “reale”, come se il “finzionale” fosse qualcosa di irreal e non percepibile con i sensi. Intendiamo, invece, con reale tutti quegli aspetti extra-rappresentativi, non mediati. Scrive, a riguardo, Dario Turrini: «Il caso più emblematico che si può portare come esempio è quello dell’uccisione sulla scena. Ovviamente nessuno muore realmente [...]: è la lettura, segnica (o semiotica), che lo spettatore fa di quelle azioni (vere): l’arma che colpisce, il corpo che cade o si affloscia, che possiede un rinvio finzionale [...]. Occorre quindi convenire che innanzitutto la verità e la finzione non sono relative all’azione (che è sempre vera, reale) ma eventualmente al loro rinvio denotato e connotato, e quindi allo statuto segnico, all’interpretazione (semiotica) di quell’azione» (Turrini 2001: 169).

7 Il riferimento è a Jacques Rancière (2008) e al suo concetto di spettatore emancipato che viene investito di un ruolo attivo, in quanto diviene il solo – come vedremo nel corso del presente contributo – ad avere il potere di “tradurre” ciò che sta vivendo nell’esperienza immersiva. Il concetto è analogo a quello di «opera aperta» in Umberto Eco: l’apertura, nel teatro immersivo, offre, infatti, allo spettatore diverse possibilità di interpretazione. L’opera viene, cioè, completata dallo spettatore partecipante a seconda della propria percezione dell’esperienza (Brunetti 2017).

8 «Undecidability: with this last notion, due to Derrida, we reach a point of no return in interpretation, as now not only can the gaps not be filled, but we cannot decide on one reading rather than another» (Pavis 2016: 101).

9 <https://www.punchdrunk.org.uk/project/the-drowned-man>.

10 Il termine è impiegato da Andrea Pinotti in riferimento all’interesse di Georg Simmel nei confronti di quelle figure, come il ponte, la porta, il manico, che «insieme separano e connettono due ambiti o due livelli differenti di realtà, contrapponendoli e però correlandoli» (Pinotti 2010: 98).

11 «Il progetto può prevedere quali elementi in quale luogo, in che momento, in che forma e in che modo debbano entrare in gioco» (Fischer-Lichte 2004: 90).

12 «[L]a Nuova Teatologia considera le opere, siano esse testi scritti o spettacoli, dal punto di vista processuale, ovvero dal punto di vista performativo; e questo la porta, come fanno appunto i Performance Studies, a mettere l’accento sugli aspetti performativi dei fenomeni teatrali» (De Marinis 2014: 188).

13 Non affronteremo, in questa sede, le singole proposte metodologiche possibili e utili, euristicamente, all’implementazione del paradigma semiotico. Tuttavia, ci sembra interessante un breve accenno, qui in nota, all’approccio etnoscenologico, per le analogie che offre con la prospettiva etnosemiotica. Disciplina fondata dal francese Jean-Marie Pradier, l’etnoscenologia ha come obiettivo lo studio, nelle diverse culture, delle pratiche e dei comportamenti umani spettacolari organizzati.

14 E, di conseguenza, di un modello di visione e di ascolto.

15 Il riferimento è al termine «postdrammatico» coniato da Hans-Thies Lehmann (1999) per indicare quelle pratiche teatrali che non si concentrano più sul dramma in sé, ma sviluppano un’estetica performativa in cui il testo della rappresentazione è messo in relazione con la situazione materiale della rappresentazione e del palcoscenico (e non è più, o è solo marginalmente, “drammatico”). In altre parole, ciò che è stato definito semioticamente come testo drammatico non è più il punto di partenza dello spettacolo teatrale.

16 «La funzione dello spettatore dipende dal suo posto nello spazio teatrale: [...] il rapporto dello spettatore con lo spazio [è] decisivo nella percezione dello spettacolo» (Ubersfeld 1996: 238).

17 Inteso come percepito, in quanto sappiamo che la realtà come tale non si dà mai.

18 Non abbiamo, qui, lo spazio per approfondire il concetto di «funzione teatro» intesa come quell’opzione cognitiva, quella scelta, operata dallo spettatore, che fonda la teatralità di ciò che vede accadere in scena. Si rimanda, per l’approfondimento di questo aspetto, a Dario Turrini (2001).

19 O desemiotizzazione, che, specifichiamo, non vuol dire affatto a-semiotizzazione (Turrini 2001).

20 Poiché non c’è un vero e proprio destinante che dichiara ciò, ma lo spettatore sa da sé che si tratta di un luogo reale, con la sua storia reale, che viene risemantizzato per ospitare un mondo possibile drammatico, conservando, però, le tracce della sua precedente funzione. Tracce con cui lo spettatore sa di dover fare i conti, perché l’esperienza immersiva non le cancellerà del tutto, ma se ne approprierà secondo un criterio site-sympathetic: le sue caratteristiche fisiche, cioè, saranno conservate e trasformate in elementi drammaturgici, ma non negate. Lo spettatore, perciò, è consapevole che dovrà compiere uno “sforzo” percettivo-selettivo, nella prensione estetica, per essere in grado di cogliere pienamente cosa è performance e cosa non lo è. Ed è proprio la concezione di spazio scenico così riconfigurata a esigere tale sforzo, non essendo possibile, infatti, delegare la soglia tra azione e fruizione all’architettura stessa.

21 In questa performance sono coinvolti, infatti, anche il tatto e l'olfatto.

22 Il concetto è analogo a quello di «ecosistemi narrativi» coniato da Guglielmo Pescatore per descrivere le narrazioni estese innovative come le serie televisive contemporanee.

23 Il termine denota, nel teatro tradizionale, il confine immaginario tra il luogo della scena e il luogo della fruizione.

24 «Secondo tale concezione, l'esperienza è anzitutto un'interazione ambientale tra organismo e intorno circostante dotata di strutture e modalità di senso sue proprie già sul piano del sensibile [...]. A tal fine, i processi estetici dovranno essere intesi come pratiche immersive che prioritariamente non hanno funzione di concettualizzazione, bensì di percettualizzazione» (Matteucci 2019: 12).

25 Si sottolinea "cosiddetto", perché in realtà questi registi erano in aperto contrasto col modello del dramma borghese, inteso da loro nel senso di "tradizionale". Infatti, se per tradizione intendiamo, invece, le forme teatrali del passato, così come ci vengono tramandate dalla storia del teatro, ci accorgeremo subito che in esse non vi è affatto nulla di ostativo, né di oppressivo. Si tratta, di contro, di forme che disciplinano la relazione attore-spettatore, ma non, come erroneamente si pensa, sulla base dell'opposizione /attività/ vs /passività/. Tutti gli spettatori sono potenzialmente "attivi", anche nei modelli di visione distaccata, se non altro in quanto interpreti (cognitivamente e percettivamente) attivi. Affronteremo questo aspetto legato alla presunta passività dello spettatore, nei modelli di fruizione astantiva, più avanti. Al momento, per un approfondimento, si rimanda comunque a Jacques Rancière (2009).

26 Anche intesa solo come «microtopia», ossia spazio di scambio provvisorio e temporaneo (Bourriaud 1998).

27 A differenza del modello greimasiano, invece, in cui l'unica forma di alterità possibile è quella dell'oggetto di valore.

28 Lo svolgimento dello spettacolo, indipendentemente da ciò che viene discusso, stabilito e pianificato, è comunque soggetto a continue perturbazioni, proprio in virtù della sua dimensione processuale. Secondo la nozione di autopoiesi, possiamo definire la pratica teatrale in termini sistemici, ossia come modalità determinata di organizzazione o insieme integrato di concrete manifestazioni e condotte. Il concetto di loop autopiетico di feedback diventa così ciò che garantisce allo spettacolo teatrale, inteso appunto come sistema integrato, di auto-organizzarsi e integrare continuamente nuovi elementi, non pianificati e non previsti, che affiorano (Fischer-Lichte 2004).

29 Per un approfondimento di questo aspetto cfr. Astrid Breel (2015).

30 Sull'impiego del concetto cfr. Beato (2020).

31 Per un approfondimento sull'allenamento delle capacità d'improvvisazione degli attori negli spettacoli dei Punchdrunk, si rimanda a Holly Maples (2016: 125).

32 Come mette in risalto Marco De Marinis (2003), i termini di «testimone» e «partecipante» si riferiscono ai due principali modelli alternativi di spettatore elaborati, con tante sfumature diverse, nel corso del XX secolo.

33 Come accadeva, ad esempio, nelle Sacre Rappresentazioni medioevali.

# Far sentire il benessere dei luoghi. Progetti di orientamento come esperienza di immersività *Salvatore Zingale e Daniela D'Avanzo*

---

Perdersi è forse proprio questo: il soggetto si trova spiazzato tra una aspettativa di familiarità con un luogo, di adesione affettiva o di comprensione con esso ed un comando contrario che lo stesso luogo gli dà.

Franco La Cecla, *Perdersi*.

## 1. *Wayfinding e wayfinder*

Introdotta da Kevin Lynch in *Image of the City* (1960), il termine “wayfinding” definisce il duplice processo di interpretazione di un ambiente e di orientamento nello spazio<sup>1</sup>. Scopo del wayfinding è rendere ogni tipo di luogo sociale un organismo in grado di comunicare. Interpretazione e orientamento sono due processi semiotici complementari e vengono messi in atto a partire da tre tipi di elementi ambientali: (1) da quelli che fanno parte di un ambiente ma senza alcuna esplicita funzione di *significazione orientante*; (2) da quelli che svolgono questa funzione implicitamente; (3) da quelli che la svolgono in modo esplicito e progettato. Fra i primi annoveriamo ogni sorta di “oggetto” che si trova nell’ambiente, come ad esempio le pareti o i soffitti; fra i secondi gli elementi architettonici che prevedono o contengono una *affordance* direzionale (un corridoio, una staccionata, un’apertura ecc.); i terzi invece sono tutti gli artefatti comunicativi segnaletici, di qualsiasi aspetto figurativo e/o plastico: pittogrammi o frecce, disposizioni topologiche, tracciati e texture, tinte e tipografia, volumi e altri oggetti costrittivi.

Si potrebbe dire che ogni tipo di ambiente attraversato da un soggetto, e più in generale da un organismo vivente, possiede un proprio wayfinding; ma anche che il wayfinding non è una proprietà dell’ambiente, quanto ciò che risulta dall’interazione semiotica fra l’ambiente e un soggetto inteso come suo utente<sup>2</sup> – che d’ora in poi chiameremo anche “wayfinder”. Tale interazione ha luogo quando è possibile “interrogare” l’ambiente e, di conseguenza, quando questo presenta un piano di espressione in grado di “rispondere”. Quando ciò avviene, la distanza fra la struttura fisica e percettiva dell’ambiente e l’*immagine ambientale* che di esso un wayfinder costruisce nella propria mente tende ad annullarsi; o meglio, tale interazione avviene quando l’immagine ambientale è in grado di interpretare la prima.

## 2. *Una doppia testualità*

Va da sé che non può esservi un sistema di orientamento nello spazio senza uno spazio che lo richieda. Ma ogni spazio o ambiente, se osservato con occhi semiotici, è circoscrivibile nella nozione di «testo» (Marrone 2009; Volli 2004), e in quan-



to tale si offre alla lettura e all'interpretazione. Un sistema di orientamento<sup>3</sup> può essere così definito un *ipertesto*, sia nel senso di Gérard Genette (1982), sia nel senso che questo termine ha iniziato ad avere con la nascita del World Wide Web. Nel senso di Genette, perché in *Palinsesti* (1982) lo studioso francese distingue cinque diversi tipi di *transtestualità*, ossia tutto ciò che mette un testo «in relazione, manifesta o segreta, con altri testi» (Genette 1982: 5). L'*ipertestualità*, in particolare, viene definita come «ogni relazione che unisce un testo B (ipertesto) a un testo anteriore A (ipotesto), sul quale si innesta in maniera che non è quella del commento» (Genette 1982: 8). Un sistema di orientamento è infatti un *testo B*, costituito in particolare da artefatti comunicativi, che si innesta su un *testo A*, costituito dall'ambiente che viene "segnato", ossia dallo spazio costruito che necessita di sostegni all'orientamento.

Nel senso del World Wide Web, perché questa forma di comunicazione con strumenti informatici mette operativamente in risalto due aspetti che vanno ben oltre il mondo delle interfacce o delle reti: (a) la nozione di *link*, come collegamento *di fatto* tra parti diverse di un testo ovvero tra testi anche l'un l'altro distanti; (b) la nozione di *navigazione*, come movimento libero e non preordinato gerarchicamente per il "mare" delle reti informatiche.

Nel wayfinding i *link* costituiscono, per usare la terminologia di Lynch<sup>4</sup>, i percorsi che procedono di nodo in nodo e di area in area, fino all'"approdo" alla meta quale oggetto di valore attanziale; la navigazione invece è lo spostamento da un'area all'altra dello spazio, e comprende le eventuali soste così come i mutamenti di programma.

La navigazione non è l'unica azione che un wayfinder svolge all'interno di un ambiente. Che sia o meno sostenuta e aiutata (proprio come il supporto fornito da un attante-aiutante) da un sistema grafico e informativo<sup>5</sup> esauriente, il movimento in uno spazio può essere descritto a partire da tre tipi di azioni: *orientazione*,<sup>6</sup> *esplorazione*, *navigazione*. Di conseguenza, si ha un wayfinding ottimale quando un soggetto riesce a elaborare nella propria mente un'immagine ambientale adeguata al proprio scopo e ad avere cognizione dello spazio in cui si trova.

### 3. *L'immersività nel wayfinding*

Si può quindi ipotizzare una prima e generale differenza: da un lato un *wayfinding rispondente e convergente*, dall'altro un *wayfinding mancante e divergente*. Nel primo caso, attraverso una coerenza sintattica e testuale, l'intero sistema di orientamento risponde alle esigenze del wayfinder e converge verso i suoi scopi; nel secondo invece il sistema si presenta come sintatticamente incoerente e porta facilmente all'insuccesso. Tuttavia, ben al di là del suo scopo funzionale, quando il wayfinding di un ambiente è sia rispondente sia convergente la sua azione verso il wayfinder è quella della guida che accompagna e che al tempo stesso fa apprendere, operando così una trasformazione di senso: dall'iniziale estraneità dello spazio alla sensazione di familiarità. È in tal modo che il wayfinding costituisce un'esperienza di *immersività*: il wayfinder è infatti costantemente sollecitato a interpretare ogni elemento ambientale che incontra, a inglobarlo fra le proprie competenze, a trasformare l'ignoto nel noto. Una immersività, quindi, in gran parte cognitiva, ma che interessa anche la sfera dell'emotività, perché il wayfinding comporta un coinvolgimento mentale globale: il wayfinder non dovrebbe mai sentirsi abban-

donato durante il percorso, ma incontrare a ogni nodo o punto di decisione artefatti orientanti che lo guidino, rassicurino e coinvolgano nell'azione. Quando il progetto è ben riuscito, il wayfinder viene infatti coadiuvato nelle sue pratiche di navigazione, eliminando finché possibile lo sforzo cognitivo di cui parlano Sperber & Wilson in *Teoria della pertinenza* (1986). Al contrario, è proprio l'immersività, il sentirsi sensorialmente appagati in uno stato di benessere percettivo, che può fornire effetti o benefici cognitivi. Secondo Giuseppe Riva (2009), uno dei fattori che regolano la presenza immersiva in uno spazio è la possibilità di interazione con artefatti visuali specifici, identificabili, nel nostro caso, con i riferimenti grafici e in genere visuali, che lo guidino all'interno dell'ambiente, canalizzando i suoi movimenti fino al raggiungimento della destinazione. La consistenza e la coerenza formale del sistema segnaletico giocano così un ruolo importante anche nella velocità di reazione agli stimoli esterni, altro fattore che regola il carattere di immersività. La predisposizione delle informazioni secondo schemi sintatticamente progettati (posizionamento, consistenza formale, logica delle connessioni ecc.) fa sì che il wayfinder sappia a ogni occasione riconoscere l'informazione, non interrompendo così il gioco comunicativo che si instaura tra la soggettività dell'esperienza di ricerca e l'oggettualità dello spazio.

#### 4. Primo caso studio: la Metropolitana di Milano

La segnaletica della Metropolitana di Milano di Bob Noorda è un progetto dei primi anni Sessanta del Novecento. Può risultare strano che venga inserita in un discorso sull'immersività. Ma, come abbiamo mostrato, nell'orientamento questa non è da intendersi esclusivamente come processo legato alle tecnologie digitali, bensì può riguardare anche ogni processo di annullamento di estraneità dallo spazio circostante. In questo senso la segnaletica per la Metropolitana di Milano è stata fin da subito indirizzata verso questo risultato, ottenuto attraverso strumenti grafici e architettonici (Fig. 1), a partire dagli elementi della comunicazione coinvolti: lo spazio, il wayfinder, gli strumenti del progetto.



Fig. 1 - Bob Noorda all'interno di una stazione della metropolitana di Milano.

#### 4.1. Lo spazio: natura e fruizione

La metropolitana è un ambiente complesso e variegato per la diversità delle sue componenti: ingressi, scalinate, banchine, binari, zone di sosta, zone di servizio ecc. Si tratta di aree e funzioni d'uso accomunate e legate dal fine ultimo del fruitore: il viaggio. Secondo la proposta di Jean-Marie Floch (1990), il viaggio in metropolitana andrebbe considerato come *testo* fin dalla sua pianificazione. Negli anni Sessanta, tuttavia, a Milano l'avvento della linea metropolitana introdusse una dimensione del trasporto urbano del tutto nuova, ancora estranea agli abiti comportamentali quotidiani dei milanesi. Possiamo quindi ipotizzare che il "viaggio in metrò" iniziasse proprio dal momento in cui si scendevano le scale, per immergersi in quell'ambiente del tutto nuovo, per alcuni ansiogeno, per altri avventuroso. Il testo che quindi qui consideriamo è tutto ciò che viene circoscritto all'interno dello spazio fisico sotterraneo, segnato da confini ben definiti, gli ingressi, riconoscibili da un segnale indicale posto all'inizio della discesa delle scale. È solo da quel momento in poi che si ha la percezione di "prendere il metrò". Una volta scese le scale, oltrepassato il confine tra lo *spazio di sopra* e lo *spazio di sotto*, ci si trova in un "altro mondo", e siamo chiamati a leggere e interpretare un testo "scritto" con diversi caratteri.

La metropolitana rientra nella categoria del *nonluogo* (Augé 1992), uno spazio pubblico ma pensato per una specifica finalità e privo di una propria identità<sup>7</sup>, dove le pratiche relazionali tra le persone che lo abitano sono quasi annullate, perché ogni soggetto che ne fa uso non ne condivide gli scopi o il senso con gli altri soggetti. Sotto il metrò, ciò che conta per ogni soggetto è l'economia del tempo da trascorrere, non il senso dello spazio da vivere.

La prevalenza del tempo sullo spazio diventa così un elemento cardine nella progettazione dei sistemi segnaletici delle metropolitane, poiché lo scopo di uno spostamento non è solo raggiungere una meta ma anche farlo nel minor tempo possibile. E sono proprio le diverse "temporalità" che ci permettono di distinguere diversi utenti della metropolitana.

#### 4.2. L'utente

«L'utente del metrò ha a che fare con il tempo e lo spazio, abile nel basare l'uno sull'altro» (Augé 1986). Questa frase di Marc Augé mette in relazione le due variabili principali che consideriamo nell'identificare l'utente-tipo della metropolitana, individuando due macrocategorie: gli *habitué* e i *fruitori occasionali*.

L'*habitué* è colui che è esercitato all'utilizzo della metropolitana, che la conosce e che ne è esperto. Proceede con incedere sicuro soprattutto nelle stazioni dove è solito transitare, ma poiché possiede immagini mentali ben definite dello spazio in cui si trova, riesce ad applicarle anche in stazioni dove transita occasionalmente, orientandosi sempre con agilità. L'utilizzo frequente di uno spazio porta così l'utente a formarsi una mappa mentale (Golledge 1999), vale a dire, come esposto da Lynch (1960), una rappresentazione mentale dello spazio vissuto, data dall'esperienza tra l'individuo e il luogo. Potremmo anche dire, ricordando le osservazioni di Louis Marin (1994) sulla mappa, che il wayfinding mira a produrre una mappa mentale nel wayfinder, la quale, come le mappe vere e proprie, produce a sua volta un discorso sul luogo. Un discorso che diventa ricorrente, che il wayfinder riproduce, consciamente o meno, quando cerca di orientarsi in

uno spazio non del tutto noto ma che rispecchia alcuni caratteri pertinenti di altri spazi conosciuti.

I *fruitori occasionali* sono invece coloro i quali utilizzano la metropolitana sporadicamente, come ad esempio i turisti, che conoscono poco l'ambiente che si apprestano ad affrontare. Per orientarsi hanno quindi necessità di ricorrere ad aiuti esterni che il sistema di orientamento mette loro a disposizione. Questi aiuti, a loro volta, risulteranno tanto più efficienti quanto più saranno in grado di favorire il formarsi di un'immagine mentale adeguata.

I fruitori occasionali, va da sé, sono gli utenti che impiegano più tempo all'interno delle stazioni metropolitane e che mantengono un alto livello di attenzione per ridurre sforzi cognitivi ed errori. Negli *habitué* invece il livello di attenzione è tendenzialmente basso: per loro si tratta di "essere vigili" più che di "essere attenti". Questo tipo di passeggero, infatti, è di solito occupato anche da altre attività (telefonare, guardare la pubblicità, pensare a questioni di vita quotidiana ecc.).

La categoria degli *habitué* di Augé può essere a sua volta suddivisa nelle quattro categorie proposte da Floch (1990), che sulla base dell'osservazione delle pratiche d'uso di Parigi vede in questo modo gli utenti della metropolitana:

*esploratori*, coloro che compiono dei percorsi discontinui, valorizzando e prestando attenzione a ciò che incontrano nell'ambiente circostante;

*professionisti*, che procedono con incedere sicuro che permette loro di favorire la velocità di spostamento, evitando eventuali ostacoli o distrazioni, attraverso sequenze di movimento definite;

*sonnambuli*, che seguono delle traiettorie tracciate dal flusso e da una continuità spaziale, non ponendo attenzione al contesto ma valorizzando le proprie attività;

*bigbelloni*, coloro i quali compiono delle passeggiate anche in metropolitana, caratterizzate da una non continuità di movimento dovuta a interruzioni causate da attrattive inaspettate.

Per il progettista di wayfinding il tipo di utente da prendere in considerazione è quello dei *fruitori occasionali*, per la semplice ragione che in tutti gli altri casi si tratta di utenti che hanno, appunto, acquisito un *abito* programmatico<sup>8</sup>, forse reso più facile proprio dalla comunicazione ambientale che viene via via introiettata e utilizzata secondo pratiche procedurali sempre più standardizzate. L'utente occasionale, invece, ha ancora bisogno di formarsi sia un *abito percettivo* sia un conseguente *abito comportamentale*.

Da ciò possiamo individuare due tipi distinti ma complementari di immersività: (i) un'immersività come *cura e guida*, che accompagna passo passo il fruitore occasionale e inesperto, il quale dipende del tutto dall'usabilità del sistema di comunicazione per l'orientamento; (ii) un'immersività come *familiarità ambientale*, dove l'utente abituale si trova a proprio agio e si sente libero da ogni impegno cognitivo.

#### 4.3. Il progetto: strumenti e metodi

Il progetto segnaletico della metropolitana di Milano è stato pensato per tutte queste differenti soggettività, per far sì che *ogni* tipo di wayfinder venga guidato e assistito per il tempo necessario nell'attività di "navigazione" e di raggiungimento della meta. Si tratta fra l'altro di un progetto precursore, tanto da diventare modello per altri sistemi di segnaletica simili<sup>9</sup>. La sua specificità è data dall'integrazione tra progetto architettonico e grafico, aspetto che lo rende non solo estremamente co-

erente e sincretico (testo ambientale e testo visuale si integrano in uno stretto dialogo) ma, proprio in virtù di tale sincretismo, anche efficientemente “immersivo”. L’architetto Franco Albini, a cui si deve il progetto architettonico, coinvolse da subito Noorda, e i due riuscirono a fondere le reciproche competenze. L’obiettivo di Noorda e Albini era quello di conferire una continuità visiva tra le singole fermate, seguendo un criterio di uniformità e ripetizione, come una ridondanza, per confermare e al tempo stesso differenziare le diverse fermate. Furono scelti colori scuri per i pavimenti e i soffitti, con le pareti rivestite da pannelli modulari in simil-pietra, al di sopra dei quali fu inserita la nota fascia orizzontale colorata che si articola per tutti gli ambienti, dalla banchina ai mezzanini (Figg. 2 e 3), e che ospita le informazioni segnaletiche. I colori scuri degli ambienti furono scelti per dare rilevanza all’uso dei colori, che in tal modo assumono un maggiore valore indicale. Accanto a questi, altri due elementi concorrono a guidare l’utente nella sua esperienza in metropolitana: il corrimano tubolare in ferro verniciato che si piega seguendo gli angoli delle scale e l’illuminazione, con tubi al neon che, posizionati a una quota fissa, seguono e guidano i flussi di persone nel loro tragitto in entrata e in uscita (Baroni 2010; Poli 2012). È in particolare l’inserimento della fascia colorata lungo tutta la stazione a dare vita a un sistema di immediata riconoscibilità e chiarezza espressiva, che si espande in tutto lo spazio della metropolitana e che accompagna l’utente durante tutto il suo viaggio.

Abbiamo tirato fuori un nuovo sistema, diciamo, che è questa famosa fascia rossa della linea uno, e per la linea due la fascia verde, che porta solo le indicazioni della segnaletica per trovare la strada in questi ambienti e anche sulla banchina. Per esempio una novità: prima di allora c’era il nome della stazione indicato una volta sola, in mezzo alla banchina, e io invece ho proposto di ripetere il nome ogni cinque metri in maniera che uno che sta nel treno, ancora in movimento, può subito leggere in quale stazione sta fermando (Noorda<sup>10</sup>).

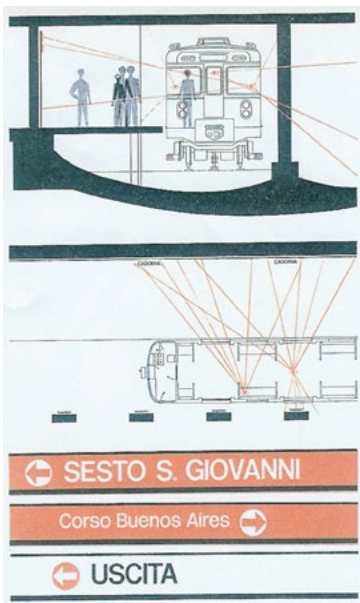


Fig. 2 - La fascia colorata della “linea rossa”: schemi di posizionamento per leggibilità e visibilità.

Fig. 3 - La fascia colorata e il corrimano tubolare: installazione.

## 5. Secondo caso studio: la Cinémathèque Française

Questo sistema segnaletico è molto differente dal precedente per la natura e la funzione dello spazio in cui si inserisce e per gli strumenti utilizzati. Si tratta del progetto sviluppato nel 2004 da Integral Ruedi Baur per la Cinémathèque Française a Parigi. Baur scardina qui di fatto l'idea della segnaletica classica, meramente orientante, per farne un mezzo di coinvolgimento dell'utente. Oltre la mera funzionalità denotativa, il wayfinder è qui stimolato a una lettura connotativa ed evocativa<sup>11</sup>.

### 5.1. Lo spazio: natura e fruizione

La Cinémathèque Française è uno spazio con una funzione culturale, volto a conservare ed esporre la storia del cinema francese e a ospitare eventi di diversa natura. Agli inizi degli anni Duemila la sua sede fu spostata in un nuovo edificio, progettato nel 1994 da Frank Gehry per l'American Centre, e in questa occasione il progetto dell'identità visuale e della segnaletica fu affidato allo studio Integral Ruedi Baur. La funzione dell'edificio, di stile decostruttivista, venne quindi riconvertita, senza intaccarne l'aspetto architettonico esterno ma riconfigurando gli spazi interni secondo nuove funzioni d'uso.

Si tratta di uno spazio espositivo inusuale. L'oggetto del suo interesse è il cinema: oltre alle sale espositive vi sono anche sale cinematografiche, aree per eventi e archivi che lo rendono a tutti gli effetti polifunzionale ma pur sempre categorizzabile come museo. Si tratta di un luogo che Michel Foucault definirebbe *eterotopico*, vale a dire "altro" rispetto a quello in cui siamo soliti trovarci, in cui entrare in contatto con tempi, culture e spazi diversi, in cui i piani dell'espressione e del contenuto tendono a compenetrarsi più che altrove (Pezzini 2019). In quanto struttura museale, la Cinémathèque è uno spazio il cui senso è prodotto dall'integrazione di linguaggi distinti – architettonico, espositivo, segnaletico – che collaborano in funzione di una semiotica sincretica (Pezzini 2011). Il progetto di wayfinding sviluppato da Baur si inserisce del tutto in quest'ottica, contribuendo a generare un effetto di senso che si integra con gli altri linguaggi presenti, risultando unitario e globale.

### 5.2. L'utente

Lo spazio fisico della Cinémathèque è quindi in stretta relazione con i propri contenuti, discostandosi dall'idea del mero contenitore. Questo approccio influisce anche sul coinvolgimento del visitatore: la sua esperienza diviene centrale in tutta l'organizzazione dello spazio allestitivo. Il museo offre ai visitatori una proposta di senso e, in un certo qual modo, ne progetta e predetermina le esperienze (Pezzini 2011), "manipolandolo" nella fruizione dello spazio. Seguendo però quanto detto da Paolo Fabbri (1996), più che una manipolazione c'è, da parte del museo, un *mettersi in forma* che stimola il visitatore a un atto complesso di lettura. Ciò tuttavia non impedisce ai differenti tipi di wayfinder di compiere scelte interpretative diverse, tutte operate a partire dagli schemi predisposti, ma con la possibilità di *ridisegnare* esperienze di visita secondo letture soggettive.

## 5.2. Il progetto: strumenti e metodi

Il progetto di wayfinding della Cinémathèque Française, che in questo caso è anche progetto di identità visuale, mira all'accentuazione dell'esperienza della visita, ponendola al centro del progetto stesso. Questo prende infatti avvio da un'immagine coordinata che tematizza la proiezione luminosa propria del film (Figg. 4 e 5). Nell'identità visuale si fonde lo stile decostruttivista dell'architettura con la storia del cinema, attraverso la semplificazione geometrica di schermi proiettati su diversi piani e angolazioni (Baur 2016). L'idea si traduce così in un sistema di wayfinding privo di artefatti segnaletici installati, perché le informazioni vengono tutte proiettate sull'architettura stessa (Fig. 6). Sono elementi luminosi che oltre a identificare, guidare e informare, intrattengono il visitatore attraverso la narrazione dello stesso spazio, ricreando un'atmosfera da sala cinematografica (Guida 2006).



Fig. 4. -Interno della Cinémathèque: dettagli dell'edificio e delle proiezioni del sistema segnaletico.



Fig. 5 - Interno della Cinémathèque: dettagli delle proiezioni del sistema segnaletico.



Fig. 6 - Interno della Cinémathèque: proiezioni informative.

## 6. Terzo caso studio: Interconnect

Interconnect di City ID<sup>12</sup> è un progetto per un sistema segnaletico dei trasporti urbani nell'area metropolitana di Birmingham che integra le informazioni dei trasporti pubblici con la segnaletica pedonale urbana per dare priorità all'esperienza di viaggio dell'utente, senza obbligarne i wayfinder – siano essi pedoni, ciclisti, utenti del trasporto pubblico – a reinterpretare più volte le informazioni. L'assunto di avvio è che il modo in cui le persone vogliono o possono muoversi in città influenza la loro esperienza quotidiana dello spazio urbano. Interconnect vuole così migliorare l'esperienza del viaggio fornendo ai viaggiatori la giusta informazione nel momento giusto, facendo in modo che questa sia accessibile a tutti (Centro & City ID 2014).

### 6.1. Lo spazio: natura e fruizione

Nel caso di Interconnect la definizione dello spazio non è immediata, poiché non ci sono limiti con una funzione demarcativa evidente (Giannitrapani 2013). Al contrario di quanto visto a proposito della Metropolitana di Milano, infatti, il progetto prende in considerazione il viaggio nella sua totalità, dalla pianificazione fino al raggiungimento della meta, espandendo il confine della città fino alle aree solitamente definite «di contesto». Lo spazio in cui questo progetto di wayfinding agisce è quindi negoziabile e può essere esteso a quella che è stata definita «città diffusa» (Indovina 1990; Bonfantini & Zingale 2005), o «città infinita» (Vulli 2004), in cui le periferie si fondono con il centro urbano.

Come ricorda Marrone (2009) sulla scia di Greimas (1976) e Hammad (2006b), ogni spazio costruito o manipolato dall'uomo è «un vero e proprio attante, una forza sintattica che partecipa alla narrazione urbana, non meno di quanto non facciano gli attori umani in essa presenti». Possiamo anche dire che lo spazio costruito di cui si occupa il wayfinding è una sorta di *frame*, o sceneggiatura (Eco 1979), che dà luogo a narrazioni. In queste narrazioni i marcatori ambientali orientanti, impliciti o espliciti (Zingale 2012), ricoprono il ruolo attanziale dialettico di adiuvante/opponente.

### 6.2. L'utente

L'utente è in questo caso qualsiasi viaggiatore che abbia bisogno di essere accompagnato e guidato nel proprio viaggio. La caratterizzazione è molto sfaccettata, ma possiamo categorizzare l'utenza sia secondo la variabile del tempo (utenti con più tempo a disposizione e utenti con meno tempo a disposizione) sia secondo la variabile dell'esperienza d'uso (più esperto e meno esperto). Sebbene lo spazio urbano non si presenti ben delineato, essendo il fine d'uso per il wayfinder il medesimo – il raggiungimento di una meta –, possiamo applicare anche in questo caso il modello proposto da Augé (1986) integrato con quello di Floch (1990). Inoltre, come osserva Giannitrapani (2013), il modo di mettere in continuità i luoghi attraverso percorsi è correlato agli obiettivi degli individui, che nelle pratiche di orientamento è la navigazione attraverso i vari nodi della città.



### 6.3. Il progetto: strumenti e metodi

Il progetto di wayfinding per la città di Birmingham si articola così su diversi mezzi, iniziando da strumenti online che permettano la pianificazione del viaggio e che siano pertanto scalabili tra i diversi supporti utilizzati (computer, tablet, smartphone) (Figg. 7-9). La disponibilità delle informazioni su più piattaforme è un'altra delle caratteristiche di questo progetto. Per gli utenti, infatti, avere a disposizione le informazioni durante gli spostamenti sui propri dispositivi digitali, così come su elementi fisici esterni, permette di vivere un'esperienza allargata e, potremmo dire, "aumentata". La qualità dell'esperienza si basa anche sulla qualità dell'ambiente in cui il soggetto è inserito, sia esso lo spazio urbano o lo spazio di un autobus o di un treno. In questo discorso si inseriscono i totem cittadini e l'arredo interno dei mezzi di trasporto pubblici, con un linguaggio visivo omogeneo e coerente. Il progetto infatti include anche il design di un sistema di colori, di font e iconogrammi che disegnano l'identità visiva della città di Birmingham.



Figg. 7, 8 - Totem cittadino, con i diversi livelli di informazione, illuminato per favorire la leggibilità anche di sera.

Fig. 9 - Totem cittadino: dettaglio.

## 7. Conclusioni

Attraverso i tre casi studio abbiamo cercato di esemplificare tre diverse esperienze di immersività cui un progetto di wayfinding può portare. Per quanto gli ambienti presi in considerazione siano molto differenti, così come i relativi progetti di wayfinding, possiamo sottolineare alcuni punti comuni a ognuno dei tre casi studio: l'isolamento dall'ambiente esterno e la definizione di uno spazio con confini, materiali o immateriali, ben evidenti; la mediazione di uno strumento più o meno tecnologico predisposto dal progettista per la fruizione adeguata del luogo; il coinvolgimento di più sensi nell'esperienza di orientamento e fruizione dello spazio.

Il progetto pionieristico di Bob Noorda fa sì che il wayfinder non si senta mai abbandonato durante il percorso sotterraneo, smarrito nella città buia e lontano dall'ambiente abituale. I caratteri del suo sistema segnaletico fanno sì che il viaggiatore trovi sempre un "appiglio" durante questa esperienza, grazie a un'efficiente sintassi visuale che lo guida, lo rassicura e coinvolge. I riferimenti visivi costanti e sempre presenti riducono il senso di estraneità e fanno dimenticare di trovarsi in una condizione di isolamento dall'ambiente esterno.

Nel caso della Cinémathèque Française la comunicazione avviene dentro uno spazio museale e attraverso le modalità della proiezione filmica. La forma dell'ipertesto orientante "confluisce" nella forma del suo stesso contenuto. Tutto ciò rende l'esperienza della visita ancor più totalizzante e immersiva. Anche in questo caso il wayfinder è inglobato in uno spazio chiuso e delimitato, ma l'uso delle proiezioni luminose fa sì che il luogo diventi tutt'uno con l'immaginario filmico che sta alla base della motivazione della visita. Il progetto di Baur guida così il wayfinder non solo fra gli spazi della Cinémathèque, ma fin dentro la storia del cinema. Il progetto Interconnect, pensato per un sistema urbano integrato, permette al viaggiatore di raggiungere la propria meta ridimensionando le distrazioni esterne a favore di un sistema sempre "a portata di mano" o "di sguardo". L'esperienza del viaggiatore è mediata dall'interazione con diversi tipi di elementi espliciti di wayfinding, più o meno tecnologici, ed è proprio questa forma integrata di artefatti mediatori che rende l'esperienza immersiva. «Presence occurs when part or all of an individual's experience is mediated not only by the human senses and perceptual processes but also by human-made technology» (Chan 2014, citato da Eugeni 2018). Interconnect, infatti, si può considerare come caso di "rimediazione" rispetto ai due casi precedenti, poiché oltre ai media tradizionali c'è un'espansione di questi ultimi verso i supporti digitali. L'utilizzo di queste tecnologie porta a una condizione di multisensorialità che amplifica la ricezione degli stimoli e delle informazioni necessarie riducendo il senso di estraneità dallo spazio in cui l'utente è inserito.

---

1 Questa la definizione di Romedi Passini (1996) di *Wayfinding design*: «Wayfinding design concerns all features of the built environment which are related to the purposeful circulation of people and their ability to mentally situate themselves in a setting. These design features include spatial layouts, architectural features related to circulation and graphic displays including audible and tactile supports». Di Romedi Passini cfr. anche 1981; 1992.

2 Ciò che qui, applicando il lessico in uso nell'ambito del design, chiameremo *utente* è l'*enunciario* dell'*enunciazione* costituita dal sistema di orientamento.

3 Con «sistema di orientamento progettato» intendiamo ciò che comunemente viene chiamata «segnalatica», termine che però in una considerazione globale del wayfinding risulta essere restrittivo. Come recita il titolo programmatico di un articolo del 2006 del designer John Muhlhausen (2006); articolo che inizia così: «Signage plays an important part of wayfinding – but there's more».

4 Ricordiamo che per Lynch (1960) la *place legibility* – la facilità con cui un soggetto comprende e si costruisce una mappa mentale del luogo – dipende dalla sovrapposizione e dall'intersezione di cinque elementi: (1) le aree (*districts*) in cui uno spazio è suddiviso; (2) i margini (*edges*) che definiscono e delimitano le aree; (3) i percorsi (*paths*) che uniscono punti diversi all'interno delle aree e fra le aree; (4) i nodi (*nodes*) che si formano là dove i percorsi si intersecano; (5) i riferimenti (*landmark*) all'interno dello spazio, ovvero elementi architettonici rilevanti che possono essere percettivamente isolati. 5 Cfr. Anceschi 1981; 1992.

6 Intendiamo con questo termine (orientazione) la ricerca della propria posizione relativa a punti cardinali o ad altro punto di riferimento, e quindi la tendenza a orientarsi o ad agire in certe maniere rispetto agli oggetti e ad aspettarsi certe conseguenze da queste azioni.

7 L'archetipo in questo caso è il tunnel, dall'identità debole o nulla. Il progetto di cui qui parliamo mira, fra l'altro, a fornire una specifica identità, intesa come carattere dominante e differenziante rispetto a luoghi simili.

8 Ci riferiamo alla nozione di *habit* di Charles S. Peirce, così dall'autore stesso sintetizzata: «[...] la tendenza a comportarsi effettivamente in un modo simile in circostanze simili nel futuro» (CP: 5.487, 1905).

9 Fra cui la segnalatica della metropolitana di New York, progettata dallo stesso Bob Noorda insieme a Massimo Vignelli e Peter Van Delft.

10 <http://www.educational.rai.it/lezionididesign/designers/NOORDAB.htm>.

11 Sull'evocazione cfr. Bonfantini 1987: 103 sgg.

12 [http://www.cityid.com/assets/publications/interconnect\\_improving\\_the\\_journey\\_experience.pdf](http://www.cityid.com/assets/publications/interconnect_improving_the_journey_experience.pdf).

## Figure della pervasività

Federico Biggio

---

### Introduzione

L'Augmented Reality è un media emergente all'interno del panorama mediatico contemporaneo (MacIntyre & Bolter, 2001). Dal punto di vista tecno-linguistico, esso possiede una propria "specificità" formale: si può parlare di Augmented Reality quando un insieme di tecnologie (fotocamera digitale, GPS, computer vision, motion tracking, computer graphics, al giorno d'oggi tutte comunemente integrate in qualsiasi dispositivo mobile) funzionano sinergicamente per creare una "immagine aumentata". In questo contributo articolo, tenteremo di definire e studiare l'immagine aumentata, che qualificheremo come "pervasiva". La pervasività costituisce una caratteristica fondamentale della Augmented Reality, che la differenzia dalla realtà virtuale. Quest'ultima, infatti, è immersiva ma non pervasiva, in quanto abilita un'esperienza di fruizione a 360° in cui la totalità di ciò che viene percepito dall'utente coincide con il piano dell'espressione del testo generato al computer. Il concetto di "immersività", in questo senso, denota uno spazio unitario e limitato, all'interno del quale il soggetto si "tuffa" sospendendo totalmente la sua prensione del mondo fisico circostante. Al contrario, nella Augmented Reality, il concetto di "pervasività" è paragonabile a quello di "emersione" e può essere descritto nei termini di un'infiltrazione o di una diffusione (di un odore, ad esempio) all'interno di un ambiente che ne risulta permeato. L'emersione dinamica dei «Segni di Augmented Reality» (SAR) in una rappresentazione, che costituisce l'oggetto della fruizione durante un'esperienza di Augmented Reality, si configura come l'affiorare di un elemento che partecipa al processo di prensione semantica della realtà da parte del soggetto, non sostituendo mai il mondo fisico all'interno del quale si va a posizionare, ma arricchendolo e apportando un certo tipo di "guadagno". Questo "affiorare" denota sempre un *processo di testualizzazione* che porta alla manifestazione/produzione di un'immagine/rappresentazione, sulla/nella quale, nel corso di tale processo, vengono "sovrapposti" o "inseriti" elementi sincretici, che partecipano al processo di semiosi dell'immagine/rappresentazione, ri-formalizzando il suo piano dell'espressione e determinando un effetto di "pervasività". In primo luogo, l'obiettivo dell'articolo sarà quello di definire le qualità formali dell'immagine aumentata. A livello plastico, ciò che contraddistingue l'immagine aumentata è la *funzione semiotica del piano dell'espressione*, svolta dagli "elementi sincretici" che vengono aggiunti all'immagine nel processo di testualizzazione. Per individuare i tratti caratteristici dell'immagine aumentata, considereremo diverse forme testuali di tipo visivo, non prodotte con tecnologie di Augmented Reality, ma in cui è possibile presupporre la presenza di un simile processo di "sovrapposizione" di "elementi sincretici".

---

In secondo luogo, l'obiettivo sarà quello di definire la pervasività come un "effetto di senso". Dall'immagine aumentata può dirsi emergere un effetto di "pervasività" che è possibile attualizzare solo a partire dalla pertinentizzazione di aspettative culturali e valutazioni e inter-soggettive verso e di immagini aumentate, cioè un processo di interpretazione. Per individuare le strategie interpretative che perengono una corretta prensione del senso dell'immagine aumentata o della rappresentazione sincretica, oltre alla funzione semiotica del piano dell'espressione considereremo la funzione segnica del significante. Queste funzioni rimandano ai sistemi semiotici della cultura visiva e della fruizione.

In un primo caso, la pervasività è un "effetto di senso" che emerge quando gli elementi sincretici funzionano per apportare un "guadagno cognitivo" (Panosetti 2012) all'esperienza dell'utente, permettendo la visualizzazione di SoAR (segni di Augmented Reality, SAR) che ad esempio provvedono a informare o istruire l'utente circa la realtà circostante (è il caso delle applicazioni più "serie" di Augmented Reality); in un secondo caso, la pervasività è un "effetto di senso" che emerge quando gli elementi sincretici funzionano per apportare un "guadagno esperienziale" (Panosetti 2012) all'esperienza dell'utente, permettendo la fruizione di immagini realistiche, tridimensionali e stereoscopiche. Inoltre, poiché alcune applicazioni di Augmented Reality di successo prevedono l'inserimento all'interno della realtà di SoAR iconico-figurativi, che fanno riferimento ad entità fantastiche (come, ad esempio, Pokémon Go), la sovrapposizione di "elementi sincretici" della Augmented Reality non è sempre concepita come una strategia visivo-discorsiva volta ad apportare un certo tipo di "guadagno cognitivo", ma come un processo di testualizzazione volto all'allestimento di una situazione di "pseudo-immersione", che prevede l'alterazione percettiva del mondo reale che inserisce l'utente in una sorta di "realtà alternativa".

In entrambi i casi, comunque, è il processo di testualizzazione a determinare quale "effetto di senso" attribuire alla pervasività: parleremo a questo proposito di *strategie di enunciazione della pervasività*.

### 1. I linguaggi della pervasività

Dal punto di vista prettamente formale, l'immagine aumentata realizzata con tecnologie di Augmented Reality costituisce un livello proprio dell'iconismo basato, da un lato, sulla riproduzione fotografica del reale e, dall'altro, sulla sovrapposizione di elementi virtuali, alcuni di questi tridimensionali e iconico-figurativi, adeguatamente inseriti all'interno dell'immagine fotografica per mezzo di software di mappatura dello spazio fisico.

In primo luogo, l'immagine aumentata è caratterizzata da una fondamentale *differenza* prospettica. I SAR che rendono "aumentata" un'immagine sono disposti su un piano prospettico differente rispetto alla realtà stessa. Mentre l'occhio umano è in grado di focalizzarsi su un elemento per volta, lasciando "fuori fuoco" ciò a cui l'attenzione non è direttamente rivolta, nell'immagine aumentata questa differenza di focalità, caratterizzante la visione biologica, è negata in virtù dell'adozione di uno sguardo «multifocale» (Fanchi 2005), rivolto contemporaneamente al primo piano (digitale, SoAR) e allo sfondo (naturale, realtà). A un primo sguardo, infatti, il SAR appare in primo piano, davanti all'immagine della realtà riprodotta fotograficamente (Fig. 1).

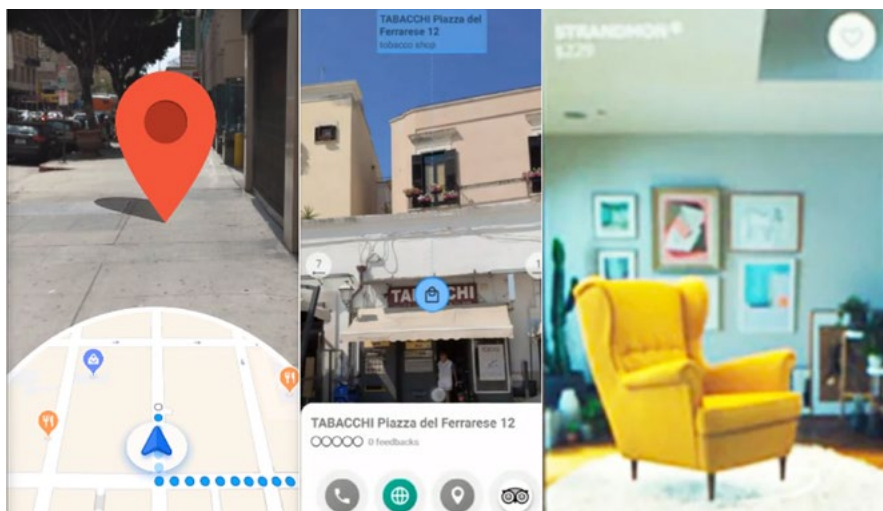


Fig. 1 - Esempi di pervasività in immagini di Augmented Reality (Google Maps AR, Augmented City, Ikea Place).

In secondo luogo, l'immagine aumentata è caratterizzata da una seconda fondamentale differenza che riguarda la sostanza dell'espressione, una differenza che potremmo definire «di testura» (Gruppo  $\mu$  1992: 11). Questa proprietà plastica indica la grana della superficie di un oggetto (rappresentato) e il tipo di sensazione tattile che produce visivamente.

Queste “differenze” costituiscono un tratto caratteristico dell'immagine aumentata e sono riscontrabili anche in altre forme testuali di tipo visivo non prodotte con tecnologie di Augmented Reality. Nel linguaggio televisivo, ad esempio, troviamo format che si presentano naturalmente predisposti a processi di sovrapposizione di “elementi sincretici”. Sono tutte quelle forme discorsive in cui si rende indispensabile, ad esempio, affiancare alla comunicazione verbale testi scritti in computer graphics, sottotitoli, grafici interattivi e così via. Vediamo meccanismi di sovrapposizione di questo tipo nei notiziari, in cui l'elemento sovrapposto può essere un banner informativo che riporta il nome del giornalista, o dell'intervistato, che sta parlando, così come un flusso delle notizie in tempo reale arrivate alla redazione; oppure nei quiz show in cui gli elementi di sovrapposizione sono, di nuovo, banner informativi contestuali e utili allo spettatore per “partecipare” in modo pseudo-interattivo alla trasmissione. Discostandoci da una concezione di sovrapposizione di tipo prettamente visivo, lo stesso si potrebbe dire dell'aggiunta di risate registrate e riproposte all'interno di specifici programmi televisivi il cui fine è, nuovamente, produrre un certo tipo di guadagno nell'esperienza di fruizione e, in questo caso, interpellare e spingere simpaticamente lo spettatore stesso a ridere.

Se rivolgiamo l'analisi al linguaggio cinematografico, possiamo rilevare esempi di sovrapposizione sincretica anche in testi come *Chi ha incastrato Roger Rabbit* (Zemeckis 1988), il famoso film girato in tecnica mista che combina attori in carne ed ossa e personaggi d'animazione. Inoltre, da qualche anno, in diversi film e serie sono rilevabili sequenze che mescolano elementi sincretici, alcuni creati con tecnologie cinematografiche, altri con strumenti computazionali.



Fig. 2 - Una sequenza della serie *Il caos dopo di te* (Montero, 2020).

Immagini sincretiche di questo tipo (Fig. 2), in cui si osserva un utente (un attore) intento a “messaggiare” e, contemporaneamente, si vedono i messaggi che il personaggio sta ricevendo, e in tempo reale leggendo, possono essere interpretate come «false soggettive», aggiungendo così una nuova tipologia alla classificazione di Casetti (1986) delle inquadrature cinematografiche, o tutt’al più come una variante della «semisoggettiva» (che corrisponde ad un’inquadratura in cui il personaggio che guarda è parzialmente in campo, solitamente di schiena, nell’immagine che mostra ciò che vede). Ciò che è importante sottolineare in questa sede è che questa serie di elementi sovrapposti concorrono a creare un effetto di pervasività che, a livello diegetico, descrivono un aspetto dell’esperienza del personaggio e che, a livello extra-diegetico, costituiscono un elemento sintagmatico del flusso narrativo al pari di qualsiasi altro dialogo o scena rappresentati da attori in carne e ossa. A questo punto siamo portati a pensare che anche la voce fuori campo, che sia diegetica, cioè riferibile a un personaggio della narrazione (ad esempio, il caso di un monologo interiore), o extra-diegetica, ad esempio una voce narrante esterna, può costituire una figura della pervasività. Gli esempi in questa direzione potrebbero essere numerosi.

La differenza di testura fra gli “elementi sincretici”, in questi casi, riguarda principalmente la “forma della sostanza” dell’espressione dell’immagine, ma è possibile parlare anche di una differenza di “materia”. Un processo di sovrapposizione di elementi sincretici simile a quello delle immagini aumentate si può rilevare nei *faux terrains*, allestimenti sincretici di rappresentazioni bidimensionali e oggetti tridimensionali in continuità narrativa con il contenuto della rappresentazione, inseriti al suo interno al fine di dissolvere la distanza tra spazio reale e spazio virtuale. Nella *Room of illusion* di Paul Sandby e analizzata da Grau (2003), ad esempio, i visitatori si trovano circondati da un affresco raffigurato sulla totalità del soffitto e delle pareti, così come da elementi tridimensionali che chiedono di essere percepiti come diegetici: un recinto posizionato a pochi centimetri di distanza dal muro dipinto e un camino camuffato da sembrare l’ingresso di una grotta di minerali. Anche qui troviamo il riproporsi di una differenza che Umberto Eco marca fra «stimoli surrogati» e «stimoli reali» (gli stimoli surrogati corrispondono, per Eco, a immagini che agiscono sull’occhio dell’osservatore in modo «simile» a quello in cui agirebbe la scena stessa che è oggetto della rappresentazione):

e statue dei musei delle cere, dove i volti sono realizzati come se fossero maschere mortuarie, congruenze perfette ma gli abiti dei personaggi, e gli oggetti che li attorniano (tavoli, sedie, calamai) sono oggetti veri, e talora sono veri i capelli. Sono ipocione in cui troviamo una equilibrata commistione di stimoli surrogati ad altissima definizione (ma pur sempre vicari e indiretti) e oggetti reali offerti direttamente alla percezione, come in teatro (Eco 1997: 337).

Lo stesso procedimento è rilevabile anche negli allestimenti del Panorama ottocentesco:

The essence of the panorama was the assumption of being entrapped in the real. This game with deception was its chief fascination; whether the observer as oblivious, as in the early years, or regarded it as a source of aesthetic pleasure, as later. The other senses were addressed through the haptic element of the faux terrain, sound effects and noise of battle, artificial wind, and smoke: All were used to sustain the effect of the photorealistic presentation (Grau 2003: 70).

In tutti i casi, a livello plastico, gli elementi sincretici impiegano sostanze e materie eterogenee non solo per conferire tridimensionalità e realismo (di “immersività analogica”) all’immagine, erigendo un ponte fra la dimensione della rappresentazione visiva e quella reale della fruizione, e creando un effetto di pervasività che riguarda il piacere della visione ed un “guadagno esperienziale”, ma anche per apportare un “guadagno cognitivo”. Mentre nei *faux terrains* e nei panorama la differenza di forma delle materie concorrono a creare un un senso di “pseudo-immersione”, favorito dalla realistica della rappresentazione, nelle immagini aumentate prodotte con tecnologia di Augmented Reality (Fig. 3) e nei linguaggi cinematografici analizzati, l’eterogeneità delle sostanze (ma anche la realistica dell’immagine aumentata e la tridimensionalità dei SAR) concorrono a creare un effetto di senso che riguarda l’esperienza cognitiva di fruizione e apportano un “guadagno cognitivo”.



Fig. 3 - Screenshot dall'applicazione Five Nights at Freddy's AR ([www.googblogs.com/tag/occlusion/](http://www.googblogs.com/tag/occlusion/)).



## 2. I guadagni della pervasività nell'immagine aumentata

Come abbiamo detto, non tutte le applicazioni di Augmented Reality rispondono alla necessità di apportare un “guadagno cognitivo”. La predominante diffusione di *alternate reality games* e di applicazioni che permettono di inserire SAR di qualsiasi tipo all'interno di qualsiasi porzione di realtà inquadrata (per il “solo” fine di magnificarsi di fronte alla straordinarietà dell'immagine aumentata) ha portato a concepire la Augmented Reality come “pseudo-immersiva” e, negativamente, come pervasiva.

Un fattore che promuove una concezione “pseudo-immersiva” della Augmented Reality è costituito, ad esempio, dalle ricerche nell'ambito delle *computer science* orientate alla produzione di software sempre più performanti ed efficienti, in grado di creare SAR sempre più realistici, plausibili e, nel caso di SAR rappresentativi di entità realmente esistenti, verosimili. Tra le tecniche di elaborazione grafica di contenuti – perlopiù visivi – rientrano, da un lato, quelle di *occlusione* e *modulazione della luminosità* e, dall'altro, quelle di *localizzazione e mappatura del soggetto e dello spazio fisico* in cui è inserito.

Con il termine “occlusione” ci si riferisce alla capacità di un software di mappare adeguatamente, per mezzo di tecnologie di fotogrammetria, le superfici volumetriche di oggetti fisici presenti in uno spazio reale e di posizionare SAR all'interno di esso in modo coerente alle regole prospettiche vigenti da un certo punto di vista. Questo significa che alcune parti del SAR, nel processo di elaborazione grafica, vengono nascoste quando il software rileva una superficie volumetrica reale davanti a esso.

Un'altra tecnica è quella che prevede di rilevare le sorgenti e le direzioni della luminosità all'interno di un ambiente e, di conseguenza, di regolare adeguatamente la luminosità della testura del SAR, al fine di far apparire più plausibile e credibile la sua presenza all'interno di quell'ambiente.

È interessante osservare come, nelle diverse applicazioni di Augmented Reality, queste tecniche corrispondano a strategie testuali orientate ad ottenere specifici effetti di senso.

Ad esempio, nell'applicazione di gioco *Five Nights at Freddy's AR: Special Delivery*, l'occlusione è utilizzata come veicolo di suspense: il calcolo preventivo della profondità e delle superfici volumetriche presenti nello spazio reale, in questo caso, è utilizzato per nascondere SAR (in Fig. 3 un inquietante pupazzo sorridente) dietro a esse, ad esempio dietro ad una parete, e a farli apparire improvvisamente, determinando lo “shock” del giocatore.

In altri casi, come nelle sempre più diffuse applicazioni di digital marketing, che permettono di visualizzare riproduzioni virtuali di prodotti di abbigliamento o di mobili sovrapposti all'immagine di un volto o di una stanza inquadrati da un dispositivo digitale in un momento precedente al loro effettivo acquisto, si fa ampio uso di metodi di modulazione della luminosità al fine di adattare la luminosità del SAR visualizzato in modo coerente a quella dell'ambiente reale, e quindi di permettere all'utente di valutare più correttamente l'ipotetica presenza futura di quell'oggetto (Fig. 4).

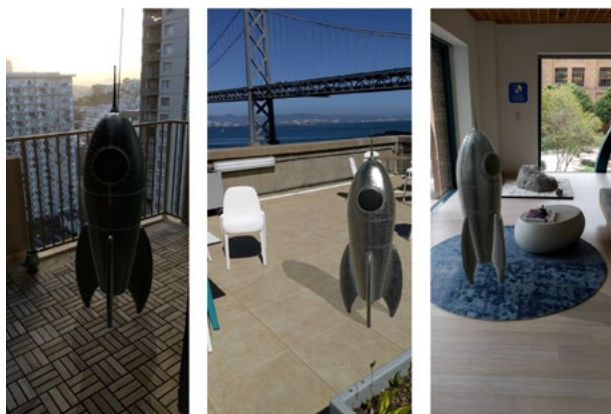


Fig. 4 - Diverse modulazioni di luminosità determinano un aspetto differente del SoAR ([www.developers.google.com/ar/develop/java/light-estimation](http://www.developers.google.com/ar/develop/java/light-estimation)).

### 3. Tendenze di ricerca sull'immagine aumentata

Andare in questa direzione e ricercare la plausibilità dei SAR tuttavia, significa adottare una concezione di Augmented Reality di tipo “pseudo-immersivo”, o quanto meno illusoriamente pervasiva. Ma nella Augmented Reality è in virtù di un principio di carità che si accetta di riconoscere e accettare i SAR come “reali” e l'immagine aumentata come “Augmented Reality”: basterebbe distogliere gli occhi dallo schermo del device per accorgersi della realtà “reale”!

Si tratta quindi di accettare la sospensione dell'incredulità che, come nell'esperienza cinematografica, è una fase imprescindibile per giovare di un certo “guadagno esperienziale”, senza però perdere la cognizione di trovarsi di fronte ad una finzione (tuttavia, con la Augmented Reality non si può parlare di una vera e propria “sospensione dell'incredulità” nell'esperienza di Augmented Reality: con applicazioni che forniscono informazioni sulla realtà circostante, ad esempio, accettare la veridicità dei SoAR è imprescindibile per intrattenere un rapporto “aumentato” con la realtà stessa e per giovare del guadagno cognitivo che i SoAR apportano all'esperienza). In questo senso, le applicazioni più “sensate” di Augmented Reality *necessitano di essere pervasive*, e non immersive o pseudo-immersive, in quanto questa condizione richiederebbe all'utente di “immergersi” in una dimensione altra, o alternativa (condizione prevista da alcune applicazioni di Augmented Reality, come gli *alternate reality games*, di cui Pokémon Go è il caso più celebre).

La nostra idea è che un sempre maggior grado di realismo dei contenuti, che porta a ridurre la differenza di testura delle forme delle sostanze degli elementi sincretici, non sia da considerarsi un obiettivo prioritario a cui tendere nella progettazione di applicazioni di Augmented Reality, quanto invece possa esserlo la ricerca di strategie di *referenzialità indessicale* tra SAR ed entità del mondo reale alle quali i primi possono potenzialmente riferirsi una volta realizzati nell'immagine aumentata, apportando così un guadagno “cognitivo” all'esperienza dell'utente. In questo senso, può essere considerato molto più rilevante, e sicuramente più consono ad una concezione di Augmented Reality di tipo pervasivo, lo sviluppo di applicazioni che attivano la visualizzazione di SAR solo, e solo se, vengono rispettate determinate condizioni. Ad esempio, questo accade quando l'utente inquadra con lo smartphone immagini specifiche o QR code stampati fisicamen-

te su superfici reali che attivano altrettanto specifici SAR, non visualizzabili in altre condizioni. In questi casi, la definizione a priori di un programma d'azione, cioè la previsione inscritta nell'applicazione di un atto di augmentation da parte dell'utente, corrisponde alla definizione di una referenzialità indessicale (Silverstein 1976), che correla una specifica condizione, o una specifica entità reale, ad uno specifico SAR, e che instaura una continuità (arbitraria) non solo formale ma anche semantica tra mondo reale e SAR rappresentato, in cui il secondo conferisce significato al primo. Nell'immagine aumentata i SAR intrattengono con le entità del mondo reale una referenzialità di tipo indessicale che conferisce un effetto di illusione di trascendenza dei limiti della bidimensionalità all'immagine aumentata visualizzata sullo schermo del device. È questa la fondamentale differenza tra un certo tipo di Augmented Reality, più "sensata", indicale e pervasiva, e una realtà pseudo-immersiva, che propone una dimensione alternativa a quella reale. Durante un'esperienza di Augmented Reality, al manifestarsi del SAR, ciò che conta per l'utente non è tanto il referente iconico del SAR, quanto l'entità reale alla quale esso è indirizzato, quella verso cui "indica", che può essere tanto un oggetto specifico circa il quale il SAR informa quanto uno spazio, o anche una superficie fisica che il SAR ri-formalizza. Inoltre, pensando più in generale, anche quando i SAR non svolgono una funzione prettamente indicale, orientata a marcare visivamente entità del mondo reale, ma sono, ad esempio, contenuti tridimensionali privi di alcun riferimento immediatamente riconoscibile alla realtà in cui vengono inseriti (come in alcune applicazioni di arte in Augmented Reality), il loro inserimento determina in modo assoluto una ri-formalizzazione multimediale della realtà fisica, in cui una referenzialità indessicale – seppur non descrittiva – può ugualmente essere rintracciata.

Solo considerando il suo potenziale di referenza indessicale, la pervasività della Augmented Reality potrà essere considerata non negativamente, come una condizione che porta allo smarrimento percettivo dell'utente in uno spazio, bensì positivamente, come condizione che porta ad un arricchimento incrementale dei contenuti della percezione naturale. I SAR, per funzionare e apportare un guadagno cognitivo, necessitano quindi che l'immagine aumentata prodotta dall'applicazione possieda alcune proprietà fondamentali che concernono proprio la differenza fra SAR ed entità reali.

A questo proposito, crediamo che sia proprio la differenza di testura fra SAR ed entità reale che permette al primo di riferirsi alla seconda, al primo di esercitare un'argomentazione su questa e, di conseguenza, apportando un guadagno cognitivo all'esperienza dell'utente. In questo senso, la bassa fedeltà dei SAR non è (solamente) conseguenza dell'elementarità dei device e delle tecniche di computer graphics ma è condizione necessaria perché i SAR possano essere riconosciuti come tali (e non come segni di una realtà alternativa), come partecipanti e non come sostituenti o completamente integrati nella realtà al punto di non essere più in grado di distinguerli da essa, come invece viene drammaticamente descritto in testi cinematografici come *Let's be evil* (Owen, 2016) o *Auggie* (Kane, 2019).

Solo in questo senso la Augmented Reality può essere davvero concepita come pervasiva, in quanto già prevista e disposta nella "realtà reale", e i suoi contenuti diventano, in qualche modo, persistenti. A questo punto la Augmented Reality costituirebbe a tutti gli effetti un livello esperienziale, "scritto" a priori, e superiore a quello della percezione naturale che richiede un dispositivo tecnologico adeguato per essere "letto".

D'altra parte, per quanto riguarda le tecniche di localizzazione e mappatura della posizione del soggetto e dello spazio fisico in cui è inserito, c'è da dire che queste sono tecniche basilari per lo sviluppo di qualsiasi applicazione di Augmented Reality e necessarie per qualsiasi esperienza di augmentation: perché un SAR appaia all'interno dello spazio reale in modo corretto e "ancorato" alle superfici piane rilevate in esso è necessario che il software di Augmented Reality riconosca, da un lato, le superfici stesse, le loro dimensioni e la loro distanza dal punto di osservazione (fotocamera) e, dall'altro, la posizione del device e i valori del giroscopio digitale integrati a livello dell'hardware, al fine di determinare computazionalmente il punto di osservazione dell'utente e, di conseguenza, regolare il piano dell'espressione del SAR. Tuttavia, anche in questo caso, la ricerca forsennata di sistemi sempre più precisi in grado di offrire un'interazione dell'utente con i SAR della Augmented Reality sempre più simile a quella naturale può essere considerata inadeguata, per una ragione molto semplice. Se ci limitiamo a prendere in considerazione la Augmented Reality che fa uso di hand-held device (cioè gli smartphone), il carattere iper-mediatico e pragmatico (cioè deterministico) dell'esperienza dell'utente farebbe già di per sé "resistenza" a qualsiasi tentativo, da parte del testo, di raggiungere l'effetto di plausibilità dei SAR visualizzati e quindi di immersività totale dell'utente nella realtà alternativa proposta. Banalmente, l'utente non può illudersi di trovarsi immerso in una Augmented Reality per il semplice fatto che è egli/ella stesso/a a portarla a manifestarsi, attraverso un comando effettuato dall'interfaccia dell'applicazione. Allo stesso tempo però, questa resistenza "di cognizione" non è da dare per scontata e può anche portare a effetti drammatici interpretabili come "rischi" di una Augmented Reality concepita come media immersivo o pseudo-immersivo. Ad esempio, quando nel 2016 i giocatori di Pokémon Go di tutto il mondo hanno cominciato a invadere le strade alla ricerca delle creature fantastiche disseminate sul territorio, sia testate giornalistiche che comunità scientifiche hanno espresso grande preoccupazione per il calo di attenzione degli utenti circa la realtà "reale". Un articolo della CNN ha inoltre riportato l'episodio di un uomo accidentalmente caduto da una scogliera mentre utilizzava questa applicazione<sup>1</sup>, e un gruppo di medici dell'Università di Padova ha addirittura parlato di una forma di "cecità" che caratterizza i giocatori di Pokémon Go in contesti pubblici in cui, in particolare, sono presenti altri individui non partecipanti al gioco (Barbieri, Pierantonio et al. 2017). Si prenda anche il caso dei sempre più diffusi effetti facciali per *selfie* in Augmented Reality utilizzabili nelle principali piattaforme di social network (Instagram, Snapchat). Alcuni dei più utilizzati e discussi sono quelli di "beautification", che servono a nascondere le imperfezioni della pelle, ad ingrandire la dimensione degli occhi o lo spessore delle labbra. In questi casi è proprio la verosimiglianza e plausibilità dei SAR a condurre ad una sorta di "smarrimento percettivo" dell'utente che diventa non tanto "inabile" a riconoscere l'artificialità dell'immagine aumentata, quanto tendente a riconoscere nel *selfie* aumentato (effettato) la vera immagine di sé (questo porta a denigrare la propria apparenza naturale o addirittura al desiderio di modificare artificialmente il proprio volto, come nel caso del disturbo ossessivo della Snapchat Dysmorphia).

Quindi, mentre nella Virtual Reality la verosimiglianza dei contenuti è evidentemente una condizione necessaria alla credibilità degli stessi da parte dell'utente, nelle immagini aumentate la differenza di testura fra computer-generated SAR e sfondo reale riprodotto fotograficamente è da considerarsi una condizione necessaria affinché un certo tipo di guadagno (cognitivo, visivo, esperienziale) possa es-

sere apportato all'esperienza dell'utente e che una certa referenzialità indessicale possa essere rilevata a livello del suo piano dell'espressione.

L'obiettivo di queste ricerche è, evidentemente, raggiungere il successo (e il realismo) dei prodotti realizzati per la Virtual Reality in cui, senza la possibilità di vedere il mondo reale, è sicuramente più immediato creare una coerenza estetica fra gli elementi della rappresentazione. Tuttavia, perché la Augmented Reality "aumenti l'esperienza", cioè apporti un certo tipo di guadagno non solo dal punto di vista visivo, è necessario che i SAR non si confondano fra le entità reali. Se fosse così non potremmo parlare di sincretismo. Per partecipare, e quindi per non sostituire (come avviene nella Virtual Reality), ai/i processi percettivi dell'utente, i SAR devono essere interpretati come non-reali.

#### 4. Strategie di enunciazione della pervasività

La definizione di pervasività che abbiamo proposto, antitetica al concetto di immersività, definisce la Augmented Reality come un media prettamente funzionale ed orientato alla progettualità dell'utente digitale, volto ad apportare un guadagno di un certo tipo all'esperienza del soggetto, che è l'utente stesso, attraverso un comando, a determinare. Tuttavia, come abbiamo detto nell'introduzione, la sovrapposizione di elementi sincretici presuppone sempre un processo di testualizzazione che porta alla manifestazione/produzione di un'immagine/rappresentazione, sulla/nella quale, nel corso di tale processo, vengono "sovrapposti" o "inseriti" elementi sincretici. Ad esempio, in alcuni casi di studio presi in considerazione per definire i linguaggi della pervasività, gli elementi della rappresentazione che creano il sincretismo costituiscono il risultato di un'unica e individuale azione di "bricolage" creativo.

Nell'immagine aumentata della Augmented Reality o delle sequenze audiovisive, invece, sebbene si abbia sincretismo in quanto si ha la manifestazione di uno o più oggetti semiotici di materia digitale (SoAR) che rimandano semanticamente ad un oggetto-matrice, fisicamente presente nel mondo reale o nell'inquadratura, il momento della sovrapposizione non coincide con quello della creazione dei SoAR, bensì con quello della loro fruizione da parte dell'utente o con quello della post-produzione.

Possiamo quindi definire due diverse strategie di enunciazione della pervasività che si differenziano in base al momento in cui viene prodotta la sovrapposizione di elementi sincretici.

La prima strategia di concerne l'atto creativo, e l'effetto di pervasività denota un'intenzione dell'autore che si concretizza a livello del piano dell'espressione del testo creato. A questa strategia possono essere riferite le tecniche di programmazione digitale di SAR realistici, i *faux terrains*, gli allestimenti sincretici dei Panorama e le opere nei musei delle cere.

La seconda strategia concerne, invece, l'arricchimento o la sovrapposizione di elementi sincretici di un'entità testuale già definita e realizzata. Questa strategia di augmentation è orientata ad apportare un certo tipo di guadagno (cognitivo, visivo, esperienziale) nell'esperienza di fruizione. Ad accomunare le forme testuali che possono essere ricondotte a questa strategia è il rilevamento di un'istanza enunciativa ulteriore che non necessariamente coincide con quella che ha creato la rappresentazione principale.

## Conclusioni

Per concludere, è chiaro che il problema della plausibilità visiva dei contenuti in Augmented Reality possa essere messo da parte in favore di una più proficua riflessione sull'esperienza pervasiva e, in particolare, sulla tipologia di guadagno che l'elemento della sovrapposizione apporta all'esperienza di fruizione. Nella condizione intermediale che caratterizza la cultura digitale contemporanea ci interfacciamo quotidianamente con immagini e testi audiovisivi che presentano sovrapposizioni di questo tipo, e molte di essi sono il frutto di un'azione creativa da parte degli utenti stessi.

Quotidianamente, sulle piattaforme di social network, vengono enunciati discorsi che utilizzano i linguaggi della pervasività e, in modo differente, anche i linguaggi delle interfacce di interazione uomo-macchina potrebbero essere rimandati a questa categoria.

Questa tendenza denota una competenza compositiva degli utenti in rapida espansione che dà vita a forme di creatività digitale originali e che, d'altra parte, è avvantaggiata dalla gratuita disponibilità di sistemi computazionali (in alcune applicazioni, come *Meitu*, di intelligenze artificiali, come rilevato da Manovich 2019; Leone 2020).

Le strategie di enunciazione della pervasività dipendono dall'operatività di sistemi tecnologici che supportano e offrono strumenti di creazione di situazioni sincretiche (una logica che si può rintracciare già dalla diffusione del walkman e delle tecnologie di comunicazione *mobile* di inizio millennio) e, nell'era dell'"Internet delle cose", il soggetto-utente ha imparato ad interfacciarsi simultaneamente con entità reali ed entità computazionali, intrattenendo un rapporto di tipo dialogico con entrambe. In particolare nella comunicazione sui social network, le funzionalità creative di questi sistemi tecnologici vengono concepiti come strumenti di elaborazione testuale offerti più o meno liberamente per interpretare e presentare pubblicamente la propria Augmented Reality.

In questo senso, il carattere pervasivo della Augmented Reality intesa in senso lato, porta al verificarsi di processi di significazione in cui è la congiunzione di iletico e virtuale, di reale e immaginario (nel caso di contenuti di intrattenimento), di esperienziale e informazionale, a produrre senso.

1 <https://edition.cnn.com/2016/07/15/health/pokemon-go-players-fall-down-cliff/index.html>

## Bibliografia

- 
- Acquarelli, Luca  
2016 “La Région centrale: exténuation d’un paysage et spectateur-chair” in *Le temps suspendu*, a cura di, Careri, Giovanni & Rüdiger, Bernard, Lyon, PUL, 186-201.  
2018 “L’esperienza dialettica del cinema VR: tra immersione e distanziamento”, in *La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini*, a cura di, Dalpozzo, Cristiano, Negri, Federica & Novaga, Arianna, Milano, Mimesis, 107-118.  
2020 “The spectacle of re-enactment and the critical time of the testimony in Inárritu’s *Carne y Arena*”, in *Cultural Studies in the Digital Age*, a cura di, Aldama, Frederick & Rafele, Antonio, San Diego, San Diego University Press, 103-118.
- Addis, Maria Cristina  
2016 *‘L’sola che non c’è. Sulla Costa Smeralda, o di un’u-topia capitalista*, Quaderni di Etnosemiotica, Bologna, Esculapio.
- Addis, Maria Cristina & Jacoviello, Stefano (a cura di)  
2020 *Tra il dire e il fare. Enunciazione: l’immagine e altre forme semiotiche*, “EIC Rivista dell’Associazione Italiana di Studi Semiotici”, XIV, 30, Mimesis Journal.
- Albert-Llorca, Marlène  
1995 *Les fils de la Vierge. Broderie et dentelle dans l’éducation des jeunes filles*, in “L’Homme”, 133, 99-122.  
2001 *Les apparitions et leur histoire*, in “Archives de sciences sociales des religions”, 116/4, 53-65.  
2002 *Les femmes dans les apparitions mariales de l’époque contemporaine*, in “Clio. Femmes, Genre, Histoire”, 15, 123-134.
- Alloa, Emmanuel & Cappelletto, Chiara (a cura di)  
2020 *Dynamis of the Image. Moving Images in a Global World*, Berlin, de Gruyter.
- Alovisio, Silvio  
2008 “La spettatrice muta. Il pubblico cinematografico femminile nell’Italia del primo Novecento”, in Dall’Asta, Monica, a cura di, *Non solo Dive. Pioniere del cinema italiano*, Bologna, Cineteca di Bologna, 269-288.  
2011 *Alle origini del pubblico novecentesco. Lo spettatore cinematografico nel dibattito italiano di inizio secolo*, in “Problemi dell’informazione”, 2-3/36, 300-314.
- Alston, Adam  
2016 *Beyond Immersive Theatre. Aesthetics, Politics and Productive Participation*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Anceschi, Giovanni  
1981 *Monogrammi e figure*, Firenze, La casa Usher.  
1992 *L’oggetto della raffigurazione*, Milano, Etaslibri.
- Anet, Claude  
1906 *Coups de crayon. La peinture sacrée*, in “Gil Blas”, 9884/27, 1.
- Anonime  
[s.d] *Grand panorama de N.-D. de Lourdes peint par Pierre Carrier-Belleuse: souvenir et livre de N.-D. de Lourdes*, Tarbes, impr. E. Croharé.  
1882a *Panorama de Lourdes peint par Pierre Carrier-Belleuse*, Paris, impr. de Schiller.  
1882b *Le Panorama de Lourdes*, “Le Figaro”, 282/28, 1.  
1888a *Jérusalem pendant le pèlerinage français au Mont de l’Ascension en 1886 par Olivier Pichat. Notice sur le diorama de Jérusalem*, Paris, impr. L. Beillet.  
1888b *Guide du pèlerin et du touriste à Lourdes, aux environs et vers la montagne*, Tarbes, J.-A. Le-scamela.
-

- 1897 *Apothéose de Bernadette*, “La Croix”, 4354/18, 4.  
 1905 *En voulez-vous des miracles?*, “L’Action”, 688/3, 1.  
 1907 *Le propos du Lantercier*, “La Lanterne”, 10918/30, 1.  
 1908 *Statues lumineuses*, “La Caravane”, 21/1, 3.  
 1909a *Cinéma Patbé*, “La Voix de Lourdes”, 172/4, 3.  
 1909b *Cinéma chantant Gaumont*, “La Voix de Lourdes”, 176/4, 3.  
 1909c *Cinéma chantant Gaumont*, “La Voix de Lourdes”, 178/4, 3.  
 1909d *Cinéma chantant Gaumont*, “La Voix de Lourdes”, 180/4, 3.  
 Anonimo  
 1715 Lettera, Jap. Sin. 176 ff. 380-385, Guangzhou, Roma, Archivum Romanum Societatis Iesu.  
 Argan, Giulio Carlo  
 1972 *Storia dell’Arte Italiana*, III, Firenze, Sansoni.  
 Arnaud, Diane  
 2005 *Le cinéma de Sokourov. Figures de l’enfermement*, Paris, L’Harmattan.  
 2012 “La poetica dello spazio in Sokourov”, in *I corpi del potere. Il cinema di Aleksandr Sokourov*, a cura di, Pezzella, Mario & Tricomi, Antonio, Milano, Jaca Book, 153-172.  
 Arthur, Paul & Passini, Romedi  
 1992 *Wayfinding. People, Signs and Architecture*, New York, McGraw-Hill.  
 Augart, Isabella, Kunze, Sophia & Stumpf, Teresa  
 2020 *Im Dazwischen. Materielle und soziale Räume des Überganges*, in “Schriftenreihe der Isa Lohmann-Siems Stiftung”, 13, Berlin, Dietrich Reimer Verlag.  
 Augé, Marc  
 1986 *Un ethnologue dans le métro* (tr. it. *Un etnologo nel metrò*, Milano, Elèuthera, 2005).  
 1992 *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil (tr. it. *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera, 1993).  
 Aupers, Stef  
 2002 *The Force is great: Enchantment and Magic in Silicon Valley*, in “Masaryk University Journal of Law and Technology”, 3, 1, 153-173.  
 Bailey, John  
 2017 *The Academy’s board of governors awards an Oscar to Alejandro G. Iñárritu’s “Carne y Arena” virtual reality installation*, <https://www.oscars.org/news/academys-board-governors-awards-oscar-alejandro-g-inarritu-carne-y-arena-virtual-reality> (24.01.2021).  
 Banu, Georges  
 2000 *L’homme de dos. Peinture, théâtre*, Paris, Adam Biro.  
 Bapst, Germain  
 1891 *Essai sur l’histoire des panoramas et de dioramas*, Paris, Imprimerie Nationale, Librairie G. Masson.  
 Barbieri, Stefania, et al.  
 2017 *Pedestrian Inattention Blindness While Playing Pokémon Go as an Emerging Health-Risk Behavior: A Case Report*, in “J Med Internet Res”, 19, 4.  
 Baroni, Daniele  
 2010 *Bob Noorda e la grafica di sistema*, in “Op. Cit.”, 138, Napoli, Electa.  
 Baroni, Maria R.  
 1998 *Psicologia ambientale*, Bologna, il Mulino.  
 Barreneche, S.  
 2019 *La estilización del yo en redes sociales: la proyección on-line de la identidad personal como artefacto semiótico*, in “deSignis”, 30, 77-89.  
 Barrows, John  
 1804 *Travels in China*, London, Cadell&Davies.  
 Barthes, Roland  
 1968 *L’Effet de réel*, in “Communications”, 11, 84-89 (tr. eng. “The Reality Effect,” in *The Rustle of Language*, New York, Hill & Wang, 1986, 141-148).  
 1973 *Diderot, Brecht, Eisenstein*, in “Revue d’esthétique”, Paris, Klincksieck, 185-191.  
 Baur, Ruedi  
 2016 *Entre Identité et Identification. les valeurs civiques des systèmes de représentation publics*, Strasbourg, Université de Strasbourg.  
 Bazin, André  
 1946 *Le mythe du cinéma total et les origines du cinématographe*, in “Critique”, 6, 552-557.



- 1959 *Peinture et Cinéma*, Paris (tr. eng. *What is Cinema?*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 2005).
- 2018 “Orson Welles”, in *Ecrits complets*, II, Paris, Macula, 2601-2625.
- Beato, Massimo Roberto  
2020 *L'enunciazione teatrale tra embodiment e semiotica del visivo*, in “E|C”, 30, 32-42.
- Beil, Ralf  
2002 *Künstlerküche: Lebensmittel als Kunstmaterial – von Schiele bis Jason Rhoades*, Köln, DuMont.
- Belting, Hans  
1990 *Bild und Kult. Eine Geschichte des Bildes vor dem Zeitalter der Kunst*, München, Beck (tr. it. *Il culto delle immagini. Storia dell'icona dall'età imperiale al tardo Medioevo*, Roma, Carocci, 2001).
- Bénard, Pierre  
1931 *À l'enseigne de Bernadette. Les marchands autour du temple*, “L'Œuvre”, 5862, 4.
- Benjamin Walter  
1926-40 *Passagenwerk*, Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1982; tr. it., I «passages» di Parigi, 2 voll., Einaudi, Torino 2000
- Bennett, Susan  
1997 *Theatre Audience. A theory of production and reception*, London-New York, Routledge.
- Benveniste, Émile  
1966 *Problèmes de linguistique generale*, Paris, Gallimard (tr. it. *Problemi di linguistica generale*, il Saggiatore, Milano, 1971).
- 1969 “Semiologie de la langue”, in *Semiotica*, vol. 1, 1 (tr. it. “Semiologia della lingua”, in *Essere di parola. Semantica, soggettività, cultura*, a cura di, Fabbri, Paolo, Milano, Mondadori).
- Berger, Craig M.  
2005 *Wayfinding. Designing and implementing Graphic Navigational System*, Hove, Rotovision.
- Berkes, Peter  
1997 *Die Kunst und die Würmer: Dieter Roths verderbliche Werke*, in “Nike Bulletin”, 3, 12, 8-11.
- Berliner, Nancy, Chang, Liu & Yuan, Hongqi (a cura di)  
2008 *Juanqinzhai in the Qianlong Garden*, Beijing-New York, Scala Publishers.
- Berton, Mireille  
2015 *Le corps nerveux des spectateurs: cinéma et sciences du psychisme autour de 1900*, Lausanne, L'Âge d'Homme.
- Bieger, Laura  
2007 *Ästhetik der Immersion. Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City*, in “Kultur- und Medientheorie”, Bielefeld, transcript.
- Bioy Casares, Adolfo  
1940 *La invención de Morel*, Buenos Aires, Losada (tr. it. *L'invenzione di Morel*, Milano, Bompiani, 2011).
- Bishop, Claire  
2004 *Antagonism and Relational Aesthetics*, in “October 110”, 51-79.  
2005 *Installation Art: A Critical History*, London, Tate.
- Boccioni, Umberto  
1912 *Manifesto tecnico della scultura futurista*, 11 aprile 1912, Milano, Direzione del Movimento futurista.
- Boehm, Gottfried  
2005 *Wie Bilder Sinn erzeugen*, Berlin, University Press.  
2012 “Der Grund. Über das ikonische Kontinuum”, in Boehm, Gottfried & Burioni, Matteo (a cura di) *Der Grund. Das Feld des Sichtbaren*, München-Paderborn, Wilhelm Fink, 29-93.  
2013 “Form und Zeit. Relationen zwischen Bild und Performance”, in *Performing the Future. Die Zukunft der Performativitätsforschung*, a cura di, Fischer-Lichte, Erika & Hasselmann, Kristiane, München-Paderborn, Wilhelm Fink Verlag, 241-252.
- Bohórquez, Douglas  
1997 *Julia Kristeva. Teoría, proceso e interpretación del sentido*, in “Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica”, 6, 39-48.
- Boltanski, Luc  
1993 *La souffrance à distance: morale humanitaire, médias et politique: suivi de la présence des absents*, Paris, Métailié (tr. it. *Lo spettacolo del dolore: morale umanitaria, media e politica*, Milano, Raffaello Cortina, 2000).

- Bolter, Jay David & Grusin, Richard  
1999 *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge-London, MIT Press (tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi*, Milano, Edizioni Angelo Guerini e Associati, 2002).
- Bolter, Jay David & MacIntyre, Blaire  
2001 *Augmented Reality as a New Media Experience*, in “International Symposium on Augmented Reality”, October 29-30, New York, 2001.
- Bonfantini, Massimo A.  
1987 *La semiosi e l'abduzione*, Milano, Bompiani.
- Bonfantini, Massimo A. & Zingale, Salvatore  
2005 *The endless Metropolis or the End of Metropolis*, in “Coneixement i Arquitectura. Knowledge and Architecture”, Barcelona, Ediciones ETSAB-UPC, 69-75.
- Bonnefon, Jean de  
*Lourdes et ses tenanciers*, Paris, L. Michaud.
- Booth, Wayne C.  
1961 *The Rhetoric of Fiction*, Chicago, The University of Chicago Press (tr. it. *La retorica della narrativa*, Firenze, La Nuova Italia, 1996).
- Borde, Jean-Christophe  
2008 *Lourdes au cinéma*, Lourdes, NDL éditions.
- Bordini Silvia  
2009 *Storia del panorama. La visione totale della pittura nel XIX secolo*, Roma, Nuova Cultura.
- Bottomore, Stephen  
1999 *The panicking audience? Early cinema and the “train effect”*, “Historical Journal of Film, Radio and Television”, 2/19, 177-216.
- Botvinick, Matthew & Cohen, Jonathan  
1998 *Rubber bands “feel” touch that eyes see*, in “Nature”, 391, 756.
- Bourdin, Pierre, Itxaso, Barberia, Ramon, Oliva & Slater, Mel  
2017 *A virtual out-of-body experience reduces fear of death*, in “PLoS ONE”, 12, 1.
- Bourriaud, Nicolas  
1998 *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel (tr. it. *Estetica relazionale*, Milano, Postmedia, 2010).
- Bourseul, E.-Ch.  
1874 *Biographie du colonel Langlois, fondateur et auteur des panoramas militaires*, Paris, Paul Dupont.
- Boutry, Philippe  
2005 “L'iconographie des apparitions mariales dans la France du XIXe siècle: l'unique et ses représentations”, in Béthouart, Bruno & Lottin, Alain, a cura di, *La dévotion mariale de l'an mil à nos jours*, Arras, Artois Presse Université, 347-363.
- Breel, Astrid  
2015 *Audience agency in participatory performance: A methodology for examining aesthetic experience*, in “Participations. Journal of Audience & Reception Studies”, 1, 12, 368-387.
- Brunetti, Riccardo (a cura di)  
2017 *Esperienze immersive. Creazione e fruizione*, Roma, La Rocca Edizioni.
- Bunt, Gary  
2003 *Islam in the digital age: E-jihad, online fatwas and cyber Islamic environments*, London, Pluto Press.
- Burke, Edmund  
1759 *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, London, Dodsley.
- Caldine  
1901 *Tournée joyeuse*, in “Gil Blas”, 7766/23, 2.
- Calleja, Gordon  
2011 *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, MIT Press.
- Calori, Chris  
2007 *Signage and Wayfinding Design. A Complete Guide to Creating Enviromental Graphic Design System*, Hoboken, John Wiley & Sons.
- Campbell, Heidi  
2004 “The Internet as Social-Spiritual Space”, in *Netting Citizens: Exploring citizenship in the Internet age*, a cura di, Johnston Mackay, Edinburgh, St. Andrew's Press, 208-231.
- 2005 *Spiritualizing the Internet: Uncovering discourses and narratives of religious internet usage*, in “Heidelberg Journal of Religion on the Internet”, 1, 1, 1-26.

- 2012 *Digital Religion: understanding religious practice in new media worlds*, London, Routledge.
- Campbell, H. & Vitullo, A.  
2016 *Assessing changes in the study of religious communities in digital religion studies*, in "Church Communication and Culture", 1, 1, 73-89.
- Careri, Giovanni  
2012 "Prefazione", in Marin, Louis, *Opacità della pittura. Sulla rappresentazione nel Quattrocento*, Firenze-Lucca, La casa Usher, 7-13.
- Carlotti, Edoardo Giovanni  
2014 *Teorie e visioni dell'esperienza "teatrale". L'arte performativa tra natura e culture*, Torino, Accademia University Press.
- Carou, Alain  
2002 *Le cinéma français et les écrivains: histoire d'une rencontre, 1906-1914*, Paris, École nationale des chartes/Association française de recherche sur l'histoire du cinéma.
- Casagrande, Bruna  
2017 *A Report from the Audience. The Multi-perspective Witness Report as Method of Documenting Performance Art*, in "VDR-Beiträge zur Erhaltung von Kunst- und Kulturgut", 2, 95-99.
- Casciato, Maristella, Iannello, Maria Grazia, Vitale & Maria Vitale (a cura di)  
1986 *Enciclopedia in Roma barocca: Athanasius Kircher e il Museo del Collegio romano tra Wunderkammer e museo scientifico*, Venezia, Marsilio.
- Casetti, Francesco  
1989 *Dentro lo sguardo*, Milano, Bompiani.  
2015 *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Milano, Bompiani.
- Casetti, Francesco & Pinotti, Andrea  
2020 "Post-cinema ecology", in *Post-cinema. Cinema in the Post-art Era*, a cura di, Chateau, Dominique & Moure, José, Amsterdam, Amsterdam University Press, 193-217.
- Celant, Germano (a cura di)  
1977 *Ambiente/arte. Dal Futurismo alla Body Art. Biennale Arte 1976*, Venezia, La Biennale, 2020.
- Cennini, Cennino  
1390 c.a. *Il libro dell'Arte. Trattato della Pittura*, Firenze, Felice le Monnier.
- Centro & City ID  
2014 *Interconnect. Improving the Journey Experience*, 1-45,  
[http://www.cityid.com/assets/publications/interconnect\\_improving\\_the\\_journey\\_experience.pdf](http://www.cityid.com/assets/publications/interconnect_improving_the_journey_experience.pdf).
- Chan, Melanic  
2014 *Virtual Reality. Representations in Contemporary Media*, New York-London, Bloomsbury.
- Charlesworth, Michael  
2017 *Landscape and Vision in Nineteenth-Century Britain and France*, New York, Routledge.
- Chassériau, Frederic Victor Charles  
1845 *Précis historique de la marine française, son organisation et ses lois*, Paris, Imprimerie royale.
- Chen, Chih-En  
2020 *Qijia huanzhen wuwai guan: Yong Qian fang songci de zhenjia youxi (Being deceived or deceiving: trompe l'oeil phenomenon and Song-style ceramics in the Yongzheng-Qianlong period)*, in "The Chinese Culture and Fine Arts Association (CCFA)", Annual Journal 中華文物學會年刊, 126-140.
- Chen, Juan, Xi, Nannan & Xue, Zhe  
2020 "Virtual Reality Tourism: a Journey Across Time and Space", in *Meaning-Making in Extended Reality. Senso e Virtualità*, a cura di, Biggio, Federico, Dos Santos, Victoria & Giuliana, Gianmarco T., "I Saggi di Lexia", 40, Roma, Aracne.
- Chidester, David & Linenthal, Edward T.  
1996 *American Sacred Space*, in "Journal of American History", 83, 3.
- Chouillet, Jacques  
1984 "Du Salon carré à la table d'écrivain. Comment Diderot travaille", in *Diderot et la critique de Salon, 1759-1781*, a cura di, May, Roger, Langres, Imprimerie du Petit-Cloître.
- Chouliaraki, Lilie  
2013 *The Ironic Spectator. Solidarity in the Age of Post-Humanitarianism*, London, Polity.
- Christian, William A.  
1996 *Visionaries: the Spanish Republic and the reign of Christ*, Berkeley, University of California Press.
- Cintra Torres, Eduardo  
2010 *La foule religieuse de Lourdes chez Zola et Huysmans*, in "Mil neuf cent. Revue d'histoire intellectuelle", 28, 35-58.

- Clute, Emma L.  
2021 *The Immersive Sublime in July Monarchy Painting*, Doctoral dissertation, The Ohio State University.
- Cobb, Jennifer  
1998 *Cybergrace: The Search for God in the Digital World*, New York, Crown Publishers.
- Coleman, Beth  
2011 *Hello Avatar: The Rise of the Networked Generation*, Cambridge, MIT Press.
- Cometa, Michele  
2008 “Letteratura e dispositivi della visione nell’era prefotografica”, in *La finestra del testo. Letteratura e dispositivi della visione tra Settecento e Novecento*, a cura di, Cammarata, Valeria, Roma, Meltemi, 9-76.  
2012 *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*, Milano, Raffaello Cortina.
- Comment, Bernard  
1999 *The Painted Panorama*, New York, Harry N. Abrams.
- Conte, Pietro  
2020 *Unframing Aesthetics*, Milano, Mimesis International.
- Cornély, Jules  
1888 *Jérusalem le jour de la mort du Christ, par Olivier Pichat*, Paris, impr. de J. Kahn et fils.
- Corrado Pope, Barbara  
1985 “Immaculate and Powerful: The Marian Revival in the Nineteenth Century”, in Atkinson, Clarissa W., Buchanan, Constance H. & Miles, Margaret R., a cura di, *Immaculate and powerful. The female in sacred image and social reality*, Boston, Beacon Press, 173-200.
- Corrain Lucia  
2007 *Paesaggi di parole*, in “E/C Rivista dell’associazione italiana di studi semiotici”.  
2016 *Il velo dell’arte. Una rete di immagini tra passato e contemporaneità*, Firenze, La casa Usher.
- Corsi, Elisabetta  
1999 “Late Baroque Painting in China prior to the Arrival of Matteo Ripa: Giovanni Gherardini and the Perspective Painting called Xianfa”, in *Matteo Ripa e il Collegio dei Cinesi*, a cura di, Fatica, Michele & D’Arelli, Francesco, Napoli, Istituto Universitario Orientale, 103-122.  
2002 “Envisioning Perspective, Nian Xiyao’s (年希堯1671-1738) Rendering of Western Perspective in the Prologues to the “Science of Vision””, in *A Life Journey to the East. Sinological Studies in Memory of Giuliano Bertuccioli*, a cura di, Forte, Antonino & Masini, Federico, Kyoto, Scuola Italiana di Studi sull’Asia Orientale, 201-204.
- Cowan, Douglas  
2005 *Cyberbenge: Modern Pagans on the Internet*, New York, Routledge.
- Crary, Jonathan  
1990 *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, MIT Press.  
1992 *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in Nineteenth Century*, Cambridge, MIT Press (tr. it. *Le tecniche dell’osservatore. Visione e modernità nel XIX Secolo*, Torino, Einaudi 2013).  
1999 *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge, MIT Press.  
2002 *Gericault, the Panorama, and Sites of Reality in the Early Nineteenth Century*, in “Grey Room”, 9, 5-25.
- Culler, Jonathan  
1981 *Semiotic of Tourism*, in “American Journal of Semiotics”, I, 1-2, 127-140.
- Dalmaso, Anna Caterina  
2019a *The body as virtual frame: Performativity of the image in immersive environments*, in “Cinéma&Cie”, 32, 101-119.  
2019b *I nuovi limiti della visione. Cornice e fuori campo tra soggettiva e realtà virtuale*, in “Fata Morgana”, 39, 33-53.
- Dal Monte, Guidobaldo  
1600 *Perspectivae Libri sex*, Pesaro, Hieronymum Concordiam.
- D’Aloia, Adriano  
2012 *Film in Depth. Water and Immersivity in the Contemporary Film Experience*, in “Acta Univ. Spientiae, Film and Media Studies”, 5, 87-106.  
2018 *Virtually Present, Physically Invisible. Virtual reality immersion and emersion in Inárritu’s “Carne y Arena”*, in “Senses of Cinema”, 87  
<http://sensesofcinema.com/2018/feature-articles/virtually-present-physically-invisible-virtual-reality-immersion-and-emersion-in-alejandro-gonzalez-inarritus-carne-y-arena/> (24.01.2021).

- 2020 *Venice VR Off*, in “Fata Morgana Web”, <https://www.fatamorganaweb.it/il-concorso-ufficiale-della-sezione-vr-di-venezias-77> (24.01.2021).
- Damisch, Hubert  
1972 *Tbéorie du nuage. Pour une histoire de la peinture*, Paris, Seuil, 1972 (tr. it. *Teoria della nuvola. Per una storia della pittura*, Milano, Costa & Nolan, 1984).
- Dauberive, Bernard  
1896 *Guide du pèlerin et du touriste: Lourdes et ses environs, illustrations et plans*, Poitiers, G. Bonamy.
- Dekker, Annet, Giannachi, Gabriella & Saaze van, Vivian  
2017 “Expanding Documentation, and Making the Most of ‘the Cracks in the Wall’” in *Documenting Performance. The Context and Processes of Digital Curation and Archiving*, a cura di, Saint, Toni, London-Oxford-New York-New Delhi-Sydney, Bloomsbury, 61-78.
- Deleuze, Gilles  
1989 *L’immagine-tempo*, Milano, Ubulibri (ed. aggiornata e citata, *L’immagine-tempo. Cinema 2*, Torino, Einaudi, 2017)  
2002 “Causes et raisons des îles désertes”, in *L’île déserte et autres textes*, a cura di, Lapoujade, David, Paris, Minuit (tr. it. “Cause e ragioni delle isole deserte”, in *L’isola deserta e altri scritti*, Torino, Einaudi 2007).  
2003 “Lettre à Serge Daney: optimisme, pessimisme et voyage”, in *Pourparlers*, Paris, Minuit, 2003.
- Deleuze, Gille & Guattari, Felix  
1977 *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, New York, Viking Press.
- De Marinis, Marco  
2000 *Il nuovo teatro 1947-1970*, Roma, Bompiani.  
2003 “Il teatrologo, lo spettatore e le ‘performing arts’: la sfida di Grotowski e del Workcenter”, Fried, Ilona & Carta, Arianna (a cura di) *Le esperienze e le correnti culturali europee del Novecento in Italia e Ungheria*, Budapest, Kereskedelmi és Idegenforgalmi Továbbképző Kft.  
2013 *Il teatro dopo l’età d’oro. Novecento e oltre*, Roma, Bulzoni.  
2014 *Il corpo dello spettatore. Performance Studies e nuova teatrologia*, in “AOFL” 2/IX, 188-201.
- De Seta, Cesare  
1992 *L’Italia del grand tour: da Montaigne a Goethe*, Napoli, Electa.
- De Torrès, Miguel  
1909a *La vérité sur les “Attractions religieuses de Lourdes”*, “La Caravane”, 31/2, 1.  
1909b *Les attractions de Lourdes*, “La Caravane”, 38/2, 1-2.  
1909c *Encore l’exploitation du nom de Lourdes. Suite de l’affaire des “Attractions religieuses” de Lourdes*, “La Caravane”, 38/2, 2.
- de Wildt, Lars, et al.  
2019 *(Re-)Orienting the Video Game Avatar*, in “Games and Culture”, Sage Journal.
- Diaconu, Mădălina  
2005 *Tasten – Riechen – Schmecken. Eine Ästhetik der anästhesierten Sinne*, in “Orbis Phenomenologic Studien”, 12, Würzburg, Königshausen & Neumann.
- Diderot, Denis  
1995 *Salons III. Salon de 1767. Ruines et paysages*, Paris, Hermann.
- Diers, Michael & Wagner, Monika (a cura di)  
2010 *Topos Atelier. Werkstatt und Wissensform*, Berlin, Akademie.
- Dieter Roth Museum  
2021 <https://www.dieterrothmuseum.org/en/> (02.01.2021).
- Dieter Roth, *Selbstturm; Löwenturm* (1969-1998)  
2021 Schaulager, Laurenz Foundation  
<https://schaulager.org/en/activities/research-projects/dieter-roth> (02.01.2021).
- Dittmar, Pierre-Olivier  
2016 *De la trace à l’apparition, la prière photographique*, “Archives de sciences sociales des religions”, 174, 169-190.
- Dobke, Dirk  
1997 *Melancholischer Nippes. Ergänzt und kommentiert von Dieter Roth*, PhD Thesis University of Hamburg.  
2002 “Die Dieter Roth Foundation. Ein Künstlermuseum”, in *Dieter Roth. Originale. Mit einer Einführung von Laszlo Glozer*, Hamburg-London, Edition Hansjörg Mayer, 195-215.  
2003 “Selbstturm; Löwenturm und Schimmelmuseum”, in *Rotb-Zeit. Eine Dieter Roth Retrospektive*, a cura di, Vischer, Theodora & Walter, Bernadette, Basel-Baden, Schaulager Lars Müller, Exhibition catalogue Schaulager Basel (May 24 – September 14, 2003), 256-258.

- Dogramaci, Burcu  
 2011 “Bilder vom Ich nach 1960 – Dieter Roths Selbstportraits im Kontext”, in *Dieter Roth. Selbste*, a cura di, Dobke, Dirk & Kunz, Stephan, Aarau, König, Exhibition catalogue Aargauer Kunsthhaus, Aarau (August 19 – November 06, 2011); Museum der Moderne, Salzburg (March 03 – June 24, 2012), 8-12.
- Doran, Robert  
 2015 *The Theory of the Sublime from Longinus to Kant*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Douglas, Ann  
 1977 *The feminization of American culture*, New York, A.A. Knopf.
- Dovey, Jon & Kennedy, Helen  
 2006 *Game Cultures: Computer Games as New Media*, New York, Open University Press.
- Dubois, Philippe  
 1983 *L'Acte photographique*, Paris, Nathan (tr. ger. *Der fotografische Akt. Versuch über ein theoretisches Dispositiv*, Amsterdam-Dresden, Verlag der Kunst 1998).
- Du Camp, Maxime  
 1883 *Souvenirs littéraires*, Paris, Hachette (ed. consultata e citata 1962).
- Duflo, Colas  
 2013 *Diderot philosophe*, Paris, Honoré Champion.
- Eco, Umberto  
 1962 *Opera aperta*, Milano, Bompiani.  
 1979 *Lector in Fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.  
 1994 *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, Bompiani.  
 1997 *Kant e l'ornitorinco*, Milano, Bompiani.
- Ejzenštejn, Sergej Michajlovič  
 1947 “O stereokino”, in *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach*, Mosca, Iskussivo, 1963-1970, 3, 435-484 (tr. it. “Sul cinema stereoscopico”, in Id., *Il colore*, Napoli, Marsilio, 163-209).
- El Kattani, Soundouss  
 2011 “*Les foules de Lourdes*” ou le dernier dialogue, in “Romantisme”, 151, 113-128.
- Elsaesser, Thomas  
 2013 *The “Return” of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century*, in “Critical Inquiry”, 2/39, 217-246.
- Eugeni, Ruggero  
 2013 *Il First person shot come forma simbolica. I dispositivi della soggettività nel panorama postcinematografico*, in “Reti Saperi Linguaggi”, 4, 2, 19-23.  
 2016a *Lytro. The Camera as Hipersensor*, in “Comunicazioni Sociali. Journal of Media, Performing Arts and Cultural Studies”, 1, 115-123.  
 2016b “Remediating the presence. First person shots and post cinema subjectivity”, in *Rimediazioni. Immagini interattive*, Roma, Aracne, 201-214.  
 2018 “Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi”, *La cultura visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, a cura di, in Rabito, Andrea, Milano, Meltemi.
- Eugeni, Ruggero & Raciti, Giulia (a cura di)  
 2020 *Atmosfere mediali*, “VCS – Visual Culture Studies”, 1, Mimesis Journal.
- Fabbri, Paolo  
 1996 *Réflexions Sur Le Musée et Ses Stratégies de Signification*, in “Analyser le musée: actes du colloque international organisé par l'Association Suisse de Sémiotique”, 64, a cura di, Apothélos, Denis, Bähler, Ursula & Schulz, Michael, Lausanne, Centre de Recherches Sémiologiques, Université de Neuchâtel, 155-169.  
 2020 *Prospezioni enunciative. L'avvio semiotico di Louis Marin*, in “E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici”, XIV, 29, a cura di, Lancioni, Tarcisio & Lorusso, Anna Maria 10-16; ora anche in *Biglietti di invito per una semiotica marcata*, a cura di, Marrone, Gianfranco, Milano, Bompiani, 130-141.
- Fanchi, Mariagrazia  
 2005 *Spettatore*, Milano, Il castoro.
- Farinelli, Franco  
 2003 *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Torino, Einaudi.  
 2016 *L'invenzione della Terra*, Palermo, Sellerio.
- Felix, Zdenek  
 2003 “Vorwort/Introduction”, in *Alex Katz. Cutouts*, a cura di, Zdenek, Felix, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 6-9.

- Féral, Josette & Perrot, Edwige  
 2011 *Dalla presenza agli effetti di presenza: scarti e sfide*, in “Culture Teatrali”, 21, 131-144.
- Ferrari, Daniela & Pinotti, Andrea (a cura di)  
 2018 *La cornice. Storie, teorie, testi*, Milano, Johan & Levi.
- Filostrato  
 2008 *Immagini*, Palermo, duepunti edizioni.
- Fischer-Lichte, Erika  
 2001 *Ästhetische Erfahrung als Schwellenerfahrung*, in “Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft”, 46, 189-207.
- 2004 *Ästhetik des Performativen*, Originalausgabe, Suhrkamp Verlag (tr. it. *Eстетica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Roma, Carocci, 2014).
- 2004 *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.
- 2012 *Performativität. Eine Einführung*, Bielefeld, transcript.
- 2017 *Transformationsästhetiken. Vorüberlegungen zu einer Vergleichenden Ästhetik*, in “kritische berichte”, 45, 3, 8-20.
- Floch, Jean-Marie  
 1990 *Sémiotique, marketing et communication*, Parigi, PUF (tr. it. *Semiotica, Marketing e Comunicazione. Dietro i segni, le strategie*, Milano, Franco Angeli, 1992).
- Fontanille, Jacques  
 2008 *Pratiques Sémiotique*, Paris, PUF (tr. it. *Pratiche semiotiche*, Pisa, ETS, 2010).
- 2016 *Analysis of the Course of Action in Practices*, in “Contratexto”, 25, 127-152.
- Foucault, Michel  
 1984 *Des espaces autres*, in “Architecture, Mouvement, Continuité”, 5, 46-49 (tr. it. in Id, *Archivio Foucault 3. Interventi, colloqui, interviste. 1978-1985*, Milano, Feltrinelli, 1998).
- 1966 *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard (tr. eng. *The Order of Things*, London-New York, Routledge, 2005).
- 2005a “Die Heterotopien”, in Foucault, Michel, *Die Heterotopien. Der utopische Körper/Les hétérotopies. Le corps utopique. Zwei Radiovorträge*, Deutsch-Französisch, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 7-22.
- 2005b “Von anderen Räumen” in Defert, Daniel & Ewald, François (a cura di) *Michel Foucault. Schriften in vier Bänden (Dits et Écrits)*, 4, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 931-942.
- Foundas, Scott  
 2013 “Why ‘Gravity’ Could Be the World’s Biggest Avant-Garde Movie” in *Variety*, 7 Ottobre 2013 <https://variety.com/2013/film/columns/why-gravity-could-be-the-worlds-biggest-avant-garde-movie-1200702228/> (01.11.2021).
- Franco, Antonio  
 1714 *Imagem da Virtude em o Noviciado da Companhia de Jesus do Real Collegio do Espirito Santo de Evora*, Lisbona, *Real Collegio das Artes da Companhia de Jesus*.
- Freddolini, Francesco  
 2020 *(Re)imagining Asian Rulers in Athanasius Kircher's China Illustrata: The Agency of Interiors*, in “RACAR”, 45, 2, 64-80.
- Freedberg, David  
 1989 *The Power of Images. Studies in the History and Theory of Response*, Chicago-London, The University of Chicago Press (tr. it. *Il potere delle immagini*, Torino, Einaudi, 1993).
- Friedberg, Anne  
 2006 *The virtual window. From Alberti to Microsoft*, Cambridge, MIT Press.
- Frohne, Ursula  
 2001 “«That’s the only now I get»: Immersion und Partizipation in Video-Installationen”, in *Kunst/Kino*, a cura di, Stemmerich, Gregor, Köln, Oktagon, 217-238.
- Fulton, Robert  
 1799 “Panorama”, in *Journal des arts, de littérature et de commerce*, September 6, 1799.
- Gallese, Vittorio  
 2007 *Il corpo teatrale: mimetismo, neuroni specchio, simulazione incarnata*, in “Culture Teatrali”, 16, 13-37.
- 2010 “Corpo e azione nell’esperienza estetica. Una prospettiva neuroscientifica”, in Morelli, Ugo, *Mente e Bellezza. Mente relazionale, arte, creatività e innovazione*, Torino, Umberto Allemandi & c. Editore, 245-262.
- Ganz, David  
 2011 “Quadratura vs. quadro. Zur Rahmenfunktion der Scheinarchitektur in der barocken Deckenmalerei”, in Bleyl, Matthias (a cura di) *Quadratura. Geschichte, Theorien, Techniken*, Berlin, Deutscher Kunstverlag, 113-128.

- Gaßner, Hubertus & Nachtigäller, Roland  
 2012 "Labore der Sinne", in *Atelier + Küche = Labore der Sinne*, Ostfildern, Hatje Cantz, Exhibition catalogue Marta Herford (May 12 – September 16, 2012), 10-21.
- Genette, Gérard  
 1982 *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil (tr. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi, 1997).
- Geroimenko, Vladimir  
 2018 *Augmented reality art. From an emerging technology to a novel creative medium*, Cham, Springer.
- Giannitrapani, Alice  
 2013 *Introduzione alla semiotica dello spazio*, Roma, Carocci.
- Gibson, Ralph  
 1993 *Le catholicisme et les femmes en France au XIXe siècle*, in "Revue d'Histoire de l'Église de France", 201, 63-93.
- Ginzburg, Carlo  
 2002 *Nessuna isola è un'isola. Quattro sguardi sulla letteratura inglese*, Milano, Feltrinelli.
- Giuliana, Gianmarco T.  
 2020 *Il volto nei giochi digitali: Funzioni e valori*, in "Lexia", 37-38, 381-420.
- Goethe, Johann Wolfgang  
 1798 "Über Wahrheit und Wahrscheinlichkeit der Kunstwerke. Ein Gespräch, in Lazarowicz", in *Texte zur Theorie des Theaters*, a cura di Klaus & Balme, Christopher, Stuttgart, Reclam, 1991, 45-50.
- Golledge, Reginald G.  
 1976 *Sémiotique et sciences sociales*, Paris, Seuil (tr. it. *Semiotica e Scienze sociali*, Torino, Centro Scientifico Editore 1991).
- 1987 "Environmental cognition", in *Handbook of Environmental Psychology*, a cura di, Stokols, D. & Altman, I., New York, Wiley, 131-174.
- 1999 "Human Cognitive Maps and Wayfinding", in *Wayfinding Behaviour, Cognitive Mapping and other Spatial Processes*, a cura di, Golledge, Reginald G., Baltimore, John Hopkins University Press, 5-45.
- Golvers, Noël  
 1999 *François de Rougemont, S. J., Missionary in Ch'ang-shi (Chiang-nan). A Study of the Account Book (1674-1676) and the Elogium*, Leuven, Leuven University Press.
- Gombrich, Ernest  
 1934 "Der Palazzo del Te", in *Jahrbuch der Kunsthistorischen Sammlungen in Wien*, VIII, 79-104; "Versuch einer Deutung", *Jahrbuch der Kunsthistorischen Sammlungen in Wien*, IX, 121-150; tr. it., *Giulio Romano. Il palazzo del Te*, Mantova, Tre Lune, 1984.
- G.P.  
 1882 *Le Panorama de Lourdes*, in "L'Univers illustré", 1436/25, 619.
- Grabarczyk, Paweł & Pokropski, Marek  
 2016 *Perception of Affordances and Experience of Presence in Virtual Reality*, in "AVANT", VII, 2, 25-44.
- Grabbe, Lars C., Rupert-Kruse, Patrick & Schmitz, Norbert M. (a cura di)  
 2018 *Immersion-design-art: revisited. Transmediale Formprinzipien neuerzeitlicher Kunst und Technologie*, Marburg, Büchner.
- Grant, Jacques & Joecker, Jean-Pierre  
 1982 *Rencontre avec Marcel Carné – cinéaste fantastique*, in "Masques", 16, 6-14.
- Grau, Oliver  
 2001 *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, Berlin-Bonn, Dietrich Reimer (tr. eng. rivista ed espansa, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge-London, MIT Press, 2003).
- Greenfield, Adam  
 2017 *Radical Technologies. The design of everyday life*, London-Brooklyn, Verso.
- Greimas, Algirdas Julien  
 1976 *Sémiotique et sciences sociales*, Paris, Seuil (tr. it. *Semiotica e Scienze sociali*, Torino, Centro Scientifico Editore 1991).
- 1984 *Sémiotique figurative et sémiotique plastique*, in "Actes Sémiotique. Documents", 60 (tr. it. "Semiotica figurativa e semiotica plastica", in *Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto*, a cura di, Corrain, Lucia & Valenti, 1991, 33-51; ora anche in *Semiotica in nuce II*, a cura di, Fabbri, Paolo & Marrone, Gianfranco, 2001, 196-210; tr. eng. "Figurative Semiotics and the Semiotics of the Plastic Arts", in *New Literary History*, 20, 3, 1989, 627-649.



- Greimas, Algirdas Julien & Courtés, Joseph  
 1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette (tr. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Mondadori, 2007).
- Grossi, Giancarlo  
 2018 *Il visore immaginario. La nascita della realtà virtuale nello spirito del cinema*, in “La Valle dell’Eden”, 33, 77-85.
- Grothe, Nicole  
 2012 “Alex Katz. Der perfekte Augenblick. Zur gleichnamigen Ausstellung im Museum Ostwall in Dortmund U”, <https://docplayer.org/13308063-Alex-der-perfekte-augenblick.html> (23.01.2021).
- Groys, Boris  
 2005 “Multiple Autorialship” in *The Manifesta Decade: Debates on Contemporary Art Exhibitions and Biennials in Post-Wall Europe*, a cura di, Vanderlinden, Barbara & Filipovic, Elena, Cambridge, MIT Press (tr. it. “Autorialità multipla” in *Art Power*, Milano, postmedia books, 2012, 105-113).
- Gruppo μ  
 1992 *Tratté du signe visuel*, Parigi, Seuil (tr. it., *Trattato del segno visivo. Per una retorica dell’immagine*, Milano, Mondadori, 2007).
- Gugelot, Frédéric  
 2010 *Les deux faces de Lourdes*, in “Archives de sciences sociales des religions”, 151, 213-228.
- Guida, Francesco  
 2006 *Light Signals (Segnali di luce)*, in “LineaGrafica”, 4, luglio, 30-37.  
 2013 “Orientare, informare, identificare. Segnaletiche per la valorizzazione”, in Barosio, Michela & Trisciuglio, Marco (a cura di) *Paesaggi culturali. Costruzione, promozione, gestione*, Milano, Egea, 345-352.
- Guisse-Castelnuovo, Antoinette  
 2013 *Photographier le miracle: Lourdes, au tournant du XXe siècle*, in “Archives de sciences sociales des religions”, 162, 159-180.  
 2015 *Lourdes, capitale mondiale du miracle*, in “Histoire du christianisme magazine”, 75, 10-19.
- Günzel, Stephan  
 2012 *Egosbooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt on Main, Campus.  
 2017 *Raum. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*, in “Kulturwissenschaft”, 143, Bielefeld, transcript.
- Guttentag, Daniel A.  
 2010 *Virtual reality: Applications and implications for tourism*, in “Tourism Management”, 31, 637-651.
- Halley, Peter  
 1992 “Abstract Space”, in *Through the Looking Glass: Artists First Encounters with Virtual Reality*, a cura di, Cirincione, Janine & D’Amato, Brian, New York, Jack Tilton Gallery, 11-15.
- Hammad, Manar  
 2006a “Le sens de transformations urbaines: le cas des Tadmor-Palmyre”, in *Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana*, a cura di, Marrone, Gianfranco & Pezzini, Isabella, Roma, Meltemi, 91-107.  
 2006b *Lire l’espace, comprendre l’architecture*, Limoges, Presses University (tr. it. *Leggere lo spazio, comprendere l’architettura*, Roma, Meltemi, 2003).  
 2010 *Palmyre. Transformations urbaines. Développement d’une ville antique de la marge aride syrienne*, Paris, Geuthner.
- Hamon, Philippe  
 1972 *Pour un statut sémiologique du personnage*, in “Littérature”, 6, 86-110 (tr. it. “Per uno statuto semiologico del personaggio”, in *Semiologia, lessico, leggibilità del testo narrativo*, Parma-Lucca, Pratiche, 1977, 85-127).
- Hansen, Mark B. N.  
 2006 *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, New York-London, Routledge.
- Haraway, Donna  
 1992 “The Materiality of Information”, in *Through the Looking Glass: Artists First Encounters with Virtual Reality*, a cura di, Cirincione, Janine & D’Amato, Brian, New York, Jack Tilton Gallery, 17-24.
- Harris, Ruth  
 1999 *Lourdes. Body and spirit in the secular age*, London, Allen Lane The Penguin Press.
- Hayles, Katherine

- 1999 *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, Chicago University Press.
- Heddon, Deirdre, Iball, Helen & Zerihan, Rachel  
2012 *Come Closer: Confessions of Intimate Spectators in One to One Performance*, in “Contemporary Theatre Review”, 22/1, 120-133.
- Heilig, Morton L.  
1955 “The cinema of the future”, in *Multimedia: From Wagner to virtual reality*, a cura di, Jordan, Ken & Packer, Randall, New York, Norton & Company, 2002, 239-251.
- Helland, Christopher  
2015 *Virtual Religion: A Case Study of Virtual Tibet*, New York, Oxford University Press.
- Herz, Rachel S. & Jonathan W. Schooler  
2002 *A Naturalistic Study of Autobiographical Memories Evoked by Olfactory and Visual Cues: Testing the Proustian Hypothesis*, in “The American Journal of Psychology”, 115, 1, 21-32.
- Heug, William  
1911 “Mes souvenirs (impressions des premiers âges de la Cinématographie)”, in Dureau, Georges, a cura di, *Le Livre d'or de la Cinématographie*, Paris, édition du Ciné-Journal.
- Hittorf, Jakob Ignaz  
1842 *Description de la rotonde des panoramas élevée dans les Champs-Élysées*, Paris, Bureaux de la Revue générale de l'architecture et des travaux publics.
- Hofer, Ferdinand (a cura di)  
1866 *Nouvelle biographie générale: depuis le temps le plus recules jusqu'à nos jours*, Paris, Fermin Didot frères.
- Hollander, John  
1988 *The poetics of ekphrasis*, in “Word & Image”, 4, 209-219.
- Holmberg, Jan  
2003 *Ideals of Immersion in Early Cinema*, in “CiNéMAS”, 1/14, 129-147.
- Hoover, Stewart M.  
2012 *Religion and the Media in the 21st Century*, in “Trípodos”, 29, 27-35.
- Hornstein, Katie  
2017 *Picturing War in France, 1792–1856*, New Haven, Yale University Press.
- Huhtamo, Erkki  
2013 *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, Cambridge, MIT Press.
- Huysmans, Joris-Karl  
1906 *Les foules de Lourdes*, Paris, P.-V. Stock.
- Iñárritu, Alejandro González  
2017a *Carne y Arena*, Milano, Press Kit.  
2017b “How a migrant woman’s death influenced ‘Carne y Arena’” (intervista rilasciata a Carolina A. Miranda in data 28 novembre 2017), <https://www.latimes.com/entertainment/arts/miranda/la-et-cam-alejandra-inarritu-lacma-20171127-htmlstory.html> (24.01.2021).
- Indovina, Francesco  
1990 *La città diffusa*, Dipartimento di analisi economica e sociale del territorio, Istituto Universitario di Architettura, Venezia.
- Ishida, Mikinosuke  
1960 *A Biographical Study of Giuseppe Castiglione (Lang Shib-ning), a Jesuit Painter in the Court of Peking under the Ch'ing Dynasty*, in “Memoirs of the Research Department of the Toyo Bunko”, 19, 79-121.
- Jami, Catherine  
1996 “From Clavius to Pardies: The Geometry Transmitted to China by Jesuits, 1607-1723”, in *Western Humanistic Culture Presented to China by Jesuit Missionaries (XVII–XVIII Centuries)*, a cura di, Masini, Federico, Roma, Institutum Historicum S.I., 175-199.
- Jardin, André & Tudesq, André-Jean  
1983 *Restoration and Reaction, 1815–1848*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Jarenski, Shelly  
2015 *Immersive words. Mass Media, Visuality and American Literature, 1839-1893*, Tuscaloosa, Alabama University Press.
- Jartoux, Pierre  
1819 *Letter August 20*, in “Lettres Édifiantes et Curieuses, écrites des missions étrangères, Mémoires de la Chine”, 10, Lyon, Vernarel, 1-17.

- Jones, Jennifer J.  
2006 *Absorbing Hesitation: Wordsworth and the Theory of the Panorama*, in "Studies in Romanticism", 45, 3, 357-375.
- Joubert, Caroline & Robichon, François (a cura di)  
2005 *Jean-Charles Langlois (1789–1870): Le Spectacle de l'histoire*, Paris, Somogy éditions d'art.
- Kandinsky, Wassily  
1913 *Rückblicke*, Berlin, Sturm (tr. it. *Wassily Kandinsky. Sguardi sul passato*, Milano, SE, 2006).
- Kant, Immanuel  
1781 *Kritik der reinen Vernunft*, Riga, Johann Freidrich Hartknoch (tr. eng. *Critique of Pure Reason*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998).
- Kaufman, Suzanne K.  
2004 *Consuming vision: mass culture and the Lourdes shrine*, Ithaca, Cornell University Press.
- Kemp, Wolfgang  
1983 *Der Anteil des Betrachters. Rezeptionsästhetische Studien zur Malerei des 19. Jahrhunderts*, München, Mäander.
- 2009 *Dalla città diffusa all'arcipelago metropolitano*, Milano, Franco Angeli.
- Kern, Margrit  
2004 "Performativität im Bereich von Tür und Tor. Eine Ikonologie der Bewegung", in *Geschichte und Ästhetik. Festschrift für Werner Busch zum 60. Geburtstag*, a cura di, Id., Kirchner, Thomas & Kohle, Hubertus München, Deutscher Kunstverlag, 32-48.
- Kircher, Athanasius  
1635 *Primitiae Gnomonicae Catoptricae*, Avignon, Typographia I. Piot.  
1646 *Ars Magna Lucis et Umbrae*, Roma.  
1667 *China Monumentis, Qua Sacris quâ Profanis, Nec non variis Naturæ & Artis Spectaculis*, Amsterdam, Janssonius a Waesberge, Weyerstraet.
- Kobayashi, Hiromitsu  
2006 *Suzhou Prints and Western Perspective: the Painting Techniques of Jesuit Artists at the Qing Court, and Dissemination of the Contemporary Court Style of Painting to Mid-Eighteenth-Century Chinese Society through Woodblock Prints*, in "The Jesuits: Cultures, Sciences, and the Arts 1540-1773", 2, a cura di, O'Malley & John W., Toronto, Toronto University Press, 262-286.
- Koepnick, Lutz  
2017 *The Long Take: Art Cinema and the Wondrous*, Minneapolis, Minnesota University Press.
- Körner, Hans & Möseneder, Karl (a cura di)  
2010 *Rahmen zwischen Innen und Außen. Beiträge zur Theorie und Geschichte*, Berlin, Reimer.
- Kristeva, Julia  
1969 *Séméiotikè: Recherches pour une sémanalyse*, Paris, Seuil (tr. es. *Semiótica 1*, Madrid, Editorial Fundamentos, 1978).  
1980 *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*, New York, Columbia University Press.
- Krüger, Klaus & Saviello, Alberto  
2017 *Ästhetiken der Liminalität. Die transformative Kraft von Werken der bildenden Kunst in Spätmittelalter und Früher Neuzeit. Editorial*, in "kritische berichte", 45, 3, 3-7.
- Kubinski, Piotr  
2014 "Immersion vs. emersive effects in videogames", in *Engaging with videogames: Play, theory, and practice*, a cura di, Stobart, Dawn & Evans, Monica, Oxford, InterDisciplinary Press, 133-141.
- Kunsthalle Düsseldorf, Galerie im Taxispalais Innsbruck & Kunstmuseum Stuttgart (a cura di)  
2009 *Eating the Universe. Vom Essen in der Kunst*, Düsseldorf-Innsbruck-Stuttgart, Köln, DuMont. Exhibition Catalogue Kunsthalle Düsseldorf (May 11, 2009 – February 28, 2010), Galerie im Taxispalais Innsbruck, (April 24 – July 04, 2010), Kunstmuseum Stuttgart (September 17, 2010 – January 9, 2011).
- Kunz, Stephan  
2011 "Dieter Roth – Selbste. Eine Einführung", in Dobke, Dirk & Kunz, Stephan (a cura di) *Dieter Roth. Selbste*. Köln, König, Exhibition catalogue Aargauer Kunsthau, Aarau (August 19 – November 06, 2011); Museum der Moderne, Salzburg, (March 03 – June 24, 2012), 4-7.
- La Cecla, Franco  
1988 *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Roma-Bari, Laterza (nuova ed. citata: Milano, Meltemi, 2020).
- Ladimir, F. & Moreau, E.  
1856 *Campagnes, triomphes, revers et guerres civiles des Français, de 1792 à la paix de 1856*, Paris, Librairie populaire des villes et des campagnes.

- Lagrée, Michel  
2002 "Les répliques de la grotte de Lourdes. Suggestions pour une enquête", in Lagrée, Michel, a cura, *Religion et modernité, France, XIX e-XX e siècles*, Rennes, PUR, 169-177.
- Lammert, Angela, Diers, Michael, Kudielka, Robert & Mattenklott, Gert  
2005 *Topos RAUM. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, Nürnberg, Verlag für moderne Kunst.
- Lancioni, Tarcisio  
1992 *Viaggio tra gli isolari*, Milano, Almanacco del Bibliofilo, Edizioni Rovello.
- Lancioni, Tarcisio & Lorusso, Anna Maria (a cura di)  
2020 *Enunciazione e immagini*, "E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici", XIV, 29, Mimesis Journal.
- Landi, Elisabetta  
2015 "Il cielo in una stanza. Il giardino dipinto in Emilia-Romagna", *Giardini nel tempo. Dal mito alla storia*, a cura di Tovoli, Carlo, Bologna, Istituto per i beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia Romagna.
- Landowski, Eric  
2010 *Rischiare nelle interazioni*, Roma, Edizioni Franco Angeli.
- Lange, Barbara  
2010 "Duften, Stinken, Beissen. Geruchssinn und bildende Kunst", in *Mit allen Sinnen. Sehen, Hören, Schmecken, Riechen und Fühlen in der Kunst*, a cura di, Gott dang, Andrea & Wohlfarth, Andrea, Leipzig, Henschel, 105-121.
- Lange, Konrad  
1895 *Die Bewusste Selbsttäuschung als Kern des Künstlerischen Genusses*, Stuttgart, Veit & Comp.  
1920 *Das Kino in Gegenwart und Zukunft*, Stuttgart, Enke.  
1921 *Bewegungsphotographie und Kunst*, in "Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft", 15, 88-103.
- Langlois, Claude  
1984 *Le catholicisme au féminin: les congrégations françaises à supérieure générale au XIXe siècle*, Paris, Cerf.
- Larsen, Mads  
1991 "Féminisation du catholicisme", in Le Goff, Jacques & Rémond, René, a cura di, *Histoire de la France religieuse*, t. 3, *Du Roi Très Chrétien À La Laïcité Républicaine (XVIII-XIXe siècle)*, Paris, Seuil, 292-307.  
1998 "Photographier Des Saintes: De Bernadette Soubirous à Thérèse de Lisieux", in Ménard, Michèle & Duprat, Annie, a cura di, *Histoire, Images, Imaginaires (Fin XVe Siècle-Début XXe Siècle)*, Le Mans, Université du Maine, 261-272.  
2018 *Virtual sidekick: Second-person POV in narrative VR*, in "Journal of Screenwriting", 9, 1, 73-83.
- Laurenz-Stiftung & Schaulager Basel  
2015 "Dieter Roth. Selbststurm; Löwenturm (1969-1998)", in *FUTURE PRESENT. Die Sammlung der Emanuel-Hoffmann-Stiftung*, Basel, Laurenz-Stiftung, Schaulager, 263-269.
- Le Comte, Louis  
1696 *Nouveaux mémoires sur l'état présent de la Chine*, Paris, Anisson.
- Leed, Eric J.  
1991 *The mind of the traveler. From Gilgamesh to Global Tourism*, New York, Basic Books (tr. it. *La mente del viaggiatore, dall'Odissea al turismo globale*, Bologna, il Mulino, 1992).
- Le Gobien, Charles  
1698 *Histoire de l'édit de l'empereur de la Chine en faveur de la religion chrestienne, avec un éclaircissement sur les honneurs que les Chinois rendent à Confucius et aux morts par le P. Charles le Gobien*, Paris, Jean Anisson.
- Lehmann, Hans-Thies  
1999 *Postdramatisches Theater*, Frankfurt am Main, Verlag der Autoren (tr. eng. *Postdramatic Theatre*, London/New York, Routledge, 2006).  
2011 *La presenza del teatro*, in "Culture Teatrali", 21, 17-30.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm von  
1699 *Novissima Sinica historiam nostri temporis illustratura In quibus de Christianismo Publica nunc primum autoritate propagata missa in Europam relatio exhibetur, deque favore scientiarum Europæarum ac moribus gentis & ipsius præsertim Monarchæ, tum & de bello Sinensium cum Moscic ac pace constituta, multa hactenus ignota explicantur*, Hannover, Förster.
- Leone, Massimo  
2011 *The semiotics of religious space in Second Life*, in "Social Semiotics", 21, 3, 337-357.

- 2014 *Spiritualità Digitale: Il senso religioso nell'era della smaterializzazione* Mimesis, Milano.
- 2020 *Digital Cosmetics*, in "Chinese Semiotic Studies", 16, 4, 551-80.
- Liptay, Fabienne & Dogramaci, Burcu (a cura di)
- 2016 *Immersion in the Visual Arts and Media*, Leiden-Boston, Brill Rodopi.
- Lissitskij, El
- 1923 *PROUNEN RAUM, Große Berliner Kunstausstellung 1923*, in "G1" (tr. it. "Ambiente dei proun. Grande esposizione d'arte di Berlino, 1923", in *Ambiente/arte. Dal Futurismo alla Body Art. Biennale Arte 1976*, a cura di, Celant, Germano, Venezia, La Biennale, 23, 1977).
- Loiperdinger, Martin
- 2004 *Lumière's arrival of a train: Cinema's founding myth*, "The Moving Image", 1/4, 89-118.
- Lojkine Stéphane
- 2007a *L'œil révolté. Les Salons de Diderot*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.
- 2007b *Le problème de la description dans les Salons de Diderot*, in "Diderot Studies", 30, 53-72.
- Lucentini, Franco
- 1964 *Notizie degli scavi*, Milano, Feltrinelli.
- Lynch, Kevin A.
- 1960 *The Image of the City*, Cambridge-London, MIT Press (tr. it. *L'immagine della città*, Venezia, Marsilio, 2001).
- Lyotard, Jean-François
- 1981 *La philosophie et la peinture à l'ère de leur expérimentation. Contribution a une Idée de la postmodernité*, in "Rivista di Estetica", 9, XXI, 3-15 (tr. it. "La filosofia e la pittura nell'era della loro sperimentazione. Contributo a un'Idée della postmodernità", in *Diderot e il demone dell'arte*, Milano, Mimesis, 2014, 67-81).
- Machon, Josephine
- 2009 *(Syn)aesthetics. Redefining Visceral Performance*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Madeleine D.
- 1912 *Mon pèlerinage de Lourdes*, Blois, impr. de C. Migault.
- Maignan, Emmanuel
- 1648 *Perspectiva horaria sive de horographia gnomonica tum theoretica tum practica*, Roma, Philippi Rubei.
- Manetti, Giovanni
- 1998 *La teoria dell'enunciazione*, Siena, Protagon.
- Manovich, Lev
- 2019 *AI Aesthetics*. Mosca, Strelka Press.
- Marangoni, Eleonora
- 2020 *Viceversa. Il mondo visto di spalle*, Milano, Johan & Levi.
- Marin, Louis
- 1973 *Utopiques: Jeux d'espaces*, Paris, Minuit.
- 1983 *La ville dans sa carte et son portrait*, in "Cahiers de l'école normale supérieure de Fontanay", 30-31, 11-26 (tr. it. "La mappa della città e il suo ritratto", in *Della rappresentazione*, Roma, Meltemi, 2001).
- 1989 *Opacité de la peinture*, Paris, La Maison Usher (tr. it. *Opacità della pittura. Saggi sulla rappresentazione nel Quattrocento*, Firenze-Lucca, La casa Usher, 2012).
- 1993 *Des pouvoirs de l'image*, Parigi, Éditions du Seuil.
- 1994 *De la représentation*, Paris, Gallimard-Seuil (tr. it. parziale, *Della rappresentazione*, a cura di, Corrain Lucia & Fabbri, Paolo, Roma, Meltemi, 2001).
- 1998 *Sublime Poussin*, Paris, Seuil (tr. eng. *Sublime Poussin*, Stanford, Stanford University Press, 1999).
- Marinai, Eva
- 2016 *Corpi in-memori. L'utopia dello spettatore partecipante*, in "Scritture della performance", 5/1, 14-29.
- Marrone, Gianfranco
- 2005 *La cura Ludovico: sofferenze e beatitudini di un corpo sociale*, Torino, Einaudi.
- 2009 *Dieci tesi per uno studio semiotico della città. Appunti, osservazioni, proposte*, in "VS", 109-111, 11-46.
- Marrone, Gianfranco & Pezzini, Isabella (a cura di)
- 2006 *Senso e metropoli. Per una semiotica posturbana*, Roma, Meltemi.
- Martin, Abbé
- 1893 *Guide de Lourdes et ses environs à l'usage des pèlerins*, Saumur, C. Charier.

- Martin, Graham Dunstan  
2000 "Proprioception, Mental Imagery and Sculpture" in Aspley, Keith & Cowling, Elizabeth (a cura di) *From Rodin to Giacometti: Sculpture and Literature in France 1880-1950*, in "Studies in Comparative Literature", 21, Amsterdam, Rodopi, 199-214).
- Martinez, Pascale  
2017 *Le temple et les marchands: une histoire du Musée Grévin (1881-1921)*, Dijon, les Presses du réel.
- Martzloff, Jean-Claude  
1977 "La compréhension chinoise des méthodes démonstratives euclidiennes au cors du XVII siècle et au début du XVIII", in *Les rapports entre la Chine et l'Europe au temps des Lumières*, Actes du II colloque international de Sinology de Chantilly, Paris, les Belles lettres Cathasia, 125-143.
- Masini, Antonio  
1666 *Bologna Perlustrata*, Bologna.
- Mateer, John  
2017 *Directing for cinematic virtual reality: How the traditional film director's craft applies to immersive environments and notions of presence*, in "Journal of Media Practice", 18, 1, 14-25.
- Matteucci, Giovanni  
2019 *Estetica e natura umana. La mente estesa tra percezione, emozione ed espressione*, Roma, Carocci.
- Meneghelli, Agata  
2007 *Dentro lo schermo*, Edizioni Unicopli, Milano.  
2009 *Il senso in gioco. Per un approccio semiotico ai videogiochi tra memoria culturale e memoria corporea*, tesi di dottorato, Università di Bologna.
- Menna, Rossella  
2017 *Pensare la recitazione contemporanea. Il superamento della mimesis nell'occhio dello spettatore*, in "Stratagemmi. Prospettive Teatrali", 35, 15-36.
- Merleau-Ponty, Maurice  
1945 *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard (tr. eng. *Phenomenology of Perception*, London, Routledge, 2012).  
1964 *Le visible et l'invisible*, Parigi, Gallimard (tr. it. *Il visibile e l'invisibile*, Milano, Bompiani, 2003).
- Mersenne, Marin  
1651 *L'Optique et la Catoptrique. Nouvellement mise en lumière après la mort de l'auteur*, Paris.
- Messori, Rita  
2007 "Descrivere l'arte, descrivere il mondo: Diderot promeneur", in *Dire l'esperienza estetica*, a cura di, Messori, Rita, Palermo, Aesthetica Preprint, 63-74.
- Metz, Christian  
1968 *Essais sur la signification au cinéma*, tome I, Paris, Klincksieck.
- Miel, Edmé François  
1817-18 *Essai sur les beaux-arts, et particulièrement sur le Salon de 1817, ou examen critique des principaux ouvrages d'art exposées dans le cours de cette années*, Paris, Didot le Jeune.
- Mijksenaar, Paul  
1997 *Visual Function. An Introduction to Information Design*, Princeton, Architectural Press.
- Milk, Chris  
2015a *How virtual reality can create the ultimate empathy machine*, TED Talk, [https://www.ted.com/talks/chris\\_milk\\_how\\_virtual\\_reality\\_can\\_create\\_the\\_ultimate\\_empathy\\_machine](https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine) (24.01.2021).  
2015b *Virtual reality is "the last medium"* (intervista rilasciata a Eric Johnson), in "Re/Code", 1° ottobre 2015, <https://www.vox.com/2015/10/1/11619088/virtual-reality-is-the-last-medium-says-filmmaker-and-vrse-ceo-chris> (24.01.2021)
- Mitchell, William J.T.  
2015 *Image Science. Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*, Chicago, Chicago University Press (tr. it. *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*, Milano, Johan & Levi, 2018).
- Moggi Bonaventura, Ferdinando  
1729 "Letter, Jap. Sin. 184, 41 r/v., Beijing", Roma, Archivum Romanum Societatis Iesu.
- Molderings, Herbert  
2012 "'eine andere Erziehung der Sinne'. Marcel Duchamps New Yorker Atelier als Wahrnehmungslabor", in *Atelier + Küche = Labore der Sinne*, Ostfildern, Hatje Cantz, Exhibition catalogue Marta Herford, Herford, (May 12 – September 16, 2012), 88-96.

- Mollerup, Per  
2005 *Wayshowing. A guide to environmental signage. Principles and Practices*, Baden, Lars Müller Publishers.
- Montani, Pietro  
2014 *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Milano, Raffaello Cortina Editore.  
2017 *Tre forme di creatività: tecnica, arte, politica*, Roma, Cronopio.
- Montani, Pietro, Cecchi, Dario & Feyles, Martino (a cura di)  
2018 *Ambienti mediati*, Roma, Meltemi.
- Montero, Barbara  
2006 *Proprioception as an aesthetic sense*, in "The Journal of Aesthetics and Art Criticism", 64, 2, 231-242.
- Moorhouse, Natasha, tom Dieck, M. Claudia & Jung, Timothy  
2018 "Technological innovations transforming the consumer retail experience: A review of literature", in *Augmented reality and virtual reality*, a cura di, Jung, Timothy & tom Dieck, M. Claudia, Cham, Springer, 133-143.
- More, Thomas  
2014 *Utopia*, New Heaven, Yale University Press.
- Muhlhausen, John  
2006 *Wayfinding is not signage: signage plays an important part of wayfinding, but there's more*, ora in <https://myhome.spu.edu/kgz/4209/article1.html> (12.01.2021).
- Mukherjee, Souvik  
2012 *'EgoShooting in Chernobyl: Identity and Subject(s)*, in Fromme, Johannes & Unger, Alexander (a cura di) "S.T.A.L.K.E.R Games. Handbook of Digital Game Cultures", Berlin, Springer.
- Mumford, Lewis  
1922 *The Story of Utopias*, New York, Boni & Liveright (tr. it. *Storia dell'utopia*, Milano, Feltrinelli, 2017).
- Murray, Janet H.  
2020 *Virtual/Reality: How to tell the difference*, in "Journal of Visual Culture", 19, 1, 11-27.
- Museum für Gegenwartskunst Basel  
1997 *Check-in! Eine Reise im Museum für Gegenwartskunst. Carsten Höller, Pipilotti Rist, Jorge Pardo, Andrea Zittel, Heimo Zobernig, Rémy Zaugg...*, Exhibition Catalogue (October 4, 1997 – March 8, 1998), Basel, Museum für Gegenwartskunst Basel.
- Musillo, Marco  
2018 *Tangible Whispers, Neglected Encounters: Histories of East-West Artistic Dialogues, 1350-1904*, Milano, Mimesis International.  
2020 "The Russian Fata Morgana of Cosimo III: The Fluctuating Portraits of Kangxi between Florence and Beijing" in *Art, Mobility, and Exchange in Early Modern Tuscany and Eurasia*, a cura di, Freddolini, Francesco & Musillo, Marco, New York-London, Routledge, 167-186.
- Nash, Kate  
2017 *Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence*, in "Studies in Documentary Film", 12, 2, 119-131.
- Natale, Simone  
2012 *Understanding Media Archaeology*, "Canadian Journal of Communication", 37, 523-527 <https://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/2577/2753> (15.09.2020)
- Nechvatal, Joseph  
2009 *Immersive Ideals/Critical Distances. A Study of the Affinity between Artistic Ideologies Based in Virtual Reality and Previous Immersive Idioms*, Saarbrücken, Lambert Academic Publishing.
- Nicèron, Jean-François  
1638 *La perspective curieuse, ou magie artificielle des effets merveilleux de l'optique, de la catoptrique et de la dioptrique*, Paris.
- Nivat, Georges  
2002 *L'ombre de l'image*, Champ Vallon, Seyssel.
- Oleksijczuk, Denise  
2000 "Gender in Perspective: The King and Queen's Visit to the Panorama in 1793," in *Gendering Landscape Art*, a cura di, Adams, Steven & Gruetzner Robins, Anna, Manchester, Manchester University Press, 146-161.  
2011 *The First Panoramas: Visions of British Imperialism*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

- Orsi, Robert A.  
2009 "Abundant History: Marian Apparitions as Alternative Modernity", in *Moved by Mary: The Power of Pilgrimage in the Modern World*, a cura di, Hermkens, Anna-Karina, Jansen, Willy & Notermans, Catrien, Farnham, Ashgate, 215-225.
- Ortega y Gasset, José  
1938 *Über die Liebe*, Munich, Wilhelm Heyne.
- Panofsky, Erwin  
1927 *Die Perspektive als symbolische Form*, Leipzig-Berlin (tr. it. *La prospettiva come forma simbolica*, Feltrinelli, Milano 1961).
- Panosetti, Daniela  
2012 "Nuove testualità", in *Realtà aumentate*, a cura di, Toschi, Luca, Milano, Apogeo.
- Panse, Silke  
2006 *The Film-maker as Rückenfigur. Documentary as Painting in Alexandr Sokurov's Elegy of a Voyage*, in "Third Text", 20, 9-25.
- Paolucci, Claudio  
2019 "Una percezione macchinica. Realtà virtuale e realtà aumentata tra simulacri e protesi dell'enunciazione" in *Meaning-Making in Extended Reality. Senso e Virtualità*, a cura di, Biggio, Federico, Dos Santos, Victoria & Giuliana, Gianmarco T., Roma, Aracne, 43-62.
- Partridge, Christopher  
2005 *The Re-Enchantment of the West*, London, T&T Clark International.
- Pasori, Cedar  
2018 *Virtual reality and hypnosis are Matt Mullican's choice art tools*, in "Interview", [https://www.interviewmagazine.com/art/virtual-reality-hypnosis-matt-mullicans-choice-art-tools#\(11.01.2021\)](https://www.interviewmagazine.com/art/virtual-reality-hypnosis-matt-mullicans-choice-art-tools#(11.01.2021))
- Passini, Romedi  
1981 *Wayfinding: a conceptual framework*, in "Urban Ecology", 5, 17-31.  
1992 *Wayfinding in architecture*, New York, Van Nostrand Reinhold.  
1996 *Wayfinding design: logic, application and some thoughts on universality*, in "Design Studies", 17, 3.
- Pavis, Patrice  
2013 *Contemporary Mise en Scène. Staging theatre today*, London-New York, Routledge.  
2016 *Dictionary of Performance and Contemporary Theatre*, London-New York, Routledge.
- Peer, Angelika & Giachritsis, Christos (a cura di)  
2012 *Immersive Multimodal Interactive Presence*, London, Springer.
- Peirce, Charles S.  
1931-58 *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Cambridge, Harvard University Press (tr. it. parziale *Opere*, Milano, Bompiani, 2003).
- Pérez Iglesias, María  
1981 *La Semiología de la Productividad y la Teoría del Texto en Julia Kristeva*, in "Filología y Lingüística" 7, 1-2, 59-77, 19.
- Pérignon, Alexis-Nicolas (a cura di)  
1825 *Catalogue des tableaux, esquisses, dessins et croquis, de M. Girodet-Trioson*, Paris, Bonnefons-Lavialle.
- Pezzella, Mario  
2012a "Introduzione. Il tempo sospeso", in *I corpi del potere. Il cinema di Alexandr Sokurov*, a cura di, Pezzella, Mario & Tricomi, Antonio, Milano, Jaca Book, 1-22.  
2012b "Verso Occidente: l'Elegia del viaggio", in *I corpi del potere. Il cinema di Alexandr Sokurov*, a cura di, Pezzella, Mario & Tricomi, Antonio, Milano, Jaca Book, 183-193.
- Pezzini, Isabella  
2011 *Semiologia dei nuovi musei*, Roma-Bari, Laterza.  
2019 *Nuovi musei, icone del nostro tempo: dieci temi*, Lectio Magistralis 22 febbraio 2019, Macro Asilo Diario, Comune di Roma.
- Plasseraud, Emmanuel  
2011 *L'art des foules: théories de la réception filmique comme phénomène collectif en France, 1908-1930*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion.
- Pinotti, Andrea  
2010 "L'immagine incarnata. L'attorialità in Georg Simmel", in *Filosofie dell'attore*, a cura di, Angioletti, Katia, Milano, LED edizioni, 93-106.  
2011 *Empatia. Storia di un'idea da Platone al postumano*, Roma-Bari, Laterza.  
2013 "Distanza ottica, immersione aptica", in *Il Palazzo Enciclopedico*, LV Biennale Arte 2013, a cura di, Gioni, M. & Bell, N., 193-194.



- 2017 *Self-Negating Images: Towards An-Iconology*, in "Proceedings", 1, 1-9.
- 2018a *2D/3D: The Shroud and the Mummy Complex*, in "Archivio Magazine", 2, 162-169.
- 2018b "Immagini che negano se stesse. Verso un'an-icologia", in *Ambienti mediali*, a cura di Montani, Pietro, Cecchi, Dario & Feyles, Martino, Roma, Meltemi, 231-243.
- 2019 "Images qui se nient elles-mêmes. Vers une an-icologie", in *Transformations de l'image. Les images et l'éthos de l'existence*, a cura di Gourdain, Sylvaine, Sesto San Giovanni, Éditions Mimésis, 419-432.
- 2020a *Autopsia in 360°. Il rigor mortis dell'empatia nel fuori-cornice del virtuale*, in "Fata Morgana", 39, 19-31.
- 2020b *Procuratori del sé: dall'avatar all'avatarizzazione*, in "Antinomie", available at <https://antinomie.it/index.php/2020/01/28/procuratori-del-se-dallavatar-allavatarizzazione/> (29.10.2021).
- Pinotti, Andrea & Somaini, Antonio  
2016 *Cultura visuale: Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi.
- Polacci, Francesca (a cura di)  
2011 *Sui limiti della rappresentazione: questione di enunciazione visiva*, in "Carte Semiotiche", 12, Firenze-Lucca, La casa Usher.
- Poli, Stefano  
2012 *Metropolitana Milanese / 1962-1965 / 1964-1969 / Franco Albini, Antonio Piva, Bob Noorda*, Fondazione Dell'ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Milano, <https://www.ordinearchitetti.mi.it/download/file/9111> (12.12.2020).
- Popat, Sita  
2016 *Missing in Action: Embodied Experience and Virtual Reality*, in "Theatre Journal", 68, 3, 357-378.
- Quintili, Paolo  
1994 *Vedere e descrivere. Il metodo della critica in Diderot*, in "I problemi della pedagogia", 4, 333-356.
- Rancière, Jacques  
2008 *Les spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique (tr. eng. *The Emancipated Spectator*, London/New York, Verso, 2009).
- Ratcliff, Carter  
2003 "Die Cutouts von Alex Katz/ Alex Katz's Cutouts", in *Alex Katz. Cutouts*, a cura di, Zdenek, Felix, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz, 10-31.
- Reason, Matthew  
2015 *Participations on Participation: Reasearching the 'active' theatre audience*, in "Participations. Journal of Audience & Reception Studies", 1, 12, 271-280.
- Rebentisch, Juliane  
2003 *Ästhetik der Installation*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag.
- Reich, Julia  
2019 "Die Rolle der Augenzeugenschaft in Tino Sehgal's Praxis. Eine alternative dokumentarische Strategie?," in *Augenzeugenschaft als Konzept. Konstruktionen von Wirklichkeit in Kunst und visueller Kultur seit 1800*, a cura di, Hattendorff, Claudia & Beißwanger, Lisa, Bielefeld, transcript, 177-192.
- 2020 "Was bleibt, wenn nichts bleibt? Zur (gegen)dokumentarischen Praxis bei Tino Sehgal" in, *Gegen/Dokumentation. Operationen, Foren, Interventionen*, a cura di, Canpalat, Esra, et al., Bielefeld, transcript, 63-76.
- Ripa, Matteo  
1711 "Letter", Archivio di Propaganda Fide, Roma, Scritture riferite nei congressi, Indie Orientali, Cina, Miscellanea 17, 33 r.
- Riva, Giuseppe  
2009 *Is Presence a Technology Issue? Some Insights from Cognitive Sciences*, in "Virtual Reality", 13, 3, 159-169.
- Riva, Giuseppe, Davide, Fabrizio & Ijsselsteijn, Wijnand (a cura di)  
2003 *Being There: Concepts, Effects and Measurements of User Presence in Synthetic Environments*, Amsterdam/Tokyo, IOS Press/Ohmsha.
- Riva, Giuseppe, et al.  
2009 *From intention to action: The role of presence*, in "New Ideas in Psychology", 29, 1, 24-37.
- Robichon, François  
1982 *Les panoramas en France au XIXe siècle*, thèse de doctorat, Université de Paris X, Nanterre.

- 1985 *Le panorama, spectacle de l'histoire*, in "Le Mouvement social" 131, 65-86.
- 1992 "Langlois, Photographe et Panoramiste," in *Jean-Charles Langlois: La Photographie, La Peinture, La Guerre. Correspondance inédite de Crimée (1855-1856)*, a cura di, Robichon, François & Rouille, André, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 9-37.
- Rodowick, David N.
- 2002 *Voyage dans le cinéma et son histoire*, in "L'Humanité", 22 maggio 2002.
- 2007 *The Virtual Life of Film*, Cambridge, Harvard University Press.
- Roli, Renato
- 1977 *Pittura bolognese 1650-1800. Dal Cignani ai Gandolfi*, Bologna, Alfa Edizioni.
- Romano, Antonella
- 1999 *La contre-réforme mathématique: constitution et diffusion d'une culture mathématique jésuite à la Renaissance (1540-1640)*, Roma, École Française de Rome.
- 2009 "Mathematics and Philosophy at Trinità dei Monti: Emmanuel Maignan and his Legacy between Rome and France", in *Conflicting Duties: Science, Medicine and Religion in Rome, 1550-1750*, a cura di, Donato, Maria Pia & Kraye, Jill, London-Torino, The Warburg Institute, 157-180.
- Saint-Pol-Roux
- 1925-1930 *Cinéma vivant*, Mortemart, Rougerie, 1972.
- Sakellariidou, Elisabeth
- 2014 "Ob My God, audience Participation!": *Some Twenty-First-Century Reflections*, in "Comparative Drama", 1-2, 48, 13-38.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (a cura di)
- 2004 *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, Cambridge-London, MIT Press.
- Salon des artistes français
- 1815 *Explication des ouvrages de peinture et dessins, sculpture, architecture et gravure des artistes vivans, exposées au Musée Royal des Arts*, 1er novembre 1814, Paris, Dubray.
- 1827 *Explication des ouvrages de peinture et dessins, sculpture, architecture et gravure des artistes vivans, exposées au Musée Royal des Arts*, 4 novembre 1827, Paris, Mme. Ve. Ballard.
- 1831 *Explication des ouvrages de peinture et dessins, sculpture, architecture et gravure des artistes vivans, exposées au Musée Royal des Arts*, 1er mai 1831, Paris, Vinchon.
- Sánchez Martínez, José
- 2011 *Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales*, in "Veredas", 22, 33-34.
- Schall von Bell, Adam
- 1629 *Yuanjing Shuo (远镜说, Explanation of the Telescope)*.
- Schapiro, Meyer
- 1972 *On Some Problems in the Semiotics of Visual Art. Field and Vehicle in Image-Signs*, in "Simiolus Netherlands Quarterly for the History of Art", 6, 1, 9-19.
- Schöne, Wolfgang
- 1954 *Über das Licht in der Malerei*, Berlin, Gebr. Mann.
- Schönhammer, Rainer
- 2009 *Einführung in die Wahrnehmungspsychologie: Sinne, Körper, Bewegung*.
- Schütze, Sebastian
- 2020 "La pittura come *spectaculum*: Caravaggio e il doppio gioco del naturalismo", in *L'ora dello spettatore. Come le immagini ci guardano*, Catalogo della mostra delle Gallerie Nazionali Barberini Corsini (26 novembre 2020 – 28 febbraio 2021), Roma, Campisanto editore, 60-77.
- Schwartz, Vanessa R.
- 1998 *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-siècle Paris*, Berkeley, California University Press.
- Schwertfeger, Susanne
- 2004 *Das niederländische Trompe-l'œil im 17. Jahrhundert: Studien zu Motivation und Ausdruck*, dissertation zur Erlangung eines Doktorgrades, Universität zu Kiel.
- Seemann, Hans Jürgen
- 2000 *Bild als Widerstreit. Zur Phänomenologie des Bildes im Anschluß an die Untersuchungen E. Husserls*, in "Wuppertal", <http://elpub.bib.uni-wuppertal.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-746/da0001.pdf> (23.01.2021).
- Ségalas, Bertile
- 1900a *Huit jours à Lourdes*, in "Revue de Bretagne et de Vendée", 23/44, janvier-mars, 47-52, 128-132, 195-199.
- 1900b *Huit jours à Lourdes*, Vannes, impr. Lafolye.

- Senaldi, Marco  
 2008 *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Milano, Bompiani.
- Senkpiel, Fabiana  
 2018 *Dieter Roth's Werkstatt der Sinne: Selbstturm; Löwenturm (1969-1998)*, in "Visual Past. A Journal for the Study of Past Visual Cultures", 5, 299-320.
- 2020 *Lebensmittel als Material in installativen und partizipativ-performativen künstlerischen Arbeiten – Dokumentation, Analyse, Rezeption*, Switzerland, Swiss National Science Foundation-Research-Project at Institute for Practices and Theories in the Arts at Bern University of the Arts, <http://p3.snf.ch/project-182143>, <https://www.hkb.bfh.ch/de/forschung/forschungsprojekte/2019-795-679-052/> (30.12.2020).
- Shen, Tsung-ch'en  
 1967 "The Art of Painting", in *The Chinese Theory of Art*, a cura di, Lin Yutang, New York, G. P. Putnam's Sons, 159-211.
- Shen, Zongqian  
 1781 *Jiezhou xuehua bian*, Shen shi Bing hu ge.
- Sherman, William R. & Craig, Alan B.  
 2002 *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design*, San Francisco, Morgan Kaufmann.
- Sheth, Noel  
 2002 *Hindu Avatara and Christian Incarnation: A Comparison*, in "Philosophy East and West", 52, 1, 98-125.
- Shiner, Larry & Kriskovets, Yulia  
 2007 *The Aesthetics of Smelly Art*, in "Journal of Aesthetics and Art Criticism", 65, 3, 273-286.
- Sibilia, Paula  
 2008 *La intimidación como espectáculo*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Siebenhüner, Herbert  
 1935 *Über den Kolorismus der Frührenaissance*, Inaugural dissertation, Schramberg.
- Siegert, Bernhard  
 2005 "Der Blick als Bild-Störung. Zwischen Mimesis und Mimikry", in *Blickzähmung und Augentäuschung. Zu Jacques Lacans Bildtheorie*, a cura di, Blümle, Claudia & von der Heiden, Anne, Zurich, diaphanes.
- Silverstein, Micheal  
 1976 "Shifters, linguistic categories, and cultural description", in *Meaning in Anthropology*, Albuquerque, University of New Mexico Press.
- Silvestre, Armand  
 1897 *Lourdes matinal*, "La Dépêche", 10589/28, 1.
- Silvis, John  
 2018 *Zu Besuch bei. Alex Katz*, Monaco, Museo Brandhorst,  
[https://static1.squarespace.com/static/52337c46e4b0fb20a02344cc/t/5c0a0c144d7a9cf4d34c4e63/1544162326567/PARNASS\\_2018\\_04\\_SILVIS\\_Katz.pdf](https://static1.squarespace.com/static/52337c46e4b0fb20a02344cc/t/5c0a0c144d7a9cf4d34c4e63/1544162326567/PARNASS_2018_04_SILVIS_Katz.pdf) (23.01.2021).
- Singer, Wolf  
 2002 "The Misperception of Reality", in *Deceptions and Illusions. Five Centuries of Trompe-l'œil Painting*, a cura di, Ebert-Schifferer, Sybille, Washington, Lund Humphries Publishers, 41-54.
- Sirois-Trahan, Jean-Pierre  
 2001 "Trompe-l'œil et réception spectatorielle du cinéma des premiers temps: l'exemple du dispositif de représentation scénique chez Méliès", in Quaresima, Leonardo & Vichi, Laura, a cura di, *La decima musa. Il cinema e le altre arti/The tenth Muse. Cinema and other arts*, Udine, Forum, 221-241.
- 2004 "Mythes et limites du train-qui-fonce-sur-les spectateurs", in Innocenti, V. & Re V., a cura di, *Limina: le soglie del film/film's thresholds*, Udine, Forum, 203-216.
- Slater, Mel & Sanchez-Vives, Maria V.  
 2016 *Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality*, in "Front. Robot. AI", 3, 74.
- Sloterdijk, Peter  
 2004 *Sphären III. Schäume*, Frankfurt am Main, Shkamp (tr. it. *Sfere III. Schiume*, Milano, Raffaello Cortina, 2015).
- Sobchack, Vivian  
 2004 *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley-Los Angeles-London, California University Press.
- Sofia, Gabriele

- 2013 *Lo studio della relazione attore-spettatore e i nuovi modelli cognitivi*, in “Antropologia e Teatro”, 4, 18-43.
- Sorel, Christian  
2009 *Les répliques de la grotte de Lourdes dans les diocèses savoyards*, in “Échos saléviens. Revue d'histoire régionale”, 18, 41-61.
- Sperber, Dan e Wilson, Deindre  
1986 *Relevance*, in “Communication and Cognition”, Oxford, Blackwell, 1995 (tr. it. *La pertinenza*, Milano, Anabasi, 1992).
- Stahl, Johannes  
2014 “Installation”, in *Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, a cura di, Butin, Hubertus, Köln, Snoeck, 134-138.
- Starobinski, Jean  
1984 “Diderot dans l'espace des peintres”, in *Diderot et l'art de Boucher à David. Les Salons: 1759-1781*, a cura di, Sahut, Marie-Catherine & Volle, Nathalie, Paris, Éditions de la Réunion des Musées nationaux, 21-40 (tr. it. *Diderot e la pittura*, seguito da *Il sacrificio sognato*, Milano, TEA, 1995).
- Stebbing, Thomas R.R. & Pseudo-Longinus  
1867 *Longinus on the Sublime*, Oxford, T. & G. Shrimpton (tr. gr. *Pseudo-Longinus [Peri Hypsous]*, 1st century CE).
- Stevens, Quentin  
2006 *The shape of urban experience: a reevaluation of Lynch's five elements*, in “Environment and Planning B: Planning and Design”, 33, 803-823.
- Stoichita, Victor I.  
1993 *L'instauration du tableau. Métapeinture à l'aube des Temps modernes*, Klincksieck, Paris (tr. ger. *Das selbstbewusste Bild. Vom Ursprung der Metamalerei*, München, Fink, 1998; tr. it. *L'invenzione del quadro. Arte e artifici nella pittura europea*, Milano, il Saggiatore, 1998).
- 2006 *The Pygmalion Effect. Towards a Historical Anthropology of Simulacre*, Chicago, The University of Chicago Press (tr. it. *L'effetto Pigmalione. Breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, Milano, il Saggiatore, 2006).
- 2015 *L'Effet Sherlock Holmes. Variations du regard de Manet à Hitchcock*, Paris, Hazan (tr. it. *Effetto Sherlock. Occhi che osservano, occhi che spiano, occhi che indagano. Storia dello sguardo da Manet a Hitchcock*, Milano, il Saggiatore, 2017).
- Suniga, Natalia & Tonkonoff, Sergio  
2012 *Lenguaje, Deseo y Sociedad. Los Aportes de Julia Kristeva*, VII Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina,  
<http://jornadassociologia.fahce.unlp.edu.ar> (31.10.2020).
- Sutherland, Ivan  
1965 *The Ultimate Display*, in “Proceedings of the Congress of the International Federation of Information Processing (IFIP)”, 2, 506-508.
- Szaniawski, Jeremi  
2014 *The Cinema of Alexander Sokurov. Figures of Paradox*, New York-Chichester-West Sussex, Columbia University Press.
- Tagliapietra, Andrea  
2010 *Icone della fine. Immagini apocalittiche, filmografie, miti*, Bologna, il Mulino.
- Teckert, Christian  
2012 “Intuition/Affekt/Autopilot. Zur Problematik immersiver Umgebungen in Architektur, Kunst und Raumproduktion”, in *Intuition*, a cura di, Meyer, Petra Maria, München, Wilhelm Fink Verlag, 380-397.
- Tesauro, Emanuele  
1670 *Il Cannocchiale aristotelico, o sia idea dell'arguta et ingeniosa elocuzione*, Torino, Bartolomeo Zavatta.
- 1673 *La Filosofia Morale derivata dall'alta fonte del grande Aristotele Stagirita*, Venezia, Nicolò Pezzana.
- Theuriet, André  
1883 *Lourdes. Notes de voyage*, “La Gironde”, 90, 1-2.
- Thibault, Mattia & Cassone, Idone  
2019 “I Play, Therefore I Believe. Religio and Faith in Digital Games”, in *Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural*, a cura di, Pasulka, Diana & Natale, Simone, Oxford, Oxford University Press.
- Treleani, Matteo & Zucconi Francesco (a cura di)

- 2020 *Remediating Distances*, “IMG Journal”, Special Issue, 2.
- Triclot, Mathieu
- 2012 “L’immersion n’existe pas”, in Tirloni, Valentina, a cura di, *L’Image virtuelle*, Paris, L’Harmattan, <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01666832> (30.11.2020)
- Turner, Edith L.B. & Victor
- 1978 *Image and Pilgrimage in Christian Culture: Anthropological Perspectives*, New York, Columbia University Press.
- Turner, Victor Witter
- 1964 “Betwixt and Between. The Liminal Period in Rites de Passage”, in *Symposium on New Approaches to the Study of Religion. Proceedings of the Annual Spring Meeting of the American Ethnological Society*, a cura di, Helm, June, Seattle, University of Washington Press, 4-20.
- 1977 “Variations on a Theme of Liminality”, in *Secular Ritual*, a cura di, Moore, Sally F. & Myerhoff, Barbara, Assen Amsterdam, Van Gorcum, 36-52.
- Turrini, Dario
- 2001 *Il vascello d’acciaio. Appunti per una semiotica dell’attore teatrale*, in “Culture Teatrali”, 4, 165-191.
- Troili, Giulio
- 1672 *Paradossi per praticare la prospettiva senza saperla*, Bologna, Heredi del Peri.
- Ubersfeld, Anne
- 1996 *Lire le théâtre II. L’école du spectateur*, Paris, Edition Belin (tr. it. *Leggere lo spettacolo*, Roma, Carocci, 2008).
- Urbain, Jean-Didier
- 1991 *L’idiot du voyage. Histories de touristes*, Paris, Plon (tr. it. *L’idiota in viaggio. Storia e difesa del turista*, Roma, Aporie, 2003).
- van Gennep, Arnold
- 1909 *Les rites de passage*, Parigi (tr. it. *I riti di passaggio*, Torino, Bollati Boringhieri).
- Vapereau, Gustave
- 1858 *Dictionnaire universel des contemporains, contenant toutes les personnes notables de la France et des pays étrangers*, Paris, Hachette.
- Vasari, Giorgio
- 1568 *Le vite de’ più eccellenti pittori, scultori e architettori*, Sansoni, Firenze 1882.
- Vaulabelle, Achille de
- 1869 *Histoire des deux restaurations jusqu’à l’évènement de Louis-Philippe (de janvier 1813 à octobre 1830)*, Paris, Garnier frères.
- Vecoli, Fabrizio
- 2013 *La religione ai tempi del Web*, Roma-Bari, Laterza.
- Verbiest, Ferdinand
- 1687 *Astronomia Europaea sub imperatore Tartaro Sinico Câm Hý appellato ex umbra in lucem revocata*, Dilligen, typis & sumptibus Joannis Caspari Bencard, 75-79.
- Veullot, Louis
- 1858 *La grotte de Lourdes*, “L’Univers”, 234, 26, 1-2.
- Violi, Alessandra
- 2004 *Il teatro dei nervi: fantasmi del moderno da Mesmer a Charcot*, Milano, Mondadori.
- Virgolin, Luigi
- 2020 *L’immagine della città nelle strategie enunciativie del discorso turistico: il caso di FUTOUROMA*, in “EIC Rivista dell’Associazione Italiana di Studi Semiotici”, XIV, 30, 441-449.
- Virgolin, Luigi & Pezzini, Isabella (a cura di)
- 2020 *Usi e piaceri del turismo. Percorsi semiotici*, Roma, Aracne.
- Vischer, Theodora & Walter, Bernadette (a cura di)
- 2003 *Roth-Zeit. Eine Dieter Roth Retrospektive*, Baden, Lars Müller. Exhibition Catalogue Schaulager Basel (May 24 – September 14, 2003).
- Volli, Ugo
- 2004 “La schiuma metropolitana o il senso dell’indistinzione” in *La città infinita*, a cura di, Bonomi, Aldo & Abruzzese, Alberto, Milano, Mondadori.
- 2005 “Per una semiotica della città”, in *Laboratorio di semiotica*, Roma, Laterza.
- Vouilloux, Bertrand
- 1988 *La description du tableau dans les Salons de Diderot: la figure et le nom*, in “Poétique”, 73, 27-50.
- Wagner, Monika
- 2004 “Vom Umschmelzen. Plastische Materialien in Kunst und Küche”, in *Über Dieter Roth*.

*Beiträge des Symposiums vom 4. und 5. Juni 2003 zur Ausstellung „RothZeit. Eine Dieter Roth Retrospektive“ im Schaulager Basel*, a cura di, Söntgen, Beate & Vischer, Theodora, Basel, Laurenz-Stiftung, Schaulager, 2004, 121-135.

Waldenfels, Bernhard

1999 *Sinneschwellen: Studien zur Phänomenologie des Fremden 3*. Frankfurt am Main, Suhrkamp.

2010 *Sinne und Künste im Wechselspiel. Modi ästhetischer Erfahrung*, Berlin, Suhrkamp.

Walser, Randall

1990 *Spacemakers and the Art of the Cyberspace Playhouse*, in “Mondo 2000”, 2, 60-61.

Weber, Silvia C.

2019 *(bi, fred!) licorice. The Dieter Roth Universe in the Würth Collection*, Künzelsau, Swiridoff Verlag. Exhibition catalogue, Hirschwirtscheuer, Museum für die Künstlerfamilie Sommer, Künzelsau (November 23, 2019 – April 26, 2020) & Forum Würth Arlesheim (July 17, 2020 – July 18, 2021).

Wei, Shang

2015 *Truth Becomes Fiction When Fiction Is True: The Story of the Stone and the Visual Culture of the Manchu Court*, in “Journal of Chinese Literature and Culture”, 2, 1, 207-248.

White, Gareth

2009 “Odd Anonymized Needs: Punchdrunk’s Masked Spectator”, in White, Cristine & Oddey, Alison, a cura di, *Modes of Spectating*, Bristol, Intellect Books, 219-230.

2012 *On Immersive Theatre*, in “Theatre Research International”, 3, 37, 221-235.

2013 *Audience participation in theatre. Aesthetics of the invitation*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.

Wiener, Jürgen

2010 “Natur als Skulpturenrahmen, Skulptur als Naturrahmen, Rahmen als Naturskulptur. Rahmenphänomene in der Gartenplastik und das Labyrinth von Versailles”, in *Rahmen. Zwischen Innen und Außen*, a cura di, Körner, Hans & Möseneder, Karl, Berlin, Reimer, 131-168.

Wiesing, Lambert

2005 *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*, Frankfurt, Suhrkamp.

2006 “Virtualität und Widerstreit”, in *Skulptur. Zwischen Realität und Virtualität*, a cura di, Winter, Gundolf & Schröter, Jens, Munich, Wilhelm, Fink, 179-190.

Wilhelm, Jaques

1959 *Shilouettes and “Trompe-l’œil” Cut-Outs*, in “Art Quarterly”, 16, 295-303.

Wolf, Werner, Bernhart, Walter & Mahler, Andreas (a cura di)

2013 *Immersion and Distance. Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*, Amsterdam-New York, Rodopi.

Wood, Gillen D’Arcy

2001 *The Shock of the Real: Romanticism and Visual Culture, 1760–1860*, New York, Palgrave. X.

1909 *Inauguration du cinema Gaumont à Lourdes*, in “La Caravane”, 40/2, 2-3.

Wozniak, Jan

2015 *The value of being together? Audiences in Punchdrunk’s The Drowned Man*, in “Participations. Journal of Audience & Reception Studies”, 1, 12, 318-332.

Zardi, Andrea

2018 *La percezione del corpo in scena e lo spettatore. Un approccio neuroscientifico*, in “Scrittura della performance”, 7, 1, 91-111.

Zielinski, Siegfried

2006 *Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*, Cambridge/London, MIT Press.

Zingale, Salvatore

2006 *Segnare la strada. Il contributo della semiotica al Wayfinding*, in “Ergonomia”, 4, 35-37.

2012 “Orientarsi tutti. Il contributo della semiotica per un Wayfinding for All”, in *Design for All. Il Progetto per tutti. Metodi, strumenti, applicazioni*, a cura di, Steffan, Isabella T., Rimini, Maggioli.

2015 “Per natura e per cultura. Semiotica ecologica e wayfinding”, in *Dire la Natura. Ambiente e significazione*, a cura di, Ferraro, Guido et al., Roma, Aracne, 175-183.

Zola, Émile

1894 *Les Trois villes. Lourdes*, Paris, G. Charpentier et E. Fasquelle.

Zou, Hui

- 2001 *Jesuit Perspective in China*, in “Architectura”, 31, 145-168.
- Zucconi Francesco
- 2018a *Est-il possible de se mettre à la place d'un réfugié grâce à la réalité virtuelle ?*, in “De facto”, 2, <https://www.icmigrations.cnrs.fr/2018/12/05/defacto-2-004> (03.02.2021).
- 2018b *Displacing Caravaggio: Art, Media, and Humanitarian Visual Culture*, Cham, Palgrave Macmillan.
- 2019 *Il VR cinema è un'isola vicina. Sulla rassegna Venice Virtual Reality*, in “Fata Morgana Web”, <https://www.fatamorganaweb.it/venice-virtual-reality> (04.02.2021).

---

## **“If you touch it, you find a wall”: Experiencing Painted Illusions between China and Italy (1661-1766)**

Marco Musillo (marcomusillo1@gmail.com)

*Keywords:* quadratura, Qing arts, pictorial illusions, Giuseppe Castiglione, Giovanni Gherardini

At the end of the seventeenth century, a fortunate and unique combination of events made possible for Chinese and Europeans to share anamorphic pictures, working ideas from projective geometry, and optical tools. This happened in the framework of the Jesuit mission in Beijing where some of the European fathers trained in optics and perspective engaged in a scientific and artistic dialogue with members of the Qing court, and especially with the Manchu emperor Kangxi (1654-1722).

In this study I explore one of the most important outcomes of such a unique artistic dialogue: the Qing commissions of illusionistic architectures given to Italian painters from the Jesuit community in China. Particularly, by analyzing primary sources, and archival evidence, I compare and discuss Italian and Chinese responses to the immersive experience of spectators moving within the space of illusionistic architectures. Firstly, I look at commissions given to Giovanni Gherardini (1655-1729) from Modena, and to Giuseppe Castiglione (1688-1766) from Milan. The first was trained at the school of Angelo Michele Colonna, and worked at the Bei Tang, the northern church in the Chinese capital, where he painted a *sfondato* (breakthrough). The second, Castiglione, who obtained the greatest fame, as he lived and served as imperial painter until his death, successfully mixed Italian and Chinese techniques and materials together. In fact, some of the most striking illusionistic paintings made by the Milanese artist are *tieluo*, paintings on silk or paper to be glue on walls.

Here, I will discuss Chinese and Italian sources on the basis of ideas of wonder and astonishment, resulting from kinetic experiences of painted illusions. I will especially compare Chinese sources describing encounters with European painted architectures and illusionistic paintings, with the discussion on wonder and astonishment advanced for example by Emmanuele Tesaurò in his *Il Cannocchiale Aristotelico* (1654); and I will also link the Chinese translation of Andrea Pozzo's *Perspectiva pictorum et architectorum* (1693), the *Shixue* (*Science of vision*, 1735) by Nian Xiyao (1671-1738), to Qing imperial working commissions, and specifically to the possibilities in delivering illusions in the spaces of Chinese traditional architecture.

The present study aims at answering important questions rising from the encounter between Italian and Chinese art, in the field of illusionistic painting: given diverse aesthetic traditions, how differently wonder and astonishment structured the vision of Italian and Chinese spectators in front of illusionistic architectures? How the kinetic experience of such spaces, for example epitomized by the touch, marked the passage from wonder to intellectual attention by destroying the uniformity of architecture and illusionistic painting?

## **Immersive Sublimity in Langlois's Panorama of the Battle of Navarino**

Emma L. Clute (The Ohio State University, USA – elclute@mailfence.com)

*Keywords:* Panorama; Sublime; Langlois; Nineteenth Century; Immersion

In 1831 Paris, the military officer and painter Jean-Charles Langlois opened a panorama depicting the naval battle of Navarino, an episode from the recent War for Greek Independence. Unlike the panoramas of his predecessor, Pierre Prévost, or the medium's inventor, Robert Barker, Langlois actively disrupted the boundaries between painted and real, spectacle and spectator, turning visitors into actors or participants in the panorama's fiction. The emphasis shifted in this new panorama from the sense of sight



to a sense of being. Combining contemporary reviews with extant architectural plans and preparatory paintings, I examine the illusionistic mechanisms whereby Langlois immersed visitors in the fiction of his now-lost panorama of the Battle of Navarino. Langlois transcended the limits of the canvas by including the corridors and viewing platform in the represented naval battle, making the visitor's space visually and conceptually contiguous with the space of the battle. The physical and conceptual immersion of visitors within the extended pictorial space made them aware of their physical presence in a way that prior panoramas had not. The viewer was no longer looking at the spectacle from outside but experiencing it from the inside. The panorama, as Langlois presents it, is not an image; it is a space. It is not about what one sees, but what one *feels*.

This immersion led to a specific experience of sublimity which I call the immersive sublime. The immersive sublime involved the activation of emotion and bodily empathy to transport viewers beyond material reality in their suspension of disbelief. Langlois' panorama was a multi-sensory, totalizing illusion that used sensational affect as a pathway to the sublime.

### **Immersive Experience in Dieter Roth's Studio with the Installative Work *Selbstturm*; *Löwenturm* (1969-1998)**

Fabiana Senkpiel (Institute for Practices and Theories in the Arts, Bern University of the Arts – fabiana.senkpiel@hkb.bfh.ch)

*Keywords:* Dieter Roth's Studio with *Selbstturm*, *Löwenturm*; Multisensory Experience; Liminality; Aesthetics of Transformation; Phenomenology of the Visit.

At the centre of the contribution is the visitors' immersive experience summoned by Dieter Roth's artist-studio with the installative work *Selbstturm*; *Löwenturm* (1969-1998), which consists of food busts in the process of decay.

First of all, it is necessary to introduce Dieter Roth's studio to address its specific characteristics, which in turn help define the immersive experience related to the studio's visit – Key questions are: what kind of immersivity are we dealing with in Dieter Roth's studio and what distinguishes it? Which visual, acoustic and odour-specific as well as architectural elements determine the whole-body and multisensory perception and the aesthetic experience of such an environment? Space is understood not only as a condition of immersivity but also as an activating frame – as the work of art's iconic field that determines and promotes the multisensory perception and the aesthetic experience.

The next part addresses the issue of liminality, which is discussed as a topic that decisively determines the immersive experience in connection with Roth's studio. The aesthetic crossing of boundaries between "here and there" as well as between art and reality, occurs in this environment not only through the visual-spatial, but also thanks to the multisensory dimension that is triggered by the decaying food of the installative work *Selbstturm*; *Löwenturm* and which enables viewers to take note of the transforming "aesthetic threshold experience" (Fischer-Lichte 2001) directly on his/her own body. Special attention should thus be paid to the topic of liminality, an aspect – according to the thesis to be examined – that plays a significant role in shaping the immersive experience in Roth's studio. Subsequently, some reflections of a methodological nature will be inserted, dealing with the possibilities and the challenges of fruitfully incorporating subjective perspectives regarding among others sensory perception, liminality and immersion into art historical analysis.

### **Immersi nell'irreale. Prospettive an-iconiche sull'arte contemporanea dall'ambiente alla realtà virtuale**

Elisabetta Modena (Dipartimento di Filosofia, Università degli Studi di Milano – elisabetta.modena@unimi.it)

*Keywords:* an-icons; installation art; illusion; immersivity; virtual reality art

Thanks to its ability to envelop the viewer in a 360° image, Virtual Reality (VR) has stimulated the debate on the topic of immersion, and it has favoured research in genealogical terms to trace possible paths in the history of media and art. However, part of this narrative still evaluates VR as an illusion medium useful to mimetically reproducing reality, rather than as a great tool for design space. Indeed, we can recognize the most stimulating characteristics of this technology in designing a space and in the relationship established with the user's body. In doing so, it is possible to identify in the artistic installations dating from the first decades of the XX century, a significant stage in the history of im-

mersive artworks. The history of such installations early shows that one can be immersed with her own body in an abstract and unreal space, which is not necessarily a duplicate of reality.

The immersive strategies proposed by the environmental installations make use of a centrifugal force that pushes outwards from the canvas and the sculpture's closed form. Still, at the same time, it provokes a centripetal movement of inclusion and absorption of the world within the image that thus becomes an environmental image. Precisely because of this attractive and inclusive force, and thanks to the gaze that we can cast towards the past from today, environmental installations can be read as images, or rather as *an-icons* ante-litteram.

### **Immersive Pictures. Cut-Outs and their Potential of Connectivity**

Manuel van der Veen (Academy of Fine Arts Karlsruhe, Germany – M.vanderVeen@me.com)

*Keywords:* Augmented Reality; Cutout; Trompe-l'œil; Participation; Immersive Images

This article examines the impact of immersive images on the viewer's relationship to reality. The term immersion is usually associated with the immersion of the viewer into the image. To shift the investigation to immersive images is to investigate how the images immerse into reality. For this purpose, different framing concepts are introduced and applied to immersive images. The focus thereby is not on the disappearance of the border between image and reality, but rather on how the images interact between the partition of the field of view and the participation in the world. To explore this precisely, the research is devoted to the procedure of the *cutout*, which has both a considerable art historical tradition and a frequent use in the immersive medium of Augmented Reality. On the foundation of art history, it will be possible to reflect on the "new" medium in a more profound way. At the end of this paper, two cutout installations are compared, one analogue, the work *Cbance (Darinka, Vivien, Anne)* by Alex Katz from 1990, and one digital, an AR intervention by the artist Mark Skwarek from 2011. With the immersive images, the mediating potential between different reception modes is worked out. Since the reception of both works oscillates between their participation and their partition.

### **Lo spettatore nel quadro: strategie immersive dello sguardo fra scrittura (Diderot) e cinema (Sokurov)**

Michele Bertolini (bertolinimichele@fastweb.net.it)

*Keywords:* Salons, Diderot, promenade, Sokourov, èkfrasis

Il contributo intende ripercorrere la genealogia di una figura dell'immersività, che attraversa la storia delle arti, dalla pittura al cinema: l'ingresso immaginario dello spettatore all'interno del quadro pittorico. In particolare, il saggio intende concentrarsi da una parte sulle sofisticate strategie retoriche e letterarie di inclusione dello spettatore e del lettore all'interno dell'immagine artistica elaborate da Diderot nei *Salons* (1759-1781), e che si configurano come una grande impresa di descrizione e "attraversamento" dall'interno delle opere d'arte, culminante nella *Promenade Vernet*. Dall'altra parte, esso intende analizzare, fra i molti possibili esempi offerti dal cinema, un documentario-saggio di Alexander Sokurov, *Elegia del viaggio* (2001), che si presenta come un onirico viaggio attraverso le immagini, dalla Russia all'Olanda, e che si conclude con l'ingresso della macchina da presa e del suo invisibile protagonista all'interno di un quadro di Saenredam, *La chiesa nella piazza di Santa Maria a Utrecht*. La pittura è rimediata in un caso dalla scrittura, nell'altro dal cinema.

Diderot mette in scena, con una consapevole ripresa di strategie efrastiche già utilizzate dai retori antichi, una "cinematizzazione" dell'immagine pittorica attraverso la scrittura che non solo restituisce il procedere dell'occhio (*promenade de l'œil*) sulla tela ed esalta l'illusoria trasparenza del quadro, producendo un effetto di realtà nel lettore. La scrittura, raddoppiando i segni iconici, istituisce un punto di sguardo che dalla soglia della cornice del quadro si proietta all'interno dell'immagine (in particolare di fronte ai quadri di paesaggio e alla pittura di genere). L'obiettivo finale di questa strategia, attraverso l'assorbimento del soggetto dentro l'opera, sembra tendere alla costruzione di una nuova, inedita figura di spettatore, di uno sguardo e di un corpo interno all'immagine, prodotto e generato dalla scrittura stessa. Nel film di Sokurov è la voce off del regista che accompagna l'apparizione delle immagini e che si offre come un doppio della nostra voce interiore o come un fantasma del nostro sguardo, con un analogo effetto di raddoppiamento dell'occhio della macchina da presa. L'effetto di presenza generato dall'ingresso all'interno delle immagini, abitate dallo sguardo del regista, si realizza quindi al prezzo di una doppia mediazione, quella visiva e quella sonora.

Questa inclusione dello spettatore-lettore all'interno dell'immagine produce infine un effetto paradossale: da una parte sfarina il confine fra lo spazio dell'esperienza reale del soggetto e lo spazio rappresentato nell'opera, dall'altra parte riafferma, sia in Diderot sia in Sokurov, in ultima istanza la distanza, l'alterità e l'insularità dell'immagine artistica, sia essa pittorica o cinematografica.

### **Quando l'immagine si fa ambiente: il piano sequenza come figura immersiva?**

Luca Acquarelli (Université de Lille – luca.acquarelli@univ-lille.fr)

*Keywords:* campo lungo, cinema, immagine immersiva e ambientale, enunciazione, fenomenologia

Molta della letteratura attuale sull'immersione e sulle sue figure si concentra sull'*allembicing image*, «l'immagine ambientale», cioè sul fatto che l'immagine si costruisca come una volta sferica a 360 gradi attorno allo spettatore, dissipando la cornice come elemento costitutivo dell'immagine stessa. Questo dato fenomenico, oltre a una retorica visiva dell'empatia, apre a una precisa genealogia dell'effetto di immersività che va a indagare il panorama ottocentesco come un paradigma emerso solo tardivamente, ma che si può ritrovare già nella pittura antica e che in qualche modo sopravvive nelle tecniche immersive di realtà virtuale.

In alcuni casi (Grau 2003) tale paradigma è visto in opposizione all'altra linea genealogica, quella più legata al *trompe-l'œil* e che, in questi studi, è destinata a rimanere minoritaria. Il *trompe-l'œil*, nelle sue varie manifestazioni, è infatti pensato come una sottolineatura della cornice, proprio l'elemento che l'immagine ambientale vorrebbe rendere invisibile.

Mi sembra invece che le due trame debbano essere tenute insieme dialetticamente e il mio intervento vorrebbe concentrarsi su alcuni casi specifici di effetti di soglia, di cornice e più in generale di *trompe-l'œil*, ben conosciuti dalla semiotica che si è occupata di immagini, nonché da autori vicini a tale tradizione, per poi ritornare sulle immagini ad effetto ambientale.

La dimensione enunciazionale della prospettiva di “sotto in su” che da Mantegna arriva alla maniera cinquecentesca e successivamente alla “quadratura” dei soffitti delle chiese barocche è, ad esempio, utile per approfondire l'effetto di presenza e il suo correlato effetto di immersione. L'ipotesi è quella di verificare come questi effetti spesso siano forniti da due movimenti opposti che creano una tensione negli effetti di soggetto prodotti: da una parte una prospettiva ascendente che aspira lo spettatore nello spazio del quadro e dall'altra una sorta di ostacolo che sembra mirare all'effetto opposto, “uscendo” cioè dal quadro tramite soggetti o oggetti in scorcio. Questi due movimenti contrari, questa co-presenza di effetti enunciazionali in tensione, profondità e oggetto, puntellata da gli effetti di cornice, sembra poter tracciare la linea per indagare più in generale le figure dell'immersività.

Indagando questa tensione enunciazionale vorremmo arrivare a chiederci come essa sussista anche quando la cornice si diluisce nell'effetto di continuità ambientale dell'immagine, nell'odierno largo spettro delle esperienze di realtà virtuale. E questo al di là del momento in cui l'ambiente immersivo, riproduce al suo interno degli effetti di soglia per catturare l'attenzione dello spettatore. Il nuovo luogo della cornice è dunque il corpo stesso dello spettatore? Lo scorrere della volta sferica sembra infatti non avere frontiere di sorta, spazi dove poter abbozzare e agganciare il doppio movimento contrario a cui facevo allusione. Se non forse, questa una delle ipotesi da verificare, la discrepanza fra lo schema del corpo, la propriocezione, e il diagramma che traduce la trama complessa dei nostri movimenti in informazioni per il dispositivo tramite i sistemi di tracking.

### **Sulla tendenza utopica del VR cinema**

Francesco Zucconi (Ricercatore in Cinema, fotografia e televisione all'Università IUAV -

*Keyword:* Immersività, VR cinema, utopia, comunicazione umanitaria

Tra le principali linee di sviluppo del VR cinema si trova senza alcun dubbio il documentario a tema sociale, umanitario e politico, come occasione per sperimentare forme di trasferimento dello spettatore in spazi e tempi diversi da quelli in cui è fisicamente collocato: all'intero di un campo profughi oppure in una prigione, in un villaggio colpito da calamità o magari nella città di Hiroshima il 6 agosto 1945.

Ma in che misura la tecnologia immersiva può facilitare l'assunzione di uno sguardo testimoniale? A quali condizioni il gesto di indossare un visore per la realtà virtuale – comodamente a casa propria o nei saloni di un meeting – può assumere un valore sociale, etico e politico?

Facendo riferimento ad alcuni esempi, questo articolo si propone di identificare e descrivere la tendenza “utopica” del VR cinema. Riprendendo la duplice etimologia del termine, si riflette sugli ambienti

immersivi realizzati con tale tecnologia in quanto *eu-tópoi* (il luogo del miglioramento e del bene, nel quale lo spettatore può avere l'impressione di adempiere facilmente la propria vocazione testimoniale o assistenziale) ed *ou-tópoi* (assenza di luogo, spazi che non corrispondono pienamente con il "qui e ora" nel quale è empiricamente situato il soggetto e neppure con il "qui e ora" degli eventi mostrati nei video).

### **L'esperienza pre-morte come figura dell'immersività tra cinema e realtà virtuale**

Pietro Conte (Università Ca' Foscari Venezia)

*Keywords:* Near-death experience; first person shot; immersion; cinema; virtual reality.

Recent years have witnessed an upsurge in the (mis)use of rhetorical strategies aimed to pass off virtual reality as "the ultimate empathy machine", as Chris Milk dubbed it. By providing a 360° multisensory experience where the traditional spectator of both static and moving images turns into the explorer and, in a way, even the producer of a digital environment, immersive virtual realities would offer everything that cinema cannot. Yet, in spite of this narrative which is often exploited as a form of propaganda, the close link between cinema and virtual reality continues to play a crucial role in the contemporary iconoscape, and in some cases can be conceived of as a veritable remediation. After analysing the main issues around which the debate on the relationship between the two media revolves, this article focuses on the particular case study of so-called out-of-body (and, more specifically, near-death) experiences. A description is given of the different ways in which cinema and virtual reality make these experiences visible, with special attention to how traditional first-person perspective has been remediated through virtual reality in order to give the experimenter the impression that she is perceiving herself from a location outside her physical body.

### **On the threshold of belief. Immersive shows, technologies and devices in Lourdes around 1900**

Ferdinando Gizzi (Post-dottorato / LIRA Sorbonne University Nouvelle – Parigi 3)

*Keywords:* nineteenth-century, religious beliefs, immersivity, media archaeology, Lourdes

This article is dedicated to the flowering of immersive attractions in Lourdes at the turn of the 20th century. In a very short space of time and in a fairly small area (an initially waste land next to the sanctuary) of this new center of Marian devotion, all sorts of "optical machines" of the time are concentrated: two panoramas, a diorama, a wax museum, an indefinite number of devices for magic lantern shows or luminous projections, several cinematographs (first itinerant, then fixed, installed in places that can begin to be considered "real" theatres), etc.

The question of immersivity in relation to religion and belief goes to the heart of Catholicity's relationship with images (or, more generally, with the *Image*) and responds to a long tradition going back (at least) to the Baroque period and its great scenic-architectural-visual devices; if, on the one hand, the apparitions to Bernadette and the events of Lourdes are part of this same lineage (which may also serve to explain the origin and cause of these events), on the other hand, they represent and mark a real "turning-point of modernity" in the process of *spectacularisation* that they provoke on the mystical event and its conception, transforming them into a mass phenomenon, or even into a real attraction for the crowds. The flowering of spaces, technologies and devices capable of satisfying the desire of this crowd of pilgrims-spectators – not only and simply a "desire to see" (according to a *scopophilic* logic), but above all to re-live in and through their own bodies the experience of the visionary by immersing themselves to varying degrees in a fictional and illusory environment – must therefore be linked to the sensual reconfiguration of the religious in the nineteenth century, in addition to being read through the prism of the more general transformations undergone by the spectator at that same time.

This study will therefore constitute an archaeology that will make possible to question the issue of the *doubling of belief* (the fact of believing in images and simulacra, and religious belief itself) in its modern definition and construction - technological, reproducible, spectacular and of mass reception. This genealogical perspective will thus allow us, in the end, to make incursions into (more) contemporary temporalities, opening us up to the consideration of cases which arise in explicit or implicit continuity with the archaeological forms examined above all (for example, the "megavision" audiovisual show conceived for Lourdes by Michel Carné in 1980, based on the simultaneous interaction of thirty fixed and animated projectors); up to more recent forms of immersion born at Lourdes, for Lourdes or around the Lourdes phenomenon, in connection with *interactive*, *virtual* and *gaming* (the first e-pilgrimage "Lourdes United"; the official application of the shrine to simulate real pious actions, such as placing a candle, etc.).

## **Avatars and rituals: immersive religious practices in the digital sphere**

Victoria Dos Santos (PhD Student Università di Torino)

*Keywords:* Avatar, Digital Religion, Ritual, Digital Games, Semiotics

This contribution aims at offering a semiotic analysis about the religious performance in the digital sphere experienced through the figure of avatars. The theoretical disquisition of Julia Kristeva of the translinguistic, and Eco's reflection of the model reader, could together reflect how the practitioner, thought as a reader, interpret and contribute to the meaning construction in this intertextual phenomena of digital religiosity.

Since the 1980s, and especially after the arrival of the web 2.0, there has been a significant rise of spiritual performances and practices within online environments, where a variety of traditional and non-traditional systems of beliefs begin to migrate and adapt to this new territory. Religions became, as many other social aspects, mediated by this electric media, originating a culture strongly influenced by digital technologies and integrated by networks.

In this scenario, computational media was becoming not only an instrument to carry out spiritual pursuits, but instead an environment, producing other ways of considering and understanding the religious context. That is to say, the digital environment seen as a producer of experience, affecting dialectic relations – as science and faith - and revolutioning hypothesis about how the net reflects part of our essence.

Virtual environments started to be perceived as another type of reality, where space and time do not answer to the cartesian linearity and a diversity of forms of religious engagement began to emerge by reconstructing or simply reinventing themselves. With religion and digital technology converging one another, the production and reception of meaning has suffered a variety of changes. Some scenarios, early projected as a reality yet to be studied, are now inherent conditions of contemporaneity.

One of the many results is the merging of complex identities as Avatars, which can be understood as the user's self-representation in the online context. In the religious context, the performance and construction of rituals and the way of inhabiting virtual "sacred" spaces are all activities lived through avatars, allowing a sense of presence by deep levels of immersion, sometimes developed by extended reality software as it is the case of VR. There is, consequently, an even stronger process of embodiment occurring in virtual worlds.

Two reflections are open in this research: On one hand, considering that all human praxis are languages - since languages demarcate, signify and communicate - then the digital practice of religion would enter into the translinguistic, because of its elements coming from different contexts and multimodal strategies. Here, intertextual unions determinate the dynamics, and our presence, experience through the avatar, is always mutating, moving and connecting. On the other hand, the religious practice thought as a text is then actualized within one of its multiple potentialities. When bringing to the "online" a ritual, the way in which is performed would determinate the reader's interpretation of the text itself, following Umberto Eco's theory of the model reader.

## **Notizie degli scavi: prove di immersività nelle pratiche turistiche di Roma Capitale.**

Luigi Virgolin (Università di Roma – La Sapienza, [luigi.virgolin@uniroma1.it](mailto:luigi.virgolin@uniroma1.it))

*Keywords:* virtual and augmented reality, immersiveness, enunciation, heritage tourism, Rome.

An increasingly widespread trend in the contemporary tourist offer is the recourse to virtual and augmented reality for the fruition of the artistic and historical-architectural heritage. The research perspective of this study focuses on the relationship that immersiveness produces between subject and object, between tourist and monument in reference to the enunciative device and to the body of the subject located in spatiality. The analysis highlights some aspects involved in these new forms of tourist involvement such as the relationship between the sensorial, passionate and cognitive spheres and the role played by narrativity. The analysis is conducted on two case studies in which the Municipality of Rome adopts virtual or augmented reality in the use of the historical-architectural heritage, that is the Fori and the Ara Pacis.

## Opacity and transparency of the performative frame in immersive theatre

Massimo Roberto Beato (Università di Bologna – massimoroberto.beat2@unibo.it)

*Keywords:* immersive theatre, semiotics of theatre, sensorial spectatorship, audience participation, effects of reality

In an essay on the picture frame, Georg Simmel claims the sacredness of this device considered fundamental for the dialectical articulation of the delicate relationship between art and reality which constitutes, for the German philosopher, the core of his aesthetic meditations, including those on theatre. In the most contemporary forms of immersive theatre it is nevertheless no longer the *framing* of the proscenium – that imaginary “fourth wall”, according to a *purely visual* approach, through which the audience observes actions on stage – that threshold-figure (according to Simmel’s viewpoint) to which the function of separating and connecting the factual reality of the spectator and the counterfactual one of the (dramatic) possible world is delegated. In fact, in the immersive theatre this boundary device is *embodied* by the actor himself, who becomes the figure responsible for the continuous transformation and transfiguration of the performative frame, decidedly more opaque and less transparent than to more traditional theatrical forms, such as bourgeois drama.

We are, therefore, in presence of a sort of 2.0 fictionality, no longer delegated to that specific fictional frame marked by boundary indicators such as the darkness in theater room, the curtain, the silence, etc. Actually, in this new kind of fictionality bodily matter and aesthesia at stake in the actor-spectator experience are solely account for the establishment of the performative frame.

## Far sentire il benessere dei luoghi. Progetti di orientamento come esperienza di immersività

Salvatore Zingale e Daniela D’Avanzo (Dipartimento di Design, Politecnico di Milano  
salvatore.zingale@polimi.it, daniela.davanzo@gmail.com)

*Keywords:* Wayfinding; Orientation; Sense of Place; Semiotics; Communication Design

Wayfinding is a design field that deals with the orientation and communication of places. By placing a user in relation to the environment in which he or she finds himself or herself, wayfinding therefore designs just such an experience. It provides an experience of cognitive and environmental well-being that we can define as *immersive*: when the project is successful, the user is *welcomed* and *accompanied* in his navigation practices, almost without making that *cognitive effort*. On the contrary, immersiveness provides *cognitive benefits*.

Following this theoretical path, we will examine three case studies that we believe offer an immersive navigation experience in the space in which they operate.

First of all, a historical case and model for several other projects: the wayfinding of the Metropolitana Milanese, designed in the 1960s by Bob Noorda. Noorda’s design offers to the user a travel experience that is always clear in its information and references, thus reducing the sense of alienation of the underground space.

A very different case is the more recent case of Ruedi Baur’s wayfinding for the Cinémathèque française. Here, through a system of light projections on the walls, visitors are guided in their navigation. In line with the filmic imagery, the design is based entirely on light, offering an experience where physical place and cinematographic spatiality tend to be integrated.

Finally, City ID’s Interconnect project in Birmingham. Using digital technologies that connect the territory, the different means of transport and the user, this project proposes an evolution of the travel experience designed by Noorda. Different media are integrated to accompany the traveller in an interactive, fluid and connected experience with the surrounding environment.

## Le figure della pervasività nella realtà aumentata

Federico Biggio (Università di Torino, Dipartimento di Eccellenza di Filosofia e Scienze dell’Educazione – federico.biggio@gmail.com)

*Keywords:* pervasiveness, augmented reality, syncretism, superposition, gain

The fundamental question that will be discussed in the text concerns the definition of the concept of “pervasiveness” as an “effect of sense” and of the “figures of pervasiveness” as a set of isotopic facets that define the “augmented image”. The contribution focuses on a specific emerging media, Au-

gmented Reality, and on a typology of images produced through such technologies (the “augmented images”) that distinguish its formal specificity. By considering some of the main strategies to achieve realism and plausibility effects in the textual production of Augmented Reality images, the differences between virtual content and physical reality will be described at a plastic level and the definition of an isotopy of overlapping that characterizes the pragmatic production of the augmented image will be affirmed. This isotopy will then be detected in other textual forms, not attributable to Augmented Reality media, in order to propose a category of “figures of pervasiveness”.

## Biografie delle autrici e degli autori

---

### **Luca Acquarelli**

È professore associato all'Università di Lille e docente a contratto all'Università IUAV di Venezia. La sua ricerca si concentra sulle teorie e sui dispositivi dell'immagine, l'iconografia del potere politico e la relazione tra immagine, arte, storia e memoria. Il suo libro sull'iconografia del fascismo italiano, *L'immagine dell'impero. Spazio e tempo nella cultura visuale dell'impero italiano*, è in corso di pubblicazione. Tra i suoi ultimi lavori, la co-curatela del libro *Le fascisme italien au prisme des arts contemporains* (Presses Universitaires de Rennes, 2021), e, tra gli articoli inerenti al tema dell'immersività, *The spectacle of re-enactment and the critical time of the testimony in Inarritu's Carne y Arena* (2021) *On the distance and proximity of a visual object as a chiasmatic notion* (2021) e *L'esperienza dialettica del cinema VR: tra immersione e distanziazione* (2018). Ha diretto un volume sulla questione del figurale: *Au prisme du figurale. Le sens des images entre forme et force* (Presses Universitaires de Rennes, 2015).

### **Massimo Roberto Beato**

Dottorando (35° ciclo) presso l'Università di Bologna in Philosophy, Science, Cognition, and Semiotics, sotto la supervisione della prof.ssa Maria Pia Pozzato, svolge le sue ricerche nell'ambito della sociosemiotica del teatro. I suoi interessi di ricerca sono rivolti alla semiotica e teoria dell'immagine, alle narrazioni sincretiche, all'evoluzione della metodologia semiotica di analisi testuale e alle teorie dell'enunciazione e della soggettività. Concentra attualmente la propria ricerca sulle pratiche teatrali contemporanee, con particolare attenzione allo statuto cognitivo-passionale dello spettatore nelle esperienze estetico-performative, approfondendo le relazioni intersoggettive e intercorporee attraverso cui si materializzano emozioni e passioni. Dal 2015, è anche docente a contratto presso l'Accademia Nazionale d'Arte Drammatica "Silvio d'Amico" (istituzione AFAM) dove insegna Analisi della drammaturgia e Scrittura per il teatro.

### **Michele Bertolini**

Dottore di ricerca in Estetica presso l'EHESS di Parigi e l'Università degli Studi di Milano, insegna Estetica e Storia e Teoria dei Nuovi Media presso l'Accademia di Belle Arti "Giacomo Carrara" di Bergamo. La sua ricerca si concentra sulla relazione fra parola e immagine, sull'estetica dello spettatore nel XVIII secolo e sulle forme della fruizione estetica del XX secolo. Tra le sue pubblicazioni: *Quadri di un'esposizione. I Salons di Diderot* (Aracne, 2018), le curatele *Abstraction Matters. Contemporary Sculptors in Their Own Words* (insieme a C. Baldacci, S. Esengrini, A. Pinotti, Cambridge Scholars Publishing, 2019), *Diderot e il demone dell'arte* (Mimesis, 2014), *La rappresentazione e gli affetti. Studi sulla ricezione dello spettacolo cinematografico* (Mimesis, 2009).

### **Federico Biggio**

È un dottorando in Semiotica e Media dell'Università di Torino. Le sue aree di ricerca sono la semiotica delle culture dei media digitali, in particolare riferita alle tecnologie immersive e pervasive della realtà virtuale e aumentata. Si interessa inoltre di digital humanities e di filosofia della datafication. Nel 2020 ha curato insieme a Dos Santos e Giuliana il volume edito per Aracne *Meaning-making in extended reality*. Dopo gli studi in cinema, si laurea a Torino in Comunicazione e Culture dei Media discutendo una tesi su realtà aumentata e wearable technologies. Tra le sue pubblicazioni *Guidebook for mirror worlds. Poetics of transparency in augmented reality* (2020), *Augmented consciousness: Artificial gazes fifty years after Gene Youngblood's Expanded Cinema* (2020), *Toward a semiotics of augmented reality* (2020).

### **Emma L. Clute**

She is a recent graduate of the History of Art doctoral program at The Ohio State University, where she specialized in nineteenth-century French art. Dr. Clute's dissertation, "The Im-



mersive Sublime in July Monarchy Painting,” formulates a new variety of sublimity that hinges on emotion, activated by a painting’s conceptual incursion into the viewer’s space.

### **Pietro Conte**

Insegna Estetica presso il Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali dell’Università Ca’ Foscari Venezia. Dopo aver conseguito il dottorato presso l’Università di Siena, è stato borsista di perfezionamento post-doc all’Università di Basilea e assegnista di ricerca all’Università degli Studi di Milano. Vincitore di uno Starting Grant nell’ambito del concorso “Investigador FCT” promosso dalla Fundação para a Ciência e a Tecnologia, dal 2015 al 2018 ha lavorato presso l’Università di Lisbona come Junior Assistant Professor. Le sue ricerche vertono sui concetti di iperrealismo, illusione e immersività, nonché sulle differenti pratiche di oltrepassamento delle tradizionali soglie divisorie tra immagini e realtà. Su questi temi ha pubblicato le monografie *Unframing aesthetics* (2020) e *In carne e cera. Estetica e fenomenologia dell’iperrealismo* (2014).

### **Lucía Corrain**

Insegna Semiotica dell’arte al corso di laurea Dams e Semiotica del visibile al corso di laurea magistrale in Arti Visive dell’*Alma Mater Studiorum* – Università di Bologna. Suoi interessi di ricerca riguardano il linguaggio delle arti figurative in generale e della pittura in particolare: come comunica un’opera d’arte, come interpella l’osservatore, che sensazioni suscita in chi la guarda, sono solo alcuni degli aspetti che studia in ambiti che spaziano dall’arte antica e quella contemporanea. Ha pubblicato in numerose riviste italiane internazionali («Versus», «Visible», «Visio», «Degrée» e altre); tra i suoi libri: *Semiotica dell’invisibile. Il quadro a lume di notte* (Bologna 1996), *Il velo dell’arte. Una rete di immagini tra passato e contemporaneità* (Firenze 2016); *La pittura di mercato. Il “parlar coperto” nel ciclo Fugger di Vincenzo Campi* (Milano 2019).

### **Daniela D’Avanzo**

Designer della comunicazione, è dottoranda al Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, dove svolge una ricerca sui sistemi di orientamento in ambito urbano.

### **Victoria Dos Santos**

She is a PhD student in Semiotic and Media in the University of Turin. Her areas of research are about emerging religious practices in the digital

space, contemporary paganism, semiotics and digital media studies. She is holding a degree in Communication Science, at the Catholic University Andrés Bello (UCAB) in Caracas, Venezuela, and a master in journalism from the University of Barcelona and the University of Columbia in New York.

She has worked as a TV and press journalist and has participated in several conferences and seminars in Europe and Latin America.

Her more recent articles are: *The digital and the Spiritual: Validating Religious experience through Virtual Reality* («Journal Lexia», 2020); *The Contemporary Cyborg: A Semiotic Approach to Digital Hybridization* («Journal Techné: Research in Philosophy and Technology», 2020, forthcoming); *Elusive Masks: A Semiotic Approach of Contemporary Acts of Masking* («Journal Lexia», 2020).

### **Ferdinando Gizzi**

Il est chercheur post-doctoral au LIRA (Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3) et chercheur associé à la BnF. Actuellement, il mène une recherche sur les rapports entre expériences mystique-visionnaires et formes spectaculaires au tournant du XX siècle. Parmi ses publications les plus récentes: *Le Passioni di Cristo nel cinema delle origini* (1896-1912). *Questioni iconografiche, iconologiche e culturali*, Pacini, Pisa 2019; «Remediating the distance from the divine: an archaeological essay. Trick Photography – Dispositifs of Exhibition – Cinematographic Effects», *img journal*, n. 3, 2020, pp. 230-257; «Image – Miracle – Cinéma, au tournant du XXe siècle», *Cahiers du Cap*, n. 8, 2020; «Il Christ marchant sur les flots de Méliès (1899), o: Della rappresentazione del miracolo evangelico come allucinazione cinematografica», *Immagine*, n. 18, 2018.

### **Elisabetta Modena**

È Dottore di Ricerca in Storia dell’Arte e dello Spettacolo (Università di Parma 2010) e assegnista post-doc presso il Dipartimento di Filosofia “Piero Martinetti” dell’Università degli Studi di Milano nell’ambito del progetto ERC Advanced Grant “An-Iconology. History, Theory, and Practices of Environmental Images” coordinato da Andrea Pinotti. Nell’ambito del progetto studia le relazioni tra arte contemporanea e tecnologie (in particolare la VR) e le forme dello storytelling immersivo. I suoi principali temi di ricerca sono l’arte contemporanea, la museologia, la museografia e i videogiochi. È stata borsista presso il Centro Studi e Archivio della Comunicazione dell’Università di Parma (2017-2018) e docente a contratto presso l’Accademia di Belle Arti di

Brescia SantaGiulia (2010-2019), l'Università di Milano (2019-2020) e l'Università di Bologna (2020-2021). Come curatrice ha organizzato mostre nazionali e internazionali in sedi pubbliche e private (MAXXI, Roma; CSAC, Parma; MSU, Zagabria; Galleria del Premio Suzzara). Insieme a Marco Scotti, è fondatrice e curatrice di MoRE – [www.moremuseum.org](http://www.moremuseum.org), un museo e archivio digitale dedicato a progetti di arte contemporanea non realizzati.

### **Marco Musillo**

He received the PhD in Art History from the University of East Anglia; and is the recipient of numerous grants and fellowships from the Arts & Humanities Research Council, U.K; the University of San Francisco, the Fondazione Ceschin Pilone, the Getty Research Institute, and the Max-Planck-Institute. Currently, as independent scholar, Musillo works on the early-early modern and modern East-West artistic and cultural exchanges. He has published on the eighteenth-century pictorial encounters at the Qing court and on the historiography of transcultural art forms, from the Renaissance to the modern period. In 2016 he published *The Shining Inheritance: Italian Artists at the Qing Court, 1699-1812* (Getty Research Institute Publications); author of *Tangible Whispers, Neglected Encounters: Histories of East-West Artistic Dialogues, 1350-1904* (Mimesis International), published in 2018; and co-editor of *Art, Mobility, and Exchange in Early Modern Tuscany and Eurasia* (Routledge, 2020).

### **Fabiana Senkpiel**

She is an art historian and research assistant at the Institute for Practices and Theories in the Arts at the Bern University of the Arts HKB (Switzerland). Since February 2019 she has headed the research project *Lebensmittel als Material in installativen und partizipativ-performativen künstlerischen Arbeiten – Dokumentation, Analyse, Rezeption* funded by the Swiss National Science Foundation. From December 2012 until March 2016, she was a research associate/postdoc in the subproject *The Knowledge of art. Episteme and Aesthetic Evidence in Renaissance Art in the Collaborative Research Center Episteme in motion. Transfer of Knowledge from the Ancient World to the Early Modern Period* at the Freie Universität Berlin. In December 2011 she received her doctorate at the Art History Department of the University of Basel. From 2009 to 2011 she was a PhD candidate at the interdisciplinary Graduate School *Image and Time in the NCCR Image Criticism Eikones* at the University of Basel.

### **Manuel Van der Veer**

He is an author and artist. He studied art education at the State Academy of Fine Arts Karlsruhe and philosophy at the Albert-Ludwigs-Universität Freiburg from 2012-2017. This was followed by postgraduate studies in painting (fine arts) with Prof. Tatjana Doll (2016-2017). Since 2018, he is a doctoral student at the State Academy of Fine Arts Karlsruhe with the supervisors Prof. Dr. Carolin Meister and Prof. Dr. Stephan Günzel (Technical University Berlin) on the topic of *Augmented Reality. Tromp l'œil and Relief as Technique and Theory*.

### **Mirco Vannoni**

È dottorando in Scienze della cultura all'Università degli studi Palermo. Ha studiato Comunicazione, Lingue e Culture all'Università di Siena e Semiotica all'Alma Mater Studiorum – Università di Bologna. I suoi interessi di ricerca si concentrano sulla semiotica della cultura e sugli studi di teoria dell'immagine e della rappresentazione. In particolare, si interessa delle forme della ricezione di testi visivi e mediali, narrazioni sociali e potere. È tra i collaboratori/trici del CROSS (Centro di Ricerca Omar Calabrese di Semiotica e Scienze dell'immagine). Fa parte del comitato scientifico e organizzativo di RIFestival – Un altro mondo è possibile e del Festival dell'Antropologia.

### **Luigi Virgolin**

È dottorando in Comunicazione, Ricerca sociale, Marketing (XXXIII ciclo) alla Sapienza Università di Roma. La sua ricerca in ambito semiotico verte sui processi di costruzione dell'identità culturale e sulle dinamiche di stereotipizzazione del discorso turistico, in particolare sul piano visivo. Lavora al Comune di Bologna dove si occupa di promozione della città, sviluppo economico e industrie culturali e creative. Ha pubblicato con Isabella Pezzini, *Usi e piaceri del turismo. Percorsi semiotici* (Aracne editrice, 2020).

### **Salvatore Zingale**

Salvatore Zingale è professore associato M-Fil/05 e insegna Semiotica del progetto alla Scuola del design del Politecnico di Milano. Si interessa in particolare di processi inventivi relativi alla progettualità. Ha scritto diversi saggi sul wayfinding.

### **Francesco Zucconi**

È ricercatore di Cinema, fotografia e televisione all'Università IUAV di Venezia, membre associé al Centre d'histoire et théorie des arts

dell'EHESS di Parigi e research fellow presso l'Institut des Migrations (CNRS, Ined, Inserm, IRD, Collège de France, EPHE, Paris 1). Dottore di ricerca in Studi sulla rappresentazione visiva all'Istituto Italiano di Scienze Umane, è stato Marie Skłodowska-Curie fellow all'EHESS (2015-2017) e Lauro de Bosis fellow ad Harvard (Spring 2018). Ha tenuto corsi di cinema, media e cultura visuale presso l'Accademia Albertina di Torino, la NABA di Milano,

l'Università della Calabria, l'IES di Siena e l'Universidad del País Vasco di Bilbao. Tra le sue pubblicazioni: *La sopravvivenza delle immagini nel cinema. Archivio, montaggio, intermedialità* (Mimesis 2013, 20202); *Sensibilità e potere. Il cinema di Pablo Larraín* (con Massimiliano Coviello, Pellegrini 2017); *Displacing Caravaggio: Art, Media, and Humanitarian Visual Culture* (Palgrave Macmillan 2018).



