

**Carte Semiotiche 2021**

# **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 Brouillon 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 Pré vost	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

# 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 Nechvatal (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.

## 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 Lanterner*, “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.
- Bourdoin, 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 *Roth-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 *Propezioni 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).
- Lytard, 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/Ohmsa.
- 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.
- Sakellariou, 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 Simulacra*, 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.
- Tesauero, 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 enunciative 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).

# Abstract

---

## **“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 Tesauro 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, passional 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 mediati, 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).



