

# Auralità postumana. Corpi estesi e tecnofisiologia nelle pratiche immersive di ascolto

Massimo Roberto Beato  
*Università degli studi Torino*

## **Abstract**

Negli ultimi decenni la dimensione aurale è stata al centro di numerose sperimentazioni teatrali contemporanee. In questo contributo intendiamo focalizzare la nostra attenzione sull'esperienza auditiva dei partecipanti coinvolti nelle pratiche teatrali che impiegano dispositivi per l'ascolto, generalmente definite col termine di *headphone theatre*. Questo genere di pratiche è spesso legato a registrazioni binaurali che puntano a un processo di *auralizzazione* (*auralisation*) degli spazi e degli eventi che circondano il soggetto partecipante al fine di generare un effetto di immersività. Dopo aver introdotto prima alcuni concetti chiave operativi come, ad esempio, immersione, interattività, presenza, auralità, si analizzeranno gli spettacoli *The Encounter* (2018) di Simon McBurney/Complicite e *Viola's Room* (2024) di Punchdrunk. Si illustrerà, soprattutto, come la dimensione aurale sia in grado di ridisegnare lo spazio performativo facendo sì che la percezione estetica si attualizzi attraverso un *emplacement*. Infine, esamineremo come i dispositivi tecnologici utilizzati in queste esperienze performative possano essere considerati delle vere e proprie protesi che giocano un ruolo fondamentale nella appercezione multimodale della performance. Il dispositivo tecnologico delle cuffie diventa un vero e proprio agente somatico capace di modificare la percezione dello spettatore, aumentando l'esperienza dello spazio secondo un approccio *eco-ontologico*.

Over the past decades, the aural dimension has been the focus of a large number of contemporary theatrical experiments. In this essay we aim to highlight the aural experience of partaking audience involved in theatrical practices employing listening devices, generally referred to as *headphone theatre*. This kind of practices is often tied to binaural recordings that address an *auralisation* process of the spaces and events surrounding the participating subject in order to generate an immersive effect. After first introducing some key operational concepts such as, for example, immersion, interactivity, presence, aurality, the performances *The Encounter* (2018) by Simon McBurney/Complicite and *Viola's Room* (2024) by Punchdrunk will be investigated. Above all, we will outline how the aural dimension is capable of redesigning the performative space by actualising aesthetic perception through emplacement. Finally, we will examine how the technological devices adopted in these performative experiences can be considered as effective prostheses that play a fundamental role in the multimodal apperception of performance. Headphones as a technological device become a somatic agent which modifies the spectator's perception, enhancing the experience of space according to an *eco-ontological* approach.

## **Parole chiave/Key Words**

*Dispositivi per l'ascolto; spazializzazione sonora; soundwalk; immersività; tecnologia enattiva.*

*Listening devices; sound spatialisation; soundwalk; immersivity; enactive technology.*

**DOI: 10.54103/conessioni/26642**

## 1. Introduzione

Negli ultimi decenni la dimensione aurale<sup>1</sup> è stata al centro di numerose sperimentazioni teatrali contemporanee (Petersen 2022; Beato 2021; Roginska, Geluso 2018). In questo contributo intendiamo focalizzare la nostra attenzione sull'esperienza auditiva dei partecipanti coinvolti nelle pratiche teatrali che impiegano dispositivi per l'ascolto, generalmente definite col termine di *headphone theatre*. Questo genere di pratiche è spesso legato a registrazioni binaurali che puntano a un processo di *auralizzazione* (*auralisation*) degli spazi e degli eventi che circondano il soggetto partecipante al fine di generare un effetto di immersione. L'auralizzazione crea infatti una sorta di "mimesi sonora" in cui l'ascolto può essere sia onnipresente che direzionale e ciò si manifesta anche nei modi in cui gli spazi acustici performativi vengono ridisegnati attraverso il suono e generati nella prestazione auditiva dell'ascolto dei soggetti coinvolti.

Dopo aver introdotto prima alcuni concetti chiave operativi come, ad esempio, immersione, interattività, presenza, auralità, si analizzeranno alcuni spettacoli teatrali articolati secondo pratiche immersive di ascolto – *The Encounter* (2018) di Simon McBurney/Complicite e *Viola's Room* (2024) di Punchdrunk – nelle quali la fusione di suoni che suggeriscono paesaggi acustici, voci, musiche, o l'esplorazione attiva degli spazi, consente un coinvolgimento aumentato con l'ambiente (*environmental engagement*) in cui ognuno può trovare la propria dimensione (intima) di ascolto. Si illustrerà, soprattutto, come la dimensione aurale sia in grado di ridisegnare lo spazio performativo facendo sì che la percezione estetica si attualizzi attraverso un *emplacement* (Pink, 2011). Infatti, mentre il paradigma dell'*embodiment* implica un'integrazione tra mente e corpo, il paradigma emergente dell'*emplacement* suggerisce, piuttosto, l'interrelazione sensoriale tra corpo-mente-ambiente.

Infine, esamineremo come i dispositivi tecnologici utilizzati in questo genere di esperienze performative possano essere considerati delle vere e proprie protesi che giocano un ruolo fondamentale nella appercezione multimodale della performance. In altre parole, le cuffie indossate dai soggetti partecipanti funzionano come tecnologie enattive, cioè estensioni costitutive dell'esperienza estetica umana, capaci di modificarne l'interpretazione nel corso della performance e di influenzarne retroattivamente le capacità semicognitive. Dal punto di vista metodologico, il tentativo sarà quello di iscrivere questa indagine all'interno di una cornice sociosemiotica cognitiva, proponendo un dialogo con le *Cognitive Ecologies*.

Questo approccio, fondamentalmente etnosemiotico, presenta diverse analogie con quello della tradizione SPAR – Spectator-Participation-as-Research – «a methodology in which writers draw on first-person accounts of their own experience as an audience alongside more theoretical writings» (Biggin, 2017, p. 3).

### 1.1. *Immersione, material engagement sonoro ed effetti di presenza*

Il teatro concepito per un'esperienza aurale (che si tratti di una forma di teatro vocale, auditivo o sonoro) viene spesso definito “immersivo” e tra le sue manifestazioni possibili si annoverano, ad esempio, il teatro al buio (*theatre in the dark*) e il teatro in cuffia (*headphone theatre*). In queste pratiche, l'immersione si caratterizza per l'esperienza sensoriale che crea nel pubblico e per la sua capacità *affettiva*<sup>2</sup> spesso generata attraverso un design complesso ed esteso, che comprende scenografie, installazioni e paesaggi tecnologici che coinvolgono spazi sia vasti che minuscoli. In questo quadro, il suono ha un ruolo determinante in quanto viene riconosciuto come mezzo fondamentale per generare un effetto di immersività (Kendrick, 2017). Esso, infatti, è impiegato come strumento efficace per creare spazi e ambienti attraverso gli stimoli sensoriali, e il senso uditivo costituisce un elemento cruciale del coinvolgimento multisensoriale che queste pratiche immersive sollecitano (Machon 2009, 2013). L'immersività è spesso identificata dalla sua associazione con l'interiorità, intesa non solo come l'essere all'interno di certi spazi (come nel caso, ad esempio, delle installazioni di Punchdrunk), ma soprattutto come l'esperienza stessa dell'essere *dentro*, di un'interiorità, in altri termini, che non è solitamente “evidente”<sup>3</sup> e che può essere esperita solo nella partecipazione alla performance. Per questo, come sottolinea Rose Biggin, le esperienze immersive sono in correlazione con l'ambiente e lo spazio, in cui «environment and narrative are connected» tanto che la studiosa si riferisce a queste performance «as the product of site [...] where narrative events are enacted and where interactivity takes place» (Biggin, 2017, p. 178).

La combinazione di suoni e visioni genera inoltre una esperienza percettiva e multisensoriale capace di coinvolgere in maniera attiva i soggetti partecipanti, soprattutto quando la drammaturgia sonora è appositamente concepita per l'ascolto in cuffia. In questo scenario, si genera un coinvolgimento materiale sonoro (*sound material engagement*) tra il soggetto percipiente e il suono, che diventa una vera e propria estensione della mente, condizionando anche l'interazione con l'ambiente performativo. Ogni partecipante, infatti, non può che

agire lo spazio e pensare *con* e *attraverso* il suono che, avendo la capacità di presentificare ciò che – in quanto assente – non può essere catturato dagli occhi, permette il superamento dei confini entro i quali il mondo (possibile) visibile è tracciato. Il suono manifesta, così, la proprietà di ridisegnare l'ambiente intorno a noi e di risemantizzarne anche gli spazi. «Il suono è in grado [...] di allestire un mondo significante parallelo a quello dell'immagine, e il suo tratto di "invisibilità" ne definisce la dimensione percettiva in modo pregnante in particolare in relazione al riconoscimento» (Spaziante, 2019, p. 3). Il suono presentifica l'assenza dell'oggetto o del soggetto associato a quella sonorità. Come afferma Martin Heidegger, infatti, ascoltiamo «the door shut in the house and never hear acoustical sensations or even mere sounds» (Heidegger, 1977, p. 95). Ascoltiamo (pensiamo, ricaviamo, comprendiamo) il suono della cosa che suona, non il suono del suono stesso.

La teoria del *material engagement* avanzata da Lambros Malafouris (2019) indaga sui diversi modi in cui gli oggetti sono diventati estensioni cognitive del corpo umano. Il suono è materia viva, solida, da modellare come la cera o il marmo. È proprio questa qualità materialmente generativa del suono che suscita interesse in esso come forza creativa (*sound as performance*). Il suono immersivo prodotto attraverso le cuffie – per mezzo di un "effetto bolla" generato dal dispositivo<sup>4</sup> stesso – ha inoltre la capacità di produrre un'illusione di realtà alternativa senza soluzione di continuità e di cambiare il modo in cui ci relazioniamo e ci comportiamo rispetto al suono (Roginska, Geluso, 2018). Le tecniche di riproduzione binaurale<sup>5</sup> generalmente impiegate per ottenere un effetto di immersione nell'ambiente performativo hanno l'obiettivo di offrire una percezione in prima persona capace di realizzare nel soggetto percipiente l'effetto di senso "tu-sei-lì" (*you-are-there*). Al livello acustico, infatti, i suoni provengono da tutte le direzioni intorno all'ascoltatore, riproducendo un effetto analogo a quello dell'ascolto naturale in cui le sorgenti dei suoni sono ovunque. Le storie, intrecciate a una serie di suoni d'ambiente e di effetti sonori preregistrati, vengono percepite dallo spettatore nella loro tridimensionalità – proprio grazie all'impiego di tecniche di registrazione binaurale – segnando così la presenza di qualcuno o qualcosa che, pur appartenendo alla dimensione dell'altrove fittizio, viene comunque percepito dal soggetto coinvolto nel *qui-e-ora* dell'esperienza performativa.

Il concetto di presenza di qualcuno o qualcosa evoca, innanzitutto, un ambito di natura esistenziale che rinvia all'essere-là di un ente. Nell'uso corrente, la nozione di effetto di pre-

senza si applica anche ai media tecnologici che ricreano figure, azioni, situazioni per mezzo di strumenti digitali (Del Gaudio 2021). È il caso, ad esempio, dei videogiochi o di alcuni allestimenti che fanno ricorso alla realtà virtuale, in cui l'effetto di presenza proviene dall'imitazione, dalla simulazione dell'ente convocato sonoramente. Tuttavia, la presenza implica sempre il riconoscimento di una possibile assenza. È proprio questa alternanza continua tra momenti di presenza e assenza a creare e istituire ciò che possiamo definire nei termini di effetto di presenza. È possibile, a questo punto, porre ulteriore attenzione su un particolare: nelle esperienze teatrali immersive binaurali che esamineremo nei paragrafi successivi (§§ 3 e 4), spesso tale effetto si realizza soprattutto nell'*interattività* tra il soggetto partecipante e l'ambiente in cui agisce. È attraverso l'azione reale, in altre parole, che si crea un'illusione ed è il gioco dell'illusione – il *come se*, il far-sembrare – a generare tale effetto di presenza.

## 2. Auralità e regimi di partecipazione spettatoriale

L'oralità, generalmente, evoca un immaginario lontano dalla nostra epoca ipertecnologica suggerendoci figure per noi quasi mitiche come aedi, cantastorie, giullari, che improvvisano racconti attraverso la sensualità della parola poetica spesso accompagnata dalla musica. Eppure, già negli anni Sessanta Marshall McLuhan (1962; 1964) prospettava il ritorno a un'oralità<sup>6</sup> (secondaria) nei nuovi media di allora, radio e televisione. Anche Derrick de Kerckhove (1991; 1997) – allievo e interprete del lavoro di McLuhan – ha approfondito il tema dell'oralità alla luce, soprattutto, delle tecnologie digitali che concepisce come una estensione della mente e come un'ulteriore evoluzione dell'oralità. Questi strumenti, infatti, creerebbero una "oralità connessa" in cui la comunicazione è simultanea, istantanea, globale, ma anche frammentata e personalizzata. Secondo de Kerckhove, inoltre, il cyberspazio avrebbe generato una nuova oralità "digitale"<sup>7</sup> in cui l'interazione umana è mediata da tecnologie che espandono e trasformano la memoria, l'immaginazione e il linguaggio avendo, di conseguenza, un impatto neurocognitivo determinante e modellando nuove forme di pensiero e interazione.

L'oralità presuppone l'auralità, ossia la predisposizione all'ascolto. Negli ultimi decenni la dimensione aurale ha acquisito una notevole importanza anche nelle sperimentazioni teatrali contemporanee, basti pensare, ad esempio, ai lavori pionieristici di Janet Cardiff e George Bures Miller e alle loro *audio walks* (Beato, 2021). Parlare di "auralità" nelle pratiche teatrali significa esplorare non soltanto il suono di per sé ma anche la sua percezione, tenendo

conto, dunque, sia dei regimi di produzione che di ricezione. Impieghiamo questo termine ritenendolo particolarmente efficace nell'analisi dell'esperienza dei soggetti partecipanti e dell'ambiente acustico nel quale l'esperienza è vissuta. L'auralità, come spiega Frances Dyson, si riferisce a «the phenomenal and discursive field of sound» (Dyson, 2009, p. 6), vale a dire non solo ai fenomeni del suono e della percezione, ma anche alle strutture in cui questi si verificano, a cui sono legati o che in qualche modo superano. L'auralità non è una dimensione alternativa, ad esempio, a quella visiva (Kendrick, 2017). Né è necessariamente anti-visiva, così come la visione raramente è solo una questione di occhi. L'auralità fa riferimento, piuttosto, a molti stati dell'udito e dell'ascolto, del risuonare e del vocalizzare, della sonorità e della risonanza, del muoversi e del sentire, ma questi non precludono necessariamente gli altri sensi. Dopotutto, le teorie olistiche e gestaltiche novecentesche della percezione e della fenomenologia ci hanno illustrato molteplici modalità in cui i nostri sensi si fondono, si mescolano e si confondono nel nostro incontro e nel nostro essere nel mondo (Schimdt, 2023).

Tuttavia, non possiamo ignorare il fatto che ambienti, spazi e opere d'arte siamo organizzati per favorire specifici incontri sensoriali, in particolare nelle pratiche teatrali contemporanee. Spesso, la maggior parte di queste performance implica un'esplorazione sensoriale mirata, che ci invita a (ri)pensare a come siamo coinvolti in esse – e non è privo di significato il fatto che molte di queste esaltano proprio la dimensione dell'auralità. Il suono, infatti, consente di creare esperienze che non possono essere fatte visivamente, o se lo fossero sarebbero qualcosa di diverso. Inoltre, molti artisti contemporanei – non solo teatrali – si concentrano sul suono proprio perché vogliono raccontare qualcosa riguardo alle condizioni che regolano il visivo, come questo è organizzato e prodotto e cosa l'occhio è chiamato a rappresentare (Tomeo, 2017). Il visivo rimane problematico e i suoi limiti possono diventare evidenti nel dominio dell'auralità, proprio in quanto esposti e disponibili al confronto critico.

Diverse sono le ragioni per cui, culturalmente, siamo influenzati da un (presunto) dominio della vista sugli altri sensi. Da una parte, il primato della componente visiva è, a nostro avviso, principalmente legato ai modelli di partecipazione sui quali si articolano le forme teatrali tradizionali concepite sull'opposizione palcoscenico/platea (*proscenium theatre*). Infatti, questi modelli sono profondamente vincolati a una concezione specifica e formalizzata di spazio teatrale, cioè a una specifica relazione attore-spettatore figurativizzata proprio nello spazio. O meglio, la struttura dello spazio non è altro che la stabilizzazione formale di questo

rapporto. Non è un caso, dopotutto, che le performance che coinvolgono maggiormente la dimensione auditiva siano anche performance in cui i tradizionali confini tra attore e spettatore vengono solitamente frantumati – e in cui lo spettatore stesso è spesso invitato a una “partecipazione produttiva” (Alston, 2016). Jonathan Crary, ad esempio, distingue tra l’emergere dello spettatore e dell’osservatore, preferendo quest’ultimo come indicativo di un soggetto che vede ma il cui sguardo è «within a prescribed set of possibilities, one who is embedded in a system of conventions and limitations» (Crary, 1992, p. 6). Secondo Crary, appunto, lo sguardo agisce all’interno di una struttura di visione, che ne regola (e limita) le possibilità, e di spazi di spettatorialità gestiti che rivelano profonde differenze e gerarchie tra speculazione e osservazione (chi vede cosa, cosa viene visto, come e dove avviene la vista) che non solo favoriscono la visione come senso primario, ma producono anche i dispositivi del coinvolgimento visivo. Tali regimi scopici, inoltre, sarebbero responsabili anche della passivizzazione del ruolo dello spettatore (Pais, 2015).

Dall’altra parte, invece, c’è un pregiudizio epistemico nei confronti dell’udito legato più a ragioni filosofiche. La nozione di vista come senso dominante è infatti fondamentale per l’idea che il sé sia separato dal mondo. Questa autonomia ha prodotto un soggetto che può avere un impatto imparziale sul mondo perché non è in esso. In altre parole, l’occhio istituirebbe un regime di distanza partecipativa. L’auralità, al contrario, porta tutte le qualità del coinvolgimento – sensazione, movimento, immersione e molteplicità – in primo piano nella nostra relazione con il mondo. Rispetto alla vista, queste qualità dell’auralità sono dunque in sintonia con un’idea di “essere-nel-mondo” (*being-in-the-world*) e non solo perché l’orecchio è sempre rivolto ad esso. In filosofia, il primato della vista è stato sempre legato alla nozione di “verità”. Si presuppone, cioè, che il significato richieda l’evidente, non il sentito tantomeno l’esperito. Secondo Jean-Luc Nancy (2002), ad esempio, è per questo che visivo e uditivo sono sempre stati contrapposti in base alla convinzione che il visivo dia senso al mondo, mentre l’uditivo possa soltanto percepirlo in modo ridotto. L’udito, però, non è solo una modalità interna di percezione e l’ascolto non è un’attività individuale di contemplazione isolata.

La percezione, come ha sottolineato Tim Ingold (2000), ritorna sempre al problema dell’esterno e dell’interno. Ciò che si considera “fuori” e “dentro” di noi e le modalità di percezione sono i modi in cui vengono delimitati i domini del sé e del mondo. Anche per questo, il nostro rapporto con il suono è scivoloso; sebbene non sappiamo con chiarezza dove avvenga

l'incontro percettivo (dentro, fuori o attraverso di noi), siamo più propensi a credere a ciò che sentiamo. L'idea comune che sentiamo il suono (ma non vediamo la luce) rafforzerebbe la nozione che il suono, in sostanza, sia qualcos'altro, da qualche altra parte, sia "naturale" e la sua autenticità sia facilmente disponibile per l'ascoltatore. Si è convinti che, poiché il suono ci parla direttamente, l'udito non mente: non soffriamo di illusioni uditive come di illusioni ottiche. In breve, quando si tratta di questioni di emozioni e affetti, o dell'interiorità, l'udito supera la vista come la comprensione supera la conoscenza e come la fede supera la ragione (Ingold, 2000, p. 246). Ingold descrive così il paradosso del nostro inquietante rapporto con il suono:

Sound, it is said, reaches directly into the soul, whereas in vision all one can do is reconstruct a picture of what the outside world might be like, on the basis of light-induced sensations. But by the same token, we are more readily convinced that we hear sound than that we see light. The objects of vision, we suppose, are not sources or manifestations of light but the *things* that light illuminates for us. The objects of hearing, on the other hand, are not things but sounds or sources of sound (Ingold, 2000, p. 244, corsivo nel testo).

## 2.1. Forme dell'auralità

Attraverso la rimediazione<sup>8</sup> delle pratiche teatrali con le nuove tecnologie, il coinvolgimento degli utenti-spettatori richiede spesso l'attivazione di nuove modalità di percezione e di incorporamento (*embodiment*) che convergono nella figura del postumano<sup>9</sup>, in cui si realizza un assorbimento totale tra essere umano e dispositivo tecnologico (Dyson, 2009). Impieghiamo il termine *utenti*, accanto a quello più tradizionale di spettatori, per sottolineare come quelle pratiche teatrali che creano nuove relazioni tra voce, suono, corpo e spazio creano anche nuove storie e nuove esperienze che mettono in gioco modalità inedite di coinvolgimento e partecipazione, ossia altre forme di spettatorialità. Per "uso", infatti, si intende più specificamente una forma di ricezione che procede attraverso una performance incarnata e cognitiva: gli utenti non percepiscono solo la forma significativa del testo spettacolare, né lo costruiscono solo mentalmente; piuttosto, lo riconfigurano anche attraverso l'azione fisica. La rete dei media computerizzati ha infatti cambiato radicalmente le abitudini sia di lettura che di partecipazione, al punto che la capacità del pubblico di impegnarsi profondamente in una storia deve essere rivalutata anche a seguito dell'*ipercomplessificazione* dell'ambiente (*hypercomplexification of the environment*) nel quale la storia stessa si svolge (Hansen, 2019).

Come evidenzia Christine Ross (2013), dalla fine degli anni Novanta, con la crescita delle nuove tecnologie mediatiche, dell'estetica relazionale e il rinnovato interesse per la storia



dei luoghi, le pratiche artistiche spaziali si sono ampliate fino a includere l'arte installativa *in situ*, gli interventi relazionali, gli ambienti immersivi, l'architettura intelligente, la realtà aumentata e le localizzazioni su Internet (Monteverdi 2011). Questa espansione ha dato vita a una significativa riarticolazione dell'estetica dello spazio, secondo cui le pratiche artistiche si sono impegnate nell'attivazione dei luoghi (*activation of sites*) che richiede la mobilitazione dello spettatore e la sua partecipazione alla realizzazione dell'opera d'arte.

In the last two decades or so, this impulse [...] has been rearticulated, with varied success, in media practices that explore mobility, movement, communality, corporeality, and affectivity as modalities by which space can be mapped, known, or simply felt through the actual experience of that space. In most cases, the activation of space requires the mobilization of the spectator inside or outside the gallery space and often relies on new media technology to do so (Ross, 2013, p. 213).

Dopotutto, il Novecento teatrale è stato il secolo della rottura delle convenzioni che ha comportato, soprattutto, una rivoluzione dello spazio (Cruciani, 1992; De Marinis, 2000). Questo rinnovamento nei confronti della dimensione spaziale ha riguardato principalmente tre aspetti legati alla pratica teatrale: (i) il rifiuto delle tradizionali divisioni tra scena e sala; (ii) la valorizzazione dello spazio come relazione ed esperienza dello spettatore oltre che dell'attore; (iii) l'attivazione drammaturgica della dimensione spaziale (De Marinis, 2000, p. 31). Tutto ciò è legato a una ragione in particolare, ossia quella di considerare lo spazio come un elemento della drammaturgia rifiutando, in altre parole, l'idea di spazio come contenitore imm modificabile ed estraneo al processo di messa in scena. Al contrario, lo spazio entra di diritto a far parte del processo creativo dello spettacolo in quanto elemento costitutivo.

Nel caso delle pratiche teatrali, infatti, si può affermare che (da sempre) la mediazione dell'esperienza avvenga proprio attraverso lo spazio che si comporta come un macro-dispositivo di erogazione di materiali sensoriali con cui l'esperienza è preconstituita dall'esterno. In altri termini, è lo spazio, concepito come un "ambiente mediale", che attiva e regola l'esperienza teatrale istituendo, per giunta, regimi di spettatorialità che predeterminano, in qualche forma, il ruolo – o meglio la posizione – del soggetto partecipante all'interno della stessa pratica. Lo spazio, infatti, coinvolge e orienta (proprio in quanto medium) i processi interpretativi dello spettatore, istituendo una serie di operazioni e indirizzando sensibilmente l'andamento dell'esperienza. È nella relazione con lo spazio che lo spettatore è messo nelle condizioni di poter costruire configurazioni sensate<sup>10</sup> in grado di guidar-

lo nel processo di interpretazione, soprattutto nella ri-costruzione della cornice performativa che marca il confine tra realtà fattuale e realtà controfattuale dell'evento. I «materiali sensoriali introdotti dai dispositivi non solo rappresentano le risorse percettive adoperate dall'interpretazione, ma richiamano altresì le risorse memoriali e culturali opportune affinché le configurazioni prodotte appaiano sensate» (Eugeni, 2010, p. 42).

In questo senso, le esperienze di teatro in cuffia sono particolarmente significative proprio in virtù della profonda relazione che la dimensione aurale condivide con quella spaziale. Le proprietà del suono attraverso l'ascolto in cuffia sono profondamente diverse da quelle dell'orecchio non guidato, perché non sono mediate dall'ambiente o dalle caratteristiche del corpo umano. L'ascolto in cuffia implica uno spazio singolare e individuale, isolato dall'esperienza degli altri.

Headphones are often intentionally designed to underline this sense of being enclosed in an interior world of sound by reducing or cancelling exterior ambient sounds from the listening environment (Schmidt, 2023, p. 240).

Tuttavia, le cuffie non isolano soltanto l'ascoltatore in un mondo sonoro distaccato. Esse mettono contemporaneamente in scena questo spazio di ascolto interiore in contrasto e in connessione con l'ambiente sociomateriale, ora silenziato, in cui l'ascoltatore incarnato si trova e da cui viene isolato ed escluso. L'effetto bolla diventa tale proprio perché evidenzia e rende sensibile la distinzione tra uno spazio personale interno e uno spazio esterno silenziato, che tuttavia rimane affettivo e presente. L'effetto bolla dell'ascolto in cuffia – così come, ad esempio, l'ascolto mobile mentre si cammina, si corre, si svolgono attività didattiche o lavorative indossando cuffie – produce, in altre parole, un effetto analogo a un effetto cinematografico. Il contesto specifico dello spazio fisico, da parte dell'utente che indossa le cuffie, si trasforma in uno sfondo visivo astratto per l'estetizzazione audiovisiva sintetica dell'ambiente circostante che si trasforma in un ambiente quasi privato. Nei paragrafi che seguono, si analizzeranno proprio due casi studio che, in forma differente, esplorano queste proprietà aurali.

### **3. The Encounter**

Lo spettacolo *The Encounter*, un *one-man show* andato in scena nel 2018<sup>11</sup> al Barbican Theatre di Londra con protagonista Simon McBurney, offre allo spettatore l'occasione per vivere una esperienza percettiva inedita in cui la dimensione aurale è portata in primo piano. La storia è ispirata ad *Amazon Beaming*, un romanzo di Petru Popescu del 1991 basato sui re-

soconti del fotoreporter americano Loren McIntyre sul periodo trascorso, nel 1969, con la misteriosa tribù dei Mayoruna in Amazzonia. Tuttavia, la trama, è solo il punto di partenza di un viaggio dalla portata ben più ampia, quello in cui McBurney compirà quella che descrive come una “*walk across your brain*”, una passeggiata nel cervello degli spettatori. Per ricreare questa avventura, l'attore diventa di volta in volta McIntyre, un narratore in terza persona, diversi uomini della tribù, occasionalmente anche un animale della giungla o un insetto e per giunta l'addetto al funzionamento del sipario. In poche parole, tutta la narrazione è in mano sua. Allo spettatore non resta che prestargli letteralmente le orecchie seguendo il suo viaggio attraverso un “semplice” paio di cuffie per l'ascolto situate accanto alla propria poltrona, nella cornice di un classico *proscenium theatre*. Tuttavia, dopo aver indossato il dispositivo, il senso del tempo e dello spazio si modifica immediatamente: McBurney sembra improvvisamente essere in piedi accanto a noi, sussurrando e soffiando nel nostro orecchio. Poi è lì, dietro di noi, e dopo davanti a noi. Si avrà spesso anche l'illusione che sia seduto sulle nostre ginocchia, mentre i nostri occhi di spettatori continuano ad affermare che non ha mai lasciato il palco. Ma è proprio questo il monito più grande che il pubblico riceve sin da subito: forse, non dovremmo fidarci dei nostri occhi.

Lo spettacolo utilizza microfoni binaurali, creando effetti sonori tridimensionali che offrono l'impressione di essere immersi nell'ambiente sonoro e di essere avvolti dalle sonorità che lo animano e che si muovono ovunque, in ogni direzione. È il suono a costituire *The Encounter*: lo spazio dell'azione drammatica, infatti, è un palcoscenico sonoro sostenuto da un grande ciclorama di pannelli acustici, come quelli che si trovano negli studi di registrazione, che qui fa da sfondo alla scena, non solo per il suono, ma anche per le proiezioni video dell'Amazzonia e le visioni allucinogene di McIntyre. Lo spazio è attrezzato con il classico kit del sound designer, che comprende microfoni di vario tipo, pedali per effetti sonori, un tavolo, snack, numerose bottiglie d'acqua, un telefono cellulare, pile di nastri VHS (usati per produrre suoni, non per il loro contenuto visivo!). Ma la vera protagonista è una testa<sup>12</sup> binaurale al centro del palco, che trasmette un segnale in diretta e in loop per tutto il tempo, attorno alla quale McBurney crea l'esperienza tridimensionale di *The Encounter*. La testa binaurale, inoltre, non solo sostituisce in alcuni momenti fugaci altri personaggi, ma attraverso la sua presenza in quanto dispositivo mediatico non visivo rappresenta metaforicamente anche la presenza inquietante dei Mayoruna. *The Encounter* è dunque consapevolmente un teatro

fatto attraverso il suono che include anche una serie di riferimenti abbastanza espliciti ad altre forme di performance sonora e di teatro al buio.

McBurney è sempre in bella vista, in piedi tra le pareti di gommapiuma di uno studio sonoro simulato. Lo si vede passare da un microfono all'altro, accartocciare un sacchetto di plastica o agitare una bottiglia d'acqua per simulare i rumori della boscaglia o del fiume. Di conseguenza, sembrerebbe sempre possibile rintracciare con precisione la causa e l'effetto diretto delle illusioni generate dallo spettacolo. Eppure, non si può. Infatti, lo spettatore si rende conto quasi subito di essere immerso in un labirinto aurale a più livelli in cui nella convinzione di osservare, ad esempio, le labbra di McBurney muoversi in sincronia con ciò che sente, scopre invece di avere a che fare con una voce registrata. È impossibile, infatti, stabilire con esattezza se un suono sia prodotto in flagranza o sia un simulacro della realtà, dissolvendosi così il confine tra illusione e realtà (*enmeshment*). Di conseguenza, si verifica uno stato di tensione continua tra la vista, l'udito e, più in generale, la propriocezione del pubblico. Questo perché le cuffie creano un effetto bolla impedendo la distinzione tra evocato e attuale, registrato e dal vivo, generando una *confusione* di livelli sonori che consente a McBurney anche di condurre, ad esempio, suggestive conversazioni dirette con i suoi sé del passato o con sua figlia di cinque anni, la cui voce continua a interromperlo in quello che sembra un tempo reale.

#### **4. Viola's Room**

*Viola's Room*, spettacolo del 2024, si presenta sin da subito come una produzione anomala, se paragonata al repertorio tradizionale che caratterizza l'*immersive theatre* di Punchdrunk. Rispetto, ad esempio, alla loro ultima produzione del 2022, *The Burnt City* – capace di attirare ogni sera più di seicento spettatori mascherati che si avventurano per tre ore in una saga tentacolare basata sui miti greci – questa esperienza immersiva, invece, invita i partecipanti a togliersi più “semplicemente” scarpe e calzini per quello che sembra annunciarsi come un pigiama party. Inoltre, anziché la classica Bauta veneziana, detta Larva, che identifica da sempre l'estetica partecipativa di Punchdrunk, questa volta al pubblico è chiesto di indossare delle cuffie per l'ascolto. Questa nuova modalità di partecipazione prevede anche un ritorno a una strategia discorsiva più lineare, in merito al racconto della storia, se paragonata alla frammentazione narrativa che contraddistingue solitamente le performance della compagnia inglese. Infatti – anziché esplorare le installazioni e le ambientazioni estese

che consentono agli spettatori di girare liberamente per lo spazio dando vita ai mondi possibili immersivi tipici di Punchdrunk – in *Viola's Room* il pubblico è rigorosamente guidato nell'esplorazione degli ambienti dall'audio erogato nelle cuffie (*audio-driven journey*). I partecipanti, infatti, “feel their way through a maze-like installation as an unseen narrator guides them on a sensory journey”<sup>13</sup>.

Lo spettacolo, della durata di un'ora, è soprattutto un'esperienza intima, che attraverso l'ascolto in cuffia può essere vissuta da ognuno in prima persona. Concepito per un massimo di sei persone alla volta, *Viola's Room* nasce dall'adattamento di un racconto giallo gotico di Barry Pain intitolato *The Moon-Slave*. Viola è una futura principessa i cui genitori sono morti misteriosamente in gioventù. In occasione del suo fidanzamento con un simpatico ma noioso re, si rifugia in un antico labirinto del palazzo, dove promette la sua anima alla luna, con il risultato di distaccarsi sempre più dal mondo reale, vivendo solo attraverso frenetiche danze notturne. La ragazza appare anche come un'adolescente millennial: lo spettacolo, infatti, si apre nella sua camera da letto dall'aspetto tipicamente anni Novanta, dove i classici alt-rock degli Smashing Pumpkins e di Tori Amos fanno da colonna sonora.

L'avventura immersiva dello spettatore inizia con un *sonno*. Si è invitati, appunto, a sdraiarsi mentre le luci si affievoliscono e inizia la storia, narrata dall'attrice Helena Bonham Carter, la cui voce conduce lo spettatore in uno spazio buio, in cui il passaggio da una stanza all'altra è consentito, oltre che dalla sua stessa voce, da luci che illuminano il tragitto rivelando di volta in volta i percorsi che conducono alle singole stanze-installazioni. Per l'intera durata dello spettacolo, si cammina a piedi nudi e le superfici cambiano di continuo: si passa da un pavimento morbido e soffice a uno sabbioso, per poi procedere su una leggera griglia che suscita la vulnerabile sensazione di aver imboccato un sentiero in un bosco sperduto e ricoperto di foglie. Appare immediatamente evidente il tentativo di creare (l'effetto di senso di) un'esperienza onirica nello spettatore, impegnato in un “ascolto globale” che attraverso continui stimoli sensoriali non coinvolge soltanto l'ascolto (e la vista), bensì tutto il corpo.

Non si tratta di uno spettacolo con attori in carne ed ossa. Situazioni, pensieri, storie, sono presentificati dalla narrazione in cuffia che attraverso la voce-guida dell'attrice evoca letteralmente le atmosfere delle singole situazioni. Le sonorità binaurali, così, semantizzano gli spazi, e ne sono a loro volta ri-semantizzate, secondo un principio analogo a quello che Ulrick Schmidt (2023) identifica col termine di mediatizzazione sonora (*sonic mediatization*),

impiegato per esplorare le condizioni materiali ed estetiche del suono. In altre parole, questo processo ha a che fare con l'adattamento materiale del suono allo spazio inteso come medium attraverso il quale viene vissuta l'esperienza. «Through material adaption, mediation makes the medium perform as the 'origin' of the event; as when, for example, a sound is made to sound as (if it was) *produced* in and by the medium» (Schmidt, 2023, p. 113). Tra sonorità e spazialità si crea, così, una (cor)relazione estetica per cui il suono sembra attivare lo spazio ma allo stesso tempo sembra prodotto dallo spazio stesso. Di conseguenza, e in qualche modo in contraddizione con il suo nome, la mediatizzazione implica di fatto un effetto di immediatezza come forma di presenza del medium. La mediatizzazione sonora, cioè, non è altro che la trasformazione *onto-estetica*<sup>14</sup> di un suono in modo che emerga e si dispieghi, "naturalmente" e immediatamente, come parte immanente di una materia-medium coerente e avvolgente. Gli effetti di mediatizzazione, dunque, producono effetti di immediatezza come presenza artificiale di un'assenza.

In questo scenario, la percezione non può essere altro che un "atto costruttivo" in cui il soggetto partecipante produce le proprie percezioni e non si limita a rilevarle. Il suo corpo si connette con il mondo possibile drammatico, lo abita. Per i partecipanti coinvolti nell'esperienza immersiva di *Viola's Room*, infatti, essere spettatori non è soltanto una questione "ottica", tantomeno soltanto sonora, bensì una vera e propria *collusione sinestetica*, uno "stare-con" innescato proprio dalla dimensione aurale. Citando, ad esempio, le parole di Giovanni Matteucci, potremmo dire che in questa performance è in gioco proprio una modalità di "esperienza-con":

nell'esperienza-di, il "di" segna una distanza che può generare distinzione e astrazione, mentre nell'esperienza-con il "con" segna una relazione che è sempre solidale e materiale. La prima è incline alla generalizzazione e perciò rischia di essere inefficace nella pratica, laddove la seconda risulta vincolata topologicamente e pertanto possiede tutta e solo l'efficacia del momento (Matteucci, 2019: 50).

## **5. Sonic environmentality e Surroundability**

Se il suono ambientale è la proprietà di un suono di essere nell'ambiente e dell'ambiente, un ambiente sonoro (*sonic environment*) è la raccolta e la combinazione di suoni ambientali in un insieme eterogeneo e pervasivo, che offre un mezzo potenzialmente significativo, affettivo e ambientale per un potenziale ascoltatore.

Consider the environmental sounds of, for instance, an air conditioning unit; a big plane flying over the house; the wind in the trees; the voice of a news reporter on television; the sound of your own feet walking on the pavement; a dog barking somewhere in the distance; music playing or neighbors quarreling next door; or the sudden vibrant sound of an incoming phone call. These different forms of environmental sound point to different environmental processes, functions and activities with different signifying and affective potentials (Schmidt, 2023, pp. 8-9).

Come sottolinea Schmidt, alcuni suoni ambientali sono indicatori di un evento specifico che si verifica in un momento specifico e in un luogo specifico, mentre altri riempiono lo spazio come costanti che si diffondono nell'intero ambiente. Molti suoni, inoltre, sono profondamente legati ad altri per forma, prossimità, significato contestuale, ecc., e altri no. Alcuni sono mediati tecnologicamente, altri esprimono relazioni, stati ed emozioni soggettive e sociali. In questo modo, come emerge anche negli spettacoli esaminati, ogni ambiente sonoro è definito dai modi specifici in cui combina diverse forme di suono ambientale con diversi potenziali significanti e affettivi. Per quanto ovvia possa essere questa osservazione, essa mette in luce alcune delle difficoltà più intricate nel concettualizzare le funzioni, i significati e le potenzialità estetiche dell'ambiente sonoro e quindi, più specificamente, del suono ambientale.

Per insistere sulle qualità ambientali e sui potenziali affettivi dell'ambiente, in linea con l'ecologia generale di Enrich Hörl (2017), Schmidt introduce il concetto di *sonic environmentality* allo scopo di descrivere le capacità materiali, performative e affettive dell'ambiente sonoro in quanto ambiente. Questo, a nostro avviso, è un concetto operativo estremamente utile, nell'analisi delle pratiche immersive di ascolto, in quanto pone l'enfasi sulla necessità di interrogarsi in generale sulla relazione stessa tra suono, ascoltatore e ambiente. Si tratta, infatti, di evidenziare quali possono essere le condizioni materiali e le implicazioni onto-estetiche dell'ascolto e della "messa in scena" del suono come ambiente. Nel momento in cui un soggetto vive una esperienza ambientale occupa una posizione nell'ambiente dalla quale ne percepisce le proprietà. In questa condizione, il suono non solo manifesta le proprietà dell'ambiente, ma implica anche un certo modo in cui questa "ambientalità" (*environmentality*, secondo Schmidt) viene sperimentata, potenzialmente o materialmente, come una forma di avvolgimento (*surround*). Così, è stimolata nel soggetto la sensazione di essere "circondato" nell'ambiente e dall'ambiente stesso. Questo effetto è definito, sempre da Schmidt, nei termini di *surroundability*.

They are both key components in a general aesthetics of ambient sound and thus intimately related. Yet, they must be clearly distinguished since they each express a different level of requirement for the production of ambient sound. Environmentalism entails that ambient sound *must be environmental*, that it must sound as being of and coming from the surrounding environment. Surroundability, in contrast, entails that ambient sound *must be surrounding*, that it must render audible the environment as an encompassing, enveloping whole (Schmidt, 2023, p. 51).

L'ambientalità sonora è particolarmente enfatizzata in *The Encounter* poiché il suono è (almeno da un punto di vista visivo) connesso all'ambiente performativo *nel* quale e *dal* quale è prodotto. Le azioni compiute da McBurney, paragonabile a un rumorista cinematografico, generano sonorità provocate dalla sua interazione con gli oggetti e gli altri elementi dello spazio scenico. Tuttavia, la materia sonora prodotta ha la capacità di trascendere la contingenza materiale del suono e di proiettare lo spettatore in un'altra dimensione che è proprio quella del racconto. Non si tratta più solo del suono prodotto da una bottiglia d'acqua agitata, ad esempio, ma del suono di un torrente, o di un piede che affonda in una pozzanghera. I suoni, dunque, per quanto concreti e reali possano essere – perché al livello visivo lo spettatore ne vede la fonte – stimolano l'immaginazione dei singoli partecipanti ognuno dei quali ricostruirà *visivamente* la storia nel palcoscenico della sua mente, sulla base dei propri condizionamenti mnestici e affettivi. E ciò è reso possibile proprio dal dispositivo delle cuffie che consente una delocalizzazione spaziale che abilita lo spettatore a esperire la sensazione di essere-nella-storia (*emplotment*<sup>15</sup>), di essere nell'ambiente sonoro evocato, pur rimanendo fisicamente seduto sulla propria poltrona. Abbiamo a che fare, cioè, con forme di narrazione ambientale, poiché sono sempre intrecciate con l'ambiente in cui si svolgono, sia esso fisico o virtuale.

Le cuffie, inoltre, consentono una estensione del corpo non soltanto sul palcoscenico accanto a McBurney ma anche nel mondo possibile drammatico dell'Amazzonia di McIntyre richiamato dalle sonorità percepite. Per questa ragione in *The Encounter*, lo spettatore – contrariamente alla credenza comune, illustrata da Ingold, sulla supposta fedeltà dell'orecchio<sup>16</sup> – è soggetto a forme di allucinazione sonora. I soggetti partecipanti, infatti, hanno un'*impressione di presenza* come in un sogno a occhi aperti. L'ambiente sonoro riprodotto dalle cuffie li sottopone a continue illusioni uditive in quanto l'immaginazione viene percepita come realtà. Ed è proprio il suono a produrre questo inganno. Lo spettatore, infatti, oscilla continuamente tra due regimi di credenza che articolano la sua esperienza immersiva secondo una opposizione /modo referenziale/ vs /modo finzionale/. Lo stesso tipo di ef-



fetto si ritrova anche in *Viola's Room*, dove l'esplorazione fisica dello spazio guidata dalla voce e dagli effetti sonori in cuffia contribuisce a ricreare questa sovrapposizione continua (*enmeshment*) tra l'interno e l'esterno così come tra il fittizio e il reale.

Mentre nella nostra vita quotidiana siamo portati a compiere una selezione degli stimoli sonori che riceviamo dal mondo esterno, contraendo o espandendo la nostra sfera sonora a secondo di cosa includiamo o meno nel nostro ascolto, nel caso delle pratiche immersive in cuffia esaminate l'atto d'ascolto non può operare tale distinzione in quanto tutti gli stimoli ricevuti fanno parte del processo di interpretazione (e appercezione) della performance. Ciò rende, dunque, il nostro ascolto intimo in cuffia allo stesso tempo intersoggettivamente condiviso col resto del pubblico, per quanto i dispositivi indossati suggeriscano un accesso personale allo spettacolo. Le cuffie racchiudono l'ascoltatore in uno spazio acustico proprio, ideale, che non ha nulla a che vedere con i fenomeni reali dell'acustica degli ambienti e dei locali. Il design stesso delle cuffie mira a ridurre, attenuare o cancellare completamente i fenomeni del suono "esterno", creando un'esperienza di ascolto "pura", e per questo individuale ma intersoggettiva allo stesso tempo.

## 6. Estensione e tecnofisiologia dell'ascolto

È a partire dal proprio corpo, ossia attraverso l'impegno multimodale di tutti i sensi, che gli spettatori si immergono nelle storie esaminate. Ma non è in gioco soltanto un processo di incorporamento (*embodiment*), in quanto il corpo è in relazione con l'ambiente performativo nel quale è collocato. Concepire il corpo come parte di un ambiente significa rendersi conto che il corpo non solo ci fornisce conoscenze e abilità incarnate che usiamo per interagire con o all'interno di quell'ambiente, ma che il corpo stesso viene contemporaneamente trasformato fisicamente come parte di questo processo. Di conseguenza, riteniamo che tale prospettiva, che tiene conto di ciò che Sarah Pink (2011) definisce il paradigma dell'*emplacement*, potrebbe essere euristicamente efficace per prendere in considerazione quei processi cognitivi e percettivi in gioco nel meccanismo di ricezione e interpretazione del pubblico in un ambiente performativo immersivo. Nelle pratiche immersive analizzate, infatti, gli spettatori sono parte di un ben più complesso sistema ecologico di persone e cose.

Nei casi studio osservati, inoltre, gioca un ruolo determinante il dispositivo tecnologico delle cuffie che diventa un vero e proprio agente somatico capace di modificare la percezione

dello spettatore, aumentando l'esperienza dello spazio secondo un approccio *eco-ontologico* (Marchesini, 2023). Le cuffie – in quanto estensioni mediali protesi dell'organismo – retroagiscono cognitivamente sullo spettatore così come accade nella relazione ragnatela/ragno: la ragnatela non è uno strumento con cui il ragno si adatta al mondo, ma la nicchia attraverso cui il mondo viene vissuto e adattato dal ragno. Il ragno agisce sulla tela che agisce su di lui, non solo in termini di possibilità di azione, ma anche in termini di proiezioni su cosa è a lui davvero accessibile. Le cuffie, dunque, sono una «modern technological prosthetic [...] quite literally a bracketing of the world for a precise analysis of sound, allowing for a focused investigation into a “phenomenology of interiority”» (Stankievech, 2007, p. 55).

Come soggetti percipienti, conosciamo solo grazie e attraverso il nostro corpo in movimento, che co-costruisce l'ambiente esterno mappando lo spazio intorno a noi a partire dai sensi. La relazione protesica che un soggetto coinvolto nell'esperienza immersiva di ascolto instaura con l'ambiente può essere ricondotta a ciò che Francesco Parisi definisce come «effetto protesico cognitivo» (Pennisi, Parisi, 2013, p. 249). Questo effetto è dovuto proprio alla rinegoziazione delle funzioni cognitive (e simboliche) messe in atto dai soggetti nell'esperienza estetica. Come sottolinea Marshal McLuhan, infatti, ogni artefatto costituisce una estensione, un prolungamento dell'uomo stesso, in quanto le tecnologie non sono soltanto contenitori passivi di essere umani, bensì sono processi attivi che rimodellano allo stesso modo gli esseri e le tecnologie (McLuhan, 1964).

I più recenti avanzamenti tecnologici richiedono, dunque, una radicale rivalutazione del modo in cui percepiamo la *téche*, invitandoci a superare il modello umanista che vede la tecnologia come uno strumento. I casi studio illustrati offrono così un esempio di quella che possiamo definire una modalità postumana di auralità, in cui il corpo dimostra di essere una entità metamorfica capace di adattarsi e assumere nuove funzioni. Il coinvolgimento con la tecnologia genera cioè una condizione ontologica ibrida che fa emergere una nuova *tecnofisiologia* (*technophysiology*). In altre parole, ciò significa ammettere l'esistenza di un corpo esteso che trascende l'individuo e non è più solamente sotto il controllo di quest'ultimo. Le cuffie indossate nelle esperienze immersive di ascolto che abbiamo affrontato, infatti, permettono l'estensione ma non si limitano alla ricezione, anzi esse retroagiscono sul corpo con cui entrano in contatto modificando la percezione stessa dell'ambiente. Questi dispositivi, perciò, riconfigurano lo spazio peripersonale<sup>17</sup> del soggetto coinvolto nell'esperienza esteti-

ca. In quanto dispositivi enattivi creano, così, condizioni di possibilità percettivo-estetiche che non sarebbero possibili senza. In questo modo, il processo di estensione diventa qualitativamente significante e quindi costitutivo. Dire che un dispositivo tecnologico *costituisce* la nostra esperienza significa che è in grado di attuare processi cognitivi che altrimenti non esisterebbero. Il soggetto accede, cioè, a un universo fenomenico reso disponibile proprio dal processo di mediazione che ne accresce il potenziale percettivo e immaginifico.

---

<sup>1</sup> “Aurale” è ciò che afferisce all’udito o più precisamente ciò che è relativo all’orecchio o è percepito dall’orecchio (*auris* in latino).

<sup>2</sup> Secondo la teoria degli affetti, esiste una vasta gamma di definizioni, ognuna di esse in opposizione a concetti quali emozione o sentimento a cui spesso ricorriamo. Anna Pais illustra, ad esempio, come all’interno di un quadro deleuziano/spinozista l’affetto sia considerato un processo di divenire a livello impersonale, ossia, un continuo cambiamento e flusso che il corpo attualizza, differenziandosi dalle emozioni in quanto forme di esperienza non qualificate o non categorizzate (Pais, 2015, p. 125).

<sup>3</sup> Ossia, immediatamente e totalmente *visibile*.

<sup>4</sup> Usiamo il termine “dispositivo” inteso come dispositivo *fisico* (e non simbolico, nel senso foucaultiano) per indicare quel meccanismo, quell’aggeggio, che interagendo col corpo ne modifica aspetti della cognizione. Dunque, è una relazione “naturale” quella che metteremo in evidenza in queste pratiche teatrali immersive.

<sup>5</sup> La tecnica di produzione sonora binaurale registra il suono dal punto di vista della ricezione auricolare al fine di simulare l’udito dal vivo. Il differenziale auricolare tra le orecchie viene riprodotto catturando la divergenza nella percezione del suono, comprese le gerarchie del segnale, in particolare la precedenza e i paesaggi sonori low-fi di risonanza e rumore. In questo modo, quando viene riprodotto, il suono circonda il pubblico come se fosse presente, come se si manifestasse nel qui e ora.

<sup>6</sup> McLuhan fa distinzione tra una oralità primaria e una oralità secondaria. La prima, pre-alfabetica, riguarda le culture che non conoscono la scrittura. È una forma di oralità caratterizzata da un senso di comunità, da un apprendimento condiviso e una circolarità della narrazione. Con l’avvento dei media elettronici (il telegrafo, il telefono, la radio e la televisione) si assiste, però, a una nuova forma di oralità definita “secondaria” e intesa come il meccanismo attraverso il quale si ricrea il senso di appartenenza al gruppo.

<sup>7</sup> Concepita, in altri termini, come una terza forma di oralità.

<sup>8</sup> Un medium si appropria di tecniche, forme e significati sociali di altri media e cerca di competere con loro o rimodellarli (Bolter, Grusin, 2003): «i media digitali hanno messo in crisi i vecchi media costringendoli a “reinventare” se stessi, [...] a rimodellarsi» (Monteverdi, 2011, p. 49).

<sup>9</sup> Il riferimento è alla corrente filosofica del Postumanesimo e al rapporto tra l’uomo e la tecnica nel tentativo di ripensare la natura stessa dell’essere umano in relazione all’ambiente che lo circonda secondo una visione ibridativa. Per un ulteriore approfondimento del rapporto tra Postumanesimo e performance si rimanda a Stalpaert et al. 2021. Per quanto il concetto di postumano presenti numerose articolazioni epistemiche, uno dei temi comune alle differenti correnti di pensiero è l’assenza di demarcazioni nette e di differenze essenziali tra umani e macchine, e, più in generale, tra meccanismo cibernetico e organismo biologico.

<sup>10</sup> Ossia, configurazioni ritenute pertinenti per il soggetto e capaci di orientarne i comportamenti e le scelte (cfr. Eugeni, 2010).

<sup>11</sup> La premiere risale, però, al 2016.

<sup>12</sup> Le apparecchiature impiegate per questo tipo di registrazioni utilizzano, generalmente, microfoni installati su una testa artificiale, costruita con dimensioni e materiali atti a simulare il meccanismo di assorbimento sonoro di una testa umana. La loro funzione è, soprattutto, quella di riprodurre la separazione fisiologica tra l’orecchio destro e quello sinistro. Tali dispositivi, infatti, ricreano con particolare precisione la forma dei padiglioni auricolari e i canali uditivi, all’interno dei quali vengono poi alloggiati due microfoni ad alta sensibilità (Beato, 2021).

<sup>13</sup> <https://southlondon.co.uk/lifestyle/helena-bonham-carter-announced-as-narrator-for-woolwichs-violas-room/>

---

<sup>14</sup> Ciò significa che le proprietà ontologiche hanno potenzialità estetiche, pur non essendo riducibili ad esse, così come gli effetti estetici sono, in parte e in misura diversa, prodotti da circostanze ontologiche e materiali e quindi devono essere presi in considerazione come tali.

<sup>15</sup> Si potrebbe concepire l'*emplotment* come una strategia narrativa adottata semioticamente dal soggetto partecipante, che tenta di collocare uno o più eventi specifici che si svolgono nell'ambiente immersivo all'interno di un quadro narrativo più ampio, dando così senso, struttura, coerenza e causalità a ciò che altrimenti rimarrebbe una mera enumerazione di azioni.

<sup>16</sup> Supra § 2.

<sup>17</sup> Ossia lo spazio che circonda il corpo e che si trova a una certa distanza da esso.

## Riferimenti Bibliografici

Alston A., *Beyond Immersive Theatre. Aesthetics, Politics and Productive Participation*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2016.

Beato M.R., *Presence effects in the immersive binaural audio experiences*, in AA. VV., *Audio-visual e Indùstrias criativas*, McGraw-Hill, Madrid 2021, pp. 715-728.

Biggin R., *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2017.

Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2003.

Crary J., *Techniques of the observer: On vision and modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge 1992.

Cruciani F., *Lo spazio del teatro*, Laterza, Roma-Bari 1992.

Del Gaudio V., *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi, Milano 2020.

Del Gaudio V., *Archeologie della presenza: Digital liveness, vanish liveness e la mediatizzazione della presenza*, in «Connessioni Remote», n. 3, vol. 12, 2021, pp. 30-56.

De Kerckhove D., *Brainframes: Technology, Mind and Business*, Bosch & Keuning, Baarn 1991.

De Kerckhove D., *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Somerville House Books, Toronto, 1997.

De Marinis M., *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Bulzoni, Roma 2000.

Dyson F., *Sounding new media: immersion and embodiment in the arts and Culture*, University of California Press, Berkley 2009.

Ellis J., *Sound, space and selfhood: Stereoscopic apprehension in The Paradise Institute*, in «Canadian journal of film studies», vol. 13, n.1, 2004, pp. 28-41.

Eugeni R., Raciti G., a cura di, *Atmosfere Mediali*, in «Visual Culture Studies», vol. 1, 2020.

- Eugeni R., *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma 2010.
- Farinati L., Firth C., *The Force of Listening*, Errant Bodies Press, Berlino 2017.
- Feld S., Basso K.H., (curatori libro), *Senses of Place*, School of American Research Press, Santa Fe-New Mexico 1996.
- Hansen M.B.N., *System-Environment Hybrids*, in Clarke B., & Hansen, M.B.N. (curatori libro), *Emergence and Embodiment: New Essays on Second-Order Systems Theory*, Duke University Press, Durham 2009, pp. 113-142.
- Heidegger M., *Basic writings*, Harper & Row, New York 1977.
- Ingold T., *The Perception of the Environment*, Routledge, London-New York 2000.
- Kendrick L., *Theatre aurality*, Palgrave Macmillan, London 2017.
- Klich R., *Amplifying Sensory Spaces: The In- and Out-Puts of Headphone Theatre*, in «Contemporary Review», vol. 27, n. 3, 2017, pp. 366-378.
- Machon J., *(Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance*, Palgrave Macmillan, London 2009.
- Machon J., *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- Malafouris L., *Mind and material engagement*, in «Phenomenology and the Cognitive Sciences», vol. 18, 2019, pp. 1-17.
- Mancuso M., *Chimera. Il corpo espanso per una nuova ecosofia dell'arte*, Mimesis, Milano 2023.
- Marchesini R., *Technophysiology, or How Technology Modifies the Self*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle 2023,
- McLuhan M., *The Gutenberg Galaxy*, University of Toronto Press, Toronto 1962.
- McLuhan M., *Understanding Media: The Extension of Man*, McGraw-Hill, New York 1964.
- Montani P., *Tecnologie della sensibilità: Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014.
- Monteverdi A.M., *Nuovi media, nuovo teatro*, FrancoAngeli, Milano 2011.
- Nancy J-L., *À l'écoute*, Éditions Galilée, Paris 2002; trad. ing., *Listening*, Fordham University Press, New York 2007.
- Oomen P., *The Power of Presence: How Spatial Sound Affects Our Health*, in «Spatial Sound Institute», 2022.
- Pais A., *From effect to affect: narratives of passivity and modes of participation of the contemporary spectator*, in «STUDIA UBB DRAMATICA», vol. LX, n. 2, 2015, pp. 123-146.

- Parisi F., *Corpi e dispositivi: Una prospettiva cognitivista*, in «Fata Morgana», vol. 24, 2014, pp. 45-56.
- Parisi F., *Tecnologie enattive: La mediazione da una prospettiva cognitivista*, in «Reti, saperi, linguaggi», vol. 1, 2015, pp. 125-148.
- Parker-Starbuck J., *Cyborg theatre. Corporeal/technological intersections in multimedia performance*, Palgrave Macmillan, London 2011.
- Pennisi A., & Parisi, F., *Corpo, tecnologia, ambiente: Nuove tendenze naturalistiche dell'esperienza estetica*, in «Aisthesis», vol. 2, 2013, pp. 235-256.
- Petersen I., *Towards extended reality soundwalks as community noise communication tool*, in EnviroInfo 2022 (Conference paper).
- Pink S., *From embodiment to emplacement. Re-thinking competing bodies, senses and spatialities*, in «Sport, Education and Society», vol. 16, n.3, 2011, pp. 343-355.
- Roginska A., Geluso P., *Immersive Sound. The art and science of binaural and multi-channel audio*, Routledge, New York e London 2018.
- Ross C., *Movement that matters historically: Janet Cardiff and George Bures Miller's 2012 Alter Bahnhof Video Walk*, in «Discourse», vol. XXXV, n. 2, 2013, pp. 212-227.
- Schmidt U., *A Philosophy of Ambient Sound. Materiality, Technology, Art and the Sonic Environment*, Palgrave Macmillan, London 2023.
- Spaziante L., *Sound box: la scatola nera della percezione sonora e i limiti metodologici della semiotica*, in G. Bassano e P. Polidoro, a cura di, *Il metodo semiotico. Questioni aperte e punti fermi*, «E/C», n. 24, 2019, pp. 98-106.
- Stalpaert C., van Baarle K., Karreman L. (a cura di), *Performance and Posthumanism. Staging Prototypes of Composite Bodies*, Palgrave Macmillan, London 2021.
- Stankievecch C., *From Stethoscopes to Headphones: An Acoustic Spatialization of Subjectivity*, in «Leonardo Music Journal», vol. 17, 2007, pp. 55-59.
- Tomeo C., *Sound art. Ascoltare è come Vedere*, Castelvecchi, Roma 2017.
- Wenn C., *Headphone listening in live performance: a phenomenology of sound design*, in «Theatre and Performance Design», vol. 1, n. 3, 2015, pp. 236-255.

### ***Biografia dell'autore / Author's biography***

**Massimo Roberto Beato**, dottore di ricerca in "Philosophy, Science, Cognition, and Semiotics" presso l'Università di Bologna, è assegnista di ricerca in semiotica all'Università di Torino dove si occupa di corpi estesi, potenziamento tecnologico, esperienza e significazione sotto la supervisione di Simona Stano. I suoi interessi di ricerca sono la sociosemiotica del teatro, la gestualità e la corporeità, la semio-

tica e teoria dell'immagine, la semiotica dello spazio, la semiotica dell'esperienza, i media immersivi e le tecnologie enattive, i post-human studies, le forme e i modelli di scrittura. Ha pubblicato articoli sulle riviste «E|C», «Carte Semiotiche», «Mimesis Journal», «Topoi» e «Annali di studi religiosi». Attualmente, è anche docente a contratto di Storia del Teatro e dello Spettacolo presso l'Università degli Studi della Tuscia a Viterbo e di Analisi del testo presso l'Accademia Nazionale D'Arte Drammatica "Silvio d'Amico" di Roma, dove nel 2008 ha conseguito il diploma in recitazione e regia.

**Massimo Roberto Beato** earned a PhD in "Philosophy, Science, Cognition, and Semiotics" at the University of Bologna. He is a research fellow in Semiotics at the University of Turin, focusing on extended bodies, technological enhancement, experience and signification under the supervision of Simona Stano. As a researcher he investigates the sociosemiotics of theatre, gesture and corporeality, semiotics and theory of the image, semiotics of space, semiotics of experience, immersive media and enactive technologies, post-human studies, forms and models of writing. He has published articles in the journals «E|C», «Carte Semiotiche», «Mimesis Journal», «Topoi» e «Annali di studi religiosi». Currently, he is also an adjunct professor of Theatre and Performance History at the University of Tuscia in Viterbo and of Text Analysis at the Accademia Nazionale D'Arte Drammatica "Silvio d'Amico" in Rome, where he earned a master's degree in acting and directing in 2008.

*Articolo sottoposto a double-blind peer-review*