Az immerzív színház kezdetei

DOI : 10.46522/S.2026.01.20

NAGY Imola, PhD
University of Arts Târgu-Mureș
imolanagy@gmail.com

Abstract: The Beginnigs of the Immersive Theatre
The Brooklyn Immersionists were a community of performers, musicians and writers that moved beyond the distancing aesthetics of postmodernism and immersed themselves and their audiences into their immediate world. By 1998, Suzanne Wines was describing Williamsburg's creative community in "Domus" as "immersive" and "New York's most vibrant art scene... constantly responding to new input." In his book, "The Williamsburg Avant-Garde: Experimental Music and Sound on the Brooklyn Waterfront", Cisco Bradley underscores the ecological depth of the immersionist movement and states that the community not only shifted the center of New York's creativity towards Brooklyn, but significantly helped to change the discourse of the arts in New York from a conceptual play of surfaces to deep, living immersion.
One of the constant collaborators in the events happening at the Old Dutch Mustard Factoy was David T. Dienes, from Targu Mures. I will discuss here one of his largest immersive performances entitled „Music for Prepared Building".
The paper proposes to demonstrate that the postindustrial art scene is an albeit disregarded, but the more important root of the immersive theatre.

Key words: *immersive theater, performance, post-industrial art scene, creative space/community.*

Platón Timaioszában a *khóra* fogalma nem csak azt a „fattyú" logikát hozza mozgásba (képbe), ami által egyszerre kellene elképzelnünk azt, hogy valami keletkezőben van és ugyanakkor létezik, hanem arra a megfoghatatlan dimenzióra is utal, amelyben maga a tér is teremtődik. (Timaiosz 51a-b) Más szóval a *khóra* annak a kreativitásnak a tere, ahol létrejön maga a tér is. Ezt a megközelítést gazdagítja a *khóra* tágas, görög jelentéshalmazából az a hely is, ahol a gabona cséplését végezték. Ez a lakott terület határán volt, ami hozzá is tartozott a közelében levő helységhez, meg nem is, és ahol a munka után maradt egy kitaposott, ledöngölt földterület, ami alkalmas volt a táncra, az ünneplésre, liminális helyzete folytán is. Ugyanakkor a *khóra* egy másik konnotációja az a hely, ahol azokat a gyerekeket különítették el, akiket nem tudtak beilleszteni a társadalomba, amint erre Derrida is felhívta a figyelmet.

A nyugati világ egy teljesen másik kronotoposzán bizonyos fiatalok a huszadik század vége felé kezdték birtokukba venni az elhagyott, üres posztindusztriális tereket, először többnyire táncklubokat hozva létre ott, aztán egyre változatosabb művészeti megnyilvánulásoknak adva teret. A jelenség fokozatosan szubkultúrává nőtte ki magát, ami nyelvet, innovációt teremtett, valamint számos művészeti forma csírájának is

bizonyult. Ami az itt kialakult közösségeket illeti, a görög párhuzam kicsit módosul: itt gyűltek össze önszántukból azok a valamilyen művészeti ágban kísérletező fiatalok, akik kiábrándulva a hivatalos művészeti szcéna bénító hatásából alternatív helyeket kerestek, és alkalomadtán hajléktalanokkal, kábítószerfüggőkkel, a társadalom perifériáján élő emberekkel osztoztak a tereken. Mindazonáltal a hely közösséget, a közösség helyet teremtett.

Hans-Thies Lehmann jó érzékkel hivatkozik Kristeva nyomán a platóni *khóra* fogalmára, amikor a kortárs színház térteremtő jellegét kívánja megragadni. A kortárs színház egyik legaktuálisabb színházi jelensége, az immerzív színház angolszász nyelvterületen vette kezdetét, az ezredforduló elején, és több esetben elképesztően gyorsan kommersszé vált, ami talán az egyik oka annak, hogy nem könnyű vállalkozás letapogatni a kezdeteit, kapcsolódásait.

Jelen dolgozat azt állítja, hogy az immerzív színház egyik, fel nem tárt eredete nem a színháztörténetben keresendő, hanem a posztindusztriális terek újrahasznosításában.

Az immerzív színház olyan helyspecifikus, részvételi és multimédiális előadás vagy performansz, ami teljes érzékszervi belemerülést ígér a résztvevőinek, a belemerülés tapasztalatának a manifesztálódását. Az erőteljesebb zsigeriség, közvetlenség és autentikusság élményeit szokták még kapcsolatba hozni vele: nem csak az előadás világába vonja be a résztvevőket, hanem a tapasztalat világába is, állítják. Az utóbbi évtizedekben került a figyelem középpontjába, elsősorban az angolszász színházi világban. A két legismertebb angol társulat a Barrett Felix által vezetett Punchdrunk, ami 2000-ben alakult meg, illetve a Tristan Sharps által vezetett dreamthinkspeak, ami 1999-ben jött létre. Londoni és New York-i előadások teremtették meg az alkalmat ezen új színházi jelenség beazonosítására, kidolgozására, illetve alaposabb kutatására, ami folyamatban van. Az utóbbi időben egyre több színház- és performanszkutató foglalkozik az immerzív színházzal. A legismertebbek közé tartozik Josephine Machon, akinek az *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance* című könyve az első monográfia, amely kizárólag az immerzív színházra összpontosít, és Gareth White, aki az *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation* című könyvében már jóval kritikusabban közelít a témához. George Home-Cook színházkutató pedig a 2015-ben megjelent *Theatre and Aural Attention, Stretching Ourselves* című kötetében a hangban való belemerülés jelenségét az immerzív színház segítségével járja körül, mivel a belemerülés fenomenális dinamikáját az immerzív színház jelenségén keresztül tartja különösen jól kutathatónak.

Az immerzió, azaz belemerülés fogalma jelen pillanatban szinte divatszónak számít. A belemerülés jelenségével számos kontextusban foglalkoznak, úgy mint a ludológiában, muzeológiában, filmelméletben, pedagógiában, sőt mi több, néha a huszonegyedik századi kultúra új paradigmájaként emlegetik. Mindazonáltal, Gareth White következtetése szerint:

> Ontológiai szempontból az immerzív színház csupán azt érheti el, amit más előadási formák is: egy olyan kapcsolatot, amelyben a művészeti alkotás eseménye az alkotás anyagi léte és az azzal találkozó személy között jön létre. Ha vannak is állításai – amellett, hogy meggyőzően hivatkozik arra, hogy új és lelkes közönséget talált magának –, azoknak inkább az ilyen kapcsolatok ösztönzésére irányuló képességéhez kell kapcsolódniuk, nem pedig olyan élményvilágok megteremtéséhez, amelyek más műfajokban nem elérhetők.
>
> White 2012, 235) (Saját fordítás)

Brooklyn, Williamsburg

Az immerzív művészet szóösszetétel a brooklyni kísérletező művészeti szcénával kapcsolatos írásokban már a kilencvenes évek első felében felmerült. Az itt alakult *Immerzionista Csoport* mind a mai napig létezik, jelen dolgozat írója is tagja. A csoport olyan performerek, táncosok, képzőművészek, zenészek, multimédia művészek és írók közössége, akik a brooklyni Williamsburg-Greenpoint kerület posztindusztriális zónájában működtek az 1980-as évek végétől az 1990-es évek közepéig (és néhány esetben a végéig). Ebben a környezetben jelentek meg először az immerzív művészeti megnyilvánulások, az immerzív színház csíráit is beleértve. A környezetnek meghatározó szerepe volt, kezdetben üressége, elhagyatottsága és monumentalitása folytán, ami a szó szoros értelmében tágas teret biztosított a kreativitásnak. Az eredetileg kísérleti szcéna a legnagyobb New York-i művészeti megújulás katalizátora lett.

A közösség elsődleges tevékenysége multimédiás események és környezetek (environmentek) létrehozása volt az East River (a Hudson folyó keleti ága) partját akkoriban szegélyező üres raktárépületekben, gyárakban és a gyomnövényekkel benőtt, elhagyatott folyóparton. Megalakulása idején a mozgalmat lazán „raktári színtérként" ismerték, később a résztvevők olyan kifejezéseket kezdtek használni az események leírására, mint összérzéki/*omniszenzoriális*, „elhangolt" környezeti/*illbient* illetve belemerülő/immerzív. A résztvevők fiatalabb, általában művészeti egyetemet végzett és idősebb, ismert amerikai művészek, illetve a világ minden szegletéből érkező fiatal művészek voltak. A helyiek közül a legtöbben Richard Schechner tanítványai voltak, akiknek a környék teszthelyként is szolgált. Közéjük tartozott Melanie Hahn, Schechner akkori jobb keze, aki egy tánccsoportot is működtetett itt. Az idősebbek közül talán a legismertebbek Bill Laswell zenész, producer és zenekiadó-tulajdonos, David Brody képzőművész és művészetkritikus, valamint az *Autonomedia* könyvkiadó alapítótagjai: Peter Lamborn Wilson író és Jim Fleming, szerkesztő, a CUNY Film és média szakos tanára voltak.

Williamsburg vízparti épületeinek nagy részét az 1800-as évek végén építették. Főleg ipartelepként és raktárként szolgáltak, többek közt az itt kikötő hajóknak. A Domino curkorgyárba (ami ma egy óriási, kellőképp híres kiállító tér) Oroszországból szállították a cukorrépát, és a környék annyira elhagyatott volt, hogy az orosz hajó is kiköthetett itt úgy,

hogy sehol máshol nem közelíthette meg az amerikai partokat. Így az egyetlen kocsmában (*Ship's Mast*) orosz tengerészek és avantgárd művészek ittak együtt.

1992-re a környék ipari szellemváros hangulatát árasztotta, az elhagyott raktárépületek törmelékekben hevertek, az East River mentén jócskán korhadtak a famólók, és prostituáltak dolgoztak a folyóval párhuzamosan futó teherautóutak mentén. A megmaradt iparágat egy már nem létező nagyvállalat alvállalkozása reprezentálta: a Domino cukorgyár illetve a Radiac nevű nukleáris hulladéklerakó. A környéken latinók, lengyelek, olaszok és feketék, többnyire munkások laktak, illetve a világ legnagyobb haszid-zsidó közössége (közöttük számos szatmári származású, magyarul még beszélő zsidó). Az elhagyott vízpartot, ami szintén számos esemény színtere volt, a kilencvenes évek vége felé megvette az NYU (New York University), az addig világszerte legmagasabb árat fizetve a területért. Mára felhőkarcolók, galériák és kiépített parkok vannak itt.

Cisco Bradley, zenetörténész és a Pratt University tanára, a *The Williamsburg Avant-Garde: Experimental Music and Sound on the Brooklyn Waterfront* [A williamsburgi avantgárd: Kísérleti zene és hang a brooklyni vízparton] című, 2023-ban megjelent könyvében kiemeli az immerzív szcéna ökológiai tudatosságát, illetve azt, hogy a közösség nemcsak New York kreativitásának központját helyezte át Brooklynba, hanem jelentősen hozzájárult ahhoz is, hogy a művészetekről szóló, New York-i diszkurzus figyelmét a posztmodern öncélú jelenségéről egy elevenebb, immerzív dimenzióra terelje.

Az 1990-es években nem kevesebb mint 47 kisebb-nagyobb társulatot/csoportot (az általuk működtetett helyszínekkel együtt) azonosítottak az immerzív színtérhez tartozóként. Ezek között olyan színházi társulatként jegyzett közösségek is voltak, mint a Gang Green, Hit & Run Theater, IFAM (Institute for Aesthetic Modulation), Floating Point Unit, Open Window Theater és a Wild Child Productions. 1992-ben Ward Shelly képzőművésznek a williamsburgi színhelyeket összekötő térképe a '90-es évek elejét egy igen pezsgő időszakként mutatta be, amelyben a nagyszabású immerzív raktártéri események kerültek a középpontba. Ehhez kapcsolódó cikkek, tanulmányok sora jelent meg olyan folyóiratokban mint a *The Drama Review*, *Die Zeit*, *Domus, Flash Art*, *Wired*, *New York Magazine* és *The Village Voice.*

Régi Holland Mustárgyár

1993-ban hat amerikai művész kibérelt egy elhagyott mustárgyárat Williamsburgben, és egy éven keresztül minden hétvégén helyet biztosított egy-egy eseménynek (*event*). Ezt a helyszínt és rendezvénysorozatot jellemezte Suzan Wines a *Domus* műépítészeti magazinban immerzív színtérnek. Az események valahol a művészet, technológia, környezet és politika határmezsgyéjén jöttek létre. Erőteljes közösségteremtő erejük volt, ami nem csak az itt kialakult művészeti csoportokra érvényes, hanem az egész akkori közösség (spanyol anyanyelvűek, lengyelek, haszid zsidók, olaszok) életére nézve is.

Az immerzionisták olyan kulturális stratégiákat dolgoztak ki, amelyeket kisméretű munkaközösségekre és zsigeri, interdiszciplináris eseményekre alkalmaztak. A résztvevők általában visszautasították a művész és környezetének, illetve közösségének a szétválasztását, akárcsak az esztétikai tapasztalatnak specializált színházakra, galériákra, médiákra való felosztását. A kreativitás és kísérletezés érzéki és kölcsönösen összekapcsolt formáját részesítették előnyben.

Melanie Hahn a *The Drama Review* 1993 őszi számában megjelent cikkében a Régi Holland Mustár Gyárat (Old Dutch Mustard Factory) a berlini Tacheles-hez, illetve a dublini Cat's Head eseményhez/helyszínhez hasonlította. (Hahn, 1993, 153–165) Utóbbi egyik kiemelkedő eseménye 15 brooklyni immerzionista és 103 ír művész kollaborációja volt 1992-ben. Mindhárom esetben elhagyott, posztindusztriális gyárépületek újrafelhasználásáról volt szó. A cikk érzékenyen elemzi a posztindusztriális kultúra spontán, demokratikus, emberi kapcsolatokra kihegyezett szerveződését, illetve az innen szerzett tapasztalatoknak más területeken való alkalmazhatóságát. Melanie Hahn Grotowski-féle hang és mozgás-gyakorlatokat tanított ír képzőművészeknek, akik aztán később politikai tüntetések előtt is gyakorolták ezeket.

Az *Organism* az első nagyszabású, együttműködésen alapuló rendezvény volt, amelyre a Régi Holland Mustárgyárban került sor 1993 június 12-én. Az *Organism* tervezői köréhez tartozott Ebon Fisher, főszervező, David Brody, Fred Valentine, Robert Elmes, Anna Hurwitz, Sarah Barker, Cliff Crepeau, Megan Raddant, Karen Cormier, Dienes Tamás Dávid, Vlasta Volcano, Vernon Bigman, Yvette Helin, Matty Jankowski és Peggy Vail. Az *Organism* a közös barkácsolásos (DIY) raktártéri partik (két *Cat's Head* és a *The Flytrap*) tapasztalataiból indult ki. Ezek elkülönített helyszíneket kínáltak fel a különböző installációknak és performanszoknak, valamint egy nagy, központosított színpadot a zenészeknek és táncosoknak. Az *Organism* egy emergens rendszerekre épülő megközelítést alkalmazott, amelyet *Web Jamnek* (hálózati együttműködés) nevezett el a főszervező, Ebon Fischer. Nem volt egy centrális helye az eseménynek, és minden művész egymást átfedő helyszíneken osztozott, a konvergens és divergens vagy a megtervezett és véletlenszerű folyamatok szétválaszthatatlanságát egyformán a kreativitás forrásainak tekintve. 120 művész, zenész, ökomérnök és még egy történész is benevezett a Web Jamre. A WFMU élőben közvetítette az esemény hangját egy telefonvonalon keresztül, és egy faxrendszert is beállítottak a világ minden tájáról érkező versek fogadására. Körülbelül 2000 vendég érkezett, akik teljes jogú résztvevőjévé váltak az így kialakult „organizmusnak". Az egy évig tartó mustárgyári eseménysorozat az *Organism*ből nőtte ki magát, átvette annak tervezési módszerét, és további kísérleteknek adott otthont, amelyek együttesen az immerzív színtér elemeivé váltak.

Zene preparált épületre

A mustárgyári sorozat egyik jellegzetes példája a *Music for Prepared Building* [Zene preparált épületre] című hely-specifikus, interaktív, multimédiális hanginstalláció és performansz volt. A gyár egyik, körülbelül 2000 négyzetméteres termét változtatta át

Dienes Tamás Dávid marosvásárhelyi származású művész egy hangesemény színterévé. Munkatársával, Jeff Gompertz New York-i művésszel több száz méter zongorahúrt feszítettek ki különböző magasságban és konstellációban a teremben. Az egyik legnagyobb „hangszert" a terem két tartóoszlopa közé kifeszített hárfaszerű képződmény képezte, ami egy megemelt, nagyméretű műanyagtartályt vett körbe. Utóbbi a „hárfa" hangdobozaként szolgált.

A belépőket egy másik teremben földből épített dombocska fogadta, aminek tetejébe belemélyesztettek egy tv képernyőt, amin vízhullámokat lehetett látni, illetve elektromos vízre asszociálni. Felette egy átlátszó anyagban burkolózott, foszforeszkáló elemekkel átszőtt jelmezben Megan Raddant performer táncolt, a vizes felszín által létrehozott délibábszerű figurát hozva létre, ami aztán hol itt, hol ott jelent meg az esemény folyamán, és interaktált a résztvevőkkel. Egy másik teremben dj Lloop (Richard Panciera) játszott egy siló tetején, láthatatlanul. A vendégek bármerre sétálhattak, és találhattak valami figyelemre, együttműködésre méltót a gyár területén.

A hanginstallációs performansz kezdetét az jelezte, hogy valakik kívülről ritmikusan ütni kezdték a terem egyik felső részét fedő hullámlemezeket, erős indusztriális zajt hozva létre, amire belülről Jeff Gompertz szintén magasan a vendégek feje fellett beindított egy elektromos szikrákat hányó gépet. A legmagasabban kifeszített zongorahúr-sort csak a mennyezetre erősített alpinista köteleken leereszkedő performerek, Dan McKereghan, a Hit and Run utcaszínház vezetője és Andrew Hampsas body art performer érhették el, és játszhattak rajta. A csúcspontot az ő megjelenésük, a húrokon való játékuk, majd rendkívül lassú alászállásuk jelölte ki.

A hangzásra szánt elemek kontakt-mikrofonokkal voltak beerősítve, hangeffektusok kerültek rájuk és egy kvadrofonikus hangrendszeren keresztül vissza lettek csatolva a hangzó térbe. A résztvevők fokozatosan fedezték fel, hogy a kifeszített húrok, illetve a gyári tartályok és bizonyos épületelemek is megszólaltathatók, és egyre bátrabban kezdtek játszani rajtuk. Így az akusztikus és elektronikus jelek egymásra tevődtek. A húrok egy részét foszforeszkáló anyaggal festették be, amit a horizontálisból vertikális pozícióba váltó acéldrótok találkozási pontjába helyezett, ultraibolya körte világított meg, és ami által láthatóvá vált a hanghullámok frekvenciája, illetve a hanghullámok mozgása, ahogy végighaladnak a körülbelül 15 méter hosszú húrokon.

A résztvevők fokozatos bevonódásával improvizáción alapuló, primitív, indusztriális zene alakult ki, erős rituális jelleggel. A hangzás „előhívásában" tehát bárki részt vehetett, és a résztvevők zenélését a másik által keltett hangra való fokozott odafigyelés jellemezte. A részvételhez a mindenkiben benne rejlő ritmusérzék elégségesnek bizonyult. Intenzív, kakofónikus, az Einstürzende Neubauten zenéire hajazó és meditatív, minimalista, monotonális részek váltakoztak a több órán át tartó együttzenélés folyamán. A hangzás átalakította az addig semleges teret, hangzóvá, érezhetővé tette, és ezáltal megnyílt a résztvevők számára, ahogy a résztvevők is megnyíltak e hangzó tér számára. A Cage-re való címbéli utalás nem véletlenszerű, a hangesemény egy preparált hangszer belsejében történt. A résztevők igen sajátos,

szinguláris, csak ott és akkor megszólaló hangoknak voltak alkotói és befogadói egyszerre. Másfelől maga az üres gyárépület alakult át egy óriási hangszer rezonanciadobozává, hangzástérré, és mindenekelőtt saját közösségi térré.

Végül, összehasonlítva a posztindusztriális terekben létrejött eseményeket a mai immerzív színházzal a következő észrevételeket lehet tenni.

Az első esetben az ajtók mindenki számára nyitva álltak. A belépés ingyenes volt, illetve minimális abban az esetben, ha valamilyen bérelt eszközt kellett kifizetni. Az eseményekre a legkülönbözőbb hátterű emberek érkeztek, bárki besétálhatott, és be is sétált az utcáról. Ami a fiatal művészeket illeti, éppen kiábrándultak a nyolcvanas évek művészetének intézményes, kapitalista, karriercentrikus, öncélú működéséből, és egy intenzív, érdekmentes együttműködés, közösségépítés, helyteremtés, kapcsolódás, megosztás és heterarchikus működésmód felé vették az irányt. Tudatosan nem választották szét a posztindusztriális terekben szervezett partikat a művészeti eseményektől, illetve gyakran a performanszok közös táncban végződtek, és a táncolók ezáltal birtokba vették a teret, még ha ideiglenesen is. Ezek a terek ezáltal teljesen átváltoztak, a hideg, elhagyatott termekből közösségi terek lettek, ahol a kreativitásukat a résztvevők a lehető legszabadabban élhették meg.

A részvétel nem közös hitre vagy ideológiára épült, s még csak nem is a megosztott jelentésre, történetre, cselekményre, hiszen ezek nélkül is működött, éppen mert performatív eszközökkel, eljárásokkal jött létre. Az eseményeken olyan kapcsolódási pontok alakultak ki teljesen különböző életrajzi, szociális, vallási, ideológiai, politikai háttérből érkező individuumok között, amelyek nem zárták ki a résztvevők saját, egyéni asszociációit, élményeit. A közös tapasztalatok nem oldották fel az egyes néző szelfét, de fluiddá tették azt, transzformatív élményben részesítették. Ezáltal egy liminális állapotban levő közösség jött létre, ami a közös testi, érzelmi, érzéki, idegi tapasztalaton alapult.

A posztindusztriális környezetben létrehozott események valós liminális terekkel dolgoztak, lerobbant, mocskos, elhagyott helyszíneken, ahol a veszély és a kockázatvállalás is valódi volt. A teret nem tűntették el, építették át, díszletezték be, hanem érzékelhetővé tették, és ebben a térben egyetlen közösség alakult ki. A résztvevőket a fokozott környezettudatosság jellemezte, az események a valós környezetbe és közösségbe való belemerülést és annak valós transzformációját célozták meg.

Ehhez képest a mai immerzív színházi előadás gyakran a luxusszórakozás élményét nyújtja, ennek megfelelő árral. Ez elkerülhetetlen az intenzív technológia-használat okán, de például a cselekménynek megfelelő, szobákon, termeken keresztül megvalósított valósághű (!) látványvilág kialakítása, megépítése (pl. Punchdrunk) esetében is, nem beszélve a luxusvacsorával összekötött előadások tömkelegéről (pl. *The Murder Express*).

A legtöbb esetben kötött cselekmény, kötött kimenetel és kötött narráció mentén épül fel az előadás, mely bár a nézői aktív részvételt hirdeti, ennek illuzórikus mivoltát még nyilvánvalóbbá teszi. Gyakran a narráció elsősorban a nézői kíváncsiságra épül –

több Punchdrunk előadás „nézői szerepe” a *„whodunnit”* kérdésén alapul, vagyis a nézőnek a detektív szerep jut. A nézői figyelem pontos irányítása (ami szintén a belemerülést teszi kérdésessé) az egyik neuralgikus kérdése az immerzív előadásoknak, különösképpen a VR-t használó, vagy arra épülő előadások esetében. Ennek megfelelően az előadások jó része a mindent magába kebelező fogyasztói attitűdöt erősíti, illetve a közösség a legtöbb esetben jól elkülöníthető nézői és alkotói csoportból áll az interakció és részvételiség ígérete ellenére.

BIBLIOGRÁFIA

BRADLEY, Cisco, 2023. *The Williamsburg Avant-Garde: Experimental Music and Sound on the Brooklyn Waterfront,* Durham and London: Duke university Press.

DERRIDA, Jacques, 2005. *Esszé a névről,* fordította Boros János, Csordás Gábor, Orbán Jolán. Budapest: Jelenkor Kiadó.

HAHN, Melanie,1993. The Cat’s Head, Constructing Utopia in Brooklyn and Dublin. *The Drama Review*, 37, 3 sz., 153-165.

HOME-COOK, George, 2015. *Theatre and Aural Attention, Stretching Ourselves*, London: Palgrave-MacMillan.

LEHMANN, Hans-Thies, 2009. *Posztdramatikus színház*, fordította Kricsfalusi Beatrix, Zsuzsa, Schein Gábor. Budapest: Balassi Kiadó.

MACHON, Josephine, 2013. *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Basingstoke: Palgrave.

WHITE, Gareth, 2013. *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation*. Basingstoke: Palgrave.

WHITE, Gareth, 2012. *Theatre Research International* , Volume 37 , Issue 3, October 2012 , pp. 221 – 235, DOI: https://doi.org/10.1017/S0307883312000880

PLATÓN, 1984. *Timaiosz.* In: *Platón összes művei* I-III., ford. Devecseri Gábor et al., Budapest: Európa.

WINES, Suzan (1998): „Go with the flow, Eight New York based artists and architects in the digital era”, *Domus,* 801, 86-90.

© Nagy Imola, 2026. Jelen alkotás a Creative Commons Attribution 4.0 (CC BY) nemzetközi licenc védelme alatt áll.