

# Un mondo possibile in una stanza. La «sommersività» come forma di trascendenza

Massimo Roberto Beato

*Abstract* – The actor-spectator relationship is not articulated according to the same parameters and stable values over time. In this paper, we aim to illustrate the extent to which a few immersive theatre experiences involve a reconfiguration of the categories of space, time and action to which we are usually accustomed as spectators comfortably seated in an audience. By way of example, to describe these unprecedented dynamics of perception of the immersive experience, we shall refer to *The Burnt City* performed by the British theatre company Punchdrunk as a case study. Finally, we shall argue that the being-in-the-moment effect generated through the strategies actualized in Punchdrunk's performance may, in turn, trigger in the spectator a further effect of submersivity, which can be interpreted as a form of transcendence.

Keywords: immersive theatre – transcendence – spectatorship – experience – semiotics of theatre

## 1. Introduzione

Per diverso tempo gli studi sul fenomeno teatrale sono stati influenzati da una ideologia di fondo, secondo la quale lo spettatore rivestiva un ruolo di soggetto ricettore passivo nella partecipazione alla performance che, nella maggior parte dei casi, era concepita secondo una logica comunicazionale oggettivistica<sup>1</sup>. Da una prospettiva semiotica, questa premessa (fallace) ha portato gli studiosi a considerare la relazione teatrale tra attore e spettatore nei termini di un «neutro» scambio di informazioni. La svolta relazionale<sup>2</sup> ha ampiamente mostrato, invece, quanto lo spettatore sia a tutti gli effetti un co-autore dello spettacolo e rivesta, di contro, un ruolo «attivo». La relazione attore-spettatore, però, non si articola affatto secondo gli stessi parametri e le stesse valorizzazioni stabili nel tempo<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Cfr. M. De Marinis, *Ricezione teatrale: una semiotica dell'esperienza?*, in «Carte Semiotiche», 1986, 2, pp. 36-45.

<sup>2</sup> Cfr. E. Fischer-Lichte, *Estetica del Performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Roma, Carocci, 2014, p. 67.

<sup>3</sup> A. Pais, *From Effect to Affect: Narratives of Passivity and Modes of Participation of the Contemporary Spectator*, in «Studia Ubb Dramatica», 60, 2015, 2, p. 123.

Il rapporto dello spettatore con la performance deve essere indagato in relazione alle numerose variabili sociosemiotiche in questione: convenzioni produttive, competenze dello spettatore, ecc<sup>4</sup>. In altre parole, come suggerisce Marco De Marinis, è necessario «concepire il rapporto spettacolo-spettatore nei termini di una interazione *simbolica* che mette in gioco molto più di valori semantici asetticamente definiti, coinvolgendo i suoi partecipanti in dinamiche interpretative e passionali molto più complesse, le quali pertengono ... non tanto alla modalità del far-sapere quanto piuttosto a quelle del far-credere e del far-fare»<sup>5</sup>. Dal punto di vista dello spettatore, così, il fenomeno teatrale acquista i connotati di una *esperienza*, che per sua natura è transiente, momentanea, sempre presente, autoreferenziale e multisensoriale<sup>6</sup>, a prescindere dalle forme teatrali e dalle modalità impiegate. Al semiotico, dunque, si richiede l'impiego di nuove categorie analitiche in grado di cogliere tale «apertura» dell'oggetto d'analisi<sup>7</sup>.

In questo contributo, si intende illustrare in che misura alcune esperienze teatrali immersive comportano una riconfigurazione delle categorie di spazio, tempo e azione a cui siamo solitamente abituati come spettatori comodamente seduti in una platea o raccolti in un qualsiasi luogo deputato alla partecipazione separato da quello dell'azione. Per affrontare le pratiche teatrali immersive è però necessario, prima di indagarne le forme, stabilire cosa si intenda per *immersione* e *immersività*. Come sottolineato da Lopes Ramos *et alii*, infatti, «nell'ultimo decennio, «immersivo» è diventato uno dei termini più abusati per descrivere produzioni teatrali che mirano a coinvolgere il pubblico in modi non convenzionali»<sup>8</sup>.

<sup>4</sup> Per un approfondimento sugli studi semiotici teatrali si rimanda in particolare a M. De Marinis, *Capire il Teatro. Lineamenti di una nuova teatrologia*, Roma, Bulzoni, 2008; M. De Marinis, *Teatro, pratica e storia: problemi metodologici degli studi teatrali*, in «Annali online di Ferrara», 2007, 1, pp. 262-272; M. De Marinis, *Semiotica del Teatro. L'analisi testuale dello spettacolo*, Milano, Bompiani, 1982; J. Alter, *A Sociosemiotic Theory of Theatre*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1990; F. De Toro, *Semiótica del teatro: Del texto a la puestra en escena*, Buenos Aires, Editorial Galerna, 1987; P. Pavis, *L'Analyse des spectacles*, Parigi, Editions Nathan, 1996; A. Helbo, *Semiotics and Performing Arts: Contemporary Issues*, in «Social Semiotics», 26, 2016, 4, pp. 341-350.

<sup>5</sup> M. De Marinis, *Ricezione teatrale*, pp. 40-41.

<sup>6</sup> Cfr. Y. Meerzon, *On Theatrical Semiosphere of Post Dramatic Theatrical Event. Rethinking the Semiotic Epistemology in Performance Analysis Today*, in «Semiotica», 185, 2011.

<sup>7</sup> Per un approccio semiotico teorico e metodologico più recente, si veda M.R. Beato, *Ecosistemi performatici: dalla frontalità all'immersività (e ritorno)*, tesi di dottorato, Alma Mater Studiorum Università di Bologna, 2023, DOI 10.48676/unibo/amsdottorato/10580.

<sup>8</sup> J. Lopes Ramos - J. Dunne-Howrie - P. Jadé Maravala - B. Simon, *The Post-immersive Manifesto*, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», 2020, p. 1. (Traduzione mia dall'inglese).

Soprattutto nei paesi europei, l'espressione «teatro immersivo» identifica quelle esperienze teatrali co-partecipative in cui il tradizionale confine tra pubblico e attori viene disintegrato, incoraggiando un posizionamento degli spettatori all'interno della narrazione drammatica e invitando a una *partecipazione produttiva*<sup>9</sup> attraverso modelli di spettatorialità (e visione) radicalmente differenti rispetto a modelli astantivi<sup>10</sup>. Nel corso della storia del teatro sono numerosi gli esempi di pratiche teatrali che ricorrono a forme di immersività, dal teatro medievale ad alcuni spettacoli di Luca Ronconi o di I Magazzini o de La Fura del Baus, ad esempio, che conservano tra loro costanti spaziali e relazionali, ma anche numerose variabili. In questa sede, tuttavia, ci concentreremo solamente sul fenomeno dell'*immersive theatre*<sup>11</sup>, popolare nel Regno Unito, la cui diffusione può certamente essere letta anche come un ritorno alle tecniche di coinvolgimento del pubblico sperimentate tra gli anni Sessanta e Settanta del XX secolo.

La delocalizzazione rispetto ai siti solitamente delegati alle pratiche teatrali è senza dubbio un primo e importante elemento di discontinuità. Le esperienze immersive, infatti, sono concepite a partire da uno spazio *altro* che viene allestito e organizzato per costruire un mondo possibile drammatico all'interno del quale accogliere lo spettatore, così da sollecitare un effetto di compartecipazione in cui si realizza un accordo tra i soggetti partecipanti coinvolti e l'ambiente mediale costruito<sup>12</sup>. La colusione con l'ambiente (*immersione*) dovrebbe favorire nello spettatore una esperienza estetica di superamento della soglia, dove i confini tra ciò che è programmato/controfattuale e ciò che è aleatorio/fattuale si fanno talmente indistinti al punto da annullarsi, producendo nel soggetto percipiente un effetto di immediatezza, di *essere-nel-momento*, nel *qui-e-ora* del mondo indiretto<sup>13</sup>. Definiremo tale effetto generato dall'incontro del soggetto partecipante con l'ambiente come «effetto di immersività».

<sup>9</sup> A. Alston, *Beyond Immersive Theatre. Aesthetic, Politics and Productive Participation*, Cham, Palgrave Macmillian, 2016.

<sup>10</sup> R. Eugeni, *Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e della costruzione della presenza nei media immersivi*, in A. Rabbito (ed.), *La cultura visuale del XXI secolo. Cinema, teatro e new media*, Milano, Meltemi, 2018.

<sup>11</sup> Cfr. G. White, *On Immersive Theatre*, in «Theatre Research International», 37, 2012, 3, pp. 221-235.

<sup>12</sup> I termini «compartecipazione» e «accordo» fanno riferimento alla teoria semiotica processuale di Daniele Barbieri. Cfr. D. Barbieri, *Testo e Processo. Pratica di analisi e teoria di una semiotica processuale*, Bologna, Esculapio, 2020.

<sup>13</sup> Il termine «indiretto» è riferito alla realtà istituita dalla performance nell'esperienza mediale. Cfr. R. Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma, Carocci, 2010, p. 44.

Nel descrivere queste dinamiche di percezione dell'esperienza, si prenderà come caso studio *The Burnt City*<sup>14</sup> della compagnia teatrale inglese Punchdrunk. Sugeriremo, infine, come l'effetto essere-nel-momento generato dalle strategie attualizzate nello spettacolo di Punchdrunk possa, a sua volta, innescare nello spettatore un ulteriore effetto di «sommersività», interpretabile come forma di trascendenza<sup>15</sup>.

## 2. Costruire ed esplorare un ambiente immersivo

Le pratiche teatrali che tendono a un effetto di immersività sono estremamente complesse, poiché aspirano a costruire «un *campo* esplorabile, un'atmosfera *vivibile* di uno spettacolo, caratterizzata dalla contemporaneità e dalla struttura cangiante, multilivello, in funzione delle scelte che lo spettatore-partecipante opera ogni istante»<sup>16</sup>. Ciò comporta una attenzione meticolosa alla progettazione dell'esperienza mediale<sup>17</sup>, poiché sono riconfigurati soprattutto due aspetti della pratica teatrale: il ruolo del pubblico e la modalità di utilizzo dello spazio. La partecipazione, dopotutto, è un atto fondamentalmente spaziale: lo spazio è responsabile della costruzione dei corpi dei performer e degli spettatori come oggetti (e soggetti)<sup>18</sup>. Nelle forme di immersività attualizzate nelle pratiche di Punchdrunk, generalmente queste esperienze si svolgono in un ambiente costituito da più stanze: sono i partecipanti a scegliere dove e come esplorare lo spazio, che è organizzato dettagliatamente per suscitare un piacere voyeuristico<sup>19</sup>, indipendentemente dalle azioni degli attori. Dalla libertà di esplorazione ne consegue quella di ricostruzione individuale della narrazione drammatica che, svolgendosi contemporaneamente in ognuno dei luoghi dell'ambiente mediale, può essere fruita con l'ordine che si desidera.

<sup>14</sup> <https://www.punchdrunk.com/project/theburntcity/> (ultima visita 11 gennaio 2023).

<sup>15</sup> M. Leone - R.J. Parmentier, *Representing Transcendence: The Semiosis of Real Presence*, in «Science and Society», 2, 2014, 1, pp. 1-22; J. Ponzio - R.A. Yelle - M. Leone, *Mediation and Immediacy. A Key Issue for the Semiotics of Religion*, Berlin, De Gruyter, 2, 2021, 1.

<sup>16</sup> R. Brunetti (ed.), *Esperienze immersive. Creazione e fruizione*, Roma, La Rocca Edizioni, 2017, p. 38.

<sup>17</sup> L'esperienza performativa può essere concepita come un'esperienza mediale, distaccata dalla sfera delle esperienze ordinarie, che si svolge all'interno di un ambiente mediale in cui sono messe in gioco competenze pratiche in grado di guidare i soggetti fruitori nella relazione con il medium.

<sup>18</sup> A. Fenemore, *The Pleasure of Objectification. A Spectator's Guide*, in «Performance Research. A Journal of Performing Arts», 12, 2007, 4, pp. 4-13.

<sup>19</sup> H. Maples, *The Erotic Voyeur. Sensorial Spectatorship in Punchdrunk's The Drowned Man*, in «Journal of Contemporary Drama in English», 4, 2016, 1, pp. 119-133.

L'organizzazione dell'ambiente è un elemento centrale, poiché predice un certo tipo di comportamento, ma produce anche nell'osservatore di questi comportamenti l'emergere di un significato<sup>20</sup>.

«Lo spazio performativo è sempre, al contempo, uno spazio atmosferico»<sup>21</sup>. Per questa ragione è determinante un certo grado di programmazione preventiva. In *The Burnt City* l'accesso progressivo nell'ambiente immersivo è una strategia che contribuisce significativamente alla percezione delle atmosfere da parte del soggetto partecipante. Infatti, per consentire un ingresso al mondo indiretto della performance, e generare un effetto di immersività, è indispensabile lasciar fuori dall'esperienza mediale ciò che favorirebbe (percektivamente) un inesorabile ancoraggio al mondo diretto. Ogni pratica teatrale deve fare i conti con certi aspetti prassici che non possano essere evitati, ma, tuttavia, contenuti. All'arrivo al One Cartridge Place presso il Royal Arsenal di Londra, sito scelto per ospitare *The Burnt City*, si è accolti in una anticamera nella quale si è invitati a lasciare i propri effetti personali. La fase successiva prevede un primo accesso preliminare all'ambiente mediale con l'ingresso in un'ulteriore anticamera, dove le atmosfere gradualmente iniziano a prendere forma. La stanza ricostruisce una sorta di museo, con tanto di teche e opere esposte, brochure informative e foto: ci troviamo nel *mock-up* di una mostra archeologica su Troia, che introduce i partecipanti all'idea di setacciare strati di prove e significati. I partecipanti, infatti, visiteranno le rovine degli scavi archeologici di Schliemann, scopritore della mitica città di Troia.

Lo spazio è debolmente illuminato dalle luci delle teche e i confini della stanza lasciati nella più completa oscurità al punto da sembrare quasi assenti. Sonorità e bruitismi iniziano a popolare la stanza e a sommarsi alle voci dei partecipanti che, per un curioso effetto di contagio intercorporeo, iniziano pian piano ad abbassare il volume delle loro conversazioni che si trasformano in un indistinto brusio che si mescola ai suoni ambientali. Si percepisce un effetto di dilatazione temporale in cui il tempo acquista gradualmente una qualità cairologica<sup>22</sup>. Avvicinandosi a una porta ha inizio la fase di manipolazione in cui un personaggio espone le regole di partecipazione, raccomandando a tutti di non raccogliersi in gruppi ma di disperdersi e di lasciarsi *prendere* dall'espe-

<sup>20</sup> R. Eugeni - G. Raciti, *Atmosfera Mediali*, in «Visual Culture Studies», 2020, 1, pp. 5-17.

<sup>21</sup> E. Fischer-Lichte, *Estetica del Performativo*, p. 201.

<sup>22</sup> Cfr. P. Philippson, *Il concetto greco di tempo nelle parole Aion, Chronos, Kairos, Eniautos*, in «Rivista di Storia della Filosofia», 4, 1949, 2, pp. 81-97.

rienza<sup>23</sup> che per essere veramente unica deve essere individuale. Vanno neutralizzate, perciò, tutte le relazioni che ci legano al mondo diretto (amici, compagni, familiari, con cui si è venuti a partecipare alla pratica) allo scopo di essere noi – soli – a vivere in prima persona<sup>24</sup>, sulla nostra carne, l'esperienza immersiva nel più rigoroso e raccomandato silenzio voyeuristico, in cui la musica ambientale e gli effetti sonori emergono prepotentemente dominando su tutto il resto.

### 3. Forme di visione, percezione e spettatorialità

Negli ambienti immersivi si realizza una convergenza fra l'architettura dell'edificio, lo spazio delegato alla performance e le soglie di demarcazione tra luogo della fruizione e luogo dell'azione, i cui rispettivi confini sono più porosi e opachi<sup>25</sup>. *The Burnt City* si svolge in due vasti edifici di Woolwich, ex fabbriche di munizioni, che ricostruiscono il mondo (possibile) di Troia e della Grecia, mostrando la storia del loro fatidico conflitto. Questi edifici industriali sembrano in grado di evocare un senso di area infinita, in cui affiorano ricordi della guerra, del suo svolgimento e dei suoi effetti devastanti. In questa cornice al limite tra fattuale e controfattuale sorge la città bruciata. Questa combinazione di dimensioni epiche, installazioni intricate e incontri intimi si estende su cento stanze in un'area di circa novemila metri quadrati, al fine di ricostruire accuratamente due città. Si tratta, appunto, di creare un mondo possibile drammatico, mettendo però lo spettatore in condizione di poter entrare *letteralmente* in quel mondo, di viverlo e agirlo a partire dalla sua materialità.

Da un punto di vista narrativo, *The Burnt City* fonde riferimenti a dramaturgie della tradizione greca antica – *Agamennone* di Eschilo e *Ecuba* di Euripide – con *Metropolis* di Fritz Lang. Eppure, la narrazione lineare degli eventi (e la loro comprensione) non è ciò su cui si fonda questa esperienza immersiva, quanto piuttosto la frammentarietà. Si è «catturati» soprattutto dall'atmosfera e dalla modalità rituale di accesso alla per-

<sup>23</sup> È un concetto analogo a quello impiegato nella realtà virtuale (VR), in cui lo spettatore non ha un'esperienza ma è l'esperienza che ha lo spettatore, secondo una polarità / *I had an experience/ vs / An experience had me/*, Cfr. C. Heim, *Audience as Performance. The Changing Role of Theatre Audiences in the Twenty-first Century*, London - New York, Routledge. 2016.

<sup>24</sup> C'è una analogia col concetto di *first person shot* a cui fa riferimento Ruggero Eugeni a proposito dei videogiochi o delle esperienze virtuali. Cfr. R. Eugeni, *La condizione post mediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Brescia, La Scuola Editrice, 2015, p. 52.

<sup>25</sup> Cfr. M.R. Beato, *Opacità e trasparenze della cornice performativa nel teatro immersivo*, in «Carte Semiotiche», 7, 2021, pp. 181-198.

formance, e la fruizione dei soggetti partecipanti coinvolti passa da atto di comprensione ad atto di apprensione. Vengono, così, scardinati i modelli (classici) di percezione frontale dell'evento performativo, influenzando, di conseguenza, sulla modulazione della soggettività nell'esperienza estetica. La contaminazione tra i due piani di realtà rende più ardua l'individuazione dei dispositivi delegati alla discorsivizzazione dello spazio e del tempo drammatici, richiedendo allo spettatore una maggiore cooperazione nel delicato processo di (ap)percezione<sup>26</sup>. Entrando all'interno di questo mondo possibile, gli spettatori sono immersi in una grande «stanza delle meraviglie» in cui sono coinvolti nelle varie attività performative attraverso la totalità dei propri sensi<sup>27</sup>. I corpi sono prioritari in queste forme di immersività, e sono sempre corpi performanti e percipienti. L'interazione dal vivo con lo spazio, inoltre, conferisce a ogni singolo partecipante una forma di *agency* creativa: i processi decisionali, nel corso dell'esperienza immersiva, producono una varietà di interpretazioni e risultati durante e dopo l'evento. Ciò evidenzia l'unicità di ogni esperienza per ogni partecipante. L'occultamento dei dispositivi finzionali che garantirebbero la trasparenza comporta, però, la dissoluzione del confine tra controfattualità e fattualità costringendo lo spettatore a oscillare di continuo tra le due dimensioni. Si genera, dunque, una *confusione* proprio tra regimi di credenza, articolata sull'opposizione *modo referenziale vs modo finzionale*<sup>28</sup>. Gli spettatori sono «sommersi» in un luogo che richiede loro un carico percettivo diverso rispetto a configurazioni astantive – che impongono una certa distanza e incorniciatura dell'evento predefinite – impegnandoli in un *material engagement*<sup>29</sup> con lo spazio che diviene, così, estensione della loro mente. La storia, oltretutto, si sviluppa in maniera reticolare nello spazio attraverso numerosi percorsi drammatici che spetta allo spettatore individuare e ricostruire. Per orientarsi all'interno dell'ambiente immersivo, il soggetto partecipante, secondo un principio gestaltico, deve ricorrere a strategie (cognitive) di framizzazione dello spazio, allo scopo di ordinare la percezione del mondo possibile drammatico. Rispetto a pra-

<sup>26</sup> Cfr. J. Machon, *Watching, Attending, Sense-making. Spectatorship in Immersive Theatres*, in «Journal of Contemporary Drama in English», 4, 2016, 1.

<sup>27</sup> Cfr. D. Heddon - H. Iball - R. Zerihan, *Come Closer. Confessions of Intimate Spectators in One to One Performance*, in «Contemporary Theatre Review», 22, 2012, 1, p. 122.

<sup>28</sup> Seguendo la prospettiva di Bruno Latour, lo spettatore è soggetto a potenziali «errori di categoria»: se si facesse a botte con un attore che interpreta il cattivo sul palcoscenico, ad esempio, si commetterebbe un errore di categoria. Cfr. A. Fossier - É. Gardella, *Entretien avec Bruno Latour*, in «Tracés. Revue de Sciences Humaines», 10, 2006, p. 121.

<sup>29</sup> Cfr. L. Malafouris, *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement*, London, The MIT Press, 2013.

tiche teatrali astantive che adottano modalità di visione associate alla distanza spettacolare, in *The Burnt City* ciò che è guardato agisce anche su ciò che guarda, poiché l'oggetto esercita parimenti tensioni sul soggetto, oggettivandolo a sua volta. Si realizza, perciò, un modo di essere situati nell'ambiente che scopre il *sé-nel-mondo* come soggetto e oggetto, e così facendo scopre simultaneamente gli altri nel mondo come soggetto e oggetto. L'immersività, dopotutto, ci porta fisicamente nel mondo possibile della performance («*in-its-own-world*»-ness)<sup>30</sup>, piuttosto che invitarci a guardarlo e comprenderlo da lontano. I partecipanti comprendono lo spettacolo a livello incarnato, senza essere necessariamente in grado di descriverlo o spiegarlo.

Nello spettacolo di Punchdrunk, ogni spettatore si ritrova a compiere due operazioni nel corso dell'esperienza immersiva, definibili anche in termini di programmi narrativi d'uso (PN<sub>u</sub>): la mappa (*map*) e l'itinerario (*tour*). Si tratta di modalità di esplorazione dell'ambiente che potremmo anche illustrare in termini di oggettivizzazione (mappa) e soggettivizzazione (itinerario) dell'esperienza<sup>31</sup>. Mentre la mappa crea l'oggetto come campo visivo, mantenendo il sé come soggetto, l'itinerario crea oggetti in un campo spaziale e costituisce il sé come oggetto tra i tanti. La mappa – legata all'atto di osservare – crea perciò un inquadramento visivo delle interrelazioni esterne, l'itinerario – legato all'atto di agire – crea una relazione reversibile e transizionale tra oggetto/soggetto (attore) e soggetto/oggetto (spettatore). Queste due modalità sono continuamente in gioco, nell'atto di percezione dello spettatore, poiché il modo di esistere in questo genere di ambienti immersivi non è mai puramente soggettivo né oggettivo. Il corpo dello spettatore abita un ambiente ed è abitato a sua volta dall'ambiente, nel quale, come in risposta a una sorta di legge della partecipazione mistica, la suggestione tende a prevalere sull'osservazione<sup>32</sup>.

---

<sup>30</sup> J. Machon, *Watching, Attending, Sense-making*, p. 35.

<sup>31</sup> Cfr. M. de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, Berkley - Los Angeles - London, University of California Press, 1984.

<sup>32</sup> L. Lévy-Bruhl, *La Mythologie Primitive*, Paris, Alcan, 1935.



#### 4. Conclusioni

Nel caso studio affrontato, nonostante l'immersività favorisca una prossimità con oggetti, attori e ambientazioni, non va sottovalutata la necessità di poter recuperare una distanza somatico-esperienziale dagli eventi e dalle situazioni mostrate. All'*immersione ermeneutica* del soggetto nel mondo possibile mediale va associata, infatti, l'opportunità di una «emersione mnestica» attraverso la quale è possibile supporre che lo spettatore possa esercitare soprattutto il piacere della memoria e il piacere di comprendere ripristinando, così, la propria sospensione dell'incredulità. Si accetta l'immersione nell'esperienza poiché si conserva la possibilità di emersione attraverso la riappropriazione di un distacco osservativo. Questa doppia condizione che consente al soggetto di entrare e uscire dall'esperienza, di essere soggetto e oggetto, lo modalizza secondo un «poter fare» che conferisce una aspettualizzazione reversibile, sia tematica che attanziale, con conseguenze sul piano della percezione, soprattutto nel caso di forme di immersività in cui si genera nello spettatore un effetto di sommersività, come ad esempio in *The Burnt City*. Infatti, ambienti mediali come questo espongono il soggetto partecipante a forme di allucinazione<sup>33</sup>, in quanto l'immaginazione viene percepita come realtà. L'emersione innescata dalla reversibilità aspettuale, dunque, consente di riacquisire coscienza di sé e della propria esperienza. La sommersività offre al soggetto partecipante l'accesso a una dimensione trascendente in cui può arrivare a dimenticare il proprio corpo e a smaterializzarlo nel corso dell'esperienza immersiva, pur partendo dal corpo stesso come medium per l'esperienza<sup>34</sup>. Nella sommersione, dunque, lo spettatore ha l'impressione (intesa come effetto/affetto di senso che emerge nel corso dell'esperienza) di essere in un altrove che trascende la materialità dell'evento, in un mondo possibile altro, cioè, rispetto alla realtà fattuale.

---

<sup>33</sup> C. Paolucci, *Cognitive Science. Integrating Signs, Minds, Meaning and Cognition*, Berlin, Springer, 2021, p. 127.

<sup>34</sup> J. Ponzio, *Cenni per una semiotica del sacro e del corpo*, p. 268.

