

# Opacità e trasparenze della cornice performativa nel teatro immersivo

Massimo Roberto Beato

---

## 1. Premesse

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 2. Il teatro come esperienza immersiva

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### 2.1 Una passeggiata nei boschi performativi

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Prima che ogni singolo partecipante dia inizio alla propria personale esperienza, infatti, vengono suggeriti alcuni *tips*, indicazioni utili, cioè, su come affrontare lo spettacolo, dotando, in questo modo, ogni spettatore delle modalità (*saper fare*) di accesso e partecipazione. Si tratta, però, di una esperienza individuale, unica, nella quale – come vedremo successivamente – oltre a essere disintegrata la tradizionale barriera tra pubblico e attori, è disintegrato anche il concetto stesso di pubblico. Torniamo di nuovo alla fase della competenzializzazione, analizzando più nel dettaglio l'equipaggiamento modale con cui i soggetti-partecipanti dovranno/potranno prender parte all'esperienza, così come riportato da Jan Wozniak nel suo articolo:

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

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

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

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

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



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



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

dificio, tra cui un deserto, un saloon, un parcheggio per roulotte, una cappella, diversi palcoscenici allestiti e una pista da ballo (Figg. 4-5). Nonostante le promesse di divertimento e di libertà, il compito, almeno all'apparenza, sembra piuttosto scoraggiante.

Bisogna sopravvivere all'isolamento, al disorientamento e all'incoerenza. Perciò, se l'intenzione è quella di godere appieno dell'esperienza immersiva, lo spettatore è costretto all'adozione di *tactics and strategies* (White 2009) attraverso cui interpretare, e dunque semantizzare, ciò a cui assiste nel corso della performance, dovendo ridefinire così le proprie categorie interpretative. Come afferma Deirde Heddon (*et alii*) «the practice is located in the experiential processes of reception» (Heddon 2012: 122) il che fa, a maggior ragione, dell'esperienza estetica nelle pratiche teatrali immersive una “esperienza con”<sup>24</sup>, piuttosto che una “esperienza di”.

Va detto, inoltre, che scardinare le coordinate spaziali, implica anche scardinare quelle temporali generando, spesso, un problema di sincronizzazione tra tempo della realtà e tempo della finzionalità. Allo spettatore vengono richieste, dunque, nuove competenze percettive, in prima battuta, e interpretative in seconda. Ciò comporta un cambiamento inedito nella modalità esperienziale della pratica teatrale: il pubblico *può*, di fatto, creare a piacimento (dall'interno) il proprio percorso (narrativo) di partecipazione, spostandosi liberamente da un luogo di azione a un altro, scegliendo quale parte dello spettacolo vedere per prima e quale dopo. Numerosi sono anche gli spazi “segreti”, ossia quelli in cui il pubblico può entrare solo su invito da parte dell'attore, il che genera, inoltre, competizione tra gli spettatori stessi che spesso si trovano *letteralmente* a lottare per conquistarsi il privilegio di prender parte a una performance *one-to-one*. Come nota Holly Maples, però, fa tutto parte della «Punchdrunk's strategic tactic of exclusion where members of the audience are taken alone into a private performance space, leaving the rest outside of the action, with a door slammed in their faces» (Maples 2016: 120).

Durante lo spettacolo gli attori/performers ripetono le loro esibizioni tre volte, in tutto lo spazio, prima di condurre il pubblico verso il gran finale. Per lo spettatore, dunque, non c'è tempo da perdere: deve guadagnarsi il proprio spettacolo. Entra in gioco, a questo punto, la funzione istruzionale contenuta nelle indicazioni ricevute all'inizio della performance, capaci di guidare l'esperienza e fornire alcune “strategie” di partecipazione. Wozniak, ne individua chiaramente due, offerte soprattutto dai *tips* 2. e 3. La prima, «strategia del pedinamento» (*the Tail*), consiste nel seguire un personaggio in azione negli spazi performativi nel tenta-



Fig. 4 - *Punchdrunk's The Drowned Man*, 2013, London.



Fig. 5 - *Punchdrunk's The Drowned Man*, 2013, London.

tivo di (ri)costruire la narrazione attraverso la sua interazione con gli altri personaggi; la seconda, «strategia della ricerca» (*the Search*), consiste nell'esplorazione degli spazi a disposizione e degli scenari offerti. Entrambe le strategie possono essere impiegate da sole, ma spesso e volentieri funzionano meglio se combinate. In altre parole, si tratta, greimasianamente, di alternarsi tra due potenziali programmi narrativi il cui calcolo originerà, per ogni singolo partecipante, il proprio personale intreccio narrativo. Lo spettatore, cercando indizi nascosti o pedinando i personaggi, costruisce il proprio senso della storia. E questa creazione dovrebbe (almeno nelle intenzioni) costituire la prima fonte del suo piacere estetico, in quanto offrirebbe ad ogni singolo partecipante una forma di visione *aumentata* attraverso una partecipazione integrale alla performance. Ciononostante, si tratta comunque in un modello di visione molto più parziale e frammentato, rispetto a quello astantivo, in cui lo spettatore, seduto in platea, ha invece una visione totale e definita dell'azione drammatica. Ad essere compromesse, dunque, rischiano di essere proprio la coesione e la comprensione della narrazione nella sua interezza. Ma, come abbiamo detto in precedenza, non è su questo aspetto che si costruisce – nelle intenzioni – il *senso* dello spettacolo.

## 2.2 *Sedotti e abbandonati dalla promessa di libertà*

Già nella seconda metà del XX secolo, alcuni registi e attori – Augusto Boal, Julian Beck, Richard Schechner, per citarne alcuni – sperimentarono nelle loro performance l'interattività e la partecipazione spettatoriale, affermando con forza soprattutto il potenziale *politico* contenuto in queste forme di spettacolo dal vivo. La riconfigurazione della relazione attore-spettatore era, in questi esperimenti *immersivi*, basata sulla convinzione che la disposizione astantiva convenzionale del pubblico, nel teatro cosiddetto tradizionale<sup>25</sup>, fosse oppressiva e ostativa di una maggiore libertà conquistata, invece, dalla partecipazione attiva. Possiamo ipotizzare, dunque, che l'immersività rappresentasse, per quei registi, una strategia enunciativa volta alla riappropriazione di quella dimensione rituale e quella funzione sociale che aveva il teatro nelle sue prime forme classiche. Si tratta, in altri termini, di ciò che Erika Fischer-Lichte (2004) definirebbe come il potere di trasformazione dello spettacolo (*Die verwandelnde Kraft von Aufführungen*), ossia quella capacità del teatro di trasformare lo spettatore attraverso l'esperienza performativa.

Aristotele, descrivendo nella *Poetica* gli effetti del teatro tragico come eccitamento di ἔλεος e φόβος – pietà e terrore, prende le mosse da una condizione emozionale straordinaria che viene prodotta dallo spettacolo, si articola a livello corporeo e trasforma coloro che la provano. Il concetto che egli introduce per definire la finalità del teatro tragico, il concetto di purificazione dalle passioni, di catarsi, non può nascondere la provenienza da origini rituali, soprattutto dai riti di guarigione (Fischer-Lichte 2004: 328).

Si tratta di quel processo di contagio timico-passionale che, attraverso la percezione, trasmette allo spettatore le emozioni percepite nel corpo dell'attore e rende così possibile l'effetto patemico dello spettacolo. È grazie a questo «contagio emozionale», secondo Fischer-Lichte, che gli spettacoli teatrali dimostrano appieno la loro forza trasformativa, e dunque *politica* nel senso di capacità di sollecitare mutamenti negli individui. Non è un caso, infatti, se a partire da Tertulliano

(II-III secolo d.C.), ogni forma spettacolare, ogni fenomeno performativo – diretto principalmente al senso della vista – a prescindere dal genere, o dalla natura fittizia o reale, è stato costantemente stigmatizzato secondo varie considerazioni, accomunate tutte dalla ridefinizione del fenomeno come comportamento che identifica esecutore e osservatore nella condivisione della medesima esperienza (Carlotti 2014).

Ogni pratica teatrale, perciò, a prescindere dalla forma, sembrerebbe corrispondere a una sorta di gioco sociale, in cui non solo gli attori ma anche gli spettatori sono partecipanti, in quanto concorrono direttamente alla sua realizzazione. A partecipare, infatti, è sempre una “comunità”<sup>26</sup> sociale, anche semplicemente in virtù della (temporanea) co-presenza corporea di attori e spettatori i quali, affinché una messinscena abbia luogo, devono riunirsi per un certo tempo, in un certo spazio e «realizzare qualcosa assieme», come direbbe Max Herrmann (in Fischer-Lichte 2004: 56). Non bisogna credere che la distanza e il distacco osservativo siano, dunque, sinonimo di passività e che soltanto l’agire, il toccare, favorisca un qualche tipo di attività nello spettatore. Spesso, sull’opposizione /vedere/*vs*/toccare/ si sono fondate altre coppie oppositive legate alla pratica teatrale, come /sfera pubblica/ *vs* /sfera privata/ o /illusione/*vs*/realtà/. Ma, come dimostrato da Maurice Merleau-Ponty, visibile e tangibile appartengono al medesimo mondo. Non è, dunque, solo il contatto a stabilire intimità o vicinanza – e a favorire un’attività – ma lo stesso sguardo ha tale potenzialità. «Lo sguardo [...] avvolge, palpa, sposa le cose visibili [...]. Dobbiamo abituarci a pensare che ogni visibile è ricavato dal tangibile, ogni essere tattile è promesso in un certo qual modo alla visibilità [...]. Poiché il medesimo corpo vede e tocca» (Merleau-Ponty 1964: 149-151). Gli spettatori, dunque, hanno sempre un ruolo determinante (e attivo) che va ben oltre la mera osservazione sensibile o indifferente delle azioni compiute dagli attori nel corso della performance. Essi, se non altro, attribuiscono a tali azioni determinati significati proprio sulla base di ciò a cui hanno assistito; non si tratta, perciò, di un rapporto soggetto/oggetto secondo il quale gli attori sarebbero solo oggetto dell’osservazione (oppure, secondo il quale attori-soggetti si confronterebbero con spettatori-oggetti). La co-presenza corporea implica piuttosto un rapporto tra co-soggetti che, come risultato della loro interazione, costituiscono lo spettacolo. L’urgenza di prendere in carico fenomeni di immediatezza non è tuttavia nuova in ambito semiotico. Basti pensare, infatti, alla proposta di Eric Landowski (2010) di una semiotica delle interazioni in presenza, dove per presenza si intende quella fenomenologica di corpi che si autodefiniscono nel fare senso insieme. Non a caso, una prima tappa del suo lavoro è stata segnata proprio dalla problematizzazione dell’altro, non più considerato come oggetto di scambio<sup>27</sup>, ma delineato nei termini di altro polo possibile dell’interazione. Nel suo nuovo modello, alla logica della giunzione di tipo manipolatorio e programmatico, Landowski affianca la possibilità di introdurre una logica che chiama dell’*unione*, basata su due dinamiche, quella del contagio – che avviene in assenza di oggetti di mediazione – e quella dell’aleatorietà. È un passaggio estremamente delicato teoricamente, che non affronteremo in questa sede. Quello che ci interessa, al momento, è piuttosto sottolineare come anche per Landowski l’esperienza estetica-estesica sia una “esperienza con”, che non si possa, cioè, che percepire in atto, nell’esercizio di una interazione.

Tornando, dunque, a *The Drowned Man*, fino a che punto lo spettatore è davvero libero di agire? Quanto è effettivamente in grado di intervenire e modificare la

performance stessa? O quanto, piuttosto, la sua è soltanto una agentività illusoria, limitata e marginale, ossia un effetto appositamente pianificato e organizzato, una strategia produttiva finalizzata al *far credere*? In fin dei conti, i partecipanti allo spettacolo sono condotti in uno spazio costruito apposta per essere esplorato, come avviene per gli spazi virtuali dove ogni cosa ruota attorno al *poter cercare*, allo scoprire cose che *si credono* inaspettate. Si tratta, tuttavia, del risultato di una precisa modalità di costruzione degli effetti di realtà e dei regimi di verità, che sottende l'armatura enunciazionale della rappresentazione all'interno dell'esperienza immersiva. Ogni spettatore si immerge, perciò, in un ambiente che è stato architettato per lui, nel quale gli è stato intenzionalmente assegnato il ruolo di esploratore. Egli ha la *libertà* di cambiare idea, di scegliere una cosa per un'altra, spinto dall'irrefrenabile desiderio di svelare, di frugare, di cercare. Ma è soltanto in questo che consiste il suo essere attivo. Senza considerare, poi, che si cela una forte componente "erotica" nel poter agire in un modo che tradizionalmente è considerato proibito.

Emerge, a questo punto, un aspetto enunciazionale che finora abbiamo trascurato, ma che è decisivo per la riuscita di *The Drowned Man*, come di qualsiasi altro spettacolo che impieghi le stesse strategie produttive. Queste pratiche teatrali, infatti, per quanto immersive e processuali possano sembrare, sono tuttavia preordinate da qualcuno, progettate. Cioè, si tratta pur sempre (paradossalmente) di una "aleatorietà predisposta" in cui l'attore stesso – che si fa mediatore per lo spettatore – *ubbidisce* a un progetto drammaturgico, a una regia. Compito della drammaturgia è contenere soprattutto le *perturbazioni*<sup>28</sup> che si generano nel corso dello spettacolo e ricondurne gli effetti nel percorso drammatico, o in quello che Riccardo Brunetti (2017) definisce, a proposito delle esperienze di teatro immersivo, come «campo narrativo». Si tratta, in altri termini, di prevedere i possibili sviluppi narrativi che le forme di interattività messe in gioco possono produrre, il che ci costringe appunto a ridefinire il concetto stesso di *agency*<sup>29</sup> dello spettatore.

### 3. L'attore come figura della soglia

Dunque, non è sempre tutto oro quel che luccica, come mette peraltro in evidenza Jan Wozniak (2015) nella ricerca condotta con i suoi studenti attorno alle modalità di partecipazione in *The Drowned Man*. Molti di loro hanno dichiarato, infatti, di aver vissuto una certa frustrazione nell'esplorazione libera degli spazi performativi, manifestando un senso di disorientamento. Il fascino degli scenari, i dettagli degli allestimenti offrono un'esperienza multisensoriale in quanto, a differenza delle messe in scena teatrali tradizionali, gli oggetti sono manipolabili, praticabili, offerti allo spettatore in tutta la loro materialità. Eppure, dopo la curiosità e l'incanto iniziali, ci si accorge ben presto che questo tipo di interattività non offre la garanzia di comprensione della narrazione, come osserva Wozniak (2015: 324):

It is significant to note here that for most students the detailed set, whilst fascinating, does not contribute significantly to what they value about the performance. It is narrative plot, provided by human actors, which is perceived as most valuable in this performance.

Senza considerare, poi, che al disorientamento spaziale si aggiunge anche quello temporale. Infatti, le esperienze immersive sono caratterizzate da una ciclicità temporale, attraverso una ripetizione di sequenze più o meno lunghe. Questa temporalità senza soluzione di continuità ha la funzione di contenere la performance e di fornire soprattutto agli attori una sincronizzazione delle loro attività. Anche per lo spettatore può avere una funzione strategica e offrirgli possibilità di essere testimone e partecipe alle stesse situazioni da diverse angolazioni e punti di vista. Ma non sempre lo aiuta a procedere nella narrazione, e rischia di imprigionarlo in un *loop* che può generare anche un senso di soggezione e vulnerabilità, come nota proprio Wozniak. Allo spettatore, dunque, non resta altra soluzione che affidarsi all'attore, il quale, prima ancora di essere un personaggio, ha, di fatto, un ruolo attanziale nello sviluppo dell'intreccio, e la sua è soprattutto una funzione drammaturgica: è lui che porta avanti la storia. Ma non si tratta soltanto di questo.

L'attore incarna, qui, anche la funzione di garante della cornice performativa. Egli, cioè, per sua natura appartiene al mondo possibile drammatico: le sue azioni, le sue parole, la sua sola presenza marca la finzionalità dell'evento, non solo spazialmente ma, soprattutto, temporalmente poiché è lui a gestire il tempo della storia. È la presenza dell'attore l'indizio di un'altra qualità del tempo. Ed è, soprattutto, nella co-presenza con l'attore che lo spettatore, nel teatro immersivo, sente di essere (finalmente) all'interno del mondo drammatico, nel mondo mediato drammaturgicamente.

In *The Drowned Man*, dunque, non è più l'incorniciatura del boccascena – “quarta parete” immaginaria attraverso la quale, secondo un approccio *purovisibilistico*, il pubblico osserva l'azione – quella figura della soglia (tanto cara a Simmel) a cui è delegata la funzione di separare e connettere la realtà fattuale dello spettatore e quella controfattuale del mondo possibile drammatico. Tale dispositivo, infatti, viene qui incarnato (*embodied*) dall'attore stesso che diventa, perciò, nell'armatura enunciativa – o meglio *mostrazionale*<sup>30</sup> – della (rap)presentazione, quella figura responsabile delle trasformazioni e trasfigurazioni continue della cornice performativa, meno trasparente, tuttavia, rispetto a forme teatrali più tradizionali come, ad esempio, il dramma borghese.

Non a caso, nel suo articolo, Wozniak evidenzia come – per gli studenti coinvolti nella sua ricerca – il momento più valorizzato sia quello dell'interazione *one-to-one* tra attore e spettatore, in cui ogni partecipante si sente davvero “immerso” nella storia come co-attore di quel mondo. Questo momento, nell'economia dello spettacolo, è inoltre marcato da un ulteriore gesto significativo: lo spettatore, infatti, può – se invitato dall'attore – togliersi la maschera che indossa e mostrarsi nella propria individualità, uscendo dal silenzio e dall'isolamento e interagendo con lui, trasformandosi così in spett-attore.

This layer of interiority can lead to a feeling that the one-to-one will be the fulfillment of the desire to follow the drama deeper into the environment, *that it will let you inside the drama*. But the interesting issue is what happens when spectators catch up, when they find their way into an intimate encounter, and how this encounter is scripted and structured to satisfy the desire to be “inside”, without overtaxing the performer and the audience participant's abilities to create moments of performance, even drama, with each other. The one-to-one encounter has become a particular focus for this in Punchdrunk's work, and provides a site where the desire to access a deeper encounter with the fictional space of the performance generates tension with the actualities of interactive performance (White 2012: 230).

È in questo incontro a tu per tu con l'attore, in questa relazione intercorporea, che si crea – paradossalmente – l'illusione, l'effetto di realtà, il far sembrare *come se*. Proprio perché l'incontro è scritto e strutturato affinché ogni singolo partecipante sia messo nelle condizioni di crederci “dentro” la performance. L'attore, però, ha un copione da recitare, mentre lo spettatore non ne ha nessuno. Lo scambio che avviene tra i due è, perciò, fittizio: lo spett-attore crede di vivere un momento unico, di verità, di libertà, ma – come evidenzia Wozniak (2015) – è soltanto una tessera dello scarabeo vuota (*blank scrabble tile*), è perfettamente inscritto, cioè, nel progetto drammaturgico, sottomesso a un disegno stabilito e definito nel quale possiede una *agency* illusoria, poiché non ha effettive capacità trasformative sul decorso della performance. Tale effetto di realtà e di intimità realizzato nell'interazione *one-to-one* ha il solo scopo, infatti, di suscitare nello spettatore uno stato di benessere, di piacere estetico. Si tratta, dunque, di una interazione “teatralizzata”, vale a dire inscritta in una cornice di enunciazione, poiché tutto ciò che accade in questa relazione di prossimità e di esclusività è da ricondurre (e così deve essere) alla drammaturgia. Inclusi i momenti di “improvvisazione” attoriale.

Come ricorda Michele Pedrazzi (2007), dopotutto, l'improvvisazione non si improvvisa. Ogni improvvisatore<sup>31</sup> è, per definizione, preparato a tutto, anche in quei casi in cui può sussistere un'apparente assenza di programmazione. L'attore, infatti, è equipaggiato di un *saper fare*, ossia è compentenzializzato (drammaturgicamente) all'individuazione di potenziali strategie enunciative attraverso le quali – a seconda delle situazioni – può scegliere se attualizzare un programma narrativo piuttosto che un altro. Si tratta, tuttavia, di una selezione non casuale bensì in linea con i programmi narrativi possibili contenuti all'interno del progetto drammaturgico. La sua funzione di soglia, dunque, consiste proprio nel dover gestire le perturbazioni provenienti dalla realtà fattuale dello spettatore e nel saper *tradurle* in quella controfattuale del mondo possibile drammatico, riconducendole nel campo narrativo. *The story must go on!* La libertà concessa allo spettatore, perciò, è limitata e sussunta sempre alla necessità di preservare l'integrità strutturale della performance e la coerenza narrativa. In questo modo l'attore è in grado, di fatto, di gestire e organizzare le potenziali aleatorietà emergenti. L'assenza di una programmazione precisa non significa aleatorietà pura quanto piuttosto presenza di una programmazione “emergente”.

È impossibile prevedere con certezza quale sarà la prossima mossa di un improvvisatore, ma una volta che la mossa è compiuta, dev'essere possibile rapportarla a tutto quello che viene prima. E il rapporto non sarà unilaterale, ovvero la nuova mossa non sarà solo una conseguenza di tutto quello che è venuto prima, ma anche, contemporaneamente, una possibile ridefinizione (Pedrazzi 2007: 22-23).

Questa intermediazione drammaturgica è decisiva nella riuscita estetica di ogni pratica teatrale, come afferma lo stesso Georg Simmel, proprio in virtù del carattere di parzialità dell'attore, «di irrealtà di questo ente pur reale nella sua pienezza sensibile» (Pinotti 2010: 98). Secondo il filosofo tedesco, infatti, il teatro non convince non quando fa ricorso a troppo poca realtà, bensì quando eccede nell'affidarsi ad essa. Un teatro che pretenda di annullare il confine che separa il mondo reale da quello artistico, in nome di una perfetta corrispondenza fra finzionalità e realtà, è destinato a non persuadere in quanto opera d'arte perché troppo poco «immagine» (*Bild*).

Come spiega Dario Turrini, dopotutto, «la verità (o la finzione) dell'azione scenica è sempre una verità (o una finzione) semiotica, di interpretazione testuale» (Turrini 2001: 169).

Anche nelle pratiche teatrali contemporanee, come *The Drowned Man*, in cui la tendenza è di non ricorrere a strategie rappresentative – ossia, che rinviino ad altro da sé – in favore, invece, di una presentazione spesso nuda e cruda con la pretesa di evocare una verità oggettiva, si è comunque in presenza di un agire semiotizzabile. Il ricorso ad elementi della realtà, non apparentemente mediati, cioè, a livello rappresentativo, spesso possiede il solo scopo di produrre un effetto estesico più forte, eppure si tratta sempre di *effetti di verità* che, in quanto tali, «possono venire interpretati dallo spettatore come verità» (*ibid.*) ma fanno semplicemente parte delle strategie di enunciazione impiegate e, dunque, hanno sempre (e necessariamente) un carattere finzionale.

Per Fischer-Lichte (2004) è proprio una qualità del fenomeno estetico, tale oscillazione percettiva che si compie nello spettatore, il quale, in quanto soggetto percipiente, vive in una condizione di mezzo, in uno stato di *betwixt and between* che come tale è costitutivo del concetto stesso di pratica teatrale. La cornice performativa, perciò, pur non essendo presente fisicamente lo è sempre *percettivamente*, poiché è sul piano della realtà percettiva che lo spettatore è in grado di riconoscere le soglie tra sfera dell'arte e sfera della realtà che sono inghiottite dalla configurazione globale della performance immersiva.

#### 4. Conclusioni

Lo spettatore, nelle pratiche teatrali immersive, vive, dunque, una condizione di dualità: di «testimone»<sup>32</sup> dell'evento – in quanto pubblico – e di «partecipante» alla performance – in quanto spett-attore. È spettatore-partecipante, attraverso il coinvolgimento materiale e drammaturgico, da una parte, e l'attivazione plurisensoriale-sinestetica, dall'altra; è spettatore-testimone, poiché osservatore che guarda ciò che avviene dall'inizio alla fine per conservarlo nella propria memoria. In altre parole, in spettacoli come *The Drowned Man*, possiamo parlare di uno *spettatore-competente*, come direbbe Marco De Marinis (2003), in quanto possiede i tratti di entrambe i modelli: *i.* la distanza del testimone, *ii.* l'attivazione sensoriale del partecipante. Egli, dunque, è distinto da una aspettualizzazione reversibile,<sup>33</sup> nel corso dello spettacolo: accetta, cioè, l'*immersione* nell'esperienza performativa, ma allo stesso tempo sente il bisogno di *emersione*, ossia di riappropriazione del distacco osservativo in quanto, prima di tutto, egli è il destinatario dello spettacolo: è in lui solamente che si fa il senso, è lui che lo fabbrica (Ubersfeld 1996). È per questo, dunque, che egli ha la necessità di dover/poter emergere dalla performance, *incorniciarla*, e osservarla (anche) dall'esterno.

La percezione teatrale, dopotutto, è un lavoro di *bricolage*, un fai-da-te, e proprio in questo consiste il “piacere teatrale” che prova lo spettatore di (ri)costruire l'esperienza performativa a partire dagli elementi offerti percepiti. Un'esperienza legata indissolubilmente alla propria soggettività. Le performance che aspirano a raggiungere un effetto di immersività, infatti, pongono particolare enfasi sulla dimensione soggettiva dell'esperienza estetica che come tale diviene, perciò, unica. Assistiamo, così, a una riformulazione del concetto tradizionale di “pubblico”, inteso come totalità integrale, in favore del concetto di spettatore, inteso come

unità partitiva. A mediare tale esperienza, poi, c'è sempre una drammaturgia incaricata della coerenza e coesione interna di tutta la performance, con funzione di progetto di messa-in-scena: «It is the tuning of theatre for the needs of stage and audience. Mise en scène puts theatre into practice, but does so according to an implicit system of organisation of meaning» (Pavis 2013: 4). Lo spettatore in *The Drowned Man* è sì manipolato dal disegno drammaturgico che media l'intera esperienza, ma è consapevole di esserlo – consapevolezza legata anche all'adesione ai programmi narrativi istruzionali contenuti nei *tips* che ha ricevuto. Ed è a questa intermediazione, infatti, che sono affidate le “regole del gioco”, un gioco a far sul serio, a far *come se*.

Lo spettatore vive, dunque, un'esperienza di soglia, di liminalità in quanto, da una parte, è destinato a sentirsi bene perché attivo, coinvolto, ma, dall'altra, non può far nulla per contribuire davvero alla realizzazione della performance. Viene da chiedersi, a questo punto: se le cose stanno così, il teatro immersivo che tipo di operazione è? Ci sentiamo di rispondere che, certamente, non si tratta di un semplice sfruttamento dello spettatore, a sua insaputa, per la buona riuscita dello spettacolo. Tantomeno, di un teatro terapeutico-cataarchico che non si interessa della riuscita estetica ma solo della soddisfazione dello spettatore. Crediamo, piuttosto, che il senso del teatro immersivo sia proprio nell'ambivalenza, nella dialettica continua tra dentro e fuori, tra essere partecipante e testimone. Una dialettica che investe lo spettatore e che diventa valore in sé. L'immersione, in questo genere di spettacoli, è un'esperienza *pura* attraverso la quale è offerta allo spettatore la possibilità di bagnarsi in un mondo possibile drammatico e “prenderne qualcosa”, metaforicamente, che riporterà con sé nella propria realtà. E questa liminalità definisce l'esperienza estetica, un'esperienza in cui la funzione dell'attore è proprio quella di custode della soglia, di colui che separa e connette allo stesso tempo la sfera della realtà idiosincratica dello spettatore e quella artistica del mondo possibile drammatico. Egli è, cioè, quella figura a cui lo spettatore stesso si affida per potersi immergere nella performance con la garanzia di poter emergere in ogni momento dalla sua allucinazione controllata, portando con sé *qualcosa* di quell'esperienza.

1 Ci concentreremo, in questo saggio, sul «teatro immersivo» (*immersive theatre*) in senso stretto. Questo termine, nel Regno Unito, definisce «a trend for performances which use installations and expansive environments, which have mobile audiences, and which invite audience participation» (White 2012: 221). Per questa ragione, non faremo alcun riferimento né storico né teorico alla così detta “svolta partecipativa” in seno alle avanguardie del secondo Novecento. La diffusione e la fortuna del teatro immersivo può essere certamente letta anche come un ritorno alle tecniche di coinvolgimento del pubblico sperimentate tra gli anni Sessanta e Settanta del XX secolo, ma con alcune differenze sostanziali: i. da una parte, il ritorno a una progettualità drammaturgica dell'intero evento, in direzione di una teatralizzazione della performance (De Marinis 2013: 64), allo scopo di contenere un certo grado di aleatorietà; ii. dall'altra, l'abbandono di ogni sorta di finalità dichiaratamente politica o emancipatoria, appartenenti, invece, alle prime avanguardie teatrali.

2 Ciò che fanno questo genere di pratiche teatrali, in realtà, è riscoprire l'antica e costitutiva connessione tra attore e spettatore già presente in altre forme teatrali del passato come, ad esempio, nel teatro medioevale.

3 Il termine è impiegato da Ruggero Eugeni (2018) per indicare quelle modalità non immersive che adottano modelli tradizionali di visione e ascolto frontali.

4 Si tratta, cioè, della tendenza delle forme contemporanee di pratiche teatrali a mettere in crisi il

tradizionale patto di finzione, «di sospensione volontaria del dubbio, che viene infranto in nome invece di un “patto di realtà” attraverso il quale l’artista dichiara – in forme estremamente eterogenee e secondo diverse gradazioni – lo statuto ontologico non “finzionale” di quanto sta “presentando” in scena» (Rossella Menna 2017: 24).

5 «Ciò che distingue il teatro dalla performance risiede proprio nell’eccitazione continua tra reale e fittizio» (Menna 2017: 29).

6 Non impieghiamo imprudentemente il termine “reale”, come se il “finzionale” fosse qualcosa di irreal e non percepibile con i sensi. Intendiamo, invece, con reale tutti quegli aspetti extra-rappresentativi, non mediati. Scrive, a riguardo, Dario Turrini: «Il caso più emblematico che si può portare come esempio è quello dell’uccisione sulla scena. Ovviamente nessuno muore realmente [...]: è la lettura, segnica (o semiotica), che lo spettatore fa di quelle azioni (vere): l’arma che colpisce, il corpo che cade o si affloscia, che possiede un rinvio finzionale [...]. Occorre quindi convenire che innanzitutto la verità e la finzione non sono relative all’azione (che è sempre vera, reale) ma eventualmente al loro rinvio denotato e connotato, e quindi allo statuto segnico, all’interpretazione (semiotica) di quell’azione» (Turrini 2001: 169).

7 Il riferimento è a Jacques Rancière (2008) e al suo concetto di spettatore emancipato che viene investito di un ruolo attivo, in quanto diviene il solo – come vedremo nel corso del presente contributo – ad avere il potere di “tradurre” ciò che sta vivendo nell’esperienza immersiva. Il concetto è analogo a quello di «opera aperta» in Umberto Eco: l’apertura, nel teatro immersivo, offre, infatti, allo spettatore diverse possibilità di interpretazione. L’opera viene, cioè, completata dallo spettatore partecipante a seconda della propria percezione dell’esperienza (Brunetti 2017).

8 «Undecidability: with this last notion, due to Derrida, we reach a point of no return in interpretation, as now not only can the gaps not be filled, but we cannot decide on one reading rather than another» (Pavis 2016: 101).

9 <https://www.punchdrunk.org.uk/project/the-drowned-man>.

10 Il termine è impiegato da Andrea Pinotti in riferimento all’interesse di Georg Simmel nei confronti di quelle figure, come il ponte, la porta, il manico, che «insieme separano e connettono due ambiti o due livelli differenti di realtà, contrapponendoli e però correlandoli» (Pinotti 2010: 98).

11 «Il progetto può prevedere quali elementi in quale luogo, in che momento, in che forma e in che modo debbano entrare in gioco» (Fischer-Lichte 2004: 90).

12 «[L]a Nuova Teatologia considera le opere, siano esse testi scritti o spettacoli, dal punto di vista processuale, ovvero dal punto di vista performativo; e questo la porta, come fanno appunto i Performance Studies, a mettere l’accento sugli aspetti performativi dei fenomeni teatrali» (De Marinis 2014: 188).

13 Non affronteremo, in questa sede, le singole proposte metodologiche possibili e utili, euristicamente, all’implementazione del paradigma semiotico. Tuttavia, ci sembra interessante un breve accenno, qui in nota, all’approccio etnoscenologico, per le analogie che offre con la prospettiva etnosemiotica. Disciplina fondata dal francese Jean-Marie Pradier, l’etnoscenologia ha come obiettivo lo studio, nelle diverse culture, delle pratiche e dei comportamenti umani spettacolari organizzati.

14 E, di conseguenza, di un modello di visione e di ascolto.

15 Il riferimento è al termine «postdrammatico» coniato da Hans-Thies Lehmann (1999) per indicare quelle pratiche teatrali che non si concentrano più sul dramma in sé, ma sviluppano un’estetica performativa in cui il testo della rappresentazione è messo in relazione con la situazione materiale della rappresentazione e del palcoscenico (e non è più, o è solo marginalmente, “drammatico”). In altre parole, ciò che è stato definito semioticamente come testo drammatico non è più il punto di partenza dello spettacolo teatrale.

16 «La funzione dello spettatore dipende dal suo posto nello spazio teatrale: [...] il rapporto dello spettatore con lo spazio [è] decisivo nella percezione dello spettacolo» (Ubersfeld 1996: 238).

17 Inteso come percepito, in quanto sappiamo che la realtà come tale non si dà mai.

18 Non abbiamo, qui, lo spazio per approfondire il concetto di «funzione teatro» intesa come quell’opzione cognitiva, quella scelta, operata dallo spettatore, che fonda la teatralità di ciò che vede accadere in scena. Si rimanda, per l’approfondimento di questo aspetto, a Dario Turrini (2001).

19 O desemiotizzazione, che, specifichiamo, non vuol dire affatto a-semiotizzazione (Turrini 2001).

20 Poiché non c’è un vero e proprio destinante che dichiara ciò, ma lo spettatore sa da sé che si tratta di un luogo reale, con la sua storia reale, che viene risemantizzato per ospitare un mondo possibile drammatico, conservando, però, le tracce della sua precedente funzione. Tracce con cui lo spettatore sa di dover fare i conti, perché l’esperienza immersiva non le cancellerà del tutto, ma se ne approprierà secondo un criterio site-sympathetic: le sue caratteristiche fisiche, cioè, saranno conservate e trasformate in elementi drammaturgici, ma non negate. Lo spettatore, perciò, è consapevole che dovrà compiere uno “sforzo” percettivo-selettivo, nella prensione estetica, per essere in grado di cogliere pienamente cosa è performance e cosa non lo è. Ed è proprio la concezione di spazio scenico così riconfigurata a esigere tale sforzo, non essendo possibile, infatti, delegare la soglia tra azione e fruizione all’architettura stessa.

21 In questa performance sono coinvolti, infatti, anche il tatto e l'olfatto.

22 Il concetto è analogo a quello di «ecosistemi narrativi» coniato da Guglielmo Pescatore per descrivere le narrazioni estese innovative come le serie televisive contemporanee.

23 Il termine denota, nel teatro tradizionale, il confine immaginario tra il luogo della scena e il luogo della fruizione.

24 «Secondo tale concezione, l'esperienza è anzitutto un'interazione ambientale tra organismo e intorno circostante dotata di strutture e modalità di senso sue proprie già sul piano del sensibile [...]. A tal fine, i processi estetici dovranno essere intesi come pratiche immersive che prioritariamente non hanno funzione di concettualizzazione, bensì di percettualizzazione» (Matteucci 2019: 12).

25 Si sottolinea "cosiddetto", perché in realtà questi registi erano in aperto contrasto col modello del dramma borghese, inteso da loro nel senso di "tradizionale". Infatti, se per tradizione intendiamo, invece, le forme teatrali del passato, così come ci vengono tramandate dalla storia del teatro, ci accorgeremo subito che in esse non vi è affatto nulla di ostativo, né di oppressivo. Si tratta, di contro, di forme che disciplinano la relazione attore-spettatore, ma non, come erroneamente si pensa, sulla base dell'opposizione /attività/ vs /passività/. Tutti gli spettatori sono potenzialmente "attivi", anche nei modelli di visione distaccata, se non altro in quanto interpreti (cognitivamente e percettivamente) attivi. Affronteremo questo aspetto legato alla presunta passività dello spettatore, nei modelli di fruizione astantiva, più avanti. Al momento, per un approfondimento, si rimanda comunque a Jacques Rancière (2009).

26 Anche intesa solo come «microtopia», ossia spazio di scambio provvisorio e temporaneo (Bourriaud 1998).

27 A differenza del modello greimasiano, invece, in cui l'unica forma di alterità possibile è quella dell'oggetto di valore.

28 Lo svolgimento dello spettacolo, indipendentemente da ciò che viene discusso, stabilito e pianificato, è comunque soggetto a continue perturbazioni, proprio in virtù della sua dimensione processuale. Secondo la nozione di autopoiesi, possiamo definire la pratica teatrale in termini sistemici, ossia come modalità determinata di organizzazione o insieme integrato di concrete manifestazioni e condotte. Il concetto di loop autopiетico di feedback diventa così ciò che garantisce allo spettacolo teatrale, inteso appunto come sistema integrato, di auto-organizzarsi e integrare continuamente nuovi elementi, non pianificati e non previsti, che affiorano (Fischer-Lichte 2004).

29 Per un approfondimento di questo aspetto cfr. Astrid Breel (2015).

30 Sull'impiego del concetto cfr. Beato (2020).

31 Per un approfondimento sull'allenamento delle capacità d'improvvisazione degli attori negli spettacoli dei Punchdrunk, si rimanda a Holly Maples (2016: 125).

32 Come mette in risalto Marco De Marinis (2003), i termini di «testimone» e «partecipante» si riferiscono ai due principali modelli alternativi di spettatore elaborati, con tante sfumature diverse, nel corso del XX secolo.

33 Come accadeva, ad esempio, nelle Sacre Rappresentazioni medioevali.