

Rappresentare *Julie* oggi

Da Strindberg alla realtà
virtuale



a cura di Saverio Macrì, Vincenzo Pernice,
Andrea Scanziani



Milano University Press

Rappresentare *Julie* oggi

Da Strindberg alla realtà virtuale

A cura di

Saverio Macrì, Vincenzo Pernice, Andrea Scanziani

Con in Appendice:

La signorina Julie

di August Strindberg, nella traduzione di Franco Perrelli

Julie

drammaturgia di Maddalena Mazzocut-Mis



Milano University Press

Rappresentare Julie oggi: da Strindberg alla realtà virtuale / A cura di Saverio Macri, Vincenzo Pernice, Andrea Scanziani. - Milano: Milano University Press, 2026. (Studi teatrali; 3).

ISBN 979-12-5510-407-0 (print)

ISBN 979-12-5510-409-4 (PDF)


ISBN 979-12-5510-411-7 (EPUB)

DOI 10.54103/st.275

Questo volume e, in genere, quando non diversamente indicato, le pubblicazioni di Milano University Press sono sottoposti a un processo di revisione esterno sotto la responsabilità del Comitato editoriale e del Comitato Scientifico. Le opere pubblicate vengono valutate e approvate dal Comitato editoriale e devono essere conformi alla politica di revisione tra pari, al codice etico e alle misure antiplagio espressi nelle Linee Guida per pubblicare su MilanoUP.

Le edizioni digitali dell'opera sono rilasciate con licenza Creative Commons Attribution 4.0 - CC-BY, il cui testo integrale è disponibile all'URL:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>



 Le edizioni digitali online sono pubblicate in Open Access su:
<https://libri.unimi.it/index.php/milanoup>.

© The Author(s), 2026

© Milano University Press per la presente edizione

Pubblicato da:

Milano University Press

Via Festa del Perdono 7 – 20122 Milano

Sito web: <https://milanoup.unimi.it>

e-mail: redazione.milanoup@unimi.it

L'edizione cartacea del volume può essere ordinata in libreria ed è distribuita da Ledizioni (www.ledizioni.it)

Indice

Prefazione	7
<i>Alberto Bertoglio</i>	

Introduzione	9
<i>Saverio Macrì, Vincenzo Pernice, Andrea Scanziani</i>	

PRIMA PARTE

La drammaturgia	31
<i>Maddalena Mazzocut-Mis</i>	

<i>Julie</i> , note di regia	49
<i>Paolo Bignamini</i>	

Traduzione, potere e genere: note sulla versione persiana de <i>La signorina Julie</i>	53
<i>Yasaman Farhangpour</i>	

Distribuire e comunicare spettacoli in VR	59
<i>Vincenzo Pernice</i>	

Il virtuale e la realtà dei possibili	75
<i>Saverio Macrì</i>	

SECONDA PARTE

La “filosofia” di <i>Julie</i> <i>Franco Perrelli</i>	93
<i>Fröken Julie</i> tra naturalismo e simbolismo. Un percorso transmediale dal testo alla VR <i>Vincenzo Pernice</i>	103
Teatro e nuove tecnologie <i>Andrea Scanziani</i>	121
Dal palcoscenico al visore: <i>Julie in VR</i> e le nuove forme di presenza teatrale <i>Francesco Tissoni</i>	145
Dalla traduzione alla drammaturgia per la VR: una data visualization <i>Elena Radaelli</i>	161

APPENDICI

Nota ai testi	181
<i>La signorina Julie</i>	183
<i>Julie</i>	221
Foto di scena	237
Bibliografia	247
Sitografia	255
Elenco delle illustrazioni	257
Gli autori	259

Prefazione

Alberto Bentoglio
(Università degli Studi di Milano)

DOI: 10.54103/st.275.c639

Il presente volume documenta *Julie in VR*, uno degli esiti più rilevanti e innovativi sviluppati nell'ambito del progetto PNRR Changes – Cultural Heritage Active Innovation for Next-Gen Sustainable Society: un'esperienza di teatro immersivo in realtà virtuale ispirata a *La signorina Julie* di August Strindberg. Non siamo di fronte a una semplice applicazione tecnologica alle arti performative, ma a un risultato di eccellenza che coniuga sperimentazione artistica, rigore progettuale e ambizione scientifica, offrendo un contributo concreto alla riflessione sul futuro delle pratiche sceniche e dei loro pubblici.

Fondazione Changes, istituita nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, riunisce un partenariato esteso composto da 11 università italiane (tra cui l'Università degli Studi di Milano), 4 enti di ricerca, 3 Scuole di studi avanzati e numerose imprese attive nei settori della cultura, della promozione territoriale, dell'editoria e della conservazione del patrimonio tangibile e immateriale. L'obiettivo è la costruzione di un centro di rilevanza internazionale dedicato a ricerca, formazione e trasferimento tecnologico, capace di attivare modalità innovative e sostenibili di tutela, accesso e valorizzazione delle risorse culturali, rafforzando la collaborazione tra accademia e sistema produttivo e contribuendo, nel contempo, alla generazione di nuove professionalità e prospettive occupazionali.

Il progetto si articola in nove Spoke tematici, interconnessi e complementari. In tale architettura, lo Spoke 2 – coordinato dall'Università degli Studi di Milano insieme all'Università di Torino in dialogo con una rete ampia di partner accademici e industriali, tra cui il Politecnico di Milano – è dedicato alla promozione della creatività contemporanea e alla valorizzazione del patrimonio culturale immateriale. *Julie in VR* si colloca pienamente in questa traiettoria: come progetto di innovazione teatrale e, insieme, dimostrazione di come il patrimonio delle arti performative possa essere “attivato” mediante linguaggi, strumenti e dispositivi capaci di aprire spazi nuovi di conoscenza, partecipazione e accessibilità.

La realizzazione dell'esperienza ha richiesto un lavoro corale e ad alta complessità, fondato su una collaborazione autentica tra università e mondo teatrale. È stato determinante il contributo del Teatro Franco Parenti, che ha messo a disposizione spazi e competenze professionali indispensabili alla produzione

dello spettacolo e alle riprese a 360°. In parallelo, la regia di Paolo Bignamini e del suo gruppo di lavoro ha saputo trasformare una sfida tecnica e artistica in un'opera di notevole compattezza e forza espressiva, dimostrando come l'innovazione – quando è guidata da un pensiero teatrale saldo – possa generare forme nuove senza perdere densità estetica né responsabilità culturale.

In questo percorso, un riconoscimento particolare va a Maddalena Mazzocut-Mis, la cui autorevolezza scientifica e sensibilità teatrale hanno dato forma al progetto sin dalle sue fondamenta. La drammaturgia da *La signorina Julie* di August Strindberg, da lei ideata e calibrata con rara precisione, costituisce l'asse portante dell'esperienza, garantendone densità, coerenza e forza scenica anche entro il dispositivo immersivo. Ad Andrea Scanziani va un riconoscimento per il contributo scientifico e l'accompagnamento critico, decisivi nel consolidare la qualità del progetto e la sua capacità di produrre conoscenza, oltre che esperienza.

Julie in VR si distingue per la capacità di ridefinire, in modo convincente, la relazione tra spettatore, spazio e azione scenica. La realtà virtuale diventa qui un ambiente di esperienza che intensifica attenzione, prossimità e concentrazione percettiva, invitando a interrogare criticamente categorie come “presenza”, “coinvolgimento” e “partecipazione”. La tecnologia non è assunta come fine, né come ornamento: è posta al servizio di una precisa ricerca artistica e culturale, volta a costruire un'esperienza immersiva coerente, rigorosa e pienamente significativa.

Il valore di questo risultato è duplice. Da un lato, *Julie in VR* rappresenta un prodotto di altissima qualità, capace di dialogare con pubblici diversi e di ampliare l'accesso a forme avanzate di fruizione culturale. D'altro lato, costituisce un modello di lavoro: un esempio concreto di collaborazione tra ricerca accademica e industrie culturali e creative, in cui competenze scientifiche, saperi professionali e visione artistica concorrono alla realizzazione di un esito non soltanto “riuscito”, ma esemplare per metodo, ambizione e potenziale di sviluppo.

Questo volume offre la prima restituzione organica di tale percorso, valorizzandone le scelte, i processi e i risultati. L'auspicio è che *Julie in VR* venga riconosciuto per ciò che effettivamente è: una prova matura e convincente di innovazione nelle arti performative, capace di indicare una direzione di marcia e di consolidare, con evidenza, l'idea che la cultura – quando sostenuta da ricerca e alleanze forti – non si limita a conservare: produce futuro.

Introduzione

Saverio Macrì, Vincenzo Pernice, Andrea Scanziani
(Università degli Studi di Milano)

DOI: 10.54103/st.275.c640

Julie in VR nasce da un'idea o, per meglio dire, da un esperimento: rendere accessibile attraverso la digitalizzazione e in particolare la realtà virtuale (VR), la fruizione di una pièce teatrale come *La signorina Julie* (1888) di August Strindberg. Questo libro è testimonianza e analisi di quell'idea e di quell'esperimento.

La missione del progetto Changes e in particolare dello Spoke 2, all'interno del quale è stato realizzato il progetto *Julie in VR*, è tanto ambiziosa quanto significativa: ampliare le possibilità di applicazione delle tecnologie digitali per la conservazione, la valorizzazione e la promozione del patrimonio culturale immateriale. In questo ampio quadro di possibilità, un gruppo di ricercatori e docenti – di cui molti degli autori di questo libro hanno fatto effettivamente parte – ha rivolto la propria attenzione al teatro (in particolare al teatro di prosa) e alla realtà virtuale. Le ragioni di questa scelta sono molte e complesse. In qualche misura nascono però tutte da quella necessità di rendere il sistema di produzione culturale e artistico italiano (ma potremmo anche dire europeo e mondiale) più flessibile ai cambiamenti economici, sociali e tecnologici, che la pandemia di Covid-19 ha solo reso più manifesti.

Se il settore teatrale è stato quello tra i più colpiti durante quegli anni non troppo lontani, è stato anche quello che per sua natura ha maggiormente cercato nelle nuove tecnologie soluzioni innovative e nuove prospettive artistiche. *Julie in VR* è stata concepita idealmente da Maddalena Mazzocut-Mis e da Francesco Tisconi, proprio in questa prospettiva: offrire all'industria teatrale un'alternativa che ne preservi l'essenza ma ne potenzi, valorizzi ed espanda allo stesso tempo le possibilità. Dall'idea di creare degli strumenti e delle pratiche per rafforzare le produzioni del teatro di prosa grazie a specifiche competenze tecnologiche, si è passati però subito e in maniera necessaria alla creazione di qualcosa di nuovo, che ha coinvolto le persone impegnate nel progetto in un ripensamento delle effettive possibilità implicite a questo incontro fra teatro e VR.

Ricostruire brevemente la genesi di questo incontro rende chiaro questo aspetto di novità e le prospettive future di lavoro e ricerca che si sono aperte nel corso della realizzazione dei lavori. Partiamo innanzitutto con la formula che ha guidato l'ideazione di *Julie in VR*: portare una poltrona nel metaverso. In un tempo (il 2022) nel quale parlare di metaverso non suonava ancora come

un anacronismo, il sogno di poter rendere fruibile una performance teatrale (e potenzialmente altre forme di spettacolo dal vivo) in una forma di streaming immersivo senza snaturarne la natura di spettacolo nel qui e ora, non sembrava cosa irrealizzabile. Ora abbiamo davanti uno scenario assai diverso. L'idea di un'unica piattaforma social immersiva si è trasformata in una realtà frammentata di metaversi. D'altra parte, le difficoltà tecniche di streaming di uno spettacolo teatrale dal vivo, ci sono sembrate da subito un grande ostacolo. *Julie in VR* è però in parte il prodotto di questa presa di coscienza, come attori del progetto, dell'impossibilità di accomodare la poltrona dello spettatore nello spazio digitalizzato e condiviso di un metaverso, almeno con i mezzi a nostra disposizione.

Una cosa è però risultata immediatamente chiara a seguito del ripensamento: se di performance teatrale fruibile attraverso visore VR si doveva trattare, l'operazione di ripresa dal vivo e sua trasposizione in ambiente immersivo digitale doveva risultare in *un valore aggiunto* al prodotto artistico stesso. Dunque, non una documentazione video o un'operazione di cine-teatro. Utilizzare una telecamera 360° doveva significare ripensare alla regia e alla drammaturgia nei termini di una fruizione immersiva attraverso un visore. Il punto di partenza doveva rimanere però uno spettacolo dal vivo. Da qui le sfide che hanno segnato il progetto *Julie in VR*, sfide non solo realizzative, bensì anche scientifiche, artistiche e in parte umane.

Innanzitutto, la scelta de *La signorina Julie* di August Strindberg. Su questo, gli autori del volume rifletteranno nei propri saggi in maniera dettagliata. Qui ci preme sottolineare come sia stata motivata, da un lato, dai contenuti dell'opera, che mette in scena dialettiche di potere (ad esempio, tra uomo e donna), lotta di classe e tensioni di genere; dall'altro, dallo stile e adattabilità del testo: breve e incalzante, perfetto per mantenere lo spettatore in tensione e per un tempo sopportabile di fruizione tramite visore. A partire da una riscrittura del testo originale, la nuova drammaturgia *Julie* di Maddalena Mazzocut-Mis è andata in scena al Teatro Franco Parenti di Milano tra il 10 e il 14 aprile 2024, per la regia di Paolo Bignamini e con gli attori Matteo Bonanni e Maria Laura Palmeri.

Le riprese video 360° e la registrazione dell'audio binaurale si sono svolte nei mesi successivi presso il Teatro Franco Parenti, per una produzione del Centro Teatrale Bresciano. Le riprese sono avvenute in assenza di pubblico e con il supporto di tecnici. Gli attori, Matteo e Maria Laura, si sono questa volta confrontati con la presenza inquietante della telecamera 360°. Per molti aspetti diversa dalla telecamera frontale con la quale si erano già confrontati durante gli spettacoli al Parenti in funzione preparatoria e come specchio di moltiplicazione delle prospettive, la telecamera 360° si è rivelata ben più che un semplice strumento di registrazione. Gli attori sono stati chiamati ad agire e interagire con una presenza tecnologica simulacro di uno spettatore pervasivo dello spazio e del suono. La telecamera utilizzata per le riprese a 360° riprende infatti

porzioni di spazio con un angolo di 200° che si sovrappongono parzialmente fra di loro, permettendo di riprodurre in video l'interezza della sala nella quale le registrazioni si sono svolte.

Una volta montato il girato attraverso le operazioni che la post-produzione di un video immersivo richiede (ad esempio, lo stitching delle registrazioni video parziali), il risultato è stato testato su visori Meta Quest 2 e 3. *Julie in VR* è stato dunque presentato ufficialmente al pubblico durante le giornate del Duende Festival (1–9 dicembre 2024, Brescia), in particolare, nella sezione “Arte” dell'evento, ma è soprattutto diventato il materiale per numerosi incontri e dimostrazioni a cui hanno preso parte studenti, ricercatori, e pubblico in generale nei mesi successivi.

Non solo. *Julie in VR* è diventato il motivo di molte riflessioni che hanno coinvolto coloro che hanno partecipato, direttamente o indirettamente, alla sua realizzazione. Queste ruotano intorno alla natura, al senso artistico e documentale, e al tipo di esperienza estetica che la fruizione di uno spettacolo come questo può generare. Il volume che qui presentiamo è appunto il risultato di tali riflessioni. Non un risultato definitivo, certo. Abbiamo però ritenuto opportuno presentare i primi risultati sia artistici che teorici del lavoro svolto finora. Nelle pagine che seguono, proponiamo dunque al lettore i diversi saggi che compongono le due parti di questo lavoro e le appendici, per offrire un primo orientamento al complesso campo di tematiche che abbiamo voluto affrontare a partire e sulla base della “nostra” *Julie*.

La Prima Parte del volume si compone di testimonianze dirette, potremmo dire anche personali, rispetto al lavoro svolto per *Julie in VR* e *Julie* drammaturgia per il teatro¹. I testi qui raccolti si concentrano soprattutto sugli aspetti drammaturgici e registici dell'opera, sul processo di adattamento dal palcoscenico al visore VR. Questa Prima Parte raccoglie però anche riflessioni dedicate alla storia della traduzione persiana de *La signorina Julie*, che rappresenta un'occasione importante per comprendere le tensioni tematiche interne al testo e che si ritrovano ancor più esplicite in *Julie in VR*. Al complesso lavoro di distribuzione e di valorizzazione di spettacoli in VR è dedicato un capitolo specifico, mentre il saggio conclusivo fornisce al lettore strumenti filosofico-concettuali utili alla comprensione di quel senso di virtuale sempre implicito nelle riflessioni che proponiamo. Vediamo sinteticamente i contenuti di queste testimonianze nel loro complesso.

1 Nel testo indichiamo con *Julie in VR* l'esperienza digitale immersiva per visore VR, mentre con *Julie* la rappresentazione teatrale andata in scena al Teatro Franco Parenti di Milano, a meno che il contesto richieda soluzioni che evitino eccessiva ridondanza.

Il primo contributo apre con una disamina del lavoro drammaturgico svolto da Maddalena Mazzocut-Mis sul testo originale di Strindberg. *La drammaturgia* ricostruisce infatti il processo di scrittura e riscrittura sviluppato nell'ambito del programma Changes, soffermandosi però anche su alcuni aspetti più estetologici legati a questa operazione artistica. L'autrice riflette infatti sul processo creativo, sui vincoli imposti dal contesto tecnologico e produttivo e sulle scelte operate nella trasposizione in VR di *Fröken Julie*. Ne emerge un'analisi che intreccia il rispetto della tradizione con la necessità di adattamento, mostrando come il teatro possa aprirsi alle tecnologie immersive senza snaturare la propria identità. Mazzocut-Mis parte da una considerazione generale: la drammaturgia è sempre condizionata da vincoli creativi – spazi scenici, budget, caratteristiche degli attori, aspettative di pubblico. A questi, il progetto *Julie in VR* ha aggiunto una sfida inedita: la presenza della telecamera a 360°, concepita come elemento attivo della scena. La prospettiva era di creare «uno spettacolo immersivo utilizzando la VR ed elementi digitali creati ad hoc per la fruizione attraverso i visori». L'innovazione non doveva però accumularsi su più piani, rischiando di appesantire l'esperimento. La scelta è stata piuttosto quella di concentrarsi sulle *dinamiche relazionali*, cuore della tradizione teatrale, lasciando che la tecnologia si adattasse a esse.

Un'attenzione particolare è riservata poi alla *Prefazione* di Strindberg, documento che rivela il suo naturalismo e insieme la sua misoginia. Vi descrive il teatro come «una scuola popolare per i giovani e per le persone di media cultura, per le donne» e definisce Julie una «mezzafemmina», figura moderna e decadente, incapace di reggere il confronto con l'uomo. Per Strindberg, il suicidio della protagonista deriva da un insieme di concause – fattori biologici, ambientali, sociali – e dalla sua debolezza costituzionale. In questo senso, Mazzocut-Mis, pur riconoscendo il contesto misogino, sottolinea che nella drammaturgia «la morte di Julie è un atto estremo ma anche liberatorio». Lungi dall'essere ridotta a vittima, Julie appare come personaggio più complesso e stratificato di Jean, capace di «andare fino in fondo» alla propria esperienza, laddove il servo rimane prigioniero del suo ruolo e della sua paura della morale comune.

Il confronto con la fiaba strindberghiana *Il Natale della moglie di Pintorpa* illumina ulteriormente la relazione Julie-Jean. Qui il conflitto tra amore e odio mostra la maggiore varietà del femminile, capace di tessere trame di compassione, centralità e vulnerabilità. Anche in *Fröken Julie*, osserva l'autrice, il femminile si rivela «una sinfonia di fronte al monocorde basso della voce maschile». La figura femminile, seppur segnata da contraddizioni e fragilità, si apre a possibilità emotive e narrative più ricche. Jean, al contrario, resta monolitico, incapace di compassione, e si limita a riaffermare il proprio ruolo servile e dominante.

Uno degli aspetti più significativi del lavoro drammaturgico di Mazzocut-Mis è il taglio del personaggio di Kristin, la cuoca. Una eliminazione che potrebbe sembrare di poco conto al lettore della drammaturgia originale, ma che si rivela invece importante all'interno della riscrittura di Mazzocut-Mis. Figura simbolo

della morale pubblica ottocentesca, Kristin giudica i comportamenti dei protagonisti e rappresenta l'occhio esterno giudicante. Ma oggi, chiede l'autrice, «la presenza della cuoca è ancora necessaria?». La risposta è negativa: la sua funzione è stata sostituita dall'occhio neutrale della telecamera, che diventa nuovo osservatore, più adatto al contesto VR.

Altri tagli riguardano i monologhi, leggermente ridotti per favorire il ritmo, mentre la struttura complessiva in atto unico è rispettata.

La fase finale del progetto ha richiesto poi un adattamento radicale: ridurre lo spettacolo a 20-30 minuti per la fruizione tramite visori VR. L'obiettivo era lasciare allo spettatore la responsabilità di orientarsi, mantenendo l'autonomia dell'esperienza. L'uso della VR diventa dunque occasione per rilanciare la centralità del teatro come arte capace di accogliere ogni linguaggio, mantenendo intatta la propria essenza.

In definitiva, il saggio di Mazzocut-Mis mette in luce il ruolo del drammaturgo come mediatore tra tradizione e innovazione. E la scelta di *Fröken Julie* consente di mostrare come un classico naturalista possa essere rivisitato in chiave contemporanea, valorizzando le dinamiche relazionali più che i determinismi sociali. *Julie in VR* ha rappresentato e rappresenta dunque un laboratorio di drammaturgia transmediale: il teatro non si limita a registrare il cambiamento tecnologico, ma lo ingloba, lo metabolizza e lo trasforma, riaffermando la propria capacità di resistere e innovare allo stesso tempo.

Il contributo di Paolo Bignamini “*Julie*”, *note di regia* illustra il percorso registico e concettuale che ha portato alla creazione dello spettacolo *Julie* e alla sua successiva trasposizione in realtà virtuale. Segue dunque idealmente il percorso di ricostruzione drammaturgica di Mazzocut-Mis. Il saggio di Bignamini si configura quindi come un documento di poetica teatrale e insieme come un resoconto critico di un esperimento artistico che ha messo alla prova il rapporto tra linguaggio teatrale e tecnologie immersive.

Il lavoro di documentazione prende avvio dalla descrizione di un impianto scenico fortemente simbolico: «uno spazio scenico ricoperto da una quarantina di paia di scarpe ordinatamente disposte e in attesa di essere indossate. [...] In mezzo al palco, una telecamera». Le scarpe, segno di presenze possibili e vite mancate, diventano il contrappunto visivo di una scena rigorosa, progressivamente disarticolata dal dramma. Julie entra in scena danzando e accende la telecamera che la riprende in diretta, proiettandone l'immagine sul fondale: il gesto introduce subito la dinamica di moltiplicazione degli sguardi. Dietro la telecamera siede un uomo, apparentemente spettatore, che viene provocato da Julie fino a entrare in scena. Si delinea così un triangolo composto da donna, uomo e telecamera, nodo visivo e narrativo attorno a cui si sviluppa l'intero spettacolo. L'adattamento drammaturgico ha scelto di eliminare Kristin come sappiamo, in modo da rendere la telecamera vera e propria terza presenza scenica.

La relazione Julie-Jean viene estremizzata, inscritta nello sguardo e nel bisogno di riconoscimento reciproco: «Julie ha bisogno dello sguardo di Jean per dare un senso al vuoto della sua esistenza e Jean [...] ricambia tale necessità». Elemento centrale del progetto diventa dunque la telecamera nella ricostruzione di Bignamini. Essa non si limita a registrare, ma diventa oggetto di potere e di manipolazione. Produce un livello narrativo ulteriore: proiettando le immagini orientate dai personaggi, rivela sguardi parziali e intenzionali, usati come strumenti di confessione, ricatto, violenza. Lo spettatore, posto di fronte a questa doppia visione, è costretto a interrogare il proprio ruolo: «Scegliendo se e cosa guardare [...] il pubblico è portato a fare i conti con una sorta di complicità del vedere». Questa complicità diventa la chiave di passaggio alla versione VR. Con il visore, infatti, lo spettatore assume direttamente il punto di vista della telecamera, collocandosi “in scena”, tra i due protagonisti. L’esperienza diventa perturbante, perché ciò che il pubblico vede proiettato è al tempo stesso «la rappresentazione del proprio sguardo», ci ricorda Bignamini. La scelta è proprio quella di moltiplicare e ribaltare i punti di vista, accentuando così il coinvolgimento emotivo e cognitivo del pubblico, che non è più osservatore neutrale, ma parte integrante del gioco scenico. Lo spettatore viene progressivamente responsabilizzato, fino a percepire una vaga colpa per ciò che accade: «L’utilizzo dell’immersività esacerba le dinamiche manipolatorie presenti nel testo, creando un legame [...] che può arrivare a insinuare una vaga sensazione di colpevolezza». Il dispositivo teatrale della telecamera, dunque, non si limita a raccontare una vicenda, ma trasforma lo spettatore in testimone e complice, chiamandolo a riflettere sulle dinamiche di potere e sulle implicazioni etiche del suo sguardo. Il passaggio dal palcoscenico alla VR non è stato però lineare, ci avverte il regista. Il processo di montaggio e riscrittura ha infatti prodotto una vera e propria risemantizzazione: «Cambiando l’ordine delle scene e scrivendo una sceneggiatura ad hoc fatta di flashback e flashforward, abbiamo ottenuto un nuovo esito». Questa riorganizzazione del materiale ha dato vita a un linguaggio ibrido, a metà tra cinema e teatro. Non si tratta più della semplice trasposizione di una regia teatrale, ma della creazione di un sistema estetico inedito, nato dalle esigenze tecniche e dal confronto con i limiti della VR. La ricostruzione di Bignamini sfiora dunque categorie estetiche che verranno riprese, in toni anche molto simili, dai saggi della Seconda Parte.

Bignamini accompagna però il lettore anche nelle difficoltà del lavoro concreto di regia. Il percorso è stato segnato da difficoltà tecniche e da tempi di lavorazione dilatati, dovuti alla mole di dati e alla natura sperimentale delle tecnologie adottate. Gli esiti hanno spesso disatteso le premesse iniziali, imponendo un costante ripensamento. Tuttavia, proprio questo processo ha reso evidente che la VR non è solo un mezzo di registrazione, ma un linguaggio capace di ridefinire estetica e drammaturgia: «Un esperimento che ha l’ambizione del raggiungimento di una sua compiutezza originale».

Il saggio di Yasaman Farhangpour *Traduzione, potere e genere: note sulla versione persiana de "La signorina Julie"* analizza il ruolo della traduzione teatrale come strumento di trasmissione culturale e, nello specifico, il caso della traduzione curata da A.A. Rastgar nel 2001. Farhangpour colloca l'indagine nel più ampio processo storico dell'arrivo del teatro occidentale in Iran, iniziato in epoca Qajar (1796-1925), quando traduzioni di Molière, Shakespeare e Gogol introdussero per la prima volta il pubblico iraniano al dramma moderno. La traduzione teatrale, sottolinea l'autrice, non è mai un atto neutro: «rappresenta un'indagine sul meccanismo di trasmissione del significato, sulla ricostruzione dei personaggi e sulla formazione della percezione del pubblico locale». Il caso di Strindberg è emblematico perché *La signorina Julie*, opera cardine del dramma psicologico, mette in scena conflitti di genere, di classe e di identità che risultano particolarmente problematici in un contesto, come quello iraniano, segnato da censura e filtri culturali. Temi come sessualità, emancipazione femminile, ribellione all'autorità e religione hanno subito interventi drastici nelle traduzioni, con l'effetto di ridurre testi complessi a semplici trame narrative. Questo è ciò che avviene nella traduzione persiana di Rastgar, che, pur pionieristica, si allontana dal nucleo psicologico e simbolico dell'opera.

Uno degli aspetti più rilevanti messi in luce dal saggio è il cambiamento del linguaggio drammaturgico. L'originale di Strindberg alterna concisione, ironia e pause cariche di tensione. Le frasi brevi e le sospensioni costruiscono il conflitto emotivo tra i personaggi. Nella traduzione persiana, invece, queste pause vengono eliminate, mentre i dialoghi risultano allungati da spiegazioni e modifiche sintattiche: «Molte frasi, arricchite da spiegazioni superflue o alterazioni nell'ordine sintattico, perdono la loro carica emotiva». Concetti chiave come amore, orgoglio, peccato, classe e onore vengono attenuati o sostituiti con termini neutri, privando i dialoghi della densità semantica che ne alimenta il valore tragico. Anche i silenzi – strumenti fondamentali per creare distanza psicologica tra i personaggi – sono cancellati. Così si perde la tensione drammatica che nasce dalla parola non detta e dallo spazio emotivo che essa apre.

Il dramma strindberghiano si costruisce non solo nei dialoghi ma anche nei gesti e nelle didascalie: il fazzoletto lasciato cadere, il gesto di truccarsi, la disposizione del corpo nello spazio. Questi dettagli non sono meri ornamenti, ma segni simbolici che veicolano caduta morale, disordine, desiderio represso. La traduzione persiana elimina o banalizza tali elementi, compromettendo la dimensione visiva e simbolica dell'opera: «La mancanza di questi elementi compromette il potere visivo e simbolico dell'opera, che [...] si fonda proprio sull'interazione tra parola e gesto». Di conseguenza, il testo tradotto appare privo di quelle coordinate che rendono possibile una messa in scena fedele: i personaggi risultano meno corporei, meno ambigui, meno complessi. Il cuore dell'analisi di Farhangpour riguarda però soprattutto la ridefinizione del personaggio di Julie. Nell'originale è ambivalente, oscillante tra arroganza aristocratica e vulnerabilità

profonda. Jean la descrive così: «La signorina è così schifiltosa per certe cose e troppo poco per altre», una battuta che coglie la contraddizione esistenziale della protagonista. Nella traduzione persiana, tali sfumature vengono attenuate o eliminate. Julie appare frammentata, incoerente, inspiegabilmente vulnerabile. «Il lettore si trova di fronte a un personaggio [...] subordinato e quasi caricaturale», osserva l'autrice. L'ambivalenza tragica diventa piattezza psicologica, con perdita di empatia e di risonanza critica. Anche la dialettica instaurata con l'altro personaggio femminile – Kristin – risulta impoverita.

Il processo di traduzione è così condizionato da filtri culturali e politici che sfiorano la censura. Soprattutto le tematiche legate a sessualità, genere e ribellione all'autorità sono fortemente attenuate o del tutto cancellate. Questa censura priva l'opera della sua densità simbolica. La supplica finale di Julie a Dio, con l'inginocchiamento e l'invocazione disperata, perde drammaticità e dimensione spirituale. L'uccisione del canarino, simbolo di speranza spezzata, diventa un episodio marginale. La dimensione erotica, il peccato, il senso di colpa cristiano vengono sostituiti da una narrativa moralmente accettabile, ma impoverita.

La conseguenza complessiva è che *La signorina Julie*, da dramma psicologico, si riduce a racconto lineare. Farhangpour conclude dunque: «In questa traduzione, Julie non è più la donna moderna, fragile e tormentata dal proprio conflitto identitario; diventa invece un personaggio dipendente, passivo e unidimensionale». L'opera perde la sua capacità di provocare e interrogare lo spettatore. Il pubblico iraniano, così, non si confronta e non si è mai confrontato con la profondità critica dell'originale, ma con un testo superficiale, privo di pathos e di tensione. La traduzione persiana ha agito come dispositivo di censura e normalizzazione: ha rimosso conflitti di genere e tensioni simboliche, trasformando un capolavoro complesso in un testo innocuo.

Il saggio di Pernice *Distribuire e comunicare spettacoli in VR* affronta invece le problematiche e le strategie legate alla distribuzione e comunicazione del teatro in realtà virtuale. La tesi centrale del contributo mette in discussione un pregiudizio diffuso: l'idea che la VR sia un'esperienza solitaria, confinata all'uso domestico di un visore. Al contrario: «il successo del teatro in VR risiede nella sua promozione e distribuzione in contesti *phygital* (fisici e digitali integrati) e nella valorizzazione della sua natura sociale e condivisa». Risulta dunque importante analizzare il pubblico di riferimento di queste esperienze. Le indagini di Pernice mostrano che i fruitori non distinguono rigidamente tra VR, AR, installazioni, ma tendono a racchiudere queste esperienze sotto l'etichetta generica di “immersività”. Tale termine, pur percepito come *buzzword*, funge da strumento concettuale per l'interazione, la multisensorialità e il puro intrattenimento. Le richieste del pubblico sono quelle del coinvolgimento attivo da parte di questi contenuti, nel superamento della tradizionale condizione dello spettatore passivo. I dati sono promettenti in questo senso: sempre più persone manifestano

il desiderio di avvicinarsi alla VR. Certo, il mercato dei visori è in crescita, ma con cifre ancora limitate. L'adozione di massa è frenata da costi elevati e dalla percezione del visore come un accessorio non indispensabile. Per questo motivo, puntare sulla distribuzione domestica risulta inefficace. Molti operatori hanno invece adottato strategie ibride, fornendo non solo i contenuti ma anche l'*hardware*, in contesti collettivi: festival, musei, cinema, residenze artistiche. Lo studio di Pernice offre, in questo senso, un panorama interessante di sperimentazioni recenti, esempi di *best practice* in un settore in forte crescita.

Per favorire lo sviluppo di questo tipo di realtà, di fondamentale importanza è la comunicazione. La promozione della VR teatrale non avviene tanto all'interno della realtà virtuale stessa, quanto attraverso i canali tradizionali e quelli digitali, attraverso materiale promozionale che illustra sia l'aspetto artistico sia quello tecnologico, spesso mostrando backstage, telecamere 360°, visori, per spiegare e legittimare la tecnologia impiegata.

Il caso di *Julie in VR* rappresenta dunque una sorta di sintesi delle strategie descritte. La sua comunicazione ha avuto una doppia natura: spettacolo teatrale e progetto di ricerca. Da un lato, la collaborazione con gli uffici stampa del Teatro Franco Parenti e dell'Università degli Studi di Milano ha generato visibilità istituzionale. Dall'altro, il blog *Immersinscena* ha svolto il ruolo di diario e portale divulgativo, pubblicando interviste, approfondimenti, reportage, campagne fotografiche e musicali. Il percorso di disseminazione è stato capillare: seminari, eventi accademici, festival, scuole, accademie. Questi momenti hanno rafforzato il carattere relazionale dell'esperienza, mostrando che «lo spettacolo in realtà virtuale [...] si configura non solo come una forma d'arte compiuta, ma anche come un atto comunicativo che si svolge in un luogo fisico e digitale insieme». Il futuro del teatro in VR dipende dunque dalla capacità di coniugare innovazione tecnologica e socialità. La VR non è una pratica isolante, ma una forma d'arte che, se distribuita e comunicata in contesti *phygital*, può ampliare l'accesso, attrarre nuovo pubblico e rafforzare la vitalità del teatro. E l'esperienza di *Julie in VR* mostra che questa integrazione è possibile e fruttuosa: non solo si salvaguarda la teatralità, ma la si rinnova in chiave comunicativa, educativa e culturale.

Nel saggio *Il virtuale e la realtà del possibile*, Saverio Macrì sviluppa infine un'indagine filosofica sul concetto di virtuale, evidenziandone il valore teorico e le implicazioni estetiche in rapporto alle tecnologie digitali e alle pratiche artistiche contemporanee. L'autore muove da una considerazione generale: la tecnica non trasforma soltanto le condizioni materiali dell'esistenza, ma sollecita interrogativi sulla natura del reale e sui modi della sua esperienza. In tale quadro, il virtuale non va ridotto a semplice sinonimo di simulazione immersiva o illusione sensoriale, ma riconosciuto come dimensione costitutiva del reale, in grado di attivare processi di trasformazione e di attualizzazione.

Macri critica le letture che confinanò il virtuale nella sfera dell'intrattenimento spettacolare, dove l'utente è relegato a un ruolo passivo e le tecnologie digitali diventano strumenti di consumo. È invece nell'ambito delle pratiche artistiche che il virtuale dispiega la sua ricchezza concettuale, emergendo come spazio di possibilità intrecciato con il reale. Qui le tecnologie non si limitano a riprodurre, ma offrono l'occasione di configurare nuove esperienze estetiche basate sull'interazione e sul coinvolgimento diretto del fruitore. A sostegno di questa prospettiva, l'autore richiama i contributi di filosofi come Henri Bergson, Gilbert Simondon, Gilles Deleuze e Mikel Dufrenne, che hanno concepito il virtuale come dimensione dinamica e interna alla realtà, piuttosto che come mera alternativa o duplicato. Particolare rilievo assume inoltre la nozione di *corpo-ambiente virtuale* proposta da Roberto Diodato, inteso come immagine digitale interattiva che si manifesta fenomenicamente solo nell'interazione con l'utente. L'interattività di questi ambienti, governata da matrici algoritmiche più o meno flessibili, può assumere configurazioni rigide, che limitano l'esperienza, oppure aperte e dinamiche, capaci di modificarsi in tempo reale. È quest'ultima forma, più sensibile alla relazione, a rivelare il volto più fecondo del virtuale, poiché permette di ripensare le condizioni stesse di esistenza dell'opera d'arte. In questa prospettiva, il fruitore non è più semplice spettatore, ma parte attiva di un evento estetico che prende forma nella relazione.

Macri non elude, tuttavia, i nodi problematici. Da un lato, i limiti intrinseci dei dispositivi tecnici, che tendono a circoscrivere l'interazione entro schemi pre-costituiti; dall'altro, il contesto culturale ed economico in cui tali pratiche si sviluppano, dominato da logiche spettacolari e commerciali che rischiano di ridurre l'uso delle tecnologie digitali a semplice espediente di attrazione. Nonostante questi limiti, l'arte che si misura con la virtualità mostra la possibilità di ampliare le condizioni della creatività e della fruizione. Il virtuale, inteso non come illusione ma come dimensione potenziale del reale, apre infatti a mondi possibili che si innestano nella trama stessa del reale.

La Seconda Parte del volume si compone di saggi che analizzano *Julie in VR* con approcci teorici ispirati all'estetica e ai media studies. Il lettore troverà nei capitoli che riassumiamo qui brevemente spunti di riflessione importanti per interpretare l'esperimento di *Julie* come motivo di riflessione teorica, non solo dunque come tentativo di realizzazione artistica. Prima però, ci è parso opportuno pubblicare un contributo del massimo esperto italiano di Strindberg, quale elemento di raccordo insieme filosofico e storico-critico tra le due parti del libro.

Il saggio di Franco Perrelli *La 'filosofia' di "Julie"* indaga le matrici filosofiche, culturali e storiche di *La signorina Julie*, ricostruendo il contesto intellettuale e biografico in cui il drammaturgo svedese compose la sua opera più controversa. L'analisi si concentra non soltanto sugli aspetti estetici e teatrali, ma soprattutto

sulle influenze filosofiche – da Zola a Nietzsche, da Schopenhauer a Bachofen – e sul modo in cui esse si incarnano nel testo e nella *Prefazione* all'opera, determinando l'originalità della tragedia.

Strindberg agì polemicamente nel panorama drammaturgico svedese, dichiarando nel 1886 che in patria non esisteva una vera drammaturgia, ridotta a «eroi simpatici e situazioni patriottiche» con fanciulle virtuose e vendicative. Contro questa tradizione, nel 1887 compose *Il padre*, tragedia naturalistica che cercava l'avallo di Émile Zola, il quale ne riconobbe l'«idée philosophique» ma ne criticò una certa astrazione.

Nello stesso periodo, a Copenaghen, Georg Brandes introduceva Nietzsche con un ciclo di conferenze che colpirono profondamente Strindberg: «Gli sembrava di avere trovato in Nietzsche, meglio e più chiaramente espressi di quanto a lui stesso non fosse riuscito, pensieri che da tempo gli fluttuavano dentro». Lo scrittore, in quel momento di crisi personale e familiare, trovò conferma nella filosofia nietzschiana della propria ostilità verso donne, cristianesimo e plebe. Il soggiorno a Skovlyst poi, con le tensioni coniugali e i contrasti con l'intendente Hansen, fornì spunti concreti per il rapporto padrona-servo che costituisce l'asse centrale della *Signorina Julie*. Il dramma, scritto tra luglio e agosto 1888, nasce dunque in un crocevia di stimoli: l'eredità naturalista, le suggestioni nietzschiane, la ricezione di Schopenhauer e un intenso vissuto biografico. L'opera compiuta si presenta come tentativo di creare la prima tragedia naturalistica della drammaturgia svedese.

Strindberg adotta la «formule expérimentale» zoliana, ma la trasforma enfatizzando l'«action intérieure», ossia lo spessore psicologico e i conflitti interni ai personaggi. La *Prefazione* – quella celebre «longue préface pleine de choses curieuses» – giustifica scelte anticonvenzionali come il monologo e il balletto, respinge scenografie illusorie e rivendica l'essenzialità dell'azione. È qui che si manifestano le prime influenze filosofiche: la centralità dell'«idée philosophique», l'attenzione alla crudeltà e ai conflitti dei sessi, la volontà di rappresentare la «polpa del dramma» oltre le convenzioni. Zola riconobbe a Strindberg proprio questa dimensione teorica, anche se lo giudicava più vicino a Dostoevskij che al naturalismo francese. Il nodo cruciale dell'analisi di Perrelli riguarda però soprattutto il rapporto tra Strindberg e Nietzsche. Se da un lato Brandes contribuì ad avvicinarli, dall'altro lo stesso Strindberg rivendicò, in seguito, una propria originalità: «Specie con *La signorina Julie*, [io] sia giunto alle medesime conseguenze di colui che all'epoca per me era un filosofo assolutamente sconosciuto». Gli studiosi si dividono dunque sul peso dell'influenza nietzschiana. Alcuni rintracciano echi diretti di *Al di là del bene e del male* nei passaggi antisentimentali della *Prefazione* e nell'esaltazione della crudeltà come conoscenza. Altri vi leggono più che altro suggestioni filtrate da Max Nordau o Henry Maudsley. In ogni caso, elementi come la complessità dei caratteri moderni, la visione del destino dell'aristocrazia guerriera e l'idea di *décadence* trovano effettivo riscontro in Nietzsche.

Al tempo stesso, l'analisi di Perrelli mette bene in luce come l'ombra di Schopenhauer resti forte: Strindberg stesso ammetterà che lui e Nietzsche avevano avuto lo stesso "educatore". *La signorina Julie* è infatti impregnata di pessimismo: la donna come gradino intermedio tra bambino e uomo, la vita come mascherata, l'amore come effimera debolezza.

Altri temi, cari sia a Nietzsche che a Schopenhauer, vengono esplicitamente ricordati da Perrelli. In qualche modo centrale è però quello della seduzione. Strindberg stesso riconoscerà che in esso si rappresentano «la lotta di classe e di razza; il rinnovamento sociale dalle radici, patrizi e plebei, lo stupido tentativo della donna di emanciparsi dalla natura». *La signorina Julie* elabora, da questo punto di vista, una visione del femminismo e della condizione femminile che intreccia, in maniera certo problematica ma proprio per questo produttiva, fonti e prospettive diverse e potenzialmente dirompenti.

Fondamentale è poi l'influsso di Johann Jakob Bachofen, mediato dal saggio di Paul Lafargue sul matriarcato. Strindberg decontestualizza qui la riflessione marxista, trasformandola in giustificazione della propria misoginia: la restaurazione del matriarcato diventa una «follia di un mondo capovolto», una minaccia che condanna gli uomini a difendersi da una presunta sopraffazione femminile. In questa prospettiva, secondo Perrelli, si comprende il concetto di «mezzafemmina», ossia la donna educata come un uomo, tragicamente destinata a soccombere. Julie, figlia di una madre femminista che aveva invertito i ruoli di genere nella tenuta di famiglia, incarna questa figura. Lei stessa lo riconosce: «Da lei avevo imparato l'odio per il maschio [...] e io le giurai che non sarei mai diventata schiava di un uomo». La sua identità sessuale risulta frantumata, preludio alla decadenza e all'autodistruzione.

Il saggio di Perrelli mostra dunque come *La signorina Julie* sia molto più di una storia di seduzione. Essa incarna il travaglio filosofico del *fin de siècle*: nichilismo, conflitto dei sessi, crisi delle tradizioni, paura della degenerazione. Il risultato è una tragedia in cui amore ed eros conducono non all'armonia, ma alla catastrofe: «La femmina e il maschio si rivelano solo due rette parallele [che] non possono mai intersecarsi». L'opera si configura così come un dramma filosofico della modernità, in cui il conflitto sessuale e sociale diventa metafora della condizione umana e della sua ineluttabile corruzione.

Il contributo di Vincenzo Pernice "*Fröken Julie*" tra *naturalismo e simbolismo*. *Un percorso transmediale dal testo alla VR* esplora le tensioni estetiche che attraversano la tragedia di Strindberg, ponendo al centro il rapporto tra naturalismo e simbolismo. L'analisi prende le mosse da un confronto con l'adattamento in realtà virtuale di Paolo Bignamini, per evidenziare come la tradizione naturalista, apparentemente rivendicata dall'autore, si intrecci in realtà con una componente visionaria e simbolista che trova conferma anche nelle più recenti rielaborazioni medialità. L'ipotesi è che *Fröken Julie*, pur sottotitolata «tragedia naturalistica»,

contenga una discrasia tra dichiarazioni teoriche e prassi drammaturgica. La costruzione deterministica risulta fragile e contraddetta dallo stesso svolgimento del dramma. Alcuni episodi sfidano la coerenza mimetica: Kristin che dorme per gran parte dell'opera; il canarino di Julie, introdotto solo nel finale; la scelta del suicidio, poco plausibile se confrontata con altre figure femminili ottocentesche. Tali incongruenze rendono la definizione di tragedia naturalistica «un ossimoro». Strindberg dunque non aderì mai in maniera lineare alla poetica zoliana. Piuttosto, egli avrebbe usato l'apparato naturalista come maschera per mettere in scena tensioni interiori e forze irrazionali, spesso in forma simbolica.

Accanto alle premesse naturalistiche, Pernice individua infatti nel testo una serie di tratti simbolisti. La forma dell'atto unico e l'uso di pantomima e danza spezzano la logica realista e rimandano al progetto di opera d'arte totale. I monologhi e i sogni dei protagonisti aprono squarci allegorici: «Jean e Julie si abbandonano a racconti onirici che fungono da allegorie della volontà di riscatto di lui e della decadenza di lei». Il dialogo, dichiaratamente musicale e tematico, anticipa pratiche simboliste e decadenti. Anche l'ambientazione nella notte di mezza estate contribuisce alla dimensione visionaria. La festa di Midsommar, legata a riti pagani e atmosfere magiche, fornisce al dramma un'aura di fiaba perturbante. Persino la scenografia rimanda a questa dimensione simbolica. Oggetti scenici apparentemente realistici – gli stivali del conte, il campanello, la gabbia, il rasoio – assumono proprio tale funzione. Questi dettagli dimostrano che *Fröken Julie* non può essere ridotta al mero naturalismo, costituendo semmai una «macchina infernale» visionaria, «un incubo sul potere distruttivo dell'eros e sugli autoinganni del genere umano».

In questa direzione, Pernice ricorda come la critica del Novecento abbia progressivamente riconosciuto in Strindberg un precursore dell'espressionismo e del teatro di regia, più che un epigono zoliano. Anche numerose messe in scena recenti hanno accentuato questa dimensione antimimetica. Katie Mitchell e Leo Warner (2010) hanno sperimentato l'uso di telecamere e proiezioni dal vivo; Jale Karabekir (2012) ha riletto il dramma in chiave femminista con ombre e blackout; Valter Malosti (2012) ha introdotto il 3D televisivo; Christophe Lidon (2020) ha impiegato proiezioni e coreografie. In tutti questi casi, la spinta è stata verso l'astrazione e il simbolo.

E proprio in questo quadro si inserisce la recente trasposizione VR realizzata al Teatro Franco Parenti. Lungi dal rafforzare l'illusione naturalista, la VR ha enfatizzato, nell'interpretazione di Pernice, la deformazione simbolica. La telecamera ha smascherato l'idea di neutralità tecnica: «La presunta scientificità del mezzo [...] è sconfessata alla luce di uno sguardo che deforma e complica la realtà». La scenografia, dominata da decine di scarpe femminili, evoca simboli fiabeschi (le *Scarpette rosse* di Andersen) e moltiplica i segni. La versione a 360° ha poi ulteriormente estremizzato l'antimimesi con tecniche cinematografiche quali montaggio, filtri in bianco e nero, glitch digitali. Lo spettatore, isolato nel

visore, vive l'esperienza come prigioniero, immerso in una trama frammentaria e impressionistica. «Il pubblico della VR crede di udire e vedere tutto», afferma Pernice, «eppure al termine difficilmente avrà colto il filo del segreto che unisce e fatalmente divide servo e padrona».

Il saggio di Pernice dimostra dunque come *Fröken Julie* incarni una tensione irrisolta tra naturalismo e simbolismo, già presente nell'opera originaria e riaffiorata negli adattamenti più recenti. La definizione di tragedia naturalistica si rivela così insufficiente a descrivere la complessità di un testo che combina osservazione sociale, atmosfera magica e simbolismo perturbante. La versione VR ha portato all'estremo questa ambivalenza.

Il saggio di Scanziani *Teatro e nuove tecnologie* affronta il complesso rapporto tra teatro e la tecnologia digitale immersiva, analizzando in particolare *Julie in VR* con strumenti a cavallo fra l'estetica e i media studies. La domanda iniziale che guida la riflessione è se *Julie* possa davvero considerarsi un'esperienza di teatro VR o se sia piuttosto una registrazione video a 360° di uno spettacolo teatrale. L'autore precisa subito che l'intenzione del progetto non era soltanto quella di conservare o valorizzare un'opera teatrale, ma di «fare teatro VR. Non teatro in VR e non teatro e VR, ma teatro con la VR». In tal senso, la realizzazione di *Julie* non ha perseguito un mero scopo documentaristico, bensì la creazione di una nuova forma teatrale intermediale.

Il contesto del progetto *Changes* ha posto le basi per un esperimento che mirava ad andare oltre la semplice digitalizzazione. Nel caso di *Julie*, l'inserimento della telecamera a 360° ha determinato una profonda trasformazione sia della drammaturgia sia della recitazione. La telecamera si configura nei termini di Scanziani come «simulacro di uno spettatore pervasivo dello spazio e del suono», condizionando regia e messa in scena.

Questa scelta ha fatto emergere un aspetto fondamentale di grande interesse per gli studi estetologici delle esperienze immersive digitali. Lo spettatore VR, pur non potendo modificare la trama, dispone della libertà di orientare il proprio sguardo e di decidere su chi o su cosa concentrarsi. Tale libertà percettiva genera una nuova forma di narratività: «il corpo e il movimento diventano strumenti radicali di funzionamento dell'opera». In questo senso, *Julie* non si riduce a un documento audiovisivo, ma rappresenta un'esperienza in cui la performance teatrale viene rielaborata in chiave immersiva. Di conseguenza, il capitolo propone di considerare *Julie* come una «performance teatrale sceneggiata in realtà virtuale». Questa definizione implica un approccio intermediale, in cui il linguaggio del teatro dialoga con quello della VR senza che uno domini sull'altro. Si tratta di una traduzione trasformativa che destabilizza le coordinate tradizionali di spazio, tempo e comunicazione teatrale. Se vogliamo pensare a *Julie* come al tentativo di traduzione dell'opera di Strindberg alla realtà virtuale, questa traduzione deve destabilizzare le relazioni spaziali, temporali e comunicative del teatro.

La questione della *liveness*, ossia della co-presenza dal vivo tra attori e spettatori, viene affrontata in questo capitolo criticamente. In *Julie* la co-presenza sincrona evidentemente manca, ma essa è in parte sostituita dall'effetto presenza, cioè dalla percezione soggettiva dello spettatore di trovarsi dentro la scena. Grazie all'effetto presenza il fruitore ha l'impressione vivida e soggettiva di condividere uno spazio-tempo riconosciuto come fittizio ma percepito come reale. La finzione teatrale rimane esplicita, ma si arricchisce di un ulteriore livello di artificio tecnologico, funzionale all'esperienza estetica. L'effetto presenza non implica illusione, ma il riconoscimento consapevole dell'artificio tecnologico come parte integrante dell'esperienza estetica: «dungi dall'essere un difetto, quello di non essere una illusione né un inganno, il riconoscimento da parte del fruitore dell'“artificio” della VR sposta l'attenzione sull'efficacia della finzione». Il capitolo affronta poi il rapporto tra presenza, immersività e corpo negli ambienti teatrali VR, essendo quest'ultimo tema di riflessione cardine dell'estetica della VR. La realtà virtuale è definita come un ambiente digitale immersivo e interattivo che genera nello spettatore la sensazione di “essere lì”. In questo quadro il corpo gioca un ruolo centrale. Pur non essendo presente un avatar, la telecamera 360° diventa «*il centro disincarnato di visione*» che funge da proiezione virtuale del corpo dello spettatore. La VR, dunque, non elimina il corpo, ma lo riconfigura come *virtual body*, punto di intersezione cinestetico che radica l'esperienza immersiva nella percezione corporea.

Questa presenza, che pone al centro una proiezione virtuale del corpo, ridefinisce anche il problema della narratività teatrale della VR. Essa introduce forme di narratività differenti rispetto a letteratura, cinema e teatro. Non si tratta soltanto di seguire una trama, ma di partecipare a un'esperienza in cui la libertà percettiva dello spettatore entra in tensione con la coerenza narrativa. Nel caso di *Julie*, la trama resta fissa, ma la possibilità di scegliere costantemente il punto di vista trasforma la fruizione in una «quasi partecipazione», di una partecipazione “come-se”. Il movimento del corpo – occhi, testa, busto – diventa parte integrante della costruzione narrativa.

In questo senso, Scanziani sottolinea l'importanza della plausibilità narrativa: l'immersività non dipende dal realismo perfetto dell'immagine, ma dalla coerenza simbolica e drammaturgica dello spazio. Gli elementi scenici – come le scarpe disposte sul pavimento – assumono valore simbolico e rendono lo spazio virtuale narrativamente significativo. La VR teatrale, dunque, non cerca di ingannare lo spettatore con un'illusione di realtà, ma costruisce uno spazio di finzione condivisa che favorisce il coinvolgimento affettivo. Infine, *Julie in VR* è analizzata rispetto al tema, per molti versi determinante, dell'interattività. Nei video 360°, lo spettatore non può modificare lo sviluppo narrativo; l'unico margine di azione è la scelta del punto di vista. Per questo *Julie* rappresenta certamente un caso di esperienza immersiva ma forse non interattiva. Tuttavia, nel capitolo Scanziani propone di ampliare la nozione di

interattività oltre l'azione fisica o ludica, includendo processi cognitivi, affettivi e corporei. In questo senso, *Julie* attiva una forma di interattività narrativo-cinestetica: lo spettatore, muovendosi nello spazio virtuale, diventa partecipe della costruzione di senso.

Il capitolo *Dal palcoscenico al visore: "Julie in VR" e le nuove forme di presenza teatrale* di Francesco Tissoni, affronta in modo sistematico il tema della trasformazione del teatro attraverso le tecnologie immersive, in particolare la realtà virtuale e il video 360°. La domanda centrale posta da Tissoni è: «Che cosa accade al teatro quando viene attraversato da un'interfaccia digitale?». Non si tratta di una semplice mediazione tecnica, ma di una ridefinizione complessiva dell'esperienza teatrale, che investe attori, spettatori, registi e drammaturgie. Tissoni affronta questa complessa questione per mostrare come la VR non rappresenti una minaccia per il teatro ma piuttosto una sua naturale estensione, una modalità di presenza aumentata.

Il testo si articola in più momenti. Anzitutto, viene delineato il contesto internazionale delle produzioni immersive tra 2017 e 2023 che rappresentano esempi di dialogo fra teatro e VR. Opere come *Segnale d'allarme – La mia Battaglia VR* (Gold, 2019), *The Under Presents: Tempest* (Tender Claws, 2020), *Alice, The Virtual Reality Play* (DVGroup, 2017), *Hamlet 360: Thy Father's Spirit* (Commonwealth Shakespeare Company, 2019) e *Finding Pandora X* (Double Eye Studios, 2020) vengono analizzate come esempi che hanno aperto la strada a nuove forme di presenza teatrale. In particolare, *Hamlet 360* rappresenta un caso emblematico di teatralità interfacciata, in cui lo spettatore assume il punto di vista del fantasma del Re: una collocazione che lo pone «in una posizione liminale tra personaggio, testimone e coscienza». Questi esempi mostrano come la VR possa configurarsi sia come terza via tra cinema e teatro, sia come piattaforma per esperienze interattive di social VR (è il caso di *Tempest* o *Finding Pandora X*). In questo scenario, le produzioni non sono solo sperimentazioni artistiche ma anche prove concrete di sostenibilità produttiva e commerciale, altro nodo cruciale del progetto *Changes*.

Tissoni non ricostruisce però solo il contesto artistico delle produzioni teatrali in VR, bensì offre anche un'ampia riflessione teorica che giustifica e sostiene l'uso di VR e video 360° nella pratica teatrale. Il visore è presentato come la nuova interfaccia che «fonde l'attività umana e quella della macchina, portando lo spettatore dentro la scena». La cornice fisica del palco o dello schermo viene superata. Questo implica che anche spettatori non interattivi «abbiano comunque l'illusione della loro presenza fisica nello spazio drammatico». L'immersività teatrale non è però fine a sé stessa. Numerosi studi dimostrano i benefici cognitivi della VR: aumentata memoria, maggiore attenzione, migliore comprensione dei testi, soprattutto in contesti educativi. L'immersione è quindi la chiave di volta dell'esperienza.

Dal punto di vista artistico, la VR amplifica il potenziale tradizionale dell'illusione teatrale. Fin dall'antichità, come ricordava Gorgia, la tragedia tende a «condurre lo spettatore nella finzione». La VR, con la sua immersività sensoriale, può realizzare un «inganno perfetto» secondo Tissoni. Il cambiamento di prospettiva è particolarmente rilevante: lo spettatore può assumere il punto di vista di un personaggio, con effetti di empatia e partecipazione emotiva amplificati. La VR non sostituisce il teatro, ma ne estende le possibilità: motion capture, avatar mutaforma, prospettive simultanee sono strumenti di cyberdrammaturgia che aprono nuovi territori espressivi per il teatro.

Ampio spazio è dato anche alla ricezione del pubblico. Se da un lato gli spettatori mostrano alti livelli di coinvolgimento e curiosità, dall'altro emergono anche i limiti e i punti critici di queste operazioni multimediali. L'uso del visore può generare isolamento e ridurre il senso comunitario che caratterizza il teatro dal vivo. Inoltre, limitazioni tecniche ed economiche (in primis il costo e la diffusione dei visori) restano fattori critici nello sviluppo di queste esperienze a metà fra teatro e VR. Il miglioramento tecnologico e la creazione di postazioni VR nei teatri potrebbero però in futuro mitigare il rischio che il teatro in VR sia un'esperienza per pochi, isolati spettatori.

Il quadro teorico viene ulteriormente approfondito attraverso il dialogo con i media studies, i performance studies e la narratologia. Le teorie sulla presenza (Biocca) e sulle *affordances* (Gibson, Melki) forniscono poi ulteriori strumenti nell'esposizione di Tissoni, che si conclude con un giudizio sul progetto *Julie in VR*, laboratorio in cui ricercatori e professionisti del teatro hanno collaborato per tradurre i meccanismi teatrali in chiave immersiva, in un costante dialogo tra teoria e pratica. L'esperimento conferma una convergenza naturale tra teatro e VR, dove quest'ultima funge da alleato e non da antagonista.

Infine il contributo di Elena Radaelli – *Dalla traduzione alla drammaturgia per la VR: una data visualization* – si colloca al crocevia tra digital humanities e studi teatrali. L'autrice adotta un approccio sperimentale per mostrare come l'uso di strumenti computazionali possa aprire nuove prospettive nella comprensione dei processi di adattamento, soprattutto quando essi si misurano con forme di rappresentazione emergenti. Radaelli analizza l'adattamento scenico e transmediale di *Fröken Julie* come caso di studio per indagare le trasformazioni di un testo teatrale nel passaggio dalla pagina alla scena e poi alla realtà virtuale. Centrale è il confronto tra la traduzione filologica di Perrelli e la versione teatrale di Mazzocut-Mis. Proprio attraverso un'analisi quantitativa di queste due versioni, Radaelli mette in evidenza le logiche che guidano la riscrittura drammaturgica e i cambiamenti richiesti dalla prospettiva immersiva, interrogandosi su come mutino forma e significato dell'opera nello spostamento tra linguaggi e regimi percettivi differenti.

L'approccio adottato è di tipo computazionale: i testi sono stati sottoposti a marcatura strutturale e semantica in formato XML (Extensible Markup Language), linguaggio che consente di descrivere e organizzare le parti costitutive di un documento in modo leggibile sia per l'essere umano sia per un sistema informatico. La codifica è stata realizzata seguendo gli standard TEI (Text Encoding Initiative), insieme di linee guida per la rappresentazione digitale dei testi letterari e teatrali, che permettono di evidenziare sistematicamente elementi come personaggi, battute, scene, atti e unità narrative.

A partire da questa codifica, Radaelli unisce l'analisi della struttura drammaturgica – come distribuzione delle battute, presenza dei personaggi e segmentazione delle scene – con quella degli aspetti linguistici e stilistici, quali densità lessicale, lunghezza delle frasi, frequenza dei pronomi e indici di leggibilità. L'autrice evidenzia poi come l'adattamento immersivo comporti trasformazioni strutturali ben precise: riduzione del numero delle scene, dialoghi più compatti, maggiore concentrazione sugli snodi emotivi centrali e un linguaggio più essenziale e diretto.

La data visualization e l'analisi computazionale, oltre a rendere visibili queste dinamiche non percepibili con la sola critica tradizionale, fungono da ponte tra discipline umanistiche e tecnologie digitali, introducendo nell'era della convergenza mediale nuove modalità di analisi dei processi creativi e adattivi. Tali risultati, tuttavia, richiedono di essere costantemente sottoposti a una riflessione critica. Come sottolinea Radaelli, i dati numerici acquistano significato solo se collocati in una cornice ermeneutica capace di restituirne la portata rispetto alla dimensione estetica dell'opera, al contesto culturale e ai linguaggi mediali in cui essa si colloca. La data visualization non sostituisce dunque l'analisi tradizionale, ma la integra, fornendo strumenti di indagine complementari. A questo proposito, l'esperienza su *Julie* dimostra che l'adozione di metodologie ibride rappresenta una vera e propria forma di lettura aumentata, che non solo arricchisce la comprensione dei processi creativi e degli adattamenti transmediali, ma amplia in modo decisivo le possibilità interpretative nell'era digitale.

Esito di un articolato progetto di ricerca applicata, questo nostro lavoro si conclude con un ricco apparato di testi e materiali iconografici raccolti in Appendice. I lettori troveranno innanzitutto una selezione degli scatti realizzati da Fabrizio Castrignano per la campagna fotografica di backstage durante le riprese di *Julie in VR* al Teatro Franco Parenti nel luglio 2024. Il servizio si segnala, oltre che per il suo indispensabile lavoro di documentazione delle tecnologie adottate nella realizzazione del progetto, anche per qualità delle immagini e per la capacità di restituire l'atmosfera della messinscena di Paolo Bignamini. Seguono due versioni del testo de *La signorina Julie*. La prima è la traduzione dell'originale di Strindberg redatta da Franco Perrelli per Rizzoli nel 1993, da diversi anni fuori catalogo. La seconda è la drammaturgia di Maddalena Mazzocut-Mis, semplicemente intitolata *Julie*, stesa nel 2024 per il Teatro Franco Parenti, quale

base indispensabile per la successiva trasposizione in VR. Entrambi i testi sono preceduti da una breve nota filologica che ne chiarisce gli aspetti più rilevanti. Il volume si chiude con una bibliografia generale che raccoglie tutti i riferimenti citati nei singoli saggi, offrendo al lettore una visione d'insieme dell'interdisciplinarietà del volume e della pluralità di questioni coinvolte.

I curatori desiderano esprimere la loro sincera gratitudine a tutti gli autori dei contributi per il loro prezioso lavoro, che ha reso possibile la realizzazione di questo libro. Desiderano inoltre ringraziare: Alberto Bentoglio per la sua attenta supervisione dello Spoke 2 del progetto Changes; Mariagabriella Cambiaghi per il sostegno all'iniziativa e per aver accolto il volume nella collana di Studi Teatrali; Ester Fuoco per i suoi preziosi consigli durante la fase di revisione; il cast e i tecnici di *Julie in VR*, in particolare l'aiuto regia Giulia Asselta, gli interpreti Matteo Bonanni e Maria Laura Palmeri; il personale del Teatro Franco Parenti. La loro collaborazione è stata fondamentale per la riuscita di questo progetto teatrale ed editoriale insieme.

Questo lavoro è stato reso possibile dal progetto Cultural Heritage Active Innovation for Sustainable Society (Changes) Project, finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU, all'interno del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (NRRP) Mission 4, Component 2 (From Research to Enterprise), Investment Line 1.3 (Direttore Scientifico: Prof. A. Bentoglio), CUP: G53C22000430006.

PRIMA PARTE

La drammaturgia

Maddalena Mazzocut-Mis
(Università degli Studi di Milano)

DOI: 10.54103/st.275.c641

I vincoli creativi

Per un drammaturgo, i vincoli creativi sono molteplici: tanto limitanti quanto stimolanti. Alcuni di questi includono la durata e le dimensioni del palcoscenico, un budget contenuto, caratteristiche fisiche, numero ed età degli interpreti, convenzioni e aspettative che un determinato genere richiede a chi scrive. Ci sono poi le aspettative del pubblico al quale ci si rivolge. Un drammaturgo è avvezzo a tali limiti che sono intrinseci al suo lavoro e al suo slancio creativo.

A tale primo gruppo di vincoli, il progetto *Julie in VR* per Changes¹ ne aggiungeva uno che influenzava tutti gli altri. Il palco sarebbe stato abitato (prima o poi, non lo si sapeva ancora) da una o più telecamere che avrebbero forse interagito con gli attori, la scenografia e la recitazione. Infatti, partendo dall'obiettivo di Changes di favorire la trasformazione digitale del patrimonio culturale attraverso la collaborazione fra università ed enti culturali e tecnologici, si voleva arrivare, attraverso una serie di passaggi, a uno spettacolo immersivo utilizzando la VR ed elementi digitali creati ad hoc per la fruizione attraverso i visori.

Bisogna notare che l'interazione tra teatro e nuove tecnologie non è ancora avvenuta appieno. Non si è vista nessuna vera rivoluzione. Anche solo l'introduzione di una telecamera (che certo non è una novità) implica comunque una riflessione. Il teatro sembra assorbire l'innovazione piuttosto che metterla a nudo. È come se il teatro preservasse la sua identità e si aprisse al nuovo solo facendo una concessione.

L'uso della AI – recente e in pieno sviluppo – è già diffuso a teatro per generare scenografie e suoni. Recentemente, anche i drammaturghi possono avvalersi dei LLM, come GPT-2, GPT-3 e GPT-4, per la composizione delle loro opere. Un esempio per me vicinissimo e significativo è il progetto GPTheatre:

1 Progetto PNRR di ricerca e trasferimento tecnologico: Changes – Cultural Heritage Active Innovation for Sustainable Society, di cui Sapienza Università di Roma è soggetto pubblico proponente. Si configura come un partenariato costituito, tra l'altro, da undici università, compresa l'Università degli Studi di Milano.

Generative AI for Humanities - a Theatre Experiment², vinto dalla collega Alice Barale, al quale sono stata invitata a collaborare. L'impiego delle intelligenze artificiali generative nella creazione teatrale è una frontiera nuova che va oltrepassata, se non altro per coglierne le opportunità e le controindicazioni.

Nel pensare la drammaturgia, nel contesto sperimentale in cui mi muovevo, avrei anche potuto rivolgermi a questo tipo di interazione, ma non l'ho fatto per due motivi: il primo è che l'evoluzione delle nuove tecnologie è talmente veloce che solo un anno e mezzo fa³ GPT-2 non dava una garanzia di capacità inventiva come quella che ha oggi GPT-4. Il secondo è che far cozzare una proposta innovativa, legata alla ripresa e poi riproduzione della nostra opera rappresentata in VR, con una scelta molto contestualizzata all'interno di un teatro tradizionale, sembrava una linea di ricerca più stimolante.

Non si voleva portare né la ricerca né lo spettatore su una pluralità di piani innovativi che richiedono, ciascuno di per sé, un pensiero e un ripensamento. Se l'AI è già comunemente vista come finzione, irrealtà, allontanamento dal vero, aggiungere un ulteriore tassello alla simulazione propria dell'ambito teatrale, e poi alla riproduzione in VR, poteva sembrare una forzatura.

La scelta è stata quindi quella di spostare tutta l'attenzione, almeno a livello drammaturgico, sulle dinamiche relazionali, all'interno di una drammaturgia già ben consolidata e standardizzata dal teatro 'tradizionale'. Paradossalmente quindi – ma non tanto visto la ritrosia del teatro drammatico a esporsi troppo al nuovo – ho scelto di concentrarmi su ciò che il teatro da sempre fa egregiamente: mettere a nudo i sentimenti all'interno di uno scontro-incontro tra i personaggi. La telecamera si sarebbe adattata a questa scelta.

La scelta: *Fröken Julie* di Strindberg

A mia memoria, nessun testo teatrale innesca una dialettica tensiva tra uomo e donna più di *Fröken Julie* (1888) di August Strindberg. Julie, figlia di un conte, durante la notte di festa di mezza estate, intreccia una relazione con Jean, il servitore del padre. Il loro rapporto è un gioco di seduzione, potere e manipolazione, che riflette tensioni di classe e di genere. Nella prima parte della pièce, Julie prende l'iniziativa e il sopravvento. Nella seconda, però, il gioco si ribalta tutto a favore di Jean. Sopraffatta da una sofferta vergogna che evidenzia una serie di stratificazioni depressive e autolesionistiche, Julie prende la decisione di suicidarsi.

Lontano da me scrivere un saggio sulla poetica di Strindberg o riferirmi al testo drammaturgico in chiave scientifica. Il mio intento è quello d'indagare i meccanismi di una scelta e il risultato ottenuto in seno al progetto *Julie* per Changes.

2 My first SEED Grant, Università degli Studi di Milano, 2024-2025.

3 La prima stesura di questo articolo risale a luglio 2024.

Strindberg, come è noto, aveva pienamente aderito, negli anni in cui scrive *Fröken Julie*, alla poetica naturalista, anche attraverso una relazione epistolare intensa con Émile Zola, che lo aveva più volte invitato a scrivere mettendo al primo posto la veridicità dei personaggi con i quali lo spettatore si doveva pienamente identificare. Quando Strindberg, nel 1888, compone *Fröken Julie* è certo di aver corrisposto a questo intento ed è altrettanto certo di aver scritto la prima tragedia naturalista svedese che avrebbe «fatto epoca». Così è stato.

Inquadrando il dramma in modo asettico e semplicemente ricordando il contesto, *Fröken Julie* esplora le dinamiche di classe e di genere, ponendo l'accento sugli istinti, i sentimenti, i pensieri e i ripensamenti che governano due personaggi molto connotati e nello stesso tempo soggetti a una interessantissima e intensissima parabola evolutiva: Julie e Jean.

Julie è una giovane aristocratica di circa 25 anni; personaggio complesso, pluristratificato, incarna una serie di contraddizioni spinta ai massimi livelli di tensione. Cresciuta in un ambiente aristocratico, la sua educazione è stata influenzata dalla madre, che aveva sfidato la società del tempo. Oscillante tra dominazione e sottomissione, la sua personalità incamera ciò che la sua classe insegna a una giovane aristocratica: un senso di superiorità nei confronti delle classi ritenute inferiori.

L'aspirazione a una sorta di emancipazione dalle restrizioni imposte alla donna dalla società, caratterizzata anche da un profondo desiderio di sperimentazione e dominio, la porta senza una chiara premeditazione a compiere scelte conflittuali, dolorose e autodistruttive. Potere e vulnerabilità rendono affascinante il complesso sviluppo del personaggio che si struttura attraverso la relazione con Jean, il servo del conte.

Di circa 30 anni, è ambizioso e manipolativo. Desidera elevare il suo status sociale, ma resta consapevole che si tratta di un sogno. Non riesce mai a svincolarsi da una realtà che lo attanaglia, lo opprime ma gli fornisce anche allo stesso tempo un'identità e con essa una stabilità e una via di fuga al dramma che si intesse con Julie. Non solo vittima dei vincoli della classe servile pur emergente, Jean ha pragmatismo e spietatezza necessari per sopravvivere sia in una società piramidale sia nel conflitto che si dipana sulla scena.

Un movimento oscillatorio dal basso verso l'alto (Jean) e dall'alto verso il basso (Julie) caratterizza i due ruoli. Jean, figlio di contadini, ha una visione chiara del proprio futuro e delle sue ambizioni. Il suo desiderio di elevarsi socialmente è simboleggiato da un sogno in cui cerca di scalare un albero per raggiungere i rami superiori. L'ascesa è ardua e pericolosa e ogni passo è una lotta contro le forze che lo attirano verso il basso.

Julie, invece, visualizza e incarna la metafora della discesa, che non solo riflette la crisi della nobiltà e la fragilità della sua posizione sociale in un mondo che sta cambiando rapidamente, ma la sua stessa volontà di toccare il fondo, di andare oltre il consentito, di mettersi alla prova. Se Julie arriverà là dove solo

l'immaginazione e il sogno erano giunti, Jean afferrerà il ramo più alto solo per vederlo spaccare tra le sue mani.

La relazione tra Jean e Julie è una danza tragica di ascesa e caduta. Il loro incontro non porta alla realizzazione dei desideri. Jean e Julie sono intrappolati in una lotta tragica, spinti dalle forze opposte del loro ambiente e delle loro aspirazioni. Se Jean tenta la scalata dell'albero i cui rami sono già marci, Julie scivola lungo il palo della sua disillusione.

Eros, illusione e disillusione, sopraffazione e pietà intessono i personaggi: Julie e Jean «sono conglomerati di stadi culturali passati ed attuali, stralci di libri e di giornali, frammenti d'umanità, sbrendoli di abiti festivi fattisi cenci, proprio come è assemblata l'anima»⁴.

L'oscillazione tra potere e sottomissione, attrazione e repulsione creano un vortice nel quale lo stesso spettatore viene irrimediabilmente attirato. Julie e Jean sono personaggi costruiti per incarnare non solo le dinamiche introdotte da Strindberg (determinismo – le azioni umane sono influenzate da fattori biologici e ambientali –, lotta di classe, tensioni di genere) ma l'universale conflitto di potere tra due anime complesse.

Paradossalmente i fattori che più interessano a Strindberg sono anche quelli che ho meno indagato a fondo nella drammaturgia, senza ovviamente eliminarli, ma lasciandoli intrinsecamente presenti nella dialettica relazionale. Il determinismo, che struttura le scelte di Julie – fino al suicidio –, l'influenza dell'ambiente sociale, della madre (una donna che, a detta di Strindberg, «odia gli uomini») o una sorta di ereditarietà fanno parte del personaggio che esplicita tali tendenze connaturate nei monologhi o nella relazione con Jean a sua volta costretto dalle convenzioni ad agire da servo e a rimanere tale. Il simbolismo che i due personaggi incarnano – la decadenza dell'aristocrazia e l'ascesa della classe lavoratrice – arricchiscono la stratificazione dei piani di dialogo e scontro ma non sono determinanti nella mia scelta drammaturgica.

La dichiarata adesione al teatro naturalista di Strindberg, portando in evidenza una realtà cruda e crudele nella sua dinamica relazionale, lontana da qualsiasi idealizzazione post-romantica e da qualsiasi intento melodrammatico, proietta l'opera in un presente perdurante che la rende fresca e appetibile per un pubblico di ogni generazione. Basta cercare quello che ognuno di noi vi vuole trovare tra le tante righe che il testo propone.

Veniamo ora alla critica della morale borghese e delle ipocrisie della società del tempo. Il tema della rispettabilità, certamente centrale, può a mio avviso estendersi anche a ciò che ciascuno è disposto ad accettare di sé. Al di là di questa osservazione, rimane il fatto che il giudizio altrui rappresenta per Jean un'ansia costante. I riferimenti a un 'mondo' non meglio identificato che osserva e di conseguenza giudica sono continui. Per Jean, nella prima parte della narrazione,

4 A. Strindberg, «Prefazione», in *La contessina Julie*, Torino, Einaudi, 1988, p. XIX.

assumono quasi una dimensione ossessiva, mentre per Julie diventano fatali nella seconda parte. Non sapremo mai se qualcuno li abbia effettivamente osservati. Probabilmente, nessuno (eccetto la cuoca che rappresenta la morale pubblica ma che nella versione da me proposta viene soppressa). Pertanto, l'occhio a cui mi riferisco è un occhio interiore. Avrò modo di approfondire questo concetto in seguito.

La Prefazione di Strindberg

Prima di esplorare le scelte drammaturgiche e soprattutto i tagli che ho effettuato rispetto all'originale, vorrei soffermarmi sulla *Prefazione* che Strindberg si sente in dovere di scrivere per enucleare e soprattutto giustificare i presupposti e le linee tematiche del dramma nonché il comportamento dei personaggi.

Veniamo a quello che per decenni è stato uno dei temi più spinosi. Per Strindberg, il teatro è «una scuola popolare per i giovani e per le persone di media cultura, per le donne, per coloro in pratica che dispongono della peculiarità inferiore di ingannare se stessi e di farsi ingannare, ossia recepire l'illusione e la suggestione dell'autore»⁵. La misoginia di Strindberg è stata spesso discussa, ma non voglio entrare nel merito. Mi interessa qui piuttosto vedere come essa si insinua nella caratterizzazione del personaggio di Julie. La donna, e quindi Julie, è per Strindberg facilmente influenzabile e decisamente meno capace di uno sguardo distaccato e di un pensiero critico rispetto all'uomo. Soprattutto nella seconda parte, Jean mantiene infatti il cosiddetto sangue freddo che a Julie viene meno. Julie potrebbe apparire dunque più manipolabile, più influenzabile. Lo è, in effetti, ma non nella prima parte quando tiene in mano il piccolo e fragile scettro del potere.

Il tema della ascesa e della decadenza, che siano sociali o relativi alla singolarità dell'individuo, necessitano di una altalena in cui anche la donna ha un peso specifico e di grande rilievo. La rivendicazione di carattere sessuale ed emancipatorio appare in Julie così potente da annullare o forse da fingere di annullare, il ruolo di superiorità che la donna occupa per nascita nella gerarchia sociale. Julie è ammantata da una doppiezza spirituale (alto-basso), che nella mente di Strindberg la pone a competere (perdendo) con il maschile con cui condivide la doppia polarità ma invertita (basso-alto). Una contraddizione che si muove tra la celebrazione della superiorità e il disprezzo nei confronti di chi la incarna: dinamica ammirazione-avversione. Jean vede non nella donna Julie ma nella aristocratica Julie un modello di eccellenza e un simbolo di prestigio, di cui la vera incarnazione è il conte. Riconoscimento che alimenta un sentimento di ostilità e rivalità. Julie vede in Jean la possibilità di esercitare un ruolo di dominio che la

5 Ivi, p. XV.

società le impedisce, se non altro nei confronti dell'uomo suo pari. Un desiderio presto disilluso.

Strindberg non prova alcuna comprensione, solidarietà o clemenza nei confronti di Julie e della sua sorte e ammette che, se lo spettatore viene colto da compassione, è solo a causa della pietà che induce la scelta finale della protagonista (il suicidio) da cui ognuno di noi potrebbe essere attratto. Sembra suggerire al fruitore di stare attento a non cadere nella trappola della solidarietà e della clemenza. La vita, infatti, «non è tanto matematicamente idiota che solo i più grandi divorino i piccoli, avviene infatti altrettanto sovente che l'ape ammazzi il leone o quantomeno lo renda furioso»⁶.

Dal punto di vista contemporaneo, l'attenzione dedicata da Strindberg alla giustificazione del suicidio potrebbe apparire eccessiva. Tuttavia, per un autore come lui, impegnato a rappresentare una realtà pienamente realistica, questo approfondimento, che si esplicita non solo nella *Prefazione* ma che si evince dai monologhi, è indispensabile. Il suicidio – che per Strindberg ha cause diverse in base al genere (per gli uomini legato a fallimenti finanziari o professionali, per le donne attribuito a problematiche di natura affettiva) – viene fatto derivare da una molteplicità di fattori che vengono messi a nudo. Se non è improbabile che il suicida mascheri la motivazione reale, presentandone una apparentemente più accettabile, nel caso di Julie, Strindberg ipotizza una serie di concause interconnesse: impulsi primordiali, tendenze naturali, una mente giovane influenzabile, fragile e perversa. L'ambiente circostante gioca un ruolo significativo: l'atmosfera festosa di una notte di mezza estate, l'assenza del padre, perfino il ciclo mestruale, un'eccessiva apprensione (evidente nel modo in cui Julie si prende cura degli animali), l'effetto sensuale della danza, la luminosità persistente delle lunghe notti svedesi, il profumo afrodisiaco dei fiori, l'audacia di un uomo eccitato e il trovarsi soli e appartati⁷. A tutto ciò si aggiunge – senza che Strindberg ne sottolinei l'importanza – l'influenza dell'alcol, bevuto in grande abbondanza.

Strindberg non mette in conto, nella dialettica tra Julie e Jean, l'aspetto morale, delegando questa responsabilità a un personaggio che nella mia scelta drammaturgica viene cassato: la cuoca. Sofferamoci quindi su questi due aspetti: il suicidio e la cuoca. Kristin, personaggio di secondo piano, è una sorta di schiava, satura di morale e di religione, come si legge nelle parole di Strindberg⁸. In effetti riveste un ruolo significativo dal punto di vista tematico più che narrativo: rappresenta la voce della moralità tradizionale. Innamorata di Jean, serve da contrasto alla passione e alla impulsività della relazione tra il suo innamorato e Julie; incarna la stabilità e il conservatorismo in un mondo in profondo cambiamento. Esprime giudizi morali sui comportamenti dei due fornicatori, rappresentando la condanna del tempo verso l'indecenza e l'immoralità. La

6 Ivi, p. XVII.

7 Cfr. ivi, pp. XVII-XVIII.

8 Cfr. ivi, p. XXIII.

cuoca infine è il simbolo della donna devota e servizievole, pietosa e silenziosa. Comportamento e aspettative rispecchiano i limiti imposti dall'epoca alle donne non solo nelle classi inferiori.

La condanna di colpevolezza dei due amanti incarnata dalla sola presenza della cuoca, che tutto comprende e che tutto sa, è quella dello spettatore del tempo che non poteva accettare la lascivia di una donna che provoca un uomo.

Ma la presenza della cuoca, oggi, è ancora necessaria? La voce della cuoca rispetta ancora quella dello spettatore? La risposta negativa è scontata.

A questo punto allora può essere sollevata la domanda che mi pose una studentessa, durante il corso dell'anno accademico 2023-2024: soppresso il personaggio della cuoca nella drammaturgia, basta l'elenco di concause evidenziate da Strindberg – sopra riportato – per giustificare la scelta finale di Julie? Ovviamente no, ovviamente sì. Il tutto si gioca solo a livello di una plausibilità drammaturgica che assolutamente è presente nel testo originale (nonostante le critiche del tempo alle quali la *Prefazione* prova a rispondere) e che ho cercato di preservare.

Chi è allora Julie per il suo autore. «È un carattere moderno e non perché in ogni epoca non ci siano state mezzefemmine, spregiatrici del maschio, ma solo perché il tipo è stato individuato adesso, si è rivelato e ha sollevato scalpore»⁹. Una «mezzafemmina» per Strindberg tradisce l'ideale della donna ancora imperante a fine Ottocento. È un mezzouomo-mezzadonna perché vorrebbe perversamente assomigliare a un uomo «signore della creazione e artefice della cultura», senza poterci riuscire¹⁰. Una donna che inciampa e cade cercando di essere ciò che non può perché le rimane sempre e comunque superiore.

La «mezzafemmina» è capace di generare mezzefemmine e si vende per il potere (Julie è figlia di una «mezzafemmina», come si evince dal monologo-giustificazione). Uomini snaturati frequentano e si riproducono con mezzefemmine generando sessi ambigui. Julie è «una vittima delle disarmonie familiari create dalla 'colpa' di una madre, una vittima di travimenti di un'epoca, delle contingenze, nonché della sua costituzione debole, ciò che nel suo complesso corrisponde all'arcaico concetto di Destino ovvero di Legge Universale»¹¹. Quella che colpisce l'epoca di Strindberg, di cui Julie è l'incarnazione, è a suo dire una forma di decadentismo, quasi fosse un ultimo retaggio romantico in seno al naturalismo.

Per Strindberg, Jean è superiore a Julie semplicemente per la sua ambizione e per il suo essere uomo, per il suo essere virile. La sua inferiorità dipende solo dall'ambiente nel quale è nato. Julie è inferiore a Jean per il suo essere

9 Ivi, p. XX.

10 Ivi, p. XX. Su queste tematiche cfr. F. Perrelli, «La signorina Julie. Storie e scritture», in «La signorina Julie» di Strindberg: studi e prospettive, Torino, DAMS Università di Torino, 2001, pp. 27 e ss.

11 Ivi, p. XXI.

mezzadonna, eppure estremamente vulnerabile e fragile. Il loro amore è impossibile non solo perché, come scrive Strindberg, non ha avuto il tempo di essere coltivato ed è semplicemente sbocciato per appassire¹², ma perché quello che entrambi cercano non è l'amore.

Fin qui Strindberg. Non mi interessa polemizzare o entrare nel merito della sua poetica. È stato fatto più volte. Talmente palese il suo misoginismo – non solo figlio di un'epoca – che non va svelato o fatto risaltare tra le righe.

Eppure, ed è questo che piuttosto meraviglia, la drammaturgia non rivela una dialettica misogina. La morte di Julie è un atto estremo ma anche liberatorio. Una libertà che il servo Jean non sarà mai in grado di scegliere e che non otterrà mai.

Jean, pur essendo un uomo ambizioso, capace, approfittatore, sveglio, addentro ai segreti dell'alta società, rimane rozzo (aspetto sul quale non insisto) ma soprattutto schiavo. Non a caso ha paura della cuoca Kristin che rappresenta la morale comune, proprio quella che Julie sfida senza paura, senza ritegno, fino in fondo. Jean ha l'inflessibilità di un servo e il distacco di un padrone¹³, padrone dei giochi, ma non di se stesso e del suo destino.

Amore e odio

Il Natale della moglie di Pintorpa è la tredicesima fiaba scritta da Strindberg per una raccolta che doveva inizialmente comprenderne dodici. La traduzione italiana è quella della redazione del 1908¹⁴. La moglie di Pintorpa è una specie di Ebenezer Scrooge al femminile. Donna temuta e rispettata per la sua severità e autorità, governa la sua casa con mano ferma, imponendo regole rigide non solo al marito ma anche alla servitù. È un personaggio rappresentativo della lotta tra il bisogno di controllo e il desiderio di relazioni umane, in grado di innescare una intensa vicenda di amore e odio. Il Natale, simbolo della possibilità di redenzione e cambiamento, e il finale, con la parola «amore», sono intrinsecamente necessari alla strutturazione della trama della fiaba e soprattutto del lieto fine.

Al di là dell'epilogo, ci sono degli elementi in questa fiaba che vale la pena analizzare alla luce della relazione tra Julie e Jean. Nel racconto fantastico, la moglie esaspera il marito attraverso una serie reiterata di eventi che semina discordia. Il marito l'ama senza riserve; tuttavia, il suo amore luminoso e vitale si scontra con l'odio sterile della moglie, capace di far appassire qualsiasi fiore, ricoprendolo di ragnatele.

Ora, l'amore del marito, perverace e resistente, entra in crisi di fronte alla caparbità della moglie che si rifiuta di ammettere l'evidenza. La perdita di fede nell'amore dà inizio alla seconda fase della narrazione: quella dell'odio, «il grande

12 Cfr. *ivi*, p. XXIII.

13 Cfr. *ivi*, p. XXII.

14 A. Strindberg, *Fiabe*, a cura di C. Calcagno, Torino, Feltrinelli, 1992.

splendido odio»¹⁵. «E le fiamme consumatrici, purificatrici dell'odio bruciarono le ragnatele davanti agli occhi di lui, e si rese conto di essersi unito non con un essere umano, ma con il demonio»¹⁶. L'odio, purificatore, emette fumo di zolfo e fosforo. «Si odiavano tanto che l'ottone e le dorature annerivano, i mobili si screpolavano e i vestiti si spaccavano; si odiavano tanto che le stufe affumicavano, le piante morivano e il cibo si cagliava»¹⁷.

Sebbene l'amore e la devozione del marito siano il pilastro della prima parte del racconto, basta una scintilla a innescare il cambiamento. Un rovesciamento, sebbene non inaspettato, ma certamente repentino e totale. L'amore si trasforma in odio. Due assoluti si scontrano tra un prima e un dopo. Anche in questo caso la relazione si inverte: il predominio dell'odio femminile sull'amore e la devozione maschile si ribalta in un odio reciproco senza esclusione di colpi. Il femminile si rivela, in questo contesto, più variegato, stratificato e variopinto perché nell'odio sa tessere le trame di un presunto amore, un richiamo alla pietà, una disperata ricerca di essere sempre e comunque al centro della scena. L'uomo è e rimane monolitico, prima nell'amore e poi nell'odio. La donna, nella sua presunta fragilità, si apre a una miriade di mondi e di possibilità.

È proprio questa varietà che rende il personaggio femminile di Strindberg molto più interessante dell'uomo. Una sinfonia di fronte al monocorde basso della voce maschile.

La moglie di Pintorpa, «durante il suo fidanzamento, innalzata e purificata dallo sconfinato amore del fidanzato, era arrivata a vedere con chiarezza di non essere quell'angelo che credeva lui. E si era vergognata della buona stima che lui nutriva per lei. Era stata presa da compassione per lui e in un momento di vena aveva scritto una lettera; aveva detto di non essere quella che lui credeva, ma di essere invece la persona più cattiva che fosse mai stata creata; e lo aveva pregato di mettersi in salvo in tempo. Ma lui non le aveva creduto, aveva creduto solo ai suoi profondi sentimenti»¹⁸. La moglie guarda se stessa, si vede, si riconosce. Il marito è cieco e accecato da se stesso e dall'amore che lo identifica rigidamente. La moglie, riconoscendo attraverso l'atteggiamento del marito la propria rabbia, prova compassione e tenta di salvarlo. Sacrifica se stessa per lui.

Julie vede se stessa o almeno l'immagine peggiore di se stessa (per i tempi) riflessa in Jean. La morte è il sacrificio della sua immagine peggiore a fronte del salvataggio di un uomo nel quale – anche solo per un secondo – forse riversa un battito di amore.

L'odio che la moglie di Pintorpa nell'ultima parte della fiaba è costretta a subire, non solo da parte del marito ma di tutto un mondo che le si rivolta contro, può essere definito di natura cosmica. È indubbio che abbia arrecato

15 A. Strindberg, «Il Natale della moglie di Pintorpa», in *Fiabe*, cit., p. 105.

16 *Ibidem*.

17 *Ivi*, p. 106.

18 *Ivi*, p. 108.

danno al marito e ai servitori, ma il finale dell'opera è pervaso da sentimenti di avversione, rancore e risentimento che scaturiscono da ogni dove: il telefono inizia a squillare incessantemente e dall'altro capo si odono chiaramente, ma non identificate, le parole pronunciate da una voce dura e stentorea: «Stregal Spauracchio! Ragno!»¹⁹. Poi, il telefono, in un crescendo, inizia a rivelare tutte le sue malefatte. È in questo momento che la protagonista si sblocca emotivamente; piange per se stessa e per la propria cattiveria e, nel buio, le sue lacrime scendono come pioggia. Le tornano in mente le parole del marito: «Sei così cattiva che fai compassione»²⁰.

Compassione, appunto: quella che Jean non sembra manifestare. Pintorpa offre alla moglie uno sfogo emotivo che la redime. Al contrario, Julie non beneficia di una simile opportunità. È grazie alla liberazione e al riscatto della moglie che il Natale in casa Pintorpa si illumina di mille colori, permettendo il riemergere della parola «amore».

Nella visione semplificata dalla fiaba emergono estreme dinamiche relazionali che si rispecchiano nella *Signorina Julie*: il predominio dell'odio femminile sull'amore e la devozione maschile si trasformano in un conflitto reciproco senza esclusione di colpi. Il femminile, che invoca una disperata richiesta di centralità, sa intrecciare amore, pietà e odio. Il maschile è psicologicamente meno complesso: intensamente risoluto nell'amore e nell'odio. La donna piange, l'uomo non può e non deve. La donna vede se stessa, i suoi atti, la sua conflittualità, il suo irrisolto. Va fino in fondo. Julie arriva all'abisso. L'uomo costruisce un piccolo podio sul quale si eleva, salvo dai flutti del ripensamento, della fatalità, della complessità.

Ma attenzione: per Strindberg un uomo succube della donna è un uomo a metà. Strindberg lo rivela ne *Il figlio della serva* sul quale si tornerà tra poco. L'uomo innamorato è un uomo – consapevole o meno – dimezzato. Insufficiente nella sua autonomia e singolarità, ha bisogno di esser completato da una metà forse migliore di lui. Ora, Jean non avrebbe in nessun caso pensato possibile una tale opzione. Alla domanda «mi ami?» non può che rispondere negativamente, una volta riacquistato il pieno dominio di se stesso. Amore è sinonimo di incompletezza²¹.

La donna è capace di vergogna, l'uomo non nutre questo sentimento né per se stesso né per la controparte. La donna sa tornare indietro e piegarsi fino ad accusare se stessa, l'uomo non può farlo. Forse è la misoginia di Strindberg a regalarci questa perla di vulnerabilità e intricata complessità che si scontra con lo scoglio maschile, sempre tutto d'un pezzo, anche quando sceglie di rimanere servo.

Le motivazioni interessano poco al drammaturgo che deve rimettere mano a una materia viva come è una drammaturgia che parla da sola.

19 Ibidem.

20 Ivi, p. 109.

21 Cfr. A. Strindberg, *Il figlio della serva*, Milano, Mondadori, 1991, p. 66.

Le scelte drammaturgiche e i tagli

Il drammaturgo è «un predicatore laico», che non ha altro compito che quello di diffondere il pensiero del suo tempo²². All'epoca di Strindberg, era certamente così e forse lo è ancora oggi. Impossibile riscrivere senza mettere in azione il tempo in cui si vive, senza considerare il materiale drammaturgico originario, che ha avuto una sua vita, quale materia plasmabile, malleabile, corruttibile e capace di rinascita.

Scrivo qualche anno fa che il drammaturgo, in un certo senso, è sempre assente, anche quando è vivo. Solo le sue parole rimangono, animandosi attraverso le diverse sensibilità di chi le legge e le interpreta con corpi e voci differenti²³. Il lavoro di riscrittura non è un semplice adattamento ma un processo che prevede un “furto” e una “donazione”. Il drammaturgo svolge un mestiere antico, con la responsabilità di portare avanti un'eredità culturale ma anche una profonda trasformazione.

Prima di venire ai tagli e alle modifiche che ho operato sulla drammaturgia originaria, vorrei analizzare le osservazioni che lo stesso Strindberg dedica alla struttura della sua opera.

Nella *Prefazione* esplicita di aver deliberatamente abbandonato la simmetria matematica del dialogo, tipica della struttura francese, permettendo ai personaggi di articolare il loro discorso in modo più spontaneo, a volte tortuoso, ma, di fatto, come accade nella realtà. Durante una conversazione, nessun argomento viene mai esaurito completamente; la mente afferra spunti casuali, spesso in modo disorganizzato e da lì prosegue costruendo nuovi percorsi. Il dialogo si sviluppa organicamente ma come fosse un essere vivente o, per usare una immagine di Strindberg, una composizione musicale. La scelta dell'orientamento dialogico dipende del tutto dalla psicologia del personaggio, dalla sua strutturazione. Se nel 1886 Freud è ancora a Parigi ad ascoltare le tesi di Charcot sull'isteria, l'investigazione psicologica, senza strumenti psicanalitici, è una tecnica strindberghiana. Una psiche investigata con un taglio naturalistico e cioè con esplicitazione della fisiologia, dell'eredità “genetica” (mi si passi il termine), dell'educazione e dell'ambiente nel quale i personaggi sono cresciuti. Pensieri e sentimenti si riversano nei comportamenti, nelle attitudini, nei gesti e soprattutto nella struttura e composizione dei dialoghi. Strindberg stesso affermava di non credere nei personaggi teatrali semplici e unidimensionali, sostenendo che nessuno può essere connotato sotto un'unica etichetta: il buono, il cattivo, l'avarro, ecc. Piuttosto la psiche è un conglomerato, un insieme più o meno plasmato di frammenti diversi: esperienze di vita, fragilità personali e punti di forza. Un mosaico di influenze e caratteristiche differenti che alimentano la dinamica tra forza e debolezza.

22 A. Strindberg, «Prefazione», in *La contessina Julie*, cit., p. XV.

23 Cfr. M. Mazzocut-Mis, *Teatro da leggere. Mito e conflitto*, Firenze, Mondadori-Le Monnier, 2020.

Il personaggio più debole può, in determinate circostanze, appropriarsi delle parole e dell'autorità del più forte, riuscendo a sembrare tale e confondendo le acque. Tuttavia, questa apparenza è temporanea e, alla fine, la vera natura viene alla luce. Un processo di rivelazione che esplicita l'idea per cui la natura intrinseca di un individuo emerge inevitabilmente. Così la psiche di Julie non è null'altro per Strindberg che il risultato di una educazione contraddittoria: da un lato, una madre emancipata e con cattivi pensieri; dall'altro, un padre che adotta atteggiamenti e propensioni non in grado di neutralizzare il ruolo pervasivo della madre. Questa dualità educativa si riversa in quella scissione dell'io, frantumato e stratificato, che è la cifra della pièce. Lontani dall'essere archetipi, Julie e Jean sono rappresentazioni vivide della complessità umana.

Tutto si giostra su queste dinamiche se si pensa all'irrilevanza della trama: durante una notte di mezza estate una contessina seduce un servo che la possiede carnalmente e, non potendo reggere le conseguenze del suo atto, si uccide. La vera trama, lo si capisce bene, non sta negli eventi ma nel fermento, nel lievito che li gonfia. Potremmo anche dire che la trama è uno scoprirsi o un autoscoprirsi dei personaggi, ma, a mio parere, di tale consapevolezza è capace solo Julie.

Allora, non siamo più nella cucina della casa dove si svolge l'azione. Non ci interessa nemmeno più se la dinamica servo-padrone sia quella tra un domestico e una contessina. Siamo all'interno della complessità del rapporto tra un uomo e una donna, creature in lotta. Scopriamo una dinamica tra due sessi, consapevoli della loro specificità seduttiva e seducente; una lotta tra due anime che fanno i conti con il loro istinto servile e di comando; una lotta tra istinto di sopravvivenza e istinto di morte; una lotta tra animalità e ragione. Chi sono Julie e Jean? A che stadio sono arrivati? Non lo sappiamo fino alla fine e questo ci tiene incollati alla dinamica narrativa. Da qui la possibilità di riproporre ancora questa pièce che perde, nella sua radicale profondità, qualsiasi connotazione legata al luogo (la Svezia e la sua cultura) e al tempo (la fine dell'Ottocento).

La chiara intenzione di Strindberg è di permettere agli spettatori di assistere a qualcosa che accade in modo spontaneo, senza prevedibilità. Nessuna anticipazione è consentita perché la personalità dei personaggi si disvela a passo a passo.

È quindi il dialogo che descrive al pubblico il personaggio, perché è nelle parole e nei gesti che si rivela. Questo vale ovviamente in generale per il teatro, ma a maggior ragione in questa drammaturgia che non presenta altro. Nessun elemento a contorno, nessun'intromissione, nessun altro aggancio.

La tecnica di composizione adottata presenta dunque una evidente anomalia rispetto alla tradizionale struttura in tre atti, vigente nell'età di Strindberg. Il drammaturgo commenta: «le nostre labili capacità d'illusione possono essere disturbate dagli intervalli, durante i quali lo spettatore ha agio di meditare e quindi di liberarsi dall'influsso suggestivo dell'autore-ipnotista»²⁴. Una formula,

24 A. Strindberg, «Prefazione», in *La contessina Julie*, cit., p. XXXIII. Le interruzioni di qualsiasi tipo erano viste come impedimenti alla concentrazione.

quella dell'atto unico, che Strindberg aveva adottato fin dal 1872 con *Il fuorilegge*, sebbene senza successo all'epoca.

La volontà è di un totale assorbimento dello spettatore nella scena, senza però che lo si accompagni per mano verso l'origine della intricata matassa drammaturgica. Lo spettatore deve svolgere il suo lavoro. Deve intuire e poi capire di avere sbagliato, trovare degli appigli ed essere disposto a scivolare via. La formula concentrata consente di svolgere questo lavoro senza perdersi, in un continuo rinnovarsi dell'attenzione.

Eppure, consapevole che la compressione temporale avrebbe tuttavia ostacolato lo sviluppo della trama e l'analisi delle situazioni e dei personaggi, Strindberg auspicava un pubblico sufficientemente preparato da poter assistere senza interruzioni a uno spettacolo della durata di un'intera serata. Tale auspicio è rimasto ovviamente inascoltato.

Da ultimo, la drammaturgia di Strindberg contiene dei monologhi che, pur essendo non previsti secondo i canoni del realismo a cui aspira, non sono stati eliminati dall'autore. Strindberg li inserisce superbamente nel contesto senza appesantire il ritmo del dialogo.

Per quanto concerne la scenografia, è pensata come del tutto realistica. Strindberg propone l'eliminazione dell'orchestra a vista e suggerisce una platea rialzata, con gli occhi degli spettatori allineati a un'altezza superiore alle ginocchia degli attori. Vorrebbe rimuovere i palchi del proscenio, eliminare la presenza di signore vezzose e signori eleganti che hanno appena cenato, creare buio completo in sala, utilizzare una scena minuscola e una sala piccolissima. Un'intimità tra attore e pubblico del tutto inedita a quei tempi. Quasi una rottura della quarta parete al fine di favorire una adesione completa ai personaggi e alla loro sofferenza. Solo immaginando una tale rivoluzione, per Strindberg era possibile sviluppare una nuova arte drammatica, per individui preparati, capace di accogliere le trasformazioni e cavalcare le provocazioni, permettendo così il rinnovamento totale di un repertorio che diventava ogni giorno più compiacente e meno stimolante.

Se questa è la struttura compositiva immaginata da Strindberg, i tagli e le revisioni non l'hanno modificata nella sostanza. La lunghezza rimane tale, lo sviluppo e la velocità dei dialoghi è la stessa. Sono stati limati i monologhi ma non di molto. Possiamo dire solo rinfrescati.

Ovviamente quello che salta subito all'occhio è invece il taglio netto di un personaggio e quindi la conseguente revisione dell'intera drammaturgia. La cuoca – che nell'originale dorme sulla scena per buona parte della rappresentazione – viene da me del tutto tagliata. La scelta non è stata scontata.

Come si è detto, la cuoca rappresenta la moralità comune. È il famoso occhio esterno, quello del pubblico di allora. Incarna il perbenismo e il moralismo. Capace di fare piccoli furti, sa che il perdono di Dio non le verrà mai negato perché il regno dei cieli è degli ultimi.

Il taglio non è stato indolore anche per un'altra ragione meno intrinseca alla drammaturgia ma propria di Strindberg. Figlio di una domestica, scrive un racconto in parte autobiografico intitolato, appunto, *Il figlio della serva*. La madre non aveva mai studiato e pendeva dalle labbra del figlio. Tuttavia, dopo averlo ascoltato voracemente – forse per desiderio di elevarsi o perché temeva la «saggezza mondana» – tornava a rinchiudersi all'interno di quell'unica disciplina – quella cristiana – che conosceva a fondo e che la rendeva felice. «Parlava di Cristo» ed esprimeva la sua avversione verso la superbia e il sapere. «Aveva mutuato questo linguaggio dalle balie, dalle sartine, dalle vecchiette, che frequentavano la sua stessa sciropposa chiesa. Era strano che proprio quelle persone detenessero il sapere supremo, di cui nemmeno il prete o il professore avevano la minima idea»²⁵.

Eliminare la cuoca significava escludere questo spessore che era parte tanto di Strindberg quanto della drammaturgia e del suo tessuto. Eppure, nel contempo, il taglio significava ammodernamento. Significava strappare la drammaturgia dalle sue radici di fine Ottocento per innestarla su un terreno, quello di oggi, dove quel tipo di moralismo è del tutto dimenticato o sorpassato. Lasciava libero lo spettatore di porsi da una parte o dall'altra della disputa. Di prendere o non prendere posizione per i due personaggi. Piuttosto, la cuoca, nella dimensione che si è voluta dare allo spettacolo finale, diventa l'occhio neutro della cinepresa. Un occhio indagatore, che sa zoomare, ma che rimane neutrale.

Il taglio quindi è stato spontaneo, indolore e proficuo alla messa in scena finale. Tutto è fluito come doveva, senza interruzioni o tentennamenti.

Paolo Bignamini affronterà in questo volume il tema delle scelte registiche che hanno previsto ulteriori tagli e nuove aggiunte. Rispetto alla mia drammaturgia²⁶ due sono state le modifiche più evidenti e strutturali da parte della regia. La prima, che potrebbe apparire superficiale, è l'omissione degli stivali. Jean entra pulendo gli stivali del conte e conclude la pièce sostanzialmente nello stesso modo. Questo elemento sottolinea fortemente la sua fissità, la sua impossibilità di sviluppare un percorso alternativo, il suo rimanere schiavo nonostante la volontà di ascesa.

Il secondo elemento che viene eliminato è l'alcool. I due protagonisti bevono per tutta la notte. L'abuso di alcool ha una influenza evidente sullo stato mentale di Julie e sulla sua scelta finale. Non solo. Introduce entrambi gli attori all'interno di una dinamica che a volte confonde lo stato di veglia con quel momento che prelude al sonno. Non siamo nella *rêverie*, ma in una continua variazione tra vigilanza e il momento in cui i sensi sembrano ovattarsi prima del sonno.

25 A. Strindberg, *Il figlio della serva*, cit., p. 71.

26 La drammaturgia in appendice al presente volume con il titolo *Julie* presenta, rispetto alla prima stesura, alcune modifiche apportate dal regista Paolo Bignamini e dall'aiuto regia Giulia Asselta. Il testo pubblicato rispecchia dunque quello della rappresentazione teatrale andata in scena al Teatro Franco Parenti di Milano tra il 10 e il 14 aprile 2024.

Forte invece nella scelta del regista l'altro aspetto, quello dello sfnimento dato dalla lotta strenua tra i due protagonisti, che dilata, nella mente dello spettatore, i tempi drammaturgici così contratti.

Infine, l'uccellino e la sua cruenta morte, che nella messa in scena viene simbolizzata. Mi rimane un dubbio che vorrei qui esplicitare. Diderot, descrivendo i quadri esposti nei Salons parigini della seconda metà del Settecento, si sofferma su un'opera di Greuze, *La jeune fille qui pleure son oiseau mort*, del 1765²⁷.



Fig. 1. Jean-Baptiste Greuze, *La jeune fille qui pleure son oiseau mort*, Scottish National Gallery, 1765. Fonte: Jean-Baptiste Greuze - *A Girl with a Dead Canary* – Google Art Project – *Jeune Fille qui pleure son oiseau mort* – Wikipedia

²⁷ Cfr. D. Diderot, *I Salons*, a cura di M. Mazzocut-Mis, Milano, Bompiani, 2022 (*Salon 1765*), p. 369.

Diderot si ritrova a conversare con la fanciulla, consolandola per la perdita del piccolo uccello. L'animale morto è forse il presagio di una sventura? Era un regalo d'amore, un amore che però la fanciulla ha dimenticato di nutrire? La madre opprime la ragazzina, impedendole di manifestare il suo sentimento? Oppure il suo pianto e la sua desolazione sono il segno di una perdita più intima? Forse della sua verginità? Quello che è certo è che lo sconforto della fanciulla, davanti al suo uccellino, non dipende dalla vicenda estemporanea, cioè la morte della bestiola, ma da ciò che l'animaletto ricorda alla fanciulla: un amore travagliato o un amore finito.

L'episodio dell'uccisione dell'uccellino ne *La signorina Julie* non può non essere correlato, come nel quadro di Greuze, alla perdita dell'innocenza e alla simbolica rappresentazione del destino dei protagonisti. La perdita della verginità, nell'immagine di una giovane ragazza affranta dalla morte del suo uccellino, si rispecchia nell'uccisione dell'animaletto da parte di Jean, in un modo crudele e cruento. L'uccellino, simbolo della purezza e della vulnerabilità, dell'innocenza e dell'accudimento viene ucciso in modo efferato. Un'immagine cruda e potente che simboleggia certamente la perdita dell'innocenza ma forse anche della verginità attraverso quello che nella mia immaginazione si palesa come uno stupro. L'uccisione dell'uccellino da parte di Jean è un atto di estrema violenza fisica. Un punto di non ritorno per Julie. In Diderot, l'evento è più introspettivo e contemplativo, concentrato sull'intima emozione e la sensibilità della ragazza. In Strindberg, l'atto è drammatico e distruttivo, collocato all'interno delle dinamiche di potere e della fatalità del destino di Julie.

Ultima fase sperimentale

Di questa fase si parlerà a lungo in questo volume. Per quanto mi riguarda, ho avuto il piacere, in questo ultimo passaggio, di collaborare con una giovane drammaturga, Bianca Montanaro. Lo scopo di far dialogare in maniera innovativa la tecnologia VR con il teatro tradizionale prevedeva la necessità di tagli radicali sulla drammaturgia per arrivare a un totale di 20-30 minuti di spettacolo. La strategia è stata quella di adattare la drammaturgia, effettivamente andata in scena nel 2024 al Teatro Franco Parenti di Milano, per uno spettacolo immersivo attraverso l'utilizzo della VR.

Le possibilità che Bianca ed io avevamo di operare erano infinite. Abbiamo scelto la strategia più semplice, non tanto per comodità, quanto perché ci sembrava quella meglio replicabile anche in futuro e su spettacoli, diciamo così, meno controllabili, meno "nostri", meno addomesticabili.

A fronte delle riprese a 360° di tutta la messa in scena, abbiamo deciso dove intervenire con i tagli e abbiamo riassunto – anticipandoli – i monologhi dei due attori, in modo che le loro voci off potessero dare subito, agli spettatori con i

visori, una pennellata dei caratteri dei due protagonisti. Tagli e voci off sono quindi sembrate le due strategie vincenti.

Quello che è stato del tutto evitato è l'aspetto pedagogico o riassuntivo. Una tentazione spontanea, perché, tra un taglio e l'altro, la prima idea che viene alla mente è quella di aggiungere un breve sunto delle parti omesse o di spiegare che cosa precede o segue la narrazione. Niente di tutto questo.

L'idea è stata accolta e sviluppata da Paolo Bignamini e da Giulia Asselta, che ha svolto un ruolo cruciale sia nella regia sia nella realizzazione della drammaturgia finale della produzione *Julie in VR*. La rappresentazione *Julie in VR* è stata offerta al pubblico tramite l'uso di visori per la prima volta dal 1° dicembre 2024 al 9 dicembre 2024, nell'ambito del Festival Duende, dedicato alle arti performative e alle nuove tecnologie e prodotto dal Centro Teatrale Bresciano.

Già dalla prima visione di *Julie in VR* è apparso evidente come il teatro possieda una straordinaria capacità di accogliere e trasformare in sé ogni linguaggio narrativo, anche il più inatteso. Il teatro si presta a ogni sperimentazione senza perdere la sua autenticità. *Julie in VR* ha reso paradossalmente tangibile un teatro immersivo, attraverso l'uso di visori, aprendo una nuova frontiera che era tanto chiara sulla carta quanto ancora poco o non sufficientemente esplorata a livello realizzativo.

Julie, note di regia

Paolo Bignamini

DOI: 10.54103/st.275.c642

Uno spazio scenico ricoperto da una quarantina di paia di scarpe ordinatamente disposte e in attesa di essere indossate. Sono scarpe da donna e scarpe da uomo, perlopiù calzature eleganti. In mezzo al palco, una telecamera.

In questo luogo simbolico, il cui rigore geometrico verrà progressivamente meno, *Julie*, una giovane donna vestita con abiti contemporanei, entra in scena: balla sulle note di una musica dance e accende la telecamera che la inquadra e che ne ribadisce l'immagine in presa diretta, proiettandola su un fondale in un continuo rimando di prospettive.

Alle spalle della telecamera, confuso tra il pubblico, un uomo legge assorto un libro. *Julie* si rivolge a lui. Fa mostra di conoscerlo, lo chiama in causa perentoriamente, in modo sempre più provocatorio e prevaricatorio. L'uomo non può esimersi dal risponderle.

Un uomo, una donna, una telecamera tra di loro. Un triangolo di punti vista che la proiezione moltiplica. Questo è l'impianto teatrale di base sul quale è stata costruita l'ipotesi registica dello spettacolo *Julie*, che ha debuttato il 10 aprile 2024 al Teatro Franco Parenti di Milano¹. Un progetto nato con l'obiettivo di indagare il rapporto tra realtà virtuale e teatro. Ma che cosa significa, a livello di linguaggio teatrale, questa indagine?

Il lavoro si è articolato in due parti: una prima sessione con lo scopo di gettare delle basi teatralmente più convenzionali sulle quali costruire un'ipotesi di traduzione verso la realtà virtuale; una successiva fase che completasse questa transizione. La sfida era individuare un testo che avesse coerenza di contenuto e potenzialità di spunti per prestarsi a una traduzione inedita come quella che avremmo dovuto affrontare.

¹ *Julie*, da *La signorina Julie* di August Strindberg, dramaturg Maddalena Mazzocut-Mis, regia Paolo Bignamini, con Matteo Bonanni e Maria Laura Palmeri, aiuto regia Giulia Asselta, produzione Centro Teatrale Bresciano in collaborazione con Università degli Studi di Milano, progetto Cultural Heritage Active Innovation for Sustainable Society (Changes), 10-14 aprile 2024, Teatro Franco Parenti di Milano, Sala Treno Blu.

Da un confronto con Maddalena Mazzocut-Mis, autrice teatrale e docente di estetica, è emersa l'idea di esplorare *La signorina Julie* di August Strindberg.

Fröken Julie è una tragedia, a detta dal suo stesso autore, «naturalistica» e «che farà epoca»: Strindberg, nel 1888, è pienamente cosciente di aver scritto un'opera che lascerà il segno, ma il suo dramma, letto oggi, supera addirittura la consapevolezza che ne aveva lo scrittore.

Intercettando lo *Zeitgeist* con precisione chirurgica e con lucidità persino crudele, *La signorina Julie* mette in scena personaggi che sono – per usare le parole del drammaturgo svedese – «conglomerati di stadi culturali passati ed attuali, stralci di libri e giornali, frammenti d'umanità, sbrendoli di abiti festivi fattissimi, proprio come è assemblata l'anima»².

Credendo di restituirci la complessità del reale, Strindberg apre la botola su qualcosa di ancora più vertiginoso, sulle voragini dell'inconscio, sul gioco di potere crudele tra uomo e donna, in un rispecchiamento continuo tra servo e padrone, tra essere umano ed essere umano, tra essere umano e animale.

Una danza macabra che può ripetersi in ogni luogo e in ogni tempo: sotto lo sguardo di Strindberg, che lo scrittore si illudeva fosse oggettivo, e sotto il nostro, disincantato dal presente tecnologico ma ancora vulnerabile all'accecamento.

Il lavoro di adattamento firmato da Maddalena Mazzocut-Mis si concentra sul rapporto dei due protagonisti della pièce, Julie e Jean, eliminando dalla scrittura il personaggio della cuoca Kristin. È un'intuizione che consente di rendere, nei fatti, drammaturgica la presenza della telecamera in scena. La macchina da presa infatti, pur permanendo in questa fase del lavoro come un a-priori, estremizza il senso di reciproca dipendenza dallo sguardo dell'altro nei due personaggi restanti. Julie ha bisogno dello sguardo di Jean per dare un senso al vuoto della sua esistenza e Jean, progressivamente, entrando nel gioco infernale della seduzione, ricambia tale necessità.

È a questo punto che la telecamera, ribadendo le immagini di ciò che accade in scena, crea un livello narrativo ulteriore, proiettato sul fondale dello spazio scenico, e mostra la storia dal punto di vista dei personaggi. O meglio: dal punto di vista orientato, manipolato, forzato alternativamente dai personaggi che utilizzano la telecamera come uno strumento di reciproca verifica, scoperta, interrogazione, confessione, prevaricazione, violenza.

Il nuovo piano di vista, parziale e orientato rispetto a quello complessivo che si offre allo spettatore seduto in platea, obbliga lo spettatore stesso a prendere posizione in relazione alla direzione del suo sguardo.

Scegliendo se e cosa guardare, e per di più con la consapevolezza delle dinamiche che generano ciò che viene proiettato, il pubblico è portato a fare i conti con una sorta di complicità del vedere alla quale i personaggi lo inducono.

2 A. Strindberg, «Prefazione», in *La contessina Julie*, cit., p. XIX.

Proprio questa complicità dello sguardo è diventata la nostra chiave di accesso alla versione dello spettacolo teatrale tradotta per la realtà virtuale.

Nella fruizione con visore per VR, infatti, lo spettatore è traslato nel punto di vista della telecamera: egli si trova in scena, in mezzo ai due personaggi che dialogano e che a volte, rivolgendosi alla telecamera, si rivolgono direttamente a lui. Resta tuttavia presente, sul fondale dello spazio scenico, la proiezione dell'inquadratura della telecamera, che diventa qui coincidente con il punto di vista di chi guarda e, quindi, generativa di un'immagine che è sovrapposta a ciò che lo spettatore vede.

In altre parole, quella che lo spettatore osserva proiettata, è la rappresentazione del proprio sguardo.

In questo modo, il coinvolgimento di chi guarda diviene sempre più pressante, arrivando a una responsabilizzazione via via maggiore dell'osservatore che può giungere persino a insinuare una vaga sensazione di colpevolezza per ciò che sta accadendo sotto i suoi occhi.

L'utilizzo dell'immersività esacerba le dinamiche manipolatorie presenti nel testo tra i personaggi, creando un legame di reciproca giustificazione tra linguaggio e contenuto.

Il lavoro di riprese a 360°, realizzato in teatro a porte chiuse senza la presenza di pubblico e con la troupe a gestire le operazioni da remoto per via della natura immersiva del girato, si è basato sullo spettacolo teatrale in versione integrale.

Successivamente, il percorso di montaggio e postproduzione – resosi necessario per passare da una messa in scena della durata di 70 minuti circa a un output di una ventina di minuti – ha dovuto riconsiderare il contenuto della rappresentazione teatrale operando una radicale selezione delle parti da conservare.

Si è trattato di un vero e proprio processo di risemantizzazione dello spettacolo, che è stato in questo modo ripensato alla luce di un linguaggio inedito a cavallo tra cinema e teatro. Cambiando l'ordine delle scene e scrivendo una sceneggiatura ad hoc fatta di flashback e flashforward, abbiamo ottenuto un nuovo esito, dalle caratteristiche coerenti con la tecnologia che ne avrebbe consentito la fruizione.

Questa ricostruzione di significato a posteriori ha rappresentato una procedura per molti versi inattesa: la prassi abituale e corretta, che prevede una data pianificazione in fase di scrittura e conseguentemente di ripresa, è stata del tutto messa in discussione dai vincoli imposti dalla tecnologia e dal suo progressivo influenzare l'avanzamento dei lavori.

Enorme dilatazione dei tempi di lavorazione per via della dimensione dei dati processati; incongruenza dei risultati con le premesse e con le aspettative; aspetto sperimentale delle tecnologie applicate: tutti questi elementi hanno modificato in modo radicale la natura del risultato ottenuto.

Lo spettacolo *Julie* fruibile in VR³ ha preso – è vero – le mosse dalla messa in scena di *Julie* a teatro, ma rappresenta a tutti gli effetti un esito autonomo che risponde a un linguaggio differente, con diverse regole di fruizione (e questo è evidente) ma anche e soprattutto con un nuovo sistema estetico che lo governa. Un sistema estetico inedito, figlio di un incontro e di uno scontro continui con la dimensione tecnica a nostra disposizione.

Julie in versione VR, presentato in anteprima nel dicembre 2024 al festival Duende⁴ del Centro Teatrale Bresciano, ha incuriosito e, soprattutto, sorpreso gli spettatori, come era prevedibile nel caso di una tecnologia a cui il pubblico è poco abituato, soprattutto se applicata al teatro.

Quella stessa sorpresa, tuttavia, ha costantemente accompagnato in questo lungo viaggio anche noi, esploratori teatrali di un linguaggio nuovo in equilibrio tra convenzione e innovazione, alla continua ricerca di un senso che sappia collegare contenuto e tecnologia.

3 *Julie in VR*, da *La signorina Julie* di August Strindberg, regia Paolo Bignamini, dramaturg Maddalena Mazzocut-Mis, con Matteo Bonanni e Maria Laura Palmeri, sceneggiatura Giulia Asselta e Paolo Bignamini, direttore della fotografia Daniele Pauletto, operatore Insta360 Titan Daniele Pauletto, montaggio Matteo Bonanni e Daniele Pauletto, scenografia e costumi Paolo Bignamini, sound design e mix Ivano Conti e Matteo Bonanni, musiche originali Nicolò Cristiani, aiuto regia Giulia Asselta, aiuto dramaturgia Bianca Montanaro, post produzione IDEO, foto di scena Fabrizio Castrignano, brano Henry Lee by Nick Cave & The Bad Seeds featuring P.J. Harvey, produzione Centro Teatrale Bresciano in collaborazione con Università degli Studi di Milano e Teatro dei Borgia, progetto Cultural Heritage Active Innovation for Sustainable Society (Changes), riprese effettuate al Teatro Franco Parenti di Milano, 6-8 luglio 2024.

4 Duende. Festival di arti performative e nuove tecnologie, a cura del Centro Teatrale Bresciano, 1-9 dicembre 2024, Teatro Borsoni di Brescia.

Traduzione, potere e genere: note sulla versione persiana de *La signorina Julie*

Yasaman Farhangpour
(Università degli Studi di Milano)

DOI: 10.54103/st.275.c643

L'importanza della traduzione nella trasmissione della cultura teatrale

La traduzione è sempre stata uno degli strumenti fondamentali per la trasmissione di idee, estetiche e stili teatrali da una cultura all'altra. In Iran, la traduzione non è servita solo come mezzo per conoscere i testi classici occidentali, ma ha anche costituito un veicolo per la trasformazione della scrittura drammaturgica e della recitazione. L'ingresso delle opere teatrali occidentali in Iran, in forma scritta, ebbe inizio durante l'epoca dei Qajar (1796-1925). Questo processo si sviluppò parallelamente all'espansione del Dar al-Fonun¹, ai viaggi dei sovrani di Qajar in Europa e ai rapporti culturali e politici con la Francia, la Russia e, successivamente, con il Regno Unito. Le prime traduzioni erano spesso realizzate da letterati e intellettuali non legati al teatro, che ponevano maggiore attenzione sul contenuto morale e critico piuttosto che sulla struttura drammaturgica. Tra le prime opere tradotte in persiano figurano quelle di Molière, Shakespeare e degli autori russi come Gogol.

Le opere teatrali tradotte, nel tempo, hanno influenzato tanto la scrittura teatrale quanto la messa in scena, la percezione del pubblico e il concetto stesso di spettacolo in Iran. Pertanto, analizzare una traduzione teatrale non significa semplicemente criticarne l'aspetto linguistico, ma rappresenta un'indagine sul meccanismo di trasmissione del significato, sulla ricostruzione dei personaggi e sulla formazione della percezione del pubblico locale. Una delle caratteristiche principali della traduzione di testi teatrali in Iran è stata il loro passaggio attraverso filtri culturali, morali e politici. Molti drammi classici o moderni sono stati oggetto di censura, attuata attraverso la rimozione di contenuti o semplificazioni, a causa della presenza di temi considerati sensibili: relazioni sessuali, ribellione all'autorità, emancipazione femminile o dubbi religiosi. Questo fenomeno è particolarmente evidente in opere come *Casa di bambola* di Ibsen o *La signorina*

1 La prima istituzione di studi superiori in Iran, fondata nel 1851.

Julie di Strindberg, entrambe profondamente orientate alla critica delle strutture di potere e delle dinamiche di genere. Di conseguenza, le traduzioni spesso risultano svuotate del loro significato originale, ridotte alla sola trama, privando così il pubblico iraniano della possibilità di confrontarsi autenticamente con la logica interna del dramma.

Alcuni riferimenti teorici

Nel campo delle traduzioni teatrali, tra gli studiosi che hanno profondamente rinnovato la disciplina i contributi di André Lefevere (1945-1996) risultano fondamentali poiché hanno spostato l'attenzione dal consolidato problema della lingua a qualcosa di molto più grande: l'intero sistema culturale e ideologico in cui si muove una traduzione. Lefevere sosteneva un concetto allora rivoluzionario: ogni traduzione non è mai solo un passaggio da una lingua a un'altra, ma una vera e propria riscrittura. Praticamente, ciascun traduttore interpreta il testo e lo riadatta per un nuovo pubblico, tenendo conto di tutte le aspettative, i vincoli culturali e persino i rapporti di potere esistenti. E questo, nel teatro, è ancora più evidente. Un testo per la scena non vive di vita propria sulla pagina. La traduzione deve essere orientata già al palco, al ritmo degli attori, a come suoneranno le parole e a tutte le esigenze della performance. In questo senso, il traduttore teatrale diventa una figura straordinaria: un vero e proprio mediatore culturale. A volte deve adattare, a volte persino manipolare il testo per farlo funzionare, per renderlo vivo e fruibile nel nuovo contesto.

Le riflessioni di Susan Bassnett (1945) si intrecciano con questa prospettiva, soprattutto nella sua analisi della traduzione teatrale come pratica che eccede la semplice equivalenza linguistica. Questa scrittrice e tradutologa inglese è profondamente legata alla performance, al palcoscenico. Quindi, tradurre teatro significa per Bassnett fare i conti con l'oralità, con i tempi della scena, con l'interazione tra attori e pubblico. La sua idea si allinea a quella di Lefevere, ma con una particolare enfasi sul legame tra testo e performance. Per Bassnett, il traduttore non è solo un interprete di parole, ma diventa un vero e proprio collaboratore dell'evento teatrale, in costante dialogo con registi, attori e con il pubblico stesso. Insieme, Lefevere e Bassnett hanno contribuito a trasformare la concezione di traduzione teatrale: non più un esercizio di fedeltà al testo di partenza, ma un atto creativo e culturale che si inserisce in un più ampio processo di negoziazione tra culture, generi e sistemi di potere. Le loro prospettive hanno avuto un impatto duraturo non solo negli studi sulla traduzione, ma anche nella pratica teatrale contemporanea, in cui la traduzione è vista come un momento di mediazione e di riscrittura capace di mantenere vivo e attuale il repertorio teatrale internazionale.

Sulla stessa linea di pensiero si inserisce anche Patrice Pavis (1974), che ha evidenziato quanto sia complessa la traduzione teatrale, un processo che supera

di gran lunga la semplice questione linguistica. Secondo Pavis, professore di studi teatrali, un testo drammatico non è mai isolato dal suo contesto scenico, dai movimenti del corpo e dai codici culturali che lo accompagnano. Per questo, la traduzione diventa una specie di attraversamento di confini, uno spazio intermedio dove il significato si perde e allo stesso tempo si ricrea. Pavis ci mette in guardia dal rischio di etnocentrismo, ovvero di adattare il testo in modo troppo forzato ai valori della nostra cultura. Anzi, ci invita a fare il contrario: a mantenere viva la tensione tra l'originalità del testo e la sua ricezione. In quest'ottica, la traduzione teatrale per Pavis non è solo una trasmissione di parole, ma un vero e proprio atto di mediazione interculturale che cerca di restituire la ricchezza e la pluralità di significati dell'opera originale.

Analisi comparativa tra originale e traduzione

La signorina Julie di August Strindberg è uno degli esempi più brillanti di dramma psicologico del XIX secolo. Questo testo è degno di nota non solo per la sua struttura, ma anche per la profonda trattazione di temi come i rapporti di classe, la crisi d'identità, l'analisi del potere e del genere. La scelta di quest'opera come oggetto d'analisi nasce dal fatto che il testo è fortemente caratterizzato dal tono, dalle ellissi, dalla punteggiatura psicologica e dall'equilibrio tra dialogo e azione: tutti elementi che rischiano di subire trasformazioni significative durante la traduzione. La traduzione persiana² su cui si basa questa analisi è quella pubblicata nel 2001 da Asghar Rastgar (1949-2023), traduttore noto per aver tradotto in persiano opere importanti di Dostoevskij, Ibsen, Beckett e Stanislavskij.

La sua versione della *Signorina Julie* rappresenta il primo tentativo serio di presentare quest'opera al lettore iraniano. Tuttavia, un confronto dettagliato tra il testo originale e la traduzione persiana rivela modifiche sostanziali nell'atmosfera dell'opera, nella psicologia dei personaggi, nel peso emotivo delle parole e anche nelle azioni sceniche. Tali trasformazioni, a tratti, avvicinano l'opera non tanto a un dramma psicologico classico quanto a una forma semplificata di adattamento.

Nel testo originale, il linguaggio dei dialoghi è una combinazione di concisione e tensione psicologica. Strindberg utilizza frasi brevi, ironiche e incisive per comunicare i conflitti e le fluttuazioni emotive dei personaggi. Nella traduzione di Rastgar, questo ritmo si affievolisce. Molte frasi, arricchite da spiegazioni superflue o alterazioni nell'ordine sintattico, perdono la loro carica emotiva. Ad esempio, le pause e i silenzi, utilizzati nel testo originale per creare una distanza psicologica tra i personaggi, sono semplicemente omessi nella versione persiana. La scelta del lessico rappresenta un'altra debolezza della traduzione. Concetti chiave come amore, orgoglio, peccato, classe e onore, che nel testo

2 Volume uscito presso la casa editrice ناهج و شیوه‌های ادبی (Letteratura drammatica mondiale).

originale si caricano di un peso semantico e psicologico rilevante, vengono nella traduzione o eliminati oppure sostituiti con termini più neutri o poco incisivi. Di conseguenza, il lettore persiano si trova di fronte a un linguaggio che non riesce a trasmettere i livelli più profondi della psicologia dei personaggi.

Il dramma di Strindberg non si sviluppa solo attraverso i dialoghi, ma anche attraverso i movimenti scenici – gesti, cadute di oggetti, posizioni del corpo e sguardi – descritti nelle didascalie, che costituiscono una parte fondamentale della narrazione. Nella versione originale, azioni come il fazzoletto che Julie lascia cadere sul tavolo o il gesto di truccarsi sono progettate con grande precisione. Tali gesti hanno significati simbolici: caduta morale, disordine, vergogna e desiderio represso. Nella traduzione persiana, la maggior parte di questi movimenti viene eliminata o resa in maniera vaga e non teatrale, il che impedisce al lettore di seguire lo sviluppo psicologico dei personaggi. La mancanza di questi elementi compromette il potere visivo e simbolico dell'opera, che nella sua forma originale si fonda proprio sull'interazione tra parola e gesto.

Uno degli aspetti più brillanti della pièce è la complessità del personaggio di Julie: una nobildonna instabile, attraversata da profondi conflitti interiori. Nel testo originale, questa ambivalenza emerge attraverso i dialoghi, il linguaggio del corpo e i silenzi. Jean, a un certo punto, dice di lei: «La signorina è così schifilosa per certe cose e troppo poco per altre».

Questa frase, apparentemente semplice, sintetizza il nucleo psicologico del personaggio: una donna sospesa tra arroganza di classe e totale insicurezza personale. Poco dopo, Julie stessa pronuncia la battuta: «Non la prenda come un ordine!», rifiutando il linguaggio dell'autorità, ma lasciando trasparire una profonda fragilità e un'insofferenza al ruolo che è stata educata a incarnare. Lo spettatore occidentale, a questo punto, ha già intuito che Julie non è solo un'aristocratica capricciosa, ma una donna disorientata, alla ricerca disperata di controllo e identità. Tuttavia, nella versione persiana, questo livello interpretativo risulta assente: il lettore si trova di fronte a un personaggio frammentato, la cui instabilità sembra inspiegabile.

Un ulteriore momento rivelatore si verifica quando Kristin afferma con calma e lucidità: «io lo conosco il posto mio», una frase che, posta in contrasto con l'atteggiamento contraddittorio di Julie, accentua la dicotomia tra ordine e caos, tra coscienza di classe e perdita di sé. Ma anche qui, nella traduzione, il senso della scena si dissolve, privando lo spettatore iraniano della possibilità di cogliere il conflitto profondo tra i personaggi femminili.

Altro esempio significativo è la battuta: «La conosco quella gente e le voglio bene, come loro ne vogliono a me!», dove Julie mostra una consapevolezza sociale ambigua, tra empatia e superiorità. Nella versione tradotta, questa sfumatura viene appiattita nella frase «La gente mi vuole bene», che elimina ogni riferimento alla reciprocità riflessiva o alla stratificazione emotiva. Lo stesso

accade quando Julie, in uno dei momenti più intensi, dice: «Dimmi che mi ami, altrimenti – già, altrimenti che cosa sarei io?».

Nel testo originale, la frase trasmette disperazione ontologica: Julie non cerca solo affetto, ma una conferma della propria esistenza. Nella traduzione, questa richiesta diventa un semplice: «Dimmi che mi ami», rendendo Julie una figura patetica, piuttosto che tragica.

Tutti questi esempi dimostrano come la traduzione persiana abbia progressivamente svuotato Julie della sua complessità psicologica, trasformandola in una figura subordinata e quasi caricaturale. Il lettore/spettatore iraniano si ritrova dunque con una protagonista che, anziché provocare empatia o riflessione, appare debole, incoerente e spesso inspiegabilmente vulnerabile. La sua supplica finale a Dio, il gesto del piegarsi sulle ginocchia e l'invocazione a Jean per essere salvata (momenti di forte tensione spirituale e simbolica) diventano, nella traduzione, semplici passaggi narrativi, privi di carica emotiva e drammaturgica.

La signorina Julie è un'opera che ruota intorno alla tentazione, al peccato e alla caduta. Strutturalmente, il dramma intreccia esplicitamente, anche se con una certa discrezione, tematiche legate alla sessualità, alla disuguaglianza di genere e al senso di colpa cristiano. Nella traduzione persiana, molte allusioni alla notte, ai baci, agli abbracci o alla contaminazione vengono cancellate oppure riscritte in modo tale da attenuarne l'impatto. Il dialogo di Julie con Dio e il momento in cui si inginocchia, che nel testo originale sono fortemente drammatici e spirituali, nella traduzione risultano privi di pathos e perdono la loro forza tragica e mistica. Anche la scena finale, in cui l'uccisione dell'uccellino simboleggia la distruzione definitiva della speranza, nella versione persiana viene ridotta a un episodio marginale, perdendo così tutta la sua carica simbolica e la sua potenza emotiva.

Conclusion

La traduzione, in particolare nel campo della drammaturgia, non è semplicemente un passaggio linguistico da una lingua a un'altra, bensì un atto interpretativo, ricreativo e talvolta una vera e propria riscrittura culturale. Nel caso di opere come *La signorina Julie*, la cui forza risiede nelle sfumature linguistiche, nella psicologia dei personaggi e nella tensione sociale e di genere, qualsiasi forma di censura, attenuazione o semplificazione compromette non solo il contenuto, ma anche la struttura profonda dell'opera. La versione persiana di questo dramma, influenzata in larga parte da restrizioni culturali e censura, offre al pubblico una narrazione che ha perso una parte significativa della sua identità originale. In questa traduzione, Julie non è più la donna moderna, fragile e tormentata dal proprio conflitto identitario; diventa invece un personaggio dipendente, passivo e unidimensionale, con cui è difficile empatizzare. Questa trasformazione altera radicalmente anche il modo in cui lo spettatore iraniano si confronta con il

teatro moderno: ciò che dovrebbe essere un dramma complesso, amaro e stratificato si riduce a un racconto emotivo e superficiale. Inoltre, l'eliminazione di movimenti scenici, gesti simbolici e silenzi carichi di tensione psicologica rende quasi impossibile una messa in scena fedele dell'opera. Un regista che si affidasse esclusivamente a questa versione persiana si troverebbe privato di numerosi strumenti drammaturgici essenziali, ritrovandosi a disposizione solo l'involucro sbiadito di un capolavoro teatrale. Va inoltre osservato che non esistono prove documentarie precise su quale versione originale dell'opera sia stata utilizzata dal traduttore per realizzare questa traduzione persiana. Questa lacuna filologica, unita all'assenza di note critiche o confronti intertestuali, rende difficile la verifica dell'aderenza alla fonte.

Nel contesto culturale iraniano, dove i contenuti di natura sessuale e di genere sono spesso soggetti a limitazioni espressive, *La signorina Julie* non è mai stata messa in scena in modo completo. Ciò ha probabilmente contribuito alla sua limitata ricezione critica e alla mancanza di analisi approfondite, che relegano tuttora l'opera in una posizione marginale nel panorama teatrale persiano. *La signorina Julie* non è soltanto un classico del teatro europeo, ma un esempio straordinario di intreccio tra psicologia individuale, struttura di classe e crisi identitaria femminile nella drammaturgia moderna. La traduzione persiana esistente, pur riconoscendone il ruolo pionieristico, non è riuscita a trasmettere queste stratificazioni al lettore iraniano. L'analisi comparativa tra il testo originale e la versione tradotta mostra chiaramente come difetti quali la perdita di tono, l'eliminazione di dettagli scenici, la semplificazione dei personaggi e l'alterazione semantica di parole chiave abbiano trasformato un dramma psicologico di grande potenza in un racconto debole e appiattito.

In conclusione, l'analisi delle traduzioni teatrali in Iran mostra chiaramente come il processo non possa essere ridotto a una semplice trasposizione linguistica. Seguendo Lefevere, esse si configurano come vere e proprie riscritture, profondamente condizionate da vincoli ideologici e culturali che hanno trasformato opere come *La signorina Julie* in narrazioni depotenziate e semplificate. La prospettiva di Bassnett permette di comprendere come tali traduzioni, prive di molte dimensioni performative e ritmiche, abbiano limitato la possibilità di una messa in scena fedele e di un rapporto vivo con il pubblico. Infine, con Pavis si può osservare come la traduzione teatrale si collochi in uno spazio intermedio, attraversato da tensioni tra alterità e ricezione: nel contesto iraniano, però, l'equilibrio si è spesso risolto in un adattamento etnocentrico che ha ridotto la complessità dei codici originari. Ne deriva che la traduzione teatrale, lungi dall'essere un mero esercizio di fedeltà, si rivela un campo di mediazione e di conflitto, capace di ridefinire non solo il testo, ma anche la percezione stessa del teatro moderno da parte del pubblico.

Distribuire e comunicare spettacoli in VR

Vincenzo Pernice
(Università degli Studi di Milano)

DOI: 10.54103/st.275.c644

Nel 2012, la produzione televisiva italiana esplorava nuove frontiere con la prima fiction 3D della Rai, *La signorina Giulia 3D*. Tratto dall'allestimento teatrale di Valter Malosti, il film di Felice Cappa fu proiettato in anteprima al Museo Nazionale del Cinema, a testimonianza di come l'uso di tecnologie allora all'avanguardia (stereoscopia) fosse già percepito come un'opportunità per innovare il teatro. L'operazione, basata sul testo di Strindberg, dimostra ancora una volta quanto la drammaturgia dello svedese, grazie alle sue qualità intrinseche, si presti a questo genere di sperimentazioni. Tuttavia, come lo stesso Malosti ha commentato, la ricerca artistica e tecnologica si scontra con la difficoltà di distribuzione: «Io sono stato il primo a filmare per Rai5 un'opera in 3D, *La signorina Giulia*, ma poi mancano gli strumenti per condividere questo formato in maniera adeguata»¹. Tale riflessione pone in evidenza come, già prima dell'avvento della VR, il settore fosse consapevole di quanto la tecnologia risulti inefficace se non si risolvono parallelamente le sfide legate alla distribuzione e alla fruizione da parte del pubblico, un problema che la realtà virtuale ripropone in termini ancora più complessi.

La crisi pandemica del 2020 ha infatti imposto al settore teatrale una sfida senza precedenti: raggiungere il pubblico nonostante l'impossibilità di ospitarlo negli spazi tradizionali. A differenza delle produzioni cinematografiche, che hanno trovato nello streaming una valida alternativa alla distribuzione in sala, i teatri si sono interrogati su come preservare l'immediatezza e il coinvolgimento intrinseci alla loro forma d'arte, pur operando a distanza e con mezzi digitali. Una delle risposte più significative è emersa dalla realtà virtuale, il cui utilizzo nel teatro ha registrato un notevole incremento post-Covid, costringendo gli

1 «Un canale video europeo per il teatro e un progetto di danza immersiva. Una conversazione con Valter Malosti e Gigi Cristoforetti», in O. Ponte di Pino (a cura di), *Innovazione nello spettacolo dal vivo e nuovi linguaggi del digitale*, Milano, FrancoAngeli, 2024, p. 23.

operatori del settore a confrontarsi con le complesse problematiche relative alla sua diffusione e promozione².

L'obiettivo del presente contributo è proprio quello di analizzare le strategie di distribuzione e comunicazione del teatro in VR. A tal fine, verranno esaminati dati provenienti da indagini di settore e si passeranno in rassegna diversi casi studio, sia italiani sia stranieri, avvalendosi anche di documentazione raccolta sul campo tramite interviste con alcuni player. Particolare attenzione sarà poi dedicata alle modalità di disseminazione di *Julie in VR*, al centro del presente volume.

La tesi centrale di questo articolo mira a mettere in discussione l'assunto, o la percezione comune, secondo cui la fruizione di contenuti in realtà virtuale avvenga in condizioni di isolamento, prevalentemente in ambienti domestici e da parte di utenti proprietari di visori. Al contrario, si argomenterà che il successo del teatro in VR risiede nella sua promozione e distribuzione in contesti phygital (fisici e digitali integrati) e nella valorizzazione della sua natura sociale e condivisa, con un'enfasi specifica sulla necessità di illustrare e chiarire la tecnologia al pubblico.

Dopo un primo inquadramento del mercato del teatro in realtà virtuale e del suo pubblico di riferimento, il contributo dedicherà un paragrafo alla discussione delle strategie di distribuzione in contesti sempre più phygital, caratterizzati dall'ibridazione e dall'abbattimento dei confini tra esperienze fisiche e virtuali. Successivamente, l'attenzione si sposterà sulle modalità di comunicazione e promozione degli spettacoli in VR. La sezione conclusiva sarà infine dedicata all'analisi di *Julie in VR* e delle strategie messe in atto dal gruppo di ricerca per la sua diffusione attraverso diversi canali.

Il pubblico del teatro immersivo

Per affrontare efficacemente la distribuzione e la comunicazione del teatro in realtà virtuale, è imprescindibile partire da un'analisi del suo pubblico di riferimento. L'adozione intenzionale dei termini «intrattenimento» e «immersivo» risponde a una necessità sociologica e di marketing: è in questa nicchia di mercato che gli operatori del teatro in VR devono infatti posizionarsi. Del resto, i dati più recenti, come quelli dell'*Immersive Audience Report 2024*³ o di *Evolving Immersive*⁴, rivelano una tendenza chiave: nonostante le distinzioni tecnologiche e accademiche tra realtà aumentata e virtuale, o ancora tra attrazioni e

2 S. Arcagni, L. Argano (a cura di), *Online. Libro bianco sullo spettacolo digitale dal vivo in Italia*, Roma, Luiss University Press, 2024.

3 A. Barnes, J. Bucknall, N. Jacobus, *Immersive Audience Report 2024*, s.l., Immersive Experience Network, 2024.

4 N. Nelson (a cura di), *Evolving Immersive: The 2025 Immersive Entertainment & Culture Industry Report*, s.l., Immersive Experience Institute, Gensler Research Institute, 2025.

installazioni, il pubblico tende a percepire e a raggruppare queste esperienze sotto un ombrello più o meno definito di «immersività».

Questo concetto, spesso una buzzword onnicomprensiva, funge da passe-partout per diverse forme d'arte ed esperienze, dal teatro alle escape room, fino alle mostre immersive. A tale categoria, il pubblico associa concetti quali interazione, esperienzialità, divertimento e multisensorialità. In sostanza, ciò di cui il pubblico è alla ricerca è la sensazione di sentirsi parte integrante dello spettacolo o dell'attrazione, piuttosto che semplici spettatori passivi.

L'analisi demografica del pubblico dell'intrattenimento immersivo (mostre, installazioni, escape room, teatro, ecc.) mostra anzitutto una distribuzione equilibrata per età, genere e stato civile⁵. Questo suggerisce un potenziale di accessibilità universale anche per il teatro virtuale. Tuttavia, emergono alcune specificità: a livello etnico, la platea è prevalentemente caucasica (fino all'80%) e presenta livelli di scolarizzazione medio-alti (diploma di scuola superiore e laurea). La distribuzione geografica, per ovvie ragioni infrastrutturali e di sviluppo socioeconomico, si concentra poi nelle grandi aree urbane e metropolitane.

Sebbene il panorama artistico e mediale attuale sia caratterizzato da una forte contaminazione dei linguaggi e da una messa in discussione dei confini tra generi – ulteriormente complicata dal concetto onnicomprensivo di immersività – è però sorta da parte degli analisti l'esigenza di disporre di rilevazioni specifiche sul teatro. Ciò fornisce agli operatori del settore una guida per comprendere l'atteggiamento degli utenti ed eventualmente rispondere alle loro aspettative verticali.

Entrando nel dettaglio, l'*Immersive Audience Report* distingue la categoria del «teatro immersivo e interattivo», definendolo come una «performance teatrale che include qualsiasi combinazione di elementi immersivi o interattivi che eliminano il chiaro confine tra lo spazio scenico e lo spazio del pubblico, o che rendono il pubblico parte attiva o passiva della storia»⁶. Tali elementi possono includere: design a 360° o multisensoriale, interazione o agency (per esempio, grazie ad attori che interagiscono o conversano direttamente con l'utente, il pubblico che può influenzare la narrazione della pièce attraverso le proprie decisioni e azioni), o percorsi in forma di open world (per esempio, dando al pubblico la possibilità di muoversi all'interno dello spazio, da dove guardare l'azione o a quali scene assistere).

Il teatro immersivo e interattivo comprende dunque una varietà di linguaggi espressivi e strumenti tecnici⁷. Allo stato attuale, come si approfondirà analiz-

5 In mancanza di rilevazioni verticali sull'Italia, si farà riferimento ai dati inglesi dell'*Immersive Audience Report* e al campione internazionale di *Evolving Immersive*. Cfr. A. Barnes, J. Bucknall, N. Jacobus, *Immersive Audience Report 2024*, cit., p. 7; K. Yu, «Audience Member Survey», in N. Nelson (a cura di), *Evolving Immersive*, cit., pp. 66-68.

6 A. Barnes, J. Bucknall, N. Jacobus, *Immersive Audience Report 2024*, cit., p. 21.

7 E. Fuoco, *Né qui, né ora. Peripezie medialità della performance contemporanea*, Milano, Ledizioni, 2022; A.M. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping*,

zando i player italiani, la tipologia più diffusa è rappresentata dagli spettacoli girati come video 360° fruibili tramite visori. Questa prevalenza può essere attribuita a una relativa facilità di realizzazione e di consumo da parte degli utenti, la cui interazione è in questo caso limitata alla possibilità di orientare lo sguardo all'interno della visione panoramica (3DoF)⁸. Meno diffuso appare il teatro in VR realizzato in ambienti completamente digitali, per esempio attraverso modellazione 3D e/o l'uso di avatar e sistemi di motion capture per attori e fruitori (6DoF). Sebbene questa forma espressiva consenta un maggiore livello di interazione, offrendo all'utente la possibilità di influire direttamente sullo spettacolo e sulle sue dinamiche, la minor diffusione è verosimilmente dovuta ai maggiori costi e alla complessità di realizzazione.

Indipendentemente dalla sua forma specifica, il teatro immersivo mostra un potenziale di pubblico estremamente elevato. I dati indicano che circa l'80% delle persone che non hanno ancora vissuto un'esperienza del genere esprime il desiderio di provarla. Vi è inoltre un'aspettativa di prezzo del biglietto superiore alla media degli spettacoli tradizionali (tra le 20 e 40 sterline circa, con un massimo che può superare le 100 sterline), riflettendo il valore percepito associato al teatro e ai suoi costi di produzione⁹. Questi dati sono molto incoraggianti e, se letti in relazione alla carenza di offerta in alcune regioni al di fuori dei grandi centri, suggeriscono un invito a esplorare opportunità di distribuzione in aree meno servite.

Gli spettatori che hanno già partecipato a una produzione di teatro immersivo si mostrano tra i più propensi a pagare i prezzi massimi per biglietto, indicando una disponibilità a investire per un'esperienza memorabile in intrattenimento di qualità. Esiste dunque un enorme pubblico potenziale che gli operatori del settore possono intercettare. Tale bacino è probabilmente ancora più vasto di quanto stimato, considerando la parziale convergenza tra appassionati di teatro e altre forme di immersività. Nel dettaglio, secondo l'*Immersive Audience Report*, le escape room si collocano in cima alle preferenze degli inglesi (65%), ma è confortante notare che il 37% degli utenti di intrattenimento immersivo predilige il

interaction design e intelligenza artificiale, Roma, Audino, 2020; A. Pizzo, V. Lombardo, R. Damiano, *Interactive storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'intelligenza artificiale*, Roma, Audino, 2021.

8 La teoria dei «tre gradi di libertà» (*Three Degrees of Freedom*, 3DoF) si riferisce alla possibilità per l'utente di muovere la testa e guardarsi intorno all'interno di una scena o ambiente, ma senza potersi spostare fisicamente all'interno dello spazio virtuale. Viceversa i «sei gradi di libertà» (6DoF) consentono sia il movimento della testa sia quello del corpo, determinando un'esperienza ancor più immersiva. Cfr. IEEE Digital Reality, «The Differences between 3DoF and 6DoF, and Why», in *The 2022 IEEE 2nd International Conference on Intelligent Reality (ICIR)*, <https://digitalreality.ieee.org/publications/degrees-of-freedom> (ultimo accesso 30/06/2025).

9 A. Barnes, J. Bucknall, N. Jacobus, *Immersive Audience Report 2024*, cit., p. 21.

teatro virtuale¹⁰. Tale tendenza si inverte nella rilevazione internazionale dell'*Immersive Industry Report*, in cui «the most popular category for immersive art and entertainment was immersive/interactive theatre (selected by 276 respondents), followed second by escape games/rooms (151)»¹¹.

Questo interesse si rivela fondamentale in un contesto in cui il teatro tradizionale, a livello globale, continua a mostrare segni di debolezza. Al contrario, le produzioni immersive e interattive, pur rappresentando ancora una percentuale ridotta del mercato nel complesso, mostrano una crescita notevole in termini di ricavi, affluenza e domanda¹². Tale dinamica suggerisce come la tecnologia possa effettivamente contribuire a controbilanciare le perdite subite dal settore tradizionale e fungere da leva strategica per la sua sopravvivenza e il suo sviluppo futuro.

Alla luce della suddetta ibridazione dei generi e del potenziale bacino d'utenza, ne consegue un aspetto di particolare importanza ai fini della presente trattazione: la fruizione di prodotti teatrali in realtà virtuale si sta configurando, forse in maniera controintuitiva, come una pratica sociale condivisa, assai distante dalla visione alienante dello spettatore singolo e isolato in un ambiente domestico con il proprio visore. In un mondo in cui è ormai impossibile separare la dimensione fisica da quella digitale, il reale dal virtuale, l'online dall'offline, dove ogni evento dal vivo è già di per sé un'esperienza blended, anticipata, accompagnata e seguita da una nuvola di eventi digitali, il teatro in VR non può che massimizzare la continuità fisico-digitale ormai integrata nello spettacolo tradizionale¹³. Questo aspetto costituisce una vera e propria chiave di volta per la distribuzione di prodotti teatrali immersivi. Prima però di analizzare alcune best practice in tal senso, è opportuno soffermarsi sul mercato dell'immersività dal punto di vista degli hardware.

Superare l'ostacolo hardware: la distribuzione phygital

Nonostante i dati sulla vendita globale di visori per la realtà virtuale indichino un mercato in espansione, con proiezioni di ricavi a 10,48 miliardi di dollari nel 2025 e un volume atteso di 30,33 milioni di unità entro il 2030 (con la Cina come principale generatore di entrate), è fondamentale analizzare con attenzione la reale diffusione di questi dispositivi¹⁴. Il dato cruciale per la distribuzione

10 Ivi, p. 16.

11 K. Yu, «Audience Member Survey», cit., p. 75.

12 J. Chin, A. Morrow Johnson, «Overview of the Industry», in N. Nelson (a cura di), *Evolving Immersive*, cit., pp. 8-9. Segnali di ripresa giungono tuttavia da Broadway, cfr. M. Cerri Goren, «Bway, l'anti-Hollywood. Intervista a Jill Furman», *D – la Repubblica*, 29, 1445, 28 giugno 2025, pp. 42-45.

13 «Il progetto», in O. Ponte di Pino (a cura di), *Innovazione nello spettacolo dal vivo*, cit., pp. 13-14.

14 «VR Headsets – Worldwide», Statista, giugno 2025, <https://www.statista.com/outlook/cmo/consumer-electronics/gaming-equipment/vr-headsets/worldwide> (ultimo accesso 30/06/2025).

di contenuti risiede nei volumi: sebbene in crescita, la previsione di 30 milioni di visori nel 2030 corrisponde a una media pro capite ancora prossima allo zero. Questa cifra risulta oggettivamente irrisoria se paragonata ai circa 5 miliardi di smartphone in circolazione a livello globale.

L'adozione di massa dei visori VR, trainata peraltro dal settore dei videogiochi, stenta dunque a decollare¹⁵. Le recenti difficoltà di modelli di punta come Apple Vision Pro (in vendita a 4.000 euro circa) confermano che il prezzo elevato rappresenta un deterrente significativo. Tuttavia, anche le performance inferiori alle aspettative di dispositivi più accessibili come il Meta Quest 3S (in vendita a 300 euro circa rispetto ai 550 circa del Meta Quest 3) suggeriscono che, al di là dell'aspetto economico, esistano altre barriere all'adozione diffusa. I visori sono forse percepiti come un hardware non indispensabile, a differenza di tecnologie ormai integrate nella vita quotidiana come gli smartphone.

I distributori di contenuti in VR, inclusi quelli teatrali, non possono ignorare questo contesto di mercato. Se la scelta più intuitiva sarebbe quella di distribuire spettacoli ed esperienze su piattaforme online come DeoVR, nell'attesa che gli utenti ne fruiscano individualmente a casa, la scarsa diffusione dei visori domestici rende tali strategie poco efficaci. Così, sebbene sia possibile trovare contenuti teatrali, anche di qualità, su alcuni siti popolari – come *Hamlet 360: Thy Father's Spirit* (2019) della Commonwealth Shakespeare Company, che ha accumulato circa 66.000 visualizzazioni su YouTube¹⁶ – tali numeri sono tutt'altro che incoraggianti per una diffusione su larga scala. Più recentemente, Meta Quest TV, la piattaforma dei visori Meta, ha persino puntato sull'intrattenimento musicale, proponendo un'intera data dello *Scarlet Tour* (2023-24) di Doja Cat a 360°¹⁷, dimostrando l'apertura del mondo dei concerti a questo linguaggio.

Intercettare utenti con visori propri sulle piattaforme di streaming significa dunque rivolgersi a una nicchia molto ristretta. Per questo motivo, un numero crescente di player sta adottando best practice di distribuzione phygital. Questa strategia prevede di rendere disponibili sia i contenuti sia l'hardware al pubblico in contesti che integrano dimensioni fisiche e digitali, dove l'esperienza della performance virtuale si inserisce in un ambiente collettivo e condiviso. Ciò si verifica, per esempio, in festival di arte contemporanea o di teatro e nuove tecnologie, così come in spazi espositivi e residenze dove i confini tra i generi

15 B. Arnoldi, «Il 2025 sarà l'anno della realtà mista? Forse sì, ma non per il gaming», *EveryEye Tech*, 3 aprile 2025, <https://tech.everyeye.it/articoli/speciale-2025-anno-realta-mista-si-non-gaming-65367.html>; J. Chokkattu, «Apple Vision Pro e gli altri flop tech del 2024», *Wired*, 27 dicembre 2024, <https://www.wired.it/article/apple-vision-pro-rabbit-r1-humane-ai-pin-flop-2024> (ultimo accesso 30/06/2025).

16 GBH, *Hamlet 360: Thy Father's Spirit – Shakespeare in VR*, YouTube, 24 gennaio 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=Jc88G7nkV-Q> (ultimo accesso 30/06/2025).

17 «Doja Cat Joins the Music Valley Lineup in Meta Horizon Worlds», *Meta Blog*, 9 gennaio 2024, <https://www.meta.com/it-it/blog/doja-cat-scarlet-tour-vr-horizon-worlds> (ultimo accesso 30/06/2025).

e le arti sono sempre più fluidi¹⁸. In Italia, si possono menzionare Fondazione Prada, MEET Digital Culture Center, Residenze Digitali, i festival LUCY di Bologna, Romaeuropa, Duende di Brescia tra gli spazi fisici e virtuali che hanno ospitato performance fruibili tramite visori. A questi si aggiungono contesti cinematografici come la Mostra del Cinema di Venezia o il Cinema Anteo di Milano, che collabora con la Civica Scuola Luchino Visconti nell'offerta di cortometraggi a 360°, evidenziando la proliferazione di luoghi pubblici dove fruire contenuti immersivi anche senza possedere un proprio visore.

Oltre a festival e spazi condivisi, diverse compagnie e società di produzione si stanno organizzando autonomamente per far circuitare i propri spettacoli immersivi. La Commonwealth Shakespeare Company, per esempio, aveva avviato già in periodo pre-pandemico, tra il 2019 e il 2020, una serie di iniziative di promozione e disseminazione, portando il suo *Hamlet 360* in programmazione in diverse scuole e università del Massachusetts, fornendo i visori o sfruttando quelli già in dotazione delle istituzioni¹⁹. Erano inizialmente previste persino proiezioni presso centri anziani, purtroppo impedita dall'insorgenza della pandemia.

In Italia, un caso emblematico è quello di *Traviata in VR* (2022), promosso come «il primo melodramma del Metaverso», realizzato dall'associazione bresciana Cieli Vibranti grazie a un bando Cariplo²⁰. Questa riduzione dell'opera di Giuseppe Verdi, curata nella drammaturgia e regia da Luca Micheletti, è stata girata negli ambienti del Teatro Olimpico e di Palazzo Giardino a Sabbioneta. Dopo la distribuzione iniziale in luoghi della cultura come parchi, festival e biblioteche, l'associazione ha collaborato con gli Istituti Italiani di Cultura, promuovendo congiuntamente l'opera e il Rinascimento come ambasciatori del patrimonio culturale italiano all'estero. Il capolavoro di Verdi, accostato in modo anacronistico al Cinquecento, è diventato così veicolo del Made in Italy in una modalità di distribuzione inedita, che annette alla fruizione dello spettacolo anche momenti conviviali, rafforzando la natura sociale dell'esperienza.

Anche Gold, il principale player italiano nei video a 360°, noto per le collaborazioni con Elio Germano (*Così è (se vi pare)* di Luigi Pirandello tra gli altri) e la coreografa e danzatrice Margherita Landi, punta decisamente sul phygital²¹. Secondo la visione del fondatore e direttore Omar Rashid, la realtà virtuale odierna è in qualche modo paragonabile alla rivoluzione del cinematografo dei fratelli Lumière tra Otto e Novecento: come succede ogniqualvolta in cui nasce

18 F. Patti, «Storia e stato dei festival di arti digitali dal vivo», in S. Arcagni, L. Argano (a cura di), *Online*, cit., pp. 78-82; Id., «La rete delle residenze e le residenze in rete», ivi, pp. 82-85.

19 K. Mitchell, scambio via e-mail, 13-18 ottobre 2023.

20 «*La Traviata dal teatro al metaverso: l'opera di Verdi in 3D con la regia di Micheletti*», *Connessi all'opera*, 21 giugno 2022, <https://www.connessiallopera.it/news/2022/la-traviata-dal-teatro-al-metaverso-lopera-di-verdi-in-3d-con-la-regia-di-micheletti> (ultimo accesso 30/06/2025).

21 «Proiezioni collettive di film 360°», *Gold*, <https://goldvr.it/servizio/proiezioni-collettive-di-film-360> (ultimo accesso 30/06/2025).

un nuovo linguaggio, bisogna interrogarsi sul modo più efficace ed economicamente remunerativo affinché possa raggiungere un pubblico più numeroso possibile. La risposta individuata da Gold per i video 360° è la socialità, ovvero proporre la realtà virtuale come rito collettivo, analogamente al cinema o al teatro in presenza²². Sebbene i contenuti della società siano disponibili in streaming a pagamento sulla piattaforma online DeoVR, la loro fruizione avviene infatti perlopiù in luoghi pubblici dotati di decine di visori. Ne è un esempio *La storia che non ho mai disegnato* (2023), un'esperienza immersiva che trasporta il pubblico negli «scarabocchi» del fumettista Maicol & Mirco, concepita per un'ibridazione del linguaggio dei comics all'interno di spazi scenici e presentata in diversi teatri italiani, tra cui l'Argot Studio a Roma. Più di recente, Gold ha lanciato lo spin-off *Pillole di Teatro*²³, portando il teatro direttamente nelle strutture sanitarie attraverso i visori, in modo da offrire sollievo ai pazienti durante trattamenti medici o tempi di attesa, con effetti benefici sul loro benessere psicologico. L'offerta ad hoc comprende sei sketch di circa otto minuti ciascuno, con un focus sulla commedia e il cabaret, e protagonisti come Ale & Franz, Chiara Francini, Caterina Guzzanti e Paolo Rossi.

A questi esempi si aggiunge quello di Fucina Culturale Machiavelli²⁴, che nel 2021 ha prodotto un *Edipo Re* in realtà virtuale con attori che recitano in un set virtuale. La storia, sviluppata attraverso scene interattive, è stata presentata presso la sede veronese della startup culturale. L'Officina ha inoltre prodotto *Alonso. Don Chisciotte tra reale e virtuale* (2023), uno spettacolo ibrido tra teatro e cinema a 360°, distribuito in diversi teatri italiani (Venezia, Milano e Udine inclusi). Lo spettacolo prevede la fruizione di un film immersivo tramite visori, le cui sequenze sono intervallate da momenti interpretati sul palco dall'attore Premio Ubu Andrea Cosentino.

Finora si è discusso principalmente della distribuzione asincrona di contenuti VR preregistrati, ma occorre evidenziare le sperimentazioni in corso per una fruizione sincrona, in diretta, del teatro in realtà virtuale. Per il contesto italiano, un esempio significativo è il progetto 5G Audiovisual Broadcast Broadband Network, finanziato dal Ministero dello Sviluppo Economico e guidato da Rai Way²⁵. Questo progetto, del valore di un milione di euro e supportato da undici partner, mira a sperimentare tecnologie innovative basate su reti 5G per la

22 O. Rashid, *Cinema virtuale. Un nuovo linguaggio*, s.l., [autoedizione], 2024. Cfr. «Appendice», in S. Arcagni, L. Argano (a cura di), *Onlive*, cit.

23 *Pillole di teatro*, <https://pillolediteatro.com> (ultimo accesso 30/06/2025).

24 *Fucina Culturale Machiavelli*, <https://www.fucinaculturalemachiavelli.com> (ultimo accesso 30/06/2025).

25 «5G Audiovisual Broadcast Broadband Network», *Rai Way*, <https://www.raiway.it/it/innovazione-focus-on/focus-on/5g-audiovisual-broadcast-broadband-network#:~:text=5G%20Audiovisual%20Broadcast%20Broadband%20Network%20%2D%20Rai%20Way&text=5G%20Audiovisual%20Broadcast%20Broadband%20Network%20%2C3%A8%20il%20progetto%20con%20cui,di%201%20milione%20di%20euro> (ultimo accesso 30/06/2025).

produzione e distribuzione di contenuti audiovisivi. All'interno di questa iniziativa, è stato sviluppato uno use case specifico per il teatro, in collaborazione con Impersive, società specializzata nella produzione di video a 360°²⁶. Presso il Teatro Massimo di Palermo, si è infatti svolta la sperimentazione Live Theater VR360, consistente in riprese artistiche del balletto *Le Corsaire*, trasmesse contestualmente in 5G Broadcast nell'area di Palermo. La fruizione è avvenuta tramite appositi visori sia per gli invitati all'interno del Teatro Massimo, sia per gli studenti del Convitto Nazionale Giovanni Falcone. Il contenuto live del balletto includeva frammenti preregistrati con tecniche Impersive POV, trasportando lo spettatore in uno storytelling in prima persona. Lo stesso contenuto è stato distribuito via CDN a scopo comparativo broadcast/broadband. Anche questa sperimentazione conferma le ipotesi avanzate: la socialità e l'organizzazione di eventi phygital rappresentano una risposta efficace per la diffusione del teatro immersivo, inclusi i contenuti trasmessi in diretta.

Gli esempi discussi, sincroni e asincroni, evidenziano dunque come gli operatori teatrali abbiano la possibilità di governare attivamente la distribuzione dei propri contenuti immersivi. A differenza del settore cinematografico, dove lo streaming ha favorito una disintermediazione tra produttore e fruitore, il teatro in VR necessita ancora, nella maggioranza dei casi, di un processo di distribuzione mediato. Questo filtro è in parte dovuto alla limitata disponibilità di hardware proprietario presso il pubblico. Per i player del settore, tale condizione diventa allora una significativa opportunità: offrendo esperienze a pagamento (talvolta persino a un costo inferiore rispetto a uno spettacolo tradizionale) o addirittura gratuite, è possibile fidelizzare gli utenti al nome della società di produzione, della compagnia o del teatro. Più in generale, questa strategia rappresenta un efficace strumento di pedagogia culturale e disseminazione, avvicinando un pubblico magari estraneo al teatro e/o alle nuove tecnologie. In tal modo, il teatro immersivo consente di ristabilire quel contatto diretto tipico dell'esperienza in sala che, seppur attraverso modalità alternative e innovative, continua a nutrirsi per vie traverse del suo caratteristico qui e ora.

Strategie di comunicazione online e offline

Come visto finora e come noto anche a livello teorico, la realtà virtuale, e in particolare il teatro in essa veicolato, si sviluppano in stretta continuità con l'esperienza fisica. Questa interconnessione implica una logica per il marketing e la comunicazione che si discosta da un approccio puramente digitale. Nonostante l'innovazione tecnologica, gli strumenti promozionali per l'intrattenimento in VR tendono infatti a coincidere con quelli impiegati per l'intrattenimento

26 «Tecnologia e linguaggio VR», *Impersive*, <https://impersive.com/vr-technology> (ultimo accesso 30/06/2025). Cfr. «Appendice», in S. Arcagni, L. Argano (a cura di), *Online*, cit.

tradizionale, così che i prodotti in realtà virtuale non si promuovano primariamente all'interno della realtà virtuale stessa (o peggio in un ipotetico metaverso). Al contrario, il customer journey del potenziale spettatore prevede solitamente touchpoint nel contesto web consolidato, se non addirittura in ambiti fisici come la carta stampata o tramite il passaparola, specialmente in un settore tradizionalmente radicato nel qui e ora come quello teatrale. Solo comunicando attraverso canali già affermati si può sperare, così, di convertire un pubblico vasto alla sperimentazione o persino all'adozione dei visori²⁷.

Se esiste una peculiarità nella comunicazione degli spettacoli in VR rispetto a quelli tradizionali, essa risiede semmai nei contenuti piuttosto che nella forma. Poiché, soprattutto in Italia, gli spettatori di teatro a 360° costituiscono ancora una minoranza, è essenziale che il materiale promozionale (foto, video, testi) enfatizzi simultaneamente l'aspetto tecnologico e quello artistico dello spettacolo. La tecnologia, infatti, per essere accettata e vincere le diffidenze, necessita di essere spiegata e raccontata. In tal senso, si osserva una tendenza: mentre i testi promozionali per l'immersività insistono spesso sulla componente ludica ed esperienziale, nel tentativo di attrarre un pubblico giovane e non necessariamente affine al teatro tradizionale, il materiale foto e video diffuso sui social media o tramite cartelle stampa da compagnie, teatri e società di produzione tende a evidenziare il processo di realizzazione o l'hardware stesso. Momenti di backstage con visori, telecamere a 360° e screen recording sostituiscono le consuete foto di scena, ponendo la tecnologia al pari degli attori. Ne derivano iniziative virtuose che, fondendo comunicazione online e momenti di disseminazione e formazione dal vivo, contribuiscono a diffondere la cultura della realtà virtuale e del teatro interattivo presso un pubblico non specialistico, invitandolo dietro le quinte dei rispettivi lavori.

Un esempio particolarmente virtuoso è un progetto del 2017, *To Be With Hamlet*, una performance teatrale live in realtà virtuale concepita per offrire un'esperienza intima con Amleto a chiunque, in qualunque parte nel mondo²⁸. Il progetto, che utilizza software di motion capture e face capture (Ikinema con Optitrack) per creare un avatar fotorealistico e dinamico del principe danese, ha debuttato al Tribeca Film Festival. La sua efficace campagna di comunicazione ha diffuso, tramite social e soprattutto sul blog, immagini e video di backstage che mostrano le tute da motion capture, i green screen e i visori. Questo approccio ha reso il pubblico partecipe non solo dello sforzo creativo ma anche del modo in cui la drammaturgia multimediale differisce da quella tradizionale

27 M.P. Zedda, «Orizzonti prefigurativi nella comunicazione della performance dell'era digitale», in S. Arcagni, L. Argano (a cura di), *Online*, cit., pp. 124-128; A. Bollo, «Public engagement. Sfide e potenzialità del digitale», ivi, pp. 128-131.

28 *To Be With Hamlet*, <https://hamletvr.org> (ultimo accesso 30/06/2025).

per la sua componente procedurale, chiarendo come la tecnologia non sia una mera aggiunta, ma orienti e determini il processo creativo²⁹.

Nonostante tali esempi virtuosi di comunicazione digitale, si registra anche una certa cautela. Stando a quanto riferito da Cieli Vibranti, le strategie di marketing online per la *Traviata in VR* sono state intenzionalmente limitate³⁰. Nella visione dell'associazione, i social media risulterebbero più utili a «certificare l'avvenimento» per chi non ha partecipato anziché incentivare un interesse attivo. Per gli spettacoli immersivi, la promozione più efficace rimarrebbe quella tipica del teatro tradizionale: diffusione tramite scuole, media tradizionali (incluse testate specializzate) e, in particolare, il passaparola. Secondo Cieli Vibranti, un modo per coinvolgere attivamente il pubblico, alternativo ai social, sono invece i laboratori didattici. Studenti di età scolare sono stati coinvolti nella realizzazione di un trailer, nella convinzione che solo trasformandoli da fruitori passivi a parte integrante del processo creativo i giovani possano appassionarsi alle arti performative e al melodramma, tradizionalmente lontano dal loro quotidiano. L'associazione attribuisce inoltre grande importanza alla disseminazione scientifica, partecipando a eventi specialistici, come l'assemblea di *Perspectiv* (che riunisce i principali teatri storici d'Europa), in occasione di un convegno sulla valorizzazione del Teatro di Sabbioneta³¹.

Come spesso accade nel teatro tradizionale e nel cinema, anche il cast può costituire un focus centrale della comunicazione. Per *La Traviata*, Cieli Vibranti ha potuto contare sulla notorietà del cantante e regista Luca Micheletti, molto apprezzato nel mondo della lirica. Nel caso di alcune produzioni di Gold, la società ha puntato su nomi con una significativa presenza mediatica, noti anche al di fuori degli ambienti strettamente culturali, come Elio Germano e Maicol & Mirco. Nel corso di una conversazione³², Omar Rashid ha ammesso che per produzioni come *Così è* e *La storia che non ho mai disegnato*, l'enfasi comunicativa, la notizia, consisteva più nel brand degli artisti che nella tecnologia adottata. L'obiettivo era infatti avvicinare un pubblico solitamente meno propenso a frequentare il teatro. Rashid ha anche sottolineato l'importanza di chiarire all'utente finale del 360° che gli attori non saranno fisicamente presenti in sala, assicurando che il contenuto della comunicazione sia inequivocabilmente un video³³. La platea, o il luogo fisico dell'esperienza immersiva condivisa, diventa

29 Per un inquadramento teorico sull'approccio procedurale della drammaturgia multimediale, cfr. i riferimenti alla nota 6.

30 A. Faini, F. Larovere, intervista, 31 ottobre 2023.

31 «Restauro e valorizzazione dei teatri storici: focus a Sabbioneta», *La Voce di Mantova*, 10 ottobre 2022, <https://vokedimantova.it/provincia/restauro-e-valorizzazione-dei-teatri-storici-focus-a-sabbioneta> (ultimo accesso 30/06/2025).

32 O. Rashid, intervista, 4 dicembre 2023.

33 Anche i dati di *Evolving Immersive* evidenziano una forte domanda di trasparenza e chiarezza nel marketing da parte del pubblico. I potenziali spettatori desiderano conoscere in anticipo elementi come i livelli di interattività, le aspettative generali dall'esperienza, la sua durata,

però per Gold un'opportunità per raccogliere feedback diretti dagli utenti. Ogni produzione della società è infatti accompagnata da un tecnico pronto ad assistere gli spettatori e a instaurare un dialogo senza filtri, chiarendo dubbi e curiosità sui visori in dotazione.

Infine, non va sottovalutato come lo stesso contenuto VR, per quanto valido e compiuto artisticamente, possa essere considerato parte di un più ampio processo di comunicazione e disseminazione. In questo scenario, non è tanto la comunicazione a promuovere uno spettacolo immersivo, quanto il contrario: è il contenuto immersivo a diventare parte della strategia di comunicazione di un brand o di una missione istituzionale. È il caso della Commonwealth Shakespeare Company che, per statuto, si dedica all'eccellenza artistica, all'accessibilità e all'educazione, con l'obiettivo di «abbattere le barriere – fisiche, economiche e culturali – per portare il teatro dal vivo al pubblico di tutta l'area metropolitana di Boston» e di «coltivare nei giovani artisti il valore dell'impegno comunitario, collaborando con gli educatori per dare vita alla letteratura in aula»³⁴. Alla luce di tale missione, *Hamlet 360* è intrinsecamente un atto comunicativo, rispondendo all'obiettivo educativo della CSC di portare il teatro fuori dal teatro.

Gli esempi fin qui analizzati dimostrano come, al di là delle linee di tendenza generali segnalate all'inizio del paragrafo, ciascun caso studio adatti le proprie strategie di comunicazione alle specificità del contenuto e degli obiettivi da raggiungere. Facendo tesoro di questo principio generale e delle best practice esaminate, si sono sviluppate le strategie promozionali per *Julie in VR* illustrate di seguito.

Evento e ricerca: la doppia natura di *Julie in VR*

La strategia comunicativa di *Julie in VR* ha richiesto un approccio duale, data la sua natura di spettacolo teatrale e di progetto di ricerca universitario. I contenuti veicolati sono stati quindi modulati per allinearsi a questo doppio registro: da un lato, la promozione di eventi culturali; dall'altro, la disseminazione e terza missione, tipiche dell'ambito accademico. Questa duplice attività è stata condotta sia attraverso canali online sia offline.

L'attività di comunicazione relativa allo spettacolo teatrale ha assunto un carattere prevalentemente istituzionale. Tale approccio si è concretizzato attraverso la collaborazione con l'ufficio stampa di ateneo e l'ufficio marketing e comunicazione del Teatro Franco Parenti. In previsione del debutto in sala nell'aprile

eventuali avvisi sui contenuti e informazioni sull'accessibilità. È inoltre emersa una diffusa frustrazione per la mancanza di chiarezza nella definizione del termine «immersivo». Cfr. K. Fechter, «Marketing», in N. Nelson (a cura di), *Evolving Immersive*, cit., pp. 27-32; R. Brigante, «Ticketing», ivi, pp. 33-30.

34 Commonwealth Shakespeare Company, <https://commshakes.org> (ultimo accesso 30/06/2025).

2024, il gruppo di ricerca ha partecipato alla stesura di un comunicato stampa congiunto³⁵. Questo documento ha evidenziato fin da subito la predisposizione dello spettacolo all'adattamento 360°, come sottolineato dal titolo *La Statale porta Strindberg nel Metaverso*, una sintesi funzionale alla comunicazione giornalistica. Il comunicato è stato diffuso sui canali istituzionali dell'ateneo e inviato a una mailing list selezionata, generando una rassegna stampa degna di nota³⁶.

Contestualmente alla messa in scena al Franco Parenti, il gruppo di ricerca ha promosso seminari e momenti di discussione, coinvolgendo la comunità studentesca e la cittadinanza. L'obiettivo era sensibilizzare sull'iniziativa e comunicare la seconda vita dello spettacolo in realtà virtuale. Questi incontri si sono svolti principalmente in sala, in particolare in occasione della prima e di una replica nel fine settimana. Al termine delle rappresentazioni, è stato moderato un dibattito con regista, dramaturg e cast per illustrare l'oggetto della sperimentazione del PNRR Changes e per sondare il potenziale interesse del pubblico verso la futura versione 360°. La notevole curiosità riscontrata ha fornito ulteriore conferma della validità del percorso intrapreso.

La comunicazione nativa digitale ha invece avuto come fulcro *Immersinscena*, il blog ufficiale del progetto di ricerca³⁷, lanciato nel febbraio 2024. Ispirandosi a una precedente esperienza con *Barocca-mente*, blog del progetto *Quale Barocco?* di Fondazione 1563³⁸, *Immersinscena* si è configurato come un diario di bordo del PNRR Changes, pubblicando notizie e aggiornamenti sulle attività. Parallelamente, ha operato come vero e proprio portale divulgativo, ospitando articoli di approfondimento su tematiche teatrali e tecnologie web3. Questa duplice funzione ha risposto alle esigenze di disseminazione accademica,

35 «A teatro con la realtà virtuale: l'Università Statale porta Strindberg nel Metaverso», *La Statale News*, 9 aprile 2024, <https://lastatalenews.unimi.it/teatro-realta-virtuale-luniversita-statale-porta-strindberg-metaverso> (ultimo accesso 30/06/2025).

36 «In Scena: gli spettacoli e i festival della settimana, dall'8 al 14 aprile: *Julie* al Franco Parenti», *Exibart*, 8 aprile 2024, <https://www.exibart.com/teatro/in-scena-gli-spettacoli-e-i-festival-della-settimana-8-al-14-aprile>; «A teatro con la realtà virtuale: la Statale di Milano porta Strindberg nel Metaverso», *Mediakey*, 9 aprile 2024, <https://mediakey.it/news/a-teatro-con-la-realta-virtuale-la-statale-di-milano-porta-strindberg-nel-metaverso>; «La Statale di Milano porta Strindberg nel Metaverso», *Ansa*, 10 aprile 2024, https://www.ansa.it/lombardia/notizie/universita_statale_informa/2024/04/10/la-statale-di-milano-porta-strindberg-nel-metaverso_07d9b28d-8d2f-404f-82cf-0371f397f006.html (ultimo accesso 30/06/2025); «*La signorina Julie* di Strindberg nel Metaverso», *Il Giorno – Ed. Milano*, 10 aprile 2024, p. 21; «Strindberg al Parenti entra nel Metaverso», *Il Giornale – Ed. Milano*, 11 aprile 2024, p. 8.

37 Fondazione Changes, Università degli Studi di Milano, *Immersinscena*, www.immersinscena.org (ultimo accesso 30/06/2025).

38 Fondazione 1563 per l'Arte e la Cultura, *Barocca-mente. Pensieri in comune sulla ricerca*, <https://programmabarocco.fondazione1563.it/studi-sul-barocco/quale-barocco-2/barocca-mente> (ultimo accesso 30/06/2025). Cfr. S. Quagliaroli, «Un blog per un progetto: *Barocca-mente*», in M.B. Failla, S. Quagliaroli (a cura di), *Riflessioni su Barocco e modernità*, Torino, Fondazione 1563 per l'Arte e la Cultura, pp. 65-80.

conformandosi altresì alle teorie del marketing e della comunicazione sul blog come generatore di contenuti veicolabili su altre piattaforme³⁹. Gli articoli prodotti per *Immersinscena* sono stati infatti condivisi a cadenza regolare sul sito e sugli account social della Fondazione Changes, oltretutto sui profili (prevalentemente LinkedIn) del gruppo di ricerca. Ragioni di opportunità e vincoli operativi hanno suggerito di non aprire account e pagine social dedicate, optando invece per l'ospitalità su account istituzionali già affermati e seguiti, massimizzando così la visibilità. Questa strategia ha generato un genuino interesse per i contenuti e ha permesso la costruzione di una rete di contatti di operatori del settore, utile alla diffusione e prosecuzione dei lavori.

Una parte consistente dei contenuti pubblicati su *Immersinscena* ha riguardato specificamente il lavoro in corso su *Julie*. Il blog ha ospitato diversi approfondimenti sul tema, tra cui una doppia intervista a dramaturg e regista, un focus su Strindberg e recenti allestimenti dell'opera, una seconda doppia intervista al cast⁴⁰. Successivamente alla messa in scena a teatro e alla realizzazione della versione 360°, sono stati pubblicati ulteriori contributi, sempre in forma di intervista, per documentare il processo di adattamento della drammaturgia per la realtà virtuale. Infine, un'intervista a Ertuğ Altınay ha esplorato la sua traduzione della tragedia in turco e le sue osservazioni sullo spettacolo al Franco Parenti⁴¹. Questi contenuti, disseminati sul web e sui social media in un'ottica di storytelling, hanno contribuito a stimolare conversazioni intorno al progetto di ricerca, favorendo il successo dello spettacolo in sala e la diffusione di una cultura del teatro in realtà virtuale.

In occasione delle riprese 360° nel luglio 2024, è stata realizzata una campagna fotografica per documentare non solo i momenti di backstage ma anche le tecnologie adottate. Le fotografie, in parte incluse nel presente volume, sono state successivamente utilizzate per promuovere il progetto sui canali istituzionali Changes e sul blog. Il servizio è stato affidato a Fabrizio Castrignano, vincitore di un apposito bando di collaborazione reso possibile dai fondi PNRR.

39 A. Crestodina, *Content e inbound marketing per alchimisti e cacciatori di clienti*, Palermo, Flacowski, 2020.

40 V. Pernice, «*Julie* al Teatro Franco Parenti: intervista a dramaturg e regista», *Immersinscena*, 19 febbraio 2024, <https://www.immersinscena.org/julie-intervista>; Id., «*La signorina Julie* di Strindberg, dal naturalismo alla realtà virtuale», *Immersinscena*, 18 marzo 2024, <https://www.immersinscena.org/julie-naturalismo-vr>; Id., «Telecamere e tecnologie teatrali: l'intervista al cast di *Julie*», *Immersinscena*, 9 aprile 2024, <https://www.immersinscena.org/intervista-attori> (ultimo accesso 30/06/2025).

41 C. De Martino, «*La Contessina Julie* di Strindberg. Un adattamento tra teatro e digital storytelling», *Immersinscena*, 2 settembre 2024, <https://www.immersinscena.org/la-contessina-julie-di-strindberg-un-adattamento-tra-teatro-e-digital-storytelling>; Id., «Dal palco al virtuale: la *Contessina Julie* a 360°», *Immersinscena*, 7 ottobre 2024, <https://www.immersinscena.org/dal-palco-al-virtuale-la-contessina-julie-a-360>; V. Pernice, «Translating *Miss Julie* into Turkish. An interview with Ertuğ Altınay», *Immersinscena*, 24 febbraio 2025, <https://www.immersinscena.org/translating-miss-julie-into-turkish> (ultimo accesso 30/06/2025).

Un obiettivo del progetto di ricerca era infatti lo scouting di giovani talenti per facilitarne l'ingresso nel mercato delle industrie creative. Per *Julie in VR*, oltre a Castrignano, è stato coinvolto il compositore Nicolò Cristiani, autore delle musiche originali per entrambe le versioni dello spettacolo. Il ruolo di videomaker è stato invece assegnato a Matteo Bonanni, già protagonista maschile dello spettacolo.

Tra l'estate e l'autunno 2024, si è svolta l'intensa fase di montaggio 360°. Un'anteprima di pochi minuti è stata resa disponibile al pubblico in occasione di un evento di disseminazione dello Spoke 2 di Changes a Villa Arconati, nel settembre 2024⁴². A partire da questa occasione e per tutto l'anno accademico 2024/2025, l'anteprima di *Julie in VR* ha accompagnato numerosi seminari e momenti di restituzione del gruppo di ricerca, con visori a disposizione di studenti e pubblico esterno. Oltre a diversi approfondimenti presso l'Università degli Studi di Milano, si segnalano lezioni, interventi e seminari presso il Milano OFF Fringe Festival al Chiostro Nina Vinchi del Piccolo Teatro, il Romaeuropa Festival, TourismA a Firenze, Ferrari Fashion School e l'Accademia di Belle Arti di Brera. La presentazione del montato finale di 20 minuti è avvenuta a dicembre 2024 al Duende Festival di Brescia. La successiva distribuzione intende avvalersi di ulteriori momenti phygital per veicolare il progetto a un pubblico sprovvisto di visori proprietari.

Questi numerosi momenti di restituzione alla comunità accademica e agli interessati hanno confermato che il teatro in realtà virtuale si sta sempre più definendo come un'occasione di relazione, se non con i protagonisti dello spazio scenico, quantomeno con gli addetti ai lavori che ne hanno contribuito alla realizzazione. Lo spettacolo in realtà virtuale, in sintesi, conserva la sua essenza di teatralità e, contro ogni previsione catastrofistica, si configura non solo come una forma d'arte compiuta, ma anche come un atto comunicativo che si svolge in un luogo fisico e digitale insieme, favorendo l'incontro tra appassionati di arti sceniche, tecnoentusiasti e semplici curiosi.

42 «PNRR: Changes, sinergie per la valorizzazione del patrimonio culturale immateriale», *La Statale News*, 14 ottobre 2024, <https://lastatalenews.unimi.it/pnrr-changes-sinergie-per-valorizzazione-patrimonio-culturale-immateriale> (ultimo accesso 30/06/2025).

Il virtuale e la realtà dei possibili

Saverio Macrì
(Università eCampus)

DOI: 10.54103/st.275.c645

Premessa: il virtuale tra arte e filosofia

Nella sua incessante evoluzione, la tecnica non si limita a incidere sul piano pratico, trasformando profondamente le condizioni materiali dell'esistenza, ma solleva anche interrogativi sulla natura stessa del reale e sulle modalità con cui ne facciamo esperienza. In questa prospettiva, uno spunto di particolare interesse speculativo è offerto dalla nozione di *virtuale*. Termine chiave della cultura tecnologica contemporanea, esso viene comunemente usato per descrivere una realtà simulata, in cui l'utente può immergersi e interagire grazie ad appositi dispositivi (visivi, tattili, uditivi) che consentono l'accesso ad ambienti tridimensionali creati digitalmente¹. Quella offerta dalla realtà virtuale è, in sintesi, un'esperienza basata sull'integrazione tra stimolazione sensoriale e interazione. Il grado di coinvolgimento sensoriale dipende sia dal numero di sensi coinvolti sia dalla qualità delle percezioni generate, cioè dalla loro capacità di apparire realistiche e coerenti. Parallelamente, l'interazione consente all'utente di modificare l'ambiente virtuale, intervenendo sulla sua forma e sui suoi contenuti. Quanto più intensi e sinergici sono questi elementi, tanto più elevato sarà il livello di immersività percepita². L'aggettivo *virtuale* rimanda pertanto alla peculiare capacità di un ambiente informatico di dar luogo, attraverso l'interazione, a esperienze percettive per l'utente. È infatti l'utente ad attivare l'ambiente, a esplorarlo e trasformarlo, sviluppando le potenzialità insite nella sua struttura.

Tuttavia, è opportuno osservare come la complessità del virtuale venga spesso semplificata, facendola coincidere esclusivamente con la sua componente immersiva, intesa a sua volta, in modo piuttosto riduttivo, in termini di simulazione artificiale o realtà illusoria. Nell'approccio oggi dominante, il virtuale viene per lo più concepito come una replica del mondo reale: un ambiente alternativo, progettato per stimolare i sensi e offrire intrattenimento, ma che finisce per relegare l'utente a una condizione passiva, funzionale a logiche di

1 Per una definizione di realtà virtuale si rimanda a T. Maldonado, *Reale e virtuale*, Milano, Feltrinelli, 2004, p. 48.

2 Su questi aspetti si veda R. Diodato, *Estetica del virtuale*, Milano, Mondadori, 2005.

consumo e di sfruttamento commerciale. Se letto solo in questa chiave, oltre ad essere banalizzato, il virtuale viene svuotato della sua potenza generativa e trasformativa (cioè, propriamente, della sua *virtus*), mentre la tecnologia, da veicolo di nuove forme di esperienza, si riduce a solo strumento di amplificazione sensazionalistica.

Un contesto più appropriato a rivelare la natura non superficiale del virtuale è invece rappresentato da quelle pratiche artistiche che, lavorando a contatto con i media, ne esplorano criticamente le risorse e ne valorizzano le potenzialità creative. Non più feticcio esaltato dagli entusiasti del digitale, né semplice bersaglio di chi ne denuncia unicamente la deriva commerciale e d'intrattenimento, il virtuale emerge qui come spazio di possibilità intrecciato con il reale, in grado di offrire all'esperienza e alla sperimentazione inedite configurazioni di senso. Che cosa si deve intendere dunque con la parola *virtuale*; a quale aspetto del reale esso introduce; in che modo l'arte che impiega le nuove tecnologie come mezzi espressivi può renderne possibile e tangibile l'esperienza: sono questi gli interrogativi che ci si propone qui di affrontare, confrontando tra loro le prospettive di pensatori come Bergson, Simondon, Deleuze e Dufrenne, i quali hanno individuato proprio nel virtuale la dimensione più profonda e costitutiva della realtà³.

Virtuale e reale

Un riferimento filosofico rilevante per introdurre la nozione di virtuale si trova in *Materia e memoria* di Henri Bergson. Nel terzo capitolo, il filosofo francese si interroga sulla sopravvivenza del passato e sul suo rapporto con il presente: una volta che ha cessato di esistere, dove va a finire il passato? Esiste un luogo in cui si conservano le esperienze vissute? In quale deposito riponiamo i ricordi? Per Bergson, noi siamo inclini a considerare i ricordi come veri e propri fardelli della nostra vita interiore, pesi morti che ci trasciniamo dietro illudendoci che non abbiano più alcuna importanza. Reale, per noi, è soltanto ciò che accade nel momento presente. Questo si configura come un sistema ben strutturato di sensazioni e movimenti che ha nel corpo il suo appoggio: collocato nello spazio, il corpo ha sensazioni e al tempo stesso compie movimenti; è sintesi costante di percezione e azione. Rispetto a un presente che è azione imminente, continua proiezione verso l'immediato futuro, gli stati dell'esistenza trascorsa che non percepiamo più appaiono del tutto irrilevanti. La realtà in cui siamo immersi, con le sue promesse e minacce, possiede infatti una concretezza che i momenti del passato non possono avere, privi come sono della presa sul nostro agire così come della capacità di risuonare con la nostra sensibilità. È per questo motivo,

3 Quanto segue costituisce un ampliamento e una rivisitazione di temi da me precedentemente indagati in S. Macri, *Arte e individuazione. Un'indagine sull'esperienza estetica interattiva*, Milano, Mimesis, 2024.

osserva Bergson, che «quando un ricordo ricompare alla coscienza ci fa l'effetto di un redivivo del quale bisognerebbe spiegare la misteriosa apparizione attraverso delle cause speciali»⁴. E tuttavia, prosegue, «l'aderenza di questo ricordo al nostro stato presente è totalmente paragonabile a quella tra gli oggetti non percepiti e gli oggetti che percepiamo»⁵. Anzi, «la nostra antecedente vita psicologica esiste per noi anche più del mondo esterno, di cui percepiamo sempre e soltanto una piccolissima parte, mentre al contrario, utilizziamo la totalità della nostra esperienza vissuta»⁶.

Come si spiega allora una simile persistenza del passato, malgrado le inibizioni imposte su di esso dalle esigenze del presente? Secondo Bergson, contrariamente a quanto si crede, non esiste un luogo fisico all'interno del cervello dove i ricordi si depositano e si accumulano, e dal quale si possano cancellare. A dimostrazione di ciò, egli sostiene che le stesse lesioni cerebrali non provocano una vera e propria distruzione dei ricordi, quanto piuttosto un'interruzione del processo della loro rievocazione. In altre parole, la lesione non elimina il ricordo, ma impedisce di accedervi e di riportarlo alla coscienza. Estraneo a qualsiasi commistione con la sensazione, senza legami con il presente e privo di esistenza psicologica, il passato nondimeno sopravvive. E non al modo di una copia sbiadita della percezione, come se tra ricordo e percezione vi fosse solo una differenza di intensità. È proprio per qualificare questa peculiare modalità di esistenza che Bergson fa ricorso alla nozione di *virtuale*:

Essenzialmente virtuale, il passato può essere afferrato da noi come passato soltanto seguendo e adottando il movimento attraverso cui si dischiude in immagine presente, emergendo dalle tenebre al pieno giorno. Invano se ne cercherebbe la traccia in qualcosa di attuale e di già realizzato: tanto varrebbe cercare l'oscurità sotto la luce⁷.

Il passato viene assimilato al virtuale perché, per sua natura, non corrisponde a niente di dato nel presente. Eppure, tale inessenzialità non è indice di una mancanza, ma esprime piuttosto la sua potenzialità. Il passato, in quanto virtuale, coincide infatti con il suo stesso *emergere*, ovvero con il suo stesso processo di attualizzazione. È «ciò che non agisce più, ma potrebbe agire, ciò che agirà inserendosi in una sensazione presente da cui trarrà la vitalità»⁸. Il passato si prolunga nel presente rispondendo a una sorta di appello, attraverso il quale la percezione ricerca nel tempo trascorso esperienze utili per rispondere in modo appropriato alle circostanze del momento e raggiungere così un equilibrio con l'ambiente. «È dal presente», scrive Bergson, «che parte il richiamo al quale

4 H. Bergson, *Materia e memoria*, trad. it. a cura di A. Pessina, Bari, Laterza, 1996, p. 123.

5 Ibidem.

6 Ibidem.

7 Ivi, p. 118.

8 Ivi, p. 201.

risponde il ricordo, ed è dagli elementi sensorio-motori dell'azione presente che il ricordo prende il calore che gli dà vita⁹; dal canto suo, «da memoria con la totalità del nostro passato, esercita una spinta in avanti per inserire nell'azione presente la maggior parte possibile di se stessa»¹⁰. Nell'attualizzarsi, il passato cessa però di essere mero ricordo e si trasforma in immagine vivida, fondendosi con la realtà presente in forma di percezione e recuperando la sua influenza originaria. Da questo punto di vista, il passato-virtuale non risulta avulso e distinto al presente; *coalescenza*, *aderenza*, *coestensività*¹¹, sono, anzi, alcuni dei termini usati da Bergson per suggerire l'integrazione tra passato e presente¹². Seppure non sempre manifesto, il passato sussiste nel presente in quanto evocabile; la sua esistenza dipende proprio dalla sua capacità di essere attualizzato. E tuttavia, per quanto implicato nel presente, esso non può essere ridotto ad alcuna sua determinazione: «tanto varrebbe cercare l'oscurità sotto la luce»¹³.

Tutto questo è di primaria importanza per la comprensione del concetto di virtuale. Esso comincia qui a delinarsi come *potenza* insita nel reale. Non qualcosa di separato o di esterno a ciò che è attuale, ma, dell'attuale, la stessa possibilità di cambiamento e di sviluppo. Così come il ricordo, discendendo *dalle alture della pura memoria*, si condensa in immagine nella coscienza fino a svanire come ricordo, allo stesso modo il virtuale esiste soltanto come divenire, come continuo processo di attualizzazione che si riversa e si dissolve in ciò che è divenuto attuale. Nella riflessione bergsoniana si prospetta inoltre l'idea di un'*interattività costitutiva* quale presupposto necessario per il passaggio dal virtuale all'attuale, idea che avremo modo di approfondire nel proseguo della nostra analisi. Per il momento, è sufficiente sottolineare che è proprio in rapporto alla percezione, e

9 Ivi, p. 129.

10 Ivi, p. 141. Nella sua analisi di *Materia e memoria*, Gilles Deleuze parla a questo proposito di un *inconscio ontologico* che si delinea accanto a un *inconscio psicologico*: «Così come non percepiamo le cose in noi stessi, ma laddove esse sono, cogliamo il passato solo dove esso si trova, in se stesso, e non in noi, nel nostro presente. C'è quindi un "passato in generale" che non è il particolare passato di questo o quel presente, ma che esiste come elemento ontologico, passato eterno e di ogni tempo, condizione per il passaggio di ogni presente particolare». Cfr. G. Deleuze, *Il bergsonismo e altri saggi*, trad. it. a cura di P.A. Rovatti e D. Borca, Torino, Einaudi, 2001, p. 46.

11 H. Bergson, *Materia e memoria*, cit., pp. 108, 123, 128.

12 In un saggio del 1908, «Il ricordo del presente e il falso riconoscimento», Bergson approfondisce ulteriormente questo punto sostenendo che «la formazione del ricordo non è mai posteriore a quella della percezione, ma contemporanea ad essa. Mano a mano che la percezione si crea, il suo ricordo si disegna ai suoi lati, come l'ombra al lato del corpo. Ma la coscienza di solito non lo percepisce, così come l'occhio non vedrebbe la nostra ombra se la illuminasse ogni volta che si volge verso di essa». Cfr. H. Bergson, *Il cervello e il pensiero*, trad. it. di L. Vagaggini, Roma, Editori Riuniti, 1990, pp. 102-103.

13 H. Bergson, *Materia e memoria*, cit., p. 118.

cioè chiedendo «in prestito la sua vita e la sua forza alla sensazione presente in cui si materializza»¹⁴, che il ricordo da virtuale diviene attuale.

Che quanto non risulta completamente dispiegato nel campo dell'attualità non sia per ciò stesso privo di realtà è una tesi approfondita da Bergson in un breve saggio, *Il possibile e il reale*, tratto da una conferenza tenuta nel 1920 all'Università di Oxford e pubblicato nel 1930 sulla rivista svedese *Nordisk Tidskrift*. Qui Bergson si oppone all'idea che il *possibile* sia meno reale del *reale* stesso e che la possibilità delle cose ne preceda l'esistenza, per cui le cose risulterebbero pienamente anticipabili prima della loro realizzazione. Un simile modo di vedere le cose è imputabile, a suo avviso, alla necessità propria del pensiero di riconoscere all'origine di ogni fenomeno, come sua componente, ciò che è soltanto l'esito del suo attualizzarsi. Accade dunque che «per il fatto stesso del suo compimento, la realtà getta la sua ombra in un passato indefinitamente lontano; sembra così preesistere, sotto forma di possibilità, alla sua stessa realizzazione»¹⁵. Definito retroattivamente a partire dall'attuale, il possibile si riduce così a semplice premessa di ciò che è effettivamente divenuto reale. È questo lo stesso pregiudizio in forza del quale ci convinciamo che l'idea di vuoto possieda una minore consistenza rispetto a quella di pieno e che il concetto di disordine sia meno denso di significato rispetto a quello di ordine. Secondo Bergson, è vero piuttosto il contrario: «se consideriamo l'insieme della realtà concreta o anche soltanto il mondo della vita, e a maggior ragione quella della coscienza, troviamo che vi è di più, e non di meno nella possibilità di ciascuno degli stati successivi, anziché nella loro realtà»¹⁶. Questo perché «il possibile non è che il reale con, in più, un atto dello spirito che ne rigetta l'immagine nel passato una volta che si produce»¹⁷.

Divenendo incessantemente attraverso configurazioni sempre nuove, la realtà si caratterizza anzitutto per la sua imprevedibilità. Eppure, un'abitudine radicata nel nostro intelletto ci induce a proiettare nel passato l'immagine di ciò che è divenuto reale, creando l'illusione che questo sia sempre stato possibile. È solo nel momento presente, tuttavia, che la realtà si concretizza, rendendo retroattivamente possibile ciò che prima non lo era. Il possibile, in altri termini, non esiste in anticipo, come una sorta di semplificazione ideale sul punto di passare da uno stato latente a manifestazione palese, «fantasma che attende la sua ora» e che diviene reale «con non so quale trasfusione di sangue»¹⁸. Il divenire del reale è tutt'altro rispetto alla realizzazione di un programma delineato in anticipo, calcolabile e prevedibile; esso è piuttosto l'attualizzazione di un *virtuale*, il quale

14 Ivi, p. 108.

15 H. Bergson, *Il possibile e il reale*, trad. it. a cura di A. Branca, Senago (Mi), AlboVersorio, 2014, p. 92.

16 Ivi, p. 25.

17 Ibidem.

18 Ivi, p. 28.

esiste solo come pura potenza di differenza. Assumendo questa prospettiva, si giunge così alla conclusione che non è tanto il possibile a diventare reale, quanto piuttosto il reale a farsi possibile. Reale che quindi non preesiste, sottoforma di possibile, alla sua attuazione, ma si definisce nel momento stesso del suo emergere, «effettivo zampillio d'imprevedibile novità»¹⁹.

Virtuale e preindividuale

Realtà del possibile è l'espressione con la quale Gilbert Simondon definisce ciò che con Bergson abbiamo finora chiamato virtuale²⁰. Nel linguaggio comune, siamo soliti intendere come “possibile” ciò che non esiste nella realtà, ma la cui esistenza non implicherebbe contraddizione, mentre come “reale” ciò che non solo non è contraddittorio che esista, ma che esiste effettivamente. Rispetto a tale comune distinzione, il contributo di Simondon consiste nell'aver attribuito al possibile un suo carattere *operativo*, interpretandolo come «una fase del reale attualmente esistente»²¹. In altre parole, ben lontano dall'indicare una mera stilizzazione del reale unicamente in attesa della propria attualizzazione, il possibile si configura come *potenziale* intrinseco all'attuale stesso, che funge da condizione effettiva di ogni sua trasformazione. «Il potenziale», questa la tesi di Simondon, «è una delle forme del reale, altrettanto completamente che l'attuale. I potenziali di un sistema costituiscono il suo potere di divenire senza degradarsi; [...] una realtà che la spinge ad essere»²².

Tale aspetto risulta tuttavia marginale rispetto all'attenzione. Convinti nel ritenere la *sostanza* fondamento del conoscere e dell'essere, concepiamo la realtà come costituita da enti perfettamente determinati – dotati di un'essenza stabile e costante, con i predicati che la qualificano e le relazioni ad essa inerenti. E tuttavia, nell'assumere la realtà individuata come presupposto, finiamo per trascurarne le condizioni di esistenza. Contrario a una simile impostazione, Simondon ritiene piuttosto che l'individuo non esaurisca l'intera realtà. A suo avviso, anziché considerarlo come punto di partenza, è necessario esplorare la realtà che lo precede e nella quale si compie la sua genesi. Dall'individuo costituito l'attenzione si sposta così verso i processi di *individuazione*, dalla staticità di una forma compiuta allo sfondo che la fa esistere: «lo sfondo è ciò che nasconde i dinamismi, [...] è il sistema di tutte le forme o piuttosto la riserva comune

19 Ivi, p. 34.

20 G. Simondon, *L'individuazione alla luce delle nozioni di forma e di informazione*, trad. it. di G. Carrozzini, Milano-Udine, Mimesis, 2011, p. 412. Per un'introduzione al pensiero di Simondon mi permetto di rinviare a S. Macri, *Arte e individuazione*, cit.

21 Ivi, p. 431.

22 G. Simondon, *Del modo di esistenza degli oggetti tecnici*, trad. it. di A.S. Caridi, Napoli-Salerno, Orthotes, 2020, p. 174.

delle tendenze delle forme, prima ancora che esse esistano a titolo separato e che siano costituite in sistema esplicito»²³.

Simondon chiama *preindividuale* quello sfondo che precede l'individuo e al tempo stesso ne alimenta il processo di costituzione. Realtà «più ricca dell'individuo inteso come risultato dell'individuazione»²⁴, esso è il motore del divenire individuante, ciò che di volta in volta spinge l'essere verso la sua strutturazione. Nell'illustrarne le principali caratteristiche, egli opera una sorta di montaggio di termini e concetti provenienti da ambiti del sapere estranei alla filosofia. *Energia potenziale, equilibrio metastabile, disparazione, sovraturazione*: sono queste le premesse della genesi dell'individuo. Esse servono a indicare, quale momento preparatorio dell'individuazione, un'originaria incompatibilità ricca di potenziali. Si tratta di un'incompatibilità costituita da forze in tensione reciproca, da termini estremi privi della possibilità di interagire, che l'individuo media nel momento del suo sorgere. Vi è genesi quando all'interno dell'essere preindividuale vengono scoperte compatibilità che risolvono le tensioni interne e producono il sorgere di una struttura. L'individuazione è quindi la risoluzione che si opera all'interno di un sistema di potenziali, risoluzione che corrisponde a sua volta alla comunicazione tra ordini di grandezza inizialmente incompatibili.

Si fa ancora più marcato, in Simondon, l'accento sul carattere istitutivo della relazione già rilevato in Bergson. Il processo che dal preindividuale genera l'individuo, ovvero che dal sistema delle virtualità e dei potenziali conduce al dominio dell'attualità, è infatti descrivibile come l'accadere di una relazione. Da semplice rapporto tra elementi distinti, la relazione si offre come garante della loro stessa esistenza individuale, configurandosi come «*condizione costitutiva, energetica e strutturale, che si prolunga nell'esistenza degli esseri costituiti*»²⁵. Da categoria inessenziale e non definitoria di una sostanza autonoma e sussistente in sé, essa arriva a stabilire le condizioni e il modo di esistere delle "sostanze".

L'individuo riceve dunque il suo inizio da un'attività di relazione che produce un cambiamento di fase all'interno dell'essere preindividuale, organizzando sotto forma di strutture gli ordini di grandezza e i potenziali che lo attraversano. Una simile operazione, però, non esaurisce del tutto l'ordine preindividuale a partire dal quale l'individuo si costituisce. Questo perché l'individuo, anche una volta individuato, mantiene ancora in se stesso la dinamica che lo ha generato. Esso non interrompe cioè la propria condizione di metastabilità, non arresta le sue tensioni interne, ma continua a trasportare un margine di virtualità che, per quanto non totalmente espresso, rappresenta il fulcro del suo divenire. Sarà proprio questa «carica di preindividuale che ha attraversato l'operazione di individuazione senza essere comunque individuata»²⁶, ad aprire l'individuo a ulteriori

23 Ivi, p. 61.

24 G. Simondon, *L'individuazione*, cit., p. 203.

25 Ivi, p. 114.

26 Ivi, p. 424.

relazioni, fatti ed eventi che, iscrivendosi in esso, introducono apporti sempre nuovi alla sua sostanza.

Preindividuale, relazione, individuo sono, in sintesi, i tre concetti chiave attraverso i quali Simondon indaga la natura del virtuale²⁷. Una natura tutt'altro che semplice da afferrare e definire, priva com'è di quella perdurante stabilità che la renderebbe identica a se stessa nel corso del tempo e dunque concretamente riconoscibile. Infatti, come già per Bergson il *virtuale*, per Simondon il *preindividuale* va inteso non come dimensione a sé stante, ma come l'incessante attualizzarsi (*individuarsi*) di una potenzialità intrinseca all'attuale stesso. Tale attualizzarsi si determina a sua volta come processo di interazione. Essa sancisce infatti il passaggio da un'iniziale incompatibilità alla progressiva creazione di relazioni e di possibilità tra termini, che solo connettendosi in uno stato di interazione conseguono la propria individualità. Individualità che non esiste mai come termine assoluto, costituente ultimo della realtà, ma sempre e solo come temporaneo momento d'arresto, come fase in perenne transizione. L'individuo viene così a coincidere con il suo stesso processo di individuazione, ed esiste fintanto che dura tale processo, al termine del quale non resta che «un risultato che va degradandosi e non piuttosto un vero e proprio individuo»²⁸. A tale divenire individuante, il preindividuale offre l'energia necessaria per giungere a compimento, come una riserva di potenza che permea di sé il tessuto del reale, sovrabbondanza d'essere non attualmente data e tuttavia sempre sul punto di attualizzarsi.

Virtuale e divenire

Nel suo commento al saggio di Simondon, Deleuze utilizza il termine *problematico* per definire il preindividuale²⁹. Il problematico, osserva Deleuze, assume in Simondon una connotazione oggettiva, non designando più una semplice lacuna della nostra conoscenza, bensì un momento fondamentale dell'essere. La problematica in questione riguarda, come abbiamo visto, l'originaria assenza di comunicazione fra ordini di grandezza disparati, rispetto alla quale l'individuazione interviene come mediazione risoltrice. Ora, ciò che Simondon intende per preindividuale, con tutto il suo carico problematico di metastabilità e di potenziali, equivale a ciò che Deleuze chiama virtuale: «Il virtuale ha la realtà di un compito da adempiere, come di un problema da risolvere, ed è il problema

27 Va a questo proposito precisato che, dal punto di vista terminologico, Simondon priva il concetto di *virtuale* del suo connotato energetico (propriamente, della sua *virtus*), concependolo come semplice possibilità astratta che precede l'individuo. Ad esso preferisce l'espressione *potenziale reale*, pensato come riserva d'essere non ancora individuato che alimenta il processo di individuazione.

28 Ivi, p. 85.

29 Cfr. G. Deleuze, *L'isola deserta e altri scritti. Testi e interviste 1953-1974*, trad. it. di D. Borca, Torino, Einaudi, 2007.

che orienta, condiziona e genera le soluzioni, ma queste non somigliano alle condizioni del problema»³⁰.

Deleuze impiega alcune espressioni per rendere conto del carattere problematico del virtuale – «(non)-essere»³¹, «?-essere»³² –, che, almeno a una prima impressione, potrebbero far apparire questa nozione come vaga o indeterminata. Il loro scopo è però quello di indicare una dimensione che, per quanto non attuale, è nondimeno concreta: «Il virtuale non si oppone al reale, ma soltanto all'attuale. *Il virtuale possiede una realtà piena in quanto virtuale*»³³. Una realtà, quella del virtuale, che nulla ha a che vedere con il *possibile*, opposto al *reale* e soggetto a un processo di *realizzazione*. Secondo Deleuze, riferire una cosa alla sua possibilità significa separare la sua esistenza dal suo concetto. Il concetto racchiude l'insieme delle determinazioni della cosa e, sulla base del concetto, si può dire che la cosa è possibile, ossia che può esistere; tuttavia, essa è ancora priva di esistenza, la quale sarà poi «lo stesso del concetto, ma fuori del concetto»³⁴. Ne deriva, tra possibile e reale, un rapporto di somiglianza che invece è assente nel rapporto tra virtuale e attuale. Se il possibile anticipa il reale e il reale ne costituisce una sorta di copia, il virtuale, al contrario, si attualizza attraverso un processo di *differenziazione*: «L'attualizzazione rompe con la somiglianza come processo, non meno che con l'identità come principio. I termini attuali non somigliano mai alla virtualità che attualizzano»³⁵. Di conseguenza, l'attualizzazione non può essere intesa come semplice realizzazione di possibilità preesistenti, ma si configura come un autentico atto creativo, come l'emergere di una novità imprevedibile: «Attualizzarsi per un potenziale o un virtuale, è sempre creare le linee divergenti che corrispondono, senza somiglianza, alla molteplicità virtuale»³⁶.

Dotato di realtà piena, il virtuale è inscindibile dall'oggetto reale, «come se l'oggetto avesse una sua parte e vi si immergesse come in una dimensione oggettiva»³⁷, risultando così «duplice, senza che le due metà si somiglino, essendo l'una immagine virtuale, e l'altra immagine attuale»³⁸. Il significato di queste affermazioni risulta comprensibile se le si confronta con quelle di Simondon: così come l'essere preindividuale è immanente all'individuo già costituito, fornendogli l'energia necessaria per ulteriori processi di individuazione, allo stesso modo

30 G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, trad. it. di G. Guglielmi, Milano, Raffaello Cortina, 1997, p. 274. Per un'analisi approfondita di *Differenza e ripetizione* si rimanda a S. Marchesoni (a cura di), *Il mezzo secolo deleuziano. Leggere oggi Differenza e ripetizione*, Sesto San Giovanni (Mi), Mimesis, 2019.

31 G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, cit., p. 262.

32 Ibidem.

33 Ivi, p. 270.

34 Ivi, p. 273.

35 Ivi, p. 274.

36 Ibidem.

37 Ivi, p. 270.

38 Ivi, p. 271.

il virtuale è coesistente con l'oggetto reale, costituendo quel potenziale che, pur essendo intrinsecamente legato all'oggetto, non si esaurisce in esso. È proprio grazie a questo potenziale che l'oggetto non si presenta mai come statico o inerte, ma sempre come qualcosa di suscettibile di trasformazioni e sviluppi. In altri termini, si tratta della componente dinamica dell'oggetto, della forza che ne alimenta il costante divenire attuale.

Ma in che modo il virtuale si attualizza negli enti differenziati? La risposta a questa domanda è data dalla teoria deleuziana dell'*intensità*. Caratteristica principale dell'intensità, scrive Deleuze, è il «ripartirsi nel diverso sì da scomparire e uniformare il diverso che crea»³⁹. L'intensità, in altre parole, è inscindibile dal movimento attraverso cui si esternalizza, distribuendosi nello spazio dell'estensione. Questo processo comporta una sorta di livellamento, che induce a confondere l'intensità con un semplice dato empirico. E tuttavia, precisa Deleuze, «la differenza come intensità resta implicata in se stessa, quando si annulla esplicandosi nell'esteso. [...] La differenza non ha cessato di essere in sé, di essere implicata in sé quando si esplica fuori di sé»⁴⁰. Per meglio comprendere una simile dinamica, egli suggerisce di considerare due esperienze comuni: la *profondità* e la *sensazione*. Le coordinate spaziali con cui abitualmente misuriamo lo spazio – alto e basso, destra e sinistra, forma e sfondo – hanno in realtà un valore solo relativo, poiché operano all'interno di un'estensione già costituita. La condizione che rende possibile queste determinazioni è la profondità: è grazie ad essa che possiamo concepire concetti come lunghezza e larghezza, sopra e sotto, tutti riferimenti relativi che rimandano a un principio assoluto che li fonda. Vi è inoltre un fenomeno che mostra come la profondità permetta la percezione dell'esteso pur restando immanente a sé stessa: la sensazione. Essa possiede innanzitutto un carattere intensivo, paragonabile a un colpo che colpisce e trasforma il soggetto sensibile senza che esso possa prevederlo. Allo stesso tempo, però, la sensazione è dotata della capacità di attenuarsi, di perdere intensità fino a dissolversi gradualmente. È proprio in questo affievolirsi dell'intensità che si crea la distanza necessaria affinché la percezione possa riferirsi a un oggetto definito. In sintesi, così come la profondità rende possibile la percezione dell'estensione pur essendo essa stessa impercettibile, allo stesso modo l'intensità è ciò che dà origine alla sensazione, ciò che realmente fa sentire, ma che al contempo, proprio grazie alla sua capacità di attenuarsi, rimane distinta dall'esperienza sensibile in senso stretto. Conclude allora Deleuze: «La profondità è l'intensità dell'essere, o viceversa. E da questa profondità intensiva, da questo *spatium*, scaturiscono a un tempo l'*extensio* e l'*extensum*, la *qualitas* e il *quales*»⁴¹.

Resta però ancora da stabilire in che modo, da una simile profondità intensiva, si sviluppano gli estesi qualificati. È a questo proposito che il richiamo all'essere *preindividuale* e al processo di *individuazione* si fa decisivo:

39 Ivi, p. 293.

40 Ivi, p. 295.

41 Ivi, pp. 298-299.

Or non è molto, Gilbert Simondon dimostrava che l'individuazione presuppone innanzitutto uno stato metastabile, cioè l'esistenza di una "disparità", di almeno due ordini di grandezza o due scale di realtà eterogenee, tra cui i potenziali si ripartiscono. Questo stato preindividuale non manca tuttavia di singolarità, in quanto i punti rilevanti o singolari sono definiti dall'esistenza della ripartizione di potenziali⁴².

I punti singolari che popolano l'essere preindividuale altro non sono che le intensità, la cui distribuzione dà origine a un campo problematico dotato di energia potenziale. L'individuazione avviene mettendo in comunicazione le singolarità disparate, integrandole cioè in uno stato di accoppiamento senza però annullare il campo problematico, ovvero senza attualizzare del tutto l'energia potenziale. L'individuo risulta pertanto «congiunto a una metà preindividuale, che non è l'impersonale in lui, ma piuttosto la fonte delle sue singolarità», metà preindividuale che per Deleuze coincide con il virtuale: «Sotto tutti questi aspetti, noi crediamo che l'individuazione sia essenzialmente intensiva, che il campo preindividuale sia Ideale-virtuale»⁴³.

Per descrivere il processo di attualizzazione del virtuale, Deleuze utilizza l'esempio del lampo, non a caso un fenomeno che nasce precisamente da una differenza di potenziale, come quella che si stabilisce tra le particelle negative che si accumulano nella parte inferiore delle nubi temporalesche e le cariche positive presenti al suolo, una differenza che viene risolta da una scarica elettrica: «Quando la comunicazione viene stabilita tra serie eterogenee, nel sistema si ha ogni sorta di conseguenze. Qualcosa "passa" tra i margini; esplodono avvenimenti, balenano fenomeni, del tipo lampo o folgore»⁴⁴. L'immagine del lampo non ha soltanto un valore evocativo, ma risulta perfettamente chiarificatrice delle caratteristiche di assoluta novità e imprevedibilità proprie del processo di individuazione, inteso come qualcosa di radicalmente diverso dalla semplice realizzazione di un possibile già definito. Essa suggerisce anche la persistenza continua del virtuale all'interno di ciò che viene individuato, come una pura potenzialità che non cessa di attualizzarsi nell'empirico pur eccedendone la portata. Anche se il lampo si distingue dal cielo oscuro, è costretto a portarlo con sé, «come se si distinguesse da ciò che non si distingue. Si direbbe che il fondo sale alla superficie, senza cessare di essere il fondo»⁴⁵. Con la propria individuazione, il lampo manifesta dunque l'intensità virtuale da cui ha tratto origine, un'intensità che permane alla base del fenomeno senza tuttavia concludersi in esso.

42 Ivi, pp. 317-318.

43 Ivi, p. 318.

44 Ivi, p. 154.

45 Ivi, p. 43.

Virtuale ed esperienza estetica

Ciò che a un primo sguardo potrebbe apparire come una discussione puramente astratta sulla natura del divenire, sul rapporto tra potenza e atto, sull'esistenza di un presunto fondo originario dell'apparire conoscibile solo attraverso le figure in cui si manifesta – risultato delle sue metamorfosi – trova invece una concreta esemplificazione all'interno dell'esperienza estetica. L'esperienza del fondo si rivela, in altri termini, una questione di *aisthesis* e dei suoi momenti più elevati, come quelli offerti dalla pratica delle arti. *Virtuale* è, infatti, uno degli aspetti che Mikel Dufrenne, nel suo ultimo saggio, *L'occhio e l'orecchio*, attribuisce all'oggetto estetico.

Il nucleo della prospettiva estetica di Dufrenne risiede nella proposta di pensare la specificità dell'opera d'arte in termini non più oggettuali, bensì interattivi. L'opera non si impone come semplice spettacolo rivolto alla passività del contemplare, ma richiede altresì un fruitore che, sollecitato dall'opera, si mostri disponibile a raccoglierne l'espressione, facendo in modo che il senso dell'opera si compia grazie a colui che gli dà credito. In sintesi, l'esperienza estetica riguarda la realtà di un ente, l'oggetto estetico, che per esistere richiede al fruitore di essergli presente. Da un lato, come direbbe Heidegger, l'oggetto estetico prende dimora presso il fruitore e a lui "affida" il suo senso; dall'altro, il fruitore si apre all'oggetto, mettendosi a sua disposizione. Questa prossimità complice contribuisce ad annullare la distanza tra soggetto e oggetto, conducendo il fruitore nei paraggi del fondo, cioè della sorgente comune da cui soggetto e oggetto emergono e nella quale risiede la condizione di possibilità della loro relazione: «Davanti all'opera – ma occorre dire: *nella* sua presenza, in cui sono come perduto – mi trovo sullo stesso piano del fondo, e più nulla è nascosto: l'unico segreto è l'evidenza irrefutabile dell'apparire»⁴⁶.

Esiste in particolare un fenomeno, piuttosto comune nella fruizione estetica, in grado di evocare una sorta di originaria: si tratta della *sinestesia*, ovvero della percezione di sensazioni relative a un senso, per esempio la vista, con un altro senso, per esempio l'udito, e viceversa (un colore "chiassoso" o un suono "abbagliante"). Centrali nella descrizione dell'esperienza estetica, le sinestesi aprono alla riflessione il cammino verso una dimensione nella quale i sensi sono talmente compenetrati l'un l'altro da attenuare la loro singolarità. Una circostanza nella quale ciò che è visibile non è ancora totalmente separato da ciò che è udibile; e se pure si riesce a distinguerli, la loro natura appare decisamente "fluida", e questo rende impossibile classificare le percezioni sensoriali come appartenenti esclusivamente all'uno o all'altro. La comunicazione intersensoriale che si verifica nelle sinestesi è più di una semplice associazione di sensazioni; rappresenta una dimensione primordiale dell'esperienza sensoriale, una sorta di sentire neutro che precede la distinzione tra le diverse modalità sensoriali.

46 M. Dufrenne, *Estetica e filosofia*, trad. it. di P. Stagi, Bologna, Marietti, 2000, p. 5.

Non è facile tuttavia per il pensiero soggiornare presso l'originario; per esercitarsi, esso si serve della dualità. È per questa ragione che Dufrenne attribuisce all'immaginazione la facoltà di generare sinestesie: noi osserviamo il vetro, ma al tempo stesso immaginiamo la sua fragilità e il suono che essa comporta; pensiamo di percepire questi aspetti visivamente, affermiamo di vederli, ma in realtà non è così, poiché né il tatto né l'udito possono essere convertiti in percezione visiva. L'immaginazione, che non va confusa con una semplice fantasia soggettiva, è per Dufrenne intimamente connessa alla percezione, «nella misura in cui si definisca l'immaginario mediante il virtuale»⁴⁷. Il suo compito consiste esattamente nell'integrare «il dato con il virtuale» e nel rimediare «l'insicurezza di una percezione limitata a un solo registro sensoriale»⁴⁸, restituendo così all'oggetto percepito la pienezza che gli è propria. Può accadere, ad esempio, che un certo timbro sonoro venga percepito come talmente simile a un colore da risultare indistinguibile da esso, al punto che «quella sonorità non è più allora legata al giallo come un oggetto può essere dipinto di giallo, essa è quel giallo»⁴⁹.

La nozione di virtualità entra nella sfera estetica assumendo il significato di immaginario: una realtà intermedia, sospesa tra l'oggetto percepito e l'immaginazione. Ma – ed è questa la questione cruciale – dove si colloca il virtuale-immaginario? Appartiene al soggetto che immagina o è insito nell'oggetto percepito? La risposta di Dufrenne è sorprendente: il virtuale non è un'attribuzione soggettiva arbitraria, bensì una dimensione immanente all'oggetto estetico. «L'immaginario come virtuale è chiamato in causa dal reale che lo abita, l'immaginazione è meno potere di associare che potere di aprirsi e di comunicare, di lasciare che il sentito riecheggi nel senziente»⁵⁰. Occorre dunque distinguere tra un immaginario soggettivo, che proietta sull'oggetto estetico libere associazioni personali, e un immaginario generato dall'oggetto stesso, capace di espandere e intensificare l'esperienza percettiva. In quest'ultima prospettiva, sembra quasi che sia l'oggetto a servirsi della nostra facoltà immaginativa per manifestare pienamente la forza del suo apparire.

Se l'immaginario non è necessariamente soggettivo, se non coincide con il semplice risultato di un'attività cosciente, quale ne è, allora, la caratteristica distintiva? Dufrenne lo definisce come «una *virtus* o una *vis* dell'oggetto: non più ciò che è in potere di un soggetto, come ciò che egli custodisce nella memoria e che può evocare o come ciò che egli può inventare, bensì ciò che è, in qualche modo, in potere dell'oggetto senza manifestarsi immediatamente»⁵¹. Più precisamente, l'immaginario come virtuale è un possibile di cui l'oggetto è gravido, dove *possibile* «non significa la contingenza dell'evento come il “può darsi che”»,

47 M. Dufrenne, *L'occhio e l'orecchio*, trad. it. di C. Fontana, Milano, Il Castoro, 2004, p. 133.

48 Ibidem.

49 Ivi, p. 194.

50 Ivi, p. 134.

51 Ivi, p. 199.

ma quando si annuncia come *possibile di* – di chi può dire “io posso”, o di chi senza dire nulla, diviene ciò che non è e che, tuttavia, è in qualche modo se promette di esserlo, come il seme promette di essere frutto, costituendo ciò che Bloch chiama “possibilità reale”⁵².

«Presentito all’ombra del sentito»⁵³, oltre che «molto vicino a schiudersi»⁵⁴, il virtuale teorizzato da Dufrenne presenta proprietà del tutto analoghe a quelle già evidenziate da Bergson, Simondon e Deleuze: esso ha una natura operativa e, nello stesso tempo, è inseparabile dall’attualizzazione che realizza, simile a un elemento invisibile che si fonde con il visibile, conferendogli la completezza del suo significato. Anche se il suo potere trae origine dal reale, la sua essenza consiste nel fatto di essere *immaginabile*, e dunque si attualizza soltanto attraverso l’*interazione*, poiché spetta al soggetto la facoltà di rispondere alle sollecitazioni che il reale gli rivolge. Quando ciò avviene, osserva Dufrenne, il virtuale restituisce finalmente «all’osservato il suo carattere primigenio»⁵⁵. È in questo modo che si può comprendere perché la musica di un’immagine o il colore di una sonorità vengano percepiti pur non essendo né visibili né udibili: ciò accade perché essi accompagnano la percezione rimanendo in uno stato di latenza, da non confondere con un’assenza di visibilità o di suono, ma da intendere piuttosto come una dimensione pre-visiva e pre-sonora, una sorta di sensibilità generale, uno stato preindividuale del sentire in cui tende a dissolversi la specificità dei singoli registri sensoriali.

Giunta a questo punto, la riflessione di Dufrenne si interrompe bruscamente, come se incontrasse un ostacolo che impedisce al pensiero di proseguire. Questo fondo virtuale, stato preindividuale dell’essere che precede la distinzione tra soggetto e oggetto, emerge nell’esperienza estetica grazie alle sinestesie. Eppure, esso non può essere veramente pensabile, poiché anteriore al pensiero stesso; non solo: propriamente parlando, non può neppure essere percepito, poiché nel momento in cui il soggetto ne fa esperienza, lo fa già in quanto soggetto costituito, dotato di sensi distinti e ben definiti.

In conclusione

Quella dimensione virtuale che, secondo Dufrenne, appariva come una sorta di “impasso concettuale”, come una strada interrotta per lo sviluppo del pensiero, si rivela al contrario ricca di opportunità per la riflessione sul legame tra arte e nuove tecnologie. In particolare, la concezione del virtuale inteso come caratteristica dell’oggetto estetico e, in modo più specifico, come potenzialità propria dell’oggetto che si manifesta pienamente attraverso l’interazione con il

52 Ibidem.

53 Ivi, p. 198.

54 Ivi, p. 200.

55 Ivi, p. 203.

fruitore, reca già in sé i tratti essenziali del *corpo-ambiente virtuale*. È con questa espressione che Roberto Diodato designa «un'immagine digitale interattiva, il fenomenizzarsi di un algoritmo in formato binario nell'interazione con un utente-fruitore»⁵⁶. Tali oggetti-ambienti informatici permettono l'interazione tramite periferiche capaci di generare gradi elevati di immersività. Il loro grado di interattività può inoltre variare in base alla natura delle matrici algoritmiche che li governano: da quelle “rigide”, che limitano l'azione entro percorsi prestabiliti, a quelle “flessibili”, in grado cioè di apprendere e modificarsi in tempo reale attraverso la relazione con l'utente. È proprio questa seconda configurazione, più aperta e dinamica, a offrire le prospettive più interessanti.

Ciò che infatti distingue il corpo virtuale dalle altre immagini digitali è la sua interattività costitutiva: reso “intelligente” oltre che “sensibile” all'invasione umana nel suo dominio territoriale, esso si manifesta fenomenicamente nel corso dell'interazione. Ed è qui che riemerge la distinzione tra *virtuale* e *possibile*, elaborata, pur con diverse sfumature, dagli autori da noi considerati. Mentre il possibile è inteso come un ente già costituito che attende semplicemente di essere realizzato, il virtuale, al contrario, non si contrappone al reale, ma rappresenta una dimensione interna al reale stesso. Esso si rivela come espressione della potenza operante nel tessuto del reale e si configura come un «complesso problematico, nodo di tendenze che impone un processo di attualizzazione»⁵⁷. In questa prospettiva, l'attualizzazione del virtuale non si riduce alla semplice realizzazione di un possibile, intesa come attribuzione di materia a una forma preesistente e, dunque, come costituzione di una sostanza. Poiché il corpo-ambiente virtuale si manifesta attraverso l'interazione con il fruitore, il virtuale deve essere compreso piuttosto come una «configurazione dinamica di forze che hanno una intrinseca tendenza ad attualizzarsi in forme non totalmente precostituite»⁵⁸. La sua attualizzazione può dunque essere descritta come un «processo di trasformazione di contenuti logici altamente formalizzati che rimangono celati e non visibili per il fruitore, in contenuti e forme percepibili e manipolabili dal fruitore»⁵⁹.

Certo, ogni operazione artistica reca in sé una componente *virtuale*, attraverso la quale si proietta verso un possibile avvenire di significati relazionali da scoprire. Offrendosi alla percezione di un pubblico, si arricchisce delle interpretazioni suscitate, acquisendo successivamente profondità attraverso i giudizi che riceve. Per riprendere Simondon, qualsiasi opera d'arte attraversa un “processo di individuazione” affinché tali significati possano emergere. Un processo che essa non può attivare da sola: è necessaria la presenza di un altro soggetto perché l'individuazione si compia e il significato prenda forma. E tuttavia, è proprio

56 R. Diodato, *L'invisibile sensibile. Itinerari di ontologia estetica*, Milano-Udine, Mimesis, 2012, p. 35.

57 Ivi, p. 40.

58 Ibidem.

59 Ibidem.

entro questo orizzonte relazionale che le nuove tecnologie mostrano la possibilità di introdurre un elemento di significativa novità: esse non si limitano ad amplificare la componente virtuale dell'opera, ma aprono all'occasione di ripensarne le condizioni di esistenza, rendendo il processo di individuazione ancora più dinamico e interattivo. Per le opere d'arte configurate come corpi-ambienti virtuali, è proprio il dialogo, il rapporto reciproco con il fruitore a costituire il fulcro del loro significato: da spettatore contemplativo, il fruitore diventa parte integrante del processo stesso di individuazione. Fare esperienza di un corpo-ambiente virtuale, infatti, non significa soltanto decifrare codici di significato o attivare forme di empatia, ma anche rispondere a dinamiche processuali che sollecitano un coinvolgimento diretto. Quando il fruitore interagisce con un corpo-ambiente virtuale, non percepisce un'entità definita, ma ha la possibilità di dare luogo a un evento: l'attualizzazione di un virtuale che si realizza in modo sempre nuovo nell'atto stesso della relazione.

Non si può però concludere questa serie di riflessioni senza aver almeno accennato ad alcune criticità che il rapporto tra arte e virtualità solleva, e che ne mettono in discussione la reale portata trasformativa. Da un lato, si impongono i limiti oggettivi propri dei dispositivi tecnici che costituiscono l'infrastruttura degli ambienti virtuali: ci si può davvero attendere che un ente informatico, dotato di una natura finita e soprattutto determinata, sia in grado di accogliere l'intervento del fruitore in forme aperte e non previste? La possibilità che l'interazione si traduca in una dinamica creativa resta vincolata a condizioni progettuali che, per quanto sofisticate, tendono a rimanere chiuse entro schemi prestabiliti. Dall'altro lato, non meno problematico è il contesto culturale ed economico entro cui tali pratiche si sviluppano: il sistema dell'arte contemporanea appare sempre più orientato verso logiche accattivanti e spettacolari, in cui il ricorso alle tecnologie digitali tende a configurarsi come mero espediente, come strumento più attrattivo che di reale problematicità. L'urgenza di stupire, emozionare, generare consenso rischia di ridurre l'opera a un dispositivo soltanto spettacolare, concepito per soddisfare aspettative a loro volta prevedibili, compromettendo così ogni tentativo di seria e ragionevole riflessione sul potenziale di tali tecnologie, sui loro limiti e, soprattutto, sulla loro necessità estetica. Sembrerebbe dunque che il virtuale, così come prende forma nelle pratiche artistiche contemporanee, malgrado i ricorrenti proclami di radicale innovazione, fatichi a corrispondere al suo concetto, che lo identifica nell'ambito di potenzialità, novità, e imprevedibilità attivate nella relazione. Tuttavia, è proprio nel costante tentativo di confrontarsi con tale scarto che l'arte può dispiegare la propria capacità generativa di *mondi possibili*: un possibile che non si configura come alternativa al reale, ma che ne realizza la trama più intima, come possibilità *del* reale stesso, trovando nelle pratiche artistiche, nella loro capacità di promuovere forme inedite di creatività e fruizione, una sempre rinnovata attualità.

SECONDA PARTE

La “filosofia” di *Julie*

Franco Perrelli

(Università di Bari)

DOI: 10.54103/st.275.c652

August Strindberg – in uno dei suoi «articles» in «*style Boulevard*», pubblicati sulla *Revue Universelle Internationale* nell'estate del 1886 (e che avrebbe inviato persino a Nietzsche; cfr. ASB 7: 203)¹ – non esitava a sostenere che, «in Svezia, non esistessero drammaturghi», visto che la drammaturgia nazionale non si spingeva al di là del disegno di «eroi simpatici e situazioni patriottiche» con al centro virtuose e orgogliose fanciulle bionde, che «di norma finivano per vendicarsi del seduttore» che le aveva abbandonate; di contro, nella commedia, si restava né più né meno schiacciati sui modelli commerciali in voga a Parigi (cfr. SSV 18: 276 ss.).

In assoluta controtendenza e mirando a guadagnarsi visibilità nell'ambito dell'avanguardia continentale, nel cui agone «i giovani autori francesi erano ancora in cerca della formula» di un dramma naturalistico (ASB 6: 383), nel febbraio dell'87, Strindberg aveva scritto la tragedia *Il padre*, che aveva subito tradotto in francese e inviato al caposcuola Émile Zola. Strindberg mirava a un autorevole avallo, sottolineando che si trattava per l'appunto d'un copione «*composé en vue de la formule expérimentale, visant à faire valoir l'action intérieure aux dépens des trucs théâtraux, de réduire le décor au minimum, et de conserver l'unité de temps autant que faire se peut*» (ASB 6: 262) (idee che, in certo modo, struttureranno anche *La signorina Julie*).

Nel novembre del 1887, l'autoesilio di Strindberg, che da circa quattro anni l'aveva portato a errare tra Francia, Svizzera, Italia, Austria e Germania, approda a Klampenborg, nei pressi di Copenaghen: la situazione economica dello scrittore è precaria e decisamente logorato appare il matrimonio con la nobildonna Siri von Essen, tanto che, fra l'agosto dell'87 e il marzo dell'88, nel romanzo *Le Plaidoyer d'un fou*, (assai inventivamente) vengono rievocati «dodici anni» di più o meno presunte «pene» coniugali (cfr. ASB 7: 36).

1 Per le citazioni delle lettere e degli scritti strindberghiani daremo indicazioni nel testo, utilizzando sigle in relazione alle seguenti edizioni: ASB, A. Strindberg, *Brev*, 22 voll., a cura di T. Eklund e B. Meidal, Stockholm, Bonniers, 1947-2001; SSV, *Samlade Verk*, 72 voll., a cura di L. Dahlbäck *et al.*, Stockholm, Almqvist & Wiksell-Norstedts, 1981-2013.

Strindberg arriva in Danimarca per assistere alla prima del *Padre*, che si terrà il 14 novembre 1887, presso il Casino teater della capitale, grazie all'interessamento di un attore coraggioso come Hans Riber Hunderup. Nonostante la rischiosissima rappresentazione riscuotesse una discreta accoglienza (non proprio quel «succès d'horreur complet» di cui l'autore si sarebbe in seguito lamentato con Zola), per altri motivi, il teatro fallì, lasciando quindi il drammaturgo «in completa miseria» (ASB 6: 306, 345). Esattamente un mese dopo questo debutto, Émile Zola comunicava al suo «cher confrère» svedese le proprie impressioni sul *Padre*, esprimendo nel complesso un giudizio non negativo, soprattutto sull'«idée philosophique» di una tragedia che riteneva «curieuse et intéressante», sebbene, da un punto di vista rigorosamente naturalistico, si potesse eccepire su una certa caratterizzante «abstraction», a causa della quale i personaggi non esibivano «un état civil complet» e di conseguenza neanche restituivano «la sensation complète» della vita².

Altri fermenti culturali stavano intanto lievitando a Copenaghen in quel vivace frangente storico. Fra il 10 aprile e l'8 maggio 1888, infatti, Georg Brandes tenne all'Università una serie di conferenze sulla filosofia di Friedrich Nietzsche, all'epoca «vir obscurissimus», che – come il filosofo poteva compiacersi – si svolsero «in modo fortunatissimo. Sala zeppa: 300 uditori. I maggiori giornali pubblicano i riassunti»³. In un saggio su Strindberg del 1894, lo stesso Brandes rievcherà:

Fu nel 1888 che ebbe luogo l'avvicinamento di Strindberg a Nietzsche e l'incombenza di realizzarlo toccò a me. I resoconti giornalistici di una serie di conferenze che tenevo sulle opere di Nietzsche avevano suscitato in Strindberg, che si trovava allora a Copenaghen, non poca emozione. Gli sembrava di avere riscontrato in Nietzsche, meglio e più chiaramente espressi di quanto a lui stesso non fosse riuscito, pensieri che da tempo gli fluttuavano dentro. In diversi scritti, tra cui un pezzo intitolato *I meschini*, aveva adottato un punto di vista assimilabile a quello del filosofo. Allorché misi in rapporto questi due distinti autori, fra di loro si sviluppò un carteggio e, in varia narrativa strindberghiana del periodo, come *Tschandala* e *Sul mare aperto* (*I havsbandet*), si rintraccia chiaramente un influsso nietzschiano⁴.

Adesso, in quel maggio dell'88, Strindberg, fra alti e bassi economici, viveva con la famiglia nella decaduta dimora signorile di Skovlyst e – secondo quanto scrive la figlia – attraversava in effetti il suo «periodo più aristocratico», essendosi «ormai lasciato alle spalle il socialismo e avendo trovato conferma in Nietzsche della propria ostilità per le donne, Cristo e la “plebe”»⁵. A Skovlyst,

2 Cit. in A. Strindberg, *Théâtre cruel et théâtre mystique*, a cura di M. Gravier, Paris, Gallimard, 1964, p. 96.

3 F. Nietzsche, *Epistolario (1865-1900)*, a cura di B. Allason, Torino, Einaudi, 1962, pp. 296, 305.

4 G. Brandes, *Udvalgte Skrifter*, a cura di S. Møller Kristensen, IV, København, Tiderne Skifter, 1984-87, p. 175.

5 K. Smirnoff, *Strindbergs första hustru*, Stockholm, Albert Bonniers Förlag, 1926², p. 261.

Strindberg aveva inoltre sott’occhio i rapporti della proprietaria della tenuta, che si fregiava del titolo di contessa, con il suo intendente Ludvig Hansen e può darsi che, tra varie altre suggestioni⁶, anche questa abbia contribuito a ispirare il rapporto padrona-servitore della *Signorina Julie*. In ogni caso, verso la fine dell’estate, esplose un violento contrasto fra Strindberg e Hansen, che culminò, il 19 settembre, in un’imbarazzante fuga dello scrittore a Berlino: contro di lui stava montando l’accusa di avere abusato della sorellastra diciassettenne dell’intendente; di rimando, lo svedese denunciava Hansen come ladro.

Al limite di questi turbolenti avvenimenti – trasfigurati nel lungo racconto *Tschandala* (del settembre 1888-gennaio ’89 e dal titolo esplicitamente nietzschiano; ASB 7: 232) –⁷, Strindberg, a Skovlyst, scrisse *La signorina Julie* (*Fröken Julie*), fra il luglio e il 10 agosto 1888, e a seguire, sempre nel mese di agosto, *Creditori* (*Fordringsägare*): due drammi che in misura differente rispondevano alle critiche che Zola aveva avanzato sul *Padre*.

Se, in *Creditori* – lontano ormai dai canoni di un naturalismo documentario, nella crescente consapevolezza che «do zolismo con la sua pittura della natura e la puntualizzazione delle scene non fosse più sulla cresta dell’onda» (ASB 7: 212) –, si allestiva la rappresentazione di un «omicidio psichico», per via di suggestione, concentrandosi giusto su «tre personaggi, un tavolo e due sedie» (ASB 7: 124, 105), nella *Signorina Julie*, era più volenteroso l’intento di presentare «la prima tragedia naturalistica della drammaturgia svedese» (ASB 7: 104) richiamandosi alla «*nouvelle formule*» zoliana, e purtuttavia riformandola.

Del resto, la ricetta strindberghiana per la «*formule expérimentale*» tendeva essenzialmente a enfatizzare lo spessore psicologico («*l’action intérieure*») del dramma e a rendere in esso «breve la tortura, lasciandola scatenare di colpo e facendola esaurire [...]». In ogni dramma c’è “*une scène*!” – osservava l’autore – ed era quella che a lui interessava: «Che m’importa di tutto il resto, di dar da fare a sei, otto attori! [...] Datemi insomma la polpa del dramma! questo chiedo a chi scrive per il teatro!» (ASB 7: 183-184).

Comunque – nella famosa *Prefazione* alla *Signorina Julie* (che si suppone composta a ridosso della tragedia, attorno al 10-15 agosto) –⁸, Strindberg sostiene la possibilità, per i personaggi secondari, di una descrizione che sia insieme astratta e puntuale; giustifica l’introduzione di elementi apparentemente eccentrici

6 Cfr. in merito F. Perrelli, «*La signorina Julie*. Storie e scritture», in «*La signorina Julie*» di Strindberg: studi e prospettive, Torino, DAMS Università di Torino, 2001, pp. 25-26.

7 Cfr. A. Strindberg, *Ciandala*, a cura di F. Perrelli, Milano, SE, 1995 (in particolare, la postfazione «Delitto senza castigo», pp. 151 e ss.).

8 Cfr. G. Ollén in SSV 27: 293. Una traduzione di questa *Prefazione*, basata sull’edizione critica degli scritti strindberghiani (SSV 27, che ha ripristinato l’originale), si può leggere in F. Perrelli, *Strindberg: scritti sul teatro*, Imola, Cue Press, 2016, pp. 42 e ss. Ricorderemo, incidentalmente, che la *Prefazione* come lo stesso copione della *Signorina Julie* (pubblicati in volume nel novembre del 1888) erano stati sottoposti a cospicue manipolazioni editoriali, di cui abbiamo reso conto in F. Perrelli, «*La signorina Julie*. Storie e scritture», cit., pp. 31 e ss.

per un dramma naturalistico come il monologo e il balletto, ma – pure con un richiamo all'impressionismo – in ossequio all'ortodossia zoliana, quantomeno sul piano dell'allestimento materiale, si respingono varie convenzioni, denunciando l'inadeguatezza delle ambientazioni sceniche fragilmente e illusoriamente dipinte (SSV 27: 111-2).

Strindberg, in questa fase, sembra tenere presente soprattutto il lavoro del Théâtre Libre di André Antoine, sostenuto da Zola e attivo a Parigi dal marzo dell'87: da lì, per esempio, deriverebbe anche l'attenzione per la pantomima che affiora nella *Prefazione*⁹. Quando metterà in scena a Parigi nel 1893 *Mademoiselle Julie*, Antoine farà circolare fra il pubblico la «*longue préface pleine de choses curieuses*» di Strindberg, pur aggiungendo che «*les décors plantés de biais, la suppression de la rampe, les éclairages du haut*» erano, a suo avviso, soprattutto «*d'influence allemande*»¹⁰ (e si pensa addirittura in parte wagneriana)¹¹. Singolare, tuttavia, che Antoine non colga nelle riforme strindberghiane quantomeno echi di quelle suggerite a suo tempo da Diderot in *Dorval et moi*¹².

In ogni caso, Strindberg si sarebbe addirittura spinto a copiare il Théâtre Libre con la sfortunata e un po' improvvisata impresa di una compagnia sperimentale scandinava, che consumò la sua breve parabola fra il novembre del 1888 e il marzo dell'89, riuscendo, il 14 di quel mese, a far debuttare giusto in forma privata, presso la Lega Studentesca di Copenaghen, *La signorina Julie*, che era stata subito fulminata dalla censura.

Se aveva difficoltà ad assimilare al proprio naturalismo il collega svedese (che, a ben vedere, poteva forse considerarsi più vicino a Dostoevskij)¹³, Zola aveva almeno riconosciuto che – al di là delle forme – la drammaturgia dello scrittore scandinavo si caratterizzava per la centralità e la pregnanza di un'«*idée philosophique*». Dopo tutto, nel *Padre*, il cruciale tema della *paternitas semper incerta* poteva derivare da un bestseller dell'epoca, *La filosofia dell'inconscio* di Eduard von Hartmann, e la stessa misoginia, del resto, non vi appariva sviluppata solo in termini di mera polemica nei confronti di Ibsen, ma mostrava salde radici – come

9 Cfr. C.O. Gierow, *Documentation – Évocation. Le Climat littéraire et théâtral en France des années 1880 et "Mademoiselle Julie" de Strindberg*, Stockholm, Almqvist & Wiksell, 1967, pp. 130 e ss.

10 A. Antoine, «*Mes Souvenirs*» sur le Théâtre-Libre, Paris, Arthème Fayard & Cie, 1921, p. 286.

11 C.O. Gierow, *Documentation – Évocation*, cit., pp. 137 e ss.

12 F. Perrelli, *Poetiche e teorie del teatro*, Roma, Carocci, 2015³, p. 128.

13 Strindberg seguiva da qualche anno la letteratura di Dostoevskij (cfr. ASB 5: 209), e – si è notato – che ci sarebbe qualcosa di dostoevskiano pure nella *Signorina Julie*, per esempio, nel gesto di Jean che scaglia il denaro sul tavolo quando Julie gli chiede se sa cosa debba un uomo alla donna che ha disonorato (cfr. SSV 27: 166). La situazione presenta, in effetti, un'analogia con *Le memorie del sottosuolo*, nelle quali il protagonista «mette dei soldi in mano alla prostituta Lise con l'intenzione di umiliarla per vendicarsi delle proprie umiliazioni» (nei due scrittori, «più l'aggressore è sfrontato e brutale, più grande si rivela la sua inferiorità»; N. Milochevitch, *Nietzsche et Strindberg. Psychologie de la connaissance*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1997, p. 235).

pure avrà modo di sottolineare Georg Brandes – soprattutto in Schopenhauer e nella sua idea dell'«*ingiustizia*», per così dire, ontologica del «carattere femminile»¹⁴. Lo stesso Nietzsche, in seguito, si sarebbe compiaciuto di ritrovare nel *Padre* la propria «concezione dell'amore – che ha come mezzo la guerra e fondamento l'odio mortale tra i sessi»¹⁵; idea in effetti richiamata in scritti del suo ultimo periodo e che Strindberg aveva posto al centro anche del duello erotico fra il servo Jean e la sua nobile giovane padrona nella *Signorina Julie*.

Senz'altro, la stessa *Signorina Julie* – come riconoscerà Strindberg in vecchiaia – era ovviamente «molto più di una singolare storia di seduzione» (e tanto più nel senso scenico convenzionale che aveva denunciato negli «*article*» dell'86). Nel testo, infatti, si evidenziava «la lotta di classe e di razza; c'erano il rinnovamento sociale dalle radici, patrizi e plebei, lo stupido tentativo della donna di emanciparsi dalla natura, tutta la furibonda rivolta della vita moderna contro le tradizioni, i costumi e la ragione» (SSV 64: 235): insomma, il travaglio del nichilismo dell'epoca. Ciò detto e al di là della menzionata «lotta dei sessi» (che l'incontro con Nietzsche viene solo a confermare), cosa passerebbe specificamente della filosofia del pensatore tedesco nel testo della *Signorina Julie*?

Se andiamo a consultare una breve nota compilata da Strindberg, nel 1894, affinché fosse integrata in una raccolta di contributi critici sulla sua personalità letteraria, si sarebbe tentati di dar ragione a quanto ulteriormente osservava Georg Brandes nel saggio succitato, vale a dire che, nel tempo, lo scrittore era destinato in qualche modo a difendersi dall'influsso nietzschiano «essendo molto della sua sensibilità di fondo» (e il danese pensa forse a una radice pietista di formazione) «in contrasto con esso»¹⁶. In questa nota (non sempre puntualissima nella cronologia), Strindberg sembra infatti impegnato già a rivendicare una propria originalità nei confronti del filosofo, affermando che – con le *vivisezioni* pubblicate in tedesco nel 1887 sulla «*Neue Freie Presse*» e *Il padre* – aveva anticipato «sperimentalmente la concezione ritenuta nietzschiana. Nel 1888» – continuava –, «ho portato avanti la mia lotta di emancipazione e oggi va accettato che, specie con *La signorina Julie*, sia giunto alle medesime conseguenze di colui che all'epoca per me era un filosofo assolutamente sconosciuto», il cui «primo influsso» (successivo cioè alle lezioni di Brandes) si può rintracciare in particolare (oltre che in *Tschandala*) proprio nella *Prefazione* a quella «tragedia naturalista»¹⁷.

14 G. Brandes, *Udvalgte Skrifter*, cit., IV, p. 172, e si veda A. Schopenhauer, *Parerga e paralipomena*, a cura di M. Carpitella, II, Milano, Adelphi, 1998, p. 835 (citato peraltro da Strindberg in SSV 16: 169).

15 Cit. in W.A. Berendsohn, «Strindberg och Nietzsche», *Samfundet Örebro Stads – och länsbibliotekets Vänner. Meddelande*, 16, 1948, p. 18.

16 G. Brandes, *Udvalgte Skrifter*, cit., IV, p. 175.

17 H. Drachmann *et al.*, *En bok om Strindberg*, Karlstad, Forssells Boktryckeri, 1894, pp. 44-45.

Sebbene non manchino studiosi che individuano tracce di Nietzsche anche nel corpo del dramma¹⁸, Strindberg pare riconoscere uno specifico *influsso* («*det första inflytandet*») nella *Prefazione* (che arriva subito dopo la tragedia), ma qui s'impone la domanda: che ne sapeva lo scrittore del filosofo all'altezza temporale della stesura della *Signorina Julie* e, tanto più, della sua *Prefazione*? Badando bene a evitare – proprio nella lettura della *Prefazione* – ogni confusione con un certo «darwinismo volgare che», all'epoca, «più o meno a ragione, veniva abbinato a un'apologia del nietzschianesimo»¹⁹, parrebbe poco, ovvero, di certo, quello che in merito alle conferenze di Brandes Strindberg aveva potuto leggere sul quotidiano «Politiken» e, in un incontro casuale, gli aveva comunicato personalmente il critico stesso (cfr. ASB 7: 382; 8: 36). Solo una lettura di *Al di là del bene e del male* è ipotizzabile nella primavera o estate del 1888²⁰ e, d'altro canto, un ulteriore scambio di libri e lo stesso carteggio con il filosofo si collocano successivamente alla stesura estiva del dramma.

A questo punto, però, gli studiosi si dividono. Ci sono quelli che, non senza coerenza, tendono a collocare i passi antisentimentali della *Prefazione* più apparentemente ispirati a Nietzsche in parte all'insegna di Max Nordau o dello psichiatra Henry Maudsley²¹; Harold Borland sottolinea invece l'importanza dei §§ 222 e 229 di *Al di là del bene e del male* come ispiratori di certi caratteri ostili alla compassione, affioranti nel testo (cfr. in particolare SSV 27: 102), con l'importante implicazione (dai riverberi, diremmo, quasi artaudiani) che la «crudeltà» finisce per caratterizzare la tragedia come «ogni volontà di conoscenza»²². Borland, inoltre, indica il § 215 come possibile fonte per motivare la complessità dei «caratteri moderni» disegnati nella *Signorina Julie*, nonché il § 258, che influenzerebbe la visione strindberghiana del destino dei discendenti «d'antica aristocrazia guerriera» (cfr. SSV 27: 105-6)²³.

Curiosamente, la *Prefazione* offre pure assonanze con opere di Nietzsche che Strindberg comunque non avrebbe ancora letto e si potrebbe, per esempio, riscontrare un'analogia del passaggio sull'irrimediabile legge di natura per la quale l'uccello da rapina divora la colomba, come il pidocchio l'uccello da rapina, alla base di una «gioia di vivere» sostanziata dalle «forti, crudeli lotte dell'esistenza» (SSV 27: 102-3), con il brano I, § 13 della *Genealogia della morale*; ancora, Borland

18 Ipotizzando un approfondimento delle teorie nietzschiane da parte di Strindberg fin nel mese di luglio, certi critici rilevano, per esempio, nella stesura del dramma, una progressiva transizione delle simpatie dell'autore dal proletario Jean all'aristocratica Julie (cfr. H. Beyer, *Nietzsche og Norden*, II, Bergen, Universitetsforlaget, 1958-59, p. 58).

19 Ivi, I, p. 52.

20 Una cronologia delle letture nietzschiane di Strindberg è in T. Eklund, *Tjänstekvinnans son. En psykologisk Strindbergsstudie*, Stockholm, Bonniers, 1948, pp. 394-395.

21 Ivi, pp. 381-382, 387.

22 F. Nietzsche, *Al di là del bene e del male*, Milano, Adelphi, 1979³, pp. 138-139.

23 H. Borland, *Nietzsche's Influence on Swedish Literature with Special Reference to Strindberg, Ola Hansson, Heidenstam and Fröding*, Göteborg, Elanders Boktryckeri Aktiebolag, 1956, p. 41.

stesso (con altri) rileva che l’atteggiamento generale di sufficienza nei confronti del teatro espresso nella *Prefazione* (cfr. SSV 27: 101) farebbe ricordare *Il caso Wagner*²⁴.

Se le cose stanno così – fra imponderabili echi e qualche traccia più o meno percorribile – l’*idée philosophique* che più sicuramente e direttamente (transitando dal *Padre*) passa alla *Signorina Julie* pare semmai derivare da Johann Jakob Bachofen, sebbene largamente tramite la mediazione di un saggio di Paul Lafargue, pubblicato nel marzo del 1886 sulla «Nouvelle Revue», relativo a «*Le Matriarcat et les conséquences funestes d’une rechute de la Société dans cette forme primitive des sociétés*» (SSV 34: 187). Si tratta di un lungo articolo divulgativo che Strindberg aveva ancora ben presente nel maggio dell’88, ricordandolo immancabilmente a coloro che osavano «addirittura credere alla favola della donna schiava» (ASB 7: 86)²⁵.

A dire il vero, il saggio di Lafargue – noto esponente comunista e genero di Karl Marx –, mettendo in campo pure le ricerche di Lewis H. Morgan e Friedrich Engels, era naturalmente tutt’altro che avverso all’emancipazione femminile e a una profonda revisione dello statuto borghese di famiglia, ma – decontestualizzandolo dallo sfondo della lotta di classe – Strindberg riesce a estrapolarne un concetto, cui aveva già conferito rilievo nella *Prefazione* per la seconda raccolta dei racconti di *Sposarsi* (*Giftas*, 1885-86): «La famiglia patriarcale è relativamente una forma recente di aggregazione, la cui nascita fu segnata da innumerevoli crimini, quanti forse ne avremo in futuro se la società sarà tentata di ritornare all’originario matriarcato» (SSV 16: 184).

Insomma – come si dimostrava nel *Padre* –, la posta in gioco della moderna emancipazione della donna, per Strindberg, si rivelerebbe alla fine la reintroduzione di quell’arcaico matriarcato che agonizza (secondo Bachofen) emblematicamente nell’*Oresteia*, ma infine si manifesterebbe in subdoli conati di restaurazione, tentando d’imporsi, specialmente tramite il combattimento dei cervelli, in una miriade di conflitti e micro-conflitti consci e pure semi-coscienti fra i sessi nella vita quotidiana. Se la donna, secondo Strindberg, è inferiore all’uomo (come spiega appunto la *Prefazione* alla *Signorina Julie*; SSV 27: 105-6), perché mai i maschi sarebbero addirittura a rischio di eliminazione e dovrebbero «stare all’erta» e difendersi (SSV 16: 184)? Di fatto, per il drammaturgo, nell’esperienza e nei rapporti umani (oltre che per le ragioni non polemiche dell’arte), non vige un principio geometrico di dominanza (che pure la *Prefazione* a un certo punto tenterebbe contraddittoriamente di dimostrare), essendo «la vita non tanto matematicamente idiota che solo i più grandi divorino i piccoli, avviene infatti altrettanto sovente che l’aape ammazzi il leone o quantomeno lo renda furioso»

24 Ivi, pp. 41-42, nonché H. Beyer, *Nietzsche og Norden*, cit., II, p. 57.

25 Cfr. in merito F. Perrelli, *Filosofie moderne del dramma antico*, Bari, Edizioni di Pagina, 2019, pp. 97 e ss.; Id., «Strindberg and Bachofen. Tragic Greece», in K. Hoff, D. Gedin (a cura di), *August Strindberg und die Aufklärung*, Würzburg, Königshausen & Neumann, 2020, pp. 367 e ss.

(SSV 27: 102). Nel *Padre*, dopo tutto, era stata Onfale a trionfare su Ercole, «la forza bruta a cedere all'insidiosa debolezza» (SSV 27: 95-6).

C'è, d'altro canto, un passaggio rilevante della *Signorina Julie*, nel quale la protagonista descrive a Jean l'infelice coniugio del padre con una moglie femminista che, nella tenuta di famiglia, instaura per l'appunto una sorta di matriarcato:

Io sono venuta al mondo – contro il desiderio di mia madre da quel che ho potuto capire. Ora mia madre mi avrebbe educata come una figlia della natura e avrei dovuto imparare per di più ciò che un ragazzo deve imparare, così sarei diventata un esempio di come la donna sia uguale all'uomo. Dovevo vestirmi da maschio, imparare ad accudire i cavalli ma non andare nella stalla delle vacche; dovevo strigliare e mettere i finimenti, studiare l'agricoltura e andare a caccia, persino macellare le bestie – che schifo! E nella proprietà gli uomini facevano i lavori femminili e le donne quelli maschili – con la conseguenza che la tenuta stava andando in malora, ed eravamo diventati la barzelletta del vicinato (SSV 27: 161).

La restaurazione del matriarcato implica, per Strindberg, una sorta di *festum stultorum* ovvero la follia di un mondo capovolto, per cui Jean può senz'altro considerare che Julie è «ammalata, e che sua madre fosse decisamente matta; noi abbiamo parrocchie intere ammatite di pietismo, e questo è una sorta di pietismo! Che adesso imperversa!» (SSV 27: 167). A ben vedere, si tratta di una battuta a doppio taglio, perché, da un alto, compara sprezzantemente il culto della donna alla follia mistica, da un altro, denuncia in parallelo certo *femminismo* umanitario affiorante in talune correnti religiose dell'epoca sempre al centro della satira di Strindberg²⁶.

A dire il vero, nella *Signorina Julie*, il padre tenterà la riscossa del patriarcato, finendo però nel pantano di una guerra di posizione dalla quale sarebbero derivati ulteriori dissapori e disastri familiari e dalla quale la personalità stessa di Julie sarebbe emersa travolta, sfigurata nella propria identità sessuale: «Da lei» (dalla madre, cioè) «avevo imparato l'odio per il maschio – perché lei odiava i maschi come ha sentito – e io le giurai, che non sarei mai diventata schiava di un uomo» (SSV 27: 163). Da ciò deriva anche la predestinazione alla decadenza e all'autodistruzione dell'eroina-«nuova»: «mezzafemmina» nata da «mezzafemmina» (ASB 7: 130), che, a ben vedere, è poi il fulcro di questa tragedia, pure ispirata alla tragica vicenda di Victoria Benedictsson.

Costei era una scrittrice di un certo valore (nota con lo pseudonimo maschile di Ernst Ahlgren), che a trentott'anni si suicidò come Julie, nella notte fra il 21 e il 22 luglio del 1888 a Copenaghen, per amore di Brandes, ma apparentemente squilibrata da un'educazione che non avrebbe rispettato la sua femminilità. Il

26 Cfr. in merito U. Boëthius, *Strindberg och kvinnofrågan*, Stockholm, Prisma, 1969, pp. 179 e ss. e *passim*.

padre, infatti, l’aveva sacrificata al fantasma di un fratello morto adolescente²⁷, sicché, nella tragedia di Strindberg, Julie può accusare il genitore di essere non meno colpevole della madre, avendo educato la figlia «al disprezzo per il [proprio] sesso, mezza donna e mezzo uomo! Di chi è la colpa di ciò che è accaduto?» (SSV 27: 187).

Il tipo della «mezzafemmina» è «tragico» per antonomasia, «offre il quadro di un atroce conflitto contro la natura» ed è pure «tragico come retaggio romantico» – insiste la *Prefazione* (SSV 27: 106) –, e, con questo carattere, riaffiora in altri luoghi dell’opera strindberghiana. Per esempio, ancora nel 1901, nel dramma dedicato alla regina *Kristina*, nel quale lo scrittore riprenderà esplicitamente (non senza memorie della *Signorina Julie* pure nello sviluppo della trama) il tema della «donna educata come un maschio, che lotta per la propria indipendenza, contro la propria natura femminile», ma che non può che «soccombere», tanto più nel gioco più pericoloso di tutti, quello dell’amore, nel quale preservare la propria identità è essenziale (SSV 64: 203-4).

Nella *Prefazione*, Strindberg non parla solo di Julie come «mezzafemmina», ma segnatamente della sua *modernità* (SSV 27: 105), cioè, nell’indecisione sessuale di Julie (ma non meno nell’astorico ritratto di Kristina), s’innesta un evidente elemento di *décadence* come *degenerazione* (cfr. SSV 27: 106), e qui siamo forse al carattere nietzschiano più consistente (ed effettivamente rilevante in generale per la ricezione del filosofo da parte di Strindberg)²⁸ della *Signorina Julie*. Fino a un certo punto però, giacché – in una lettera del 4 dicembre 1888 a Georg Brandes – l’idea di *décadence* sembra esplicitamente riportata a Schopenhauer:

“*Der Todhass der Geschlechter*” che Nietzsche ha visto nel *Padre* c’è anche nella *Signorina Julie* e a esso si aggiungono la ripugnanza cosciente delle cattive nature a perpetuarsi (vedasi Schopenhauer sulla pederastia), la fragilità della volontà di vivere, il sogno della caduta dalla colonna, il disgusto materno al coito, l’educazione virile ecc. (ASB 7: 192).

Che Strindberg potesse oscillare tra Schopenhauer e Nietzsche non sorprende: in una lettera del 1894, lo scrittore afferma infatti: «La mia concordanza con Nietzsche può aver origine dal fatto che io e lui abbiamo avuto lo stesso educatore [*Erzieher*]: Schopenhauer» (ASB 10: 74), e decisamente caratterizzanti sono di contro, nella *Signorina Julie*, le declinazioni del pessimismo (peraltro indipendentemente dal personaggio che parli e, quindi, quasi come voce dell’autore). Fra queste, l’idea della donna come gradino intermedio fra il bambino e

27 Cfr. F. Perrelli, «*La signorina Julie*. Storie e scritture», cit., pp. 26 e ss. Su questa tragica figura di donna e di scrittrice, si veda anche W. Åsbrink, *Il mio grande bellissimo odio*, Milano, Iperborea, 2025.

28 Cfr. T. Dahlvist, «*By the Open Sea – A Decadent Novel*», in A. Westerståhl Stenport (a cura di), *The International Strindberg. New Critical Essays*, Evanston (IL), Northwestern U.P., 2012, pp. 199-200.

il maschio letteralmente rubata a Schopenhauer²⁹; gli splendori dell'esistenza e della vita sociale denunciati come una «mascherata» e «fanfaluca e burla»³⁰ (era «solo oro matto quello che abbagliava noi in basso, [...] lo sparviero era grigio anche sul dorso, [...] c'era cipria sulle belle guance, e [...] ci potevano essere angolini sudici sulle unghie curate, [...] il fazzoletto era lurido anche se profumato»; SSV 27: 157-8); l'amore interpretato come avversione, ma ineluttabile effimera «debolezza», qualcosa che c'è «sempre – anche se non dura a lungo!» (SSV 27: 165).

Infine, lo spettacolo della *décadence* di Julie si esalta nella malinconica metafora della «vista dei fiori d'autunno frustati dalla pioggia e ridotti in fango», per cui, pessimisticamente, «la vita, gli uomini, tutto è una melma che galleggia sull'acqua, finché affonda, affonda!» (SSV 27: 135, 158). Nella *Signorina Julie*, non s'intravedono spiragli: i conforti della salvezza cristiana sono sprezzantemente consegnati all'ottusità della serva Kristin (cfr. SSV 27: 184) e insussistente appare una benché minima fiducia nell'ascesa di un sano e concreto proletariato affidata a Jean, che – viscido e tremebondo di fronte al campanello d'un padrone invisibile – fa per di più lievitare il sospetto che anche il sesso maschile sia «*på retur*», «in declino» (una consapevolezza tutt'altro che peregrina nel pur misogino Strindberg; cfr. ASB 7: 206). Così, questa tragedia si prospetta come una sorta di catastrofica fuoriuscita di Jean e Julie dal paradiso illusorio dell'eros, con il conseguente confronto con la maledizione pessimistica dell'esistenza, alla radice stessa della sua perpetuazione, in conseguenza della quale la femmina e il maschio si rivelano solo «due rette parallele [che] non possono mai intersecarsi» (SSV 27: 106), negando ogni armonia, positività e pacificazione all'amore che impera sulla vita.

29 A. Schopenhauer, *Parerga e paralipomena*, II, cit., p. 832.

30 Ivi, p. 279.

Fröken Julie tra naturalismo e simbolismo. Un percorso transmediale dal testo alla VR

Vincenzo Pernice
(Università degli Studi di Milano)

DOI: 10.54103/st.275.c646

«Tocca dunque a me gettare un ponte tra naturalismo e soprannaturalismo, proclamando che l'uno è solo lo sviluppo dell'altro»¹.

Il presente articolo intende indagare le complesse intersezioni tra naturalismo e simbolismo nell'opera di August Strindberg, focalizzandosi in particolare su *Fröken Julie*. Occasionato da un adattamento contemporaneo, il video immersivo a 360° realizzato nel 2024 sotto la direzione di Paolo Bignamini e con la drammaturgia di Maddalena Mazzocut-Mis (riduzione della messa in scena del 2024 al Teatro Franco Parenti di Milano), questo studio mira in particolare ad approfondire il potenziale interpretativo della dicotomia mimetico-antimimetico nella drammaturgia strindberghiana.

Come premessa necessaria, partendo dalla convinzione che l'attuale panorama mediale offra nuove prospettive per interpretare retrospettivamente la ricezione dei classici, si analizzerà la natura profondamente dibattuta del testo stesso di Strindberg. Nonostante la sua celebre *Prefazione* del 1888, in cui l'autore dichiarava l'intento di aderire al naturalismo di Émile Zola, la critica si è spesso interrogata se *Fröken Julie* non costituisca, in realtà, un esempio di teatro simbolista, anticipando così correnti novecentesche antirealiste, oniriche e visionarie. L'articolo si concentrerà quindi sulla restituzione (iper)realistica o viceversa antimimetica e simbolica di *Julie in VR*.

L'ipotesi centrale di questo contributo è che, sia nella sua genesi storica sia negli adattamenti contemporanei, la scena naturalistica – intesa come mimetismo scenico-fotografico di matrice realista – agisca quasi da pretesto per far emergere la componente simbolica e irrazionale intrinseca al testo di Strindberg. Questa discrasia risulterebbe evidente tanto nelle rappresentazioni teatrali tradizionali quanto nella versione in realtà virtuale resa possibile dal progetto di ricerca PNRR protagonista del presente volume.

¹ A. Strindberg, *Inferno II. Leggende*, in *Inferno; Leggende; Giacobbe lotta*, a cura di L. Codignola, Milano, Adelphi, 2023, pp. 219-220.

Nel tentativo di dimostrare queste tesi, l'articolo adotterà un approccio interdisciplinare, integrando strumenti provenienti dagli studi mediali, dalla storia e dalla teoria teatrale e della letteratura. Il percorso argomentativo si snoderà diacronicamente, analizzando dapprima questa discrasia nel testo originale di Strindberg per poi spostarsi agli adattamenti più recenti, culminando nell'analisi della versione immersiva a 360° di Bignamini e Mazzocut-Mis.

Una tragedia naturalistica?

Per analizzare l'essenza intrinsecamente contraddittoria di *Fröken Julie* tra adesione e superamento del naturalismo, è essenziale partire dalla sua drammaturgia e dalla trama. L'azione dell'atto unico si svolge nella cucina di una dimora nobiliare svedese, durante la notte di mezza estate. In un'atmosfera permeata da musica e alcol, che alimenta il desiderio di trasgressione e la sovversione delle gerarchie sociali, la contessina Julie si invaghisce del servitore Jean. La loro schermaglia culmina in un rapporto sessuale. Julie, illusa di poter fuggire e iniziare una nuova vita con Jean, si scontra presto con la volgarità e l'arrivismo del servo. Sotto lo sguardo sprezzante della cuoca Kristin, fidanzata di Jean, e allarmata dal ritorno imminente del padre conte, Julie chiede a Jean un ultimo aiuto, ricevendo da lui un rasoio con cui, implicitamente, si suiciderà fuori scena.

A un'analisi superficiale, numerosi topoi rimandano *Fröken Julie* alla corrente naturalista francese. Tra questi spicca la presenza di personaggi di rango inferiore e il tema socialista della lotta di classe. L'ambientazione stessa del dramma, interamente confinato in una cucina, rafforza quest'orizzonte di classi subalterne e la dissoluzione delle gerarchie sociali. La nobiltà di campagna della contessina, inoltre, si integra alla perfezione, quasi stereotipicamente, negli ambienti rurali della letteratura naturalista dell'epoca, come riscontrabile anche in autori del verismo italiano quali Giovanni Verga e Federico De Roberto².

Il tentativo di Strindberg di inscrivere il dramma in termini naturalistici non si limita però ad aspetti contenutistici (peraltro ispirati a fatti realmente accaduti)³, ma investe, almeno in apparenza, anche la struttura. L'autore stesso guida lettori e spettatori attraverso la celeberrima *Prefazione* all'opera, un elemento che avvicina ulteriormente *Fröken Julie* alla prassi naturalista. Questa strategia editoriale e discorsiva, iniziata con i fratelli Goncourt e proseguita con Zola – e con riflessi ancora sul verismo italiano – di corredare le pubblicazioni con prefazioni teoriche, ha costituito un prezioso antecedente per le avanguardie storiche, che da tale pratica hanno mutuato suggestioni e stilemi per i loro manifesti⁴.

2 M.G. Giordano, *Il verismo. Verga e i veristi minori. Storia, testi e critica*, Napoli, Conte, 1992.

3 F. Perrelli, «*La signorina Julie*. Storie e scritture», in «*La signorina Julie*» di Strindberg: studi e prospettive, Torino, DAMS Università di Torino, 2001, pp. 25-31.

4 G. Celant, «Manifesti», in P. Hulten (a cura di), *Futurismo & futurismi*, catalogo della mostra, Milano, Bompiani, 1986, p. 505. Estimatore di Zola, Filippo Tommaso Marinetti dedicò

Sottotitolata «tragedia naturalistica», *Fröken Julie* fu concepita, secondo l'autore, come risposta all'appello di Émile Zola per un teatro ispirato ai principi del positivismo. Nella *Prefazione*, Strindberg riconduce la vicenda a una molteplicità di concause in linea con le teorie deterministiche (nonché misogine) allora in voga:

Ho motivato la tragica sorte della signorina Julie molto analiticamente: con i «cattivi» istinti di fondo della madre; l'educazione paterna sbagliata nei confronti della ragazza; la sua indole e la suggestione del fidanzato sul suo cervello debole e degenerato; poi, nello specifico: l'atmosfera di festa della notte di mezza estate; l'assenza del genitore; il disturbo mestruale della giovane; la sua passione per gli animali; l'eccitazione della danza; quella notte crepuscolare; il potente effetto afrodisiaco dei fiori e, per concludere, il caso che trascina lui e lei, insieme, in una camera discreta, cui va aggiunta la risolutezza del maschio in calore⁵.

Questa volontà di ricondurre lo sviluppo dell'azione drammatica a principi di causa-effetto riflette appieno la prassi naturalista, in cui l'autore, al pari di uno scienziato, si pone come osservatore delle azioni e reazioni dei personaggi sottoposti a determinati stimoli. In teoria, tale impostazione sembrerebbe funzionare: la complessa relazione tra Jean e Julie appare come il risultato della lotta di classe e di sessi calata nella società svedese ed europea di fine Ottocento; il suicidio della protagonista si configurerebbe allora come conseguenza della sua sconvenienza e della propensione a macchiarsi, abbassandosi a una classe non confacente al suo rango, a sua volta effetto del contesto delineato dall'autore (la festa, l'alcol, le mestruazioni, ecc.).

Tuttavia va evidenziato come questo apparente rispetto della poetica del naturalismo sostenga un dramma caratterizzato viceversa dalla scarsa plausibilità logica, la cui componente irrazionale sembra precorrere l'espressionismo, come spesso evidenziato dalla critica⁶. Le dichiarazioni d'intenti di un autore, infatti, vanno sempre accolte con beneficio d'inventario. E se è possibile notare discrasie tra teoria e prassi tanto nel caso dei naturalisti quanto dei successivi manifesti delle avanguardie⁷, a maggior ragione *Fröken Julie* necessita di essere analizzata al di là di quanto Strindberg ha dichiarato nella *Prefazione*, non tanto

inoltre particolare attenzione alle prefazioni programmatiche che spesso accompagnavano le edizioni futuriste: cfr. F.T. Marinetti, *Collaudi*, a cura di G. Viazzi, Napoli, Guida, 1977.

5 A. Strindberg, «Prefazione», in *Il padre; La signorina Julie*, a cura di F. Perrelli, Milano, Rizzoli, 1993, p. 116.

6 F. Perrelli, *August Strindberg: sul dramma moderno e il teatro moderno*, Firenze, Olschki, 1986, pp. 32-35; Id., *August Strindberg. Il teatro della vita*, Milano, Iperborea, 2003, pp. 65-67. Sulla difficoltà di confinare l'opera strindberghiana entro particolari generi e categorie critico-storiografiche, cfr. M. Robinson (a cura di), *Strindberg and Genre*, Norwich, Norvik, 1991.

7 P. Valesio, «Gli anni colorati», in I. Riccioni (a cura di), *Arte d'avanguardia e società. L'esperienza futurista nel pensiero sociale e culturale contemporaneo*, Roma, L'Albatros, 2006, pp. 29-58.

per sconfessarla, quanto per interrogarla e integrarla con suggestioni derivanti dall'analisi del testo.

Anche a una lettura superficiale, la trama mostra evidenti incongruenze mimetiche, a partire dal personaggio di Kristin, che rimane assopita su una sedia per quasi l'intera durata del dramma – una condizione difficilmente spiegabile con la sola stanchezza dopo una giornata di lavoro. Tra le incongruenze narrative, si distingue poi il celebre episodio del lucarino, che Julie desidera portare con sé nel viaggio programmato con Jean. Questo dettaglio difetta di plausibilità logica e di preparazione drammaturgica: la protagonista, che pure stima l'uccellino «il solo essere vivente che [le] voglia bene»⁸, non ha precedentemente menzionato di possederlo o esservi affezionata, rendendo improvvisa e inaspettata tale preoccupazione alla fine del dramma. L'illogicità si estende anche alla sua successiva e violenta uccisione per mano di Jean, un atto che, pur privo di motivazione intrinseca all'interno della progressione narrativa, si impone come un momento di particolare e cruda drammaticità scenica. Proprio la sua illogicità superficiale, unita alla potente carica emotiva e visiva, ha reso questo episodio terreno fertile per diverse interpretazioni simboliche, in particolare in chiave psicoanalitica, come metafora della violenza di genere, della distruzione dell'innocenza o della potenza virile di Jean⁹. Infine, il suicidio della protagonista. Sebbene interpretabile alla luce delle convenzioni dell'epoca (il suicidio per disonore), esso appare in controtendenza rispetto a una soluzione più ragionevole¹⁰, che avrebbe potuto implicare un segreto condiviso tra Jean e Julie dopo la follia della notte di mezza estate, con la ripresa delle rispettive vite. La letteratura ottocentesca, romantica ma anche naturalista e decadente, è del resto ricca di esempi di donne disonorate che non ricorrono al suicidio, ma anzi vengono a patti con tale condizione per sfidare coraggiosamente le convenzioni sociali¹¹.

Perché allora Strindberg decide di uccidere Julie, minando la coerenza logica e naturalista apparentemente ricercata? Julie, semplicemente, muore perché deve morire, in quanto il testo programmaticamente reca la parola «tragedia» nel sottotitolo. È noto come, da Aristotele in poi, il genere tragico implichi la presenza di personaggi nobili e un finale fatale¹². Ottemperando a tale convenzione bimillenaria, sorge allora spontaneo chiedersi quanto il testo di Strindberg risulti effettivamente naturalista, considerando che la corrente zoliana, almeno in teoria, avrebbe dovuto avversare certe convenzioni, in particolare quelle sceniche, trascinate fino al romanticismo. La stessa definizione di «tragedia naturalistica»

8 A. Strindberg, *La signorina Julie*, cit., p. 182.

9 R. Alonge, *Nuovo manuale di storia del teatro. Quell'oscuro oggetto del desiderio*, Torino, UTET, 2008, p. 209.

10 F. Perrelli, «*La signorina Julie*. Storie e scritture», cit., p. 38.

11 M. Praz, *La carne, la morte e il diavolo nella letteratura romantica*, Milano, Rizzoli, 2018.

12 P. Pavis, *Dizionario del teatro*, a cura di P. Ranzini e P. Bosisio, Imola, Cue Press, 2022, pp. 449-450.

sembra dunque configurare un ossimoro, laddove il sostantivo riflette un genere convenzionale che il naturalismo avrebbe dovuto superare con la *tranche de vie*¹³.

Si comprende come mai l'autore stesso, anni dopo, riflettesse su quanto la sua «tragedia naturalistica» sembrasse un «compromesso col romanticismo»¹⁴. Tuttavia, così come non può essere ridotta al naturalismo, sarebbe errato interpretare *Fröken Julie* alla luce dei cascami romantici. Si tratta semmai di un testo complesso, e per questo difficile da mettere in scena, proprio perché la scrittura e la struttura drammaturgica, pur apparentemente prive di coerenza mimetica, acquisiscono senso laddove approfondiscono l'esplosione delle contraddizioni, se dall'angusto ambiente della cucina sono in grado di aprire le porte alla psicologia dei protagonisti e, di conseguenza, all'irrazionalità. *Fröken Julie* dà quindi il meglio di sé in scena quando la lotta di sessi e di classi rende possibile l'approfondimento di un conflitto psicologico.

Fröken Julie è infatti una «macchina infernale», un incubo sul potere distruttivo dell'eros e sulle allucinazioni e gli autoinganni del genere umano¹⁵. Ed è proprio tale componente perturbante, che può essere accostata al successivo Strindberg pittore, fotografo e occultista, dichiaratamente simbolista¹⁶, a meritare un approfondimento sia all'interno del testo sia in un'ottica intertestuale, prima di esaminare esempi di allestimenti contemporanei tendenti al visionario e all'antimimetico.

Elementi di poetica simbolista

Sebbene *Fröken Julie* sia stata concepita da Strindberg con dichiarate premesse naturalistiche, la sua risonanza e la sua intrinseca struttura rivelano profonde connessioni con il coevo movimento simbolista. Per illustrare questa ricezione non casuale, al di là della nota amicizia dell'autore con Edvard Munch, è utile richiamare alcune suggestioni pittoriche e analizzare specifiche caratteristiche formali e tematiche della pièce.

Oltre al dipinto settecentesco di Jean-Baptiste Greuze della *Giovane che piange su un usignolo morto* già menzionato nel contributo di Mazzocut-Mis, si propone un accostamento alla tela del pittore ungherese József Rippl-Rónai, *Donna con gabbia* (1892)¹⁷. Pur non essendo verificabile un'influenza diretta, è plausibile,

13 Ivi, pp. 251-252.

14 G. Engwall, «Frenchifying *Fördringsägare*: Strindberg as his own Translator», in M. Robinson (a cura di), *Strindberg and Genre*, cit., p. 138.

15 F. Perrelli, *August Strindberg. Il teatro della vita*, cit., pp. 61-67.

16 F.C. Crispolti, «Immagini dal pianeta Strindberg», in *August Strindberg*, catalogo della mostra, Venezia, La Biennale, 1981, pp. 5-6.

17 E. Plesznivy, «József Rippl-Rónai, *Woman with a Birdcage*», Hungarian National Gallery, <https://en.mng.hu/artworks/54167> (ultimo accesso 30/06/2025). Fonte: <https://wikioo.org/it/paintings.php?refarticle=8YEA5U&titlepainting=Woman%20with%20a%20Bird%20Cage&artistname=Jozsef%20Rippl%20Ronai>

data la cronologia, che l'artista possa aver tratto ispirazione dalla parte conclusiva della tragedia strindberghiana, allora molto nota e discussa. La donna raffigurata indossa infatti un cappello, come in procinto di partire, mentre rimira tra le mani un canarino in gabbia. Lo sfondo spoglio e dimesso, inoltre, richiama gli ambienti di servizio della nobiltà campagnola al centro del dramma. Questa menzione intende sottolineare come *Fröken Julie*, nonostante le sue premesse naturaliste, abbia penetrato e influenzato il movimento simbolista coevo, una ricezione che si comprende meglio analizzando le peculiarità della pièce.



Fig. 2. József Rippl-Rónai, *Donna con gabbia*, Hungarian National Gallery, 1892

A cominciare dagli aspetti formali, evidenziati fin dalla *Prefazione*, Strindberg dichiara di aver abbandonato la simmetria «matematica» del dialogo alla francese, concedendo ai personaggi la libertà di articolare le battute in modo più spontaneo, talvolta tortuoso e disordinato, come accade nelle conversazioni reali. Questa scelta stilistica, apparentemente riconducibile alla poetica naturalista, è tuttavia più volte contraddetta. In primo luogo, all'interno della drammaturgia stessa, i personaggi si abbandonano a monologhi di stampo lirico o persino onirico: è il caso dei racconti dei sogni di Jean e Julie, allegorie piuttosto manifeste della volontà di riscatto sociale di lui e del decadimento morale di lei. In secondo luogo, la *Prefazione* prosegue spiegando che «il dialogo è erratico, dal principio accumula materiale che sarà rielaborato, svolto, ripetuto, integrato come un tema musicale»¹⁸. Questo richiamo alla musica e più nello specifico al Leitmotiv, se da un lato allontana ulteriormente lo stile della pièce dal naturalismo, dall'altro lo avvicina inequivocabilmente al movimento simbolista, che cercò attivamente di integrare la musica nella prosa e nella poesia, nel solco del tentativo wagneriano di opera d'arte totale. Il celeberrimo verso «De la musique avant toute chose» dell'*Art poétique* (1884) di Paul Verlaine, che teorizza uno stile fluido e basato su ritmi dispari, ne è una testimonianza esemplare¹⁹. La *Prefazione* strindberghiana sembra persino anticipare il successivo progetto dannunziano di uno stile al passo con i tempi, enucleato nella dedica a Francesco Paolo Michetti nel romanzo *Trionfo della Morte* (1894), consistente proprio nell'impiego di una nuova prosa, psicologica e poetica insieme, caratterizzata da «elementi musicali così vari e così efficaci da poter gareggiare con la grande orchestra wagneriana nel suggerire ciò che soltanto la Musica può suggerire all'anima moderna»²⁰.

Anche la misura dell'atto unico, pur non estranea alla prassi naturalista (per esempio l'Italia vanta il piccolo capolavoro *Il Rosario* di De Roberto)²¹, retrospettivamente appare più affine all'esperienza simbolista-decadente. I simbolisti, infatti, furono particolarmente inclini a sperimentare con la brevità e la concentrazione, come dimostra l'opera culminante del filone, *Salomé* (1893) di Oscar Wilde, in un contesto in cui la concisione del discorso poetico era spesso correlata alla profondità del simbolo²². Appartiene alla pratica simbolista anche l'espedito della pantomima e della danza con cui Strindberg spezza implicitamente la tragedia in due parti. Mentre Jean e Julie consumano il loro

18 A. Strindberg, «Prefazione», cit., p. 123.

19 S. Biolchini, *Parigi e i poeti maledetti*, Milano, 24ore Cultura, 2015.

20 G. d'Annunzio, *Trionfo della Morte*, Milano, Treves, 1894, pp. VIII-IX.

21 V.J. Cincotta, «*Il Rosario* di De Roberto tra novella e dramma», *Italica*, 1978, 55 (2), pp. 197-210.

22 Si vedano anche i parallelismi con Swinburne e Yeats in R. Barone, «Alla ricerca di August Strindberg», in F. Perrelli (a cura di), *Strindberg nella cultura moderna*, Roma, Bulzoni, 1983, pp. 170-171. Per ulteriori indagini sulla cultura decadente cfr. C. Carlander, «Strindberg och det Androgyn», in M. Ciaravolo (a cura di), *Strindberg across Borders*, Roma, Istituto Italiano di Studi Germanici, 2016, pp. 125-135.

rapporto, la drammaturgia prevede infatti una sequenza mimica, quanto di più lontano da una concezione naturalista del teatro, scelta che l'autore giustifica così nella *Prefazione*: «per offrire a pubblico e interpreti delle parentesi, senza strappare gli spettatori all'illusione, ho ripreso tre formule estetiche relative alla drammaturgia... monologo, pantomima e balletto, connesse in origine all'antica tragedia»²³. Il progetto di stendere una «tragedia naturalistica», con la pretesa per giunta di non «strappare gli spettatori all'illusione», appare semmai costantemente contraddetto da una creatività orientata all'opera d'arte totale di matrice wagneriano-simbolista.

Alla luce di questi aspetti formali, emerge ancor più l'importanza assunta dai cronotopi della pièce: una casa in campagna durante la notte di mezza estate. Particolarmente sentita dagli svedesi²⁴, la festa di Midsommar – nota anche come Litha nella moderna wicca – è considerata nel folklore e nelle religioni pagane una delle due notti più propizie agli incantesimi, insieme a Samhain (Halloween, 31 ottobre). Nei giorni di mezza estate (20-24 giugno), che coincidono con la festa di san Giovanni Battista (24 giugno), patrono della stregoneria secondo alcune tradizioni, il velo tra il mondo degli umani e quello dei morti si assottiglia. È un periodo propizio al contatto con il cosiddetto piccolo popolo, ovvero gnomi, folletti e fate²⁵. Da queste suggestioni trae origine del resto *A Midsummer Night's Dream* di William Shakespeare, sicuramente tenuto in considerazione da Strindberg.

Dato questo contesto, che in teoria servirebbe all'autore per giustificare i comportamenti sconvenienti dei personaggi (la notte di mezza estate è tradizionalmente un momento di accoppiamenti selvaggi e riti orgiastici propizi alla fertilità del raccolto), non stupisce che il testo rechi tracce di un'atmosfera tra il simbolico e il fiabesco. All'inizio della tragedia, Jean si avvicina a Julie con un fare indiscreto e compiacente, chiedendo: «C'è qualche filtro che le signore hanno sul fuoco la notte di San Giovanni? Qualcosa per avere presagi nel sonno! La Stella della Fortuna, le carte che fanno scorgere il futuro!», con chiara allusione a riti e pratiche divinatorie diffuse nelle campagne ottocentesche²⁶. Verso la fine della tragedia, durante il recupero del lucarino da parte di Julie, ha

23 A. Strindberg, «Prefazione», cit., p. 124.

24 Oltre al dramma *Midsommar* (1901), Strindberg scrisse diversi racconti ambientati durante il solstizio d'estate, raccolti e tradotti in inglese nel volume *In Midsummer Days and Other Tales* (1913). Per i rapporti con il folklore norreno, cfr. M.C. Lombardi, «Grotti and Loki: Two Mythological Beings in Strindberg's Literary Production», in M. Ciaravolo (a cura di), *Strindberg across Borders*, cit., pp. 191-205. Per un'indagine sulla fortuna della notte di mezza estate, si pensi al recente film *Midsommar* (2019), scritto e diretto da Ari Aster, ambientato in una comunità svedese.

25 J. Hundley, P. Grossman (a cura di), *Stregoneria*, Köln, Taschen, 2022, p. 174.

26 A. Strindberg, *La signorina Julie*, cit., p. 136. Jean potrebbe alludere tanto a un mazzo di tarocchi quanto alle carte Lenormand, estremamente popolari nell'Ottocento: cfr. J. Hundley (a cura di), *Tarocchi*, Köln, Taschen, 2021.

inoltre luogo un rapido scambio di battute che conferma come la notte appena trascorsa abbia metaforicamente coinciso con l'emergere di creature fantastiche e potenzialmente pericolose, che l'alba allontanerà:

LA SIGNORINA. [...] Oh – si sta levando il sole!

JEAN. E lo gnomo svanisce!

LA SIGNORINA. Già erano gli gnomi che giravano stanotte!²⁷

Il lungo sonno di Kristin, inverosimile secondo i canoni naturalisti, diventa allora un dettaglio coerente con l'atmosfera onirica determinata dalla magia di Midsommar, interpretabile come un sopore indotto da un incantesimo in cui tutti i personaggi sono caduti.

Si potrebbe avanzare, anche in questo caso, un parallelismo dannunziano, nello specifico con *La figlia di Iorio* (1903), tragedia pastorale ambientata in Abruzzo nel giorno di san Giovanni. La protagonista Mila, figlia di un mago, è accusata di stregoneria. Anche in questo caso lo scenario folcloristico consente di dispiegare una trama in cui sincretisticamente si incontrano suggestioni pagane, magico-occultistiche e cristiane. Il teatro di d'Annunzio, è noto, si basa non tanto sulla capacità di avvincere lo spettatore attraverso una trama ben congegnata, quanto sulla musicalità del linguaggio e sull'uso evocativo di simboli in scena²⁸. Lo stesso accade in *Fröken Julie*, dove la trama, tutto sommato semplice, cede in più occasioni il protagonismo al dettato musicale a cui si faceva prima riferimento, unitamente a una serie di scene che configurano momenti altamente simbolici, spesso evidenziati da «oggetti desueti»²⁹: gli stivali del conte, il campanello, la gabbia, il rasoio. Strindberg sembra dunque aver anticipato una sorta di impiego sovversivo dell'immaginario campagnolo naturalista per caricarlo invece di un'evocatività che, allontanandosi dall'originario stereotipo strumentalmente mimetico e deterministico, vira decisamente verso il simbolo.

Dal dibattito critico alla scena contemporanea

Alla luce delle argomentazioni sin qui esposte, si comprende come la critica novecentesca abbia progressivamente relativizzato l'adesione di Strindberg al naturalismo, in particolare per quanto concerne *Fröken Julie*, che rimane la sua opera più celebre e rappresentata. Dalla seconda metà del Novecento, tale rilettura si è consolidata anche in Italia, come attestato dalla voce dedicata a Strindberg nella prima edizione dell'*Enciclopedia della letteratura Garzanti* (1972),

27 A. Strindberg, *La signorina Julie*, cit., p. 181.

28 Per un'analisi esaustiva cfr. gli apparati in G. d'Annunzio, *Tragedie, sogni e misteri*, a cura di A. Andreoli e G. Zanetti, Milano, Mondadori, 2013.

29 F. Orlando, *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura. Rovine, reliquie, rarità, robaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti*, Torino, Einaudi, 2015.

testimone del modo in cui il nostro autore è stato accolto nel canone degli scrittori mondiali. L'estensore anonimo, evidenziando il carattere intrinsecamente visionario dell'opera strindberghiana, conclude la sua disamina con osservazioni ancora oggi pertinenti:

Strindberg percorse i tempi non solo nella tematica, spesso attuale ancora oggi, ma anche nella tecnica, tanto che è lecito vedere in lui una delle fonti della moderna drammaturgia epica. Nel suo teatro, infatti, non esistono più, o quasi, quel rapporto interpersonale tra i personaggi e quell'evolversi diacronico di una vicenda oggettiva che caratterizzano il dramma classico: vi è solo un soggetto protagonista di una vicenda interiore che, sola, assicura l'unità all'azione, al tempo, al luogo e di cui lo spettatore conosce frammentariamente alcune tappe (*Stationendrama*). Dal concentrarsi dell'interesse non più sull'azione, ma sull'indicazione dell'azione, parte la strada che, attraverso gli espressionisti, porterà, con diversi contenuti, alla tecnica brechtiana³⁰.

Questa interpretazione di Strindberg come precursore dell'espressionismo attraverso l'esperienza simbolista trova continuità nel XXI secolo, come attestano diverse pubblicazioni enciclopediche e manualistiche. Roberto Alonge, per esempio, sostiene che la linea Ibsen-Strindberg-Čechov, pur sembrando aderire alla civiltà del naturalismo, «appartiene invece, semmai, a quella del simbolismo»³¹, sottolineandone l'importanza per la nascita e l'affermazione del teatro di regia già dalla fine dell'Ottocento. Tale giudizio critico, più volte reiterato nelle pubblicazioni scolastiche e divulgative, è del resto condiviso dagli specialisti³².

Se dal dibattito critico si passa a una rapida rassegna di alcuni allestimenti contemporanei degni di nota, si può comprendere perché numerosi registi continuino a mettere in scena *Fröken Julie* attraverso espedienti antimimetici, nonostante la drammaturgia si presenti programmaticamente come «naturalistica». È opportuno ricordare, per completezza, che Strindberg stesso, sia nella *Prefazione* sia nelle didascalie iniziali, aveva fornito dettagli minuziosi affinché la scenografia risultasse quanto più realistica e fotografica possibile. Pare che al debutto di Copenhagen, avvenuto in forma di rappresentazione privata, gli spettatori furono persino scandalizzati dal grado di mimetismo raggiunto sul palco. Tuttavia è da sottolineare come, nel corso degli anni, gli «sforzi sperimentali e pratici di allestimento [di Strindberg] si orientano poi tendenzialmente verso la simbolizzazione e la semplificazione»³³, una prassi ancora seguita dai

30 *Enciclopedia della letteratura Garzanti*, Milano, Garzanti, 1972, p. 720.

31 R. Alonge, *Nuovo manuale di storia del teatro*, cit., p. 211.

32 G. Liotta, «Strindberg e Zola (ovvero la questione del naturalismo)», in F. Perrelli (a cura di), *Strindberg nella cultura moderna*, cit., pp. 31-38; F. Perrelli, «Introduzione», in A. Strindberg, *Il padre; La signorina Julie*, cit., pp. 12-19; L. Codignola, «La scrittura di *Inferno*», in A. Strindberg, *Inferno*, cit., p. 435.

33 F. Perrelli, *August Strindberg. Il teatro della vita*, cit., p. 163.

registi odierni. Nell'impossibilità di fornire una mappatura esaustiva dell'infinità di adattamenti di un testo così fortunato, faremo riferimento ad alcune messe in scena documentate durante la realizzazione del progetto PNRR, con particolare attenzione all'impiego di tecnologie per amplificare gli aspetti simbolici, onirici e visionari del testo di partenza.

Nel 2010, i registi Katie Mitchell e Leo Warner hanno rivisitato la tragedia attraverso gli occhi di Kristin. La loro produzione ha impiegato riprese in tempo reale ed effetti sonori per osservare gli eventi dalla prospettiva della cuoca. Al crocevia tra teatro e cinema, le immagini catturate dalle telecamere in scena erano proiettate su uno schermo sovrastante il palco, creando un complesso gioco di sguardi tra primi piani, specchi riflettenti e finestre³⁴.

Un secondo esempio significativo è la produzione del 2012 promossa dall'Ambasciata Svedese in Turchia per il centenario della morte di Strindberg, basata su una nuova traduzione commissionata a Ertuğ Altınay e diretta da Jale Karabekir, drammaturga e regista femminista³⁵. L'allestimento proponeva una visione vicina a ciò che Diana Taylor definisce «scenari», ovvero «portable scripts» che determinano la vita quotidiana. Karabekir utilizzava inoltre la danza delle ombre come allusione alle sottili intercapedini tra finzione e realtà. La regista ha esplorato visivamente queste tensioni attraverso blackout assimilabili a transizioni cinematografiche, soprattutto nei passaggi spazio-temporali cruciali della pièce, prediligendo forme minimaliste di musica e movimento. Pur mantenendo le battute originali (salvo alcuni tagli), Karabekir ha impostato l'opera come una pièce nella pièce tra Julie e Jean. La testimone Kristin, in questo contesto, negava costantemente lo scenario rimanendone fuori e richiamando i due alla realtà. L'annuncio dell'arrivo del conte nel finale rafforzava l'idea che questa finzione, così come il conflitto di classe e di genere insito nella meta-pièce, fosse irrisolvibile.

Sempre nel 2012, Felice Cappa ha diretto per Rai 5 *La signorina Giulia 3D*, film tratto dall'allestimento «esuberante, luciferino, di ribollente slancio espressionista»³⁶ di Valter Malosti. Questa produzione rappresenta un esempio precoce dell'incontro tra il testo di Strindberg e la sperimentazione con tecnologie

34 J. Birringer, «The Theatre and Its Screen Double», *Theatre Journal*, 2014, 66 (2), pp. 207-225; M. Garavello, «Visioni tra teatro e cinema: due sguardi che re-immaginano *La signorina Julie* di Strindberg», in G. Argan, L. Gigante, A. Kozachenko-Stravinsky (a cura di), *Behind the Image, Beyond the Image*, Venezia, Ca' Foscari, 2022, pp. 37-50.

35 V. Pernice, «Translating *Miss Julie* into Turkish. An interview with Ertuğ Altınay», *Immersinscena*, 24 febbraio 2025, <https://www.immersinscena.org/translating-miss-julie-into-turkish> (ultimo accesso 30/06/2025).

36 A. Pizzuto, «*Signorina Giulia* – regia Valter Malosti», *Sipario*, 16 marzo 2012, <https://www.sipario.it/recensioniprosas/item/1886-sipario-recensioni-signorina-giulia.html> (ultimo accesso 30/06/2025).

immersiva, nello specifico il video stereoscopico, al netto delle oggettive difficoltà di distribuzione dei nuovi formati³⁷.

Ancor più di recente, nel 2020, Christophe Lidon ha valorizzato la componente onirica del testo attraverso interventi affini alla videoarte. Quattro pannelli bianchi incorniciavano la scenografia minimalista della cucina. Su queste superfici, delle proiezioni realizzate da Léonard visualizzavano animazioni astratte o riprese figurative, incluse le coreografie di Maud Le Pladec, spalancando così le porte del sogno nell'angusto ambiente domestico³⁸.

In aggiunta a questi aspetti legati alla prosecuzione di un'estetica antimimetica grazie agli strumenti tecnologici oggi a disposizione, è opportuno segnalare un'altra componente che emerge prepotentemente in molti allestimenti contemporanei, inclusi quelli citati: la dimensione sadomasochistica insita nel rapporto malsano tra Jean e Julie. Tale dinamica, che prevede un'inversione di ruoli tra servo e padrona, possiede una chiara connotazione politica e sessuale. Numerose produzioni oggi enfatizzano, persino nelle locandine e nel materiale promozionale, i momenti feticistici della pièce, come ad esempio quello in cui Jean bacia il piede di Julie. Si tratta anche in questo caso di una componente già presente nel testo di partenza e che consente di stabilire connessioni tra l'opera di Strindberg e un classico dell'eroticismo coevo, il romanzo *Venere in pelliccia* di Leopold von Sacher-Masoch (1870), noto per aver dato involontariamente origine al termine «masochismo». Anche il romanzo di Masoch, partito da premesse deterministiche quasi come caso studio di una mentalità perversa, è poi divenuto un testo di culto per la decadenza di fine Ottocento, contribuendo a popolarizzare il tipo della *femme fatale* così pervasivo nella cultura tra un secolo e l'altro – un ruolo a cui anche Julie, declinazione della donna-amazzone per la quale Strindberg divenne famoso, sembrerebbe avvicinarsi. Con la differenza che, rispetto alla Wanda di *Venere in pelliccia*, Julie perde il gioco di ruolo con Jean, precipitando dalla posizione dominante detenuta a inizio della tragedia: scherzando col fuoco, ne rimane tragicamente scottata, venendo così ricondotta dal suo stesso servo al tipo della donna perseguitata di matrice sadica³⁹.

37 Cfr. il contributo «Distribuire e comunicare spettacoli in VR» nel presente volume.

38 Rassegna stampa e documentazione fotografica dell'allestimento sono disponibili in «*Mademoiselle Julie*», Christophe Lidon, http://www.christophelidon.fr/pagepiece_julie.html (ultimo accesso 30/06/2025).

39 M. Praz, *La carne, la morte e il diavolo*, cit. Scrive curiosamente Praz in una nota a piè di pagina: «Solo in parte è attinente ai modi di sensibilità e di gusto che stiamo esaminando l'opera di A. Strindberg, i cui accenti occasionalmente sadici (per esempio nella *Signorina Giulia*, 1888, in *Simun*, 1890, in *La moglie del nobile Bengt*, ecc.), non sono l'aspetto più saliente del complesso quadro di esasperata, personalissima, rivolta sessuale e sociale che caratterizza quest'autore. [...] altra è l'atmosfera, altro è il 'tempo' dello Strindberg da quello dei decadenti che stiamo passando in rassegna. Soggetto a un processo schizofrenico di tipo paranoico, lo Strindberg, offre a ogni modo un tema che si presta alla psicanalisi» (ivi, p. 303).

Di queste e altre suggestioni si è nutrito il gruppo di lavoro che ha collaborato all'allestimento di *Julie* al Teatro Franco Parenti di Milano e alla conseguente versione in VR nel 2024.

Julie in VR, ovvero la realtà deformata

Per comprendere appieno la riemersione della dicotomia naturalismo-simbolismo in un contesto contemporaneo, è utile ripercorrere i passaggi chiave dell'adattamento di *Fröken Julie* realizzato nell'ambito del progetto di ricerca qui trattato. Partendo da una traduzione del testo strindberghiano, Maddalena Mazzocut-Mis ha elaborato una prima versione della drammaturgia che, tra le differenze sostanziali, ha previsto l'eliminazione del personaggio di Kristin. Su questa base, il regista Paolo Bignamini e l'aiuto regia Giulia Asselta hanno sviluppato il copione messo in scena nell'aprile 2024 nella Sala Treno Blu del Teatro Franco Parenti di Milano, un lavoro che ha integrato specifiche scelte registiche relative all'estetica dello spettacolo, dalla scenografia ai costumi, fino all'inclusione di elementi multimediali. Al termine delle repliche, Mazzocut-Mis ha collaborato con Bianca Montanaro a una nuova drammaturgia ad hoc per la versione a 360°, girata a luglio a porte chiuse nella medesima location del debutto. Fin dalle fasi iniziali del progetto, era infatti chiaro che la versione immersiva avrebbe dovuto differire dalla messa in scena teatrale per forma e contenuto, a cominciare dalla sua durata: i circa 70 minuti in scena sono stati ridotti ai 20 nella versione VR, una sintesi dettata non tanto da vincoli tecnici quanto dalla necessità di adattarsi alla capacità di sopportazione del pubblico nell'uso di hardware come i visori per la realtà virtuale, spesso scomodi e sensorialmente stressanti.

Il video a 360° è stato completato nel novembre 2024. In pochi mesi, la tragedia di Strindberg ha quindi subito un rapido processo di adattamento transmediale, secondo l'ormai classica teoria di Linda Hutcheon⁴⁰: la nostra *Julie*, trasformata e riutilizzata attraverso diversi media e generi, è insieme uguale e diversa, adeguandosi alle specificità dei vari linguaggi espressivi, del pubblico e delle esigenze contestuali. Questo processo ha assicurato la sopravvivenza e l'ulteriore diffusione del testo nel terzo millennio.

Fatta questa premessa, occorre adesso ricollegarsi alla questione principale per una disamina del carattere mimetico o antimimetico della nuova *Julie*. A tal fine, ci avvarremo delle interviste condotte con le drammaturghe, il regista e il cast in fase di realizzazione del progetto⁴¹. È stato quasi spontaneo, infatti,

40 L. Hutcheon, *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, Roma, Armando, 2011.

41 V. Pernice, «*Julie* al Teatro Franco Parenti: intervista a dramaturg e regista», *Immersinscena*, 19 febbraio 2024, <https://www.immersinscena.org/julie-intervista>; Id., «Telecamere e tecnologie teatrali: l'intervista al cast di *Julie*», *Immersinscena*, 9 aprile 2024, <https://www.immersinscena>.

interrogare i professionisti coinvolti riguardo alla *Prefazione* di Strindberg sul teatro naturalista e le sue ricadute sul processo creativo. Secondo Mazzocut-Mis, «che cosa sia però oggi ‘naturalismo’ e che cosa possa essere naturalismo all’interno della VR è ancora presto per dirlo», aggiungendo già a febbraio 2024 (due mesi prima del debutto in scena) che «Tutta la polemica sull’iperrealità e sull’iperrealismo (che sfocia in una rappresentazione tanto dettagliata e immersiva da essere ridondante e sovrabbondante) sicuramente dovrà essere tenuta in conto nella ricostruzione virtuale dello spettacolo»⁴². Più cauto si è mostrato Bignamini: «La mia sensazione è che la questione decisiva non si giochi tanto su un ideale aggiornamento del teatro naturalistico, quanto sulla possibilità stessa di fondare dei codici credibili condivisi per una messinscena che tenga conto fin da subito della sperimentazione successiva». Sollecitati poco prima del debutto, anche i protagonisti Maria Laura Palmeri (*Julie*) e Matteo Bonanni (*Jean*) hanno espresso la loro opinione. Alla domanda se la realtà virtuale, grazie al fotorealismo e ai video immersivi a 360°, potesse configurarsi come nuovo teatro naturalistico, Palmeri ha risposto che la vera sfida è «inserire la tecnologia senza perdere quella che è la peculiarità del teatro», a cui ha fatto eco Bonanni: «Bisogna evitare di scimmiettare un altro linguaggio, cioè fare il teatro come se fosse cinema. Anche perché il teatro è di per sé evocativo per definizione, mentre il cinema mostra. Quindi una volta che tu mostri tutto, entri in un diverso codice espressivo. Invece nel teatro, come nella letteratura, non funziona così. C’è una parte che rimane appunto evocativa, richiama delle immagini, delle emozioni, delle sensazioni che non sono mostrate direttamente».

La questione di un adattamento immersivo, che ha fatto emergere fin da subito limiti e sospetti sulla possibilità di una restituzione mimetica della realtà, è stata ulteriormente complicata dall’utilizzo di una telecamera in scena, montata su un treppiede e manovrata dagli attori in tempo reale, il cui feed era proiettato in diretta su una delle pareti del teatro. Agendo da terzo personaggio in scena e nella versione immersiva, la telecamera amplifica la tensione tra Jean e Julie, offrendo al pubblico un ulteriore punto di vista sulla vicenda. Tale prospettiva, lungi dall’essere fredda e obiettiva, dialoga con i codici espressivi dell’attuale contesto politico e sociale, rievocando le retoriche della pornografia amatoriale, del telegiornalismo e persino degli smartphone. La presunta scientificità del mezzo (che richiama il culto naturalista per la macchina fotografica) è quindi sconfessata alla luce di uno sguardo che deforma e complica la realtà piuttosto che restituirla mimeticamente. Il passo dal naturalismo zoliano ai *Quaderni di*

org/intervista-attori; C. De Martino, «*La Contessina Julie* di Strindberg. Un adattamento tra teatro e digital storytelling», *Immersinscena*, 2 settembre 2024, <https://www.immersinscena.org/la-contessina-julie-di-strindberg-un-adattamento-tra-teatro-e-digital-storytelling>; Id., «Dal palco al virtuale: la *Contessina Julie* a 360°», *Immersinscena*, 7 ottobre 2024, <https://www.immersinscena.org/dal-palco-al-virtuale-la-contessina-julie-a-360> (ultimo accesso 30/06/2025).

42 Su questi aspetti si veda il contributo di S. Macri nel presente volume.

Serafino Gubbio operatore (1925) di Luigi Pirandello è breve: «La telecamera è [...] anche una parte di Julie. È Julie che si autodetermina con la telecamera, fino al punto in cui la telecamera si spegne e quindi una parte di lei non c'è più» ha sintetizzato Palmeri.

Le note di regia, le opinioni della troupe e le conseguenti interpretazioni si sono calate nello specifico spazio scenico della piccola Sala Treno Blu del Teatro Franco Parenti, la cui dimensione contenuta si avvicina curiosamente alla concezione di teatro da camera sviluppata da Strindberg nei primi anni del Novecento⁴³. Alle pareti disadorne, decorate dalla sola proiezione della telecamera in scena, fa riscontro un pavimento riempito da decine di paia di scarpe femminili. Come notato da Altinay, queste contrastano con gli stivali del conte che ossessivamente aleggiano nel testo originario. La loro moltiplicazione e diversificazione ha quindi creato un «excess of symbols, which in a sense deconstructs the symbolism as well», unita a una connotazione sociale di classe attraverso l'ostentazione del lusso⁴⁴.

Pur in assenza di veri e propri cronotopi in senso tradizionale, la *Julie* di Bignamini ha determinato il passaggio dalla società contadina di Strindberg, e nello specifico dalla nobiltà di campagna, a un adattamento metropolitano. La sfida, al di là delle questioni tecnologiche, era dunque ricreare la magia della mezza estate, legata ai riti orgiastici e di fertilità connessi ai cicli della natura, in un ambiente angusto e sintetico. La soluzione è giunta anche in questo caso da alcune suggestioni fiabesche. Come spiegato dal regista durante la lavorazione dello spettacolo, le scarpe intendevano delimitare il regno di fiaba di Julie, un luogo simbolico in cui Jean è invitato per poi determinarne l'inevitabile crollo. Il colore degli stivaletti indossati da Julie alla fine dello spettacolo, inoltre, rimanda alle celebri *Scarpette rosse* (1845) di Hans Christian Andersen, storia di una bambina punita per la sua vanità e costretta a danzare fino alla morte nelle calzature ardentemente desiderate.

Se a quanto detto sinora si aggiunge che nella celebre scena del lucarino, l'uccellino è stato sostituito da un breve momento di ombre cinesi, risulterà evidente come, pur in presenza di nuovi stimoli tecnologici che avrebbero potuto determinare il ritorno di un naturalismo fondato su principi ancor più scientifici e mimetici rispetto all'Ottocento, anche nella *Julie* risultato del presente progetto di ricerca, il preteso determinismo dell'opera di Strindberg ha ceduto il posto all'espressione dell'irrazionale per mezzo del simbolo. Il pubblico in sala non ha assistito né a una *tranche de vie* né a una riproduzione fedele della realtà, bensì a una sua deformazione in cui scarpe da donna e ombre cinesi innescano semmai significati altri, con buona pace della telecamera in scena e dei sospetti di un naturalismo ritrovato.

43 F. Perrelli, *August Strindberg: sul dramma moderno e il teatro moderno*, cit., pp. 79-82.

44 V. Pernice, «Translating *Miss Julie* into Turkish», cit.

La versione video immersiva a 360°, nei suoi icastici 20 minuti, non ha fatto che estremizzare ciò che era andato in scena. Anzitutto attraverso alcune soluzioni desunte dal linguaggio cinematografico, tra cui il montaggio, il voice over, i filtri in diverse sequenze in bianco e nero e alcuni effetti di glitch-distorsione. Se, come argomentato nel saggio di Mazzocut-Mis, l'obiettivo della drammaturgia per la VR non era tanto offrire un riassunto didascalico della trama, quanto impressionisticamente una condensazione dei caratteri e del conflitto drammatico dei protagonisti, allora l'obiettivo può dirsi, oltretutto riuscito, paradossalmente fedele alla fonte. Completamente isolato dal visore, lo spettatore è prigioniero della macchina infernale, osservatore ravvicinato del duello tra Jean e Julie i quali, tra sogni condivisi, ambizioni appagate e illusioni perdute, ingaggiano un dialogo serrato che costringe il fruitore a girare la testa a più riprese, puntando lo sguardo ora davanti a sé, ora alle sue spalle, in un vorticare di stimoli visivi e uditivi. Il pubblico della VR crede di udire e vedere tutto (persino ciò che in scena normalmente non dovrebbe vedersi, come cavi, hardware e apparecchiature), eppure al termine dell'esperienza difficilmente avrà colto il filo del segreto che unisce e fatalmente divide servo e padrona. Un risultato che, nel tradire la matrice naturalista, risulta strindberghiano nonostante tutto: «ho preso in prestito dalla pittura impressionista l'asimmetrico e il frammentario e con ciò credo di aver facilitato l'effetto illusorio, perché se non si vede l'intera stanza e tutta la mobilia, si offre tuttavia la possibilità di ipotizzare; la fantasia allora si mette in movimento per rifinire l'ambiente»⁴⁵.

Epilogo

Il percorso tracciato ha dimostrato come *Fröken Julie*, pur programmaticamente incasellata da Strindberg nel solco del naturalismo, riveli una profonda e intrinseca tensione con la dimensione simbolica. In questo contesto, e facendo seguito ai numerosi adattamenti che hanno impiegato tecnologie e linguaggi antimimetici per valorizzare la componente irrazionale del dramma, la versione a 360° realizzata con il Teatro Franco Parenti si configura come un caso studio di particolare interesse. Lungi dal perseguire un omaggio al naturalismo didascalico, la versione VR ha esasperato la natura simbolica e perturbante dell'opera, agendo da catalizzatore e rivelatore della tensione mimesi-antimimesi. Questo conferma, peraltro, la capacità degli adattamenti di illuminare retrospettivamente alcuni caratteri intrinseci dei testi originari, magari inespressi o persino ignorati dagli autori stessi.

In un momento in cui la critica ha fortemente messo in discussione la capacità del naturalismo teatrale di superare le convenzioni drammatiche o di sfuggire

45 A. Strindberg, «Prefazione», cit., p. 126.

alla tentazione del simbolo⁴⁶, il percorso transmediale delineato per *Fröken Julie* assume un certo rilievo. Esso non solo offre una verifica e una prosecuzione del dibattito anche nei nuovi media, ma propone ulteriori spunti agli specialisti di Strindberg. Anziché suddividere, come tradizionalmente fatto, il corpus dello scrittore in un prima e dopo la *Infernokris* (1892-1898) – che avrebbe determinato un sopravvivere delle tematiche occulte e misticheggianti in congiunzione con il simbolismo – vale forse la pena analizzare il suo percorso nell'insieme. Si può così osservare che, accanto alle normali evoluzioni, la sua poetica presenta numerose linee di continuità che vanno a intaccare anche e soprattutto la peculiare partecipazione al naturalismo, inconsapevolmente già superato nel momento stesso in cui vi aveva aderito.

Come acutamente osservato da Thomas Mann: «Al di fuori e al di sopra delle scuole e dei movimenti, Strindberg li riunisce tutti in sé. Naturalista non meno che neoromantico, egli anticipa l'espressionismo, legando a sé tutta la generazione che rispose a questo nome, ed è, inoltre, il primo surrealista, il primo in ogni senso. Con tutto ciò, il suo avanguardismo congenito è fortemente ancorato alla tradizione»⁴⁷. Queste parole, scritte nel 1948, dimostrano come talvolta siano gli artisti e i creativi a cogliere ancor meglio della critica le sfumature e gli aspetti più profondi di una poetica: ieri attraverso carta, colori, e pennelli; oggi attraverso telecamere e visori.

46 P. Pavis, *Dizionario del teatro*, cit., pp. 251-252; P. Pellini, *Naturalismo e modernismo. Zola, Verga e la poetica dell'insignificante*, Roma, Artemide, 2016.

47 T. Mann, «August Strindberg», in *Nobiltà dello spirito e altri saggi*, a cura di A. Landolfi, Milano, Mondadori, 2015, p. 940.

Teatro e nuove tecnologie

Andrea Scanziani
(Università degli Studi di Milano)

DOI: 10.54103/st.275.c647

***Julie*, un esperimento di teatro VR**

Le riflessioni che vorrei proporre in questo capitolo dedicato a *Julie in VR* partono da una questione di fondo che ritengo importante in ambito estetico e che ci permette di affrontare poi domande più specifiche, tutte ispirate dal lavoro condotto insieme ai colleghi e alle colleghe del progetto Changes. La questione generale che vorrei affrontare innanzitutto è la seguente: in che senso *Julie in VR* è un'esperienza di teatro immersivo digitale? In particolare, di teatro VR, se di teatro VR si può parlare in questo caso, o invece, di una registrazione video 360° di uno spettacolo teatrale. E dunque: come si inserisce l'esperimento *Julie in VR* nell'ambito del complesso rapporto fra teatro e nuove tecnologie, e ancor più specificamente, nell'uso che delle tecnologie digitali si è voluto fare nell'alveo del progetto Changes?

La domanda potrebbe suonare in qualche modo oziosa; la risposta non vorrebbe esserlo. Innanzitutto, perché partiamo dal senso che *Julie* assume all'interno del progetto PNRR Changes: Cultural Heritage Active Innovation For Next Gen Sustainable Society e dalla missione che questo ambizioso progetto ha cercato di realizzare in diversi ambiti culturali, scientifici, artistici, e industriali. La missione del progetto, e in particolare dello Spoke 2 nel quale l'esperimento *Julie in VR* è stato svolto è, appunto, ambiziosa: incrementare il potenziale di applicabilità delle tecnologie digitali (soprattutto Web 3) per la conservazione, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale materiale e immateriale. È all'interno di questo contesto che gli sforzi dei realizzatori (non solo materiali) di questo esperimento si sono dovuti muovere. Conservare, valorizzare e promuovere significa partire da qualcosa di preesistente e, nel migliore dei casi, far sì che esso generi qualcosa di nuovo, in termini di conoscenze, di pratiche, di visibilità per un ambito artistico, di valore economico, ecc. Le possibilità sono molte. Questa missione poteva essere realizzata – e in effetti lo è stata in molti altri progetti condotti all'interno della cornice di Changes – in diversi modi. Utilizzando una delle possibilità del digitale (ad esempio, la digitalizzazione di documenti cartacei) per conservarli in forma sicura, renderli accessibili

e ulteriormente esplorabili, valorizzandone il contenuto attraverso il Web. Con un'operazione di questo tipo il medium digitale diventa uno strumento funzionale al contenuto originale dell'opera, dell'oggetto, che si vuole appunto conservare, valorizzare e promuovere. In termini assoluti abbiamo creato qualcosa di nuovo (un database digitale, ad esempio) ma abbiamo innanzitutto svolto bene la nostra missione: non abbiamo alterato la natura del bene da cui siamo partiti, che conserva il suo valore in una nuova forma, e ne abbiamo ampliato le potenzialità di fruizione. Se questo fosse l'unico senso utile e perseguibile della missione che ha animato *Changes, Julie in VR* avrebbe fallito – almeno nelle intenzioni di chi ne ha portato avanti la realizzazione. Ma in che senso avrebbe fallito?

Julie in VR non ha voluto sin dall'inizio essere solo valorizzazione, conservazione, promozione, attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali, del teatro, delle sue competenze, pratiche e dei suoi contenuti; bensì lo scopo è stato quello di fare teatro VR. Non teatro *in* VR e non teatro *e* VR, ma teatro *con* la VR. La differenza potrebbe sembrare scontata ed evidente, ma soffermarci un attimo su questa definizione di “teatro VR” potrebbe dirci qualcosa in più sulla natura dell'operazione condotta e il modo in cui questa operazione ha realizzato (o meno) la missione di cui abbiamo parlato. Nella cornice generale di un incontro fra le pratiche del teatro di prosa e quelle delle tecnologie digitali immersive, e in particolare della realtà virtuale, alcune decisioni e strategie realizzative di base già ci dicono qualcosa di importante sulla natura di teatro VR di *Julie in VR* e quali ulteriori prospettive di riflessione si aprono di conseguenza. Partiamo da qui ed esponiamo poi, nella seconda sezione, l'idea che darebbe risposta alla domanda da cui siamo partiti: *Julie in VR* non solo conserva e valorizza, ma facendolo crea nuovo teatro, teatro VR. Non nel senso che crea un genere nuovo di teatro (gli esempi di teatro VR sono ormai moltissimi); ma nel senso che volendo partire da un incontro, una “traduzione” di una delle forme del teatro di prosa, l'operazione artistica ha finito per aggiungere dimensioni nuove, nuovo valore, all'opera di Strindberg e non solo.

Innanzitutto, sgombriamo il campo da alcuni fraintendimenti, sempre possibili, ed esponiamo alcuni elementi realizzativi chiave per comprendere l'operazione che è stata compiuta. Per sé stessa, l'idea da cui siamo partiti non rappresenta alcuna novità, lo abbiamo già detto. Creare un'interazione fra teatro tradizionale (soprattutto di prosa) e realtà virtuale è un'operazione artistica di cui non mancano esempi anche molto noti da decenni ormai. Ciò che è però importante notare è che, se in prima battuta il progetto *Julie in VR* avrebbe dovuto rendere accessibile la pièce teatrale nella sua originalità – riproducendo sostanzialmente la versione andata in scena al Teatro Parenti di Milano senza telecamera 360° e con la sola presenza di una telecamera a campo frontale – questa operazione si è rivelata subito insufficiente. Se la presenza anche solo progettuale di una fruizione VR non avesse anche apportato nuove dimensioni

artistiche e soprattutto un valore aggiunto al complesso dell'esperienza, avremmo ridotto *Julie in VR* a una pura operazione di *documentazione* teatrale. La presenza della telecamera 360° sul palcoscenico, prima solo in termini immaginari poi anche in termini concreti, ha infatti profondamente trasformato la struttura di *Julie* come pièce teatrale e come esperienza digitale immersiva. Vale a dire: non solo la versione teatrale dal vivo si è fatta carico da subito della VR ma anche la versione VR si è, a sua volta, fatta carico della natura teatrale dell'esperienza complessiva *Julie* che veniva configurandosi passo passo. Come?

In primo luogo, la versione di *Fröken Julie* per gli scopi del progetto vede delle modifiche alla drammaturgia e alla messa in scena, votate soprattutto a rendere il dialogo fra Jean e Julie il più incalzante possibile per lo spettatore e rendere i gesti e i movimenti degli attori rispetto alla telecamera 360° i più efficaci possibili. Viene invece eliminato il personaggio di Kristin, in modo da rendere le riprese più semplici da realizzare e concentrare l'attenzione sulla dinamica duale dei protagonisti. Perché di questo si tratta in fondo: interagire con una forma di registrazione a 360° che verrà fruita attraverso un visore, e la presenza di uno spettatore virtualmente presente sulla scena, nella forma di una telecamera che anticipa un punto di visione quasi-corporea di cui tener conto profondamente nella struttura dei dialoghi, dei gesti attoriali e dello svolgimento narrativo¹. Torneremo in dettaglio su questo. Per ora introduciamo anche questo elemento. Gli attori, Matteo Bonanni e Maria Laura Palmeri, si sono confrontati sin da subito con una presenza inquietante sul palcoscenico: una telecamera dotata di otto lenti che non lasciano alcuno scampo allo spazio e al movimento intorno a lei. Gli attori sono stati chiamati ad agire e interagire con una presenza tecnologica simulacro di uno spettatore pervasivo dello spazio e del suono. La telecamera utilizzata per le riprese a 360° è infatti in grado di riprendere porzioni di spazio con un angolo di 200° che si sovrappongono parzialmente fra di loro, permettendo di coprire dunque la quasi interezza dello spazio fisico.

1 Il senso di “quasi-” è da intendersi nei termini di un “come se”, dunque non nel senso di una realtà manchevole, diminuita in una delle sue componenti costitutive, bensì di una riproduzione immaginata, fantasticata, dei tratti fondamentali della realtà in questione.



Fig. 3. *Julie in VR*, dettaglio della telecamera 360°, foto di Fabrizio Castrignano



Fig. 4. *Julie in VR*, Maria Laura Palmeri interagisce con le telecamere, foto di Fabrizio Castrignano

La differenza rispetto all'interazione con la telecamera a campo frontale, equamente presente sia nella versione VR che in quella dal vivo, è sottile ma chiara: l'interazione con essa è parte dello spazio della scena, nella forma di un rimando interno della gestualità attoriale con lo spazio scenografico. Gli attori possono vedere la propria gestualità proiettata sulla scena e noi, come fruitori, possiamo vedere questa gestualità in immagine. Vi è dunque in *Julie in VR* anche una componente di videoteatro. Ma la telecamera 360° non proietta immediatamente nulla in scena e in questo senso sarebbe paragonabile a una telecamera che riprende o registra la scena per uno spettatore assente, potenziale, ma di una esperienza astantiva, come quella del teleteatro. Nei termini della fruizione attraverso il visore, essa non può però essere considerata tale – e questo influisce profondamente sulla struttura registica della performance dal vivo, proprio nella misura in cui essa media con uno spettatore spazialmente inserito nella scena e dalle possibilità di visione ampliate. Naturalmente, ogni operazione intermedia crea una circolarità libera fra i media coinvolti (basti pensare a cinema e televisione, cinema e teatro, ecc.)². Il caso della telecamera 360° per la fruizione in VR è però un caso con delle complessità specifiche che rendono questa circolarità fra teatro e VR interessante dal punto di vista dell'esperienza percettiva del fruitore. Per affrontare in seguito questa complessità, è opportuno però chiarire inizialmente altri due punti.

Una volta opportunamente rielaborato il girato dell'unica lunga scena di dialogo, il fruitore è in grado di orientare il proprio sguardo in ogni direzione possibile. Lo spettatore può scegliere di seguire uno o l'altro personaggio, Julie o Jean, entrambi quando le posizioni degli attori lo consentano, oppure nessuno di loro, per concentrarsi sulla pura esperienza di vivere uno "spazio" aperto nel quale due figure stanno vivendo il loro dramma. Da qui la sfida di far interagire gli attori con questa presenza tecnologica che rappresenta la promessa di uno spettatore mai fisicamente presente per gli attori, con cui devono però virtualmente interagire perché si dia effettivamente un *luogo narrativo condiviso*, in immagine, sebbene un'immagine digitale particolare, come vedremo. L'elemento narrativo e quello dialogico sono quelli centrali. È dunque importante coinvolgere lo spettatore attraverso strategie narrative mirate, soprattutto nel caso della realtà virtuale non videoludica o cinematografica. Se nella maggior parte delle esperienze digitali immersive attraverso la VR il coinvolgimento è ottenuto attraverso l'interattività e l'effetto presenza, *Julie in VR* offre l'opportunità di ripensare entrambi i concetti proprio per la sua natura di teatro VR e la sua forma di narrativa³. La linea narrativa è in *Julie in VR* sostanzialmente stabilita;

2 Cfr. V. Valentini, *Teatro in immagine*, Roma, Bulzoni, 1987, p. 121.

3 L'effetto presenza o presenza virtuale (derivato e spesso scambiato con quello di telepresenza) è utilizzato come termine tecnico, ormai diffuso nell'ambito delle scienze cognitive e nella filosofia delle scienze cognitive, per indicare le ricerche sull'esperienza percettiva e sensoriale in VR. Vedi oltre e P. Grabarczyk, P.M. Pokropski, «Perception of Affordances and

lo spettatore non influisce sullo svolgimento degli eventi, nel senso che non può mutarne volontariamente il decorso all'interno di un sistema prestabilito di possibilità, anche ampio ma non infinito, come avviene nei videogames VR⁴. Ciò che può fare è scegliere da che punto di vista seguire gli eventi, cambiarlo costantemente, lasciarsi attirare attenzionalmente dal gesto attoriale e dall'interazione stabilita con la telecamera, che diventa strumento di proiezione dello spettatore nello spazio condiviso della scena. Narrativamente, molto qui dipende ed è dipeso dal movimento dello spettatore, previsto ma sempre considerato libero. Se questo non caratterizza esclusivamente il teatro VR – possiamo infatti sempre interrompere il flusso di fruizione dell'opera anche in altri media, girando lo sguardo, interrompendo la lettura, ecc. – troviamo nella costruzione dello spazio scenico di *Julie* l'occasione di ripensare l'idea di narrativa dei media immersivi, che pone il corpo e il movimento quale strumento radicale di funzionamento dell'opera.

D'altra parte, l'idea di realizzare una versione immersiva di *Julie* nasce dalla capacità di quest'opera di coinvolgere affettivamente ed empaticamente, che permette di sfruttare le potenzialità immersive della VR e mantenere una relazione privilegiata con il testo teatrale e con l'effetto empatico spesso cercato e al centro delle esperienze più o meno teatrali in VR⁵. *Julie* rappresenta una drammaturgia efficace dal punto di vista narrativo e simbolico, ma *Julie in VR* è stato anche il tentativo di spostare la prospettiva dello spettatore attraverso l'utilizzo delle potenzialità delle tecnologie immersive digitali. Le potenzialità della VR rappresentano infatti ormai da anni, soprattutto nell'ambito della ricerca estetica, teatrale, psicologica, educativa, ecc. oggetti di studio privilegiati per le indagini sul *perspective-taking*, la stimolazione affettiva, l'empatia mediale⁶. Questo tipo di coinvolgimento affettivo incentrato sulla narrazione possibile in VR mette però bene al centro l'importanza della proiezione corporea propria dell'immersività digitale. Prima di approfondire proprio questo aspetto nell'ultima sezione⁷, cercando di delineare in che senso un'esperienza come *Julie in VR* possa essere un'ottima occasione per riflettere sulla particolare forma di

Experience of Presence in Virtual Reality», *Avant: Trends in Interdisciplinary Studies*, 7 (2), 2016, pp. 29-31.

4 S. Domsch, *Storyplaying*, Berlin-Boston, de Gruyter, 2013, p. 29.

5 B. Barbot, J.C. Kaufman, «What Makes Immersive Virtual Reality the Ultimate Empathy Machine? Discerning the Underlying Mechanisms of Change», *Computers in Human Behavior*, 111, 2020, p. 1; D. Shin, «Empathy and Embodied Experience in Virtual Environment: To What Extent Can Virtual Reality Stimulate Empathy and Embodied Experience?», *Computers in Human Behavior*, 78, 2018, p. 69.

6 Per un'introduzione tematica alle ricerche attuali, si veda, J. Bacca-Acosta, C. Avila, M.C. Sierra-Puentes, «Insights into the Predictors of Empathy in Virtual Reality Environments», *Information*, 14 (8), 2023, p. 465.

7 Non avremo invece modo di approfondire l'aspetto affettivo, in particolare empatico, di queste esperienze.

coinvolgimento narrativo e corporeo delle esperienze teatrali immersive, è però necessario chiarire perché il nostro esperimento non possa considerarsi “solo” una tradizionale fruizione teatrale – sebbene ne mantenga alcune caratteristiche essenziali – e come, d’altra parte, possa essere considerato una forma genuina di fruizione in VR. In altri termini, cerchiamo di rispondere, sebbene in modo necessariamente provvisorio, alla domanda da cui siamo partiti.

***Julie* e la performance teatrale**

Abbiamo detto che *Julie in VR* vuole rappresentare a tutti gli effetti “teatro VR”. Se volessimo ora dare un’idea più chiara di cosa questa categoria stia a significare sulla base del lavoro fatto con *Julie in VR*, potremmo forse dire che si tratta di una performance teatrale sceneggiata in realtà virtuale. A questo forse aggiungerei anche che il legame con una originaria performance teatrale dal vivo sia risultato importante. Per sé stessa questa definizione non sarebbe però rilevante se non fosse anche l’occasione per riflettere su come si possa intendere una performance teatrale VR.

Affermare la natura teatrale di *Julie in VR* significa innanzitutto affermare qualcosa di non affatto scontato: che sia possibile una forma di teatro della VR, o ancora per converso, un uso teatrale della VR. In questo modo stiamo innanzitutto sottolineando come il teatro VR attinga da una gamma di discipline, non solo digitali. Pensare all’intermedialità è dunque quasi inevitabile. Molti studi nell’ambito dei media studies che si occupano di VR, AR e XR sono andati in questa direzione. Un aspetto interessante di questo riferimento all’intermedialità che vorrei esporre qui è legato non tanto alla novità (o meno) artistica, bensì di che tipo di operazione artistica si tratti. Guardare a *Julie in VR* come a una operazione artistica intermediale permette infatti di concentrarsi sull’influenza, le relazioni di potere reciproche fra i linguaggi dei media implicati, la storia del dialogo fra teatro e VR e, soprattutto, la scelta dell’intermedialità per veicolare il senso e il valore di un’opera. Stiamo dunque adottando qui una prospettiva intermediale per evitare, consci dei pericoli di questa operazione, quella di multimedialità⁸. In breve: seguire la produzione dello spettacolo dalla sua messa in scena fino alle ultime operazioni di ottimizzazione del video per il nostro visore, ha reso evidente come la performance teatrale possa sopportare e supportare un’operazione di intermedialità, in quanto, potremmo dire per natura, la performance teatrale è sempre un’operazione intermediale. Il testo si trasforma in parola, gesto ma soprattutto spazio tridimensionale e corpi. Non che altre forme artistiche non operino forme di intermedialità, spesso anche simili, si veda ad esempio il cinema, che avrebbe con il teatro VR anche l’immagine e il

8 S.E. Larsen, «Between the Media: Media Relations in Literature and Art», *European Review*, 31 (S1), 2023, p. 11.

suono. Ma il riferimento a uno “spazio immagine” e al corpo rende possibile un’intermedialità che non è né ibridazione né dominio di un media sull’altro. Lo spazio scenico coincide con lo spazio della VR e i corpi al centro della scena (sia degli attori che del fruitore – sebbene in forma proiettata) – ma in immagine digitale. Dobbiamo però dunque ricondurre la fruizione di *Julie* nell’alveo delle esperienze d’immagine, come nel caso in cui stessimo guardando una registrazione (s sofisticata) audio-video di uno spettacolo teatrale? Il visore non sembra che riprodurre la registrazione audio-video di una performance teatrale, avvenuta al Teatro Franco Parenti di Milano. Ma forse qui il visore, a differenza di altri schermi, è un elemento tecnologico aggiunto che non riproduce semplicemente, ma rende possibile il teatro VR in quanto teatro VR, come vedremo, non è solo schermo, instaurando una particolare forma di relazione dinamica fra movimenti del corpo del fruitore (la testa e gli occhi), l’immagine e il senso di presenza.

Al concetto di intermedialità è spesso affiancato anche quello di “traduzione”⁹. *Julie in VR* ritraduce il linguaggio del teatro in quello della realtà virtuale? Forse le cose non sono così immediate. Ogni traduzione (pensiamo a quelle dalla musica alla pittura), implicano un cambiamento, una trasformazione, anche radicale, non solo di medium, bensì anche dell’esperienza sensoriale: passiamo, ad esempio, dal sonoro al visuale, almeno nei termini di sensorialità dominante dell’opera. L’operazione di traduzione in un contesto interpretativo nel quale la natura dell’oggetto tradotto è definita nei termini dell’esperienza che ne abbiamo, ci porta a pensare che questa operazione non sia esclusivamente traduzione bensì, necessariamente, creazione di qualcosa di nuovo a partire da elementi dati. *Julie in VR* esemplifica credo molto bene proprio questo processo di creazione nella trasformazione. Ciò che era già innanzitutto dato era appunto una performance teatrale nella sua unità e completezza, degna di vita propria al di là del progetto di virtualizzazione. Con essa erano dati anche gli elementi assolutamente propri della performance teatrale: un testo, degli attori, uno spazio-tempo, una convenzione di finzione. Nei termini di una definizione minima di performance teatrale, che quindi si adatterebbe a forme anche meno tradizionali di teatro, abbiamo un’arte con azioni umane dal vivo, in cui attori e spettatori co-creano in co-presenza un’“altra realtà” attraverso un gioco di finzione consapevolmente condivisa¹⁰. Quanto conserva *Julie in VR* di questa definizione e quanto trasforma traducendo?

Sicuramente, in termini artistici, è una traduzione trasformativa della regia, della drammaturgia, in parte del testo, dell’opera di Strindberg. Ma se è una

9 Cfr. C. Kattenbelt, «Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships», *Cultura, Lenguaje y Representación / Culture, Language & Representation*, 6, 2008, pp. 21 e ss.

10 D. Osipovich, «What Is a Theatrical Performance?», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64 (4), 2006, pp. 467-468.

traduzione trasformativa che crea qualcosa di nuovo come risultato dell'intermedialità fra teatro e VR, allora lo è in un senso radicale: «destabilizza le relazioni spaziali, temporali e comunicative implicite a tale traduzione»¹¹. In altre parole, se vogliamo pensare a *Julie in VR* come al tentativo di traduzione di *Fröken Julie* alla realtà virtuale, questa traduzione deve destabilizzare le relazioni spaziali, temporali e comunicative del teatro. Lo spazio non è più il *qui* e il tempo non è più l'*ora* che sono stati durante le riprese, è evidente. Ma a meno che non si voglia ricondurre questo qui ed ora alla pura fisica dell'evento, ciò che assume importanza nel teatro VR è l'esperienza di questo spazio e di questo tempo della performance. In altre parole, *Julie in VR* ci invita a pensare alla forma di *liveness* del teatro VR¹². Essa è ed era in questa prospettiva un esperimento, o forse meglio una promessa: quella di poter far vivere in streaming e da una posizione privilegiata il teatro dal vivo. I limiti impliciti all'esperimento (soprattutto tecnologici ed economici) hanno trasformato *Julie in VR* in un'esperienza digitale immersiva fruibile off-line direttamente da dispositivo, in modalità asincrona rispetto alla performance teatrale dal vivo. Ciò che verrebbe meno in come è stata realizzata, sarebbe dunque la co-presenza. Essa non sarebbe però tanto determinante se non implicasse “non programmabilità”, un'unicità e irripetibilità di benjaminiana memoria¹³. La performance teatrale non può essere completamente prevista o riprodotta, perché l'interazione attore-pubblico in tempo reale ne condiziona forma e qualità estetica. La *liveness* non implica poi solo co-presenza, come è stato fatto notare, ma anche e soprattutto interazione, nel senso del condizionamento reciproco tra spettatore e attore¹⁴. Inoltre, e in conseguenza di ciò, nella *Julie in VR* mancherebbe quell'elemento di interpretazione che ci riporta ad autori ancora importanti in questo tipo di riflessioni sui nuovi media come Wollheim e Carroll¹⁵. Risulta dunque inevitabile la perdita di tutti questi elementi.

Il nostro esperimento *non è e non voleva essere però solamente teatro* e, nella misura in cui vuole essere una performance teatrale VR anche nella sua versione asincrona, essa si distingue *come* il teatro da altre arti performative come cinema, televisione, ecc. Vediamo brevemente perché.

Innanzitutto, la *liveness* viene trasformata (nel senso che abbiamo introdotto sopra) nel teatro VR di *Julie* dall'“effetto presenza” e dall'immersività che da essa deriva. Vedremo questo punto meglio nel prossimo paragrafo. Qui

11 R. Remshardt, «Posthumanism», in S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender, R. Nelson (a cura di), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, p. 136.

12 Cfr. P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, London-New York, Routledge, 1999, pp. 54 e ss.

13 W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, trad. it. a cura di E. Filippini, Torino, Einaudi, 1991.

14 D. Osipovich, «What Is a Theatrical Performance?», cit., p. 464.

15 R. Wollheim, *Art and Its Objects*, New York, Harper and Row, 1968, pp. 64 e ss.

introduciamo però subito l'idea che grazie all'effetto presenza il fruitore ha l'impressione vivida e soggettiva di condividere uno spazio-tempo riconosciuto come fittizio ma percepito come reale, cioè in un regime di finzione che è funzionale all'esperienza estetica complessiva. Come questa presenza non sostituisca la *liveness* ma proprio grazie alle potenzialità della VR ne apra nuove dimensioni e ne espanda il senso, è tema complesso, come vedremo. Poi, questo spazio-tempo e questa situazione performativa sono finzionali, abbiamo appena detto. Anche questo elemento sarebbe proprio della performance teatrale. Spesso ci si riferisce all'*enactment* per indicare una pretesa condivisa di essere in una situazione diversa da quella reale, con diversi gradi di finzione¹⁶. La *enactment* implica che gli attori fingano – assumendo personaggi o contesti immaginari – e che il pubblico sia consapevole di questa finzione. L'idea che la finzione condivisa sia condizione perché si abbia performance teatrale non è condivisa da tutti. È stato proposto anche un modello che riduce le condizioni allo spazio, all'attore e allo spettatore¹⁷. Un'esperienza teatrale genuina deve però rivelare in qualche misura il proprio artificio per essere un'esperienza artistica e deve essere “immagine” per essere estetica, deve cioè dare l'impressione di “rimandare oltre sé stessa”. Queste indicazioni sono importanti per comprendere la natura teatrale di *Julie in VR*: essa non è l'*illusione* di una situazione reale, non vuole ingannare lo spettatore, ma mostra chiaramente il proprio carattere finzionale. Lo fa però attraverso un medium, la VR, che a sua volta aggiunge un livello di artificio che è funzionale all'esperienza complessiva come “teatro VR”, nella misura in cui proietta spettatore e personaggi in presenza nella scena teatrale, sentita come tale, e rispetto alla quale siamo consci della mediazione dello strumento tecnologico. Anche su questo punto torniamo nel prossimo paragrafo più dettagliatamente.

Co-presenza e finzione sarebbero dunque due cardini della caratterizzazione di una performance come teatrale e sarebbero presenti anche in *Julie*, sebbene in una trasformazione creatrice del nuovo che è la VR. Il teatro, abbiamo detto, è un'arte basata su azioni umane dal vivo, in cui attori e spettatori co-creano un'"altra realtà" attraverso un gioco di finzione consapevolmente condivisa. Questa condivisione si radica nell'*impressione* di essere co-presenti in uno spazio e in tempo condivisi, dove questa impressione alimenta ed è alimentata nello spettatore dalla coesione narrativa e, aggiungiamo, affettiva, realizzandosi quel tipo di coinvolgimento particolare che è proprio del teatro. Ora, l'idea che la VR possa generare un senso di coinvolgimento più intenso e più genuino di quello della semplice fruizione a distanza, avvicinandosi così all'*impressione* del teatro, è al centro di numerosi studi che riguardano la particolare forma di immersività

16 J. Hamilton, R. James, «Theatrical Enactment», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 58 (1), 2000, p. 27.

17 P. Brook, *The Empty Space*, New York, Simon and Schuster, 1968.

che queste esperienze sono in grado di creare¹⁸. Che invece la VR teatrale possa e voglia generare anche un coinvolgimento diverso ma paragonabile a quello teatrale, è questione più complessa.

Qui ipotizziamo che la qualità immersiva della VR induca una prospettiva in prima persona del fruitore che certo è veicolata dalla telecamera 360°, ma non si riduce ad essa, perché dipende dal complesso di visore, corpo e movimento nella loro relazione particolare con le immagini provenienti dalla telecamera 360°. Sicuramente l'effetto d'immersività non è esclusivo degli ambienti virtuali digitali. Possiamo infatti immergerci nella lettura di un romanzo o dimenticare per un attimo di essere di fronte a un palcoscenico. Spesso non è neppure necessario che vi sia la mediazione di un oggetto della tecnica umana perché vi sia, in un senso molto ampio del termine, la sensazione di essere immersi in una scena. Il sogno sarebbe, da questo punto di vista, un esempio di immersività molto efficace¹⁹. Ma vi è qualcosa delle fruizioni in VR che le rende immersive in un senso più specifico e più interessante per noi. E questo senso ha a che vedere proprio con la telecamera (ma possiamo pensare anche più ampiamente ad altre periferiche) e alla proiezione corporea che, virtuale e funzionale alla finzione, entra in gioco nella definizione di tutte le esperienze VR e soprattutto di quelle teatrali. Immersività, corpo e immagine, diventano dunque centri teorici chiave. Ma prima di affrontare il complesso di tematiche delineate fino a qui in maggiore dettaglio nelle sezioni 3 e 4, concludiamo con un ultimo punto che vorrebbe completare la definizione proposta di performance *teatrale* VR per *Julie*.

Julie in VR non vuole e non voleva essere sin dalla sua nascita solamente un'esperienza immersiva VR. O meglio: nel caso dovesse risultare un'esperienza efficacemente immersiva, questo risultato non poteva dipendere esclusivamente dall'efficacia del medium tecnologico di proiettare il fruitore *in* una scena teatrale. Questo sia che fosse "live in streaming" sia che, come in fondo è stato, una registrazione a 360°. Si è cercato invece un senso di profondo coinvolgimento dello spettatore che rendesse l'esperienza anche *narrativamente significativa*. Ciò che si è rivelato, è che per essere narrativamente significativa, essa doveva essere anche *corporalmente narrativa*. Per ottenere ciò e ottenerlo nella forma di una esperienza estetica mediata dall'arte, alle potenzialità tecniche della VR si sono unite quelle della performance teatrale. Alla proiezione corporea della VR si unisce la narrazione corporea del teatro.

In questo doppio senso mi è sembrato importante sottolineare ed esporre, anche con tutte le difficoltà e i dubbi legittimi del caso, la natura innanzitutto

18 F. Herrera, J. Bailenson, E. Weisz, E. Ogle, J. Zaki, «Building Long-Term Empathy: A Large-Scale Comparison of Traditional and Virtual Reality Perspective-Taking», *PLoS One*, 13, 2018.

19 S. Geniusas, «What Is Immersion? Towards a Phenomenology of Virtual Reality», *Journal of Phenomenological Psychology* 53 (1), 2022, p. 13. Geniusas sottolinea bene proprio questo aspetto legato alla componente corporea delle esperienze VR (soprattutto di quelle videoludiche) nelle quali abbiamo un'esperienza allo stesso tempo *embodied* e *disembodied*.

teatrale ma allo stesso tempo di realtà virtuale di *Julie in VR*. Una domanda torna certo sempre di nuovo, impertinente: stiamo ancora effettivamente parlando di teatro, e l'utilizzo della VR non è che un pretesto per utilizzare una tecnologia emergente? O in altro senso: cosa rimane di teatrale in un'operazione di questo tipo? Il rischio è qui in qualche modo duplice: non fare teatro e non avere un'esperienza VR vera e propria o significativa dal punto di vista teatrale. Definire se *Julie in VR* sia un tentativo di *mediatized theatre*, di registrazione audiovisiva teatrale, o di performance teatrale digitale, è operazione difficile, abbracciando molti degli elementi che caratterizzano queste pratiche artistiche²⁰. Allo stesso tempo, l'espressione "teatro VR" mi sembra più calzante proprio perché vuole mantenere insieme ciò che rende la VR "teatrale" e ciò che rende la pièce di teatro *Julie* un'esperienza VR, con beneficio per entrambe le dimensioni di questa complessa esperienza. Per tenere insieme questi due aspetti dobbiamo però addentrarci nella dimensione di realtà virtuale di *Julie in VR* e approfondire meglio presenza, immersività, narratività e corpo coinvolti.

Presenza e immersività negli ambienti teatrali VR

Assumendo una definizione abbastanza ampia di realtà virtuale, proprio il nostro piccolo esperimento rivela aspetti interessanti delle esperienze VR, in particolare, quegli aspetti che riguardano la forma di partecipazione per le sorti di *Julie* che abbiamo introdotto poco sopra. Alcuni di questi aspetti li abbiamo accennati e hanno a che fare proprio con la definizione di realtà virtuale – e quindi con la definizione di *Julie in VR* come esperienza di realtà virtuale. Dunque: la VR può essere definita come un ambiente generato digitalmente (sintetico), immersivo e interattivo, progettato per coinvolgere gli utenti attraverso stimoli sensoriali (visivi, uditivi e talvolta tattili), i quali producono l'impressione di presenza in uno spazio tridimensionale non fisicamente esistente, ma esperito come reale, e idealmente isolato rispetto allo spazio esterno al dispositivo mediale (il visore, ad esempio)²¹. Cominciamo con la complessa relazione fra i concetti di immersione e di "effetto presenza" che abbiamo visto divenire centrale e ora scopriamo caratterizzare fortemente la definizione di VR e delle esperienze che essa produce. Non vogliamo qui entrare nel complesso di studi che, ormai da più di vent'anni si concentrano soprattutto sulla presenza, sebbene non vi sia dubbio che sia un concetto dominante in questo ambito²².

20 S. Ilter, *Mediatized Dramaturgy*, London, Methuen Drama, 2021, p. 21.

21 Cfr., ad esempio, S. M. Fiore *et al.*, «Virtual Experiments and Environmental Policy», *Journal of Environmental Economics and Management*, 57, 2009, pp. 65-86.

22 Si vedano, solo a titolo d'esempio, i recenti M. Slater, M.V. Sanchez-Vives, «Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality», *Frontiers in Robotics and AI*, 3, 2016; M. Slater, B. Lotto, M.M. Arnold, A. Vranceanu, «How We Experience Immersive Virtual Environments: The Concept of Presence and Its Measurement», *Annuario de Psicología*, 50(2), 2019, p. 102.

Cerchiamo invece di concentrarci su quegli aspetti dell'immersività, legati appunto all'effetto presenza, che caratterizzano un ambiente digitale immersivo *teatrale* e la performance teatrale²³.

La presenza o "effetto presenza" (o in maniera a volte ambigua telepresenza) è, nella sua definizione più immediata, uno stato psicologico soggettivo stimolato nel fruitore di un'esperienza mediata dalla tecnologia, nella quale, nonostante parte o persino l'intera esperienza percettiva attuale sia generata o mediata dalla tecnologia (il visore e le eventuali periferiche), parte o tutta la percezione dell'individuo non riconosce il ruolo della tecnologia nell'esperienza stessa²⁴. Il fruitore di un'esperienza VR è perfettamente conscio del fatto che lo spazio e gli eventi che si svolgono davanti ai suoi occhi sono frutto della digitalizzazione di uno spazio reale o della creazione di uno spazio completamente digitale, fittizio. Nonostante ciò, il fatto che l'orientamento dei propri organi di senso (pensiamo per semplicità, al capo) generi un corrispondente cambio coerente nell'immagine digitale proiettata dal visore, come se lo spazio fosse effettivamente percepito nella realtà, rende possibile l'impressione di trovarsi immersi in uno spazio che non è l'immagine di uno spazio. Le dinamiche di riproduzione nel visore delle porzioni di spazio sono dunque dinamicamente coerenti con i movimenti del fruitore, rendendo, almeno nelle speranze dei primi progettisti di ambienti VR, impossibile per il soggetto riconoscere il ruolo svolto dalla tecnologia nella generazione dell'immagine e nelle sue corrispondenti trasformazioni. Questo si applicherebbe inoltre, potenzialmente, anche agli altri organi di senso, come il tatto. L'impressione di essere immersi in un ambiente virtuale ma che viene esperito come se possedesse caratteristiche simili a quelle di uno spazio reale, dipende dunque dall'effetto di presenza, ovvero dall'esperienza soggettiva di "essere lì" senza tecnologia "di mezzo" o come se la tecnologia non stesse giocando alcun ruolo²⁵. La metafora a cui normalmente ci si rivolge per rendere evidente cosa immersività e presenza siano, è quella del "pesce nell'acquario", dove l'acquario sarebbe il risultato della trasformazione di tutti gli atomi di spazio in bit di informazione²⁶. La (problematica) connessione fra

Per un'introduzione critica al concetto, si veda invece J. Steuer, «Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence», in F. Biocca, M.R. Levy (a cura di), *Communication in the Age of Virtual Reality*, New Jersey, Lawrence Erlbaum and Associates, 1995, pp. 35 e ss.

- 23 Solo due esempi di studi in questa direzione sono W. Egginton, «Performance and Presence. Analysis of a Modern Aporia», *Journal of Literary Theory Online*, 1, 1, 2007, pp. 4 e ss. Nell'ambito dei performance studies, il celebre E. Fischer-Lichte, *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, London-New York, Routledge, 2008.
- 24 M. Slater, «A Note on Presence Terminology», *Presence Connect*, 3(3), 2003, pp. 2-3.
- 25 R. Pausch, D. Proffitt, G. Williams, «Quantifying Immersion in Virtual Reality», in *Proceedings of the 24th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques (SIGGRAPH '97)*, USA, ACM Press/Addison-Wesley Publishing Co., 1997, pp. 13-18.
- 26 W. Shim, G.J. Kim, «Designing for Presence and Performance: The Case of the Virtual Fish Tank», *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 12 (4), 2003, pp. 379-381.

presenza e immersività è quindi la base di partenza per la maggior parte degli studi su questo tipo di esperienze di fruizione.

Al di là del dibattito che questa connessione ha generato in diversi ambiti di studio, per noi è interessante accennare brevemente agli aspetti della fruizione di *Julie in VR* che questa prospettiva di analisi permette di mettere in luce. Innanzitutto, l'impressione di presenza non significa necessariamente inganno o illusione, e proprio per questo la VR possiede, come medium, la capacità di generare esperienze estetiche e artistiche *genuine*, soprattutto quando le potenzialità tecnologiche sono funzionali all'opera e alla fruizione. Questa affermazione – che non è necessariamente condivisa da tutti gli studiosi di VR – implica almeno una conseguenza molto rilevante per noi²⁷. Detto in una formula che svolgeremo meglio: lungi dall'essere un difetto, quello di non essere una illusione né un inganno, il riconoscimento da parte del fruitore artificiale della VR, sposta l'attenzione sull'efficacia della *finzione*, riportando al centro del dibattito l'importanza del *contenuto* dell'esperienza²⁸. Paradossalmente, questo spostamento di importanza sarebbe comunque ancora più vero anche nella realizzazione ideale (forse mai possibile, certamente non necessaria) di una rappresentazione perfetta “della realtà” attraverso la riproduzione digitale di spazi, corpi, colori, vibrazioni, ecc.

L'idea che la VR debba perseguire il realismo perfetto sia dei contenuti che dell'esperienza percettiva, in conseguenza dei quali lo spettatore non sarebbe più in grado di distinguere due realtà separate, è stata al centro di un interessante dibattito. L'immersività non dipenderebbe esclusivamente dalla *visual fidelity* né tantomeno dal cosiddetto realismo virtuale o *naïf*²⁹. Vale a dire, la capacità della VR di essere un'esperienza immersiva e soprattutto di essere un'esperienza esteticamente rilevante non dipende esclusivamente dal suo livello di riproduzione in immagine di uno spazio-tempo reale e delle dinamiche percettive umane né dalla ricerca di contenuti realistici. L'immersività è il risultato di un particolare coinvolgimento percettivo e affettivo del fruitore che rivela il medium tecnologico che genera la presenza, non lo cancella mai definitivamente; anzi, proprio la presenza del medium e il riconoscimento della tecnica sono componenti necessari nel complesso della fruizione che, in base al riconoscimento, è estetica e artistica in quanto tale. Come ritengo avvenga in ogni caso di esperienza estetica con oggetti dell'arte, il *cosa* che instaura un *come* è sempre co-percepito. Vale

27 Ad esempio, l'immersione è anche stata definita (di nuovo problematicamente) come un'«illusione percettiva di non-mediazione». M. Lombard, T. Ditton, «At the Heart of It All: The Concept of Presence», *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2), 1997, p. 73.

28 Sul problema della definizione di queste esperienze come illusorie, si veda A. De Cesaris, «Immediate Mediality: The Notion of Immersivity beyond Transparency and Illusion», *Azimuth*, X, 2022, pp. 15-30.

29 Cfr., in particolare, A. Skulmowski, S. Nebel, M. Remmele *et al.*, «Is A Preference For Realism Really Naive After All? A Cognitive Model of Learning with Realistic Visualizations», *Educational Psychology Review*, 34, 2022, pp. 371 e ss.

a dire, in questo caso, l'immagine digitale particolare riprodotta dal visore è co-percepita e non semplicemente attraversata dallo sguardo, mentre il “come” estetico della fruizione è dato dal riconoscimento del ruolo dell'immagine nel generare la particolare sensazione di presenza. Lo stesso si potrebbe dire, a un secondo livello di analisi, anche dell'organizzazione della scena di *Julie in VR*, dove la *cosa* diventa la scena teatrale con le sue dimensioni caratteristiche (la regia, la scenografia, ecc.).

Da questo punto di vista, *Julie in VR* non riproduce digitalmente uno spazio illusorio, bensì uno spazio *finzionale* – riproduce in immagine lo spazio della finzione teatrale. Non riproduce semplicemente lo spazio del teatro, in questo senso; allestisce invece uno spazio digitale per una performance teatrale VR. Lo spazio così come lo svolgersi gestuale degli attori, i dialoghi e persino la presenza dello spettatore nella forma di un punto di vista costantemente e liberamente cangiante, risultano tali quando la totalità dell'immagine è accettata sotto il regime finzionale. A questa condizione il dispositivo tecnologico, nel caso di *Julie in VR* il visore, può divenire (solo parzialmente) trasparente e realizzare l'effetto presenza. Perché questo avvenga è necessario però che la finzione risulti tale, sia fruita come tale, con quel tacito accordo che regola anche la performance teatrale.

Questo accordo è necessariamente significativo perché non solo interpella l'utente dell'esperienza ma anche perché, essendo la ripresa di una scenografia, era originariamente, appunto, una scena. Ad esempio, la presenza di numerose paia di scarpe ordinatamente disposte sul pavimento sono un chiaro rimando simbolico al feticismo e alla tensione erotica, neppure velati, che risuona nel testo di Strindberg. Ciò rende lo spazio virtuale che circonda la visione uno spazio narrativamente e simbolicamente significativo. Non ci troviamo circondati da un semplice esercizio di grafica che punta all'effetto presenza; lo spazio è progettato a partire dalla realtà del palcoscenico in vista dell'intensificazione dell'esperienza narrativa dello stesso attraverso la posizione della telecamera 360°. E lo stesso avviene anche con l'immagine, che non solo riproduce lo spazio reale della scena bensì “porta i segni” della rielaborazione grafica a cui è stata sottoposta (ad esempio, la correzione dei colori).

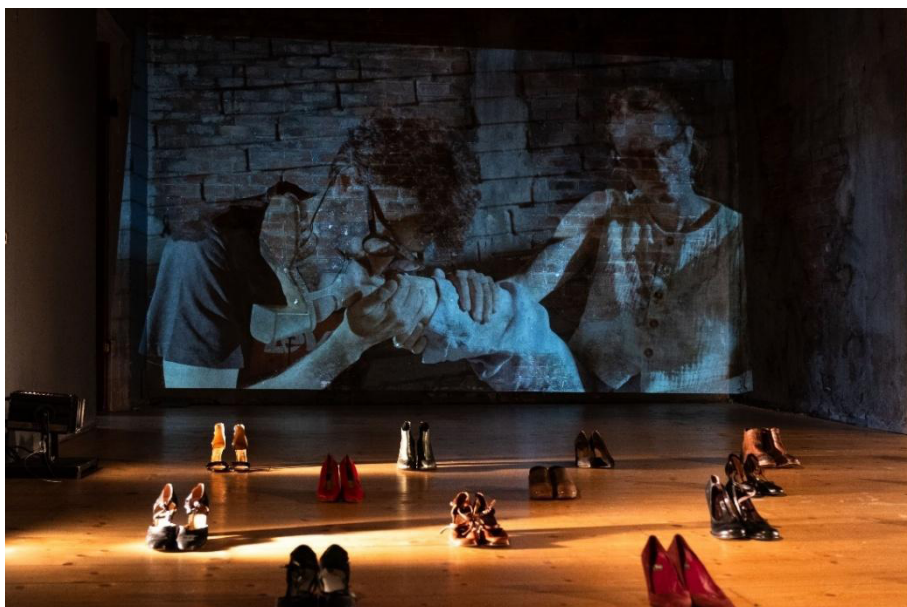


Fig. 5. *Julie in VR*, dettaglio dell'allestimento di scena, foto di Fabrizio Castrignano

Riassumendo quasi in una formula, potremmo dire che nell'effetto presenza il campo percettivo è solidale con la spazio visuale. Spazio visivo e spazio visuale coincidono dinamicamente, dove con spazio visuale intendiamo uno spazio in immagine digitale che viene percepito dal fruitore come semanticamente rilevante. Naturalmente, non tutte le porzioni di questo spazio immagine sono rilevanti allo stesso modo. Ma essendo tutto lo spazio un'immagine che induce l'effetto presenza, non avendo cornici ed essendo la sua percezione isolata (almeno idealmente) dallo spazio esterno, essa partecipa nella sua interezza alla totalità dell'esperienza, tutta l'immagine e tutto il suo svolgersi induce l'effetto presenza nel suo rapporto con il movimento del fruitore.

A ciò si deve infatti aggiungere l'effetto feedback del movimento esterno del corpo e il corrispettivo orientamento percepito all'interno della scena. Avevamo introdotto nel secondo paragrafo questo aspetto, definendolo una sorta di proiezione del corpo del fruitore, sebbene parziale, all'interno dello spazio immagine, libero – in quanto “condizione di libertà vincolata”, alla scena.

Il ruolo del “corpo” dell'user o dello spettatore nelle esperienze digitali immersive è, insieme a quello della presenza e dell'interattività, al centro delle riflessioni di diversi ambiti di ricerca. Questo ha dato luogo a prospettive d'indagine diverse, terminologie diverse, riflessioni diverse. Dagli studi in ambito psicologico sull'illusione di *body ownership* (senso di possesso del corpo), alle indagini sull'effetto della prospettiva in prima persona, alle applicazioni terapeutiche e neuroscientifiche, ecc. fino alle letture in chiave *embodiment-disembodiment*

e *virtual body schema*³⁰. Nel caso di *Julie in VR* non abbiamo la presenza né di un *avatar* né di *virtual limbs* ma la telecamera 360°, grazie al posizionamento scelto e alla scelta di far interagire costantemente gli attori con essa, può essere considerata il centro disincarnato di visione, che risponde però a norme di coerenza percettiva del tutto simili a quelle di un corpo al centro della scena. Ovviamente, il riferimento è qui al paradigma del *virtual body*³¹. Più in generale, laddove il corpo non coincide con l'organico e sono possibili forme mediatizzate di corpo, soprattutto nel contesto della performance teatrale, interessanti riflessioni sulla relazione fra corpo, performer, e spettatore-fruitori sono possibili anche nell'ambito dell'immersività VR³². Il campo di studi è, come si può intuire, estremamente ampio e complesso. *Julie in VR* ci permette però di guardare alla complessa funzione del corpo da un punto di vista, credo, interessante: il corpo virtuale diventa un punto di intersezione cinestetico necessario all'esperienza della performance teatrale VR come tale; vale a dire, essa è vissuta nella forma di una sensazione di presenza nella scena riprodotta in immagine, la quale è narrativamente significativa per il fruitore in relazione anche al corpo sentito come proiettato nell'immagine. Cerchiamo di esplicitare ora questo complesso di interazioni narrative e corporee.

Narratività, coinvolgimento e corpo

Insieme al riferimento al concetto di immersività, abbiamo fatto spesso cenno alla narratività come direttrice d'indagine utile per comprendere il rapporto fra VR e teatro. La "narratività" è un termine utile per indicare un complesso di problemi legati originariamente alla teoria del testo ma che ha dato poi luogo a una disciplina ben più ampia che riconosce sia le specificità del medium nel realizzare narrazioni non necessariamente testuali sia forme di testo non originariamente narrative³³. Quando questi studi si concentrano sulle esperienze VR, numerose questioni emergono immediatamente.

30 Ricordiamo solo qui, a titolo di puro esempio, il seminale M. Slater, D. Perez-Marcos, H.H. Ehrsson, M.V. Sanchez-Vives, «Towards a Digital Body: The Virtual Arm Illusion», *Frontiers in Human Neuroscience*, 2, 6, 2008.

31 Su questo, si veda, R. Diodato, «The Virtual Body», *Aesthetics in Present Future. The Arts and the Technological Horizon*, Lanham (Maryland), Lexington Books, 2008, pp. 9 e ss. Cfr. anche S. Portanova, *Moving Without a Body: Digital Philosophy and Choreographic Thought*, Cambridge, MIT Press, 2013.

32 Naturalmente, il riferimento è qui a A. Pizzo, «Il corpo mediatizzato. Corpo e personaggio nel teatro intermediale», *Mimesis Journal. Scritture della performance*, 7 (1), 2018, pp. 119-122.

33 Cfr. M. Titzmann, «The Systematic Place of Narratology in Literary Theory and Textual Theory», in T. Kindt, H.H. Müller (a cura di), *What Is Narratology?: Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, Berlin-New York, De Gruyter, 2003, pp. 198 e ss.

Ad esempio, il “cinema VR” ricalca molte forme narrative del cinema con il complesso di pratiche proprie di quest’arte³⁴. Parte del linguaggio proprio del cinema si ritrovano nel cinema VR, adattate e trasformate, a volte mantenute invariate. Indubbiamente, modelli dominanti di interpretazione della narratività nelle esperienze VR che possono definirsi narrative (la VR esattamente come altre forme di produzione artistica non deve necessariamente essere una forma di narrazione), sono stati spesso ricalcati sul modello videoludico, non a torto, mettendo ben in risalto elementi che certamente le caratterizzano (alta interattività, interazione con gli oggetti e con altri user ecc.)³⁵. Recenti studi si sono però concentrati sull’individuazione di un modello alternativo di narratività che rivela importanti aspetti di queste esperienze abbracciando anche esperienze non necessariamente videoludiche. Vediamone brevemente i capisaldi.

Innanzitutto, la narratività VR sarebbe da distinguere rispetto a quella di letteratura, cinema e teatro. La ragione: immersione e interattività³⁶. L’applicazione diretta di teorie narrative derivate da altri media non sarebbe poi possibile poiché spesso presuppongono un fruitore passivo e un tempo narrativo non legato al tempo reale. La VR introduce infatti la distinzione tra spettatore (passivo) e user o utente (attivo), dove quest’ultimo contribuisce attivamente alla costruzione dell’esperienza narrativa³⁷. Rispetto a cinema, teatro e letteratura, la VR combina dunque rappresentazione visiva in immagine, alta interattività, forte contingenza spazio-temporale e il senso di presenza. Un ulteriore elemento caratterizzante è la forma specifica di libertà del fruitore implicita a queste esperienze: non si tratta solo di una libertà di scelta rispetto allo svolgersi degli eventi, bensì una libertà percettiva che entra in contraddizione con forme di sviluppo narrativo basate sulla trama. Perché l’esperienza possa dirsi tale, infatti, anche quando gli eventi sono mostrati in immagine, viene meno la direttrice della narratività cinematografica: il controllo della prospettiva visiva. La telecamera 360° è infatti un centro di possibilità cinestetiche controllate dall’utente e l’immagine (o meglio, l’insieme totale di immagini riproducibili sul visore) non sono più solo un “mostrare” bensì un “esperire”, realizzano anche e allo stesso tempo l’effetto presenza. Il caso *Julie in VR* è in qualche modo particolare proprio per questo, come vedremo meglio tra poco.

34 J.S. Pillai, M. Verma, «Grammar of VR Storytelling: Narrative Immersion and Experiential Fidelity in VR Cinema», in *Proceedings of the 17th ACM SIGGRAPH International Conference on Virtual-Reality Continuum and its Applications in Industry (VRCAl '19)*, New York, Association for Computing Machinery, 2019, pp. 3 e ss.

35 S. Weech, S. Kenny, M. Lenizky, M. Barnett-Cowan, «Narrative and Gaming Experience Interact to Affect Presence and Cybersickness in Virtual Reality», *International Journal of Human-Computer Studies*, 138, 2020, 102398.

36 R. Aylett, S. Louchart, «Towards a Narrative Theory of Virtual Reality», *Virtual Reality*, 7, 2003, p. 2.

37 R. Aylett, «Narrative in Virtual Environments – Towards Emergent Narrative», in *AAAI Symposium on Narrative Intelligence*, AAAI Press, 1999, pp. 83 e ss.

In direzione simile, Aylett ha proposto un modello processuale (partecipativo) di narrazione per la VR che integra gli elementi mimetici e diegetici con l'interazione in tempo reale³⁸. In questo senso, la vicinanza è con il teatro d'improvvisazione per la VR, ma solo fino alla considerazione della presenza fisica di attori e pubblico nello spazio e tempo reali. Alla presenza fisica si contrappone nella VR l'effetto presenza che sposta l'asse dalla considerazione spazio-temporale del mondo esterno a quello del coinvolgimento, dell'impressione del fruitore nel qui ed ora di uno spazio immagine "sentito" come reale, ma nella consapevolezza di un regime di finzione nel quale elementi percettivi ed emozionali legati al movimento coordinato tra corpo vivo e corpo virtuale radicano l'esperienza complessiva in un qui e ora. Come è stato notato anche da altri autori, questo sarebbe il valore aggiunto in termini di interazione che le forme teatrali di VR apporterebbero rispetto e in qualche modo *oltre* il teatro classico³⁹. Non si tratta più dunque nella VR di imporre la sequenza narrativa, ma di regolare l'interesse drammatico e mantenere alto il coinvolgimento, l'impressione di partecipazione passiva e attiva (legata al movimento del fruitore), ed in questo, l'introduzione di strategie teatrali (e non esclusivamente videoludiche o cinematografiche) deve presupporre sempre l'ingombrante presenza della telecamera 360°. Ma di che tipo di coinvolgimento si tratta?

La natura immersiva della realtà virtuale solleva quindi questioni affascinanti riguardo alla costruzione narrativa vissuta all'interno di questi ambienti e come essa a sua volta influisca sulla fruizione dell'esperienza virtuale nel suo complesso. Alcune di queste questioni si inseriscono naturalmente nell'alveo generale della riflessione sulla narratività generata dall'arte digitale. Abbiamo però ragione di considerare il caso della VR come particolarmente significativo per gli studi sul coinvolgimento narrativo dell'arte? Nel campo della psicologia sperimentale è stata recentemente avviata un'ampia indagine sulla natura della costruzione narrativa suscitata dalla VR e dalle forme immersive di *digital storytelling*⁴⁰. Nella misura in cui sono il coinvolgimento emozionale e un aumentato effetto presenza ciò che si cerca di realizzare con scopi sperimentali, terapeutici, educativi ecc., il coinvolgimento dell'user è stato dimostrato come dipendente spesso in maniera determinante proprio dalla costruzione narrativa dell'esperienza⁴¹. Anche in ambito filosofico, sono state avanzate riflessioni volte a definire lo statuto delle esperienze narrative nei contesti virtuali immersivi,

38 R. Aylett, S. Louchart, «Towards a Narrative Theory of Virtual Reality», cit., p. 6.

39 Cfr. *ivi*, p. 4.

40 Per una breve introduzione, *ivi*, pp. 7-9.

41 Cfr. S. Turky, S. M.T.P. Adam, «What Drives Immersion? A Systematic Review on Factors Influencing User Immersion», *Virtual Reality*, 26, 2022, pp. 439-472; A. Gorini, C.S. Capideville, G.D. Leo, F. Mantovani, G. Riva, «The Role of Immersion and Narrative in Mediated Presence: The Virtual Hospital Experience», *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14 (3), 2011, pp. 99-105.

che sottolineano come l'elemento narrativo non debba considerarsi in conflitto con le emozioni suscitate da una parte, e con l'effetto presenza dall'altra⁴². In questo senso, spesso si appella a un principio di plausibilità come direttrice per la costruzione narrativa di esperienze VR.

Con plausibilità ci si riferisce, in questo caso, alla plausibilità degli eventi che vengono esperiti dall'utente come avvenimenti *coerenti* rispetto allo spazio immagine in cui ci si sente proiettati⁴³. Se assunto nell'ordine di una ricerca di realismo assoluto, questo principio di plausibilità è identificato con la necessità degli ambienti VR di rispettare le norme percettive e dinamiche della realtà esterna al visore, pena diminuire o addirittura impedire l'effetto immersivo. Pensiamo banalmente all'importanza che ha l'implementazione del suono binaurale. *Julie in VR* mette però in luce un senso di questa plausibilità che, sebbene non sia un parametro esclusivo delle esperienze VR, in questi casi assume maggiore importanza. Ci stiamo riferendo all'importanza della *plausibilità narrativa* del teatro VR. L'esperienza di immersione è infatti garantita anche e soprattutto da ciò che avviene all'interno dello "spazio" che il fruitore, nella forma di osservatore privilegiato, condivide con Julie e Jean. Perché questa esperienza possa dirsi a pieno titolo un'esperienza di teatro digitale immersivo VR, l'effetto di immersione deve risultare *anche* dal gioco di "quasi partecipazione" che i personaggi introducono.

Durante le riprese a 360° dello spettacolo questo elemento è emerso chiaramente: la narrazione che si svolge sulla base del testo e sulla drammaturgia di *Julie* deve essere rispettata perché si tratti pur sempre della fruizione teatrale di *Fröken Julie*. Allo stesso tempo, l'interazione fra Julie e Jean con la telecamera 360° doveva svolgersi in modo tale che lo sguardo del fruitore fosse libero di orientarsi nello spazio secondo volontà. Lo svolgersi del dialogo e dei gesti attoriali invita lo spettatore a non lasciare il circolo ristretto della narrazione. Ma il fruitore ha la libertà di esplorare quello che possiamo definire ora il campo visivo-narrativo, testando la risposta del mondo ai propri spostamenti oculari, ai propri movimenti corporei (ruotando testa e busto). In questo senso l'unione paradossale, di ibridazione, come è stato detto, di corpo vivo e corpo virtuale diventano *il centro cinestetico di narrazione*⁴⁴.

Gli equilibri sono qui delicati: perché vi sia immersività, la libertà di "muoversi liberamente" nello spazio virtuale deve essere sempre possibile; allo stesso tempo, questo spazio deve essere riempito dal movimento, dal gesto e dalla

42 G. Young, «Virtually Real Emotions and the Paradox of Fiction: Implications for the Use of Virtual Environments in Psychological Research», *Philosophical Psychology*, 23 (1), 2010, p. 5.

43 M. Slater, D. Banakou, A. Beacco, J. Gallego, F. Macia-Varela, R. Oliva, «A Separate Reality: an Update on Place Illusion and Plausibility in Virtual Reality», *Frontiers in Virtual Reality*, 3, 2022.

44 Cfr. S. Incao, C. Mazzola, «The Paradox of Virtual Embodiment: The Body Schema in Virtual Reality Aesthetic Experience», *Studia Ubb. Philosophia*, 66 (2), 2021, p. 136.

recitazione degli attori in modo che si creino *motivi narrativi* per partecipare alla vicenda. La creazione è però il risultato di un gesto che è stato e che ora è sentito come attuale nuovamente grazie al medium tecnologico che genera l'effetto presenza e l'immersività. Il gesto è visto in immagine, ma l'immagine risponde dinamicamente al movimento del fruitore, richiama il suo corpo sulla scena, un corpo che lo radica in un qui ed ora sentito come parte di una finzione. Questi movimenti e questa recitazione non possono essere mai una forzatura, pena la rottura della plausibilità di ciò che sta avvenendo intorno e con il fruitore, sempre presupposto nella fase di registrazione, sebbene mediato dagli occhi della telecamera. È chiaro però che questa plausibilità punta a una risposta che coinvolge sia la dimensione narrativa che quella corporea da parte del fruitore. Sarebbe in fondo il movimento e la plausibilità generata dal rapporto fra movimento e visione dello spazio virtuale (l'adattamento costante dell'immagine rispetto al movimento) a rendere l'immersività della VR il risultato di un complesso, allo stesso tempo, narrativo, cinestetico, percettivo e sensoriale⁴⁵.

Queste riflessioni ci danno l'opportunità di chiarire ora altri punti introdotti sopra. Innanzitutto, il rapporto fra attività e passività della fruizione, che ha un suo corrispettivo nella trasformazione dello spettatore in *user*. Come è stato osservato, la VR offre «le opportunità per forme differenti di narrazione promosse da un volontario appropriarsi dell'intelligenza visuale-spaziale, in modo che il recettore passivo possa diventare efficacemente un elemento attivo della storia»⁴⁶. Nei termini di una teoria contemporanea dello spettatore, una performance teatrale VR come *Julie* richiede e presuppone dunque una fruizione attiva. Non solo attiva affettivamente, ma come abbiamo visto, in termini di movimento e cinestesi.

Ciò che abbiamo appena detto ci aiuta a chiarire un ulteriore punto che abbiamo introdotto all'inizio della nostra analisi. In *Julie in VR* sembra venire meno l'elemento della co-presenza. In particolare, abbiamo detto, perché essa possa essere vista come una performance teatrale, la “liveness” implica una co-presenza in senso forte: un'interazione reale in cui pubblico e attori si influenzano reciprocamente. Abbiamo parlato sopra di corpo mediatizzato e qui più approfonditamente di corpo e movimento nello spazio virtuale. Nel primo paragrafo avevamo invece insistito molto su come la presenza virtuale, in qualche modo “anticipata” di questo spettatore con possibilità di movimento (certo limitate ma determinanti), abbia necessariamente definito parte della messa in scena di *Julie*: come i gesti attoriali siano stati studiati in modo da occupare lo spazio dell'immagine con richiami significativi che sostituivano gli strumenti del montaggio cinematografico con quelli propri del teatro. Aggiungiamo ora qui

45 E. D'Armenio, «Beyond Interactivity and Immersion. A Kinetic Reconceptualization for Virtual Reality and Video Games», *New Techno Humanities*, 2 (2), 2022, pp. 127-128.

46 M. Vallance, P.A. Towndrow, «Perspective: Narrative Storyliving in Virtual Reality Design», *Frontiers in Virtual Reality*, 3, 779148, 2022, pp. 1-2.

che nel caso di *Julie* sembra applicarsi ciò a cui Steve Dixon faceva riferimento quando avvertiva come sia sempre «il medium a essere virtuale, non tanto il performer umano al suo interno»⁴⁷. La co-presenza rompe in questo caso i limiti di tempo e spazio e non può essere vissuta dal performer come un'influenza *puntuale*, sincrona, almeno non nella forma di *Julie in VR*. Non è però neppure un'influenza paragonabile a quella di altre forme artistiche. La co-presenza presuppone infatti nella VR un livello di libertà di movimento rispetto all'immagine che spinge regista e attori a considerare nuove strategie in considerazione dello “sguardo telecamera”. Esse attivano e riattivano la visione e il movimento del fruitore in modi potenzialmente diversi ad ogni fruizione. La scelta del fruitore diventa dunque scelta corporea, e questa è parte integrante della progettazione narrativa di *Julie*, che non obbliga ma cerca l'interazione in una nuova forma di interattività della scena VR. Il richiamo all'interattività ci permette di concludere con un ultimo punto.

Conclusione. Una nuova forma di interattività

L'interattività caratterizza gli ambienti digitali immersivi che rispondono dinamicamente a scelte operate dal fruitore. L'esempio più chiaro è quello dei videogiochi ma possiamo far rientrare in questa categoria anche quelle esperienze immersive il cui svolgimento è influenzato dall'utente⁴⁸. Se guardata nella sua interezza, riassumendo insomma, *Julie in VR* ci è apparsa come un'esperienza immersiva ma forse non interattiva. Essa è infatti un esempio chiaro di video 360°, che fruito attraverso un visore che rende l'esperienza immersiva, proietta lo spettatore in uno spazio percepito come tridimensionale ed esplorabile con il movimento di occhi, testa e busto. Lo spazio digitalizzato è quello del palcoscenico ed esso cambia secondo l'orientamento dell'osservazione (il fruitore ruota il capo verso un particolare punto dello spazio). L'intero spazio di questi ambienti può anche cambiare in base a un'operazione di montaggio video che mostra ora una scena diversa (ad esempio, viene inserita una scena che ci trasporta in un altro luogo con opportuni stratagemmi) spingendo questo tipo di esperienze verso il cinema VR o alcune forme *theatrical* di videogioco. Detto questo, *Julie in VR* rappresenterebbe dunque un caso di esperienza immersiva digitale “moderata”⁴⁹. Essa si contrappone all'immersività debole, da una parte, caratteristica delle esperienze nelle quali solo una parte dell'immagine viene

47 S. Dixon, *Digital Performance*, Cambridge, MIT Press, 2007, p. 215.

48 S.J. McMillan, «Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: User, Documents and Systems», in *Handbook of New Media. Social Shaping and Consequences of ICTs*, London, Sage, 2022, pp. 178-179.

49 H.L. Miller, N.L. Bugnariu, «Level of Immersion in Virtual Environments Impacts the Ability to Assess and Teach Social Skills in Autism Spectrum Disorder», *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19 (4), 2016, p. 247.

modificata e si adatta ai movimenti dell'user – e lo stesso avviene per l'eventuale narrazione – come nel caso della realtà aumentata; dall'altra, dall'immersività radicale, dove lo spazio e i suoi contenuti possono essere trasformati dall'intervento dell'user che interagisce con uno spazio immagine, percepito come interattivo⁵⁰. Se *Julie in VR* è immersiva non lo è radicalmente, non interagendo l'immagine narrativa con l'user.

L'immersività non si riduce però all'interattività. Questo è vero se non riconduciamo il concetto di interattività al solo aspetto dell'interazione attiva basata sull'agire mediato all'interno dello spazio immagine e sulle *scelte* che il sistema richiede all'user e che conducono a operazioni mediate dal corpo. L'interattività nella realtà virtuale comprenderebbe infatti, secondo studi recenti, non solo le interazioni fisiche, come il movimento basato sul corpo o mediato da controller, ma anche i processi cognitivi, narrativi, corporei e affettivi che coinvolgono l'utente in modi *significativi*. Molte delle ricerche psicologiche più recenti sull'immersività della VR sembrano indicare proprio questi aspetti di fruizione dell'user come essenziali per comprendere l'immersività della realtà virtuale nel momento in cui la analizziamo dal punto di vista della sua interattività⁵¹. Qui ci troviamo di fronte evidentemente a un ampliamento del concetto di interattività che risponde a necessità sperimentali. Questione più complessa è quella dell'interattività nel suo rapporto con la narritività della VR e dei video 360°.

A seconda delle prospettive teoriche adottate, possiamo arrivare a conclusioni diverse qui, ma in generale possiamo dire che nei video 360°, analogamente alla narrazione tradizionale di cinema e letteratura, lo spettatore non influenza lo sviluppo della trama: quell'interazione, quel reciproco influenzarsi, che abbiamo visto emergere poco sopra, è prestabilita. Il fruitore non controlla la narrazione, può solo controllare la direzione dello sguardo. Questo renderebbe i video 360° diversi dalla VR, in cui le azioni del giocatore contribuiscono a costruire la storia, interagendo con l'ambiente virtuale, i contenuti ed eventualmente gli altri users. Se abbiamo dunque l'illusione di movimento, questo non può modificare l'andamento narrativo⁵². Di conseguenza, l'interattività in questo medium si rivelerebbe unicamente un'illusione.

Al di là della profonda influenza che il modello videoludico di VR ha esercitato sull'interpretazione della interattività in questi media, e dell'idea che vi sia una forma di illusione implicita all'esperienza dei video 360° e della VR, questa linea argomentativa mette di nuovo in luce ciò di cui abbiamo discusso rispetto al corpo, al movimento, al gesto. La complessa influenza fra svolgimento narrativo, orientamento corporeo e produzione dell'immagine, non raggiungerebbe

50 Ibidem.

51 Cfr. V. Nanjappan, A. Uunila, J. Vaulanen, J. Välimaa, G. Georgiev, «Effects of Immersive Virtual Reality in Enhancing Creativity», *Proceedings of the Design Society*, 3, 2023, pp. 1585-1594.

52 C.H. Miller, *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, Burlington, Focal Press, 2013, pp. 120 e ss.

ancora lo scopo della fruizione (sopra abbiamo parlato di coinvolgimento), se tutti questi processi non fossero *significativi per lo spettatore*. Soprattutto, se la significatività non fosse il *risultato* della messa in scena, dei dialoghi, del movimento degli attori rispetto alla videocamera che diventa il gesto corporeo attraverso il quale la narrazione si realizza (come nel teatro ma anche nel balletto, la pantomima, il cinema muto, ecc.). L'interattività è dunque forse meglio definita come una «complessa interrelazione fra azione, valutazione della situazione, e condivisione o scambio di significato»⁵³. L'azione non è necessariamente quella che ha come scopo l'ottenimento di un risultato in termini di avanzamento della storia o, ancor meno applicabile a *Julie in VR*, in termini ludici. Potremmo qui fare l'esempio del conflitto. Se riducessimo l'elemento narrativo del conflitto come una sfida da superare nel caso della VR gamificata⁵⁴, altre dimensioni legate al movimento, all'azione, all'interazione più o meno pianificata verrebbero meno nell'analisi di questo tipo di esperienze. Ciò che viene meno è il coinvolgimento immaginativo, narrativo e corporeo che la scena e lo spazio scenografico sono in grado di generare. Questo si mantiene invece proprio nelle forme teatrali di VR che ampliano e ridefiniscono dunque anche il concetto di interattività. *Julie in VR* è anche in questo senso una traduzione trasformatrice e creatrice: riporta quell'interazione fra spettatore, attore e scena in primo piano, trasformando ciò che ha sempre fatto del teatro un'arte insostituibile, ma ripropone questa interazione creando una nuova dimensione del teatro. In questo, certamente, *Julie in VR* non ci sembra abbia fallito.

53 O. Quiring, W. Schweiger, «Interactivity: A Review of the Concept and a Framework for Analysis», *Communications*, 33 (2), 2008, p. 162.

54 C.H. Miller, *Digital Storytelling*, cit., p. 18.

Dal palcoscenico al visore: *Julie in VR* e le nuove forme di presenza teatrale

Francesco Tisconi
(Università degli Studi di Milano)

Doi: 10.54103/st.275.c648

Che cosa accade al teatro quando viene attraversato da un'interfaccia digitale? Non solo nel senso di una mediazione tecnologica, ma di una vera e propria trasformazione esperienziale che coinvolge il testo, il regista, gli attori, gli spettatori e la messa in scena.

Nel volume *The Routledge Handbook of Shakespeare and Interface*¹, Clifford Werier e Paul Budra propongono di pensare il teatro come una forma di interfaccia relazionale: tra spettatore e attore, tra spazio e tempo, tra linguaggio e azione. In questa prospettiva, l'interfaccia non è un ostacolo ma un ambiente di contatto che struttura l'esperienza dello spettatore. La realtà virtuale, lungi dall'essere una minaccia alla teatralità, può allora rappresentarne una naturale estensione: una modalità di presenza aumentata, un ambiente narrativo tridimensionale dove l'attore può continuare a esistere, e lo spettatore a partecipare.

Il progetto WP4 dello Spoke 2 del consorzio PNRR Changes (da ora in avanti, progetto *Immersinscena*) nasce da questa domanda e ha preso corpo in una delle sue prime realizzazioni: *Julie in VR*, adattamento immersivo e video a 360° di *La signorina Julie* di August Strindberg². Questa produzione si colloca al crocevia tra tradizione drammaturgica e innovazione mediale, diventando banco di prova per le teorie più avanzate del teatro in VR. Non si tratta però di mera sperimentazione accademica applicata a un contesto performativo, quasi indifferente al pubblico: obiettivo coesistente al PNRR è quello di cimentarsi con il mondo concreto – quindi teatri importanti, spettacoli in cartellone e grande pubblico

1 C. Werier, P. Budra (a cura di), *The Routledge Handbook of Shakespeare and Interface*, London-New York, Routledge, 2022.

2 Il progetto è ancora in corso e terminerà a febbraio del 2026. Sono in preparazione altri spettacoli immersivi: uno lirico in collaborazione con il Teatro Petruzzelli, un secondo con il Centro Teatrale Bresciano, un terzo con il Teatro Franco Parenti di Milano.

– per verificare la possibilità di creare realtà produttive e imprenditoriali destinate a rimanere una volta finito il finanziamento statale³.

Produzioni commerciali e artistiche di rilievo (2019–2023)

A cavallo tra la fine degli anni 2010 e i primi anni 2020, numerose compagnie e studi creativi hanno lanciato produzioni in VR o video 360°, spesso presentate in festival internazionali o distribuite al pubblico tramite piattaforme digitali. Tra i progetti più significativi fino al 2023 si possono ricordare alcune esperienze che hanno esplorato in modo innovativo il rapporto tra narrazione, presenza scenica e tecnologie immersive⁴.

In Italia, *Segnale d'allarme – La mia Battaglia VR* (2019) ha rappresentato un interessante punto di partenza⁵. L'attore Elio Germano ha trasformato il suo spettacolo teatrale *La mia Battaglia* in un film in realtà virtuale fruibile con visori. Lo spettatore si ritrova virtualmente in platea, circondato da altri spettatori digitali, e assiste al monologo di Germano percependo l'energia della sala e potendo girare lo sguardo a 360°. L'opera – uno dei primi esperimenti italiani di teatro in VR, presentato anche alla Mostra del Cinema di Venezia – fonde cinema e teatro in una prospettiva immersiva unica. La VR viene definita dagli autori «la terza via tra cinema e teatro» poiché consente di entrare nella narrazione confondendo immaginario e reale. Questo progetto ha avuto un buon riscontro di pubblico in Italia, con proiezioni speciali dove gli spettatori, dotati di visori, condividevano insieme l'esperienza.

Lo statunitense *The Under Presents: Tempest* (2020) di Tender Claws, realizzato in collaborazione con Oculus, ha proposto una rilettura frammentata e interattiva della *Tempesta* di Shakespeare⁶. Ambientato in un universo VR sospeso tra teatro, videogioco e installazione narrativa, lo spettacolo sfrutta l'interazione basata sui gesti e ambienti 3D, fondendo narrazione personalizzata e presenza remota in tempo reale, in un rito condiviso che sfuma la distinzione tra spettatore, personaggio e performer. Lo spettatore accede a una performance individuale

3 Il discorso sarebbe lungo. Mi limito a segnalare che il progetto ha anche una sua giustificazione imprenditoriale, essendo stata condotta al suo inizio una indagine di mercato per verificare l'interesse dei teatri e del pubblico verso la proposta di uno spettacolo in VR; e che il progetto *Immersinscena*, premiato ai Changes Awards di gennaio 2025, ha avviato l'iter per diventare una startup.

4 La scelta di fermarsi al 2023 è dovuta al fatto che il progetto *Immersinscena* ha preso forma nell'autunno del 2023: per ragioni cronologiche si è quindi ritenuto più importante dare qui spazio ai prodotti che hanno contribuito a far nascere l'idea piuttosto che agli sviluppi più recenti di cui si è tenuto conto solo in parte.

5 <https://www.segnaledallarme.com/>. Cfr. B. Colasanti, «Presente, futuro e passato», www.drammaturgia.it, 2020.

6 <https://tenderclaws.com/tempest>. Cfr. A. Corts, «The Under Presents: *The Tempest* by William Shakespeare (review)», *Theatre Journal*, 73 (2), 2021, pp. 236-238.

condotta da un attore in carne e ossa, che interpreta Prospero guidandolo attraverso una narrazione improvvisata, diversa per ogni utente. L'esperienza, della durata di circa 45 minuti, sfrutta appieno le potenzialità della social VR, unendo la presenza remota in tempo reale alla personalizzazione del racconto.

Un approccio diverso è stato adottato da *Alice, The Virtual Reality Play* (Francia, 2017), ambiziosa produzione della compagnia DVGroup che reinterpreta *Alice nel Paese delle Meraviglie* in chiave VR⁷. Lo spettatore-giocatore indossa il visore ed è protagonista, nel ruolo di Alice, in un'esperienza che unisce teatro immersivo e gamification. Elementi sensoriali reali, come prendere e assaggiare cibo vero, corrispondente a quello virtuale, sono stati integrati per aumentare la *presenza fisica*. *Alice* è stata presentata in festival di cinema VR e ha mostrato che il linguaggio teatrale può espandersi in esperienze multisensoriali interattive, dove estetica e narrazione si fondono in un ruolo attivo dello spettatore, che diventa parte integrante della storia.

Sempre nel 2019, *Hamlet 360: Thy Father's Spirit*, prodotto dalla Commonwealth Shakespeare Company e dalla stazione PBS di Boston, ha esplorato una diversa modalità di immersione⁸. In questo adattamento VR di *Amleto*, lo spettatore assume il punto di vista del fantasma del Re, padre di Amleto, e osserva la tragedia svolgersi attorno a sé, spesso interpellato direttamente dal protagonista. Il progetto esplora le potenzialità della VR per ridefinire la presenza scenica e il ruolo dello spettatore, enfatizzando una forma di intimità immersiva. Come caso pionieristico di Shakespeare in VR, *Hamlet 360* incarna la "teatralità interfacciata" teorizzata da Werier e Budra, ponendo lo spettatore in una posizione liminale tra personaggio, testimone e coscienza⁹.

Una declinazione partecipativa emerge invece in *Finding Pandora X* (USA, 2020), spettacolo VR di Double Eye Studios vincitore del premio "Best VR Immersive User Experience" alla Mostra del Cinema di Venezia nel 2020¹⁰. Lo spettacolo si basa sul mito di Pandora: gli spettatori online, fino a 15 per replica, entrano in VR (tramite la piattaforma *VRChat*) interpretando il Coro greco che aiuta Zeus e Hera a cercare la nuova Pandora. Interazione e storytelling sono centrali: gli attori, avatar animati in tempo reale, coinvolgono direttamente il pubblico/coro in enigmi e scene, rompendo la barriera performer-spettatore. Questa produzione, definita «esperienza teatrale immersiva», ha dimostrato la fattibilità commerciale di teatro VR live con biglietto pagante – replicato in tutto il mondo via internet.

La Traviata – Virtual Opera Experience (2021–2022), realizzata dall'ensemble Cieli Vibranti con il supporto di Fondazione Cariplo e Brescia Musei, propone

7 <https://www.atelierdaruma.com/entertainment/alice-the-vr-play>.

8 <https://commshakes.org/production/hamlet-360-thy-fathers-spirit/>.

9 Cfr. C. Werier, P. Budra, *The Routledge Handbook of Shakespeare and Interface*, cit., pp. 34 e ss.

10 <https://www.labiennale.org/it/cinema/2020/venice-vr-expanded/finding-pandora-x>.

una versione in VR dell'opera verdiana¹¹. L'esperienza, fruibile tramite visori Oculus Quest, è girata nel Teatro Olimpico e nel palazzo Giardino a Sabbioneta. L'obiettivo era rendere accessibile l'opera lirica anche a un pubblico giovane, proponendo una modalità di fruizione sintetica della *Traviata*, individuale, emotivamente coinvolgente e adatta anche a spazi museali.

Oltre a questi, merita una menzione anche l'esperienza *Dream* della Royal Shakespeare Company (2021, teatro online interattivo ispirato al *Sogno*) che conferma la vitalità della ricerca e la qualità visiva in questo ambito¹².

Interfaccia, cognizione e immersione: alcune premesse teoriche

Se è vero che, da un punto di vista formale, le premesse teoriche vengono prima della realizzazione pratica¹³, nel caso del progetto *Immersinscena* non è stato così. La necessità di misurare la fattibilità dell'idea e la sua validità da un punto di vista commerciale ha spinto il team di ricerca a focalizzarsi su realizzazioni convincenti prima di tutto per uno spettatore. Successivamente sono state esplorate le premesse teoriche che costituivano il fondamento, reale o apparente, di quelle realizzazioni¹⁴.

L'uso di VR e video 360° nel teatro poggia comunque su solide premesse teoriche e metodologiche, che sembrano giustificarne l'impiego per arricchire l'esperienza dello spettatore.

In una performance VR, il visore diventa la nuova interfaccia che media la relazione tra spettatore e rappresentazione. Come notano Bushnell e Ulliyot, l'interfaccia in VR fonde l'attività umana e quella della macchina, portando lo

11 <https://www.cielivibranti.it/produzioni-originali/traviata-virtual-reality>. La visione dell'opera, nella sede di Brescia dell'ensemble Cieli Vibranti – che ringraziamo qui ancora una volta per la cortesia e la disponibilità dimostrata – costituisce un punto di ispirazione costante per il progetto.

12 <https://www.dreem.org.uk/experience/dream-royal-shakespeare-company/>. Cfr. E. Fuoco, «*Dream* by the Royal Shakespeare Company: A Dystopian Experience of Live Performance, between Avatars and Virtual Reality», *Altre modernità*, 28, 2022, DOI: <https://doi.org/10.54103/2035-7680/19184>.

13 Aggiungo che, in certi ambienti accademici, la pratica somiglia a quelle isole leggendarie di cui si favoleggia senza mai approdarvi, sommersa com'è da un chiacchiericcio autoreferenziale che prospera su se stesso, elevandosi a prova di merito e lasciando alla carriera il compito di legittimarlo.

14 Reale o apparente: spesso non è stato possibile recuperare nessuna testimonianza diretta circa l'adesione degli artisti a particolari principi teorici – o addirittura la loro stessa conoscenza. Ritengo che l'attribuzione di principi teorici ex post – magari basata su semplici impressioni del critico-spettatore – porti ad affabulazioni prive di fondamento.

spettatore dentro la scena¹⁵. A differenza del teatro tradizionale (il palco fisico) o del cinema (lo schermo), nella VR scompare la cornice: lo spettatore ha una visione a 360° ed è libero di volgere lo sguardo ovunque. Ciò aumenta la sensazione di agire nello spazio: anche se lo spettatore rimane fisicamente fermo, percepisce un senso di luogo più forte, esplorando l'ambiente virtuale con movimenti della testa e del corpo. Questo spostamento dell'interfaccia (dal *framed screen* al *virtual environment*) comporta nuove dinamiche: lo spettatore-partecipante potrebbe diventare interattivo, ma anche quando resta passivo ha comunque l'illusione della sua presenza fisica nello spazio drammatico. Ad esempio, in *Hamlet 360* l'interfaccia VR pone lo spettatore al centro della storia, con implicazioni sulla percezione di poter agire: ci si sente quasi personaggi, pur non influenzando la trama. Questa compresenza uomo-macchina richiede un ripensamento metodologico della regia (come mostrato dalla "camera fantasma" di *Hamlet 360*) e della scenografia, affinché l'interfaccia tecnica diventi trasparente e subentri la magia dell'immedesimazione.

Esperienze VR teatrali hanno evidenziato benefici cognitivi. L'immersione spaziale aiuta la memoria e la comprensione: ad esempio, portare virtualmente gli studenti dentro una versione 3D del Globe Theatre o farli assistere a monologhi shakespeariani in VR, incrementa sia l'interesse per il testo sia la sua memorabilità¹⁶. La VR coinvolge varie aree sensoriali e può stimolare l'attenzione in modo più intenso di un video tradizionale, rendendo l'esperienza formativa più memorabile, grazie alla combinazione di canali visivi, uditivi e spesso motori. Inoltre, dal punto di vista narratologico, la VR permette forme di storytelling non-lineare: lo spettatore può *esplorare* la scena a 360°, scoprendo dettagli in base a dove guarda, quasi costruendo attivamente il proprio percorso cognitivo nell'opera.

Il teatro ha da sempre cercato l'immersione dello spettatore. La VR ne offre una versione amplificata: una immersione sensoriale totale. Nella VR teatrale si possono distinguere una immersione che potremmo definire ambientale e una interattiva. L'immersione ambientale fornisce l'illusione di trovarsi in un altro tempo e in un altro luogo. Uno studio condotto dalla RSC sul *Titus Andronicus* di Shakespeare ha rilevato che il 91% degli spettatori con il visore si è sentito fisicamente presente a teatro, percentuale molto più alta rispetto al 63% di chi guardava lo stesso spettacolo al cinema. Questo potere di teletrasporto virtuale crea un forte senso di presenza, come se il visore portasse lo spettatore tra il

15 R.W. Bushnell, M. Ullyot, «Shakespeare and Virtual Reality», in C. Werier, P. Budra, *The Routledge Handbook of Shakespeare and Interface*, cit., pp. 29-43.

16 Carnegie Mellon University Libraries, «Research Highlight: Immersive Education through Shakespeare-VR», *Carnegie Mellon University*, 2019, disponibile all'indirizzo: <https://www.library.cmu.edu/about/news/2019-11/research-highlight-immersive-education-through-shakespeare-vr> (ultimo accesso aprile 2025).

pubblico o in mezzo alla scena¹⁷. L'immersione interattiva si prova invece nelle esperienze più avanzate (es. *Finding Pandora X*): l'utente può intervenire (partecipa come membro del coro, sposta oggetti, decide dove andare). Questa partecipazione attiva può aumentare l'engagement cognitivo ed emotivo, ma comporta anche la sfida di progettare bene l'interattività.

In sintesi, le premesse teoriche che giustificano la VR a teatro ruotano attorno all'idea che questa tecnologia possa potenziare i meccanismi percettivi e psicologici dello spettatore: un'interfaccia immersiva ben progettata influisce su attenzione, emozione e comprensione, offrendo un'esperienza unica.

VR e linguaggio teatrale: ragioni artistiche e narrative

Dal punto di vista artistico, diversi elementi intrinseci spiegano perché VR e video 360° si prestano bene al linguaggio teatrale. La VR, per cominciare, è in grado di rendere ancora più efficace l'“inganno” del teatro. Secondo un'antica tradizione, fatta risalire da Plutarco al sofista Gorgia, l'obiettivo della tragedia è quello di far abbandonare la realtà allo spettatore per condurlo nella finzione¹⁸. La VR offre da questo punto di vista un “inganno” perfetto: il campo visivo a 360° e la stereoscopia isolano dal mondo reale, permettendo allo spettatore di entrare completamente nella finzione teatrale.

VR e 360° consentono anche di modificare la prospettiva narrativa in modi originali. Nel teatro convenzionale il pubblico ha uno sguardo fisso (frontale o, nel teatro con palco centrale, comunque esterno all'azione). Mediante l'immersività teatrale a 360° si può immergere il pubblico nel punto di vista di un personaggio, coinvolgendolo nella narrazione in maniera diretta. L'esempio del fantasma di Amleto è emblematico: far sì che lo spettatore diventi quel personaggio amplifica la comprensione emotiva dell'opera – si vedono gli eventi attraverso gli occhi di un protagonista invisibile, il che crea un'empatia e una partecipazione emotiva differenti rispetto a quando si guarda semplicemente la scena.

Dal lato cognitivo ed emotivo, VR e teatro condividono un obiettivo: generare presenza e catarsi. La VR può intensificare le reazioni: la frequenza cardiaca degli spettatori di una scena cruenta del *Tito Andronico* aumentava in modo

17 Royal Shakespeare Company, «Shakespeare Still Has Power to Shock – RSC *Titus Andronicus* Audience Research Project Results», RSC, 2017, disponibile all'indirizzo: <https://www.rsc.org.uk/press/releases/shakespeare-still-has-power-to-shock---rsc-titus-andronicus-audience-research-project-results> (ultimo accesso aprile 2025).

18 Plutarco, *Sulla gloria degli Ateniesi (De Gloria Atheniensium)*, in *Moralia*, a cura di F.C. Babbitt, Cambridge, Harvard University Press, 1931, 348c: «[...] un inganno, come dice Gorgia, nel quale chi inganna è più giusto di chi non inganna, e chi si lascia ingannare è più saggio di chi non si lascia ingannare. Infatti chi inganna è più giusto perché realizza ciò che aveva promesso; mentre chi si lascia ingannare è più saggio, poiché essere vulnerabile al piacere dei discorsi è segno di sensibilità, non di insensibilità» (trad. mia).

simile sia dal vivo, sia in VR a 360°¹⁹. Quindi la VR, dando l'illusione di essere presenti, favorisce una risposta emotiva genuina, come se fosse vissuta in prima persona.

La realtà virtuale (VR) e il video a 360°, infine, non intendono sostituire il teatro tradizionale, ma ne estendono il linguaggio espressivo. Tecnologie come il motion capture consentono agli attori di incarnare personaggi non umani o di mutare il loro aspetto, amplificando le possibilità sceniche: nella versione digitale de *La Tempesta*, ad esempio, Ariel è rappresentato come un enorme mostro d'acqua volante capace di cambiare forma istantaneamente²⁰. Dal punto di vista registico, la VR permette di realizzare mise-en-scène impossibili: si possono offrire prospettive simultanee, consentendo allo spettatore di spostarsi virtualmente tra ambienti diversi seguendo personaggi differenti²¹. Sul piano drammaturgico, la VR realizza l'idea di "cyberdrammaturgia" teorizzata da Janet Murray, secondo cui la narrativa evolve insieme alle tecnologie emergenti²².

In breve, VR e video 360° si adattano al teatro perché ne condividono la finalità immersiva ed emotiva, offrendo al contempo strumenti nuovi per l'espressione artistica. Dove il teatro convenzionale richiede l'immaginazione dello spettatore per riempire scene e azioni, la VR può rendere tangibile l'immaginazione, pur mantenendo – se ben progettata – la poesia e la metafora proprie del teatro.

Reazione del pubblico: coinvolgimento, limiti e critiche

Nel complesso, le esperienze documentate mostrano negli spettatori curiosità e alti livelli di coinvolgimento come nei casi, già trattati qui, di *Hamlet 360* e del *Titus Andronicus* in VR, ma anche alcune sfide e critiche da considerare.

Una critica frequente riguarda la perdita dell'esperienza tradizionale. Indossare un visore può dare un senso di isolamento: anche trovandosi in una sala insieme ad altri spettatori, la loro presenza non è immediatamente percepibile. Il teatro dal vivo crea una comunità temporanea: ridere, commuoversi, applaudire insieme. In VR, questo aspetto è differente. Il senso di condivisione può risultare minore: il teatro è vivo perché è qui e ora con altri, mentre la VR rischia di essere qui e ora da soli. In attesa che la tecnologia e le scelte registiche permettano di ovviare a questo aspetto, la critica rimane.

Alcuni spettatori segnalano limiti pratici: il visore può risultare scomodo o stancante se l'esperienza dura molto (già 60 minuti di *Hamlet 360* sono

19 Royal Shakespeare Company, «Shakespeare Still Has Power to Shock», cit.

20 A. Corts, «The Under Presents: *The Tempest* by William Shakespeare (review)», cit., pp. 236-238.

21 R.W. Bushnell, M. Ullyot, «Shakespeare and Virtual Reality», cit., pp. 34 e ss.

22 J.H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1997.

un'eccezione, spesso i contenuti VR sono più brevi)²³. C'è chi accusa *motion sickness* (nausea da VR) se i movimenti virtuali sono bruschi. Inoltre, la qualità video non può essere, per limiti tecnici, all'altezza del cinema HD a cui il pubblico è abituato. Tuttavia, man mano che la tecnologia migliora (visori più leggeri, schermi migliori), queste critiche saranno destinate ad attenuarsi.

Un altro limite è l'accessibilità economica: benché molte persone siano disposte a spendere più di mille euro per uno smartphone di qualità, ben pochi accettano di spenderne 500 per un visore. Molte produzioni preferiscono perciò allestire postazioni VR nei teatri/festival dove il pubblico può provare gratuitamente. Nonostante ciò, il digital divide e la diffidenza verso la tecnologia in parte frenano la diffusione: alcuni spettatori tradizionalisti rimangono scettici, vedendo la VR come un gadget che toglie l'immaginazione invece di stimolarla.

Quadro teorico: il teatro immersivo (2018–2023)

Negli ultimi anni la riflessione accademica sulle performance teatrali immersive ha prodotto un ricco corpus di teorie che ridefiniscono concetti fondamentali come presenza, partecipazione, narrazione e spazialità scenica. Dal 2018 al 2023, in particolare, sono emerse diverse cornici teoriche – afferenti ai media studies, ai performance studies e alla narratologia – che forniscono strumenti interpretativi e progettuali per il teatro. Di seguito passeremo in rassegna i contributi più rilevanti, che costituiscono la cornice teorica con cui il progetto *Immersinscena* ambisce a confrontarsi.

Una prima prospettiva interpreta la VR come un “medium of attraction”, riprendendo la celebre nozione di *cinema of attractions* di Tom Gunning²⁴. Secondo questa idea, applicata alla VR da studiosi come Rebecca Rouse (2016)²⁵ e Ágoston Bakk (2019)²⁶, le prime esperienze teatrali in VR hanno enfatizzato la meraviglia tecnologica più che la linearità narrativa. In altre parole, il medium emergente cattura lo spettatore con il suo impatto sensoriale e spettacolare, ponendo l'attenzione sull'esperienza immersiva di per sé. Bakk descrive la VR iniziale come un medium “scenico-spettacolare” caratterizzato da interfacce visibili (da lui definite *seamed media*), e da una costruzione scenica orientata alla scoperta dell'ambiente virtuale più che allo svolgimento drammaturgico

23 Le prove che abbiamo condotto con gli Oculus Quest 2 e 3 confermano questa problematica. Il visore è pesante, se l'ambiente è caldo, il visore può favorire la sudorazione e le lenti si possono appannare. Infine, tralasciando altre questioni minori e forse soggettive, l'esperienza per chi porta gli occhiali è particolarmente fastidiosa.

24 T. Gunning, «The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde», *Wide Angle*, 8 (3-4), 1986, pp. 63-70.

25 R. Rouse, «Performing Worlds: Media of Attraction in Virtual Reality Narratives», *Digital Creativity*, 27 (2), 2016, pp. 127-142.

26 Á. Bakk, «Sending Shivers Down the Spine. VR Productions as Seamed Media», *Acta Universitatis Sapientiae: Film and Media Studies*, 17, 2019, pp. 137-150.

tradizionale. Parallelamente, viene ripreso il concetto di “remediation”²⁷, secondo cui ogni nuovo medium riconfigura quelli precedenti. In quest’ottica, il teatro in VR si configura come forma ibrida che combina elementi propri del teatro dal vivo, del cinema e dell’installazione artistica. Ad esempio, la ripresa integrale a 360° di uno spettacolo teatrale – come nel caso di *Hamlet 360: Thy Father’s Spirit* (2019) o di *Segnale d’allarme – La mia battaglia VR* (2019) – non è una semplice registrazione audiovisiva, ma appare una rielaborazione dell’evento scenico attraverso il dispositivo immersivo. Il risultato è un nuovo linguaggio che fonde codici teatrali e cinematografici: la VR enfatizza la compresenza spaziale dello spettatore nell’azione, pur mantenendo elementi narrativi filmici. Queste prime cornici mediologiche hanno spinto il team di *Immersinscena* a considerare la VR non come un effetto speciale fine a se stesso, ma come un medium espressivo da piegare a esigenze narrative e poetiche definite – in linea con l’idea che la tecnologia debba servire la storia e l’emozione, e non viceversa²⁸.

Un secondo filone teorico attinge ai performance studies per rileggere la relazione attore-spettatore in contesti immersivi. Erika Fischer-Lichte, ad esempio, ha analizzato la performance dal vivo in termini di presenza incarnata e circolarità di sguardi tra palco e platea²⁹. Nel teatro VR tali concetti vengono ridefiniti: la compresenza fisica lascia posto a una compresenza mediata tecnologicamente, mentre la *liveness* (vitalità dell’evento *hic et nunc*) assume forme nuove. Studi recenti sull’argomento evidenziano che nella VR la compresenza può essere sia sociale (più utenti condividono uno spazio virtuale), sia remota (attori e spettatori connessi simultaneamente da luoghi diversi). Ad esempio, esperienze in *social VR* come *The Under Presents: Tempest* (2020) hanno mostrato attori dal vivo che assumono le sembianze di avatar digitali e interagiscono in tempo reale con spettatori-avatar distribuiti globalmente. In questi casi la *liveness* non risiede più nella condivisione di uno spazio fisico, bensì nella sincronizzazione temporale dell’azione performativa. Come nota Hunter, la teatralità in VR tende a rilocalizzarsi in una dimensione virtuale: lo spettacolo accade in un mondo digitale, ma è percepito come presente e vivo dagli astanti connessi³⁰. Ciò implica anche una riconfigurazione del ruolo dello spettatore: se il teatro tradizionale assegna allo spettatore un ruolo per lo più di osservatore, le piattaforme immersive possono attribuirgli facoltà di intervento o partecipazione diretta nell’evento scenico.

Questo spostamento verso uno spettatore capace di interagire era già stato anticipato dalle teorie sulla performatività, e oggi costituisce una base concettuale per progettare esperienze teatrali VR in cui il pubblico è potenzialmente

27 J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999.

28 *Julie* di Maddalena Mazzocut-Mis con la revisione di Paolo Bignamini.

29 E. Fischer-Lichte, *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, New York, Routledge, 2008.

30 E.B. Hunter, «Social VR and the Continuing Reinvention of Local in Theatre and Performances», *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18 (2), 2022, pp. 139-155.

partecipante all'azione. Nel progetto *Immersinscena* e in particolare in *Julie in VR*, tali principi hanno incoraggiato a immaginare soluzioni in cui lo spettatore in VR, pur senza intervenire nella trama, potesse percepirsi come attore secondario o testimone privilegiato sulla scena, anziché semplice osservatore esterno.

Una terza area teorica riguarda la dimensione spaziale delle performance immersive. La VR introduce un ambiente tridimensionale attorno allo spettatore, rendendo necessario ripensare la regia in termini di prossemica virtuale, ovvero la gestione delle distanze e delle disposizioni spaziali tra attori, oggetti virtuali e punto di vista dello spettatore. Pope *et al*³¹. hanno proposto di applicare alla VR teatrale il modello delle *F-formations* descritto da Adam Kendon per le interazioni faccia a faccia³². In pratica, la posizione della camera a 360° – che nel filmato immersivo equivale agli occhi dello spettatore – va calibrata con attenzione per garantire un equilibrio tra coinvolgimento ed ergonomia percettiva. Se la camera, e dunque lo spettatore virtuale, è troppo distante dall'azione, si rischia di ridurre l'impatto emotivo; viceversa, una distanza eccessivamente ravvicinata può risultare intrusiva o generare fastidio.

Dai primi casi di studio sono emerse linee guida: ad esempio, in *Hamlet 360* gli attori evitavano di avvicinarsi oltre una certa soglia al dispositivo di ripresa, definendo attorno ad esso una sorta di “cono della morte” in cui non entrare. Questa soluzione registica impediva allo spettatore in VR di sentirsi invaso nello spazio personale, ricreando una gestione naturale degli spazi tra attori e spettatore, pur in assenza della sua presenza fisica³³. Inoltre, la regia spaziale in VR deve considerare l'intero campo visivo a 360°: azioni significative possono svolgersi in qualunque direzione rispetto al punto di vista centrale. Per questo, si parla di regia dell'attenzione: l'arte di guidare lo sguardo dello spettatore immersivo attraverso movimenti degli attori, illuminazione, suoni direzionali e scenografie avvolgenti. Tali espedienti mirano a mitigare il rischio che l'utente si disorienti o si perda dettagli narrativi importanti mentre esplora liberamente lo spazio virtuale. Il paradosso narrativo (*narrative paradox*) è infatti un tema molto dibattuto: indica la tensione intrinseca tra la libertà esplorativa concessa al fruitore in un ambiente immersivo e la necessità di preservare una coerenza narrativa³⁴. Numerosi autori hanno proposto strategie per risolvere questo dilemma.

31 V.C. Pope, R. Dawes, F. Schweiger, A. Sheikh, «The Geometry of Storytelling: Theatrical Use of Space for 360-Degree Videos and Virtual Reality», in *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York, ACM, 2017, pp. 2830-2837.

32 A. Kendon, *Conducting Interaction: Patterns of Behavior in Focused Encounters*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990.

33 S. Barrell, «What Dreams May Come: A VR *Hamlet* Puts Us in the Room», *American Theatre*, 2019, disponibile all'indirizzo: <https://commshakes.org/what-dreams-may-come-a-vr-hamlet-puts-us-in-the-room/> (ultimo accesso aprile 2025).

34 Il tema è ben noto a chiunque si occupi di videogame storytelling: dove, appunto, il giocatore interagisce con la storia e le sue scelte devono dargli l'illusione della libertà. In proposito, si

Una ricerca del 2022 intitolata *Rereading the Narrative Paradox* suggerisce di ripensare il ruolo dello spettatore come un “esploratore guidato” più che come un agente del tutto libero³⁵. In pratica, attraverso una progettazione accorta, lo spettatore può essere accompagnato lungo traiettorie di sguardo ottimali senza privarlo della sensazione di scegliere dove guardare. Nel lavoro di ricerca del team di *Immersinscena*, tale problematica è stata centrale: la drammaturgia di *Julie in VR* ha cercato un equilibrio tra interattività percettiva (lasciare allo spettatore la facoltà di esplorare lo spazio scenico circostante) e chiarezza narrativa (assicurarne la comprensione degli snodi drammatici). Ciò si è tradotto in decisioni pratiche sulla disposizione scenica e sui tempi dell’azione.

Un altro apporto teorico proviene dagli studi sulla presenza mediata e la telepresenza³⁶. Frank Biocca già negli anni ’90 delineava un modello a tre poli dell’esperienza in realtà virtuale: il soggetto, dotato di un corpo fisico, proietta una parte di sé in un ambiente simulato e può percepire eventualmente la presenza di altri soggetti (reali o virtuali) – i tre poli essendo la realtà fisica, la realtà virtuale e la presenza sociale³⁷. Nelle applicazioni performative contemporanee, questa teoria della presenza aiuta a capire come lo spettatore oscilli tra diversi stati di coscienza: ad esempio, assiste con consapevolezza al *qui ed ora* fisico (sa di trovarsi con un visore in testa), ma simultaneamente vive il *là ed allora* della finzione scenica virtuale, e può anche avvertire la presenza dell’altro (un attore registrato in video 360° o altri utenti in caso di esperienza multi-utente). Le produzioni VR di maggior successo teatrale, come *Hamlet 360*, sono proprio quelle che ottimizzano questa oscillazione, portando lo spettatore a una sospensione dell’incredulità analoga a quella del teatro tradizionale. In *Hamlet 360*, ad esempio, il pubblico virtuale veniva posto nel ruolo del fantasma del padre di Amleto, stratagemma narrativo che intensificava la presenza: lo spettatore è un personaggio in scena, il che accresce sia l’immedesimazione emotiva sia la sensazione di *essere lì*. Questa sensazione di esserci – la telepresenza – è il fulcro del linguaggio VR e costituisce un obiettivo di design tanto tecnico quanto artistico. Il team di *Immersinscena* ha tenuto conto di tali concetti nel definire l’esperienza di *Julie in VR*: massimizzare l’immersione sensoriale (audio-video di alta qualità a 360°, ricostruzione credibile degli ambienti e delle atmosfere) e al contempo

veda: R. Aylett, S. Louchart, «Solving the Narrative Paradox in VEs – Lessons from RPGs», in *Proceedings of the 3rd International Conference on Intelligent Virtual Agents (IVA 2003)*, *Lecture Notes in Computer Science*, 2792, Berlin, Springer, 2003, pp. 23-28.

35 X. Jiang, X. Pan, J. Freeman, «Rereading the Narrative Paradox for Virtual Reality Theatre», in *2022 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW)*, Christchurch, Nuova Zelanda, IEEE, 2022, pp. 896-897, DOI: 10.1109/VRW55335.2022.00299.

36 Con presenza mediata si intende la presenza tramite un mezzo tecnologico; con telepresenza ci si riferisce alla sensazione immersiva di essere fisicamente altrove.

37 F. Biocca, «The Cyborg’s Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments», *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1997, 3 (2), pp. 12-26.

permettere allo spettatore di sentirsi *dentro* la scena in modo narrativamente giustificato.

Il termine *affordance*, introdotto da James Gibson in ambito psicologico, indica le potenzialità d'azione offerte da un determinato ambiente o oggetto. Nel teatro VR, le affordance riguardano ciò che il medium permette o vieta sia ai creatori sia ai fruitori: ad esempio, la possibilità per lo spettatore di muoversi nello spazio (limitata nei video 360° monoscopici), di interagire con oggetti virtuali, di scegliere percorsi narrativi, ecc. Henry Melki invoca lo sviluppo di una vera e propria immersive literacy – un'alfabetizzazione al linguaggio immersivo – per progettisti e pubblico³⁸. Ciò include la consapevolezza delle affordance spaziali (quanto e come l'utente può spostarsi o guardarsi attorno), interattive (azioni compiute con controller o movimenti) e percettive (elementi che catturano l'attenzione sensoriale). Un design ben calibrato delle affordance consente di guidare implicitamente il comportamento dello spettatore: ad esempio, se in una scena l'unico elemento illuminato è un personaggio, lo spettatore sarà portato “naturalmente” a guardarlo, seguendo un'affordance percettiva. Viceversa, offrire troppe opzioni di interazione o stimoli visivi può generare confusione nell'utente. Il principio chiave emerso è che in VR la libertà deve essere orchestrata. Nel lavoro del team di *Immersinscena*, questo si è tradotto nell'adozione di interfacce semplici e di segnali chiari nello spazio virtuale, in modo che lo spettatore non sia mai incerto su dove possa dirigere la propria attenzione. Dato che *Julie in VR* è un'esperienza filmica (dunque non interattiva nel senso di modificare la trama), le affordance riguardano soprattutto la sfera percettiva: lo spettatore può esplorare con lo sguardo a 360° la stanza in cui si svolge la vicenda, vedere gli schermi alle pareti, ma non può influire sugli eventi – una restrizione che semplifica la fruizione e mantiene l'attenzione sulla storia.

L'ultima cornice teorica da considerare investe direttamente la figura dello spettatore. Nel saggio *The Emancipated Spectator* (2008), Jacques Rancière ridefinisce lo spettatore non come soggetto passivo ma come attivo interprete dell'opera, libero di comporre autonomamente il significato di ciò che vede³⁹. Tale visione, applicata al teatro immersivo, appare quanto mai calzante: lo spettatore VR è chiamato a un ruolo attivo sia sul piano cognitivo sia, potenzialmente, su quello fisico. Hakyung Sim ha utilizzato espressamente il concetto di Rancière per descrivere la posizione di colui che fruisce di uno spettacolo in VR⁴⁰. Non più seduto in poltrona a distanza di sicurezza, lo spettatore immersivo *entra* nella scena, sceglie dove rivolgere lo sguardo, talvolta persino interagisce. Sim

38 H. Melki, «Stage-Directing the Virtual Reality Experience: Developing a Theoretical Framework for Immersive Literacy», *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 6 (2), 2021, pp. 83–97.

39 J. Rancière, *The Emancipated Spectator*, London, Verso, 2009.

40 H. Sim, «Seeing Alone Yet Together: Modern-Day Tiresias in VR Theatre», *Performance Research*, 26 (8), 2021, pp. 24–31.

aggiunge poi che la VR non sostituisce il teatro tradizionale, ma lo arricchisce di possibilità espressive ulteriori. Questo vuol dire che l'esperienza teatrale può estendersi oltre i confini fisici del palcoscenico, coinvolgendo lo spettatore in modi prima impossibili, senza per questo annullare la validità delle forme sceniche preesistenti.

In sintesi, tra il 2018 e il 2023 si è delineato un quadro teorico multidisciplinare che interpreta la VR teatrale come linguaggio autonomo e complesso, derivato dal teatro ma dotato di grammatiche proprie. Tali teorie forniscono concreti strumenti progettuali e costituiscono una base per future sperimentazioni nel campo del teatro immersivo.

***Julie in VR*: un caso di studio applicato**

All'interno del progetto *Immersinscena*, *Julie in VR* ha rappresentato il primo banco di prova concreto per mettere in pratica le ipotesi teoriche e metodologiche elaborate dal gruppo di ricerca. Lo spettacolo – adattamento immersivo in VR e video 360° de *La signorina Julie* di August Strindberg – è stato concepito fin dall'inizio come progetto pilota a doppio livello: una messa in scena teatrale tradizionale, da un lato, e una sua successiva trasposizione immersiva, dall'altro. Questo approccio in due fasi ha permesso di osservare, in un contesto reale, come i dispositivi propri del linguaggio teatrale potessero essere tradotti, trasformati o rifunzionalizzati all'interno di un ambiente immersivo.

Le fasi progettuali, che hanno coinvolto tutto il team, hanno privilegiato un'impostazione laboratoriale: dopo che lo spettacolo è andato in scena nella sua forma tradizionale al Teatro Franco Parenti di Milano (aprile 2024), la drammaturgia è stata ripensata e lo spettacolo è stato ripreso mediante una videocamera 360°. La scelta di utilizzare il video immersivo come medium principale – in luogo di ambienti 3D navigabili o interattivi – risponde all'esigenza di tutelare la densità drammaturgica e l'integrità narrativa dell'opera, evitando eccessi di esplorazione che avrebbero potuto compromettere la tensione scenica.

Le strategie e i dettagli dell'adattamento drammaturgico – che ha richiesto un importante lavoro di riduzione, condensazione e risemantizzazione – sono stati discussi nel contributo di Maddalena Mazzocut-Mis, mentre le scelte registiche sono evidenziate nella nota di Paolo Bignamini.

Qui basti rilevare come *Julie in VR* rappresenti un esempio compiuto di progettazione immersiva fondata non su un'estetica del “nuovo”, ma su un pensiero critico dell'interfaccia. L'esperienza VR non è stata pensata come replica né come surrogato del teatro dal vivo, ma come dispositivo linguistico con caratteristiche proprie – da sperimentare, interrogare e orientare criticamente nel solco di una tradizione teatrale che non viene negata, ma reimmaginata.

Conclusioni

L'esperienza di *Julie in VR* dimostra in concreto come le più recenti teorie sul teatro immersivo possano tradursi in scelte artistiche e tecniche efficaci. Il progetto *Immersinscena* percorre un cammino che, partendo da esempi concreti, basandosi con un confronto continuo con spettacoli reali e le loro drammaturgie, in un dialogo costante con attori e registi, è approdato a un prodotto culturale innovativo, *Julie in VR*, in cui teatro e realtà virtuale si incontrano.

Questo incontro non è stato privo di ostacoli: si è dovuto conciliare l'alta fedeltà al testo e allo spirito di Strindberg con le esigenze di un medium nuovo e in evoluzione. Eppure, i risultati indicano che il linguaggio teatrale può espandersi nella realtà virtuale mantenendo intatti – e talvolta amplificando – i propri obiettivi espressivi ed emotivi. Ciò conferma una convergenza naturale tra teatro e VR: il teatro, arte della presenza e dell'immedesimazione, trova nella realtà virtuale un mezzo per espandere la propria sfera d'azione senza rinnegare la sua essenza secolare.

Dal punto di vista della ricerca, il case study *Julie in VR* fornisce indicazioni preziose. Anzitutto, ha mostrato che il pubblico, se preparato e guidato, accoglie positivamente progetti di questo tipo, apprezzandone l'originalità e il coinvolgimento diretto. Questo suggerisce che i media immersivi possano essere una strategia vincente per il rilancio della fruizione teatrale sia presso nuove fasce di spettatori sia presso spettatori tradizionali, come auspicato dagli obiettivi di Changes. In secondo luogo, l'esperienza ha evidenziato l'importanza di mantenere un equilibrio: equilibrio tra immersione individuale e dimensione sociale, equilibrio tra innovazione tecnologica e qualità artistica (assicurando che il medium tecnologico sia sempre funzionale alla drammaturgia), ed equilibrio tra libertà fruitiva e coerenza narrativa.

Le lezioni apprese guideranno le prossime fasi del progetto *Immersinscena*, che prevedono la produzione di altri spettacoli di maggiore scala – due di prosa contemporanea e uno di opera lirica – in collaborazione con importanti teatri nazionali. Tali produzioni affronteranno sfide ancora più complesse (es. integrazione di ambienti virtuali più vasti, interazione multi-utente, utilizzo di tecnologie AR in sincronia col palco) e coinvolgeranno partner tecnologici specializzati, a riprova del carattere fortemente interdisciplinare di questo ambito.

In conclusione, *Julie in VR* rappresenta un tassello pionieristico nel panorama del teatro immersivo italiano. Grazie al team interdisciplinare e al clima di costante collaborazione, il progetto *Immersinscena* ha saputo coniugare teoria e pratica, tradizione e avanguardia, dimostrando che la realtà virtuale può costituire per il teatro non un rivale ma un potente alleato evolutivo. Rimangono aperte molte questioni di ricerca – dal ruolo dell'autore/regista in scenari non-lineari, alla ricezione estetica da parte dello spettatore immerso, fino alle implicazioni produttive ed economiche di queste nuove forme di spettacolo.

Tuttavia, l'esperimento condotto offre una chiara indicazione: esplorare il nuovo palcoscenico virtuale vale la pena, perché amplia gli orizzonti espressivi dell'arte drammatica e ne rinnova la capacità di farci sorprendere, emozionare e riflettere anche nell'era digitale.

Dalla traduzione alla drammaturgia per la VR: una data visualization

Elena Radaelli

(Università degli Studi di Milano)

DOI: 10.54103/st.275.c649

Il processo di adattamento scenico e transmediale di *Fröken Julie* di August Strindberg, realizzato nel 2024 nell'ambito del progetto PNRR Changes, rappresenta un caso di studio privilegiato per interrogarsi sulle trasformazioni che un testo teatrale attraversa nel passaggio dalla pagina alla scena, e dalla scena a un ambiente immersivo di realtà virtuale. La versione teatrale redatta da Maddalena Mazzocut-Mis e portata in scena al Teatro Franco Parenti costituisce il primo snodo di questa traiettoria: un adattamento che, pur mantenendosi fedele al nucleo drammaturgico dell'originale strindberghiano, prepara il terreno per una successiva riscrittura orientata all'esperienza immersiva. Ma in che modo cambia la forma di un'opera quando si sposta da un linguaggio a un altro, da un regime percettivo a uno radicalmente diverso? Quali elementi si conservano e quali vengono riformulati nel passaggio da una traduzione filologica, quella di Franco Perrelli, a una nuova drammaturgia pensata per un pubblico immerso in uno spazio tridimensionale? E soprattutto, è possibile misurare queste trasformazioni?

Un'analisi quantitativa condotta sui testi delle due versioni – quella tradotta da Perrelli e quella rielaborata da Mazzocut-Mis – consente di far emergere alcune delle logiche profonde che guidano la riscrittura drammaturgica in vista di una trasposizione immersiva. L'approccio adottato è di tipo computazionale: in fase preliminare, entrambi i testi sono stati sottoposti a marcatura strutturale e semantica in formato XML (fig. 6; fig. 7), attraverso una griglia di annotazione conforme agli standard TEI¹, che rende esplicite le componenti fondamentali del testo e le organizza in una forma interpretabile anche da un sistema computazionale, fungendo così da interfaccia tra l'articolazione drammaturgica e le metodologie di analisi automatica del testo.

1 L. Burnard, S. Bauman (a cura di), «TEI P5: Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange (Version 3.1.0)», in *Text Encoding Initiative Consortium*, 2013, (ultimo accesso 30/06/2025). <https://tei-c.org/guidelines/> (ultimo accesso 30/06/2025). M. Burghart, «The TEI Critical Apparatus Toolbox: Empowering Textual Scholars through Display, Control, and Comparison Features», *Journal of the Text Encoding Initiative*, 10, 2016.

```

▼<sp who="#La Signorina">
  <speaker>La Signorina</speaker>
  <p>Perché non si siede?</p>
</sp>
▼<sp who="#Jean">
  <speaker>Jean</speaker>
  <p>Non mi permetto in sua presenza!</p>
</sp>
▼<sp who="#La Signorina">
  <speaker>La Signorina</speaker>
  <p>E se glielo ordino?</p>
</sp>
▼<sp who="#Jean">
  <speaker>Jean</speaker>
  <p>Allora obbedisco!</p>
</sp>

```

Fig. 6. XML Perrelli

```

▼<sp who="#Julie">
  <speaker>Julie</speaker>
  <p>Io voglio sapere... Siediti più vicino, sposta la sedia, qui, vicino a me. </p>
</sp>
▼<sp who="#Jean">
  <speaker>Jean</speaker>
  <p>Mi scusi</p>
</sp>
▼<sp who="#Julie">
  <speaker>Julie</speaker>
  <p>E se te lo ordinassi? Se ti ordinassi di avvicinarti e di raccontarmi tutto?</p>
</sp>
▼<sp who="#Jean">
  <speaker>Jean</speaker>
  <p>Allora obbedirei! </p>
</sp>

```

Fig. 7. XML Mazzocut-Mis

A partire dalla codifica in XML, l'analisi ha seguito una doppia direzione, intrecciando l'osservazione della struttura drammaturgica con l'indagine sugli aspetti linguistici e stilistici. È stata presa in considerazione la distribuzione delle battute e la presenza dei personaggi, così come la segmentazione delle unità sceniche, mentre sul piano linguistico sono stati valutati parametri quali la densità del vocabolario, la lunghezza media delle frasi, la frequenza dei pronomi e gli indici di leggibilità. Il supporto degli strumenti computazionali, con il software R² per le statistiche e Voyant Tools³ per l'esplorazione delle parole chiave e delle

2 R è un ambiente software open source per il calcolo statistico e la grafica, ampiamente utilizzato per analisi quantitative, data mining e visualizzazione dei dati. Cfr. R Core Team, «R: A Language and Environment for Statistical Computing», *R Foundation for Statistical Computing*, Vienna, Austria, 2024. <https://www.R-project.org/> (ultimo accesso 30/06/2025).

3 Voyant Tools è una piattaforma web dedicata all'analisi testuale digitale, che consente di esplorare e visualizzare dati lessicali attraverso strumenti come conteggi di frequenze, co-occorrenze e distribuzioni spaziali delle parole. S. Sinclair, G. Rockwell, *Voyant Tools*, 2016, <https://voyant-tools.org/> (ultimo accesso 30/06/2025); G. Rockwell, S. Sinclair, *Hermenentica: Computer-Assisted Interpretation in the Humanities*, Cambridge, MIT Press, 2016; per metodologie di *distant reading* cfr. F. Moretti, *Distant Reading*, London, Verso, 2013.

loro relazioni, ha permesso di mettere a fuoco dinamiche testuali non immediatamente percepibili con l'analisi tradizionale. L'intento metodologico non è quello di ridurre l'opera a un insieme di numeri, bensì di arricchire la lettura critica con uno strumento di osservazione che possa far emergere dinamiche strutturali e stilistiche attraverso un'analisi rigorosa della configurazione del testo drammaturgico. In particolare, l'elaborazione statistica ha consentito di individuare alcune tendenze che sembrano rispondere direttamente alle esigenze cognitive e percettive della fruizione immersiva: il numero di scene diminuisce, i dialoghi si fanno più compatti, la drammaturgia si concentra maggiormente su snodi emotivi centrali e il linguaggio si fa più essenziale e diretto. Questo tipo di approccio, al crocevia tra scienze umane digitali e studi teatrali, si propone dunque come un contributo esplorativo e sperimentale, volto a mostrare come l'adozione di strumenti computazionali possa aprire nuove prospettive nella comprensione dei processi di adattamento, in particolare quando questi si confrontano con forme di rappresentazione emergenti come la realtà virtuale.

Configurazioni sceniche e struttura drammaturgica

Per condurre un confronto strutturale tra le due versioni di *Fröken Julie* è fondamentale partire da un'unità compositiva solida e largamente riconosciuta: la configurazione scenica. Secondo la definizione sistematizzata da Manfred Pfister⁴, essa corrisponde alla costellazione dei personaggi presenti in scena in un determinato momento e costituisce l'unità minima della struttura drammatica. Il mutamento nella configurazione – ovvero l'ingresso o l'uscita di uno o più personaggi – segna l'avvio di una nuova scena e riflette l'articolazione dinamica del testo teatrale. Essa può essere anche accompagnata da cambiamenti nel luogo dell'azione o nella marcatura temporale, rappresentati da strumenti scenici come sipari o blackout. Tuttavia, tra queste variabili, la modifica della costellazione dei personaggi è la più comune e significativa per poter segmentare una drammaturgia, soprattutto in assenza di atti, come nel caso di *Fröken Julie*. Le configurazioni costituiscono così lo scheletro strutturale del testo drammaturgico e permettono di misurare la durata delle interazioni, la densità narrativa, la distribuzione della parola e il ritmo dell'informazione. Egil Törnqvist ha approfondito il ruolo delle configurazioni nell'analisi strutturale di *Fröken Julie*⁵, evidenziandone l'importanza nel mappare con precisione le variazioni sceniche e nel quantificare elementi come la durata delle interazioni, la distribuzione delle battute e il ritmo narrativo. Törnqvist individua diciannove configurazioni sceniche⁶ a partire dal testo, cia-

4 M. Pfister, *The Theory and Analysis of Drama*, Cambridge, Cambridge University Press, 1988, pp. 164-176.

5 E. Törnqvist, *Drama as Text and Performance: Strindberg's and Bergman's Miss Julie*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012.

6 La segmentazione in configurazioni si basa sull'analisi di Egil Törnqvist, che ha operato sia sul testo originale in lingua svedese sia sull'edizione inglese a cura di Michael Robinson, *Miss Julie*

scena caratterizzata da una combinazione specifica di personaggi, da una durata misurabile in pagine e righe e da una funzione narrativa distinta. Questo approccio fornisce un metro di riferimento stabile, indispensabile per confrontare diverse versioni testuali e adattamenti. A partire da questa struttura di riferimento, la figura 8⁷ presenta una visualizzazione comparativa delle configurazioni sceniche nella traduzione di Franco Perrelli e nell'adattamento drammaturgico di Maddalena Mazzocut-Mis. Pur in presenza di numerosi tagli e condensazioni, la versione di Mazzocut-Mis conserva la suddivisione in diciannove configurazioni, adottando così lo stesso impianto strutturale della versione originale. Ciò consente di utilizzare un metro comune per l'analisi e il confronto tra le due versioni, in particolare rispetto alla durata delle interazioni, alla densità narrativa e alla distribuzione della parola all'interno del testo.

La signorina Julie. Una tragedia naturalistica, trad. Franco Perrelli

Pers.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Julie	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
Jean	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Kristin	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0
Popolo	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Conte	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Julie di Maddalena Mazzocut-Mis

Pers.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Julie	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
Jean	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Kristin	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0
Popolo	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Conte	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Fig. 8. Mappatura delle configurazioni sceniche di *La Signorina Julie* (trad. F. Perrelli) e *Julie* di M. Mazzocut-Mis

and Other Plays, Oxford, Oxford University Press, 1998. Tale traduzione è stata scelta perché fondata sull'edizione standard svedese curata da Gunnar Ollén, *August Strindbergs Samlade Verk*, vol. 27, Stoccolma, Almqvist & Wiksell, 1984, riconosciuta come riferimento autorevole negli studi strindberghiani.

7 Cfr. M. Pfister, *The Theory and Analysis of Drama*, cit., p. 172. «We shall present the configuration structure in the form of a matrix whose lines correspond to individual figures and whose columns correspond to the individual configurations. Thus, if a particular figure is present in a certain scene the appropriate space in the matrix is filled with '1', and if that figure is not present, with '0'».

La *configuration chart* (fig. 9), che restituisce sotto forma di data visualization la segmentazione in configurazioni di entrambe le versioni di *Fröken Julie*, rivela sin da subito una trasformazione radicale nella struttura drammaturgica dell'opera. La traduzione di Franco Perrelli, fedele alla complessità strutturale strindberghiana, conserva le diciannove configurazioni sceniche originarie. In questi diciannove segmenti, i personaggi principali – Jean, Julie e Kristin – si alternano o condividono la scena; in occasioni isolate compaiono anche figure secondarie o collettive, come il Conte o il Popolo che, pur silenti, contribuiscono alla costruzione della tensione drammatica. Questa pluralità di presenze genera uno scarto informativo tra ciò che accade sulla scena e ciò che lo spettatore può percepire. Essa alimenta l'instabilità delle relazioni e modula il ritmo narrativo attraverso l'alternanza di presenza, assenza e silenzio. Nella fase iniziale lo spazio scenico viene occupato da una Kristin silente (conf. 1), seguita da Jean (conf. 2) e poi da Julie (conf. 3), delineando una progressiva costruzione dell'assetto triadico.

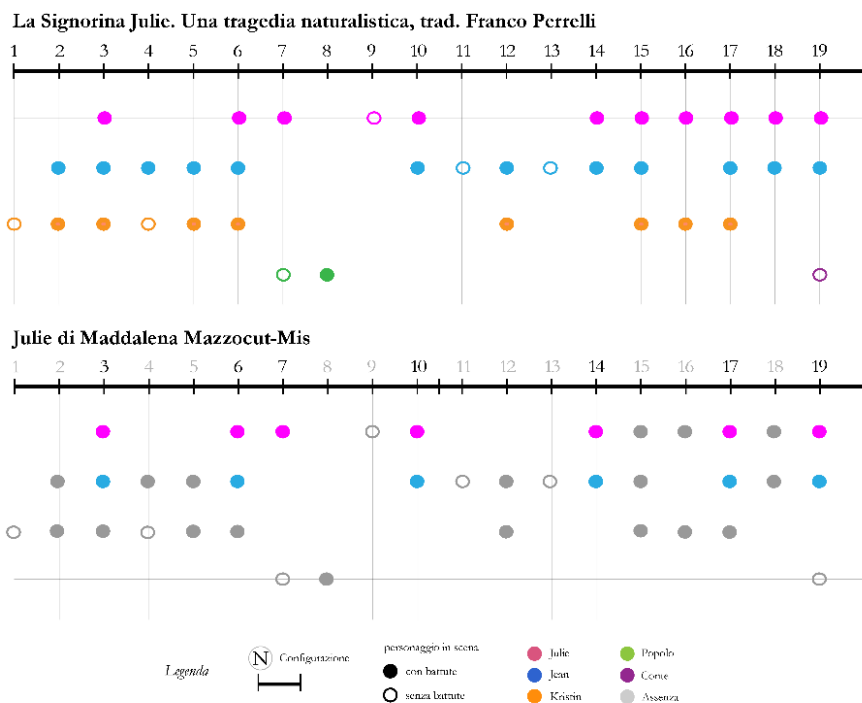


Fig. 9. Configuration Chart di *La Signorina Julie* (trad. F. Perrelli) e *Julie* di M. Mazzocut-Mis

I tre personaggi principali condividono la scena e dialogano in quattro configurazioni (conf. 3, 6, 15, 17), mentre nelle altre si alternano secondo logiche di sovrapposizione parziale o esclusione. La scena si apre così a microvariazioni di presenza che influiscono direttamente sulla densità drammatica. Il Popolo compare come massa silenziosa nella configurazione 7 e domina da solo la scena con un canto collettivo nella configurazione 8, mentre il Conte, figura cruciale per la narrazione, ma invisibile, fa la sua unica apparizione come presenza silente nella configurazione 19. Questa struttura stratificata riflette non solo la complessità delle dinamiche interpersonali, ma anche la precisa gerarchia funzionale dei personaggi. Oltre ai personaggi performativi (Julie, Jean, Kristin, il Popolo e il Conte), Strindberg inserisce una fitta rete di figure meramente riferite – come la madre di Julie, il padre di Jean, un antenato mugnaio e sua moglie – che amplificano il reticolo ideologico del dramma, pur restando assenti dalla scena. Si tratta di presenze discorsive, che costruiscono una genealogia sociale e simbolica dei protagonisti: la madre di Julie, ad esempio, incarna una visione radicale e disillusa dell'ordine sociale; il mugnaio, antenato della famiglia, segnala un'origine plebea mascherata dalla nobiltà apparente. Anche i riferimenti a figure bibliche o storiche (Gesù, Giovanni Battista, Rubens, Re Ludwig) contribuiscono alla verticalizzazione morale e culturale che il testo mette in discussione⁸. Nel contesto della messa in scena tradizionale, questo sistema multilivello di presenze – tra personaggi attivi, silenti e nominati – consente un continuo scambio tra visibile e invisibile, tra ciò che è mostrato e ciò che è solo evocato. L'equilibrio drammaturgico si gioca così su sottili alternanze di ruolo, funzione e peso scenico: anche l'assenza diventa vettore narrativo, e la semplice evocazione di un personaggio può avere un impatto strutturale ed emotivo rilevante.

L'adattamento di Maddalena Mazzocut-Mis – concepito inizialmente per la scena teatrale ma già orientato verso una trasposizione immersiva – opera invece una drastica riduzione, mantenendo solo dieci configurazioni essenziali. In questa versione compaiono esclusivamente i due protagonisti, Jean e Julie, che si alternano o interagiscono tra loro, in assenza totale di personaggi secondari o collettivi. Questo dato, lungi dal suggerire una banale semplificazione, riflette una riconfigurazione strategica del testo, pensata per un medium che impone un diverso trattamento del tempo, dello spazio e del coinvolgimento percettivo dello spettatore. Nel nuovo contesto immersivo, la soppressione di figure silenti o di sfondo non corrisponde a una perdita, ma a una ricalibrazione della densità scenica: ogni configurazione concentra l'attenzione sul nucleo del conflitto, riducendo le possibilità di dispersione e favorendo una fruizione più diretta, continua e sensorialmente avvolgente. La *configuration chart* mostra con chiarezza che i due personaggi non solo occupano l'intero arco delle dieci configurazioni, ma lo fanno alternandosi in una tensione continua, senza pause di alleggerimento

8 E. Törnqvist, *Drama as Text and Performance: Strindberg's and Bergman's Miss Julie*, cit.

o interruzioni corali. A differenza della traduzione di Perrelli, in cui i tre protagonisti condividono la scena solo in quattro configurazioni e sono costantemente immersi in un ecosistema relazionale più ampio, qui ogni segmento si costruisce come un confronto frontale, serrato, intimo. Nel caso dell'adattamento Mazzocut-Mis, la soppressione di figure secondarie e collettive – come il popolo, il conte o Kristin – produce un effetto drammaturgico radicale: Jean e Julie non sono più solamente i protagonisti, ma diventano le uniche presenze performative dell'universo scenico. Nessun altro personaggio interviene direttamente in scena. L'universo relazionale si riduce così a una diade chiusa, in cui ogni scambio ha un peso strutturale e ogni configurazione rappresenta una fase necessaria della traiettoria emozionale e narrativa. In questo contesto, la figura di Jean che nella versione originaria è descritta come intermedia sia per età sia per classe, sospesa tra la nobiltà ambigua di Julie e il realismo servile di Kristin, viene ristrutturata come terminale opposto di un conflitto duale. La sua complessità sociale e morale si condensa qui nella sua funzione dialogica: Jean esiste in funzione di Julie, e viceversa. Il loro rapporto diventa totalizzante, tanto nella scena quanto nella percezione dello spettatore. Nel testo di Mazzocut-Mis, l'instabilità di Julie emerge esclusivamente dal confronto emotivo con Jean, che ne diventa sia catalizzatore sia antagonista. La scomparsa di ogni figura mediana, come quella di Kristin, che nella versione originale agisce da cuscinetto relazionale e ideologico, trasforma lo scambio Jean-Julie in una dialettica assoluta. Le loro differenze di classe, genere e visione del mondo non sono più filtrate né mitigate, ma esposte direttamente, immerse in un presente scenico che assorbe tutto l'orizzonte narrativo. La tensione è continua, perché nessun altro sguardo, nessun altro silenzio, nessun altro corpo entra a spezzare il ritmo.

Nel passaggio dalla versione di Perrelli a quella Mazzocut-Mis si assiste così a un collasso del campo drammaturgico, che passa da un sistema a molteplici vettori relazionali a un asse unico, fortemente polarizzato. È proprio questo asse – Jean/Julie – regge l'intera architettura immersiva, dove la relazione non è più uno dei tanti motori dell'azione, ma l'unico. Tutto avviene tra loro, attraverso loro, a causa loro. Il loro tempo e il loro spazio coincidono con quelli dello spettatore, che non osserva più ma abita il conflitto. Nel teatro tradizionale, lo spettatore gode di una distanza percettiva relativa⁹: osserva da fuori, può distogliere lo sguardo, riflettere, persino distrarsi. La scena è uno spazio rappresentato, delimitato. Al contrario, la realtà virtuale produce un'esperienza immersiva continua, nella quale l'utente è avvolto dallo spazio scenico, collocato all'interno

9 P. Brook, «Filming a Play», in *The Shifting Point: Theatre, Film, Opera, 1946–1987*, New York, Harper and Row, 1987, p. 90. «The degree of involvement is always varying... This is why theatre permits one to experience something in an incredibly powerful way, and at the same time to retain a certain freedom».

dell'azione e quindi sottoposto a un carico cognitivo e sensoriale costante¹⁰. In questo contesto, pause contemplative, scene interlocutorie o momenti di sospensione risultano meno efficaci, talvolta addirittura controproducenti. Da qui la necessità, già presente nella versione di *Julie* andata in scena al Teatro Franco Parenti, di una sintesi strutturale che favorisca un coinvolgimento immediato e una fruizione più guidata. In definitiva, ciò che la *configuration chart* rende visibile è il passaggio da una drammaturgia basata sulla modulazione progressiva dell'informazione e sull'alternanza tra presenza e assenza, a una drammaturgia "immersiva" fondata sull'urgenza, sull'intensificazione del presente scenico e su una maggiore simmetria percettiva tra personaggio e spettatore-utente. È in questa riconfigurazione strutturale resa evidente dalla visualizzazione delle configurazioni che si manifesta il paradosso più interessante dell'adattamento VR: un processo che toglie per aumentare, riduce per concentrare, elimina per intensificare.

Battute e narrazione: il tessuto del dialogo drammaturgico

L'analisi della distribuzione delle battute tra i personaggi rappresenta un ulteriore indicatore delle strategie adattive messe in atto nell'elaborazione del testo di *Julie* redatto da Mazzocut-Mis. La traduzione filologica di Franco Perrelli rispecchia in modo fedele l'equilibrio dialogico originario di Strindberg: Jean pronuncia 260 battute, pari al 47% del testo complessivo, Julie ne articola 228 (41%), mentre Kristin, pur con una funzione narrativa secondaria, interviene con 66 battute (12%). Questa suddivisione riflette un equilibrio retorico che corrisponde alla tripartizione del triangolo drammatico: Jean è il motore dialettico del conflitto; Julie il fulcro emotivo e tematico; Kristin la testimone esterna, portatrice di una moralità e di una coscienza sociale. Nel testo di Mazzocut-Mis emergono variazioni significative sia in termini assoluti sia nella gerarchia dialogica implicita. Esclusa Kristin, Jean mantiene una presenza verbale simile, con 132 battute (circa 49%), mentre Julie registra un incremento relativo, passando a 135 battute, circa il 51% delle battute complessive. Questa inversione, seppur modesta nei numeri, assume un valore altamente simbolico: nella versione originale, dal titolo *Fröken Julie*, il personaggio omonimo risulta meno dialogicamente presente del suo interlocutore maschile. Jean detiene il primato verbale e retorico, occupando il centro del confronto dialettico con un'autorità quasi paradossale rispetto al titolo dell'opera. L'adattamento immersivo opera una sorta di rettifica drammaturgica: Julie non solo recupera la centralità che il titolo sembrava prometterle, ma assume concretamente il comando del dialogo. È lei a parlare di più, a costruire l'architettura emotiva della scena, a orientare

10 J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 2017, pp. 110-112.

l'esperienza dell'utente. In un contesto immersivo, dove l'utente è privo di una guida registica esterna, questa redistribuzione rappresenta una dichiarazione precisa: Julie non è più oggetto di sguardo o vittima di un gioco di potere maschile, ma diventa soggetto pienamente agente, capace di determinare narrazione, attenzione e significato¹¹. In tale ambiente, l'identificazione dell'utente con i personaggi avviene non solo attraverso il contenuto verbale, ma soprattutto tramite la percezione della loro agency e centralità nella costruzione dello spazio narrativo, nonché nella capacità di influenzare l'andamento degli eventi¹². Come già era evidente dalla *configuration chart*, la figura di Kristin mal si concilia con le dinamiche immersive della VR; la presenza di un terzo personaggio in scena, peraltro non coinvolto direttamente nel nucleo emozionale della relazione centrale, introduce un potenziale conflitto attentivo. L'utente, infatti, è chiamato a decidere dove concentrare lo sguardo quasi come fosse un narratore onnisciente¹³, e una figura come Kristin rischierebbe di spezzare il legame empatico con i protagonisti, reintroducendo una distanza riflessiva che contrasta con la logica di immersione continua¹⁴.

Una lettura più fine della distribuzione dialogica nel testo originale di Perrelli rivela non solo l'importanza quantitativa delle battute, ma anche la complessità delle relazioni interpersonali espresse attraverso la struttura del dialogo. Se nella versione di Mazzocut-Mis il confronto è esclusivamente bipolare (Julie/Jean), nel testo originale la presenza costante, e mai meramente accessoria, di Kristin introduce una terza voce che incide sensibilmente sulla costruzione narrativa. Dall'analisi delle configurazioni dialogiche (fig. 10) emerge che Kristin non è solo una figura di contorno o una spettatrice silenziosa, ma partecipa attivamente a ben otto configurazioni (conf. 2, 3, 5, 6, 12, 15, 16, 17), interagendo sia con Jean che con Julie. Le sue battute non sono distribuite casualmente: si evidenzia, ad esempio, il perfetto bilanciamento dialogico nelle configurazioni 2 e 12 tra lei e Jean (rispettivamente 14/15 e 21/21 battute), a testimonianza della loro vicinanza relazionale e, soprattutto, della funzione regolativa che Kristin esercita nei confronti del personaggio maschile. Un'ulteriore osservazione interessante riguarda le dinamiche triadiche presenti nelle configurazioni 3, 6 e 17, dove tutti e tre i personaggi interagiscono. In particolare, la configurazione 3 evidenzia un intreccio reticolare di interventi: Jean si rivolge sia a Julie sia a Kristin, Julie dialoga con entrambi e pronuncia perfino un intervento diretto a tutti e due

11 J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999. «Virtual reality is the medium that best expresses the contemporary definition of the self as a roving point of view».

12 M.L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001, pp. 295-305.

13 S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender, R. Nelson (a cura di), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, p. 112.

14 L. Hutcheon, S. O'Flynn, *A Theory of Adaptation*, 2ª ed., New York, Routledge, 2013, p. 134.

contemporaneamente, mentre Kristin mantiene un rapporto limitato ma non irrilevante con Julie. Kristin, pur minoritaria nel numero di battute, agisce spesso come una figura di snodo: nella configurazione 6 – che precede immediatamente l'acme della configurazione 10 – la sua presenza, sebbene limitata a 9 battute complessive (5 dirette a Julie, 4 ricevute da lei), rappresenta un'importante interferenza narrativa. È un momento di sospensione drammatica, in cui la sua voce si inserisce come filtro morale e sociale tra i due amanti, quasi a preannunciare il crollo imminente delle convenzioni. Il fatto che, ad eccezione dell'entrata in scena (conf. 1) e della pantomima (conf. 4), ogni comparsa di Kristin comporti un'effettiva partecipazione verbale rafforza l'idea che la sua eliminazione nel testo di Mazzocut-Mis non risponda semplicemente a esigenze di semplificazione, ma a un disegno drammaturgico radicalmente diverso. Nell'adattamento, il dialogo si struttura su un asse binario continuo in cui ogni interruzione costituirebbe una rottura della tensione percettiva. Nell'originale, invece, Kristin rappresenta proprio questa frizione: è la soglia tra il dentro e il fuori della relazione, tra l'intimo e il sociale, tra la passione e il dovere. La natura esclusivamente binaria del dialogo nell'adattamento di Mazzocut-Mis genera un ambiente chiuso, claustrofobico e concentrico, dove lo spettatore è spinto ad aderire totalmente alla relazione Julie/Jean, senza possibilità di rifugio o deviazione.

Dall'osservazione delle configurazioni dialogiche emerge inoltre uno scarto importante tra le due versioni, che non si esaurisce in una semplice riduzione quantitativa, ma che incide direttamente sulla tessitura narrativa e sui centri di gravità emotiva. La configurazione 10 rappresenta, in entrambe le versioni, il vero vertice drammatico: nella traduzione di Perrelli Julie pronuncia ben 93 battute, il 41% del suo intero corpus, mentre Jean la affianca con 91, il 35%. Nell'adattamento, i numeri si riequilibrano senza perdere intensità: Julie ha 61 battute (pari al 45% del suo totale), Jean 62 (47%). È qui che si consuma il cuore del confronto, del desiderio e della crisi. La totale assenza di Kristin in questa configurazione – tanto nel testo originale quanto nell'adattamento – sottolinea con chiarezza che la relazione tra i protagonisti si compie in assenza di sguardi normativi o mediazioni morali. Anche la configurazione 6 rivela un certo riequilibrio strutturale. Nel testo di Perrelli, Julie pronuncia 45 battute (circa il 20% del suo totale), mentre Jean 39 (15%). Nell'adattamento di Mazzocut-Mis, pur con numeri più contenuti, Julie mantiene una leggera predominanza, con 31 battute (23%) contro le 28 di Jean (21%). Ancora più interessante è la configurazione 7, che nel testo originale si caratterizza per un equilibrio quasi speculare: Julie con 40 battute, Jean con 39. Nell'adattamento tale simmetria viene mantenuta, ma in forma più asciutta, rispettivamente 24 e 23 battute. Pur senza alterare la parità dialogica, l'essenzialità della scena risponde a un'esigenza di intensificazione drammatica: il dialogo si fa più denso e concentrato, e la parità verbale si traduce in un confronto serrato, in cui la reciproca esposizione emotiva prende il posto delle lunghe articolazioni argomentative. Le configurazioni

finali, dalla 15 alla 19, vengono rimodellate in modo più essenziale. Nel testo di Perrelli, questi segmenti segnano una progressiva discesa della tensione, con un calo generale delle battute e l'ingresso o il ritorno di Kristin. Nell'adattamento, queste scene vengono drasticamente ridotte o eliminate, a favore di una struttura più concentrata e coerente con i tempi cognitivi della fruizione immersiva; rimangono infatti solo la 17 e la 19 con un totale complessivo di 13 battute (5 di Jean e 6 di Julie), contro le 77 delle configurazioni finali di Perrelli. Si tratta di una potatura strategica, tesa a mantenere il climax emotivo entro una traiettoria compatta e adatta all'intensità percettiva dell'ambiente virtuale. La soppressione del personaggio di Kristin, presente in ben otto configurazioni su diciannove nel testo originale e portatrice di oltre l'11% delle battute complessive, agisce così non soltanto come un intervento strutturale, ma come dichiarazione programmatica. La sua funzione, quella di rappresentare la coscienza sociale, la moralità cristiana, la distanza narrativa, rischia nel contesto immersivo di introdurre una frizione percettiva. L'utente immerso deve decidere dove guardare, a chi credere, come reagire: una terza figura, moralmente connotata e non pienamente implicata nella relazione affettiva, spezzerebbe l'empatia costruita con Jean e Julie, reintroducendo una distanza "da teatro di prosa" che mal si adatta alla logica immersiva, basata su continuità sensoriale e coinvolgimento empatico. L'aumento della quota dialogica di Julie è, in questa chiave, una scelta strategica e coerente. Se nella versione originale la protagonista alterna fasi di dominio a momenti di passività tragica, nell'adattamento VR assume un ruolo più attivo e decisionale, diventando il principale vettore emotivo e narrativo dell'esperienza. Ciò risponde all'esigenza di fornire un ancoraggio percettivo stabile all'utente, il quale, in assenza di una regia visiva che guidi lo sguardo, trova in Julie un punto focale dell'esperienza sensoriale e narrativa. La redistribuzione del dialogo contribuisce a ristrutturare i rapporti di potere impliciti nel testo: la Julie di Mazzocut-Mis non è più una figura tragica passivamente inscritta in una dinamica di dominio maschile, bensì un soggetto drammatico dotato di voce, iniziativa e responsabilità. Questa ridefinizione riflette la lettura di Julie come «mezzafemmina», una donna fragile e contraddittoria, ma anche portatrice di una tensione contemporanea verso la libertà e l'autodeterminazione, in contrapposizione alla passività imposta dalla società dell'epoca (vd. cap. I), in questo senso, l'adattamento operato si pone come forma di aggiornamento critico del testo originale, capace di tradurre in chiave immersiva la tensione tra desiderio, classe e identità di genere che costituisce il cuore pulsante dell'opera di Strindberg¹⁵, pur rispettandone la complessità e la profondità tematica.

15 R. Shideler, «*Miss Julie*: Naturalism, 'The Battle of the Brains' and Sexual Desire», in M. Robinson (a cura di), *The Cambridge Companion to August Strindberg*, Cambridge, Cambridge University Press, 2009, pp. 58-69.

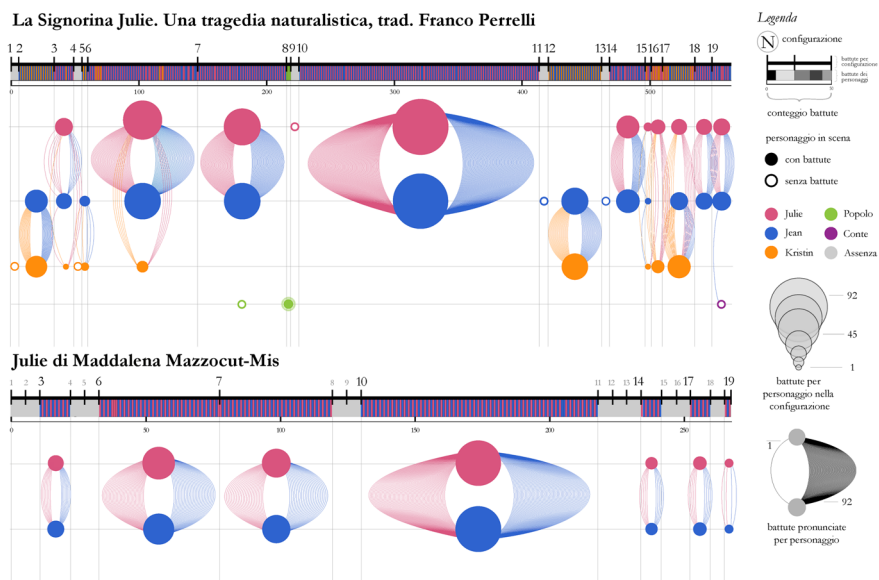


Fig. 10. Configuration Chart che ricostruisce gli scambi dialogici di *La Signorina Julie* (trad. F. Perrelli) e *Julie* di M. Mazzocut-Mis

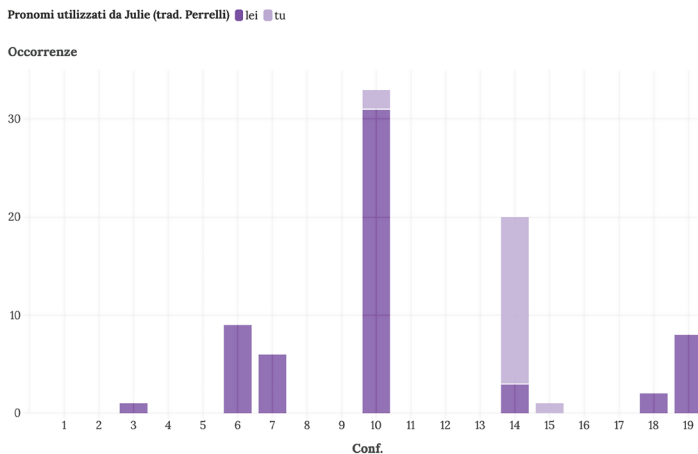
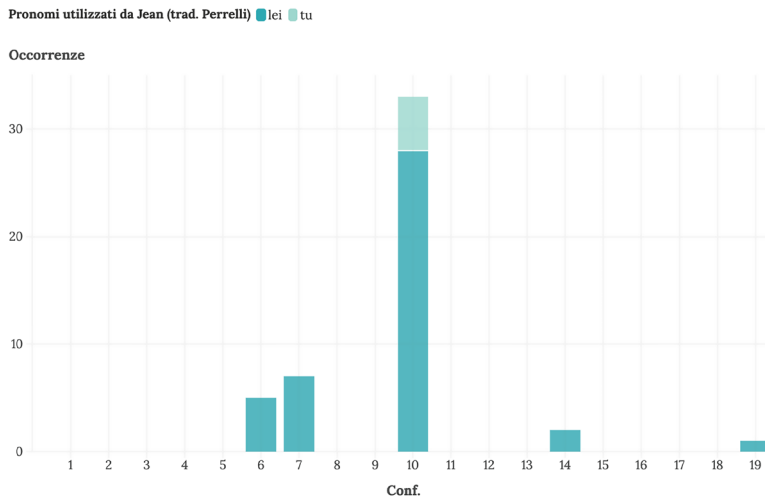
Dialoghi e linguaggio: due dinamiche relazionali a confronto

Nella sua dimensione strutturale, il linguaggio è uno strumento fondamentale per la definizione e il mantenimento delle gerarchie sociali, oltre che un mezzo privilegiato per rappresentare le tensioni relazionali e l'evoluzione dei rapporti interpersonali. Strindberg, nel testo originale, utilizza in modo sistematico la variazione tra forme di cortesia e forme informali per delineare il passaggio dalla rigida distanza imposta dal codice sociale all'intimità trasgressiva che si sviluppa tra Julie e Jean. Questa fluttuazione linguistica agisce quasi come un elemento scenico invisibile, capace di tradurre in prassi discorsiva l'intensificarsi della tensione drammatica. Jean si rivolge a Julie utilizzando la forma di cortesia «lei» nel 89,6% dei casi, e il «tu» solo nel 10,4%; Julie, a sua volta, si rivolge a Jean con il «lei» nel 69% delle battute, e con il «tu» nel 31%. Il forte squilibrio a favore del pronome formale evidenzia una progressione relazionale lenta e trattenuta, sospesa tra attrazione e repressione. La configurazione 7 rappresenta un momento chiave di scambio intimo e ambiguità verbale: Jean e Julie dialogano sul proprio passato e Jean si mostra capace di usare il linguaggio appreso dalle classi

alte come strumento di seduzione¹⁶. Anche nei momenti di maggiore intensità emotiva o erotica, l'uso persistente dell'appellativo formale agisce da barriera linguistica che preserva la distanza tra i personaggi, malgrado l'accrescersi della prossimità fisica. La configurazione 10, snodo centrale della vicenda, segna una svolta: dopo l'implicito rapporto sessuale tra Julie e Jean, l'uso del «tu» aumenta sensibilmente. Jean vi ricorre nel 15% dei suoi interventi, mentre Julie utilizza il «tu» nel 35% delle battute. Sebbene l'informalità emerga con forza, la forma cortese continua a dominare, segnalando che la distanza sociale non si dissolve completamente nemmeno nella massima intimità. Questo dualismo linguistico riflette il crollo incompiuto del sistema gerarchico: la trasgressione c'è stata, ma resta impigliata nella rete di ruoli e convenzioni sociali. Interessante, in tal senso, è la configurazione 14, in cui Jean torna a rivolgersi a Julie esclusivamente con il «lei», mentre Julie usa il «tu» nel 85% dei casi, segnando un drastico rovesciamento. È la scena della furia verbale e del desiderio di distruzione: Julie pronuncia un monologo carico di immagini violente e visionarie, evocando l'abbattimento della genealogia aristocratica. Il «tu» che rivolge a Jean non è più segno di intimità, ma strumento di disprezzo e dominio, che ribadisce la sua posizione sociale, persino nella disfatta. Nelle configurazioni 15, 16 e 17, l'intervento conciliatore di Kristin attenua la tensione, portando poi, nelle configurazioni 18 e 19, al ritorno di Julie all'uso del «lei» al posto del «tu» (fig. 11). L'adattamento curato da Maddalena Mazzocut-Mis introduce invece una riconfigurazione significativa della dinamica pronominale. Jean alterna il «lei» e il «tu» in egual misura (50%/50%), ma l'uso del «tu» si concentra nella sola configurazione 10. Julie, viceversa, utilizza esclusivamente il «tu» nei confronti di Jean lungo tutto l'arco testuale, il che comporta una asimmetria strutturale evidente: da una parte, Jean è costretto a un equilibrio instabile tra deferenza e desiderio; dall'altra, Julie mantiene un tono diretto e informale, coerente con il suo status aristocratico che le consente di infrangere le regole senza compromettere la propria posizione. Rispetto alla versione di Perrelli il rapporto percentuale passa da 9:1 a circa 1:1, rendendo più immediato e concentrato il passaggio all'intimità. Nella configurazione 10, Jean adotta il «tu» solo in quel contesto, in un momento di rottura dell'equilibrio precedente: si tratta della scena in cui si alternano sogni di fuga e insulti brutali, e il crollo del linguaggio formale segna il collasso improvviso del codice sociale, più che una sua graduale erosione. Anche sul piano comparativo con il testo originale in lingua svedese, gli elementi deittici – e in particolare le forme di indirizzo pronominale – si rivelano strumenti significativi. In *Fröken Julie*, la variazione tra i pronomi riflette in modo accurato la stratificazione sociale: Jean si rivolge a Kristin con il «*du*» (tu), affermando simbolicamente la propria posizione superiore, mentre Kristin mantiene nei confronti di Jean un trattamento più distaccato, utilizzando la terza persona per segnalare rispetto

16 M. Fahlgren, «Strindberg and the Woman Question», ivi, pp. 20-34.

e subordinazione. Simili variazioni si osservano anche nei confronti di Julie, a cui Kristin si rivolge alternativamente come *fröken* (signorina) o con forme più spregiative a seconda della percezione morale del personaggio. Come osserva Egil Törnqvist, l'oscillazione tra «lei» e «tu» assume in Strindberg anche un valore erotico e simbolico¹⁷: l'uso del registro formale può rappresentare tanto un gesto di distanza sociale quanto una strategia di seduzione indiretta che rafforza la tensione tra ruoli pubblici e desideri privati.



17 E. Törnqvist, *Drama as Text and Performance: Strindberg's and Bergman's Miss Julie*, cit.

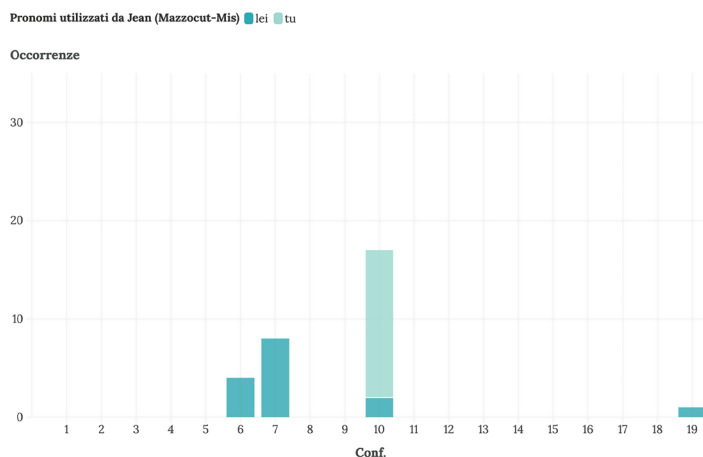


Fig. 11. Grafici a barre che riportano l'utilizzo del «tu» e del «lei» da parte di Julie e Jean in *La Signorina Julie* (trad. F. Perrelli) e da parte di Jean in *Julie* (M. Mazzocut-Mis)

Alla luce di queste osservazioni, la diminuzione delle forme di cortesia nell'adattamento di Mazzocut-Mis non appare unicamente come una modernizzazione linguistica, ma come l'effetto di un ripensamento profondo della pragmatica conversazionale. Il contesto immersivo, per sua natura coinvolgente e immediato, tende a neutralizzare le convenzioni gerarchiche del linguaggio, promuovendo una comunicazione più diretta, orizzontale, e affine a una fruizione esperienziale. In tal senso, la riscrittura linguistica riflette e accompagna un più generale ribaltamento delle dinamiche sociali e rappresentative che il medium digitale favorisce, suggerendo nuove forme di prossimità tra i personaggi – e tra questi e lo spettatore.

Riflessioni quantitative sul linguaggio teatrale: un'analisi computazionale comparativa

Cosa accade quando si sottopone un testo teatrale allo sguardo impassibile di un algoritmo? Finora abbiamo integrato dati e interpretazioni critiche, ma ora vale la pena sospendere temporaneamente la lettura interpretativa per osservare i testi attraverso la lente numerica della macchina. I risultati, ottenuti mediante l'analisi automatizzata di Voyant Tools, rivelano dinamiche linguistiche che spesso sfuggono alla percezione umana, ma che influenzano profondamente l'esperienza del lettore e dello spettatore. Attraverso questi parametri standardizzati sarà interessante verificare se emergono differenze significative tra la versione teatrale di Perrelli e l'adattamento di Mazzocut-Mis, allo scopo di mettere in luce strategie creative e modalità di adattamento specifiche di ciascun medium espressivo.

Tra gli indicatori metrici più rilevanti si distingue la densità del vocabolario, calcolata come rapporto tra parole uniche e parole totali presenti nel testo. Questa misura consente di valutare la varietà lessicale e l'efficienza espressiva: valori più elevati indicano una minore ripetitività e una maggiore concentrazione lessicale; al contrario valori inferiori segnalano maggiori ripetizioni e una minore densità semantica. Nel caso di *Fröken Julie*, la traduzione di Perrelli presenta valori di densità moderati, con Julie a 0,309 (1.180 parole uniche su 3.816 totali) e Jean a 0,303 (1.576 parole uniche su 5.204 totali), coerenti con un uso linguistico caratterizzato da ripetizioni funzionali e da una modulazione graduale del significato, tipica della costruzione atmosferica teatrale tradizionale. Al contrario, l'adattamento di Mazzocut-Mis registra un discreto aumento della densità lessicale: Julie raggiunge 0,396 (747 parole uniche su 1.887 totali), e Jean 0,38 (1.027 parole uniche su 2.702 totali). Tale incremento non indica una maggiore ricchezza lessicale assoluta, bensì una strategia di compressione e massimizzazione dell'efficacia comunicativa entro uno spazio testuale più ristretto e con tempi di fruizione più intensi. Anche il ritmo sintattico racconta una storia affascinante: nella traduzione Julie utilizza frasi di media lunghezza, pari a 9,4 parole per frase, mentre Jean si attesta a 10,3: un respiro disteso, che asseconda i tempi della riflessione teatrale. Nell'adattamento andato in scena al Teatro Franco Parenti, invece, il ritmo accelera discretamente e si osserva una tendenza a frasi più brevi, concise e taglienti, con Julie a 7,2 parole per frase e Jean a 9,5.

Applicando la formula Coleman-Liau¹⁸, che fornisce un indice standardizzato della complessità testuale per determinare la leggibilità complessiva, emerge che la versione di Perrelli presenta valori di 7,812 per Julie e 8,406 per Jean, mentre l'adattamento di Mazzocut-Mis mostra valori appena più alti, rispettivamente 8,984 e 8,516, indicando una maggiore complessità linguistica. Sebbene più sintetico, il testo immersivo impiega una costruzione lessicale e sintattica lievemente più densa e articolata. Secondo la scala di riferimento dell'indice, i valori di entrambi i testi corrispondono a un livello scolastico compreso tra la fine della scuola media e l'inizio della scuola superiore (*grade* 8-9), considerato adatto a un pubblico generalista con buona competenza di lettura.

L'esame dei dati linguistici, sebbene non evidenzia scarti sostanziali tra i due testi, fornisce un quadro oggettivo e quantitativo delle scelte linguistiche adottate. Tali dati riflettono strategie di scrittura che, in modo consapevole o meno, esprimono gli intenti degli autori e le specificità dei rispettivi medium. Le analisi complessive mostrano come l'adattamento per la realtà virtuale non costituisca una mera trasposizione tecnologica, bensì una riconfigurazione profonda dei

18 La formula Coleman-Liau è un indice di leggibilità che misura la difficoltà di un testo, basandosi su lettere e frasi. $CLI = 0.0588 \times L - 0.296 \times S - 15.8$, dove **L** è il numero di lettere ogni 100 parole e **S** il numero di frasi ogni 100 parole. Il risultato indica l'anno scolastico americano di riferimento per la comprensione del testo. Cfr. M. Coleman, T. L. Liau, «A Computer Readability Formula Designed for Machine Scoring», *Journal of Applied Psychology*, 60 (2), 1975.

codici linguistici e drammaturgici, calibrata per rispondere alle esigenze di un medium immersivo e alle modalità percettive dell'utente-spettatore. La compressione lessicale, la riduzione della complessità sintattica e la selezione mirata del lessico contribuiscono a un linguaggio che massimizza l'efficacia comunicativa in un ambiente caratterizzato da stimoli visivi e sensoriali multipli, ottimizzando così l'esperienza immersiva e l'intensità emotiva.

Metodologia e prospettive: la data visualization come strumento ermeneutico in ambito teatrale

L'approccio metodologico adottato in questo studio dimostra come la data visualization possa costituire un ponte fertile tra le discipline umanistiche tradizionali e le tecnologie digitali emergenti, aprendo nuove prospettive nell'analisi dei processi creativi e adattivi. La *configuration chart* e l'analisi computazionale dei dati linguistici non si limitano a quantificare fenomeni già noti, ma rivelano dinamiche strutturali altrimenti invisibili, trasformando intuizioni critiche in evidenze misurabili e confrontabili. Questo approccio si rivela particolarmente prezioso nell'era della convergenza mediale, quando opere letterarie e teatrali attraversano confini tecnologici e percettivi inediti, richiedendo strumenti analitici capaci di cogliere sia le continuità sia le rotture che caratterizzano tali passaggi. Tuttavia, l'integrazione tra metodi quantitativi e interpretativi richiede una costante vigilanza critica. I dati numerici, pur nella loro apparente oggettività, acquisiscono significato solo all'interno di una cornice interpretativa che ne contestualizzi la rilevanza estetica, culturale e mediale. La sfida metodologica consiste nel mantenere l'equilibrio tra rigore analitico e sensibilità ermeneutica, evitando sia l'esaltazione del dato sia la sua svalutazione. In tal senso, la data visualization emerge non come sostituto dell'analisi critica tradizionale¹⁹, bensì come suo complemento e amplificatore, capace di fornire nuovi angoli visuali su fenomeni complessi e di suggerire percorsi di ricerca inediti. Guardando al futuro degli studi teatrali e letterari, l'esperienza condotta su *Fröken Julie* vuole suggerire che l'adozione di metodologie ibride può contribuire significativamente alla comprensione dei processi creativi contemporanei. Particolarmente rilevante appare l'applicazione di tali metodologie all'analisi degli adattamenti transmediali, dove la necessità di confrontare sistemi espressivi diversi richiede parametri di valutazione precisi e trasversali. La data visualization, in questo contesto, si configura come una forma di "lettura aumentata" che, senza sostituire l'interpretazione critica, ne espande le possibilità cognitive e rappresentative, contribuendo a una comprensione più articolata e sfaccettata del fenomeno artistico nell'era digitale.

19 S. Ramsay, *Reading Machines: Toward an Algorithmic Criticism*, Urbana, University of Illinois Press, 2011.

APPENDICI

Nota ai testi

Pubblichiamo di seguito due versioni de *La signorina Julie* di August Strindberg. La prima è la traduzione dallo svedese di Franco Perrelli, mentre la seconda è la drammaturgia di Maddalena Mazzocut-Mis andata in scena al Teatro Franco Parenti nel 2024, quale base per l'adattamento in VR al centro del presente volume e progetto di ricerca.

La versione di Perrelli, originariamente edita nel 1993 da Rizzoli e da diversi anni fuori catalogo, è la prima traduzione italiana del testo originale stabilito da Gunnar Ollén nel vol. 27 di *Samlade Verk* [*Opera completa*] di Strindberg, edito a Stoccolma nel 1984. Basato dunque sui manoscritti, il lavoro di Perrelli restituisce per la prima volta ai lettori italiani un testo libero dalle manomissioni e dalle censure subite dalla «tragedia naturalistica» nella sua travagliata storia editoriale e teatrale.

Strindberg scrisse *Fröken Julie* nella tenuta di Skovlyst, vicino a Holte, in Danimarca, tra la fine di luglio e il 10 agosto 1888. La *Prefazione* venne stesa nei giorni immediatamente successivi. Giudicata dagli editori un'opera troppo rischiosa per essere pubblicata e rappresentata, la tragedia fu infine stampata da Josef Seligmann nel novembre 1888. L'edizione, pur accusata di immoralità, ha subito tagli e censure dello stesso Seligmann. Strindberg ne fu ovviamente addolorato, senza però potervi porre rimedio, poiché il manoscritto rimase nelle mani dell'editore.

Reso disponibile agli studiosi nel 1936, l'originale è stato pubblicato in edizione critica da Gunnar Ollén nel 1984, distinguendo finalmente le correzioni di Seligmann da quelle di Strindberg. Su questo testo quanto più conforme possibile alle originali intenzioni d'autore, si basa dunque la versione italiana di Perrelli che qui riproponiamo dopo diversi anni di irreperibilità sul mercato.

Julie è invece una drammaturgia originale, tratta dalla tragedia di Strindberg, scritta da Maddalena Mazzocut-Mis per la messinscena al Teatro Franco Parenti ad aprile 2024. Come argomentato più volte nel corso del presente volume, il lavoro si caratterizza, oltre che per un aggiornamento del linguaggio e uno snellimento della prosa, per l'assenza del personaggio di Kristin. Per la sua versione, Mazzocut-Mis ha adottato come edizione di riferimento, non esclusiva, la traduzione di Gerardo Guerrieri pubblicata da Einaudi nel 1988 con il titolo *La contessina Julie*, attingendo altresì ad altre versioni in italiano, inclusa quella di Perrelli.

Il testo che pubblichiamo restituisce quello effettivamente recitato in scena, rimaneggiato dal regista Paolo Bignamini e dall'aiuto regia Giulia Asselta, a ricordare come ogni drammaturgia sia sempre soggetta a condizionamenti dettati dalla prassi teatrale: requisito indispensabile affinché, replica dopo replica, il rito collettivo del teatro possa rinnovarsi, sempre uguale ma diverso, declinato in un qui e ora unico e irripetibile.

La signorina Julie

Una tragedia naturalistica

DOI: 10.54103/st.275.c653

Personaggi:

La signorina Julie, 25 anni

Jean, servitore, 30 anni

Kristin, cuoca, 35 anni

L'azione è nella cucina del Conte, la notte della Festa di San Giovanni.

Scena.

Una grande cucina, il cui soffitto e le cui pareti laterali sono nascosti da tende e sopra da drappi. Da sinistra si diparte obliquo il fondale; su di esso a sinistra due scaffali con recipienti di rame, bronzo, ferro e stagno; gli scaffali sono guarniti di carta crespata; un po' a destra tre quarti della grande uscita ad arco con due battenti a vetri, attraverso i quali si scorge una fontana con un amorino, cespugli di lillà in fiore e gli svettanti pioppi italiani.

A sinistra sulla scena l'angolo di un grande camino di maiolica con una parte della mitra del fumaiolo.

A destra spunta un capo della tavola da pranzo della servitù di abete bianco con alcune seggiole.

Il camino è ornato con fronzuti rami di betulla; il pavimento cosparso di ramoscelli di ginepro.

A capotavola un grande vaso giapponese per spezie con i lillà in fiore.

Una ghiacciaia, una vasca per le stoviglie, un lavello.

Un grosso campanello d'altri tempi al di sopra della porta, e un portavoce che va a finire sul lato sinistro della stessa.

KRISTIN. Vicino ai fornelli frigge in una padella; è vestita con un abito di cotone chiaro con un grembiale da cucina; entra Jean in livrea; porta un paio di stivaloni da equitazione con speroni che poggia in bella vista sul pavimento.

JEAN. Stasera la signorina Julie è di nuovo matta; completamente matta!

KRISTIN. Ah, è qui finalmente?

JEAN. Avevo accompagnato il conte alla stazione, e quando sono tornato davanti al fienile, sono entrato a ballare. E non ti vedo la signorina Julie che conduce la danza col guardaboschi. Appena però si accorge di me, si fionda dritta fra le mie braccia e m'invita, al valzer delle dame. E l'ha fatto poi il valzer – non m'è mai capitata roba del genere. È matta!

KRISTIN. Sempre stata, ma mai come nelle ultime due settimane, dopo che l'è saltato il fidanzamento.

JEAN. Già, cos'è quella storia? Era un tipo fine lui, anche se non era ricco. Ah! quanti grilli ci hanno. (*Si siede a capotavola.*) Comunque non è strano, una signorina, hm, che preferisce starsene a casa con la gente, eh? invece di andare con suo padre dai parenti! La festa di San Giovanni!

KRISTIN. Sarà imbarazzata, per il parapiglia col fidanzato.

JEAN. Probabile! Quello però era uno di polso. Sai, Kristin, com'è andata? Io ho visto, senza farmene accorgere.

KRISTIN. Davvero, ha visto?

JEAN. Sì, che ho visto. – Una sera stavano alle scuderie e la signorina lo addestrava come diceva lei – e sai in che modo? Sì, lo faceva saltare sul frustino! Come s'insegna l'esercizio ai cani. Lui ha preso la rincorsa due volte e s'è beccato ogni volta una sferzata; ma la terza le ha strappato di mano il frustino, l'ha fatto in mille pezzi, e se n'è andato.

KRISTIN. Così allora! No! Che dice!

JEAN. Sì, così stanno le cose! – Ma che mi hai preparato di buono, Kristin!

KRISTIN (*serve Jean dalla padella*). Oh, solo un po' di rognone che ho tagliato dall'arrosto di vitello!

JEAN (*annusa il cibo*). Ottimo! È la mia grande *délice*! – (*Tasta il piatto.*) – Ma lo potevi scaldare il piatto!

KRISTIN. Più schizzinoso del conte in persona, quando comincia – (*gli tira affettuosamente i capelli*).

JEAN (*arrabbiato*). Non me li tirare! Sai che non lo sopporto!

KRISTIN. Oh, oh, è solo affetto lo sa!

Jean mangia. Kristin mette fuori una bottiglia di birra.

JEAN. Birra, la vigilia di San Giovanni; no grazie! Ci ho di meglio io! (*Apri un cassetto e tira fuori una bottiglia di vino rosso con lacca gialla.*) Vedi, lacca gialla! – Dammi un bicchiere su! Un calice, naturalmente, si beve *pur!*

KRISTIN (*ritorna al fornello e ci mette un pentolino*). Dio protegga chi se lo sposa! Bello schizzinoso!

JEAN. Oh, chiacchiere! Saresti contenta di avere un tipo fine come me; e non credo che ti offenda quando dicono che sono il tuo fidanzato! (*Assaggia il vino.*) Buono! Molto buono! La temperatura però non è quella giusta! (*Riscalda il bicchiere con la mano.*) Questo l'abbiamo comprato a Digione! Quattro franchi al litro senza bottiglia; e poi la dogana! Che stai cucinando adesso che puzza come l'inferno!

KRISTIN. Oh una porcheria che la signorina Julie ha ordinato per Diana!

JEAN. Devi esprimerti con stile, Kristin! Ma che, cucini a quella cagnaccia la sera della festa? S'è ammalata, eh?

KRISTIN. Sì, ammalata! Se l'è filata col carlino del custode – e adesso è nei guai – e sa che la signorina non ne vuol sapere!

JEAN. La signorina è così schifiltosa per certe cose e troppo poco per altre, proprio come la contessa buonanima. Si trovava bene in cucina e nella stalla, ma *un* cavallo solo non lo voleva mai al tiro; girava coi polsini luridi, ma la corona dei conti sui bottoni. – La signorina, per tornare a lei, mica si preoccupa di sé e della propria persona. Direi che non è neanche fine! Poco fa ballando nel granaio ha strappato il guardaboschi dal fianco di Anna e l'ha invitato lei! Mica ci comportiamo a questa maniera noi; ma va così quando i signori si abbassano – diventano bassi! Ma è magnifica! Stupenda! Ah! Che spalle! E – eccetera!

KRISTIN. Oh, che esagerazione! Ho sentito io che dice Klara, che la veste!

JEAN. Ah, Klara! V'invidiate sempre voi altre! Io che sono uscito a cavallo con lei... E poi come balla!

KRISTIN. Senta un po', Jean; non ballerebbe con me quand'ho finito...

JEAN. Ma sicuro!

KRISTIN. Me lo promette?

JEAN. Promette? Se dico che lo faccio, lo faccio! Intanto grazie del cibo! Era molto buono!

Ritappa la bottiglia.

LA SIGNORINA. (*sulla porta, parlando verso l'esterno*). Torno subito! Continuate voi!

JEAN. *nasconde la bottiglia nel cassetto; e si alza rispettoso.*

LA SIGNORINA (*entra; va verso Kristin alla cucina*). Be'; tutto fatto?

KRISTIN *fa cenno che c'è Jean.*

JEAN (*galante*). Segreti fra le signore?

LA SIGNORINA (*lo colpisce sul viso col fazzoletto*). Curioso!

JEAN. Ah, che buon profumo di violetta!

LA SIGNORINA (*civettuola*). Impudente! S'intende di profumi pure! Per ballare, balla bene... basta guardare! Vada via!

JEAN (*indiscreto, compiacente*). C'è qualche filtro che le signore hanno sul fuoco la notte di San Giovanni? Qualcosa per avere presagi nel sonno! La Stella della Fortuna, le carte che fanno scorgere il futuro!

LA SIGNORINA (*pungente*). Per *scorgerlo*, a lei servono occhi buoni. – (*A Kristin.*) – versane in una mezza bottiglia e tappa bene! – Adesso venga a ballare uno *scottish* con me, Jean...

JEAN (*incerto*). Non vorrei essere scortese con nessuno, ma questo ballo l'avevo promesso a Kristin...

LA SIGNORINA. Be' ne farà un altro dopo; vero Kristin? Non mi vuoi prestare il tuo Jean?

KRISTIN. Mica dipende da me, questo; se la signorina si degna, lui non può dire di no! Vada! Su, e ringrazi per l'onore.

JEAN. A dire il vero, ma senza offendere, mi chiedo se sia conveniente per la signorina Julie ballare due volte di seguito con lo stesso cavaliere, specie considerando che la gente di qui fa presto a interpretare...

LA SIGNORINA (*s'infuria*). Che? Che cosa interpreta? Che vuol dire?

JEAN (*deferente*). Visto che la signorina non vuol capire, debbo parlare più chiaramente. Non sta bene preferire uno dei propri subalterni quando altri aspettano lo stesso straordinario onore...

LA SIGNORINA. Preferire! Che idee! Sono allibita! Io, la padrona di casa onoro con la mia presenza le danze della gente di qui, e quando voglio ballare per davvero, desidero uno che sa portare, per non farmi coprire di ridicolo.

JEAN. Come la signorina comanda! Al suo servizio!

LA SIGNORINA (*dolce*). Non la prenda come un ordine! Stasera siamo tutti persone allegre che fanno festa e non ci sono più ranghi! Su, mi dia il braccio ora! – Non ti preoccupare, Kristin! Non te lo porto via il tuo fidanzato!

JEAN *porge il braccio e conduce fuori la Signorina.*

PANTOMIMA

Va recitata come se l'attrice fosse effettivamente sola nella stanza; volge se necessario le spalle al pubblico; non guarda verso la sala; non si affretta calcolando l'impazienza del pubblico.

KRISTIN *sola. Tenue musica di violino in lontananza a tempo di scottish.*

Kristin canticchia sulla musica; sparecchia la cena di Jean, sciacqua il piatto nella vaschetta, l'asciuga e lo ripone in uno stipo.

Quindi si toglie il grembiale, prende uno specchietto da un cassetto della tavola, lo colloca su di essa contro il vaso dei lillà; accende una candela di sego e scalda una forcella, con la quale si arriccica i capelli sulla fronte.

Quindi s'avvicina alla porta per ascoltare. Ritorna verso il tavolo. Trova il fazzoletto dimenticato dalla Signorina, lo prende e l'annusa; poi lo distende, come sovrappensiero, lo stira e lo piega in quattro ecc.

JEAN (*entra solo*). Si è matta! Che modo di ballare! E la gente che sta dietro le porte e ghigna. Che ne dici, Kristin!

KRISTIN. Ah ci ha il suo ciclo adesso, e allora è sempre stramba. Ma vuol ballare con me o no?

JEAN. Non ce l'avrai perché non ho mantenuto...

KRISTIN. Macché! – Per così poco, via; e poi io lo conosco il posto mio...

JEAN (*le cinge la vita col braccio*). Tu sei una ragazza giudiziosa, Kristin, e saresti una brava moglie...

LA SIGNORINA (*entra, sgradevolmente sorpresa; si sforza di scherzare*). Proprio un cavaliere *charmant* che pianta in asso la sua dama.

JEAN. Al contrario, signorina Julie, vede che mi sono affrettato a cercare chi avevo abbandonato!

LA SIGNORINA (*cambiando discorso*). Sa che danza come nessun altro! – Ma perché è in livrea la sera della festa! Se la tolga subito!

JEAN. Allora debbo pregare la signorina di allontanarsi un attimo, perché la mia giacca scura è appesa qui... – (*Si sposta verso destra con un gesto*).

LA SIGNORINA. S'imbarazza di me? per cambiare una giacca! Vada in camera sua e torni subito! Oppure rimanga che mi girerò io!

JEAN. Col suo permesso, signorina! (*Va verso destra; gli si scorge il braccio mentre cambia giacca*).

LA SIGNORINA (*a Kristin*). Ascolta Kristin; Jean è il tuo fidanzato se siete così intimi!

KRISTIN. Fidanzato? Be', volendo! Noi diciamo così.

LA SIGNORINA. Dite?

KRISTIN. Bah, anche la signorina ce l'ha avuto il fidanzato, e...

LA SIGNORINA. Ma noi eravamo fidanzati davvero...

KRISTIN. E intanto non se n'è fatto niente...

JEAN *entra in finanziaiera nera e bombetta nera*.

LA SIGNORINA. *Très gentil; monsieur Jean! Très gentil!*

JEAN. *Vous voulez plaisanter, madame!*

LA SIGNORINA. *Et vous voulez parler français!* Dove l'ha imparato?

JEAN. In Svizzera quand'ero *sommelier* in uno dei più grandi alberghi di Lucerna!

LA SIGNORINA. Ma sembra proprio un *gentleman* con quella *redingote!* *Charmant!*

Si siede alla tavola.

JEAN. Oh lei mi lusinga!

LA SIGNORINA (*infastidita*). Lusingo lei!

JEAN. La mia naturale modestia m'impedisce di credere, che lei faccia complimenti sinceri a uno come me, e per questo mi sono permesso di supporre che esagerasse, o come si dice lusingasse!

LA SIGNORINA. Dove ha imparato a parlare in questo modo? Dev'essere stato parecchio a teatro!

JEAN. Anche! Ho frequentato molti ambienti, io!

LA SIGNORINA. Ma lei è di queste parti?

JEAN. Mio padre era bracciante del procuratore qua vicino, e io ho visto la signorina da piccola, anche se la signorina non m'ha notato!

LA SIGNORINA. No, davvero!

JEAN. Già, e mi ricordo specialmente di una volta... ma non posso parlarne!

LA SIGNORINA. Oh! Ne parli! Su? In via eccezionale!

JEAN. No ora non posso davvero! Un'altra volta forse.

LA SIGNORINA. Un'altra volta cioè mai. È così pericoloso?

JEAN. Pericoloso no, ma lasciamo perdere! – Guardi un po'! – (*Accenna a Kristin che si è addormentata su una sedia vicino al fuoco*).

LA SIGNORINA. Sarà una bella moglie, quella lì! Che, russa pure?

JEAN. Non russa, ma parla nel sonno.

LA SIGNORINA (*cinica*). E come lo sa che parla nel sonno?

JEAN (*sfacciato*). L'ho sentita!

Pausa. Durante la quale si scrutano a vicenda.

LA SIGNORINA. Perché non si siede?

JEAN. Non mi permetto in sua presenza!

LA SIGNORINA. E se glielo ordino?

JEAN. Allora obbedisco!

LA SIGNORINA. Si sieda su! – Ma aspetti! Può offrirmi prima qualcosa da bere?

JEAN. Non so cosa ci sia nella ghiacciaia. Credo solo della birra!

LA SIGNORINA. Macché solo; io ho gusti semplici e la preferisco al vino.

JEAN (*tira fuori la bottiglia di birra dalla ghiacciaia e la apre; cerca nello stipo un bicchiere e un piatto, e serve*). Prego!

LA SIGNORINA. Grazie! E lei non beve?

JEAN. Io non amo la birra; ma se la signorina ordina!

LA SIGNORINA. Ordina? – Penso che da cortese cavaliere possa tener compagnia a una dama!

JEAN. Ottima osservazione! (*Aprè un'altra bottiglia, prende un bicchiere*).

LA SIGNORINA. Beva alla mia salute ora!

JEAN *esitante*.

LA SIGNORINA. L'amico qui è timido!

JEAN (*in ginocchio, con scherzosa parodia, levando il bicchiere*). Alla salute della mia signora!

LA SIGNORINA. Bravo! – E adesso deve baciarmi la scarpa, anche, così è perfetto!

JEAN *esita, ma poi le afferra audacemente il piede e glielo bacia appena*.

LA SIGNORINA. Benissimo! Avrebbe dovuto far l'attore lei!

JEAN (*si alza*). Così non può continuare! Signorina; potrebbe venire qualcuno e sorprenderci!

LA SIGNORINA. Che fa?

JEAN. La gente parlerebbe! Proprio! E se la signorina sapesse come andavano quelle lingue poco fa lì fuori, allora...

LA SIGNORINA. E che dicevano? Racconti! – Si metta seduto!

JEAN (*si siede*). Non voglio offenderla, ma usavano espressioni, che gettavano sospetti di quel genere, che... può ben capirlo da sola! mica è una bambina, e quando si vede una donna sola a bere con un uomo – sia pure un domestico – di notte – be'...

LA SIGNORINA. Be' che? E poi non siamo soli. C'è Kristin!

JEAN. Che dorme!

LA SIGNORINA. E allora la sveglierò! – (*Si alza.*) – Kristin! Dormi?

KRISTIN (*nel sonno*). Bla-bla-bla-bla!

LA SIGNORINA. Kristin! – E come dorme!

KRISTIN (*nel sonno*). Gli stivali del conte sono lucidati – preparare il caffè – subito, subito, subito – oh oh – pah!

LA SIGNORINA (*la prende per il naso*). Vuoi svegliarti!

JEAN (*severo*). Non disturbi chi dorme!

LA SIGNORINA (*tagliante*). Che!

JEAN. Chi è stato tutto il giorno ai fornelli può essere stanco quando arriva la notte! E il sonno va rispettato...

LA SIGNORINA (*cambiando discorso*). Sono pensieri nobili i suoi, che le fanno onore – la ringrazio! – (*Dà la mano a Jean.*) Venga fuori ora e mi raccolga un po' di lillà!

JEAN. Con la signorina?

LA SIGNORINA. Con me!

JEAN. Impossibile! Assolutamente no!

LA SIGNORINA. Non capisco che cosa le frulli! Non si sarà messo in testa qualcosa?

JEAN. Io no, ma la gente!

LA SIGNORINA. Che cosa? Che sarei *verliebt* del mio servo?

JEAN. Non sono uno che si monta la testa io, ma si sono visti casi – e per la gente nulla è sacro!

LA SIGNORINA. Lei è uno aristocratico! Mi pare!

JEAN. Sì, lo sono!

LA SIGNORINA. Io mi abbasso a...

JEAN. Non si abbassi, signorina, mi ascolti! Nessuno crederà che si abbassa perché lo vuole lei; la gente dirà sempre ch'è caduta in basso!

LA SIGNORINA. Della gente ho un'opinione più alta io di lei! venga e proviamo! – Venga! (*Se lo cova con gli occhi*).

JEAN. Sa che è strana!

LA SIGNORINA. Può darsi! Ma anche lei! – Tutto è strano del resto! La vita, gli uomini, tutto è una melma che galleggia sull'acqua, finché affonda, affonda!

C'è un sogno che mi ricorre ogni tanto; e di cui ora mi sovvegno – Sto appollaiata sopra una colonna e non vedo come ne possa scendere; ho le vertigini se guardo giù, e giù devo scendere, ma non ho il coraggio di lanciarmi; non riesco a mantenermi e vorrei cadere; ma io non cado; e intanto non ho pace finché non scendo! Nessuna requie se non vengo giù, giù al suolo, e se ci arrivassi vorrei sprofondare nella terra... Ha mai provato qualcosa di simile?

JEAN. No! Io sogno spesso di stare sdraiato sotto un albero alto in un bosco oscuro. Vorrei salire su, su in cima e ammirare attorno il radioso paesaggio su cui splende il sole, saccheggiare il nido lassù dove stanno le uova d'oro. E mi arrampico e mi arrampico ma il tronco è così massiccio, e così liscio, e così lontano il primo ramo. Ma io so che se solo raggiungessi quel primo ramo arriverei in cima come su una scala. Non l'ho ancora raggiunto, ma ce la farò, magari soltanto in sogno!

LA SIGNORINA. E io me ne sto qui a chiacchierare di sogni con lei. Venga ora! Arriviamo fino al parco! (*Gli porge il braccio ed escono.*)

JEAN. Stanotte dormiremo sui nove fiori di San Giovanni, e sogneremo il nostro avvenire! Signorina!

La Signorina e Jean si girano sulla soglia. Jean si porta la mano all'occhio.

LA SIGNORINA. Mi faccia vedere che ci ha nell'occhio!

JEAN. Oh niente – solo un bruscolo – si toglie subito.

LA SIGNORINA. È la mia manica che l'ha sfiorata; sieda ora che l'aiuto! (*Lo prende per un braccio e lo fa sedere; gli afferra la testa e gliela fa inclinare all'indietro; con un angolo del fazzoletto cerca di eliminare il bruscolo.*) Stia fermo adesso; fermo! – (*Lo picchia sulla mano.*) – Su ubbidisca! – Come trema questo ragazzo grande, forte! – (*Gli tasta l'avambraccio.*) – Con braccia simili!

JEAN (*ammonisce*). Signorina Julie!

KRISTIN *s'è alzata, va insonnolita verso destra a coricarsi.*

LA SIGNORINA. Sì, *monsieur* Jean.

JEAN. *Attention! Je ne suis qu'un homme!*

LA SIGNORINA. Stia fermo! – Ecco! Non c'è più! Mi baci la mano, e mi ringrazzi!

JEAN (*si alza*). Signorina Julie! Mi ascolti! – Adesso Kristin è andata a coricarsi! – Mi vuole ascoltare!

LA SIGNORINA. Prima mi baci la mano!

JEAN. Mi ascolti!

LA SIGNORINA. Prima mi baci la mano!

JEAN. Sì, ma dia la colpa a se stessa!

LA SIGNORINA. Di che?

JEAN. Di che? Ma lei è una bambina a venticinque anni? Non lo sa che è pericoloso scherzare col fuoco?

LA SIGNORINA. Per me no; sono assicurata io!

JEAN (*sfacciato*). No, che non lo è! E se lo fosse, sappia che c'è roba infiammabile nelle vicinanze!

LA SIGNORINA. E sarebbe lei?

JEAN. Già! E non perché sono io, ma perché sono un uomo giovane –

LA SIGNORINA. Di bell'aspetto – che vanitoso incredibile! Magari un Don Giovanni! O un Giuseppe! Scommetterei proprio un casto Giuseppe!

JEAN. Crede?

LA SIGNORINA. Temo!

JEAN *si fa avanti sfacciatamente e vuole cingerle la vita per baciarla.*

LA SIGNORINA (*gli dà uno schiaffo*). Vergogna!

JEAN. Fa sul serio o sta scherzando?

LA SIGNORINA. Io sul serio!

JEAN. Allora era sul serio anche poco fa! Lei gioca troppo seriamente ed è pericoloso! Adesso mi sono stancato di giocare, chiedo licenza di tornare al mio lavoro! Il conte vuole i suoi stivali puntualmente e mezzanotte è passata da un pezzo!

LA SIGNORINA. Metta giù gli stivali!

JEAN. No! È il mio servizio, ne rispondo, mentre non mi sono mai incaricato di essere il suo compagno di giochi, né potrei mai, perché mi stimo troppo.

LA SIGNORINA. Orgoglioso lei!

JEAN. In certi casi; in altri no!

LA SIGNORINA. Ha mai amato qualcuno?

JEAN. Noi non si usa quella parola, ma mi sono piaciute diverse ragazze, e una volta mi sono ammalato perché non potevo avere quella che volevo: malato, sa, come i principi delle *Mille e una notte!* che per amore non riuscivano né a mangiare né a bere!

LA SIGNORINA. Chi era la ragazza?

JEAN *tace.*

LA SIGNORINA. Chi?

JEAN. Non può costringermi a dirlo!

LA SIGNORINA. E se la pregassi come un suo pari – un amico! Chi era?

JEAN. Era lei!

LA SIGNORINA (*si siede*). Che buffo!

JEAN. Già, se vuole! Ridicolo! – Era proprio quella storia che poco fa non le volevo raccontare, ma adesso debbo dirle tutto!

Lei non sa come appare il mondo dal basso – non sa! Agli sparvieri e ai falchi, di rado gli si può vedere il dorso ché si librano per lo più nelle altitudini! Io vivevo nella casa colonica con sette fratelli, e un maiale fuori in un campo grigio, dove non spuntava un albero! Ma dalle finestre vedevo il muro di cinta del parco del conte con le cime dei meli. Era il paradiso terrestre; e c'erano tanti angeli cattivi con le spade di fuoco che lo sorvegliavano. Tuttavia io e altri ragazzi riuscivamo a trovare la via per l'albero della vita – ora lei mi disprezza.

LA SIGNORINA. Ah! Rubare le mele lo fanno tutti i ragazzi!

JEAN. Lo dice adesso, ma sotto sotto mi disprezza! Comunque! Una volta ero venuto nel paradiso terrestre con mia madre per sarchiare i solchi delle cipolle. Vicino all'orto c'era un padiglione alla turca all'ombra dei gelsomini, ricoperto di caprifoglio. Non sapevo a che cosa potesse servire, ma non avevo mai visto una costruzione così bella. La gente entrava e usciva, e un giorno lasciarono la porta aperta. Io m'infilai e vidi le pareti ornate di ritratti di re e imperatori, e c'erano tende rosse alle finestre, con tanto di frangia – capisce adesso cosa intendo. Io – – – (*coglie un fiore di lillà che tiene sotto il naso della Signorina.*) – – io non ero mai stato al castello, non avevo visto altro che la chiesa – ma quello era più bello; e per quanto i miei pensieri vagassero, tornavano sempre – lì. E a poco a poco

sorse un desiderio di provare per una volta il piacere completo di – *enfin*, m’infilai là dentro, vidi e ammirai. Ma allora sopraggiunse qualcuno! Per i signori c’era una sola uscita, ma per me ce n’era un’altra, e non avevo scelta!

LA SIGNORINA, *che ha preso il lillà, lo fa cadere sul tavolo.*

JEAN. Allora mi misi a correre, mi precipitai attraverso una siepe di lamponi, mi lanciai oltre una macchia di fragole, e salii sulla terrazza delle rose. Dove vidi un vestito rosa e un paio di calze bianche – era lei. Mi acquattai sotto un cumulo d’erbacce, sotto si figuri, sotto i cardi che pungevano, e col terriccio umido maleodorante; e guardavo lei camminare tra le rose, e pensavo: se è vero che un ladrone può arrivare in cielo e stare con gli angeli, è strano che il figlio d’un bracciante qui sulla terra di Dio non possa entrare nel parco del castello a giocare con la figlia del conte!

LA SIGNORINA (*malinconica*). Crede che tutti i bambini poveri avrebbero avuto i suoi stessi pensieri in quella circostanza?

JEAN (*prima incerto, poi persuasivo*). Se *tutti* i poveri – sì – naturalmente! Naturalmente!

LA SIGNORINA. Dev’essere un’immensa sciagura essere poveri!

JEAN (*profondamente addolorato, caricando con forza*). Oh, signorina Julie! Oh! – Un cane può stendersi sul sofà della contessa, un cavallo può ricevere una carezza sul muso dalla mano d’una contessina, ma un servo – (*cambia tono*) – be’, c’è chi ha della stoffa, e si fa strada nella vita, ma quante volte capita! – Comunque, sa allora cosa feci! – Mi precipitai nella gora del mulino coi vestiti addosso; mi ripescarono e mi picchiarono. Ma la domenica seguente quando papà e tutti i familiari andarono dalla nonna, feci in modo di restarmene a casa. Mi lavai col sapone nero e l’acqua calda, indossai il mio abito migliore e andai in chiesa, dove avrei potuto vederla! Io la vidi e rincasai deciso a morire; ma volevo una morte bella e dolce senza pena. E così mi ricordai che è pericoloso dormire sotto una pianta di sambuco. Noi ne avevamo una grande che proprio allora era in fiore. Le strappai tutto ciò che aveva, e me ne feci un letto nella cassa dell’avena. Ha notato quant’è liscia l’avena; liscia al tatto come pelle umana – – intanto abbassai il coperchio e chiusi gli occhi; mi addormentai e mi risvegliarono ch’ero seriamente ammalato. Però non sono morto, come può vedere.

Cosa volessi – non lo so! Di conquistarla non c’era nessuna speranza – ma lei era un simbolo di quanto fosse impossibile emergere dall’ambiente in cui ero nato.

LA SIGNORINA. È un narratore *charmant*, sa. È stato a scuola?

JEAN. Un po'; ma ho letto molti romanzi e sono stato a teatro. Inoltre mi sono messo ad ascoltare la gente fine che parla, e lì ho imparato di più!

LA SIGNORINA. E lei ascolta quello che diciamo!

JEAN. Sicuro! E ho ascoltato molto io! seduto a cassetta o remando in barca. Una volta ho sentito la signorina Julie e un'amica...

LA SIGNORINA. Oh! – Cos'è che ha sentito lei?

JEAN. Ah, non è facile ripeterlo; comunque sono rimasto un po' sorpreso, e non capivo dove avessero imparato tutte quelle parole. In fondo forse non c'è la gran differenza che si crede fra uomo e uomo!

LA SIGNORINA. Oh si vergogni! Noi non ci comportiamo come voi da fidanzati.

JEAN (*la fissa*). È proprio sicura? – È inutile che la signorina faccia l'ingenua...

LA SIGNORINA. Era un mascalzone, quello cui ho dato il mio amore!

JEAN. Dite sempre così – dopo!

LA SIGNORINA. Sempre?

JEAN. Sempre credo, perché l'ho sentito un sacco di volte nelle solite situazioni.

LA SIGNORINA. Quali situazioni?

JEAN. Tipo quella di prima! L'ultima volta – – –

LA SIGNORINA (*si alza*). Zitto! Non voglio ascoltare più niente!

JEAN. Neanche *quella* voleva – è curioso! Be', adesso mi permetta di andare a dormire!

LA SIGNORINA (*dolcemente*). Dormire la notte di San Giovanni!

JEAN. Sì! Ballare con quelli là non mi diverte per niente!

LA SIGNORINA. Prenda la chiave della barca e mi porti sul lago; voglio vedere l'alba!

JEAN. Ma si rende conto?

LA SIGNORINA. Sembra quasi che abbia timori per la sua reputazione!

JEAN. Perché no? Non mi piace affatto farmi prendere in giro, farmi cacciare senza benservito quando devo mettermi in affari, e credo di avere qualche impegno verso Kristin.

LA SIGNORINA. Così è Kristin adesso – – –

JEAN. Sì, ma anche lei – Segua il mio consiglio, e vada a coricarsi!

LA SIGNORINA. Io dovrei ubbidirle?

JEAN. Per una volta; per il suo bene! La prego! È notte fonda; il sonno ci ubriaca, e la testa si scalda! Vada a coricarsi! Del resto – se non sento male – qui viene gente a cercarmi! E se ci trovano, lei è perduta!

Si avvicina il coro cantando:

Vennero due signore dal bosco

Tridiridi-ralla tridiridi-ra.

Una avea il piè bagnato.

Tridiridi-ralla-la.

Parlavan di cento talleri

Tridiridi-ralla tridiridi-ra.

Ma non avean un soldo

Tridiridi-ralla-la.

E la corona io ti dono

Tridiridiralla-tridiridi-ra.

Ma penso a un altro

Tridiridi-ralla-la!

LA SIGNORINA. La conosco quella gente e le voglio bene, come loro ne vogliono a me! Che venga, vedrà!

JEAN. No, signorina Julie, non le vogliono bene. Il suo cibo lo prendono, ma ci sputano sopra. Mi creda! Li ascolti, ascolti solo cosa stanno cantando! – Anzi non li ascolti proprio!

LA SIGNORINA (*ascolta*). Cos'è che cantano?

JEAN. Una canzonaccia! Su di lei e su di me!

LA SIGNORINA. Infamia! Oh, che vergogna! E che perfidia!

JEAN. La plebe è sempre vigliacca! E alle prese con essa si può solo fuggire! –

LA SIGNORINA. Fuggire? Ma dove? Fuori no di certo! E da Kristin mica possiamo andarci!

JEAN. Già! Da me allora? Il bisogno non conosce legge; e di me può fidarsi, io sono il suo amico vero, sincero e rispettoso!

LA SIGNORINA. Ma pensi! – Pensi se vengono a cercarla lì?

JEAN. Sprango la porta io, e se vogliono intrufolarsi, sparo! – Venga! – (*In ginocchio.*) – Venga!

LA SIGNORINA (*significativamente*). Mi promette – – –

JEAN. Giuro!

LA SIGNORINA *esce in fretta a destra.*

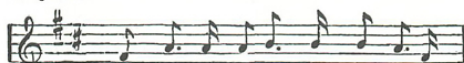
JEAN *la segue con impeto.*

BALLETTO

I contadini vestiti a festa, con fiori sui capelli; guidati da un suonatore di violino; un barile di birra leggera e un barilotto d'acquavite decorati di foglie vengono deposti sulla tavola; si passano i bicchieri. Quindi si danno a bere. Dopo fanno un girotondo e cantano e danzano la ballata Vennero due signore dal bosco.

Ciò fatto, escono cantando.

Allegretto.



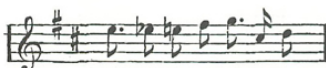
Det kom - mo två fru - ar från sko-gen



Tri di - ri - di ral - la Tri - di - ri - di - ra



Den en - a var vät om fo - o - ten



Tri di - ri - di ral - la - la.

LA SIGNORINA *entra sola; vede la devastazione in cucina; giunge le mani; quindi tira fuori un piumino e s'incipria il volto.*

JEAN (*entra; esaltato*). Vede! E ha sentito! Le pare possibile restare qui?

LA SIGNORINA. No! Non mi pare! Ma cosa dobbiamo fare!

JEAN. Fuggire, andarcene, lontano di qui!

LA SIGNORINA. Andarcene? Sì, ma dove?

JEAN. In Svizzera, sul laghi italiani; – c'è mai stata?

LA SIGNORINA. No! È bello là?

JEAN. Oh, un'eterna estate, aranci, lauri, oh!

LA SIGNORINA. Ma poi che ci facciamo?

JEAN. Io metto su un albergo di prima classe e con clienti di prima classe.

LA SIGNORINA. Un albergo?

JEAN. Mi creda, un gran vivere; in continuazione facce nuove, lingue nuove; neanche un minuto pei cattivi pensieri o i nervi; mai con le mani in mano, c'è sempre lavoro; notte e giorno il campanello che suona, il treno che fischia, gli omnibus che vanno e vengono; e intanto i soldoni rotolano in cassa. Un gran vivere!

LA SIGNORINA. Un gran vivere, proprio! E io?

JEAN. La padrona della casa; l'orgoglio della ditta. Col suo aspetto, e il suo stile – oh – il *suavès* è assicurato! Colossale! Lei siede come una regina in ufficio e fa muovere gli schiavi a colpi di campanello elettrico; i clienti sfilano davanti al suo trono e depongono intimiditi il loro tributo sul suo tavolo – mica si può immaginare come tremano le persone con un conto in mano – io salerò le note e lei le inzucchererà col suo più bel sorriso – via! Andiamocene di qui – (*tira fuori dalla tasca un orario ferroviario*) – subito, col primo treno! – siamo a Malmö alle sei e trenta; ad Amburgo alle otto e quaranta di buon mattino; Francoforte – Basilea un giorno e a Como attraverso il Gottardo in, vediamo, tre giorni! Tre giorni!

LA SIGNORINA. Va bene tutto! Ma Jean – devi farmi coraggio – dimmi che mi ami! Avvicinati e abbracciami!

JEAN (*esitante*). Io voglio – ma non oso! Mai più in questa casa! Io l'amo – senza dubbio – ne può dubitare?

LA SIGNORINA (*timida, davvero femminile*). Lei! – Di' tu! Fra di noi non ci sono più barriere! – Di' tu!

JEAN (*tormentato*). Non ce la faccio! – Ci sono ancora delle barriere fra di noi, finché restiamo in questa casa – c'è il passato, c'è il conte – e non conosco nessuno, per il quale provi tanto rispetto – mi basta vedere i suoi guanti appoggiati su una sedia, che mi sento piccolo – mi basta solo sentire quel campanello lassù, che salta come un cavallo selvaggio – e adesso che vedo i suoi stivali lì così ritti e imponenti, mi si piega la schiena! – (*Dà un calcio agli stivali.*) – Superstizioni, pregiudizi, che c'insegnano dall'infanzia – ma che si scordano altrettanto facilmente. Basta andare in un'altra nazione dove c'è la repubblica, e la gente s'inchina davanti alla livrea del mio portiere – *devono* inchinarsi, sa; ma *io* no! Io non sono nato per gli inchini, ci ho della stoffa io, carattere, e solo che afferri il primo ramo vedrà come m'arrampico!

Oggi sono un servo, ma l'anno prossimo un proprietario, fra dieci anni *rentier*, e allora vado in Romania, mi faccio decorare, e posso – badi bene dico *posso* – finire conte!

LA SIGNORINA. Piano, piano!

JEAN. Ah, in Romania il titolo di conte lo si compra, e così lei ritorna contessa! La mia contessa!

LA SIGNORINA. Che m'importa di tutto ciò, che adesso mi sto buttando alle spalle! – Dimmi che mi ami, altrimenti – già, altrimenti che cosa sarei io?

JEAN. Lo dirò, mille volte – in seguito – ma non qui! E soprattutto, niente sentimenti, senno' tutto andrà a rotoli! Dobbiamo prendere le cose con freddezza! Da gente assennata! (*Aggianta un sigaro, lo taglia e se lo accende.*) Là seduta adesso! Ché io mi siedo qui e facciamo due chiacchiere, come se non fosse successo niente!

LA SIGNORINA (*disperata*). Oh mio Dio! Lei non ha sentimenti!

JEAN. Io! Non c'è persona più sentimentale di me; ma so controllarmi io.

LA SIGNORINA. Poco fa mi ha baciato la scarpa – e adesso!

JEAN (*duro*). Be', allora! Adesso abbiamo altro a cui pensare!

LA SIGNORINA. Non mi parli con durezza!

JEAN. No, con saggezza! Una pazzia è fatta, non facciamone altre! Il conte può essere di ritorno a momenti e il nostro destino dev'essere deciso prima. Che le pare dei miei progetti per l'avvenire? Le piacciono?

LA SIGNORINA. Mi sembrano abbastanza accettabili, ma una domanda: per un'impresa così grande servono grandi capitali; ce li ha lei?

JEAN (*mastica il sigaro*). Io! certamente! Ho la mia esperienza professionale, la mia enorme pratica, la mia conoscenza delle lingue! Sarà pure un capitale, credo!

LA SIGNORINA. Ma con quello non ci compra neanche un biglietto ferroviario.

JEAN. Verissimo; ma è per questo che cerco un finanziatore, che possa anticipare i fondi!

LA SIGNORINA. E dove lo trova tanto alla svelta?

JEAN. Lo troverà lei, se vuole diventare mia social!

LA SIGNORINA. Non posso, personalmente non possiedo nulla.

Pausa.

JEAN. Allora crolla tutto — — —

LA SIGNORINA. E — — —

JEAN. Tutto resta com'era!

LA SIGNORINA. E lei crede che io starò sotto questo tetto come sua amante? Crede che mi farò segnare a dito dalla gente; crede che io possa guardare mio padre in faccia dopo questo? No! Mi porti via di qua: lontano dall'umiliazione e dal disonore! — Oh, che ho fatto, mio Dio, mio Dio! — (*Piange*).

JEAN. Eccoci, comincia la lagna! — Che ha fatto? Quello che hanno fatto tante prima di lei!

LA SIGNORINA (*urla presa da un attacco di convulsioni*). E adesso mi disprezza! — Io cado! Io cado!

JEAN. Cada da me, ché poi la risolleverò!

LA SIGNORINA. Che terribile potere mi ha attirato a lei? Quello che attira il debole al forte? Chi cade verso chi sale? O è stato l'amore? Amore questo? Sa cos'è l'amore lei?

JEAN. Io? Be', certamente, crede che non ci sia passato prima?

LA SIGNORINA. Che linguaggio usa, e che pensieri pensa!

JEAN. Così ho imparato, e così sono io! Adesso niente nervi e non faccia la schizzinosa, ché siamo ormai della medesima risma! — Su bella mia, che ti offro un bicchiere extra. (*Aprire il cassetto della tavola e tira fuori la bottiglia di vino; e riempie i due bicchieri già utilizzati*).

LA SIGNORINA. Quel vino dove l'ha preso?

JEAN. In cantina!

LA SIGNORINA. Il *bourgogne* di mio padre!

JEAN. Non va bene per il genero?

LA SIGNORINA. E io bevo birra! Io!

JEAN. Si vede che ha gusti peggiori dei miei!

LA SIGNORINA. Ladro!

JEAN. Vuole spifferarlo?

LA SIGNORINA. Oh, oh! Complice di un furfantello! Ero ebbra, camminavo nel sonno stanotte! La notte di San Giovanni! La festa dei giochi innocenti...

JEAN. Innocenti, hm!

LA SIGNORINA (*va su e giù*). C'è adesso sulla terra qualcuno più infelice di me!

JEAN. Perché infelice? E dopo una conquista del genere? Pensi a Kristin di là! Non crede che anche lei abbia dei sentimenti!

LA SIGNORINA. Poco fa lo credevo, ma adesso non più! No, il servo è servo...

JEAN. E la puttana puttana!

LA SIGNORINA (*in ginocchio a mani giunte*). Oh Dio del cielo, metti fine ai miei poveri giorni! Strappami da questo fango nel quale affondo! Salvami! Salvami!

JEAN. Non posso negare che mi dispiace per lei! Quella volta delle cipolle che l'ho vista nel giardino delle rose, allora — — — debbo proprio confessare — — avevo gli stessi brutti pensieri che hanno tutti i ragazzi.

LA SIGNORINA. E lei che voleva morire per me?

JEAN. Dentro la cassa dell'avena! Solo chiacchiere!

LA SIGNORINA. Bugie, allora!

JEAN (*comincia ad aver sonno*). Più o meno! La storia mi pare di averla letta su un giornale a proposito di uno spazzacamino che s'era ficcato in una cassa coi lillà perché l'avevano condannato al mantenimento di un bambino — — —

LA SIGNORINA. Ah, lei è proprio un — — —

JEAN. E cosa avrei dovuto inventare; ci vuole sempre qualche fronzolo per acchiappare le femmine!

LA SIGNORINA. Vigliacco!

JEAN. *Merde!*

LA SIGNORINA. Ecco che l'ha visto il dorso dello sparviero — — —

JEAN. Non proprio il *dorso* — — —

LA SIGNORINA. E io dovevo essere il primo ramo — — —

JEAN. Ma il ramo era marcio — — —

LA SIGNORINA. Dovevo essere l'insegna dell'albergo — — —

JEAN. E io l'albergo — — —

LA SIGNORINA. Sedere al banco, fregare i clienti, falsificare i suoi conti — — —

JEAN. Quello lo faccio da solo — — —

LA SIGNORINA. Che un animo umano possa essere così profondamente lurido!

JEAN. Lo lavi allora!

LA SIGNORINA. Lacchè, cameriere, alzati in piedi quando parlo io!

JEAN. Amante di lacchè, troia di cameriere, tieni chiuso il becco e vattene via. Devi venirmi a rimproverare tu che sono volgare? Volgarmente come ti sei comportata tu stasera non l'ha mai fatto nessuna delle mie pari. Credi che le serve molestino gli uomini come te; hai mai visto qualche ragazza del mio cetto offrirsi a quel modo? Roba simile l'ho vista solo fra gli animali e le prostitute!

LA SIGNORINA (*annientata*). È giusto; mi colpisca; mi schiacci; non mi merito di meglio! Sono una disgraziata; ma mi aiuti! Mi aiuti a tirarmi fuori di qui se c'è una possibilità.

JEAN (*più dolce*). Non voglio fare una brutta figura rinunciando alla mia parte nella seduzione; ma crede che una persona nella mia posizione avrebbe osato mettere gli occhi su di lei se lei stessa non avesse provocato. Io sono ancora allibito — — —

LA SIGNORINA. E orgoglioso — — —

JEAN. Perché no! Anche se devo riconoscere che la vittoria è stata troppo facile per dare alla testa.

LA SIGNORINA. E colpisca di più!

JEAN (*si alza*). No! Perdoni anzi ciò che ho detto! Io non colpisco chi è inerme e meno che mai una donna. Non posso negare che da un lato mi ha fatto piacere vedere ch'era solo oro matto quello che abbagliava noi in basso, vedere che lo sparviero era grigio anche sul dorso, che c'era cipria sulle belle guance, e che ci potevano essere angolini sudici sulle unghie curate, che il fazzoletto era lurido anche se profumato; ma da un altro mi è dispiaciuto, aver visto che ciò cui aspiravo, non era più elevato, più consistente; ciò che più spiace è vederla precipitata così in fondo, molto al di sotto della sua cuoca; mi dispiace come la vista dei fiori d'autunno frustati dalla pioggia e ridotti in fango.

LA SIGNORINA. Lei parla come se stesse già sopra di me!

JEAN. Be': vede che io potrei fare di lei una contessa, ma mai lei può fare di me un conte.

LA SIGNORINA. Ma io sono nata da un conte, e lei non potrà mai!

JEAN. Vero: ma io posso mettere al mondo dei conti – se...

LA SIGNORINA. Ma lei è un ladro; io no.

JEAN. Ladro non è la cosa peggiore! C'è di peggio! E del resto: se servo in una casa mi considero in un certo modo membro della famiglia, un figliolo di casa, e mica si chiama furto quando un bambino rubacchia qualche bacca da un cespuglio che ne è pieno! – (*Si risveglia la passione.*) – Signorina Julie, lei è una donna magnifica, davvero non la merita uno come me! È stata in preda a un'ubriacatura, e vuole nascondere l'errore convincendosi di amarmi! Non lo faccia, forse solo il mio fisico l'attira – e allora il suo amore non è migliore del mio – Ma non potrò mai contentarmi di essere solo un animale per lei, e il suo amore non potrò mai suscitarglielo.

LA SIGNORINA. Ne è sicuro?

JEAN. Vuol dire che sarebbe possibile? Che potrei amarla, sì, senza dubbio: lei è bella, lei è fine – (*s'avvicina e le accarezza la mano*) – colta, amabile quando vuole, e la fiamma che ha acceso nell'uomo non si spegnerà forse mai. – (*Le cinge la vita.*) – Lei è come il vino bollente con spezie forti, e un suo bacio – – – (*Cerca di trascinarla fuori; ma lei si divincola lentamente.*)

LA SIGNORINA. Mi lasci! – In questo modo non mi avrà!

JEAN. *Come* allora? – In questo modo no! Non con le carezze e i complimenti; preoccupandosi del futuro, salvandola dalle umiliazioni neppure! *Come* allora?

LA SIGNORINA. Come? Come? Non so? – In nessun modo! – Io ho schifo di lei come ho schifo dei topi, ma non posso fuggire da lei!

JEAN. E fugga con me!

LA SIGNORINA (*raddrizza il capo*). Fuggire! Sì dobbiamo fuggire! – Ma sono così stanca! Mi dia un bicchiere di vino!

Jean versa il vino.

LA SIGNORINA (*guarda l'orologio*). Ma prima dobbiamo parlare, abbiamo ancora un po' di tempo. – (*Beve un bicchiere; e lo porge per averne ancora.*)

JEAN. Non beva così, s'ubriaca!

LA SIGNORINA. Che fa?

JEAN. Che fa? È volgare ubriacarsi! – Che cosa mi voleva dire piuttosto?

LA SIGNORINA. Dobbiamo fuggire! Ma prima parlare, cioè io devo parlare, perché finora ha parlato solo lei. Lei ha raccontato la sua vita, ora voglio raccontare la mia, così ci conosceremo a fondo tutt'e due prima di cominciare insieme il cammino.

JEAN. Un attimo! Perdoni! Ci pensi che poi non se ne debba pentire, quando ha messo in piazza i suoi segreti.

LA SIGNORINA. Non è amico mio lei?

JEAN. Be' un po'! Ma non si fidi di me.

LA SIGNORINA. Lei dice per dire; – e del resto: i miei segreti li conoscono tutti. – Sa, mia madre era borghese di nascita, piuttosto semplice. Fu educata con le idee del suo tempo sulla parità, la libertà della donna e tutto il resto; inoltre aveva una radicata avversione per il matrimonio. Perciò quando mio padre chiese la sua mano, lei replicò che non sarebbe mai diventata sua moglie, ma che lui poteva diventare suo amante. Egli le spiegò, che non si compiaceva certo di vedere la donna che amava, godere di minor rispetto di quanto ne godesse lui. Alla sua dichiarazione che il rispetto del mondo non la tangeva, e spinto dalla passione, accettò le condizioni.

Ma così fu escluso dai suoi rapporti e costretto a una vita in casa, che comunque non poteva appagarlo. Io sono venuta al mondo – contro il desiderio di mia madre da quel che ho potuto capire. Ora mia madre mi avrebbe educata come una figlia della natura e avrei dovuto imparare per di più ciò che un ragazzo deve imparare, così sarei diventata un esempio di come la donna sia uguale all'uomo. Dovevo vestirmi da maschio, imparare ad accudire i cavalli ma non andare nella stalla delle vacche; dovevo strigliare e mettere i finimenti, studiare l'agricoltura e andare a caccia, persino macellare le bestie – che schifo! E nella proprietà gli uomini facevano i lavori femminili e le donne quelli maschili – con la conseguenza che la tenuta stava andando in malora, ed eravamo diventati la barzelletta del vicinato. Infine mio padre dovette svegliarsi dall'incantesimo e si ribellò, e tutto mutò secondo i suoi desideri. Allora i miei genitori si sposarono alla chetichella. Mia madre cadde ammalata – di quale malattia non so – ma aveva spesso convulsioni, si nascondeva in soffitta e nel giardino, e poteva star fuori tutta la notte. Quindi avvenne il grande incendio di cui avrò sentito parlare. La casa, la stalla e la cascina bruciarono, e in circostanze particolarmente strane che fecero sospettare il dolo, perché la disgrazia avvenne il giorno dopo ch'era scaduta l'assicurazione trimestrale, e i premi ch'erano stati spediti da mio padre furono recapitati in ritardo per la trascuratezza dell'addetto, insomma non arrivarono in tempo. *(Si riempie il bicchiere e beve).*

JEAN. Non beva più!

LA SIGNORINA. Oh che fa? – Eravamo sul lastrico e dovevamo dormire nelle carrozze. Mio padre non sapeva dove prendere i soldi per ricostruire la casa, perché aveva dovuto trascurare i suoi vecchi amici, che di conseguenza lo avevano dimenticato. Allora mia madre gli consiglia di chiedere un prestito a un amico di gioventù di lei, un fabbricante di mattoni della zona. Mio padre prende il prestito, ma non deve pagare interessi, e questo lo sorprese. E così si ricostruì la proprietà! – (*Beve ancora.*) Sa chi ha bruciato la tenuta?

JEAN. La sua signora madre!

LA SIGNORINA. Sa chi era il fabbricante di mattoni?

JEAN. L'amante di sua madre?

LA SIGNORINA. Sa di chi erano i soldi?

JEAN. Zitta un po' – no come faccio?

LA SIGNORINA. Di mia madre!

JEAN. Allora del conte, se non c'era la divisione dei beni?

LA SIGNORINA. Non c'era la divisione! – Mia madre aveva un piccolo capitale, che non voleva che mio padre amministrasse e così l'aveva depositato da – l'amico.

JEAN. Che faceva i comodi suoi!

LA SIGNORINA. Proprio così! Se lo teneva! – Tutto ciò viene a conoscenza di mio padre; lui non può intentare processi, pagare l'amante della moglie, provare che sono soldi della moglie! – Quella volta stava per spararsi! – raccontavano che l'aveva fatto e gli era andata male! Comunque sopravvisse, e mia madre deve scontare le sue malefatte! Mi creda, per me furono cinque anni! Io amavo mio padre, ma prendevo le parti di mia madre, perché non conoscevo le circostanze. Da lei avevo imparato l'odio per il maschio – perché lei odiava i maschi come ha sentito – ed io le giurai, che non sarei mai diventata schiava di un uomo.

JEAN. E così si è fidanzata con il procuratore!

LA SIGNORINA. Proprio perché, lui sarebbe stato mio schiavo!

JEAN. E quello non voleva?

LA SIGNORINA. L'avrebbe voluto, ma non ci riusciva! Io mi sono stancata di lui!

JEAN. L'ho visto – nel cortile della stalla?

LA SIGNORINA. Cos'è che ha visto?

JEAN. Ho visto – Come lui ha rotto il fidanzamento!

LA SIGNORINA. È una bugia! Io l'ho rotto! Ha detto che è stato lui, il farabutto?

JEAN. Non era per niente un farabutto! Lei odia i maschi, signorina?

LA SIGNORINA. Già! – In genere! Ma qualche volta – quando mi prende la debolezza – oh schifo!

JEAN. Odia anche me?

LA SIGNORINA. Immensamente! Vorrei farla uccidere come una bestia...

JEAN. «Chi ha fornicato con la bestia sia condannato a due anni di lavori forzati e quella sia uccisa!» Non è così la legge?

LA SIGNORINA. Proprio così!

JEAN. Ma adesso non ci sono pubblici ministeri – e neppure bestie! Che facciamo allora?

LA SIGNORINA. Partiamo!

JEAN. Per tormentarci a morte vicendevolmente?

LA SIGNORINA. No! Per godercela, due giorni, otto, quanto si può e poi – morire.

JEAN. Morire? Che stupidaggini! Per conto mio è meglio metter su l'albergo!

LA SIGNORINA (*senza ascoltare Jean*). – sul lago di Como, dove brilla sempre il sole, dove verdeggia il lauro a Natale e gli aranci sono un fuoco –

JEAN. Il lago di Como è una bagnarola dove piove sempre, e non ci ho visto altre arance che quelle delle drogherie; ma è un buon posto per i turisti perché c'è un mucchio di ville che affittano alle coppie, e si fanno begli affari – sa perché –? Be' si firma il contratto d'affitto per sei mesi – e quelli se ne vanno dopo tre settimane!

LA SIGNORINA (*ingenuamente*). Come mai dopo tre settimane?

JEAN. Litigano si capisce; ma il fitto va pagato lo stesso! E poi si rifitta! E così di volta in volta! Tanto d'amore ce n'è sempre – anche se non dura a lungo!

LA SIGNORINA. Lei non vuole morire con me?

JEAN. Io non voglio morire proprio! Sia perché mi piace la vita, sia perché giudico il suicidio un peccato contro la provvidenza che ci ha messi al mondo.

LA SIGNORINA. Crede in Dio, *lei?*

JEAN. Sicuro! E vado in chiesa una domenica sì e una no! – A esser sincero, adesso mi sono un po' stufato, e vado a letto!

LA SIGNORINA. Ah, e lei crede che io resti contenta? Lo sa cosa deve un uomo a una donna che ha disonorato?

JEAN (*tira fuori il portamonete e butta un soldo d'argento sul tavolo*). Prego! Non voglio debiti!

LA SIGNORINA (*fingendo d'ignorare l'oltraggio*). Sa cosa stabilisce la legge...

JEAN. Purtroppo la legge non stabilisce pene per la donna che seduce un uomo!

LA SIGNORINA. Vede altra via d'uscita che fuggire, sposarsi e separarsi?

JEAN. E se io lo rifiutassi questo matrimonio male assortito?

LA SIGNORINA. Male assortito...

JEAN. Per parte mia! Dico: ho antenati migliori dei suoi! Non ne ho d'incendiari in famiglia io!

LA SIGNORINA. E che ne sa?

JEAN. Lei non può dimostrare il contrario, perché noi non ne abbiamo alberi genealogici – se non alla polizia! Ma il suo albero genealogico l'ho letto sull'almanacco della nobiltà. Sa chi era il capostipite? Un mugnaio, con la cui consorte ha dormito una notte il re durante la guerra danese. Certi antenati io non ce li ho mica! Non ne ho proprio di antenati, ma posso diventare un capostipite io!

LA SIGNORINA. Ecco cosa ricevo per aver aperto il cuore a un indegno, per aver gettato l'onore della mia famiglia...

JEAN. Il disonore! – Vede, l'avevo detto io! mai bere, ché poi si parla! E parlare non si *deve*!

LA SIGNORINA. Oh, quanto mi pento! Quanto mi pento! – Almeno mi volesse bene!

JEAN. Per l'ultima volta – cosa vuol dire? Debbo piangere, saltare sul frustino, baciarla, trascinarla tre settimane sul lago di Como, e poi... che debbo fare; che vuole? Comincia diventare una scocciatura! Ma capita così quando si ficca il naso negli affari delle donne! Signorina Julie! Vedo che lei è infelice, so che soffre, ma non riesco a comprenderla. Noi non ce li abbiamo tutti questi problemi; non c'è odio fra noi altri! Noi amiamo come si gioca, quando il lavoro ce ne lascia il tempo; ma il tempo non ce l'abbiamo tutto il giorno e tutta la notte come voi! Credo che lei sia ammalata, e che sua madre fosse decisamente matta; noi abbiamo parrocchie intere ammatite di pietismo, e questo è una sorta di pietismo! Che adesso imperversa!

LA SIGNORINA. Lei deve essere buono con me, e ora mi parla umanamente.

JEAN. Sì, ma pure lei sia umana! Sputa su di me, e non mi permette neppure di ripulirmi – su di lei!

LA SIGNORINA. Mi aiuti, mi aiuti; mi dica solo che cosa devo fare? Dove devo andare?

JEAN. In nome di Gesù, se lo sapessi!

LA SIGNORINA. Sono stata cieca, sono stata cieca, ma che non ci sia una via di scampo!

JEAN. Rimanga e stia tranquilla! Tanto nessuno sa niente.

LA SIGNORINA. Impossibile! La gente sa e Kristin sa!

JEAN. Non lo sanno e non potrebbero credere mai a una roba simile!

LA SIGNORINA (*esitante*). Ma, – potrebbe accadere di nuovo!

JEAN. Questo è vero!

LA SIGNORINA. E le conseguenze poi?

JEAN (*spaventato*). Le conseguenze! – Dove avevo la testa che non ci ho pensato? – Be' resta solo una cosa – via di qui! Immediatamente! – Io non la seguirò, ché allora sarebbe tutto perduto, deve andarsene da sola – via – dove vuole!

LA SIGNORINA. Sola? Dove? – Non posso!

JEAN. Deve! E prima che torni il conte! Se rimane, sa come va a finire! Una volta che si è fatto il passo falso, si continua, tanto ormai – e si diventa sempre più audaci – e alla fine si viene smascherati! E allora se ne vada! Poi scriva al conte e confessi tutto, tranne che sono stato io! Mica lo può indovinare! Come credo che non ci terrà a scoprirlo!

LA SIGNORINA. Me ne andrò, se lei verrà con me!

JEAN. È impazzita, donna? La signorina Julie che se la squaglia col suo cameriere! Dopodomani sarebbe su tutti i giornali e il conte non reggerebbe!

LA SIGNORINA. Non posso andarmene! Non posso rimanere! Mi aiuti! Sono così stanca, infinitamente stanca! Mi dia degli ordini! Mi faccia muovere, perché non sono più in grado di pensare, di agire!

JEAN. Vede a che punto è arrivata! Perché v'impettite tanto e camminate col naso per aria neanche foste i signori del creato! Sì; le darò gli ordini! Vada su e si vesta; prenda i soldi per il viaggio e poi torni giù!

LA SIGNORINA (*a mezza voce*). Mi accompagni di sopra!

JEAN. In camera sua! – Adesso è matta daccapo! – (*Esita un attimo*) – No! Se ne vada! Subito! – (*Le prende la mano e la spinge fuori*).

LA SIGNORINA (*uscendo*). Però sia gentile con me, Jean!

JEAN. Un ordine non è mai gentile; lo sente! Lo sente!

JEAN solo; tira un sospiro di sollievo; si siede alla tavola; estrae taccuino e penna; fa i conti di tanto in tanto ad alta voce; mimica muta; finché entra Kristin vestita per andare in chiesa; con lo sparato e una cravatta bianca in mano.

KRISTIN. Gesù mio ch'è successo qui? Che avete combinato?

JEAN. Ah, è la signorina che ha fatto entrare la gente! Hai dormito così sodo, che non ti sei accorta di niente?

KRISTIN. Ho dormito come un ghiro!

JEAN. Già pronta per la chiesa?

KRISTIN. Sì! E una persona mi ha promesso di venire con me alla confessione oggi!

JEAN. Sì, è vero! – Ci hai anche gli abiti! Dai allora!

Si siede; Kristin comincia a mettergli lo sparato e la cravatta bianca.

Pausa.

JEAN (*assonnato*). Qual è il vangelo di oggi?

KRISTIN. Dev'essere la decapitazione di San Giovanni Battista, credo!

JEAN. La faranno lunga da morire! – Ahi mi strozzi! – Oh ci ho un sonno, un sonno!

KRISTIN. Eh che ha fatto in piedi tutta la notte; ci ha la faccia tutta verde!

JEAN. Sono stato qui a chiacchierare con la signorina Julie.

KRISTIN. Ma non lo sa, che non è bello, quella là!

Pausa.

JEAN. Senti Kristin, senti!

KRISTIN. Che?

JEAN. È proprio strano se ci si pensa! – Lei!

KRISTIN. Cos'è ch'è strano?

JEAN. Tutto quanto!

Pausa.

KRISTIN (*osserva i bicchieri semivuoti sulla tavola*). Avete bevuto insieme anche?

JEAN. Sì!

KRISTIN. Vergogna! – Mi guardi negli occhi!

JEAN. Sì!

KRISTIN. Possibile? È possibile?

JEAN (*dopo averci pensato*). Be'! È così!

KRISTIN. Che schifo! Non l'avrei mai creduto! No che vergogna! Che vergogna!

JEAN. Mica sarai gelosa di lei?

KRISTIN. Macché di lei! Fosse stata Klara o Sofì; allora sì che t'avrei strappato gli occhi! – Già, così; non lo so il perché! – No è schifoso!

JEAN. Ce l'hai con lei! Dai?

KRISTIN. No, con lei ce l'ho! S'è comportato male, molto male! Povera ragazza! – No, sa; non voglio stare più in questa casa; se non si può aver rispetto per i propri padroni.

JEAN. E perché li si dovrebbe rispettare?

KRISTIN. Già, lo dica, lei che è così astuto! Ma non vorrà servire gente che si comporta indecentemente? Eh? Ci disonoriamo anche noi assieme, penso.

JEAN. Be' ma ci è di conforto sapere che gli altri non sono tanto meglio di noi!

KRISTIN. No, non lo credo; perché se non ci sono i migliori, non c'è senso ad aspirare a diventare migliori. – E pensi al conte! Pensi a lui che ne ha passate tante! A suo tempo! Gesù mio! No non voglio stare più in questa casa! – E con uno come lei poi! Fosse stato il procuratore; un tipo più su...

JEAN. Che?

KRISTIN. Eh! Lei a suo modo va bene, ma in tutti i casi c'è differenza fra uomini e bestie. – No, non potrò mai dimenticare questa della signorina! – La

signorina che era così altezzosa, così scostante con gli uomini, non si sarebbe mai creduto che si desse via; e a uno del genere! Lei che voleva far sparare la cagna perché correva dietro al cane del custode! – Sì, lo dico! – ma qui non voglio starci più, e il 24 ottobre mi licenzio!

JEAN. E poi?

KRISTIN. Be', visto che ne stiamo parlando, sarebbe ora che si guardasse un po' intorno, dato che dovremo pur sposarci.

JEAN. Già, che dovrei guardare! Un posto come questo mica posso averlo da sposato.

KRISTIN. No si capisce! Ma potrà prendere un portierato o cercare un impiego da usciere in qualche amministrazione. Il pane della Corona è scarso, ma sicuro e poi c'è la pensione per la moglie e i figli...

JEAN (*fa una smorfia*). Va benissimo, ma non è il mio genere! Cominciare a pensare così presto a morire per la moglie e i figli. Devo riconoscere che veramente avevo progetti un po' più larghi!

KRISTIN. I suoi progetti, già! – Ha doveri anche! Ci pensi, lei!

JEAN. Non scocciarmi coi discorsi sui doveri, so quello che devo fare io! – (*Ascolta fuori*) – Comunque ci sarà tempo per pensarci. – Adesso vai a metterti in ordine che andiamo in chiesa!

KRISTIN. Chi cammina di sopra?

JEAN. Non so, sarà Klara!

KRISTIN. Non sarà il conte ch'è rincasato senza che nessuno se n'è accorto!

JEAN (*spaventato*). Il conte? No, non penso, avrebbe suonato il campanello!

KRISTIN (*esce*). Eh che Dio ci aiuti! Non mi sono mai trovata in una situazione del genere!

Adesso il sole si è levato e illumina le cime degli alberi del parco; a poco a poco il riflesso si sposta, finché cade obliquo dalle finestre. Jean va verso la porta e fa un cenno; la Signorina vestita da viaggio con una gabbietta coperta da un asciugamano che colloca su una sedia.

LA SIGNORINA. Adesso sono pronta!

JEAN. Zitta! Kristin è sveglia!

LA SIGNORINA (*con estremo nervosismo in crescendo*). Sospetta qualcosa?

JEAN. Non sa proprio niente! Ma mio Dio, che faccia ci ha!

LA SIGNORINA. Come? Che faccia ci ho?

JEAN. È pallida come un cadavere e – scusi, non s'è lavata neanche il viso.

LA SIGNORINA. Me lo faccia fare allora! – (*Va verso una catinella e si lava viso e mani.*) – Così! Mi dia un asciugamano! – Oh – si sta levando il sole!

JEAN. E lo gnomo svanisce!

LA SIGNORINA. Già erano gli gnomi che giravano stanotte! – ma Jean, senta! Mi segua, perché adesso ce li ho i mezzi!

JEAN (*esitante*). Sufficienti?

LA SIGNORINA. Sufficienti per cominciare! Mi segua, perché oggi non riesco a mettermi in viaggio da sola. Pensi il giorno di mezza estate, su un treno afoso stipata fra un sacco di gente che ti tiene gli occhi addosso; in sosta nelle stazioni quando si vorrebbe volare – no, non ci riesco, non ci riesco! E poi vengono i ricordi; ricordi d'infanzia della festa di mezza estate con la chiesa adorna di verde – foglie di betulla e lillà; il pranzo con la tavola imbandita, i parenti, gli amici; il pomeriggio nel parco, le danze, la musica, i fiori e i giochi! Oh si fugge, si fugge, ma i ricordi seguono nel vagone coi bagagli, e il rimorso e gli scrupoli!

JEAN. Verrò con lei! Ma immediatamente, prima che sia troppo tardi! In questo momento!

LA SIGNORINA. Su! Si vesta allora! – (*Prende la gabbia*).

JEAN. Ma niente bagagli! Ci tradirebbero!

LA SIGNORINA. No, niente! Solo quello che si può tenere nello scompartimento!

JEAN (*ha preso il cappello*). Che cosa ci ha lì? Cos'è?

LA SIGNORINA. È solo il mio lucarino! Non voglio lasciarlo!

JEAN. Che roba! Mica possiamo portarci una gabbia adesso! È matta! La lasci!

LA SIGNORINA. È l'unica cosa mia che mi porto da casa; il solo essere vivente che mi voglia bene dopo che Diana m'ha tradita! Non sia crudele! Me lo faccia portar via!

JEAN. Lasci la gabbia le dico, – e non alzi la voce così – Kristin ci sente!

LA SIGNORINA. No non lo lascio nelle mani di estranei! Lo uccida piuttosto!

JEAN. Qua quella bestiaccia allora, che gli taglio la testa!

LA SIGNORINA. Sì, ma non lo faccia soffrire! Non – – – no, io non riesco!

JEAN. Qua; io ci riesco!

LA SIGNORINA (*tira fuori l'uccellino dalla gabbia e lo bacia*). Oh, mia piccola *Serine*, devi morire e lasciare la tua padrona ora?

JEAN. Buona e niente scene; ne va della sua vita, del suo bene! Su, veloce!

JEAN *le strappa di mano l'uccellino; lo porta sul ceppo e piglia l'accetta della cucina*.
LA SIGNORINA *si volta*.

JEAN. Avrebbe dovuto imparare ad ammazzare i polli invece di tirare con la pistola – (*dà il colpo*) – così non sverrebbe per una goccia di sangue!

LA SIGNORINA (*grida*). Uccida pure me! Mi uccida! Lei che può uccidere un animaletto innocente senza che le tremi la mano. Oh, io la odio e la disprezzo; c'è sangue fra di noi! Io maledico il momento in cui l'ho incontrata, maledico il momento in cui mia madre m'ha concepita!

JEAN. Eh tanto servono queste maledizioni! Vada!

LA SIGNORINA (*si avvicina al ceppo come attirata contro la sua volontà*). No, non voglio andarmene ancora; io non riesco — — — io debbo vedere — — — silenzio! C'è una carrozza là fuori — (*In ascolto verso l'esterno mentre fissa il ceppo e l'accetta*.) — Non creda che non sopporti la vista del sangue! Non creda che sia così debole — — — oh — io vorrei vedere il tuo sangue, il tuo cervello su un ceppo — vorrei vedere tutto il tuo sesso nuotare in un bagno di sangue come questo — — — — credo che potrei bere dal tuo cranio, vorrei bagnarmi i piedi nel tuo petto e mangiarmi il tuo cuore arrosto! — Tu credi che io sia debole; credi che ti ami, perché il mio utero aveva sete del tuo seme; credi che voglia portarmi sotto il cuore la tua razza e nutrirla col mio sangue — partorire tuo figlio e prendere il tuo nome — senti un po', come ti chiami tu? — Il tuo cognome io non l'ho mai sentito — per me non ne hai proprio. Io dovrei diventare la signora «della portineria» — o *madame* Caseggiato — tu cane che porti il mio collare, servo che porti il mio stemma sui bottoni — io debbo fare a metà con la mia cuoca, essere rivale della mia cameriera — oh! oh! oh! — Tu credi che sia vile e voglia fuggire! No, adesso resto — e che arrivi il temporale! Mio padre rincasa — trova il suo scrittoio manomesso — i suoi soldi volati via — e suona — quel campanello — due volte per il cameriere — e poi manda a chiamare la polizia — e io vuoto tutto il sacco! Tutto! Oh sarà bello finirla — purché finisca — e lui avrà un colpo e morirà! — Così si finisce tutti quanti — e c'è pace — tranquillità — eterno riposo — e così si spezzerà il blasone sulla casa da morto — perché la famiglia dei conti si sarà estinta e la razza del servo continuerà all'orfanotrofio — mieterà allori in mezzo alla strada e finirà in galera!

JEAN. Ecco il sangue dei re che parla! Bene, signorina *Julie*! Però adesso ci ficchi il mugnaio nel sacco!

KRISTIN *vestita per andare in chiesa col libro dei Salmi in mano.*

LA SIGNORINA *(corre verso di lei e si butta fra le sue braccia come a cercare protezione).*
Aiutami, Kristin! Aiutami contro quest'uomo!

KRISTIN *(immobile e gelida).* Che è 'sto casino la mattina della festa! – *(Nota il ceppo.)* – E quella schifezza lì! – Che significa? E le grida e il baccano!

LA SIGNORINA. Kristin! Tu sei una donna e sei mia amica! Sta' in guardia da questo farabutto!

JEAN *(perplesso).* Intanto che le signore discutono io vado a farmi la barba! – *(Scivola a destra).*

LA SIGNORINA. Devi capirmi; e ascoltarmi!

KRISTIN. No io proprio non le capisco certe azioni da puttane! Dove se ne sta andando vestita così – e lui con tanto di cappello – dove? – dove?

LA SIGNORINA. Ascoltami Kristin; ascoltami, che ti dico tutto – – –

KRISTIN. Non voglio sapere niente – – –

LA SIGNORINA. Devi ascoltarmi – – –

KRISTIN. Che cosa? Le scemenze con Jean! Sa quanto m'importano! Non voglio averne a che fare io. Ma se crede di indurlo a squagliarsela qua dobbiamo mettere punto!

LA SIGNORINA *(estremamente nervosa).* Cerca di calmarti Kristin e di ascoltarmi! Io non posso rimanere qui e Jean non può rimanere – quindi dobbiamo andarcene...

KRISTIN. Hm, hm!

LA SIGNORINA *(s'illumina).* Vedi, però, adesso ho avuto un'idea – se ce ne andassimo tutt'e tre – all'estero – in Svizzera e mettessimo su un albergo insieme – io ci ho i soldi sai – e Jean e io penseremo a tutto – e tu, pensavo, staresti in cucina – non va bene? Di' di sì! Dai! – *(Abbraccia Kristin e l'accarezza).*

KRISTIN *(gelida e sospettosa).* Hm, hm!

LA SIGNORINA. *(in tempo presto).* Tu non hai mai viaggiato, Kristin – devi muoverti e vedere il mondo – non t'immagini quant'è divertente viaggiare in treno – in continuazione gente nuova – nuovi paesi – e poi arriviamo ad Amburgo e di passaggio visitiamo il Giardino Zoologico – ti piacerà – e poi andiamo a teatro e all'opera – e quando arriviamo a Monaco ci sono i musei – sai – ci sono Rubens e Raffaello quei grandi pittori che sai – hai sentito parlare di Monaco dove viveva re Ludvig – il re, sì – quello ch'è diventato matto – e andiamo a

vedere il suo castello – possiede ancora dei castelli arredati come nelle favole – e da lì la Svizzera non è lontana – con le Alpi, sai – pensa alle Alpi con la neve in piena estate – e lì crescono aranci e lauri che son verdi tutto l'anno – – –

JEAN *appare sulla quinta di destra mentre affila il rasoio su una correggia, che tiene coi denti e la mano sinistra; ascolta soddisfatto la conversazione e approva di tanto in tanto con la testa.*

LA SIGNORINA *(in tempo prestissimo)*. – e lì rileviamo l'albergo – e io sto alla cassa mentre Jean accoglie i viaggiatori – va a far la spesa – scrive lettere – puoi credermi sarà un bel vivere – i treni fischiano, e arriva l'omnibus, i campanelli che suonano nelle camere, suonano nel ristorante – e io compilo i conti – e li so fare salati io – non ti puoi immaginare come sono intimiditi i clienti quando debbono pagare il conto! – E tu – tu comandi da prima cameriera in cucina. – Naturalmente mica devi stare ai fornelli – e dovrai vestirti bene e graziosamente, quando devi comparire fra la gente – e tu con la tua presenza – no, non ti sto adulando – un bel giorno te lo accalappi un marito! Un ricco inglese, magari – quelli son facili da – *(rallenta)* – accalappare – – – e così diventiamo ricchi – e ci costruiamo una villa sul lago di Como – a dire il vero qualche volta ci piove un pochino – ma – *(si placa)* – il sole brillerà pure qualche volta – – – anche se è un po' cupo – – – e – poi – altrimenti possiamo riprendere la strada di casa – e ritornare – *(pausa)* – – – qui o in qualche altro posto – – –

KRISTIN. Ascolti adesso! Lei ci crede davvero a questa roba?

LA SIGNORINA *(annientata)*. Se ci credo davvero?

KRISTIN. Sì!

LA SIGNORINA *(stanca)*. Non so; non credo più a niente. – *(Cade sulla panca; poggia il capo fra le braccia sulla tavola.)* – Niente! Niente proprio!

KRISTIN *(si gira a destra dove c'è Jean)*. Così, pensava di scappare!

JEAN *(perplesso, appoggia il rasoio sul tavolo)*. Scappare? Adesso esageriamo! Hai ascoltato il progetto della signorina e anche se è stanca dopo la notte in bianco, il progetto lo si può ben realizzare!

KRISTIN. Ascolti lei adesso! S'intende che dovrei fare la cuoca di quella...

JEAN *(tagliente)*. Prego usa un linguaggio corretto quando ti rivolgi alla padrona! Capito!

KRISTIN. La padrona!

JEAN. Sì!

KRISTIN. Ma sentilo! Sentilo!

JEAN. Senti tu, ché ti può essere utile, e chiacchiera un po' meno! La signorina Julie è la padrona di casa e per la stessa cosa per cui adesso la disprezzi, dovresti disprezzare te stessa!

KRISTIN. Io ho sempre avuto tanto rispetto per me stessa — —

JEAN. — Da poter disprezzare gli altri! —

KRISTIN. — Da non scendere mai al di sotto della mia condizione. Prova a dire che la cuoca del conte se la fa con lo stalliere o il porcaro! Prova a dirlo!

JEAN. Be' te la sei fatta con uno fine, ed è la tua fortuna!

KRISTIN. Proprio, uno fine che si vende l'avena delle stalle del conte — —

JEAN. Parli tu, che prendi la percentuale dal droghiere e ti fai unger dal macellaio!

KRISTIN. Che?

JEAN. E non puoi avere più rispetto dei tuoi padroni! Tu, tu, tu!

KRISTIN. Ci viene in chiesa adesso? Può aver bisogno d'una buona predica per la sua impresa!

JEAN. No, non ci vengo in chiesa oggi; vacci da sola a confessare le tue prodezze!

KRISTIN. Sì, va bene, e tornerò a casa con l'assoluzione che varrà anche per lei! Il Salvatore ha sofferto ed è morto sulla croce per tutti i peccati nostri, e se ci avviciniamo a lui con fede e spirito penitente prenderà su di sé tutti i nostri peccati.

LA SIGNORINA. Ci credi Kristin?

KRISTIN. È la mia fede vivente vera com'è vero che sto qui, ed è la fede della mia infanzia, che ho preservato dalla giovinezza, signorina Julie. E dove il peccato abbonda, abbonda la grazia.

LA SIGNORINA. Oh se avessi la tua fede! Oh, se...

KRISTIN. Be' vede mica si può avere, senza una speciale grazia di Dio, e non a tutti è dato averla — —

LA SIGNORINA. A chi allora?

KRISTIN. È il grande mistero dell'azione della grazia, sa signorina, e Dio non ha riguardo per le persone, anzi gli ultimi saranno i primi...

LA SIGNORINA. Sì, ma avrà almeno riguardo per gli ultimi?

KRISTIN (*continuando*). Ed è più facile che un cammello passi per la cruna di un ago che un ricco entri nel regno di Dio! Vede com'è signorina Julie! Adesso però me ne vado – sola, e passando dirò allo stalliere di non far uscire i cavalli nel caso qualcuno volesse andarsene prima che il conte ritorni! – Arrivederci!

Esce.

JEAN. Che diavolo! – E tutto per colpa di un lucarino!

LA SIGNORINA (*apatica*). Lasci stare il lucarino! – vede qualche via d'uscita, qualche conclusione?

JEAN (*ci pensa*). No!

LA SIGNORINA. Che farebbe al posto mio?

JEAN. Al suo? Aspetti! – Come nobile, come donna, come – una ch'è caduta. Non so – be'! Sì che lo so!

LA SIGNORINA (*prende il rasoio e fa un gesto*). Così?

JEAN. Sì! – Ma *io* non lo farei – badi! C'è differenza fra noi!

LA SIGNORINA. Perché lei è un uomo e io una donna? Qual è allora la differenza?

JEAN. La stessa – che c'è – fra uomo e donna!

LA SIGNORINA (*col rasoio in mano*). Io lo voglio! Ma non ci riesco! – neanche mio padre c'è riuscito, quella volta che avrebbe dovuto farlo!

JEAN. No, non avrebbe dovuto farlo! Doveva vendicarsi prima!

LA SIGNORINA. E ora si vendica di nuovo mia madre, tramite me!

JEAN. Non l'ha amato suo padre, signorina Julie?

LA SIGNORINA. Sì, infinitamente, ma devo averlo anche odiato! L'avrò fatto, senza accorgermene! Ma è lui che m'ha educato al disprezzo per il mio sesso, mezza donna e mezzo uomo! Di chi è la colpa di ciò che è accaduto? Di mio padre, di mia madre, mia? Mia? Ma ho avuto nulla di mio? Non ho un pensiero che non abbia preso da mio padre, non ho una passione che non abbia preso da mia madre, e l'ultima – quella che tutti gli uomini sono uguali – l'ho presa da lui, il mio fidanzato – che per ciò chiamo miserabile! Come può essere mio l'errore? Scaricare la colpa su Gesù, come fa Kristin – no, sono troppo orgogliosa per questo e troppo intelligente – grazie agli insegnamenti di mio padre – e che un ricco non possa entrare in paradiso, è una menzogna, e Kristin che ha i soldi alla Cassa di Risparmio neanche lei ci entra! Di chi è l'errore? – Che

c'importa di chi è l'errore; sono sempre io che devo portare la colpa! Che patisco le conseguenze!

JEAN Sì, ma — — —

Il campanello suona due colpi acuti; la Signorina s'alza di scatto; Jean si cambia la giacca.

JEAN. Il conte è in casa! — Pensi se Kristin — — — (*Va al portavoce; bussava e ascolta.*)

LA SIGNORINA. Ci sarà già stato allo scrittoio?

JEAN. Sono Jean! Signor conte! — (*Ascolta. N.B. lo spettatore non sente ciò che dice il Conte.*) — Sì, signor conte! — (*Ascolta.*) — Sì, signor conte! Subito! — (*Ascolta.*) — Immediatamente, signor conte! — (*Ascolta.*) — Certo! Fra mezz'ora!

LA SIGNORINA (*estremamente ansiosa*). Che ha detto? Signore Iddio, che ha detto?

JEAN. Ha chiesto stivali e caffè fra mezz'ora!

LA SIGNORINA. Quindi fra mezz'ora! — Oh, sono così stanca; non sono in grado di fare niente; non sono in grado di pentirmi, di fuggire, di restare, di vivere — neanche di morire! Mi aiuti adesso! Mi dia degli ordini, e le obbedirò come un cane! Mi renda l'ultimo servizio, salvi il mio onore, salvi il suo nome! Lei sa cosa *dovrei* volere, ma non riesco a volere, lo voglia, lei, e me lo ordini!

JEAN. Io non so — ma ora neanch'io ci riesco — non capisco — è proprio come se questa giubba mi rendesse — impossibile darle ordini — e adesso dopo che il padrone mi ha parlato — così — non riesco a rendere conto precisamente — ma — ah è quel maledetto servilismo che ci ho sulle spalle! — Credo che se il conte scendesse ora — e mi ordinasse di tagliarmi la gola, lo farei sul posto.

LA SIGNORINA. Facciamo che lei è lui, e io lei! — Sapeva recitare così bene poco fa, quando s'è messo in ginocchio — allora faceva l'aristocratico — oppure — è mai stato a teatro a vedere un magnetizzatore — (*Gesto affermativo di Jean.*) — quello dice al soggetto: prendi la scopa; e l'altro la prende; dice: spazza, e quello si mette a spazzare — — —

JEAN. Ma il soggetto deve dormire!

LA SIGNORINA (*estatica*). Io dormo già — l'intera stanza è come una nebbia per me e lei m'appare come una stufa di ferro che assomiglia a un uomo vestito di nero con un cilindro — e i suoi occhi luccicano come il carbone quando il fuoco si spegne — e il suo viso è una macchia chiara come cenere — (*La luce del sole cade adesso sul pavimento e illumina Jean.*) — è così caldo e bello — (*Si stropiccia le mani come per scaldarsele davanti a un fuoco.*) — e così luminoso — e così tranquillo!

JEAN (*prende il rasoio e glielo mette in mano*). Ecco la scopa! Esca ora che c'è luce – fuori nel fienile – e... (*le sussurra nell'orecchio*).

LA SIGNORINA (*sveglia*). Grazie! Ora vado a riposare! Ma adesso dica soltanto – che anche i primi possono avere il dono della grazia. Lo dica, anche se non ci crede!

JEAN. I primi? No, non posso! – Ma aspetti! – Signorina Julie – ora so! – Lei non sta più fra i primi – quindi sta fra gli – ultimi!

LA SIGNORINA. È vero. – Io sto fra gli ultimi; io sono l'ultima di tutti! Oh! – Ma adesso non riesco a muovermi. – Me lo dica lei una volta ancora!

JEAN. No, ora non ci riesco neanch'io! Non ci riesco!

LA SIGNORINA. E i primi saranno gli ultimi!

JEAN. Non pensi; non pensi! Toglie anche a me tutta l'energia, e mi rende vile – eh, mi pareva che il campanello si muovesse! – No! Ci dobbiamo mettere dentro della carta! – – Avere tanta fifa di un campanello! – Be' intanto non è solo un campanello – c'è qualcuno dietro – una mano lo mette in azione – e qualcos'altro mette in azione la mano – ma basta tappare le orecchie – si tappi le orecchie! E quello suona anche peggio! – Suona finché non si risponde – e allora è troppo tardi! E arriva la polizia – e poi...

Due forti colpi di campanello.

JEAN (*scatta; quindi si raddrizza*). È terribile! Ma non c'è altra soluzione! – Vada!

LA SIGNORINA *esce decisa dalla porta.*

Sipario.

Julie

da August Strindberg

drammaturgia di Maddalena Mazzocut-Mis

DOI 10.54103/st.275.c654

Personaggi:

Julie, giovane donna, 18-19 anni

Jean, uomo, un po' più maturo

JEAN. Posso fare qualcosa?

JULIE. Magari sì, magari no.

JEAN. Allora permetterà che torni...

JULIE. No, non lo permetto... È una notte magica, la notte di mezza estate. Tutti devono divertirsi, sentirsi amati, amare. Avanti! Fammi un complimento!

JEAN. Ha... ha un delizioso profumo di violetta.

JULIE. Sfacciato! Sai ballare?

JEAN. So ballare molto bene, ho preso lezioni...

JULIE. Lezioni? Non pensavo che avessi anche il tempo di prendere lezioni... A me non piacciono quelli che ballano impostati. Di quelli ne trovo quanti ne voglio. Sai ballare veramente. Ballare dico?

Andiamo? Vieni a ballare con me. Questa è la notte delle follie, la notte in cui tutto può accadere... anche che io balli con te. Vieni!

JEAN. Sinceramente e senza offesa credo che non sia il caso. La gente fa in fretta a tirar conclusioni...

JULIE. Ma quali conclusioni? Che ti sei messo in testa? Mi meraviglio, veramente!

JEAN. Mi permetto di parlare chiaramente. Non sta bene mostrarsi in pubblico con uno dei suoi sottoposti...

JULIE. Ma va! Io, sono la padrona qui.

JEAN. Come comanda! Sono al suo servizio!

JULIE. Non prenderlo come un ordine dai! Stasera azzeriamo ogni distinzione, ti va?

Andiamo a ballare! Offrimi il braccio.

JEAN. Non posso.

JULIE. Mi pianti in asso?

JEAN. È che...

JULIE. Se è per quello che indossi...

JEAN. Oh no...

JULIE. Avanti, togliti i vestiti! Ti vado a prendere qualcosa. Ce ne sono armadi pieni. Mettiti queste scarpe.

JEAN. Sinceramente non mi sembra il caso.

JULIE. Indossale! T'imbarazzi? Posso girarmi se ti dà fastidio...

Togliti la maglietta. Anche i calzini!

Très gentil, monsieur Jean! Très gentil!

JEAN. Vous voulez plaisanter, madame!

JULIE. Et vous voulez parler français?

Dove l'hai imparato?

JEAN. In Svizzera quand'ero sommelier in uno dei più grandi alberghi di Lucerna!

JULIE. Charmant!

JEAN. Non esageri, per favore!

JULIE. Esagero?

JEAN. La mia modestia, naturale o indotta non so, mi impedisce di credere che lei faccia un complimento sincero a uno come me. Mi sono quindi permesso di ipotizzare che la sua fosse una lusinga.

JULIE. Dove hai imparato a esprimerti così? Devi aver frequentato i teatri.

JEAN. Anche e molto altro!

JULIE. Sei di queste parti?

JEAN. Mio padre lavorava per il procuratore di stato e noi abitavamo qui accanto.

Perciò io l'ho vista crescere da quando era una bambina, anche se lei non ci avrà fatto caso.

JULIE. No, senza dubbio!

JEAN. E mi ricordo in particolare di una volta... Ma non posso raccontarlo!

JULIE. Devi! Avanti, racconta! Non puoi tirarti indietro!

JEAN. No, non posso assolutamente, no, non ora! Un'altra volta forse.

JULIE. Un'altra volta vuol dire mai. Non corri nessun pericolo oggi, qualunque cosa tu dica.

JEAN. Non è pericoloso, ma non mi va!

JULIE. Io voglio sapere... Siediti più vicino, sposta la sedia, qui, vicino a me.

JEAN. Mi scusi.

JULIE. E se te lo ordinassi? Se ti ordinassi di avvicinarti e di raccontarmi tutto?

JEAN. Allora obbedirei!

JULIE. Allora siediti! Anzi no, aspetta!

Fai un brindisi per me!

JEAN. Brindo alla mia regina!

JULIE. Bravo! Bacciatemi la scarpa, così la scena sarà perfetta!

Ottimo! Avresti dovuto fare l'attore!

JEAN. Basta, fermiamoci qui! Qualcuno ci potrebbe vedere!

JULIE. E allora?

JEAN. La gente chiacchiera! Non ci mette niente!

JULIE. Perché, cosa dicono? Raccontami! E siediti...

JEAN. Le parole che usano, i sospetti che insinuano, insomma... Se uno vede bere da soli un uomo e una donna, di notte... allora...

JULIE. Allora cosa?

Andiamo a ballare...

JEAN. Noi due?

JULIE. Chi altrimenti?!

JEAN. Non se ne parla neanche! Assolutamente no!

JULIE. Non capisco cosa ti frulla in testa! Non ti farai mica delle strane idee!?

JEAN. Io no, ma la gente!

JULIE. Che io abbia una storia con uno come te?

JEAN. No, forse non con me... ma si sono visti degli esempi e per la gente non c'è nulla di intoccabile!

JULIE. Presuntuoso! Ti sentiresti all'altezza?

JEAN. Non abbastanza!

JULIE. E se io mi abbassassi?

JEAN. Mi ascolti. Non si abbassi! Nessuno crederà che lei si è abbassata spontaneamente e tutti penseranno che state solo cadendo in basso!

JULIE. Ho un'opinione più alta della gente!

Vieni, proviamo! Dai, andiamo!

JEAN. Lei è veramente strana!

JULIE. Forse! Ma anche tu lo sei! È tutto così strano del resto! La vita, le persone, sono solo scorie; piccole e sporche lastre di ghiaccio che galleggiano sull'acqua, finché non affondano!

Ho un sogno ricorrente; che mi ossessiona. Sono seduta su in alto, appollaiata su una colonna e non vedo nessuna possibilità di scendere giù; ho le vertigini se guardo in basso, ma devo scendere e non ho il coraggio di lanciarmi; non ho più forze per tenermi e vorrei lasciarmi cadere; ma non cado. Non avrò pace finché non scenderò! Vorrei essere a terra, perfino sprofondare, giù, sempre più giù.

Hai mai provato una cosa simile?

JEAN. Io? Io sogno che sto sdraiato in un bosco, sotto un albero. Voglio salirci, fin sulla cima e guardarmi intorno. Restare là e godermi il paesaggio quando splende il sole. Poi predare il nido dalle uova d'oro. E mi arrampico e arrampico, salgo e salgo ancora più in alto, ma il tronco è così largo, e così liscio, e il primo ramo è così lontano. So che se potessi afferrare il primo ramo, poi arriverei in cima facilmente. Ma non riesco a raggiungerlo.

JULIE. Eccoci qui a parlare di sogni! Andiamo allora... balliamo...

JEAN. Dormiremo tenendo sotto il cuscino i fiori raccolti in questa notte di mezza-estate e allora i nostri sogni diventeranno realtà!

JULIE. Fammi vedere che cosa hai nell'occhio...

JEAN. Ah, non è niente...

JULIE. Siediti, lasciami vedere! Vuoi stare fermo?

Ecco fatto! L'ho tolto!

Ora baciami la mano e ringraziami!

JEAN. Mi ascolti, per favore, mi ascolti bene.

JULIE. Prima baciami la mano!

JEAN. Mi ascolti!

JULIE. La mano prima!

JEAN. Sì, dopo la colpa sarà sua però.

JULIE. Di che cosa?

JEAN. Di che cosa? Non siete più una bambina! Non sapete che è pericoloso scherzare col fuoco?

JULIE. Per me no; sono assicurata!

JEAN. E se anche lei lo fosse, io non lo sono e prendo fuoco facilmente. Sono un uomo.

JULIE. Pensi di essere così attraente? Che presunzione!

Oppure vuoi rimanere casto?

JEAN. Crede?

JULIE. Temo di sì.

JEAN. È uno scherzo o fa sul serio?

JULIE. Sul serio!

JEAN. Allora era sul serio anche prima! Lei gioca troppo seriamente, questo è pericoloso e io ne ho abbastanza!

JULIE. Smettila di agitarti!

JEAN. Non sono pagato per essere il suo schiavo o il suo compagno di giochi, e non lo potrei mai essere. Valgo molto di più.

JULIE. Che orgoglio!

Ti sei mai innamorato?

JEAN. Non userei quella parola, ma ho avuto delle ragazze.

Una volta mi sono perfino ammalato perché non potevo averne una, quella che volevo. Ammalato come i principi delle *Mille e una notte* che non potevano più mangiare né bere per amore.

JULIE. Chi era?

...allora, chi era?

JEAN. Non mi può obbligare a rispondere.

JULIE. E se ti pregassi come un amico! Chi era?

JEAN. Era lei!

JULIE. Davvero?

JEAN. Ero ridicolo! Sa una cosa? Questa è la storia che prima non volevo raccontare... ma adesso... adesso è tempo che gliela racconti!

Lei sa com'è il mondo visto dal basso? Non lo sa, non lo sa per niente! Perché da sotto, degli sparvieri e dei falchi non si vede mai il dorso; si librano troppo in alto!

Vivevo in un tugurio con sette fratelli e un maiale; fuori c'era un campo brullo, dove non cresceva neanche un albero! Ma dalle finestre vedevo il muro del parco del conte e i rami degli alberi carichi di mele. Era il giardino dell'Eden circondato a sorvegliarlo da tanti angeli del male con spade fiammeggianti. Ma un giorno, oh sì, l'ho trovata la via per raggiungere l'albero della vita...

Non mi disprezzi!

JULIE. Perché rubavi le mele? Lo fanno tutti i ragazzi!

JEAN. Questo lo dice adesso, ma in fondo mi disprezza, lo so! Non fa niente!

Una volta entrai nel Paradiso con mia madre per sarchiare il campo di cipolle. Vicino agli orti c'era un padiglione alla turca all'ombra dei gelsomini, tutto coperto di caprifoglio. Non sapevo a cosa potesse servire, ma non avevo mai visto un posto più bello. La gente entrava e usciva, e un giorno la porta rimase aperta. Io mi intrufolai e vidi le pareti coperte di quadri di re e condottieri, e c'erano tende rosse alle finestre con le frange... Lei sa di che posto parlo. Non ero mai entrato nel castello. Ci pensavo e ripensavo; i miei pensieri correvano sempre là. E man mano mi venne sempre più voglia di provare di nuovo tutta quella bellezza, tutto quel piacere. Entrai di nascosto... mi guardavo attorno ammirato, a bocca aperta.

Ma ecco che arriva qualcuno! Voi padroni avevate una sola uscita, ma noi ne avevamo anche una da sotto... capisce? Non avevo scelta! Sono uscito dalla fogna e ho cominciato a correre più forte che potevo, pestando un campo di lamponi e uno di fragole... ho saltato il muretto e mi son ritrovato nel giardino delle rose.

Lì, un vestitino rosa, un paio di calze bianche. Era lei... Mi acquattai sotto un cumulo di erbacce, immagina? sotto i cardi pieni di spine e il terriccio marcio che puzzava.

La guardavo mentre camminava tra le rose, e pensavo: se è vero che un ladro può entrare nel regno dei cieli e stare con gli angeli, non è impossibile che il figlio di un contadino, qui sulla terra, possa entrare nel parco del castello e giocare con la figlia del conte.

JULIE. Credi veramente che tutti i ragazzini che rubano una mela abbiano questi pensieri?

JEAN. Ne sono sicuro.

JULIE. Dev'essere una sciagura infinita essere poveri!

JEAN. Un cane può sdraiarsi sul sofà della contessa, un cavallo può essere accarezzato sul muso dalla sua mano, ma un servo... C'è chi ha stoffa e si fa largo nella vita, ma quanto spesso accade?!

Comunque, sa che cosa ho fatto! Mi son buttato giù nella gora del mulino; mi hanno ripescato e me ne hanno date di santa ragione...

La domenica seguente, quando mio padre con tutta la famiglia andarono dalla nonna, ho fatto in modo di rimanere a casa. Mi sono lavato con acqua e sapone, ho messo i miei vestiti più belli e sono andato in chiesa, dove sapevo che l'avrei rivista! Era là. Bellissima. Irraggiungibile. Volevo morire... ma di una morte dolce, senza dolore. Avevo sentito dire che era pericoloso dormire sotto un cespuglio di sambuco. Ce n'era uno pieno di fiori. Ne strappai più che potei, mi spogliai e preparai un letto nella mangiatoia. Abbassai il coperchio e chiusi gli occhi; mi addormentai e quando mi svegliarono stavo molto male, ma non sono morto, come vede. Che cosa volevo? Questo non lo so! Con lei non avevo nessuna speranza.

JULIE. Non sei male a raccontare... charmant. Sei andato a scuola?

JEAN. Poco; ma ho letto molti romanzi, sono andato a teatro e soprattutto ho ascoltato voi parlare. È ascoltandovi che ho imparato di più!

JULIE. Ascolti tutto quello che ci diciamo?!

JEAN. Certo! E quante ne ho sentite! Mentre guidavo oppure quando portavo la barca! Una volta ho sentito lei e un'amica...

JULIE. Ah! Che cosa hai sentito?

JEAN. Cose che non posso ripetere; son rimasto un po' stupito, ma chissà dove avete imparato certe espressioni... Bah, ho pensato che in fondo non c'è tutta questa differenza tra gli esseri umani!

JULIE. Vergognati! Spudorato!

Non voglio più ascoltare! Smettila!

JEAN. Beh, allora chiedo il permesso di poter andare a dormire!

JULIE. No! Andare a dormire la notte di mezza-estate? Non se ne parla proprio!

Prendi la chiave della barca e portami sul lago; voglio vedere l'alba!

JEAN. Le sembra sensato?

JULIE. A me sembra solo che ti preoccupi per la tua reputazione!

JEAN. Certamente! Vorrei evitare di rendermi ridicolo, vorrei evitare di essere cacciato senza referenze quando qui sto benissimo... e poi non è detto che un giorno non voglia sposare una brava ragazza...

JULIE. Adesso il problema è questo?

JEAN. Magari... Segua il mio consiglio: vada subito a dormire anche lei!

JULIE. Io dovrei obbedirti?

JEAN. Non puoi restare.

JULIE. Lo so. Ma che posso fare?

JEAN. Andartene.

JULIE. Dove?

JEAN. Lontano... andremo lontano.

JULIE. Dove?

JEAN. In Svizzera, in Italia, sul lago di Como. Ci sei mai stata?

JULIE. No! è bello?

JEAN. Ah, estate eterna... aranci, allori! Una meraviglia!

JULIE. Che cosa ci facciamo lì?

JEAN. Metto su un albergo di prima categoria, con clienti di prima classe.

JULIE. Un albergo?

JEAN. Quella è vita, devi credermi; sempre facce nuove, lingue nuove; niente malinconia o nervosismo; impossibile deprimersi, il lavoro ti rincorre giorno e notte... il campanello suona sempre, i treni fischiano, gli omnibus vanno e vengono e le monete d'oro tintinnano nella cassa. Quella è vita!

JULIE. E io?

JEAN. La regina della casa; un vero gioiello. Con il tuo portamento, il tuo stile... il successo è assicurato. Lì come una regina, seduta sul trono a comandare... gli ospiti che sfilano davanti al tuo trono e depongono il loro umile tributo. Non puoi immaginare come tremeranno quando gli arriverà il conto in mano; perché io salerò gli extra e tu addolcirai tutto con un sorriso. Andiamo! Partiamo subito... con il primo treno! Saremo ad Amburgo verso mattina, poi a Francoforte, Basilea e Como, passando per il Gottardo. Al massimo tre giorni e siamo là.

JULIE. Dammi coraggio... io non so... Dimmi che mi ami, abbracciami...

JEAN. Mi piacerebbe, ma senti...

JULIE. Mi dai del tu, ormai c'è confidenza tra noi.

JEAN. E invece no, ci saranno sempre barriere fra di noi, finché restiamo in questa casa. C'è tuo padre, il conte, per il quale ho rispetto. Non ho mai avuto rispetto per nessuno come per il conte. Mi basta vedere i suoi guanti appoggiati su una seggiola per sentirmi... piccolo. Il campanello che suona e scatto come un cavallo imbizzarrito. E se vedo i suoi stivali... li dritti, lucidi, pronti per essere indossati, mi vengono i brividi, una scossa per tutta la schiena!

Chiamale superstizioni, pregiudizi... me li hanno inculcati fin dall'infanzia. Bisogna fuggire dove posso dimenticarli, dove non mi debba mai più piegare la schiena. Io non sono nato per sotterrarmi, perché ho della stoffa, ho carattere, basta che afferri il primo ramo e in un attimo sono sulla cima di quell'albero. Oggi, servo e fra un anno proprietario di un hotel e fra dieci vivrò di rendita, e allora farò un viaggio in Romania. In Romania mi compro il titolo di conte e tu diventi la mia contessa... la mia contessa.

JULIE. Dimmi che mi ami... chi sono io se no?

JEAN. Niente sentimenti, altrimenti perdiamo tutto! Dobbiamo essere freddi! Calcolatori! Adesso siediti, anzi ci sediamo. Faremo come se non fosse accaduto nulla.

JULIE. Non provi niente? Nessun sentimento?

JEAN. Non c'è nessuno più passionale di me; ma so controllarmi.

JULIE. Poco fa mi baciavi le scarpe... e ora!

JEAN. Poco fa! Adesso abbiamo altro a cui pensare. È stata una pazzia, non è il caso di farne altre! Tuo padre può essere qui da un momento all'altro e prima di allora dobbiamo capire che cosa fare... Allora? Che ne dici dei miei progetti?

JULIE. Servono soldi... un capitale. Lo hai?

JEAN. Ho le mie competenze, la mia esperienza, conosco le lingue! È un capitale più che sufficiente!

JULIE. Non ci compriamo il biglietto del treno, figuriamoci un albergo...

JEAN. Giusto! Per questo cerco un finanziatore che possa anticipare i fondi!

JULIE. E dove?

JEAN. Lo trovi, se vuoi diventare mia social!

JULIE. Non posso, non possiedo niente di mio.

JEAN. Allora l'affare va a monte.

JULIE. Credi che potrei rimanere, qui, come tua amante?

Lo zimbello di tutti? E come pensi che possa guardare in faccia a mio padre dopo... dopo tutto questo!? Che cosa ho fatto! Che cosa ho fatto!

JEAN. Che lagna! Che cosa hai fatto? La stessa cosa che han fatto tante altre prima di te.

JULIE. Sto cadendo, sto cadendo... certo altre l'avranno fatto, ma non con te... con te... in questo modo. E adesso vedo il disprezzo nei tuoi occhi.

JEAN. Cadi che penso io a rialzarti!

JULIE. Che cosa mi ha attratto di te?... L'attrazione per il basso. Solo per il basso. Per il basso più basso. E sono caduta. E tu?

JEAN. Io? Non sei la prima e non sarai l'ultima. Prova a dire quante me ne sono ripassate? Questo è quello che ho imparato, e questo è quello che sono! Non fare la patetica e non darti troppe arie. Siamo due complici io e te!

JULIE. Ah, ah! Complice di un ladruncolo! Ma ero ubriaca? Sognavo? Un sogno da notte di mezza-estate? Un gioco... solo un gioco innocente.

JEAN. Innocente, hm!

JULIE. C'è sulla terra qualcuno più infelice di me?

JEAN. Ma perché? Dopo una tale conquista.

JULIE. Un servo rimane sempre un servo...

JEAN. E una puttana, una puttana!

JULIE. Dio salvami da questa sozzura; sto affogando! Aiutami! Aiutami!

JEAN. Non posso negare che mi fai un po' di pena! Quella volta quando ti ho vista nel giardino delle rose, beh, ora lo posso dire, ho avuto gli stessi pensieri sporchi di tutti i ragazzi.

JULIE. Non volevi morire per me?

JEAN. Nella mangiatoia, con il sambuco? Era solo una storia!

JULIE. Tutto inventato...

JEAN. Ci vuole sempre una bella storia per acchiappare una ragazza!

JULIE. Sei un farabutto!

JEAN. Charmant.

JULIE. Ti piace il dorso dello sparviero? Adesso lo hai visto!

JEAN. "Dorso" non è la parola esatta...

JULIE. Sono il primo ramo, vero? Dimmi, sono il primo ramo?

JEAN. Avresti potuto, ma il ramo era già marcio...

JULIE. Come può l'animo umano essere così profondamente lurido!

JEAN. E tu lavami, lavami per bene!

JULIE. Lacchè, servo: inginocchiati quando parlo io!

JEAN. Troia da lacchè, puttana da servi, chiudi quella bocca e levati dai piedi. Tu vieni a dire a me che sono volgare. Come ti sei comportata stanotte? Nessuna serva si sarebbe umiliata come hai fatto tu. Ti sei offerta, ti sei buttata via come un animale, come una donna da strada. Libertà! È questa la tua idea di libertà?

JULIE. Hai ragione! Hai ragione... e allora picchiami; pestami; umiliami, non merito altro! Sono una miserabile... Ma aiutami! Non ce la faccio, aiutami! Tirarmi fuori da qui! Ci sarà una possibilità!

JEAN. Che anche io abbia una parte di colpa... forse. Non so; perché tu veramente credi che uno nella mia posizione avrebbe osato mettere gli occhi su una come te, se non fosse stato provocato? Faccio ancora fatica a crederci...

JULIE. E ne vai fiero?

JEAN. Perché no! Anche se la conquista è stata troppo facile e questo non mi rende euforico.

JULIE. Picchiami, picchiami forte!

JEAN. Ma no! Anzi, guarda, perdonami per quello che ho detto! Io non picchio chi non può difendersi, non picchio le donne.

Però, mia cara, un certo gusto l'ho provato. Non è tutto oro quello che luccica... e tu luccicavi, oh! quanto luccicavi. Poi ho visto il dorso dello sparviero: grigio! La pelle perfetta e delicata: effetto della cipria. Sotto lo smalto, unghie nere di sporcizia. Fa star male, sai, vedere quello a cui aspiri per una vita sciogliersi nel fango. Mi fa star male vederti cadere così in basso, più in basso di una serva, di una cagna. Come in autunno, un fiore sbattuto a terra, calpestato, macerato dalla pioggia. Un mucchietto di poltiglia.

JULIE. Ti senti superiore a me!

JEAN. Lo sono: adesso sono io a poterti coronare contessa... Ma tu non puoi più fare di me un conte!

JULIE. Io sono nata da un conte, e tu no! Nemmeno se rinascessi mille volte!

JEAN. È vero, ma io... posso comperarmi il titolo e far nascere dei conti...

JULIE. Sei solo un ladruncolo!

JEAN. Essere un ladro non è la cosa peggiore!

JULIE. Ti odio, come odio i ratti. Ma non posso scappare. Non so nemmeno dove andare, che cosa fare...

JEAN. Scappa con me allora!

JULIE. Dobbiamo fuggire, sì. Ma prima dobbiamo parlare, anzi io devo parlare, perché finora hai parlato solo tu. Hai raccontato la tua vita. Adesso io racconto la mia. Così ci conosceremo meglio prima di partire, di ricominciare insieme.

JEAN. Ti consiglio di pensarci. Potresti pentirti. Hai visto che prezzo ha mettere i tuoi segreti nelle mie mani!

JULIE. I miei segreti li conoscono tutti. Non rischio niente.

Mia madre era figlia di gente umile, non era nobile. Aveva idee di libertà, ugualianza... Non voleva sposarsi e mio padre accettò. Così restarono amanti finché io sono venuta al mondo, contro il desiderio di mia madre ho poi ho capito. La mamma mi ha educato a sua immagine. Poi un giorno papà ha detto basta. Tutto si è ribaltato e si sono sposati... Scoppia l'incendio, quello di cui parlano tutti. La casa, le scuderie, le stalle: tutto raso al suolo. Sospettano un incendio doloso per riscuotere l'assicurazione, ma mio padre non aveva fatto in tempo a rinnovarla. Abbiamo perso tutto. Eravamo sul lastrico e dormivamo nella carrozza. Mio padre non sapeva come trovare i soldi per ricostruire la proprietà. Tutti lo evitavano. È allora che venne fuori un vecchio amico di gioventù di mia madre, uno che aveva una fabbrica di mattoni... lei propose a mio padre di chiedergli i soldi in prestito. Mio padre li ottenne senza interessi e ricostrui tutto. Sai chi ha incendiato la tenuta?

JEAN. Tua madre!

JULIE. Già e quello della fabbrica di mattoni? Chi era?

JEAN. Il suo amante?

JULIE. Sai di chi erano i soldi?

JEAN. Di... non lo so!

JULIE. Di mia madre! Aveva un piccolo capitale, che non voleva che mio padre amministrasse e per questo l'aveva depositato dal suo "amico".

JEAN. Che se lo era intascato!

JULIE. Proprio così! Se lo è tenuto! Quando mio papà lo viene a sapere non può far causa, non può pagare l'amante di sua moglie, non può provare che i soldi sono di sua moglie. Era la vendetta della mamma. Poi però lei pagò caro quello che aveva fatto. Furono cinque anni d'inferno, anche per me. Volevo bene a mio padre, ma stavo dalla parte di mia madre... non sapevo niente. È mia madre che mi ha insegnato il disprezzo per mio padre e per tutti gli uomini.

Non sarò mai una schiava di un uomo, io.

JEAN. Tu odi gli uomini?

JULIE. Sì... quasi sempre. Qualche volta mi vince la debolezza, che schifo!

JEAN. Quindi mi odi.

JULIE. Immensamente! Vorrei farti uccidere come una bestia...

JEAN. Ma qui non c'è nessun giudice e nessun animale!... Allora?... Che cosa facciamo?

JULIE. Partiamo!

JEAN. Per tormentarci finché morte non ci separi?

JULIE. No! Per godere, due giorni, otto giorni, finché possiamo godere e poi... morire.

JEAN. Morire? Che stupidaggine! Meglio aprire un albergo!

JULIE. Sul lago di Como, dove il sole splende sempre, l'alloro è verde anche a Natale e ci sono le arance rosse...

JEAN. Il lago di Como è un imbuto piovoso; non ho mai visto arance tranne che nei negozi. Ma è un buon posto come luogo di soggiorno: è pieno di ville che si possono affittare alle coppie, ed è molto redditizio. Sai perché? Il contratto d'affitto è per sei mesi; invece dopo solo tre settimane se ne vanno!

JULIE. Perché dopo tre settimane?

JEAN. Perché litigano. Tutte le coppie litigano. Ma l'affitto lo devono pagare comunque tutto! E la villa si riaffitta! E ancora e ancora! Perché d'amore è pieno il mondo, anche se non dura così a lungo!

JULIE. Non vuoi morire con me?

JEAN. Non ci penso proprio! Mi piace vivere e poi considero il suicidio un crimine contro chi ci ha dato la vita.

JULIE. Credi in Dio adesso?

JEAN. Ci credo! E vado in chiesa la domenica.

Francamente, adesso mi sono proprio stufato. Vado a dormire! Va bene?

JULIE. Oh, cosa hai fatto! Cosa hai fatto! Io volevo solo un po' d'amore!

JEAN. Amore? Per l'ultima volta, che cosa vuoi dire!? Devo piangere, saltare sul frustino, baciarti, portarti sul lago di Como, illuderti per tre settimane? E poi?... Che cosa vuoi?... Tutto questo inizia ad essere imbarazzante! Io penso che tu sia malata. Decisamente molto malata.

JULIE. Devi essere buono con me allora. Un po' di umanità.

JEAN. Se vuoi umanità, comportati da essere umano.

JULIE. Aiutami, aiutami; dimmi solo che cosa devo fare? Che strada devo prendere?

JEAN. Oh Cristo, a me lo vieni a chiedere!?

JULIE. Ero fuori di me, sono stata una pazza, ma esisterà una via!

JEAN. Calmati, ora! Nessuno sa niente.

JULIE. Impossibile, tutti lo sanno.

JEAN. No, non lo sanno, non potrebbero nemmeno immaginarselo.

JULIE. Ma potrebbe succedere un'altra volta!

JEAN. Questo è vero!

JULIE. E le conseguenze?

JEAN. Le conseguenze!

Dove avevo la testa... non ci avevo pensato! Sì, c'è solo un modo. Via di qui! Immediatamente! Io non vengo con te, altrimenti tutto va in malora. Devi partire da sola, via, lontano, non importa dove!

JULIE. Da sola? Dove? Non posso!

JEAN. Devi! E prima che ritorni tuo padre! Se resti qui, sappiamo come andrà a finire!

JULIE. Partirò, se tu vieni con me!

JEAN. Ma sei da rinchiudere! In due giorni è su tutti i giornali e a tuo padre di sicuro gli viene un colpo!

JULIE. Non ce la faccio a partire! Non ce la faccio a restare! Sono così stanca, così immensamente stanca!... Ordinamelo! Fammi muovere tu, io non riesco più a pensare, non riesco più a fare niente.

JEAN. Guarda che razza di verme senza spina dorsale! Allora perché tutti voi vi permettete di essere tanto arroganti con noi; avete sempre la puzza sotto al naso!... va bene, ti darò degli ordini! Vai, sistemati, vestiti, prendi i soldi per il viaggio e poi torni qui!

JULIE. Sono pronta!

JEAN. Che roba è?

JULIE. È il mio uccellino! Non voglio abbandonarlo!

JEAN. Non fare la matta! Smettila!

JULIE. È l'unica cosa che prendo da questa casa; è l'unica creatura che mi vuole bene! Fammela portare!

JEAN. Smettila!

JULIE. No, non lascio il mio uccellino nelle mani di estranei!

JEAN. Ho detto basta!

JULIE. Uccidi anche me! Uccidimi! Tu puoi ammazzare un animale innocente, senza che ti tremi la mano. Mi fai schifo. Maledetto! Credi che io sia così debole... ah, io vorrei vedere il tuo sangue, il tuo cervello spappolato. Io credo che potrei bere dal tuo cranio; vorrei sfondarti la cassa toracica e bagnarmici i piedi; potrei mangiarmi il tuo cuore arrostito! Tu credi che io sia debole; tu credi che io ti ami; solo perché lì sotto avevo voglia di sentirmi prendere? Solo perché il mio sesso desiderava il tuo seme? Credi che io voglia portare il tuo marmocchio nella mia pancia, nutrirlo con il mio sangue, farlo venire al mondo e fargli prendere il tuo nome? Già, com'è che ti chiami? Non ho mai sentito il tuo cognome, tu non ce l'hai un cognome. Io diventerei la signora "lustrastivali", oppure madama "pattumiera" e tu il cane che porta il mio collare, il servo che porta le mie iniziali sui bottoni... Ah! Tu credi che io sia così vigliacca da scappare! No, io resto qui e si scateni pure la tempesta!

Mio padre torna a casa, trova la sua scrivania scassinata, i suoi soldi spariti; così suona il campanello due volte per chiamare il servo; avverte la polizia. È allora che io parlo e dico tutto! Tutto! Ah... questa sì che sarà una fine desiderabile, se solo fosse veramente una fine... e poi a mio padre prende un infarto e muore! E così sarà finita per tutti... e ci sarà calma, pace, riposo eterno, e lo stemma di famiglia verrà spezzato sopra la sua bara, perché la stirpe dei conti si è estinta con lui e l'erede della dinastia dei servi verrà allevato in orfanotrofio... Si batterà nelle fogne, regnerà sulla strada e finirà a marcire in una galera!

JEAN. Ah, finalmente Julie! È il sangue blu che parla o l'erede di un cornuto e di quella zoccola di sua moglie? Perché è da lì che discendi! Non è vero?

JULIE. Io non so più nulla; non credo più a niente. A niente! A niente di niente!

JEAN. Avessi almeno un po' di fede. Ma a voi non serve.

JULIE. A me servirebbe adesso.

JEAN. Mica la si può comperare. La devi ricevere e non tutti...

JULIE. Chi la può ricevere?

JEAN. Gli ultimi. Io, noi. Solo gli ultimi saranno i primi.

JULIE. Dio privilegia gli ultimi!?

JEAN. ...è più facile per un cammello passare dalla cruna di un ago che per un ricco entrare nel regno dei Cieli!

JULIE. Che cosa faresti al mio posto?

JEAN. Non so... ma sì, una cosa ci sarebbe da fare...

JULIE. Grazie! Ora vado! Sono stanca.

Ma dimmi solo una cosa: anche i primi potranno avere il dono della Grazia? Dimmelo anche se non ci credi!

JEAN. No, questo non posso farlo! Però un momento. Signorina Julie, lei non è più fra i primi, non ora, non adesso, non da stanotte. Lei è fra gli ultimi!

JULIE. Ultima tra gli ultimi. Perché i primi saranno gli ultimi e gli ultimi i primi.

Foto di scena

DOI: 10.54103/st.275.c651

Julie in VR, Teatro Franco Parenti, Milano, 5-7 luglio 2024
Fabrizio Castrignano

















Bibliografia

- Alexander E., «Shakespeare's Plays in Armenia», *Shakespeare Quarterly*, 9 (3), 1958.
- Alonge R., *Nuovo manuale di storia del teatro. Quell'oscuro oggetto del desiderio*, Torino, UTET, 2008.
- Anushiravani F., Jalayer A., «Transcultural *Hamlet*: Representations of Ophelia and Gertrud in 21st-century Iran», *κ@ta*, 19 (2), 2017.
- Antoine A., *Mes Souvenirs sur le Théâtre-Libre*, Paris, Arthème Fayard & Cie, 1921.
- Arcagni S., Argano L. (a cura di), *Onlive. Libro bianco sullo spettacolo digitale dal vivo in Italia*, Roma, Luiss University Press, 2024.
- Åsbrink W., *Il mio grande bellissimo odio*, Milano, Iperborea, 2025.
- Auslander P., *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, London-New York, Routledge, 1999.
- Aylett R., «Narrative in Virtual Environments – Towards Emergent Narrative», in *AAAI Symposium on Narrative Intelligence*, AAAI Press, 1999.
- Aylett R., Louchart S., «Solving the Narrative Paradox in VEs – Lessons from RPGs», in *Proceedings of the 3rd International Conference on Intelligent Virtual Agents (IVA 2003)*, Berlin, Springer, 2003.
- Aylett R., Louchart S., «Towards a Narrative Theory of Virtual Reality», *Virtual Reality*, 7, 2003.
- Bakk Á., «Sending Shivers Down the Spine. VR Productions as Seamed Media», *Acta Universitatis Sapientiae: Film and Media Studies*, 17, 2019.
- Barbot B., Kaufman J.C., «What Makes Immersive Virtual Reality the Ultimate Empathy Machine? Discerning the Underlying Mechanisms of Change», *Computers in Human Behavior*, 111, 2020.
- Barnes A., Bucknall J., Jacobus N., *Immersive Audience Report 2024*, s.l., Immersive Experience Network, 2024.
- Bay-Cheng S., Kattenbelt C., Lavender A., Nelson R. (a cura di), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, trad. it. a cura di E. Filippini, Torino, Einaudi, 1991.
- Berendsohn W.A., «Strindberg och Nietzsche», *Samfundet Örebro Stads – och länsbibliotekets Vänner. Meddelande*, 16, 1948.
- Beyer H., *Nietzsche og Norden*, II, Bergen, Universitetsforlaget, 1958-59.
- Biocca F., «The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments», *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3 (2), 1997.
- Biolchini S., *Parigi e i poeti maledetti*, Milano, 24ore Cultura, 2015.
- Birringer J., «The Theatre and Its Screen Double», *Theatre Journal*, 66 (2), 2014.

- Boëthius U., *Strindberg och kvinnofrågan*, Stockholm, Prisma, 1969.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999.
- Borland H., *Nietzsche's Influence on Swedish Literature with Special Reference to Strindberg, Ola Hansson, Heidenstam and Fröding*, Göteborg, Elanders Boktryckeri Aktiebolag, 1956.
- Brandes G., *Udvalgte Skrifter*, a cura di S. Møller Kristensen, IV, København, Tiderne Skifter, 1984-87.
- Brook P., *The Empty Space*, New York, Simon & Schuster, 1968.
- Brook P., «Filming a Play», in *The Shifting Point: Theatre, Film, Opera, 1946–1987*, New York, Harper & Row, 1987.
- Brown E.G., *History of Persian Literature in Modern Times*, vol. 4, London, Cambridge University Press, 1924.
- Burghart M., «The TEI Critical Apparatus Toolbox: Empowering Textual Scholars through Display, Control, and Comparison Features», *Journal of the Text Encoding Initiative*, 10, 2016.
- Celant G., «Manifesti», in Hulten P. (a cura di), *Futurismo & futurismi*, catalogo della mostra, Milano, Bompiani, 1986, p. 505.
- Cerri Goren M., «Bway, l'anti-Hollywood. Intervista a Jill Furman», *D – la Repubblica*, 29, 1445, 28 giugno 2025, pp. 42-45.
- Ciaravolo M. (a cura di), *Strindberg across Borders*, Roma, Istituto Italiano di Studi Germanici, 2016.
- Cincotta V.J., «Il Rosario di De Roberto tra novella e dramma», *Italica*, 55 (2), 1978.
- Coleman M., Liau T.L., «A Computer Readability Formula Designed for Machine Scoring», *Journal of Applied Psychology*, 60 (2), 1975.
- Corts A., «The Under Presents: *The Tempest* by William Shakespeare (review)», *Theatre Journal*, 73 (2), 2021.
- Crestodina A., *Content e inbound marketing per alchimisti e cacciatori di clienti*, Palermo, Flacowski, 2020.
- Crispoli F.C., «Immagini dal pianeta Strindberg», in *August Strindberg*, catalogo della mostra, Venezia, La Biennale, 1981, pp. 5-6.
- d'Annunzio G., *Tragedie, sogni e misteri*, a cura di A. Andreoli e G. Zanetti, Milano, Mondadori, 2013.
- d'Annunzio G., *Trionfo della Morte*, Milano, Treves, 1894.
- Deleuze G., *Differenza e ripetizione*, trad. it. di G. Guglielmi, Milano, Raffaello Cortina, 1997.
- Deleuze G., *Il bergsonismo e altri saggi*, trad. it. a cura di P.A. Rovatti e D. Borca, Torino, Einaudi, 2001.

- Deleuze G., *L'isola deserta e altri scritti. Testi e interviste 1953-1974*, trad. it. di D. Borca, Torino, Einaudi, 2007.
- Diodato R., *Estetica del virtuale*, Milano, Mondadori, 2005.
- Diodato R., *L'invisibile sensibile. Itinerari di ontologia estetica*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.
- Domsch S., *Storyplaying*, Berlin-Boston, de Gruyter, 2013.
- Drachmann H. [et al.], *En bok om Strindberg, Karlstad*, Forssells Boktryckeri, 1894.
- Dufrenne M., *Estetica e filosofia*, trad. it. di P. Stagi, Bologna, Marietti, 2000.
- Dufrenne M., *L'occhio e l'orecchio*, trad. di C. Fontana, Milano, Il Castoro, 2004.
- Egginton W., «Performance and Presence. Analysis of a Modern Aporia», *Journal of Literary Theory Online*, 1 (1), 2007.
- Eklund T., *Tjänstekvinnans son. En psykologisk Strindbergsstudie*, Stockholm, Bonniers, 1948.
- Enciclopedia della letteratura Garzanti*, Milano, Garzanti, 1972.
- Fahlgren M., «Strindberg and the Woman Question», in Robinson M. (a cura di), *The Cambridge Companion to August Strindberg*, Cambridge, Cambridge University Press, 2009.
- Fechtor K., «Marketing», in Nelson N. (a cura di), *Evolving Immersive: The 2025 Immersive Entertainment & Culture Industry Report*, s.l., Immersive Experience Institute, Gensler Research Institute, 2025.
- Fischer-Lichte E., *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, New York-London, Routledge, 2008.
- Fiore S.M. et al., «Virtual Experiments and Environmental Policy», *Journal of Environmental Economics and Management*, 57, 2009.
- Fuoco E., «Dream by the Royal Shakespeare Company: a Dystopian Experience of Live Performance, Between Avatars and Virtual Reality», *Altre modernità*, 28, 2022.
- Fuoco E., *Né qui, né ora. Peripezie mediali della performance contemporanea*, Milano, Ledizioni, 2022.
- Garavello M., «Visioni tra teatro e cinema: due sguardi che re-immaginano *La signorina Julie* di Strindberg», in Argan G., Gigante L., Kozachenko-Stravinsky A. (a cura di), *Behind the Image, Beyond the Image*, Venezia, Ca' Foscari, 2022.
- Geniusas S., «What Is Immersion? Towards a Phenomenology of Virtual Reality», *Journal of Phenomenological Psychology*, 53 (1), 2022.
- Gierow C.O., *Documentation – Évocation. Le Climat littéraire et théâtral en France des années 1880 et "Mademoiselle Julie" de Strindberg*, Stockholm, Almqvist & Wiksell, 1967.
- Giordano M.G., *Il verismo. Verga e i veristi minori. Storia, testi e critica*, Napoli, Conte, 1992.

- Grabarczyk P., Pokropski P.M., «Perception of Affordances and Experience of Presence in Virtual Reality», *Avant: Trends in Interdisciplinary Studies*, 7 (2), 2016.
- Gunning T., «The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde», *Wide Angle*, 8 (3–4), 1986.
- Hamilton J., James R., «Theatrical enactment», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 58 (1), 2000.
- Herrera F., Bailenson J., Weisz E., Ogle E., Zaki J., «Building Long-Term Empathy: A Large-Scale Comparison of Traditional and Virtual Reality Perspective-Taking», *PLoS One*, 13, 2018.
- Hoff K., Gedin D. (a cura di), *August Strindberg und die Aufklärung*, Würzburg, Königshausen & Neumann, 2020.
- Hundley J. (a cura di), *Tarocchi*, Köln, Taschen, 2021.
- Hundley J., Grossman P. (a cura di), *Stregoneria*, Köln, Taschen, 2022.
- Hutcheon L., *A Theory of Adaptation*, 2^a ed., New York, Routledge, 2013.
- Hutcheon L., *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, Roma, Armando, 2011.
- IEEE Digital Reality, «The Differences Between 3DoF and 6DoF, And Why», in *The 2022 IEEE 2nd International Conference on Intelligent Reality (ICIR)*, <https://digitalreality.ieee.org/publications/degrees-of-freedom>.
- Ilter S., *Mediatized Dramaturgy*, London, Methuen Drama, 2021.
- Jiang X., Pan X., Freeman J., «Rereading the Narrative Paradox for Virtual Reality Theatre», in *2022 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW)*, Christchurch, IEEE, 2022.
- Kattenbelt C., «Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships», *Cultura, Lenguaje y Representación / Culture, Language & Representation*, 6, 2008.
- Kendon A., *Conducting Interaction: Patterns of Behavior in Focused Encounters*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990.
- Larsen S.E., «Between the Media: Media Relations in Literature and Art», *European Review*, 31 (S1), 2023.
- Lombard M., Ditton T., «At the Heart of It All: The Concept of Presence», *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3 (2), 1997.
- Macrì S., *Arte e individuazione. Un'indagine sull'esperienza estetica interattiva*, Milano, Mimesis, 2024.
- Maldonado T., *Reale e virtuale*, Milano, Feltrinelli, 2004.
- Marchesoni S. (a cura di), *Il mezzo secolo deleuziano. Leggere oggi Differenza e ripetizione*, Sesto San Giovanni, Mimesis, 2019.
- Marinetti F.T., *Collaudi*, a cura di G. Viazzi, Napoli, Guida, 1977.

- Mann T., «August Strindberg», in *Nobiltà dello spirito e altri saggi*, a cura di A. Landolfi, Milano, Mondadori, 2015, pp. 940-943.
- McMillan S.J., «Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: User, Documents and Systems», in *Handbook of New Media. Social Shaping and Consequences of ICTs*, London, Sage, 2022.
- Melki H., «Stage-Directing the Virtual Reality Experience: Developing a Theoretical Framework for Immersive Literacy», *International Journal of Film and Media Arts*, 6 (2), 2021.
- Milochevitch N., *Nietzsche et Strindberg. Psychologie de la connaissance*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1997.
- Monteverdi A.M., *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e intelligenza artificiale*, Roma, Audino, 2020.
- Moretti F., *Distant Reading*, London, Verso, 2013.
- Murray J.H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 2017.
- Nelson N. (a cura di), *Evolving Immersive: The 2025 Immersive Entertainment & Culture Industry Report*, s.l., Immersive Experience Institute, Gensler Research Institute, 2025.
- Nietzsche F., *Al di là del bene e del male*, Milano, Adelphi, 1979³.
- Nietzsche F., *Epistolario (1865-1900)*, a cura di B. Allason, Torino, Einaudi, 1962.
- Orlando F., *Gli oggetti desueti nelle immagini della letteratura. Rovine, reliquie, rarità, robaccia, luoghi inabitati e tesori nascosti*, Torino, Einaudi, 2015.
- Osipovich D., «What is a Theatrical Performance?», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64 (4), 2006.
- Pausch R., Proffitt D., Williams G., «Quantifying Immersion in Virtual Reality», in *Proceedings of the 24th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques (SIGGRAPH '97)*, USA, ACM Press/Addison-Wesley, 1997.
- Pavis P., *Dizionario del teatro*, a cura di P. Ranzini e P. Bosisio, Imola, Cue Press, 2022.
- Pellini P., *Naturalismo e modernismo. Zola, Verga e la poetica dell'insignificante*, Roma, Artemide, 2016.
- Perrelli F., *August Strindberg. Il teatro della vita*, Milano, Iperborea, 2003.
- Perrelli F., *Filosofie moderne del dramma antico*, Bari, Edizioni di Pagina, 2019.
- Perrelli F., «La signorina Julie. Storie e scritture», in «*La signorina Julie*» di Strindberg: *studi e prospettive*, Torino, DAMS Università di Torino, 2001, pp. 25-31.
- Perrelli F., *Poetiche e teorie del teatro*, Roma, Carocci, 2015³.
- Perrelli F., *Strindberg: scritti sul teatro*, Imola, Cue Press, 2016.
- Perrelli F. (a cura di), *Strindberg nella cultura moderna*, Roma, Bulzoni, 1983.
- Pfister M., *The Theory and Analysis of Drama*, trad. di J. Halliday, Cambridge, Cambridge University Press, 1988.

- Pillai J.S., Verma M., «Grammar of VR Storytelling: Narrative Immersion and Experiential Fidelity in VR Cinema», in *Proceedings of the 17th ACM SIGGRAPH International Conference on Virtual-Reality Continuum and its Applications in Industry (VRCAI '19)*, New York, ACM, 2019.
- Pizzo A., «Il corpo mediatizzato. Corpo e personaggio nel teatro intermediale», *Mimesis Journal. Scritture della performance*, 7 (1), 2018, pp. 113-125.
- Pizzo A., Lombardo V., Damiano R., *Interactive storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'intelligenza artificiale*, Roma, Audino, 2021.
- Ponte di Pino O. (a cura di), *Innovazione nello spettacolo dal vivo e nuovi linguaggi del digitale*, Milano, FrancoAngeli, 2024.
- Portanova S., *Moving Without a Body: Digital Philosophy and Choreographic Thought*, Cambridge, MIT Press, 2013.
- Praz M., *La carne, la morte e il diavolo nella letteratura romantica*, Milano, Rizzoli, 2018.
- Quagliaroli S., «Un blog per un progetto: *Barocca-mente*», in Failla M.B., Quagliaroli S. (a cura di), *Riflessioni su Barocco e modernità*, Torino, Fondazione 1563 per l'Arte e la Cultura, pp. 65-80.
- Rashid O., *Cinema virtuale. Un nuovo linguaggio*, s.l., [autoedizione], 2024.
- Remshardt R., «Posthumanism», in Bay-Cheng S., Kattenbelt C., Lavender A., Nelson R. (a cura di), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010.
- Robinson M. (a cura di), *Strindberg and Genre*, Norwich, Norvik, 1991.
- Rouse R., «Performing Worlds: Media of Attraction in Virtual Reality Narratives», *Digital Creativity*, 27 (2), 2016.
- Ryan M.L., *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001.
- Schopenhauer A., *Parerga e paralipomena*, a cura di M. Carpitella, II, Milano, Adelphi, 1998.
- Shideler R., «*Miss Julie*: Naturalism, 'The Battle of the Brains' and Sexual Desire», in Robinson M. (a cura di), *The Cambridge Companion to August Strindberg*, Cambridge, Cambridge University Press, 2009.
- Shim W., Kim G.J., «Designing for Presence and Performance: The Case of the Virtual Fish Tank», *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 12 (4), 2003.
- Simondon G., *L'individuazione alla luce delle nozioni di forma e di informazione*, trad. di G. Carrozzini, Milano-Udine, Mimesis, 2011.
- Simondon G., *Del modo di esistenza degli oggetti tecnici*, trad. di A.S. Caridi, Napoli-Salerno, Orthotes, 2020.
- Sim S., «Seeing Alone Yet Together: Modern-Day Tiresias in VR Theatre», *Performance Research*, 26 (8), 2021.
- Sinclair S., Rockwell G., *Hermeneutica: Computer-Assisted Interpretation in the Humanities*, Cambridge, MIT Press, 2016.

- Skulmowski A., Nebel S., Remmele M. *et al.*, «Is a Preference for Realism Really Naive After All? A Cognitive Model Of Learning With Realistic Visualizations», *Educational Psychology Review*, 34, 2022.
- Slater M., «A Note on Presence Terminology», *Presence Connect*, 3 (3), 2003.
- Slater M., Lotto B., Arnold M.M., Vranceanu A., «How We Experience Immersive Virtual Environments: The Concept of Presence and its Measurement», *Anuario de Psicología*, 50 (2), 2019.
- Slater M., Sanchez-Vives M.V., «Enhancing our Lives with Immersive Virtual Reality», *Frontiers in Robotics and AI*, 3, 2016.
- Slater M., Perez-Marcos D., Ehrsson H.H., Sanchez-Vives M.V., «Towards a Digital Body: The Virtual Arm Illusion», *Frontiers in Human Neuroscience*, 2 (6), 2008.
- Slater M., Banakou D., Beacco A. *et al.*, «A Separate Reality: an Update on Place Illusion and Plausibility in Virtual Reality», *Frontiers in Virtual Reality*, 3, 2022.
- Smirnof K., *Strindbergs första hustru*, Stockholm, Albert Bonniers Förlag, 1926².
- Steuer J., «Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence», in Biocca F., Levy M.R. (a cura di), *Communication in the Age of Virtual Reality*, New Jersey, Lawrence Erlbaum, 1995.
- Strindberg A., *Brev*, 22 voll., a cura di T. Eklund e B. Meidal, Stockholm, Bonniers, 1947-2001.
- Strindberg A., *Samlade Verk*, 72 voll., a cura di L. Dahlbäck et al., Stockholm, Almqvist & Wiksell-Norstedts, 1981-2013.
- Strindberg A., *Ciandala*, a cura di F. Perrelli, Milano, SE, 1995.
- Strindberg A., *Fiabe*, a cura di C. Calcagno, Torino, Feltrinelli, 1992.
- Strindberg A., *Il padre; La signorina Julie*, a cura di F. Perrelli, Milano, Rizzoli, 1993.
- Strindberg A., *Inferno; Leggende; Giacobbe lotta*, a cura di L. Codignola, Milano, Adelphi, 2023.
- Strindberg A., *Miss Julie and Other Plays*, Oxford, Oxford University Press, 1998.
- Strindberg A., *Théâtre cruel et théâtre mystique*, a cura di M. Gravier, Paris, Gallimard, 1964.
- Titzmann M., «The Systematic Place of Narratology in Literary Theory and Textual Theory», in Kindt T., Müller H.H. (a cura di), *What Is Narratology?: Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, Berlin-New York, De Gruyter, 2003.
- Törnqvist E., *Drama as Text and Performance: Strindberg's and Bergman's "Miss Julie"*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012.
- Turkay S., Adam S.M.T.P., «What Drives Immersion? A Systematic Review on Factors Influencing User Immersion», *Virtual Reality*, 26, 2022.
- Underwood T., «A Genealogy of Distant Reading», *Digital Humanities Quarterly*, 11 (2), 2017.

- Valesio P., «Gli anni colorati», in Riccioni I. (a cura di), *Arte d'avanguardia e società. L'esperienza futurista nel pensiero sociale e culturale contemporaneo*, Roma, L'Albatros, 2006, pp. 29-58.
- Vallance M., Towndrow P.A., «Perspective: Narrative Storyliving in Virtual Reality Design», *Frontiers in Virtual Reality*, 3, 2022.
- Valentini V., *Teatro in immagine*, Roma, Bulzoni Editore, 1987.
- Werier C., Budra P. (a cura di), *The Routledge Handbook of Shakespeare and Interface*, London-New York, Routledge, 2022.
- Westerståhl Stenport A. (a cura di), *The International Strindberg. New Critical Essays*, Evanston (IL), Northwestern U.P., 2012.
- Wollheim R., *Art and Its Objects*, New York, Harper & Row, 1968.
- Young G., «Virtually Real Emotions and the Paradox of Fiction: Implications for the Use of Virtual Environments in Psychological Research», *Philosophical Psychology*, 23 (1), 2010.

Sitografia

- «A teatro con la realtà virtuale: l'Università Statale porta Strindberg nel Metaverso», *La Statale News*, 9 aprile 2024, <https://lastatalenews.unimi.it/teatro-realta-virtuale-luniversita-statale-porta-strindberg-metaverso>.
- «A teatro con la realtà virtuale: la Statale di Milano porta Strindberg nel Metaverso», *Mediakey*, 9 aprile 2024, <https://mediakey.it/news/a-teatro-con-la-realta-virtuale-la-statale-di-milano-porta-strindberg-nel-metaverso>.
- Arnoldi B., «Il 2025 sarà l'anno della realtà mista? Forse sì, ma non per il gaming», *EveryEye Tech*, 3 aprile 2025, <https://tech.everyeye.it/articoli/speciale-2025-anno-realta-mista-si-non-gaming-65367.html>.
- Barrell S., «What Dreams May Come: A VR *Hamlet* Puts Us in the Room», *American Theatre*, 2019, <https://commshakes.org/what-dreams-may-come-a-vr-hamlet-puts-us-in-the-room/>.
- Burnard L., Bauman S. (a cura di), *TEI P5: Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange (Version 3.1.0)*, Text Encoding Initiative Consortium, 2013, <https://tei-c.org/guidelines/>.
- Carnegie Mellon University Libraries, «Research Highlight: Immersive Education through Shakespeare-VR», 2019, <https://www.library.cmu.edu/about/news/2019-11/research-highlight-immersive-education-through-shakespeare-vr>.
- Colasanti B., «Presente, futuro e passato», *Drammaturgia.it*, 2020, <https://www.drammaturgia.it/colasanti-presente-futuro-e-passato/>.
- «Doja Cat Joins the Music Valley Lineup in Meta Horizon Worlds», *Meta Blog*, 9 gennaio 2024, <https://www.meta.com/it-it/blog/doja-cat-scarlet-tour-vr-horizon-worlds>.
- GBH, *Hamlet 360: Thy Father's Spirit – Shakespeare in VR*, YouTube, 24 gennaio 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=Jc88G7nkV-Q>.
- «La signorina *Julie* di Strindberg nel Metaverso», *Il Giorno – Ed. Milano*, 10 aprile 2024.
- «La *Traviata* dal teatro al metaverso: l'opera di Verdi in 3D con la regia di Micheletti», *Connessi all'opera*, 21 giugno 2022, <https://www.connessiallopera.it/news/2022/la-traviata-dal-teatro-al-metaverso-lopera-di-verdi-in-3d-con-la-regia-di-micheletti>.
- «La Statale di Milano porta Strindberg nel Metaverso», *Ansa*, 10 aprile 2024, https://www.ansa.it/lombardia/notizie/universita_statale_informa/2024/04/10/la-statale-di-milano-porta-strindberg-nel-metaverso_07d9b28d-8d2f-404f-82cf-0371f397f006.html.
- «PNRR: Changes, sinergie per la valorizzazione del patrimonio culturale immateriale», *La Statale News*, 14 ottobre 2024, <https://lastatalenews.unimi.it/pnrr-changes-sinergie-per-valorizzazione-patrimonio-culturale-immateriale>.

- «Proiezioni collettive di film 360°», Gold VR, <https://goldvr.it/servizio/proiezioni-collettive-di-film-360>.
- «VR Headsets – Worldwide», Statista, giugno 2025, <https://www.statista.com/outlook/cmo/consumer-electronics/gaming-equipment/vr-headsets/worldwide>.
- «5G Audiovisual Broadcast Broadband Network», Rai Way, <https://www.raiway.it/it/innovazione-focus-on/focus-on/5g-audiovisual-broadcast-broadband-network#:~:text=5G%20Audiovisual%20Broadcast%20Broadband%20Network%20%2D%20Rai%20Way>.
- De Martino C., «*La Contessina Julie* di Strindberg. Un adattamento tra teatro e digital storytelling», *Immersinscena*, 2 settembre 2024, <https://www.immersinscena.org/la-contessina-julie-di-strindberg-un-adattamento-tra-teatro-e-digital-storytelling>.
- De Martino C., «Dal palco al virtuale: la *Contessina Julie* a 360°», *Immersinscena*, 7 ottobre 2024, <https://www.immersinscena.org/dal-palco-al-virtuale-la-contessina-julie-a-360>.
- Fucina Culturale Machiavelli, <https://www.fucinaculturalemachiavelli.com>.
- Immersinscena*, blog, <https://www.immersinscena.org>.
- Impersive, «Tecnologia e linguaggio VR», <https://impersive.com/vr-technology>.
- Pernice V., «*Julie* al Teatro Franco Parenti: intervista a dramaturg e regista», *Immersinscena*, 19 febbraio 2024, <https://www.immersinscena.org/julie-intervista>.
- Pernice V., «*La signorina Julie* di Strindberg, dal naturalismo alla realtà virtuale», *Immersinscena*, 18 marzo 2024, <https://www.immersinscena.org/julie-naturalismo-vr>.
- Pernice V., «Translating *Miss Julie* into Turkish. An interview with Ertuğ Altınay», *Immersinscena*, 24 febbraio 2025, <https://www.immersinscena.org/translating-miss-julie-into-turkish>.
- Pillole di teatro, progetto teatrale VR, <https://pillolediteatro.com>.
- Sinclair S., Rockwell G., *Voyant Tools*, 2016, <https://voyant-tools.org/>.
- To Be With Hamlet*, progetto teatrale VR, <https://hamletvr.org>.

Elenco delle illustrazioni

Fig. 1

Jean-Baptiste Greuze, *La jeune fille qui pleure son oiseau mort*, Scottish National Gallery, 1765, immagine di dominio pubblico, Wikimedia Commons.

Fig. 2

József Rippl-Rónai, *Donna con gabbia*, Hungarian National Gallery, 1892, immagine di dominio pubblico, Wikimedia Commons.

Fig. 3

Julie in VR, dettaglio della telecamera 360°, foto di Fabrizio Castrignano, immagine riprodotta per gentile concessione dell'Autore.

Fig. 4

Julie in VR, Maria Laura Palmeri interagisce con le telecamere, foto di Fabrizio Castrignano, immagine riprodotta per gentile concessione dell'Autore.

Fig. 5

Julie in VR, dettaglio dell'allestimento di scena, foto di Fabrizio Castrignano, immagine riprodotta per gentile concessione dell'Autore.

Fig. 6

XML Perrelli

Fig. 7

XML Mazzocut-Mis

Fig. 8

Mappatura delle configurazioni sceniche di *La signorina Julie* (trad. F. Perrelli) e *Julie* di M. Mazzocut-Mis

Fig. 9

Configuration Chart di *La signorina Julie* (trad. F. Perrelli) e *Julie* di M. Mazzocut-Mis

Fig. 10

Configuration Chart che ricostruisce gli scambi dialogici di *La signorina Julie* (trad. F. Perrelli) e *Julie* di M. Mazzocut-Mis

Fig. 11

Grafici a barre che riportano l'utilizzo del «tu» e del «lei» da parte di Julie e Jean in *La signorina Julie* (trad. F. Perrelli) e da parte di Jean in *Julie* (M. Mazzocut-Mis)

Foto di scena in Appendice

Julie in VR, Teatro Franco Parenti, Milano, 5-7 luglio 2024, foto di Fabrizio Castrignano, immagini riprodotte per gentile concessione dell'Autore.

Gli autori

Paolo Bignamini – regista, drammaturgo e giornalista – collabora in forma stabile con il Centro Teatrale Bresciano. Il suo percorso indaga in particolare la relazione tra le categorie del tempo e dello spazio sulla scena, provando a forzarle fino alla loro messa in discussione. Cura la direzione artistica de *I libri sulla scena*, festival teatrale in lingua italiana diffuso a Friburgo e in vari Cantoni non italofofoni della Svizzera.

Yasaman Farhangpour è dottoranda in Scienze del patrimonio letterario, artistico e ambientale presso il dipartimento di Beni culturali e ambientali dell'Università degli Studi di Milano. Tra i suoi interessi di ricerca si annoverano la storia dell'arte e, attualmente, l'applicazione di tecniche di eye-tracking per lo studio dell'arte visuale.

Saverio Macrì, dottore di ricerca in Estetica, è docente di Estetica e Teoria della percezione presso l'Università e-Campus. Si occupa di filosofia della tecnica e delle intersezioni tra arte e nuove tecnologie.

Maddalena Mazzocut-Mis insegna Estetica ed Estetica dello spettacolo presso l'Università degli Studi di Milano. I suoi interessi di ricerca si concentrano sulle teorie dell'immagine e della forma, in particolare sulle relazioni tra estetica, arti visive, letteratura e arti performative. È autrice di numerose drammaturgie, fra le quali *Ragazze di vetro*, *Colline come elefanti bianchi* (da Ernest Hemingway), *Micromega* (da Voltaire), e *Julie* (da August Strindberg).

Vincenzo Pernice, dottore di ricerca in Visual and media studies, è assegnista presso l'Università degli Studi di Milano. Insegna Storia dell'arte alla Ferrari Fashion School (Milano). Ha collaborato con Campus Ludes (Lugano) e Fondazione 1563 (Torino).

Franco Perrelli, già ordinario di Discipline dello spettacolo nelle Università di Torino e di Bari, ha vinto nel 2014 lo Strindbergspris della Società Strindberg di Stoccolma. Per Carbonio ha tradotto vari romanzi di August Strindberg e la prima edizione italiana dei *Libri blu* (2025). Per Cue Press ha curato – oltre a opere di Kaj Munk e Jon Fosse –, nel 2016 gli *Scritti sul teatro* e, nel 2019 un'antologia delle *Lettere* di Strindberg. Di recente pubblicazione: F. Perrelli, *Strindberg: l'esperienza del superuomo*, Imola, Cue Press, 2026.

Elena Radaelli è dottoressa magistrale in Editoria, culture della comunicazione e della moda e dottoranda in Scienze del patrimonio letterario, artistico e ambientale (Unimi). La sua ricerca esplora le intersezioni tra teatro, data visualization e realtà virtuale.

Andrea Scanziani, dottore di ricerca in Estetica, è ricercatore a tempo determinato presso il Dipartimento di Beni culturali e ambientali dell'Università degli Studi di Milano e attualmente impegnato sul progetto Changes.

Francesco Tisconi è docente di Editoria multimediale e Teorie e tecniche della comunicazione web per l'Università degli Studi di Milano.

Rappresentare *Julie* oggi

Da Strindberg alla realtà virtuale

Il volume presenta i risultati di una ricerca interdisciplinare condotta dall'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto PNRR CHANGES. Nel 2024, ricercatori e professionisti del teatro hanno collaborato alla realizzazione di *Julie in VR*, un adattamento della *Signorina Julie* di Strindberg messo in scena al Teatro Franco Parenti e successivamente trasformato in un video immersivo a 360° per visori di realtà virtuale. La prima sezione analizza la drammaturgia e la messa in scena dello spettacolo, guidando il lettore nel processo creativo che ha dato forma alla regia, alla costruzione drammaturgica e ai temi ispirati al testo di Strindberg. La seconda sezione esplora, da una prospettiva sia teorica sia pratica, l'adattamento del teatro alla realtà virtuale. In appendice sono presentate la traduzione — da tempo non più disponibile — del testo originale di Strindberg a cura di Franco Perrelli e la drammaturgia di Maddalena Mazzocut-Mis per la produzione milanese. Attraverso questo approccio transmediale, il volume reinterpreta un classico del teatro occidentale per il pubblico contemporaneo.

a cura di Saverio Macrì, Vincenzo Pernice, Andrea Scanziani

Cover: ©Fabrizio Castrignano, 2024



Milano University Press



Studi teatrali