

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.