

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.