

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, perlòpiù 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.