

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 intermediaica 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).

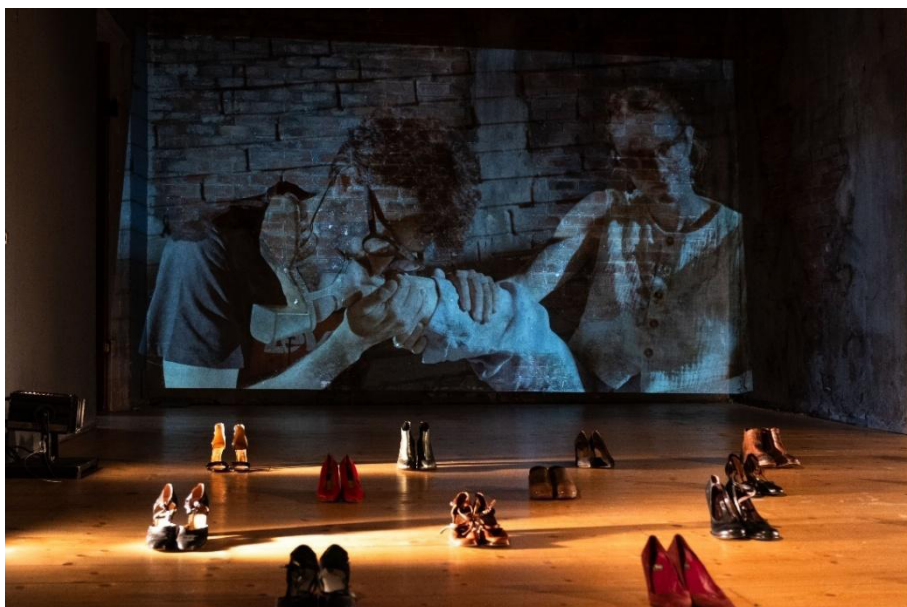


Fig. 5. *Julie in VR*, dettaglio dell’allestimento di scena, foto di Fabrizio Castrignano

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.