

Rappresentare *Julie* oggi

Da Strindberg alla realtà
virtuale



a cura di Saverio Macrì, Vincenzo Pernice,
Andrea Scanziani



Milano University Press

Rappresentare *Julie* oggi

Da Strindberg alla realtà virtuale

A cura di

Saverio Macrì, Vincenzo Pernice, Andrea Scanziani

Con in Appendice:

La signorina Julie

di August Strindberg, nella traduzione di Franco Perrelli

Julie

drammaturgia di Maddalena Mazzocut-Mis



Milano University Press

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

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

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


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

DOI 10.54103/st.275

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

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



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

© The Author(s), 2026

© Milano University Press per la presente edizione

Pubblicato da:

Milano University Press

Via Festa del Perdono 7 – 20122 Milano

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

e-mail: redazione.milanoup@unimi.it

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

Indice

Prefazione	7
<i>Alberto Bertoglio</i>	

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

PRIMA PARTE

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

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

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

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

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

SECONDA PARTE

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

APPENDICI

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

Prefazione

Alberto Bentoglio
(Università degli Studi di Milano)

DOI: 10.54103/st.275.c639

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Francesco Tissoni
(Università degli Studi di Milano)

Doi: 10.54103/st.275.c648

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

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

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

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

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

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

Produzioni commerciali e artistiche di rilievo (2019–2023)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Interfaccia, cognizione e immersione: alcune premesse teoriche

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VR e linguaggio teatrale: ragioni artistiche e narrative

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

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

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

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

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

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

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

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

Reazione del pubblico: coinvolgimento, limiti e critiche

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Quadro teorico: il teatro immersivo (2018–2023)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

36 Con presenza mediata si intende la presenza tramite un mezzo tecnologico; con telepresenza ci si riferisce alla sensazione immersiva di essere fisicamente altrove.

37 F. Biocca, «The Cyborg’s Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments», *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1997, 3 (2), pp. 12-26.

permettere allo spettatore di sentirsi *dentro* la scena in modo narrativamente giustificato.

Il termine *affordance*, introdotto da James Gibson in ambito psicologico, indica le potenzialità d'azione offerte da un determinato ambiente o oggetto. Nel teatro VR, le affordance riguardano ciò che il medium permette o vieta sia ai creatori sia ai fruitori: ad esempio, la possibilità per lo spettatore di muoversi nello spazio (limitata nei video 360° monoscopici), di interagire con oggetti virtuali, di scegliere percorsi narrativi, ecc. Henry Melki invoca lo sviluppo di una vera e propria immersive literacy – un'alfabetizzazione al linguaggio immersivo – per progettisti e pubblico³⁸. Ciò include la consapevolezza delle affordance spaziali (quanto e come l'utente può spostarsi o guardarsi attorno), interattive (azioni compiute con controller o movimenti) e percettive (elementi che catturano l'attenzione sensoriale). Un design ben calibrato delle affordance consente di guidare implicitamente il comportamento dello spettatore: ad esempio, se in una scena l'unico elemento illuminato è un personaggio, lo spettatore sarà portato “naturalmente” a guardarlo, seguendo un'affordance percettiva. Viceversa, offrire troppe opzioni di interazione o stimoli visivi può generare confusione nell'utente. Il principio chiave emerso è che in VR la libertà deve essere orchestrata. Nel lavoro del team di *Immersinscena*, questo si è tradotto nell'adozione di interfacce semplici e di segnali chiari nello spazio virtuale, in modo che lo spettatore non sia mai incerto su dove possa dirigere la propria attenzione. Dato che *Julie in VR* è un'esperienza filmica (dunque non interattiva nel senso di modificare la trama), le affordance riguardano soprattutto la sfera percettiva: lo spettatore può esplorare con lo sguardo a 360° la stanza in cui si svolge la vicenda, vedere gli schermi alle pareti, ma non può influire sugli eventi – una restrizione che semplifica la fruizione e mantiene l'attenzione sulla storia.

L'ultima cornice teorica da considerare investe direttamente la figura dello spettatore. Nel saggio *The Emancipated Spectator* (2008), Jacques Rancière ridefinisce lo spettatore non come soggetto passivo ma come attivo interprete dell'opera, libero di comporre autonomamente il significato di ciò che vede³⁹. Tale visione, applicata al teatro immersivo, appare quanto mai calzante: lo spettatore VR è chiamato a un ruolo attivo sia sul piano cognitivo sia, potenzialmente, su quello fisico. Hakyung Sim ha utilizzato espressamente il concetto di Rancière per descrivere la posizione di colui che fruisce di uno spettacolo in VR⁴⁰. Non più seduto in poltrona a distanza di sicurezza, lo spettatore immersivo *entra* nella scena, sceglie dove rivolgere lo sguardo, talvolta persino interagisce. Sim

38 H. Melki, «Stage-Directing the Virtual Reality Experience: Developing a Theoretical Framework for Immersive Literacy», *International Journal of Film and Media Arts*, vol. 6 (2), 2021, pp. 83–97.

39 J. Rancière, *The Emancipated Spectator*, London, Verso, 2009.

40 H. Sim, «Seeing Alone Yet Together: Modern-Day Tiresias in VR Theatre», *Performance Research*, 26 (8), 2021, pp. 24–31.

aggiunge poi che la VR non sostituisce il teatro tradizionale, ma lo arricchisce di possibilità espressive ulteriori. Questo vuol dire che l'esperienza teatrale può estendersi oltre i confini fisici del palcoscenico, coinvolgendo lo spettatore in modi prima impossibili, senza per questo annullare la validità delle forme sceniche preesistenti.

In sintesi, tra il 2018 e il 2023 si è delineato un quadro teorico multidisciplinare che interpreta la VR teatrale come linguaggio autonomo e complesso, derivato dal teatro ma dotato di grammatiche proprie. Tali teorie forniscono concreti strumenti progettuali e costituiscono una base per future sperimentazioni nel campo del teatro immersivo.

***Julie in VR*: un caso di studio applicato**

All'interno del progetto *Immersinscena*, *Julie in VR* ha rappresentato il primo banco di prova concreto per mettere in pratica le ipotesi teoriche e metodologiche elaborate dal gruppo di ricerca. Lo spettacolo – adattamento immersivo in VR e video 360° de *La signorina Julie* di August Strindberg – è stato concepito fin dall'inizio come progetto pilota a doppio livello: una messa in scena teatrale tradizionale, da un lato, e una sua successiva trasposizione immersiva, dall'altro. Questo approccio in due fasi ha permesso di osservare, in un contesto reale, come i dispositivi propri del linguaggio teatrale potessero essere tradotti, trasformati o rifunzionalizzati all'interno di un ambiente immersivo.

Le fasi progettuali, che hanno coinvolto tutto il team, hanno privilegiato un'impostazione laboratoriale: dopo che lo spettacolo è andato in scena nella sua forma tradizionale al Teatro Franco Parenti di Milano (aprile 2024), la drammaturgia è stata ripensata e lo spettacolo è stato ripreso mediante una videocamera 360°. La scelta di utilizzare il video immersivo come medium principale – in luogo di ambienti 3D navigabili o interattivi – risponde all'esigenza di tutelare la densità drammaturgica e l'integrità narrativa dell'opera, evitando eccessi di esplorazione che avrebbero potuto compromettere la tensione scenica.

Le strategie e i dettagli dell'adattamento drammaturgico – che ha richiesto un importante lavoro di riduzione, condensazione e risemantizzazione – sono stati discussi nel contributo di Maddalena Mazzocut-Mis, mentre le scelte registiche sono evidenziate nella nota di Paolo Bignamini.

Qui basti rilevare come *Julie in VR* rappresenti un esempio compiuto di progettazione immersiva fondata non su un'estetica del “nuovo”, ma su un pensiero critico dell'interfaccia. L'esperienza VR non è stata pensata come replica né come surrogato del teatro dal vivo, ma come dispositivo linguistico con caratteristiche proprie – da sperimentare, interrogare e orientare criticamente nel solco di una tradizione teatrale che non viene negata, ma reimmaginata.

Conclusioni

L'esperienza di *Julie in VR* dimostra in concreto come le più recenti teorie sul teatro immersivo possano tradursi in scelte artistiche e tecniche efficaci. Il progetto *Immersinscena* percorre un cammino che, partendo da esempi concreti, basandosi con un confronto continuo con spettacoli reali e le loro drammaturgie, in un dialogo costante con attori e registi, è approdato a un prodotto culturale innovativo, *Julie in VR*, in cui teatro e realtà virtuale si incontrano.

Questo incontro non è stato privo di ostacoli: si è dovuto conciliare l'alta fedeltà al testo e allo spirito di Strindberg con le esigenze di un medium nuovo e in evoluzione. Eppure, i risultati indicano che il linguaggio teatrale può espandersi nella realtà virtuale mantenendo intatti – e talvolta amplificando – i propri obiettivi espressivi ed emotivi. Ciò conferma una convergenza naturale tra teatro e VR: il teatro, arte della presenza e dell'immedesimazione, trova nella realtà virtuale un mezzo per espandere la propria sfera d'azione senza rinnegare la sua essenza secolare.

Dal punto di vista della ricerca, il case study *Julie in VR* fornisce indicazioni preziose. Anzitutto, ha mostrato che il pubblico, se preparato e guidato, accoglie positivamente progetti di questo tipo, apprezzandone l'originalità e il coinvolgimento diretto. Questo suggerisce che i media immersivi possano essere una strategia vincente per il rilancio della fruizione teatrale sia presso nuove fasce di spettatori sia presso spettatori tradizionali, come auspicato dagli obiettivi di Changes. In secondo luogo, l'esperienza ha evidenziato l'importanza di mantenere un equilibrio: equilibrio tra immersione individuale e dimensione sociale, equilibrio tra innovazione tecnologica e qualità artistica (assicurando che il medium tecnologico sia sempre funzionale alla drammaturgia), ed equilibrio tra libertà fruitiva e coerenza narrativa.

Le lezioni apprese guideranno le prossime fasi del progetto *Immersinscena*, che prevedono la produzione di altri spettacoli di maggiore scala – due di prosa contemporanea e uno di opera lirica – in collaborazione con importanti teatri nazionali. Tali produzioni affronteranno sfide ancora più complesse (es. integrazione di ambienti virtuali più vasti, interazione multi-utente, utilizzo di tecnologie AR in sincronia col palco) e coinvolgeranno partner tecnologici specializzati, a riprova del carattere fortemente interdisciplinare di questo ambito.

In conclusione, *Julie in VR* rappresenta un tassello pionieristico nel panorama del teatro immersivo italiano. Grazie al team interdisciplinare e al clima di costante collaborazione, il progetto *Immersinscena* ha saputo coniugare teoria e pratica, tradizione e avanguardia, dimostrando che la realtà virtuale può costituire per il teatro non un rivale ma un potente alleato evolutivo. Rimangono aperte molte questioni di ricerca – dal ruolo dell'autore/regista in scenari non-lineari, alla ricezione estetica da parte dello spettatore immerso, fino alle implicazioni produttive ed economiche di queste nuove forme di spettacolo.

Tuttavia, l'esperimento condotto offre una chiara indicazione: esplorare il nuovo palcoscenico virtuale vale la pena, perché amplia gli orizzonti espressivi dell'arte drammatica e ne rinnova la capacità di farci sorprendere, emozionare e riflettere anche nell'era digitale.