

Forme estetiche della VR teatrale. La mappa del cuore di Lea Melandri in VR di Ateliersi fra liveness e pratica spettatoriale

Laura Gemini, Stefano Brilli, Chiara Spaggiari, Università di Urbino Carlo Bo

Aesthetic forms of theatrical VR. Ateliersi's La mappa del cuore di Lea Melandri in VR between liveness and spectatorial practice. *VR technologies occupy a peculiar position in the contemporary media landscape. Periodically, they seem to be at the dawn of a popularisation which, however, struggles to actualise. They have a central place in marketing discourses, in the film and video game industries, in cultural heritage and artistic experimentation, but their actual diffusion have hardly achieved the status of a mass phenomenon. This eccentricity to the mainstream does not necessarily make it an object of the elite since it embodies a conflict between imaginary and empirical uses where numerous tensions of contemporary aesthetic forms clash. This exploratory study investigates the role of the VR medium theatrical performance, analysing how spectators construct their spectatorial position between the theatrical dispositif and the virtual reality medium. The research asks what kind of liveness is involved in this genre of performance. The case study is La Mappa del Cuore di Lea Melandri in VR, by Ateliersi The case is investigated through in-depth interviews with spectators and the creators of the performance. The results show that the frame of the VR medium as "attraction" is still central. Furthermore, it emerges how the audience recognises a specific gradient of liveness to the work given by the co-construction of the vision and the entrance into the performance space, while mentioning co-presence with the audience and simultaneity among the main deficiencies.*

Keywords: virtual reality, liveness, VR performance, Italian theatre, Ateliersi, Alberto Abruzzese, mediology.

Introduzione

Le tecnologie della *Virtual Reality* (VR) occupano una posizione peculiare nel panorama mediale contemporaneo. Esse sembrano trovarsi periodicamente all'alba di una popolarizzazione che fatica però ad attualizzarsi. Hanno uno spazio centrale nelle dichiarazioni programmatiche delle Big Tech, nei discorsi del marketing, delle industrie filmiche e videoludiche, del patrimonio culturale e della sperimentazione artistica, ma la loro effettiva diffusione non può dire di aver raggiunto lo statuto di fenomeno di massa. Secondo una recente ricerca del Metaverse Marketing Lab del Politecnico di Milano, l'88,9% degli italiani tra i 16 e i 50 anni ha sentito parlare delle tecnologie di realtà immersiva – più di quanti hanno sentito parlare di intelligenza artificiale (62,7%) o blockchain (51,2%) – ma solo un decimo di questi ne ha fatto uso (Bertoletti 2023). Tuttavia, seguendo la scia del pensiero di Alberto Abruzzese (1973), questa eccentricità alla massa non ne fa necessariamente un oggetto di élite, poiché essa incarna un conflitto tra usi

immaginari ed empirici dove si scontrano numerose tensioni delle forme estetiche contemporanee. Se da un lato, cioè, il consumo dello spettacolo tramite VR si realizza ancora in occasioni di consumo ristrette, se non addirittura elitarie, dall'altro questo medium rappresenta un punto nevralgico di un immaginario tecnologico estremamente popolare.

Il presente studio ha l'obiettivo di esplorare il ruolo del medium VR nel campo della performance teatrale, analizzando come i fruitori costruiscono la loro posizione spettatoriale a cavallo tra questi due dispositivi. A motivare la scelta di questo ambito è la particolare capacità del medium teatrale di farsi strumento riflessivo per le dinamiche della mediatizzazione (Gemini 2003, Gemini, Brilli 2023): la peculiare intermedialità del teatro, per cui esso è capace di incorporare altri media mantenendo la loro distintiva materialità (Chapple, Kattenbelt 2006; Georgi 2014; Del Gaudio 2021), fa in modo che le tensioni intermediali sulla scena possano diventare occasioni per osservare le differenze tra diversi processi di mediazione. Il caso di studio è *La mappa del cuore di Lea Melandri in VR*, della compagnia Ateliersi di Bologna, lavoro che costituisce un luogo di osservazione efficace per come le logiche mediali della VR (gli spettatori seguono tramite visore) interagiscono con forme spettacolari e riferimenti della cultura italiana degli anni '80 (la rubrica di Lea Melandri sul magazine per adolescenti *Ragazza In*) e con i nodi estetici e concettuali propri della compagnia.

La realtà virtuale tra mediologia e performance

Nell'introduzione alla quinta edizione di *Forme estetiche e società di massa* del 2011, Alberto Abruzzese riconosce pregi e limiti del proprio testo, affermando come esso riguarda un'epoca certamente diversa da quella sviluppatasi a partire dalla diffusione della rete e del World Wide Web. Eppure, nonostante l'inevitabile mancanza di un approfondimento su come i media sarebbero evoluti in senso pervasivo e sempre più post-umano, riconosce che le tipologie di analisi condotte possono "almeno creare la sensibilità necessaria a pensare lo spazio del mondo attuale, spazio in cui le tecnologie non agiscono più attraverso gli schermi, ma direttamente sulla carne" (Abruzzese 2011, p. xxx).

Sebbene l'oggetto di questa citazione sia la rete, tale affermazione appare pertinente per molte delle tecnologie mediali che alimentano le promesse dell'attuale media economy, specialmente per quanto riguarda la realtà virtuale. Il campo dei dispositivi e dei contenuti dedicati alla VR è in rapida espansione, così come lo è la complessificazione delle relazioni tra forme del vedere e forme del sentire che tali tecnologie promettono. Nell'ambito della storia dell'arte (Grau 2003) e dell'estetica (Pinotti 2021), diverse ricerche si sono quindi focalizzate sulle forme percettive veicolate dalla VR in relazione all'evolversi dei dispositivi per la rappresentazione.

Da una prospettiva più strettamente mediologica, Bolter, Engberg e MacIntyre (2021) collocano le tecnologie VR nella classe dei *reality media*. Con tale terminologia intendono quella serie di dispositivi capaci di veicolare al meglio una realtà visiva o, quanto meno, di convincerne lo spettatore ricreandone un suo doppio. Gli studiosi fanno riferimento soprattutto a quelle tecniche dell'immagine in movimento che in VR propongono una rimediazione basata sull'immediatezza (Bolter, Grusin, 1999), in grado però di innescare nel pubblico anche quello stato di stupore per la nuova tecnologia che viene chiamato "*La Ciotat effect*" (Gunning, 1989; Engberg, Bolter 2020)¹. Questo processo è però caratterizzato da un rapporto paradossale tra trasparenza e ipermediazione. Se da un lato il senso di immediatezza della VR dipende dalla percezione di una assenza di mediazione (Lombard e Ditton 1997), dall'altro è la straordinarietà dell'immersione nell'immagine tecnologica a costituire il suo unicum. Esemplificativa di questo statuto paradossale è anche la sensazione di disagio e disorientamento provocata talvolta dall'uso dei visori definita come *cybersickness* (Davis, Nesbitt, Nalivaiko, 2014; Rebenitsch, Owen 2016): da una parte costituisce un fattore di disturbo che si cerca di cancellare per offrire un'esperienza più diretta, dall'altra tale condizione proviene dallo stesso statuto *embodied* di questi dispositivi.

¹ Questo "effetto stupore" fa riferimento alle reazioni del pubblico alle prime proiezioni del film *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1896) dei fratelli Lumière che, si racconta, sarebbe scappato dalla sala spaventato dagli effetti molto realistici della proiezione. Si tratta quasi certamente di una storia apocrifia: gli studi sul cinema hanno messo in discussione che il pubblico parigino del periodo potesse pensare che fosse veramente un treno quello che veniva loro incontro. Piuttosto, come ha sottolineato Tom Gunning (1989), si è trattato più comprensibilmente di un effetto di stupore (anziché di spavento) per le nuove capacità del medium di produrre immagini così realistiche.

Il fatto che la realtà visiva in VR si co-definisca in relazione all'utente nel momento stesso in cui ne fa esperienza sembra in un certo senso materializzare una epistemologia di matrice costruttivista, dove la realtà è co-dipendente dall'esperienza fisica ed incarnata dell'osservatore. Per queste ragioni, l'uso di sistemi VR appare centrale rispetto a diversi "sistemi di realtà": dagli ambiti dell'intrattenimento e del patrimonio culturale dove si fa leva sull'iperrealismo (Bekele et al., 2018; Pallavicini et al., 2019), alle possibilità di innescare effetti di vicinanza empatica nel giornalismo umanitario e documentaristico (Zucconi 2018), cui molte delle collaborazioni tra l'autore cinematografico Chris Milk e Gabo Arora fanno riferimento (de la Peña et al. 2010; Bevan, Green 2018). Da qualche anno poi l'uso della VR compare in relazione a opere cinematografiche, a cui sono sempre più spesso dedicate sezioni di festival e rassegne: *Carne y Arena* di Alejandro González Iñárritu è solo il primo esempio cui si può fare riferimento, presentato nel 2017 alla premiere del Festival di Cannes e che, per forma, contenuti e fini, rimane caratterizzato da motivi di vicinanza emotiva ed empatica (Dalmaso, 2019).

Un campo della VR meno trattato rispetto a quelli cinematografici, videoludici, educativi e dell'*heritage*, ma che solleva nodi teorici di notevole interesse, è quello della performance. Le principali ricerche in questo senso percorrono la storia dell'arte e dei suoi prodotti, osservata come storia dei media e delle loro possibilità di relazione corporea tra immagine e osservatore, nonché l'evoluzione degli effetti di presenza e immersività ambientale (Dixon 2006, 2007; Salter 2010). In una delle prime ricognizioni delle opere teatrali che hanno fatto uso delle tecniche di VR, Dixon (2006) passa in rassegna una serie di lavori come *Placeholder* (1993) di Brenda Laurel e Rachel Strickland, *Osmose* (1994-95) di Char Davies, *Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies* (1994) di Yacov Sharir e Diana Gromala; sin dall'inizio degli anni Novanta queste diverse esperienze del teatro di ricerca e della performance mediale hanno lavorato sulla messa in discussione della divisione cartesiana tra mente e corpo, e sulla promozione di nuove esperienze incarnate da parte degli spettatori, che diventano

così osservatori partecipanti dell'esperienza (Heyles 1996; Causey 2006, Morie 2007). Altre sperimentazioni, come quelle di Mark Reaney e dell'Istituto per l'Esplorazione delle Realtà Virtuali (ieVR) dell'Università del Kansas, hanno impiegato il medium VR per la costruzione di ambienti scenografici in CGI che si adattano all'azione dei performer. Questo tipo di allestimento scenografico tramite VR, sostiene Reaney (1999) può superare i limiti di una scenografia naturalistica asservita al plot, per costruire ambienti che immergono lo spettatore in un "surrealismo virtuale" coinvolgente. DeLahunta (2002), presentando una rassegna alla stregua di Dixon, si concentra su *Desert Rain* 1997, progetto ambientale, installativo e videoludico, esito della collaborazione tra il Mixed Reality Laboratory dell'Università di Nottingham e il gruppo teatrale Blast Theory (Benford, Giannacchi 2011). Il medium della *virtual reality* assume qui connotati di un *virtual environment* (VE): l'esperienza non discende meramente dall'uso di sistemi quali visori, ma dalla costruzione di ambienti iperreali in luoghi fisici (Birringer, 2011), andando quindi a configurare quella combinazione di mondi fisici e virtuali che Milgram e Kishino (1994) hanno definito "mixed reality". Esperienze di *mixed reality* di matrice teatrale e performativa trovano sempre più spazi di interesse, soprattutto a seguito della nuova ondata di sviluppo dei visori VR, come indicano progetti quali *Cyborg dating* (2014) di Sander Veenhof e Rosa Frabsnap o *The Cube* (2016) di Simon Wilkinson (Weijdom 2016).

Il crescente numero di studi sulla realtà virtuale e sul suo uso nel campo delle arti performative tende però a concentrarsi sulle possibilità artistiche di questo connubio e su metodologie di analisi formale e storica o sulla speculazione teorica. Sebbene il passaggio dall'illusione all'immersione implichi sempre più il coinvolgimento polisensoriale e interattivo del corpo degli spettatori (Gemini 2008, 2009), la loro prospettiva risulta ancora scarsamente indagata. Ciò costituisce un limite rilevante nell'esplorazione delle forme estetiche dal vivo. Se adottiamo infatti una prospettiva che rifiuta il live come ontologia della performance, cioè come dato di fatto insito nella co-presenza tra performer e pubblico, e lo inquadra invece come prodotto dell'osservazione di individui (esperienze di liveness) e sistemi sociali (discorsi sulla liveness), le esperienze

spettatoriali non possono essere ignorate. Da queste premesse la questione su che tipo di “gradiente di liveness” (Gemini, Brilli 2023) si produce nell’incontro tra dispositivi teatrali e di realtà virtuale risulta centrale.

Caso di studio e disegno della ricerca

La popolarizzazione di forme spettacolari basate sul connubio tra performance teatrale e medium VR è ancora ai suoi inizi. Lo studio qui presentato adotta perciò un approccio esplorativo. Lo scopo è quello di analizzare come i fruitori costruiscono la loro posizione spettatoriale in questo tipo di performance e il tipo di liveness che si configura nell’incrocio tra esperienze del pubblico, aspettative dei creatori e affordance del mezzo.

La mappa del cuore di Lea Melandri in VR, performance della compagnia Ateliersi di Bologna che ha debuttato nel 2021, è un efficace caso di studio in tal senso. Il progetto è una trasposizione mediale nella realtà virtuale di uno spettacolo per il teatro del 2020 della stessa compagnia, il cui testo è incentrato sul lavoro della scrittrice femminista Lea Melandri sulla rivista Ragazza In: a metà degli anni Ottanta il popolare settimanale per adolescenti affida a Melandri la rubrica della posta; la intellettuale riesce dar vita in questo spazio a un dialogo con le lettrici dove l’ascolto e la cura di pensieri, segreti personali, preoccupazioni e richieste di consigli delle adolescenti si intreccia con spunti letterari, poetici e psicoanalitici. La performance teatrale impiega due attori (Fiorenza Menni e Andrea Mochi Sismondi, direttori artistici della compagnia) e la cantautrice Cristallo (nome d’arte di Francesca Pizzo), e disegna un’ambientazione sonora, visiva e tematica fortemente legata all’iconografia mediale degli anni Ottanta.



Un frame da *La mappa del cuore* in VR.

L'idea di trasporre la performance come video a 360 gradi fruibile attraverso il visore VR nasce all'interno del periodo pandemico, stimolata dalla riflessione su come immaginare forme performative adatte alle restrizioni in corso. La versione in VR non si limita però a trasferire la performance dal vivo in un video immersivo di formato sferico, ma inserisce l'uso del visore all'interno di una nuova architettura performativa: un'ulteriore performer accoglie infatti lo spettatore in un ambiente installativo dove si svolge la visione, spiega il funzionamento del dispositivo e rimane disponibile vicino alla persona per tutto il tempo dell'esperienza, svolgendo, contemporaneamente, alcuni esercizi di yoga. In alcune repliche del lavoro, l'ambiente è visibile anche da un pubblico occasionale di passanti², mentre in altre lo spettatore e la mentore-performer sono le uniche due persone presenti³.

² Fiorenza Menni spiega così il duplice significato dell'inserire la performance tramite visore in luoghi visibili anche ad altri pubblici: "Innanzitutto è la collocazione in luoghi, magari appunto musei, biblioteche, dove tu stai portando uno spettacolo: stai portando uno spettacolo in una biblioteca, permetti in un museo di vedere uno spettacolo. Questo è un elemento, ma l'altro elemento è che chi passa vede appunto il visore all'interno di un contesto, una costruzione, un'immagine, e anche questo è parte dell'opera".

³ Il lavoro è stato realizzato finora a Bologna al Museo Mambo, nella Sala Borse, alle Serre dei Giardini Margherita, alle Collezioni Comunali d'Arte e nello spazio Sì sede della compagnia, in due distinte occasioni a Napoli e a Matera, a Pieve di Cento, al festival Cratere di Merano e in diverse abitazioni private.



Installazione al Museo Mambo di Bologna. Foto: Margherita Caprilli

Il caso presenta quindi una varietà di piani testuali, materiali e relazionali che lo rende adatto a far emergere esperienze, comportamenti e interpretazioni plurali, utili a costituire il materiale empirico su cui basare un'indagine qualitativa sulle forme estetiche contemporanee. Sono quindi state svolte 13 interviste in profondità tra luglio e novembre 2023, sia online che in presenza, 9 a spettatrici e spettatori⁴ (tab. 1) e 4 ai membri della compagnia teatrale⁵. Le interviste al pubblico si sono focalizzate sul processo di acclimatazione con il dispositivo e la situazione performativa inedita, sulla concettualizzazione del confine live/non-live e sulla comparazione con altre occasioni mediali. Le interviste con i membri della compagnia hanno invece permesso di identificare la natura del progetto, le aspettative rispetto alle esperienze degli spettatori e i comportamenti e le richieste del pubblico più ricorrenti.

⁴ I contatti del pubblico sono stati raccolti dalla responsabile della progettazione e della comunicazione della compagnia Tihana Maravic che ringraziamo sentitamente per il fondamentale lavoro svolto. Le interviste sono state realizzate fra giugno e settembre 2023.

⁵ Nello specifico sono stati intervistati nel mese di novembre 2023 la direttrice e il direttore artistico della compagnia Fiorenza Menni e Andrea Mochi Sismondi e le due performer che si sono occupate dell'azione di accoglienza Eugenia Delbue e Margherita Kay Budillon.

N° Intervista	Età indicativa	Città, ambito e periodo della visione
(1)	40 ca.	Napoli, Altifest, abitazione privata, estate 2022
(2)	20 ca.	Bologna, Biblioteca Sala Borse, primavera 2021
(3)	30 ca.	Bologna, DAMSLab, primavera 2021
(4)	55 ca.	Catania, abitazione privata, dicembre 2022
(5)	35-40	Merano, Centro per la Cultura, festival CRATere, maggio 2023
(6)	30 ca.	Bologna, Atelier Sì, giugno 2023
(7)	36	Miglionico, (MT) abitazione privata, dicembre 2022
(8)	64	Bologna, Atelier Sì, giugno 2023
(9)	58	Bologna, Atelier Sì, giugno 2023

La mappa del cuore in VR. Analisi del contenuto delle interviste al pubblico

Indagare la fruizione de *La mappa del cuore in VR* di Ateliersi permette di mettere a tema alcuni dei nodi teorici centrali nello studio della liveness digitale. Il racconto dell'esperienza spettatoriale consente, cioè, di osservare in che modo si costruiscano i confini comunicativi di una performance nata per essere frontale e in presenza, poi trasferita in video come immagine a 360 gradi da fruire attraverso un visore.

Va innanzitutto considerato come la performance in questione sia caratterizzata da una forte opacità del medium. Non solo la mediazione tecnologica è il perno attorno al quale si costruiscono il senso e l'estetica del progetto, ma ci troviamo in un contesto in cui la VR applicata al teatro occupa attualmente un ruolo di attrazione tecnologica. In Italia non sono mancati casi interessanti di spettacoli fruibili tramite visore, come *La mia battaglia* e *Così è (o mi pare)* di Elio Germano o il progetto *Politico Poetico* della compagnia Teatro dell'Argine, ma lo scenario è ancora sperimentale. Come riferisce la compagnia, e

come emerge dalle interviste, solo una minoranza degli spettatori ha già avuto un'esperienza di utilizzo del visore. Per gli altri si è trattato di un'occasione inedita percettivamente impegnativa e disorientante.

Gli intervistati riportano come l'immersione in un ambiente artificiale crei la sensazione di un distacco netto con un "reale" percepito come "fuori". In questo senso il tempo dell'attuale – e l'attualità con la performance – è quello dell'ambiente virtuale che ha richiesto un evidente adattamento biocognitivo:

Essendo stata la prima volta che ho usato un visore di realtà virtuale ero abbastanza disorientato all'inizio. Anche a fine spettacolo avevo un po' i sensi disorientati perché mi sembrava di essere distaccato da un'altra realtà. Ritornare nella mia realtà appena finito lo spettacolo, che era tutta un'altra realtà, una divisione netta, è stato come una riabilitazione. Vedevo come un mondo diverso: quello dove era ambientato lo spettacolo e quello in cui ero nella realtà attuale (2).

Come riferito da Fiorenza Menni e Andrea Mochi Sismondi, la drammaturgia immersiva del lavoro è stata pensata per produrre uno scarto esperienziale rispetto alla versione in presenza. Il trasferimento sul nuovo

supporto mediale è stato concepito per dare la possibilità di sentirsi al centro del lavoro tramite la specifica agentività permessa dal VR. Qui lo spettatore co-crea la visione dello spettacolo con gradi di libertà maggiori rispetto alla visione in presenza.

Questo lavoro di traduzione ha comportato alcuni importanti cambiamenti rispetto alla versione in presenza. Lo spettacolo originario comincia con una carrellata video in diretta che riprende le immagini delle riviste e le lettere inviate a Lea Melandri disposte sui due tavoli in scena; la telecamera poi si spegne e si susseguono la cantante e i performer. Lo spettacolo in VR è invece incentrato su una eccedenza di stimoli. Il montaggio delle immagini provenienti dalle pagine di *Ragazza In* – le foto degli idoli musicali, televisivi e cinematografici degli anni Ottanta, lo zoom sulle lettere e sui particolari delle firme, dei cuoricini, delle parole – si accompagna alla presenza registrata dei performer. I due musicisti, la cantante e gli attori agiscono anche come vettori dell'attenzione in questo spazio percettivamente saturo: si sposta la testa, ci si sporge e si gira con la sedia per

seguire le voci e gli sguardi dei performer, i quali talvolta segnalano la presenza di nuovi elementi sulla scena (ad esempio la cantante che alzando lo sguardo avverte della comparsa di un cielo stellato sopra lo spettatore).

Questa sovrapposizione di elementi che agiscono “in contemporanea ma separatamente” impedisce la visione d’insieme garantita invece dalla messa in scena frontale. L’attualizzazione dello spettacolo richiede allo spettatore di scegliere cosa e come guardare. Se questa pressione selettiva è alla base di qualsiasi processo comunicativo, qua la responsabilità dello spettatore nell’esercitare selezioni è chiamata direttamente in causa. Gli spettatori si sentono interpellati in tal senso:

Ritengo che sia uno spettacolo pensato sul singolo perché essendo uno spettacolo a 360 gradi puoi decidere cosa guardare dello spettacolo e godertelo. È più uno spettacolo indirizzato all’individuo che a più individui rispetto al teatro. Se stai guardando quello spettacolo a 360 gradi, puoi decidere cosa guardare e ti perdi altri dettagli. Se volessi avere un’idea generale dello spettacolo dovresti guardarlo più volte da diversi punti di vista (2).

Era uno spettacolo in cui c’erano tanti stimoli diversi: stimoli sonori con la colonna sonora dei Duran Duran, visivi con questa ragazza che indossava proprio degli abiti tipici di quegli anni lì, che attiravano molto l’attenzione. Poi due persone che dialogavano, il messaggio che veicolava Lea Melandri...secondo me la modalità che è stata scelta era proprio azzeccata perché c’erano tanti stimoli diversi tutti importanti e c’era lo spettatore che in quel modo aveva quasi un’equidistanza tra i vari stimoli. Cioè riuscivo a dare la giusta attenzione a tutti proprio perché c’era quel tipo di visualizzazione (3).

Lo spettacolo integra così il suo contenuto, cioè l’indagine sull’immaginario degli anni Ottanta rappresentato dalla Rivista e le storie adolescenziali filtrate dalla lettura di Lea Melandri, con la messa a punto di un immaginario tecnologico e performativo basato sull’attivazione della corporeità, tattile e tridimensionale, e incentrato sull’esperienza dell’osservatore (Gemini 2008).

Mi ha stupito molto, in senso positivo, perché ho avuto l’impressione di stare all’interno dello spettacolo, cioè della rappresentazione teatrale, di essere quasi un personaggio all’interno. Non osservavo e basta. Cioè ero fondamentale nella mia testa perché comunque mi dovevo muovere per vedere le varie angolazioni. Questa è stata una cosa molto nuova per me, molto bella perché mi sono proprio sentita partecipe. Sono stata anche più attenta rispetto a quando vado a teatro (3).

Gli intervistati considerano come positiva la possibilità di spostare il punto di vista. Al livello del contenuto del lavoro si tratta di riconoscere riflessivamente il processo di co-costruzione dello spettacolo e dei suoi significati e di dare conto del proprio grado di coinvolgimento rispetto alle tematiche affrontate. Come quando, ad esempio, emergono i confronti generazionali: “Io ho pensato a persone che hanno l’età di chi l’ha concepito, cioè che erano giovani negli anni Ottanta, e che avevano una volontà a ripercorrere gli anni belli della propria vita e poi hanno scoperto delle cose” (8). Oppure quando viene messo in relazione il contenuto dello spettacolo con la resa in VR e con la prepensione a fruire di contenuti mediatizzati; la peculiarità dell’esperienza spettatoriale individuale, alimentata dall’incognita dei codici relativi al nuovo mezzo, porta a interrogarsi sulle esperienze degli altri spettatori, non co-presenti ma immaginati:

Deve esserci un pubblico curioso, nel senso di aperto a qualcosa che non sia tradizionale; quindi, ci deve essere una curiosità di base che fa superare magari anche un pregiudizio nei confronti di un connubio di questo tipo. Mi viene da pensare che persone di una certa età, non generalizzando, potrebbero fare un po’ più fatica. Però, secondo me, per i ragazzi della mia età, uno spettacolo di questo tipo, anche per le modalità con cui veniva presentato, poteva incuriosire molto, poteva essere accattivante. Però al tempo stesso mi viene da dire che anche chi è vissuto in quegli anni lì, sicuramente, che ormai avrà una certa età, sicuramente poteva apprezzarlo appieno tanto quanto posso aver fatto io (3).

Dal punto di vista del gradimento, a fronte di un generale apprezzamento, emergono alcune criticità. Prima di tutto il senso di “in scatolamento”, associato in diversi casi all’affaticamento fisico dovuto alla pesantezza del visore, nonché alla percezione di un lavoro un po’ lungo e faticoso da seguire. Ma questo è anche un fronte sul quale questo tipo di progettazione può avere notevoli margini di miglioramento, soprattutto dal punto di vista dell’interazione interna all’ambiente.

C’è una potenzialità, che però mi dovrebbe dire chi progetta e sviluppa il programma per farlo, che riguarda il movimento dello spettatore. Io non so come funziona, però in alcuni video, per esempio, le persone che hanno addosso il casco a volte si muovono anche. E quindi mi dico, chissà se mettendo il visore possiamo entrare dentro. Lo capisco anch’io che è una realtà diversa, però attraverso il nostro movimento possiamo fonderci un po’ di più rispetto a quello che vediamo. Io non

so se è una potenzialità di quel mezzo, mi parrebbe di sì per quello che vedo. Se sì allora dai, andiamo in quella direzione lì (5).

La novità dell'utilizzo del visore e, contestualmente, la modalità di partecipazione solitaria hanno reso il momento dell'accoglienza una caratteristica importante e gradita del lavoro⁶. Sebbene si tratti di una mentorship studiata come parte integrante della drammaturgia, essa richiama la cura e il senso di parità tipiche delle dinamiche di mentorship informale che caratterizzano le culture partecipative (Jenkins 2006) e la condivisione di competenze fra utenti (Boccia Artieri, Gemini 2014). Tale stile di tutoraggio sta entrando a far parte della spettacolarità mediatizzata, come si è visto ad esempio nell'uso di "foyer virtuali" diffusisi durante la pandemia (Brilli, Gemini, Giuliani 2023). Sono forme spettacolari che sempre di più presuppongono un lavoro organizzato di mediazione, da parte di figure liminali tra pubblico e performer che mitigano la fatica dell'approccio al nuovo mezzo.

Io credo che fosse una sorta di assicurazione in qualche modo, per avvicinarsi a una tecnologia, a qualcosa che non si conosce. Era un modo, forse per assicurare, per non gettarti in qualcosa di nuovo senza nessun appiglio. Sì, credo sia utile e credo sia parte dello spettacolo in sé. Forse, se non ci fosse stato, in molti momenti mi sarei sentita persa, forse avrei tolto il visore, perché se non ci fosse stata la guida non avrei saputo cosa significavano certi segnali sul visore (1).

Nel caso de *La mappa del cuore in VR*, però, la presenza di due figure preposte all'accoglienza non è stata prevista soltanto al fine di garantire una fruizione fluida, ma si è trattato, come dice Fiorenza Menni, di "performare la cura". Le azioni di mentorship si configurano anche come modi di costruire i confini dell'evento performativo. Come parte della drammaturgia del lavoro, l'accoglienza e la permanenza nell'ambiente fisico di Eugenia e Margherita, custodi dello spettatore immerso in solitaria in un'altra dimensione, va perciò considerata come una marca simbolica di una soglia, di una zona liminale che lo stesso pubblico associa al carattere rituale e "separato" della performance. Mentre lo spettatore è assorto nella visione, le due performer (presenti alternativamente)

⁶ L'accoglienza è stata svolta da Eugenia Del Bue e Margherita Kay Boudillon, ma anche dallo stesso Andrea Mochi Sismondi nelle sessioni di Matera e Napoli

eseguono una serie di posizioni yoga, si muovono su un tappeto bianco in un ambiente accogliente che comprende una grande palla di stoffa. Il calore dei corpi e dei tessuti si accompagna alla freddezza della tecnologia; l'immersione virtuale degli spettatori si muove in parallelo all' "intensificazione della presenza" che le performer raggiungono tramite lo yoga. Prende così forma un immaginario tecno-animista coerente con la poetica della compagnia, incentrata su una ricerca che fonde la dimensione intima, relazionale e di vicinanza con quella testuale, con la centralità drammaturgica della musica e con le potenzialità estetiche dei linguaggi mediali.

Mi è piaciuta molto l'accoglienza delle ragazze. Mi piaceva l'idea dell'accompagnamento con un posizionamento però molto dedicato, molto calmo. Questa cosa faceva parte di una ritualità che a me è piaciuta molto. C'erano queste figure bianche che si muovevano fra dei cuscini, usavano una palla. Era come se fossero un po' delle custodi, che stavano lì e che in qualche modo poi accompagnavano in questa esperienza (3).

È come una guida. Io ho fatto diverse esperienze sensoriali che riguardano il teatro, per esempio in natura, al buio, e quindi c'è una parte del rito che arriva, che

secondo me deve arrivare in completa solitudine per lo spettatore. C'è come un'introduzione, un ingresso nello spazio sacro del rito (4).

Sebbene il nucleo drammaturgico dello spettacolo si svolga su un supporto registrato, dalle interviste emergono elementi che permettono di collocare l'esperienza teatrale in realtà virtuale come forma di *liveness esperita* (Reason, Lindelof 2016): la co-creazione della visione, la co-presenza con le mentori, l'essere osservati durante la fruizione, ma anche da quel "sentirsi vivi" che secondo Martin Barker (2016) qualifica l'efficacia (simbolica, trasformativa per chi le sperimenta) di certe performance. Le critiche teoriche che questi e altri autori pongono agli approcci ontologici del "dal vivo", trovano riscontro nelle esperienze sfaccettate degli spettatori, che sin dal piano lessicale non possono essere forzate in una dicotomia tra live e non-live.

Credo che si sia trattato di un'esperienza dal vivo. È una percezione che tu hai in te stessa diversa, perché sei in un luogo che non è tra virgolette reale, però a un certo punto è come se lo diventasse in qualche modo, comunque la tua presenza c'è,

anche se in un luogo fisico diverso da quello che tu stai vedendo, poi ad un certo punto ti ritrovi, credi di trovarti in un luogo fisico in qualche modo (1).

Per me vedere uno spettacolo dal vivo vuol dire fare un atto, cioè stare in un momento in cui la mente, il corpo e le emozioni sono coinvolte totalmente, ma in dialogo, nel senso che è per l'attrice verso il pubblico e per il pubblico verso chi è in scena. Quindi ho un'altissima considerazione del momento rituale dello spettacolo dal vivo. Se si raggiunge quel livello di unione, di tensione, di dialogo, si aprono anche consapevolezza, illuminazioni, ricordi, canali chiusi, poi li porti a casa. Non è che per forza si apre e si chiude lì. Ho assistito a uno spettacolo dal vivo perché io ero viva, perché per me il momento presente era un atto, è stato un atto completo (5).

Dalle affermazioni del pubblico e della compagnia è possibile inquadrare il gradiente di liveness (Gemini, Brilli 2023) di un lavoro del genere: sebbene non vi sia simultaneità tra il momento della creazione della performance e il momento della fruizione, vi è invece una simultaneità tra movimento dello sguardo e la generazione delle immagini, nonché un rapporto di co-presenza con le mentori e un senso di locazione in uno spazio fisico scenografico. Quello che in alcuni casi sembra mancare è però la condivisione con l'altro pubblico. Un senso di solitudine che si accoppia ad una modalità solipsistica di seguire un lavoro più simile alla lettura di un libro – come affermato lucidamente in un'intervista – che alla partecipazione a uno spettacolo teatrale.

Se uno vede uno spettacolo dal vivo, ci sono anche i momenti degli applausi, delle piccole interazioni. Mentre in questo spettacolo noi non facevamo nulla, noi eravamo fermi su una sedia e ogni tanto ci giravamo. (...) In questo caso non è un'interazione, perché è una cosa come... tu hai un rapporto con te stesso, è come quando uno legge un libro (4).

Entrambe [si riferisce ad un'altra intervistata] credo siamo abituate ad andare al cinema o anche a teatro; quindi, avere comunque un rapporto anche del sentire che c'è un pubblico che risponde alle scene, anche se è silenzioso, comunque c'è quella dimensione che è molto importante, insomma, nella visione corale di un qualsiasi spettacolo. La fruizione di questo tipo di tecnologie è sempre molto così solitaria (9).

Non sempre però questo tipo di fruizione solipsistica viene vista come un deficit. Similmente a come avviene nelle performance *one-to-one* (Heddon *et al.*

2012), la spettatorialità in solitaria valorizza la dimensione intima e interazionale, che ben si lega in questo caso ai temi “forti” dello spettacolo.

Per le tematiche che erano affrontate, per il tipo di dialoghi che c'erano all'interno, per le cose di cui si parlava, che erano comunque cose abbastanza anche forti, toccanti, quindi forse una cosa più intima che vivi da solo, forse per lo meno per me più adatta (3).

Si può creare un'intimità maggiore con il tema, con le immagini, con quello che poi ti porti a casa, perché è veramente una cosa spesso, a tu per tu (5).

Nel mio caso, io posso dire che se devo fare un bilancio, preferirei vederlo dal vivo, cioè recarmi a teatro. Però, ripeto, rispetto a quello che vedrei, cioè l'esperienza vissuta davanti a uno schermo, assolutamente meglio il visore. Perché ti permette di rivivere, almeno, quelle emozioni legate alla performance. Sì, quelle le riesci ad accettare tutte, assolutamente. Perché è sferica come condizione, comunque sei immerso, sei lì in quel momento (7).

Resta infine da rilevare il percorso di auto-riflessività, indubbiamente attivato dalle interviste stesse, di spettatrici e spettatori rispetto alla specificità del mezzo, alle sue caratteristiche, alle sue potenzialità performative.

Nel momento in cui ho interazione allora mi posso “confondere”. Come dicevo prima, ho già avuto qualche altra esperienza in merito, però sempre anche con la possibilità di interazione e lì cambia abbastanza la cosa perché l'attenzione viene spostata anche su quello. Quindi lì il reale e il surreale, la finzione, tendono un po' a intersecarsi, mentre in questo caso in cui sono solo fruitore mi è chiaro quello che sto vedendo. Poi è chiaro che mi interrogo su come è stato fatto, ad esempio a un certo punto, siccome io mi guardo da un'altra parte nel momento in cui mi giro, noto che magari la frangia è cambiata della narratrice o cose di questo genere, mi chiedo con quali tempi è stato fatto, come è stato montato, se uno ha un minimo di idea di montaggio anche di un video, che è un'altra cosa, però si rende conto che dietro c'è un lavoro di montaggio, che può essere fatto con dei tempi diversi (9).

Se da un lato la messa a punto del contesto di fruizione, sebbene nelle diverse modalità in spazi pubblici o privati, ha permesso di costruire una drammaturgia immersiva adeguata al contenuto del lavoro e coerente con la sua versione in presenza, dall'altro lato l'ipermediazione del contenuto è un oggetto su cui gioco forza si concentra gran parte della riflessione del pubblico e la valutazione dell'esperienza. L'opacità del VR emerge come condizione necessaria

a delimitare i confini della performance digitale e a identificare i tratti che drammaturgicamente ne possono definire la liveness.

In conclusione, sebbene sul piano dell'immaginario la VR è spesso rappresentata come una tecnologia legata a promesse di escapismo e di immediatezza, il lavoro degli artisti della performance ci mostra anche il peso e le potenzialità del suo statuto oggettuale: il visore è finestra ma anche segno, è strumento di connessione con una realtà virtuale immersiva, ma anche oggetto relazionale attorno al quale si produce il qui ed ora dello scambio di *mentorship*. Le esperienze degli spettatori mostrano non solo un'elevata capacità riflessiva verso questi piani, ma anche come questa capacità si intensifichi, ancora una volta, attraverso l'azione performativa.

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese, A., 1973, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia.
- Abruzzese, A., 2011, *Introduzione alla quinta edizione*, in Abruzzese, A. *Forme estetiche e società di massa (quinta edizione)*, Marsilio, Venezia.
- Barker M., 2016, *Coming a(live): A Prolegomenon to any Future Research on 'Liveness'*, in Reason M., Lindelof A.M. (eds.), *Experiencing Liveness in Con-temporary Performance. Interdisciplinary Perspective*, Routledge, Lon-don-New York, pp. 21-33.
- Bekele, M., K., Pierdicca, R., Frontoni, E., Malinverni, E., S., Gain, J., 2018, "A Survey of Augmented, Virtual, and Mixed Reality for Cultural Heritage", in «Journal on Computing and Cultural Heritage» vol. 11, no. 2.
- Benford, S., Giannachi, G., 2011, *Performing Mixed Reality*, The MIT Press, Cambridge.
- Bertoletti, C., 2023, "Il rapporto degli italiani con la realtà immersiva", in «MarkUp», <https://www.mark-up.it/il-rapporto-degli-italiani-con-la-realta-immersiva/> del 23 giugno 2023, consultato il 10 novembre 2023.
- Bevan, C., Green, D., 2018, "A Mediography of Virtual Reality Non-Fiction: Insights and Future Directions", In «Proceedings of the 2018 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video», 161–166.
- Birringer, J., 2011, *Saira Vicious: Game Choreography in Multiplayer Online Performance Spaces*, in Broadhurst, S., Machon, J., (eds.), *Performance and Technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York.

- Boccia Artieri G., Gemini L., 2014, *Networked amateur: performing arts and participatory culture in the continuum professionals-amateurs*, in M. Jacobs, H. Knoblauch, R. Tuma (eds.), *Communication, Culture and Creativity. Reframing the Relations of Media, Knowledge, and Innovation in Society*, Peter Lang, Berlin, pp. 63-80.
- Bolter, D., J., Grusin, R., 1999, *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge.
- Bolter, D., J., Engberg, M., MacIntyre, B., 2021. *Reality media: Augmented and virtual reality*, The MIT Press, Cambridge.
- Brilli S., Gemini L., Giuliani F., 2023, "Theatre without theatres: Investigating access barriers to mediatized theatre and digital liveness during the covid-19 pandemic", in «Poetics. Journal of Empirical Research on Culture, the Media and the Arts», vol. 97.
- Causey, M., 2006, *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*, Routledge, London-New York.
- Chapple F., Kattenbelt C., 2006, *Intermediality in theatre and performance*, Rodopi, Amsterdam.
- Dalmasso, A. C., 2019, "The Body as Virtual Frame: Performativity of the Image in Immersive Environments", in «Cinéma & Cie», vol. 19, n. 32, pp. 101-119.
- Davis S., Nesbitt K., Nalivaiko E., 2014, "A Systematic Review of Cybersickness", in «Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment (IE2014)». Association for Computing Machinery, New York.
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M., V., Slater, M., 2010, "Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News", in «Presence», Vol. 19, No. 4, August 2010, 291–301.
- Del Gaudio, V., 2020, *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi, Milano.
- DeLahunta, S., 2002, "Virtual reality and performance", in «PAJ: A Journal of Performance and Art», 24(1), 105-114.
- Dixon, S., 2006, "A history of virtual reality in performance", in «International Journal of Performance Arts & Digital Media», 2(1).
- Dixon, S., 2007, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, Cambridge.
- Engberg, M., Bolter, D. J., 2020, "The aesthetics of reality media", in «Journal of visual culture», 19(1).
- Gemini L., 2003, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, FrancoAngeli, Milano.
- Gemini, L., 2008, *In viaggio. Immaginario, comunicazione e pratiche del turismo contemporaneo*, FrancoAngeli, Milano.

- Gemini, L., 2009, “La comunicazione artistica fra rappresentazione e performance. Appunti a partire da Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, London, 2003”, in «Sociologia della comunicazione», Vol. 39, 117-125.
- Gemini, L., Brilli, S., 2023, *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, FrancoAngeli, Milano.
- Georgi C., 2014, *Staging Liveness Via Mediatization the Use of Film and Video in Contemporary British Theatre and Performance*, de Gruyter Mouton, Berlin.
- Grau, O., 2003, *Virtual art: from illusion to immersion*, The MIT Press, Cambridge.
- Gunning, T., 1989, *An aesthetic of astonishment. Early film and the (in)credulous spectator*, in Williams L., (ed.), *Viewing positions. Ways of seeing Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, 1995, pp. 114-33.
- Hayles, Katherine N., 1996, *Embodied Virtuality: Or How to Put Bodies Back in the Picture*, in Moser M. A. and MacCleod D. (eds), *Immersed in Technology*, The MIT Press, Cambridge, 297–298.
- Heddon D., Iball H., Zerihan R., 2012, “Come closer: Confessions of intimate spectators in one-to-one performance”, in «Contemporary Theatre Review», 22(1), pp. 120-133.
- Jenkins H., 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York; *Cultura convergente*, 2007, trad. it., Apogeo, Milano.
- Lombard, M., Ditton T., 1997, “At the Heart of It All: The Concept of Presence”, in «Journal of Computer-Mediated Communication», Vol. 3, Issue 2.
- Milgram P., Kishino F., 1994, “A Taxonomy of Mixed Reality Visual-Displays”, in «Ice Transactions on Information and Systems».
- Morie, J. F., 2007, “Performing in (virtual) spaces: Embodiment and being in virtual environments”, in «International Journal of Performance Arts and Digital Media», 3(2), 123-138.
- Pallavicini, F., Pepe, A., Minissi, M. E., 2019, “Gaming in Virtual Reality: What Changes in Terms of Usability, Emotional Response and Sense of Presence Compared to Non-Immersive Video Games?”, in «Simulation & Gaming», 1–24.
- Pinotti, A., 2021, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino.
- Reaney, M., 1999, “Virtual reality and the theatre: immersion in virtual worlds”, in «Digital Creativity», 10(3), 183-188.
- Reason M., Lindelof A.M., 2016, *Experiencing Liveness in Contemporary Performance. Interdisciplinary Perspective*, Routledge, London-New York.
- Rebenitsch, L., Owen, C., 2016, “Review on cybersickness in applications and visual displays”, in «Virtual Reality» 20, 101–125.

- Salter, C., 2010, *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, The MIT Press, Cambridge.
- Weijdom, J., 2016, “Mixed Reality and the Theatre of the Future”, in «IETM, Fresh Perspectives #6 on Arts and New Technologies».
- Zucconi, F., 2018, *Displacing Caravaggio, Art, Media and Humanitarian Visual Culture*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York.