



A teatro con la realtà virtuale: la Statale di Milano porta Strindberg nel Metaverso

Sapere umanistico e tecnologia avanzata per ridare slancio alle Arti e in particolare al teatro. È il progetto di ricerca dell'Università degli Studi di Milano che, insieme al Centro Teatrale Bresciano porterà in scena Julie, un adattamento de La signorina Julie di August Strindberg, già progettato per essere sviluppato in realtà virtuale. Julie sarà al Teatro Franco Parenti di Milano dal 10 al 14 aprile, e, nel 2024-2025, seguiranno due grandi spettacoli: uno di prosa e uno di lirica in realtà virtuale.

Milano, 9 aprile 2024 - Negli ultimi anni in molti si sono chiesti come far appassionare i giovani al teatro. Ora una spinta potrebbe venire dall'innovazione tecnologica unita al sapere umanistico, grazie al **gruppo di ricerca del Dipartimento dei Beni Culturali e Ambientali della Statale di Milano che sta lavorando per trasportare nella realtà virtuale uno spettacolo teatrale tradizionale.**

Questo progetto debutta con una prima sperimentazione: **la rappresentazione al Teatro Franco Parenti di Julie, adattamento de La signorina Julie (1888) di August Strindberg**, produzione del Centro Teatrale Bresciano in collaborazione con l'Università degli Studi di Milano. Sul palco ci saranno Matteo Bonanni e Maria Laura Palmeri per la regia di Paolo Bignamini su drammaturgia di Maddalena Mazzocut-Mis, docente di Estetica dell'ateneo milanese.

Lo spettacolo in scena al Teatro Franco Parenti di Milano dal 10 al 14 aprile sarà infatti una prima versione tradizionale, ma già pensata nella recitazione e nella regia per la sua traduzione in realtà virtuale: **gli attori interagiranno con una videocamera montata su un treppiede, dando allo spettatore la possibilità di osservare l'azione in scena anche attraverso il feed proiettato in diretta su una parete del teatro**, anticipando così l'adozione di diversi punti di vista (POV) in realtà virtuale. Successivamente, da questo spettacolo verrà girato un video immersivo a 360° fruibile tramite visori per la VR: Julie entrerà così nel Metaverso sfruttando tutte le risorse date dal nuovo mezzo digitale a cui stanno lavorando gli umanisti della Statale.

“La realtà virtuale ci mette a disposizione tante idee creative” spiega **Francesco Tissoni**, docente di Editoria Multimediale della Statale di Milano. *“Per esempio, potremmo offrire agli spettatori la possibilità di fruire la tragedia attraverso il punto di vista di uno dei protagonisti, oppure sfruttare la componente onirica usando effetti di videoarte. Oppure ancora inserire dipinti o fotografie realizzati all'epoca dallo stesso Strindberg. Sono tutte ipotesi su cui lavoreremo in fase di post-produzione. In questa prima sperimentazione la visione in VR sarà asincrona, quindi il video immersivo sarà disponibile in streaming successivamente all'allestimento teatrale, dopo una serie di interventi ad hoc. Ma esistono già modalità di fruizione sincrone, che consentono di aggiungere elementi virtuali alla rappresentazione tradizionale mentre lo spettatore è in poltrona”.*

Dopo questa prima sperimentazione con Julie, **sono previsti per il 2024/2025 due grandi spettacoli, uno di prosa e uno di lirica, in collaborazione con il Teatro Franco Parenti e il Petruzzelli di Bari.** Per la loro produzione serviranno tecnologie molto avanzate e per questo è previsto il coinvolgimento di aziende specializzate, reclutate tramite bando a cascata.

“Crediamo che i media immersivi siano un'occasione imperdibile per attrarre un numero crescente



di spettatori, soprattutto giovani, che ritroverebbero nella rappresentazione teatrale modalità di fruizione simili a quelle dei videogiochi”, conclude Maddalena Mazzocut-Mis.

“Uno degli obiettivi del nostro progetto è poi lo scouting di giovani talenti, per questo stiamo selezionando tramite bandi di collaborazione figure di illustratore, 3D artist, musicista, fotografo e videomaker. Al loro entusiasmo si aggiunge quello dei membri del nostro gruppo di ricerca, un team interdisciplinare costituito da docenti, ricercatori, assegnisti e dottorandi dell’Università degli Studi di Bari e dell’Università degli Studi di Milano, specialisti nel diritto commerciale e industriale, nella filosofia dell’arte, nell’editoria multimediale”.

La sperimentazione teatrale con la realtà virtuale nasce all’interno del progetto PNRR [CHANGES](#) (Cultural Heritage Active Innovation for Sustainable Society), un ecosistema multi-tecnologico e transdisciplinare per la formazione, la ricerca, il trasferimento tecnologico riferito alla Cultura umanistica e al Patrimonio culturale. La Statale di Milano coordina il gruppo di lavoro WP4 nell’ambito dello Spoke 2 “Creativity and intangible cultural heritage”.

Per maggiori informazioni:

<https://teatrofrancoparenti.it/spettacolo/julie/>

<https://www.immersinscena.org/>

Ufficio Stampa Università Statale di Milano

Chiara Vimercati, cell. 331.6599310

Glenda Mereghetti, cell. 334.6217253

Federica Baroni, tel. 02.5031.2567

ufficiostampa@unimi.it