

Prove di regia per il teatro nella realtà virtuale. Il caso di Segnale d'allarme. La mia battaglia VR

Malvina Giordana

Nelle pagine che seguono, senza la pretesa di sviluppare un discorso compiuto e nella consapevolezza di attraversare un terreno ancora in forte evoluzione, proveremo a riflettere sulla scrittura scenica e sulla sua funzione nella realtà virtuale cinematografica, usando come filtro la prospettiva secondo cui le tecniche così come le forme e i significati sociali dei media si traducono e si rimodellano in un processo di scambio in costante reinvenzione¹. Per affrontare il problema della regia nella realtà virtuale (d'ora in avanti VR), come strategia tecnica e stilistica per modellare un mondo dotato di una sua retorica, proveremo a servirci di un progetto che esplicitamente si propone come lavoro di traduzione culturale da un medium a un altro: *Segnale d'Allarme. La mia battaglia VR* di Elio Germano e Omar Rashid. Questo progetto è infatti il frutto di un processo tecnico e creativo che i due autori organizzano a partire dallo spettacolo teatrale *La mia battaglia*, scritto da Chiara Lagani ed Elio Germano - che ne è anche regista e interprete - producendo una riflessione sulla logica mediale contemporanea secondo cui alla moltiplicazione dei media (ipermedizzazione) sembra corrispondere l'evanescenza di ogni specificità mediale singolare (immediatezza).

L'obiettivo di questa riflessione è quello di indagare se da un tale processo di traduzione possa derivare una forma di scrittura scenica nuova, un sistema di segni inedito che non sfrutti solo un nuovo orizzonte mediale come campo per la loro trasposizione.

Far migrare uno spettacolo teatrale come contenuto per la VR significa innanzitutto lavorare sulla resa percettiva dell'evento spettacolare. Non significa, dunque, riprodurre la prima in un'ottica sostitutiva, bensì ricercare la possibilità di tradurre le modalità percettive della spettatorialità teatrale in un'esperienza simulativa la quale, nel lavoro preso in esame, diventa essa stessa orizzonte di indagine. Non si tratta quindi della semplice sovrapposizione della scrittura audiovisiva a quella teatrale, pratica già cara a quelle regie tele-teatrali concepite come progetti estetici e non solo come documentazioni² ma, in maniera più radicale, di un processo volto a interpretare il medium teatrale nel momento stesso in cui viene riformato attraverso la tecnologia della VR.

La realtà virtuale cinematografica

Segnale d'Allarme. La mia battaglia VR è un progetto di realtà virtuale cinematografica (*cinematic virtual reality*), ossia un contenuto narrativo a basso grado di interattività. Ci muoviamo, dunque, in un ambito ristretto del vastissimo campo di elaborazione di tale medium, la cui ricerca è ormai portata

¹ D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi* (1999), Guerini, Milano 2003.

² F. Prono, *Il teatro in televisione*, Dino Audino, Roma 2011; J. Malvezzi, *Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano*, Postmedia Books, Milano 2015.

avanti da oltre cinquant'anni secondo strategie, ambiti esplorativi e obiettivi d'uso differenti (pensiamo all'esperienze progettate per scopi didattici, clinici, sportivi, bellici, nonché all'industria dell'intrattenimento che si rivolge al *gaming*). La VR intesa come medium narrativo, infatti, mantiene come caratteristica marcatamente cinematografica un grado di esplorazione dell'ambiente virtuale non necessariamente interattivo in senso tecnologico³: sebbene il soggetto goda di un'esperienza in prima persona, egli può agire solo nell'ambito del proprio schema senso-motorio, spostandosi per variare il suo punto di vista, senza però essere direttamente coinvolto nell'azione⁴. La sua posizione rimane dunque quella classica in terza persona e per tale ragione qui ci accontenteremo di chiamare il soggetto dell'esperienza ancora *spettatore*.

La presenza dello spettatore, in questo tipo di esperienze, viene dunque parallelamente duplicata: egli fa esperienza dello spettacolo, abita il mondo diegetico, ma il suo intervento in esso viene eterodiretto (percepisce il mondo virtuale ma non viene percepito da esso); al contempo, attraverso l'autonomia del punto di vista e la propriocezione data dalla coerenza del movimento sul proprio asse a 360 gradi, avverte un convincente grado di *presenza*⁵ che non è più tale grazie ai meccanismi della simulazione incorporata tipicamente cinematografici, bensì grazie al grado di libertà e coerenza dei movimenti sul proprio asse attraverso i quali viene trasformata l'esperienza di visione. L'esperienza è dunque in prima persona (*first-person shot*) ma al soggetto resta assegnata una precisa collocazione spaziale, sebbene sia annullata quella distanza con la scena rappresentata. Il punto di vista non è più posizionato di fronte all'immagine poiché la collocazione del punto centrico migra all'interno del mondo diegetico superando la delimitazione del piano della rappresentazione. Quello spazio avvolgente che risuona enattivamente nello spettatore cinematografico diventa uno spazio immersivo abitato dal soggetto che ne fa esperienza.

Se però lo spettatore e il mondo diegetico sono compresenti da un punto di vista spaziale, essi non possono comunicare poiché fanno parte di ordini temporali differenti all'interno dello stesso ambiente virtuale: quello stabile e lineare del racconto, indipendente dal soggetto dell'esperienza, e quello vissuto dal soggetto che in autonomia compie le proprie operazioni sensoriali.

La realtà virtuale concepita come arte della narrazione, infatti, va ad aggiungersi alla storia dei dispositivi spettacolari di cui il regista resta l'interprete sebbene in un'ottica in cui l'esperienza della visione si allarga verso categorie ancora da definire e in cui il soggetto dell'esperienza, sempre più coinvolto nella costruzione del senso, è al contempo destabilizzato e

³ M. Lombardi, F. Biocca, J. Freeman, W. Ijsselsteijn, R. J. Schaevitz (a cura di), *Immersed in Media: Telepresence Theory, Measurement & Technology*, Springer, New York, 2015.

⁴ Questo tipo di VR è classificata come esperienza con tre gradi di libertà 3DoF: *imbardata*, *beccheggio*, *rollio*, che corrispondono, appunto, alla libertà di osservare l'ambiente variando autonomamente le angolazioni da cui guardare ma senza potersi muovere all'interno del progetto.

⁵ La prima volta che venne usato il concetto di *virtual presence* risale alla fondazione della rivista *Presence, Teleoperators and Virtual Environments* edito da MIT Pressa dal 1992. Per un excursus più generale su funzione ed effetti di presenza si rimanda al recente volume: G. Gatti, *Dispositivo. Un'archeologia della mente e dei media*, Roma Tre Press, Roma 2019, pp. 156-87.

spersonalizzato, dislocato fra l'abbandono passivo e l'invito alla partecipazione. Il regista stesso, dunque, si trova a riconfigurare la propria funzione nel processo aperto della scrittura scenica.

Dallo spettacolo teatrale al teatro virtuale

Lo spettacolo teatrale *La mia battaglia*, è un monologo sul leaderismo populista contemporaneo che mette in scena un dispositivo retorico. Germano affabula i suoi spettatori con una performance che mette alla prova proprio la relazione tra regime discorsivo e regime performativo: dimentica il palco camminando in platea, coinvolge direttamente il pubblico costruendo una ritmica volta a stimolarne le reazioni, concerta le regole di un rapporto con gli spettatori costruendo pian piano degli slogan. Il pubblico, predisposto all'ascolto del monologo che agisce come dispositivo unidirezionale, viene persuaso da un discorso che intende dirigere la comunità come un preconcio a cui dare coscienza e che mette in scena un dispositivo che si avvale della presenza di altri attori - camuffati tra il pubblico pagante - il cui lavoro è quello di intensificare, tramite espressioni del consenso come l'applauso, la tensione dinamica con il pubblico.

Germano costruisce così il senso di un discorso che man mano assume i toni grotteschi di una proposta politica che, solo alla fine, dimostrerà la sua natura autoritaria e manipolatoria di stampo nazista (nel finale verrà citato il *Mein Kampf*) coniugando dispositivo spettacolare e tensione retorica.

È, infatti, sull'instabilità del momento performativo che si gioca il senso anche politico della provocazione del testo scritto, facendo emergere lo spazio sociale - del teatro e della vita - come terreno conflittuale in cui l'autorialità del regista/attore può essere questionata (in certi casi, alcuni spettatori hanno abbandonato la sala nel mezzo dello spettacolo) così come lo può essere l'autorità di un leader politico. La dialettica di scambio tra scrittura e performance, tra Elio Germano e gli altri attori, tra l'attore e il personaggio, tra questi e il pubblico, richiama infatti la nozione di regia come sistema di organizzazione dell'insieme dei segni dello spettacolo: il testo falsamente induttivo e la dimensione intertestuale, ambigua e polisemica, ma anche l'organizzazione dello spazio, la funzione di Elio Germano come attore stimato e di successo a garantire la fiducia del pubblico, il monologo come artificio scenico funzionale a illustrare una realtà extradiegetica, sono tutti elementi che organizzano un dispositivo che mira a costruire un orizzonte minaccioso volto a mascherare proprio la sua natura manipolatoria. Risulta chiaro come l'individuazione di figure di linguaggio, stili enunciazionali e regimi discorsivi in grado di sollecitare e attivare una dimensione emozionale nello spettatore, a partire, come in ogni retorica, dalla presupposizione della sua risposta, diventi in questo spettacolo centrale come elaborazione di un'indagine sui linguaggi del potere.

Vedremo ora come, migrando il contenuto nel medium della realtà virtuale, questa ricerca si riconfiguri come esperimento sulle potenzialità del mezzo stesso. Ne scaturisce una riflessione sul grado di libertà del punto di vista e, riportando al centro la dimensione temporale a partire dall'assenza di

corrispondenza tra temporalità dello spettacolo e dello spettatore⁶, trasforma il senso d'immediatezza dell'evento tipicamente teatrale in una presa di coscienza sull'ipermediazione di cui il soggetto dell'esperienza è parte.

Infatti, a cambiare non è *cosa* vediamo ma *come* esperiamo il contenuto. Il film in VR, portando lo spettatore all'interno di uno spazio che si sutura intorno a lui sfericamente, riconfigura radicalmente il luogo della visione, organizzando il visibile intorno a una posizione assegnata a partire dalla quale può liberamente osservare e in tal senso interagire con l'ambiente circostante.

Segnale d'Allarme. La mia battaglia VR è stato presentato alle Giornate degli Autori della 76esima edizione della Mostra internazionale del cinema di Venezia come esperienza di "teatro virtuale" predisposta per una fruizione simultanea in una delle sale del Palazzo del Cinema e attualmente il progetto viene distribuito nella medesima formula.

Lo sforzo dei due autori è quello di far migrare il contenuto (lo spettacolo teatrale) nel mezzo della VR, mantenendo la sala come luogo dello spettatore in una duplice accezione: la sala teatrale è infatti virtualmente presente come luogo in cui si viene trasportati dal medium tecnologico, ma anche la sala in cui materialmente si prende posto esiste come architettura abitabile, come una sala cinematografica in cui viene sovvertito il concetto di schermo. Vien da sé che la sfida dei due registi verta anche sull'insistenza per il moltiplicarsi dei luoghi e delle forme della spettatorialità, intesi entrambi nella loro dimensione sociale. L'esperienza virtuale di *Segnale d'Allarme* prevede infatti di trovarsi seduti in prima fila e di assistere allo spettacolo *come se* fossimo veramente lì, per poi trovarsi, una volta terminata l'esperienza, accanto agli spettatori in carne e ossa come in qualsiasi sala cinematografica o teatrale.

Lo spettatore, una volta indossato il visore, prende il posto della telecamera Insta360 Pro – strumento composto da sei GoPro predisposte affinché in postproduzione si possano *suturare*⁷ le immagini sfericamente intorno allo spettatore – utilizzata durante le riprese della replica dello spettacolo appositamente messa in scena per le riprese. Questo rappresenta una fondamentale variazione rispetto alla visione astantiva degli strumenti audiovisivi: la telecamera sferica diventa il dispositivo di collegamento tra spettacolo e spettatore, garantendo quella sensazione propriocettiva necessaria al senso di *presenza*. Viene meno l'inquadratura come strumento principe attraverso cui si esprimevano le istanze autoriali all'interno del mondo della simulazione visiva del XX secolo e, con essa, il punto di vista come istanza che risuona nello spettatore attraverso processi di identificazione⁸.

Le condizioni del racconto, e della rappresentazione, si trasferiscono dunque dall'intreccio allo scenario, dalla riproduzione visiva all'architettura (immateriale), dalla temporalità regolamentata della visione cinematografica alla moltiplicazione del tempo all'interno dello stesso ambiente.

⁶ Sulla manipolazione temporale in ambiente immersivo cfr. R. Eugeni *Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi*, in *La cultura visuale del ventunesimo secolo Cinema, teatro e new media*, a cura di A. Rabbito, Meltemi, Milano 2018.

⁷ Si usa il termine suturare a indicare la sostituzione del lavoro dello spettatore cinematografico da parte del dispositivo tecnologico e del lavoro di post-produzione. Se davanti a un film è lo spettatore a fare il lavoro di "sutura" dell'universo filmico che gli sta davanti, nella VR questo procedimento è incorporato nel dispositivo stesso di cui lo spettatore è parte. S. Bernardi, *Introduzione alla retorica del cinema*, Le Lettere, Firenze, 1995.

⁸ M. Guerra, V. Gallese, *Lo schermo empatico: cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano, 2015.

Se il regista resta l'autore della proposizione, della concezione dell'opera, dell'organizzazione della scena e del suo contesto, lo spettatore abitando il progetto ne diventa interprete e, attraverso la sua performance, ne attualizza la virtualità in maniera sempre leggermente diversa.

In tal senso l'esempio che abbiamo scelto rende evidente il processo di ricomposizione dei linguaggi e delle tecniche che tanto il teatro quanto i media audiovisivi contribuiscono a creare. È infatti proprio la chiave autoriflessiva che deriva dalla combinazione tra medium e contenuto a rendere l'esempio scelto particolarmente calzante.

L'interesse per i mondi virtuali non è quindi da ricercare nel perfetto duplicato della gamma di stimoli che il mondo reale fornisce – su cui per altro si continua a lavorare - ma nella possibilità di incontrare nuovi significati rispetto a un ambiente, sia esso ignoto o già incontrato. Detto altrimenti, il cuore di questo medium, al di là della sua dimensione tecnologica, è la capacità di far germinare nuovi significati, riposizionando il soggetto nel pieno di una attività relazionale. In questa prospettiva un evento *virtuale* può offrire una situazione in cui gli elementi appartenenti alla realtà tangibile trasmigrano in una dimensione in cui le sue problematiche sono continuamente riproposte. Un processo interlocutorio che la prospettiva antropologica di Pierre Levy descrive infatti come *campo problematico*.

Come continuare a raccontare storie

Proprio a partire da questa consapevolezza del potenziale del mezzo il dibattito prevalente sulla realtà virtuale, che con il cinema ha in comune il fatto di essere un'arte industriale in senso pieno, riguarda la comprensione di quali siano i giusti contenuti per il mezzo. Delle storie, certamente, ma raccontate come?

Il processo di traduzione infatti parte da una necessaria codificazione in chiave cinematografica degli aspetti tecnici della messa in scena: le luci, i movimenti e il posizionamento degli attori, e persino il testo, poiché a cambiare fortemente è proprio il rapporto tra spettatore e opera.

La realtà virtuale, come tutti i dispositivi spettacolari che abbiamo conosciuto, ha infatti bisogno di codificare la giusta grammatica in grado di portare alle estreme conseguenze l'illusione di una non mediazione di un'esperienza mediatizzata, di creare cioè un effetto credibile di presenza. Ricerca che ha sempre fatto parte della sfida delle arti performative, delle tecnologie non-interattive e dei tradizionali modelli di visione e di ascolto *astantivi*, di esplorazioni, dunque, non necessariamente interattive in senso tecnologico⁹.

Cambiando, infatti, i modi di produzione e in particolar modo le strategie che guidano le dinamiche di attenzione dello spettatore, si producono delle variazioni sul fronte testuale, che diventa più che mai instabile e aperto. Questa instabilità, che già al testo filmico avevamo imparato a riconoscere nella molteplicità delle sue possibili interpretazioni e nelle proprietà dello sguardo (del regista, della macchina da presa, degli spettatori), nella VR ha un carattere

⁹ M. Lombardi, F. Biocca, J. Freeman, W. Ijsselsteijn, R. J. Schaevitz (a cura di), *Immersed in Media*, cit.

molto più radicale che risiede nell'illusione di una non mediazione di un'esperienza mediatizzata e, di conseguenza, nella percezione di libertà esplorativa da parte dello spettatore all'interno di un sistema che, per questo, sembra apparentemente non registico. Nella consapevolezza che la ricerca volta a codificare il nuovo linguaggio si sta portando avanti mentre scriviamo, alcune delle domande sono certamente volte a capire come tradurre la grammatica filmica in un continuum tridimensionale, certamente legato maggiormente all'intermedialità del teatro totale.

In che misura le tecniche di regia cinematografica ma non solo possono essere utilizzate nella produzione di realtà virtuale cinematografica? Qual è la relazione tra il livello di autonomia del soggetto e il la presenza all'interno nel mondo virtuale immersivo? Quali tecniche di altri media, come il teatro tradizionale o partecipativo, sono applicabili alla realtà virtuale e come possono essere utilizzate in modo efficace? E, dunque, che funzione ha il regista? E quale lo spettatore nell'abitare la macchina che il regista contribuisce a costruire?

Iniziamo dalla questione dello schermo, poiché ci porterà immediatamente a entrare nel vivo della grammatica della trasparenza apparente che la VR mette in piedi. Lo schermo è, infatti, il primo elemento la cui natura mediale viene apparentemente negata. Esso permane diventando però ergonomico, privato e indossabile, e sovvertendo la sua natura di superficie che mostra e nasconde. Di conseguenza, il fuori campo come dispositivo che attiva la dialettica tra visibile e immaginario, tra vedere e desiderio di vedere, viene meno. Viene lasciato fuori dal campo della visione solo il corpo del soggetto che sembra cedere tutta la sua sensibilità, piuttosto, a un divenire corporeo della simulazione. A lavorare come un principio visuale centrifugo è invece la dimensione sonora. Il suono spazializzandosi e allargando l'orizzonte il più possibile, dà vitalità all'esperienza e lavora a rafforzare il senso di *presenza* in modo ancora più radicale che al cinema sebbene viga lo stesso principio che governa le tecnologie di riproduzione audio digitale e *surround* volte alla riproduzione fedele e direzionale degli elementi presenti all'interno di una scena, chiamati infatti *oggetti sonori*. Come nel Dolby Atmos 7.1.4, per esempio, gli oggetti sonori vengono trattati separatamente e successivamente orchestrati in maniera il più possibile fedele alla percezione dei rumori ambientali nella realtà. Venendo meno l'inquadratura come unità fondamentale della grammatica filmica, viene meno il montaggio come tecnica, il cui principio viene piuttosto elaborato nelle strategie che governano l'attenzione e nella performance interattiva che il corpo del soggetto realizza con i corpi virtuali. Incorporato dalla performance del soggetto, la durata interna dei movimenti dello sguardo è delegata allo spettatore che produce autonomamente un lungo piano sequenza in first-person shot, potendo scegliere cosa guardare e quanto a lungo soffermarsi.

Sparisce dunque l'ellissi come figura tipicamente narrativa, mentre lo sguardo in macchina diventa una figura stilistica strategica e potentissima per radicare lo spettatore all'esperienza così come un elemento decisivo è la coincidenza della posizione reale del corpo del soggetto con quella assunta durante il viaggio virtuale (le sedie della sala per intenderci, che ci radicano percettivamente alla poltrona su cui prendiamo virtualmente posto).

Nella simulazione di essere in questo ambiente saturo, in cui si radicalizza quel principio di *sutura* secondo cui le inquadrature si organizzano in una coerenza tipicamente filmica, la VR torna a essere un dispositivo centripeto tipicamente teatrale in cui tutto è (sulla) scena, riconfigurando tecnologicamente la lezione che sin dalle avanguardie storiche europee e russe ha avuto a cuore le strategie di dissoluzione dello spazio scenico inteso come spazio di rappresentazione, dedicato all'osservazione passiva e 'voyeuristica' dello spettatore. Basti pensare a come nel manifesto del teatro della crudeltà Artaud articola il concetto di scena e di sala e la pratica tecnica per un luogo unico che sia una sorta di ambiente spettacolo in cui lo spettatore accomodato su sedie girevoli è coinvolto in una strategia dell'accerchiamento che non gli permette alcuna via di fuga¹⁰.

È proprio nell'architettura della scena che infatti questo lavoro in VR è metadiscorsivo: in questa geometria, i linguaggi del teatro, del cinema e delle esperienze performative più in generale, collaborano all'insieme delle operazioni, rimescolati e aspecifici, facendo germinare una nuova esperienza di visione basata su un altro modo di vedere, su altre relazioni tra idee, ritmi e punti di vista, la cui genealogia è senza dubbio in quei grandi dispositivi che hanno fatto la storia novecentesca della prassi registica. Man mano che lo spettacolo va avanti e Germano inizia, sostenuto dalla sua claque tra il pubblico, a virare il monologo sui toni di un comizio politico, lo spettatore inizia a percepire la sua invisibilità nel luogo che, di contro, assume sempre maggiore concretezza. L'anomala estensione della durata di settanta minuti di questo progetto (normalmente le esperienze di realtà virtuale seguono il formato del cortometraggio e non del lungo come in questo caso) permette di raggiungere pienamente questa logica dello scambio, resa più radicale dall'impossibilità di interagire con il contesto, di interrompere il monologante (come invece è successo durante alcune repliche dello spettacolo teatrale), di riconoscersi come parte attiva e autonoma nel progetto, facendo percepire allo spettatore la sua piena funzione mediale più che di soggetto attivo.

È proprio in questo ingranaggio illusorio che emerge la consapevolezza teorica dei due registi che mira a indagare i problemi relativi all'immediatezza e all'ipermediazione che coinvolge lo spettatore contemporaneo nella dialettica tra trasparenza e opacità, tra immersività e straniamento, tra soggettivazione e assoggettamento.

Il fuori campo, lo sguardo in macchina, la durata, la presenza di input dalla realtà che radichino il soggetto nello spazio virtuale, la spazializzazione del suono, sono tutti elementi di un'estetica del flusso in cui ciascun corpo entra in una relazione di risonanza con l'altro, resa attuale dalla percezione dello spettatore. Se, dunque, la VR viene trattata come medium narrativo, come veicolo formale per la narrazione, la regia mantiene la sua funzione

¹⁰ Se il concetto di *realtà virtuale* in Artaud ha poco a che vedere con la realtà virtuale tecnologica di cui stiamo parlando, l'ipotesi che propone per la configurazione della sala come luogo unico che diventa teatro dell'azione volto a scardinare il dispositivo dello spettacolo di rappresentazione e con esso l'idea aristotelica della quarta parete è invece piuttosto suggestiva: "Sarà ristabilita una comunicazione diretta tra spettatore e spettacolo, fra spettatore e attore, perché lo spettatore situato al centro dell'azione, sarà da esso circondato e in esso coinvolto [...] il pubblico sarà seduto in mezzo (alla sala) su poltrone girevoli per poter seguire lo spettacolo che si svolgerà tutt'intorno a lui" A. Artaud, *Il teatro e il suo doppio*, Einaudi, Torino 2000, p. 211-212.

predisponendo un grado di libertà nello spettatore con cui gli elementi del progetto dovranno entrare in relazione scenica per generare il senso stesso dell'esperienza virtuale. Questo principio coreografico, in cui i corpi entrano in relazione grazie alla collaborazione tra il piano tecnico e quello estetico, indica un principio registico in cui viene meno l'autorità del regista come elemento esterno all'opera e, di conseguenza, è anche la sua funzione a cambiare: il regista dovrà necessariamente considerare sin dall'origine del suo progetto, sin dall'idea, il modo in cui verrà fruito il contenuto: se il soggetto dell'esperienza sarà seduto o in piedi, se la sedia sarà mobile o statica, se sperimenterà il contenuto su un social network o con un visore. L'esperienza, a ciascuna di queste variazioni cambierà drasticamente. Il contenuto di un progetto di realtà virtuale non è quindi *rilocabile* se non a discapito della sua riuscita.

Pensato per la sala e con un pubblico che indossa il visore, *Segnale d'allarme* è un progetto portato in giro per l'Italia in un formato che non sfrutta solo la VR come fonte di ispirazione estetica ma piuttosto come spunto teorico sulla funzione sociale e politica da promuovere con e attraverso i media. Vediamo infatti come sia proprio giocando con la logica opposta e complementare di immediatezza e ipermediazione che la realtà virtuale e il teatro entrano in una proficua relazione di *remedium* (come ricordano Bolter e Grusin la *rimediazione* è un processo di interpretazione culturale che *riporta in salute* un medium nell'atto di riformarne un altro). Questo atto interpretativo tipico del contesto postmediale contemporaneo, funziona se consideriamo il teatro «ipermediale per definizione¹¹», ossia come un'arte che si è sempre misurata con la combinazione e ricombinazione di media diversi, di corpi fisici e non, coreografandone la relazione. Un'arte composita la cui tradizione però poggia sulla specificità di offrire un contatto tra la scena e il pubblico nell'irripetibilità dell'evento secondo una logica dell'immediatezza.

In questo progetto viene dunque indagata la VR come pratica di scrittura scenica in cui si supera il dualismo tra testo e regia. L'esperienza virtuale diventa essa stessa il *testo* la cui esistenza e attualità dipendono da un insieme di saperi, tecniche e corpi che collaborano occasionalmente e in una durata instabile in cui il comportamento creativo che ne scaturisce diventa il senso stesso dello spettacolo.

¹¹ A. M. Monteverdi., *Nuovi Media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano 2011.