

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN
SCRITTURE E PROGETTI PER LE ARTI VISIVE E PERFORMATIVE

DALLA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA ALLA NARRATIVA IMMERSIVA
STUDIO SULLA TECNOLOGIA XR E LE NUOVE FORME NARRATIVE

Relatore:

Prof.ssa Federica Villa

Correlatore:

Dott.ssa Susanna Bandi

Tesi di Laurea Magistrale di

XiaoGe Yao

ANNO ACCADEMICO 2025/26

Indice

Sommario	p.1
Introduzione	p.3
Capitolo 1: Esperienza audiovisiva: dalla narrativa cinematografica alla narrativa immersiva	p.8
1.1 Concetto e sviluppo della narrativa cinematografica	p.8
1.2 Concetto e sviluppo della narrativa immersiva	p.14
1.3 Le basi teoriche dell'esperienza immersiva	p.21
1.4 Le forme della narrativa immersiva	p.26
1.5 Le nuove forme narrative nell'XR	p.30
Capitolo 2 : Esperienza del pubblico: dal cinema alle nuove tecnologie XR	p.35
2.1 L'esperienza del pubblico nel cinema tradizionale	p.35
2.2 Panoramica sulla tecnologia XR	p.38
2.3 L'esperienza del pubblico nell'ambiente XR	p.40
Capitolo 3 : Analisi di casi di narrativa innovativa in Cina e in Italia	p.46
3.1 Analisi del caso cinese	p.46
3.2 Analisi del caso italiano	p.54
3.3 Analisi comparata dei casi di narrativa innovativa cinesi e italiani	p.65
Capitolo 4 : Progetto di realizzazione di un'opera XR	p.74
4.1 Idea del progetto	p.74
4.2 Progettazione narrativa	p.76
4.3 Progettazione dell'esperienza immersiva	p.83
4.4 Soluzione tecnica XR	p.88
4.5 Analisi del valore del progetto	p.89

Conclusione	p.91
Bibliografia	p.100
Filmografia	p.104
Sitografia	p.105
Indice delle figure	p.106

Sommario

La trasformazione dei media digitali ha favorito l'affiorare dell'esperienza immersiva, influenzando così il passaggio dalla narrativa cinematografica alla narrativa immersiva. L'XR, come principale supporto per le nuove narrazioni nei media digitali, comprende la realtà virtuale, la realtà aumentata e la realtà mista. Ristrutturando la struttura narrativa, l'identità del pubblico e le modalità di espressione dei contenuti, essa offre il supporto tecnico fondamentale per la nuova narrativa immersiva.

Per studiare meglio il passaggio dalla narrativa cinematografica alla narrativa immersiva, questa tesi prende come punto di partenza le somiglianze e le differenze tra la narrativa cinematografica tradizionale e la narrativa immersiva. Usa in combinazione il metodo di ricerca bibliografica, l'analisi dei casi, la ricerca comparativa e il metodo di progettazione creativa, ponendo l'attenzione sulla scrittura immersiva e non sulla tecnologia in sé.

A livello teorico, ripercorre lo sviluppo della narrativa cinematografica e della narrativa immersiva, spiega i concetti chiave come l'esperienza immersiva e le forme della narrativa immersiva, e riassume le nuove forme narrative sotto l'XR, tra cui la narrazione spaziale, la narrazione interattiva e la narrazione non lineare.

A livello pratico, analizza la differenza di esperienza tra il pubblico tradizionale del cinema e il pubblico partecipante nell'ambiente XR. Successivamente seleziona progetti narrativi XR rappresentativi della Cina e dell'Occidente per svolgere un confronto e un'analisi interculturale. Distingue le differenze di creazione tra le opere XR cinesi e occidentali causate dalla tradizione artistica, dall'ambiente industriale e dalle politiche culturali, da quattro punti di vista: strategia narrativa, esperienza del pubblico, applicazione tecnica e contesto culturale locale. Infine, sulla base delle conclusioni teoriche e dei casi precedenti, realizza un'opera pratica di narrazione immersiva XR con valore di diffusione culturale e innovazione narrativa. In sintesi, la ricerca dimostra che la narrativa immersiva rompe la barriera narrativa della visione unidirezionale del cinema tradizionale. Grazie all'interazione incarnata, il pubblico passa dal ruolo di ricevitore passivo a quello di co-creatore della narrazione. La cultura locale influenza profondamente la direzione e le modalità di espressione della creazione di narrativa

immersiva. Attraverso la revisione teorica, la spiegazione dei concetti chiave, il confronto di casi di diversi paesi e la progettazione di un'opera pratica, questa ricerca offre riferimenti teorici e spunti pratici per la creazione di narrazioni immersive e per la diffusione interculturale della narrazione digitale.

Introduzione

Il termine “immersione” deriva originariamente dal latino immergere e descrive lo stato di “entrare” o “penetrare” in qualcosa. Nel 1975, lo psicologo americano Mihály Csíkszentmihályi elaborò la “Flow Theory”, ovvero la teoria del flusso, che descrive uno stato psicologico in cui una persona concentra completamente le proprie energie su una determinata attività, raggiungendo una condizione di “perdita di sé” e provando un forte senso di eccitazione e soddisfazione. Successivamente, il concetto di “flow” è stato progressivamente applicato anche agli ambiti dell’interazione uomo-macchina, dei media digitali e dell’esperienza artistica, fornendo una base teorica per comprendere lo stato di immersione del pubblico negli ambienti mediali. Tuttavia, già prima della nascita del concetto di “Flow Theory”, a partire dal XVIII secolo, si iniziò a esplorare il modo di far vivere alle persone un’esperienza di “essere dentro la scena”. Nel 1787, il pittore irlandese Robert Barker realizzò un dipinto panoramico a 360 gradi, modificando il tradizionale modello della pittura, nel quale la persona osservava il quadro da una posizione fissa, e trasformandolo in una situazione in cui lo spettatore era circondato dall’immagine. Lo spettatore non era più soltanto un osservatore, ma sembrava entrare direttamente nella scena rappresentata. Alla fine del XIX secolo, Wagner propose il concetto di “opera d’arte totale” (*Gesamtkunstwerk*), sostenendo l’integrazione di diverse forme artistiche, tra cui musica, teatro, scenografia, architettura e illuminazione. Egli proponeva inoltre di eliminare la rigida separazione tra palcoscenico e pubblico, creando un mondo sensoriale completo. Con l’affermazione del cinema tradizionale come uno dei più influenti mezzi narrativi del XX secolo, anche il teatro iniziò a vivere una fase di rinnovamento. La modalità di visione passiva propria del cinema portò i creatori teatrali a riflettere sul rapporto tradizionale tra spettatore e rappresentazione. Nel 1968, Richard Schechner elaborò il concetto di “teatro ambientale” (*Environmental Theater*), ridefinendo profondamente il rapporto tra spettacolo e pubblico. Agli spettatori veniva permesso di muoversi liberamente nello spazio e di interagire con la performance, rompendo la cosiddetta “quarta parete” e ponendo così le basi per il successivo sviluppo del teatro interattivo site-specific e della narrazione immersiva XR. Nello stesso periodo, nel 1955, aprì Disneyland, che attraverso il coinvolgimento del pubblico all’interno di un mondo narrativo

completo realizzò una prima applicazione dell'esperienza immersiva anche in ambito commerciale. Grazie a oltre due secoli di riflessioni e innovazioni, nel XXI secolo, con lo sviluppo di tecnologie di media digitali come XR e la proiezione olografica, e con il crescente desiderio delle persone, nell'ambito della "economia dell'esperienza", di poter interagire, partecipare attivamente e vivere un'esperienza diretta, l'esperienza immersiva è entrata in un'epoca caratterizzata da possibilità praticamente illimitate.

Nel XXI secolo, con la crescente diffusione delle esperienze immersive, come ha fatto l'XR, in quanto principale veicolo di tali esperienze, a trasformarsi da una semplice tecnologia di visualizzazione in un nuovo mezzo di comunicazione e, successivamente, a favorire la nascita di nuove modalità narrative? La ragione principale risiede nel fatto che l'XR ha modificato la forma stessa dei media. In realtà, la storia dello sviluppo dei media è anche una storia dell'estensione dei sensi: dalla scrittura, che ha esteso la percezione visiva, alla radio e alla televisione, che hanno esteso la percezione visiva e uditiva, fino all'XR contemporaneo, che permette un'estensione integrata della vista, dell'udito, del tatto e della percezione spaziale. Ciò significa anche che la forma dei media è passata dallo schermo bidimensionale allo spazio tridimensionale. Come viene affermato in *Storytelling in Virtual Reality*: «Abbiamo assistito a un cambiamento di paradigma nel campo della narrazione audiovisiva, dal passaggio dall'immagine 'incorniciata' all'immagine 'senza cornice'». L'XR è un medium spaziale e ciò significa che lo spazio stesso inizia ad assumere una funzione narrativa. Lo spazio non è più soltanto uno sfondo, ma diventa l'interfaccia della narrazione, il luogo in cui la storia si svolge e lo spazio dell'interazione; esso stesso è in grado di trasmettere informazioni. Le ricerche più recenti definiscono ulteriormente la narrazione spaziale come un processo attraverso il quale l'ambiente genera significati narrativi attraverso la percorribilità (traversability), la funzione degli oggetti, la luce e le ombre, i suoni e le regole di interazione. L'utente non si limita ad "ascoltare una storia", ma la "vive nello spazio" (storyliving). La narrazione spaziale modifica tre dimensioni fondamentali della narrazione tradizionale. Il cambiamento più significativo riguarda il modo di guardare e, di conseguenza, l'identità dello spettatore. Lo spettatore passa da osservatore a partecipante e diventa persino co-costruttore della storia, sviluppando un senso di presenza (Presence). In secondo luogo, il corpo entra

nello spazio e diventa a sua volta parte della narrazione, dando origine alla narrazione embodied e al senso di embodiment. Infine, mentre i media tradizionali non offrono una reale possibilità di scelta autonoma, l'XR permette allo spettatore di compiere delle scelte. Di conseguenza, la storia diventa più non lineare e si sviluppa anche una narrazione interattiva. La nascita di un nuovo medium implica quindi un nuovo paradigma della comunicazione. L'XR sta ricostruendo la logica di base attraverso cui le informazioni vengono memorizzate, trasmesse, ricevute e co-create. In futuro, la competizione tra i media non sarà più limitata alla qualità dell'immagine dello schermo o alla durata dei contenuti, ma riguarderà sempre più la capacità di narrazione spaziale, l'esperienza di integrazione tra reale e virtuale e il senso di presenza dell'utente. Una forma di comunicazione immersiva basata sulla coesistenza e sull'integrazione tra reale e virtuale diventerà la forma centrale dei media di nuova generazione.

Lo sviluppo dei media digitali ha modificato il modello dei media tradizionali, caratterizzato da una centralità dell'autore, in cui è l'autore a determinare i contenuti, da una relazione di visione fissa, in cui lo spettatore osserva dall'esterno, e da una struttura lineare di organizzazione delle informazioni, in cui l'opera è già completata e lo spettatore la fruisce secondo un ordine prestabilito. Di conseguenza, la narrazione si è progressivamente trasformata da un testo da osservare in un processo esperienziale al quale è possibile partecipare, che è possibile esplorare e con cui è possibile interagire. Su questa base, la comparsa delle tecnologie XR ha esteso l'interattività e la spazialità dei media digitali a un ambiente tridimensionale, facendo dello spazio stesso una componente importante della narrazione. Rispetto alle modalità narrative tradizionali, la narrazione immersiva non significa negare completamente la narrazione cinematografica, né significa che il cinema venga sostituito dall'XR. Al contrario, sulla base dell'eredità del linguaggio audiovisivo, della struttura narrativa e dell'espressione emotiva propri del cinema e della televisione tradizionali, la narrazione immersiva modifica il rapporto tra lo spettatore e la storia. La principale differenza tra la narrazione tradizionale e quella digitale riguarda infatti il ruolo dello spettatore. Murray, in *Hamlet on the Holodeck*, scrive: «Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices.» Il concetto di agency

indica quindi la capacità dell'utente di compiere azioni significative e di vedere i risultati delle proprie decisioni e scelte. I media digitali permettono così allo spettatore di acquisire una maggiore agency all'interno della storia, consentendogli di non essere soltanto il destinatario della narrazione, ma anche di partecipare al processo narrativo attraverso le proprie scelte e azioni. Marie-Laure Ryan, in *Narrative as Virtual Reality*, sottolinea inoltre come lo sviluppo dei media digitali abbia progressivamente trasformato l'esperienza narrativa dalla tradizionale immersione mentale (*mental immersion*) verso una forma di immersione incarnata (*embodied immersion*), che integra la percezione dello spazio, l'azione corporea e il feedback in tempo reale. Pertanto, la trasformazione delle modalità narrative nell'ambiente dei nuovi media non implica la fine della narrazione tradizionale, ma rappresenta piuttosto un processo di continuità e ricostruzione delle forme narrative tradizionali, promosso dallo sviluppo dei media digitali.

Sulla base del contesto sopra descritto, la presente ricerca si concentra principalmente su tre aspetti: il rapporto tra la narrazione audiovisiva tradizionale e la narrazione immersiva, i cambiamenti introdotti dalle tecnologie XR nel ruolo e nelle modalità di esperienza dello spettatore, e le diverse modalità di espressione della narrazione immersiva in differenti contesti culturali. In primo luogo, la ricerca analizza le somiglianze e le differenze tra la narrazione audiovisiva tradizionale e la narrazione immersiva, approfondendo come gli elementi della narrazione audiovisiva tradizionale vengano ereditati, trasformati e riorganizzati all'interno della narrazione immersiva. In secondo luogo, viene analizzato il modo in cui le tecnologie XR modificano il ruolo dello spettatore all'interno della narrazione e il passaggio da una partecipazione passiva a una partecipazione attiva. Successivamente, attraverso un'analisi comparativa di casi di nuove forme narrative provenienti dalla Cina e dall'Italia, la ricerca confronta le modalità di espressione della narrazione immersiva in differenti contesti culturali e approfondisce il modo in cui i fattori culturali influenzano la narrazione immersiva. Infine, sulla base della ricerca teorica e dell'analisi dei casi interculturali, viene elaborato un progetto di narrazione immersiva XR, comprendente l'intero processo di progettazione, dalla concezione del tema alla struttura narrativa, dalla progettazione dell'esperienza immersiva alla scelta delle soluzioni tecnologiche, con

l'obiettivo di trasformare e applicare concretamente i risultati della ricerca teorica nella pratica creativa.

Pertanto, la presente ricerca si propone di rispondere alle seguenti domande: quali sono le somiglianze e le differenze tra la narrazione audiovisiva tradizionale e la narrazione immersiva in termini di struttura narrativa, caratteristiche narrative, esperienza dello spettatore e ruolo dello spettatore? In che modo le tecnologie XR modificano il rapporto tra lo spettatore e lo spazio narrativo, influenzando ulteriormente il senso di immersione e le modalità di partecipazione dello spettatore? Quali differenze esistono tra i progetti immersivi cinesi e italiani in termini di struttura narrativa, esperienza dello spettatore e modalità di interazione, e in che modo tali differenze sono influenzate dai diversi contesti culturali? Infine, come può un'opera narrativa immersiva XR completa realizzare il passaggio dalla ricerca teorica alla pratica creativa attraverso le diverse fasi di ideazione del progetto, progettazione narrativa, progettazione dell'esperienza immersiva e scelta delle soluzioni tecnologiche?

Per rispondere a queste domande, la presente ricerca combina lo studio teorico con l'analisi dei casi, esaminando le principali teorie relative alla narrazione audiovisiva tradizionale, alla narrazione digitale e alla narrazione immersiva XR. Attraverso il confronto tra casi cinesi e italiani, vengono analizzati i cambiamenti nelle modalità narrative e nell'esperienza dello spettatore in differenti forme medialità e contesti culturali. Sulla base della ricerca teorica e dell'analisi dei casi, la ricerca mira inoltre a trasformare i risultati ottenuti in un progetto di narrazione immersiva XR, elaborando una pianificazione completa che comprende la concezione del tema, la struttura narrativa, la progettazione dello spazio e dell'esperienza immersiva e la scelta delle soluzioni tecnologiche, al fine di creare un collegamento tra l'analisi teorica e la pratica creativa.

Capitolo 1

Esperienza audiovisiva dalla narrativa cinematografica alla narrativa immersiva

1.1 Concetto e sviluppo della narrativa cinematografica

1.1.1 Definizione di narrativa cinematografica

La narrativa cinematografica è uno degli oggetti di studio principali della ricerca narratologica. Essa consiste nell'organizzare sistematicamente trama, tempo, spazio e logica dei personaggi attraverso il linguaggio audiovisivo, per fornire al pubblico un insieme completo di informazioni sulla storia. Bordwell e Thompson definiscono la narrativa cinematografica come una catena di eventi legati da relazioni di causa-effetto, che si svolge entro un determinato quadro temporale e spaziale¹. Grazie alle proprietà specifiche del medium delle immagini in movimento, essa si distingue dalle forme narrative letterarie, teatrali e da altre narrazioni tradizionali.

Diversamente dalla narrativa dei romanzi, basata esclusivamente sulla parola scritta, e dalla narrativa teatrale, limitata dallo spazio fisso del palcoscenico, la narrativa cinematografica costruisce il mondo della storia attraverso inquadrature, montaggio, progettazione sonora e messa in scena, formando un insieme autonomo di regole e sistemi espressivi.

I due componenti principali della narrativa cinematografica sono la *fabula* e la *syuzhet*². La *fabula* indica tutti gli eventi che si succedono in ordine cronologico, mentre la *syuzhet* rappresenta il contenuto riorganizzato e presentato al pubblico tramite il montaggio³. In pratica, la narrativa cinematografica è fondamentalmente una rappresentazione organizzata degli eventi, non una semplice registrazione cronologica della realtà. Questa struttura definisce la

¹ David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill Higher Education, New York, 2008, pp. 74–75.

² David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison, 1985, pp.49-51.

³ Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, 1978, pp.48-50.

logica base della creazione cinematografica tradizionale: l'autore controlla in modo indipendente la classificazione di tutti i frammenti di storia, il ritmo espressivo e l'ordine di diffusione delle informazioni. Il pubblico non partecipa direttamente alla costruzione narrativa, ma ricostruisce la storia del film comprendendo il linguaggio audiovisivo e collegando le relazioni di causa-effetto degli eventi.⁴

Come descritto nel capitolo Introduzione riguardo all'evoluzione dei media⁵, la narrativa cinematografica è una narrativa visiva classica "a cornice". Il bordo dello schermo televisivo rappresenta un confine materiale, che separa lo spazio fisico del pubblico dallo spazio immaginario della storia. Durante tutta la visione, il pubblico mantiene una posizione "esterna": la sua partecipazione rimane soltanto sul piano dell'immersione mentale, senza coinvolgimento corporeo.

Sulla base di quanto esposto, questa ricerca definisce la narrativa cinematografica come il processo di costruzione di una storia attraverso il linguaggio audiovisivo, l'organizzazione spaziale, l'ordinamento temporale e l'elaborazione delle informazioni, che permette al pubblico di comprendere eventi fittizi o reali e di parteciparvi emotivamente.⁶

Anche se la narrativa cinematografica tradizionale colloca spesso lo spettatore nella posizione di osservatore esterno al mondo narrato, essa ha stabilito i principi fondamentali della narrazione audiovisiva: la costruzione della storia, lo sviluppo dei personaggi, la partecipazione emotiva e l'espressione audiovisiva. Questi principi hanno gettato solide basi per le successive narrazioni immersive.

⁴ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*.

⁵ Cfr. supra, cap. Introduzione.

⁶ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*.

1.1.2 Caratteristiche della narrativa cinematografica tradizionale

La narrativa cinematografica tradizionale usa lo schermo bidimensionale come supporto mediale e ha sviluppato un insieme proprio di metodi narrativi. Queste modalità regolano il funzionamento del tempo, dello spazio, delle informazioni e del rapporto tra pubblico e storia all'interno delle opere cinematografiche⁷.

La narrativa cinematografica tradizionale è solitamente centrata sull'autore, che detiene un potere decisionale sulla costruzione della storia. Secondo la teoria narratologica di Chatman, la distinzione tra *fabula* e *syuzhet* dimostra che la narrazione cinematografica non è una copia fedele degli eventi originali, ma una nuova storia costruita attraverso montaggio, selezione e riorganizzazione⁸. In questa nuova storia, tutti i colpi di scena, le motivazioni dei personaggi, il ritmo degli avvenimenti e il finale sono stabiliti in fase di produzione. Il pubblico non partecipa alla costruzione narrativa: non può modificare l'ordine degli eventi né creare nuove situazioni, non ha la possibilità di intervenire sullo sviluppo della storia⁹.

Essa si basa inoltre sulla struttura bidimensionale “incorniciata” e sul concetto di quarta parete. Lo schermo bidimensionale crea una separazione netta tra il mondo reale dello spettatore e il mondo fittizio del film. Il pubblico osserva la trama solamente dall'esterno, senza entrare nella narrazione. Anche se la fotografia cinematografica, le luci e il suono possono generare una forte empatia emotiva, la partecipazione dello spettatore rimane solo sul piano mentale, senza coinvolgimento corporeo¹⁰. Nella narrativa cinematografica tradizionale, lo spazio funziona di solito solamente come sfondo per i personaggi e la vicenda, non come elemento attivo capace di produrre autonomamente significati narrativi.

⁷ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, pp. 27–62.

⁸ Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, pp. 48–50.

⁹ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1997, pp. 126–129.

¹⁰ Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.

La narrativa cinematografica tradizionale si fonda principalmente su una logica temporale lineare o su una non-linearità comunque controllata dall'autore. La maggior parte dei film organizza gli eventi secondo la catena di causa-effetto e la successione cronologica dei fatti. All'interno della trama si usano talvolta analessi (flashback) e prolessi (flashforward) per favorire il montaggio narrativo. Esistono anche numerosi film a narrazione non lineare, che raccontano la storia con un montaggio frammentato e atemporale, ma anche questi sono comunque sotto il controllo del creatore¹¹.

Nel cinema tradizionale, la comunicazione tra storia e pubblico dipende soprattutto da un sistema consolidato di linguaggio audiovisivo. Montaggio, composizione delle inquadrature, messa in scena e progettazione sonora sono strumenti tecnici per orientare l'attenzione dello spettatore, suggerire relazioni di causa-effetto e trasmettere significati impliciti¹². Il racconto cinematografico viene realizzato dall'autore attraverso l'assemblaggio delle immagini in fase di montaggio, non tramite i movimenti corporei o l'esplorazione della scena da parte del pubblico¹³.

In conclusione, le caratteristiche principali della narrativa cinematografica tradizionale definiscono come l'immagine tradizionale costruisca la storia all'interno di un medium bidimensionale delimitato. Queste caratteristiche evidenziano anche la differenza fondamentale tra questa forma e la narrazione immersiva XR, che ha come elemento centrale la narrazione spaziale.

¹¹ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, pp. 48–62.

¹² Bordwell, Thompson, *Film Art: An Introduction*, 2008.

¹³ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, pp. 126–129.

1.1.3 Origini e sviluppo della narrativa cinematografica

Le origini e lo sviluppo della narrativa cinematografica corrispondono a un processo che va dalla produzione spontanea alla riflessione consapevole, da tecnica pratica a forma d'arte. Essa non si è formata automaticamente con la nascita del cinema, ma si è sviluppata gradualmente grazie all'interazione tra pratica creativa e riflessione teorica, come sistema di organizzazione delle storie basato su immagini, suono e montaggio.

La narrazione è uno dei modi più antichi dell'umanità per registrare e comunicare. Esisteva già nell'epoca primitiva della "scrittura per immagini". Duemilacinquecento anni fa Platone, nella *Repubblica*, ha distinto tra "narrazione pura" e "mimesi".¹⁴ Aristotele, nella *Poetica*, ha separato teoricamente "racconto" e "imitazione".¹⁵ Tuttavia la narratologia, come disciplina di studio sistematica, nasce solo nel 1969 con la formulazione di Todorov¹⁶.

Il cinema è una disciplina pratica: spesso la pratica e la tecnica precedono, mentre la teoria arriva successivamente. Anche la narrativa cinematografica ha ricevuto una definizione solo molto tempo dopo l'apparizione del cinema.

All'inizio il cinema non aveva capacità narrative: serviva soprattutto a registrare la realtà. I cortometraggi documentari dei fratelli Lumière del 1895, come *L'arrivo di un treno* (*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, fratelli Lumière, 1895), registravano la realtà con una sola inquadratura¹⁷. La vera capacità narrativa del cinema nasce con l'invenzione del montaggio e l'assorbimento di idee letterarie. Nel 1902 *Il viaggio nella luna* (*Le Voyage dans la Lune*, Georges Méliès, 1902) di Georges Méliès costruisce una storia fittizia, ma il suo linguaggio delle riprese conserva tratti del teatro di palcoscenico¹⁸. Successivamente Griffith sviluppa primi piani, campi lunghi e montaggio parallelo, e crea il modello classico di suspense del

¹⁴ Platone, *La Repubblica*, III, 392c–394c.

¹⁵ Aristotele, *Poetica*, 1448a19–24.

¹⁶ Tzvetan Todorov, *Grammaire du Décaméron*, Mouton, L'Aia, 1969, p. 10.

¹⁷ *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* (*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, regia di fratelli Lumière, 1895), film.

¹⁸ *Il viaggio nella Luna* (*Le Voyage dans la Lune*, regia di Georges Méliès, 1902), film.

“salvataggio all’ultimo minuto”. Queste soluzioni sono influenzate dai romanzi di Dickens e dal ritmo narrativo di Edgar Allan Poe. La scuola sovietica del montaggio eleva il montaggio da tecnica a strumento di pensiero. L’esperimento di Kuleshov dimostra che il montaggio può generare significati psicologici. Ejzenštejn elabora il montaggio di conflitto, sostenendo che l’incontro tra inquadrature produce nuove idee¹⁹. Il cinema riunisce quindi sia il “racconto” sia la “imitazione” descritti da Aristotele.

Dopo l’avvento del cinema sonoro si afferma il paradigma narrativo classico di Hollywood: logica di causa-effetto, struttura in tre atti, montaggio di continuità, punto di vista onnisciente dominante²⁰. Si forma un sistema di “narrazione implicita”. Lo studioso di miti Campbell osserva che alla base di questo sistema c’è un “archetipo del mito unico” comune all’umanità²¹. Su queste basi si costruisce la teoria della narratologia cinematografica.

Gli anni Sessanta-Ottanta del Novecento rappresentano il periodo di massimo sviluppo della teoria narrativa cinematografica. Metz introduce la semiotica nel cinema e formula il concetto delle otto sequenze²². Genette definisce il quadro di analisi del tempo narrativo, della modalità e della voce²³. Jost amplia la teoria del punto di vista²⁴. Gaudreault e Jost, nel volume *Che cos’è la narratologia cinematografica?* sostengono l’esistenza di una differenza sostanziale tra narrazione letteraria e narrazione audiovisiva, introducendo la distinzione tra “mostrare” e “raccontare”, livelli narrativi propri dell’immagine²⁵. Nel 1985 Bordwell apre la prospettiva cognitiva: distingue *fabula* e *syuzhet* e considera la narrazione uno scambio dinamico tra film e pubblico²⁶. La dicotomia “storia e discorso” di Chatman diventa uno dei quadri di analisi

¹⁹ Bordwell, D., Thompson, K., *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill Higher Education, New York, 2008.

²⁰ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, pp. 156–204.

²¹ Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon Books, New York, 1949.

²² Christian Metz, “La grande syntagmatique du film narratif”, «Communications», VIII, 1966, pp. 120–124.

²³ Gérard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Cornell University Press, Ithaca, 1980.

²⁴ François Jost, *L’œil-caméra: entre film et roman*, Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1987, p. 22.

²⁵ André Gaudreault, François Jost, *Le récit cinématographique*, Nathan, Paris, 1990.

²⁶ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, pp. 48–62.

principali²⁷.

Lo sviluppo della narrativa cinematografica è sempre stato il risultato combinato di pratica tecnica e teoria culturale. Nel XXI secolo la narratologia cinematografica conosce la “svolta post-classica”: convivono contemporaneamente prospettive come la narratologia cognitiva, la narratologia retorica, la narratologia non naturale e la narrazione spaziale. Appaiono molte soluzioni sperimentali: tempi multipli, narrazioni annidate, narratori inaffidabili e altro²⁸. Oggi la narrazione si estende alla realtà virtuale, alla narrazione transmediale, alla narrazione interattiva e ad altri campi. La narrativa tradizionale e la narrazione dei nuovi media non si sostituiscono reciprocamente, ma possono coesistere e completarsi a vicenda.

1.2 Concetto e sviluppo della narrativa immersiva

1.2.1 Definizione di narrativa immersiva

L’evoluzione della tecnologia XR e la trasformazione delle forme medialità hanno reso la narrativa immersiva un tema centrale di studio nel campo della narrazione digitale, dell’arte audiovisiva e delle ricerche sui media. Al momento non esiste una definizione unica e standardizzata di narrativa immersiva nel mondo accademico. Ricerche provenienti da diverse discipline hanno prodotto sistemi interpretativi differenti, che insieme costituiscono il nucleo teorico e il quadro di riferimento di questo campo di studi. Rispetto alla modalità di emissione unidirezionale del testo tipica della narrativa cinematografica e televisiva tradizionale, la narrativa immersiva rompe definitivamente il confine tra mondo fittizio e realtà, ridefinisce il rapporto tra creatore e pubblico e trasforma lo spettatore passivo in partecipante e co-creatore della narrazione.

²⁷ Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca-New York, 1978, pp. 48–50.

²⁸ Monika Fludernik (ed.), *Postclassical Narratology: Approaches and Analyses*, Ohio State University Press, Columbus, 2010.

Lo sviluppo teorico della narrativa immersiva segue un percorso accademico ben definito, e gli studi di molti autori importanti ne hanno gettato le basi teoriche. Aarseth ha proposto per primo la teoria della letteratura ergodica, sostenendo che la partecipazione attiva dell'utente sia la condizione fondamentale della nuova esperienza narrativa.²⁹ Questo ha posto le basi per lo studio delle caratteristiche interattive della narrativa immersiva. Successivamente Murray ha completato il sistema della narrativa immersiva digitale: definisce l'immersione come una sensazione psicologica per cui il pubblico si sente trasportato dentro un mondo nuovo. Egli individua tre caratteristiche principali: senso di immersione, agency e trasformazione, e sottolinea che le scelte comportamentali del pubblico possono influenzare direttamente lo sviluppo della storia.³⁰ Questo è la differenza più evidente rispetto alla narrativa tradizionale su schermo.

Dal punto di vista narratologico, Ryan contesta l'idea sbagliata del "primato della tecnologia". Secondo lei l'essenza dell'immersione risiede nella costruzione di un mondo narrativo completo e credibile.³¹ Divide l'esperienza immersiva in tre dimensioni: spazio, tempo ed emozione, e dimostra che la costruzione mentale è più importante del supporto tecnologico. Più tardi, la teoria dell'architettura narrativa di Jenkins aggiunge un significato più profondo alla narrazione spaziale, dimostrando che l'ambiente spaziale stesso è un importante veicolo narrativo e rendendo più completa l'espressione spaziale della narrativa immersiva.³²

Con il rapido sviluppo dei media digitali, le ricerche accademiche sulla narrativa immersiva diventano sempre più varie e dettagliate. Nel contesto di studi occidentali, Pine e Gilmore partono dal punto di vista dell'economia dell'esperienza e dimostrano che l'immersione

²⁹ Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

³⁰ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, pp. 97–154.

³¹ Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001.

³² Henry Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, in Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004, pp. 118–130.

deriva dalla partecipazione profonda e personalizzata del pubblico.³³ Negli ultimi anni autori come Bonfim e Pianzola hanno ampliato ulteriormente il campo di ricerca: per loro la narrativa immersiva è un processo esperienziale complesso che unisce ambiente spaziale, esperienze multisensoriali e meccanismi di interazione. Il suo effetto di immersione è determinato insieme dalla struttura narrativa, dalla forma mediale e dalla cognizione dell'utente. Si realizza così il cambiamento di paradigma narrativo: dal “guardare la storia” al “vivere la storia”.

In Cina molti studiosi svolgono ricerche sul linguaggio dell'immagine immersiva, sulla logica narrativa delle discipline umanistiche digitali e sulla definizione del soggetto narrativo. Individuano tre elementi esperienziali principali: spazio, sensi ed emozione, e dimostrano la tendenza generale della narrativa immersiva verso la spazializzazione, l'interattività e l'esperienza.

Questa tesi sintetizza i risultati delle ricerche accademiche cinesi e occidentali e definisce la narrativa immersiva come una nuova forma narrativa, che costruisce un mondo narrativo completo basandosi su scenari spaziali, meccanismi di interazione e media multisensoriali.³⁴ Questa forma narrativa ha al centro il senso di presenza e l'esperienza di flusso, rompe la barriera della comunicazione unidirezionale tipica della narrazione tradizionale, permette al pubblico di intervenire nel processo narrativo come partecipante presente e di costruire insieme il significato narrativo attraverso l'esplorazione autonoma e le azioni di interazione. Questa forma narrativa si applica ai media digitali come la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR), ma può essere usata anche in spazi fisici come il teatro dal vivo e le rappresentazioni sceniche.³⁵ Essa rappresenta un'evoluzione importante della narrativa cinematografica e televisiva tradizionale nell'epoca digitale.

³³ B. Joseph Pine II, James H. Gilmore, *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*, Harvard Business School Press, Boston, 1999.

³⁴ Wen Zhou, Baiheng Liu, *Narrativa interattiva: un framework multidisciplinare per la narrativa VR*, in «Modern Communication (Rivista dell'Università di Comunicazione della Cina)», XLIV, 10, 2022, pp. 95-105.

³⁵ Mafkeseb Kassahun Bekele, Erik Champion, “A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage”, «Frontiers in Robotics and AI», VI, 2019, art. 91, pp. 1–14.

1.2.2 Caratteristiche principali della narrativa immersiva

Nell'attuale epoca dei nuovi media, grazie ai progressi continui della tecnologia XR, del calcolo spaziale e della progettazione interattiva, la narrativa immersiva ha modificato radicalmente il modello narrativo unidirezionale del cinema e della televisione. Si è passati dalla semplice “narrazione unidirezionale di una storia” alla “costruzione di un mondo a 360 gradi, dove il partecipante vive direttamente la vicenda”, ridefinendo le modalità con cui il pubblico percepisce e sperimenta la narrazione. Diversamente dalle modalità narrative tradizionali basate sul montaggio delle inquadrature e sullo sviluppo lineare della trama, la narrativa immersiva prende lo spazio come supporto centrale, l'interazione come motore principale e l'esperienza multisensoriale come base. Il pubblico non è più un semplice osservatore, ma diventa un partecipante attivo del mondo narrato: questa è la nuova forma narrativa propria dell'epoca digitale.

La spazializzazione è la caratteristica più essenziale della narrativa immersiva. A differenza della narrazione tradizionale, dove lo spazio funziona solamente come sfondo della storia, nella narrativa immersiva lo spazio tridimensionale diventa il principale medium narrativo.³⁶ Gli indizi narrativi, i dettagli della trama e la logica della vicenda sono nascosti all'interno delle scene, degli oggetti di scena, del suono, delle luci e dell'ambiente visivo. Il pubblico non deve seguire una trama con una successione temporale fissa, ma ricostruire gradualmente tutta la storia attraverso i propri movimenti liberi e le proprie osservazioni. La disposizione dello spazio costituisce di per sé una struttura narrativa peculiare, realizzando così il cambiamento radicale di una narrazione dominata dal tempo a una narrazione dominata dallo spazio.³⁷

Su questa base, la narrativa immersiva attribuisce al pubblico piena soggettività e agency, rompendo la condizione di ricezione passiva delle informazioni tipica della narrazione tradizionale. Grazie a meccanismi di interazione completi, il pubblico può interagire in tempo reale con il mondo narrativo attraverso movimenti del corpo, scelte dello sguardo e azioni concrete. Decide autonomamente l'ordine con cui riceve le informazioni e può anche

³⁶ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997.

³⁷ Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, pp. 118–130.

influenzare lo svolgimento e il finale della storia, realizzando il passaggio di identità da “osservatore” a “co-creatore”. Questa interazione non consiste nel dare semplici comandi a una macchina, ma crea una relazione bidirezionale tra pubblico e spazio narrativo, che rende l’esperienza narrativa fortemente personalizzata.

La narrativa immersiva crea un forte senso di presenza attraverso modalità multisensoriali. Combinando dimensioni percettive come la vista, l’udito e il feedback tattile, genera nel pubblico la sensazione realistica di essere dentro la scena. Diversamente dalla narrazione tradizionale, che usa solo vista e udito, l’esperienza immersiva multisensoriale a 360 gradi avvolge completamente il pubblico nello spazio-tempo della storia e suscita una forte empatia emotiva. Alcune esperienze di immersione profonda vengono codificate dal cervello come memorie quasi autobiografiche, e lasciano tracce profonde sulla cognizione emotiva e sulla memoria esperienziale del pubblico.³⁸

Le caratteristiche spaziali e i meccanismi di interazione propri della narrativa immersiva modificano la struttura narrativa fissa dominata dal creatore propria della narrazione tradizionale, e costruiscono una nuova narrazione non lineare e frammentata. Anche se il creatore definisce comunque il quadro generale e la logica base della narrazione immersiva, non impone un unico percorso narrativo. Le diverse azioni di esplorazione e le scelte del pubblico generano esperienze narrative uniche. La narrazione si libera dai vincoli della standardizzazione e unisce regole definite e apertura.

Perciò la narrativa immersiva non è una semplice trasposizione della narrazione tradizionale, ma una forma narrativa che introduce nuovi metodi. Le sue caratteristiche centrali: narrazione spaziale, agency del soggetto, immersione multisensoriale e struttura aperta non lineare, costruiscono insieme un sistema di esperienza narrativa basato sul “vivere personalmente la storia”.³⁹

³⁸ Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001.

³⁹ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997; Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, pp. 118–130.

1.2.3 Percorso di sviluppo della narrativa immersiva

La narrativa immersiva non è apparsa improvvisamente nell'epoca digitale. Si tratta di una modalità narrativa evolutasi gradualmente attraverso più di due secoli di ricerche artistiche, accumulo teorico e innovazione mediale. Dal punto di vista etimologico, il termine “immersivo” deriva dal latino immergere, il cui significato originale è “entrare” o “penetrare”. Esso sottolinea la condizione del soggetto dell'esperienza che si fonde completamente con l'ambiente circostante; questo significato intrinseco è rimasto costante durante tutto lo sviluppo della narrativa immersiva. Già prima della nascita dei media digitali, il mondo dell'arte aveva iniziato a superare l'estetica tradizionale dello “spettatore osservatore”, ricercando un'esperienza narrativa nella quale il pubblico si sentisse parte indispensabile della storia.

Alla fine del XVIII secolo cominciano le prime ricerche sull'esperienza visiva immersiva. Nel 1787 il dipinto panoramico a 360 gradi realizzato da Robert Barker rompe la logica di fruizione della pittura tradizionale.⁴⁰ Abbandona la modalità secondo cui lo spettatore osserva un'immagine statica e trasporta il pubblico dentro la pittura grazie a un ambiente immersivo. Si realizza così il primo passaggio dall'“osservare la scena” all'“essere dentro la scena”, ponendo le basi visive del senso di immersione spaziale. Alla fine del XIX secolo Richard Wagner elabora l'idea dell'“opera d'arte totale”. Essa fonde musica, teatro, scenografia e illuminazione, cancella il confine tra palcoscenico e platea e crea un mondo sensoriale unitario e totale, diventando un importante fondamento teorico per l'arte immersiva integrata.⁴¹

Il Novecento è il periodo di rapido sviluppo della teoria e della pratica della narrativa immersiva. Nel 1955, con l'apertura ufficiale di Disneyland, vengono realizzati ambienti fisici capaci di ricreare contesti narrativi completi.⁴² Il pubblico partecipa attivamente alla

⁴⁰ Robert Barker, *Panorama a 360 gradi*, 1787.

⁴¹ Richard Wagner, *Das Kunstwerk der Zukunft*, Leipzig, 1849.

⁴² Disneyland Resort, *The Disneyland Story*, <https://disneyland.disney.go.com/en-ca/attractions/disneyland/disneyland-story/>.

narrazione, si realizza l'applicazione commerciale dell'esperienza immersiva e viene dimostrata la fattibilità concreta della narrazione esperienziale. Nel 1968 Richard Schechner propone la teoria del teatro ambientale: rompe definitivamente la quarta parete, trasforma il rapporto statico tra pubblico e palcoscenico e permette allo spettatore di muoversi liberamente e interagire sulla scena, sovvertendo il modello di visione passiva dell'arte tradizionale.⁴³ Dal punto di vista teorico, nel 1975 Mihály Csíkszentmihályi formula la teoria del flusso, che spiega come una persona possa dedicarsi completamente a un'attività fino a raggiungere uno stato psicologico di grande coinvolgimento.⁴⁴ Questa teoria viene in seguito applicata agli studi sui media e sull'arte, diventando un riferimento fondamentale per interpretare i meccanismi psicologici dell'immersione del pubblico.

Con l'arrivo del XXI secolo, lo sviluppo dei media digitali e della tecnologia XR produce un salto di qualità per la narrativa immersiva. La trasformazione dei media corrisponde essenzialmente all'estensione dei sensi umani. I media tradizionali come la scrittura, il cinema e la televisione estendono solamente vista e udito, rimanendo confinati nella narrazione bidimensionale "incorniciata". La tecnologia XR invece realizza un'estensione completa di vista, udito e percezione spaziale. La narrazione abbandona lo schermo bidimensionale per entrare nello spazio tridimensionale, compiendo il cambiamento paradigmatico dalle "immagini dentro una cornice" allo "spazio senza cornice".

In sintesi, la narrativa immersiva attraversa tre fasi: le esplorazioni dell'arte classica, l'accumulo teorico moderno e l'innovazione tecnologica digitale. Pur conservando l'estetica della narrazione tradizionale, essa rinnova in modo completo il rapporto tra spettacolo e pubblico, lo spazio narrativo e le modalità di fruizione, dando vita a un nuovo sistema narrativo caratterizzato da interattività, spazializzazione e incarnazione dell'esperienza.

⁴³ Richard Schechner, *Environmental Theater*, Hawthorn Books, New York, 1973.

⁴⁴ Mihaly Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, Jossey-Bass, San Francisco, 1975.

1.3 Fondamenti teorici dell'esperienza immersiva

1.3.1 Immersione

L'immersione è uno dei concetti chiave per comprendere la narrativa immersiva. Il termine è stato utilizzato inizialmente negli studi sulla letteratura, sui videogiochi e sui media digitali, per descrivere l'esperienza per cui una persona entra in un mondo fittizio e vi raggiunge un coinvolgimento psicologico. Diversamente dal rapporto che il pubblico instaura con la narrazione nei media tradizionali, nell'esperienza immersiva si crea un legame percettivo più profondo tra fruitore e ambiente mediale. Il pubblico non si limita a ricevere informazioni in modo passivo, ma ha la sensazione di trovarsi realmente dentro un altro mondo.

L'immersione non è uno stato psicologico unitario. Dal punto di vista narratologico, Ryan distingue tre livelli: l'immersione sensoriale, generata da stimoli visivi e uditivi; l'immersione narrativa, suscitata dal fascino della trama e dei personaggi; e l'immersione spaziale, attivata da un ambiente esplorabile.⁴⁵

Negli studi sui media si usa invece una classificazione bipartita: immersione psicologica e immersione sensoriale. L'immersione psicologica è alimentata da trama, personaggi ed elementi testuali emotivi; il pubblico realizza l'identificazione a livello mentale attraverso l'immaginazione. L'immersione sensoriale si basa sulla tecnologia mediale, che avvolge i sensi di vista, udito, tatto e altri, isolando fisicamente il mondo reale e rafforzando l'egemonia del mondo narrato. Queste diverse prospettive di ricerca si completano reciprocamente, arricchendo le dimensioni del concetto di immersione.

La studiosa statunitense di narrativa digitale Janet Murray, nel volume *Amleto sul ponte olografico: il futuro della narrazione nel cyberspazio*, considera il senso di immersione una delle principali caratteristiche estetiche dei media digitali.⁴⁶ Secondo lei, l'ambiente digitale produce una sensazione analoga a quella di "essere immersi nell'acqua": il pubblico viene

⁴⁵ Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001.

⁴⁶ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997.

avvolto dallo spazio costruito dal medium stesso. In questo processo il medium non è più soltanto uno strumento per trasmettere il contenuto della storia, ma diventa l'ambiente fondamentale all'interno del quale il pubblico sperimenta il mondo narrativo.

La narrativa cinematografica tradizionale si appoggia sulla cornice fissa dello schermo e orienta la comprensione della storia attraverso angolazioni di ripresa, montaggio e suono. Anche in caso di forte empatia emotiva, lo spettatore rimane sempre esterno al mondo narrato. Al contrario, le opere immersive, grazie allo spazio tridimensionale, all'ambiente visivo a 360 gradi e all'interazione in tempo reale, estendono lo spazio narrativo dallo schermo bidimensionale a uno spazio esperienziale accessibile.

L'immersione rappresenta la condizione necessaria affinché funzioni la narrativa immersiva. Solo raggiungendo un'immersione multidimensionale, il pubblico abbandona la prospettiva dello "spettatore osservatore", creando il presupposto per la successiva partecipazione interattiva e l'esplorazione spaziale.

1.3.2 Presenza

La presenza, chiamata anche senso di esserci, è un concetto importante della psicologia dei media e del campo della realtà virtuale. Indica l'illusione psicologica soggettiva del fruitore di "essere fisicamente dentro la scena". Essa è strettamente legata all'immersione, ma ha un significato distinto: mentre l'immersione misura il grado di coinvolgimento psicologico del pubblico nella storia, la presenza riguarda la percezione spaziale dell'individuo, la sensazione soggettiva di trovarsi nello spazio narrativo virtuale invece che nell'ambiente reale.

Lombard e Ditton ne hanno dato la definizione classica: la presenza è l'esperienza di de-mediazione generata dal medium.⁴⁷ Il fruitore ignora temporaneamente i supporti tecnici come schermo o visore e percepisce la scena virtuale come uno spazio reale. Nel 2009 lo stesso gruppo ha perfezionato la teoria, suddividendo la presenza in tre dimensioni: presenza

⁴⁷ Matthew Lombard, Theresa Ditton, *At the Heart of It All: The Concept of Presence*, in «Journal of Computer-Mediated Communication», III, 2, 1997, pp. 1–15.

spaziale, presenza sociale e presenza del sé.

Il cinema tradizionale non è in grado di generare una presenza completa. La macchina da ripresa limita gli angoli di visione del pubblico e lo schermo separa il reale dal fittizio: lo spettatore rimane sempre un osservatore esterno. Anche se la trama lo commuove profondamente, egli è consapevole di trovarsi nella sala cinematografica. Soluzioni stilistiche come i piani sequenza o i montaggi brevi possono rafforzare l'immersione emotiva, ma non eliminano la distanza spaziale, quindi è difficile raggiungere l'illusione di essere presenti nella scena. La realtà virtuale modifica le modalità di generazione della presenza: i visori offrono il supporto tecnico necessario. Slater e Sanchez-Vives osservano che la presenza spaziale aumenta notevolmente quando il pubblico riceve feedback immediati dalle proprie azioni come camminare o afferrare oggetti.⁴⁸ Al contrario, ritardi nell'interazione o contraddizioni nella logica narrativa fanno svanire rapidamente l'illusione di presenza e generano un effetto di disancoramento.

Nei media tradizionali come il romanzo, il lettore può immergersi completamente nella trama, ma non prova senso di presenza: questo è uno dei tratti peculiari della realtà virtuale. In molti progetti XR sul patrimonio culturale o sulle mostre d'arte, il pubblico non è vincolato da inquadrature fisse: può guardarsi intorno liberamente, muoversi all'interno della scena e percepire l'ambiente da ogni punto di vista, ottenendo una sensazione di realtà. La presenza offusca la distanza tra pubblico e narrazione e trasforma il semplice osservatore in un soggetto partecipe: questa è una delle differenze più marcate tra narrativa immersiva e narrazione tradizionale.

1.3.3 Incarnazione (Embodiment)

La teoria dell'embodiment trae origine dalla fenomenologia del corpo di Merleau-Ponty.⁴⁹ La sua tesi centrale sostiene che percezione e cognizione umane non derivano solamente dalla

⁴⁸ Mel Slater, Maria V. Sanchez-Vives, *Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality*, in «Frontiers in Robotics and AI», III, 2016, art. 74.

⁴⁹ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1945.

coscienza astratta, ma si costruiscono attraverso l'attività del corpo nello spazio e l'interazione con l'ambiente.

Lo studioso dei media Biocca introduce il concetto di incarnazione negli studi mediali.⁵⁰ L'incarnazione mediale indica il processo per cui i movimenti del corpo reale del pubblico si riproducono sul proprio io virtuale: il soggetto "presta" la sensazione del proprio corpo alla sua controparte virtuale. Il corpo non è soltanto un ricevitore di informazioni sensoriali, ma diventa un medium primario per la generazione di significato narrativo.

La narrativa cinematografica tradizionale esclude il corpo dello spettatore. Durante la visione il pubblico rimane immobile e riceve passivamente il contenuto narrativo prestabilito dalla macchina da ripresa e dal montaggio. Il corpo non può esercitare alcuna influenza su scene, personaggi o oggetti di scena. Uno schermo separa l'individuo dalla narrazione: lo spettatore può provare empatia emotiva solamente dal punto di vista dell'osservatore, senza alcuna interazione corporea con la storia.

La tecnologia XR ridefinisce il legame tra corpo e narrazione, e l'embodiment rappresenta il meccanismo chiave che distingue la narrativa cinematografica tradizionale da quella immersiva. Grazie a movimenti reali come girare la testa, camminare o piegarsi, il pubblico esplora liberamente lo spazio virtuale, liberandosi dai vincoli del punto di vista della macchina da presa e percepisce direttamente l'ambiente. Controller, gesti e tracciamento oculare permettono di compiere azioni interattive come afferrare oggetti o aprire e chiudere elementi della scena. Queste azioni corporee determinano direttamente lo sviluppo delle diramazioni narrative, e il processo di interazione stesso diventa parte integrante della narrazione. Le situazioni vissute dall'avatar virtuale provocano reazioni fisiologiche reali nello spettatore, come variazioni della frequenza cardiaca o tensione muscolare. L'empatia emotiva non rimane quindi solo sul piano della coscienza soggettiva, ma si estende alla percezione corporea, generando una profonda esperienza di incarnazione emotiva.

⁵⁰ Frank Biocca, "The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments", «Journal of Computer-Mediated Communication», III, 2, 1997, pp. 13–26.

Seguendo la logica dell'embodiment appena esposta, cambia l'identità del pubblico all'interno delle opere immersive. Nei film tradizionali lo spettatore osserva da fuori: è “presente fisicamente ma assente dalla narrazione”. Nelle opere immersive invece il pubblico diventa anche un attore presente nella scena, e il suo corpo influisce direttamente sulla narrazione. Di conseguenza la narrativa immersiva non si limita alla creazione di ambienti: l'interazione corporea del pubblico è essa stessa un componente essenziale della storia.

1.3.4 La rottura della quarta parete

Il concetto di quarta parete nasce nell'ambito della teoria teatrale. Viene formulato per la prima volta da Diderot e successivamente perfezionato dal sistema recitativo di Stanislavskij.⁵¹ Indica il confine invisibile che separa gli attori sul palcoscenico dal pubblico in platea. Il teatro realista richiede agli attori di ignorare la presenza degli spettatori, mantenendo il mondo fittizio in uno stato autonomo e chiuso. Il cinema concretizza questo confine nello schermo; strumenti come la macchina da ripresa e il montaggio accentuano ulteriormente la distanza tra realtà e storia virtuale. Nei film tradizionali si può assistere a rotture temporanee della quarta parete attraverso espedienti retorici, ad esempio quando un personaggio guarda direttamente in macchina o si rivolge al pubblico con un monologo. Tuttavia queste operazioni rimangono soltanto a livello testuale: lo spettatore non può intervenire nella narrazione né modificare la trama, e conserva sempre la posizione di osservatore esterno.

Con lo sviluppo dei media digitali e della tecnologia XR, i confini narrativi tradizionali vengono rotti in modo definitivo. La teoria della cultura partecipativa di Henry Jenkins osserva che i nuovi media trasformano il fruitore da ricevente passivo a partecipante attivo.⁵² La realtà virtuale abbandona del tutto lo schermo rettangolare: uno spazio virtuale avvolgente immerge l'utente all'interno della scena narrativa. La scomparsa della quarta parete non è più un espediente retorico, bensì una trasformazione a livello ontologico del

⁵¹ Denis Diderot, *Paradoxe sur le comédien*, 1773; Konstantin Stanislavski, *An Actor's Work: A Student's Diary*, Routledge, London, 2008.

⁵² Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.

medium. Il pubblico può muoversi liberamente nello spazio, toccare oggetti virtuali e comunicare con personaggi fittizi; le sue azioni e scelte influenzano direttamente lo sviluppo della trama, realizzando il cambiamento sostanziale dal “guardare la storia” al “vivere la storia”.

Tuttavia lo stesso dispositivo XR crea un nuovo ostacolo tecnologico, una “nuova parete”. Difetti hardware come il peso del visore, il campo visivo limitato o i ritardi nell’interazione ricordano continuamente all’utente la presenza dell’apparecchiatura, danneggiando l’immersione e il senso di presenza. Perciò la progettazione narrativa XR persegue due obiettivi: da un lato rompere la quarta parete propria del cinema tradizionale; dall’altro attenuare la frattura provocata dalla tecnologia, grazie a interazioni fluide e a una logica spaziale coerente, rendendo invisibile l’interfaccia mediale.

La rottura della quarta parete segna un cambiamento radicale del rapporto tra pubblico e narrazione, rappresentando una delle differenze più rilevanti tra narrativa immersiva e narrazione tradizionale.

1.4 Forme della narrativa immersiva

1.4.1 Teatro immersivo

Il teatro immersivo è una forma di spettacolo caratterizzata dalla partecipazione totale del pubblico, da stimoli multisensoriali e da uno spazio scenico con valore narrativo centrale. Esso cancella i confini del palcoscenico a cornice tradizionale: il pubblico può muoversi liberamente tra le scene, interagire direttamente con gli attori e l’ambiente, diventando parte integrante dell’esperienza performativa.⁵³

Esempio: *Sleep No More* (Punchdrunk)⁵⁴

⁵³ Josephine Machon, *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2013.

⁵⁴ *Sleep No More*, Punchdrunk, 2003.

1.4.2 Narrativa interattiva

Film interattivo

Il film interattivo è una nuova forma narrativa che unisce il linguaggio visivo cinematografico a meccanismi di interazione.⁵⁵ Si avvale principalmente di riprese dal vivo, suddivide la storia completa in diverse diramazioni narrative e affida le scelte del pubblico allo sviluppo della trama, permettendogli di partecipare al procedimento della vicenda.

Esempio: *Black Mirror: Bandersnatch*⁵⁶

Narrativa videoludica

La narrativa videoludica è un sistema narrativo non lineare e spazializzato, dove l'avanzamento della trama è guidato dall'esplorazione spaziale, dal completamento di missioni e dalle scelte comportamentali del giocatore.⁵⁷ Le azioni dell'utente determinano direttamente l'ordine di acquisizione delle informazioni narrative.

Esempio: *Detroit: Become Human*⁵⁸

1.4.3 Olografia e film VR

Video VR a 180°

Il video VR a 180° è un formato video immersivo che copre l'emisfero visivo frontale dell'utente. Rispetto al video tradizionale amplia il campo visivo e, tramite visore VR, immerge il pubblico in un ambiente visivo più spaziale. A causa del campo di ripresa limitato, i video VR a 180° hanno generalmente costi di produzione contenuti e una direzione di visualizzazione definita.⁵⁹

Esempio: *A Love Letter to Skating* (2024).⁶⁰

⁵⁵ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997.

⁵⁶ *Black Mirror: Bandersnatch*, David Slade, 2018.

⁵⁷ Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, p. 122.

⁵⁸ *Detroit: Become Human*, David Cage, Quantic Dream, 2018.

⁵⁹ Kerreen Ely-Harper, Andrea Russell, Daniel Adams, Cassandra Edwards, *Immersive cinematics: reimagining 2D production workflows for virtual reality (VR)*, in «Media Practice and Education», 2026, DOI: 10.1080/25741136.2026.2648389, p. 5.

⁶⁰ *A Love Letter to Skating*, Cassandra Edwards, 2024.

Video VR a 360°

L'immagine VR a 360° viene realizzata con la fotografia panoramica: partendo dal punto di ripresa, genera un'immagine che copre l'intero campo visivo sferico. Indossando un visore VR, il pubblico può regolare liberamente il proprio punto di vista, superando i limiti dell'inquadratura fissa del cinema tradizionale e accedendo a un'esperienza visiva immersiva.⁶¹

Esempio: *Clouds Over Sidra* (2015)⁶²

Film VR

Secondo Atkinson (2018), grazie alla tecnologia dell'immagine panoramica e ai visori, il film in realtà virtuale supera i vincoli delle inquadrature fisse e del punto di vista unico tipici del cinema tradizionale. Il pubblico può entrare nello spazio narrativo nei panni del "protagonista", ottenendo un'esperienza visiva maggiormente realistica e immersiva.⁶³

Esempio: *Notes on Blindness: Into Darkness* (2016)⁶⁴

1.4.4 Narrativa immersiva XR

VR(Realtà Virtuale)

La narrativa VR si basa su ambienti tridimensionali completamente generati al computer. Attraverso dispositivi di visualizzazione indossabili, trasporta l'utente in uno spazio virtuale chiuso, offrendo un'esperienza narrativa ad alto grado di immersione.⁶⁵

Esempio: *The Key* (2019)⁶⁶

⁶¹ Hannah Schmitt, Cornelia Schmitt, *Virtual reality as a tool for environmental conservation and fundraising*, in «PLOS ONE», 2020, 15(4): e0223631, DOI: 10.1371/journal.pone.0223631, p. 3.

⁶² *Clouds Over Sidra*, Gabo Arora, Barry Pousman, 2015.

⁶³ Helen W. Kennedy, Sarah Atkinson, *Virtual Humanity: Empathy, Embodiment and Disorientation in Humanitarian VR Experience Design*, in «Refractory: A Journal of Entertainment Media», vol. 30, 2018, p. 4.

⁶⁴ *Notes on Blindness: Into Darkness*, Arnaud Colinart, Amaury La Burthe, Pete Middleton, James Spinney, 2016.

⁶⁵ Kath Dooley, *Cinematic Virtual Reality: A Critical Study of 21st Century Approaches and Practices*, Cham, Palgrave Macmillan, 2021, DOI: 10.1007/978-3-030-72147-3, p. 28.

⁶⁶ *The Key*, Céline Tricart, 2019.

AR (Realtà Aumentata)

La narrativa AR prende come base l'ambiente fisico reale e sovrappone informazioni digitali mediante tecnologie digitali, creando uno spazio narrativo dove mondo reale e contenuti virtuali si fondono.⁶⁷

Esempio: *Pokémon GO* (2016)⁶⁸

MR (Realtà Mista)

La narrativa MR combina ambiente reale e oggetti virtuali: i contenuti digitali interagiscono in tempo reale e sono localizzati nello spazio fisico, realizzando una fusione più profonda tra reale e virtuale.⁶⁹

Esempio: *Wolves in the Walls* (2018)⁷⁰

1.4.5 Esperienza immersiva site-specific

Pine e Gilmore (1999)⁷¹ hanno elaborato la teoria dell'“economia dell'esperienza”, secondo cui l'esperienza è costituita da ambiente specifico, comportamento partecipativo e progettazione contestuale. Su queste basi, l'esperienza immersiva site-specific si svolge all'interno di uno spazio fisico concreto: i contenuti narrativi sono strettamente legati al luogo, e il pubblico vive la storia muovendosi ed esplorando l'ambiente.

Diversamente dalla fruizione tradizionale, nell'esperienza site-specific lo spazio stesso diventa veicolo narrativo e il pubblico contribuisce alla costruzione della storia mediante la partecipazione corporea.

Esempio: *Sleep No More* (2003)⁷²

⁶⁷ Ronald T. Azuma, *A Survey of Augmented Reality*, in «Presence: Teleoperators and Virtual Environments», vol. 6, n. 4, 1997, p. 355.

⁶⁸ *Pokémon GO*, Niantic, 2016.

⁶⁹ Paul Milgram, Fumio Kishino, *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*, in «IEICE Transactions on Information and Systems», vol. E77-D, n. 12, 1994, p. 1323.

⁷⁰ *Wolves in the Walls*, Fable Studio, 2018.

⁷¹ B. Joseph Pine II, James H. Gilmore, *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*, Boston, Harvard Business School Press, 1999.

⁷² *Sleep No More*, Punchdrunk, 2003

1.4.6 Esperienza immersiva multisensoriale

Spence (2020)⁷³ afferma che gli stimoli multisensoriali influenzano l'esperienza dell'utente combinando canali percettivi come vista, udito, tatto e olfatto. L'esperienza immersiva multisensoriale nella narrativa immersiva mobilita contemporaneamente diverse modalità percettive per potenziare il senso di presenza, il coinvolgimento emotivo e la percezione di realismo dell'ambiente.

Esempio: *Rain Room* (2012)⁷⁴

1.5 Nuove forme narrative nell'XR

1.5.1 Narrativa spaziale

Nel sistema narrativo cinematografico tradizionale lo spazio è sempre considerato uno sfondo statico al servizio dello sviluppo della trama. Il motore principale della narrazione risiede nel montaggio delle inquadrature e nella struttura temporale lineare. Il pubblico riceve le informazioni della storia in modo passivo, fruendo l'opera seguendo il percorso audiovisivo prestabilito dal creatore; lo spazio non possiede una funzione narrativa autonoma. Le caratteristiche di immersione e interattività proprie della narrativa XR sovvertono completamente questa logica narrativa, dando vita a un nuovo paradigma narrativo che prende lo spazio come supporto centrale: lo spazio non è più un semplice sfondo ma diventa il medium narrativo principale. Questa è una delle caratteristiche distintive rispetto alla narrativa cinematografica tradizionale.

La teoria della narrativa spaziale fornisce un importante sostegno teorico a questa trasformazione mediale. Secondo Marie-Laure Ryan, lo spazio non è un semplice comparsa narrativa, ma opera contemporaneamente come organizzatore della narrazione, veicolo simbolico e supporto emotivo.⁷⁵ Esiste una relazione di costruzione reciproca tra spazio e

⁷³ Charles Spence, *Senses of Place: Architectural Design for the Multisensory Mind*, in «Cognitive Research: Principles and Implications», vol. 5, art. 46, 2020, DOI: 10.1186/s41235-020-00243-4, p. 2.

⁷⁴ *Rain Room*, Random International, 2012.

⁷⁵ Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001.

narrazione: lo spazio può essere modellato dalla storia, ma può anche generare autonomamente significati narrativi. Su queste basi, la teoria dell’“architettura narrativa” e dello storytelling ambientale elaborata da Henry Jenkins offre ulteriori interpretazioni sulla logica narrativa dello spazio XR.⁷⁶La narrativa XR abbandona le modalità espressive cinematografiche basate sulla composizione dell’inquadratura e affida i frammenti narrativi alla disposizione delle scene, ai dettagli degli oggetti di scena, alle luci, ai suoni e alla gerarchia spaziale dell’ambiente tridimensionale. Il pubblico ricostruisce la trama cercando informazioni attraverso l’esplorazione autonoma, i movimenti dello sguardo e l’interazione fisica. Si produce così una trasformazione radicale della modalità narrativa: si passa dalla “visione passiva” all’“esplorazione attiva”.

La teoria della narrativa digitale di Janet H. Murray descrive accuratamente questo cambiamento di identità del pubblico.⁷⁷Le caratteristiche di spazialità, partecipazione e proceduralità dei media digitali trasformano lo spettatore passivo del cinema tradizionale in un partecipante immerso e costruttore di significato all’interno della narrativa XR. Grazie a queste proprietà, la narrativa spaziale XR dà origine a diverse forme creative: dalla narrativa basata su percorsi, che segue una trama principale e si adatta alla logica cinematografica, alla narrativa esplorativa non lineare, che offre maggiore libertà ed è adatta all’esperienza immersiva. Inoltre, la progettazione narrativa fondata sul senso di presenza permette all’utente di penetrare nel mondo narrativo mediante la propria esistenza corporea, realizzando una vera e propria “esperienza vissuta della storia”.

Negli ultimi anni la comunità accademica ha perfezionato ulteriormente il sistema teorico della narrativa spaziale XR: essa viene considerata componente centrale della narrazione nei media XR. Sono stati chiariti i meccanismi di fusione narrativa tra spazio reale e spazio virtuale, la relazione tra punto di vista del pubblico e senso di immersione spaziale, nonché il conflitto creativo fondamentale: la tensione tra libertà di esplorazione dell’utente e controllo narrativo da parte dell’autore. In conclusione, la narrativa spaziale XR rifiuta la “narrazione a

⁷⁶ Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, pp. 118–130.

⁷⁷ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997.

cornice” e la logica dominata dal tempo tipiche del cinema tradizionale. Assume lo spazio tridimensionale come entità narrativa e l’interazione del pubblico come motore della storia, costruendo un nuovo sistema narrativo immersivo.

1.5.2 Narrativa interattiva

Se la narrativa spaziale risponde alla domanda «come si svolge la storia all’interno dell’ambiente tridimensionale» nel contesto dell’Extended Reality (XR), la narrativa interattiva si concentra invece su come le azioni del pubblico possano effettivamente guidare lo sviluppo della vicenda e produrre effetti a livello narrativo. Sebbene le due forme si intreccino frequentemente, presentano differenze sostanziali nelle dimensioni di analisi. Nella narrativa spaziale l’utente esplora e interpreta frammenti narrativi predefiniti all’interno dell’ambiente: il pubblico si muove e osserva, ma lo svolgimento della trama non subisce necessariamente modifiche. Al contrario, il fulcro della narrativa interattiva è l’agency: le azioni del pubblico non sono soltanto strumenti di osservazione e percezione, ma possono innescare svolte narrative, modificare lo stato dei personaggi e prendere parte alla costruzione della storia.

La narrativa cinematografica tradizionale segue una catena di comunicazione unidirezionale: l’autore definisce l’intera trama e il pubblico riceve passivamente un testo già stabilito. Nonostante le reazioni emotive, non è possibile modificare la storia stessa. All’interno dell’ambiente XR, invece, la narrazione passa dal «raccontare una storia» al «vivere personalmente una storia». I concetti di proceduralità e partecipazione elaborati da Janet H. Murray costituiscono le basi teoriche della narrativa interattiva.⁷⁸ Di conseguenza cambia anche l’identità del creatore: non più un narratore con il controllo totale sulla trama, ma un «autore procedurale», il quale definisce solamente le regole del mondo, i meccanismi di interazione e il quadro delle possibilità, senza prestabilire ogni singolo dettaglio della vicenda.

⁷⁸ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, pp. 182–213.

Le prime forme di narrativa interattiva in ambito XR si limitavano per lo più a semplici scelte di diramazione attivate da pulsanti, rischiando facilmente l'esplosione delle ramificazioni narrative e la cosiddetta interattività fittizia. Le ricerche attuali superano questi limiti: si fondano sull'embodiment e puntano a nuove forme di connessione emotiva e co-creazione tra uomo e macchina. L'interazione non dipende più da semplici opzioni in finestre pop-up, ma ha al centro la pratica corporea. Lo sguardo, gli spostamenti nello spazio e il contatto con oggetti virtuali diventano input narrativi, integrando naturalmente le azioni interattive all'interno dell'esperienza immersiva.

Tuttavia, concedere autonomia al pubblico comporta sempre un rischio di “disgregazione narrativa”. Se le azioni dell'utente vengono lasciate senza vincoli, la narrazione può risultare frammentata e il tema confuso; al contrario, troppe restrizioni riducono l'interazione a un mero espediente formale, indebolendo il valore mediale peculiare della narrativa interattiva. Per questa ragione la maggior parte delle opere mature di narrativa interattiva XR adotta una strategia progettuale di «apertura limitata»: all'interno di un quadro narrativo predefinito offre al pubblico una libertà d'azione ragionevole, in modo da equilibrare l'intento espressivo dell'autore e la capacità narrativa del partecipante. Questo rappresenta anche la principale problematica aperta nella creazione di narrativa interattiva immersiva.

1.5.3 Narrativa non lineare

La narrativa non lineare trasforma radicalmente la struttura spazio-temporale e la logica organizzativa della narrazione tradizionale, superando in modo sostanziale la linea temporale fissa e l'unico percorso di fruizione tipici del cinema classico. Nel cinema tradizionale, la non linearità non è altro che una tecnica di montaggio prestabilita dall'autore: l'ordine di ricezione delle informazioni rimane sotto il controllo del regista e il testo narrativo è sempre un prodotto finito, chiuso e imm modificabile. Grazie alle sue caratteristiche medialità – ambiente tridimensionale, esplorazione autonoma e interazione in tempo reale – l'XR costruisce un sistema narrativo non lineare, aperto e dinamico. La narrazione non è più un testo con sequenze temporali fisse, bensì una struttura esperienziale personalizzata, modellata dalla disposizione spaziale, dalle azioni dell'utente e dalle scelte interattive.

La teoria dei mondi possibili della narrazione di Marie-Laure Ryan e la teoria della narrativa digitale di Janet H. Murray forniscono il sostegno teorico a questo cambiamento di paradigma.⁷⁹La partecipazione propria dei media digitali fa sì che la narrativa XR non sia un unico mondo narrativo fisso, ma uno spazio virtuale ricco di innumerevoli possibilità narrative. Il creatore non è più uno sceneggiatore che scrive una trama lineare, bensì un progettista della narrativa spaziale, il quale si avvale della logica di funzionamento del sistema per accogliere percorsi narrativi differenti. Il pubblico attiva i vari nodi narrativi attraverso l'esplorazione, le scelte e l'interazione, costruendo autonomamente la sequenza temporale e le relazioni causali della storia e dando luogo alla generazione dinamica della narrazione.

La narrativa non lineare contemporanea in ambito XR presenta due forme fondamentali, che costituiscono anche i suoi tratti distintivi rispetto al cinema tradizionale. La prima è la narrativa non lineare esplorativa e frammentata: le informazioni narrative sono disperse nello spazio tridimensionale senza un ordine di riproduzione prestabilito; il pubblico ricostruisce la storia completa mediante le proprie azioni e l'osservazione delle scene. Questa forma trova applicazione soprattutto nelle opere XR dedicate all'esperienza storica e alla rappresentazione culturale. La seconda è la narrativa non lineare ramificata, profondamente integrata con la narrativa interattiva. Le azioni o le scelte chiave del pubblico generano diversi sviluppi di trama e finali, dando origine a strutture narrative multidimensionali differenziate.

Oggi la narrativa non lineare XR sta sviluppando nuove forme, come la narrativa non orientata e la narrazione generata dinamicamente dall'intelligenza artificiale. Grazie a una guida spaziale flessibile e a una progettazione narrativa essenziale, esse raggiungono un equilibrio tra apertura narrativa e coerenza logica, risolvendo efficacemente problematiche come la frammentazione narrativa e l'esplosione delle diramazioni narrative. Questo rappresenta la caratteristica strutturale più evidente che distingue la narrativa immersiva dalla narrazione cinematografica tradizionale.

⁷⁹ Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001; Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997.

Capitolo 2

Esperienza del pubblico: dal cinema alle nuove tecnologie XR

2.1 L'esperienza del pubblico nel cinema tradizionale

2.1.1 Il ruolo del pubblico cinematografico

In passato il pubblico è stato spesso considerato un soggetto passivo, limitato alla ricezione delle immagini. Oggi, al contrario, è sempre più riconosciuta la complessità del fruitore, dotato di autonomia, sensibilità emotiva e capacità di interpretazione multipla del testo audiovisivo. Nel modello creativo cinematografico tradizionale, la struttura narrativa, il linguaggio audiovisivo, lo sviluppo della trama e il finale dell'opera sono tutti definiti anticipatamente dall'autore. Lo spettatore si trova sempre all'esterno dello spazio narrativo, al di là dello schermo. Osserva la storia come estraneo: non può accedere al mondo immaginario dell'opera né influenzarne lo sviluppo, ma vive soltanto un'esperienza visiva indiretta mediata dal dispositivo.⁸⁰

Negli anni Settanta del Novecento, la teoria dell'apparato cinematografico e le analisi di matrice psicoanalitica hanno definito per la prima volta il ruolo fondamentale del pubblico tradizionale. Secondo Baudry e Mulvey, lo spazio della sala cinematografica, i dispositivi di proiezione e la macchina da presa costituiscono insieme un meccanismo di visione fisso, che impone al pubblico un punto di vista e una modalità di fruizione uniforme.⁸¹ All'interno di questo sistema, lo spettatore è un osservatore controllato: attraverso il montaggio, la composizione delle inquadrature e il ritmo narrativo del film, sviluppa un'identificazione immaginaria. Il suo sguardo è guidato dai contenuti dell'opera, mentre la sua soggettività risulta limitata.⁸²

⁸⁰ Christian Metz, *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, trad. di Michael Taylor, New York, Oxford University Press, 1974.

⁸¹ Jean-Louis Baudry, *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, in «Film Quarterly», vol. 28, n. 2, 1974, pp. 39-47, DOI: 10.2307/1211632.

⁸² Laura Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, in «Screen», vol. 16, n. 3, 1975, pp. 6-18, DOI: 10.1093/screen/16.3.6.

Con l'approfondimento degli studi cinematografici, la teoria cognitiva del cinema e gli studi culturali hanno superato il modello univoco di "pubblico passivo", ridefinendo il valore soggettivo dello spettatore. Secondo Bordwell, la visione cinematografica non è un semplice processo di ricezione di informazioni, ma un'attiva costruzione cognitiva.⁸³ Sulla base degli indizi visivi, della propria esperienza di vita e del ragionamento logico, il pubblico riorganizza autonomamente le relazioni tra personaggi, deduce i nessi causali della trama e colma i vuoti narrativi. Durante la fruizione, costruisce una storia completa a livello personale, diventando quindi artefice del significato del testo audiovisivo.

Oltre alla partecipazione cognitiva, il pubblico svolge anche un ruolo fondamentale nell'esperienza emotiva. Secondo Murray Smith, il legame affettivo tra spettatore e personaggi cinematografici si articola su tre livelli: l'identificazione con il personaggio, la corrispondenza informativa tra fruitore e figura narrativa e la condivisione di valori.⁸⁴ Man mano che la visione procede e il pubblico conosce maggiormente i personaggi, sviluppa empatia, identificazione e tensione emotiva, partecipando alla narrazione a livello psicologico.

In sintesi, nel cinema tradizionale il pubblico è un osservatore controllato, un costruttore di significati e un fruitore di emozioni. Tutte le sue dinamiche si svolgono esclusivamente a livello cognitivo e mentale: non può raggiungere la presenza spaziale all'interno della scena né intervenire sullo svolgimento narrativo. La sua condizione — limitata alla visione, all'interpretazione e all'empatia, priva di possibilità di partecipazione, modifica e co-creazione — costituisce la caratteristica fondamentale della narrativa audiovisiva bidimensionale tradizionale.

⁸³ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison, 1985.

⁸⁴ Murray Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford University Press, Oxford, 1995.

2.1.2 Meccanismi di identificazione emotiva e proiezione soggettiva

L'esperienza immersiva dello spettatore nel cinema tradizionale si fonda su strutture narrative consolidate, sulla caratterizzazione dei personaggi e sul sistema del linguaggio audiovisivo, e si realizza attraverso due meccanismi: l'empatia emotiva e la proiezione nei personaggi. Diversamente dalla mera apprezzamento della trama, film e serie televisive tradizionali, grazie a una narrazione causale coerente, a un ritmo emotivo compiuto e a una scansione delle inquadrature strutturata, guidano il pubblico alla comprensione delle motivazioni e della logica comportamentale dei personaggi.⁸⁵ Pur consapevole della finzione, lo spettatore è investito da oscillazioni emotive reali e da un'immersione estetica, dando luogo a un'esperienza di fruizione stabile.

L'empatia emotiva rappresenta la base dell'immersione del pubblico nell'opera audiovisiva: si tratta del legame affettivo che si instaura tra spettatore e personaggio sotto la guida del testo narrativo. Attraverso la costruzione delle figure, la definizione accurata dei loro retroscena e lo sviluppo graduale dei conflitti narrativi, il cinema permette al pubblico di comprendere le situazioni e le trasformazioni emotive dei personaggi, generando così l'empatia.

Gli studiosi sottolineano che l'identificazione emotiva del pubblico con i personaggi non consiste in una semplice simpatia, né in una totale sostituzione identitaria, bensì in un processo di allineamento prospettico orientato dalla narrazione.⁸⁶ Lo spettatore si distacca temporaneamente dal proprio contesto e dalla propria identità reali, vivendo lo svolgimento della storia secondo la logica cognitiva e il sistema di valori del personaggio. Sotto la duplice influenza della comprensione razionale e dell'empatia affettiva, si crea un legame emotivo duraturo. Quanto più la narrazione risulta credibile, tanto più marcato diventa l'effetto di identificazione emotiva.

Partendo dall'empatia emotiva, il cinema e la televisione tradizionali impiegano strumenti narrativi e linguaggi cinematografici sistematici per costruire un meccanismo che consente

⁸⁵ Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, 1995.

⁸⁶ Jonathan Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters*, in «Mass Communication & Society», vol. 4, n. 3, 2001, pp. 245-264.

allo spettatore di proiettarsi completamente nel personaggio. Mezzi audiovisivi come la narrazione limitata, l'arco di crescita del personaggio, le inquadrature soggettive, i primi piani e il montaggio continuo fondono strettamente lo sguardo del pubblico con quello del personaggio, permettendogli di condividere ciò che il personaggio vede, percepisce e intende compiere.⁸⁷

Oltre all'identificazione e all'immersione a livello del personaggio, il meccanismo di proiezione narrativa completa il sistema di immersione proprio del cinema tradizionale. Se l'identificazione emotiva lega spettatore e singolo personaggio, la proiezione narrativa implica un coinvolgimento totale del pubblico nell'intero mondo della storia: lo spettatore si disconnette dalla percezione del mondo reale e si immerge interamente nella finzione narrativa, ottenendo una sensazione di immersione cinematografica compiuta.

2.2 Panoramica della tecnologia XR

2.2.1 Ecosistema XR

La Realtà Estesa (Extended Reality, XR) è un termine generico che indica le tecnologie immersive come la Realtà Virtuale (Virtual Reality, VR), la Realtà Aumentata (Augmented Reality, AR) e la Realtà Mista (Mixed Reality, MR).⁸⁸ L'XR non è una singola tecnologia, ma un ecosistema integrato composto da dispositivi hardware, piattaforme software, tecnologie di percezione, comunicazione di rete e creazione di contenuti. Con lo sviluppo continuo della visione artificiale, dell'intelligenza artificiale, del cloud computing, della comunicazione 5G e del calcolo spaziale, l'XR ha gradualmente formato un sistema tecnologico completo che comprende la creazione di contenuti, le modalità di interazione, i terminali di visualizzazione, l'elaborazione dei dati e l'esperienza utente.

⁸⁷ Torben Grodal, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford, Clarendon Press, 1997.

⁸⁸ Bekele, Champion, "A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods", 2019.

2.2.2 VR (Realtà Virtuale)

La Realtà Virtuale (Virtual Reality, VR) è una tecnologia che genera ambienti digitali tridimensionali tramite computer e offre all'utente un'esperienza immersiva attraverso un visore montato sulla testa (Head-Mounted Display, HMD), un sistema di localizzazione spaziale e dispositivi interattivi. La VR è in grado di bloccare le informazioni del mondo reale e permette all'utente di immergersi completamente nello spazio virtuale costruito dal computer. Per questo motivo viene solitamente definita “mezzo totalmente immersivo” (Fully Immersive Medium).⁸⁹

2.2.3 AR (Realtà Aumentata)

La Realtà Aumentata (Augmented Reality, AR) è una tecnologia che sovrappone informazioni digitali in tempo reale sull'ambiente reale. Diversamente dalla VR, l'AR non sostituisce completamente il mondo reale, ma integra oggetti virtuali nella scena reale, permettendo all'utente di percepire contemporaneamente l'ambiente reale e i contenuti digitali.⁹⁰

2.2.4 MR (Realtà Mista)

La Realtà Mista (Mixed Reality, MR) è un nuovo ambiente di interazione ottenuto dalla profonda fusione tra mondo reale e mondo virtuale. Nella MR, gli oggetti reali e gli oggetti virtuali non solo possono coesistere nello stesso spazio, ma possono anche percepirsi reciprocamente, interagire in tempo reale e mantenere relazioni spaziali coerenti. Perciò, rispetto all'AR, offre un livello più elevato di comprensione dell'ambiente e di interattività.⁹¹

⁸⁹ Grigore C. Burdea, Philippe Coiffet, *Virtual Reality Technology*, 2nd ed., Hoboken, NJ, Wiley-IEEE Press, 2003.

⁹⁰ Azuma, *A Survey of Augmented Reality*, pp. 355-385.

⁹¹ Milgram, Kishino, *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*, pp.1321-1329.

2.3 Esperienza del pubblico nell'ambiente XR

2.3.1 Dal pubblico al partecipante

Le opere cinematografiche tradizionali usano lo schermo bidimensionale come barriera tra finzione e realtà. Il pubblico, in quanto estraneo, riceve passivamente i contenuti narrativi stabiliti dai creatori. Può solo provare una risonanza psicologica con l'opera, ma non può partecipare alla narrazione della storia. Oggi, grazie allo sviluppo dei media digitali, il medium XR ha superato questo limite. Grazie alla sua spazialità e interattività, permette al pubblico di entrare realmente nella scena narrativa. Il pubblico può compiere diverse azioni per esplorare e interagire, stabilendo un legame con il mondo della storia. In questo modo avviene il passaggio dalla ricezione passiva delle informazioni alla partecipazione attiva alla creazione collettiva. Questa è anche la differenza principale tra la narrazione XR e la narrazione cinematografica tradizionale.

Janet Murray afferma che i media digitali sono partecipativi e danno all'utente l'“agenzia” (Agency), cioè la capacità di agire.⁹² Le azioni dell'utente ricevono un feedback narrativo, permettendogli di partecipare attivamente alla costruzione del significato. Secondo Marie-Laure Ryan, l'XR usa lo spazio tridimensionale per aumentare l'immersione e il senso di presenza, trasformando il tradizionale “guardare una storia” in un'esperienza corporea di “essere dentro la storia”.⁹³ Il pubblico costruisce il proprio percorso narrativo attraverso l'esplorazione autonoma. La teoria dell'architettura narrativa di Henry Jenkins sottolinea ulteriormente che le storie XR risiedono nelle scene spaziali, e l'esplorazione del pubblico è una parte indispensabile della narrazione.⁹⁴ Anche la teoria del testo iterativo di Espen Aarseth dimostra che la narrazione non lineare dell'XR si può esprimere completamente solo grazie alle azioni attive del pubblico.⁹⁵

⁹² Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, p. 126.

⁹³ Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001.

⁹⁴ Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, pp. 118–130.

⁹⁵ Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, 1997.

La teoria del “senso di presenza” di Slater e Wilbur spiega le basi psicologiche del cambiamento d’identità del pubblico.⁹⁶ La prospettiva in prima persona e l’interazione corporea permettono al pubblico di fondersi con la storia, generando un forte senso di presenza. Diversamente dalla comunicazione unidirezionale di cinema e televisione, l’XR crea un’esperienza a ciclo chiuso di “percezione-partecipazione-feedback”. Il controllo della narrazione non è più totalmente nelle mani dei creatori.

2.3.2 Agenzia dell’utente (Agency)

L’agenzia dell’utente (Agency) è il nucleo fondamentale che permette all’XR di trasformare il pubblico in partecipante. Indica la sensazione soggettiva di controllo che l’utente prova quando compie azioni mirate nello spazio narrativo e riceve un feedback narrativo immediato. Questa è anche la differenza più essenziale tra l’XR e l’esperienza di visione unidirezionale del cinema tradizionale.

Janet Murray ha dato una definizione fondamentale dell’agenzia. Secondo lei, la partecipatività dei media digitali genera direttamente l’“Agency”. La vera agenzia non è una semplice operazione, ma un’azione con significato narrativo che riceve un feedback chiaro e percettibile.⁹⁷ Anche la teoria dell’architettura narrativa di Henry Jenkins spiega che nelle opere XR la storia è nascosta nell’ambiente spaziale, e l’esplorazione autonoma del pubblico è di fatto un processo di produzione narrativa.⁹⁸ Marie-Laure Ryan osserva inoltre che la prospettiva incarnata amplifica la percezione dell’agenzia, trasformando il pubblico da spettatore esterno a vivitore della storia.⁹⁹

Il cinema tradizionale toglie l’agenzia al pubblico: tutte le trame e le inquadrature sono controllate dal regista. Il pubblico non può modificare lo svolgimento della narrazione né

⁹⁶ Mel Slater, Sylvia Wilbur, *A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments*, in «Presence: Teleoperators and Virtual Environments», vol.6,n.6, 1997, pp. 603–616.

⁹⁷ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, p.126.

⁹⁸ Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, pp. 118–130.

⁹⁹ Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001.

provare un senso di autonomia. Lo spazio tridimensionale delle opere XR invece concede al pubblico un'agenzia a più livelli: agenzia spaziale, agenzia interattiva e agenzia narrativa. L'agenzia spaziale si manifesta nella possibilità di ruotare liberamente la prospettiva, muoversi e scegliere i percorsi. L'agenzia interattiva consiste nel toccare gli oggetti della scena, dialogare con i personaggi virtuali e attivare gli indizi della trama. L'agenzia narrativa si esprime nella capacità di decidere i punti di biforcazione della trama attraverso scelte chiave, generando così uno sviluppo narrativo personalizzato. La combinazione di questi tre livelli di agenzia dà al pubblico la sensazione soggettiva che “le mie scelte possono cambiare la storia”, realizzando quindi la creazione collettiva della narrazione.

2.3.3 Identità e gioco di ruolo

Quando il pubblico completa la trasformazione da “spettatore esterno” a “partecipante” e ottiene la piena autonomia in quanto utente, la narrazione XR induce un'identificazione psicologica e un gioco di ruolo nel pubblico. Si tratta di un meccanismo di immersione profondo, diverso dalla semplice “partecipazione presente sulla superficie”. Cinema e televisione tradizionali permettono al pubblico solo un'empatia a distanza con i personaggi, esiste un confine chiaro tra il sé reale e i personaggi di finzione. Al contrario, VR, AR e MR, grazie alla loro natura di “medium incarnato”, rompono la barriera psicologica tra il sé reale e i personaggi narrativi. L'utente può dimenticare temporaneamente la propria identità reale, immedesimarsi nei personaggi virtuali previsti dalla storia e quindi svolgere un gioco di ruolo.

Il teorico della comunicazione Cohen afferma che l'identificazione con un personaggio del medium è un processo psicologico, attraverso il quale il pubblico accetta temporaneamente la prospettiva di quel personaggio.¹⁰⁰In XR, più forte è il senso di possesso del corpo virtuale da parte del pubblico, più forte sarà l'identificazione con il personaggio virtuale. Slater e Sanchez-Vives sostengono che gli arti virtuali che si muovono contemporaneamente creano un'illusione di trasferimento corporeo: l'utente considera il corpo virtuale un'estensione del

¹⁰⁰ Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters*, pp. 245–264.

proprio corpo fisico, sviluppando così un'identificazione a livello corporeo.¹⁰¹ L'“effetto Proteus” proposto da Yee e Bailenson dimostra che l'aspetto e la personalità del personaggio virtuale influenzano silenziosamente il comportamento e la percezione di sé dell'utente, trasformando il personaggio virtuale in uno strumento di espressione personale e di esplorazione dell'identità all'interno della narrazione.¹⁰²

Janet Murray osserva che i media digitali hanno intrinsecamente la caratteristica di trasformazione dell'identità.¹⁰³ Grazie all'interazione autonoma, l'utente acquisisce la capacità di interpretare ruoli diversi. Tra l'immergersi nella storia e accettare un'identità virtuale, e l'uscire dalla storia per tornare al proprio sé reale, l'utente rimodella continuamente la propria percezione di sé. La creazione narrativa, attraverso l'interazione speculare e le linee personali dei personaggi, guida l'utente attraverso un percorso di identificazione a tre livelli: da osservatore esterno a partecipante interattivo, fino a diventare il protagonista dell'esperienza narrativa. Questi giochi di ruolo hanno anche un valore di diffusione culturale. Per esempio, i progetti cinesi di immersione culturale sfruttano l'identificazione tra giocatore e personaggio per rafforzare il senso di appartenenza culturale del pubblico. Allo stesso tempo, attraverso immagini virtuali differenziate, favoriscono una riflessione distaccata da sé stessi, ampliando lo sguardo dell'utente sui problemi reali.

2.3.4 La relazione tra pubblico e spazio narrativo

La teoria della narrazione spaziale di Marie-Laure Ryan mette in discussione la concezione narrativa tradizionale centrata sul tempo.¹⁰⁴ Secondo lei, lo spazio narrativo virtuale costituisce un contesto narrativo indipendente e completo. Non solo trasmette informazioni, ma svolge anche funzioni di trasmissione emotiva e organizzazione narrativa. Lo spazio stesso può partecipare alla costruzione del significato, non è solamente il luogo dove si svolge la storia.

¹⁰¹ Slater, Sanchez-Vives, *Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality*, 2016, art. 74.

¹⁰² Nick Yee, Jeremy Bailenson, *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*, in «Human Communication Research», XXXIII, 3, 2007, pp. 271–290.

¹⁰³ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997.

¹⁰⁴ Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001.

Janet Murray considera la spazialità una delle quattro caratteristiche dei media digitali. Sostiene che la narrazione XR non si limita più all'ordinamento lineare degli eventi nel tempo, ma usa la struttura spaziale per costruire indizi narrativi, dando all'utente il diritto di esplorare autonomamente e scoprire indizi sparsi.¹⁰⁵

La teoria del senso di presenza di Slater sottolinea che la trasformazione fondamentale dell'XR consiste nel fare in modo che il pubblico sia "presente" nello spazio.¹⁰⁶ Il pubblico passa da osservatore esterno a vero e proprio soggetto incarnato, immerso in uno spazio tridimensionale che fonde realtà e finzione. In questo contesto, i movimenti del corpo, l'osservazione da vicino e l'interazione tattile diventano i modi principali per comprendere la narrazione.

Tra pubblico e spazio narrativo esiste una relazione bidirezionale e simbiotica. La disposizione dello spazio e l'impostazione dell'ambiente definiscono in anticipo gli indizi narrativi e il tono emotivo. Le scene aperte permettono al pubblico di esplorare lo spazio con maggiore libertà, mentre le scene chiuse concentrano il ritmo della trama principale. I percorsi di esplorazione autonoma e le azioni interattive dell'utente, a loro volta, attivano trame nascoste e modificano lo stato della scena. Perciò il vero significato della narrazione spaziale deriva dall'interazione tra pubblico e spazio.¹⁰⁷ I risultati di ricerche empiriche mostrano che la prospettiva attiva in prima persona aumenta al massimo il senso di autonomia dell'utente, mentre una prospettiva fissa guidata favorisce maggiormente la diffusione dei contenuti.¹⁰⁸ Per questo motivo la creazione deve trovare un equilibrio tra le due, in base agli obiettivi narrativi. Sia le grandi immagini spaziali VR cinesi, sia le mostre XR nei musei italiani, usano

¹⁰⁵ Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, 1997.

¹⁰⁶ Mel Slater, *Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments*, in «Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences», vol. 364, n. 1535, 2009, pp. 3549-3557.

¹⁰⁷ Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, pp. 118-130.

¹⁰⁸ Tao Lu, Qian Zhu, Tiffany Ma, AA. VV., *Ego vs. Exo and Active vs. Passive: Investigating the Effects of Viewpoint and Navigation on Spatial Immersion and Understanding in Immersive Storytelling*, in «CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25)», ACM, New York, NY, 2025.

lo spazio narrativo per realizzare l'espressione culturale. Un sistema di progettazione della dimensione spaziale ben strutturato è diventato un importante metodo progettuale per conciliare la trama principale e l'esplorazione libera dell'utente.

Capitolo 3

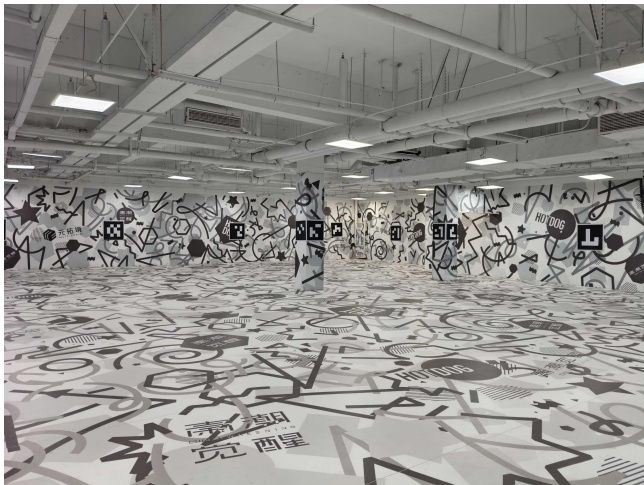
Analisi di casi di narrativa innovativa in Cina e in Italia

3.1 Analisi del caso cinese

Progetto VR immersivo LBE a grande spazio Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li

Analisi della struttura narrativa

Risveglio della Dinastia Qin – Il Mistero del Palazzo Li, prima stagione dell’opera, è un’opera narrativa immersiva VR LBE a grande spazio cinese che unisce lo sfondo storico della dinastia Qin, i contenuti dell’antico libro Shan Hai Jing e la fantascienza futura.¹⁰⁹LBE (Location-Based Entertainment, intrattenimento basato sulla localizzazione) a grande spazio indica progetti che combinano spazi fisici di locali offline con dispositivi immersivi.



Diversamente dai precedenti progetti VR a brevi video tradizionali e dalle esperienze VR passive su sedute, il LBE a grande spazio costituisce una nuova forma narrativa che permette ai giocatori di camminare all’interno dello spazio, avvalendosi della tecnologia di localizzazione spaziale abbinata a media immersivi.

(1)Spazio fisico dell’installazione LBE-VR

¹⁰⁹ *Qin Awakening*, sito ufficiale del progetto XR, <https://qinawakening.com/>, consultato il 21/06/2026



(2) Manifesto promozionale di Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li

Con una durata complessiva di circa quarantacinque minuti, *Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li* è una rara opera VR narrativa cinese concepita come serie a puntate di lunga durata. L'opera adotta una strategia narrativa pubblicata per stagioni: la prima stagione costruisce il mondo di base e deposita indizi narrativi nel finale, realizzando un piccolo ciclo narrativo autonomo, al tempo stesso ponendo le basi per la narrazione più ampia delle due stagioni successive. Non si tratta di una ricostruzione fedele della storia tradizionale, bensì di una narrazione fantasy immaginaria: un'opera narrativa VR interattiva offline che fonde la storia antica cinese con l'avventura fantascientifica. Prende come struttura portante la logica narrativa in tre atti tipica del cinema tradizionale, integrandola alle caratteristiche spaziali del medium XR per realizzare la propria espressione narrativa. I giocatori si muovono liberamente in prima persona all'interno dello spazio LBE, e la progressione della narrazione avviene tramite gli spostamenti fisici.¹¹⁰ La loro agency (autonomia) si manifesta principalmente a livello di esplorazione spaziale, non attraverso scelte di rami narrativi, dando vita a un doppio sistema strutturale: una narrazione lineare principale vincolata, associata a una narrazione progressiva per fasi spaziali. Rappresenta un caso rappresentativo tra le opere narrative XR cinesi di fantascienza storica, capace di bilanciare valore commerciale e integrità narrativa.

Dal punto di vista della cornice narrativa macroscopica, l'intera opera adotta un sistema di narrazione lineare a ciclo chiuso: non esistono trame ramificate né selezioni di finali multipli, mantenendo l'unicità e la determinatezza della linea narrativa principale. Il ritmo narrativo è

¹¹⁰ *Ibidem.*

strettamente legato agli scenari spaziali, e la traiettoria di movimento fisico del giocatore diventa la forza motrice centrale dell'avanzamento della storia. Sulla base del susseguirsi degli scenari e dell'intensificarsi dei conflitti della trama, l'opera si articola in quattro fasi narrative: introduzione iniziale, sviluppo della vicenda, culmine del conflitto e finale aperto, che si succedono gradualmente per costruire il mondo narrativo e dispiegare la trama principale.



(3) Scena virtuale desertica di *Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li*.

Nella fase di introduzione iniziale, l'opera prende spunto da una missione archeologica scientifica moderna. Mediante brevi rapporti di missione negli scenari virtuali, le spiegazioni narrative dei PNG e le interazioni di calibrazione dei dispositivi, prepara il terreno al mondo narrativo, stabilendo rapidamente il tono centrale: “una spedizione scientifica moderna alla scoperta dei segreti della tomba antica della Dinastia Qin”. Si realizza così la transizione cognitiva del pubblico dalla propria identità reale a quella virtuale di membro della squadra archeologica. In questa fase il ritmo narrativo è piuttosto pacato; gli obiettivi principali sono la preparazione ambientale, l'esposizione del contesto e la semina di suspense. Attraverso scenari virtuali realistici come il deserto, la base di ricerca e l'ingresso della camera sepolcrale, viene costruito un tono narrativo che unisce atmosfera storica e mistero, preparando il terreno allo svolgimento della trama successiva.

Giungendo alla fase di sviluppo e conflitto narrativo, l'opera compie una svolta stilistica: dalla narrazione archeologica realistica alla fantasia orientale. Si tratta del segmento centrale più ricco di livelli narrativi di tutta l'opera. Lo spazio narrativo passa dal deserto in superficie alla camera sepolcrale sotterranea della Dinastia Qin. Il succedersi di scenari a più livelli — file di guerrieri di terracotta, fiumi di mercurio, pareti con rune antiche, passerelle sospese — rafforza costantemente la tensione narrativa. I conflitti della trama evolvono progressivamente dalla semplice esplorazione degli ambienti e la risoluzione di enigmi meccanici, fino a rischi ignoti cruciali per il destino dei personaggi. All'interno della linea narrativa principale fissa, gli spettacoli visivi e i punti di conflitto della trama, presentati per fasi, mantengono costantemente l'attenzione del pubblico. Nel frattempo, l'opera deposita indizi narrativi a lungo termine su civiltà segrete della pre-Qin. Questi indizi vengono distribuiti in forma frammentaria nel corso della singola stagione, costruendo un sistema narrativo da serie televisive: ogni capitolo è completo e autonomo, mentre l'insieme è legato da connessioni stratificate.

Nella fase conclusiva della narrazione, *Il Mistero del Palazzo Li* adotta una struttura a “piccolo ciclo chiuso, grande apertura”. Per quanto riguarda la singola stagione, la squadra di giocatori porta a termine con successo l'esplorazione della camera sepolcrale e raggiunge lo spazio extra-dimensionale al centro della terra, completando un ciclo narrativo compiuto della spedizione archeologica e garantendo l'integrità e la qualità dell'esperienza singola. Dal punto di vista della narrazione a lungo termine dell'IP, l'opera non risolve gli enigmi centrali della storia. Al contrario, si conclude con lo scenario di un nuovo mondo sconosciuto, creando un forte vuoto narrativo e un “gancio” drammatico, che lascia ampio margine di espansione per le narrazioni della seconda e terza stagione.

Analisi dell'esperienza del pubblico

Risveglio della Dinastia Qin: *Il Mistero del Palazzo Li* usa lo spazio LBE a grande spazio come medium narrativo. In questo medium, il pubblico abbandona la modalità di visione passiva dello schermo tradizionale e partecipa alla narrazione nel ruolo di membro della squadra archeologica. La modalità di fruizione passa dalla semplice osservazione audiovisiva

a una partecipazione immersiva incarnata. Sfruttando ambienti spaziali liberamente percorribili, feedback multisensoriali e meccaniche di gioco cooperative, l'opera costruisce un'esperienza narrativa completa per il pubblico su tre livelli: identificazione con il ruolo, ritmo emotivo e percezione culturale.

Per quanto riguarda l'identificazione con il ruolo, l'opera usa la prospettiva in prima persona per realizzare la trasformazione identitaria del pubblico. All'inizio dell'esperienza, tutti i partecipanti ricevono l'identità di "membro della squadra archeologica". Diversamente dal cinema, che costruisce l'empatia tramite l'interpretazione degli attori, il VR a grande spazio fonda l'identificazione sulla presenza fisica del pubblico: i movimenti reali nel mondo fisico, come camminare e girare la testa, si ripercuotono direttamente sulle azioni di esplorazione nel mondo virtuale. Allo stesso tempo, scenari come i guerrieri di terracotta e la camera sepolcrale con fiumi di mercurio circondano il pubblico da ogni lato. Il senso di avvolgimento dello spazio attenua i confini psicologici tra virtuale e reale, trasformando il pubblico da spettatore esterno a testimone diretto della storia. Tuttavia, l'assegnazione della medesima identità di ruolo presenta anche svantaggi: l'impostazione omologata dei personaggi limita lo sviluppo emotivo individuale, rendendo difficile raggiungere una risonanza emotiva personale profonda.



(4) I partecipanti accedono alla scena virtuale

Sul piano dell'esperienza del ritmo emotivo del pubblico, l'opera modula le emozioni psicologiche degli utenti attraverso le trasformazioni degli scenari virtuali.

Per esempio, l'atmosfera più distesa della base di ricerca e del deserto all'inizio stimola la curiosità esplorativa del pubblico. Quando si entra nei corridoi stretti del palazzo sotterraneo, lo spazio chiuso crea una sensazione di mistero e oppressione. Nella vasta e imponente piazza della camera sepolcrale, le file di guerrieri di terracotta producono un forte impatto visivo. Con la comparsa delle creature mitologiche antiche, le emozioni di tensione ed eccitazione del pubblico raggiungono il culmine durante la fuga dal pericolo. I dispositivi periferici di supporto presenti nella sala espositiva — giubbotto vibrante e feedback cinetico ad aria — arricchiscono ulteriormente l'esperienza sensoriale, estendendo il coinvolgimento emotivo dalla vista a tutti i sensi del corpo.

Dal punto di vista dell'esperienza di percezione culturale, l'opera fonde due contenuti narrativi: la storia culturale e l'immaginazione fantastica. Elementi storici come i guerrieri di terracotta e la tomba dell'Imperatore Qin rievocano nell'immaginario collettivo la rappresentazione tradizionale della Dinastia Qin, abbassando la soglia di accettazione di questo mondo narrativo. Al contempo, elementi fantasy quali le creature mitologiche dello Shan Hai Jing, il regno segreto nel centro della terra e il “mistero dei Nove Tripodi” rompono i limiti della storia reale, alimentando curiosità e desiderio di esplorazione per i contenuti originali della storia. La combinazione di questi due piani permette al pubblico di calarsi nell'esperienza in prima persona, pur conoscendo già il contesto della vicenda.

Analisi delle modalità di interazione

L'intero sistema di interazione dell'opera si fonda sulla tecnologia di localizzazione SLAM (Simultaneous Localization and Mapping) dello spazio LBE a grande spazio.¹¹¹ Esso combina movimento incarnato, attivazione tramite gesti, dispositivi sensoriali esterni e collaborazione multi-utente. A differenza della modalità di visione priva di interazione del cinema

¹¹¹ *Ibidem.*

tradizionale, e diversamente dall'interazione a scelta ad alta libertà tipica dei videogiochi a mondo aperto, il design interattivo di quest'opera è sempre funzionale alla linea narrativa lineare. Si può suddividere in quattro livelli: interazione di movimento spaziale, interazione gestuale con l'ambiente, interazione collaborativa multi-utente e interazione con feedback multisensoriale. Allo stesso tempo, l'agency (autonomia) del giocatore è soggetta a vincoli e limiti ben definiti.

(5) I partecipanti camminano all'interno dello spazio fisico di grandi dimensioni

Il primo livello è l'interazione incarnata basata sul movimento spaziale, la forma interattiva più fondamentale del VR a grande spazio. I partecipanti possono camminare e ruotare liberamente all'interno dell'area fisica delimitata nella realtà; i movimenti del corpo vengono riportati direttamente nello scenario virtuale. Il pubblico può attraversare gli spazi dal deserto alla camera sepolcrale fino al regno segreto semplicemente camminando. Il camminare stesso diventa un atto di interazione narrativa: il pubblico non passa da uno scenario all'altro tramite il taglio delle



inquadrature, bensì spinge in avanti la trama con il proprio movimento corporeo. Tuttavia il movimento spaziale presenta confini narrativi chiari: il percorso di avanzamento nel mondo virtuale è predefinito. Il giocatore può muoversi e osservare l'ambiente soltanto all'interno delle aree stabilite, senza poter scegliere autonomamente percorsi alternativi. La funzione dell'interazione di movimento è quella di rafforzare il senso di presenza, senza modificare lo svolgimento della trama principale.

Il secondo livello riguarda l'interazione gestuale e con gli oggetti dello scenario virtuale. L'opera usa il tracciamento delle mani per realizzare l'interazione di base con gli oggetti: i giocatori possono alzare le mani per illuminare le rune sulle pareti rocciose, toccare i meccanismi totemici e raccogliere oggetti virtuali. Attraverso semplici gesti vengono attivate animazioni dello scenario, sbloccando l'accesso alla fase successiva della trama. La sezione degli enigmi nella camera sepolcrale rappresenta il momento principale dell'interazione con gli oggetti: i partecipanti devono attivare i simboli antichi sulle pareti, e solo dopo l'apertura del meccanismo lo scenario potrà proseguire. Nel complesso, i comandi interattivi all'interno dell'opera sono volutamente semplificati, senza operazioni complesse. Si tratta di un'interazione di tipo trigger: le azioni sbloccano solamente frammenti di trama prestabiliti. Il giocatore non ha la possibilità di cambiare lo svolgimento della storia con operazioni differenti. L'interazione funziona più come un interruttore della narrazione, piuttosto che come un editor della storia.



(6) I partecipanti interagiscono con la trama all'interno dello spazio virtuale

Il terzo livello è l'interazione collaborativa in squadra multi-utente. Il progetto permette a più persone di accedere contemporaneamente allo stesso spazio virtuale. Tutti i partecipanti

condividono una medesima trama principale e possono vedere gli avatar dei compagni all'interno della visuale virtuale. In alcune fasi di risoluzione di enigmi nella camera sepolcrale i membri della squadra devono cooperare, cercando insieme i punti delle rune sparse. Soltanto dopo aver sbloccato il meccanismo con la collaborazione del gruppo sarà possibile addentrarsi ulteriormente nel regno segreto. L'interazione multi-utente ha come obiettivo missioni collettive, non esistono linee di trama individuali indipendenti per ogni giocatore. La collaborazione di squadra modifica soltanto il ritmo di completamento degli enigmi, senza dare origine a rami narrativi diversi. Questa modalità di interazione collettiva sfrutta la cooperazione tra più utenti per accrescere il divertimento dell'avventura, e allo stesso tempo riduce la complessità della produzione dei contenuti grazie alla linea narrativa unificata.

L'ultimo livello è l'interazione con feedback multisensoriale generata dai dispositivi esterni. Oltre alla vista e all'udito, i dispositivi della struttura espositiva come il giubbotto cinetico e gli effetti ambientali forniscono stimoli sensoriali passivi quali vibrazioni e flussi d'aria. Quando appaiono creature mostruose o si verificano scosse nello scenario, il corpo riceve corrispondenti feedback tattili, amplificando ulteriormente il senso di realismo del mondo virtuale. Si tratta di una forma di interazione sensoriale passiva, attivata automaticamente dai nodi della trama senza bisogno di azioni volontarie da parte del giocatore. Essa integra la percezione corporea e rafforza l'effetto di immersione incarnata complessivo.

3.2 Analisi di un caso italiano

Drammaturgia immersiva narrativa multimodale mista di Romeo e Giulietta – *Shakespeare Interactive Museum* (SIM) di Verona

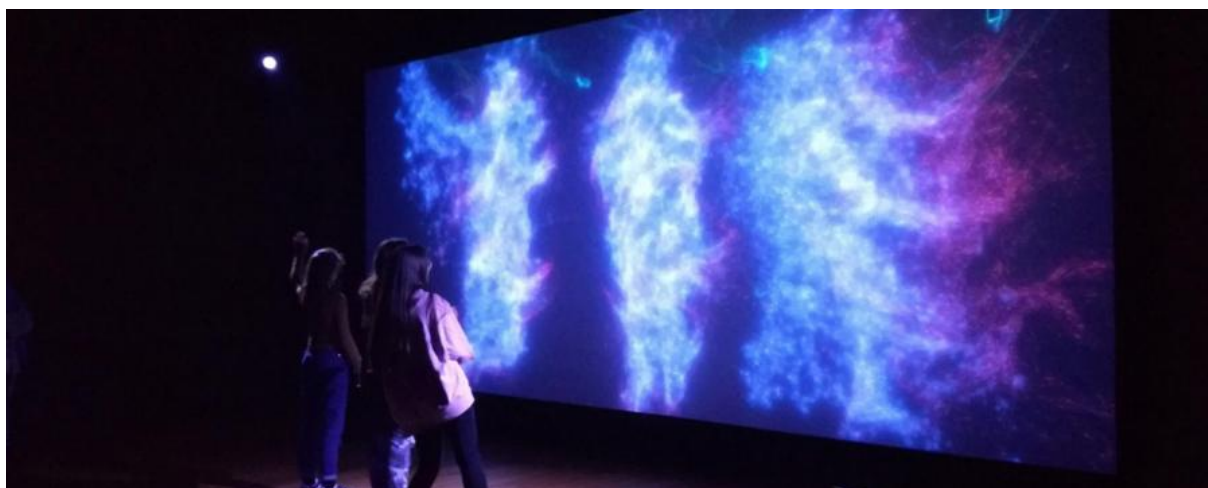
Analisi della struttura narrativa

La Generative Experience del *Shakespeare Interactive Museum* (SIM) è un progetto di narrazione immersiva lineare progressiva, modulare e multimodale.¹¹²Centrato sulla trama

¹¹² VisitVerona, “*S.I.M.- Shakespeare Interactive Museum*”,

<https://www.visitverona.it/en/experience/s-i-m-shakespeare-interactive-museum>; Casa Shakespeare,

originale di Romeo e Giulietta, adotta una logica drammaturgica teatrale con percorso obbligato ed eventi irreversibili, senza rami di scelta. Il passaggio tra i diversi media determina la trasformazione dell'identità del pubblico: da osservatore esterno informato, a partecipante corporeo e infine a interlocutore. Tuttavia, nella fruizione reale in loco esistono due possibili sequenze di esperienza: il percorso progressivo concepito dagli artisti, e l'ordine di visita alternato dei moduli, utilizzato nel caso di gruppi numerosi. L'intera esperienza si articola in cinque unità narrative indipendenti: introduzione al contesto storico, interazione generativa su schermo sensibile al movimento, dialoghi intimi audio tramite cuffie-schermo, VR panoramica 360° in postazione fissa e monologhi video preregistrati con attori reali, corredati da scenografie virtuali digitali in 4K.



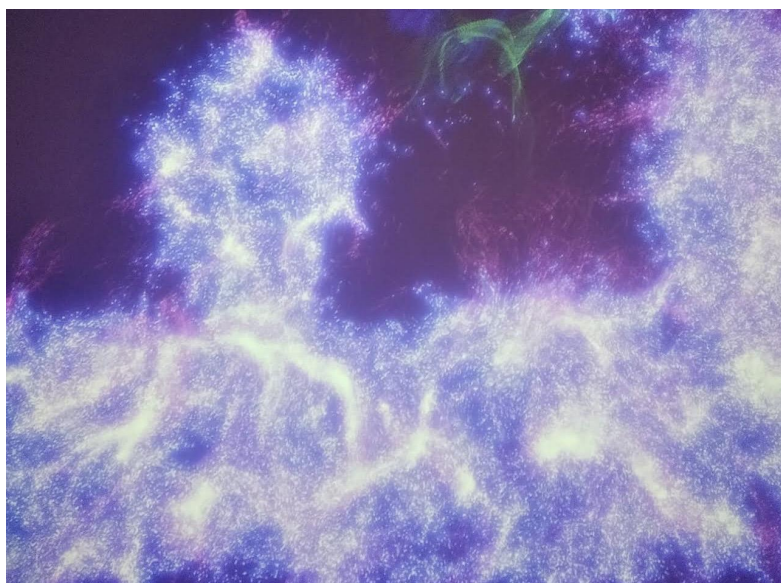
(7) I partecipanti interagiscono con le figure di particelle sullo schermo

Seguendo la logica narrativa dell'opera originale, i creatori hanno progettato un percorso caratterizzato da una progressione emotiva crescente. All'ingresso nello spazio, il pubblico inizia con una visita multimediale statica: tramite proiezioni e testi illustrati vengono presentati i legami storici tra Shakespeare e Verona, nonché l'antica faida tra le famiglie Montecchi e Capuleti. Questa fase si basa su una trasmissione unidirezionale di informazioni, simile al prologo di un dramma. Uniforma le conoscenze preliminari del pubblico e costruisce

“*Shakespeare Interactive Museum*”, <https://casashakespeare.it/shakespeare-interactive-museum/>.

la cornice di base della storia, senza prevedere forme di interazione. Il pubblico viene gradualmente calato dal contesto reale all'universo narrativo, preparandosi psicologicamente all'esperienza.

Successivamente si accede allo spazio di interazione corporea su grande schermo. Un pannello sensibile al movimento di 9×3 metri rileva i movimenti del pubblico mediante visione artificiale.¹¹³ Spostandosi davanti allo schermo, gli utenti attivano la generazione, il movimento e la dissoluzione di figure virtuali di Romeo, Giulietta e altri personaggi rappresentate da particelle luminose. Il corpo del pubblico interagisce in presenza con i personaggi digitali, senza tuttavia poter modificare lo svolgimento della trama: è possibile alterare soltanto l'aspetto visivo delle figure virtuali. A livello narrativo, questa fase rompe la distanza della visione a scatola teatrale: il pubblico non si limita più a guardare la storia, ma entra nel suo clima atmosferico con il proprio corpo, realizzando il primo livello di immersione, che passa dalla semplice conoscenza cognitiva alla partecipazione fisica.



(8) Figure di particelle generate dai partecipanti

Subito dopo si accede all'unità con cuffia audio e schermo interattivo. In un campo sonoro privato, il pubblico ascolta i monologhi interiori di Romeo e Giulietta, penetrando nella dimensione psichica dei personaggi nella forma di un ascolto delle loro conversazioni dell'anima. Non si tratta di una conversazione libera, né è possibile modificare il tragico finale della trama principale; l'esperienza permette semplicemente di accedere alle diverse prospettive psicologiche dei personaggi. Il pubblico diventa un ascoltatore segreto: le cuffie

¹¹³ Casa Shakespeare, "*Shakespeare Interactive Museum*",
<https://casashakespeare.it/shakespeare-interactive-museum/>.

creano uno spazio sonoro individuale, nel quale ogni utente riceve la voce dei personaggi in modo esclusivo, generando un'esperienza narrativa intima nella quale “solo io posso udire i pensieri dei protagonisti”. All'interno della catena narrativa, questa unità prosegue l'interazione corporea della fase precedente, spostando l'attenzione verso le emozioni e la vita interiore dei personaggi, trasformando la partecipazione fisica esterna in empatia psicologica interiore.

Dopo l'accumulo emotivo, il pubblico entra nella sala di proiezione per assistere al monologo video di Giulietta. Le immagini sono preregistrate dagli attori della compagnia teatrale e sovrappongono le riprese umane a ricostruzioni digitali dinamiche in 4K delle strade medievali di Verona, le cui immagini virtuali si trasformano in sincronia con le emozioni interpretate dall'attore. La narrazione torna al nucleo performativo del teatro tradizionale, liberando in modo concentrato tutte le emozioni accumulate durante le fasi di interazione corporea e ascolto intimo tramite cuffie.

Come capitolo conclusivo del percorso standard, il pubblico indossa un visore VR in postazione fissa per fruire di contenuti video panoramici 360° preregistrati.¹¹⁴ Le immagini mostrano il capitolo tragico del doppio suicidio nella cripta: il pubblico si trova al centro della scena finale grazie a una visuale in prima persona avvolgente. Trattandosi di video panoramici fissi e non di un LBE-VR a spazio libero per il roaming, l'utente può soltanto ruotare la testa per osservare l'ambiente, senza camminare liberamente nella città virtuale. Il medium VR, grazie all'audio e al visivo pervasivi, sedimenta tutta la carica tragica accumulata nelle fasi precedenti, realizzando l'epilogo della vicenda e chiudendo l'intera catena narrativa.

Tuttavia nella gestione operativa reale della struttura museale, lo schermo sensibile al movimento può accogliere al massimo cinque utenti contemporaneamente e sono disponibili soltanto sei visori VR. Quando il numero di visitatori supera queste soglie, il pubblico viene

¹¹⁴ VisitVerona, *S.I.M.- Shakespeare Interactive Museum*; Casa Shakespeare, *Shakespeare Interactive Museum*.

suddiviso in più sottogruppi. Pur mantenendo la struttura modulare e lineare del progetto, l'ordine di fruizione dei cinque moduli viene ruotato e invertito. Durante una visita sul campo, ad esempio, l'esperienza ha seguito una sequenza non standard: dopo l'introduzione audio storica si è passati direttamente all'unità VR, per poi tornare indietro e fruire dell'interazione generativa sullo schermo grande e dei monologhi interiori tramite cuffie. Soltanto quando tutti i sottogruppi si sono riuniti, è stata visionata la proiezione finale del monologo preregistrato con attori reali.

Questa rotazione introduce una contraddizione narrativa: la scena tragica finale, concepita come epilogo, viene fruita in anticipo. Il pubblico vede prima la morte dei protagonisti, per poi ritornare alle fasi precedenti dell'incontro e delle lotte interiori dei personaggi, invertendo la relazione temporale e causale della storia. I contenuti interni di ogni modulo rimangono invariati: non esistono trame ramificate né finali multipli. Viene modificato soltanto l'ordine di riproduzione delle unità mediali, mentre il testo narrativo complessivo rimane strettamente lineare, senza scelte aperte per l'utente.

Analisi dell'esperienza del pubblico

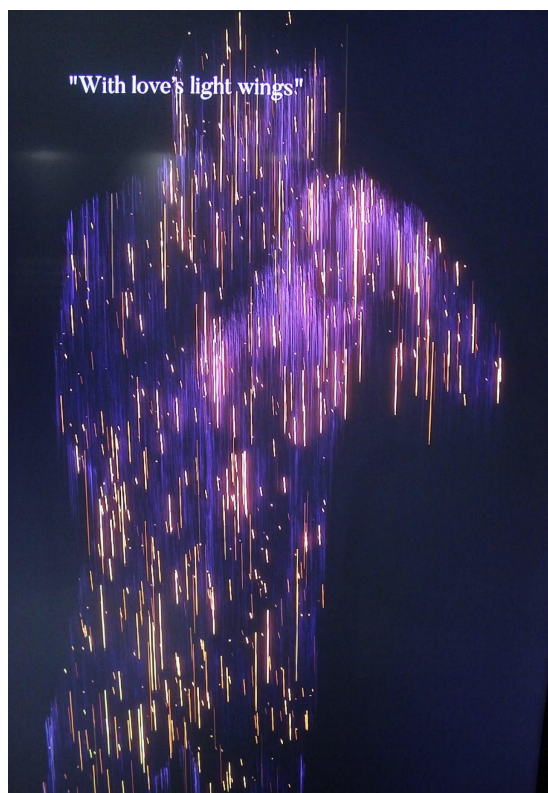
La caratteristica centrale dell'esperienza del pubblico di questo progetto risiede in un sistema percettivo complesso, basato su interazione corporea pubblica, empatia uditiva privata, disallineamento narrativo spazio-temporale e immersione stratificata mediatica. Inoltre, influenzato dal meccanismo operativo di rotazione e suddivisione dei gruppi nel museo, si configura uno stato percettivo unico del pubblico, caratterizzato dalla coesistenza tra l'esperienza ideale standardizzata e l'esperienza differenziata sul campo. L'opera rappresenta un esempio emblematico di ricostruzione dell'identità del pubblico e della logica percettiva, determinata dall'introduzione del medium XR nella narrazione letteraria classica.

Dal punto di vista della percezione di base, il progetto rompe definitivamente la modalità di visione passiva tipica delle opere tradizionali, realizzando la trasformazione dell'identità del pubblico: da semplice spettatore visivo a presenza narrativa multidimensionale. La guida audio storica iniziale fornisce una preparazione informativa leggera, introducendo

gradualmente il pubblico nel contesto narrativo di Romeo e Giulietta e superando i difetti comuni della narrazione immersiva, come la mancanza di premesse narrative e la difficoltà di immedesimazione del fruitore. Il grande schermo generativo sensibile al movimento, supportato dalla tecnologia di visione artificiale, permette ai movimenti corporei del pubblico di partecipare direttamente alla generazione visiva della scena. L'interazione corporea collettiva nello spazio pubblico attenua il senso di distacco della visione passiva della mostra, creando un'immersione corporea superficiale attraverso un'interazione dinamica accessibile a tutti. In questo modo, il pubblico si inserisce gradualmente nell'atmosfera narrativa della tragedia tramite la percezione corporea, compiendo la prima transizione dalla conoscenza razionale all'esperienza sensibile.

(9) Monologhi interiori di Romeo e Giulietta

L'elemento più distintivo dell'esperienza di fruizione è la narrazione uditiva privatizzata resa possibile dalle cuffie indossabili, che crea un campo emotivo personale esclusivo all'interno dell'esperienza collettiva. Contrariamente alla natura pubblica dell'interazione di gruppo sul grande schermo, l'unità di interazione audio con cuffie isola il pubblico dai disturbi esterni grazie a un campo sonoro indipendente. Ogni visitatore può ascoltare individualmente i monologhi interiori di Romeo e Giulietta e attivare diversi frammenti di dialoghi psicologici dei personaggi tramite interazioni semplici. Questa soluzione progettuale elimina l'omogeneità tipica delle

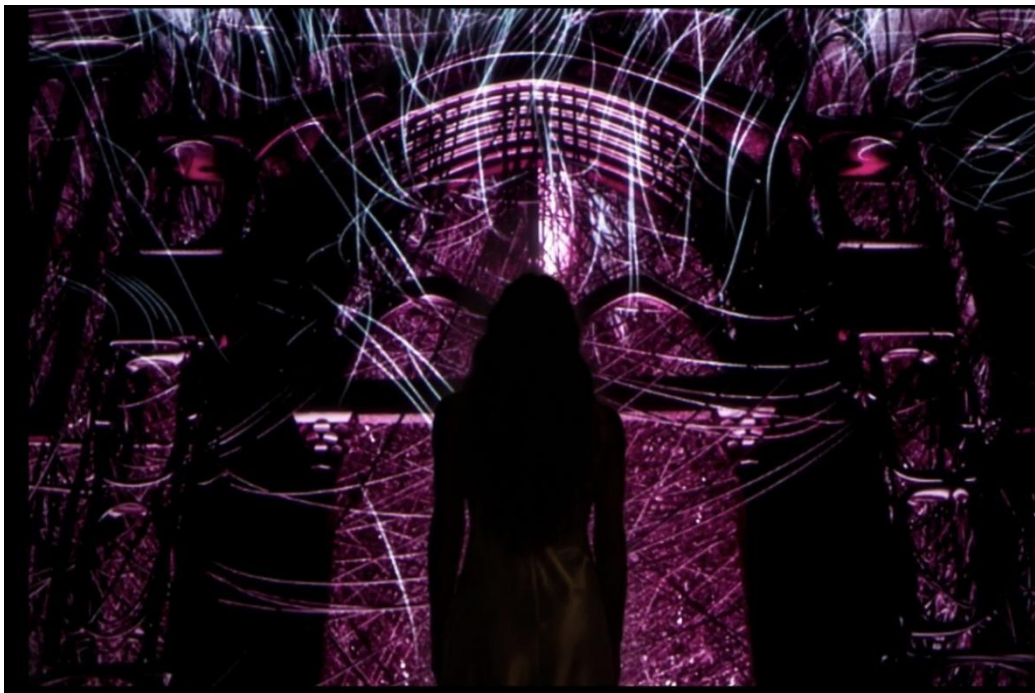


esperienze immersive di gruppo, offrendo a ciascun pubblico un percorso personale di empatia psicologica con i protagonisti. L'immersione superficiale nell'atmosfera si approfondisce così in una risonanza emotiva a livello spirituale dei personaggi, permettendo

un dialogo intimo tra il pubblico e i ruoli narrativi e valorizzando notevolmente la tridimensionalità della caratterizzazione dei personaggi teatrali classici.

L'unità di VR panoramica 360° in postazione fissa garantisce al pubblico un'immersione avvolgente a dimensione spaziale. Diversamente dall'esperienza esplorativa del LBE-VR a spazio libero e roaming, questa tipologia di VR panoramica fissa colloca il pubblico nella scena finale del suicidio tragico nella Verona medievale attraverso una prospettiva in prima persona a visione circolare. Grazie alla copertura visiva totale delle immagini panoramiche, vengono eliminati i limiti del bordo dei media schermali, permettendo al pubblico di trovarsi direttamente nel nucleo spazio-temporale della narrazione tragica. Questa percezione spaziale senza distacco genera un impatto emotivo molto più intenso rispetto alle immagini bidimensionali, costituendo l'unità mediatica con il massimo grado di intensità emotiva nell'intero percorso esperienziale.

L'unità finale dei monologhi video preregistrati completa la convergenza emotiva e l'unificazione narrativa dell'esperienza immersiva. Non si tratta di una performance teatrale dal vivo, ma di monologhi interpretati da attori professionisti sovrapposti a scenografie virtuali digitalizzate. Questa narrazione video integra le esperienze multimodali frammentate delle fasi precedenti. Tutti i gruppi di pubblico si riuniscono per fruire di questa ultima fase, permettendo alle esperienze individuali caratterizzate da sequenze temporali disordinate di confluire infine in un ciclo narrativo unitario. Tale meccanismo elimina la sensazione di frammentazione derivante dalla rotazione dei moduli, realizzando l'unificazione narrativa dell'esperienza collettiva.



(10) Attrice di Giulietta combinata con la scenografia virtuale

Limitati dalla capacità hardware degli spazi museali e dalle regole operative di suddivisione dei gruppi, il progetto presenta una peculiare esperienza di disallineamento della sequenza narrativa temporale, che costituisce il tratto differenziale centrale della fruizione sul campo. L'esperienza standard predefinita segue una logica di progressione emotiva lineare: introduzione, interazione, empatia, elevazione emotiva e conclusione. Tuttavia, nel caso di gruppi numerosi, l'ordine di visita dei moduli digitali viene casualmente modificato. Di conseguenza, il pubblico può fruire prima della scena finale in VR per poi tornare indietro e sperimentare i conflitti interiori dei personaggi e le premesse della trama, generando un percorso di ricezione narrativa inverso.

Questa inversione temporale dovuta alle esigenze operative non altera la natura lineare e l'integrità testuale della narrazione, ma ricostruisce completamente la logica percettiva del pubblico. I fruitori osservano i dettagli della storia da una prospettiva onnisciente, avendo già conoscenza del finale tragico. Si genera quindi un'esperienza estetica unica, basata sulla percezione preliminare del destino tragico seguita dall'empatia per le sofferenze dei

personaggi, differente dal modello tradizionale di accumulo emotivo graduale del teatro classico.

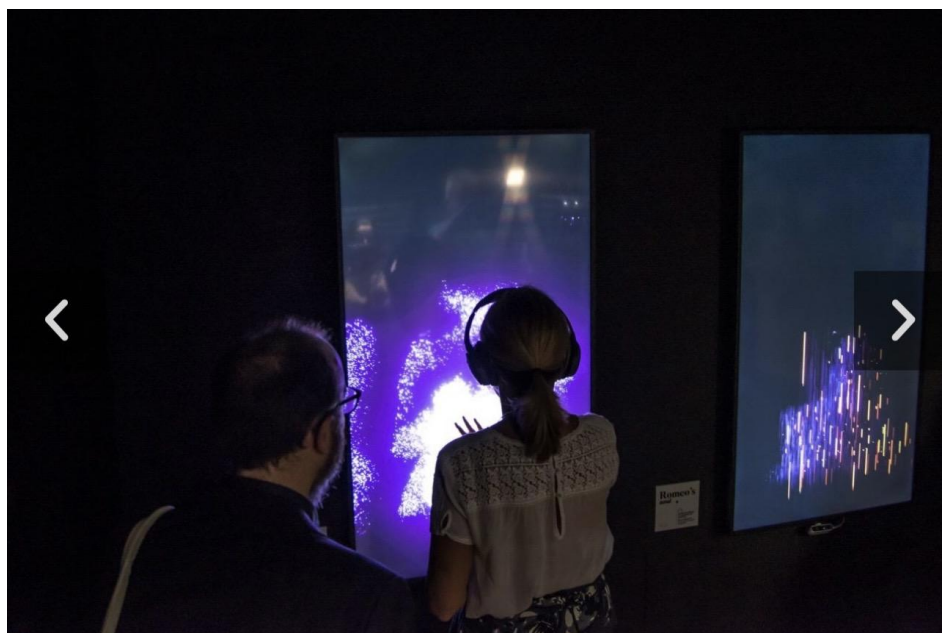
Analisi delle modalità di interazione

L'intero *Shakespeare Interactive Museum* adotta un sistema di interazione stratificato a basso intervento di tipologie multiple, che collega tutte le unità narrative attraverso tre forme di interazione: interazione corporea, interazione dialogica uditiva e immersione panoramica passiva. Il principio fondamentale dell'interazione è che il pubblico può partecipare alla creazione dell'atmosfera narrativa, ma non può modificare la trama principale e il finale prestabiliti di Romeo e Giulietta. Si tratta di un'interazione immersiva non ramificata di tipo "partecipazione senza determinazione", un modello di interazione superficiale molto tipico nella narrazione in loco LBE in senso ampio.

Il primo modulo iniziale, la guida audio, consiste in una trasmissione unidirezionale di informazioni: il pubblico riceve soltanto le presentazioni di contesto audio e testuali-illustrate, senza alcun punto di interazione operabile o con feedback. L'assenza di interazione in questa fase ha lo scopo di stabilire una conoscenza preliminare narrativa condivisa, trasferendo il pubblico dallo spazio reale al contesto della storia e preparando psicologicamente a tutte le interazioni successive. La relazione interattiva è caratterizzata da una comunicazione unidirezionale dal medium verso il pubblico.

L'interazione del secondo modulo, il grande schermo sensibile al movimento, è un'interazione generativa corporea guidata dalla visione artificiale, rappresentando anche il modello di interazione collettiva pubblica più centrale dell'intero progetto. Le telecamere rilevano in tempo reale la posizione corporea, la traiettoria di movimento e altri gesti del pubblico davanti allo schermo, attivando istantaneamente la generazione, la dispersione e lo spostamento delle figure virtuali in particelle di Romeo, Giulietta, Tebaldo e altri personaggi. L'interazione di questo modulo può modificare soltanto la forma e la posizione delle figure virtuali, senza sbloccare nuove sequenze di trama né alterare lo svolgimento della storia. Il suo significato risiede nell'eliminazione del confine dello schermo tra spettatore e immagine.

Nel modulo delle registrazioni audio immersive con cuffie, l'interazione è un'interazione uditiva selettiva all'interno di un campo sonoro privato, corrispondente a un modello di interazione psicologica individuale. Il pubblico si reca in postazioni dedicate indossando cuffie personali; il sistema riproduce i monologhi interiori di Romeo o Giulietta, e i visitatori attivano diversi frammenti audio della psiche dei personaggi mediante delle scelte. Non si tratta di un dialogo vocale libero, non sono previste conversazioni in tempo reale con l'intelligenza artificiale: tutti i contenuti audio sono materiali preregistrati provenienti da un archivio. Anche questa interazione non modifica la trama principale, ma amplia le prospettive interiori dei personaggi, portando il pubblico dalla partecipazione corporea esterna all'empatia emotiva interiore, spostando l'interazione dal "livello fisico" al "livello psicologico".



(11) In un ambiente privato, i partecipanti scelgono autonomamente di ascoltare i monologhi interiori di Romeo e Giulietta.

Il quarto modulo, il video del monologo di Giulietta, prevede una modalità passiva priva di interazione. Non vengono messi a disposizione del pubblico punti di comando: i visitatori si limitano a guardare il monologo dell'attore proiettato sul grande schermo assieme allo sfondo virtuale dinamico in 4K della Verona medievale. All'interno dell'intera catena interattiva, questo modulo svolge la funzione di sedimentazione emotiva, permettendo al pubblico di

ricevere in modo concentrato l'espressione sentimentale dei personaggi. Indipendentemente da come venga alterato l'ordine di visita dei moduli digitali precedenti, questa unità rappresenta il punto di incontro comune per tutti i sottogruppi di visitatori.

Nell'ultimo modulo VR panoramico 360° in postazione fissa, il pubblico indossa il visore VR e rimane seduto nella posizione assegnata: può soltanto ruotare la testa per osservare la scena panoramica 360° del doppio suicidio, senza potersi muovere liberamente con il corpo. Non sono disponibili tracciamento spaziale, interazione tramite controller né possibilità di toccare oggetti all'interno della scena. L'unico input interattivo è la rotazione della testa, che serve a cambiare l'angolo di osservazione. Tutti i contenuti sono video panoramici preregistrati e non



scene tridimensionali renderizzate in tempo reale. Questa interazione basata sulla rotazione della testa si distingue dall'interazione spaziale ad alta libertà del LBE-VR a roaming libero: consente di modificare il punto di vista del pubblico, ma non permette di camminare nello spazio né di esplorare la cripta virtuale.

(12) I partecipanti indossano il visore VR per assistere in modo immersivo alla conclusione di Romeo e Giulietta

Dal punto di vista della classificazione dei media, il progetto combina tre modelli tipici di interazione immersiva: l'interazione generativa corporea basata sulla visione artificiale, l'interazione uditiva selettiva basata su archivi audio preregistrati e l'interazione di rotazione della testa con immagini panoramiche in postazione fissa. Esso offre una possibile via di riferimento per la trasposizione XR di IP letterari classici: senza bisogno di roaming libero

complesso né trame ramificate multiple, grazie a un'interazione debole stratificata è possibile guidare progressivamente il pubblico attraverso un'esperienza completa, dalla semplice osservazione alla partecipazione corporea fino all'immersione emotiva.

3.3 Analisi comparata dei casi di narrativa innovativa cinesi e italiani

3.3.1 Confronto delle strategie narrative (Narrative Strategies)

Prendendo Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li e il progetto su Romeo e Giulietta dello *Shakespeare Interactive Museum* di Verona come esempi di nuova narrazione immersiva offline rispettivamente cinese e italiana, si osserva che, pur avendo entrambe le opere abbandonato la narrazione aperta con trame ramificate e finali multipli, ponendo la narrazione lineare al centro e la presenza incarnata del pubblico come fondamento dell'esperienza immersiva, le due realizzazioni presentano modalità costruttive profondamente diverse nelle strategie narrative generali. Influenzate dalle risorse culturali locali, dalle scelte mediali e dal posizionamento progettuale, esse delineano un netto contrasto per quanto riguarda la logica di organizzazione della storia, le modalità di avanzamento della narrazione e i meccanismi interni di partecipazione del pubblico.

Per quanto concerne l'organizzazione della storia, i due progetti incarnano due approcci distinti alla produzione di contenuti. Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li affonda le proprie radici nel patrimonio storico-culturale cinese, basando la narrazione sulla civiltà della dinastia Qin e sulla mitologia dello Shan Hai Jing. Superando la mera riproduzione fedele dei fatti storici, costruisce un mondo immaginario originale che unisce storia e fantascienza. La vicenda è organizzata secondo una struttura seriale a stagioni: ogni singola stagione realizza un ciclo esperienziale relativamente autonomo, mentre alla fine vengono seminati indizi per le puntate successive. Il ricorso a una suspense continua lascia spazio allo sviluppo dei contenuti futuri. Questa modalità di organizzazione narrativa basata su un IP originale si adatta maggiormente alle esigenze di gestione commerciale a lungo termine dei progetti LBE a grande spazio, dove una nuova storia d'avventura costituisce il motore principale che spinge il pubblico a tornare per nuove esperienze. Al contrario, il

progetto italiano Romeo e Giulietta si appoggia su un IP letterario classico già consolidato. Non riscrive la trama dell'opera originale, ma scompone la vicenda completa in più unità narrative indipendenti, riorganizzando il ritmo di fruizione mediante moduli mediali differenti. Sfrutta il contenuto teatrale già noto al grande pubblico per abbassare la soglia di comprensione, realizzando infine una espressione moderna del patrimonio letterario classico all'interno dei media immersivi. L'intera organizzazione narrativa ruota attorno alla rimediazione del materiale classico, senza perseguire uno sviluppo seriale dell'IP.

Le differenze nella struttura logica della narrazione rivelano ulteriormente le diverse mentalità mediali dei due progetti. Sebbene entrambi adottino una narrazione strettamente lineare, i motori che spingono in avanti la storia sono diversi. Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li sfrutta le potenzialità del medium LBE a grande spazio con camminata libera, ponendo la progressione nello spazio fisico come logica intrinseca dello sviluppo narrativo. L'intensificarsi dei conflitti e le variazioni del ritmo narrativo sono strettamente legati al cambiamento degli scenari virtuali: dalla base di ricerca nel deserto alla camera sepolcrale della dinastia Qin, fino al regno segreto nel cuore della terra. Gli spostamenti del pubblico all'interno dello spazio virtuale determinano direttamente lo svolgimento della trama. Si viene a formare una catena narrativa spaziale completa secondo la sequenza: introduzione, sviluppo, culmine e conclusione. Lo spazio funge sia da contenitore degli eventi, sia da forza motrice della narrazione. Nel progetto immersivo di Romeo e Giulietta, invece, l'avanzamento narrativo non dipende dai cambiamenti di posizione spaziale, bensì dal susseguirsi delle forme mediali, che determinano una progressione graduale delle emozioni. I creatori hanno scomposto la vicenda in cinque sezioni esperienziali: introduzione storica, schermo sensibile al movimento, monologhi intimi tramite cuffie, immagini con scenografia virtuale e VR panoramica in postazione fissa. Nel percorso di visita ideale, il pubblico passa gradualmente da osservatore oggettivo della storia a partecipe dell'empatia emotiva interna, e la stratificazione dei media diventa il filo conduttore che muove l'intero flusso narrativo.

Analizzando infine i meccanismi di partecipazione dell'utente, entrambi i casi seguono il principio vincolante secondo cui "il pubblico può partecipare alla creazione dell'atmosfera

narrativa, ma non può modificare lo svolgimento della trama principale”. Tuttavia esistono chiare differenze per quanto riguarda l’esercizio dell’agency da parte del fruitore. Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li si avvale della tecnologia di localizzazione SLAM a grande spazio per implementare un modello di esplorazione incarnata centrato sul movimento corporeo. Il pubblico cammina liberamente all’interno dell’area fisica delimitata, compie l’intera esperienza interattiva attivando meccanismi con gesti, risolvendo enigmi in collaborazione di gruppo e ricevendo feedback multisensoriali. Le azioni corporee del pubblico corrispondono direttamente alle azioni di esplorazione nel mondo virtuale: l’agency si esprime soprattutto a livello di osservazione e di esplorazione degli scenari. Percorsi e nodi della trama sono prestabiliti; l’interazione funziona come un interruttore per sbloccare la vicenda e non come strumento per riscriverla. L’identità condivisa di avventuriero orienta la partecipazione verso un’esperienza collettiva comune, lasciando spazi relativamente limitati all’espressione emotiva individuale differenziata. Il progetto di Romeo e Giulietta costruisce invece un sistema di partecipazione percettiva stratificato a basso intervento: dall’interazione corporea collettiva sul grande schermo, alla scelta autonoma di ascoltare differenti monologhi interiori dei personaggi tramite cuffie, fino alla modifica dell’angolo di osservazione panoramica mediante rotazione della testa nella postazione VR. La partecipazione del pubblico evolve progressivamente da una dimensione corporea pubblica a una dimensione di empatia psicologica privata. Non sono previsti spostamenti liberi su vasta scala né complesse operazioni sulla trama: le azioni interattive possono modificare soltanto la resa visiva, i frammenti audio riprodotti e gli angoli di osservazione, senza esercitare alcuna influenza sulla linea narrativa principale. Rispetto alla logica partecipativa incentrata sull’azione e l’esplorazione del caso cinese, il progetto italiano privilegia la dimensione percettiva ed empatica. Grazie all’interazione mediale stratificata, all’interno di un contesto di visita collettiva viene riservato a ogni visitatore uno spazio autonomo per la propria esperienza emotiva.

3.3.2 Confronto dell’esperienza del pubblico (User Experience)

Confrontando i due casi sulle tre dimensioni di immersione, senso di presenza e partecipazione emotiva, si osserva che entrambi rompono la tradizionale modalità di visione

passiva da schermo. Tuttavia, grazie alle diverse scelte mediali, realizzano esperienze immersive con percorsi percettivi completamente differenti.

Per quanto riguarda l'immersione, *Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li* costruisce un'immersione ambientale tramite gli scenari virtuali continui dello spazio LBE a grande dimensione. Grandi ambienti coerenti come la camera sepolcrale e il regno segreto nel cuore della terra si susseguono senza interruzioni, supportati da feedback multisensoriali come giubbotto vibrante ed effetti di flussi d'aria, calando il pubblico nell'universo narrativo. La sua immersione si fonda su continue trasformazioni spaziali: il pubblico accede a nuovi contesti narrativi insieme al cambiamento degli scenari, generando un'immersione ambientale continua. D'altra parte, l'identità uniforme di membro della squadra di ricercatori indebolisce l'immersione psicologica individuale e differenziata, e l'immersione deriva principalmente dalla componente visiva ambientale. Il progetto su *Romeo e Giulietta* adotta invece un'immersione modulare e segmentata, realizzata attraverso il passaggio tra media diversi: dall'immersione atmosferica del grande schermo, all'immersione uditiva privata delle cuffie, fino all'immersione spaziale avvolgente della VR in postazione fissa. Il senso di immersione cresce in modo stratificato. Tuttavia il coinvolgimento ambientale complessivo è inferiore rispetto al VR a grande spazio, mentre il susseguirsi dei diversi livelli mediali arricchisce le sfumature dell'immersione psicologica.

Le differenze nel senso di presenza sono particolarmente marcate tra i due progetti. In *Risveglio della Dinastia Qin*, la fonte principale del senso di presenza è la camminata fisica reale del pubblico: i movimenti nel mondo reale vengono riportati direttamente nello scenario virtuale. Gli spostamenti corporei trasformano lo spettatore in un testimone diretto dell'avventura. Schiere di guerrieri terracotta e la camera sepolcrale con mercurio circondano il corpo del visitatore, generando un forte senso di presenza spaziale grazie al movimento incarnato. Questo tipo di presenza è di natura attiva: la presenza fisica del fruitore conferma la credibilità del mondo virtuale. Nel progetto di *Verona*, al contrario, il pubblico non può muoversi liberamente nello spazio virtuale. Il senso di presenza non deriva dall'esplorazione tramite camminata, ma dalla simulazione sensoriale. I gesti corporei generano personaggi

virtuali, la rotazione della testa permette di osservare la scena panoramica della cripta, e l'audio privato delle cuffie riduce la distanza psicologica con i protagonisti. La sua presenza è soprattutto una presenza percettiva: il corpo del pubblico rimane sostanzialmente fermo, e la sensazione di essere sul luogo deriva dall'effetto avvolgente di vista e udito, priva della presenza attiva generata dal movimento spaziale reale.

A livello di partecipazione emotiva, le due opere si distinguono tra empatia collettiva ed empatia individuale. Risveglio della Dinastia Qin è impostato sull'avventura di squadra: più visitatori collaborano per risolvere enigmi e far progredire la trama, e le emozioni variano passivamente insieme all'atmosfera dello spazio. L'impostazione omogenea dei ruoli non offre canali emotivi personalizzati; le emozioni rimangono sulla superficie dell'eccitazione dell'avventura, rendendo difficile raggiungere una risonanza emotiva personale profonda. Il progetto Romeo e Giulietta, invece, sfrutta le cuffie individuali per creare canali emotivi privati. Il pubblico può ascoltare in modo esclusivo i monologhi interiori dei protagonisti, ottenendo un'esperienza psicologica personale all'interno di una visita collettiva. In particolare l'esperienza anomala, nella quale si assiste prima al finale tragico e poi si ripercorrono gli eventi precedenti, permette al pubblico di comprendere le sofferenze dei personaggi da una prospettiva di destino segnato. Le emozioni scendono dalla semplice percezione atmosferica all'empatia per le sorti dei personaggi, con un livello di partecipazione emotiva individuale più elevato.

In sintesi, il caso cinese a grande spazio privilegia l'azione spaziale, costruendo un'esperienza collettiva caratterizzata da forte senso di presenza e immersione visivo-ambientale. Il progetto multimediale italiano pone al centro la percezione psicologica, realizzando un'esperienza emotiva stratificata e individuale. I due percorsi esperienziali riflettono i diversi compromessi progettuali nella definizione della percezione del pubblico all'interno della narrazione immersiva.

3.3.3 Confronto dell'impiego tecnologico (Technology Usage)

Entrambi i progetti di narrazione immersiva utilizzano tecnologie digitali legate all'XR per superare i confini della visione tradizionale. Tuttavia, a causa del differente posizionamento progettuale, presentano notevoli divergenze nella scelta delle tecnologie, nelle loro funzioni e nell'orientamento con cui la tecnologia viene messa al servizio della narrazione.

Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li ha come fondamento l'intero sistema di localizzazione spaziale per VR-LBE a grande spazio. Grazie alla tecnologia SLAM di localizzazione e mappatura in tempo reale, realizza il tracciamento spaziale su ampia scala. La struttura definisce un'area fisica entro la quale è possibile camminare; l'utente si muove liberamente all'interno dello spazio e il sistema riporta in tempo reale la posizione del corpo nello scenario virtuale tridimensionale, permettendo l'esplorazione continua di ampi spazi virtuali come il deserto e la camera sepolcrale della dinastia Qin. A questo si aggiunge il tracciamento delle mani per semplici interazioni gestuali, utili ad accendere le rune e attivare i meccanismi. Dispositivi sensoriali esterni come il giubbotto vibrante e gli effetti di flussi d'aria integrano il feedback percettivo, mentre la tecnologia di sincronizzazione multi-utente permette a più visitatori di collaborare nella risoluzione degli enigmi all'interno dello stesso mondo virtuale. L'intero sistema tecnologico è orientato verso il rendering tridimensionale in tempo reale: tutti gli scenari virtuali vengono caricati dinamicamente in base ai movimenti dell'utente. L'obiettivo principale della tecnologia è ricreare uno spazio virtuale continuo ed esplorabile. Ciononostante, i limiti tecnici del progetto sono ben definiti: le diverse tecnologie interattive fungono solamente da interruttori per la narrazione lineare, senza generare nuove trame. La libertà spaziale è vincolata ai percorsi prestabiliti, e la tecnologia rimane sempre al servizio dell'obiettivo narrativo dell'"avventura camminata".

Il progetto veronese di Romeo e Giulietta adotta una combinazione modulare di tecnologie medial composite, senza ricorrere alla soluzione di roaming libero a grande spazio. Il suo nucleo è composto da quattro tecnologie integrate: rilevazione corporea tramite visione artificiale, interazione audio preregistrata, immagini panoramiche 360° in postazione fissa e scenografie virtuali digitali in 4K. La rilevazione dei movimenti corporei tramite telecamere

genera in tempo reale personaggi virtuali composti da particelle luminose. Le postazioni con cuffie si appoggiano su un archivio di materiale audio memorizzato, che riproduce diversi monologhi interiori dei personaggi in base alle semplici scelte del pubblico. L'unità VR finale consiste in video panoramici in postazione fissa, che consentono la rotazione della testa per osservare la scena, senza rendering tridimensionale in tempo reale né tracciamento della posizione spaziale. Le riprese degli attori vengono sovrapposte a ricostruzioni digitali degli scenari medievali di Verona, per arricchire l'atmosfera visiva. L'intera catena tecnologica si basa principalmente su contenuti pre-renderizzati; la generazione in tempo reale è limitata unicamente agli effetti di particelle visive. Questa combinazione tecnologica è flessibile e leggera, e si adatta bene ai limiti di spazio del museo e al modello operativo basato su visite a gruppi alternati.

3.3.4 Confronto del contesto culturale (Cultural Context)

Le opere narrative di diversi paesi presentano stili narrativi peculiari, e la scelta dei temi e delle forme espressive è largamente determinata dalle rispettive politiche culturali, tradizioni artistiche, abitudini di consumo del pubblico e contesto industriale. Il contesto culturale definisce a livello fondamentale l'orientamento tematico, le modalità espressive e i modelli di realizzazione dei progetti.

Nel contesto cinese, caratterizzato da un lungo incoraggiamento alla trasformazione innovativa e allo sviluppo creativo del patrimonio culturale cinese eccellente, nonché dalla promozione dell'integrazione tra risorse storico-culturali e tecnologie digitali per l'intrattenimento, *Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li* attinge come materiale culturale alla storia della dinastia Qin e alla mitologia dello Shan Hai Jing, combinando contenuti storici locali con la narrazione fantascientifica. Si tratta di una pratica tipica orientata dalle politiche di digitalizzazione culturale, che esplora la strada della commercializzazione dell'intrattenimento immersivo offline, raccontando al contempo le storie del patrimonio culturale nazionale. L'Italia, al contrario, attribuisce grande importanza alla conservazione e alla valorizzazione del patrimonio letterario e teatrale classico. Verona, in quanto luogo simbolo della vicenda di Romeo e Giulietta, orienta la promozione culturale

locale verso una riproposizione moderna di un IP già riconosciuto a livello mondiale. Le linee politiche si concentrano soprattutto sull'integrazione tra turismo e cultura e sulla diffusione del patrimonio: i media digitali vengono impiegati per favorire la trasmissione contemporanea delle opere letterarie classiche, piuttosto che per la creazione ex-novo di IP culturali originali.

Sotto il profilo delle tradizioni artistiche, la Cina vanta una ricca eredità di narrazioni storiche e miti fantastici. Il pubblico possiede una naturale familiarità con la tomba dell'imperatore Qin e le mitologie antiche, mostrando altresì un'elevata ricettività verso storie d'avventura e fantasy immaginario. Questo humus culturale spinge gli autori a sviluppare elementi fantastici a partire da basi storiche reali, costruendo narrazioni epiche ampie e continue. L'Italia ha una lunga tradizione di arte teatrale: il teatro a scatola, la narrazione tragica e l'approfondimento della psicologia dei personaggi costituiscono elementi centrali del teatro classico occidentale. Il progetto su Romeo e Giulietta eredita quindi le caratteristiche teatrali incentrate sulle emozioni e sulla vita interiore dei personaggi. Attraverso la scomposizione della struttura drammatica originale mediante media multipli, trasferisce l'esperienza tragica del palcoscenico in una percezione immersiva stratificata, proseguendo la linea artistica del teatro classico incentrata sull'empatia psicologica.

Per quanto riguarda le abitudini del pubblico, i consumatori cinesi di intrattenimento offline prediligono forme di svago collettive, di gruppo e fortemente esperienziali. Apprezzano gli spettacoli visivi di grande impatto e i contenuti basati su IP a lungo termine; la visita in gruppo a strutture VR a grande spazio è diventata una nuova forma di tempo libero, e il pubblico è disposto a pagare per esperienze immersive ricche di senso di esplorazione e scoperta. Il pubblico italiano è già familiarizzato con le nuove forme narrative e ha una conoscenza consolidata dei progetti immersivi. Su questa base, tende a privilegiare la dimensione spirituale rispetto al mero effetto formale. Durante le mostre, i visitatori sono inclini a una contemplazione estetica individuale: rispetto a sessioni prolungate di roaming in grandi spazi virtuali, danno maggiore valore alla risonanza spirituale e alla riflessione letterale suscitate dall'opera.

Dal punto di vista del contesto industriale, il settore cinese del LBE-VR si colloca prevalentemente nell'ambito dell'intrattenimento commerciale. Le strutture immersive offline puntano a prodotti IP riproducibili e sostenibili nel tempo. La tecnologia di roaming libero a grande spazio trova numerose applicazioni commerciali, e l'industria attribuisce grande importanza alla valenza ricreativa e alle prospettive di profitto a lungo termine. I progetti immersivi italiani sono per lo più integrati nel sistema museale e nel turismo urbano, con una dimensione industriale più contenuta. Viene data priorità al valore culturale ed educativo; vincoli di spazio e budget orientano verso soluzioni multimediali modulari e leggere, finalizzate prima di tutto alla funzione di esposizione culturale. La serializzazione commerciale a lungo termine non rappresenta l'obiettivo primario dell'industria.

In conclusione, contesti culturali differenti generano percorsi creativi diversi. La Cina, appoggiandosi sulle politiche di cultura digitale e su un mercato dell'intrattenimento commerciale, persegue una strada basata sull'innovazione del patrimonio storico locale e sull'intrattenimento in grandi spazi virtuali. L'Italia, fondandosi sulla tradizione teatrale e sul sistema museale, adotta un approccio centrato sulla rimediazione del patrimonio classico e su una diffusione turistica-culturale leggera.

Capitolo 4

Progetto di realizzazione di un'opera XR

4.1 Idea del progetto

4.1.1 Tema creativo

Il tema centrale di questa opera è il seguente: dopo la scomparsa di una persona cara, come possono i vivi portare a termine un addio incompiuto.

Ambientata nel contesto culturale della credenza popolare nord-cinese dello “chamanesimo locale” e delle relative tradizioni folkloristiche, l’opera inserisce i riti popolari tradizionali nella quotidianità delle persone comuni contemporanee. Essa non presenta la cultura sciamanica locale esclusivamente come elemento misterioso, horror o curioso, ma attraverso la premessa narrativa di “prendere in prestito una parola dai defunti per conto dei vivi”, indaga il significato emotivo dei riti popolari all’interno della vita moderna.

4.1.2 Obiettivi creativi

a. Rappresentare la cultura popolare del Nord-Est della Cina attraverso storie ordinarie

L’opera rifiuta la narrazione storica grandiosa e si concentra su un ambiente comune della cultura locale nord-cinese, la “stanza delle consultazioni folkloristiche”, e sulle vicende familiari di personaggi ordinari. Integra nel flusso narrativo elementi culturali tipici come le pratiche sciamaniche popolari, le credenze tradizionali, i riti sacrificali e il dialogo tra vivi e defunti. In questo modo, la cultura tradizionale non si presenta come mera nozione conoscitiva esterna, ma diventa parte integrante della vicenda narrativa.

b. Esplorare la riscrittura espressiva della narrazione folkloristica e dell’esperienza emotiva attraverso la narrazione immersiva

Il vantaggio del medium VR non risiede soltanto nella visione tridimensionale, ma nella capacità di far entrare il pubblico nello spazio della storia e di renderlo parte di essa. Per questa ragione, l’opera colloca il fruitore nella figura di un “sconosciuto invitato”, il quale

accede alla vicenda attraverso un percorso scandito in fasi: possessione temporanea, comunicazione, contatto fisico, partecipazione e distacco finale. Il pubblico non ha la possibilità di modificare il destino dei personaggi, ma partecipa al processo di addio tra vivi e defunti attraverso il corpo dei protagonisti della storia.

Questa progettazione conferisce significato narrativo a ogni azione interattiva: gesti come il tocco di oggetti reliquiari o l'abbraccio ai personaggi vivi non costituiscono semplici meccanismi di interazione tecnica, ma diventano legami relazionali e motori di sviluppo della trama.

c. Stabilire una connessione tra tradizione culturale ed emozioni contemporanee

L'opera non intende rispondere alla questione se i riti popolari siano realmente in grado di permettere l'accesso degli spiriti dei defunti nel mondo dei vivi. Al contrario, concentra la propria indagine sulla dimensione umana: su come le persone esprimano la nostalgia e il dolore dopo la perdita di una persona cara. Attraverso la figura del "finto maestro di riti sciamanici", si crea una tensione narrativa tra riti finti ed emozioni autentiche. Sebbene il protagonista non sia in grado di comunicare realmente con i defunti, riesce ugualmente ad aiutare gli altri a esprimere parole mai pronunciate prima attraverso lo strumento rituale. L'obiettivo finale dell'opera è far emergere che la veridicità del rito non ha importanza decisiva; ciò che conta è il conforto psicologico che l'essere umano riesce a ottenere grazie alla dimensione rituale e simbolica.

4.1.3 Pubblico di riferimento

L'opera si rivolge principalmente a tre categorie di pubblico.

a. Pubblico interessato all'esperienza VR/XR

In particolare, si rivolge a fruitori appassionati di narrazione immersiva, arte interattiva, cinema VR e arti digitali. Grazie a interazioni semplici ma dotate di preciso significato narrativo, l'opera trasforma il pubblico da semplice "spettatore" della visione cinematografica tradizionale a "partecipe" e "testimone" all'interno dello spazio della storia.

b. Pubblico appassionato di cultura tradizionale cinese, folklore e patrimonio culturale

Basandosi sulle credenze popolari del Nord-Est della Cina e sulla cultura di vita locale, l'opera approfondisce la tradizione culturale attraverso temi emotivi universali quali la

famiglia, la morte e l'affetto parentale. In questo modo, anche il pubblico privo di conoscenze pregresse sul folklore nord-cinese può comprendere il significato culturale sottostante attraverso la vicenda narrativa, senza necessità di preparazione teorica preliminare.

c. Pubblico sensibile ai temi della famiglia, della morte e delle relazioni emotive

Il nucleo tematico dell'opera non risiede nell'effetto horror o nell'emozione forte, ma nel tema delle "parole mai pronunciate" tra parenti defunti e superstiti. Per tale ragione, l'opera è particolarmente adatta a un pubblico con esperienze familiari, vissuti di perdita di cari, o capace di empatizzare con tematiche quali la memoria, l'affetto parentale e l'addio esistenziale.

4.2 Progettazione narrativa

4.2.1 Contesto della storia

L'opera trae le proprie basi creative dalla cultura sciamanica del Nord-Est della Cina, dalla letteratura etnografica sulle credenze folkloristiche locali e dai riti di lutto tradizionali della popolazione mancese.¹¹⁵ Attraverso l'osservazione e la ricostruzione dei riti popolari locali di "consultazione spiritica" e della vita quotidiana legata a tali tradizioni, la ricerca intende restituire una peculiare modalità di espressione emotiva propria della società popolare nord-cinese. La cultura sciamanica locale non è interpretata semplicemente come fenomeno soprannaturale, misterioso o horror, ma viene analizzata a partire dai bisogni emotivi delle persone comuni che animano queste credenze popolari, indagando i temi dell'addio incompiuto, del rimpianto e della nostalgia tra vivi e defunti.¹¹⁶

La vicenda si svolge durante il lungo e rigido inverno delle campagne del Nord-Est cinese: il ghiaccio e la neve definiscono un paesino severo e solitario, mentre la terra fertile scura

¹¹⁵ Li Yan, *Le vestigia dello sciamanesimo nei riti di vita dei Manciuri*, in «Rivista dell'Istituto Nazionale delle Etnie del Tibet (edizione di filosofia e scienze sociali)», 2008, n. 6, pp. 84-86 ; Jiang Xiaoli, *Ricerche sullo sciamanesimo manciù della dinastia Qing*, China Social Sciences Press, Pechino, 2021.

¹¹⁶ Li, *Le vestigia dello sciamanesimo nei riti di vita dei Manciuri*, pp. 84-86.; Jiang, *Ricerche sullo sciamanesimo manciù della dinastia Qing*, pp. 130-177.

custodisce una vitalità tenace e indomabile. Una vecchia abitazione rurale semplice e isolata costituisce lo spazio narrativo principale. Gli abitanti locali conducono una vita semplice e modesta, abituati ad affrontare le difficoltà esistenziali attraverso un peculiare umorismo freddo e una serena allegria popolare tipici del territorio. Nonostante il carattere apparentemente ruvido e ottimista, queste persone sono solitamente poco inclini all'espressione delle emozioni profonde: l'affetto familiare, i rimpianti e le mancanze rimangono spesso celati dietro liti, lamentele, silenzi e rigidità caratteriali. Elementi tipici della vita locale nord-cinese, come il fuoco domestico, il letto riscaldato tradizionale, le tazze smaltate e le pere surgelate, definiscono un contesto culturale realistico, permeato di calore umano e quotidianità.

Il protagonista maschile è un finto maestro di riti sciamanici privo di formazione ufficiale e di presunte capacità medianiche. Ha appreso solamente le fasi basilari dei rituali attraverso l'osservazione in giovane età e offre servizi di consultazione ai vicini gratuitamente o in cambio di piccoli beni di prima necessità. È consapevole che i suoi riti non sono in grado di evocare realmente gli spiriti dei defunti, ma comprende progressivamente che le persone che si rivolgono a lui non cercano manifestazioni soprannaturali, quanto piuttosto un'occasione per parlare, concludere il proprio addio e ritrovare serenità interiore. Per questa ragione, decide di prendersi carico delle emozioni vere e inesprese della comunità attraverso riti consapevolmente fittizi.

Il nucleo dell'opera non risiede nella veridicità dei riti sciamanici popolari, ma nella possibilità che le pratiche folkloristiche possano fungere da ponte emotivo tra vivi e defunti, tra l'individuo e i propri rimpianti, quando l'addio a una persona cara risulta incompiuto. In questo processo, un rito fittizio assume un autentico valore emotivo: permette ai superstiti di pronunciare parole mai dette in vita e di dare sfogo alla nostalgia e ai rimpianti repressi a lungo tempo.

L'opera considera la pratica sciamanica locale come un medium narrativo dotato di funzione terapeutica ed emotiva popolare. Attraverso la figura ordinaria di un finto maestro di riti e le

storie semplici degli abitanti del villaggio, vengono rappresentate le forme nascoste e minute dell'affetto familiare tipiche della cultura cinese. Ci sono persone che condividono una vita intera mantenendo un atteggiamento contraddittorio, chi perde un familiare improvvisamente senza tempo per salutarlo, chi cresce in solitudine e compie autonomamente il proprio percorso di riconciliazione con la vita. Questi rimpianti umani ordinari e inespressi costituiscono la base emotiva dominante dell'intera creazione.

L'opera si fonda sul carattere letterario tipico del Nord-Est della Cina: solenne, desolato ma resilientemente tenace. Mantiene all'interno della dimensione malinconica un autentico senso di quotidianità e umorismo popolare, evitando di ridurre la cultura sciamanica locale a un semplice simbolo di mistero o horror.

4.2.2 Definizione del personaggio

Liu Cheng (finto maestro sciamanico locale)

Liu Cheng è il personaggio centrale dell'opera, un finto operatore di riti popolari privo di capacità medianiche.

Esteticamente appare semplice e gioviale, abituato a trovare piccole gioie tra le difficoltà per alleviare le amarezze della vita, ma dentro di sé è profondamente solo, oltre che gentile e sensibile.

Ha appreso solamente le procedure basilari dei riti sciamanici per semplice osservazione. Non approfitta della credenza altrui per arricchirsi: accetta come compenso soltanto riso, farina, frutta o altri generi alimentari che gli abitanti del villaggio gli offrono liberamente. La sua finzione benevola non nasce da opportunismo, ma da un'infanzia segnata dal dolore. Cresce nutrito da più famiglie del villaggio, senza una casa stabile. Suo padre era un alcolista che maltrattava ripetutamente lui e sua madre. All'età di otto anni, la madre, sopraffatta dalle sofferenze, abbandona la famiglia e non fa più ritorno. Qualche anno dopo, quando Liu Cheng è ancora adolescente, il padre muore in seguito all'abuso di alcol lontano da casa.

La grave carenza di affetto familiare che ha vissuto gli permette di comprendere

profondamente la disperazione delle persone comuni di fronte alla separazione e ai rimpianti. Per questo motivo, attraverso i riti che simulano il “dialogo con i defunti”, aiuta i visitatori a lenire le loro ossessioni emotive. Tuttavia, dopo tutti questi anni, non trova mai il coraggio di confrontarsi con la propria complessa nostalgia verso i propri familiari.

Lao Jia (intermediario)

Lao Jia svolge il ruolo di intermediario nei riti sciamanici popolari. È perfettamente consapevole che la procedura rituale sia soltanto un finto meccanismo senza poteri soprannaturali, ma tollera e sostiene ugualmente le azioni di Liu Cheng.

Dotato di un carattere popolare, disinvolto e profondamente consapevole delle dinamiche umane e sociali locali, si occupa di accogliere i visitatori, raccogliere le loro storie e i loro bisogni emotivi e favorire lo svolgimento della trama narrativa.

Visitatrice 1: Zia (vedova anziana)

La Zia rappresenta la figura tipica della donna tradizionale delle campagne cinesi: dura nelle parole, ma tenera nel cuore.

Apparentemente lamentosa e loquace, non smette di esprimere critiche e malcontento nei confronti del marito defunto, dando l'impressione di attaccarsi alle piccole cose e di essere ossessionata dai beni materiali. In realtà cela un amore e una dipendenza profondi, molto riservati e difficili da esprimere. Le liti di metà vita facevano parte della loro quotidianità; le lamentele verbali non sono altro che abitudini e legami affettivi maturati nella lunga convivenza. Sono passati tre anni dalla morte del marito, ma lei non è mai riuscita ad accettare pienamente la perdita. Sotto il pretesto di domandare piccole faccende quotidiane, cerca in realtà una conferma che il marito riposi in pace. Questo personaggio incarna l'affetto e i rimpianti delle generazioni più anziane, nascosti dietro le liti e mai pronunciati apertamente.

Visitatrice 2: Xiao Mei (giovane che ha perso la madre)

Xiao Mei incarna la figura della giovane generazione, riservata e autocontrollata.

A seguito della morte improvvisa della madre, si mostra calma e insolitamente matura durante

il funerale e tutti gli eventi dolorosi, gestendo da sola le pratiche del lutto, apparentemente priva di dolore.

La sua ossessione non risiede nel voler ricevere risposte da un interrogatorio rituale, bensì nell'addio mancato e nella perdita inaspettata.

Dettagli come la ricerca del telo funebre o l'abitudine inconscia di chiamare la madre, rivelano il crollo emotivo e la nostalgia che arrivano solo in un secondo momento. Questo personaggio rappresenta il trauma della separazione silenzioso, represso e introverso che colpisce molti giovani contemporanei.

Prospettiva del pubblico: spirito defunto privo di memoria (lo sconosciuto invitato)

Durante tutta l'esperienza narrativa, il pubblico partecipa alla vicenda attraverso la prospettiva di uno spirito trapassato privo di memoria.

Nella prima parte dell'opera, esso si manifesta come anima fluttuante del marito defunto della Zia e, successivamente, della madre scomparsa di Xiao Mei. Nella seconda metà della narrazione, lo spirito si libera dai vincoli emotivi delle due visitatrici e assume l'identità del padre del protagonista Liu Cheng. Attraverso l'ascolto dei dialoghi, il contatto con gli oggetti reliquiari e la navigazione tra i frammenti di memoria, la vicenda risveglia gradualmente i ricordi perduti, porta alla consapevolezza della vita e della morte e favorisce la liberazione dalle ossessioni emotive.

4.2.3 Struttura della trama

L'opera adotta una struttura narrativa lineare unitaria articolata in tre fasi progressive della durata complessiva di circa venti minuti, senza diramazioni né finali multipli. La vicenda procede seguendo la successione naturale delle luci: giorno, crepuscolo e notte. La struttura è ben definita, con emozioni che si accumulano gradualmente. Grazie all'immersione spaziale tipica del VR e alle interazioni su più livelli, la narrazione evolve dalla rappresentazione del rito folkloristico verso l'approfondimento della psicologia interiore dei personaggi.

Prima fase: Giorno (sequenza della Zia)

La luce diurna, brillante e fredda, crea un'atmosfera tranquilla e quotidiana attorno al rito rurale.

I dialoghi tra Lao Jia, l'intermediario, e il protagonista definiscono la figura di Liu Cheng e rivelano che egli conosce solo le procedure rituali, senza avere realmente il potere di evocare gli spiriti.

Il pubblico osserva inizialmente tutta la conversazione dalla prospettiva di uno spirito senza memoria, l'anima fluttuante del marito della Zia. La donna nasconde la propria nostalgia dietro parole dure, lamentele e critiche: apparentemente chiede informazioni su piccole faccende e beni materiali, ma in realtà non riesce a lasciar andare il compagno di una vita. Quando la visitatrice pronuncia il nome completo del defunto, lo spirito ottiene la possibilità di possedere temporaneamente un corpo. Il contatto con gli oggetti simbolici attiva brevi flash audio-visivi frammentari; un ulteriore contatto con la persona cara apre un ricordo panoramico completo, svelando gradualmente l'affetto profondo della coppia, che ha vissuto insieme tra continue liti ma reciproca dipendenza.

Tornati alla realtà, lo spirito pronuncia gli ultimi messaggi del defunto attraverso la voce di Liu Cheng, per poi abbandonare il corpo dopo un secondo contatto con la coniuge.

Questa prima parte prepara il tema della "funzione benevola del rito folkloristico" e stabilisce il tono generale dell'opera: tenero, catartico e privo di elementi horror.

Seconda fase: Crepuscolo (sequenza di Xiao Mei)

Al calare del crepuscolo, la luce si attenua e si ammorbidisce, e il tono narrativo passa dalla tenerezza a un silenzio intimo.

Dopo la fine della scena precedente, il protagonista è pervaso da dubbi e smarrimento; grazie alle parole di Lao Jia, accoglie la seconda visitatrice, Xiao Mei.

Il pubblico passa alla prospettiva dello spirito senza memoria della madre di Xiao Mei. Viene ripetuta la logica interattiva progressiva: la pronuncia del nome della defunta sblocca la possibilità di possessione, e il contatto con il telo funebre apre direttamente lo spazio del ricordo completo.

Il ricordo si concentra sui momenti nascosti del giorno del funerale: la ragazza che finge

calma mentre gestisce tutte le pratiche del lutto, cerca da sola il telo funebre, chiama abitualmente la madre e poi crolla nel momento in cui realizza che non potrà più risponderle. Viene rappresentato il rimpianto implicito dei giovani, costretti ad affrontare una separazione improvvisa senza avere avuto modo di dire addio e di esprimere il proprio amore. Lo spirito abbraccia la figlia, torna alla realtà, pronuncia gli ultimi messaggi e raggiunge una forma di serenità, prima di abbandonare nuovamente il corpo con un ultimo contatto.

Questa seconda parte approfondisce il tema: le vere ossessioni non nascono dal desiderio di ricevere risposte dagli spiriti, ma dall'incapacità dei vivi di accettare una separazione inaspettata.

Terza fase: Notte (sequenza del protagonista)

La notte avvolge completamente la vecchia casa; il rumore della stufa e la neve che cade fuori creano un'atmosfera silenziosa. Tutti i visitatori se ne sono andati, e la narrazione si sposta dalla "cura degli altri" alla "riflessione su sé stessi".

Il pubblico diventa uno spirito indipendente e libero, senza vincoli, che può esplorare le tracce degli oggetti rimasti nella casa. Toccando oggetti personali come un accendino, un diploma scolastico, vecchi indumenti e una fotografia di famiglia, si attivano gradualmente frammenti di memoria dell'infanzia di Liu Cheng, rivelando il trauma familiare a lungo represso: la mancanza di affetto durante l'infanzia, le violenze domestiche, la separazione dai propri cari, la morte prematura del padre e una crescita in completa solitudine.

Infine, nel ricordo finale legato alla fotografia di famiglia, viene svelata pienamente la solitudine che ha segnato tutta la vita del protagonista. Per anni ha aiutato altre persone a concludere i propri addii, ma non ha mai trovato il coraggio di salutare suo padre. L'opera si conclude con Liu Cheng seduto da solo nella stanza vuota, mentre pronuncia un monologo sommesso e raggiunge la riconciliazione con i propri rimpianti. Si compie così l'elevazione narrativa completa: dall'esterno all'interiorità, dalle vicende altrui alla propria esperienza personale. Con il rito folkloristico come involucro narrativo e interazioni leggere come motore della vicenda, l'opera realizza una narrazione immersiva di catarsi sui rimpianti dell'affetto familiare tipici della cultura cinese.

4.3 Progettazione dell'esperienza immersiva

4.3.1 Progettazione spaziale

La progettazione spaziale dell'opera ha come scenario centrale una vecchia abitazione rurale del Nord-Est della Cina, sviluppata secondo una logica immersiva definita come “una casa, due aree, tre tempi e tre atmosfere”. L'intero ambiente è caratterizzato da una texture rustica, semplice, datata e fortemente quotidiana. Le variazioni di luce e ombra, i cambi di tonalità calde e fredde e le transizioni spaziali distinguono le emozioni delle tre fasi narrative, trasformando lo spazio stesso in un elemento narrante che accompagna la progressione emotiva dei personaggi e l'espressione del tema centrale.

Progettazione della disposizione spaziale generale

L'opera adotta una rappresentazione spaziale priva di connotazioni soprannaturali e sinistre. Vengono completamente abbandonati toni cupi, scenografie horror e oggetti esoterici esagerati, per costruire la scena sulla base dell'ambiente autentico e semplice delle abitazioni rurali nord-cinesi. Allo stesso tempo, lo spazio ospita diversi livelli di memoria: la vecchia abitazione rappresenta lo spazio reale fisso, mentre i frammenti di ricordo costituiscono spazi paralleli della vita passiva. Grazie ai salti spaziali panoramici VR a 360°, si realizza una sovrapposizione temporale duplice tra “spazio reale e spazio della memoria”, permettendo al pubblico di attraversare presente e ricordo all'interno dello stesso ambito fisico.

La vecchia abitazione è suddivisa in due aree funzionali: la zona di vita esterna e la sala rituale interna. La disposizione strutturale segue fedelmente la tipologia architettonica delle antiche case rurali del Nord-Est. La zona esterna corrisponde allo spazio della quotidianità domestica: arredata in modo disordinato ma realistico, comprende fornelli domestici, cataste di legna, vecchi attrezzi agricoli e cesti di oggetti vari. Questa sezione ha la funzione di definire l'atmosfera rustica autentica, accogliere l'ingresso dei personaggi e garantire le transizioni della trama.

La sala interna rappresenta invece lo spazio rituale principale, più ordinato e silenzioso, sede centrale dei dialoghi con i defunti, delle interazioni di possessione temporanea e dello sfogo emotivo. Tutti gli oggetti di scena sono pezzi d'epoca portatori di memoria: vecchi cappotti di

cotone, cinture antiche, accendini, cornici vintage, diplomi, teli bianchi funebri e berretti di lana tradizionali. Tali elementi non svolgono una semplice funzione decorativa, ma partecipano attivamente alla narrazione, risvegliano ricordi e costruiscono premesse emotive, realizzando l'effetto di narrazione immersiva secondo cui lo spazio è memoria e ogni oggetto è emozione.

Progettazione spaziale delle tre fasi luminose temporali

L'opera segue il susseguirsi della luce naturale: giorno, crepuscolo e notte, realizzando tre livelli di progressione emotiva dello spazio. La stessa vecchia casa assume atmosfere profondamente diverse a seconda dell'orario, adattandosi alle trasformazioni sentimentali delle tre parti della trama.

(1) Spazio diurno: freddo, realistico, permeato di semplicità quotidiana

La luce naturale diurna è diffusa, con una temperatura di colore fredda, che si distribuisce uniformemente in tutta la stanza. L'ambiente è luminoso e privo di qualunque aura misteriosa. Vengono attenuate le connotazioni soprannaturali del rito, mentre viene rafforzata la sensazione di vita rurale ordinaria. Si vuole comunicare che il rito di evocazione degli spiriti fa parte della quotidianità delle persone comuni, e non costituisce un atto esoterico curioso o horror.

La luce è morbida e diretta, coerente con il tono narrativo della sequenza della Zia: parole dure ma sentimenti teneri, una tenerezza semplice e terrena.

(2) Spazio del crepuscolo: giallo-arancione e velato, tra oppressione e dolcezza

La luce del tramonto filtra obliquamente attraverso le grate delle finestre, tingendo l'intero ambiente di tonalità aranciate, con contorni luminosi sfumati e indefiniti.

Lo spazio acquista una dimensione più delicata e silenziosa, smorzando la durezza della realtà e creando un'atmosfera permeata di separazione e rimpianto.

Questo contesto si adatta perfettamente al dolore giovanile di Xiao Mei: la perdita improvvisa, la tristezza senza voce, la capacità di trattenere e controllare le emozioni. L'atmosfera dello spazio rispecchia dunque il rimpianto silenzioso custodito nel profondo del personaggio.

(3) Spazio notturno: luci fioche e solitudine, spazio aperto alla liricità

Nella notte l'ambiente è avvolto dall'oscurità generale; la stanza è illuminata solamente dalla lampada a cherosene, dal bagliore della stufa e dai riflessi radi delle poche luci esterne alla finestra.

La vecchia casa è circondata da una vasta oscurità, e lo spazio si trasforma da luogo dedicato all'accoglienza altrui a spazio per il dialogo con sé stessi.

Le tenebre eliminano ogni finzione esteriore, l'involucro del rito e le convenzioni sociali. Restano soltanto la vecchia abitazione e il protagonista solo. La solitudine e il senso di vuoto vengono fortemente amplificati, preparando il terreno per la parte conclusiva della narrazione, nella quale Liu Cheng deve confrontarsi direttamente con i traumi della sua famiglia d'origine.

4.3.2 Progettazione delle interazioni

L'opera è una narrazione immersiva VR panoramica a 360° di tipo strettamente lineare, priva di diramazioni, finali multipli o comandi complessi. La progettazione interattiva segue i principi cardine: leggerezza, funzione emotiva, attivazione dei ricordi ed empatia progressiva. L'intera logica di interazione si articola in quattro livelli: interazione legata alla prospettiva e all'identità, interazione di risveglio della memoria, interazione di salto spazio-temporale e interazione di esplorazione libera finale. Insieme costruiscono un'esperienza immersiva coerente e ordinata, che segue l'evoluzione psicologica dei personaggi.

Meccanismo interattivo principale: sistema di sblocco dei permessi d'identità

L'opera implementa un meccanismo condizionale di sblocco dei permessi per simulare l'esperienza di uno spirito defunto privo di memoria, che riacquista gradualmente la propria consapevolezza.

All'inizio l'utente si trova nello stato di uno spirito confuso e fluttuante: la propria mano è visibile soltanto sotto forma di palmo sfocato avvolto nella nebbia bianca. Non è possibile toccare nessun personaggio né oggetto, e si rimane in una condizione di pura osservazione, ascolto passivo e inconsapevole. Soltanto quando la visitatrice pronuncia ad alta voce il nome completo del defunto, viene attivato l'unico sblocco di permessi: l'utente acquisisce la

capacità di toccare il protagonista e di entrare in stato di possessione condivisa.

Questa soluzione interattiva trae ispirazione dalle storie del folklore tradizionale cinese, secondo cui il traghettatore delle anime richiama lo spirito pronunciandone il nome. Qui tale principio viene rielaborato: soltanto la nostalgia autentica e la chiamata sincera dei vivi possono risvegliare la coscienza sopita del defunto. A livello meccanico questo design concretizza il tema emotivo dell'intera opera: la nostalgia è un legame, la chiamata è un ricongiungimento. Dopo la possessione, l'utente ottiene percezioni sensoriali complete e la facoltà di "parlare", e attraverso il corpo di Liu Cheng partecipa alle confessioni e ai rimpianti dei vivi, realizzando il primo livello di immedesimazione emotiva.

Interazione di risveglio stratificato della memoria

Per rappresentare il percorso psicologico dello spirito, dal disorientamento amnesico al pieno risveglio della coscienza, l'opera prevede un'interazione di risveglio della memoria su tre livelli progressivi. Questa soluzione evita flashback piatti e ripetitivi, e realizza una progressione emotiva multistrato e multiforme.

Primo livello: preparazione emotiva attraverso i dialoghi (empatia preliminare senza interazione)

L'utente ascolta i dialoghi tra i vivi e il protagonista, venendo a conoscenza dei piccoli momenti quotidiani, delle liti e della convivenza tra i familiari. In uno stato inconscio accumula una vaga sensazione di familiarità, creando le premesse emotive per il risveglio dei ricordi.

Secondo livello: interazione con gli oggetti-simbolo e flashback frammentari (risveglio della memoria superficiale)

Durante lo stato di possessione, il contatto con l'oggetto-simbolo esclusivo attiva ricordi frammentati di tipologie differenti.

Ad esempio, toccando il berretto di cotone del defunto anziano si attivano flashback sonori della vita quotidiana: brusii di una coppia che litiga e rumori domestici, dove la memoria riaffiora sotto forma di frammenti uditivi.

Toccando il telo bianco appartenente alla madre della ragazza si attivano scarti visivi, che risvegliano il ricordo della separazione.

Ogni oggetto corrisponde a frammenti mediatici diversi, rendendo il processo di riattivazione mnemonica più realistico e conforme al funzionamento della memoria umana: i ricordi non sono riproduzioni perfette, ma ricostruzioni composte da elementi sparsi, discontinui e parziali.

Terzo livello: contatto con il familiare e sblocco del ricordo panoramico (pieno risveglio della memoria profonda)

Quando le emozioni e i frammenti mnemonici hanno raggiunto una certa intensità, l'utente toccando direttamente la visitatrice accede allo spazio del ricordo panoramico completo.

Lo spazio a 360° rivela interi brani di vita passata, completando il quadro delle relazioni affettive dei personaggi.

Interazione di ritorno temporale e distacco dello spirito (progettazione del ciclo emotivo chiuso)

L'opera prevede un ciclo di contatto in due fasi, differente dal semplice comando di ritorno tipico di molti lavori VR, per dare alle emozioni un compimento completo.

Prima interazione: contatto con il familiare nello spazio reale → accesso allo spazio del ricordo → abbraccio volontario al familiare all'interno del ricordo → ritorno alla sala rituale nel presente. Lo spirito riacquista tutti i ricordi, prende consapevolezza della realtà della vita e della morte, e pronuncia messaggi teneri attraverso la voce di Liu Cheng, raggiungendo la liberazione dai rimpianti.

Seconda interazione: nuovo contatto volontario con il familiare nel presente → distacco dello spirito dal corpo, ritorno alla prospettiva fluttuante di osservazione. L'interazione rende tangibile il percorso psicologico composto da ricongiungimento, addio e serenità, permettendo al pubblico di vivere un'esperienza completa di congedo tra vita e morte.

Interazione di esplorazione libera finale

Dopo le due sequenze precedenti, caratterizzate da interazioni fortemente strutturate e lineari, la scena notturna di solitudine apre una modalità di esplorazione libera leggera.

L'utente, in veste di spirito indipendente e osservatore, può toccare liberamente gli oggetti personali della casa di Liu Cheng: l'accendino, la vecchia cintura, il diploma dell'infanzia, il

vecchio cappotto di cotone, la fotografia di famiglia e altri oggetti.

Ciascun oggetto attiva micro-interazioni distinte: flash sonori, brevi sequenze visive, immagini sfocate dell'infanzia, frammenti del trauma subito.

Questa interazione libera non serve più a far avanzare la trama esterna, ma spinge verso l'interno, facendo emergere la solitudine e le ferite familiari che il protagonista ha celato per tutta la vita. Si passa dall'“aiutare gli altri a dire addio” all'“osservare il proprio addio impossibile”. È proprio l'esplorazione autonoma del pubblico che porta alla piena elevazione tematica dell'opera.

4.4 Soluzione tecnica XR

Questa opera è un progetto di narrazione immersiva VR lineare a 360°. L'engine di sviluppo principale scelto è Unity 3D.

Unity garantisce una buona compatibilità con materiale panoramico a 360°, telecamere panoramiche e dispositivi VR. Per progetti di dimensioni contenute consente un consumo di risorse controllato, ed è particolarmente adatto alla modalità di produzione mista che combina scena principale 3D e materiale video dei frammenti di memoria. L'engine supporta il trigger basato sulle collisioni degli oggetti, le sequenze di eventi e la gestione audio su più livelli, rendendo semplice l'implementazione delle logiche interattive chiave del progetto: sblocco dei permessi, attivazione di flashback al contatto, salti spaziali e cambio della prospettiva dello spirito.

I dispositivi di esecuzione VR di riferimento sono i sistemi PC-VR (Meta Quest 2 / 3, modalità streaming su PC). Il progetto sfrutta il tracciamento della testa del visore; tutte le operazioni interattive vengono eseguite tramite il contatto fisico del controller. Non sono previste combinazioni di tasti complesse, al fine di ridurre il carico operativo per l'utente.

4.5 Analisi del valore del progetto

4.5.1 Valore innovativo della narrazione

L'opera *Prendere in prestito una parola* adotta una modalità narrativa VR lineare a 360°, superando la consuetudine creativa dei prodotti VR basata su scelte ramificate. Il fruitore è collocato nella figura di spirito defunto privo di memoria, trasformando il pubblico da spettatore esterno a personaggio interno alla vicenda. Grazie alla fluidità dell'identità narrativa lungo lo svolgimento della trama, l'empatia immersiva risulta notevolmente rafforzata.

L'opera non presenta diramazioni narrative, le interazioni non hanno lo scopo di modificare lo sviluppo della storia, ma di esternalizzare stati psicologici astratti quali l'amnesia, la nostalgia e l'addio. Attraverso la costruzione di una catena interattiva graduale per il risveglio della memoria, si realizza una profusa integrazione tra interazione tecnica e narrazione emotiva, offrendo un modello pratico di riferimento per la creazione di narrazioni immersive a tema folkloristico.

4.5.2 Valore di diffusione culturale

L'opera compie una rielaborazione artistica priva di sensazionalismo del folklore locale dello chamanesimo popolare del Nord-Est della Cina. Abbandona le rappresentazioni horror e fantasy ricorrenti nelle produzioni audiovisive, scinde l'involucro della superstizione e approfondisce il significato culturale del rito rurale come strumento popolare per l'elaborazione delle emozioni.

Attraverso elementi quali la vecchia casa di campagna, gli oggetti quotidiani d'epoca e le storie di addio di persone ordinarie, realizza una trasposizione digitale del folklore vivo del territorio rurale nord-cinese, favorendo la diffusione contemporanea di questa cultura popolare regionale. Allo stesso tempo, grazie al medium VR, il pubblico comprende che le credenze popolari non sono confinate soltanto ai musei e ai testi storici: esse permangono nella vita emotiva delle persone comuni sotto forma di riti, linguaggi, oggetti e abitudini quotidiane.

4.5.3 Valore educativo e sociale

L'opera concentra l'attenzione su tematiche emotive concrete come l'affetto familiare, la morte, il rimpianto e i traumi legati alla famiglia d'origine. Con una narrazione delicata e misurata, rappresenta la nostalgia e il senso di colpa, sentimenti tipici della cultura cinese che raramente trovano espressione verbale.

Spinge il pubblico a confrontarsi con il dolore psicologico causato dalla separazione, e a comprendere il significato reale delle forme popolari e informali di conforto psicologico. Inoltre stimola la riflessione sulle relazioni familiari, sulle modalità di espressione delle emozioni e sui temi della vita e della morte.

4.5.4 Possibilità di sviluppo futuro

Questo quadro narrativo può essere esteso e applicato alla mostra digitale del folklore e del patrimonio immateriale, nonché alla creazione di cortometraggi VR a tematica umanistica. In futuro sarà possibile ottimizzare il modulo di interazione legato ai ricordi, dando vita a ulteriori contenuti immersivi incentrati sulle storie emotive popolari. L'opera può essere presentata e diffusa in occasione di festival cinematografici; il progetto completo può inoltre essere sviluppato per esposizioni museali, mostre sul patrimonio culturale ed esperienze nel settore turistico-culturale.

Conclusione

La presente ricerca ha per titolo *Dalla narrativa cinematografica alla narrativa immersiva: studio sulla tecnologia XR e le nuove forme narrative*. Partendo dalla narrativa audiovisiva tradizionale, integra le teorie della narrazione immersiva, gli studi sull'esperienza del pubblico e l'analisi di casi di nuova narrativa provenienti da Cina e Italia. Attraverso la progettazione del progetto creativo *Prendere in prestito una parola*, la ricerca trasforma le riflessioni teoriche in una pratica concreta. I risultati dello studio dimostrano che l'XR non costituisce una semplice sostituzione della narrativa cinematografica tradizionale: al contrario, ereditandone i principi fondamentali, ridefinisce il rapporto tra storia e pubblico mediante lo spazio, l'interazione e l'esperienza incarnata. I principali risultati della tesi si articolano in quattro punti.

In primo luogo, la ricerca definisce che il punto centrale della transizione dalla narrativa cinematografica a quella immersiva non risiede nel cambiamento della forma tecnica, ma nella trasformazione della relazione narrativa. Il cinema tradizionale organizza la storia attraverso obiettivi, montaggio, suono e messa in scena: l'autore controlla preventivamente l'ordine delle informazioni e il ritmo narrativo, mentre il pubblico partecipa all'opera principalmente mediante visione, comprensione e identificazione emotiva. La narrazione immersiva trasforma invece lo spazio tridimensionale in un medium narrativo, dove ambiente, oggetti e suoni assumono funzione espressiva; parallelamente, le modalità di acquisizione delle informazioni vengono modificate dall'esplorazione e dall'interazione del fruitore. Di conseguenza, le strutture della storia, la caratterizzazione dei personaggi, l'espressione emotiva e il linguaggio audiovisivo tipici del cinema non scompaiono, ma passano da una logica centrata sull'inquadratura a una centrata sullo spazio e sull'esperienza. La tesi sostiene pertanto che il passaggio dalla visione cinematografica alla narrazione immersiva rappresenta un cambiamento di paradigma: si abbandona il "vedere una storia" per arrivare al "vivere una storia".

In secondo luogo, lo studio conferma la trasformazione del ruolo e delle modalità di esperienza del pubblico nell'ambiente XR. Sebbene nel cinema tradizionale lo spettatore costruisca attivamente il significato dell'opera a livello cognitivo ed emotivo, il suo corpo rimane esterno allo spazio narrativo, senza possibilità di modificare lo svolgimento della vicenda. Grazie al senso di presenza spaziale, all'incarnazione e ai meccanismi interattivi, l'XR permette al pubblico di entrare all'interno dello spazio della storia e di parteciparvi con lo sguardo, il movimento, il contatto e le scelte. Lo spettatore evolve quindi da "osservatore" e "interprete di significati" a "partecipe" e co-costruttore di senso all'interno della narrazione. Al contempo, la ricerca evidenzia che un margine di libertà illimitato non corrisponde a una qualità superiore dell'esperienza: un'interazione totalmente aperta rischia di frammentare la narrazione, mentre restrizioni eccessive annullano il senso dell'intervento del pubblico. Una soluzione efficace per equilibrare il controllo autoriale e l'autonomia del fruitore risiede pertanto nella "apertura limitata", dove ogni interazione è al servizio degli obiettivi narrativi.

In terzo luogo, il confronto tra casi cinesi e italiani mostra che il contesto culturale orienta la direzione creativa della narrazione immersiva. Le differenze culturali non derivano semplicemente dalla tecnologia, ma sono il prodotto combinato delle tradizioni artistiche, delle abitudini del pubblico, del contesto industriale e delle esigenze di diffusione culturale. Risveglio della Dinastia Qin: Mistero del Palazzo Li pone l'accento su spostamenti in spazi ampi, collaborazione multi-utente, meraviglie visive e un'avventura continua, combinando materiale storico-culturale cinese con il modello di intrattenimento commerciale LBE. Il progetto veronese su Romeo e Giulietta privilegia invece la psicologia dei personaggi, il patrimonio letterario e l'esperienza emotiva individuale, costruendo un'immersione stratificata mediante la combinazione di media differenti. Tali divergenze sono legate alle distinte tradizioni artistiche, alle modalità di utilizzo del patrimonio culturale e ai contesti di sviluppo industriale dei due paesi. L'XR non genererà pertanto un modello narrativo globale uniforme, ma darà origine a forme espressive immersive con tratti regionali, determinate dai diversi contesti culturali.

In quarto luogo, la progettazione creativa di *Prendere in prestito una parola* svolge una verifica pratica delle teorie e delle analisi di caso illustrate in precedenza. L'opera rifiuta lo schema convenzionale secondo cui "interagire significa modificare la trama", adottando una narrazione VR lineare a 360°. Il pubblico assume l'identità di uno "spirito defunto amnesico": meccanismi quali lo sblocco di permessi legati all'identità, il risveglio della memoria, i salti spazio-temporali e l'esplorazione libera trasformano l'interazione in un vero linguaggio narrativo, capace di rappresentare l'amnesia, la nostalgia, l'addio e la riconciliazione dei personaggi. Pur non presentando ramificazioni multiple della trama, l'opera realizza un'esperienza partecipativa grazie al coinvolgimento corporeo e all'esplorazione spaziale. Questo dimostra che l'interazione in XR non implica obbligatoriamente la modifica del finale, ma può essere impiegata per rendere tangibili le trasformazioni psicologiche ed emotive. Inoltre, l'opera realizza una trasposizione artistica non sensazionalistica del folklore sciamanico del Nord-Est cinese: riti popolari, vecchie case rurali, oggetti della quotidianità e dinamiche familiari si intrecciano, in modo che la cultura tradizionale non si limiti a essere uno spettacolo visivo, ma diventi parte integrante delle emozioni dei personaggi e del tema narrativo. La ricerca porta a compimento il percorso dalla teoria alla creazione, e al contempo esplora le potenzialità dell'incontro tra cultura folkloristica e narrazione immersiva in VR.

In conclusione, la presente tesi sostiene che il valore centrale della narrazione immersiva XR non dipende dal numero di nuove tecnologie impiegate, ma dalla capacità di ristabilire il rapporto tra pubblico e storia attraverso spazio, corpo e interazione. Una buona narrazione XR deve selezionare tecniche e modalità interattive in funzione degli obiettivi narrativi, facendo sì che la tecnologia diventi parte dell'espressione artistica, e non una mera esposizione visiva o interattiva separata dalla storia.

Combinando la disamina teorica precedente, il confronto interculturale dei casi di studio e la pratica progettuale dell'opera XR originale, il presente lavoro fornisce una trattazione esaustiva di tutte le problematiche di ricerca centrali enunciate nell'introduzione.

Analizzando analogie e differenze tra la narrativa cinematografica tradizionale e la narrativa immersiva, si rileva che le due forme narrative condividono una logica creativa di fondo

comune. Entrambe costruiscono la risonanza emotiva appoggiandosi a una struttura narrativa compiuta, alla caratterizzazione dei personaggi e al linguaggio audiovisivo; schemi narrativi classici quali la struttura in tre atti, la narrazione causale e l'evoluzione del personaggio sono validi per entrambe. La narrativa immersiva eredita inoltre le tecniche consolidate del cinema relative a inquadrature, effetti sonori e preparazione emotiva. Trasmettere una vicenda completa, definire la dimensione affettiva dei personaggi ed esprimere il tema centrale costituisce l'obiettivo creativo unitario delle due modalità. Sia lo schermo bidimensionale che gli spazi tridimensionali ibridi puntano in ultima istanza a guidare il pubblico verso l'immedesimazione psicologica nel mondo della storia.

Le caratteristiche differenziali si manifestano su quattro dimensioni: architettura narrativa, forme espressive, definizione del pubblico ed esperienza complessiva. Nel cinema tradizionale l'autore detiene il controllo totale sulla linea temporale della narrazione, e il montaggio lineare oppure non-lineare predefinito rappresenta lo strumento narrativo principale. Lo spazio funge soltanto da sfondo statico della vicenda, il percorso narrativo complessivo è unitario e chiuso. Lo schermo e la quarta parete separano lo spettatore dal mondo finzionale: il pubblico rimane esterno alla narrazione per tutta la durata dell'opera, può soltanto interpretare la trama ed empatizzare con i personaggi a livello psicologico, mantenendo il corpo immobile e sperimentando un'immersione di natura esclusivamente mentale.

Al contrario, la narrativa immersiva assume lo spazio tridimensionale come vettore centrale della narrazione e si articola in due tipologie: la narrazione ad esplorazione frammentata e la narrazione interattiva ramificata. L'autore definisce soltanto la cornice narrativa generale, mentre l'esplorazione spaziale autonoma da parte del pubblico è in grado di rimodellare la sequenza temporale degli eventi. Il confine del medium svanisce del tutto, e il coinvolgimento multisensoriale, unito all'esplorazione incarnata e alle azioni interattive, costituisce il nucleo espressivo dell'opera. La narrazione presenta un'apertura limitata oppure un'apertura ramificata multipla: il fruitore si trasforma in co-costruttore presente all'interno della vicenda, dotato di agency su tre livelli: spaziale, interattiva e narrativa. Il corpo partecipa direttamente alla generazione del significato narrativo, e si realizza una sovrapposizione di forme di

immersione sensoriale, spaziale e psicologica.

Il medium XR ridefinisce radicalmente la modalità di relazione tra pubblico e spazio narrativo, trasformando completamente le percezioni immersive e le modalità di partecipazione del fruitore. Mentre i media bidimensionali tradizionali mantengono costantemente lo spettatore al di fuori dello spazio della narrazione, VR, AR e MR danno vita a differenti tipologie di campi tridimensionali ibridi tra reale e virtuale. La VR occulta interamente l'ambiente reale e realizza spazi puramente virtuali liberamente navigabili. L'AR sovrappone contenuti narrativi digitali agli scenari fisici reali. La MR permette l'interazione e la coesistenza in tempo reale tra oggetti virtuali e contesto reale.

Il corpo fisico del pubblico può accedere direttamente all'ambito narrativo: lo spazio non è più un semplice sfondo della storia, bensì un vettore mediale che ospita la narrazione e rende possibili le interazioni. La disposizione spaziale integra indizi narrativi predisposti; i movimenti e le azioni interattive del pubblico attivano nuove sequenze di trama e modificano lo stato delle scene, instaurando una relazione narrativa bidirezionale e simbiotica tra essere umano e spazio.

Per quanto riguarda la logica di generazione dell'immersione, i film tradizionali raggiungono soltanto un'immersione psicologica unicamente tramite lo svolgimento della trama. L'XR realizza invece un avvolgimento multisensoriale attraverso visori, periferiche sensoriali e altri dispositivi: l'ambiente tridimensionale navigabile produce un immediato senso di presenza spaziale, mentre le interazioni in tempo reale approfondono progressivamente l'immedesimazione psicologica. La sovrapposizione delle tre dimensioni esperienziali — sensoriale, spaziale e narrativa — genera uno stato di flusso completo. Interazioni fluide a bassa latenza e un tracciamento spaziale stabile rafforzano continuamente l'illusione di presenza. Al contrario, lag hardware e fratture mediali sono in grado di dissolvere rapidamente l'atmosfera immersiva.

Contemporaneamente, l'XR sviluppa forme multilivello di partecipazione del pubblico. Lo spettatore può ruotare liberamente il proprio punto di vista e definire autonomamente i percorsi di navigazione per svolgere l'esplorazione spaziale. Grazie a gesti, tracciamento oculare e movimenti corporei, può attivare risposte da oggetti di scena e personaggi virtuali

per realizzare interazioni incarnate. Scelte decisive possono inoltre sbloccare diversi rami narrativi; la raccolta di indizi frammentati consente di ricostruire una personale linea di svolgimento della storia. L'esperienza narrativa si trasforma dunque da semplice osservazione a vissuto diretto, e l'azione corporea diventa una parte inscindibile della narrazione.

Il confronto trasversale tra i progetti immersivi cinese Risveglio della Dinastia Qin: Mistero del Palazzo Li e italiano Romeo e Giulietta evidenzia nette differenze in termini di architettura narrativa, esperienza del pubblico e progettazione interattiva. Tali differenti orientamenti creativi sono determinati dall'intreccio di cultura regionale, contesto industriale, tradizioni artistiche e abitudini di consumo del pubblico.

Per quanto concerne la struttura narrativa, l'opera cinese LBE per grandi spazi si avvale di un IP originale di fantascienza storica e adotta una struttura seriale a lungo termine di tipo stagionale. La trama principale lineare progredisce grazie agli spostamenti fisici dei visitatori: ogni sessione di fruizione costituisce un ciclo narrativo completo, lasciando al contempo indizi per le puntate successive della serie. Il progetto italiano si fonda invece su un consolidato IP letterario classico e costruisce unità narrative modulari. La progressione emotiva viene realizzata attraverso il passaggio tra diversi media, senza alcuna pianificazione di sequel a lungo termine. La gestione dei flussi multipli di pubblico all'interno della struttura espositiva può alterare l'itinerario di visita prestabilito, generando la particolare condizione per cui lo spettatore conosce già il finale; ciononostante, il testo della trama principale rimane fisso e privo di diramazioni.

Sul piano della progettazione dell'esperienza fruitiva, il progetto cinese realizza un intenso senso di presenza spaziale grazie a scenari virtuali ampi e continui. L'esperienza centrale è costituita dall'esplorazione collettiva in squadra, le meraviglie visive e gli stimoli superficiali rappresentano la fonte primaria di empatia, mentre lo spazio per l'elaborazione emotiva individuale risulta relativamente limitato. L'opera italiana riduce gli spostamenti liberi su vasta scala e crea canali emotivi privati mediante l'audio in cuffia. Essa approfondisce la dimensione interiore dei personaggi e la tragedia del destino, perseguendo una profonda risonanza affettiva di natura letteraria e individuale.

A livello delle modalità interattive, il progetto cinese ha come nucleo la navigazione libera in

grande spazio basata sulla tecnologia SLAM, integrando enigmi attivati da gesti, missioni collaborative multi-utente e periferiche sensoriali esterne. Tutte le interazioni funzionano esclusivamente come interruttori per sbloccare sequenze narrative, senza modificare lo svolgimento della trama principale. Il progetto italiano adotta invece un sistema interattivo stratificato a bassa interferenza, articolato in tre tipologie: generazione visiva corporea collettiva, selezione di frammenti audio privati e osservazione mediante rotazione della testa verso punti di interesse. Non sono previsti spostamenti su larga scala; le interazioni modificano soltanto la resa audiovisiva, senza interferire in nessun modo con la trama prestabilita.

Analizzando le cause profonde, le divergenze nelle logiche creative tra Cina e Italia sono determinate dal contesto culturale locale. Le politiche dell'industria culturale cinese promuovono la trasformazione innovativa del patrimonio tradizionale cinese; il settore dell'intrattenimento offline privilegia progetti LBE commerciali di lunga durata. Le narrazioni storiche e le storie di avventura fantastica sono profondamente radicate nella cultura popolare, e il pubblico predilige contenuti di intrattenimento da vivere in compagnia, dal forte impatto visivo e ripetibili. L'Italia punta invece sulla valorizzazione museale dei drammi classici e del patrimonio letterario. L'industria realizza implementazioni leggere appoggiandosi al sistema museale e turistico. L'arte della tragedia classica pone l'accento sulla rappresentazione della psicologia dei personaggi, e il pubblico locale tende a preferire esperienze estetiche profonde, tranquille e individuali.

In relazione al percorso creativo di realizzazione di un'opera narrativa immersiva XR completa, il presente lavoro definisce un sistema standardizzato di flusso operativo dall'ideazione alla messa in pratica, basato sul progetto originale a tematica folkloristica *Prendere in prestito una parola*, che copre integralmente quattro fasi creative fondamentali.

Nella fase di concezione progettuale, si definiscono innanzitutto il nucleo emotivo e il tema di espressione della cultura locale, evitando la rappresentazione sensazionalistica del folklore e approfondendo le istanze emotive delle persone comuni celate dietro i rituali tradizionali. Vengono inoltre definiti i tre obiettivi creativi dell'opera: la trasposizione digitale della cultura autoctona, l'innovazione narrativa del medium XR e la riflessione umanistica sui temi

dell'affetto familiare e dell'addio. Parallelamente si individua con precisione il pubblico di destinazione, suddiviso in appassionati di XR, studiosi del folklore e pubblico generale sensibile alle dinamiche emotive familiari.

Nella fase di progettazione narrativa, si costruisce un contesto culturale rurale realistico supportato da dati e ricerche etnografiche sul territorio. Vengono definiti chiaramente i personaggi principali, i personaggi secondari funzionali, i visitatori e la peculiare prospettiva del pubblico in veste di spirito defunto amnesico, creando un'identità narrativa dinamica e fluttuante per il fruitore. La struttura generale è lineare e articolata in tre fasi temporali – giorno, crepuscolo e notte – con un ritmo narrativo che evolve gradualmente dai rimpianti altrui verso la riconciliazione personale del protagonista con i traumi della famiglia d'origine. L'opera non presenta diramazioni narrative e realizza il ciclo emotivo completo attraverso interazioni progressive.

La progettazione dell'esperienza immersiva riproduce la struttura architettonica autentica delle abitazioni rurali del Nord-Est della Cina, distinguendo due spazi funzionali: l'ambiente domestico quotidiano esterno e la sala rituale interna. Le variazioni di luce tra giorno e notte definiscono tre distinte atmosfere emotive, mentre oggetti quotidiani d'epoca veicolano frammenti di memoria narrativa. Viene implementato un sistema interattivo leggero e stratificato, fondato su quattro logiche operative: lo sblocco del permesso di possessione tramite pronuncia del nome, il risveglio della memoria su tre livelli, il ciclo chiuso di navigazione spazio-temporale e l'esplorazione libera finale. Tutte le azioni interattive sono funzionali all'espressione emotiva, senza introdurre complessi vincoli operativi per l'utente.

Dal punto di vista della realizzazione tecnica, si adotta il motore Unity 3D, ottimizzato per la gestione di contenuti panoramici a 360°, interazioni di collisione e audio stratificato. Il sistema hardware è compatibile con i visori VR della serie Meta Quest: tutte le operazioni interattive vengono eseguite tramite tracciamento della testa e contatto con il controller, riducendo significativamente la difficoltà di utilizzo per il pubblico non specializzato.

A completamento del progetto, la valutazione del valore complessivo si articola su quattro dimensioni: innovazione narrativa, diffusione della cultura locale, riflessione sociale e umanistica, potenziale di sviluppo industriale. Questo framework creativo può essere esteso a molteplici contesti applicativi, tra cui padiglioni digitali per il patrimonio immateriale,

cortometraggi VR a tematica umanistica ed esperienze turistico-culturali urbane, realizzando così la piena trasformazione della ricerca teorica in pratica creativa applicata.

Bibliografia

Aarseth, E. J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

Aristotele, *Poetica*, trad. it., Rizzoli, Milano.

Azuma, R. T., *A Survey of Augmented Reality*, in «Presence: Teleoperators and Virtual Environments», VI, 4, 1997, pp. 355-385.

Barker, R., *Panorama a 360 gradi*, 1787.

Baudry, J.-L., *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, in «Film Quarterly», XXVIII, 2, 1974, pp. 39-47.

Bekele, M. K., Champion, E., *A Comparison of Immersive Realities and Interaction Methods: Cultural Learning in Virtual Heritage*, in «Frontiers in Robotics and AI», VI, 2019, art. 91, pp. 1-14.

Biocca, F., *The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments*, in «Journal of Computer-Mediated Communication», III, 2, 1997, pp. 13-26.

Bordwell, D., *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison, 1985.

Bordwell, D., Thompson, K., *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill Higher Education, New York, 2008.

Burdea, G. C., Coiffet, P., *Virtual Reality Technology*, 2^a ed., Wiley-IEEE Press, Hoboken, NJ, 2003.

Campbell, J., *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, Princeton, 1949.

Chatman, S., *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca-New York, 1978.

Cohen, J., *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters*, in «Mass Communication & Society», IV, 3, 2001, pp. 245-264.

Csikszentmihalyi, M., *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, Jossey-Bass, San Francisco, 1975.

- Diderot, D., *Paradoxe sur le comédien*, 1773.
- Dooley, K., *Cinematic Virtual Reality: A Critical Study of 21st Century Approaches and Practices*, Palgrave Macmillan, Cham, 2021.
- Ely-Harper, K., Russell, A., Adams, D., Edwards, C., *Immersive cinematics: reimagining 2D production workflows for virtual reality (VR)*, in «Media Practice and Education», 2026, pp. 1-12.
- Fludernik, M. (ed.), *Postclassical Narratology: Approaches and Analyses*, Ohio State University Press, Columbus, 2010.
- Gaudreault, A., Jost, F., *Le récit cinématographique*, Nathan, Paris, 1990.
- Genette, G., *Figures III*, Seuil, Paris, 1972.
- Genette, G., *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Cornell University Press, Ithaca, 1980.
- Grodal, T., *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Clarendon Press, Oxford, 1997.
- Jenkins, H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006.
- Jenkins, H., *Game Design as Narrative Architecture*, in Wardrip-Fruin, N., Harrigan, P. (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2004, pp. 118-130.
- Jost, F., *L'œil-caméra: entre film et roman*, Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1987.
- Kennedy, H. W., Atkinson, S., *Virtual Humanity: Empathy, Embodiment and Disorientation in Humanitarian VR Experience Design*, in «Refractory: A Journal of Entertainment Media», XXX, 2018, pp. 1-12.
- Lombard, M., Ditton, T., *At the Heart of It All: The Concept of Presence*, in «Journal of Computer-Mediated Communication», III, 2, 1997, pp. 1-15.
- Lu, T., Zhu, Q., Ma, T. et al., *Ego vs. Exo and Active vs. Passive: Investigating the Effects of*

Viewpoint and Navigation on Spatial Immersion and Understanding in Immersive Storytelling, in CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25), ACM, New York (NY), 2025, pp. 1-14.

Machon, J., *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2013.

Merleau-Ponty, M., *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1945.

Metz, C., *La grande syntagmatique du film narratif*, in «Communications», VIII, 1966, pp. 120-124.

Metz, C., *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, trad. di M. Taylor, Oxford University Press, New York, 1974.

Milgram, P., Kishino, F., *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*, in «IEICE Transactions on Information and Systems», E77-D, 12, 1994, pp. 1321-1329.

Mulvey, L., *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, in «Screen», XVI, 3, 1975, pp. 6-18.

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

Pine II, B. J., Gilmore, J. H., *The Experience Economy: Work Is Theatre & Every Business a Stage*, Harvard Business School Press, Boston, 1999.

Platone, *La Repubblica*, trad. it., Einaudi, Torino.

Ryan, M.-L., *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.

Schechner, R., *Environmental Theater*, Hawthorn Books, New York, 1973.

Schmitt, H., Schmitt, C., *Virtual reality as a tool for environmental conservation and fundraising*, in «PLOS ONE», XV, 4, 2020, pp. 1-12.

Slater, M., Sanchez-Vives, M. V., *Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality*, in «Frontiers in Robotics and AI», III, 2016, art. 74, pp. 1-15.

Slater, M., Wilbur, S., *A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE)*:

Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments, in «Presence: Teleoperators and Virtual Environments», VI, 6, 1997, pp. 603-616.

Slater, M., *Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments*, in «Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences», CCCLXIV, 1535, 2009, pp. 3549-3557.

Smith, M., *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford University Press, Oxford, 1995.

Spence, C., *Senses of Place: Architectural Design for the Multisensory Mind*, in «Cognitive Research: Principles and Implications», V, art. 46, 2020, pp. 1-13.

Stanislavski, K., *An Actor's Work: A Student's Diary*, Routledge, London, 2008.

Todorov, T., *Grammaire du Décaméron*, Mouton, L'Aia, 1969.

Wagner, R., *Das Kunstwerk der Zukunft*, Leipzig, 1849.

Yee, N., Bailenson, J., *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*, in «Human Communication Research», XXXIII, 3, 2007, pp. 271-290.

Zhou, W., Liu, B.-H., *Narrativa interattiva: un framework multidisciplinare per la narrativa VR*, in «Modern Communication (Rivista dell'Università di Comunicazione della Cina)», XLIV, 10, 2022, pp. 95-105.

Jiang, X.-L., *Ricerche sullo sciamanesimo manciù della dinastia Qing*, China Social Sciences Press, Pechino, 2021.

Li, Y., *Le vestigia dello sciamanesimo nei riti di vita dei Manciu*, in «Rivista dell'Istituto Nazionale delle Etnie del Tibet (edizione di filosofia e scienze sociali)», 2008, 6, pp. 84-86.

Filmografia

A Love Letter to Skating (A Love Letter to Skating), regia di C. Edwards, 2024.

Black Mirror: Bandersnatch (Black Mirror: Bandersnatch), regia di D. Slade, 2018.

Clouds Over Sidra (Clouds Over Sidra), regia di G. Arora, B. Pousman, 2015.

Detroit: Become Human (Detroit: Become Human), Quantic Dream, regia di D. Cage, 2018.

Il viaggio nella luna (Le Voyage dans la Lune), regia di G. Méliès, 1902.

L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat (L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat), regia di fratelli Lumière, 1895.

Notes on Blindness: Into Darkness (Notes on Blindness: Into Darkness), regia di A. Colinar, A. La Burthe, P. Middleton, J. Spinney, 2016.

Pokémon GO (Pokémon GO), Niantic, 2016.

Rain Room (Rain Room), Random International, 2012.

Sleep No More (Sleep No More), Punchdrunk, 2003.

The Key (The Key), regia di C. Tricart, 2019.

Wolves in the Walls (Wolves in the Walls), Fable Studio, 2018.

Sitografia

Progetto XR Qin Awakening (Risveglio della Dinastia Qin) – Sito ufficiale del progetto di narrazione immersiva XR sulla dinastia Qin:

<https://qinawakening.com/>

Disneyland Resort – Pagina istituzionale ufficiale dedicata alla storia e sviluppo di Disneyland:

<https://disneyland.disney.go.com/en-ca/attractions/disneyland/disneyland-story/>

VisitVerona – Pagina ufficiale del Shakespeare Interactive Museum di Verona:

<https://www.visitverona.it/en/experience/s-i-m-shakespeare-interactive-museum>

Casa Shakespeare – Sito dedicato alla presentazione e attività dello Shakespeare Interactive Museum di Verona:

<https://casashakespeare.it/shakespeare-interactive-museum/>

La Biennale di Venezia – Scheda ufficiale dell'opera VR *The Key* presentata alla Mostra del Cinema di Venezia 2019:

<https://www.labiennale.org/en/cinema/2019/venice-virtual-reality/key>

Peabody Awards – Scheda premiata del documentario immersivo *Notes on Blindness: Into Darkness* (2016):

<https://peabodyawards.com/award-profile/notes-on-blindness-into-darkness-2016/>

Università di Informazione Scientifica e Tecnologica di Nanchino – Pagina istituzionale dei ricercatori Zhou Wen e Liu Baiheng, autori del framework di narrativa VR interattiva:

https://faculty.nuist.edu.cn/liubaiheng/zh_CN/lwcg/143704/content/127774.htm

Frontiers in Robotics and AI – Versione integrale online dell'articolo scientifico sulla realtà immersiva per l'apprendimento culturale di Bekele e Champion (2019):

<https://www.frontiersin.org/journals/robotics-and-ai/articles/10.3389/frobt.2019.00091/full>

Indice delle figure

- (1) Spazio fisico dell'installazione LBE-VR, risorsa ottenuta dal mini-programma di WeChat «Maoyan»; link: [#://iKdQLJcRzQEyZgK](#) (link funzionante esclusivamente all'interno dell'applicazione WeChat); ultima consultazione: 10 luglio 2026.
- (2) Manifesto promozionale di Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li, risorsa ottenuta dal mini-programma di WeChat «Maoyan»; link: [#://iKdQLJcRzQEyZgK](#) (link funzionante esclusivamente all'interno dell'applicazione WeChat); ultima consultazione: 10 luglio 2026.
- (2) Scena virtuale desertica di *Risveglio della Dinastia Qin: Il Mistero del Palazzo Li*,risorsa ottenuta dal mini-programma di WeChat «Maoyan»; link: [#://iKdQLJcRzQEyZgK](#) (link funzionante esclusivamente all'interno dell'applicazione WeChat); ultima consultazione: 10 luglio 2026.
- (4) I partecipanti accedono alla scena virtuale,risorsa ottenuta dal mini-programma di WeChat «Maoyan»; link: [#://iKdQLJcRzQEyZgK](#) (link funzionante esclusivamente all'interno dell'applicazione WeChat); ultima consultazione: 10 luglio 2026.
- (5) I partecipanti camminano all'interno dello spazio fisico di grandi dimensioni,risorsa ottenuta dal mini-programma di WeChat «Maoyan»; link: [#://iKdQLJcRzQEyZgK](#) (link funzionante esclusivamente all'interno dell'applicazione WeChat); ultima consultazione: 10 luglio 2026.
- (6) I partecipanti interagiscono con la trama all'interno dello spazio virtuale,risorsa ottenuta dal mini-programma di WeChat «Maoyan»; link: [#://iKdQLJcRzQEyZgK](#) (link funzionante esclusivamente all'interno dell'applicazione WeChat); ultima consultazione: 10 luglio 2026.
- (7) I partecipanti interagiscono con le figure di particelle sullo schermo,Sitografia Shakespeare Interactive Museum, Casa Shakespeare, <https://casashakespeare.it/shakespeare-interactive-museum/>; ultima consultazione: 21 agosto 2026.
- (8) Figure di particelle generate dai partecipanti, Sitografia Shakespeare Interactive Museum, Casa Shakespeare, <https://casashakespeare.it/shakespeare-interactive-museum/>; ultima consultazione: 21 agosto 2026.

(9) Monologhi interiori di Romeo e Giulietta, Sitografia Shakespeare Interactive Museum, Casa Shakespeare, <https://casashakespeare.it/shakespeare-interactive-museum/>; ultima consultazione: 21 agosto 2026.

(10) Attrice di Giulietta combinata con la scenografia virtuale, Sitografia Shakespeare Interactive Museum, Casa Shakespeare, <https://casashakespeare.it/shakespeare-interactive-museum/>; ultima consultazione: 21 agosto 2026.

(11) In un ambiente privato, i partecipanti scelgono autonomamente di ascoltare i monologhi interiori di Romeo e Giulietta, Sitografia Shakespeare Interactive Museum, Casa Shakespeare, <https://casashakespeare.it/shakespeare-interactive-museum/>; ultima consultazione: 21 agosto 2026.

(12) I partecipanti indossano il visore VR per assistere in modo immersivo alla conclusione di Romeo e Giulietta, Sitografia Shakespeare Interactive Museum, Casa Shakespeare, <https://casashakespeare.it/shakespeare-interactive-museum/>; ultima consultazione: 21 agosto 2026.