



“Family Game VR” di Mimosa Campironi con Alessandro Averone al Teatro Metastasio

Redazione · 12 Novembre 2021



Mimosa Campironi torna a teatro in una nuova sperimentazione di linguaggi con “*Family Game VR 360°*” in prima nazionale il 16 novembre, e in replica fino al 21, al Teatro Metastasio di Prato, Sala Fabbrichino. Sulle orme di Pirandello, portando con sé l’eco dello smemorato di Collegno, *Family Game* è un spettacolo sull’identità, un lavoro in realtà virtuale per narrazione interattiva attraverso la contaminazione tra VR 360° (ossia visore virtuale a 360°), gaming e performance live.

Scritto e diretto da Mimosa Campironi per Alessandro Averone, *Family Game VR* – prodotto dal Teatro Metastasio anche scelto negli USA per *Italian and American Playwright Projects* – è un progetto sperimentale che indaga le nuove frontiere in un “gioco teatrale” inedito dove i nuovi linguaggi incontrano il corpo dell’attore in scena per un effetto teatrale doppiamente immersivo. Al pubblico viene chiesto di indossare un visore, una sorta di “occhiali”, attraverso i quali ci si ritrova immersi nello spettacolo. Ognuno è seduto su uno sgabello girevole e può scegliere che cosa guardare, perché i personaggi agiscono intorno a lui. L’attore si moltiplica in più personaggi, come l’avatar di un videogame, fino al monologo finale interpretato dal vivo.

Per Mimosa Campironi quella del digitale è una nuova frontiera. Dopo aver sperimentato sperimentato teatro, musica, cinema, televisione e composizione, con *Family Game VR*, ha deciso

di cimentarsi anche con il digitale, il virtuale e l'ibridazione dei linguaggi, non in sostituzione, bensì facendo incontrare tutte insieme le arti dello spettacolo, in un'altrettanto nuova formula di imprenditoria culturale che vede la stessa Mimosa imprenditrice culturale di sé stessa.

«L'interesse nell'utilizzo della tecnologia *360 VR* – spiega la regista e autrice dello spettacolo, Mimosa Campironi – parte dalla volontà di sperimentare un contrasto apparentemente insuperabile attraverso la contaminazione: raccontare una storia con le regole del teatro che costringa all'empatia, immergendo il racconto all'interno di uno spazio scenico asettico, anti-empatico, ispirato all'estetica del gaming. Ci sono elementi visivi che rimandano ai videogiochi, ma anche richiami ai mass media per immaginare un'ipotesi degli effetti sull'umano del bombardamento di informazione. Si tratta di un parallelismo tra l'ambiente dello scroll dello schermo e lo scorrimento del pensiero per analogia». Autrice, attrice, regista e compositrice, vincitrice del Premio della Critica a Musicultura e il Premio SIAE Miglior Musica, candidata agli MTV Awards come Best New Generation Artist, e vincitrice dell'Oscar dei Giovani in Campidoglio per la sua attività di attrice e femminista.

Family Game VR

Teatro Metastasio di Prato

Sala Fabbrichino

dal 16 al 21 novembre