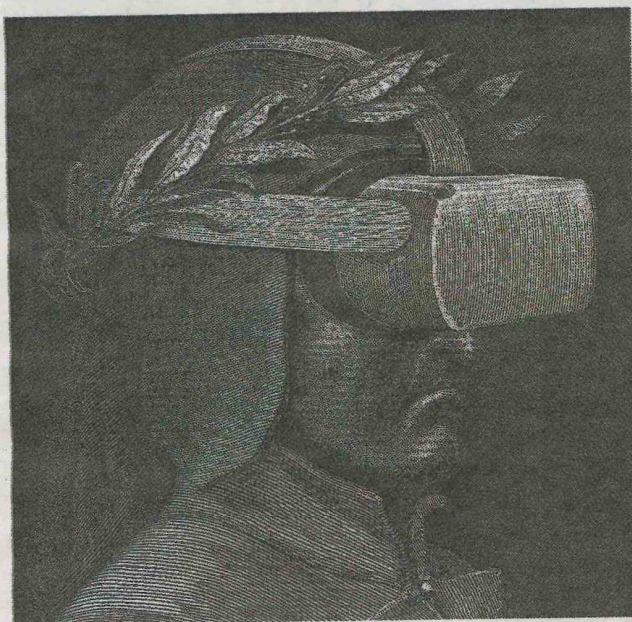


TEATRO

# Divina Commedia in 3D Immersi nell'Inferno in compagnia di Beatrice

L'evento multimediale del Css diretto da Fabrizio Pallara  
«Lo spettatore si muove tra i personaggi e interagisce»



Dante con il visore 3D: un'illustrazione realizzata da Massimo Racozzi

MARIO BRANDOLIN

**L**e parole di Dante, immagini classiche come le incisioni in bianco e nero di Doré, per un'immersione a 360 gradi nell'immaginario dantesco e in quello dell'Inferno in particolare. È quanto propone il Css con "Nel mezzo dell'inferno", uno spettacolo per un solo spettatore a volta coprodotto con Lac-Lugano Arte e Cultura. Un'immersione nel senso letterale del termine, che è quanto garantisce allo spettatore una tecnologia innovativa come la Rvi - Realtà virtuale immersiva. Armato di un visore lo spettatore è cioè al centro di una sarabanda di suoni parole e immagini, questo ultime in movimento, e si trova così a vivere in prima persona un cammino come quello intrapreso e descritto da Dante nella sua opera più celebre.

Si tratta infatti di «un pro-

getto teatrale ed esperienziale insieme - come spiega il regista Fabrizio Pallara che ha anche curato la drammaturgia con l'esperta di Dante Roberta Ortolano - che chiede allo spettatore di agire direttamente, di muoversi nello spazio, di interagire con i personaggi e attraversare lo spettacolo: non solo quindi un'esperienza intellettuale od emotiva come generalmente accade in teatro.

**E questo grazie alla realtà virtuale.**

«Sì, nel senso che la realtà virtuale ci porta esattamente, come fa Dante attraverso la sua scrittura, al centro dell'Inferno, immersi completamente nell'esperienza. Perché la realtà virtuale è esattamente simile a quello che la scrittura di Dante ha fatto, tanto che le persone del suo tempo pensavano davvero che lui fosse stato nei luoghi che descrive: questa è la strana consonanza tra realtà vir-

tuale e poema dantesco. Con questo spettacolo cerchiamo anche di importare al nostro tempo l'esperienza che immaginiamo potrebbero aver vissuto attraverso la lettura della Comedia le persone all'epoca. Una vera e propria immersione in un'altra realtà».

**Quanto alla drammaturgia, come avete operato?**

«Intanto abbiamo affidato a Beatrice il compito di farsi motore e meta del viaggio. Beatrice appare sin dall'inizio, sin da quando lo spettatore indossa il visore e si trova nella selva oscura e sarà Beatrice ad assicurarlo, a stimolarlo a intraprendere senza timore il percorso nell'aldilà».

**Una forzatura o invenzione teatrale che però non confligge con l'ortodossia dantesca...**

«Anche perché nel momento in cui lo spettatore, dopo essersi specchiato in uno spazio chiuso decide di indossare il visore, nello specchio l'immagine che vede è quella di Dante che va a sovrapporsi alla sua finché è lui spettatore che diventa Dante. E, incoraggiato da Beatrice entra nella selva dove oltre alla tre fiere incontra Virgilio e poi attraverso la porta dell'Inferno affronterà il cammino».

Quanto alle immagini, dovute all'illustratore Massimo Racozzi, per la modellazione e animazione 3D, a Sara Ferrazzoli per la progettazione degli ambienti architettonici, ad Alessandro Passoni per lo sviluppo e l'implementazione RVI, «si tratta di rielaborazioni in 3D di quelle del Doré, immagini in bianco e nero, ribadisce il regista, mentre quelle finali, quelle del "riveder le stelle" sono a colori». Il via ieri, si prosegue fino al 12 e poi dal 13 al 16 dicembre (dalle 18 alle 22, uno spettatore ogni 30 minuti. —