

# L'altra scena

FESTIVAL di TEATRO CONTEMPORANEO

11ª edizione - 1 > 19 ottobre 2022

direzione artistica Jacopo Maj



TEATRO GIOCO VITA

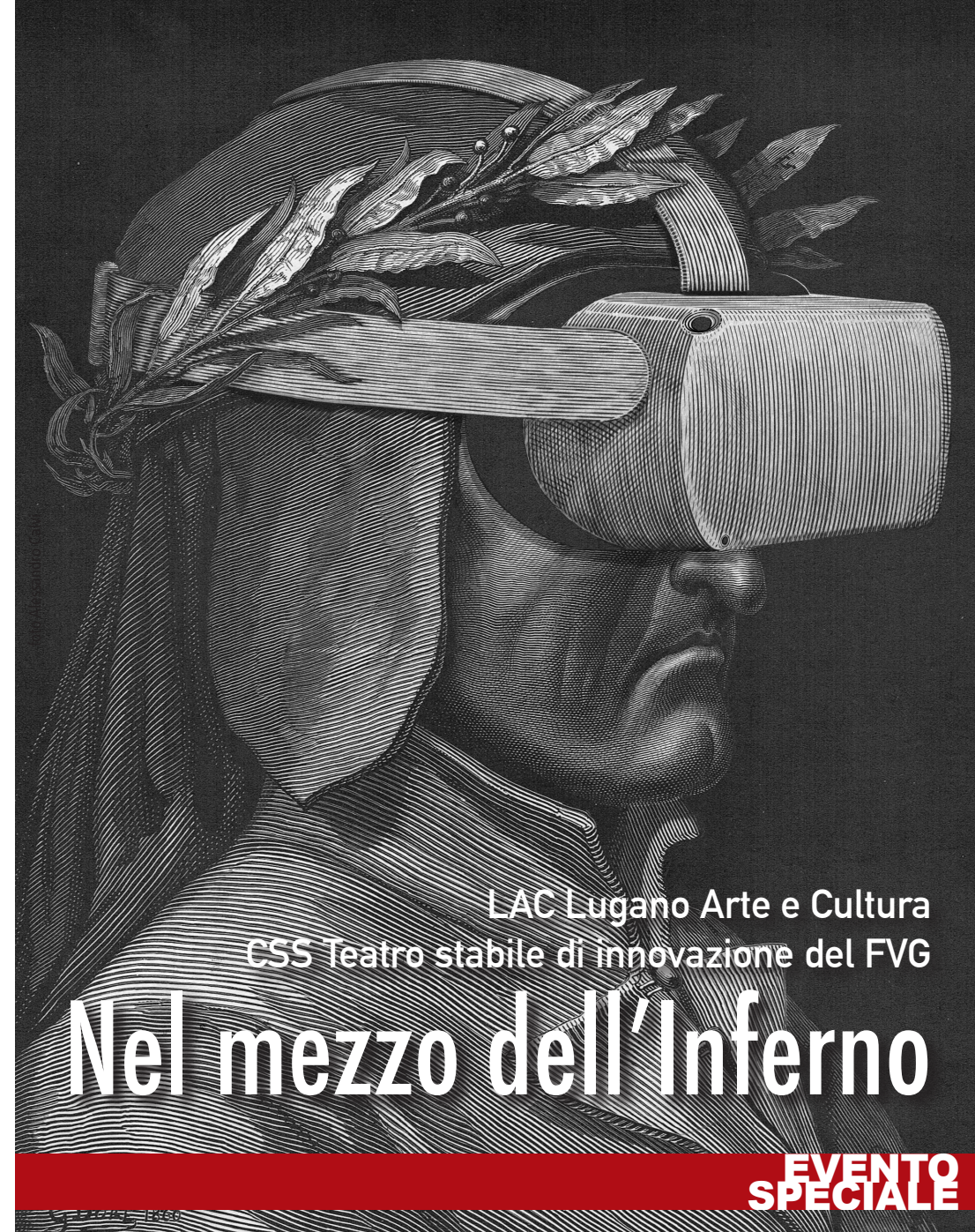
FONDAZIONE  
TEATRI DI  
PIACENZA



ASSOCIAZIONE AMICI DEL  
TEATRO GIOCO VITA



In collaborazione con



LAC Lugano Arte e Cultura

CSS Teatro stabile di innovazione del FVG

# Nel mezzo dell'Inferno

EVENTO  
SPECIALE

PIACENZA - TEATRO GIOIA  
dal 3 al 12 OTTOBRE 2022

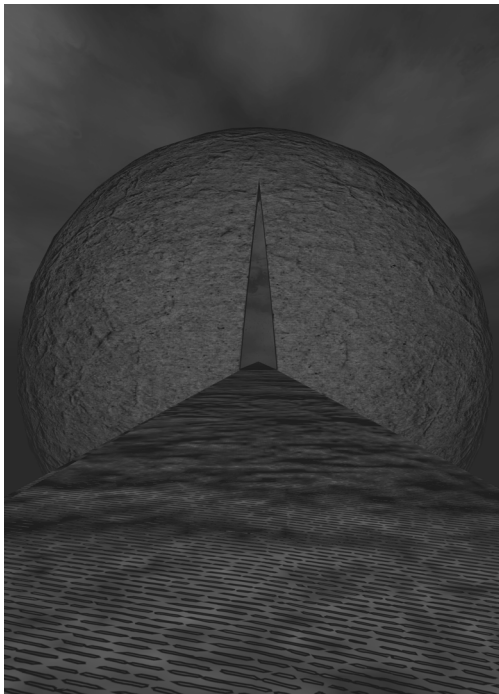
# Nel mezzo dell'Inferno

regia Fabrizio Pallara  
drammaturgia Roberta Ortolano e Fabrizio Pallara  
musiche Økapi  
modellazione e animazione 3D Massimo Racozi  
progettazione ambienti architettonici Sara Ferazzoli  
sviluppo e implementazione RVI Alessandro Passoni  
voci di Valerio Malorni (Virgilio, Caronte, Minosse) Lorenzo Gioielli (Ulisse, Farinata degli Uberti, Conte Ugolino) e Silvia Gallerano (Beatrice e Francesca)  
una coproduzione CSS Teatro stabile di innovazione, LAC Lugano Arte e Cultura

SPETTACOLO IN VR - REALTÀ VIRTUALE CON L'UTILIZZO DI VISORI PER SINGOLO SPETTATORE

**Teatro Gioia - ore 11, 12, 13, 16, 17, 18, 20.30, 21.30, 22.30**  
**per singolo spettatore, prenotazione obbligatoria**  
(l'orario sarà concordato al momento della prenotazione)  
**durata: 35'**

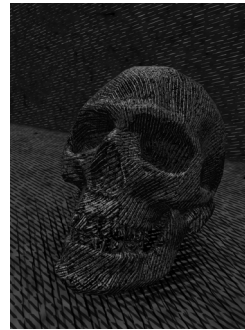
VISIONE CONSIGLIATA DAI 14 ANNI



Dante compone *l'Inferno* mentre è immerso nell'esperienza straniante e dolorosa dell'esilio, lontano da casa e gravato dal sentimento dell'ingiustizia. Attraverso la scrittura inventa così la possibilità di essere autore e allo stesso tempo narratore e personaggio di un'esperienza di evoluzione e redenzione che varrà per se stesso ma anche per il resto dell'umanità. Il Dante protagonista di questo viaggio nel regno dell'oltretomba comprende che è la relazione con gli altri e le altre - nel segno della volontà divina - a sostenerlo e condurlo sulla via della salvezza e della felicità. Il contatto con gli spiriti e le presenze mostruose che incontra, il profondo legame con il maestro Virgilio e infine l'antica fiamma d'amore che lo connette a Beatrice, non più muto angelo da celebrare, ma guida severa e autorevole fonte di coraggio. Di questo percorso *l'Inferno* rappresenta la parte più dura che mette il poeta, e chi con lui si immedesima, a contatto con fragilità profonde, paure e inadeguatezze, di fronte alla diversità data dal suo essere vivo tra i morti e dunque in potenza salvato. Dante stabilisce così la possibilità di creare un altro mondo, speculare e connesso a quello reale, nel quale l'io possa fare un'esperienza diretta di trasformazione. Questo mondo è la letteratura. Allo stesso modo in questo

progetto teatrale ed esperienziale si è scelto l'uso della tecnologia della Realtà Virtuale Immersiva, coniugata a una progettazione architettonica dello spazio e del suono in 3D, al fine di porre il pubblico a contatto con la totalità di una dimensione fantastica, che non vuole sostituirsi a quella reale, ma restare a questa interconnessa, rappresentando uno stimolo di ricerca e cambiamento. Si comincerà con un prologo: uno spazio di accoglienza e raccoglimento iniziale, che metterà ciascuno di fronte al proprio io e alla domanda: Perché fare questo viaggio? Quali i desideri e le paure? Indossati i visori, uno ad uno gli spettatori saranno accompagnati oltre il muro che separa l'aldilà dall'aldilà e lasciati al loro viaggio. La prima parte del quale sarà uguale per tutti, mentre la seconda condurrà casualmente gli spettatori in tre luoghi selezionati tra gli ambienti infernali per ricondurli poi nuovamente ad un comune finale. L'esperienza resta dunque replicabile e in sé stessa aperta, perché attraverso il contatto con la morte contiene in sé tutte le possibilità della vita.

Fabrizio Pallara e Roberta Ortolano



## Dalla rassegna stampa

Assieme all'incipit - "Uscire dallo spazio che su di noi hanno incurvato secoli e secoli è l'atto più bello che si possa compiere" -, di *Uscite dal mondo* di Elémire Zolla mi sono sempre rimaste impresse le pagine sulla realtà virtuale. Perché? Per la preveggenza rispetto agli anni in cui ne scrisse. E per le argomentazioni. Vi si diceva che, al pari delle estasi sciamaniche, quella virtuale avrebbe scardinato, finalmente, la realtà quotidiana come l'unica ad avere l'istanza assoluta di verità. Facendo esperienza diretta dello spettacolo *Nel mezzo dell'Inferno* quel concetto mi è tornato in mente. Non si tratta di teatro vero e proprio. Non si è comodamente seduti in platea, non vi è palcoscenico, non vi è alcun sipario pronto ad aprirsi. Tutto si gioca attraverso strumentini in apparenza semplici ma efficacissimi: un caschetto da calare fin sugli occhi e attraverso il quale è possibile vedere immagini tridimensionali ben definite, una cuffia

dove si udranno suoni e voci, un sensore che per mezzo di una cinta viene fatto indossare all'altezza dell'addome. Le maschere del teatro - la suggestiva sala Sant'Ignazio di Arezzo predisposta per l'occasione - accompagnano lo spettatore su un sofà, lo invitano a sedersi e lo spettacolo ha inizio. La storia che si rappresenta è quella dell'Inferno di Dante, l'inizio della sua vicenda, la discesa agli inferi, l'incontro con alcune anime (Virgilio, Paolo e Francesca, il conte Ugolino), quello con Lucifero e, infine, "uscimmo a riveder le stelle". Tutto ciò non viene rappresentato, ma riprodotto attraverso la tecnica della realtà virtuale. E lo spettatore non è passivo osservatore ma diviene Dante egli stesso. Nelle note di regia, si spiega la ragione di questa scelta: "Attraverso la scrittura, Dante inventa la possibilità di essere autore e allo stesso tempo narratore e personaggio di un'esperienza". La compresenza di questi tre piani non poteva che realizzarsi per mezzo della realtà virtuale.

L'originalità di *Nel mezzo dell'Inferno* consiste nell'indurre lo spettatore ad agire. In caso contrario la storia non procederà, tutto resterà immobile al punto in cui ci si trova. Ciò che colpisce dello spettacolo è che l'istanza della verosimiglianza, cardine del teatro dai primordi, è messa in crisi. Quello che accade non avviene essendo esteriore a noi, ma attraverso di noi. Perché siamo noi a muoverci, ad agire, a incontrare le fiere nel mezzo della selva, a parlare con le anime dannate, a osservare Lucifero diventare gigantesco fino a sovrastarci. E in tutto ciò, da attore autore e spettatore al contempo, si acquisisce un'altra consapevolezza: quella della realtà come pure istanza mentale e percettiva assieme. Razionalmente si sa che quanto vediamo è frutto di elaborazioni computeristiche, ma il nostro cervello e il nostro corpo percepiscono tutto questo come vero. E tanto basta per innescare il gioco teatrale. Un'esperienza singolare, originale, ben realizzata. Anche grazie alla bravura di tutte le voci recitanti.

(Pierluigi Pietricola, sipario.it)



scheda didattica