



Fabrizio Pallara

Nel mezzo dell'inferno

# Fabrizio Pallara

## Nel mezzo dell'inferno

drammaturgia Roberta Ortolano e Fabrizio Pallara  
regia 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 e Caronte)  
Lorenzo Gioielli (Ulisse, Farinata degli Uberti,  
Conte Ugolino)  
e Silvia Gallerano (Beatrice e Francesca)  
una co-produzione CSS Teatro stabile  
di innovazione del FVG/LAC-Lugano Arte e Cultura  
nell'ambito del progetto "D'ante Litteram —  
Dante Alighieri nostro contemporaneo" riconosciuto  
e sostenuto dal Comitato nazionale  
per le Celebrazioni dei 700 anni dalla morte  
di Dante Alighieri del MIC — Ministero della Cultura

spettacolo in VR — Realtà Virtuale con l'utilizzo  
di visori per singolo spettatore

spettacolo per adulti e ragazzi dai 14 anni in su

Viaggiare dentro alla Commedia di Dante in realtà virtuale!

*Nel mezzo dell'inferno* fa incontrare e traduce il mondo poetico e le visioni del viaggio dantesco grazie all'impiego a teatro di una tecnologia di ultima generazione come la realtà VR fruibile con visori individuali.

L'ingresso nella selva virtuale, la discesa nei cerchi infernali e l'incontro con alcuni dei personaggi più noti della Commedia saranno vissuti da ciascuno spettatore come un'esperienza immersiva che lascia a ognuno la possibilità di scegliere il viaggio più vicino al proprio sentire, trasformando lo spettatore nel regista del proprio percorso.

“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, Dante inventa 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.

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'aldiquà dall'aldilà e lasciati al loro viaggio.”

Fabrizio Pallara e Roberta Ortolano

una co-produzione

 /t'entro

 Lugano  
Arte e  
Cultura

CSS Teatro stabile di innovazione del FVG

LAC Lugano Arte & Cultura

con il sostegno di

 Dante  
2021  
Comitato Nazionale  
per la celebrazione dei 700 anni

[cssudine.it](http://cssudine.it)

[luganolac.ch](http://luganolac.ch)