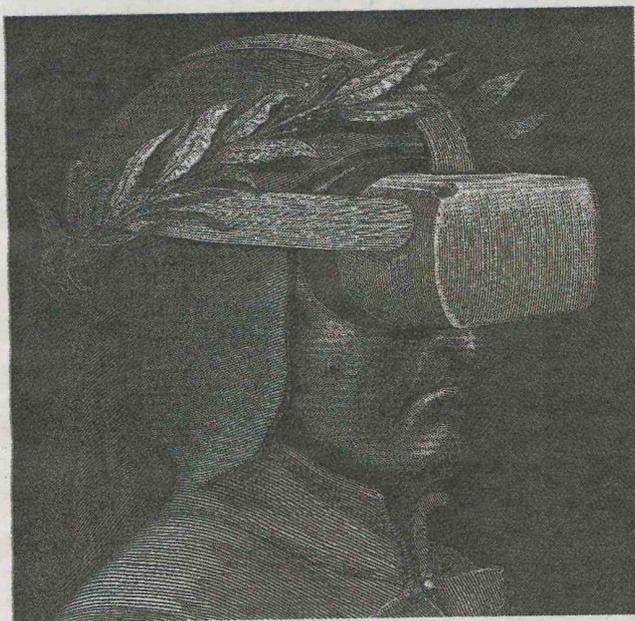


TEATRO

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

Le 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.

È 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. —