



Ente Regionale Teatrale  
del Friuli Venezia Giulia



# Nel mezzo dell'Inferno

# 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

**Valerio Malorni** (Virgilio e Caronte)

**Lorenzo Gioielli** (Ulisse, Farinata degli Uberti, Conte Ugolino)

**Silvia Gallerano** (Beatrice e Francesca)

una co-produzione

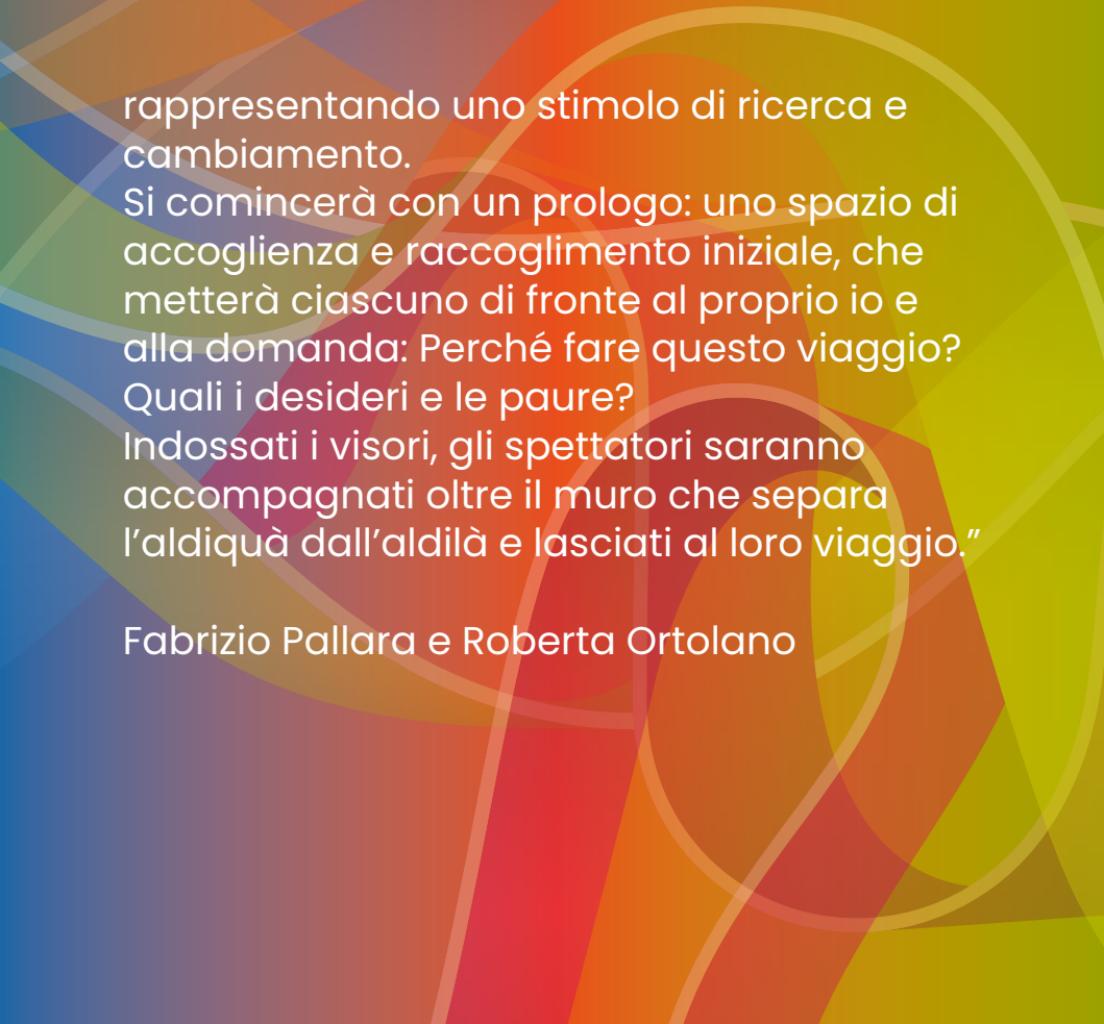
CSS Teatro stabile di innovazione del FVG / LAC-Lugano Arte e Cultura  
nell'ambito del progetto "Dante Litteram – Dante Alighieri nostro  
contemporaneo" riconosciuto e sostenuto dal Comitato nazionale  
per le Celebrazioni dei 700 anni dalla morte di Dante Alighieri del MIC –  
Ministero della Cultura

## **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, gli spettatori saranno accompagnati oltre il muro che separa l'aldiquà dall'aldilà e lasciati al loro viaggio."

Fabrizio Pallara e Roberta Ortolano



Inquadra con il telefono  
il QR code per iscriverti  
alla newsletter



REGIONE AUTONOMA  
FRIULI VENEZIA GIULIA

IO SONO FRIULI VENEZIA GIULIA



**biglietteria@ertfg.it**  
T 0432 224246

**ertfg.it**