

L'ESTERNO (la scelta di Entrare all'Inferno)  
 L'INGRESSO (la Porta Infernale e le prime Anime)  
 IL TUNNEL (le Gole dell'Inferno)  
 IL FONDO (le Paludi Infernali)  
 LA GRAN CAVERNA (le Caverne e le Cave)  
 LE BOLGE (il vortice delle Bolge)  
 IL CAOS (la Rissa tra i Diavoli e l'Anticamera di Lucifero)  
 IL TRONO DI LUCIFERO (La Caverna festosa di Lucifero)  
 LE STELLE (libertà illusoria per gli spiriti e unica fuga per Dante)



La contemporaneità è costruita per donare all'opera la giusta inafferrabilità: nessuno sguardo di Dante potrà vedere tutto quello che accade all'Inferno, esso è molto più vasto dell'umana comprensione e, come ogni grande opera mistica, può essere osservato in maniera diversa nelle molte età della vita (Dante parte dal 'mezzo' ed è come se tutte le sue 'stagioni' da lì si diramassero a stella da lui per visitare l'Inferno): c'è il Dante appena nato che perde la parola di fronte allo sconosciuto e all'indicibile; c'è un Dante fanciullo, che ammira stupito e ingenuo le grandiosità infernali; c'è un Dante ragazzo che s'innamora e partecipa pateticamente ai drammi dei condannati; e c'è un Dante oramai anziano che scrive e sintetizza l'esperienza, percependo la parzialità e la finitezza del suo compito e della sua esistenza.

Solo il Demone infernale di Lucifero permette all'umanità di conoscere (falsamente) in maniera unitaria. Illude al possesso e alla comprensione, promette la tranquillità e la passività del Teatro borghese e ammalia con la sua regale e corposa presenza...fa nascere il desiderio di appartenere a quella grande schiera di attori/ci (33 corpi) che lo animano coralmemente!

## GUIDA ALLA LETTURA del Gioco Teatrale “3 PASS(ZZ)I all’INFERNO”

### *Regole fondamentali per Giocare a 3 Pass(zz)i all’Inferno:*

- Visitate l’inferno con il vostro Gruppo di spettatori e osservate l’Opera dal vostro punto di vista Dantesco;
- Ascoltate Virgilio (i Musici) e seguite il loro consiglio nella direzione da prendere per il Viaggio;
- Seguite sempre le stoffe Rosse che vi indicano la “*diritta via*”;
- Perlustrate con cautela l’Inferno, senza fretta e interagendo con gli spiriti che vi circondaeranno;
- Ascoltate i Diavoli Superiori e la Voce di Lucifero che assieme a Virgilio vi indicheranno la Strada e il momento in cui spostarvi;

se desiderate abbandonare il vostro Gruppo potete farlo restando nel luogo in cui vi trovate e unendovi ad un altro Gruppo ma NON tornate indietro, NON andate contro il verso della spirale infernale; Parlate con i Diavoli Infernali, hanno piccoli segreti da consegnarvi e da narrarvi;

*“Lasciate ogni speranza o voi che entrate”*



## Come nasce l'idea di questo evento Performativo?

3 Pass(zz)i all'INFERNO prende ispirazione dalla "Divina Mimesis" di Pier Paolo Pasolini, dalla volontà di scavare oltre le visioni romantiche, retoriche e scolastiche dell'Inferno, di sciogliere il dramma epico delle illustrazioni di Gustave Doré e trasformare in vortici giocosi le grandi visioni poetiche di William Blake.



L'intento principale, di stampo medioevale laico e giullaresco, è stato quello di trasformare l'Opera stessa nel 'Soggetto del Carnevale', in quel desiderio catartico d'inversione dei ruoli tra il 'Serio' e il 'Faceto' (investire il 'Matto' della figura del 'Re') per giocare, ironizzare, danzare con i versi, i ritmi e le atmosfere. Un gioco delle Parti, una danza popolana e festosa (come vedrete al termine dello spettacolo) ove sono pochi i versi di Dante sopravvissuti e più che altro s'indaga l'area narrativa, i 'luoghi' poetici e d'ambientazione, le riflessioni filosofiche.

I versi autorevoli sono stati spesso usati con pre-testo ludico, in quel gioco di riscrittura e stravolgimento che i grandi Classici permettono con ampia libertà e gioia. Inoltre, come ogni vera Regia, "3 Pa(zz)ssi all'Inferno" esplose da un agitato sogno, vissuto nelle notti dopo la dipartita triste e improvvisa di uno dei nostri grandi attori, il Capitano Ancajana (Roberto Staffieri)!... chissà perché!?!

## Qual'è il fine di questa Regia?

Ricreare le Linee drammatiche e poetiche dell'Opera, per viverle slegate dalla loro forma definitiva. Ci troviamo all'interno del **SOGNO** che, nel nostro immaginario, Dante Alighieri avrebbe vissuto prima della composizione dell'Opera a noi giunta.

Nel gioco di traduzione alla *performance* teatrale, dovrete immaginare...

- **Dante** "la cui diritta via era smarrita": è il Pubblico sperduto, affamato e curioso spettatore, alieno all'ambiente e all'evento che visiterà.

- **Virgilio** "tu se' solo colui da cui io tolsi / lo bello stilo che m'ha fatto onore": è la Musica, eseguita dal vivo, che guida con la sua forza poetica il ritmo, il movimento di ogni luogo visitato dal pubblico e scandisce il passaggio da una Cerchia infernale all'altra. La sua poesia musicale accompagna ogni zona dell'Inferno e Guida il pubblico.

- **gli Attori/ci**: "La bufera infernal che mai non resta": condannati all'Inferno, in forme nebuloze e cangianti di spiriti trascinati dal respiro di Lucifero, corpi torturati, diavoli, danzatori, antichi uomini e donne, elementi naturali, voci e membra. In un fluire continuo di cambi ruolo, in cui si perda il conto e l'orientamento, per ricordare la vastità e l'enormità degli imprigionati.

Legame comune: la vitalità e la fame di conoscenza (i principali motivi dell'ingiusta condanna all'Inferno!).

- **l'Inferno** "Valle d'abisso dolorosa / che truono accoglie d'infiniti guai.": il Labirinto del Teatro, nella sua complessità, per disorientare e portare Dante

(il pubblico) in molti e diversi spazi (dalle ampie caverne, agli stretti passaggi, le gole e i crepacci, le paludi e i pozzi). Un luogo quindi non scenografico, non da osservare ma da attraversare! Niente formalità, vero 'budello' e retroscena dello Spazio.

- **il Tempo** "Nessun maggior dolore / che ricordarsi del tempo felice / ne la miseria": la macchina scenica prevede la Contemporaneità, portando tutto lo spettacolo a essere realmente molto complesso e performativo: 4 gruppi di pubblico si inoltrano nel 'macchinario infernale', una spirale di luoghi (Gironi e Cerchi) che si avvolge su sé stessa:

