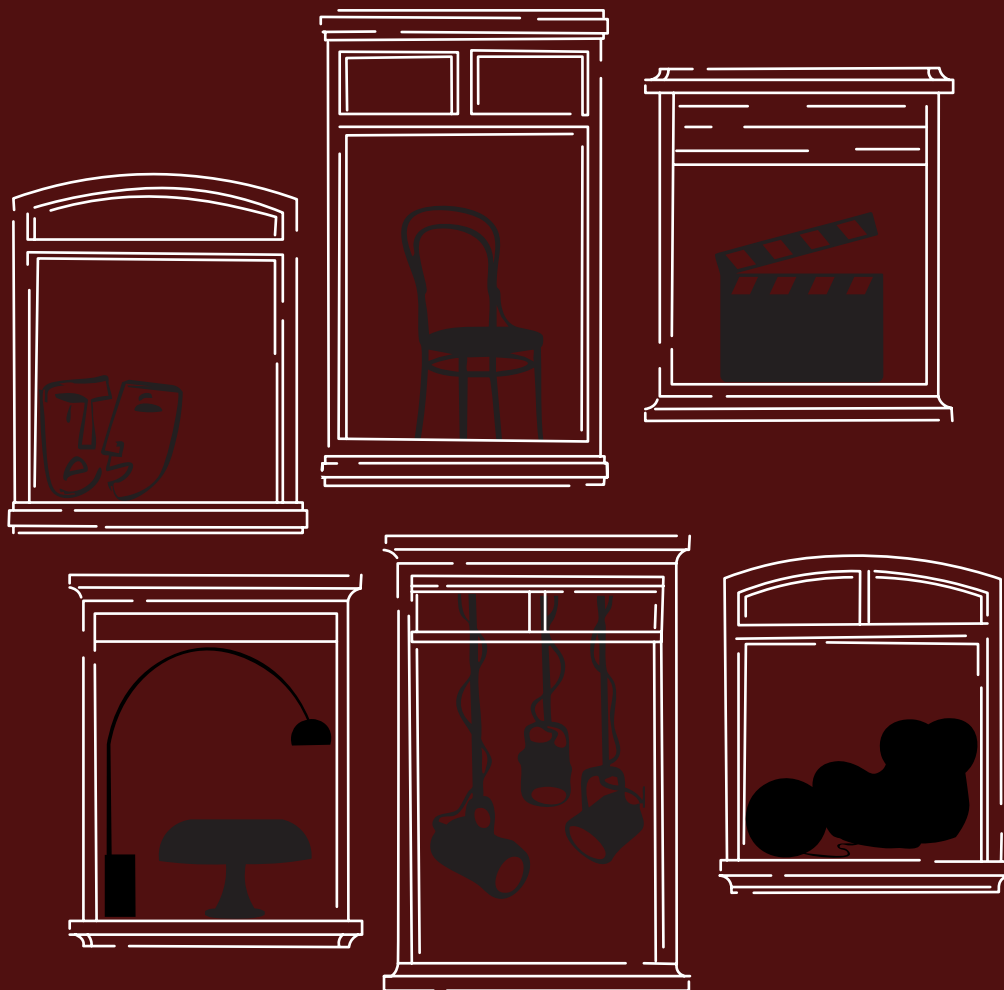


Giulia Pontrelli

LO SCUDO DI PERSEO

Gli oggetti della scena



INDICE

Introduzione

- L'idea
- Le reference

Concept

- La mostra
- La struttura della mostra
- Il titolo
- Lo spazio
- Gli oggetti esposti

Percorso

- Gli ambienti
- I dispositivi espositivi
- I disegni prospettici

Installazione

- I materiali
- Il montaggio
- L'illuminazione

Comunicazione

- I manifesti
- Le targhette espositive
- Le cartoline
- Il libro
- Il video

INTRODUZIONE

L'IDEA

La seguente mostra nasce dalla ricerca contenuta nella tesi *Lo scudo di Perseo. La necessità dell'oggetto tra scenografia, design e memoria*, che indaga il ruolo dell'oggetto nella storia del teatro e nelle pratiche sceniche contemporanee.

Nel teatro gli oggetti non sono mai semplici strumenti o decorazioni. Quando entrano in scena smettono di appartenere al mondo quotidiano e diventano dispositivi di relazione con il corpo dell'attore, con lo spazio scenico e con l'immaginazione dello spettatore. Un bicchiere, una valigia, una sedia possono diventare segni, simboli, estensioni del corpo, o persino veri e propri partner dell'azione teatrale.

La storia del teatro mostra come il ruolo dell'oggetto sia cambiato nel tempo: da elemento marginale a protagonista della drammaturgia. Ora, nell'arte contemporanea, l'oggetto non rappresenta solo qualcosa, ma agisce. Può evocare mondi, trasformarsi, creare relazioni e produrre significato. Ma cosa resta di questi oggetti quando lo spettacolo finisce? La performance è effimera, ma gli oggetti restano.

Rimangono come tracce materiali di un evento, frammenti di memoria che continuano a portare con sé il gesto dell'attore, la tensione della scena, l'immaginazione dello spettatore.

La mostra *Lo scudo di Perseo* nasce proprio dalla seguente domanda: come possono gli oggetti teatrali continuare a raccontare una storia anche fuori dal palcoscenico?

Questa mostra raccoglie oggetti di scena, frammenti e presenze. Oggetti che hanno abitato il teatro e che ora restano. Ma il teatro non scompare del tutto. A intervalli, queste scene si riattivano. Gli oggetti tornano ad essere attraversati da un corpo, da una voce, da un tempo. Ciò che sembrava finito, ricomincia.

LE REFERENCE

Robert Wilson

La ricerca di Robert Wilson si distingue per una forte attenzione alla composizione visiva e alla relazione tra luce, spazio e gesto. Le sue scene si configurano come immagini autonome, quasi pittoriche, in cui ogni elemento è calibrato con precisione. La luce, in particolare, diventa uno strumento drammaturgico fondamentale, capace di attivare lo spazio e trasformare la percezione dello spettatore.

Questo approccio è particolarmente rilevante per la costruzione dei palchetti della mostra, pensati come micro-scene indipendenti che si attivano attraverso un preciso intervento luminoso, passando da una condizione statica a una performativa.



Immagine a destra tratta da
<https://robertwilson.com>

Motus

La ricerca della compagnia Motus si colloca tra teatro, performance e installazione, sviluppando un linguaggio scenico in cui spazio, corpo e oggetto convivono in una dimensione ibrida e in continua trasformazione.

Le loro creazioni spesso si presentano come ambienti aperti, attraversabili, in cui gli elementi scenici non costruiscono una narrazione lineare ma frammentaria, fatta di immagini, materiali e presenze.

Gli oggetti assumono un ruolo centrale. Non sono semplici strumenti funzionali, ma dispositivi capaci di generare senso e attivare relazioni con il performer e lo spettatore.

Questo approccio risulta particolarmente affine al progetto espositivo in quanto la scena si costruisce come un insieme di frammenti autonomi e attivabili in cui gli oggetti contribuiscono a creare un paesaggio performativo sospeso tra installazione e teatro.



Immagine a destra tratta da
<https://www.motusonline.com>

Fondazione Prada

La Fondazione Prada rappresenta uno dei riferimenti più significativi per la costruzione di un'idea di allestimento in cui lo spazio non è neutro, ma diventa parte attiva del discorso espositivo. In molte delle sue mostre, lo spazio viene trattato come un organismo narrativo complesso, in cui architettura, luce e dispositivi espositivi concorrono a generare una vera e propria drammaturgia dello sguardo.

In particolare, il lavoro curatoriale sviluppato negli spazi progettati da Rem Koolhaas e OMA mette in crisi la tradizionale idea di “white cube” sostituendola con ambienti eterogenei che alternano densità e vuoto, simmetria e frammentazione, neutralità e costruzione scenica.

Il piedistallo, la piattaforma e la struttura espositiva non sono più elementi invisibili o secondari, ma diventano componenti architettoniche esplicite, capaci di influenzare la percezione delle opere e il movimento del visitatore.

Le mostre della Fondazione Prada suggeriscono inoltre un'idea di percorso non lineare, in cui lo spettatore non segue una narrazione unica, ma attraversa ambienti che

si susseguono come capitoli visivi autonomi.

Questa frammentazione controllata dello spazio permette di costruire un'esperienza immersiva in cui il significato emerge dalla relazione tra elementi, piuttosto che da una lettura sequenziale.

Immagine a destra tratta da
<https://www.fondazioneprada.org/>



CONCEPT

LA MOSTRA

Gli oggetti di scena non sono solo residui materiali. Sono elementi che hanno vissuto l'azione teatrale e hanno assorbito gesti, intenzioni e memorie. Continuano a esistere anche dopo la fine dello spettacolo, portando con sé una tensione irrisolta tra ciò che è stato e ciò che potrebbe ancora accadere.

Il progetto espositivo si basa su questa tensione.

Gli oggetti non sono presentati come reperti da conservare, ma come nuclei attivi che possono generare nuovamente senso. Lo spazio della mostra è suddiviso in piccole scene. Ogni scena funziona come un teatro latente, uno spazio pronto per essere riattivato. La mostra si sviluppa su due livelli temporali. Da un lato c'è il tempo della visione, in cui gli oggetti sembrano immobili, silenziosi e apparentemente conclusi. Dall'altro lato c'è il tempo dell'azione, in cui queste scene prendono vita.

L'ingresso dei performer riattiva temporaneamente la relazione tra corpo, oggetto e spazio, restituendo agli elementi esposti la loro dimensione originale.

Queste attivazioni non ricostruiscono lo spettacolo nella sua interezza, ma evocano frammenti, gesti e tracce vive.

Il teatro non viene riprodotto, ma riemerge per brevi istanti, prima di svanire nuovamente.

La mostra funge quindi da archivio performativo, dove la conservazione non significa immobilità, ma possibilità di riattivazione. Non si tratta di preservare il teatro nella sua forma passata, ma di mettere in discussione la sua sopravvivenza attraverso ciò che rimane. In questo senso, l'esposizione diventa uno spazio di soglia tra teatro, arti visive e design, in cui il confine tra oggetto e azione, tra memoria e presenza, rimane costantemente aperto. Il pubblico attraversa non solo una raccolta di oggetti, ma un sistema di scene sospese, pronte a riaccendersi. È un luogo in cui il teatro, nonostante la sua natura effimera, continua a manifestarsi per poi scomparire di nuovo.

LA STRUTTURA DELLA MOSTRA

La mostra si apre in un ambiente che sembra fermo. Gli oggetti sono esposti, silenziosi e pronti per essere osservati. Il pubblico entra e guarda, muovendosi liberamente nello spazio e vivendo un momento tradizionale.

A un certo punto, però, la luce cambia. L'ambiente si oscura gradualmente e l'attenzione viene guidata verso una prima scena. Un attore entra e restituisce un monologo, un breve estratto di vita scenica. È un'apparizione temporanea, precisa, che subito si consuma.

La luce si spegne.

Quasi senza pausa un'altra scena si illumina. Un nuovo corpo, una nuova voce, un altro frammento prende vita. Le cinque micro-scene si susseguono così, una dopo l'altra, in un flusso continuo, come un'unica onda che attraversa lo spazio espositivo. Non c'è interruzione, ma solo trasformazione.

Alla fine del percorso performativo, la luce si spegne completamente per un momento, poi si riaccende

come all'inizio. La mostra torna alla sua forma statica, permettendo di nuovo al pubblico di osservare gli oggetti. Ora, però, sono arricchiti dall'esperienza appena vissuta.

Per mantenere questo ciclo, l'accesso del pubblico avviene tramite prenotazione a fasce orarie. In questo modo, ogni gruppo può vivere l'intero processo senza interruzioni, entrando in un tempo condiviso e immersivo.

IL TITOLO

Nella mitologia greca, Perseo riesce a sconfiggere Medusa osservandone il riflesso nello scudo lucidato che porta con sé. Questo scudo diventa quindi uno strumento necessario per la visione indiretta, una superficie capace di riflettere e filtrare ciò che altrimenti sarebbe impossibile guardare.

Il titolo della mostra si ispira a questa immagine per descrivere il ruolo degli oggetti nel teatro e nello spazio espositivo. Gli oggetti, come lo scudo di Perseo, non mostrano il mondo in modo diretto, ma lo riflettono e lo trasformano.

Quando un oggetto entra in scena, assume un nuovo ruolo e smette di essere solo ciò per cui è stato progettato.

Ad esempio, una sedia non serve più solo per sedersi, ma diventa anche una superficie di riflessione che trattiene tracce di memoria e suggerisce relazioni. Allo stesso modo, una lampada non illumina solo lo spazio, ma orienta anche lo sguardo dello spettatore.

Come lo scudo di Perseo, questi oggetti non servono solo a essere guardati, ma servono soprattutto a guardare attraverso di loro, a riflettere e a trasformare la realtà.

In questo senso, gli oggetti diventano strumenti essenziali per la creazione di un'esperienza teatrale o espositiva che sia ricca e significativa.

LO SPAZIO

Nasca Teatro è uno spazio indipendente dedicato alla ricerca e alla sperimentazione scenica, fondato e diretto da Ippolito Chiarello. Più che un semplice luogo di rappresentazione, si configura come un laboratorio aperto, in cui il teatro si costruisce attraverso una relazione diretta e ravvicinata tra attore, oggetto e spettatore.

Caratterizzato da dimensioni raccolte e da un'atmosfera intima, Nasca Teatro favorisce una fruizione non convenzionale, in cui la distanza tra scena e pubblico si riduce fino quasi a scomparire. Questo assetto lo rende un contesto ideale per pratiche performative che mettono al centro la presenza, l'essenzialità dei mezzi e la forza evocativa degli elementi scenici.

In questo spazio, il teatro non è solo rappresentazione, ma esperienza condivisa e processo in continua trasformazione, capace di accogliere progetti che interrogano i confini tra discipline e linguaggi.



GLI OGGETTI ESPOSTI



Gramsci

sedia, bancale con poster, martello, chiodi, rosa (base)



Club 27

Boccette del club27



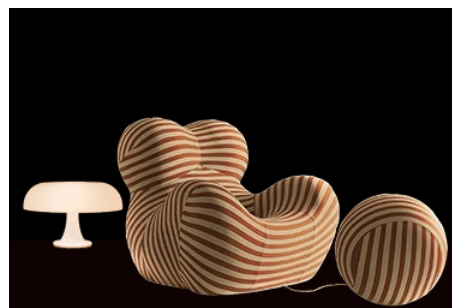
Oggetti semplici

Sedia Thonet n.14, Abat-jour domestica, libro del film *L'ora di tutti*



Oggetti iconici

Panton Chair, lampada Arco



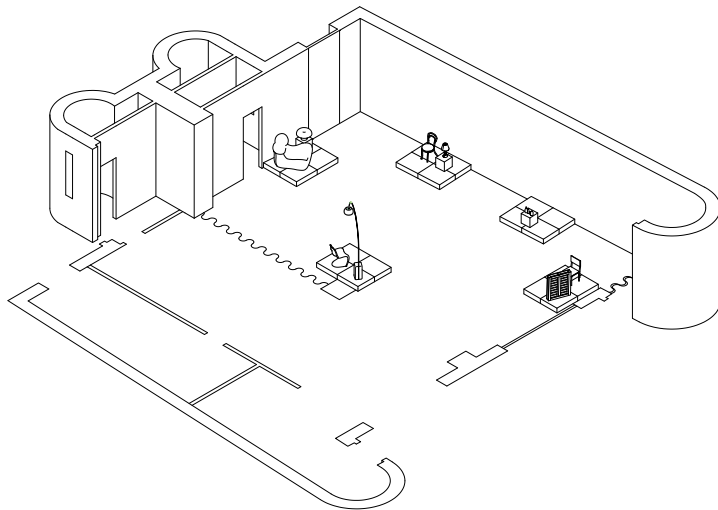
Design pop

Poltrona Up, lampada Nesso

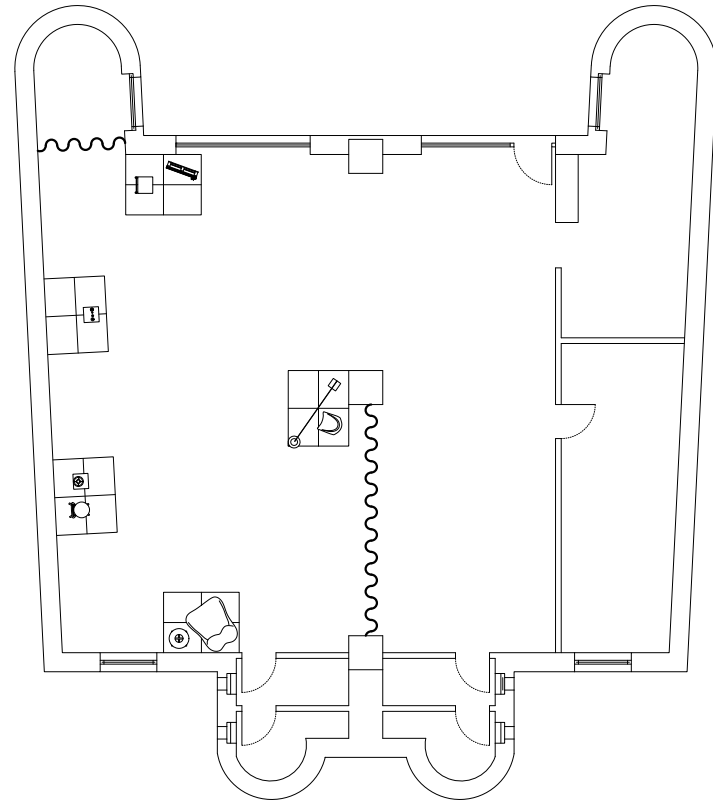
PERCORSO GLI AMBIENTI

Sequenza tematica

Vista assonometrica

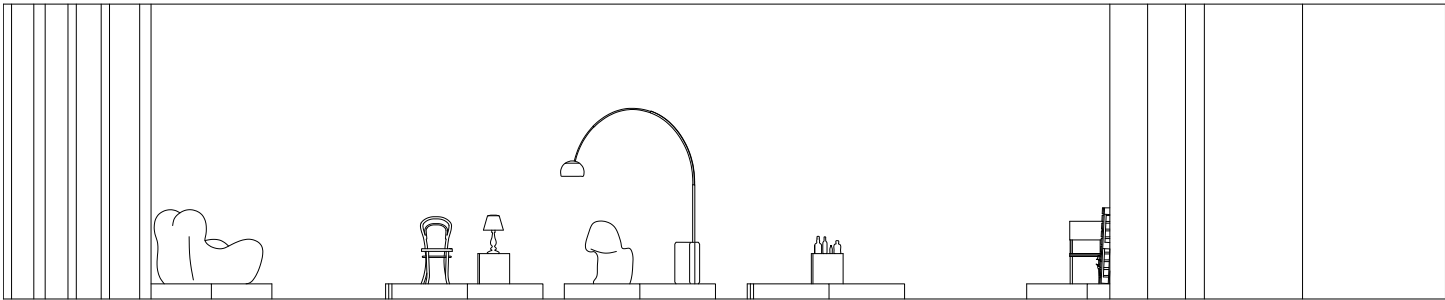


Pianta

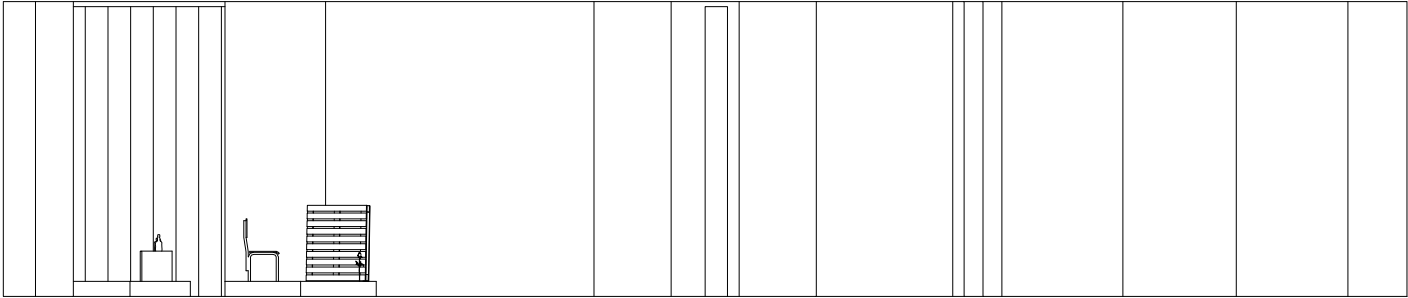


Scala 1:200

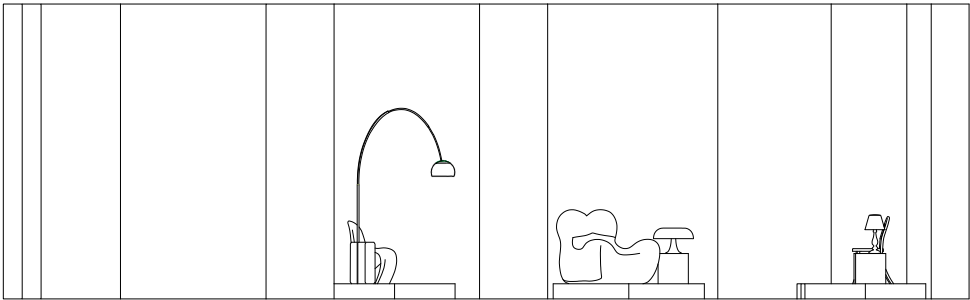
Sezione A-A'



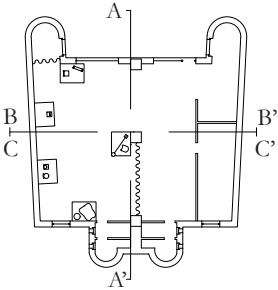
Sezione B-B'



Sezione C-C'



Keyplan



Scala 1:100

I DISPOSITIVI ESPOSITIVI

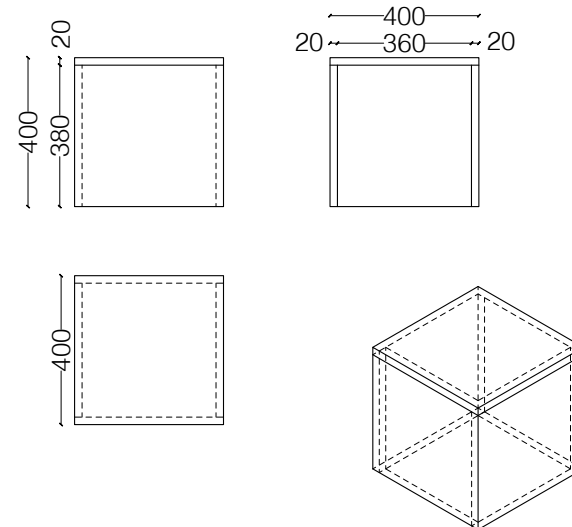
I dispositivi espositivi che compongono le varie scene sono fatti di palchetti in compensato, dipinti di rosso scuro. Ogni palchetto ha una superficie superiore di 1000 millimetri per 800 millimetri, con uno spessore di 20 millimetri, e si trova a 200 millimetri da terra. All'interno, ci sono dei supporti a croce che rendono la struttura stabile e resistente quando viene usata.

La scelta dei materiali e della forma di questi elementi non serve solo a costruirli, ma anche a ricordare l'idea di un palcoscenico semplice, ridotto all'essenziale. Il colore rosso scuro riporta al teatro, creando un legame visivo e simbolico con lo spazio della scena, anche se è più piccolo e diviso.

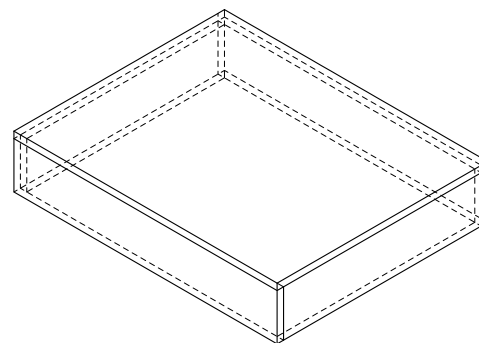
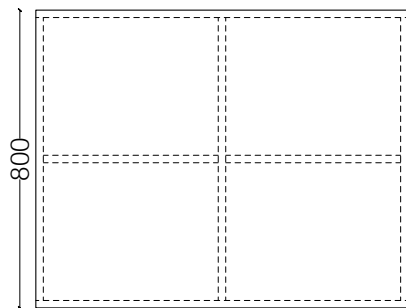
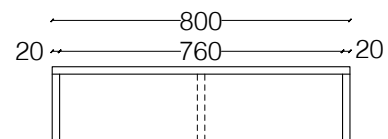
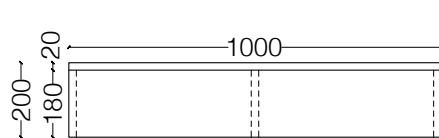
Per alcuni elementi che necessitano di ulteriore sostegno o di essere posizionati a diverse altezze, vengono utilizzati i cubi del Barbonaggio Teatrale, creati da Ippolito Chiarello.

L'unione di palchetti e cubi crea un sistema espositivo dinamico, dove ogni elemento è allo stesso tempo un sostegno, una scena e un dispositivo che attiva l'azione, contribuendo a definire uno spazio in cui l'oggetto e l'azione che può generare sono sempre connessi.

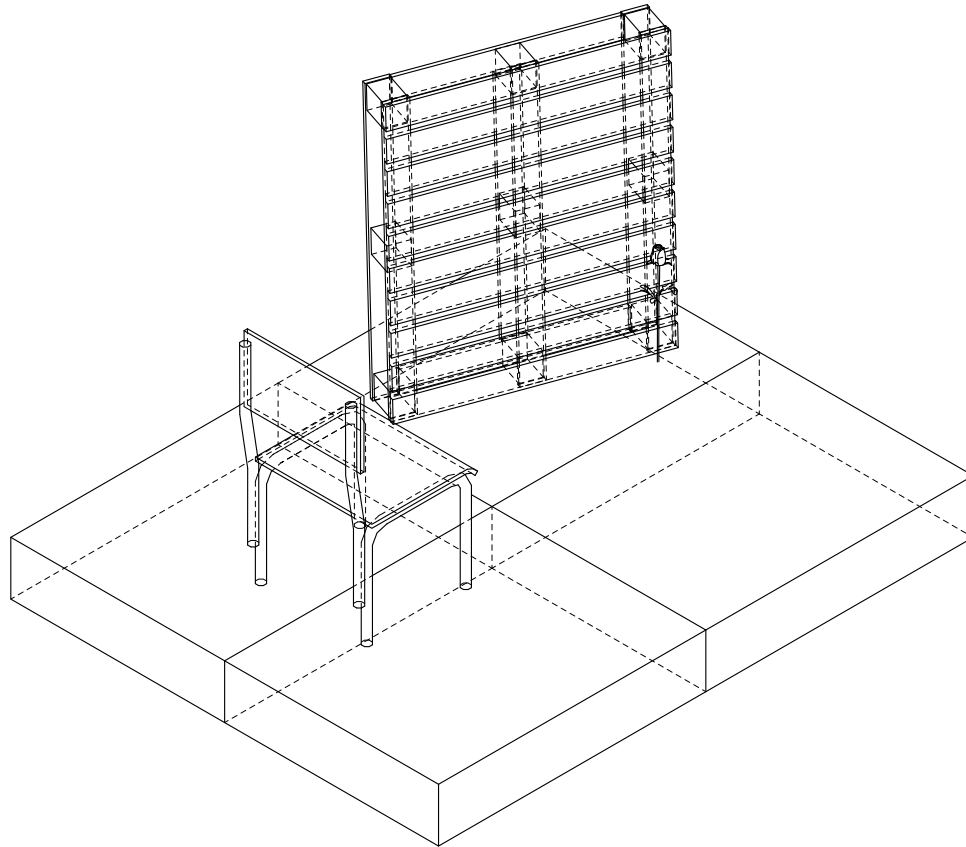
Proiezione ortogonale cubi
scala 1:20

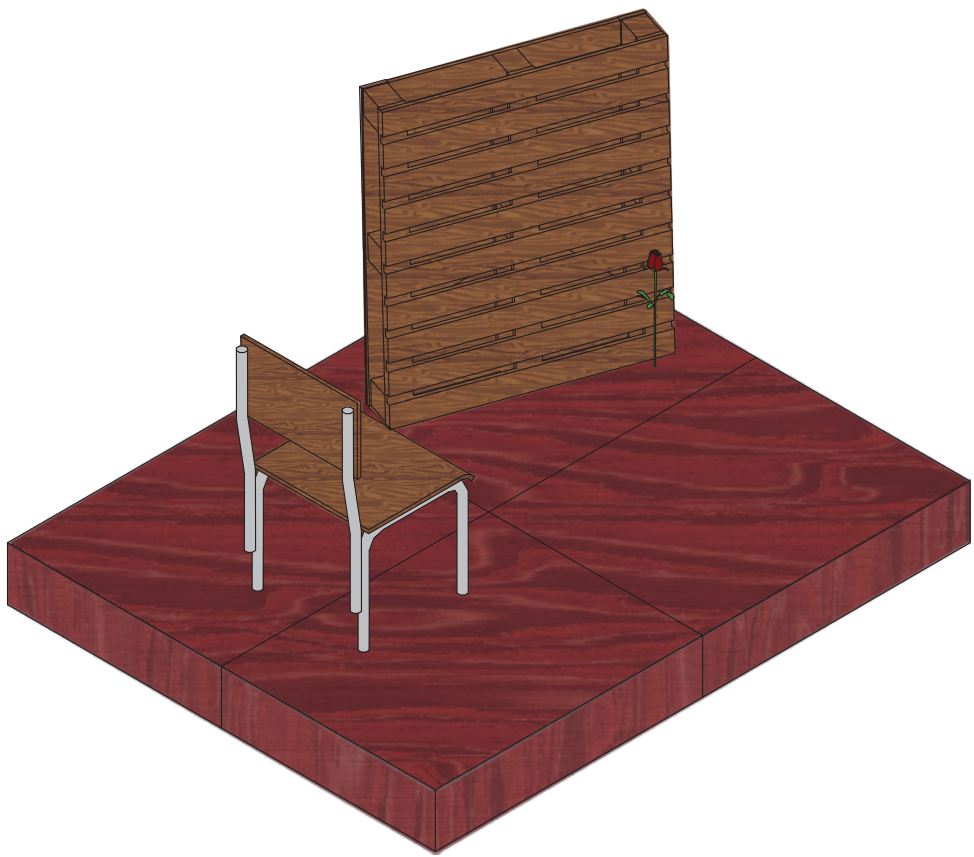


Proiezione ortogonale palchetti
scala 1:20

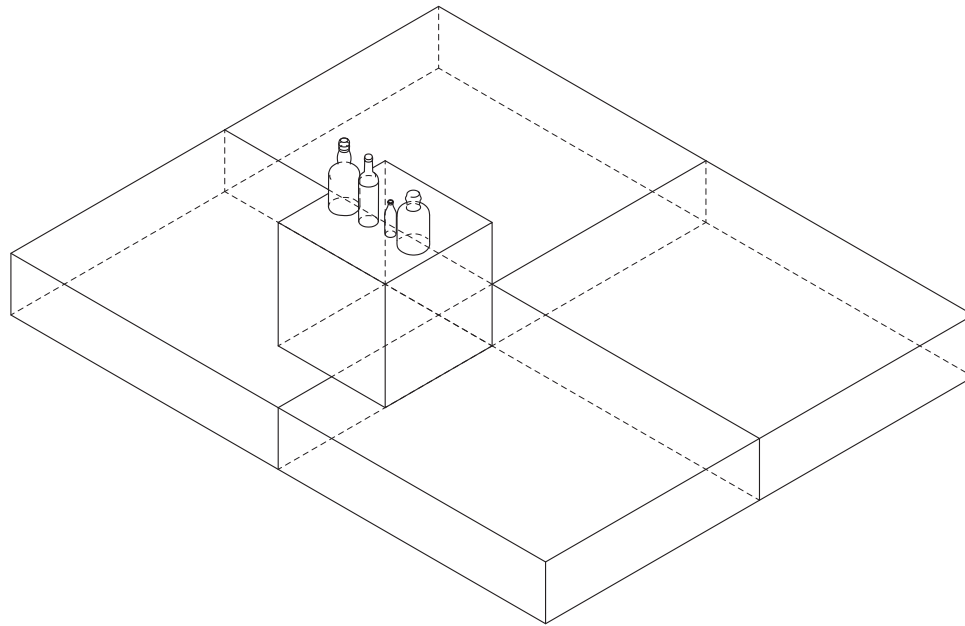


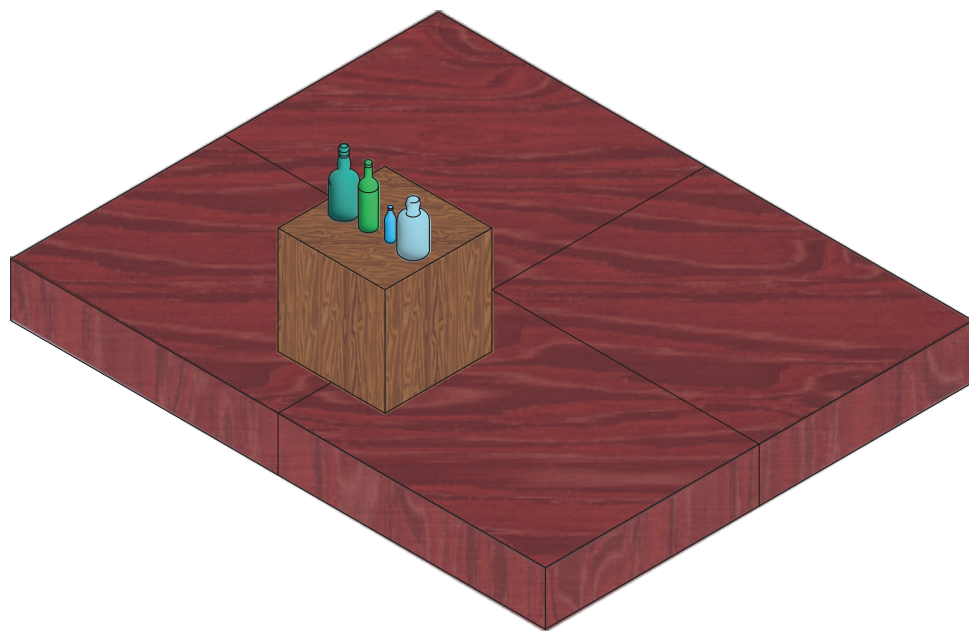
Assonometrie palchetti
scala 1:20



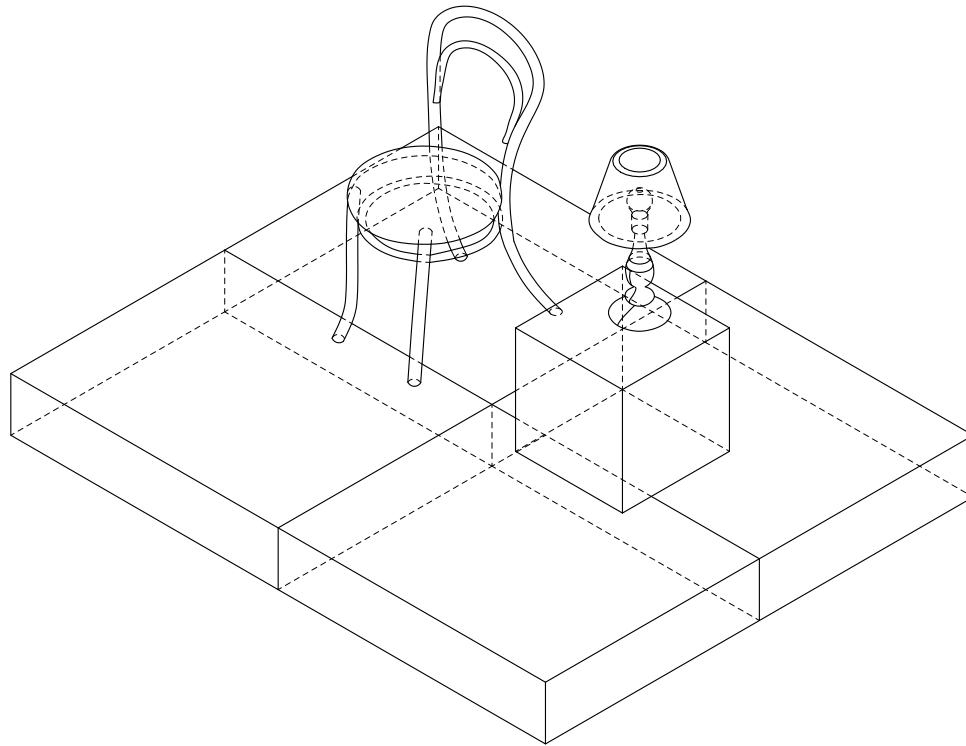


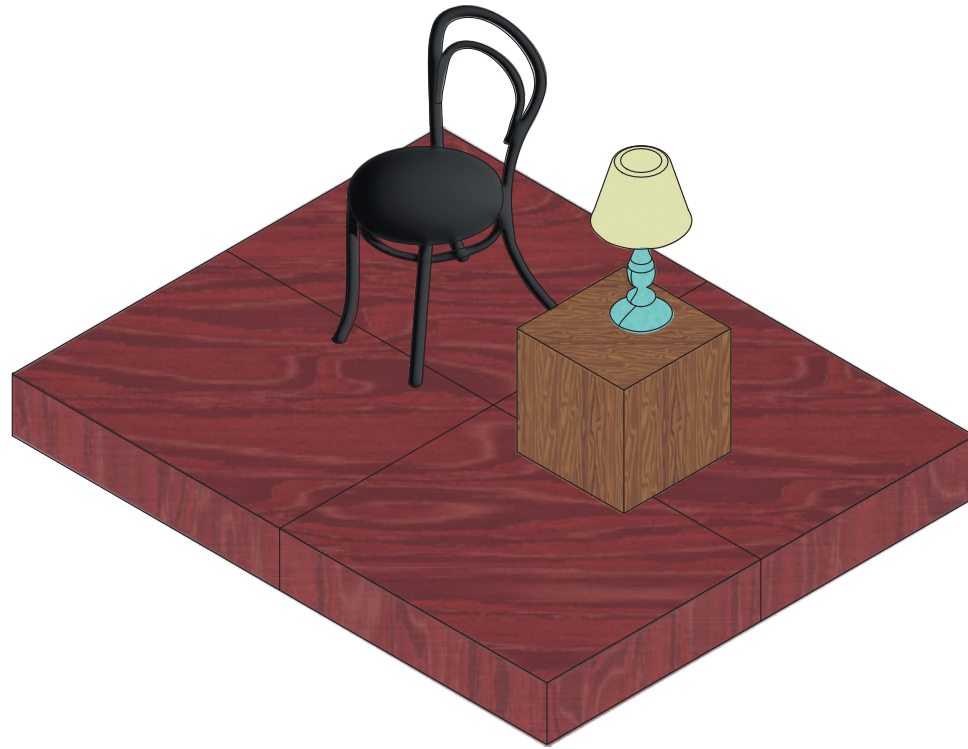
Assonometrie palchetti
scala 1:20



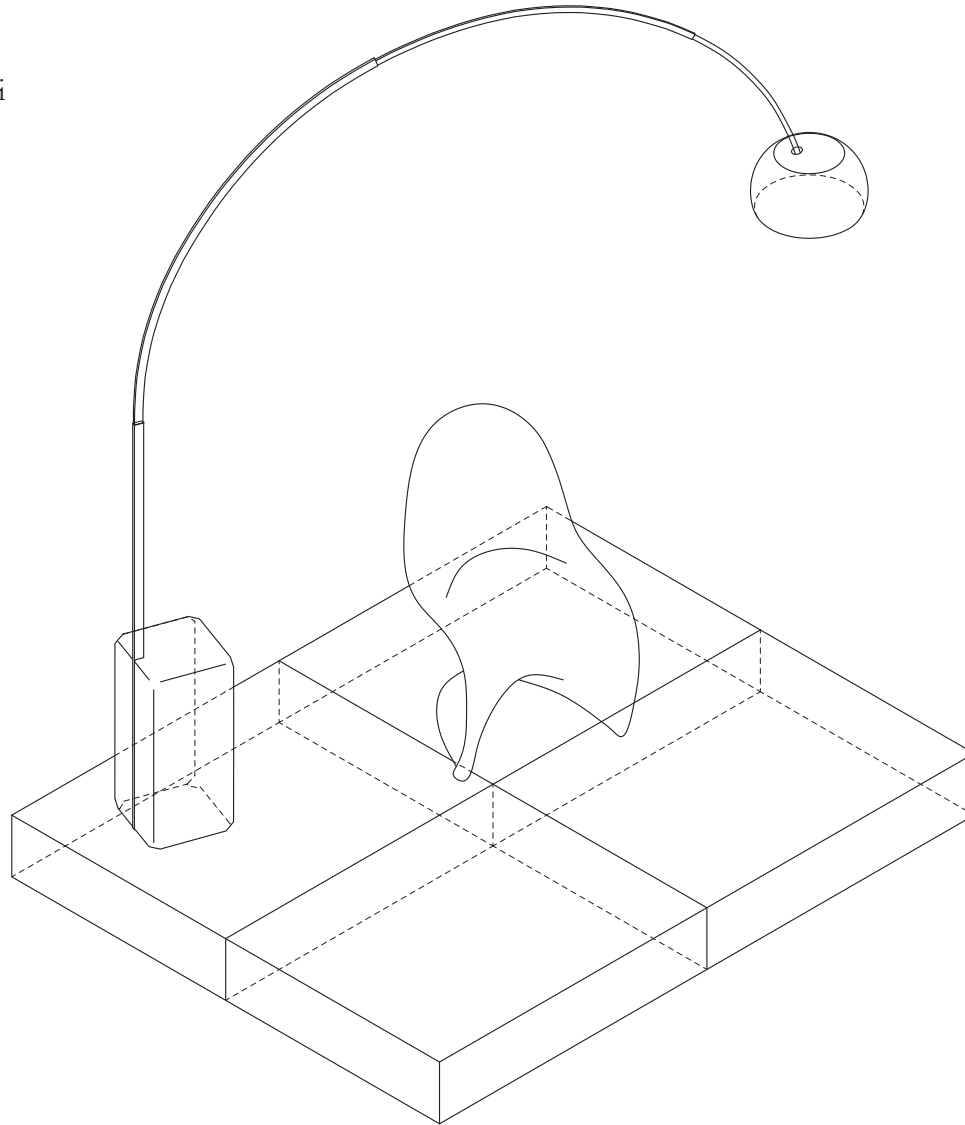


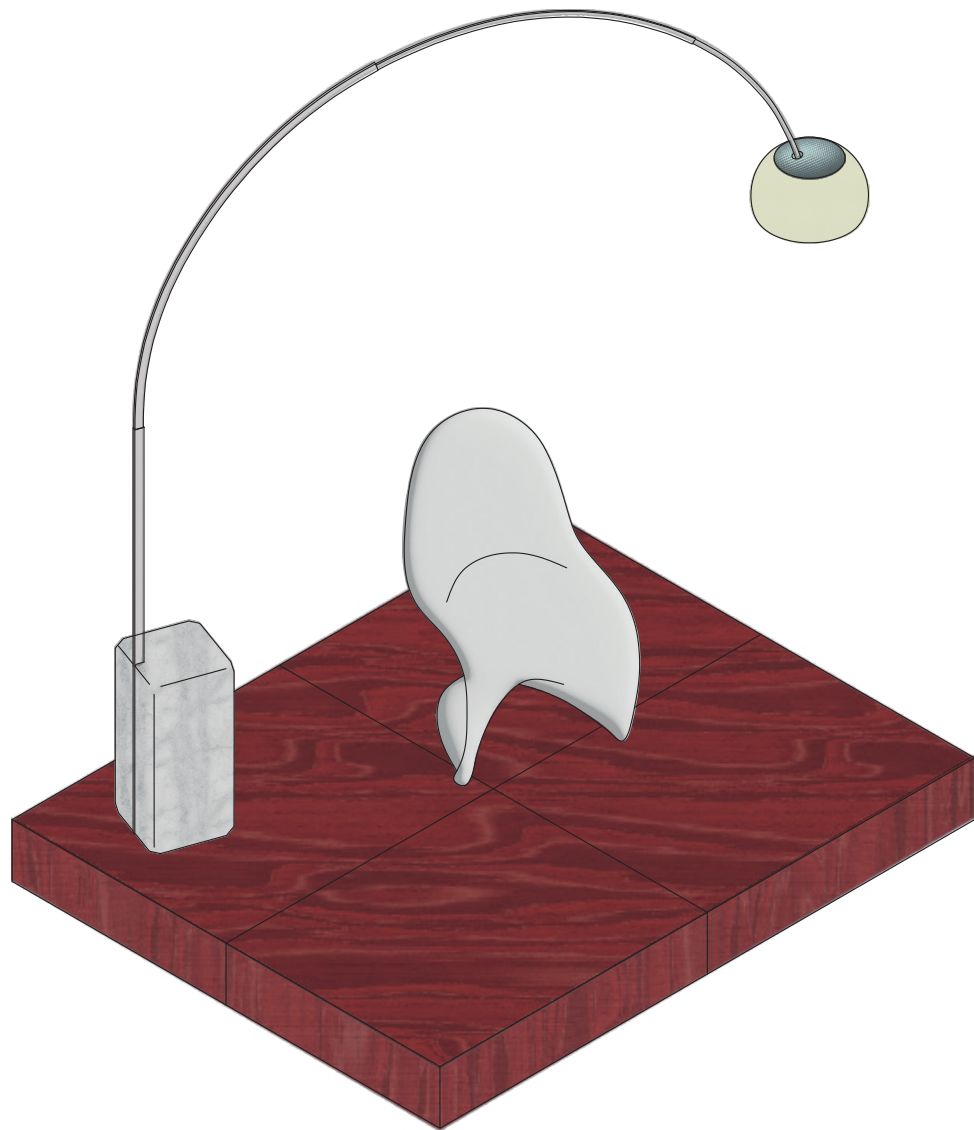
Assonometrie palchetti
scala 1:20



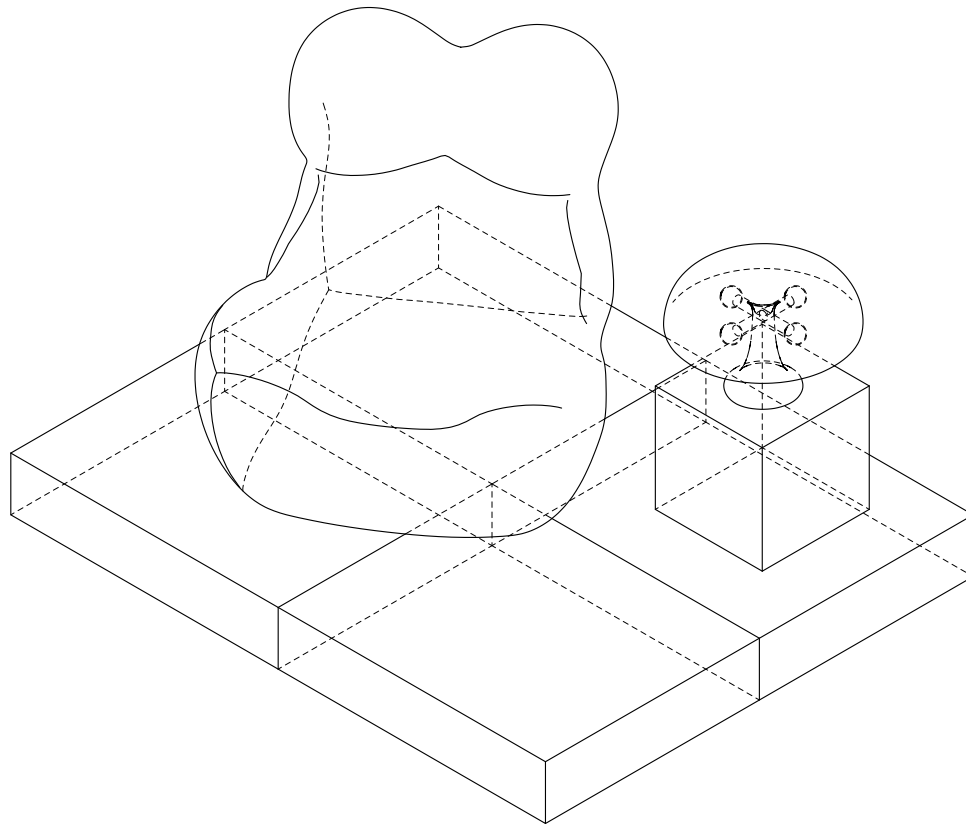


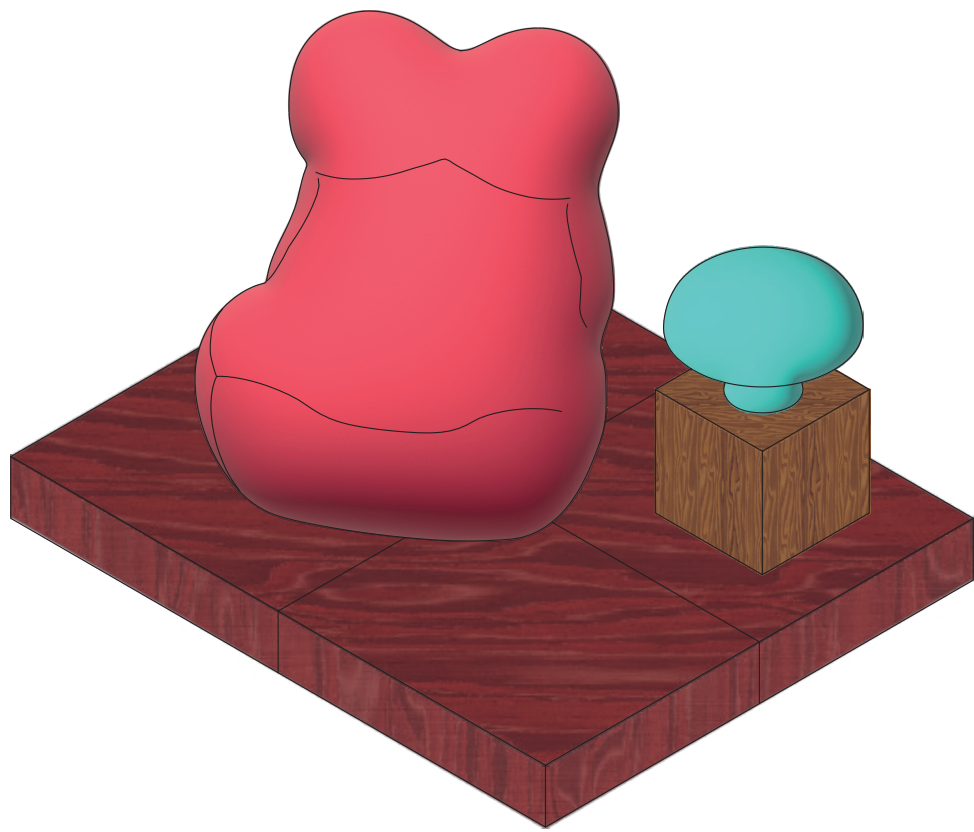
Assonometrie palchetti
scala 1:20





Assonometrie palchetti
scala 1:20





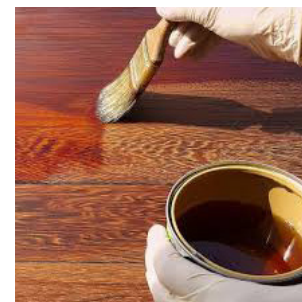
INSTALLAZIONE

I MATERIALI

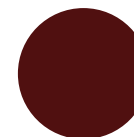
I palchetti espositivi sono realizzati in legno compensato, un materiale leggero, economico e facilmente lavorabile, scelto per la sua capacità di unire semplicità costruttiva e solidità strutturale. Il compensato consente di ottenere superfici stabili e pulite, mantenendo allo stesso tempo un carattere essenziale che non sovrasta la presenza degli oggetti esposti.

Le superfici vengono verniciate in rosso scuro, una scelta cromatica che richiama esplicitamente l'immaginario teatrale ed il colore della mostra stessa, introducendo una dimensione scenica all'interno dello spazio espositivo. Il colore contribuisce inoltre a distinguere i palchetti dal resto dell'allestimento, trasformandoli in piccole pedane che isolano e valorizzano gli oggetti, trattati come protagonisti della scena.

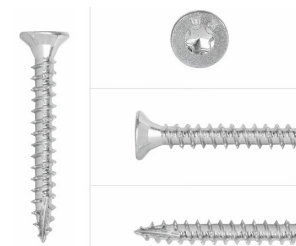
Legno compensato e vernice per legno



#501010



Staffe e viti per legno

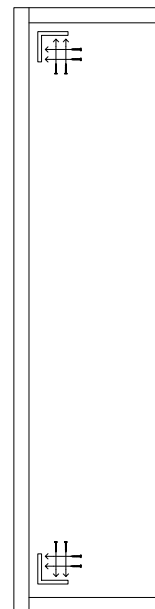


IL MONTAGGIO

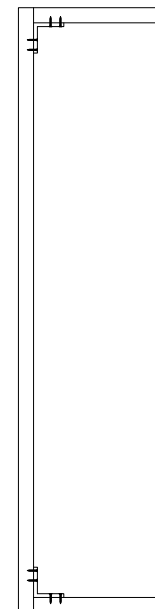
Il sistema di montaggio è pensato per essere semplice, modulare e facilmente assemblabile, in continuità con l'idea di scena aperta e con la dimensione mobile del progetto espositivo. I palchetti sono costituiti da pannelli di compensato tagliati a misura e assemblati tramite viti e staffe interne, in modo da garantire stabilità e resistenza pur mantenendo una struttura leggera.

Questa soluzione permette un montaggio rapido e reversibile, facilitando eventuali modifiche nella disposizione degli elementi durante la fase di allestimento. I palchetti possono essere collocati singolarmente oppure in relazione con i cubi del Barbonaggio Teatrale ideato da Ippolito Chiarello, contribuendo alla costruzione di un paesaggio espositivo flessibile, in cui gli oggetti trovano posto su piccoli palcoscenici distribuiti nello spazio.

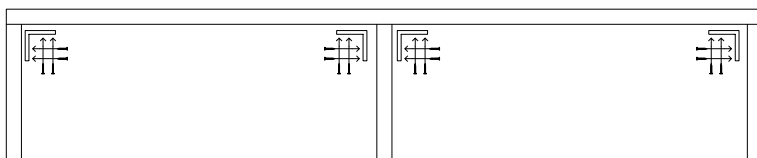
1



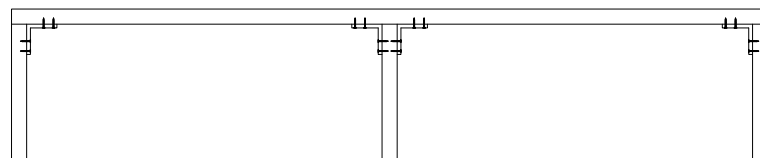
2



1



2



L'ILLUMINAZIONE

Il progetto illuminotecnico gioca un ruolo fondamentale nella definizione dello spazio espositivo, contribuendo a trasformare la mostra in un dispositivo scenico attivo. La luce non è concepita unicamente come elemento funzionale, ma come strumento capace di attivare e modulare la percezione delle scene.

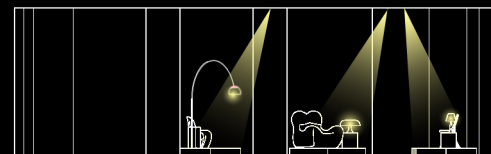
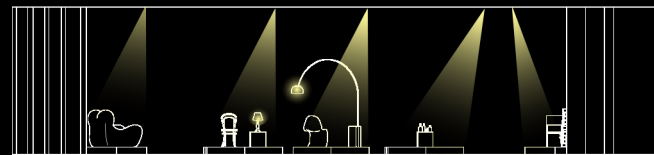
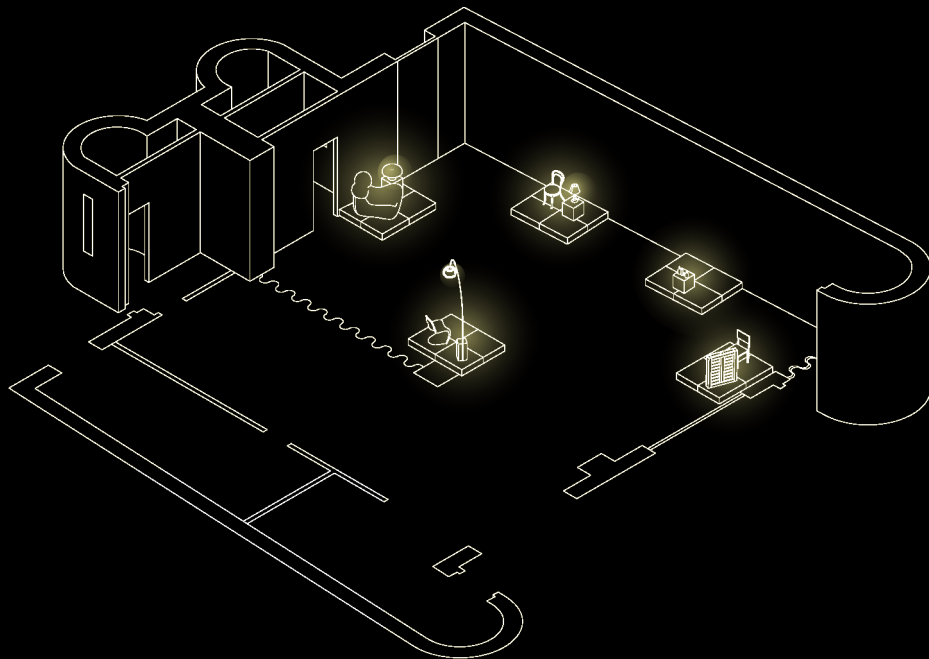
Ogni palchetto è illuminato da un fascio di luce direzionale, orientato dall'alto con una leggera inclinazione laterale 40°, in modo da isolare visivamente ciascun nucleo e restituire agli oggetti una dimensione volumetrica e teatrale. In questo modo, le singole scene emergono come isole luminose all'interno dello spazio.

A questa illuminazione puntuale si affianca una luce ambiente diffusa e attenuata, che mantiene lo spazio leggibile senza competere con i dispositivi principali. Il rapporto tra luce generale e luce direzionale costruisce una gerarchia visiva che guida lo sguardo dello spettatore.

Durante i momenti performativi, il sistema luminoso subisce leggere variazioni di intensità, accentuando la presenza delle scene attivate e sottolineando il passaggio da uno

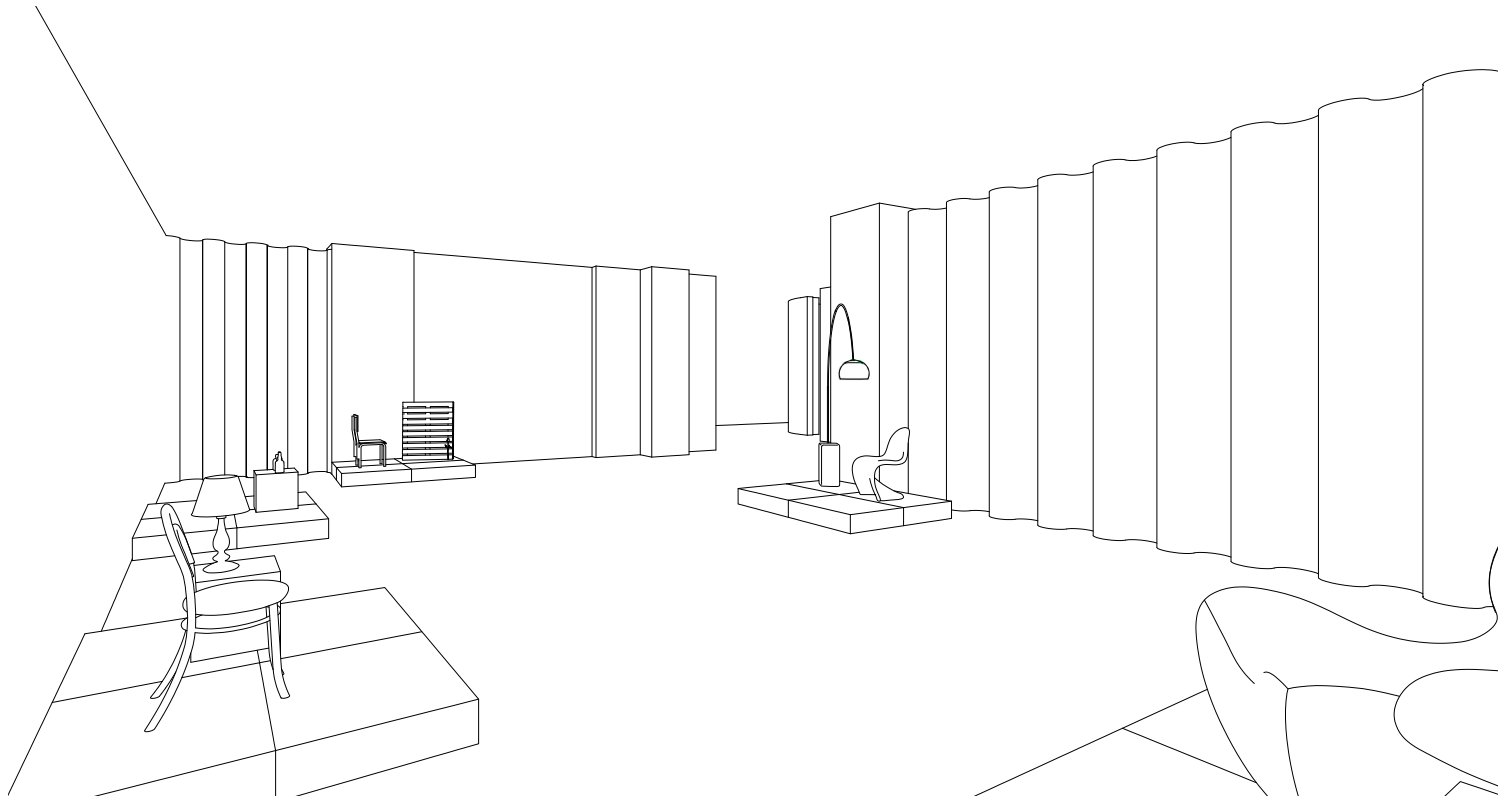
stato di latenza a uno stato di azione. La luce diventa così parte integrante della drammaturgia espositiva, rendendo percepibile il momento in cui l'oggetto smette di essere traccia e torna a essere evento.

L'illuminazione verrà gestita attraverso dei fari teatrali già presenti ed usati all'interno del teatro.

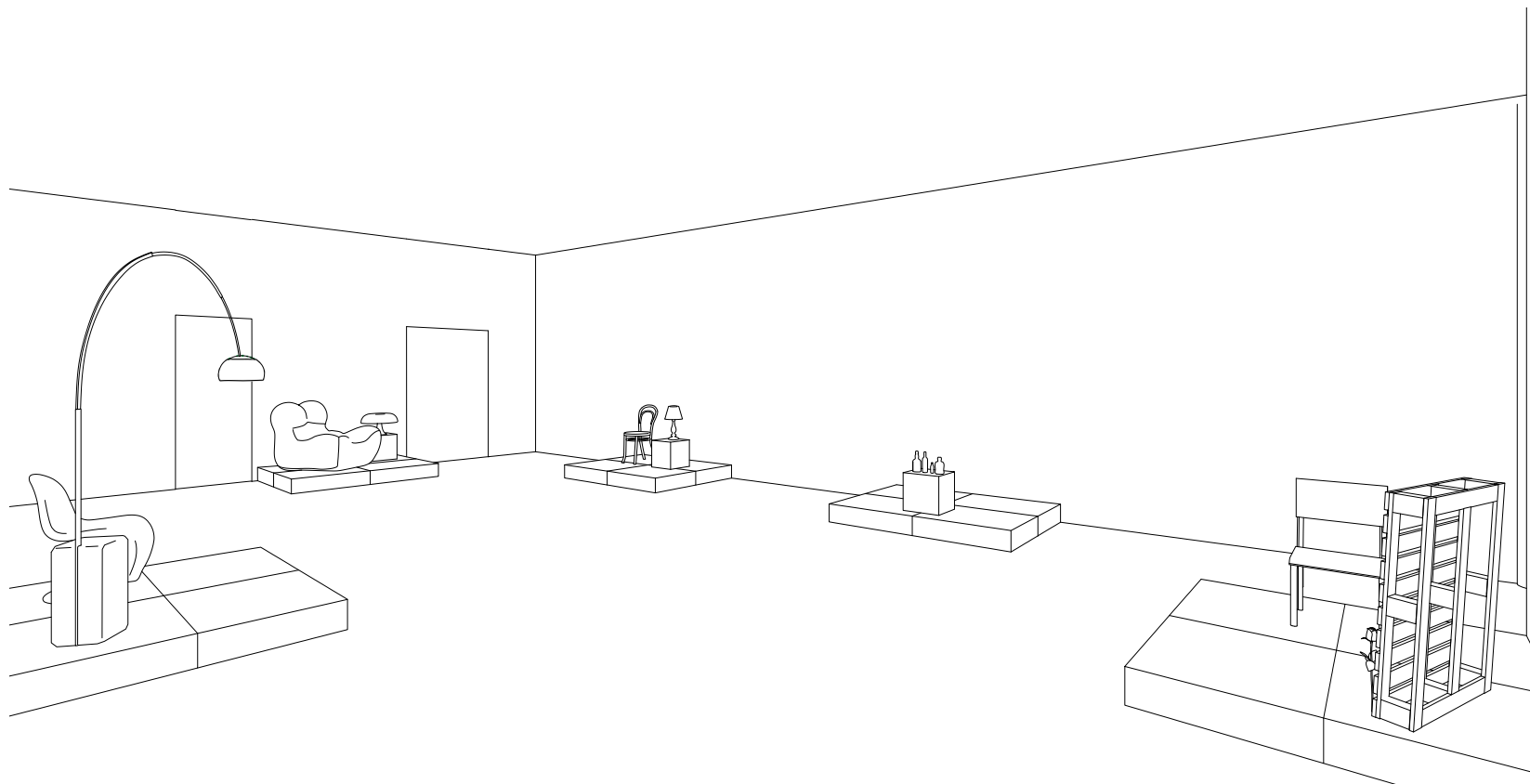


Scala 1:200

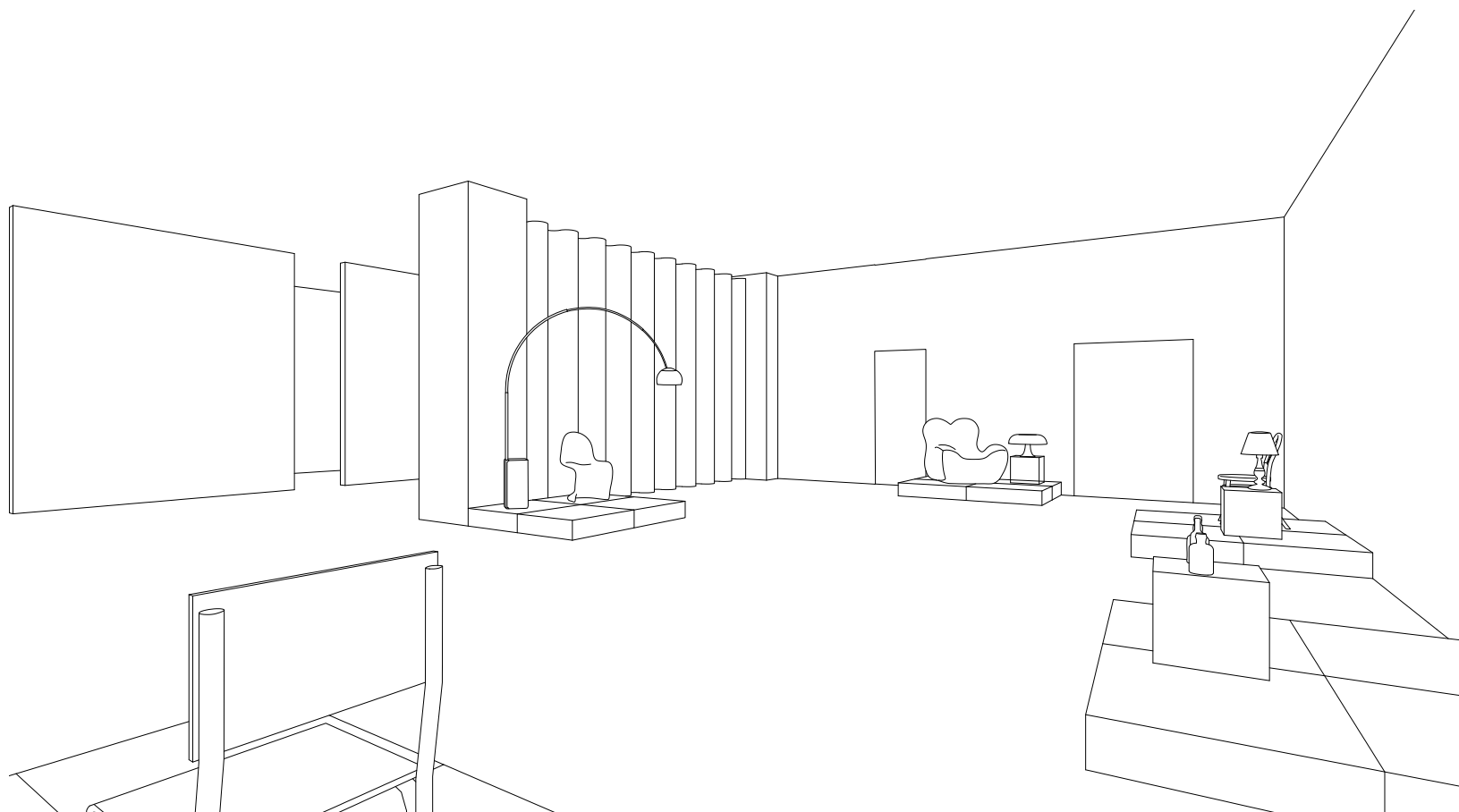
RENDER E DISEGNI PROSPETTICI



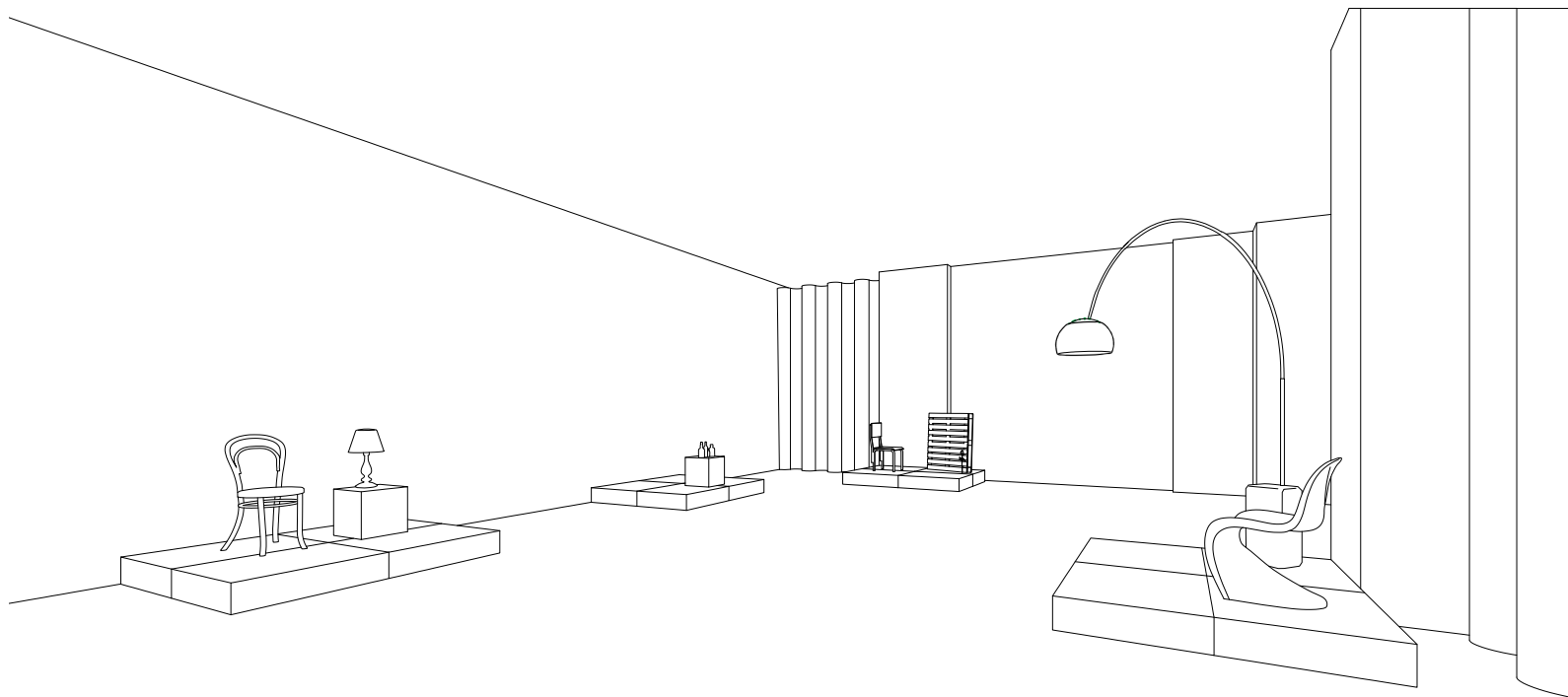














COMUNICAZIONE

IL MANIFESTO

Il manifesto della mostra ha una impostazione simile a quella della copertina della tesi. Questa somiglianza crea un legame visivo tra l'idea teorica e la sua realizzazione pratica nella mostra. In questo modo, il manifesto aiuta a creare un'identità chiara e coerente. Gli elementi visivi non sono solo decorazioni, ma fanno parte della storia che si vuole raccontare.

Il testo sul manifesto è breve e suggestivo. L'obiettivo è comunicare subito l'idea principale della mostra grazie a titolo e sottotitolo, rimandando alla natura temporanea del teatro e di come restino tracce materiali, in modo tale da proporre un'idea di quello che il visitatore troverà nella mostra.

Il manifesto ha due scopi. Da un lato, serve a informare e guidare il pubblico. Dall'altro, è il primo elemento che racconta la storia del progetto. Crea un legame tra l'immagine, il testo e il contenuto ancor prima che si entri nella mostra.



LE TARGHETTE ESPOSITIVE

Ogni targhetta, dalla forma rettangolare e di dimensioni 100 mm lato lungo e 70 mm lato corto, accompagna gli oggetti esposti, offrendo una piccola chiave di lettura della scena e della sua memoria.

Tracce materiali che suggeriscono gesti, voci e performance passate. Ogni targhetta sarà posta sulla destra della scena appesa alla parete ad un'altezza da terra di 1,45 metri.

Spettacolo Gramsci

Composizione scenica

Sedia, bancale, poster, martello, chiodi, rosa
Spettacolo *Gramsci*

Una piccola scena che raccoglie tracce dello spettacolo Gramsci: sedia, bancale, rosa e martello. Oggetti che hanno attraversato gesti e parole, ora sospesi in attesa di tornare a vivere.

Spettacolo Club27

Composizione scenica

Spettacolo *Club27*

Le boccette di scena evocano il ritmo e l'energia di Club 27. Oggetti fragili che custodiscono storie e memorie di performance passate.

Oggetti semplici

Composizione scenica

Sedia Thonet n14, abat jour, libro dal film *L'ora di tutti*

Una sedia Thonet, un libro, una abat-jour. Elementi quotidiani trasformati in micro-scena, dove la memoria del gesto teatrale persiste negli oggetti.

Oggetti iconici

Composizione scenica

Panton chair, lampada Arco

Icone del design trasformate in scena: la Panton Chair e la lampada Arco evocano un dialogo tra oggetti e corpo, tra staticità e azione potenziale.

Design pop

Composizione scenica

Poltrona Up, lampada Nesso

Design e scena si incontrano: la poltrona UP e la lampada Nesso diventano protagonisti di un piccolo spazio sospeso, tra forma, luce e possibilità performativa.

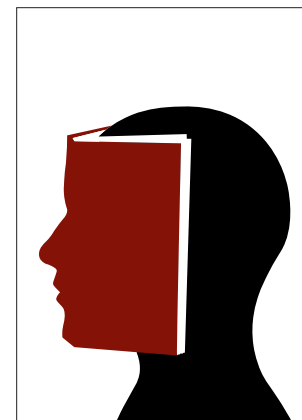
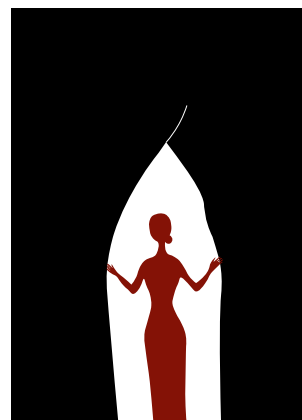
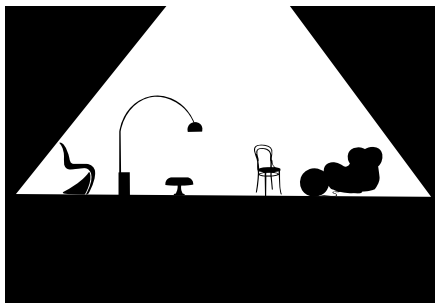


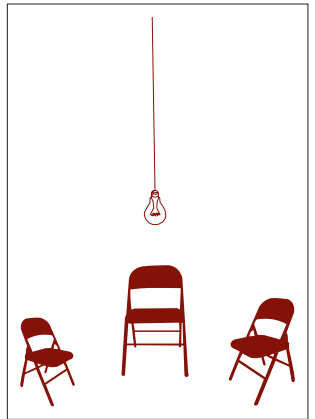
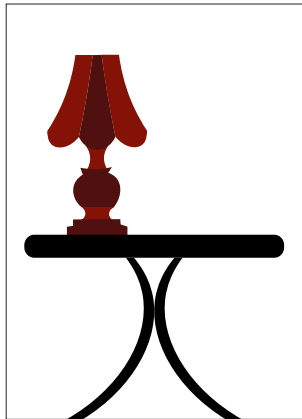
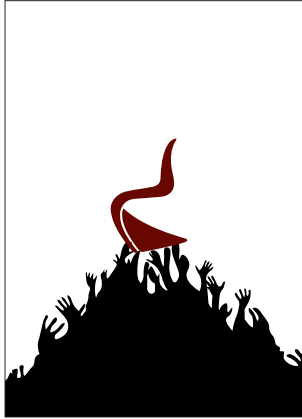
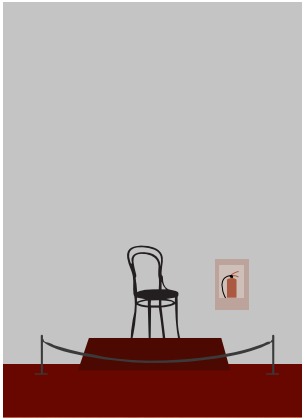
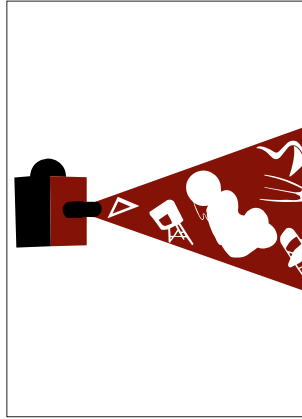
LE CARTOLINE

Le cartoline sono pensate per mantenere viva l'esperienza della mostra anche dopo che si è lasciato il luogo dell'esposizione. Sono create partendo dai disegni della tesi e riprendono lo stile visivo del progetto, trasformandolo in qualcosa di piccolo e facile da portare con sé.

Le cartoline non sono solo semplici foglietti informativi, ma sono come piccoli ricordi tangibili della mostra. Il visitatore può portarle con sé e riviverle nel tempo, prolungando così l'esperienza che ha vissuto durante la visita.

In questo modo, le cartoline diventano una sorta di estensione della mostra stessa, coerente con l'idea che ha ispirato l'esposizione. Così come gli oggetti esposti aiutano a conservare e a far rivivere la memoria del teatro, le cartoline ne diventano una forma di diffusione dell'esperienza, portandola nella vita quotidiana e personale del visitatore.





IL LIBRO

La tesi esamina come il teatro, il design e la cultura materiale siano connessi. Si concentra sull'importanza degli oggetti nel creare un'esperienza estetica e performativa. Gli oggetti che utilizziamo ogni giorno possono avere un significato speciale e influenzare come interagiamo gli uni con gli altri.

Gli oggetti possono avere un ruolo importante nella creazione di significato sulla scena teatrale. Non sono solo utili per l'azione, ma possono anche influenzare come ci muoviamo, gestiamo e percepiamo le cose.

Gli oggetti possono evocare immagini, ricordi e azioni teatrali indipendenti.

La tesi offre una prospettiva critica sull'importanza degli oggetti nel teatro contemporaneo. Mostra come la relazione tra i nostri corpi, gli oggetti e lo spazio intorno a noi possa cambiare il modo in cui pensiamo alla scena e all'esperienza artistica.

Giulia Pontrelli

LO SCUDO DI PERSEO

La necessità dell'oggetto tra
scenografia, design e memoria



IL VIDEO

Le scene si sviluppano lentamente, come se fossero disegnate da una mano invisibile che occupa lo spazio.

Iniziano a comparire delle linee leggere che delineano forme, e gli oggetti appaiono uno dopo l'altro, dando vita a composizioni e scene che sono in costante evoluzione.

Il gesto di disegnare diventa un'azione creativa, in grado di trasformare il vuoto in qualcosa di reale, un'idea in un'immagine, e un'immagine in un'azione concreta.

Il video è costruito come una serie di apparizioni.

Non è solo un'anteprima del libro e della mostra, ma piuttosto un primo ingresso, un invito a entrare in un luogo dove ciò che è stato disegnato prende vita, e dove tutto ciò che prende vita lascia inevitabilmente una traccia.

La musica di Irene Scardia accompagna la narrazione, così come i sottotitoli che diventano parte integrante della poetica del video, conferendo movimento e dinamismo alle scene.

I SOCIAL

La mostra sarà promossa attraverso i canali social ufficiali di Nasca Teatro, in particolare sulle piattaforme Instagram e Facebook, con l'obiettivo di ampliare la diffusione del progetto e raggiungere un pubblico eterogeneo, composto sia da spettatori abituali sia da utenti interessati alle tematiche affrontate dall'esposizione.

La strategia di comunicazione prevede la pubblicazione delle immagini delle cartoline realizzate per la mostra sotto forma di post dedicati, consentendo di presentare progressivamente i contenuti e i messaggi dell'iniziativa. Ogni pubblicazione fungerà da approfondimento visivo, invitando gli utenti a scoprire il progetto e a interagire con esso attraverso i social network.

Parallelamente, il video teaser sarà condiviso tramite reel e stories, formati particolarmente efficaci per catturare l'attenzione del pubblico e generare interesse nei confronti della mostra. Grazie al loro carattere dinamico e immediato, questi contenuti contribuiranno a raccontare l'atmosfera dell'esposizione, a stimolare la curiosità degli utenti e a favorire una maggiore partecipazione all'evento.

L'utilizzo combinato di post, reel e stories consentirà di costruire una comunicazione coordinata e continuativa, aumentando la visibilità della mostra e rafforzando la presenza online del progetto durante tutto il periodo di promozione.



Tesi di Laurea Magistrale in Design
del Prodotto Evento
A.A. 2025/2026

Relatrice Professoressa Luisa Chimenz
Corelatrice Professoressa Angela Zinno

Giulia Pontrelli

