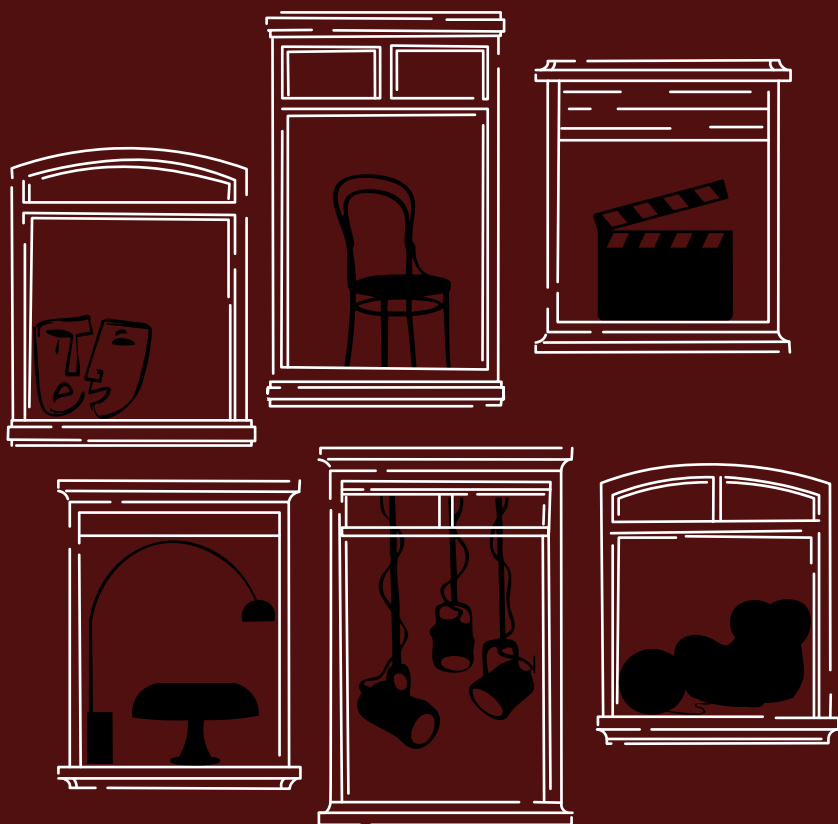


Giulia Pontrelli

LO SCUDO DI PERSEO

La necessità dell'oggetto tra
scenografia, design e memoria



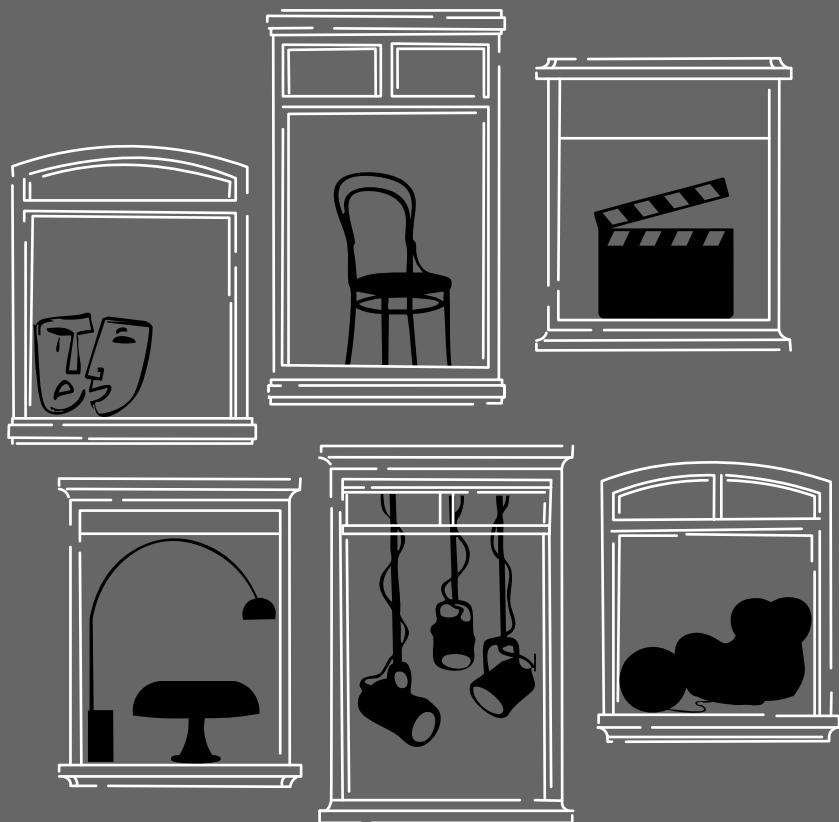
LO SCUDO DI PERSEO

La necessità dell'oggetto tra
scenografia, design e memoria

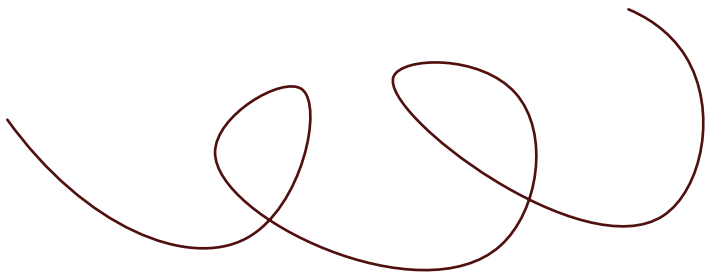
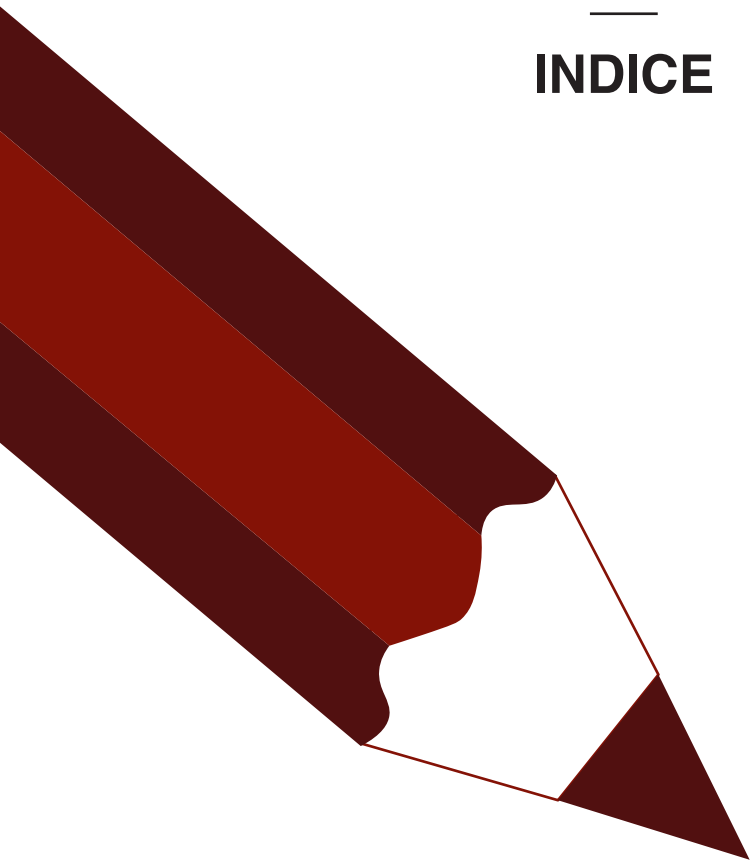
Giulia Pontrelli

LO SCUDO DI PERSEO

La necessità dell'oggetto tra
scenografia, design e memoria



INDICE



INTRODUZIONE

12

L'oggetto nella pratica teatrale

PARTE I

L'oggetto nel teatro e nella performance

1	Dal teatro di rappresentazione al teatro d'oggetti	19
	1.1 La storia della scenografia	
	1.2 La "scenografia verbale" del teatro elisabettiano	
	1.3 La meraviglia barocca	
	1.4 L'Ottocento e la nascita del realismo	
	1.5 Il Novecento e la scena come corpo	
	1.6 Conclusione baricentrica	
2	Oggetto come segno, simbolo e corpo	31
	2.1 L'oggetto che occupa una posizione	
	2.2 L'oggetto come segno	
	2.3 L'oggetto come simbolo	
	2.4 L'oggetto come corpo	
	2.5 Dalla scena al museo	
	2.6 Oggetto, patrimonio e memoria	
	2.7 Conclusione semantica	
3	Cosa resta dell'oggetto dopo la performance	42
	3.1 Il destino dell'oggetto	
	3.2 Tra archivio e museo	
	3.3 Conclusione espositiva	

4	Presenza, funzione e relazione	48
	4.1 I casi di Ippolito Chiarello e Fabrizio Saccomanno	
	4.2 L'oggetto come necessità e principio compositivo	
	4.3 Oggetti trasformabili e immaginazione dello spettatore	
	4.4 L'oggetto come estensione del corpo e della biografia	
	4.5 Oggetti, quotidiano e dimensione politica	
	4.6 Oggetto, memoria e vita oltre la scena	
	4.7 Conclusione scenica	
5	Oggetti di scena tra teatro e cinema	61
	5.1 Lo sguardo di Egle Calò	
	5.2 L'oggetto di scena come elemento drammaturgico	
	5.3 Spazio e punto di vista	
	5.4 Tempo reale e tempo montato	
	5.5 Progettazione scenografica	
	5.6 Oggetti, realismo e simbolo	
	5.7 Presenza, corpo e materialità	
	5.8 Conclusione presente	
	ANNEXA	71
	Interviste	
	Fabrizio Saccomanno	
	Egle Calò	
	Ippolito Chiarello	

PARTE II

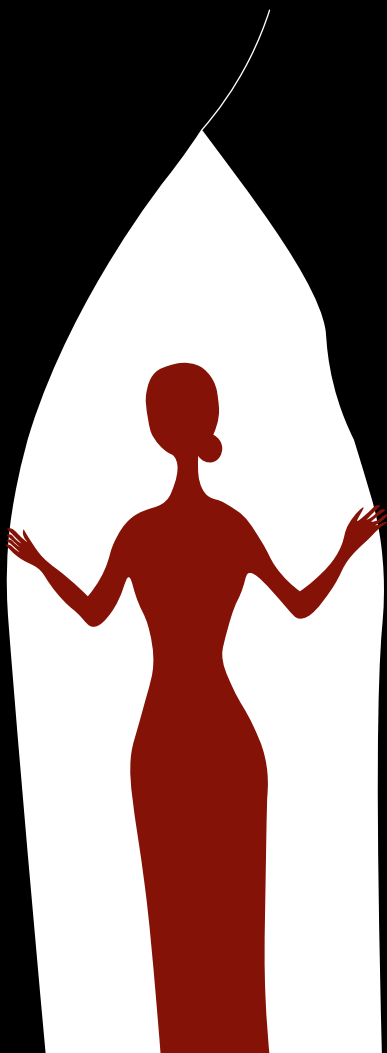
Design, quotidiano, teatro e cinema

6 	Gli oggetti nel quotidiano	111
	6.1 Oggetto e cultura materiale	
	6.2 Il ruolo del design	
	6.3 Conclusione transitoria	
7 	L'oggetto "nome proprio"	117
	7.1 L'oggetto che porta un nome	
	7.2 Oggetti progettati per la scena	
	7.3 Oggetti elettivi nel cinema	
	7.4 Sedute e corpi	
	7.5 Il design come linguaggio del vuoto e dell'eccesso	
	7.6 Oggetto progettato e oggetto narrativo	
	7.7 Oggetti che agiscono	
	7.8 Conclusione identitaria	
8 	Oggetti comuni ma semantici	131
	8.1 Dall'oggetto progettato all'oggetto abitato	
	8.2 Luce domestica e costruzione dell'intimità	
	8.3 Normalità memorie e messa in scena	
	8.4 Oggetti anonimi e invisibilità progettata	
	8.5 La centralità dell'invisibile	
	8.6 Conclusione collettiva e connettiva	

9	Tra sedie e vuoto	141
	9.1 Oggetto, assenza e scena	
	9.2 Sedia come filosofia	
	9.3 Sedersi senza corpo	
	9.4 Conclusione assente	
	RIFLESSIONI FINALI	152
	L'oggetto come soglia tra mondo, scena e memoria	
	RIFERIMENTI	158

*Non è scena, non è scenografia,
è senso, sono infiniti sensi.*

INTRODUZIONE



L'oggetto nella pratica teatrale

Che cosa accade a un oggetto quando entra in scena? In quale momento una cosa smette di appartenere al mondo dell'uso per diventare materia teatrale? E, soprattutto, perché gli oggetti, anche i più comuni, anonimi, quotidiani, continuano a esercitare una forza così persistente all'interno dell'esperienza teatrale?

Questa tesi nasce da un'attenzione ostinata per le cose. Non per la loro forma in sé, né per il loro valore estetico o funzionale, ma per la loro capacità di attivare relazioni, di trattenere tracce, di produrre senso. Nel teatro, più che in altri ambiti, l'oggetto non è mai neutro ma pesa, ingombra, resiste, impone un gesto, orienta uno sguardo. Anche quando sembra marginale, l'oggetto partecipa alla costruzione dell'evento scenico e ne rivela le tensioni profonde.

Interrogare l'oggetto teatrale significa dunque spostare il fulcro dall'idea di rappresentazione a quella di presenza. Significa chiedersi non tanto che cosa un oggetto rappresenti, ma che cosa faccia. Come agisce nello spazio? Che tipo di relazione instaura con il corpo dell'attore? In che modo dialoga con l'immaginazione dello spettatore?

E ancora che cosa resta dell'oggetto una volta

terminata la performance? È solo un residuo materiale o può continuare a essere portatore di esperienza, memoria e possibilità?

Il teatro è un'arte dell'effimero, destinata a consumarsi nel tempo dell'incontro. Eppure, al suo interno, gli oggetti sembrano opporre una forma di resistenza. Rimangono, si spostano, si trasformano, sopravvivono. Alcuni entrano negli archivi e nei musei, altri tornano nel quotidiano, altri ancora restano sospesi, conservati come tracce di spettacoli che non cessano di esistere del tutto. Questa ambiguità tra presenza viva e resto, tra corpo e documento rende l'oggetto un punto di osservazione privilegiato per comprendere come il teatro costruisce senso attraverso la materia.

La domanda di ricerca che attraversa questo lavoro non riguarda soltanto lo statuto dell'oggetto di scena, ma il modo in cui il teatro pensa il proprio rapporto con il mondo materiale. In che misura gli oggetti partecipano alla drammaturgia? Quando diventano segni, quando simboli, quando veri e propri corpi? Quali differenze emergono tra un oggetto progettato, un oggetto quotidiano e un oggetto iconico di design quando vengono esposti allo sguardo teatrale? E come cambia la loro funzione se messi in relazione con altri dispositivi, come il cinema, l'archivio o il museo?

Queste domande non cercano risposte univoche. Al contrario, l'oggetto è come una soglia,

un luogo instabile, attraversato da tensioni tra uso e rappresentazione, tra visibile e invisibile, tra materia e immaginario. In questa prospettiva, l'oggetto non è mai semplicemente ciò che si vede in scena, ma ciò che mette in relazione corpi, spazi, tempi e memorie.

Attraversando storia, teoria e pratiche contemporanee, questo lavoro propone di guardare gli oggetti non come elementi secondari, ma come dispositivi attraverso cui il teatro pensa, ricorda e immagina. Sfidare lo sguardo sull'oggetto significa, in ultima analisi, sfidare l'idea stessa di scena come luogo separato dal mondo, riconoscendo nella materia una delle forme più radicali e persistenti del pensiero teatrale.





PARTE I

L'oggetto nel teatro e nella
performance

1

**Dal teatro di
rappresentazione
al teatro d'oggetti**



La storia della scenografia e dell'oggetto in scena è la storia di una lenta ma radicale trasformazione dello sguardo teatrale. Dal teatro come luogo della rappresentazione, in cui lo spazio e gli oggetti erano supporti dal testo e dalla parola, al teatro come luogo dell'esperienza, dove la materia stessa si fa segno, linguaggio, corpo.

Attraverso i secoli l'oggetto ha progressivamente abbandonato la funzione di "ornamento scenico"¹ per assumere quella di dispositivo drammaturgico, partecipando alla costruzione del senso e del mondo rappresentato. La scena è passata dall'essere un quadro da contemplare, all'essere un campo di forze, dove le cose e gli attori coabitano in una relazione viva.

1.2 | La “scenografia verbale” del teatro elisabettiano

Nel teatro elisabettiano, la scenografia non esisteva. Come ricorda Masolino D'Amico², la costruzione dello spazio scenico era affidata essenzialmente alla parola. Shakespeare, più di ogni altro, fa della lingua il principale strumento di configurazione visiva. È la “scenografia verbale” in cui il mondo nasce dall’immaginazione sollecitata dal testo, dalle parole e dalla voce.

In *Romeo e Giulietta*, per esempio, non esiste un balcone reale ma è la parola a disegnare l’altezza, la distanza, la notte. L’attore diventa il vettore di una visione che si costruisce collettivamente, tra chi parla e chi ascolta. Gli oggetti, pochi ed essenziali, non hanno valore realistico, ma simbolico e funzionale. Una spada, un fazzoletto, una lettera bastano a condensare interi racconti emotivi.

Shakespeare gioca anche con il punto di vista. Monologhi e soliloqui permettono di riparare all’assenza di focalizzazione visiva, creando intimità o ironia drammatica; dunque, la parola diventa lente per vedere i pensieri e le intenzioni. Inoltre, alcune scene sono costruite per un effetto collettivo attraverso canti, cori, scene processionali, mostrando una concezione del teatro come un evento sociale più che come una rappresentazione privata.

Il palcoscenico elisabettiano, privo di quinte, fondali e aperto al cielo, obbligava l'immaginazione a diventare il principale luogo di rappresentazione. La scenografia era un atto linguistico e mentale, una costruzione condivisa.

In questo senso, già nel teatro di Shakespeare si intravede una tensione che tornerà con forza nel Novecento. La consapevolezza che la scena non è lo spazio dell'illusione, ma quello della convenzione, del patto immaginativo con gli spettatori. Un patto che, come in un gioco tra bambini, è fatto di immaginazione ma anche fiducia. Il “facciamo che io ero”, “che era notte”, “che in mano ho una spada”, “che se bevo il veleno muoio d'avvero” per gli attori e per il pubblico è alla base del teatro elisabettiano.

1.3 | La meraviglia barocca

Durante il periodo del Barocco, il teatro si trasforma radicalmente. La scena diviene luogo di apparizione e di stupore. È il regno della meraviglia e della fascinazione. La scenografia barocca non è più soltanto un contorno, ma il cuore stesso dell'esperienza teatrale, dove la tecnica e l'artificio si fondono per creare una realtà altra, vertiginosa.

L'invenzione della prospettiva, l'uso di macchine sceniche, la complessità delle architetture effimere fanno del teatro barocco un laboratorio di illusioni. La materia si fa inganno e l'inganno si fa arte.

Gli oggetti e gli apparati scenici diventano protagonisti del dramma visivo come il sipario che si apre (inventato all'inizio del '600 da Giovanni Battista Aleotti)³, la nuvola che discende, la statua che prende vita. L'effetto meraviglioso sostituisce l'efficacia della parola.

Esempi lampanti sono Leonardo Da Vinci, Raffaello ed il Vasari che crearono allestimenti e scenografie durante le feste di corte, ma anche Giacomo Torelli ed il francese Buffequin per la *pièce à machine*⁴, ovvero un testo scritto per sfruttare a pieno la macchineria teatrale.

Se nel teatro elisabettiano lo spettatore era chiamato a immaginare, nel teatro barocco è travol-

to da ciò che vede. È l'epoca dell'occhio, della sorpresa, della teatralità intesa come tecnica del mostrare.

L'oggetto, in questo contesto, si carica di ambiguità ed è allo stesso tempo artificio e prova di potenza, macchina e simbolo. La sua funzione è quella di meravigliare, di spostare il confine tra realtà e illusione. Tuttavia, proprio in questa enfasi sull'apparato, nasce un progressivo allontanamento del corpo dell'attore, ridotto spesso a ingranaggio tra le macchine della scena.

1.4 | L'Ottocento e la nascita del realismo

Con l'Ottocento e l'affermarsi del naturalismo, la scena abbandona la finzione barocca per cercare un nuovo paradigma di verità. Il teatro ottocentesco è attraversato da una profonda trasformazione del concetto di "oggetto".

L'oggetto non è più simbolo o macchina spettacolare, ma traccia del reale. Il palcoscenico si riempie di cose comuni come tavoli, sedie, utensili, porte vere, finestre reali. La scenografia si chiude e diventa stanza, luogo quotidiano, spazio abitato. È il tempo di Stanislavskij⁵ che attribuisce all'oggetto una funzione psicologica e drammaturgica. Le cose diventano partner⁶ dell'attore, elementi in grado di sostenere l'azione e di rivelare l'interiorità del personaggio.

Per Stanislavskij, lo spazio scenico non può più limitarsi a una tela dipinta e inerte, priva di utilità per l'attore, acquista invece una dimensione tridimensionale. Il palcoscenico si anima di inediti "spaccati" di ambienti domestici, completi di nicchie, finestre e pareti tappezzate, per restituire con precisione gli interni architettonici; mentre, nelle scene all'aperto, si arricchisce di rialzi, piattaforme e rilievi che ne accentuano la vitalità, soprattutto nelle rappresentazioni corali. La scena non è più concepita come un semplice

sfondo dell'azione, ma come lo spazio stesso in cui l'attore "vive" e da cui trae impulso per la propria immedesimazione.

È questa la fase del cosiddetto "realismo esteriore", come la definisce Stanislavskij, in cui anche la scenografia è sottoposta a un attento e minuzioso lavoro di ricostruzione delle ambientazioni.

Il realismo scenico, apparentemente antitetico alla finzione barocca, conserva tuttavia la medesima volontà di controllo e dominio sulla percezione. L'illusione non è più meravigliosa ma verosimile. L'oggetto, da elemento di stupore, diventa garanzia di verità.

In questo passaggio si compie una svolta decisiva: la materia scenica entra a pieno titolo nella costruzione del senso. L'attore "vive" in un mondo concreto, dove ogni cosa ha un peso, una temperatura, una memoria. La scena, chiusa nella "quarta parete", è un frammento di realtà osservata, e la scenografia si fa architettura dell'esperienza.

1.5 | Il Novecento e la scena come corpo

Nel Novecento, l'idea di rappresentazione entra in crisi. Le avanguardie, da Craig a Appia, da Mejerchol'd a Brecht, fino ai teatranti del secondo dopoguerra, rifiutano la concezione illusionistica dello spazio e la centralità del testo.

La scena si trasforma in un campo plastico, dinamico, relazionale. L'oggetto non rappresenta più qualcosa, ma è. Diventa materia viva, struttura portante, elemento performativo.

Craig teorizza la “supermarionetta”⁷, un attore-oggetto capace di oltrepassare i limiti dell'umano; Appia libera la scena dalla pittura e dalla prospettiva, restituendole tridimensionalità e luce; Mejerchol'd fa dell'oggetto un partner biomeccanico, strumento di composizione del gesto.

Nel secondo Novecento, con artisti come Tadeusz Kantor, Pina Bausch, il Living Theatre o il gruppo dell'Odin Teatret⁸, l'oggetto diventa memoria incarnata, un frammento di vita che resiste, un corpo tra i corpi. In *La Classe Morta*, per esempio, Kantor riempie la scena di manichini, sedie, banchi dunque relitti che non rappresentano, ma sono presenti.

Dal Novecento a oggi la figura dello scenografo si è evoluta da decoratore a progettista autoriale, capace di sintetizzare funzionalità, estetica e partecipazione emotiva.

La scenografia si smaterializza e l'oggetto si spiritualizza. La materia torna a essere linguaggio, non come artificio ma come testimonianza. In questo senso, il teatro del Novecento completa il percorso iniziato nel Rinascimento che passa dall'illusione del mondo alla verità della materia, dalla rappresentazione dell'oggetto all'oggetto come rappresentazione.

1.6 | Conclusione baricentrica

Dall'assenza scenografica del teatro elisabetta-
no alla macchina barocca, dal realismo psicolo-
gico di Stanislavskij alle rivoluzioni materiche
del Novecento, la scena teatrale ha progressi-
vamente spostato il proprio baricentro dalla
parola alla visione, dalla visione all'esperienza,
dall'esperienza alla materia.

L'oggetto, lungi dall'essere un accessorio, si rive-
la uno dei principali protagonisti della storia tea-
trale, condensa, di volta in volta, l'idea di mondo
che il teatro cerca di esprimere: immaginazione
nel Rinascimento, artificio nel Barocco, realtà
nell'Ottocento, presenza nel Novecento.

Nel passaggio dal teatro di rappresentazione al
teatro d'oggetti⁹ si compie dunque una meta-
morfosi del pensiero scenico. Non si parla più di
un teatro che mostra il mondo, ma di un teatro
che lo costruisce, attraverso le cose, con le cose,
dentro le cose.

Note

- ¹ Bignami, P. Azzaroni, G. (1997), *Gli oggetti nello spazio del teatro*, Bulzoni
- ² D'Amico, M. (2007) *Scena e parola in Shakespeare*, Edizioni di Storia e Letteratura
- ³ Savani, L. (2011) "*La scenografia del teatro barocco*", Baroque.it
- ⁴ La *pièce à machines* è un genere teatrale sviluppatosi tra la fine del XVI e il XVII secolo, soprattutto nel contesto delle corti europee e in particolare in Francia e in Italia. Si trattava di spettacoli concepiti per sfruttare le potenzialità della complessa macchinaria scenica barocca: sistemi di carrucole, argani, botole e dispositivi mobili permettevano apparizioni improvvise, trasformazioni rapide dello spazio scenico, voli di divinità o discese di nuvole.
- ⁵ Iardino, O. (2017) *Konstantin Sergeevič Stanislavskij (Mosca 1863 – Mosca 1938)*, Heliopolis – Culture Civiltà Politica, XV(1)
- ⁶ Gonella, S. (2016) *Introduzione alla regia teatrale*, Audino
- ⁷ Il termine supermarionetta traduce l'originale inglese Über-marionette, utilizzato da Edward Gordon Craig per indicare una figura scenica oltre l'attore naturalistico.
- ⁸ E. Marinai, E. (n.d.) *Studi teatrali e Performance Studies*, UNIFI
- ⁹ Con l'espressione teatro d'oggetti si intende un insieme eterogeneo di pratiche sceniche in cui l'oggetto assume una funzione drammaturgica autonoma, non più subordinata alla rappresentazione mimetica o alla funzione decorativa.

2

**Oggetto come
segno, simbolo e
corpo**



L'oggetto che occupa una posizione

2.1

L'oggetto di scena occupa una posizione ambigua e contemporaneamente affascinante all'interno dell'universo teatrale. È insieme materia e idea, utensile e simbolo, corpo e segno. È un elemento che nasce per essere usato ma che, nel momento stesso in cui entra nello spazio della rappresentazione, cessa di appartenere alla sfera dell'uso quotidiano per assumere una funzione altra, in parte estetica e soprattutto comunicativa. La sua vita teatrale è un continuo processo di trasformazione, da strumento concreto diventa veicolo di senso, da presenza materiale diventa traccia di una memoria effimera. Questa natura cangiante lo rende un punto d'incontro tra semiotica, antropologia e museologia, ambiti che negli ultimi decenni hanno cercato di definirne lo statuto teorico e culturale.

2.2 | L'oggetto come segno

A partire dalle teorie semiotiche del secondo Novecento¹, l'oggetto scenico è stato interpretato come un segno a tutti gli effetti. Ogni elemento presente sulla scena, infatti, partecipa a un sistema di significazione complesso che coinvolge gesti, suoni, luci, movimenti e corpi. La Scuola di Praga, e in seguito la semiotica teatrale italiana, ha mostrato come l'oggetto perda il suo significato originario per assumere una funzione arbitraria e convenzionale all'interno del linguaggio dello spettacolo². Un bicchiere, un bastone o una porta cessano di essere ciò che sono nel mondo reale per diventare altro, ovvero segnali di relazioni, emblemi di situazioni, prolungamenti dell'attore o catalizzatori di senso. La relazione fra oggetto e attore è centrale. L'oggetto acquista significato solo nel momento in cui entra in contatto con il corpo che lo usa³. Diventa segno attivo, non semplice decorazione. Nel gesto performativo si produce una "artificializzazione" della materia, che viene risemantizzata all'interno del contesto drammatico. Ma questa significazione è instabile, mutevole, aperta alle variabili culturali e percettive dello spettatore⁴. L'oggetto di scena, dunque, è un segno dinamico e può cambiare funzione, valore e senso a seconda della situazione performativa e delle convenzioni teatrali che lo circondano.

Quando il segno si carica di un'eccedenza di senso⁵, quando smette di rimandare a un oggetto concreto per evocare un orizzonte di significati più ampio, l'oggetto di scena diventa simbolo. Nella pratica teatrale il simbolo non è mai astratto ma nasce da una fisicità, da un rapporto tattile e corporeo con la materia. È il corpo dell'attore a trasformare la cosa in immagine, a far emergere dal gesto una densità poetica o rituale. Nel teatro del Novecento, da Gordon Craig a Grotowski, fino al Terzo Teatro di Eugenio Barba⁶, l'oggetto è spesso carico di un valore simbolico che ne trascende la funzione scenica. Può rappresentare un confine, una soglia, un sacrificio, o semplicemente una forma di resistenza alla parola.

Questo processo di simbolizzazione si manifesta in modo esemplare negli spettacoli dell'Odin Teatret, dove l'oggetto non è mai neutro ma parte integrante di una drammaturgia del corpo. La "porta" di *Kaosmos*⁷, ad esempio, è un oggetto mobile, che, continuamente reinventato dagli attori, diventa altro come una croce, una tomba, una barriera o un'apertura immaginaria. È uno strumento che condensa l'energia del rito sacro e la trasforma in gesto teatrale. Qui l'oggetto non è più solo segno di qualcos'altro, ma diventa una figura simbolica in grado di rappresentare tensioni e domande universali. Il teatro, in

questo senso, si comporta come un linguaggio capace di convertire la materia in pensiero, di dare corpo visibile all'invisibile.

L'oggetto di scena non è solo un segno da interpretare o un simbolo da decifrare, ma è anche un corpo⁸ che agisce e reagisce. La sua materialità interagisce con quella dell'attore, creando una forma di dialogo tattile e dinamico. L'oggetto diventa estensione, protesi o controparte del corpo umano. Ne prolunga il gesto, ne definisce la postura, ne determina il ritmo. In questo senso, esso partecipa pienamente alla vita della scena come elemento organico e non come semplice accessorio.

Questa “corporeità dell'oggetto” si manifesta nella capacità di produrre energia e presenza. L'oggetto, quando è investito dal gesto attoriale, acquista una vitalità autonoma. Si muove, resiste, reagisce, impone una relazione. L'oggetto partecipa a un sistema in cui la sua funzione dipende dalle interazioni con gli altri segni. Ma oltre la sua dimensione di codice, l'oggetto è anche un corpo che porta memoria⁹, ne è pregno, conserva l'impronta del gesto che lo ha toccato, la tensione dello sguardo che lo ha attraversato, la vibrazione del tempo scenico. È in questo intreccio, fra presenza fisica e memoria, che l'oggetto teatrale diventa davvero corpo, cioè luogo sensibile di un'esperienza vissuta.

2.5 | Dalla scena al museo

Quando l'oggetto di scena esce dal teatro ed entra in un museo o archivio, il suo statuto cambia radicalmente. L'elemento performativo diventa documento e il corpo vivente diventa testimonianza. Tuttavia, come dimostrato da alcune riflessioni recenti sul patrimonio delle arti performative¹⁰, questa trasformazione non si traduce in una semplice perdita di vitalità, ma piuttosto diventa una nuova forma di esistenza. L'oggetto museale è più simile a un'opera d'arte che a una memoria; conserva la traccia intangibile di un evento e la rende accessibile attraverso dispositivi espositivisti e narrativi.

Questa metamorfosi è esemplificata dal caso di LaFlis (Living Archive – Floating Islands)¹¹, il centro di documentazione dedicato all'Odin Teatret. Qui gli oggetti di scena non sono esposti come reliquie da contemplare ma piuttosto come frammenti di un archivio vivente, consentendo allo spettatore di impegnarsi in una nuova relazione estetica. La musealizzazione non si limita a conservare ma cerca di far rivivere gli oggetti. Tuttavia, la tensione fra funzione estetica e funzione informativa resta problematica. L'oggetto museale rischia di diventare un feticcio visivo se privato dei suoi contesti, ma può anche tornare ad essere narrativo se accompagnato da dispositivi che ne ricostruiscono la genealogia performativa.

L'oggetto di scena appartiene contemporaneamente al patrimonio materiale e a quello immateriale. È materia tangibile, ma racchiude al suo interno gesti, tecniche, conoscenze, saperi corporei. In questo senso si colloca al centro del discorso promosso dalle convenzioni internazionali dell'UNESCO¹², che riconoscono nelle pratiche performative una componente essenziale del patrimonio culturale immateriale. Tutelare l'oggetto di scena significa dunque preservare anche le pratiche che gli hanno dato vita, le relazioni che ne hanno determinato i significati.

Dal punto di vista museologico, questo implica una doppia responsabilità: conservare la materialità dell'oggetto e insieme attivare dispositivi che ne restituiscano la dimensione processuale. L'oggetto non deve essere solo mostrato ma raccontato, non solo conservato ma tradotto in esperienza. In questa prospettiva, la distinzione proposta da Diana Taylor fra archivi e repertori¹³ diventa utile. L'oggetto teatrale è un archivio materiale che rimanda a un repertorio immateriale di gesti e azioni. Riconnettere le due dimensioni significa costruire una memoria viva del teatro, capace di sopravvivere al suo stesso effimero.

2.7 | Conclusione semantica

Nel teatro, l'oggetto di scena è una soglia fra visibile e invisibile, fra materia e pensiero, fra azione e memoria. Come segno partecipa a un linguaggio condiviso, come simbolo apre uno spazio di interpretazione e come corpo diventa presenza viva nella relazione con l'attore e con lo spettatore. Nella sua esistenza postuma, all'interno di archivi e musei, continua a esercitare una funzione culturale, trasformandosi in testimonianza e in strumento di conoscenza.

Ripensare l'oggetto teatrale significa allora immaginare una nuova ecologia dei segni, in cui materia e immaterialità convivono. L'oggetto non è solo un resto del passato, ma un dispositivo di futuro con il quale conserva le tracce di un gesto per restituirle, sotto altra forma, a chi osserva e studia.

La musealizzazione non si limita a conservare ma cerca di far rivivere gli oggetti. Tuttavia, la tensione fra funzione estetica e funzione informativa resta problematica. L'oggetto museale rischia di diventare un feticcio visivo se privato dei suoi contesti, ma può anche tornare ad essere narrativo se accompagnato da dispositivi che ne ricostruiscono la genealogia performativa.

Note

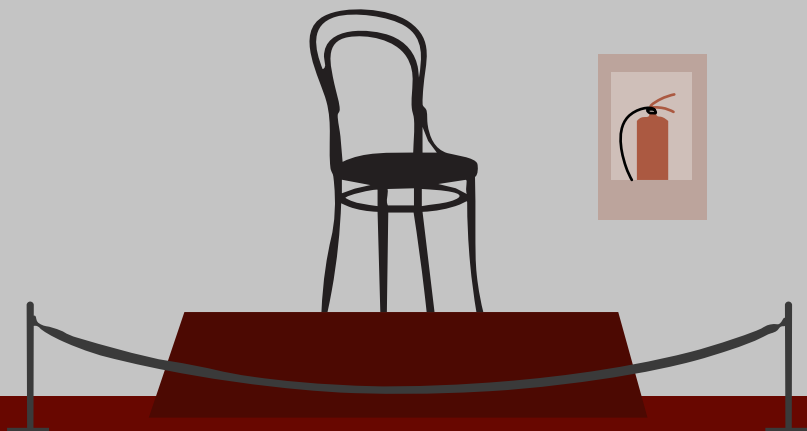
- ¹ De Marinis, M. (1977) *Semiotica del teatro. L'analisi testuale dello spettacolo*, Bompiani, 1982; U. Eco, "Semiotics of Theatrical Performance", *The Drama Review*, 21(1), pp. 107–117
- ² Secondo l'approccio strutturalista, il significato dell'oggetto scenico non è intrinseco ma dipende dal sistema di relazioni in cui è inserito e dalle convenzioni condivise tra scena e spettatore. (Ambros, V. (2022) "Semiotics of Drama and Theatre: The Prague School Model", in M. Mrugalski, S. Schabadat, I. Wutsdorff (a cura di), *Central and Eastern European Literary Theory and the West*, De Gruyter, pp. 653–669.)
- ³ De Marinis, M. (1982) *Semiotica del teatro. L'analisi testuale dello spettacolo*, Bompiani
- ⁴ Nel teatro, la funzione segnica dell'oggetto non è fissa ma soggetta a continue ridefinizioni legate al contesto culturale, alla regia e alla percezione individuale dello spettatore.
- ⁵ Il simbolo teatrale non rimanda a un significato univoco ma attiva un campo semantico aperto, fondato sull'esperienza sensibile e sulla partecipazione interpretativa dello spettatore.
- ⁶ Giraldo, M. (2017) *Antropologia teatrale e performance studies. Assonanze e tracce della ri(n)voluzione performativa postmoderna*, Sciami
- ⁷ Dragone, S. (2025); Giannachi (2021), per una riflessione sull'oggetto teatrale come deposito simbolico e memoria incarnata.
- ⁸ Bignami, P. Azzaroni, G. (1997), *Gli oggetti nello spazio del teatro*, Bulzoni
- ⁹ Giannachi, G. (2021) *Archiviare tutto. Una mappatura del quotidiano*, Treccani
- ¹⁰ Adalberti, L. (2024) *Memoria e futuro: gli archivi storici teatrali per le arti dello spettacolo*, Pisa University Press
- ¹¹ Dragone, S. (2025) *Modalità di conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale delle arti dello spettacolo: Il caso LAFLIS (Living Archive – Floating Islands)*, in C. Carponi et al. (a cura di), *Nuovi crocevia per lo spettacolo: Linee di ricerca e nuove generazioni a confronto*, Milano University Press
- ¹² Le pratiche performative rientrano nella definizione di patrimonio culturale immateriale secondo le linee guida

UNESCO, in quanto trasmissione di saperi, gesti e pratiche.

- ¹³ La distinzione tra *archive* e *repertoire* consente di pensare l'oggetto teatrale come interfaccia tra memoria materiale e trasmissione corporea del sapere performativo.

3

**Cosa resta
dell'oggetto dopo
la performance**



3.1 | Il destino dell'oggetto

L'oggetto scenografico, una volta terminata la sua vita performativa, è sospeso tra memoria e resti. La sua esistenza, dunque, non termina con la fine dello spettacolo. Ciò che rimane è un corpo in attesa di nuova vita, una traccia tangibile di un evento unico che ha lasciato segni, gesti e configurazioni relazionali. La questione di cosa rimanga dell'oggetto dopo la performance riguarda non solo la sua conservazione materiale, ma anche la capacità dell'oggetto di comunicare qualcosa del suo passato teatrale, della sua relazione con il corpo dell'attore e con il tempo della scena.

Nel momento in cui l'oggetto viene dismesso¹ subisce una trasformazione dove, da elemento attivo di scenografia, diventa ora testimone silenzioso. L'archivio e il museo si presentano dunque come spazi di mediazione, dove l'oggetto può acquisire nuove forme di presenza. Riflessioni più recenti sul patrimonio teatrale da Trezzini a Bertolone² ci hanno mostrato come il teatro produce un'eredità materiale che sfida le categorie tradizionali di preservazione e catalogazione. Costumi, scenografie, strumenti tecnici e oggetti diventano beni culturali nel momento in cui riconosciamo la loro duplice natura come oggetti fisici e come testimonianza di una dimensione intangibile di gesti, voce e movimento.

Tuttavia, la conservazione di questi resti non può essere affrontata unicamente sulla base della tutela fisica. Come osserva Adalberti³, gli archivi teatrali contemporanei appaiono sempre più come dispositivi di memoria attiva⁴, dove la documentazione e gli oggetti vengono cronologicamente riattivati da nuove pratiche artistiche, curatoriali o di ricerca. La sfida non è semplicemente preservare, ma garantire continuità traducendo in nuove forme l'essenza vissuta di ciò che è stato messo in scena. A questo proposito, l'eredità materiale della performance non è un semplice deposito di ricordi e memorie, ma un laboratorio di significato, in equilibrio e tensione tra passato e presente.

Entrato in un archivio o in una mostra, l'oggetto teatrale non viene considerato solo un reperto, ma un dispositivo relazionale. Gli archivi viventi e la ricontestualizzazione artistica delle pratiche illustrate mostrano come il materiale scenico, a partire da scenografie, abiti, oggetti e supporti documentari, possa riacquisire significati in narrazioni e in pratiche che li mettono nuovamente in movimento. Così, l'oggetto non è più un resto inerte di un'azione ma un attivatore di una memoria, un punto di accesso all'esperienza effimera dello spettacolo.

3.3 | Conclusioni espositive

La museologia contemporanea⁵ si sta riappropriando delle proprie funzioni alla luce della digital transformation. Sfruttando le proprie modalità e possibilità di restituzione consente in tal modo di incanalare l'attenzione sugli oggetti di scena, archiviati o esposti, vedendoli non come reliquie, ma come nodi di una rete narrativa collegata a una memoria partecipata e acconsentendo ad un accesso sensibile della cultura materiale e immateriale del teatro. In quest'era, l'impiego di nuove tecnologie immersive e interattive, l'uso di sistemi di documentazione e di rappresentazione permettono la creazione di nuove modalità di interazione, riattivando il rapporto del pubblico con l'oggetto anche dopo la fine della performance.

In questa prospettiva, il concetto di patrimonio teatrale è esteso per coprire gli aspetti tangibili e intangibili del teatro. Le convenzioni dell'UNESCO e gli studi museologici di Desvallées e Mairesse⁶ incoraggiano a considerare gli oggetti legati alle arti performative come evidenza di una pratica culturale immateriale. Non sono semplicemente "cose da conservare", ma portatori di conoscenza, mezzi di trasmissione di saperi e gesti. La loro musealizzazione dovrebbe quindi affrontare la specificità della performance come evento vivo traducendo in linguaggio espositivo la relazione originaria tra oggetto, corpo e spazio.

L'oggetto teatrale post-performativo è, dunque, una soglia. Rimane come un frammento, come un documento e anche come promessa di riattivazione. Qualsiasi tentativo di conservarlo o esporlo comporta una decisione interpretativa. Così, se l'archivio tende a ordinare e il museo a comunicare, il curatore contemporaneo sembra cercare di mantenere la tensione tra presenza e assenza. Esperienze recenti come il progetto LaFlis⁷, come analizzato da Dragone, mostrano che la conservazione del patrimonio teatrale può essere raggiunta anche non fissando l'oggetto, ma rendendolo nuovamente performativo, trasformando l'archivio in uno spazio vivo di relazione e creazione.

Ciò che resta dell'oggetto dopo la performance, quindi, non è solo la materia di cui è fatto, è anche la sua capacità di evocare e di farsi corpo simbolico del ricordo. Nell'intersezione tra teatro, archivio e museo, l'oggetto sopravvive come testimone e interprete di un'azione passata, pronto a generare nuove esperienze estetiche ed epistemiche. La sua vita oltre la scena è una vita in trasformazione, passa da segno a simbolo, da corpo a memoria.

Note

- ¹ Desvallées, A. Mairesse, F. (2016) *Concetti chiave di museologia*, Armand Colin
- ² La riflessione sul patrimonio teatrale italiano ha evidenziato come gli oggetti dello spettacolo pongano problemi specifici di conservazione, legati alla loro origine performativa ed effimera.
- ³ Adalberti, L. (2024) *Memoria e futuro: gli archivi storici teatrali per le arti dello spettacolo*, Pisa University Press
- ⁴ Per “memoria attiva” si intende una concezione dell’archivio non come deposito statico, ma come spazio dinamico di riattivazione, interpretazione e produzione di nuovi significati.
- ⁵ Desvallées, A. Mairesse, F. (2016) *Concetti chiave di museologia*, Armand Colin
- ⁶ Desvallées, A. Mairesse, F. (2016) *Concetti chiave di museologia*, Armand Colin
- ⁷ Dragone, S. (2025) *Modalità di conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale delle arti dello spettacolo: Il caso LAFLIS (Living Archive – Floating Islands)*, in C. Carponi et al. (a cura di), *Nuovi crocevia per lo spettacolo: Linee di ricerca e nuove generazioni a confronto*, Milano University Press

4

Presenza, funzione e relazione



4.1 | I casi di Ippolito Chiarello e Fabrizio Saccomanno

Se nel teatro di tradizione gli oggetti erano spesso subordinati alla scenografia o alla necessità di ricostruzione di un ambiente realistico, oggi, al contrario, sono configurati come elementi drammaturgici autonomi che generano e rappresentano relazioni, azioni e immaginari. Nel teatro contemporaneo, la perdita di funzione meramente decorativa e illustrativa dell'oggetto ha portato ad una costruzione attiva del senso scenico. L'oggetto non è più chiamato semplicemente a rappresentare qualcosa, ma a essere presenza concreta nello spazio performativo.

Questa lenta ma radicale trasformazione della scena è fortemente legata a processi di sottrazione. Molte pratiche teatrali contemporanee riducono al minimo l'apparato scenico e prediligono la centralità del corpo dell'attore, l'uso di spazi non convenzionali e di dispositivi performativi leggeri e adattabili. In questo contesto, l'oggetto acquisisce valore non per quantità o complessità formale, ma per la sua capacità di attivare significati, evocare mondi e instaurare una relazione diretta con lo spettatore.

Le pratiche di Ippolito Chiarello e Fabrizio Saccomanno si inseriscono pienamente in questa prospettiva, offrendo due modi diversi ma

profondamente simili di intendere l'oggetto teatrale. La seguente analisi si basa su interviste originali condotte dall'autrice di questa tesi, trascritte integralmente nell'*Annexa*, per consentire al lettore di ottenere un'idea interna sui processi creativi e la poetica dei due artisti.

4.2 | L'oggetto come necessità e principio compositivo

Un concetto centrale, specialmente nel pensiero di Fabrizio Saccomanno¹, è quello di necessità. L'oggetto non viene mai introdotto in scena come un elemento accessorio, ma piuttosto, quando soddisfa un bisogno drammaturgico specifico. Come afferma Saccomanno durante l'intervista, «Un oggetto ha ragione d'essere sulla scena nella misura in cui è necessario. Io prediligo il teatro non della grande scenografia, ma lo spazio vuoto che si riempie di cose essenziali» (Saccomanno, comunicazione personale, 24 novembre 2025).

L'oggetto, in questa prospettiva, non è concepito come un elemento autonomo o autosufficiente, ma piuttosto come parte di un sistema relazionale che coinvolge il corpo e la parola dell'attore, lo spazio e il pubblico. Ogni presenza materiale in scena deve servire a una funzione specifica, altrimenti rischia di diventare un elemento puramente visivo.

Saccomanno prende esplicitamente le distanze dagli utilizzi feticistici dell'oggetto teatrale, avvertendo di una teatralità che si basa esclusivamente sull'impatto estetico. «Se un oggetto bastasse a sé stesso, diventerebbe un oggetto feticcio, un oggetto idolo, bello solo da guardare.

Ma se è solo bello da guardare, dopo dieci minuti muore”. (Saccomanno, comunicazione personale, 24 novembre 2025) L’oggetto in questione non deve attrarre lo sguardo, ma rimanere vivo attraverso l’azione e la relazione. Una volta che perde quella funzione, si riduce ad una cornice vuota, priva di significato.

4.3 | **Oggetti trasformabili e immaginazione dello spettatore**

Una caratteristica distintiva nel teatro di Saccomanno è l'uso di oggetti trasformabili, cioè che possono assumere varie funzioni nel corso della performance. Non si tratta di un tentativo di creare un'illusione pratica e realistica, ma piuttosto di sollecitare l'immaginazione dello spettatore nella costruzione attiva del significato scenografico. Emblematico è l'esempio del lenzuolo e della cassapanca, che durante la performance subiscono un cambiamento radicale di significato. “Il bello del teatro è che puoi far immaginare le cose e poi puoi divertirti a utilizzare lo stesso oggetto in più funzioni. Un lenzuolo può essere un letto e subito dopo diventare un tavolo”. (Saccomanno, comunicazione personale, 24 novembre 2025).

La trasformazione avviene sotto gli occhi degli spettatori e rende esplicita la convenzione teatrale, riaffermando il teatro come spazio simbolico e non mimetico. In questo senso, l'oggetto non nasconde il meccanismo della scena, ma lo espone, diventando uno strumento di relazione piuttosto che di illusione.

L'oggetto come estensione del corpo e della biografia

4.4

Nel lavoro di Ippolito Chiarello, l'oggetto è intimamente legato al corpo dell'attore e alla dimensione autobiografica della scena. Entra in una relazione diretta e spesso problematica con l'attore, diventando tanto una risorsa quanto un possibile impedimento. Chiarello² sottolinea, infatti, che l'oggetto richiede una certa specificità nella responsabilità performativa. «In teatro l'oggetto può essere un ostacolo, perché mentre parli lo devi manipolare. Deve aiutarti, non creare un problema» (Chiarello, comunicazione personale, 2 gennaio 2026).

L'oggetto non è mai neutro e richiede un impegno con il corpo, il tempo e lo spazio, rendendo visibile il lavoro dell'azione scenica. In questo senso, l'oggetto può essere compreso come un'estensione del corpo dell'attore e partecipa pienamente alla costruzione dell'evento performativo.

Nel progetto di *Barbonaggio Teatrale*, questa relazione viene ulteriormente radicalizzata. L'uso iniziale di una valigia contenente oggetti di scena cede il passo, progressivamente, a una scena sempre più spoglia, fino alla quasi totale scomparsa degli oggetti.

«All'inizio avevo una valigetta con gli oggetti,

poi piano piano ho tolto tutto. Alla fine, mi porto addosso il teatro: l'attore, il corpo, le storie» (Chiarello, comunicazione personale, 2 gennaio 2026).

L'oggetto tende a dissolversi consentendo l'emergere di una teatralità essenziale in cui il confine tra palco e vita quotidiana diventa sempre più sottile.

Sia in Chiarello che in Saccomanno, l'oggetto è spesso un elemento quotidiano, povero, riconoscibile. Sedie, lenzuola, valigie, porte o strumenti comuni diventano modi per interrogare il presente, il lavoro, la precarietà, le condizioni materiali dell'esistenza. Questa scelta non è solo estetica, ma profondamente politica. Rifiutando l'eccesso scenico, il teatro si riavvicina alla vita reale e alle sue contraddizioni.

L'oggetto quotidiano, perché familiare, crea un cortocircuito percettivo nello spettatore, che è invitato a guardare qualcosa che conosce da una nuova prospettiva. In questo senso, l'oggetto non rappresenta il mondo, ma lo mette in crisi, aprendo uno spazio per una riflessione critica.

4.6 | **Oggetto, memoria e vita oltre la scena**

Un ulteriore aspetto rilevante emerso dalle interviste è il potenziale di vita dell'oggetto oltre la performance, non solo in relazione a possibili registrazioni dello spettacolo, ma anche nella transizione dall'ambito teatrale al domestico. In entrambi i casi analizzati, alcuni oggetti non esauriscono la loro funzione con la fine dello spettacolo, ma continuano a esistere come elementi di uso quotidiano, mantenendo una traccia della loro origine scenica.

Ippolito Chiarello descrive come alcune strutture sceniche siano state modificate, trasformate e incorporate nella propria vita domestica, assumendo nuove funzioni. «La scenografia di FanculPensiero adesso è una libreria a casa mia» (Chiarello, comunicazione personale, 2 gennaio 2026).

In questo movimento dalla scena allo spazio abitativo l'oggetto non perde il proprio valore simbolico, ma lo trasporta in un altro contesto, divenendone arredo. Il teatro così viaggia, fa segno, lasciando tracce materiali che si rinnovano nel quotidiano.

Analogamente, nel lavoro di Fabrizio Saccomanno assistiamo alla stessa relazione con alcuni oggetti di scena, come la cassapanca adopera-

ta in scena e precedentemente usata nell'intimità domestica. Oltre l'attestazione di questa trasformazione e riuso, Saccomanno evidenzia una dimensione più conservatrice e più intima del rapporto con determinati oggetti, degni particolarmente d'interessi analoghi che rimangono legati a spettacoli che non cessano di essere riproposti nel tempo. «Il martello di Gramsci io non lo uso nella vita quotidiana. Mi piace sapere che sta lì, perché i miei spettacoli non muoiono mai» (Saccomanno, comunicazione personale, 24 novembre 2025).

S'individua in tal modo una doppia traiettoria dell'oggetto teatrale. Da un lato la sua capacità di mutarsi e d'adeguarsi a nuove condizioni e contesti d'uso; dall'altro la possibilità di rimanere sospeso, custodito, come memoria materiale di scena, dentro una scatola, dietro una porta, in una parola, entro una molteplicità di destinazioni. In entrambi i casi, l'oggetto continua a esistere come portatore di senso, confermando come nel teatro contemporaneo la materia scenica non sia mai completamente separabile dalla vita che la circonda.

4.7 | Conclusione scenica

Dall'analisi delle pratiche sceniche e delle interviste a Ippolito Chiarello e Fabrizio Saccomanno emerge una concezione condivisa sulla necessità dell' "oggetto teatrale", mai ritenuto autosufficiente e scollegato dalla relazione con l'attore. L'oggetto diviene un dispositivo dotato di importanza poetica e politica, capace di destare immaginazione, memoria, presenza e soprattutto lontano dall'essere un semplice ornamento scenografico.

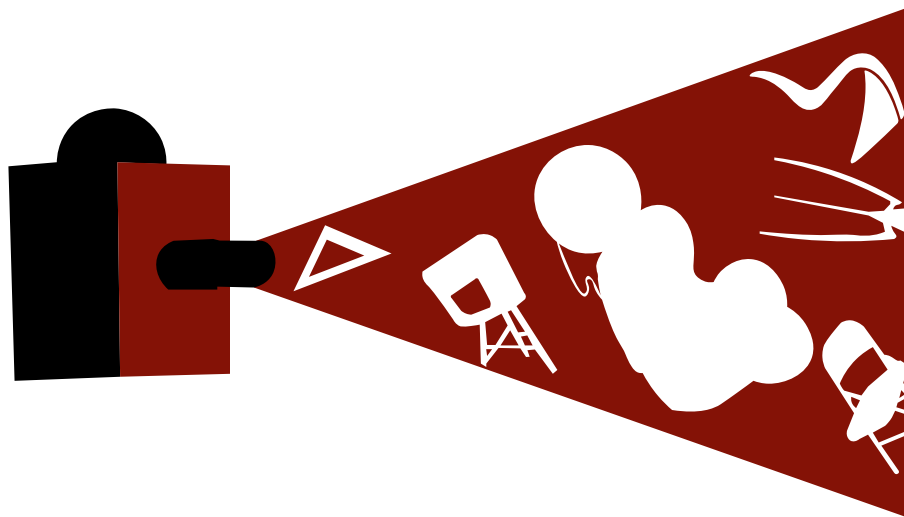
L'oggetto, dicevamo, nel teatro contemporaneo non è chiamato a spiegare o rappresentare, ma a mettere in relazione, e rende "fruibile". È questa la vera tensione tra materia e simbolo, tra corpo e oggetto della scena contemporanea, in cui trova una delle sue forme più fertili di espressione.

Note

- ¹ Saccomanno F., intervista personale del 24 novembre 2025, rilasciata ad uso esclusivo e pubblicata nel capitolo Annexa di questo lavoro.
- ² Chiarello I., intervista personale del 2 gennaio 2026, rilasciata ad uso esclusivo e pubblicata nel capitolo Annexa di questo lavoro.

5

Oggetti di scena tra teatro e cinema



Nel teatro e nel cinema gli oggetti di scena rappresentano un elemento fondamentale del meccanismo performativo e narrativo. Tuttavia, pur condividendo una funzione apparentemente analoga, ovvero sostenere l'azione, delineare un contesto, attivare il senso, essi operano secondo logiche profondamente differenti nei due linguaggi¹. Le differenze non sono soltanto tecniche o produttive, ma riguardano il modo in cui l'oggetto viene percepito, guardato, abitato e interpretato dallo spettatore.

Nel teatro l'oggetto è inserito in un evento dal vivo, condiviso nello stesso tempo e nello stesso spazio tra attori e pubblico. Nel cinema, invece, l'oggetto è mediato dallo sguardo della macchina da presa e dalla costruzione del montaggio, diventando parte di un sistema narrativo che si sviluppa per frammenti e ricomposizioni. Analizzare le differenze tra l'uso degli oggetti nei due ambiti significa dunque interrogare il rapporto tra materialità, spazio, corpo e sguardo.

Questo capitolo si fonda sia su contributi teorici e fonti online sia su un'intervista originale con la scenografa Egle Calò², riportata integralmente nell'*Annexa*, che contribuisce a dare uno sguardo pratico e progettuale sulle specificità del lavoro scenografico in teatro e nel cinema.

5.2 | L'oggetto di scena come elemento drammaturgico

Gli oggetti di scena, o props³, sono tutti quegli elementi che gli attori usano o che sono presenti nello spazio performativo per supportare l'azione e la narrazione dello spettacolo o del film. Si differenziano dagli elementi più permanenti della scenografia, come fondali o architetture fisse, e spesso assumono un ruolo più attivo associato all'azione e al gesto.

Nel teatro, l'oggetto è spesso considerato parte della drammaturgia. Non solo accompagna l'azione, ma la crea o la determina. La sua presenza è continua e visibile per tutta la durata della scena, e il suo significato si costruisce nel tempo reale della performance. L'oggetto teatrale è quindi intrinsecamente legato alla presenza del corpo attore e alla relazione con il pubblico.

Al contrario, nel cinema l'oggetto diventa parte di una drammaturgia mediata dal linguaggio filmico. Un oggetto può essere centrale in una scena e completamente assente nella successiva. Può acquisire un valore simbolico attraverso una inquadratura, oppure può passare inosservato se non viene enfatizzato dalla regia. La sua funzione narrativa non è determinata dalla presenza dell'oggetto da solo, ma dal ruolo che svolge nella costruzione dell'ordine visivo e temporale del film.

Un aspetto del teatro e del cinema che è radicalmente differente è il punto di vista degli attori. Nella maggior parte dei casi, nel teatro il pubblico guarda lo stesso spazio scenico da un punto di vista frontale e unito. L'azione potrebbe concentrarsi su un particolare, ma il pubblico lo contempla all'interno di un tutto. L'oggetto può essere parte di un tutto da un insieme di elementi che il pubblico può esplorare con lo sguardo.

Nei film, al contrario, lo spazio non viene presentato tutto insieme. È costruito attraverso una serie di inquadrature. La macchina da presa decide cosa mostrare, cosa escludere e da quale distanza osservare l'oggetto. Un particolare, ad esempio, può essere centrale, ripreso in primo piano in un'inquadratura mentre altri elementi scompaiono completamente.

Questo aspetto centrale e differente dei due punti di vista incide molto su come gli oggetti vengono usati e progettati per le due arti. Come emerge dall'intervista a Egle Calò, nel teatro l'oggetto deve "reggere" tutta la scena, mentre nel cinema un oggetto può essere progettato per funzionare solo in una inquadratura specifica.

5.4 | **Tempo reale e tempo montato**

Il rapporto con il tempo rappresenta il teatro e il cinema come mondi diversi e separabili nel loro approccio all'oggetto.

Gli oggetti rappresentati in teatro sono come gli attori, in quanto devono essere delle presenze attive in ogni istante dell'azione. Questo implica una grande responsabilità nei confronti dell'oggetto che deve essere dinamico, resistente, e coerente all'uso per tutta la performance.

Il rapporto con gli oggetti nel cinema è, per sua natura, discontinuo. Un oggetto, in una scena, può essere presente anche solo per pochi secondi. Ciò nonostante, dal punto di vista diegetico, può avere anche una grandissima rilevanza per la narrazione. Inoltre, la ripetizione dei ciak e la possibilità di interventi successivi, attraverso il montaggio e la post-produzione, consentono una maggiore manipolazione del senso dell'oggetto.

Pertanto, gli oggetti rappresentati nel cinema possono diventare un segno narrativo, mentre, nel teatro tendono ad essere elementi di continuità, svolgendo il ruolo di sostegno all'azione.

Gli obiettivi e le esigenze della progettazione scenografica, per il teatro e il cinema, sono molto diversi. La scenografia teatrale è pensata per uno spazio fisso, il palcoscenico e, perciò, deve avere visibilità, coerenza e funzionalità per la durata dell'intero spettacolo. Due oggetti affinché possano raggiungere il pubblico a distanza devono avere forme più semplici ed essere simbolici.

Nel cinema, la scenografia viene costruita come set profilmico, ossia come uno spazio pensato per essere filmato. Questo implica una progettazione modulare e a fasi. Una stanza può essere costruita solo su tre lati, un oggetto può avere diverse versioni in funzione dell'inquadratura e molti elementi possono essere aggiunti o cambiati in post produzione.

La figura dell'attrezzista e del reparto scenografia assumono quindi ruoli diversi nei due ambiti. Nel cinema, si presta particolare attenzione alla continuità visiva, pertanto, un oggetto deve rimanere nella stessa posizione, forma e stato tra un ciak e l'altro, anche se gli spezzoni di filmati girati si riferiscono a giorni diversi. In teatro, invece, la continuità deve essere ricreata dalla memoria e dalla ripetizione.

5.6 | Oggetti, realismo e simbolo

Nel teatro contemporaneo, e in molte pratiche post-drammatiche, l'oggetto tende a svuotarsi della funzione meramente realistica, assumendo una valenza più simbolica o addirittura performativa. Un oggetto in scena può contemporaneamente rappresentare molteplici cose, o cambiare significato nel corso dello spettacolo, a seconda dell'uso che l'attore fa e del contesto scenico.

Nel cinema, invece, l'oggetto è spesso legato a una funzione realistica o narrativa più definita. Anche quando assume un valore simbolico, questo viene generalmente costruito attraverso il linguaggio filmico, quindi con inquadrature ricorrenti, associazioni visive, montaggio parallelo. Il significato dell'oggetto è quindi guidato dalla regia più che lasciato all'interpretazione libera dello spettatore.

Come osserva Egle Calò, nel cinema il dettaglio può caricare l'oggetto di senso, mentre nel teatro il significato emerge dall'uso reiterato e dalla relazione con il corpo e lo spazio.

Il rapporto tra oggetto e corpo rappresenta un'ulteriore distinzione tra le due arti prese in analisi. Nel teatro, l'oggetto è manipolato in tempo reale dall'attore e partecipa alla costruzione della presenza scenica. La sua materialità è concreta, visibile, condivisa con lo spettatore, che ne percepisce peso, ingombro e resistenza.

Nel cinema, l'oggetto può essere toccato dall'attore, ma la sua presenza è sempre mediata dallo schermo. La materialità è filtrata dall'immagine e può essere amplificata o attenuata attraverso scelte di regia. Inoltre, il cinema consente l'uso di oggetti fittizi o digitali che non esistono realmente nello spazio fisico del set.

Questa differenza rafforza l'idea che nel teatro l'oggetto sia parte di un'esperienza condivisa e irripetibile, mentre nel cinema esso contribuisce a un'esperienza mediata e riproducibile.

5.8 | Conclusione presente

Il confronto tra l'uso degli oggetti nel teatro e nel cinema mette in luce due concezioni profondamente diverse della materialità scenica. Nel teatro, l'oggetto è presenza continua, relazione viva con il corpo dell'attore e con lo spazio condiviso con il pubblico. Nel cinema, l'oggetto è frammento, dettaglio, segno narrativo che acquista senso attraverso il dispositivo filmico.

Queste differenze non devono essere intese come opposizioni rigide, ma come specificità linguistiche. Molti artisti contemporanei lavorano infatti su territori ibridi, contaminando pratiche teatrali e cinematografiche. Tuttavia, comprendere le diverse funzioni e percezioni dell'oggetto nei due ambiti permette di leggere con maggiore consapevolezza le scelte scenografiche e drammaturgiche, e di riconoscere il ruolo centrale che la materia continua a svolgere nella costruzione del senso performativo.

Note

- ¹ Il confronto tra teatro e cinema è qui inteso in senso funzionale e operativo, limitatamente all'uso e alla percezione degli oggetti di scena, senza l'intenzione di esaurire la complessità dei due linguaggi.
- ² Calò E., intervista personale del 2 gennaio 2026, rilasciata ad uso esclusivo e pubblicata nel capitolo Annexa di questo lavoro.
- ³ Per una definizione generale di “materiale di scena” si veda: DAM Academy. (n.d.). *Come rendere indimenticabili i props del tuo film*. <https://damcinema.it/blog-cinema/props-cinema-indimenticabili/>

ANNEXA



Interviste

Questa appendice nasce dall'esigenza di portare la ricerca fuori dalla sola dimensione teorica e di metterla in dialogo con voci che quotidianamente lavorano con la materia scenica. Le tre interviste qui raccolte non costituiscono un semplice apparato documentario, ma un'estensione del percorso di ricerca. La scelta degli interlocutori non è casuale poiché ciascuno, da una prospettiva differente, interroga il ruolo dell'oggetto e della materia nel dispositivo performativo nelle proprie modalità. Le loro pratiche consentono di osservare come l'oggetto si trasformi a seconda del contesto, del linguaggio e della relazione con il pubblico, mettendo alla prova le ipotesi teoriche sviluppate.

Fabrizio Saccomanno, attore e regista attivo da anni nella scena teatrale italiana, sviluppa una pratica fortemente radicata nel rapporto tra parola, corpo e oggetto essenziale. Il suo lavoro si caratterizza per un uso necessario e non decorativo della materia scenica, in cui ogni oggetto entra in scena solo se funzionale alla costruzione drammaturgica e alla relazione con il pubblico. Ippolito Chiarello, attore e autore noto anche per il progetto del "barbonaggio teatrale", ha elaborato una modalità performativa che riduce progressivamente l'apparato scenico fino a mettere al centro il corpo e la presenza.

Nei suoi lavori l'oggetto si configura come estensione del gesto, talvolta come ostacolo, talvolta come traccia biografica, sempre in tensione con lo spazio urbano e con il quotidiano. Egle Calò, scenografa impegnata tra teatro e cinema, offre invece uno sguardo progettuale e tecnico sullo statuto dell'oggetto. Il suo contributo permette di indagare le differenze tra il dispositivo teatrale e quello cinematografico, mettendo in luce come cambino funzione, progettazione e percezione degli oggetti a seconda del linguaggio e delle logiche produttive.

Le interviste sono state condotte in forma dialogica, privilegiando un andamento aperto, capace di far emergere non solo risposte puntuali ma anche dubbi, contraddizioni e riflessioni spontanee. In questo senso, non intendono fornire verità definitive, ma restituire la complessità del pensiero pratico che attraversa il lavoro con gli oggetti. Queste conversazioni rappresentano un controcampo rispetto all'elaborazione teorica, riportando il discorso alla dimensione concreta del fare, dove l'oggetto non è categoria astratta ma presenza materiale, scelta quotidiana, responsabilità artistica. Attraverso le loro parole, l'oggetto teatrale riacquista voce, peso e contesto, confermando la necessità di tenere insieme riflessione critica e pratica scenica.

**FABRIZIO
SACCOMANNO**



Intervista condotta il 24 novembre 2025

Fabrizio Saccomanno è un attore, regista e pedagogo teatrale italiano attivo dalla fine degli anni Novanta, formatosi in Antropologia culturale all'Università di Roma e legato per lungo tempo ai Cantieri Teatrali Koreja. Nel 2015 ha fondato la compagnia URA Teatro, sviluppando un percorso artistico che intreccia narrazione civile, ricerca sulla memoria e pratiche di teatro di comunità.

Mi parleresti degli oggetti utilizzati nello spettacolo su *Gramsci*? Perché li hai scelti e da dove derivano?

In qualche modo Gramsci, sin da quando viene messo in carcere, ma soprattutto dopo la Seconda guerra mondiale, diventa una specie di santino del Partito Comunista. E allora ho sentito proprio il bisogno di mettere il suo poster. Come se fossimo in una camera di prigione con il poster di Gramsci appeso al muro. Ma quale poster? Perché l'immagine che è stata sempre usata non c'entra nulla con quello che era Gramsci nel momento dell'arresto. Le foto segnaletiche lo restituiscono come un uomo molto provato dalla malattia, anche piuttosto brutto, segnato. Invece l'immagine iconica è quella di quando aveva diciassette anni, un giovinetto che non c'entra niente con il Gramsci adulto delle

foto segnaletiche. È un'immagine usata a mo' di santino, davvero un po' come accade per i santi: si sceglie sempre la fotografia di quando erano giovani.

Avevo bisogno proprio di quell'immagine. Ma nello spazio vuoto non c'era un muro. E allora ho pensato a un bancale, un pallet, che è probabilmente la cosa meno nobile che esista nella nostra società. Un bancale è quello su cui vengono caricate le merci nei supermercati, dalle bottiglie d'acqua a qualsiasi altro prodotto, e che poi viene spostato con il muletto. È uno strumento umile, di lavoro, che serve solo a sostenere, a trasportare. Ha anche quello spazio vuoto sotto, che lo rende ancora più povero.

Mi sembrava la cosa più miserabile che potessi usare, senza ricadere in nessuna scenografia. Volevo qualcosa di scarno, che rimandasse ad altri segni senza dichiararli apertamente. Sono idee, ovviamente. L'idea è sempre che nello spettatore avvenga un corto circuito. Anche il poster stesso è rovinato, consumato, spiegazzato, usurato. Non è bello. E mi sembrava che quella fosse la strada giusta.

Poi ci sono il martello e i chiodi. Chiodi grossi, chiodi da cento, che uso per inchiodare questo poster di Gramsci al bancale. Ora, per fissare un poster basterebbe una puntina, un chiodino piccolo. Invece l'idea era proprio quella di usare forza, di compiere un gesto violento. Infatti, batto forte il martello. Nel nostro linguaggio diciamo "mi ha inchiodato", "sono rimasto inchiodato a quella situazione". Diciamo anche

“inchiodare” quando freni di colpo con la macchina. Ecco, in quel momento la vita di Antonio frena e frana. Lui rimane inchiodato, gli altri lo inchiodano a quel martirio. Mi interessava anche il rumore dell’inchiodare, farlo sentire forte durante lo spettacolo. Perché poi, nella nostra cultura, inevitabilmente rimanda anche a qualcosa di cristologico. Inchiodare alla croce è uno degli archetipi che ci portiamo dentro, che lo vogliamo o meno, credenti o non credenti. È qualcosa che esiste dentro di noi. Quindi gli oggetti sono questi: il martello, i chiodi, il bancale, il poster. E poi c’è un ultimo oggetto, che tengo con me, perché gioco sempre a carte scoperte. Quando entro in scena mi vedi con un cappotto che in realtà è tutta la mia scena. Da lì tiro fuori le lettere, poi il martello e i chiodi, poi il poster e infine una rosa. La rosa è l’ultimo gesto. E perché una rosa? Per due ragioni molto precise. La prima è che, alla fine dello spettacolo, quel poster che all’inizio era “a cosa abbiamo ridotto Gramsci” diventa una lapide. Io mi giro, vado verso il poster, mi inginocchio e depongo un fiore. Improvvisamente non è più un poster, è una tomba. Perché lo spettacolo per me è anche celebrare un morto, rendergli onore. E il gesto di portare un fiore sulla tomba di un defunto è un gesto di profonda pietà, che fa parte del nostro culto diffuso.

Ma c’è anche un’altra ragione, che viene direttamente dalle lettere di Gramsci. In una delle più strazianti scrive a Tania raccontandole che la rosa che aveva piantato ha preso una terribile

insolazione. Dice che la catastrofe solare è stata inevitabile, perché aveva potuto coprirla solo con della carta che poi il vento ha portato via. È molto addolorato per questa rosa che per lui diventa sinonimo di bellezza.

Consideriamo che Gramsci è rinchiuso in un carcere durissimo, un carcere per minorati fisici e psichici, non certo come quelli di oggi. Lui, così provato dalla malattia, cerca disperatamente di circondarsi di bellezza per sopravvivere. E pochi giorni dopo scrive di nuovo a Tania, in toni quasi entusiastici. Racconta che la rosa si è ravvivata, che ha messo foglie, un rametto lungo quindici centimetri, perfino un bocciolo, anche se poi teme che stia di nuovo illanguidendo. Ma dice che la pianta ha attecchito, e che lui è felice. Aggiunge riflessioni straordinarie sui fenomeni cosmici, sul solstizio d'estate, sul tempo che gli appare "corporeo" da quando lo spazio per lui non esiste più. È una lettera meravigliosa. E quindi quella rosa doveva esserci. *Non è scena, non è scenografia, è senso, sono infiniti sensi.*

Mi permetteva di restituire Gramsci non solo come fondatore di un partito, ma come filosofo, come uomo che aveva un culto profondo della bellezza e che cercava di sopravvivere grazie ad essa. E allo stesso tempo diventava azione scenica, perché quell'oggetto mi consentiva di deporre un fiore sulla sua tomba. Il poster, a quel punto, non era più l'immagine iconica che tutti conosciamo, ma diventava una lapide.

Ascoltandoti sembra davvero di rivedere lo spettacolo. Mi è venuta in mente un'altra cosa. Qualche tempo fa c'era anche lo spettacolo sul Kurdistan che facevi con Gigi Gherzi. Avevate una lavagna che usavate per scrivere, per tracciare una sorta di mappa. Nell'ultima versione che ho visto, però, non c'era più. Mi chiedevo come fosse nata quell'idea e perché poi sia stata abbandonata.

In realtà io li considero due spettacoli diversi. Con Gigi era una cosa, da solo è un'altra. All'epoca, quando è nato lo spettacolo con Gigi, ci aiutò un giovane scenografo di Milano, uno studente di scenografia, che ci propose l'idea di una grande lavagna.

In quel caso la lavagna fungeva anche da fondale. Era nera alle nostre spalle, ma allo stesso tempo era uno spazio su cui scrivere. L'idea era quella di uno spettacolo a metà tra teatro e giornalismo, una sorta di reportage teatrale. Quando invece ho provato a farlo da solo, la scorsa estate, mi sono reso conto che non ce n'era più bisogno. Non faccio più quel tipo di racconto, non vado più nel resoconto quasi epico di una vicenda collettiva. Entro direttamente nel racconto vero e proprio. E quella lavagna aveva senso solo nella relazione con Gigi.

A questo punto ti chiederei qual è, più in generale, il tuo rapporto con gli oggetti durante il processo creativo o durante la performance.

Questa è una domanda più astratta, quindi posso provare a rispondere con alcune considerazioni generali. Per me, prima di tutto, un oggetto deve essere necessario. Nel teatro utilizziamo spesso questo termine, “necessità”, lo “stato di necessità”, che applicato a un oggetto può sembrare bizzarro, perché di solito lo si riferisce all’uomo o alla natura. Però è una terminologia teatrale che serve a dirci questo: un oggetto ha ragione di esistere in scena, di essere manovrato, di vivere la scena, solo nella misura in cui è necessario. Io prediligo un teatro che non è quello della grande scenografia. Preferisco lo spazio vuoto che si va riempiendo solo di cose essenziali. Per esempio, sono reduce da una delle mie ultime regie, *L’ispettore generale* di Nikolaj Gogol. In scena c’è un unico grande elemento: una porta sospesa, posta in obliquo. È una porta che incombe, perché da spettatore la vedi come se ti arrivasse addosso. Non è verticale, è inclinata, spinge verso il basso, verso chi guarda.

Quella porta per me restituiva un mondo. Un mondo di uomini oppressi, oppressi dalle loro paure, dall’avarizia, dall’avidità, dalla meschinità, dalla brama di potere. È sempre lì, incombente, come se tutto potesse crollare da un momento all’altro. E da quella porta, ogni volta che si busa, entra qualcuno, portando situazioni a volte surreali, a volte cariche di pericolo e di ulteriore paura.

L’altro unico oggetto di scena è una cassapanca. Lo spettacolo si svolge tra una taverna e la casa del podestà di un villaggio della Grande Russia.

Nella casa del podestà appare questa cassapanca, che è l'unico segno concreto di possesso, di ricchezza materiale. È una cassapanca che si può usare per sedersi, per aprirla e tirarne fuori delle cose. È come se contenesse tutta la ricchezza di quella casa.

Tutto questo avviene in uno spazio assolutamente vuoto. Non ci sono sedie, non ci sono quadri, non ci sono pareti. Niente. Eppure, ti sembra di abitare quelle stanze, quelle case, perché sono i movimenti degli attori a creare lo spazio. Ogni attore, quando si muove, crea uno spazio intorno a sé.

C'è poi un altro oggetto, che è il lenzuolo. Serve in modo molto pratico. Nella taverna la cassapanca, con il lenzuolo sopra, diventa un letto su cui dorme l'ospite, l'ispettore generale. Subito dopo, nel momento del pranzo, l'attore si alza, prende il lenzuolo, se lo lega al collo e diventa una specie di bavaglino gigantesco, come quello dei bambini. La cassapanca, che prima era il letto, diventa il tavolo su cui mangia. È una commedia, fa ridere, perché è tutto goffo, sproporzionato.

Mi interessa questo. Utilizzare pochissime cose, ma farle vivere in più modi, in più funzioni, all'interno di uno spazio vuoto.

Mi ricollego a questo per chiederti se ricordi un momento in cui un oggetto ha trasformato completamente una scena o un'azione.

Sì, in questo senso proprio il lenzuolo di cui parlavo prima. Cambia completamente la scena. Lui si sveglia, l'attimo dopo arriva la serva con il cibo e quel letto diventa un tavolo. Tu, come spettatore, dimentichi che prima fosse un letto. Ed è questo il bello del teatro. Far immaginare le cose e poi divertirsi a usare lo stesso oggetto in più funzioni.

È un po' quello che succedeva anche in *Gramsci* con la rosa. Lì non si trattava tanto di funzioni diverse, quanto di più sensi che convivono nello stesso oggetto. In questo caso, invece, è proprio un oggetto che cambia ruolo, che si trasforma.

Pensi che un oggetto possa avere una sua autonomia sulla scena, oppure resta sempre al servizio della narrazione?

È difficile rispondere in astratto, però tendenzialmente io non credo nell'autonomia dell'oggetto. Se un oggetto diventa autonomo, rischia di trasformarsi in un oggetto feticcio, in un oggetto-idolo, bello solo da guardare.

Mi viene sempre in mente quello che raccontava Peter Brook. Diceva che da giovane, quando andava a teatro, si apriva il sipario e vedeva una scenografia enorme, meravigliosa, e restava a bocca aperta. Poi, dopo dieci minuti, si annoiava mortalmente e quella scena non la vedeva più. Era morta, perché non serviva. Era solo un colpo d'occhio, una cornice.

Se una scena non vive, dopo un po' diventa solo sfondo. E nella nostra società, che è già piena di immagini e di cornici, fare una bella scenografia

che scimmietta il reale, a me personalmente non dice niente. È un mio punto di vista. Per me, se un oggetto bastasse a sé stesso, diventerebbe un feticcio.

Quando costruisci uno spettacolo pensi agli oggetti come parte di un progetto complessivo oppure emergono strada facendo, da una necessità?

No, non penso mai a priori agli oggetti. Dipende anche dal tipo di lavoro. Se sto affrontando una commedia, una tragedia, una regia su testo. Adesso, per esempio, ho ripreso *La visita della vecchia signora* di Dürrenmatt, e ci sono alcuni oggetti che mi servono perché sono necessari. Altri forse arriveranno, ma lo capisco solo lavorando.

Io parto sempre dallo spazio vuoto. È proprio una mia forma mentale. Parto dal vuoto e poi, piano piano, viene fuori solo l'essenziale. Cerco di capire qual è la cosa necessaria per creare bellezza. Perché questo non va mai dimenticato: l'essenziale non è solo funzionale, è anche ciò che può generare bellezza.

Il lenzuolo, per esempio, è essenziale perché può farmi ridere. La cassapanca, che prima vedi come un oggetto domestico, diventa un letto e subito dopo un tavolo. Poi, quando l'attore si mette quel tovagliolo enorme al collo, diventa una gag comica. Sono sempre più sensi, non solo più funzioni. E questo lo scopri lavorando, non prima.

E poi c'è un'altra cosa. L'oggetto deve avere

un'aura, una luce. La cassapanca che ho usato, per esempio, è una cassapanca vera, antichissima. È l'unica cosa che possiedo dei miei genitori, un ricordo che custodisco gelosamente. Vederla in scena mi faceva anche un po' strano. Ma è un oggetto pieno di anni, e quando un oggetto porta con sé il tempo, ha qualcosa di magico.

Ti è mai capitato, invece, che un oggetto che pensavi potesse servirti diventasse un ostacolo?

Sì, certo. Succede soprattutto in fase di lavoro, nelle regie. Non tanto quando vado in scena io, perché lì lavoro con pochissimi mezzi, quasi sempre con la parola, a volte con un musicista accanto, nello spazio vuoto.

Nelle regie, invece, provi delle strade e poi ti accorgi che certe cose vanno abbandonate il prima possibile. Possono diventare un ostacolo anche per l'attore. Ricordo un'improvvisazione in cui stavamo usando dei ventagli. Non c'era verso di farli funzionare come pensavo io, nella direzione che avevo in mente. A un certo punto ho dovuto desistere. Il ventaglio è un oggetto bellissimo, ma se diventa un uso vezzoso, manieristico, anziché valorizzare l'azione la uccide, diventa noia, diventa bruttezza. E allora sì, a volte si fallisce. Ma il fallimento è normale. In fondo siamo sempre noi a sbagliare.

L'oggetto è solo un oggetto.

Mi viene in mente Calvino, nel libro *Città invisibili*, quando parla della città dei segni. Dice che il viaggiatore nota un oggetto o un albero

solo quando rimanda ad altro, quando è carico di rimandi. Altrimenti non lo vede nemmeno. È come quando usciamo di casa e non notiamo più nulla intorno a noi. In scena è la stessa cosa. Se l'oggetto non rimanda ad altro, non significa nulla, lo spettatore non lo vede. L'oggetto è spesso simbolico, ma deve aprire, non chiudere. Altrimenti resta muto. È come un abito. Magari pensi che un personaggio debba vestirsi in un certo modo, ma poi l'attore si sente impacciato, non riesce ad agire. E allora, anche se l'abito è bellissimo, diventa un impedimento e va cambiato.

Nonostante la tua scena sia molto essenziale, ti è mai capitato di lavorare con scenografi, designer o artigiani per costruire qualcosa?

No, perché mi piace moltissimo fare le cose da me. Mi affascina trovare la sedia giusta, la porta giusta. Non ho bisogno di grandi impianti scenografici, ma di piccoli oggetti. Una porta, un portone sospeso. A volte li cerco, a volte li costruisco con assi di legno, che poi invecchio, rovino, distruggo un po'. Uso corde di canapa a vista, mi piace che si veda la costruzione. Nei grandi teatri, dove ci sono budget importanti, il discorso è diverso. Lì esistono le risorse per scenografia e illuminotecnica. La luce è un altro elemento fondamentale. Anche lì, però, mi piace moltissimo crearla io.

Infatti mi è venuto subito in mente lo spettacolo *Cenere*. È tutto buio, ma c'è quello spot di luce così preciso.

Sì, perché in quel caso era pensato come un radiodramma. Volevo che gli attori si vedessero il meno possibile, come se fosse un radiodramma in diretta, ma in carne e ossa.

Ti faccio l'ultima domanda. Pensi che gli oggetti di scena possano avere una vita oltre la performance?

Nel mio caso no, o meglio, non nella vita quotidiana. Non sono un grande teatro, non ho spazi, non ho magazzini. Però mi piace che gli oggetti restino lì. Il martello di *Gramsci* potrei riutilizzarlo, certo, ma non lo faccio. Ho una valigia di *Gramsci* con il cappotto, i chiodi, il martello, e restano lì. Per la vita quotidiana uso un altro martello.

Mi piace che sia così, perché i miei spettacoli non muoiono mai. Quest'estate ho rifatto *Gramsci*, che è del 2014. E riaprire quella valigia, ritrovare quegli oggetti, è un gesto importante.

Anche la sedia di *Gramsci* è un oggetto particolare. È una sedia scolastica, da bambino, che abbiamo modificato, saldando dei pezzi di ferro per renderla un po' più alta. È proprio la sedia di *Gramsci*.

Non me n'ero mai accorta.

Sì, l'intelaiatura è quella delle sedie di scuola. Al posto della seduta lucida ho messo due pezzi di legno tristissimi e l'ho allungata saldando un pezzo. Anche quella è un oggetto preciso. È Gramsci, è la sua sedia.

EGLE CALÒ



Intervista condotta il 2 gennaio 2026

Egle Calò è una scenografa e artista visiva italiana attiva nell'ambito del teatro contemporaneo, dove sviluppa progetti che intrecciano spazio scenico, oggetti e installazione. La sua ricerca si concentra sulla relazione tra materia, corpo e ambiente, esplorando modalità scenografiche che trasformano gli oggetti e gli spazi in dispositivi narrativi e sensoriali.

Parlami un po' del tuo lavoro, del rapporto con il regista e con le altre figure che intervengono nel processo.

Sicuramente il mio interlocutore principale è il regista. Poi però può succedere che anche un attore intervenga, dicendo per esempio: “questa casa non mi appartiene, non la sento mia”. Questo perché ogni cosa nasce sempre da un dialogo preliminare tra lo scenografo e il regista. Il regista spiega all'attore come immagina il personaggio e il suo spazio. Può dire: “io questo personaggio lo vedo così, ossessivo, ipocondriaco”, e allora anche la casa deve restituire questi tratti. Facciamo finta, per esempio, di dover costruire la casa di un personaggio come Ippolito Chiarello, io lo immaginerei come un uomo che legge, che studia; quindi, potrei pensare a delle librerie piene di libri. Ma allo stesso tempo inserirei magari delle vetrinette con tanti farma-

ci, ordinate in modo maniacale, per suggerire questa componente ipocondriaca. È attraverso questi dettagli che dai un input preciso all'attore e allo spettatore.

Oltre al rapporto con il regista, c'è anche un dialogo diretto con gli attori?

A volte sì, ma di solito questo avviene sul set, più che nella fase di preparazione. Durante la preparazione, invece, il mio riferimento resta la regia. Per esempio, se c'è una scena di pranzo o di cena, devo sapere se un attore ha intolleranze o problemi particolari, ma queste informazioni passano sempre dalla regia.

Il regista ha poi un aiuto regia e degli assistenti che fanno da tramite. È importante che il flusso delle informazioni sia ordinato, perché altrimenti si crea confusione.

Quali sono, in generale, gli step del processo che portano alla realizzazione di uno spazio?

Ti faccio l'esempio del film *L'ora di tutti*. Un film nasce già da una fase di pre-preparazione. Cosa significa? Significa che la regista mi chiama e mi dice: "Egle, ho pensato a te per il mio nuovo film, che è la mia prima opera". È quello che è successo con Stefania Rocca.

Mi manda la sceneggiatura, mi spiega il progetto, che in questo caso era una reinterpretazione de *L'ora di tutti*. Io leggo il testo, poi ci incontriamo. In questa fase iniziale ci sono la regia, la

scenografia, i costumi e la produzione. Durante i sopralluoghi entrano in gioco anche altre figure, come gli elettricisti.

Uno dei primi passaggi fondamentali è la ricerca delle location. Nel film l'unico vero interno era la casa di Idrusa, oltre alla chiesa; tutto il resto era esterno. La casa di Idrusa aveva un giardino, una cucina, una camera da letto, un piccolo bagno, un cortile e una strada esterna. Tutte queste parti dovevano funzionare insieme all'interno della narrazione.

Qui entra in gioco il location manager, che è una figura importantissima. È lo scenografo, però, a dire: "io questa casa me la immagino così". Con Stefania avevamo pensato a una casa medio-povera, una casa di pescatori, un luogo su cui io potessi intervenire pittoricamente, lavorando sui muri, e che fosse sostenibile anche economicamente.

Tra molte proposte, dieci, per esempio, io ne seleziono due o tre che reputo interessanti. Quando guardo una location, già so cosa posso farci e questo è qualcosa che ti dà l'esperienza. Poi ne parlo con la regista e le spiego come immagino quella casa, che carattere le darei, come potrebbe diventare la casa di Idrusa. A quel punto realizzo i bozzetti. Devo dire che con Stefania c'è sempre un po' di timore. Anche dopo tanti anni di esperienza, hai sempre paura che l'idea non piaccia. In questo caso, però, le è piaciuto tutto. Lo stile, il gusto, il mood. Una volta approvata la location, la si "battezza". Nel nostro caso la casa era a Carpignano, scelta anche per ridurre i costi.

Questo però significa che per la scenografia il lavoro si triplica, perché devi preparare tutto: interni, esterni, cortile, strada. E tutto deve essere pronto insieme, in base ai permessi e all'organizzazione della produzione esecutiva.

Il tuo lavoro consiste più nel ricercare elementi esistenti e inserirli nello spazio, oppure ti capita di creare oggetti da zero?

Capita spesso di dover creare da zero. A volte ci sono fabbisogni anche molto particolari. Per esempio, sto per iniziare un progetto a Castellana Grotte, legato a una clinica del sonno. È un progetto sperimentale, una prima opera. A quanto pare io finisco spesso per lavorare sulle prime opere sperimentali. Forse perché mi piace rischiare, forse perché ho un gusto più sperimentale. Una scenografia che lavora sulle serie televisive ha un approccio completamente diverso da chi lavora su progetti di ricerca. Io ho scelto questa strada. Le serie le faccio al massimo come art director o come consulente, ma preferisco le prime opere, perché sono strane, rischiose, nuove.

In questo progetto della clinica del sonno abbiamo trovato un edificio in cui costruire una sorta di labirinto di stanze. C'è un'équipe di medici che sperimenta il sonno dei pazienti. Esiste nella realtà la polisonnografia, ma noi la stiamo reinterpretando in modo fantasioso attraverso una grande lampada da cui partono dei filamenti che arrivano a una specie di casco realizzato

dai costumisti.

Quella lampada l'ho progettata io e la dovrò realizzare. Quando non trovi un oggetto che esiste già, devi per forza costruirlo.

In questi casi ti affidi anche a designer o ad altre figure specializzate?

Sì, assolutamente. Per esempio per la grafica. Se non hai tempo o un assistente che la sappia fare bene, devi delegare. Uno scenografo dovrebbe saper fare un po' di tutto, ma non sempre è possibile. Per la realizzazione di oggetti o lampade ci si affida spesso a lavorazioni fuori opera, ad artisti o artigiani. In questo progetto, per esempio, ci sarà una scalinata con elementi del corpo umano sulle pareti, come se fossero statue. Li realizzeremo in cartapesta, quindi chiamerò collaboratori specializzati, li faremo fuori e poi li inseriremo nello spazio.

Durante tutto questo processo, qual è il tuo rapporto con gli oggetti?

L'oggetto contribuisce a costruire la personalità del personaggio. Gli oggetti devono appartenere a quel personaggio. Nel caso di Idrusa, per esempio, lei ricamava, quindi quegli elementi devono esserci. Idrusa è una donna che vuole scappare, che vive sotto il controllo di un uomo che la possiede. È una donna ribelle. Tutto questo va messo nello spazio, negli oggetti. Per me gli ambienti sono come quadri, già mentre leggo la sceneggiatura immagino colori, texture, muri.

C'è mai stato un oggetto che ha cambiato completamente una scena?

Sì. Nel film *L'ora di tutti* c'è una scena molto forte, in cui Idrusa viene violentata sul tavolo della cucina e afferra una bottiglia, che poi lancia a terra. Qui entra in gioco anche il tema della sicurezza. Non avevamo il budget per chiamare gli effetti speciali e usare bottiglie finte; quindi, abbiamo deciso di usare una bottiglia vera, con molta attenzione. L'idea era che l'attrice la lanciasse verso il pavimento, lontano da sé. Ma durante la scena la bottiglia è stata lanciata verso una porta-finestra ed è rimbalzata indietro. Per fortuna c'era una tenda che ha attutito il colpo. Questo per dire che l'oggetto può diventare pericoloso, e che l'esperienza dell'attore è fondamentale.

Ti occupi anche della scelta dei materiali?

Certo. Lo scenografo decide i materiali. Per la clinica del sonno, per esempio, abbiamo pensato a muri verde acqua, a un lungo corridoio con una vetrata. Alcuni elementi, come i cavi d'acciaio a vertebra, li ho trasformati e inseriti nella lampada. La trasformazione degli oggetti è una parte fondamentale del lavoro.

A proposito di oggetti, quando abbiamo iniziato il film, Egle mi ha chiesto cosa avrei portato io. Io ho proposto un libro, che è diventato un oggetto fondamentale, ricorrente. Ogni volta

chiedevo: “ma il libro dov’è?”. Perché quello racconta il personaggio, anche quando non è in primo piano.¹

Esatto. L’oggetto va ricollegato al personaggio. È fondamentale che quello stesso personaggio abbia sempre il suo oggetto. L’attrezzista, in questo senso, è una figura chiave che deve garantire il raccordo degli oggetti, come la segretaria di edizione fa con i testi.

Secondo voi l’oggetto ha un’autonomia sulla scena?

Sì, può diventare protagonista. Un oggetto può essere un quadro, una scultura, un’installazione. Può essere centrale nel racconto.

Quel libro, per esempio, era protagonista insieme a me. Anche quando stava in tasca, si vedeva. Era un segno riconoscibile del personaggio.

Pensi che gli oggetti abbiano una vita dopo la scena?

Sì. Spesso noleggiamo, ma a volte acquisto io gli oggetti e li deposito, così possono rinascere in altri film. A volte le produzioni me li regalano. E quindi continuano a vivere.

Ti è mai capitato di tenere un oggetto a casa?

Sì, quando sono legata a un ricordo particolare, a un film.

Il tuo rapporto con il teatro?

Io farei solo teatro, anche se non ti fa campare. Il cinema ti paga in un giorno quello che il teatro ti dà in una settimana. Ma il teatro ti riempie il cuore.

È un processo di ricerca pura. L'oggetto teatrale spesso non è realistico, è metafora, simbolo, installazione. Nel cinema l'oggetto è quasi sempre reale. Nel teatro l'oggetto diventa altro. Ed è questo che lo rende così potente.

Note

- ¹ In rosso intervento di Ippolito Chiarello

**IPPOLITO
CHIARELLO**



Intervista condotta il 2 gennaio 2026

Ippolito Chiarello è un attore, regista e autore teatrale italiano attivo nella scena contemporanea, noto per la sua ricerca sul rapporto diretto tra teatro e pubblico. Fondatore della compagnia Nasca Teatri di Terra, ha sviluppato progetti di teatro partecipato e formati innovativi come il Barbonaggio Teatrale, che portano la performance fuori dagli spazi tradizionali e nei luoghi della vita quotidiana.

Parlami un po' del tuo rapporto con gli oggetti in scena.

In teatro l'oggetto può diventare anche un ostacolo, perché mentre parli lo devi manipolare. Nel cinema, invece, la telecamera prende l'oggetto. Fai l'azione, poi si stacca, si rifà. A teatro no. Tutto avviene lì, in tempo reale. Quindi mentre parli, mentre racconti, quell'oggetto deve completare quello che stai facendo, deve aiutarti, non deve crearti problemi.

C'è poi tutta la questione della realizzazione. Se uno spettacolo va in tournée, gli oggetti devono durare nel tempo. Per esempio, in Amleto, tutte le corone e gli oggetti di scena devono essere pensati per resistere, per essere trasportati. È molto diverso dal cinema, dove magari un oggetto ti serve per un giorno solo e poi non lo rivedi più. In teatro, invece, devi pensare anche

a come trasportarlo.

Per esempio, in *Club 27* all'inizio c'era questo gabbiotto scenografato, con dentro le bottiglie. Però, facendo lo spettacolo tante volte, a un certo punto ho tolto tutto. Ora ho una struttura molto più piccola, perché non mi serviva tutta quella roba per raccontare la storia.

Quell'oggetto era nato quasi come un oggetto di design. Era tutto strutturato, si agganciava, si montava, lo potevo montare da solo. C'erano le luci dello scenografo, tutto molto pensato. Era chiuso dentro due quinte e la luce usciva dall'esterno. A me, a un certo punto, non piaceva più. Sentivo che non serviva, anzi toglieva forza alla storia.

A teatro non devi per forza mettere qualcosa. In *Mattia e il nonno*, per esempio, non c'è niente e funziona. Se c'è un oggetto, deve essere sensato. A un certo punto ho detto: togliamo la luce. Io lavoro spesso così. Anche *Fancul Pensiero* all'inizio aveva una scenografia pazzesca, pesantissima. Adesso quella scenografia è una libreria a casa mia. Non serviva, non dava niente, anzi nascondeva la storia.

Allora abbiamo iniziato a dire: la luce deve stare sull'oggetto. Poi ho pensato che fosse comunque troppa roba. Alla fine, sono arrivato a un oggetto che posso usare ovunque, anche su una barca a remi. È autoportante, non ha bisogno di elettricità, ma ha la stessa resa. È diventato l'oggetto che serve, e non di più.

Io, in generale, gli oggetti li elimino quasi tutti. In *Un cuore a pedali*, invece, ci sono tanti oggetti

ti e, stranamente, lì funzionano, perché dicono qualcosa, aggiungono senso. Non sono lì per dire “guarda che bello questo oggetto”, ma perché fanno parte del mondo del personaggio.

Quindi, in questo caso, gli oggetti hanno una sorta di autonomia in scena?

Sono necessari, altrimenti non riesci a raccontare quello che vuoi. Nei laboratori lo dico sempre: “Sì, lavoriamo sull’oggetto, ma attenzione a non prendere il primo che capita”. Perché poi l’oggetto ti si ritorce contro, non lo riesci a usare, non riesci a tenerlo.

Un attore può imparare un testo da seduto, senza oggetti, e pensare di averlo imparato. Poi si alza, prende un oggetto, e deve reimpararlo da capo, perché quell’oggetto deve entrare dentro le parole. Deve diventare naturale tenerlo in mano. Poi metti il costume, e di nuovo devi reimparare tutto, perché il costume ti fa muovere in un certo modo.

Nel cinema spesso ti chiedono prima gli oggetti. Per *L’ora di tutti*, per esempio, c’era una chitarra che avevo scenografato e la chiesero subito, prima delle riprese. Serviva all’attore per entrare nella parte, per le prove. A volte ci sono dei props che devono essere pronti immediatamente.¹

Nel film, per esempio, il libro era fondamentale, tutto il resto poteva anche non esserci. In certi casi l’oggetto è fondante, in altri no. Io, in gene-

rale, preferisco non usare nulla, o usarne il meno possibile.

Però in *Club 27* ogni boccettina rappresentava una persona. Come ti è venuta l'idea delle boccette? E perché proprio le boccette?

L'idea nasce dal testo di Francesco Niccolini, che poi ho riscritto. Aveva pensato alle reliquie. Le reliquie di questi personaggi, come se fossero santi. Il sangue di Jim Morrison, la cocaina di Janis Joplin, il vomito di Jimi Hendrix, l'acqua della piscina di Brian Jones, la pallottola di Kurt Cobain. Diventavano reliquie.

In quella versione erano tutti liquidi, durante lo spettacolo li versavo in uno shaker e alla fine li shakeravo insieme. Era una bella immagine tutti questi miti mescolati. Era il simbolo del mito, dei punti di riferimento, e c'era anche l'alcol, quindi era legato alla loro vita.

Nella versione che faccio adesso, invece, ho cambiato. Quella soluzione mi sembrava una trovata e basta. Ora sono boccette più piccole, oggettini che il personaggio si porta dietro, con le scritte a mano "Jimi Hendrix, vomito", per esempio.

Non mi serve una grossa scenografia, mi serve la musica. La cosa fondamentale sono i dieci brani, che lancio dal cellulare. Non uso i dischi, perché non servono, a meno che non voglia mettermi a scratchare. Ma anche lì perché farlo? Sarebbe virtuosismo inutile, e poi ci sono problemi pratici. Non puoi fare troppe cose mentre

parli, perché distrai il pubblico.

Nel cinema è la camera che va a cercare il dettaglio di una mano che cuce, di un gesto. A teatro questo non funziona. Infatti, agli attori di teatro che fanno i provini per il cinema dicono sempre: “meno teatro”. Perché tendi a enfaticizzare troppo.

Se devi piangere, nel cinema piangi e basta. A teatro, invece, spesso non serve neanche piangere, puoi raccontare il pianto. Quando uno piange davvero a teatro, a volte è quasi fastidioso. Sono le parole a essere più importanti.

È come nello spettacolo che ho scritto sui migranti. Se io mostrassi direttamente la tortura, sarebbe come vederla al telegiornale. Invece la canto. Racconto di un bambino morto in una stanza. La tortura è che l'altro deve stare lì con quel corpo. È un'immagine simbolica, che ti colpisce di più.

Il teatro funziona quando è vero ma non scimmietta la realtà. Penso a Eduardo, a Carmelo Bene, a Dario Fo. Tutti diversissimi, ma profondamente contemporanei. Ci sono invece forme di teatro che mostrano tutto, sangue, violenza, e non servono. Poi ci sono gruppi come la Societas Raffaello Sanzio, che lavorano tra teatro, cinema, installazione. Le arti possono essere trasversali.

Gli oggetti, quindi, per me funzionano solo se li indovini. In *Un cuore a pedali*, per esempio, c'è un mappamondo che cade continuamente. Non perché deve cadere, ma perché non sono riuscito a trovare una soluzione tecnica. Ed è lì che

serve lo scenografo.

Gli oggetti nascono anche durante le prove?

Assolutamente sì. Nascono nel teatro. Per esempio, la torcia. All'inizio pensavo a una torcia piccola, poi ho capito che serviva qualcosa di eclatante. Questa torcia può simulare una nave, un occhio di bue, e funziona meglio di un faro attaccato alla corrente, perché la puoi muovere come vuoi.

Gli oggetti nascono così. Nella bicicletta ci sono tanti oggetti che ho trovato nel tempo. All'inizio servivano i girasoli, poi ho trovato altre cose e pian piano tutto cambia.

Quindi è corretto dire che gli oggetti evolvono?

Certo. Io so che in certi punti dello spettacolo, quando arrivo a usare un oggetto, avrò una difficoltà. Per esempio, i girasoli: ne prendo uno, lo metto, lo tolgo. Deve essere un'azione semplice, immediata. Abbiamo messo delle calamite, ma non bastano, perché camminando cadono. Allora aggiungi una molla, poi un altro accorgimento, e alla fine perdi spontaneità.

C'è il cannocchiale che è pesante, il mappamondo sopra che cade. A volte sembra una scena voluta, ma in realtà è un problema tecnico. Può succedere una volta che si rompe, ma non sempre.

Per uno scenografo è fondamentale vedere le prove prima di progettare. Devi osservare le azioni, capire come si muovono gli attori, prima di disegnare qualsiasi cosa.

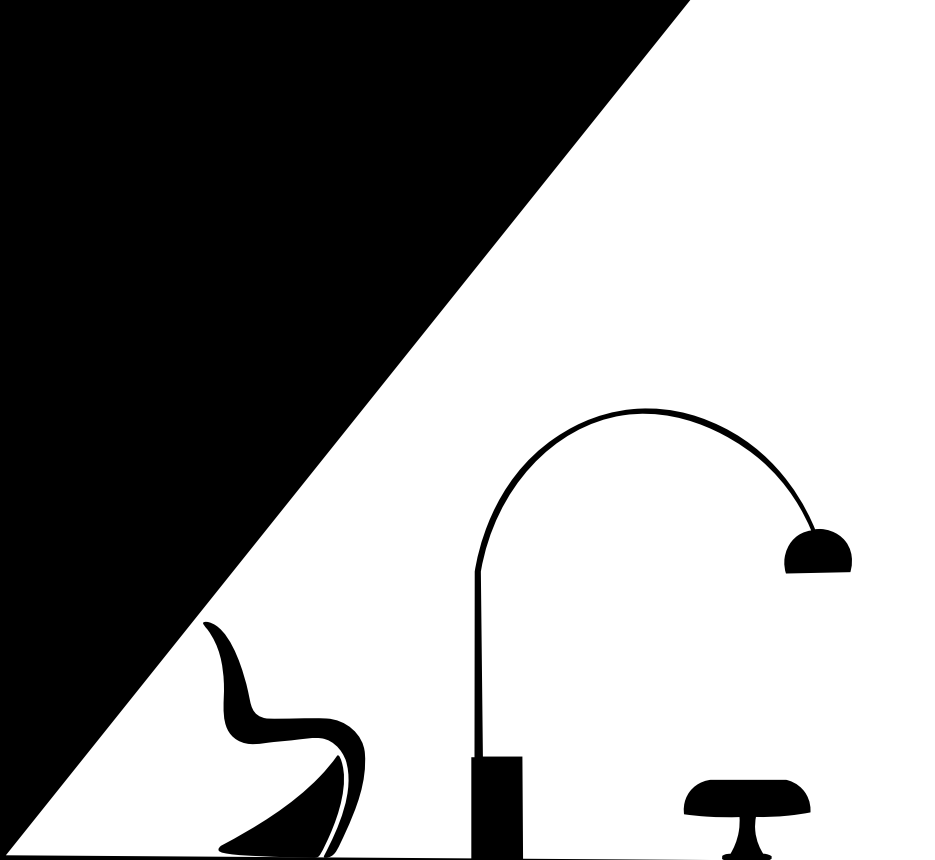
Sulla bici, per esempio, ci sono delle lucette che accendo nel finale. Ma sono troppe, è un'azione che non funziona. Non è abbastanza magica, è troppo meccanica. È artigianale, sì, ma troppo. Guardandolo dal pubblico penso: "Ma perché deve accendere tutte queste luci?". È un oggetto nato durante le prove, ma non mi convince.

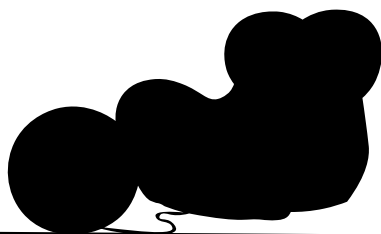
All'inizio c'era solo la bicicletta, l'impermeabile, il cappello da esploratore, una cassa con il microfono alla cintura, e funzionava meglio. Adesso ci sono troppe cose. Anche il cappello: uno vero del Sahara, uno comprato su Amazon. Quello finto si vede subito.

Gli oggetti devono nascere durante il processo, ma devono essere adattati alla loro funzione. Devono aiutare, non essere un ostacolo.

Note

- ¹ In rosso intervento di Egle Calò



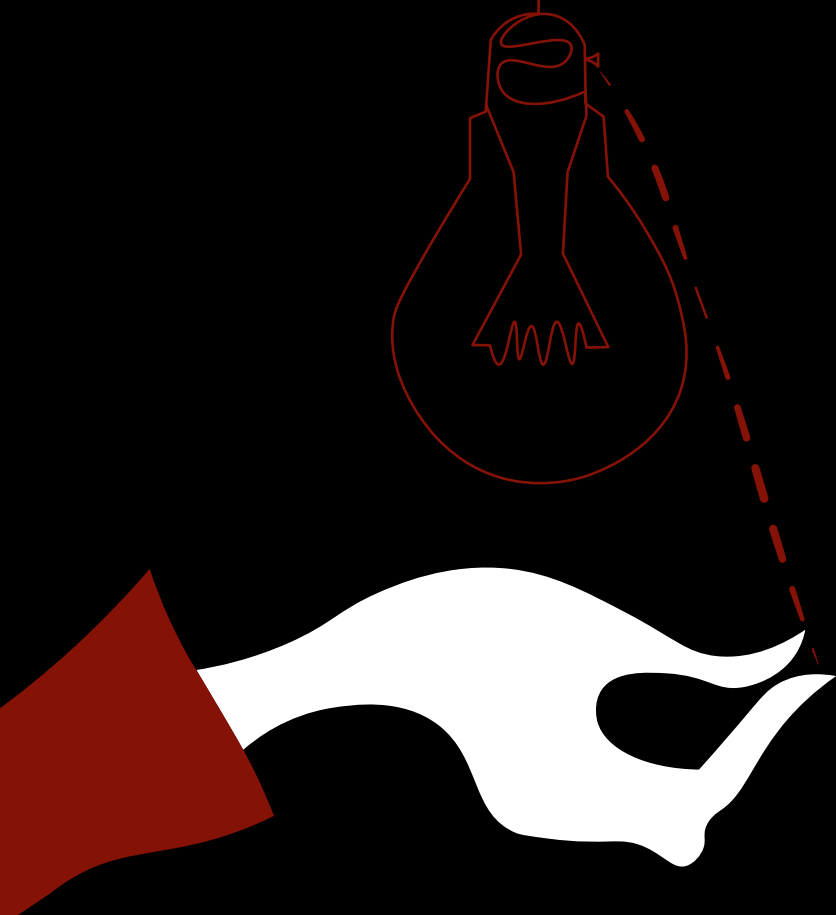


PARTE II

Design, quotidiano,
teatro e cinema

6

Gli oggetti nel quotidiano



Quando si entra in una nuova stanza, spesso non si notano subito gli oggetti che la abitano, come una sedia nell'angolo, una lampada accesa, un tavolino di legno. Anche se questi elementi possono sembrare banali, in realtà, sono ciò che descrivono la nostra vita, la nostra visione e come noi plasmiamo il mondo a nostra discrezione. Gli oggetti, in questa prospettiva, non sono semplici strumenti neutri, ma in essi coesistono bisogni, desideri, memorie e relazioni sociali¹. Definiscono lo spazio, la postura, e l'azione, progettando in questo modo l'esperienza quotidiana.

Questa dimensione della cultura materiale², ovvero l'insieme degli oggetti, degli artefatti e delle relazioni che li costituiscono come portatori di senso, costituisce un campo di indagine che supera la semplice analisi delle forme e delle funzioni. La cultura materiale non è soltanto "cose" da osservare, ma un ambiente simbolico in cui le relazioni umane trovano espressione e si consolidano, mostrando come gli oggetti diventino punti di raccordo tra soggettività e mondo, tra affezioni e pratiche abituali.

Ogni oggetto nella vita quotidiana ha un doppio registro³. Da un lato dimora l'uso pratico e la

funzionalità, come lo schienale della sedia che sostiene un corpo, la maniglia che orienta un movimento; dall'altro funzioni che richiamano un significato simbolico, evocano storie personali o collettive, memorie di casa, introducono atmosfere e predispongono aspettative. Ad esempio, la scelta di una lampada a luce calda non cambia solo l'illuminazione, ma modifica il clima emotivo della stanza così come sedie robuste e consumate evocano familiarità, mentre una seduta iconica di design richiama un particolare stile di vita e racconta un certo immaginario culturale.

La cultura materiale, intesa come rete di relazioni tra persone e prodotti, ci aiuta a capire che gli oggetti quotidiani non sono passivi, ma svolgono un ruolo attivo nella loro vita e nella vita sociale. Incarnano usi, economie, relazioni interpersonali, tecnologie, desideri e immaginari. In altri termini, gli oggetti non solo supportano gesti, ma definiscono configurazioni di senso, costruendo contesti nei quali le persone si riconoscono e si esprimono.

Il design, da parte sua, assume un ruolo particolare in questo intreccio poiché progetta gli oggetti che poi entreranno in questi spazi carichi di senso. Il design è un'attività che non si limita alla risoluzione di problemi funzionali, ma si confronta con la produzione di forme, narrazioni e relazioni che gli oggetti instaurano con chi li usa e con chi li osserva. Come emerge dai contributi recenti sul design contemporaneo, il progetto è un processo che intreccia oggetti, sviluppi, esperienze e narrazioni, consegnando agli artefatti non solo una funzione, ma anche un ruolo nei racconti culturali. In questo senso, gli oggetti di design incarnano sistemi di valori, esperienze estetiche e immaginari collettivi che li rendono socialmente riconoscibili e culturalmente significativi⁴.

6.3 | Conclusione transitoria

Quando questi oggetti entrano in scena nel teatro, nel cinema o in qualsiasi forma di narrazione visiva, portano con sé il peso di queste memorie e di queste relazioni. La loro presenza scenica non è mai neutra ma evoca luoghi, epoche, stili di vita e attiva dinamiche simboliche che lo spettatore riconosce, rielabora e reinventa interiormente⁵. La scena diventa così un luogo di attivazione degli oggetti, come non più semplici elementi di arredo, ma tracce di mondi condivisi e vissuti⁶.

In questo passaggio dal quotidiano alla scena, gli oggetti rivelano la loro duplice natura di “cose del mondo” e “segni di senso”. Il quotidiano ci insegna che la relazione con gli oggetti è sempre un atto di mediazione tra il corpo, lo spazio e l'immaginario; mentre il teatro e il cinema ne esaltano la capacità di raccontare non solo ciò che appare, ma anche ciò che significa. Così, comprendere gli oggetti nel loro contesto materiale e simbolico è un primo passo essenziale per esplorare il ruolo evocativo che svolgono nelle rappresentazioni, siano queste domestiche, artistiche o performative.

Note

- ¹ Fiorani, E. (2001) *Il mondo degli oggetti*. Lupetti
- ² Per cultura materiale si intende l'insieme degli oggetti, degli artefatti e delle pratiche che li producono e li utilizzano, considerati come portatori di significato sociale e culturale. (Ciabbari, L. (2018) *Cultura materiale*. Roma: Carocci)
- ³ La distinzione tra funzione d'uso ed esperienza simbolica è centrale negli studi sul design contemporaneo, che interpretano l'oggetto come esperienza estetica e relazionale oltre che funzionale. (Zanella, F. (2020) *Design! Oggetti, processi, esperienze*. Carocci)
- ⁴ Chiusano, G. (2025) *L'agire sociale degli oggetti: un dialogo tra designer e antropologia*. ANPIA
- ⁵ Valentini, V. (2015) *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*. Bulzoni
- ⁶ Alessi, C. (21 giugno 2017) *Il teatro degli oggetti*. Interni

7

L'oggetto "nome
proprio"



Quando un oggetto di design entra nella scena teatrale o cinematografica mantenendo la propria forma originaria, non è mai un elemento neutro¹. Porta con sé una storia progettuale, un sistema di valori, una visione del mondo che precede e supera la scena stessa. L'oggetto di design è, prima di tutto, un deposito culturale, concentra saperi tecnici, scelte formali, ideologie dell'abitare e del vivere quotidiano.

La cultura materiale mostra come gli oggetti non siano semplici strumenti, ma mediatori tra l'individuo e il mondo². Nel design questa mediazione diventa esplicita. Ogni curva, ogni materiale, ogni proporzione è il risultato di una decisione consapevole. Quando tali oggetti vengono collocati in scena, la loro progettualità diventa leggibile anche per uno spettatore non specialista, che riesce comunque a cogliere intuitivamente il carattere, la collocazione storica, il grado di modernità o di rottura. L'oggetto "nome proprio" si distingue dall'oggetto anonimo³ proprio perché conserva la propria identità anche fuori dal contesto originario. In scena non si dissolve, ma si espone, dichiara di essere un progetto e, così facendo, contribuisce attivamente alla costruzione del senso. Il design diventa linguaggio visivo e narrativo, capace di orientare la percezione prima ancora dell'azione.

7.2 | Oggetti progettati per la scena

Accanto agli oggetti di design presi dalla vita quotidiana, esiste una categoria di oggetti che nasce direttamente all'interno del processo scenico. Questi sono elementi progettati specificamente per la scena, spesso in stretta relazione con la drammaturgia, il corpo dell'attore e la composizione spaziale. In questo caso, l'oggetto non è concepito come un semplice supporto dell'azione, ma come un elemento strutturante in grado di organizzare lo spazio e il tempo della performance.

Nel teatro contemporaneo tali oggetti assumono spesso una forma essenziale, ridotta, a volte astratta. La loro forza non risiede nella decorazione, ma nella capacità del design di impattare il gesto e la percezione. Il design tiene conto del peso, della resistenza e della posizione spaziale, trasformando l'oggetto in un vero partner dell'attore.

Negli spettacoli della Societas Raffaello Sanzio⁴, come *Giulio Cesare* (1997), gli oggetti e i dispositivi tecnici presenti in scena non funzionano come semplici strumenti, ma come estensioni del corpo e della voce. Microfoni, superfici fredde, macchine mediche costruiscono un ambiente che non rappresenta un luogo, ma una con-

dizione. L'oggetto tecnico amplifica, distorce, filtra la presenza dell'attore, rendendo visibile il rapporto tra corpo, tecnologia e potere.

In questo contesto, il design non è ancillare alla scena, ma materia drammaturgica autonoma che produce senso attraverso la propria presenza, rendendo visibile il legame profondo tra progetto, corpo e rappresentazione.

7.3 | Oggetti elettivi nel cinema

Oltre ai props utilizzati e progettati per la scena, il cinema utilizza frequentemente oggetti di design già esistenti, scelti per la loro capacità di evocare mondi, stili di vita e posizioni sociali. Questi oggetti sono scelti per il loro valore simbolico oltre che per essere necessari da un punto di vista funzionale. Sono oggetti elettivi⁵ chiamati a svolgere una funzione narrativa implicita.

Nel cinema, il design assume specificamente il ruolo di un protagonista silenzioso, reale e indipendente. Non parla, non agisce direttamente, ma struttura lo spazio, orienta lo sguardo, specifica l'atmosfera emotiva della scena. La macchina da presa accresce il valore dell'oggetto, lo inquadra, lo isola, lo rende unico, indimenticabile.

Un esempio di questo processo è la lampada *Arco* di Achille e Pier Giacomo Castiglioni⁶. La sua apparizione nel film *Iron Man* non risponde soltanto a un'esigenza estetica, ma diventa una dichiarazione visiva. *Arco* racconta un'idea di sofisticata modernità, tecnologia elegante e razionalità bohémien in evoluzione. Il suo arco metallico attraversa la casa come un gesto architettonico, definendo una gerarchia visiva e organizzando lo spazio.

La luce prodotta dalla lampada non è solo un'illuminazione funzionale; è anche un elemento drammaturgico che crea spazio, distanza e relazioni tra i corpi⁷.

7.4 | Sedute e corpi

Grazie alla loro interazione diretta tra corpo e progetto, le sedute occupano un posto speciale nel rapporto tra design e scena. Sedersi significa esporsi, assumere una postura e abbracciare una relazione con lo spazio. In scena la sedia e la poltrona fungono da dispositivi performativi in grado di rivelare tensioni fisiche, emotive e simboliche.

Con la sua forma continua e il suo materiale plastico, la *Panton Chair*⁸ instaura un dialogo esplicito con il corpo. Sedute di questo tipo contribuiscono a un'estetica artificiale e teatrale, come nei film di Pedro Almodóvar⁹, caratterizzati da colori saturi e superfici lisce. Il corpo non è semplicemente sostenuto, ma è piuttosto un elemento compositivo.

La *Poltrona Up*¹⁰ di Gaetano Pesce aggiunge un'ulteriore dimensione simbolica. La sua forma antropomorfa e la somiglianza con il corpo femminile trasformano l'oggetto in una caricatura di significato politico e culturale. Nella scena e sullo schermo, la *Up* funziona più come dichiarazione che come arredo. È un oggetto che discute di generi, potere, costo e del rapporto tra corpo e spazio.

Al contrario, *Thonet n. 14*¹¹ agisce attraverso la sottrazione. È una sedia progettata ma a tal pun-

to diffusa da risultare quasi invisibile. Nei film e spettacoli ambientali ed in contesti domestici o collettivi, la *Thonet* non è vista come un'icona, ma piuttosto come un aspetto naturale dello spazio. È proprio questa invisibilità che gli permette di evocare una memoria condivisa dell'abitare.

7.5 | Il design come linguaggio del vuoto e dell'eccesso

Nel film *La Grande Bellezza* di Paolo Sorrentino¹², il design gioca un ruolo chiave nello sviluppo del discorso visivo e critico. Le immagini e gli elementi iconici, che includono oggetti del gruppo Memphis oltre alla lampada *Nesso* di Artemide, non intendono creare un ambiente realistico, ma piuttosto descrivere un'estetica, un insieme di valori o una posizione culturale.

Gli spazi interni del film sono saturi di oggetti riconoscibili, colti e citazionisti. Il design diventa un linguaggio, sulla cui superficie esiste una società basata sulla rappresentazione. Le abitazioni non sono spazi intimi, ma piuttosto palcoscenici e spazi espositivi in cui l'oggetto perde la sua funzione originaria per diventare un segno di appartenenza e distinzione.

Con le sue forme eccentriche e i colori innaturali, il design postmoderno contribuisce a creare un'illusione di eccesso e artificiosità. L'oggetto non sostiene il vivere quotidiano, ma lo sostituisce, diventando simulacro. In questo modo, *La Grande Bellezza* utilizza il design come strumento critico, mostrando una distanza profonda tra abitare e rappresentare.

Accanto agli oggetti iconici e dichiaratamente simbolici, esiste una vasta gamma di oggetti funzionali che agiscono sulla scena in modo pressoché invisibile. Tavoli semplici, lampade comuni, sedie anonime costruiscono spazi che non vogliono essere letti come “progettati”, ma come naturali, abitati. Questa invisibilità è il risultato di una scelta deliberata e consapevole.

Nel cinema di Robert Bresson¹³, gli oggetti sono spogliati del loro ruolo fondamentale per essere ridotti alla loro funzione essenziale. Una porta, una sedia e un tavolo sono componenti di una coreografia minimale in cui ogni gesto acquista peso. L'oggetto non crea disturbo, ma piuttosto focalizza l'attenzione sul rapporto tra corpo e materia.

In questi casi, l'oggetto mantiene una tensione costante tra autonomia e relazioni, porta con sé una forma, ma si definisce solo in relazione all'uso. Il design qui lavora per sottrazione, lasciando emergere la presenza e il gesto.

7.7 | Oggetti che agiscono

A teatro, più che al cinema, l'oggetto di design rivela chiaramente la sua natura ambigua, nascendo come strumento funzionale ma evolvendosi inevitabilmente in segno, presenza e relazione nella scena. Ogni elemento materiale è percepito come componente attiva della drammaturgia prodotto dalla progressione fisica tra attore e oggetto, dall'assenza di mediazione cinematografica e dalla continuità temporale dell'azione. Quando un oggetto di design entra nello spazio teatrale, non può mai limitarsi a "stare". Deve sostenere un corpo, resistere a uno sguardo e scandire la durata dell'azione. In questo caso, è quasi impossibile distinguere tra un oggetto funzionale e uno narrativo. Anche l'oggetto più progettato, più iconico, è chiamato a negoziare il proprio significato attraverso l'uso, la presenza e la relazione.

Le esperienze di Gio Ponti per il Teatro alla Scala¹⁴ mostrano chiaramente come il progetto possa diventare parte integrante della narrazione teatrale. Le sue scenografie e i suoi costumi non erano semplici ornamenti, apparati decorativi, ma dispositivi spaziali pensati per dialogare con il movimento, la musica e la luce. Il design non si limitava a "servire" la scena, ma ne costruiva il ritmo e la leggibilità.

In modo ancora più radicale, le opere di Robert Wilson¹⁵ trasformano l'oggetto in una vera e

propria struttura temporale unica. Le sue sedie-scultura, spesso sproporzionate, isolate o ossessivamente reiterate, non sono pensate per essere utilizzate in modo naturale. Al contrario, sottoponevano il corpo dell'attore a una relazione innaturale, rallentata e misurata. In questo senso, la sedia di Wilson è più una figura scenica che un oggetto funzionale. Oltre a organizzare lo spazio, presenta anche una resistenza che il corpo deve superare. L'oggetto progetto perde la sua neutralità e diventa il partner, talvolta antagonista e talvolta sostegno dell'attore.

Nel suo lavoro, che unisce architettura, design e teatro, Aldo Rossi¹⁶ concettualizza l'oggetto anche come luogo di memoria. Il suo mobilio e le sue architetture teatrali non sono vicine all'innovazione formale in sé; piuttosto, lavorano con le loro forme archetipiche, riconoscibili e quasi primordiali. Questi oggetti fungono da condensatore sensoriale nella scena, evocando la città, la casa, l'immaginazione ed il ricordo collettivo.

Questa prospettiva è stata ulteriormente radicalizzata dal teatro contemporaneo, in particolare nelle esperienze legate al teatro d'oggetti. Artiste come Agnès Limbos¹⁷ dimostrano come oggetti di uso quotidiano, in particolare quelli non destinati alla scena, possano diventare i protagonisti di una produzione teatrale. In questi casi, il valore dell'oggetto non risiede nella sua iconicità, ma piuttosto nella sua capacità di evocare immagini, associazioni, racconti e ricordi.

7.8 | Conclusione identitaria

È interessante notare che quando vengono utilizzati oggetti di design riconoscibili, il teatro tende gradualmente a oscurarli a causa della loro aura iconica. L'oggetto viene usurato, spostato, manipolato, talvolta maltrattato. Il progetto iniziale entra in conflitto con l'uso scenico ed è proprio da questa frizione che emerge il significato. In molte pratiche teatrali contemporanee, l'oggetto non si limita più a rappresentare qualcosa, ma prende parte all'azione insieme all'attore. Diventa un evento materiale, una presenza che combina la fragilità del corpo e del tempo. Anche l'oggetto più noto, una volta in scena, è costretto a confrontarsi con la performance teatrale, compromettendo parte della sua stabilità semantica. È in questo caso che il design mostra i suoi limiti e, allo stesso tempo, il suo potenziale. Il prodotto concepito sulla base di longevità e riproducibilità entra infatti in un contesto effimero e irripetibile, in cui ogni replica differisce dalla precedente. La scena mette in crisi il progetto, ma allo stesso tempo lo rende vivo. Questo processo porta a un'ulteriore domanda: se anche l'oggetto iconico, firmato e riconoscibile, una volta in scena perde parte del suo statuto originario, cosa accade agli oggetti che iconici non sono mai stati?

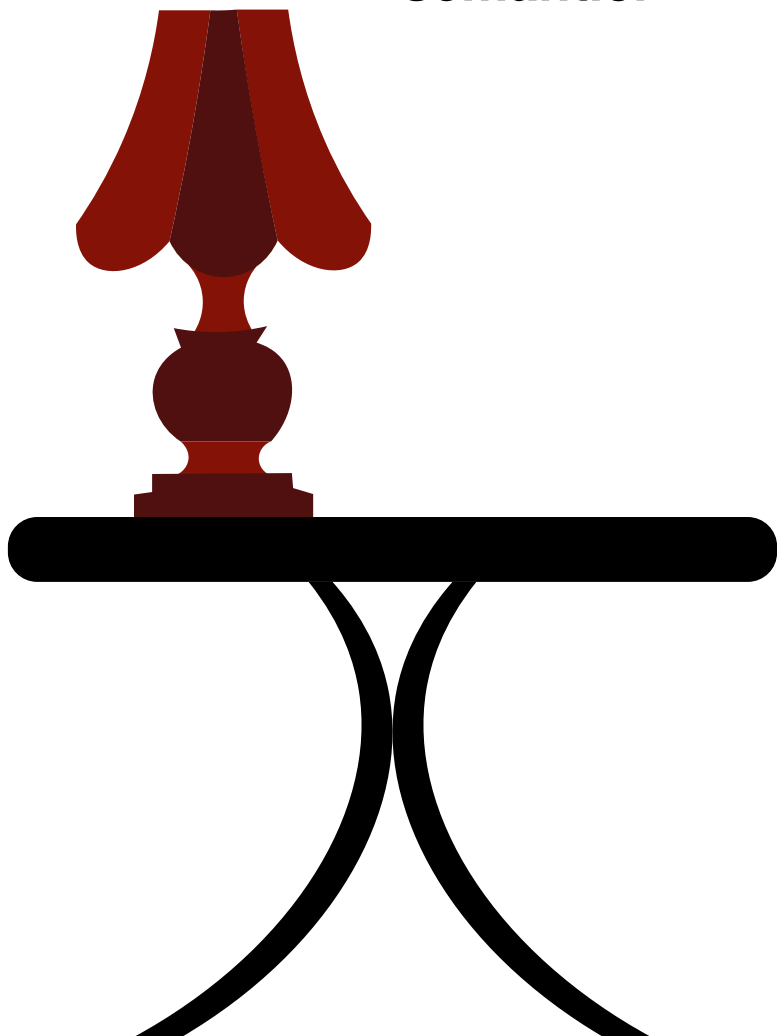
Sedie anonime, tavoli comuni, lampade domestiche entrano nel teatro non come eccezioni, ma come presenze familiari, quasi invisibili.

Note

- ¹ Fiorani, E. (2001) *Il mondo degli oggetti*. Lupetti.
- ² Ciabbari, L. (2018) *Cultura materiale*. Carocci.
- ³ Con l'espressione oggetto "nome proprio" si intende un oggetto di design riconoscibile per autore, progetto o diffusione culturale, la cui identità precede e resiste al contesto d'uso.
- ⁴ Valentini, V. (2015) *Mondi, corpi, materie*. Bulzoni.
- ⁵ Con oggetti elettivi si intendono oggetti selezionati non per necessità funzionale ma per il loro valore simbolico e narrativo.
- ⁶ Museum of Modern Art. (n.d.). *Circular still life*. MoMA. <https://www.moma.org/collection/works/62045>
- ⁷ Alessi, C. (21 giugno 2017.) "Il teatro degli oggetti?", Interni
- ⁸ Living Corriere. (2014, 14 marzo). *Panton Chair di Vitra*. Living. <https://living.corriere.it/catalogo/prodotti/vitra/panton-chair/>
- ⁹ Colegio de Salamanca, *Il cinema di Pedro Almodóvar*, 2020.
- ¹⁰ EcommerceDay, *Alcune figure cardine nella storia del design*, <https://ecommerceday.it/blogs/blog/alcune-figure-cardine-nella-storia-del-design>
- ¹¹ Rawsthorn, A. (2008, November 10). *Design that connects the dots*. International Herald Tribune. Retrieved from Internet Archive Wayback Machine: <https://web.archive.org/web/20081113134340/http://www.ihb.com/articles/2008/11/10/style/design10.php>
- ¹² Niola, G. (17 marzo 2020.) *10 capolavori del cinema in cui l'architettura e il design sono fondamentali*, Domus
- ¹³ *Il design nel cinema*, estratto PDF, Lindau Editore.
- ¹⁴ Massoni, E. (15 febbraio 2023) *Il design come teatro di vita*, Interni
- ¹⁵ *Robert Wilson: le sedie*, Domus, 2020; Robert Wilson Official Website, <http://robertwilson.com>
- ¹⁶ Archiproducts, *La mostra 'Un legno geniale' dedicata ai progetti di Aldo Rossi per Molteni&C.*, https://www.archiproducts.com/it/notizie/la-mostra-un-legno-geniale-dedicata-ai-progetti-di-aldo-rossi-per-molteni-c_96509
- ¹⁷ *Rimanete curiosi! Agnès Limbos e la scoperta del teatro d'oggetti*, KLP Teatro.

8

Oggetti comuni ma semantici



Gli oggetti comuni ma semantici non sono creazioni di designer famosi né emergono per la loro forma insolita, piuttosto, incarnano un modo di vivere talmente radicato nella nostra cultura materiale da risultare immediatamente familiare per lo spettatore.

La cultura materiale ci insegna che gli oggetti di uso quotidiano non sono pensati per essere meri supporti all'azione, ma piuttosto mediano l'esperienza, le relazioni e gli affetti¹. Non appaiono come icone, ma piuttosto come testimonianze di un uso ripetuto e condiviso che può far evocare “casa” prima ancora di essere guardati. In scena, questi oggetti non lavorano per teatralità, ma per riconoscimento rendendo lo spazio credibile, abitabile, familiare.

È possibile definirli “quasi-oggetti” in termini linguistici; non sono né unici né iconici, ma sono in grado di rendere visibili gli aspetti invisibili della vita quotidiana.

8.2 | Luce domestica e costruzione dell'intimità

Uno degli oggetti più rappresentativi di questa categoria è l'abat-jour. Questa piccola lampada da comodino o da tavolo non è considerata un'icona di stile, ma piuttosto una risposta alle esigenze della vita quotidiana². A tal proposito, il precedente capitolo *Gli oggetti nel quotidiano* ha dimostrato come l'esperienza materiale sia sempre intrecciata con la memoria e l'affezione.

L'abat-jour, non nasce come elemento scenico, ma piuttosto come strumento per modularizzare l'illuminazione domestica. Una fonte di luce avvolgente, morbida e laterale che simboleggia l'intimità, la sera, la fine della giornata e il riposo. Il suo scopo è creare zone, angoli, margini e tempi lenti che illuminino solo alcune cose. La sua luce marginale e attenuata crea un'atmosfera misteriosa, privata di prossimità e confidenza, associata alla solitudine, alla tranquillità o alla conversazione privata. In questo senso, l'abat-jour non rappresenta la casa, ma la attiva, rende lo spazio abitabile, vissuto, possibile.

In molte rappresentazioni cinematografiche e teatrali, l'abat-jour non è rappresentato come un elemento spettacolare, ma piuttosto come un profondo indicatore di domesticità. Ad esempio, in numerosi film, soprattutto europei, l'abat-jour segnala uno spazio di riflessione, di

confidenza, di dialogo interiore. La sua luce trasversale crea una zona di comfort psicologico, separando la scena da una luce frontale più oggettiva.

L'atto di accendere o spegnere un'abat-jour, in teatro, può anche fungere da gesto di isolamento, simboleggiando una transizione tra pubblico e privato, tra giorno e notte, tra visibile e invisibile. La lampada non racconta una storia in sé, ma rende leggibile comprensibile l'esperienza umana che la circonda.

Nel film *La grande bellezza*³, come in altre opere di Sorrentino, le fonti di luce domestica non sono mai casuali. L'abat-jour contribuisce a definire una temporalità sospesa in cui la grandiosità architettonica coesiste con una dimensione fragile e privata. La lampada non è protagonista, ma senza di essa lo spazio perderebbe profondità emotiva ed è proprio questa sua discrezione a renderla centrale.

8.3 | Normalità, memoria e messa in scena

Oggetti come sedie di paglia, semplici tavoli di legno, sedute spaiate o superfici imperfette appartengono a una materialità che non è vicina al riconoscimento, ma che crea immediatamente un'idea di quotidianità. Molti oggetti della vita domestica funzionano come depositi di memoria corporea legati a gesti reiterati e a pratiche condivise, come sedersi, appoggiarsi, mangiare, attendere.

In particolare, la sedia di paglia incarna una dimensione di abitare povero, essenziale che è al tempo stesso semplice ma non neutrale. La sua struttura leggera, i materiali naturali e la sua possibile usura parlano e raccontano il lungo uso nel tempo. Questo tipo di sedia non descrive uno stile nella scena; piuttosto, descrive una condizione, un rapporto diretto con lo spazio e una quotidianità non spettacolarizzata.

La presenza di oggetti comuni in relazione a oggetti iconici crea una frizione semanticamente significativa⁴ nei film di Paolo Sorrentino, in particolare ne *La Grande Bellezza*. Alcuni ambienti sono dominati da design riconoscibili e distintamente eleganti, altri spazi, più intimi, marginali o residuali, sono caratterizzati da lampade semplici, anonime e domestiche che raffigurano una

Roma vissuta, quotidiana e non monumentale.
In queste situazioni, l'oggetto comune funge
da barriera silenziosa all'esperienza visiva, resti-
tuendo profondità e gerarchia al mondo imma-
ginato della scena.

8.4 | Oggetti anonimi e invisibilità progettata

Accanto a sedie e lampade, esiste una costellazione di oggetti quotidiani che popolano la scena senza mai essere nominati come sgabelli, tavolini, lampadine a vista, utensili domestici, tende leggere, tappeti consumati. Questi oggetti sono privi di un'identità concettuale riconoscibile, ma costruiscono lo spazio attraverso la loro apparente neutralità.

Molti oggetti non sono pensati per essere osservati, ma piuttosto per essere attraversati dall'uso. La loro forma non attira l'attenzione, ma consente azioni divenendo così un potente strumento narrativo nella scena. Riconoscendo lo spazio come una potenziale estensione della visione del soggetto, l'oggetto anonimo permette allo spettatore di vivere la propria esperienza.

Ad esempio, la lampadina nuda è un oggetto che si vede raramente nella vita quotidiana, ma che può diventare un simbolo di precarietà, intimità non mediata, lavoro notturno e solitudine fortemente evocativo in una scena. Non è l'oggetto in sé a parlare, ma il sistema di relazioni che attiva.

È proprio qui che emerge una tensione fondamentale: l'oggetto comune, senza essere nominato, sovente diventa il fulcro silenzioso della scena. La sua forza non risiede nel riconoscimento, ma nella capacità di strutturare lo spazio e il tempo dell'azione senza imporsi alla sguardo.

A differenza dell'oggetto iconico, che esprime la propria presenza e il proprio valore simbolico, l'oggetto comune lavora per sottrazione. Poiché trascurabile, è, a maggior ragione, presente. Tuttavia è attraverso la sua invisibilità che lo spazio diventa credibile, vivibile e navigabile. In sua assenza la scena potrebbe trasformarsi in un luogo astratto, in attesa di densità esperienziale.

Questa dinamica è particolarmente evidente nel teatro contemporaneo, poiché un semplice tavolo può diventare il punto focale di una scena; non perché spettacolare, ma piuttosto perché si concentra su gesti, conflitti e silenzi. L'oggetto anonimo sostiene l'azione piuttosto che dirigerla e guidare lo sguardo. È una presenza che non interferisce, non si impone ma organizza e, soprattutto, supporta la scena.

8.6 | Conclusione collettiva e connettiva

Gli oggetti comuni non costruiscono la scena come elementi isolati, ma piuttosto come tessuto. Agiscono in una relazione reciproca, per accumulo e per promissimità. Nonostante il loro aspetto apparentemente irrilevante, una sedia, una lampada, un tavolo e una tazza insieme creano un mondo. La cultura materiale suggerisce che l'abitare non è mai il risultato di un singolo oggetto⁵, ma piuttosto di una costellazione di presenze che definiscono pratiche, tempi e relazioni.

In scena, questa logica si traduce in una drammaturgia materiale diffusa⁶, dove il significato non è concentrato in un elemento centrale, ma nell'insieme.

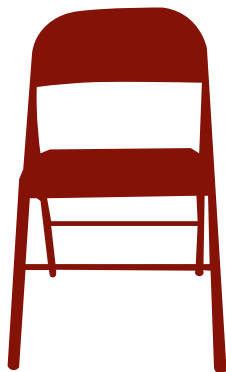
L'oggetto comune diventa così il luogo in cui il quotidiano incontra il teatrale. Non chiede di essere riconosciuto come un progetto, ma di essere condiviso come un'esperienza. È questa apparente modestia che rende potente un oggetto anonimo. Permette allo spettatore di entrare in scena, non come un osservatore distante, ma come un abitante temporaneo. In questo senso, il passaggio da un oggetto iconico a un oggetto comune non è una perdita di significato, ma uno spostamento di significato. Il significato non è più concentrato nella forma, ma nella relazione, non è più dichiarato, ma vissuto.

Note

- ¹ Ciabbari, L. (2018) *Cultura materiale*. Carocci
- ² Fiorani, E. (2001) *Il mondo degli oggetti*, Lupetti
- ³ Niola, G. (17 marzo 2020) *10 capolavori del cinema in cui l'architettura e il design sono fondamentali*, Domus
- ⁴ Zanella, F. (2020) *Design! Oggetti, processi, esperienze*, Carocci
- ⁵ Fiorani E., *Il mondo degli oggetti*, Lupetti, Milano, 2001.
- ⁶ Valentini, V. (2015) *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Bulzoni

9

Tra sedie e vuoto



Nel precedente capitolo 7.4 *Sedute e corpi* le sedute sono state analizzate come dispositivi privilegiati di relazione tra corpo, spazio e progetto. L'azione di sedersi implica sempre una negoziazione in cui il corpo assume una postura, accetta una forma progettata e si inserisce in un sistema spaziale e sociale. La sedia, nel design e nella scena, si è rivelata dunque un oggetto capace di esporre il corpo, organizzarne la presenza e trasformarlo in elemento compositivo. Tuttavia, esiste un momento in cui questa relazione si incrina. Se le sedute nel design moderno enfatizzano il dialogo tra forma e corpo, sostenendolo, modellandolo e anche simbolizzandolo, il teatro introduce una domanda più radicale: cosa accade alla sedia quando il corpo non arriva?

L'oggetto non è più osservato nella sua capacità di accogliere il corpo, ma nella possibilità di esistere indipendentemente da esso, continuando a produrre senso anche senza uso.

Il teatro diventa il luogo privilegiato di questa trasformazione. Qui la sedia non è soltanto arredo né icona del design, ma elemento capace di costruire lo spazio scenico e di ridefinire la percezione dello spettatore. Attraverso la ripetizione, l'accumulo e la sottrazione della funzione, l'oggetto quotidiano perde stabilità e assume

una dimensione ambigua, familiare e perturbante allo stesso tempo.

In questa prospettiva, *Le sedie* di Eugène Ionesco rappresenta un punto di svolta. La sedia non sostiene più il corpo ma ne evoca la mancanza; non organizza la socialità ma ne mostra il fallimento. L'oggetto scenico diventa così il luogo in cui design, teatro ed esperienza esistenziale convergono.

Nel teatro del Novecento la sedia assume un ruolo che supera definitivamente la dimensione dell'arredo e del design funzionale. Un caso emblematico è rappresentato da *Le sedie* di Eugène Ionesco¹, dove l'oggetto scenico diventa il vero motore drammaturgico dell'azione.

La trama essenziale, racconta una coppia di anziani che prepara l'arrivo di ospiti invitati ad assistere a un discorso destinato all'umanità. Gli invitati, tuttavia, non appaiono mai. Restano invisibili, immateriali per l'intero spettacolo. Ciò che cresce sulla scena non è la presenza dei personaggi, ma il numero delle sedie destinate ad accoglierli. Progressivamente lo spazio si riempie fino a diventare saturo. Il pubblico assiste così a un paradosso teatrale² in cui più la scena sembra popolata, più rivela il proprio vuoto.

La sedia, oggetto progettato per sostenere il corpo, perde qui la sua funzione primaria poiché non vi è nessuno che si sieda realmente. Il gesto del sedersi viene continuamente evocato, mimato e anticipato, ma resta incompiuto. L'oggetto diventa allora una traccia di presenza, una forma che testimonia un corpo assente.

In questa operazione Ionesco compie una trasformazione in cui la sedia non rappresenta più la vita quotidiana, ma la crisi della comunica-

zione e dell'esistenza stessa. Ogni nuova seduta introduce un interlocutore immaginario e, contemporaneamente, rende più evidente l'impossibilità dell'incontro umano. L'oggetto domestico si trasforma così in dispositivo filosofico.

L'accumulo delle sedie conduce progressivamente a una condizione limite dove la seduta continua a esistere anche quando il corpo scompare. Ciò che viene messo in crisi non è soltanto la funzione teatrale dell'oggetto, ma il principio stesso su cui si fonda il design della seduta, ovvero la relazione necessaria tra forma e utilizzatore. Tradizionalmente, progettare una sedia significa immaginare un corpo. Altezza, inclinazione, stabilità e proporzione derivano dalla misura umana. La seduta è forse l'oggetto che più di ogni altro nasce dall'incontro diretto tra anatomia e progetto. In scena, tuttavia, questa relazione viene sospesa. Le sedie restano, mentre i corpi attesi non arrivano mai.

Si produce così una frattura significativa e l'oggetto progettato per accogliere diventa testimonianza dell'impossibilità dell'incontro. La funzione non scompare, ma rimane come una promessa non mantenuta. Ogni sedia indica un gesto mancato, sedersi, ascoltare, partecipare, trasformando lo spazio teatrale in un luogo abitato da azioni potenziali piuttosto che reali.

La scena non mostra più persone sedute, ma la condizione del sedersi possibile. Lo spettatore completa mentalmente le presenze assenti, occupando immaginariamente le sedie vuote. In questo modo la partecipazione non

avviene attraverso l'identificazione con i personaggi, ma attraverso una relazione diretta con l'oggetto. La seduta diventa un dispositivo di proiezione poiché invita a immaginare il corpo proprio là dove esso manca. Smette quindi di essere soltanto un supporto fisico e si trasforma in una forma del pensiero. Privata dell'uso, rivela la sua dimensione simbolica più profonda ovvero rendere percepibile l'assenza di un corpo negando il suo sostegno. Il progetto sopravvive all'utilizzatore, mostrando come gli oggetti possano continuare a organizzare lo spazio, la memoria e l'esperienza anche senza essere attivati³.

In questo senso, la scena costruita dalle sedie introduce una prospettiva radicale sul rapporto tra design e teatro. Se nel design moderno la seduta modella il corpo, qui è l'assenza del corpo a modellare il significato dell'oggetto. La sedia non definisce più una postura, ma una condizione esistenziale di attesa, distanza e bisogno di relazione.

La seduta senza corpo diventa così il punto di convergenza tra progetto e scena. L'oggetto quotidiano rivela la propria capacità di agire autonomamente, trasformandosi da elemento funzionale a soggetto performativo. Non rappresenta più il mondo abitato, ma espone la fragilità stessa dell'abitare.

Gli oggetti del quotidiano possono eccedere la funzione utilitaria per cui sono stati progettati. Pur mantenendo la propria riconoscibilità all'interno dell'immaginario domestico, perdono progressivamente il carattere di strumenti funzionali per assumere una valenza simbolica e riflessiva. Nel caso delle sedute, non rappresentano più dispositivi destinati al sostegno del corpo, ma elementi che ne evocano la presenza assente. Non organizzano l'azione scenica, bensì ne rendono percepibile la sospensione e l'impraticabilità. La loro forza deriva proprio dalla normalità. La sedia è uno degli oggetti più comuni dell'esperienza umana poiché da sempre accompagna il lavoro, l'attesa, la conversazione, il riposo, portando con sé una memoria collettiva dell'abitare e della socialità. Quando questo oggetto viene sottratto alla sua funzione, ciò che emerge non è il vuoto dell'utilità perduta, ma la densità simbolica nascosta nella quotidianità.

Nella scena costruita dalle sedie, l'oggetto continua a produrre senso anche senza essere utilizzato. Rimane come traccia di relazioni possibili, archivio di gesti mancati e promessa di una presenza che non si realizza mai. Ogni seduta indica un corpo assente, rendendo visibile il legame profondo tra spazio, memoria e immaginazione. Da questo punto di vista, la sedia diventa il luogo in cui design e teatro si incontrano piena-

mente. Progettare una seduta significa tradurre il corpo in forma; metterla in scena senza corpo significa rivelare che quella forma conserva comunque una capacità di agire. L'oggetto non dipende più esclusivamente dall'uso per esistere culturalmente, ma continua a organizzare lo spazio, orientare lo sguardo e generare esperienza. Il teatro mostra così ciò che spesso rimane implicito nel progetto degli oggetti. Il design non riguarda soltanto la soluzione di bisogni pratici, ma la costruzione di condizioni di presenza. Gli oggetti partecipano alla definizione del modo in cui i corpi abitano il mondo, ma anche del modo in cui la loro assenza viene percepita e pensata⁴. Le sedie vuote non rappresentano quindi un semplice scenario dell'assurdo, ma rendono evidente una verità più ampia ovvero che l'oggetto progettato continua a esistere come dispositivo relazionale, capace di produrre significato indipendentemente dall'azione umana. La seduta diventa una soglia tra materia e immaginazione, tra ciò che è utilizzato e ciò che viene soltanto evocato.

In questa prospettiva, il percorso attraversato in questa tesi trova qui il suo punto di approdo. Se sedersi significava entrare in relazione con lo spazio attraverso il corpo, le sedie di Ionesco mostrano la fase successiva ovvero l'oggetto che permane quando il corpo scompare. Il design degli oggetti non riguarda solo l'uso, ma la costruzione di presenza, una presenza che può manifestarsi anche attraverso il vuoto.

Note

- ¹ Eugène Ionesco, *Le sedie*, trad. it., Corriere dello Spettacolo, PDF consultato online
- ² Esslin, M. (1965) *Il teatro dell'assurdo*, Abete
- ³ Valentini, V. (2015) *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Bulzoni
- ⁴ Fiorani, E. (2001) *Il mondo degli oggetti*, Lupetti

RIFLESSIONI FINALI



L'oggetto come soglia tra mondo, scena e memoria

Questo lavoro ha attraversato la storia, la teoria e le pratiche del teatro contemporaneo, seguendo una strada apparentemente lineare ma in realtà profondamente stratificata.

Da elemento marginale, decorativo o funzionale, l'oggetto si rivela gradualmente come una delle vie esclusive attraverso cui il teatro pensa se stesso, il proprio rapporto con la realtà e con gli spettatori.

Il percorso storico ha dimostrato come la trasformazione dello spazio scenico abbia coinciso con una trasformazione dello status dell'oggetto. Nel teatro elisabettiano, dove la scena è basata principalmente sulla parola, l'oggetto era minimo, evocativo e affidato a un patto immaginativo condiviso. Diventa macchina, artificio, strumento di meraviglia con il Barocco, contribuendo a costruire una scena dominata dall'apparato e dall'illusione visiva. L'Ottocento, con il realismo, ribalta nuovamente la proprietà dell'oggetto che entra in scena come la traccia del quotidiano, partner psicologico dell'attore e la garanzia di verità. Nel Novecento, questa traiettoria attraversa un momento cruciale in cui la crisi della rappresentazione porta a considerare gli oggetti non come rappresentazioni di qualcosa'altro, ma piuttosto come corpi, presenza e materialità.

A partire da questa trasformazione, l'oggetto della scena è percepito come un elemento ambiguo e potente, abile nel mutare e districarsi tra diverse dimensioni, come simboli, segni e corpi. La ricerca semiotica ha permesso di comprendere come l'oggetto, una volta nello spazio scenico, perda il proprio significato per assumere un ruolo all'interno di un sistema di segnali instabile e relazionale. Al di là del segno, l'oggetto, caricandosi di un'eccedenza simbolica, diventa simbolo quando incontra il corpo dell'artista e l'immaginazione dello spettatore, dando vita a un'esplosione sensoriale. In altre parole, l'oggetto si muove, resiste, agisce, impone posture e ritmi, conserva memorie e tracce del gesto che lo ha attraversato.

La corporeità dell'oggetto porta inevitabilmente alla domanda su cosa rimanga dopo la performance. Dopo aver concluso la sua funzione scenica, l'oggetto teatrale entra in una nuova fase di esistenza, sospeso tra residuo e testimonianza. L'archivio e il museo diventano allora spazi cruciali di mediazione, chiamati a confrontarsi con una materia che è al tempo stesso tangibile e immateriale. Come risultato dell'analisi delle pratiche archivistiche e museali contemporanee, preservare l'oggetto teatrale non equivale semplicemente a fissarlo; significa piuttosto trovare il modo di ripristinarne la dimensione processuale, relazionale e performative. L'oggetto si configura come un archivio materiale che contiene una varietà di gesti, saperi e azioni, renden-

do chiaro ed evidente che il teatro ha bisogno di una memoria viva.

Le pratiche teatrali contemporanee, esaminate attraverso i casi di Ippolito Chiarello, Egle Calò e Fabrizio Saccomanno, hanno mostrato come l'oggetto possa tornare ad essere essenziale, necessario e soprattutto mai feticizzato. L'obiettivo di queste opere non è impressionare o decorare, ma piuttosto stabilire una connessione con il corpo dell'attore, il pubblico e, soprattutto, lo spettatore.

La sua trasformabilità, la povertà materiale, la quotidianità e la biografia rendono l'oggetto uno strumento poetico e politico in grado di interrogare il presente ed esaminare criticamente le abitudini percettive.

Il confronto con il cinema ha anche rivelato come la funzione dell'oggetto cambi drasticamente in risposta al dispositivo. A teatro, il pubblico è presente in modo continuo, condivisibile e irripetibile; nel cinema, è frammentato, dettagliato e guidato dalla macchina della presa e dal montaggio. Questa differenza non implica una gerarchia; piuttosto, è la prova di distinte modalità di relazione con il materiale, il tempo e la vista che influenzano profondamente la progettazione e la percezione degli oggetti della scena.

Infine, l'attenzione rivolta agli oggetti di uso quotidiano e al design ha permesso alla discussione di estendersi oltre i confini della scena in

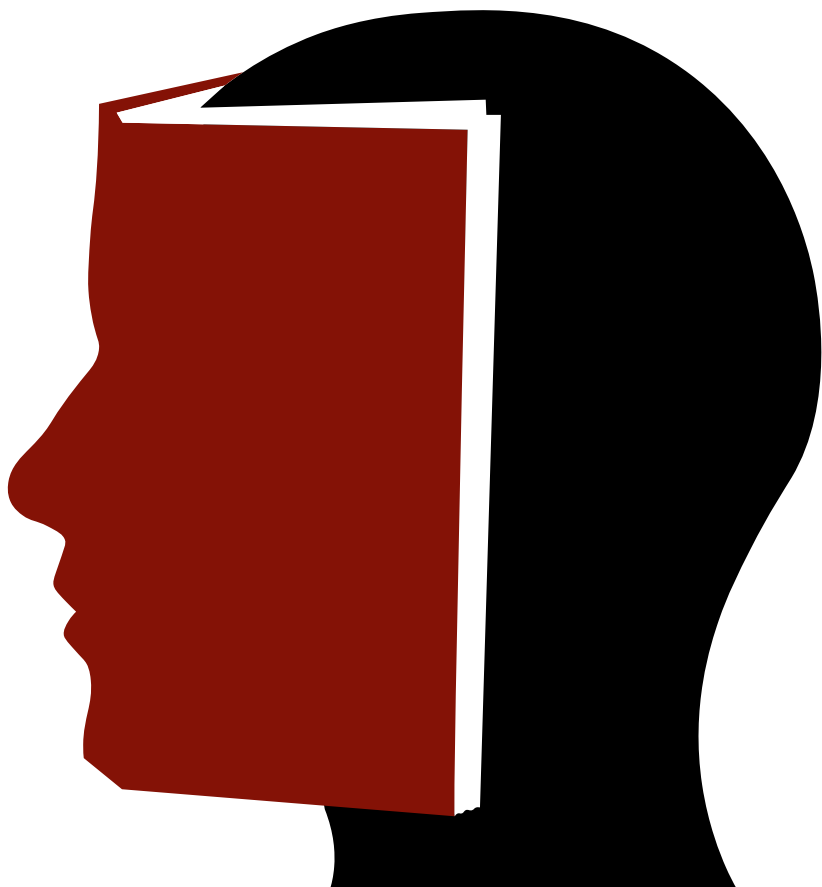
se e per se. Gli oggetti che abitano le nostre vite e i nostri spazi quotidiani non sono mai neutri o insignificanti; portano con sé anche memorie, affezioni, immagini e sistemi di valori. Entrando in scena, questi oggetti attivano un riconoscimento immediato, un cortocircuito tra esperienza vissuta e rappresentazione. Nello specifico, l'oggetto di design, noto anche come "oggetto nome proprio", rende chiara la propria identità culturale e progettuale e contribuisce a costruire il senso della scena attraverso la sua riconoscibilità ed iconicità.

Alla fine di questo corso emerge una costante: l'oggetto è sempre una soglia. Si trova tra parola e visione, tra corpo e spazio, tra uso e simbolismo, tra presenza e memoria. Il teatro, più di altri linguaggi, rende visibile questa condizione liminale, poiché mette l'oggetto in una relazione viva e fragile con il tempo dell'evento e con lo sguardo dello spettatore. Pensare l'oggetto teatrale significa allora interrogare il modo in cui costruiamo mondi, attribuiamo senso alla materia e custodiamo le tracce dell'esperienza.

L'oggetto non può essere considerato un semplice resto della scena né un accessorio funzionale. È un dispositivo di pensiero, un corpo che attraversa il tempo, un frammento di mondo che, anche dopo la fine della performance, continua a parlare. In questa persistenza, fatta di memoria, trasformazione e possibilità di riattivazione, risiede forse una delle forme più

profonde di resistenza del teatro ovvero quella di lasciare tracce, anche materiali, capaci di continuare a generare senso, relazione e immaginazione ben oltre il momento effimero della scena.

RIFERIMENTI



PARTE I

- Adalberti, L. (2024). *Memoria e futuro: gli archivi storici teatrali per le arti dello spettacolo*. Pisa University Press.
- Ambros, V. (2022). “*Semiotics of Drama and Theatre: The Prague School Model*.” In M. Mrugalski, S. Schahadat, I. Wutsdorff (Eds.), *Central and Eastern European Literary Theory and the West*, (pp. 653-669).
- Bignami, P. and G. Azzaroni (Eds.) (1997). *Gli oggetti nello spazio del teatro*. Bulzoni.
- Core, (2023), *Performance e arte contemporanea*. Performance: ieri, oggi, Susanne Franco <https://core.ac.uk/download/572634047.pdf>
- D’Amico, M. (2007). *Scena e parola in Shakespeare*. Edizioni di Storia e Letteratura.
- DAM Academy. (n.d.). *Come rendere indimenticabili i props del tuo film*. <https://damcinema.it/blog-cinema/props-cinema-indimenticabili/>
- De Marinis, M. (1982). *Semiotica del teatro: l’analisi testuale dello spettacolo*. Bompiani.
- Desvallées, A., Mairesse, F. (2016). *Concetti chiave di museologia*. Armand Colin.
- Dragone, S. (2025). *Modalità di conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale delle arti dello spettacolo: Il caso LAFLIS (Living Archive – Floating Islands)*. In C. Carponi, L. Caviglieri, G. Cipollone, F. Fiaschini, S. Onesti, A. Roma, & S. Scattina (Eds.), *Nuovi crocevia per lo spettacolo: Linee di ricerca e nuove generazioni*

- ni a confronto* (pp. cambia qui con le pagine precise). Milano University Press. <https://doi.org/10.54103/st.256.c556>
- Eco, U. (1977). “*Semiotics of Theatrical Performance*.” *The Drama Review* 21 (1): 107-117.
 - Giannachi, G. (2021). *Archiviare tutto. Una mappatura del quotidiano*. Treccani. (Original work published 2016).
 - Iardino, O. (2017). *Konstantin Sergeevič Stanislavskij (Mosca 1863 – Mosca 1938)*. *Helipolis – Culture Civiltà Politica*, XV(1), 111–119. https://www.artetetra.it/helipolis/wp-content/uploads/2020/05/Iardino_1_2017_3.pdf
 - IlCorto.eu. (2025a). *Il linguaggio cinematografico, teatrale e letterario*. <https://www.ilcorto.eu>
 - IlCorto.eu. (2025b). *I fabbisogni di scena nel cinema*. <https://www.ilcorto.eu>
 - Gonella, S. (2016). *Introduzione alla regia teatrale. Una grammatica dell'allestimento scenico ad uso di registi in formazione*. Audino
 - Nuova Accademia di Belle Arti. (n.d.). *Come diventare attrezzista: percorso di studi e opportunità professionali*. NABA. <https://www.naba.it/it/professioni/come-diventare-attrezzista>
 - Piras, A. (2024, dicembre), *Scene e oggetti: il ruolo del progettista negli allestimenti teatrali*, [Tesi di laurea, Politecnico di Torino]. Webthesis. <https://webthesis.biblio.polito.it/33721/1/tesi.pdf>
 - Salone dei Mestieri e delle Professioni. (n.d.). *Scenografo*. <https://www.salone-dei-mestieri.it/professioni/scenografo/>

- Savani, L. (2011, 20 settembre). *La scenografia del teatro barocco*. In Baroque.it. <https://www.baroque.it/cultura-del-periodo-barocco/letteratura/il-teatro-nel-periodo-barocco/la-scenografia-del-teatro-barocco.html>
- Sciami, (2017), *Antropologia teatrale e performance studies. Assonanze e tracce della ri(n)voluzione performativa postmoderna*, Mabel Giraldo. <https://webzine.sciami.com/antropologia-teatrale-performance-studies/>
- Studiculturali, (n.d.), *studi sulla performance*, Anna Sica http://www.studiculturali.it/dizionario/lemmi/studi_sulla_performance_b.html
- Treccani. (2025). *Scena*. <https://www.treccani.it/enciclopedia/scena>
- UNIPI, (n.d.), *Studi teatrali e Performance Studies: alcune questioni aperte sugli attuali approcci metodologici*, Eva Marinai https://arpi.unipi.it/retrieve/e0d6c92a-e418-fcf8-e053-d805fe0aa794/Eva%20Marinai%20Studi%20teatrali%20e%20Performance%20Studies%20in%20thinking_the_theatre_AdP_7-144-158.pdf
- Wordpress, (2020), *Arte del XX secolo : Performance art e Body art*, Iamfrede <https://lartechevestelamoda.wordpress.com/2020/05/03/arte-del-xx-secolo-performance-art-e-body-art/>

PARTE II

- Archiproducts. (n.d.). *La mostra “Un legno geniale” dedicata ai progetti di Aldo Rossi* per Molteni&C. https://www.archiproducts.com/it/notizie/la-mostra-un-legno-geniale-dedicata-ai-progetti-di-aldo-rossi-per-molteni-c_96509
- Artemide. (n.d.). *Eclisse*. Artemide. <https://www.artemide.com/it/subfamily/32542/eclisse>
- Artemide. (n.d.). *Tolomeo Tavolo*. Artemide. <https://www.artemide.com/it/subfamily/1849546/tolomeo-tavolo>
- ADI Design. (2023). *Ricordo di Eleonora Fiorani*. ADI Associazione per il Disegno Industriale. <https://www.adi-design.org/eleonora-fiorani.html>
- Bulzoni Editore. (n.d.). *Catalogo - Teatro e Arti Performative*. <https://www.bulzoni.it/>
- Cassina. (n.d.). *699 Superleggera Cannaindia*. Cassina. <https://www.cassina.com/it/it/prodotti/superleggera-cannaindia.html>
- Chiusano, G. (2025). *L'agire sociale degli oggetti: un dialogo tra designer e antropologia*. ANPIA. https://anpia.it/designer-e-antropologia-in-dialogo-di-g-chiusano/?utm_source
- Ciabbari, L. (2018). *Cultura materiale*. Carocci.
- Colegio de Salamanca. (2020, 31 dicembre). *Il cinema di Pedro Almodóvar*. <https://colegio-desalamanca.com/il-cinema-di-pedro-almodovar/>
- Deesup Magazine. (n.d.). *Gli oggetti recitano:*

il design nel cinema. <https://magazine.deesup.com/it/gli-oggetti-recitano-design-nel-cinema/>

- Domus. (2020). *Robert Wilson: le sedie*. <https://www.domusweb.it/it/speciali/domusfordesign/gallery/2020/robert-wilson-le-sedie.html>
- Doppiozero. (2020). *Emma Dante: la materia teatrale dell'infanzia e della memoria*. <https://www.doppiozero.com/>
- EcommerceDay. (n.d.). *Alcune figure cardine nella storia del design*. <https://ecommerceday.it/blogs/blog/alcune-figure-cardine-nella-storia-del-design>
- Esslin, M. (1965). *Il teatro dell'assurdo*. Abete.
- Fellini Magazine. (n.d.). *Il legame magico tra cinema e design*. <https://www.fellinimagazine.com/il-legame-magico-tra-cinema-e-design/>
- Fiorani, E. (2001). *Il mondo degli oggetti*. Luپetti.
- Goffman, E. (1956). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Presentation_of_Self_in_Everyday_Life?utm_source
- Interni (21 giugno 2017), *Il teatro degli oggetti*, Chiara Alessi <https://www.internimagazine.it/design/progetti/il-teatro-degli-oggetti/>
- Interni (15 febbraio 2023), *Il design come teatro di vita*, Elisa Massoni <https://www.internimagazine.it/approfondimenti/desi->

gn-e-scenografia/

- Interior58. (n.d.). *Design al cinema: le rockstar dell'iconicità*. <https://www.interior58.com/design-al-cinema-le-rockstar-dell'iconicità/>
- Ionesco, E. (1952). Le sedie [Copione teatrale]. Corriere dello Spettacolo. [https://copioni.corrierespettacolo.it/wp-content/uploads/2016/12/IONE-SCO%20Eugene__Le%20sedie__null__U\(2\)-D\(1\)__Farsa__1a.pdf](https://copioni.corrierespettacolo.it/wp-content/uploads/2016/12/IONE-SCO%20Eugene__Le%20sedie__null__U(2)-D(1)__Farsa__1a.pdf)
- Kim, & Lee. (2013). *Everyday Design as a Design Resource*. *International Journal of Design*, (source via turn0search10). https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1258/607?utm_source
- KLP Teatro. (n.d.). *Rimanete curiosi! Agnès Limbos e la scoperta del teatro d'oggetti*. <https://www.klpteatro.it/rimanete-curiosi-agnès-limbos-e-la-scoperta-del-teatro-doggetti/>
- Lindau Editore. (n.d.). *Il design nel cinema* [Estratto in PDF]. <https://www.lindau.it/content/download/140372/2625786/version/1/file/Pagine+da+Il+design+nel+cinema.pdf>
- Living Corriere. (2014, 14 marzo). *Panton Chair di Vitra*. Living. <https://living.corriere.it/catalogo/prodotti/vitra/panton-chair/>
- Mattozzi, A. (2025). Biografie di oggetti – Storie di cose. TecaLibri. https://www.tecalibri.info/M/MATTOZZI-A_biografie.htm?utm_source
- Motus. (n.d.). Motus. <https://motusonline>.

com/en/

- Museum of Modern Art. (n.d.). *Circular still life*. MoMA. <https://www.moma.org/collection/works/62045>
- Niola, G. (2020, 17 marzo). *10 capolavori del cinema in cui l'architettura e il design sono fondamentali*. Domus. <https://www.domusweb.it/it/arte/gallery/2020/03/17/10-capolavori-del-cinema-in-cui--larchitettura-e-il-design-sono-fondamentali.html>
- Robert Wilson. (n.d.). *Official Website*. <http://robertwilson.com>
- Rawsthorn, A. (2008, November 10). *Design that connects the dots*. International Herald Tribune. Retrieved from Internet Archive Wayback Machine: <https://web.archive.org/web/20081113134340/http://www.ibt.com/articles/2008/11/10/style/design10.php>
- Valentini, V. (2015). *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*. Bulzoni.
- Tacchini. (2022). *Objects Stories*. Tacchini Italia Forniture. <https://www.tacchini.it/it/savoir-faire/objects-stories/>
- Teatro e Critica. (2021). *Intervista a Pippo Delbono: corpo, poesia e oggetti come attori*. <https://www.teatroecritica.net/>
- TutorBlog, (n.d.), *Spazio e tempo a teatro* <https://tutortblog.wordpress.com/2020/04/15/spazio-e-tempo-a-teatro-ii-f/>
- Zanella, F. (2020). *Design! Oggetti, processi, esperienze*. Carocci.

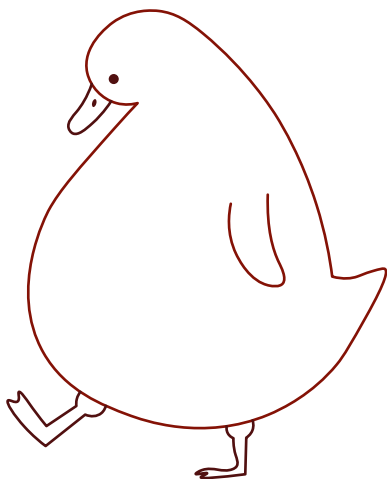
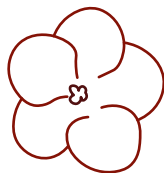
FONTI IMMAGINI

- *Nota.* Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (prima di copertina)Pinterest. (s.d.). *Facciata con oggetti* [Pin]. <https://it.pinterest.com/pin/1407443630308763/>
- *Nota.* Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 12) Pinterest. (s.d.). *Donna si affaccia dal sipario* [Pin]. <https://it.pinterest.com/pin/929711916839015548/>
- *Nota.* Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 17) Pinterest. (s.d.). *Scena con oggetti e persone* [Pin]. <https://it.pinterest.com/pin/929711916838410638/>
- *Nota.* Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 19)Pinterest. (s.d.). *The crown becoming a jester's hat.* [Pin]. <https://it.pinterest.com/pin/201747258304213175/>
- *Nota.* Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 31)Pinterest. (s.d.). *Specchietto* [Pin]. <https://it.pinterest.com/pin/28640147625402279/>
- *Nota.* Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 42)Pinterest. (s.d.). *Andrea Ucini / Museum on Fire* [Pin]. <https://it.pinterest.com/pin/929711916839015643/>
- *Nota.* Rielaborazione dell'autore da imma-

- gine trovata su Pinterest (p. 48)Pinterest. (s.d.). *the end yazılı duvar kağıdı* [Pin]. <https://it.pinterest.com/pin/7599893116299487/>
- *Nota*. Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 61)Pinterest. (s.d.). *Proiettore* [Pin] <https://it.pinterest.com/pin/7599893117247652/>
 - *Nota*. Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 111)Pinterest. (s.d.). *Oggetti illuminati* [Pin] <https://it.pinterest.com/pin/929711916838410666/>
 - *Nota*. Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 113)Pinterest. (s.d.). *Illustration-Alanna Cavanagh* [Pin] <https://it.pinterest.com/pin/929711916839015687/>
 - *Nota*. Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 119)Pinterest. (s.d.). *Paul Oakley* [Pin] <https://it.pinterest.com/pin/3377768466924834/>
 - *Nota*. Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 136)Pinterest. (s.d.). *Minimal poster Split with James McAvoy* [Pin]. <https://it.pinterest.com/pin/8866530510686425/>
 - *Nota*. Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 148)Pinterest. (s.d.). *Fascio di luce con donna e sedia* [Pin]. <https://it.pinterest.com/pin/929711916839015777/>
 - *Nota*. Rielaborazione dell'autore da immagine trovata su Pinterest (p. 156)

Pinterest. (s.d.). *Volto e libro*
[Pin]. [https://it.pinterest.com/
pin/228276274858303959/](https://it.pinterest.com/pin/228276274858303959/)

RINGRAZIAMENTI



Questo lavoro è il risultato di un percorso fatto di studio, incontri, domande e scoperte. Un percorso che non avrei potuto attraversare da sola e che porta con sé il contributo, l'ascolto e la presenza di molte persone a cui desidero esprimere la mia gratitudine.

Desidero innanzitutto ringraziare le professoresse Chimenz e Zinno, per aver accettato di accompagnarmi e guidarmi in questo cammino. La loro disponibilità, l'attenzione e la fiducia dimostrate nel corso di questo lavoro hanno rappresentato un punto di riferimento prezioso e costante.

Un sentito ringraziamento va al dottor Dragone, per il suo aiuto nella stesura del capitolo dedicato alla memoria e per i suggerimenti fondamentali riguardo ai riferimenti e alle direzioni di ricerca. Il suo contributo è stato per me uno stimolo importante per approfondire e guardare al mio lavoro con maggiore consapevolezza.

Ringrazio con grande riconoscenza Ippolito Chiarello, Fabrizio Saccomanno ed Egle Calò, per aver accettato di entrare a far parte di questa tesi e per l'immensa disponibilità dimostrata. La loro apertura, il tempo dedicato e la generosità nel condividere esperienze e riflessioni hanno arricchito profondamente me e questo lavoro.

Un grazie profondo va alla mia famiglia, per il sostegno costante, per la fiducia e per aver sempre creduto nel valore del mio percorso, nono-

stante ancora non abbiate capito cosa faccio esattamente.

Un ringraziamento speciale a Luca e alla sua famiglia. In questi due anni a Genova mi hanno accolta con una generosità rara, facendomi sentire davvero parte della loro casa. Il loro affetto, il loro aiuto e la loro presenza hanno reso questo periodo non solo un momento di studio, ma anche un tempo di crescita e di vita condivisa.

Allo stesso modo ringrazio i miei amici, che con la loro presenza, a distanza o fisica, le parole giuste e i momenti condivisi hanno reso questo cammino più leggero e più bello.

In particolar modo Viola per la sopportazione (da leggere rigorosamente con accento salentino sennò non rende), i power point di aggiornamento, i purtroppo pochi gossip, ma almeno molto interessanti (abbiamo vite noiose ormai) e soprattutto la grande e continua voglia di condividere ciò che fai e studi con passione. Ormai lo sai bene che per me sei come una sorella con cui condivido in parte anche passioni e affetti. (Idem Marcolo ma non lo dico troppo sennò si monta la testa da procione che ha).

Luigiuc e Gianluc swag bhe che dire, le serate ed i momenti a cazzeggio al burton (che aura e che hit quel posto orribile) o al mare sono sempre troppo chill. Grazie Lu che ci hai ospitato a pranzo o cene a casa tua e grazie Gianlu che prima o poi verrò a Torino e tu a Genova, giuro. Fra, chiamata ormai Ada, mannaggia alle tue

pare e alla tua poca sciallezza per alcuni argomenti, ma ti voglio bene anche per questo. Insieme abbiamo e continuiamo a vivere momenti bellissimi, intensi e anche molto divertenti. Mi raccomando stai nel chill, ma soprattutto nel jazz.

Ringrazio anche i nuovi amichetti che di anno in anno sto conoscendo sempre meglio e ne sono felice. Grazie Paolo Jazz per la tua intelligente leggerezza e Teo che ok che sei il primo amante di Lun però zi sei stra simpatico e può non sembrare ma hai una gran testa sulle spalle, sei un tipo apposto. Grazie di avermi accettata anche durante le serate al Porco.

Infine Lun, tu sei tante cose, ti rringrazio perché sei tu e non riesco nemmeno a esprimere a parole quanto sei, sei stato e sarai importante. Non posso che dire quanto sei immenso se non così: fai tanto tanto con le braccia e posa della paperella ciotta. Ibu e palinsesto.

A tutte queste persone va la mia più sincera gratitudine, perché ognuna, seppur in modo diverso, ha contribuito a rendere possibile questo percorso e la sua conclusione.

P.S. Un non grazie specialissimo a Genova che con la sua ambiguità e continua presa male non mi ha aiutato per nulla in questi due anni. Spero di non doverci tornare nuovamente. Addio.



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

Relatrice Professoressa Luisa Chimenz
Correlatrice Professoressa Angela Zinno

Giulia Pontrelli

Giulia Pontrelli

LO SCUDO DI PERSEO

La necessità dell'oggetto tra
scenografia, design e memoria

