

Nicola Console

**Piccolo manuale  
dello  
spazio scenico  
Eserciziario**



**Dino Audino**  
editore

L'eserciziario è formato da 13 lezioni che comprendono suggerimenti di esercizi, disegni e annotazioni, che recano alcune importanti informazioni sull'argomento e rappresentano un esempio pratico, un'ipotetica modalità di lavoro o un'opportunità di raffronto visivo che possa favorire ulteriori associazioni di pensiero.

A seguito di alcune delle lezioni si trovano delle tavole realizzate dagli studenti, che testimoniano un percorso didattico già collaudato. Si ringraziano: Camilla Carzanica, Aurora Giovinazzo, Sabrina Lavorerio, Samuele Mandelli, Carolina Pastori, Gloria Schiantarelli.

Lezione 1

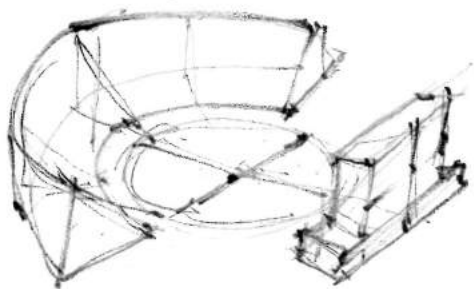
## **Analisi della forma architettonica del teatro greco**

**Collegamenti interdisciplinari:**  
Storia dell'arte, Geometria, Laboratorio.

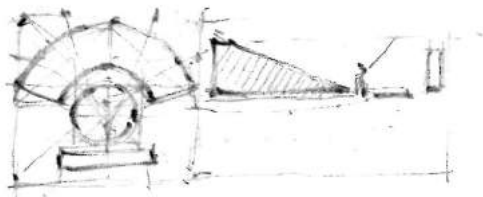
### CHE COSA FARE

- 1) Studiare, attraverso le logiche del disegno, gli elementi costitutivi dell'architettura teatrale della Grecia antica per determinarne la forma o, addirittura, sperimentarne delle variazioni.
- 2) Per ottenere delle informazioni utili è necessario realizzare una ricerca iconografica, disporre di una pianta e di una sezione, dedurne le quote.
- 3) Per realizzare un'analisi formale occorre tener conto delle costanti strutturali dell'edificio (cavea adagiata sul declivio di una collina, orchestra, *skené*) e ridurre ciascun elemento alla propria volumetria essenziale, infine comprendere quest'ultima per mezzo del disegno assonometrico.
- 4) Costruire un modellino in scala.

ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI



Stabilite le proporzioni dell'edificio e realizzata la prima **assonometria**, prendiamo in analisi ogni singolo elemento architettonico, interrogandoci sui modi per visualizzarli e ricostruirli.



Il **disegno assonometrico** rende accessibile la forma sia in termini di sintesi, sia in termini di plasticità.

Saper leggere una pianta e una sezione è una **competenza essenziale** per gestire la forma volumetrica e disegnarla da più punti di vista.



*Copia da immagine fotografica.*

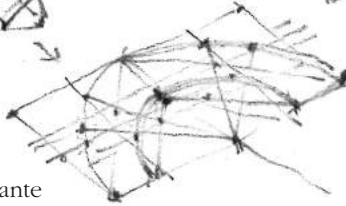
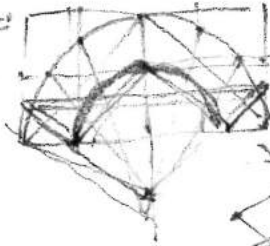
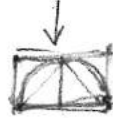
Degli esercizi di **copia dalla fotografia** possono considerarsi un primo momento d'approccio formale.



*Visione in pianta.*

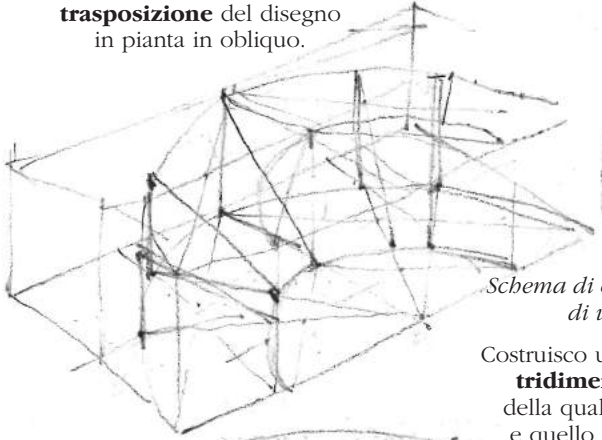


Modulo del cerchio: come costruirne uno.



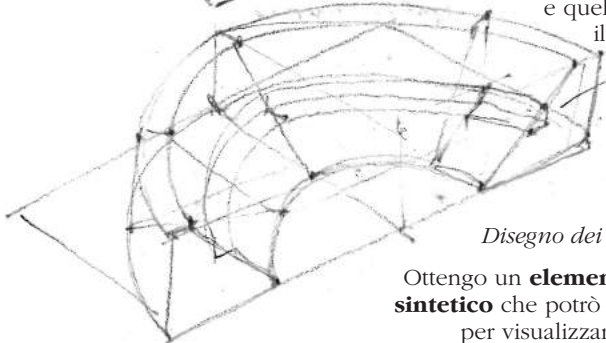
Un passaggio molto importante del disegno assonometrico è la **trasposizione** del disegno in pianta in obliquo.

Tener presente il **rapporto proporzionale** esistente tra la pianta e la sezione.



*Schema di costruzione simmetrica di un semicerchio.*

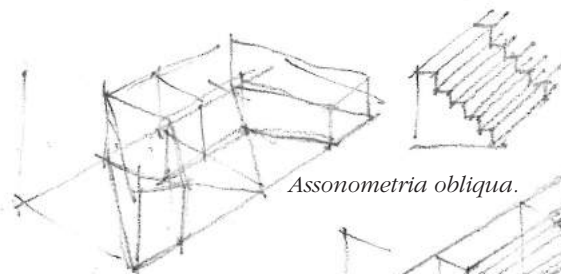
Costruisco una **griglia strutturale tridimensionale** all'interno della quale, sul piano inferiore e quello superiore, riproduco il disegno in pianta.



*Disegno dei diázoma.*

Ottingo un **elemento volumetrico sintetico** che potrò associare agli altri per visualizzare l'insieme.

Disegno di una  
**gradinata lineare.**

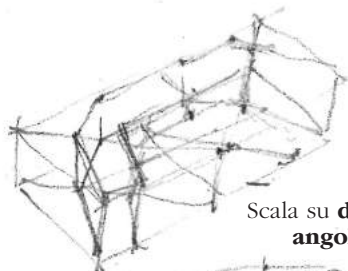


*Assonometria obliqua.*

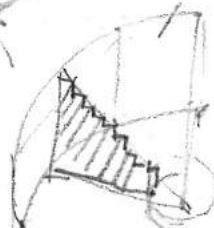
Scala su  
**dinamica curva.**



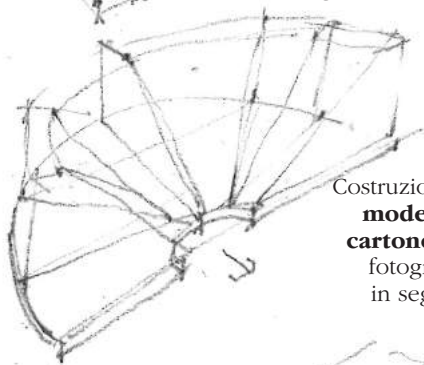
Scala su **dinamica  
angolare.**



Ribadire i **piani di  
sezione.**



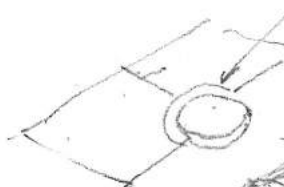
Costruzione di un  
**modello di  
cartoncino** da  
fotografare  
in seguito.



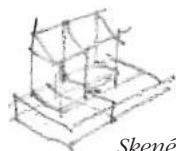
**Raffronto** tra  
modello e schizzo.



*Spazio vuoto  
e disco.*

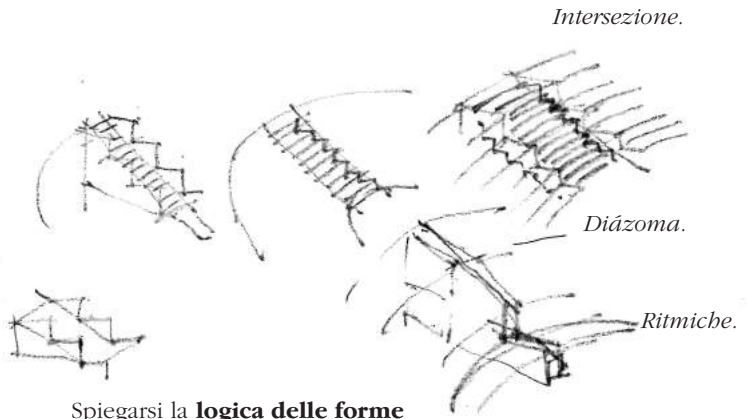


*Skené.*



**Associazione** di  
due elementi.





Spiegarsi la **logica delle forme**  
attraverso vari esempi e analogie.

## Lezione 2

# Accrescimento della figura dell'attore sull'esempio del teatro greco

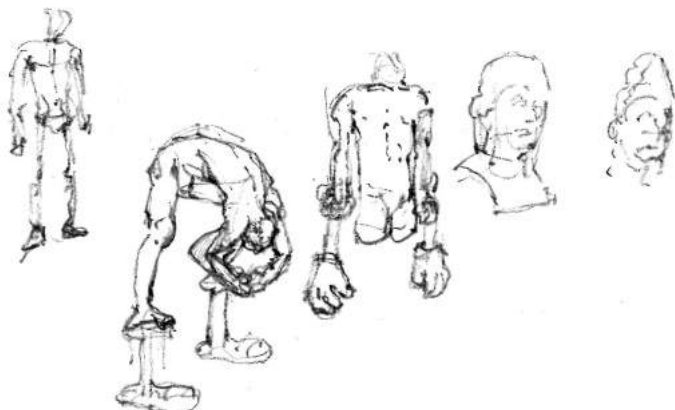
### Collegamenti interdisciplinari:

Storia dell'arte, Laboratorio.

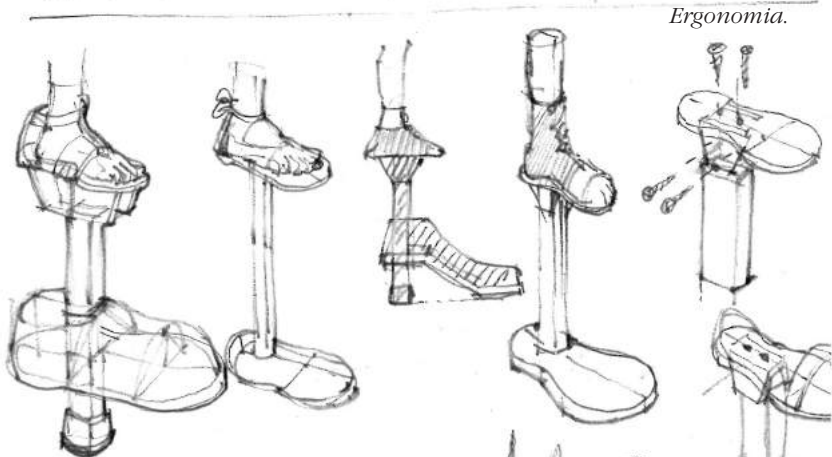
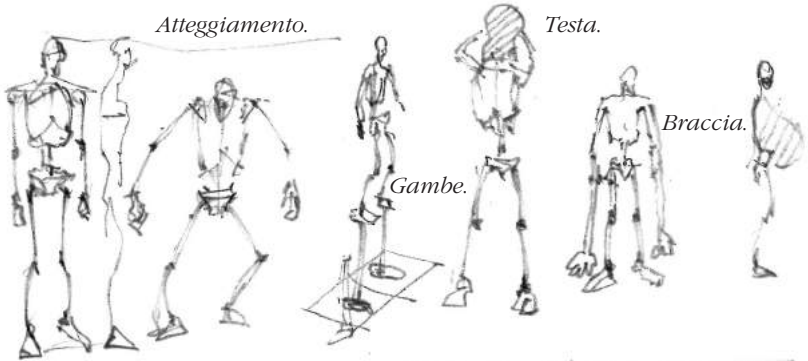
#### CHE COSA FARE

- 1) Sviluppare un linguaggio plastico per inventare un accrescimento corporeo adeguato ai movimenti e alle dimensioni reali di un attore.
- 2) Progettare degli oggetti protesici che possano risultare coerenti con l'anatomia umana, che possano far apparire credibile la figura ingrandita malgrado le eventuali deformazioni.
- 3) Realizzare gli oggetti protesici in scala 1:1.

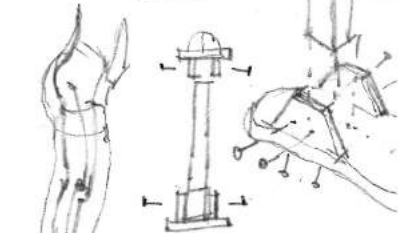
#### ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI



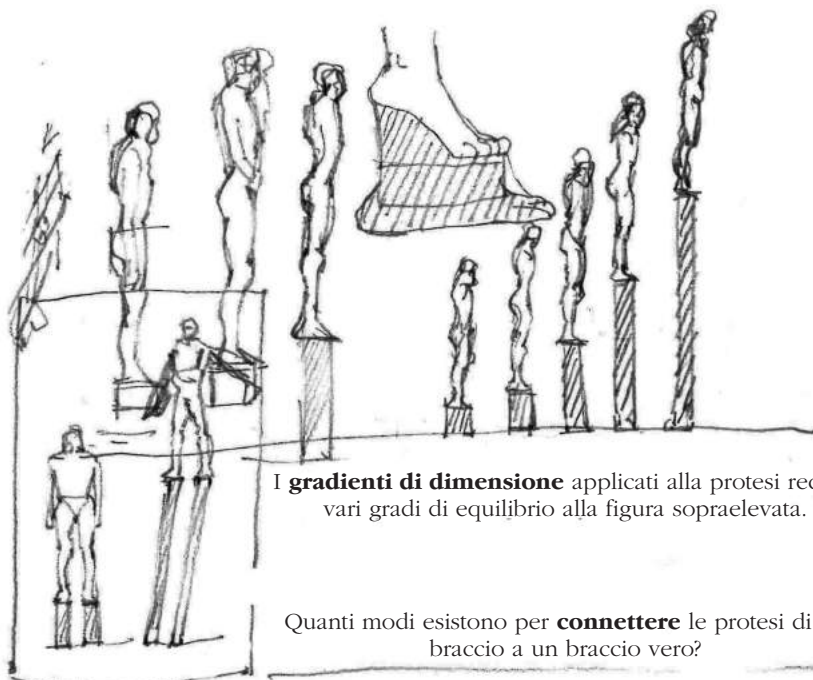




**Problema della continuità:** come sfruttare gli elementi di discontinuità (come la sporgenza del piede al di sopra della protesi) integrandoli alla nuova figura.



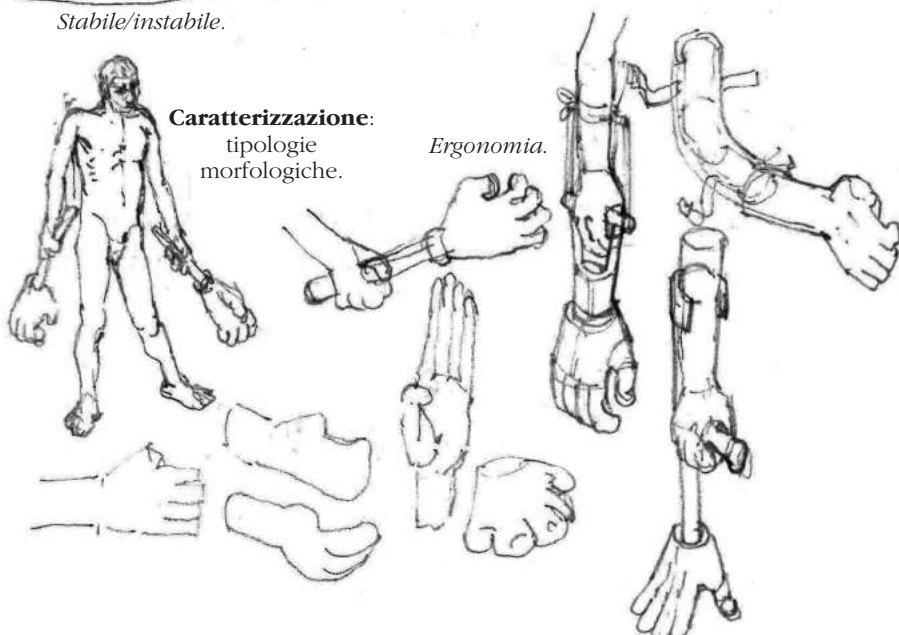
Sporgenza.



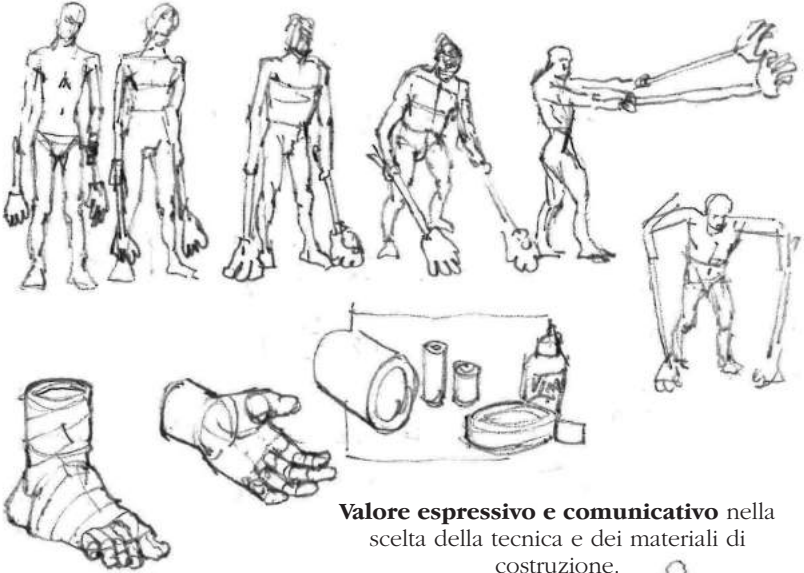
I **gradienti di dimensione** applicati alla protesi recano vari gradi di equilibrio alla figura sopraelevata.

Quanti modi esistono per **connettere** le protesi di un braccio a un braccio vero?

*Stabile/instabile.*

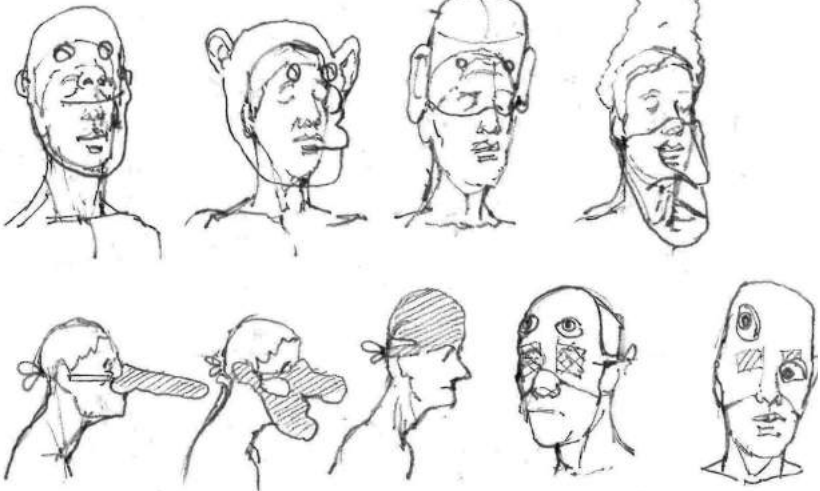


**Costruzioni in cartapesta:** una tecnica versatile che permette un uso agevole di elementi modulari. Ad esempio.: tubi di cartone sezionati da connettere con carta e colla.



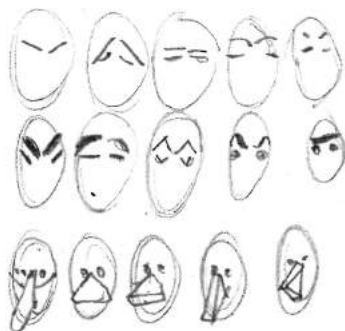
**Valore espressivo e comunicativo** nella scelta della tecnica e dei materiali di costruzione.

*Accrescimenti della testa.*



*Maschere integrali o maschere parziali.*

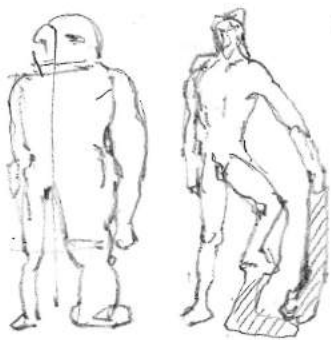
Schemi anatomici.  
Sproporzioni.



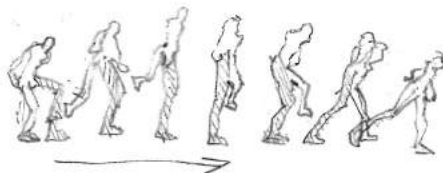
Caratterizzazioni – espressioni – tratti somatici.  
Variabili visive connesse alle **espressioni facciali**.

Come una **struttura anatomica** può divenire **struttura espressiva**.

A quali **tipi antropologici** si fa riferimento mentre si inventano delle distorsioni?  
Quali **caratteri**?



*Simmetrico/asimmetrico.*

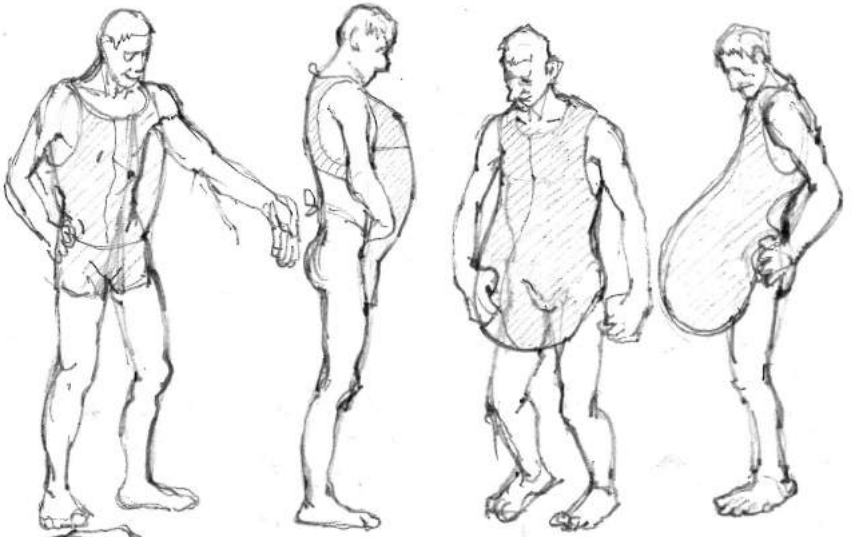


Una **protesi asimmetrica** renderebbe difficile il movimento. Con una gamba più lunga l'attore sarebbe costretto a movenze impacciate e a trascinarsi.

L'osservazione degli **atteggiamenti innaturali** potrebbe rivelare degli aspetti espressivi importanti. Il teatro ha sempre attinto dall'**osservazione** della realtà e delle sue anomalie.



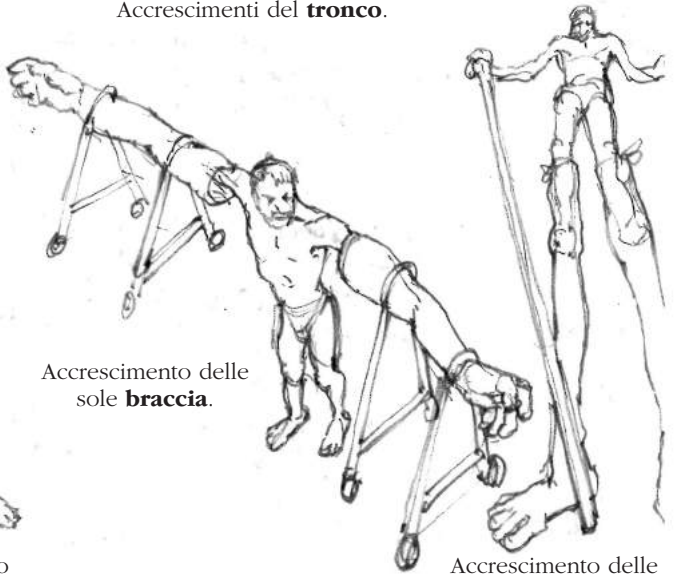
**Trascinarsi** sulle braccia.



Accrescimenti del **tronco**.



Accrescimento della sola **testa**.

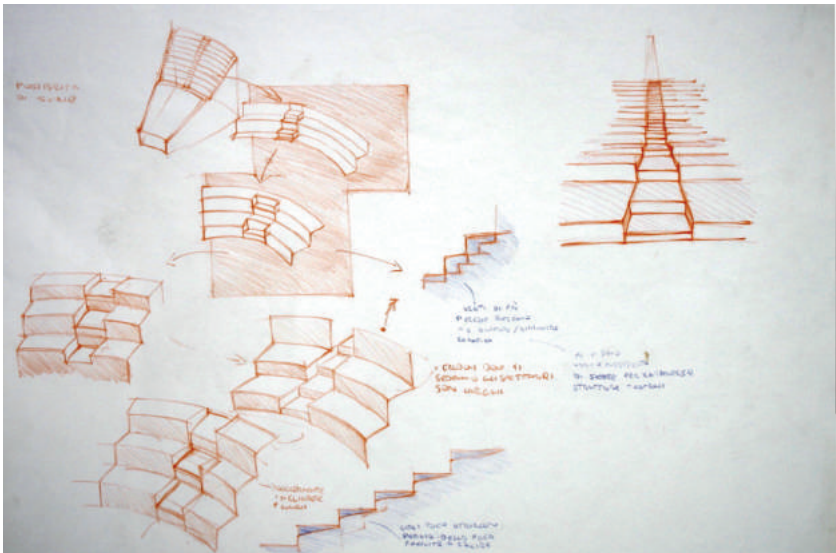
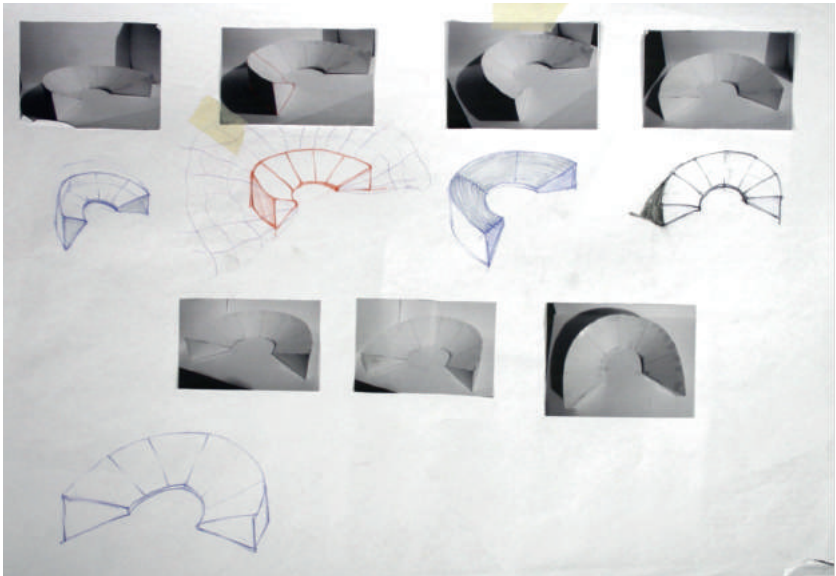


Accrescimento delle sole **braccia**.

Accrescimento delle sole **gambe**.



## Eserciziario



Disegni dell'allieva Aurora Giovinazzo, terzo anno, Scenografia.

Schemi strutturali raffrontati con l'immagine di un modello provvisorio: una dialettica essenziale nell'incremento delle capacità astrattive.

## Lezione 3

# L'ARCHITETTURA DEL TEATRO ROMANO E L'INVENZIONE DI UNA *SCAENA FRONS*

### **Collegamenti interdisciplinari:**

Storia dell'arte, Geometria, Laboratorio.

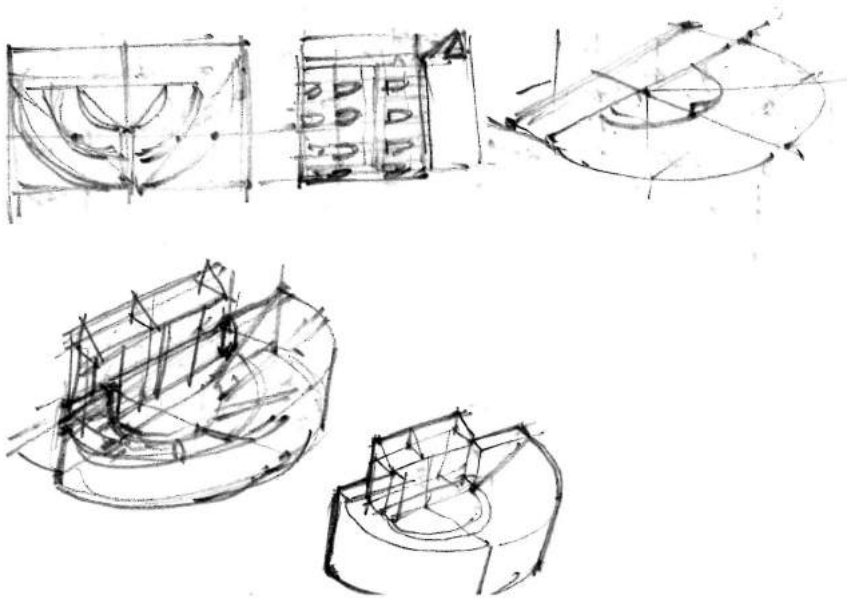
### CHE COSA FARE

- 1) Analizzare la struttura di un teatro romano antico per ridisegnarne i dettagli costruttivi e l'intera volumetria.
- 2) Realizzare una ricerca iconografica sui diversi teatri romani esistenti finalizzata all'elaborazione progettuale di una nuova *scaena frons*.
- 3) Realizzare una serie di schizzi a mano libera facendo riferimento alla pianta e alla sezione di un teatro romano; disegnare in assonometria i volumi principali dell'edificio.
- 4) Includere nello spazio architettonico il nuovo elemento scenografico.
- 5) L'esercizio può ampliarsi con la realizzazione di un modellino in scala 1:50 da fotografare e comprendere nella consegna.



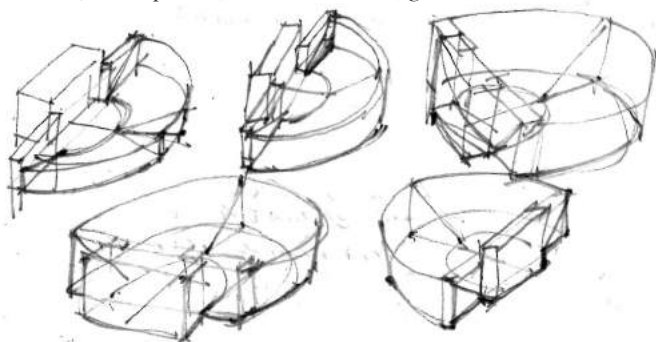
ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI

Analisi come **scomposizione**: ogni elemento che costituisce l'oggetto può essere separato dagli altri.

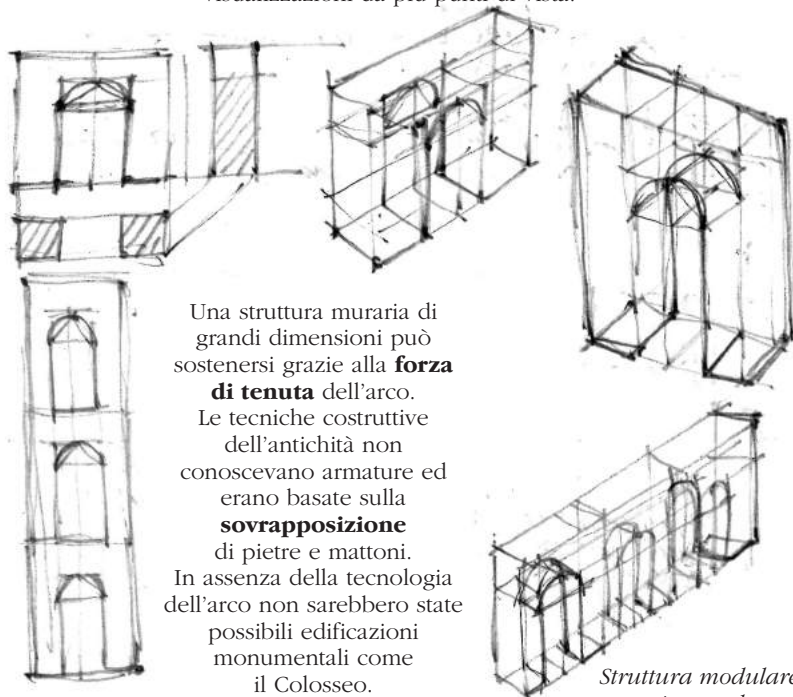


Una **semplificazione dei volumi architettonici** può già rappresentare una fase della scomposizione.

Un modo per comprenderne la forma, il suo insieme;  
un primo accesso al **processo analitico**, la  
separazione, l'estrapolazione dell'elemento geometrico.



L'**edificio semplificato** ridotto alle sue volumetrie essenziali diviene un oggetto facilmente gestibile in funzione di rappresentazioni prospettiche e visualizzazioni da più punti di vista.

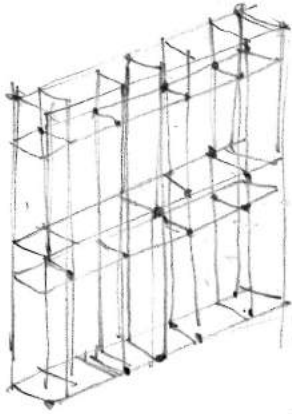


Una struttura muraria di grandi dimensioni può sostenersi grazie alla **forza di tenuta** dell'arco.

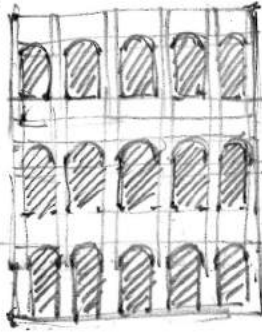
Le tecniche costruttive dell'antichità non conoscevano armature ed erano basate sulla **sovrapposizione** di pietre e mattoni.

In assenza della tecnologia dell'arco non sarebbero state possibili edificazioni monumentali come il Colosseo.

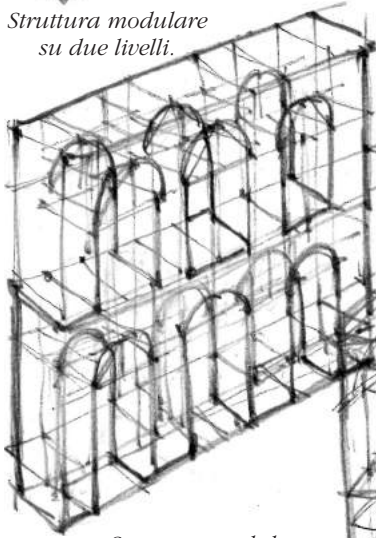
*Struttura modulare orizzontale.*



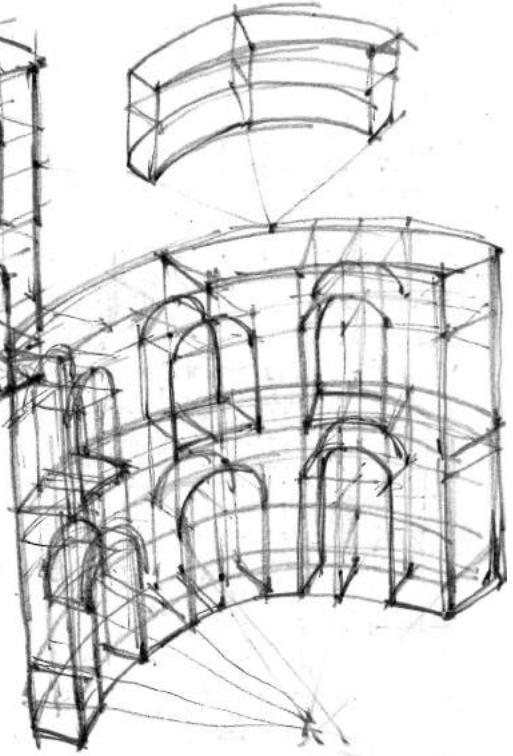
*Struttura modulare  
su due livelli.*



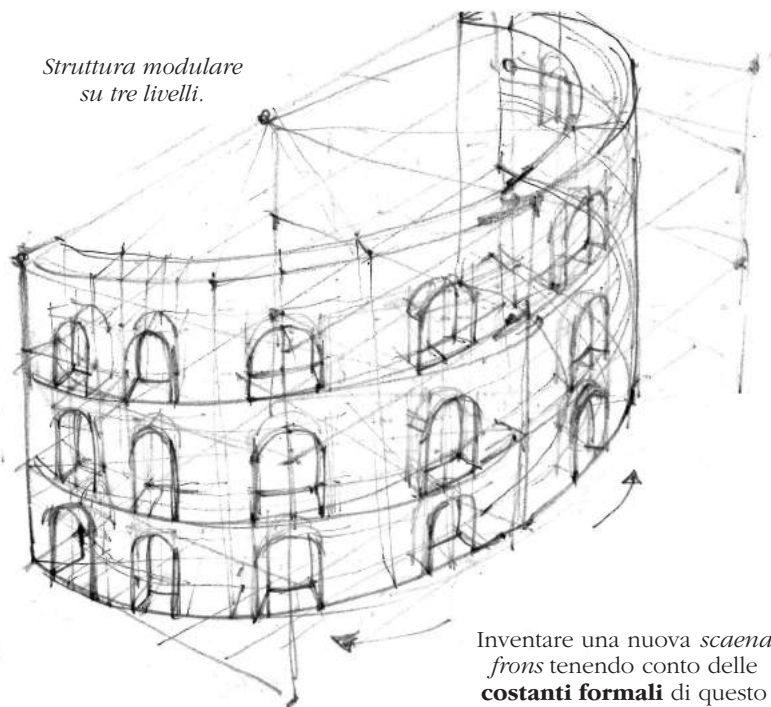
*Struttura modulare  
su tre livelli.  
Tre ordini  
architettonici.*



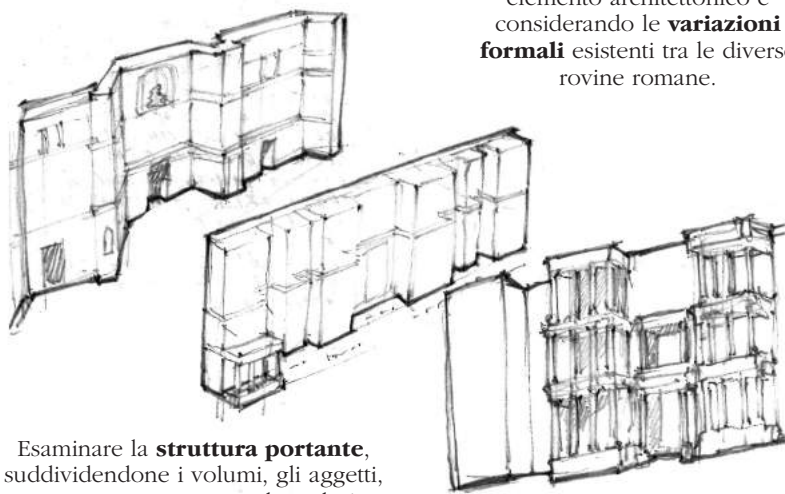
*Struttura modulare  
curva su tre livelli.*



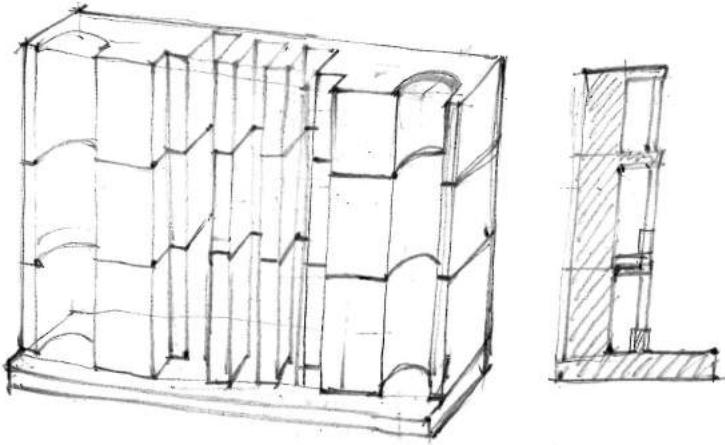
Struttura modulare  
su tre livelli.



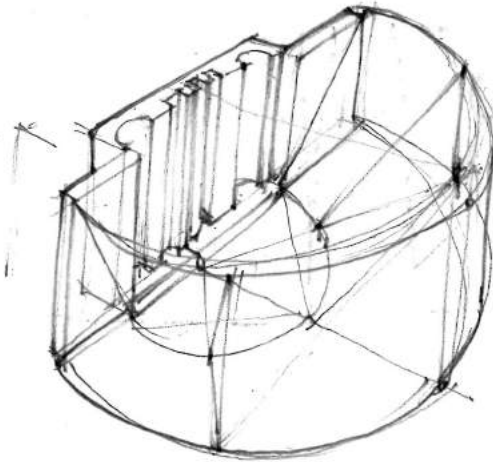
Inventare una nuova *scaena frons* tenendo conto delle **costanti formali** di questo elemento architettonico e considerando le **variazioni formali** esistenti tra le diverse rovine romane.



Esaminare la **struttura portante**, suddividendone i volumi, gli aggetti, le aperture e sovrapponendo, solo in un secondo momento, i singoli elementi architettonici quali le decorazioni.



Gli elementi decorativi, le colonne, gli aggetti e gli elementi statuari che possono essere collocati su di un impianto strutturale. Per intervenire aggiungendo gli **elementi connotativi** è necessario possedere una logica spaziale, dei riferimenti misurabili.



Collocare la nuova *scaena frons* nello spazio architettonico del teatro:  
**contestualizzazione** dell'elemento scenografico fisso.

L'esercizio può prevedere il disegno di **esecutivi in scala 1:50**, vale a dire prospetti, sezioni, piante, disegno prospettico o disegno in assonometria; può prevedere inoltre delle esperienze compositive da condurre con la tecnica del collage (ad esempio tagliando immagini fotografiche di *scaenae frons* esistenti, ricombinandone le parti) e la razionalizzazione grafica delle immagini ottenute ritagliando e incollando.

## Lezione 4

# LUOGHI DEPUTATI DEL DRAMMA LITURGICO

### **Collegamenti interdisciplinari:**

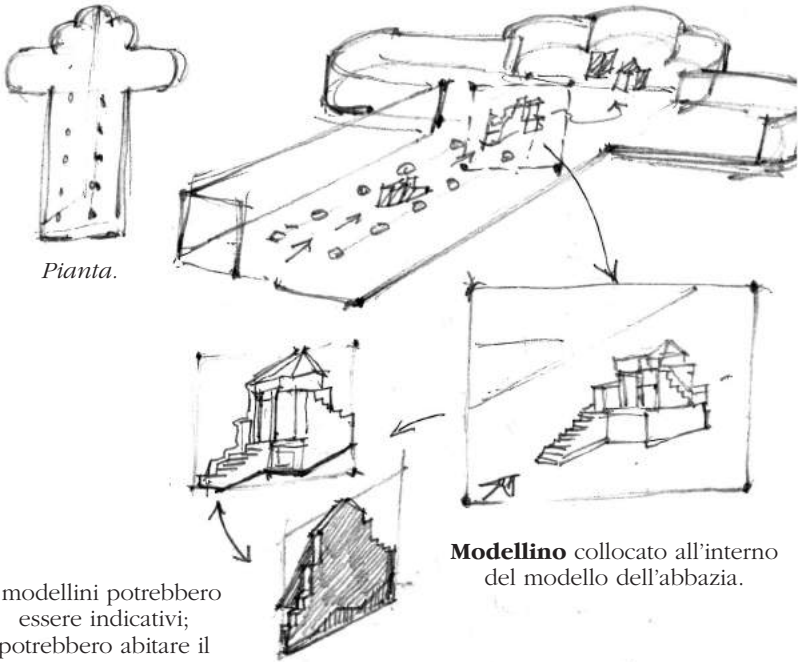
Italiano, Storia dell'arte, Religione,  
Geometria, Laboratorio.

### CHE COSA FARE

- 1) Realizzare uno studio degli spazi architettonici rappresentati negli affreschi di Giotto per dedurne delle ipotesi di progetto scenografico adeguate alla messinscena di un dramma liturgico medievale.
- 2) Analizzare un testo letterario coerente con la rappresentazione del dramma liturgico, ad esempio *Quem quaeritis* o *Visitatio sepulchri*, per dedurne le simbologie, i significati, l'idea drammaturgica ovvero la suddivisione in parti e la contestualizzazione.
- 3) Realizzare una ricerca iconografica sulle abbazie medievali per disporre di una pianta in scala, o realizzare, avendone l'opportunità concreta, un rilievo in loco.
- 4) Identificare i punti del percorso negli spazi della chiesa.
- 5) Identificare il rapporto tra la simbolica spaziale e le scenografie.
- 6) Realizzare un modello in scala dell'edificio sacro e collocarvi i modellini che rappresentano gli scenari.

ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI

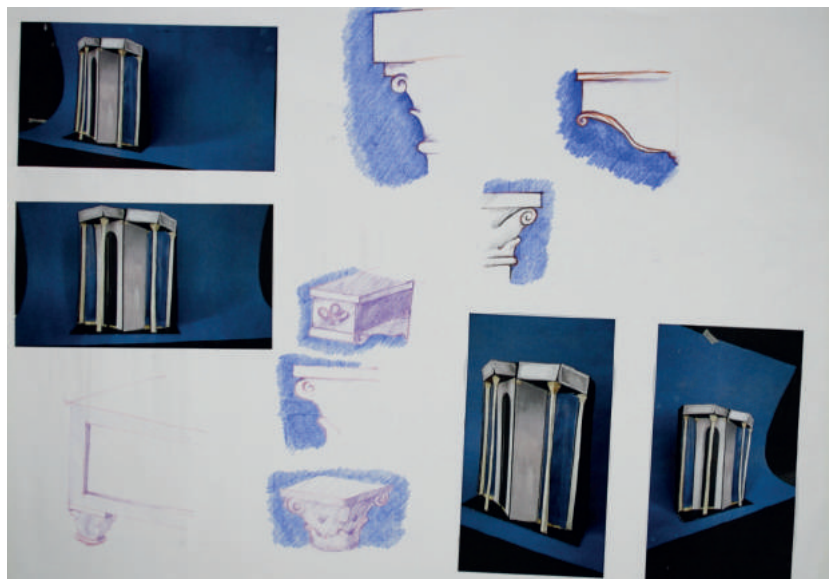
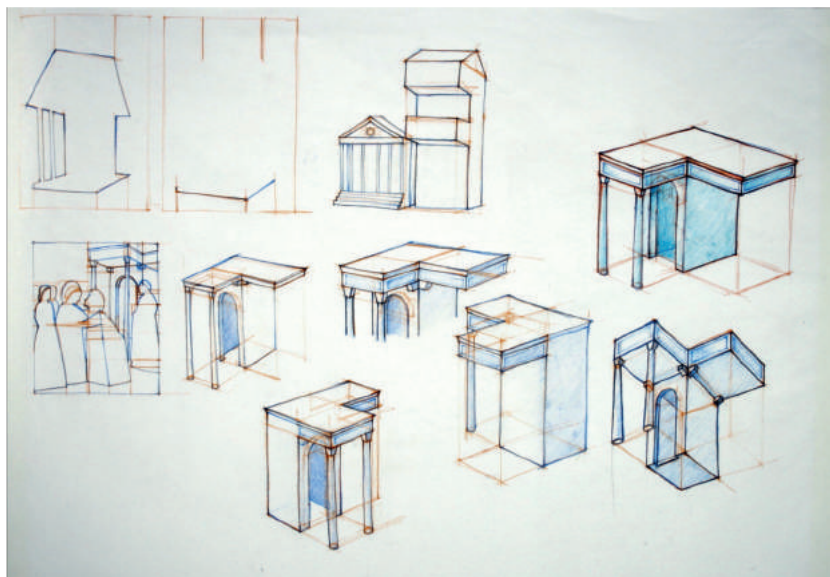
Modello in scala di un'abbazia medievale contenente i modellini scenografici per la connotazione dei luoghi deputati.



*Pianta.*

**Modellino** collocato all'interno del modello dell'abbazia.

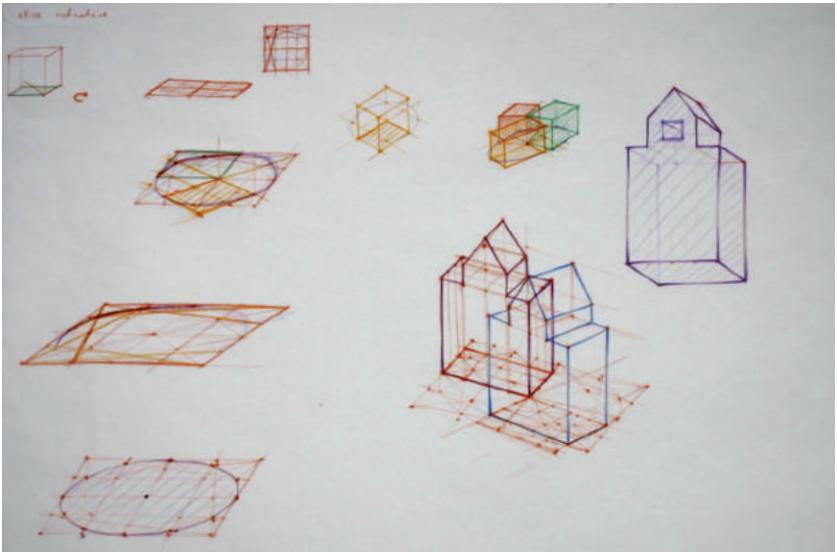
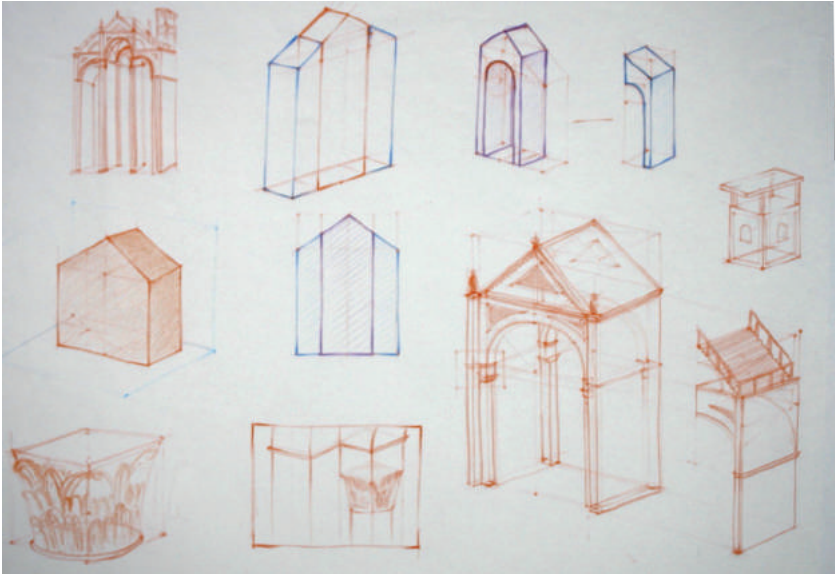
I modellini potrebbero essere indicativi; potrebbero abitare il modello sotto forma di sagome.



Disegni dell'allieva Camilla Carzanica, terzo anno, Scenografia.

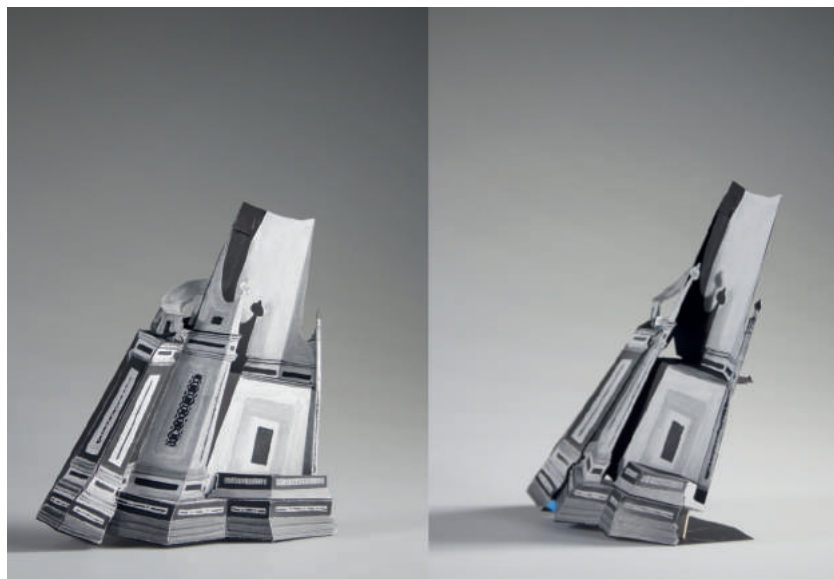
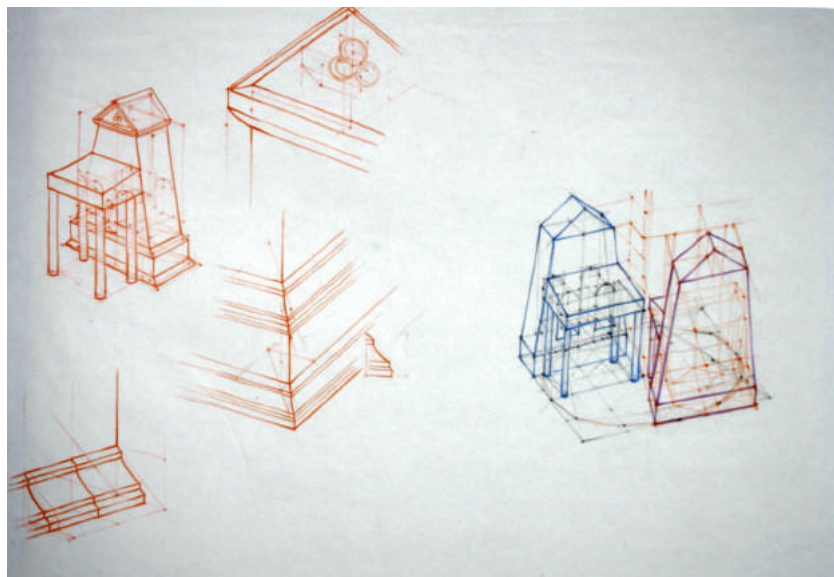
Le architetture tratte dalla pittura di Giotto divengono oggettive dallo sviluppo del piano.





Disegni e modello dell'allievo Samuele Mandelli, terzo anno, Scenografia.

Utilizzo dell'ellisse indicatrice per mostrare le deformazioni prospettiche. Il modello volumetrico conserva e valorizza, espressivamente, le medesime deformazioni.



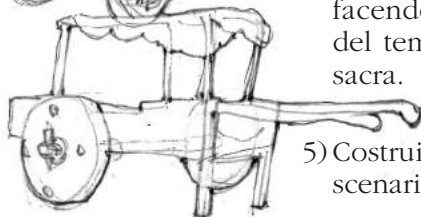
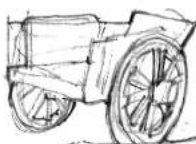
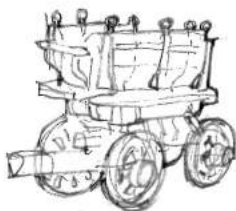
Disegni e modello dell'allievo Samuele Mandelli, terzo anno, Scenografia.

Rilievi architettonici dalle pitture di Giotto.  
Utilizzo dell'ellisse indicatrice per mostrare le deformazioni prospettiche.

## Lezione 5

# STUDIO DEI *PAGEANT WAGONS* E PROGETTAZIONE DI UN CARRO

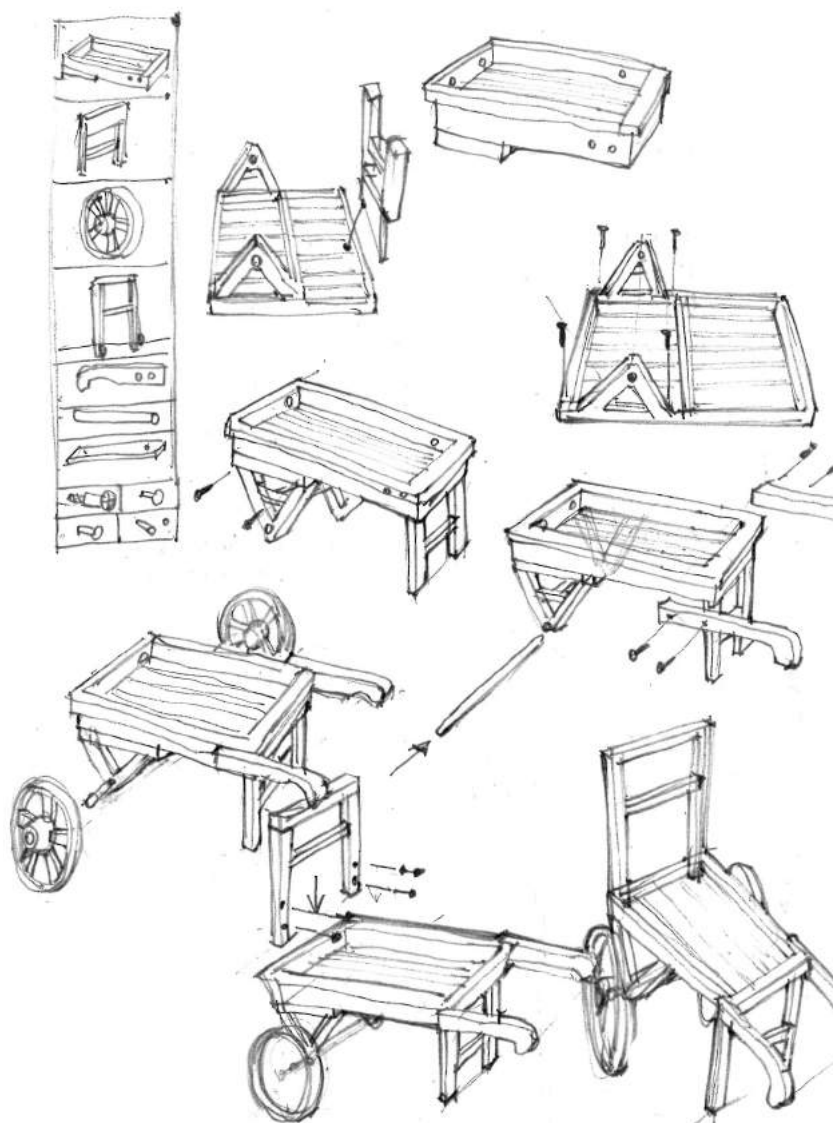
**Collegamenti interdisciplinari:**  
Storia dell'arte, Inglese, Laboratorio.



### CHE COSA FARE

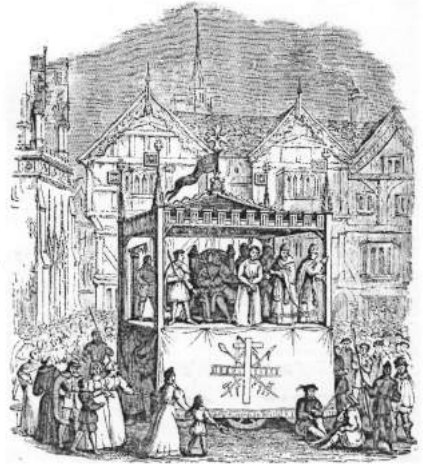
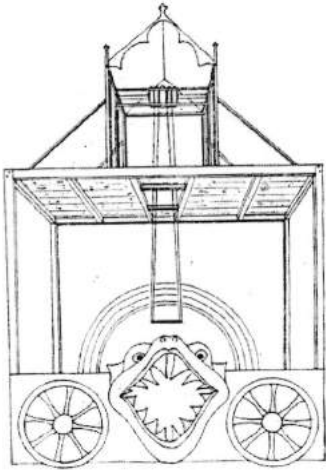
- 1) Comprendere la forma e la funzione dei carri dei *miracle plays* attraverso degli approfondimenti.
- 2) Produrre delle ipotesi formali, cercare una forma tipo del *pageant wagon*, basandosi sui pochi documenti esistenti, per darsene un'immagine comprensibile e cercando una corrispondenza tra la disposizione degli spazi della macchina scenica e gli apparati decorativi.
- 3) Studiare la struttura di un carro medievale (a quattro ruote e a due ruote), scomponendone le parti e adoperando il disegno strutturale.
- 4) Progettare un carro dei *miracle plays*, facendo riferimento all'iconografia del tempo e ai temi dell'iconografia sacra.
- 5) Costruire dei modellini completi di scenari.

ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI



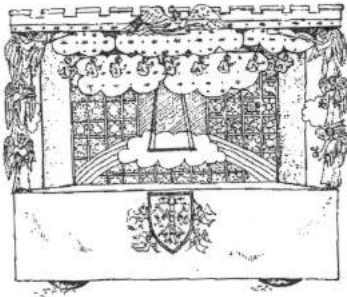
**Esempio procedurale** di assemblaggio del carro.

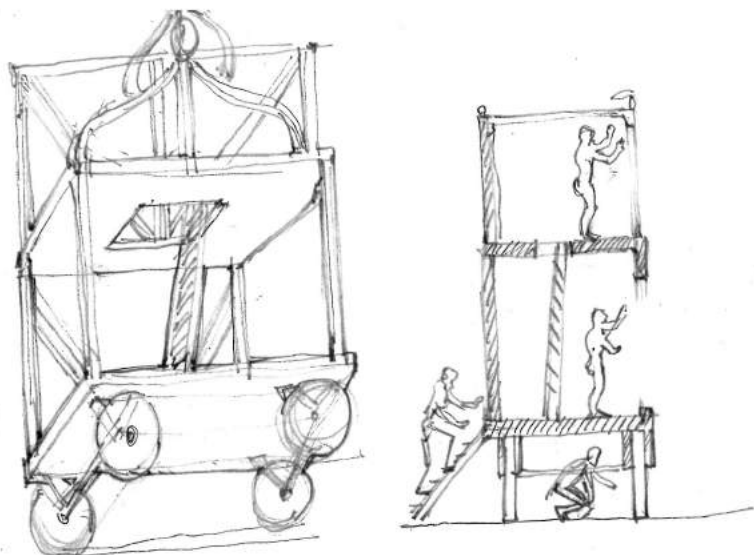
Identificare le tipologie strutturali adeguate,  
disegnare ogni singola componente per averne una  
comprensione più approfondita.



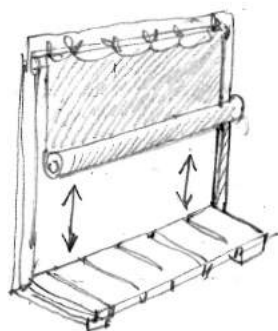
Alcuni **riferimenti iconografici** identificativi dell'aspetto dei palchi mobili delle festività sacre adoperati presso le città a nord delle Midlands nel Basso Medioevo.

Si può osservare una configurazione a tre piani, comprensiva di bocca infernale, spazio della resurrezione sullo sfondo di un arcobaleno, spazio ultraterreno, rapporto tra lo spazio scenico e lo spazio urbano; i meccanismi per il movimento degli angeli intorno alla figura di Cristo; lo stile iconografico delle rappresentazioni legate ai *miracle plays*.

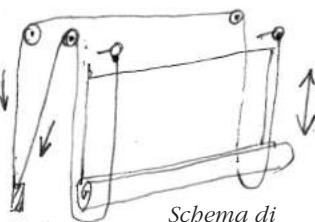




La ricostruzione dovrebbe comprendere una **riflessione** sulle possibilità di utilizzo dei vani, quindi sul problema dell'economia spaziale: osservazioni sul rapporto tra l'attore e il piano calpestabile, sulla relazione col pubblico (posizione sopraelevata), quindi sulla possibilità di apparire e nascondersi adoperando vie d'accesso adeguate; osservazioni d'ordine tecnico per la collocazione degli impianti scenici.

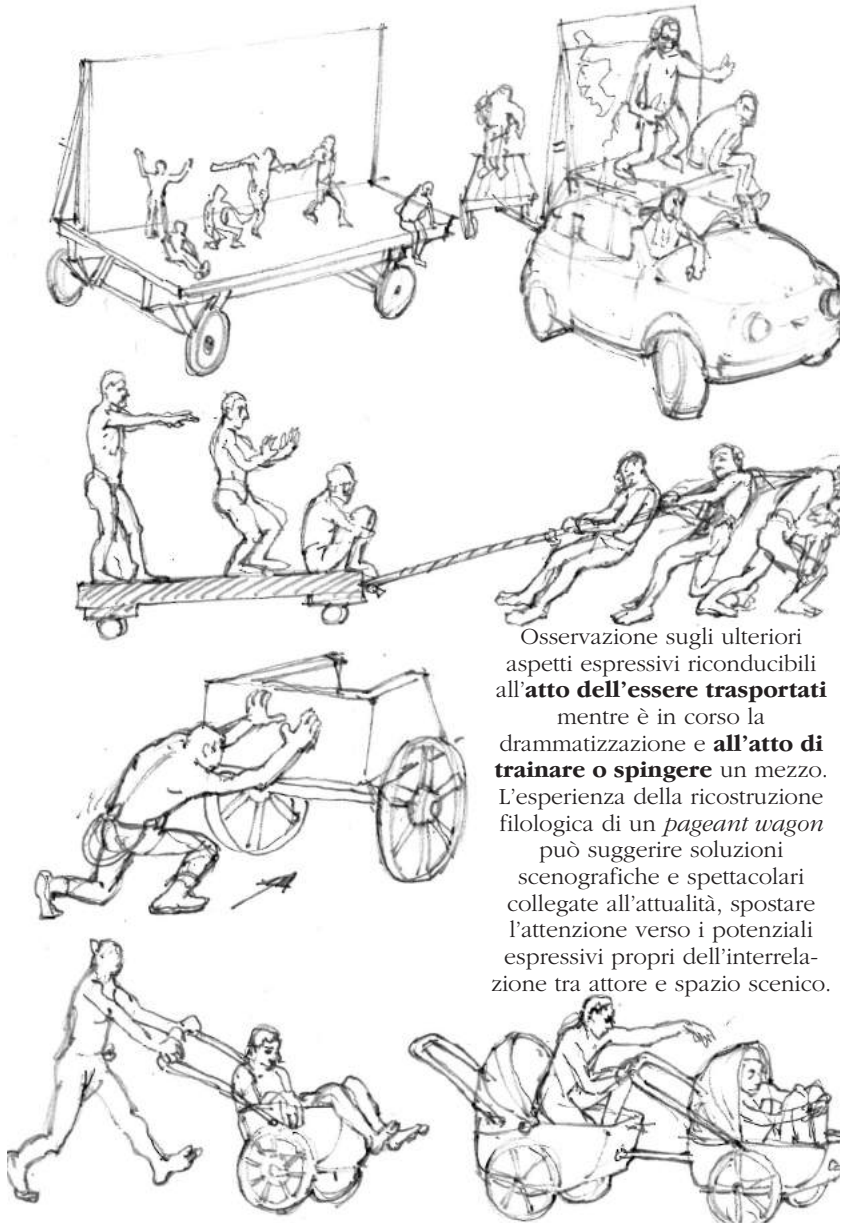


Più **rotoli dipinti** disposti in sequenza rappresentano una risorsa di varietà per il cambio di scena e occupano poco spazio.



Schema di una "burattina".

Le tele dipinte, i fondali, potrebbero alternarsi grazie al **sistema della "burattina"**, rotoli avvolgibili che garantiscono rapidità di esecuzione nel cambio di scena ed economia spaziale.



Osservazione sugli ulteriori aspetti espressivi riconducibili all'**atto dell'essere trasportati** mentre è in corso la drammatizzazione e all'**atto di trainare o spingere** un mezzo. L'esperienza della ricostruzione filologica di un *pageant wagon* può suggerire soluzioni scenografiche e spettacolari collegate all'attualità, spostare l'attenzione verso i potenziali espressivi propri dell'interrelazione tra attore e spazio scenico.

## Lezione 6

### **PROGETTO PER UNA “VIA CRUCIS”**

#### **Collegamenti interdisciplinari:**

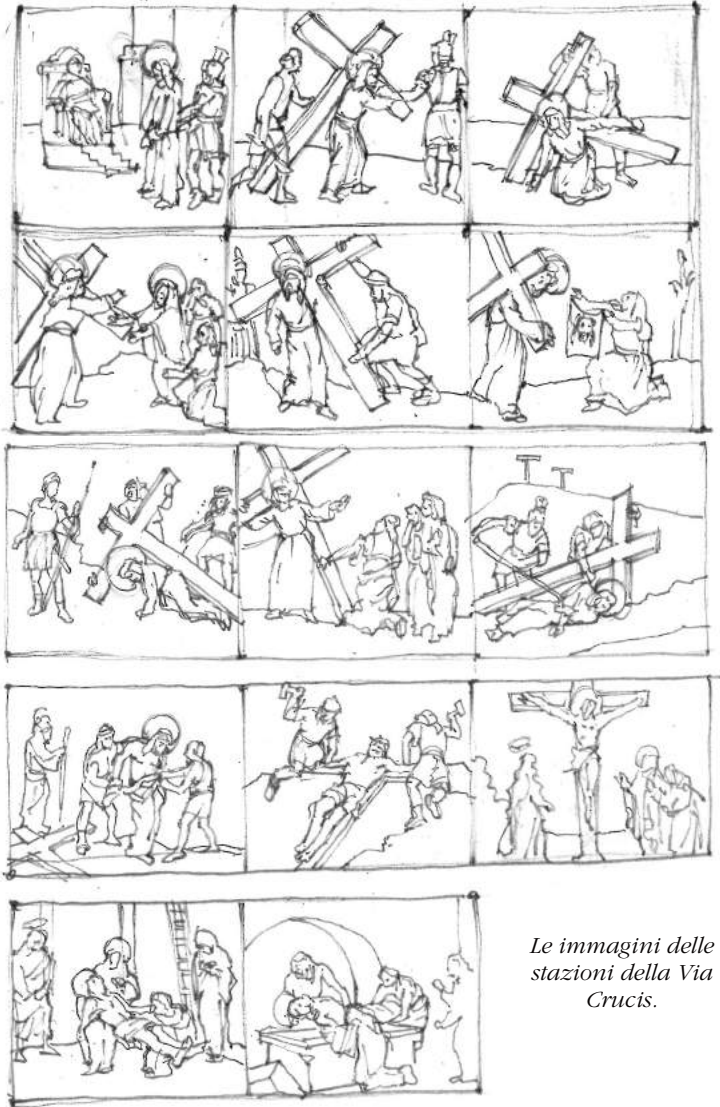
Storia, Storia dell'arte, Religione, Laboratorio.

#### CHE COSA FARE

- 1) Realizzare una ricerca sulla Via Crucis, confrontare i testi evangelici che trattano del calvario di Cristo.
- 2) Analizzare i testi per individuarvi la simbolica, le sequenze, i luoghi e i personaggi.
- 3) Realizzare una ricerca sul significato dei percorsi processionali e sull'urbanistica della propria città.
- 4) Individuare un itinerario urbano adeguato a una rappresentazione sacra, ricercare, anche ricorrendo al reportage fotografico, dei punti idonei alla collocazione dei luoghi deputati.
- 5) Realizzare uno studio sui personaggi della Via Crucis, documentandosi sull'iconografia sacra, sulla pittura e la scultura, dal Gotico al Settecento.
- 6) Progettare l'intervento artistico decidendo se orientarsi verso la drammatizzazione o l'installazione.
- 7) Realizzare, in gruppo, quanto si è deciso in fase di progetto; allestire gli spazi urbani.



ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI



*Le immagini delle stazioni della Via Crucis.*

Ciascuna scena si presenta come un insieme denso di significati, come un accadimento che è anche metafora di qualcos'altro.

Studiare la Via Crucis comporta un'osservazione attenta rivolta alla **dimensione simbolica**, un lavoro ermeneutico che consideri tanto il valore della singola parte, quanto quello dell'insieme.

*Un gruppo statuario portato a spalla, dai fedeli, per le strade della città.*



*Le immagini della Via Crucis disposte lungo un percorso urbano.*

**Dare forma al progetto**, decidere quale combinazione d'elementi adottare per interagire negli spazi urbani, ricorrendo nientemeno che alle rappresentazioni sacre, alle immagini della Via Crucis, può risultare difficile e azzardato.

**Scegliere** può voler dire dover fare i conti con il proprio sentimento del sacro, chiedersi in che modo raccontare una vicenda così significativa per l'intera cristianità, considerare la possibilità d'intervenire con rispettoso distacco, o con sentita partecipazione, insomma praticare dei paragoni. Orientarsi verso un atteggiamento filologico o di puro interesse spettacolare, estetico, implica il medesimo raffrontare, mettere a confronto esperienze di varia natura.

Le condizioni di difficoltà si ridurrebbero al minimo se il lavoro si limitasse al progetto, si esaurisse cioè col disegno dei costumi o col prevedere, sulla carta, quanto occorrerebbe per definire le scenografie e le azioni attoriali lungo un percorso. In ogni caso, è importante **riflettere** sulle simbologie, dare spazio all'interesse per la comunicazione, valutare i significati delle forme in rapporto ai luoghi e alle persone.

Qualunque sia la scelta formale, non si può fare a meno di considerare le **tradizioni** (vedere come sia stata affrontata questa particolare rappresentazione); di interrogarsi sul senso di una simile operazione nell'attualità come pure sul valore di ciò che **socialmente** risulti **condivisibile**.

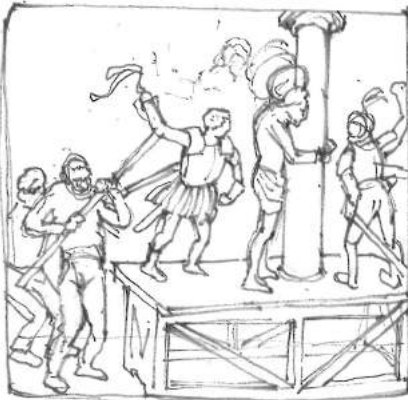
*Luoghi deputati collocati  
lungo una strada.*



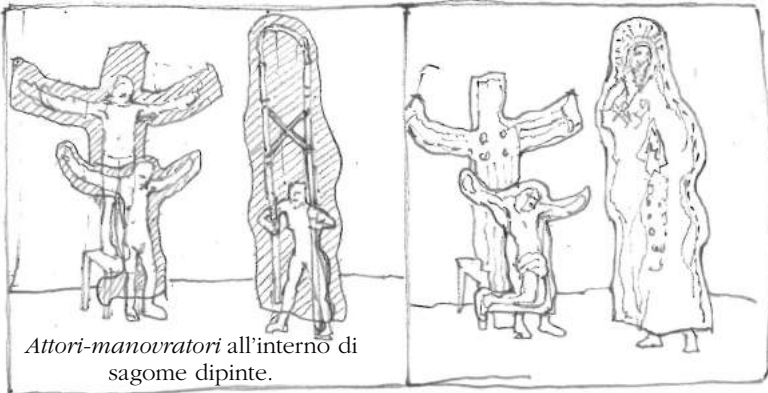
Se davvero si vuole realizzare una Via Crucis **per le strade** si può far ricorso all'idea di collocare vari piani rialzati, comprensivi di attori ed elementi scenografici, lungo un cammino, oppure vagliare altre opportunità d'interrelazione che non comportino il recitare.

Per esempio, si può optare per una scelta esclusivamente scenografica, vale a dire di elementi pittorici o scultorei distribuiti in vari angoli cittadini, se non addirittura delle quinte o macchine sceniche, eloquenti di per sé, in quanto oggetti metalinguistici che comunicano l'ingimento, la teatralità della cosa. Oppure, si possono aprire diverse altre **possibilità espressive** se si uniscono insieme azioni di manovra con simulacri tridimensionali o dipinti.

Dei manovratori movimentano dei *simulacri tridimensionali*.



Dipinti animati dagli attori-manovratori.



*Attori-manovratori all'interno di  
sagome dipinte.*

## Lezione 7

# **LA FORMA DEL TEATRO OLIMPICO DI VICENZA: PROGETTAZIONE DI ELEMENTI SCENICI DA CONTESTUALIZZARE AL SUO INTERNO**

### **Collegamenti interdisciplinari:**

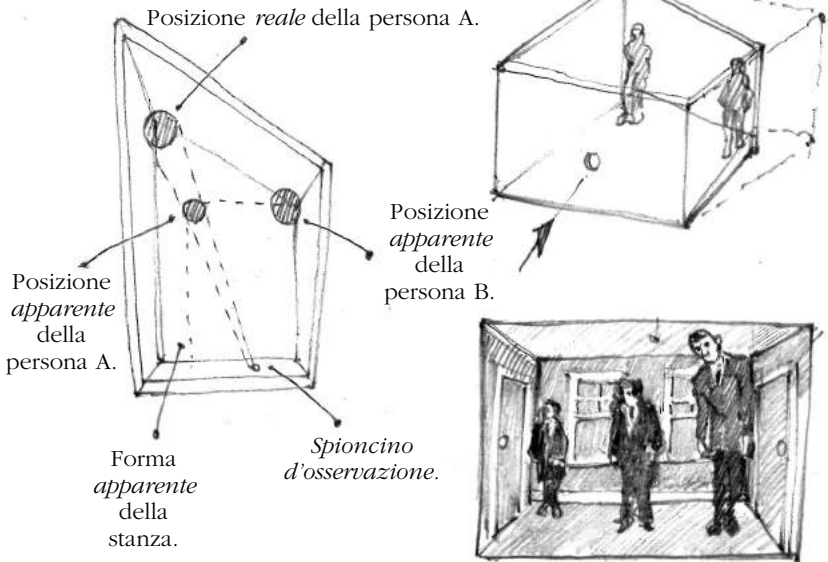
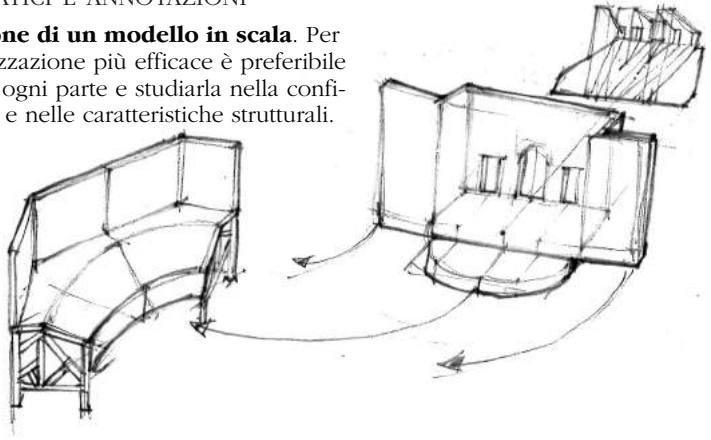
Italiano, Geometria, Laboratorio.

### CHE COSA FARE

- 1) Realizzare una ricerca iconografica sul Teatro Olimpico; procurarsi una pianta e una sezione in scala, dedurne disegni strutturali ed esecutivi assonometrici per ricostruire, con un modello, le prospettive scamozziate e una volumetria sintetica della cavea.
- 2) Realizzare un modello semplice di spazio accelerato, la camera di Ames.
- 3) Individuare un testo (la prima ipotesi potrebbe essere *Edipo re* di Sofocle) per analizzarne i contenuti, la forma drammatica, i personaggi.
- 4) Progettare i costumi e altri elementi scenici provvisori tenendo presenti i riferimenti culturali possibili (la Grecia antica, l'idea classica antico romana, quella del Manierismo italiano, il costume cinquecentesco).

ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI

**Costruzione di un modello in scala.** Per una visualizzazione più efficace è preferibile scomporre ogni parte e studiarla nella configurazione e nelle caratteristiche strutturali.



La **camera di Ames** è una camera distorta capace di creare un'illusione ottica in termini di alterazione prospettica.

Vista frontalmente appare come un parallelepipedo.

La pianta della stanza, in realtà ha forma trapezoidale, le pareti e il soffitto sono inclinati.

Una persona in piedi in un angolo della stanza appare **gigantesca**, l'altra persona nell'angolo opposto sembra **minuscola**.

*Una sinossi del testo di riferimento rappresenta il materiale minimo per dare inizio a un progetto scenografico, per avviare, ad esempio, uno studio dei personaggi, delle ipotesi di costume.*

*Edipo re, sinossi:*

La città di Tebe è afflitta dalla pestilenza. Edipo, re della città, vuole estirparla e cerca di risalire in ogni modo alle cause della calamità. Rivolgendosi alla divinità, ottiene in risposta che il suo regno è contaminato a causa di un delitto rimasto impunito, quello del suo predecessore, il vecchio re Laio.

Edipo, deciso a trovare un colpevole, sospetta del cognato Creonte e di Tiresia il profeta. Quest'ultimo, interrogato, imputa il delitto allo stesso Edipo.

La regina Giocasta è scettica e spaventata. Convince il marito a non prestare ascolto a nessuno, né agli oracoli, né ai profeti. Riferisce, anzi, di un'assurda predizione, che coinvolgeva il suo primo marito, secondo la quale sarebbe morto ucciso per mano del figlio; il figlio invece era morto appena nato.

I sospetti e le paure aumentano. Edipo ricorda che un oracolo lo aveva avvertito che un giorno egli avrebbe assassinato il padre e si sarebbe unito in matrimonio con la madre.

Edipo viene a sapere che , in terra di Corinzia, è morto suo padre Polibo.

Un vecchio servo di Laio svela un terribile segreto a lungo custodito: Edipo è figlio di Laio. Costui, temendo ciò che gli era stato predetto, lo fece lasciare sul monte Citerone affinché morisse. Il bambino fu trovato da Polibo che lo adottò come figlio.

Edipo mette insieme tutto ciò che ha ascoltato, e in più richiama alla memoria uno scontro, avvenuto prima del proprio matrimonio, nel quale uccise un vecchio nobile e la sua scorta. Rendendosi conto di quanto gli è accaduto, si acceca con delle fibbie.

Giocasta si strangola con un laccio. Creonte diviene il nuovo re di Tebe.



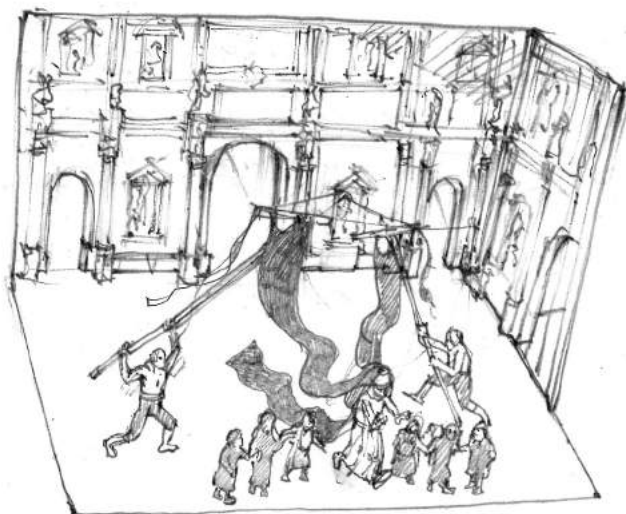
Alcuni **spunti** per il progetto scenografico destinato agli spazi del Teatro Olimpico di Vicenza: un attore sopraelevato domina la scena; la posizione corporea come indice di espressività.



Degli attori in costume si spostano nella scena “scamozziana” brandendo un fondale dipinto che rappresenta la medesima prospettiva scenografica del teatro; scelta metalinguistica.



Un attore posto in fondo alla prospettiva costruita appare gigantesco; una simile scelta implica la **regia di movimenti** e tuttavia l'idea scenografica utilizza lo scenario esistente in modo funzionale rispetto ai significati drammaturgici: Edipo è gigantesco come è gigantesca la sua disperazione.



Il **costume** come elemento scenografico: la presenza di elementi di costume, fuori scadea, manovrabili, può ovviare all'impossibilità di intervenire sulla scena esistente, recare altre opportunità spettacolari, assumere la funzione di "quinta", suggerire l'esperienza del cambio di scena.



Lezione 8

## **ANALISI DELLA GRAMMATICA ARCHITETTONICA DEL BAROCCO**

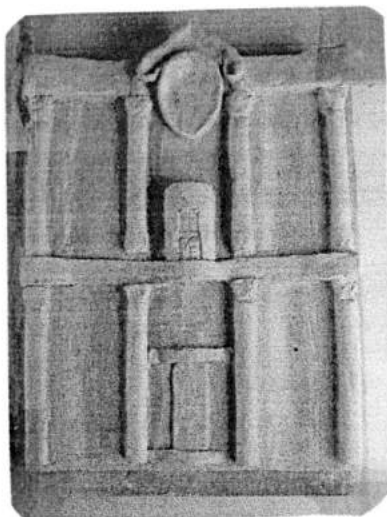
**Collegamenti interdisciplinari:**

Storia dell'arte, Geometria, Laboratorio.

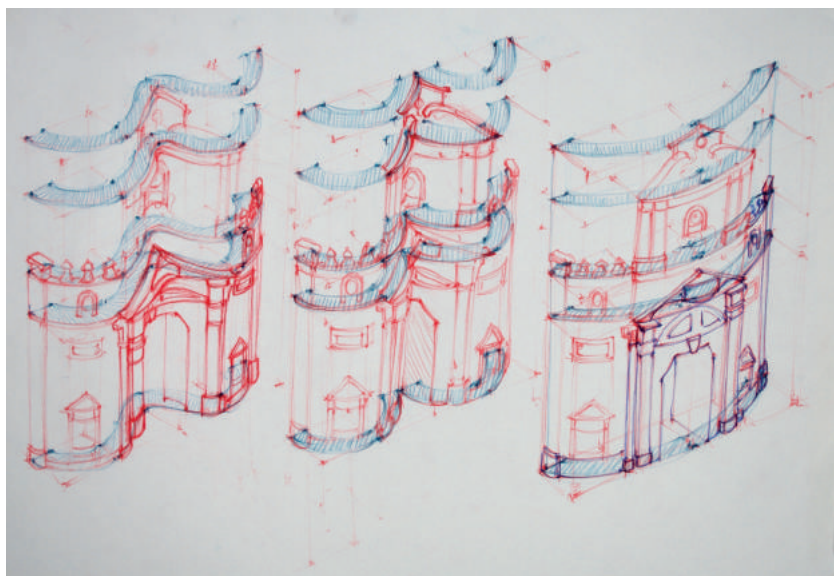
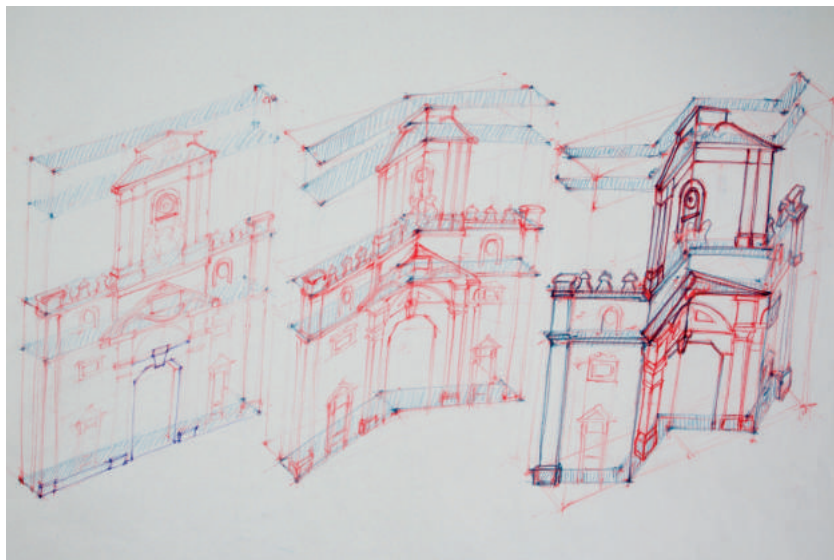
CHE COSA FARE

- 1) Realizzare una ricerca iconografica sull'architettura del Barocco romano e dedurne una serie di disegni di copia.
- 2) Costruire, partendo dai primi materiali prodotti, un percorso di informazioni e riflessioni sulla forma, mettendo a confronto le diverse esperienze espressive e individuando le costanti e le differenze.
- 3) Disegnare una serie di facciate e di singoli elementi architettonici, giungendo a delle visualizzazioni schematiche; indicare sulle medesime facciate, gli assi strutturali (ad esempio verticali, orizzontali, aperture, polarità, rapporti proporzionali).
- 4) Tradurre i disegni schematici in volumetrie assonometriche.
- 5) Indagare gli stili architettonici vicini al secolo XVII (Manierismo, Neoclassicismo) per produrre raffronti, ma soprattutto per rilevarne gli elementi classicheggianti.
- 6) Adeguare le forme lineari delle facciate del XVI e XVII secolo alle dinamiche del Barocco, avvalendosi del disegno a mano libera e in assonometria; realizzare delle trasformazioni simili alle sequenze cinematografiche per mostrare il valore espressivo della forma sottoposta a tensioni; modificare le volumetrie lineari semplificate in volumetrie dinamiche curve.
- 7) Realizzare, con la plastilina, dei modelli di facciate lineari e curvarne il piano, documentando la fase della transizione.

ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI

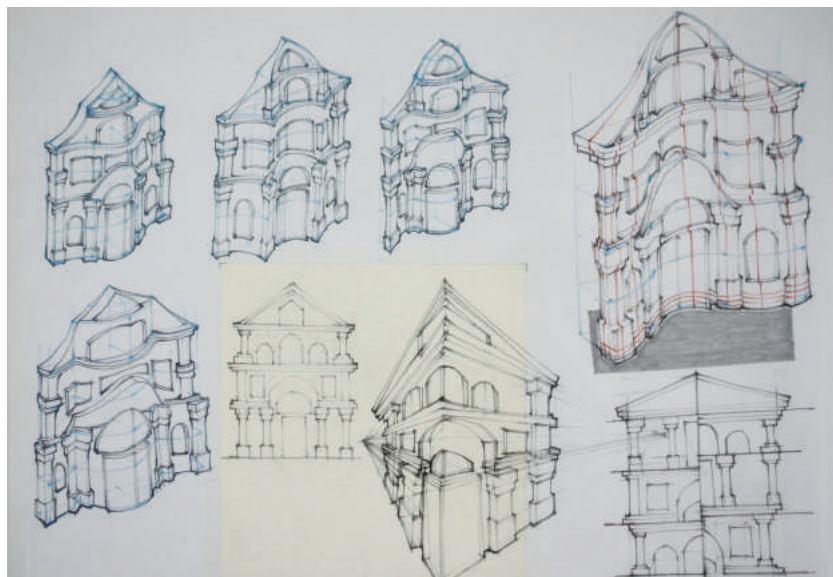


Modello plastico: il muro si fa elemento figurativo.  
Esso contiene e definisce lo spazio in una conquista spaziale continua.



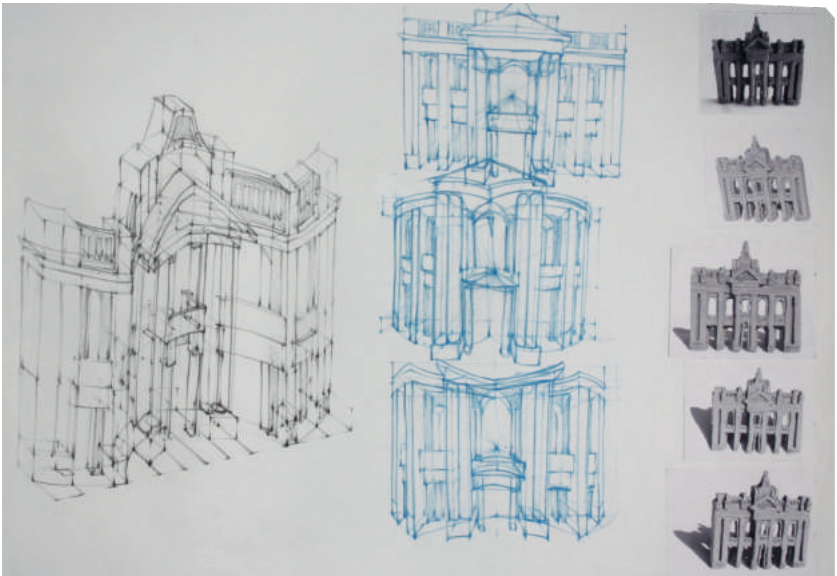
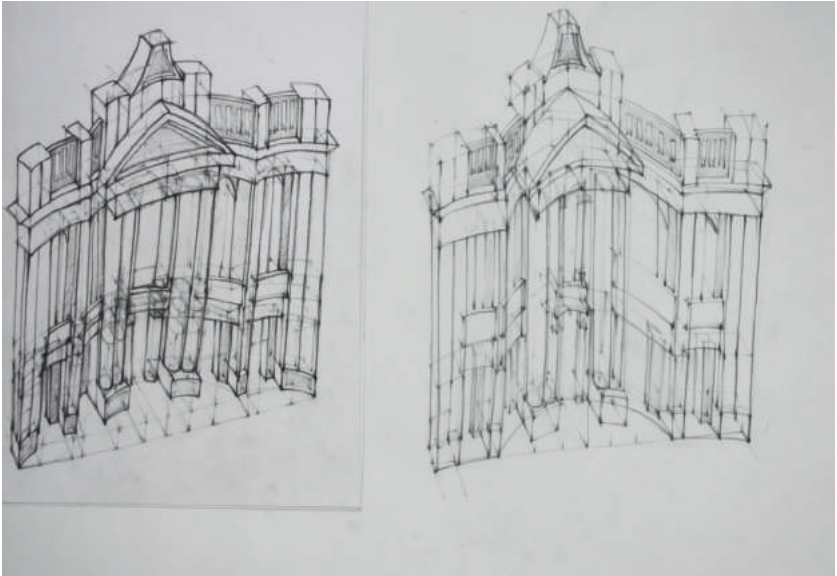
Disegni dell'allieva Sabrina Lavorerio, quinto anno, Scenografia.

Processi trasformativi del piano della facciata architettonica.



Disegni dell'allieva Carolina Pastori, quinto anno, Scenografia.

Modifiche espressive della facciata architettonica, curvature del piano.  
Aberrazioni prospettiche, adattamenti su griglie paraboloidi.



Disegni dell'allieva Aurora Giovinzano, quinto anno, Scenografia.

Processi trasformativi del piano della facciata architettonica.

## Lezione 9

# PROGETTO DI UNA SCENOGRAFIA BAROCCA

**Collegamenti interdisciplinari:**  
Storia dell'arte, Geometria, Laboratorio.

### CHE COSA FARE

- 1) Disporre di una pianta e di una sezione in scala di un teatro d'opera.
- 2) Realizzare una ricerca iconografica sulla scenografia barocca, per comprenderne le logiche e le costanti.
- 3) Individuare il libretto di un melodramma di un autore significativo dell'età barocca, analizzarne i contenuti, le diverse ambientazioni, i personaggi.
- 4) Progettare una scenografia, completa di cambi e costumi, tenendo conto del gusto dell'epoca e dei metodi di realizzazione.
- 5) Realizzare i disegni esecutivi, i bozzetti in scala.
- 6) Realizzare un modello in scala entro cui posizionare gli elementi pittorici di almeno una scena.
- 7) Realizzare uno storyboard della scenografia.

Per offrire uno spunto o un riferimento testuale minimo, prendiamo a esempio un'opera di Pietro Metastasio: *Didone abbandonata*.

*Didone abbandonata*.

Opera seria.

Musica, Domenico Sarro.

Libretto, Pietro Metastasio.

In tre atti.

Prima rappresentazione presso il teatro S. Bartolomeo di Napoli, 1724.

*Personaggi:*

Didone, regina di Cartagine, amante di Enea;

Enea;

Jarba, re dei mori, sotto il nome di Arbace;

Selene, sorella di Didone e amante segreta di Enea;

Araspe, confidente di Jarba e amante di Selene;

Osmida, confidente di Didone.

**Atto primo**

Enea sente di dover lasciare la sua amata Didone per raggiungere l'Italia dove far rinascere Troia. Rammenta a Selene e Osmida d'aver promesso al padre morente di volersi impegnare in tale impresa.

Didone si accorge del turbamento di Enea, ma non riesce a spiegarne il motivo. Osmida, in malafede, attribuisce il malessere del futuro fondatore di Roma alla gelosia, a una preoccupazione per l'imminente arrivo del re dei mori, Jarba.

L'ingresso in città di quest'ultimo è solenne e notevole. Egli si accompagna al suo fido Araspe; al suo seguito vi sono tigri e leoni. Quando Jarba ottiene udienza da Didone finge d'essere Arbace, un messo. Così, propone a Didone la mano del sovrano. Didone rifiuta, proclamando il suo amore per Enea.

Jarba vorrebbe avere Didone in sposa. Promette il trono di Cartagine a Osmida, il traditore, se lo aiuterà nel suo scopo; ordina, frat-tanto, ad Araspe di uccidere Enea.

Araspe si rifiuta.

Quando Jarba incontra Enea, tenta d'ucciderlo con la spada, ma trova ancora Araspe a trattenerlo. Didone si precipita a fermare lo scontro, ed è il momento in cui Jarba rivela la propria identità.

Enea, rimasto solo con Didone, spiega le motivazioni del proprio stato d'animo, la vera ragione del proprio conflitto che sconvolgerà Didone.

**Atto secondo**

Jarba si trova in carcere per il suo delitto, ma viene liberato da Osmida.

Selene, segretamente innamorata di Enea, rifiuta l'amore di Araspe quando questi si dichiara. Egli, non perdendosi d'animo, le promette casta, eterna, fedeltà.

Enea non sa ancora della fuga di Jarba; preoccupato per la sentenza di morte che Didone si accinge a pronunciare, convinto che

gli esiti di tale condanna significherebbero inimicarsi l'Africa intera, la supplica di desistere. Didone si lascia persuadere cedendo alle sue preghiere.

In seguito Didone chiama ancora Enea per raccontargli della difficile situazione in cui si trova: dice che deve, per forza, acconsentire alla proposta di matrimonio di Jarba, perché un rifiuto non sarebbe tollerato; che con Enea lontano perderebbe ogni difesa e che l'unica alternativa sarebbe la morte.

Enea, a malincuore, consiglia di sposare Jarba. Didone, per mettere alla prova Enea e risvegliare il suo amore, gli chiede di presenziare alle nozze.

Quando Didone porge la destra a Jarba, Enea assiste alla scenae va via infuriato. Questa reazione induce la regina a sfidare il re dei mori, dicendo, in pubblico, di non provare niente per lui, che il suo unico amore è Enea.

Jarba giura di vendicarsi.

### **Atto terzo**

Enea sta per partire. Jarba lo raggiunge sfidandolo a duello. Il re dei mori, sconfitto, decide di distruggere la città, poi fa arrestare Osmida, che invece si aspettava una ricompensa, ordinandone la messa a morte.

Enea interviene salvando Osmida.

Enea sta per salpare, e Selene, sperando di trattenerlo, gli rivela il proprio amore.

Osmida, ormai pentito, confessa il suo tradimento alla regina Didone e, su ordine della stessa regina, corre a fermare Enea, che ha già preso il largo.

La città di Cartagine è in fiamme mentre Jarba e i suoi uomini la saccheggiano e la distruggono.

Didone scopre che Enea è partito e non farà più ritorno. Maledice il suo amato. Noncurante delle suppliche della sorella e nemmeno di quelle di Araspe e Osmida, decide di non sottrarsi al proprio destino. Infine rifiuta l'ultima proposta di matrimonio formulata da Jarba che ormai è impietosito per la regina.

Didone si getta tra le fiamme della propria reggia.

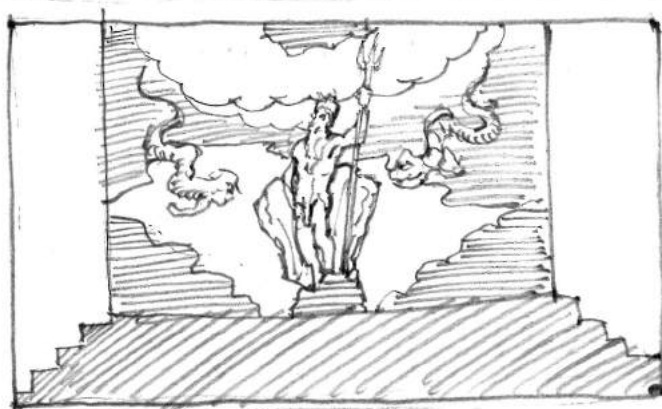
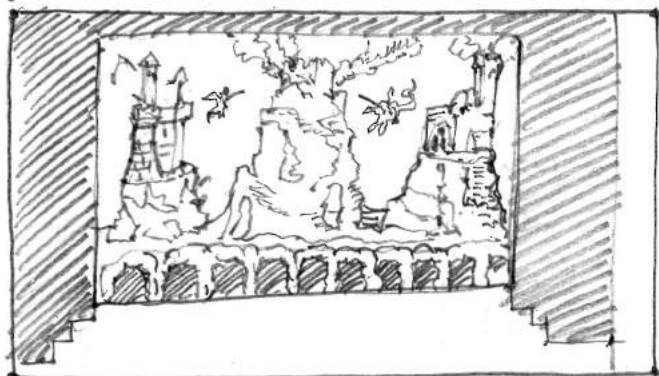
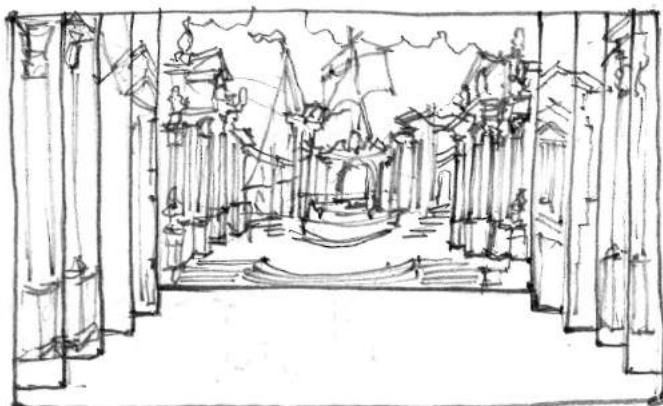
Le onde del mare spengono l'incendio e torna il sereno.

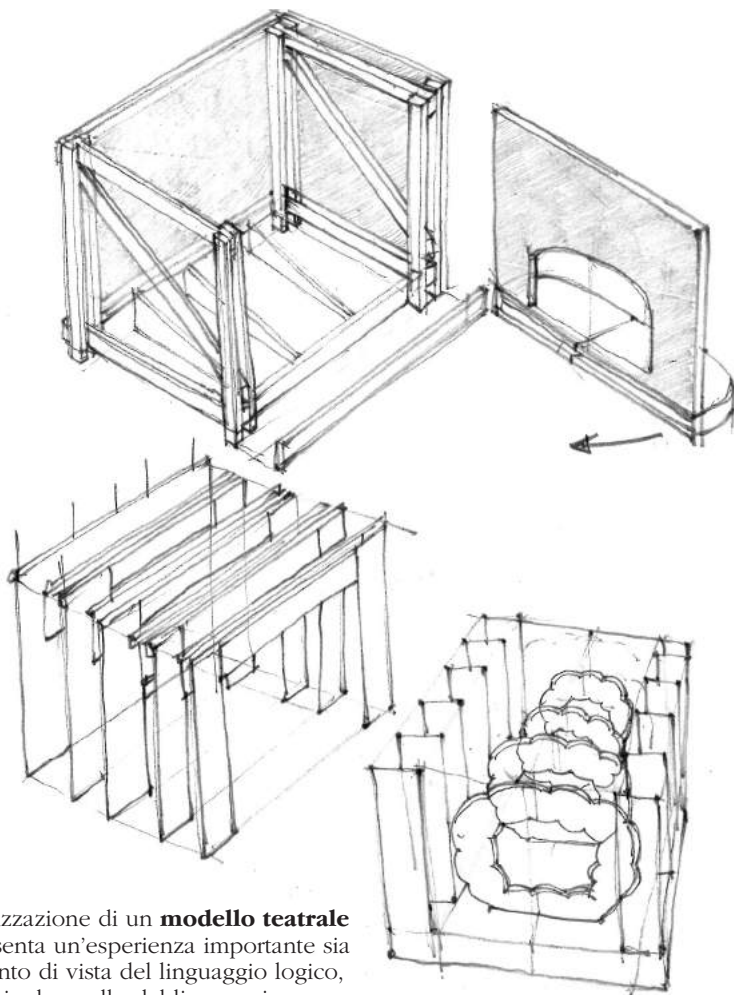
Il dio Nettuno emerge dalle acque a sancire il ritorno della speranza.



ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI

Tre schizzi, tre **ipotesi** di scenario adeguate ai contesti descritti nella storia.

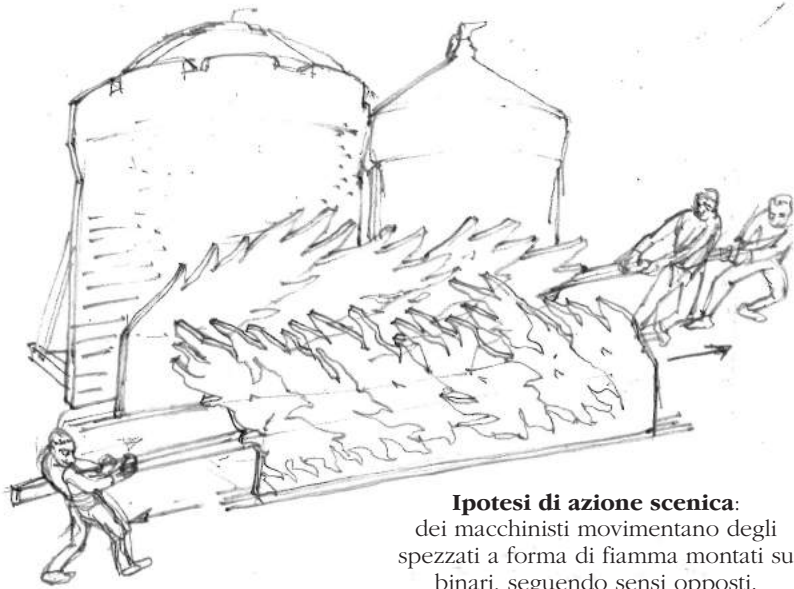




La realizzazione di un **modello teatrale** rappresenta un'esperienza importante sia dal punto di vista del linguaggio logico, sia da quello del linguaggio comunicativo-espressivo: l'assemblaggio deve tener conto delle tecniche proprie del teatro che, per economia spaziale e sintesi, si trasferiscono nei modellini.

La presenza di parti dipinte o decorate (nell'immagine appare un cannocchiale prospettico fatto di nuvole) ha lo scopo di **evocare** le forme invece che descriverle; la scelta dei materiali dovrebbe seguire i medesimi criteri di **semplicità**.

Un modellino teatrale non ha niente a che vedere con un mobile o un presepio.



**Ipotesi di azione scenica:**  
dei macchinisti movimentano degli  
spezzati a forma di fiamma montati su  
binari, seguendo sensi opposti.



Lo scenografo realizzatore dipinge un fondale inchiodato al pavimento di legno. Questa tecnica si è affinata nell'ambito della scenografia barocca e rappresenta molto bene l'idea della tradizione teatrale italiana.

## Lezione 10

# PROGETTAZIONE DI UN CARRO BAROCCO

### **Collegamenti interdisciplinari:**

Religione, Storia, Storia dell'arte, Geometria, Laboratorio.

### CHE COSA FARE

- 1) Realizzare una ricerca sui carri del Barocco, documentarsi sui contenuti delle feste religiose dove erano in uso tali strutture semoventi, trovare più esempi formali.
- 2) Mettere a confronto i diversi allestimenti per analizzarne, anche tramite il disegno, le funzioni, gli aspetti simbolici e comunicativi, le costanti, le dimensioni.
- 3) Progettare un carro barocco facendo ricorso a tecniche che facilitino la libera associazione di pensiero, per esempio il collage, il fotomontaggio, il disegno strutturale, ovvero una descrizione geometrica essenziale delle forme che dia accesso ai processi trasformativi e a modificazioni dimensionali di orientamento e di posizione.
- 4) L'esercizio può provvedere anche all'unificazione di alcune tecniche, una processualità che abbia inizio con le figure bidimensionali (il collage) e le sviluppi in senso tridimensionale (il disegno assonometrico e il modello).
- 5) Disegno degli esecutivi.
- 6) costruzione di un modello in scala.

ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI

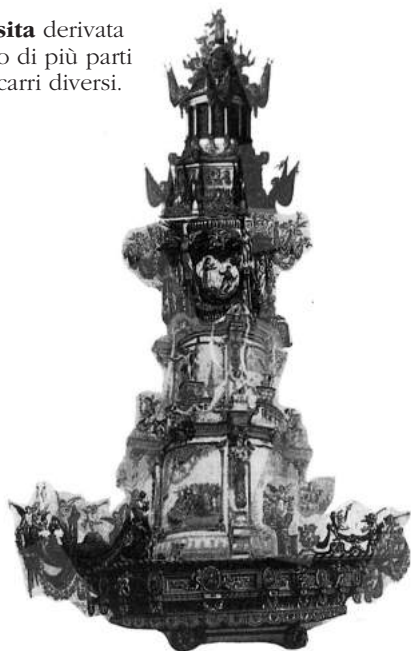
*Carri e altre strutture della tradizione processionale barocca.*

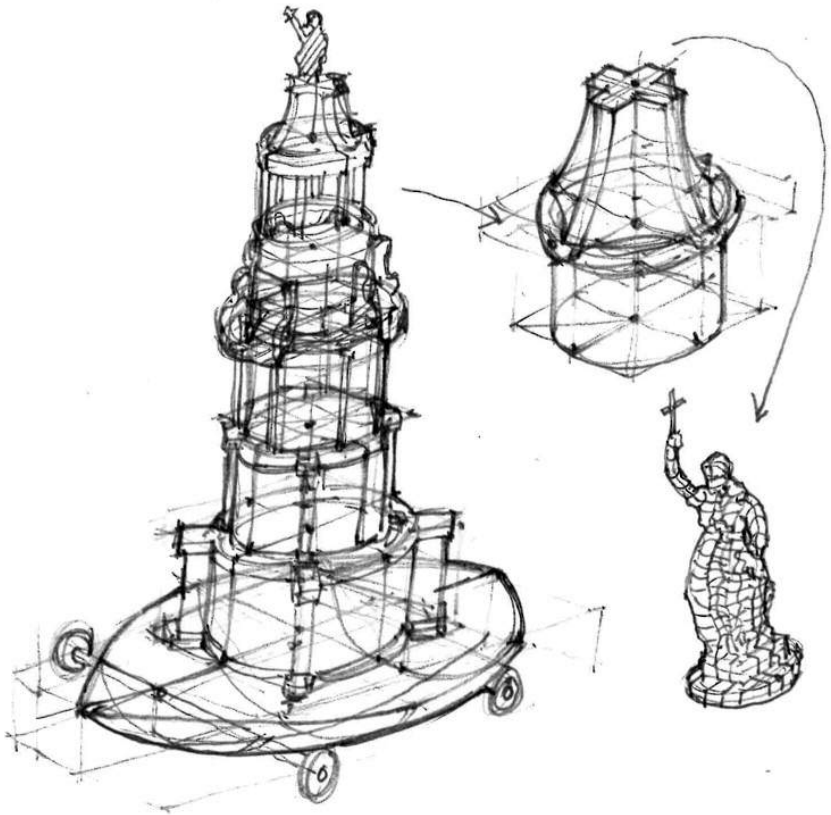




*Carro della festa di Santa Rosalia,  
Palermo, XVII secolo.*

**Forma composita** derivata  
dall'assemblaggio di più parti  
provenienti da carri diversi.





Un esercizio efficace sul piano delle **capacità associative** e delle **capacità logiche**: all'esperienza compositiva dell'incollare insieme pezzi eterogenei consegue quella della razionalizzazione formale; ciò che appare discontinuo appare unitario; il disegno trasforma l'oggetto bidimensionale in forma coerente e misurabile; l'invenzione delle profondità trasferisce l'intuizione creativa nel campo di quella oggettiva facendosi processo creativo, quindi **progetto**.

## Lezione 11

# **COMPOSIZIONE DI UNO SPAZIO SCENICO SULL'ESEMPIO DI GORDON CRAIG E ADOLPHE APPIA**

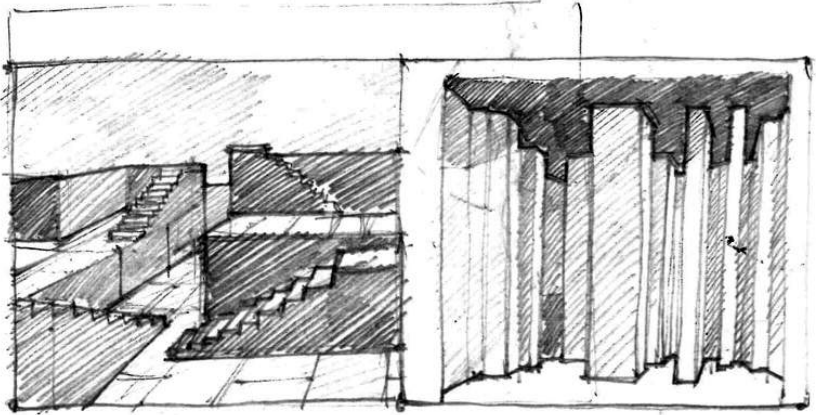
**Collegamenti interdisciplinari:**  
Laboratorio, Geometria descrittiva.

### CHE COSA FARE

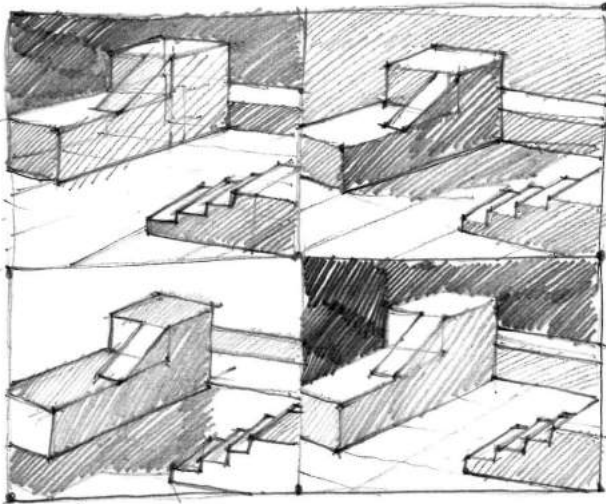
- 1) Raccogliere il maggior numero di immagini e testimonianze sull'opera dei due autori.
- 2) Dare inizio a un primo esperimento analitico consistente nella produzione di disegni di copia e di disegni che rappresentino ipotesi di collocazione spaziale basati su uno spazio scenico già esistente.
- 3) Osservare da più angolazioni gli spazi disponibili per visualizzare, in modo comprensibile, ogni elemento volumetrico in relazione agli altri, avvalendosi di griglie cartesiane.
- 4) Documentarsi sulle forme dei praticabili teatrali per ripercorrerne le logiche costruttive attraverso sequenze di disegni e modelli provvisori.
- 5) Progettare una nuova configurazione spaziale avvalendosi di praticabili, rampe, scale e concludendo con una prospettiva centrale.
- 6) Realizzare uno storyboard della scena mettendone in evidenza i tagli luminosi e i contrasti chiaroscurali con tecniche pittografiche efficaci.



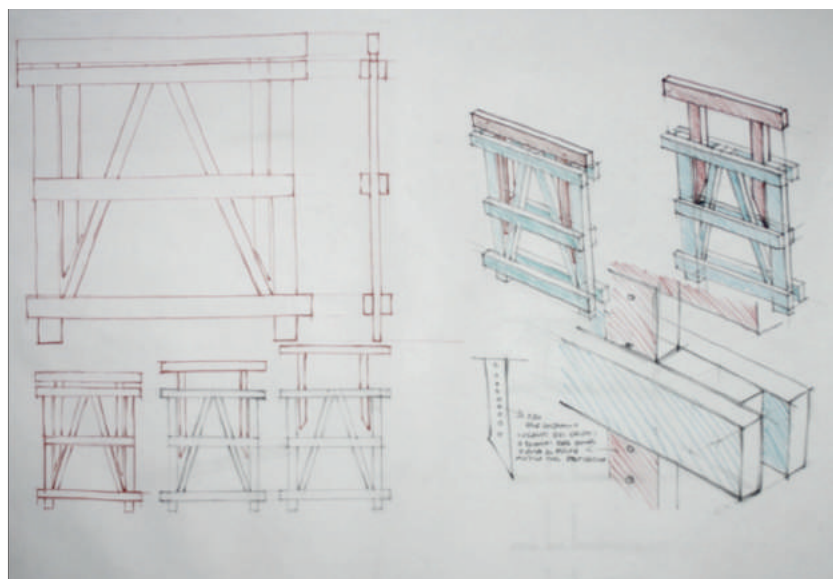
ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI



Due *scenari* tratti dall'opera artistica di Gordon Craig e Adolphe Appia.



Realizzando uno **storyboard** cioè una sequenza visiva che rappresenti i diversi momenti della scena – lo spazio che riceve la luce da più sorgenti – si ha l'impressione di conoscere quell'ambiente e di entrarvi in contatto attraverso una **prefigurazione**. Con una fotocamera e delle lampadine possono essere indagate nuove possibilità espressive, può realizzarsi un' esplorazione che si imprime, a livello percettivo e mnestico, al pari di un'esperienza pratica. Entro i confini di un modellino plastico è possibile imitare le illuminotecniche teatrali, veder cambiare le superfici, assistere all'apparizione drammatica dei tagli d'ombra, proseguire, insomma, nella **progettazione**.



Disegno dell'allieva Aurora Giovinazzo, quinto anno, Scenografia.

Analisi di elementi di scenotecnica.

La ricerca sugli elementi di scenotecnica è basilare e rappresenta una tappa obbligatoria all'interno di un lavoro compositivo come quello che è in oggetto.

Se non si ha modo di vedere direttamente dei veri materiali teatrali, ci si può documentare con la fotografia o con i manuali pubblicati. Tuttavia, nessuna di queste soluzioni è davvero efficace. L'immagine di un praticabile o di una quinta armata ci indica delle caratteristiche formali senza mai mostrare una sequenza d'assemblaggio.

Chi volesse saperne di più dovrebbe ripercorrere queste sequenze disegnando e formulando più ipotesi; avvalendosi anche di assi di legno da sovrapporre, verificando di persona l'orientamento di ogni pezzo.



## Lezione 12

# I COSTUMI DEL BAUHAUS

### **Collegamenti interdisciplinari:**

Storia dell'arte, Laboratorio.

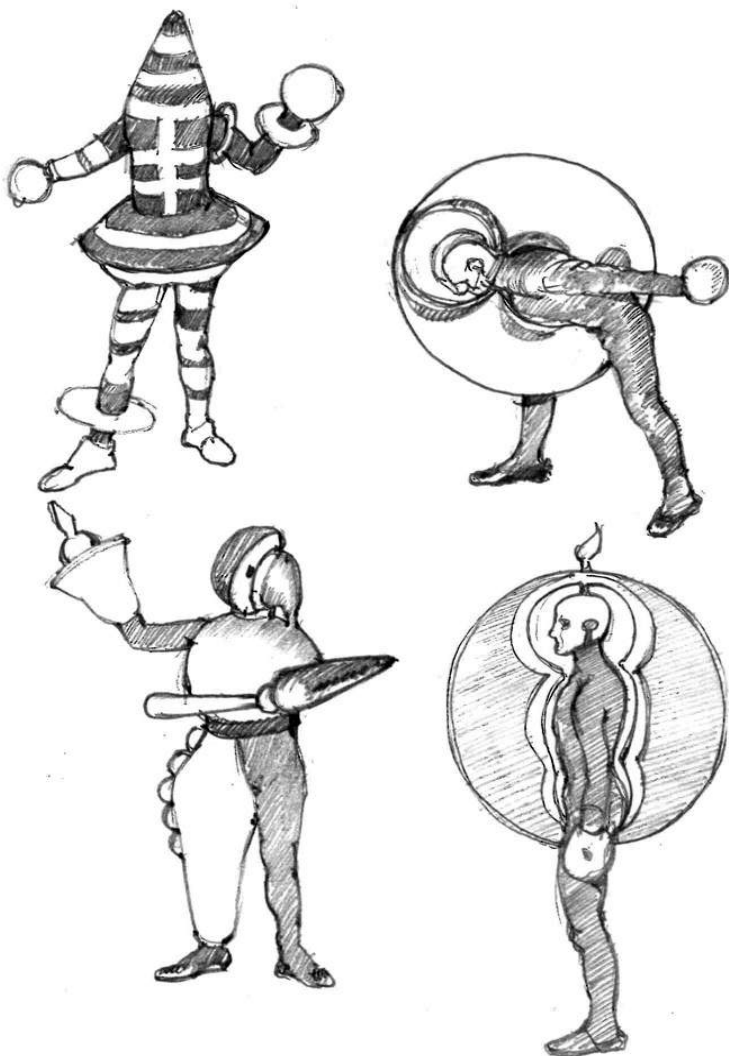
### CHE COSA FARE

- 1) Realizzare una ricerca iconografica sui laboratori teatrali di Schlemmer individuando insieme i costumi, gli elementi caratterizzanti il gusto, l'estetica del Bauhaus.
- 2) Analizzare i costumi individuati attraverso il costume di copia, il disegno assonometrico, la scomposizione delle forme.
- 3) Produrre, contestualmente all'analisi, degli approfondimenti sull'anatomia umana per trovarsi in condizione di gestire il disegno della figura posizionandola, a proprio piacimento nello spazio.
- 4) Realizzare delle tavole contenenti la struttura dei costumi e le strutture umane unite in rappresentazioni coerenti; studiare, in altre parole, le corrispondenze tra gli involucri dei costumi e il corpo, descrivendo le forme volumetriche.
- 5) Progettare dei nuovi costumi del Bauhaus, sfruttando le variabili visive e ricercando i materiali più adeguati allo scopo.
- 6) Realizzare un vero costume.

ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI



*Costumi di Schlemmer.*



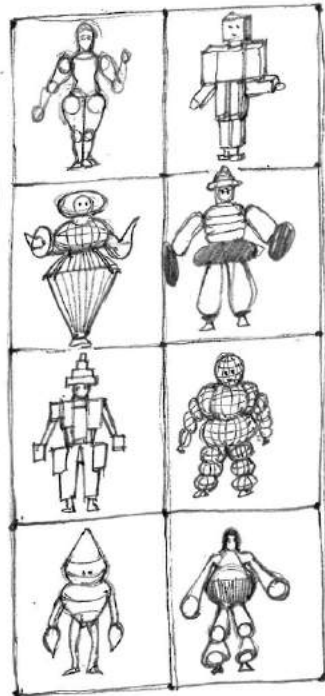
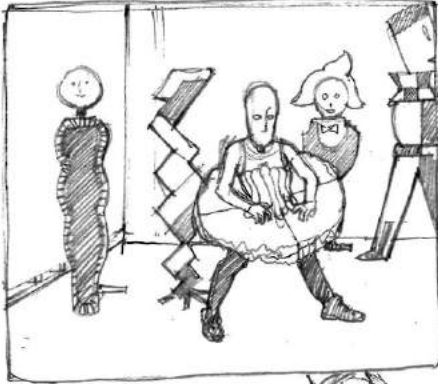
Alcuni esempi di **costumi di Schlemmer**.

Ripercorrere questa esperienza creativa implica la possibilità di impossessarsi di un linguaggio comprendendone le caratteristiche formali, il gusto. Se si intendesse dar vita a simili oggetti, non si potrebbe far a meno di pensare a una collocazione adeguata: a spazi provvisori, luoghi spogli divenuti significanti grazie alla presenza della marionetta schlemmeriana. Bisognerebbe, insomma, ricostruire spazi proiettivi definiti dalle azioni delle stesse figure universali.

**Ambientazioni delle figure.**

Il costume inteso come involucro, costruzione architettonica.

Alcuni modelli semplificati: le prime quattro figure dall'alto sono state ideate da Schlemmer, le altre nascono dalla loro declinazione formale. Per ottenere tali sviluppi sono state adoperate le variabili visive: dimensione, posizione, direzione, valore, tinta, texture, trasparenza.



## Lezione 13

# PROGETTO PER IL TEATRO DI FIGURA

### **Collegamenti interdisciplinari:**

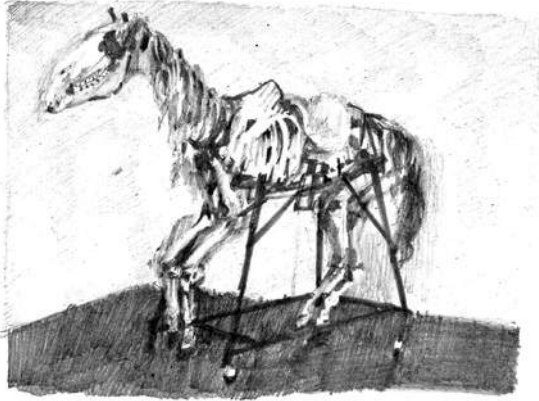
Laboratorio, Geometria, Italiano, Inglese.

### CHE COSA FARE

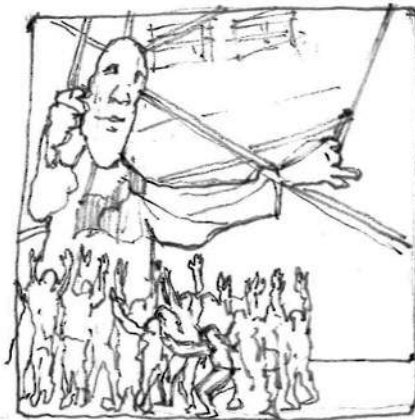
- 1) Raccogliere materiali di documentazione sul teatro delle marionette classificandone i diversi tipi e le diverse tipologie di spazio scenico.
- 2) Documentarsi sulle esperienze del teatro di figura e studiare gli spettacoli basati sull'interazione tra attore e simulacro analizzandone le specificità per rappresentarsi una grammatica visiva.
- 3) Scegliere un testo significativo principiando una progettazione finalizzata all'idea spettacolare e adattando le ipotesi di progetto ai suoi contenuti.
- 4) I progetti dovranno contenere la descrizione di uno spazio scenico, degli impianti per la scenografia e le manovre, una serie di bozzetti indicativi dei cambi di scena e dei sistemi per attuarli, lo studio dei caratteri dei personaggi e i bozzetti delle marionette.
- 5) Dedicarsi alla riduzione del testo, quindi alla drammaturgia.
- 6) Mettere a confronto tutti i progetti realizzati per dedurne una sintesi e passare alla realizzazione.



ESEMPI PRATICI E ANNOTAZIONI



Il cavallo scheletro di T. Kantor adoperato in *Wielopole Wielopole*.



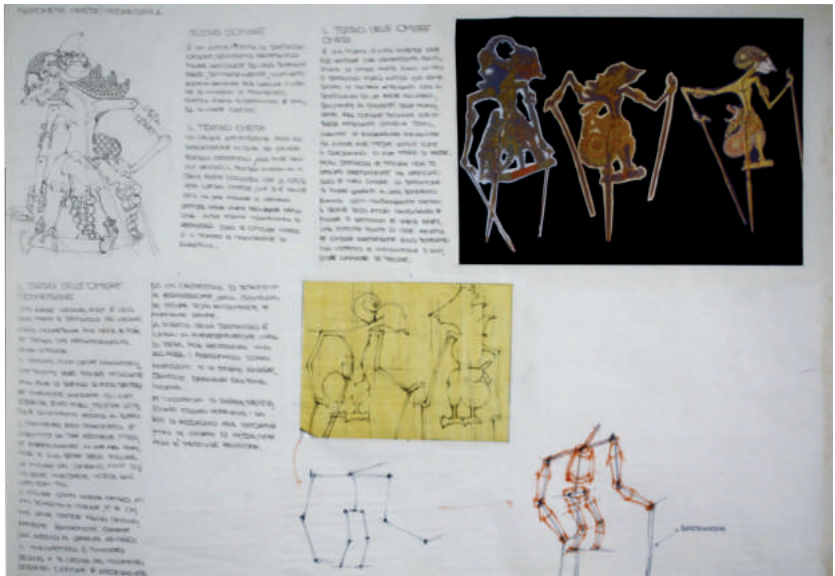
Una marionetta gigante domina un gruppo di attori del Bread and Puppet Theater.



Alcuni **esempi di interazione** tra manovratori e simulacri: una marionetta di grandi dimensioni manovrata, per le strade, con bastoni. Due attori, Ninetto Davoli e Totò, interpretano il ruolo della marionetta nel film *Che cosa sono le nuvole* di Pier Paolo Pasolini. Il **manovratore nascosto**: il marionettista muove i fili dal ponte del teatrino; un burattinaio accovacciato manovra i burattini. L'invenzione di uno spettacolo per attori e marionette deve avere inizio dall'attenzione per le interazioni, per la varietà di soluzioni esistenti da cui ricavare nuove sintetiche reciprocità.

Un progetto così complesso richiede senz'altro un **lavoro di ricerca** sulle forme e sulle dimensioni spaziali più adatte alla convivenza tra attori e marionette; un momento progettuale di grande libertà per sperimentare le azioni teatrali; l'eventualità concreta di fabbricare il teatro collocandole ove ve ne sia la possibilità. Sembra evidente l'importanza di un **idea registica**.

In sua assenza sarebbe impossibile mettere insieme una drammaturgia di parola e movimenti.



Disegni dell'allieva Carolina Pastori, quarto anno, Scenografia.

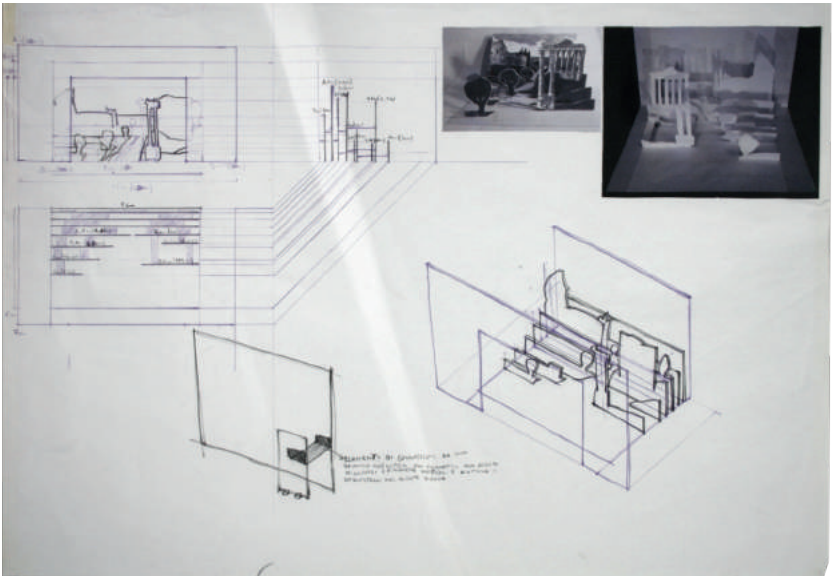
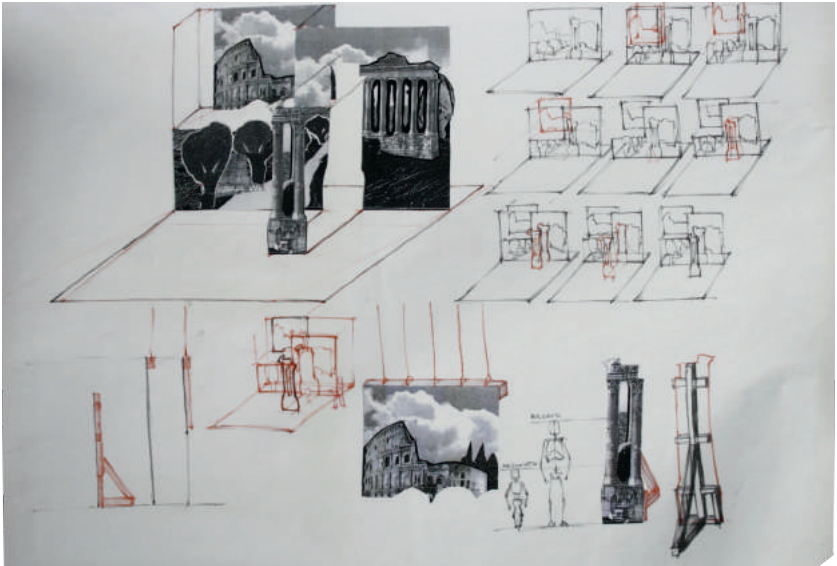
Ricerca iconografica sulla tipologia di marionette.



Disegni dell'allieva Carolina Pastori, quarto anno, Scenografia.

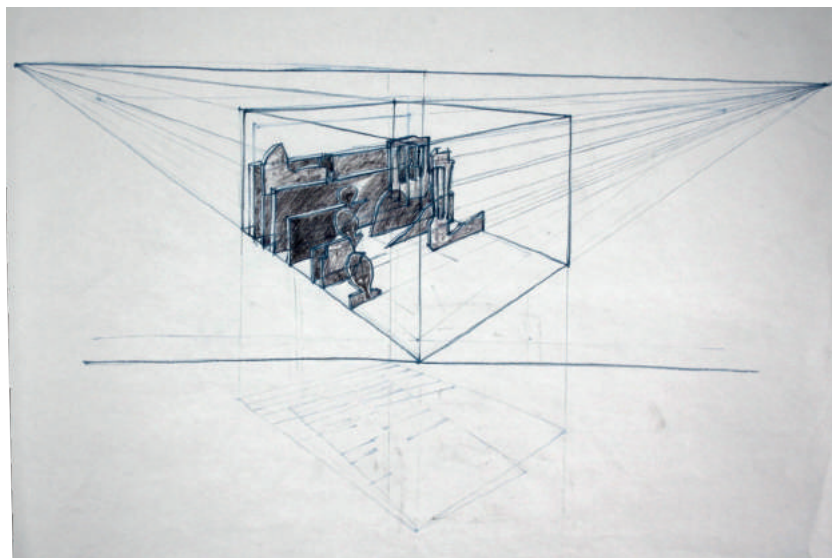
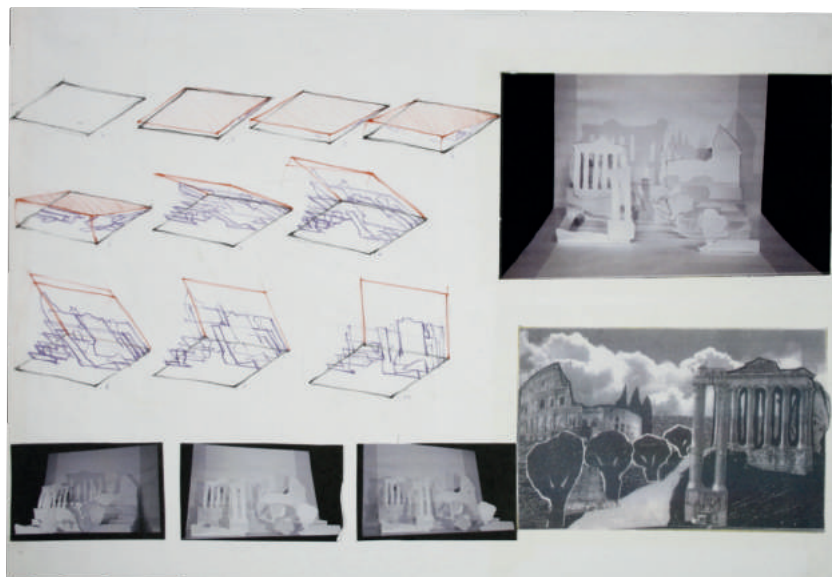
Studio di un cavallo marionetta.

Bozzetto per un fondale del *Giulio Cesare* di W. Shakespeare.



Disegni dell'allieva Aurora Giovino, quarto anno, Scenografia.

Ipotesi di scenografia e cambio scena per lo spettacolo *Giulio Cesare* di W. Shakespeare.



Disegni dell'allieva Aurora Giovinazzo, quarto anno, Scenografia.

Ipotesi di scenografia e cambio scena.

Prospettiva accidentale di una scena per lo spettacolo *Giulio Cesare* di W. Shakespeare.



Disegni dell'allieva Gloria Schiantarelli, quarto anno, Scenografia.

Tavola contenente esercizi pittorici affini alle tecniche di preparazione dei fondali; una marionetta scomponibile; interazioni tra attori e marionette.