

# **Un teatro ideale per il reading filosofico**

**Rosario Diana – Paolo Prota – Valentina Nasti**

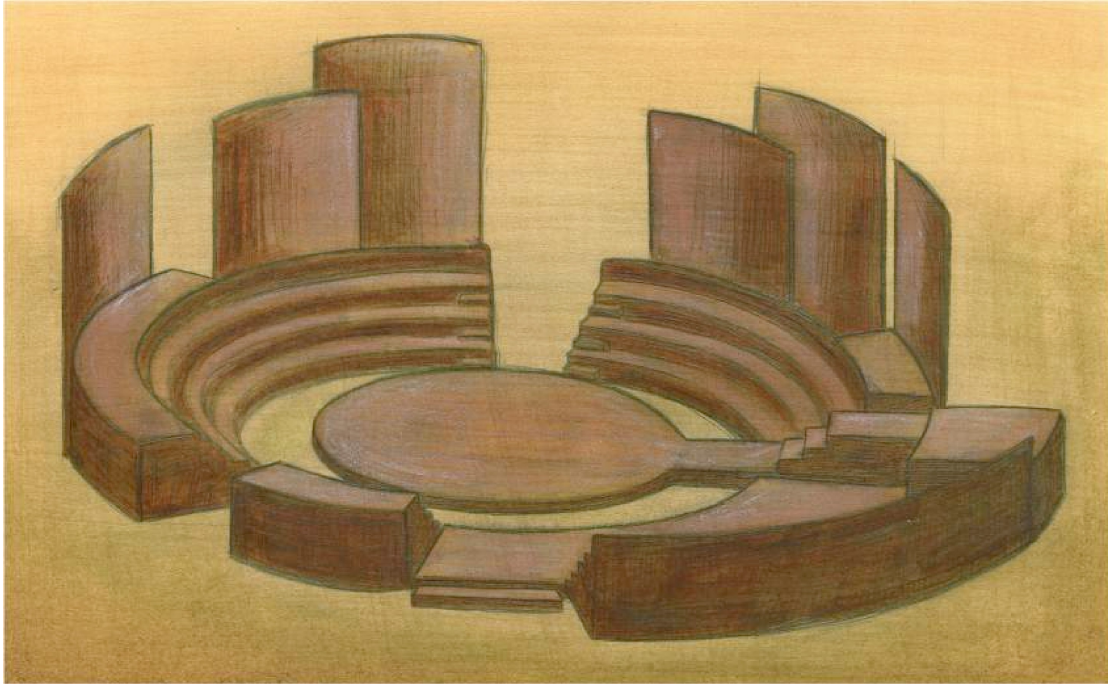
PARTE SECONDA

## **Lo spazio del reading**

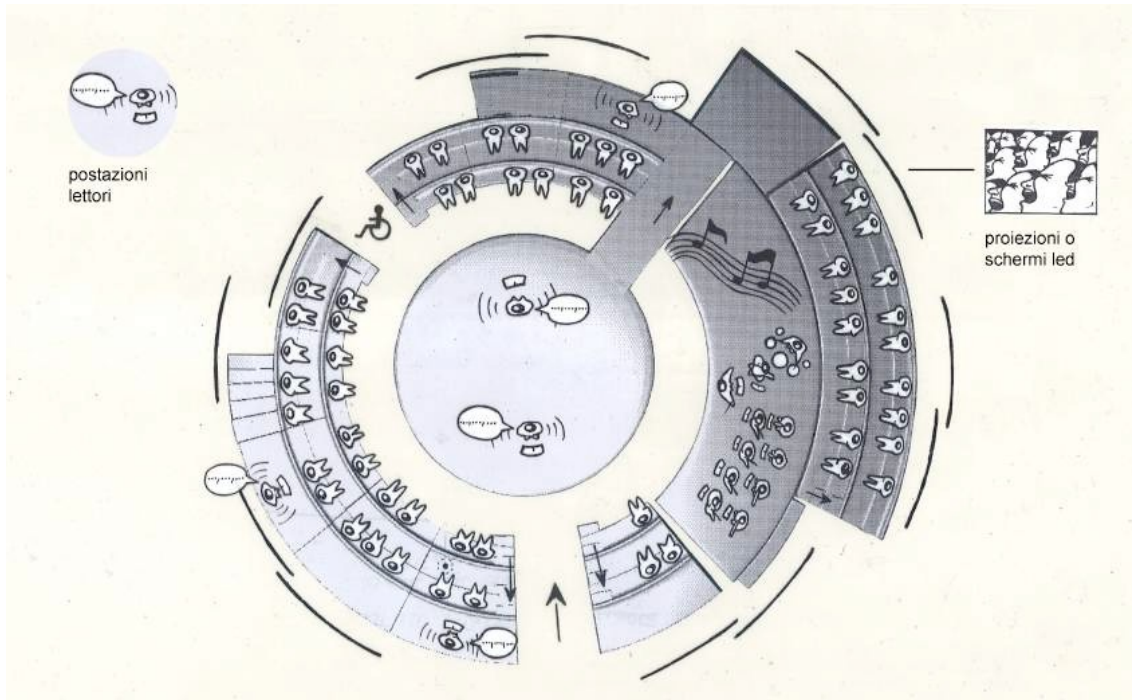
**Riflessioni progettuali per un teatro ideale**

**Paolo Prota – Valentina Nasti**

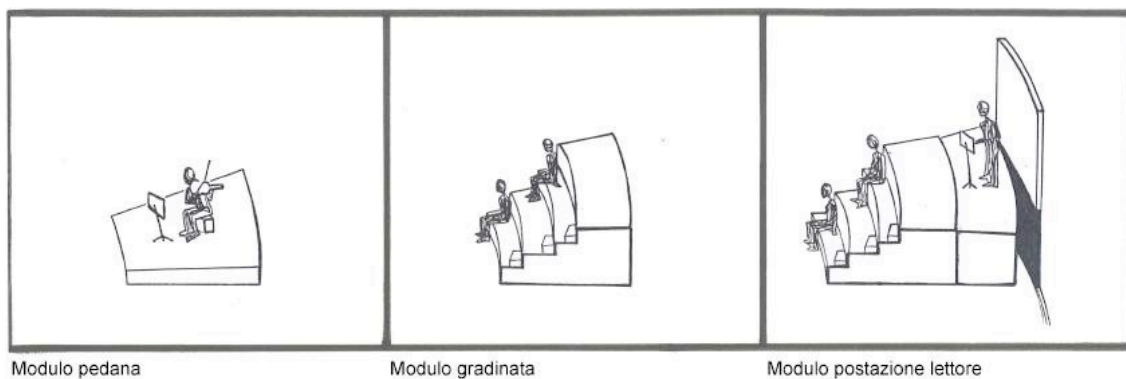
FIGURE



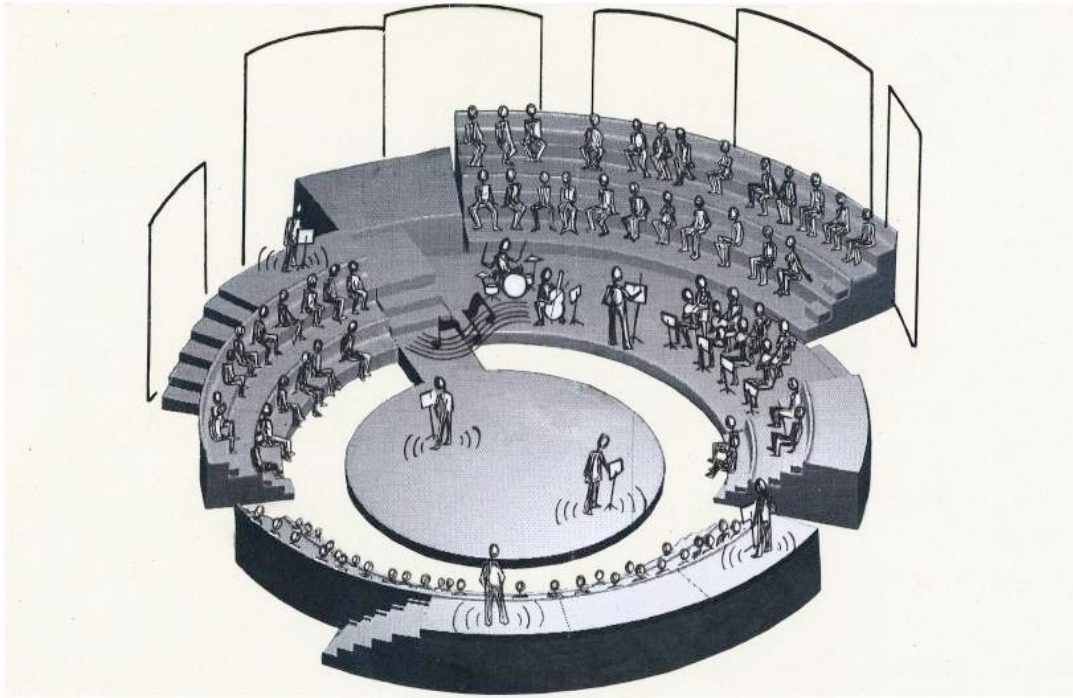
**Fig. 1**  
Una pedana circolare – circondata dal pubblico e supportata da strutture mobili, in grado di assecondare le esigenze della lettura – accoglie i lettori e/o un eventuale ensemble musicale.

**Fig. 2**

Possibile organizzazione di uno spazio reading, vista dall'alto. L'utilizzo di moduli consente una dislocazione del pubblico, degli attori e delle componenti iconiche e musicali adeguate alle specificità dei singoli progetti letterali.

**Fig. 3**

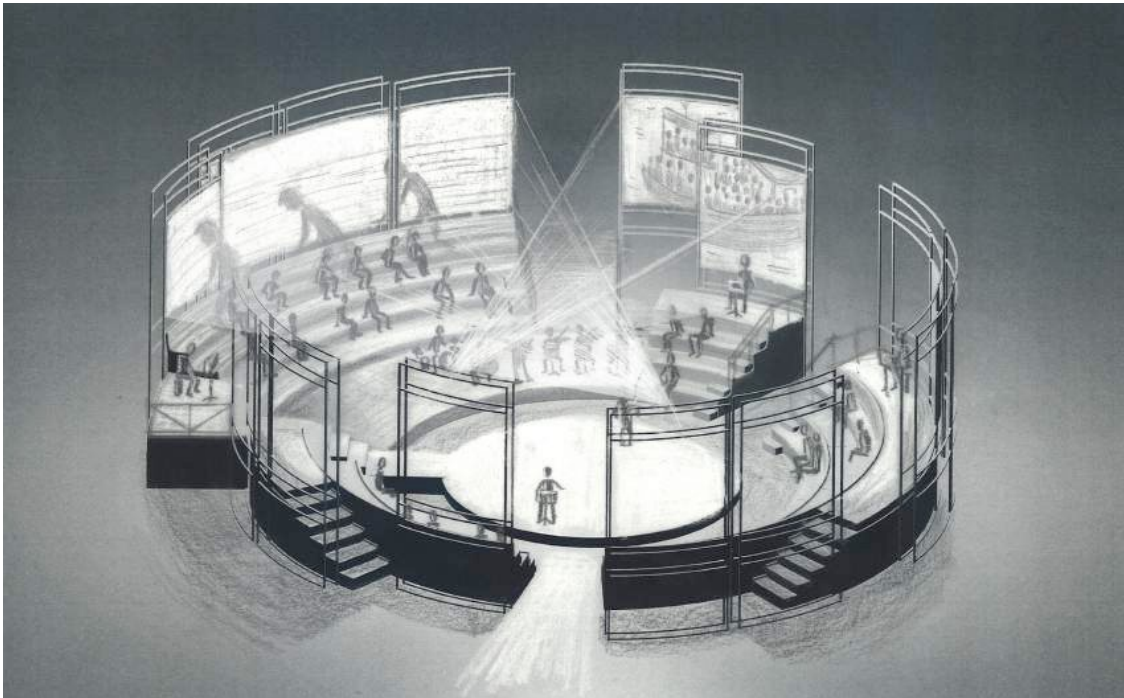
Uno spazio organico suddiviso in settori modulari disponibili intorno alla pedana centrale, su diversi ordini di circonferenze esterne. Tali moduli possono avere diverse funzioni e diverse collocazioni in relazione alle esigenze di un reading o di un'opera-reading.

**Fig. 4**

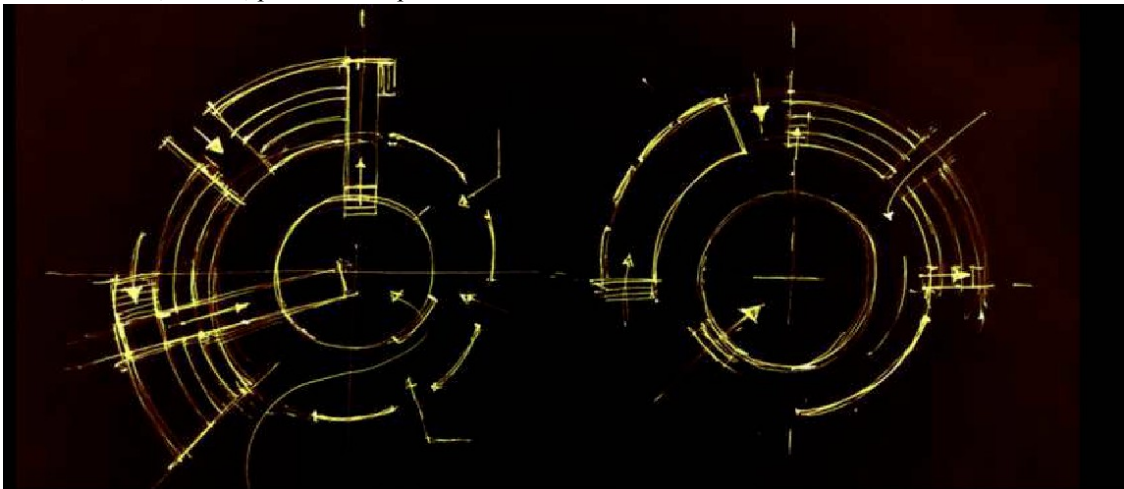
Il lettore partecipa all'atmosfera non necessariamente in un rapporto frontale con il pubblico. È il pubblico che segue la lettura spostando lo sguardo alla ricerca della fonte. In tal modo gli spettatori diventano anch'essi parte della scena e dell'atmosfera.

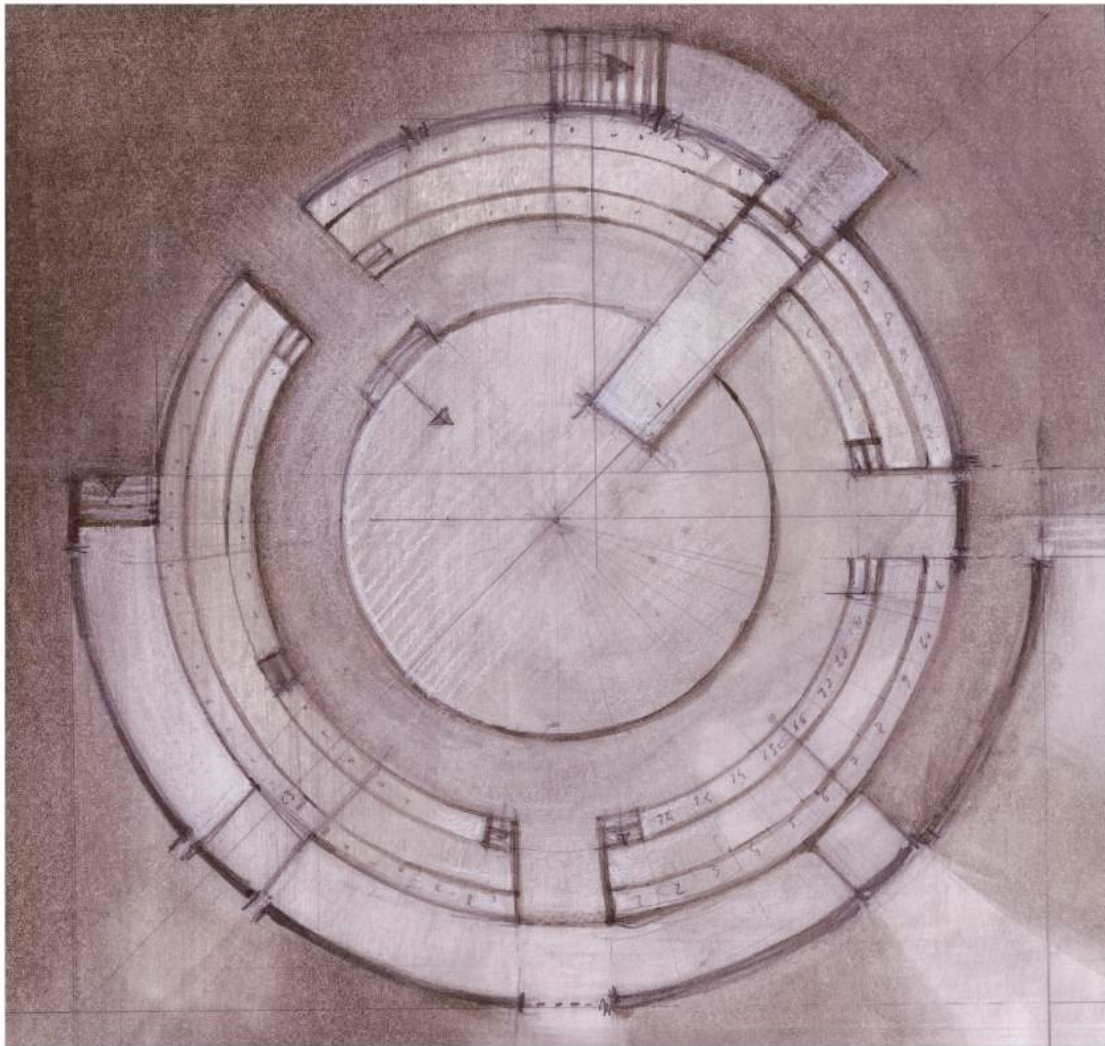
**Fig. 5**

Uno spazio non descrittivo dal punto di vista scenografico può essere in grado di partecipare in maniera evocativa al testo con l'uso delle nuove tecnologie audiovisive.

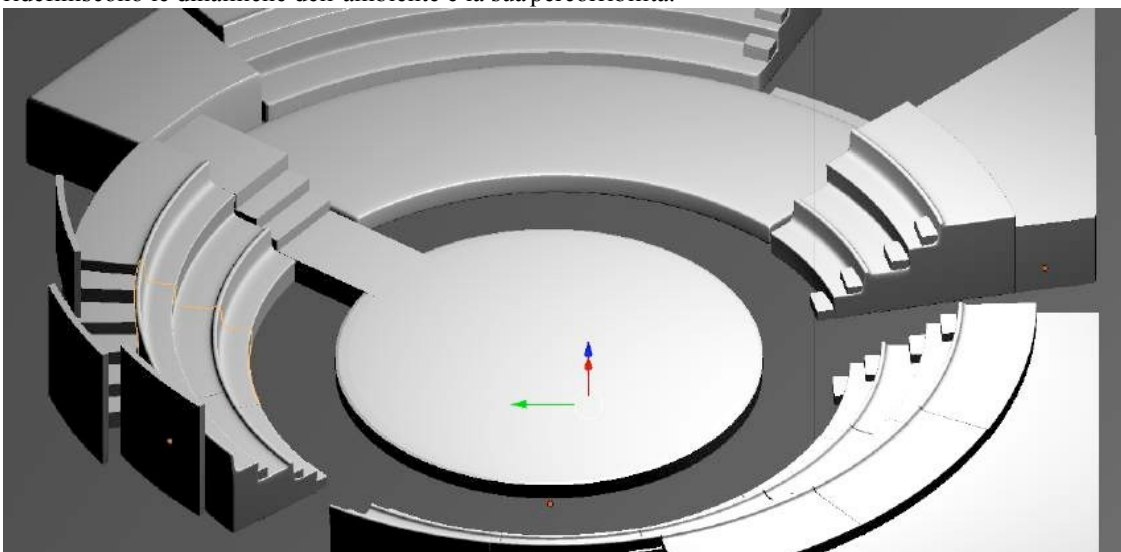
**Fig. 6**

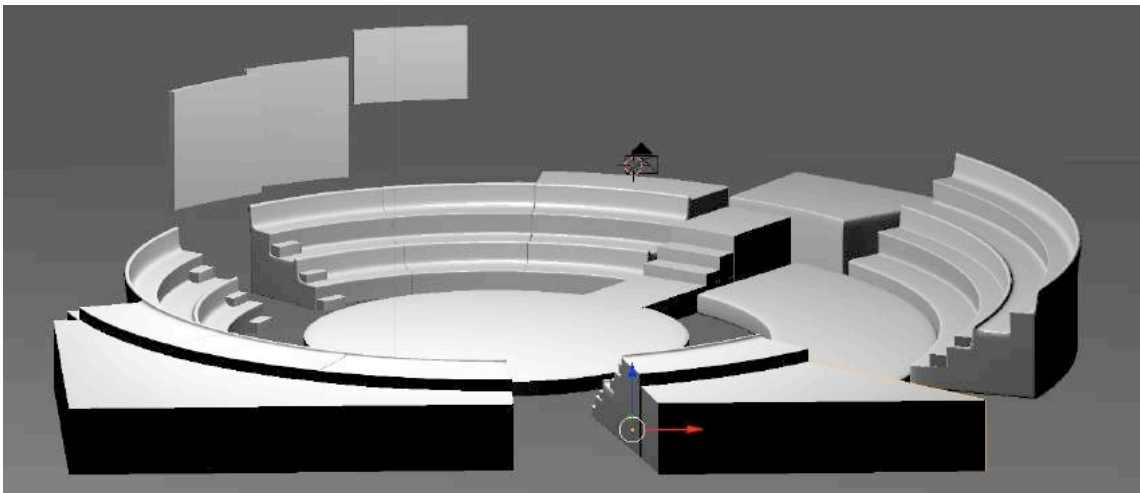
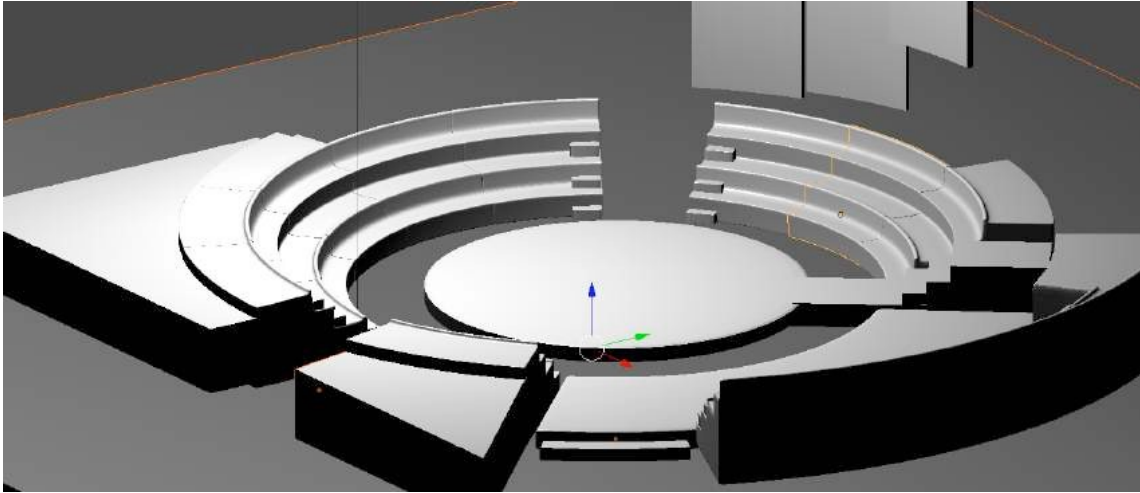
Che si usino pannelli *ledwall* (come nella fig. 5) o sistemi di *video mapping projection*, la componente iconica, le luci, i suoni, possono comporre un'atmosfera secondo la necessità del testo.



**Figg. 7 e 8**

Se immaginiamo un luogo architettonico neutro, i moduli che compongono lo spazio del reading ridefiniscono le dinamiche dell'ambiente e la sua percorribilità.





**Fig. 9**  
Varie angolazioni da un modello 3D.