

DISTOPIE ESTETICHE E PALINSESTI TEMPORALI!

Spazio, ideologia e straniamento in *Titus* e *Jesus Christ Superstar*

Francesco Leoni

SCENOGRAFIA ANACRONICA, ARCHEOLOGIA, CICLICITÀ DEL POTERE

Il contributo esamina gli aspetti scenografici delle due pellicole *Titus* (Julie Taymor, 1999) e *Jesus Christ Superstar* (Norman Jewison, 1973) come due articolazioni di una comune poetica del "mito disincantato". In entrambe le opere, la scenografia non è mero elemento decorativo, ma dispositivo epistemologico attraverso cui si configura una riflessione sul rapporto tra storia, mito e rappresentazione. Lo spazio, reale, simbolico e rituale, diviene struttura di senso che interroga la ciclicità della violenza, la crisi del sacro e la possibilità di una rigenerazione etica.

Taymor trasforma la Roma imperiale in un incubo autoritario fuori dal tempo, mentre Jewison rilegge la Terra Santa come deserto del sacro, fondendo dimensione storica e performatività. Entrambi costruiscono universi visivi in cui il sacro e il profano, il passato e il presente, si sovrappongono in una temporalità sospesa, generando una mitologia laica e autocosciente.

L'analisi mette in luce come la spazialità scenica diventa, in entrambi i film, un linguaggio critico capace di tradurre il mito in coscienza civile: un'iconografia in cui la rappresentazione, consapevole del proprio statuto, si fa atto politico e simbolico, restituendo al visivo la funzione di interrogare la memoria collettiva e il senso del sacro nella modernità.

ANACHRONISTIC SCENOGRAPHY, ARCHAEOLOGY, CYCLICAL NATURE OF POWER

The essay examines the scenographic aspects of the two movies Titus (Julie Taymor, 1999) and Jesus Christ Superstar (Norman Jewison, 1973) as two articulations of a shared poetics of the "disenchanted myth." In both works, scenography is not merely a decorative element, but an epistemological device through which a reflection on the relationship between history, myth and representation takes shape. Space, real, symbolic, and ritual, becomes a structure of meaning that interrogates the cyclical nature of violence, the crisis of the sacred and the possibility of ethical regeneration.

Taymor transforms imperial Rome into a timeless authoritarian nightmare, while Jewison reinterprets the Holy Land as a desert of the sacred, blending historical dimension and performativity. Both directors construct visual universes in which the sacred and the profane, the past and the present, overlap within a suspended temporality, generating a secular and self-aware mythology.

The analysis highlights how scenic spatiality in both films becomes a critical language capable of translating myth into civic consciousness: an iconography in which representation, fully aware of its own status, becomes a political and symbolic act, restoring to the visual its function of interrogating collective memory and the meaning of the sacred in modernity.

Francesco Leoni

Politecnico di Torino_ Dipartimento di Architettura e Design (DAD)
francesco.leoni@polito.it

DISTOPIE ESTETICHE E PALINSESTI TEMPORALI!

Spazio, ideologia e straniamento in *Titus* e *Jesus Christ Superstar*

Francesco Leoni

Lo spazio come dispositivo ideologico

Lo spazio, e in particolare quello utilizzato nel cinema, non possiede mai una neutralità intrinseca. Seguendo la concezione di "eterotopia" sviluppata da Michel Foucault, gli ambienti rappresentati sono da intendersi come "luoghi altri" capaci di rispecchiare e, al contempo, distorcere la realtà sociale esistente. Analogamente, nel contesto cinematografico, l'ambientazione fisica si trasforma in un vero e proprio campo semantico, all'interno del quale vengono inseriti e comunicati specifici valori, miti e dinamiche sociali.

È partendo da questi presupposti che si intende indagare le peculiarità relative alle ambientazioni dei set di due opere particolarmente significative come *Titus* del 1999 diretto da Julie Taymor, e *Jesus Christ Superstar* del 1973, diretto da Norman Jewison.

Le due opere fondano la propria architettura visiva sull'impiego di spazi reali, sostituendo ai set artificiali la materialità concreta del paesaggio, che diventa matrice simbolica e discorsiva. Attraverso tale scelta, i due film costruiscono universi estetici in cui il sacro e il profano, il passato e il presente, la storia e la performance si intrecciano in un'unica trama iconica. L'intento comune è quello di sospendere la narrazione in una temporalità altra, una dimensione mitica e universale in cui l'azione si emancipa dal riferimento storico per assumere il valore di archetipo, luogo di permanenza e ricorrenza dell'esperienza umana.

Quindi lo spazio viene fortemente interpretato come linguaggio ideologico.

A differenza di quanto sostenuto da André Bazin¹ nella sua riflessione sul realismo ontologico, nella quale definiva il cinema come una "mummificazione del tempo", queste due pellicole, peraltro realizzate a più di venticinque anni di distanza l'una dall'altra, ribaltano questa logica.

In entrambi infatti, si assiste ad una demistificazione del passato attraverso l'adulterazione del presente. Gli scenari, reali o solo parzialmente modificati, fungono da medium per testimoniare la continuità della struttura del dominio in *Titus* e di quella della fede in *Jesus Christ Superstar*.

Senza trascendere mai nella ricostruzione filologica dei due set, però, sussiste un legame significato dalla rappresentazione delle tragedie attraverso una contestualizzazione molto diretta: il racconto della storia del Generale Tito Andronico è ambientato fondamentalmente a Roma o in siti dove la presenza archeologica romana è molto evidente, mentre la narrazione biblica dell'ultima settimana della vita di Cristo è girata precipuamente in Israele.

Se in quest'ultimo l'espedito permette il mantenimento di ambientazione e colore della luce molto coerente con gli scenari descritti, nel caso della tragedia shakespeariana invece le atmosfere sono molto più cupe, fredde ed artefatte assecondando i temi drammatici e truculenti del racconto funzionali alla messa in scena di una sorta di rappresentazione del potere attraverso l'evocatività dell'architettura e delle scenografie. La crudezza di Shakespeare diventa una metafora della ciclicità del totalitarismo.

Titus: l'architettura del potere

Lo stile deliberatamente anacronistico ed eccedente della Taymor, che oscilla tra il *kitsch* e il *camp*, si configura non come semplice esuberanza estetica, ma come strategia consapevole di traduzione visiva della materia shakespeariana. Tale scelta linguistica, apparentemente eccessiva, risulta perfettamente congruente con la dimensione eminentemente grafica e sensoriale di *Titus Andronicus*, opera che già nella sua forma testuale espone la violenza e la

Tutte le immagini a corredo di questo saggio hanno un utilizzo a fini di analisi e ricerca accademica (art. 70 L. 633/1941)

¹ André Bazin, "Ontologia dell'immagine fotografica" in *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, 1999.



¹ La rappresentazione dell'archeologia in *Titus* (anfiteatro di Pola, Villa Adriana a Tivoli, la Villa dei Quintili lungo la Via Appia) è lo scenario in cui si muovono i protagonisti dove il contatto con la finzione scenica è sistematicamente mantenuto dal disallineamento con i costumi



2
Il confronto con una romanità
asincrona come quella degli
edifici razionalisti dell'E.U.R.
(il Palazzo della Civiltà
Italiana o il Museo della
Civiltà Romana) astrae il
pubblico trasferendolo in una
monumentalità evocativa e
geometrica simboleggiando
una dimensione istituzionale
del tragico

teatralità del corpo come superficie di iscrizione del potere. L'estetica, in questo senso, non attenua, ma anzi radicalizza la materialità del testo, restituendone la componente visionaria e carnale attraverso un dispositivo visivo che fa dell'anacronismo e dell'eccesso le proprie categorie interpretative.

Le connotazioni del testo della tragedia, trasposte nel film del 1999, sono infatti state definite, per le ragioni anticipate, come "il pretesto shakespeariano per un film di Tarantino".²

L'allestimento scenico curato da Dante Ferretti utilizza la città di Roma per creare un palinsesto ambientale dove produrre un anacronismo in cui coesistono nella stessa scena rovine antiche, architetture fasciste e segni della modernità: la Roma eterna come macchina di un potere senza soluzione di continuità. Si costruisce un universo parallelo, anche se impossibile, dove l'*Urbe* è al contempo classica e futurista e la dislocazione temporale la posiziona come una ipotetica proiezione del XX secolo.

In questo senso, in fondo, la Roma Imperiale non è mai caduta, rimane il simulacro del potere che rappresenta.

Le sequenze che evocano lo splendore dell'età imperiale rielaborano l'immaginario della decadenza come dispositivo estetico e politico. Le feste dissolute ambientate nel palazzo di Saturnino, con il loro eccesso barocco e sensuale, rimandano alla fase terminale dell'Impero, costituendo un chiaro richiamo alle rappresentazioni della corruzione e del potere presenti tanto nel *Satyricon* felliniano quanto nel *Caligola* di Tinto Brass. Tale intertestualità non è meramente citazionista (non abbiamo riscontro documentato di questi riferimenti), ma funziona come un meccanismo di rifrazione del mito imperiale nella cultura visuale moderna. Allo stesso modo, le figure di contorno, le donne dalle forme giunoniche e le presenze clownesche che attraversano lo spazio urbano, rinviano a un'estetica felliniana del grottesco, in cui il corpo si fa segno dell'eccesso, dell'ambiguità e della alterazione del potere. La deformità fisica come sembianza della corruzione morale, d'altronde è un ricorrente espediente sia letterario che cinematografico.

Per ambientare questa visione dell'autorità, il quartier generale del potere imperiale di Saturninus è stato scelto il Palazzo della Civiltà Italiana, situato all'EUR, icona del razionalismo architettonico del periodo fascista e della sua retorica. La sua architettura, caratterizzata da geometrie rigorose, una successione ripetitiva di archi e la fredda superficie in marmo, riflette pienamente il desiderio di imporre ordine, tipico dei regimi autoritari.

L'impiego dell'architettura razionalista, emblemizzata dal Palazzo dell'EUR, trasforma la scenografia in un dispositivo di enunciazione politica. La monumentalità geometrica e astratta di tali spazi non si limita a confinare l'azione, ma la iscrive in una dimensione istituzionale del tragico: la violenza non è più solo espressione di conflitti individuali, bensì manifestazione sistemica di un potere che si autorappresenta attraverso le proprie architetture. In tal modo, la tragedia si espande dal piano personale a quello politico e sociale, rivelando la complicità tra forma estetica e ideologia del dominio.

Questo potere si sfuma nei set ambientati tra l'area archeologica di Villa Adriana a Tivoli e i boschi di Manziana. Qui le ambientazioni si fanno luoghi liminali che risolvono il contrasto assunto fra il rigore imperiale e il caos barbarico.

In qualche modo si può interpretare invece l'Arena di Pola, lo spazio del prologo/epilogo, come la trasfigurazione del teatro di guerra e spettacolo, dove l'una e l'altro sembrano rappresentare le due facce della medaglia che si traduce in scenografia.

L'alternanza di ambienti rurali, urbani e monumentali configura una geografia simbolica in cui lo spazio assume un ruolo strutturale nella costruzione del senso. Le rovine romane, emblema della caduta e della memoria gravosa del passato, dialogano con le strade percorse da motociclette e armi da fuoco, dove l'anacronismo diviene segno tangibile della persistenza della violenza attraverso i secoli. I boschi, posti ai margini dell'ordine

2 Red, sul canale YouTube Overly Sarcastic Production, da <https://framescinema.com/titus/>



3
I bozzetti delle scenografie
posseggono già in nuce tutta
la tragedia e la violenza del
dramma che si consuma

imperiale, si delineano come luoghi liminali, spazi di sospensione e metamorfosi in cui la legge della civiltà si dissolve.

Ogni location, lungi dal costituire mero sfondo, funziona come proiezione esterna dello stato emotivo e psicologico dei personaggi, riflettendo la loro crisi e il loro smarrimento. La scenografia, in questa prospettiva, si fa dispositivo semantico: le rovine incarnano la decadenza, le uniformi contemporanee attestano la continuità della logica bellica, mentre la natura isolata allude alla deriva del potere che, nel suo farsi vendetta, si espone alla propria disintegrazione. Le opposizioni spaziali, interno/esterno, urbano/rurale e monumentale/minore, operano come matrici simboliche che amplificano la tragicità e inscrivono la vicenda in una dialettica tra dominio e dissoluzione.

La regia e l'impianto visivo configurano uno spazio scenico stratificato, in cui la dimensione dell'antichità romana, l'immaginario modernista del ventennio fascista e le tracce della contemporaneità convivono in una costellazione di segni eterogenei, dalle architetture razionaliste ai dispositivi meccanici come le motociclette, fino agli oggetti d'arredo di matrice industriale. Questa compresenza non produce un effetto di storicizzazione o di *décor* filologico, ma si costituisce come un vero e proprio palinsesto ideologico: un montaggio di temporalità disgiunte che iscrive la rappresentazione in una logica di ritorno e reiterazione del potere e della violenza, piuttosto che nella referenzialità di un'epoca determinata. Le note di produzione esplicitano tale orizzonte estetico-politico, sottolineando l'impiego programmatico di monumenti appartenenti sia alla romanità imperiale sia alla monumentalità mussoliniana, al fine di riconfigurare il testo in un'esperienza cinematografica totalizzante, dove la storia diventa materia plastica di una riflessione sulla permanenza dei dispositivi di dominio.

L'immagine, o meglio, le immagini che coesistono nello stesso palinsesto, vengono usate come sintagmi linguistici in una condensazione anacronica che ne astrae i simboli e li dissocia temporalmente, o, forse, ne enfatizza la ciclicità per focalizzare l'attenzione del fruitore che in questo "allestimento di differenti passati" riconosce e interpreta il presente.

La Roma di *Titus* si configura come una distopia socio-politica dove coesistono l'Impero, l'epoca del Bardo, il fascismo e la modernità in cui ogni epoca del potere coesiste e si richiama con le altre.

La rappresentazione delle scene in luoghi reali così, non insegue un realismo né storico, né filologico, ma costruisce una distopia estetica.

È l'idea di Roma come rappresentazione del potere che domina il film, in questo senso certamente anacronica. Un luogo in un "non tempo" (parafrasando Marc Augé) dove l'umanità si rappresenta nei suoi eterni conflitti politici e quindi, eminentemente sociali.

L'ibridazione temporale che accosta rovine romane, geometrie del modernismo fascista e oggetti della modernità industriale produce un effetto di universalizzazione del gesto tragico: la vendetta di *Titus Andronicus* viene così sottratta alla contingenza storica per assumere il valore di paradigma trans-storico, in cui l'orrore si manifesta come struttura ricorrente dell'esperienza umana. Le analisi accademiche dedicate al cinema della Taymor interpretano tali configurazioni visive come veri e propri "ideogrammi", unità semantiche ricorrenti che articolano un linguaggio della violenza fondato sulla ripetizione e sulla variazione simbolica più che sulla rappresentazione mimetica.

Sono gli stessi costumi, seguiti dal lavoro di Milena Canonero, che per questo ha ricevuto una nomination all'Oscar, che diventano parte integrante ed inscindibile delle scenografie. Attivando quest'isomorfia tra corpo e spazio, la regia produce un'esperienza visiva in cui la percezione si intensifica nella compenetrazione tra presenza fisica e architettura scenica.

Il confronto tra la monumentalità dello spazio e la vulnerabilità del corpo si configura come uno dei nuclei simbolici centrali della messa in scena: i volumi marmorei, geometricamente rigorosi e di fredda simmetria imprime una pressione visiva che annulla la dimensione umana, trasformando i personaggi in presenze residuali, quasi imprigionate nella logica dell'architettura. Nel racconto, d'altronde, la mutilazione fisica è, in qualche modo, uno degli assi portanti della rappresentazione tragica. I costumi disegnati dalla Canonero, insieme alle texture materiche dello spazio (metallo, pietra, superfici levigate) intensificano tale tensione percettiva, inscrivendo l'alienazione dei corpi in un ambiente che li oggettifica e li rende parte di un ordine estetico oppressivo.

In *Titus*, l'ambientazione racconta il senso stesso delle cause della tragedia che in questo scenario strutturale si trova ad accadere, come se fosse una "sotto-storia" nel grande racconto. Il solo risultato della narrazione della scenografia. In questo modo, in fondo



4
Le ambientazioni degli interni
oscillano tra decadenze
felliniane e simmetrie imperiali

l'architettura incarna il potere stesso, mentre l'opera cinematografica ne è la vivisezione, il dipanamento dei tessuti.

Nello schiacciamento della linearità temporale non si avverte la necessità di collocare nulla nello spazio fisico, ma piuttosto in quello ideologico, inteso in termini semantici ed ontologici.

La scenografia non assume una funzione accessoria, ma si configura come componente ermeneutica fondamentale dell'opera. Ogni spazio, superficie e costruzione architettonica partecipa attivamente alla costruzione del discorso filmico, traducendo in forma visiva ciò che il linguaggio verbale non può pienamente articolare: la persistenza della violenza come principio strutturale del potere, la genealogia arcaica del gesto di vendetta e la compenetrazione di temporalità dissonanti che definisce l'estetica del film. La scenografia, dunque, opera come testo parallelo, ma al tempo stesso interagente, un sistema di segni che rende visibile la continuità storica della sopraffazione e la sua metamorfosi nell'immaginario contemporaneo.

Jesus Christ Superstar: il deserto come palcoscenico metafisico

Realizzato nel 1973 sotto la regia di Norman Jewison, *Jesus Christ Superstar* traduce per il cinema il celebre musical rock concepito da Andrew Lloyd Webber e Tim Rice, trasformando la dimensione teatrale dell'opera in un linguaggio audiovisivo che ne amplifica la potenza iconica e il potenziale simbolico.

Per un'adeguata comprensione della dimensione scenografica del film, è necessario premettere alcune considerazioni di contesto. *Jesus Christ Superstar* rielabora la narrazione degli "ultimi giorni" di Cristo attraverso una prospettiva dichiaratamente ibrida: da un lato, l'intelaiatura narrativa di matrice evangelica; dall'altro, la grammatica estetica del rock-musical e l'immaginario giovanile degli anni Settanta. Questa compenetrazione di sacro e profano, di mito religioso e linguaggio popolare, definisce l'orizzonte simbolico entro cui le scenografie assumono funzione interpretativa, divenendo veicolo di una riflessione sulla medialità e sulla trasformazione del sacro nella cultura di massa.

Nel film che racconta, reinterpretandola, l'ultima settimana della vita di Gesù Cristo si possono leggere tutti i crismi distopici di una compresenza di codici temporali, ma qui, il ganglio è, in qualche modo, introdotto e decifrato tramite la sequenza d'apertura che si presenta come momento paradigmatico dell'intero dispositivo filmico: un autobus colmo di giovani attori giunge in un paesaggio desertico, e i protagonisti, abbigliati in jeans a zampa di elefante e t-shirts variopinte, scendono per "allestire" la rappresentazione della Passione tra le vestigia di un'antica rovina. Tale scelta scenica istituisce sin da subito una dimensione metarappresentativa: ciò che viene mostrato non è soltanto la Passione di Cristo, ma la sua *mise en abyme*, ovvero la rappresentazione della rappresentazione stessa. L'incontro tra la contemporaneità dei corpi e la storicità del luogo genera una frizione temporale che trasforma lo spazio scenico in un campo simbolico di attraversamento tra epoche, in cui il sacro si rigenera attraverso il linguaggio e l'estetica del presente.

Con questa "caduta nella tana del Bianconiglio", che qui si risolve attraverso la vestizione dei protagonisti che così indossano la loro maschera, il regista disvela lo iato tra realtà e finzione traghettando lo spettatore all'interno del racconto cinematografico, a sua volta dedotto dal musical teatrale, risolvendo ogni eventuale fraintendimento su qualunque possibile rischio di incomprensione storica.

Jewison opera una sistematica dissoluzione della frontiera tra performance e realtà, sostituendo alla logica della ricostruzione quella della rappresentazione consapevole di sé. Lo spettatore non è chiamato a credere in un'illusione di verosimiglianza, ma a partecipare a un dispositivo metateatrale che espone la propria artificialità, trasformando l'atto della messa in scena in oggetto stesso della visione.

Il duplice livello spaziale e temporale su cui si articola *Jesus Christ Superstar* trova nella scenografia il suo principale dispositivo di enunciazione visiva. L'alternanza tra paesaggi desertici e rovine archeologiche da un lato, e sequenze impostate secondo la logica spettacolare del musical dall'altro, costruisce una dialettica tra storicità e attualità, tra mito e

performance. In tal modo, lo spazio scenico non si limita a situare l'azione, ma ne esplicita la natura ambivalente: la vicenda di Cristo è insieme evento storico e allegoria universale, inscritta in un tempo sospeso che la rende simultaneamente remota e contemporanea.

La stessa cristianità del racconto appare più un pretesto per la narrazione, che agiografia Cristologica.

Nel film di Norman Jewison, il mito viene riletto e atemporalizzato.

Non esiste una reale collocazione temporale se i carri armati del XX secolo coesistono assieme alle tuniche di duemila anni fa, se i jet supersonici sorvolano rovine imperiali romane utilizzate come reali architetture abitabili.

Il sacro e il profano coesistono nel medesimo luogo, aggiungendo alla distopia anacronica anche quella spirituale mentre la secolarizzazione del mondo viene riconfigurato nell'archeologia, al tempo stesso rappresentazione di bellezza e solennità, ma anche di degrado e effimero.

In queste atmosfere, ogni scena trasuda la morte del sacro e la sopravvivenza dell'umano che si ambientano in paesaggi essenziali, nudi, in qualche modo agorafobici che incarnano la grettezza della condizione spirituale del mondo moderno. In questa sistematica spoliatura scenografica si radica il dubbio e si amplifica il timore che il proprio Dio, in fondo, non esista.

La scenografia, lungi dal fungere da sfondo, opera come segno. L'uso del paesaggio naturale, il deserto, le rovine, la pietra nuda, assume una funzione simbolica di prova, di esilio e di resistenza interiore. La scelta di ambienti reali, scarsamente costruiti e privi di idealizzazione, restituisce una materialità "cruda" che colloca l'esperienza del sacro in una dimensione terrena e concreta, dove la spiritualità si misura con la precarietà e la finitezza dell'umano.

Un mondo in cui la fede, oramai cieca e vuota, sembra solo rieccheggiare l'ispirazione sacra originaria e che si presenta solo come un simulacro di un passato eroso dal tempo, come le rovine in cui è ambientato.

In questo il deserto incarna il perfetto spazio liminale dove il vuoto abbraccia ed isola ogni cosa permettendo, al contempo, l'ampia spazialità necessaria per accogliere il dinamismo delle scene.

Il sacro del Vangelo è già stato congedato dall'ibridazione distopica e dalla sovrapposizione pop.

Il film è girato interamente in Israele, in luoghi come Masada, Beit Guvrin e le rovine di Avdat, utilizzando le ambientazioni come parte attiva della messa in scena, interagendo con la recitazione e la regia.

Luoghi reali come protagonisti reali del racconto.

Le rovine, il deserto e gli spazi ampi e spogli delineano una dimensione di sospensione e attesa, in cui la solitudine dei personaggi emerge come dato esistenziale e simbolico. La rarefazione degli elementi scenografici accentua la vulnerabilità del corpo umano, che diviene centro percettivo e drammatico dell'immagine. L'impianto visivo, anche qui essenziale e non decorativo, disloca l'attenzione sui costumi, sulla musica e sulla corporeità performativa degli attori, facendo della scena un campo in cui il senso nasce dall'interazione tra gesto e spazio.

La riduzione dell'apparato scenografico, unita all'isolamento spaziale e alla sottrazione dell'opulenza visiva, sposta il fulcro della rappresentazione sul corpo del protagonista e sulla sua dimensione emotiva. La scenografia, spogliata di ogni monumentalità, diventa così un dispositivo di rivelazione umana: è attraverso la povertà dello spazio che emergono la fragilità, la corporeità e l'intensità affettiva di Gesù. In tal senso, l'impianto visivo sostiene una lettura umanistica del personaggio, più uomo che mito, ponendo in primo piano la sua esperienza sensibile piuttosto che la sua trascendenza. Non a caso, la critica ha riconosciuto nel film "una delle più umane rappresentazioni di Gesù mai realizzate", individuando proprio in questa scelta di sottrazione scenica la condizione di possibilità per una nuova iconografia del sacro.

Le rovine e il paesaggio reale assumono una funzione di autenticazione dello spazio scenico, conferendo alla rappresentazione una qualità di verità sensibile. Tale scelta visiva, che privilegia la concretezza del luogo rispetto all'artificio scenografico, produce un effetto di



5
I riferimenti iconografici sono ricorrenti nel film di Jewison, come nel posizionamento di Gesù e degli apostoli durante l'ultima cena che ritraccia il capolavoro di Leonardo da Vinci

prossimità emotiva: lo spettatore è condotto a percepire la vicenda non come mito distante, ma come esperienza umana, immediata e incarnata. In questo modo, la materialità del paesaggio diviene veicolo di umanizzazione del racconto sacro, restituendo al dramma una dimensione terrena e condivisibile.

La scenografia è concepita secondo le esigenze del linguaggio "musical", privilegiando spazi ampi e dinamici, funzionali ai movimenti corali, alle coreografie e alla spazializzazione del suono. Al contempo, essa risponde a una logica cinematografica, predisponendo ambienti che consentono alla macchina da presa di muoversi in sincronia con il ritmo della musica rock. In questo senso, lo spazio scenico assume una doppia valenza: è al tempo stesso luogo performativo e dispositivo filmico, un vero e proprio "palcoscenico cinematografico" in cui la spettacolarità teatrale e la grammatica visiva del cinema si integrano in un'unica forma espressiva.

L'impiego delle scenografie in *Jesus Christ Superstar* risponde a una logica strategica e pienamente integrata nel progetto registico, fondato su un equilibrio complesso tra vulnerabilità, contemporaneità e simbolismo. Gli spazi, essenziali ma carichi di valore semantico, diventano vettori della visione autoriale del film, che intreccia linguaggi e registri differenti, la teatralità, il musical, la narrazione sacra e la critica sociale, in un unico dispositivo espressivo. In tal modo, l'ambientazione non si limita a fungere da contesto visivo, ma partecipa alla costruzione di un discorso estetico e politico che ridefinisce la rappresentazione del sacro nella modernità.

La scenografia si configura, in ultima analisi, come forma di critica sociale e civile: attraverso la costruzione dello spazio, il film articola un discorso politico che interroga le strutture del potere, la responsabilità collettiva e le derive della modernità. Lo spazio scenico non è più semplice contesto rappresentativo, ma diventa dispositivo di riflessione, un luogo in cui l'immagine visiva si fa commento, opposizione e consapevolezza storica.



(nelle pagine precedenti, in
colonna)

6

Gli spazi aperti
in *Jesus Christ Superstar*
rievocano atmosfere ascetiche
e desolanti costruite per
enfaticizzare la spiritualità di
fondo dell'opera

7

Il rapporto con i siti scelti per
l'ambientazione delle scene
è straordinariamente crudo e
diretto. Le impalcature nelle
scene del Sinedrio erano
addirittura state trovate dalla
troupe che decise di utilizzarle
senza alcun adattamento

8

La nuda roccia, l'albero ossuto,
la terra riarsa: La durezza
dell'utilizzo delle scenografie
esplode con fragore nelle
ambientazioni in cui la
rappresentazione del dramma
diviene più cruda

Straniamento e anacronismo come strategie estetiche

È quindi evidente come entrambe le pellicole costruiscano il proprio rapporto con le scenografie su due principi semiotici: l'anacronismo e lo straniamento.

La dissociazione dalla temporaneità viene introdotta nel racconto di Jewison attraverso l'arrivo del pullman che costruisce il ponte con la realtà, mentre la Taymor isola l'incipit all'interno dell'arena di Pola. È singolare constatare che in ambedue i casi si ricorra a riferimenti relegati al mondo dello spettacolo, la vestizione scenica e l'anfiteatro romano, e che le pellicole decidano di collocare in queste ambientazioni sia l'apertura che la chiusura del racconto.

In *Titus* sono tradotti tramite la coesistenza di epoche diverse raccontate attraverso le architetture, le archeologie, i costumi e gli oggetti scenici che crea il corto circuito nell'aspettativa di verosimiglianza e costruisce un racconto che interpreta il tempo come ciclico e suggerisce una temporalità circolare, in cui le azioni umane, sebbene attualizzate e ricontestualizzate, si ripetono senza produrre un reale avanzamento nella natura antropica.

Citando Eco: "Non vi è progresso, non vi è rivoluzione di evi, nella vicenda del sapere, ma al massimo continua e sublime ricapitolazione."³ Entrambi i set si servono di ambienti, edifici o archeologie reali, ma, soprattutto grazie al lavoro di Dante Ferretti, in *Titus* questi sono modificati e drammatizzati nella loro monumentalità per inseguire l'effetto oppressivo e soffocante shakespeariano.

In *Jesus Christ Superstar* viene, invece, rappresentato un paesaggio reale quasi minimalista, ascetico, dove l'alienazione è la chiave per la ricerca della spiritualità.

Ma mentre nel racconto del Generale Tito Andronico l'anacronismo è meramente tragico, violento e politico, in quello del figlio del Dio cristiano assume sfumature ovviamente spirituali, ma tinte di ironia.

La stessa violenza che i corpi subiscono assume significati quasi antipodici: le mutilazioni ed l'antropofagia come rappresentazione della bestialità nell'uno, mentre la fustigazione e la crocifissione come redenzione ed eroismo nell'altro.

La strategia estetica dello straniamento (*Verfremdungseffekt*) mutuata da Bertold Brecht, oltre a rendere lo spettatore costantemente consapevole della messa in scena, svolge, in entrambi i film, un ruolo in realtà maieutico. Attraverso la negazione della identificazione emotiva immediata, infatti, induce il testimone verso una riflessione critica ed analitica, sollecitandolo a ritrovare i nessi logici in sé stesso.

La Taymor, però, utilizza lo spazio monumentale e la solennità di alcune architetture per allontanare lo spettatore dal pathos del racconto, distraendolo anche attraverso l'evocazione di paura e disgusto ottenuta tramite la regia. La fragilità dell'uomo di fronte al potere si enfatizza attraverso le superfici lisce dell'EUR, la monumentalità dei colonnati e l'uso di ambienti vuoti come le scale, con un effetto eminentemente distopico.

Jewison, invece, si serve del vuoto silenzio del deserto e dei nudi calanchi, come anche della secolarizzazione intrinseca dell'archeologia romana, per svelare la teatralità del mito, desacralizzata dal dinamismo dei balli e dal ritmo delle canzoni rock.

Da segnalare come la tragedia shakespeariana utilizzi la città come ambiente in cui nascondere e soffocare la tragedia che si consuma, mentre il mito di Cristo viene segregato e, in qualche modo, consacrato, dal suo isolamento desertico.

Così *Titus* ci regala una Roma come icona del potere che ritorna incessantemente, *Jesus Christ Superstar* il deserto dove il sacro scivola via come la sabbia tra le dita.

La distopia visiva, dove la rovina archeologica o la monumentalità dell'architettura si caricano di significati oppressivi in cui il potere è il sovratesto che regola i rapporti sociali.

Così, in entrambi, le scenografie non sono mai lo sfondo del racconto, bensì attori attivi che, attraverso un atteggiamento metateatrale, riflettono consapevolmente sulle

3

Umberto Eco, *Il nome della Rosa*, Bompiani, 1981



9

In entrambe le pellicole
l'utilizzo di mezzi, arredi e
oggetti scenici conducono
lo spettatore in un mondo
anacronistico e straniante



10
Il potere, vessatorio e violento,
si denuncia attraverso un una
propria rappresentazione
grottesca e chiassosa

opere stesse, sulle loro convenzioni, sui loro linguaggi o sulle loro finzioni, trasformando il set in un palcoscenico del pensiero.

Le due pellicole si trasformano in distopie estetiche, strumenti di analisi dove il passato non si sostanzia nella sua rappresentazione, ma nella sua interrogazione.

Titus e Jesus Christ Superstar si configurano come due articolazioni di una medesima poetica del "mito disincantato", in cui la tradizione narrativa viene sottoposta a un processo di straniamento e ri-significazione. Nella lettura della Taymor, la Roma imperiale si trasforma in un incubo autoritario sospeso fuori dal tempo, una distopia che riflette l'eterno ritorno del potere e della violenza; in Jewison, la Terra Santa si converte in un paesaggio di assenza, un deserto del sacro dove la trascendenza sopravvive solo come eco o memoria. In entrambi i casi, lo spazio reale è trasfigurato in un tempo simbolico: un luogo mentale e rituale in cui la storia appare già compiuta, e ciò che resta è la sua rappresentazione, gesto meta-narrativo che interroga il senso stesso della memoria e della visione.

Tutto diventa un palinsesto di civiltà e culture dove l'archeologia e le architetture sono reliquie di ideologie e fedi già viste, scenografie eterne che testimoniano la loro permanenza.

In fondo, attraverso il loro uso delle scenografie, i due film sostengono l'ipotesi barthesiana per cui "Il cinema non inventa i luoghi, li rivela come segni".⁴

Il set reale, in questo senso, non è garanzia di verità, ma strumento di riflessione critica: la scenografia diventa testo ideologico, corpo politico, spazio interiore.

In entrambe le opere, l'ambientazione si rivela strumento di pensiero più che semplice cornice visiva: un linguaggio autonomo capace di tradurre in forma plastica le tensioni ideologiche, storiche e morali del potere. Lo spazio scenico agisce come dispositivo critico, capace di far emergere le contraddizioni della modernità e di interrogare, attraverso l'immagine, la relazione fra corpo, storia e memoria. La scenografia, dunque, non si limita a ospitare l'azione: la genera, la commenta e la trascende, trasformandosi in luogo di consapevolezza civile e di resistenza simbolica.

Entrambe le opere, tragedie di dolore e oppressione, ci lasciano però con una luce di speranza, seppur fragile.

In *Titus*, Lucio si incammina verso l'alba tenendo in braccio Aronne, figlio di quella Regina Tamora dal cui confronto il dramma prende le mosse. Portatrice della memoria del trauma e dell'orrore cui ha assistito, la nuova generazione si configura come soggetto di discontinuità, interrompendo la reiterazione di un ciclo di violenza ereditato. In tal modo, i bambini divengono il contrappunto etico a un ordine corrotto e obsoleto, incarnazioni di una possibilità altra rispetto al sistema di dominio e di vendetta che li ha generati. La loro presenza non è dunque innocenza pura, ma testimonianza di una colpa trasmessa, di cui essi restano vittime inconsapevoli ma anche potenziali agenti di rigenerazione simbolica.

Jesus Christ Superstar, pur nella sua rappresentazione di dolore, solitudine e conflitto, approda a un messaggio di speranza raffigurato dalla possibilità di rigenerazione che nasce proprio dal riconoscimento della fragilità umana. La scenografia, con i suoi spazi aperti, essenziali e attraversati dalla luce, diviene metafora di questa apertura: ciò che resta, dopo la violenza e l'abbandono, è un orizzonte che non chiude ma accoglie, una soglia verso il possibile. In questa prospettiva, il film traduce la spiritualità cristiana in termini laici e universali, suggerendo che la redenzione non risiede nel miracolo o nella trascendenza, ma nella capacità dell'uomo di trasformare il dolore in consapevolezza e il deserto in luogo di rinascita.

In ultima analisi, tanto *Titus* quanto *Jesus Christ Superstar* possono essere letti come varianti di un medesimo "teatro del mondo", in cui la scena cinematografica diviene

4 Roland Barthes, *Mythologies*, 1957



11
L'archeologia romana, o la
sua architettura ricostruita sul
set, supporta l'immagine di un
potere ciclico ed eterno

dispositivo di riflessione sul rapporto tra storia, mito e rappresentazione. In entrambi i film, la scenografia non funge da semplice cornice, ma da matrice epistemologica: è attraverso lo spazio, reale, simbolico e rituale, che si articola una meditazione sulla natura ciclica della violenza, sulla crisi del sacro e sulla possibilità, ancora fragile, di una rinascita etica.

Taymor e Jewison, pur muovendosi in contesti estetici differenti, condividono una medesima tensione: quella di trasformare la materia mitica in linguaggio critico, di restituire al visivo la capacità di interrogare la memoria collettiva. I loro film si inscrivono così in una poetica del disincanto che non annulla il trascendente, ma lo riformula come gesto umano, storico e civile: un atto di consapevolezza che, proprio attraverso la rappresentazione, tenta di restituire al mondo la possibilità del senso.

Riferimenti

BARTHES, Roland. *Mythologies*. Paris: Éditions du Seuil, 1957.

BAZIN, André. *Che cos'è il cinema?* Traduzione di Adriano Aprà. Milano: Garzanti, 1999. Ed. orig. *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris: Éditions du Cerf, 1958–1962.

BRUNO, Antonella. "Gesù e il cinema: Jesus Christ Superstar." Academia.edu. Accessed July 6, 2026. https://www.academia.edu/39871925/Ges%C3%B9_e_il_cinema_Jesus_Christ_Superstar.

BRUNO, Giuliana. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. New York: Verso, 2002.

ELSAESSER, Thomas. "Space and the Urban Cinema." (1995). In *Cinema and the City*, edited by Mark Shiel and Tony Fitzmaurice. Oxford: Blackwell, 2001.

FERRETTI, Dante. *Scenografia e visione: architetture del sogno cinematografico*. Milano: Skira, 2013.

FLINN, William. "Narrative Theology and Jesus Christ Superstar." Academia.edu. Accessed July 6, 2026. https://www.academia.edu/9585401/Narrative_Theology_and_Jesus_Christ_Superstar

FOUCAULT, Michel. "Des espaces autres." Conferenza al Cercle d'études architecturales, 14 marzo 1967. Pubblicato in *Architecture, Mouvement, Continuité* 5 (1984): 46–49.

GUARINO, Alessandro. "Jesus Christ Superstar (1973): Quando il Rock è santo." *L'occhio del cineasta*. Accessed July 6, 2026. <https://www.locchiodelcineasta.com/jesus-christ-superstar-1973/>.

JEWISON, Norman. *This Terrible Business Has Been Good to Me*. Toronto: McClelland & Stewart, 2004.

Stakor, Kristijan. "Julie Taymor's Ideographs in Her Adaptations of Shakespeare's Titus Andronicus and The Tempest." *Anafora* 5, no. 1 (2018): 159–178. <https://hrcak.srce.hr/file/284407>.

TAYMOR, Julie. *Playing with Fire: Theater, Opera, Film*. New York: Harry N. Abrams, 2002.

ZAMBENEDETTI, Alberto. "Filming in Stone: Palazzo della Civiltà Italiana and Fascist Signification in Cinema." *Annali d'Italianistica* 28 (2010): 199–215. <https://www.jstor.org/stable/24016394>.