

COSTRUIRE MONDI TEMPORANEI

Architettura, scenografia e allestimento nella costruzione dell'esperienza spaziale. Una conversazione con Elena Maria D'Agnolo Vallan

Amath Luca Diatta, Elena Maria D'Agnolo Vallan

SPAZIO PRATICATO, SPETTATORE NEL RACCONTO, VINCOLI GENERATIVI

Il contributo indaga la scenografia come pratica di costruzione dell'esperienza spaziale a partire da conversazioni del 2026 con Elena Maria D'Agnolo Vallan, architetta, scenografa e progettista di allestimenti. La sua attività tra teatro, mostre temporanee, Museo Nazionale del Cinema di Torino, installazioni urbane ed eventi consente di interrogare il confine tra scenografia, architettura e progetto espositivo. L'ipotesi è che l'allestimento museale o urbano sia scenografia a tutti gli effetti quando mette in scena relazioni tra spazio, tempo, corpi, oggetti, luce e racconto.

Alternando riflessione critica e frammenti di conversazione, il testo esamina cinque temi: la scena che acquista significato quando viene praticata; lo spettatore che entra nel racconto espositivo; il valore generativo dei vincoli; la natura collettiva della costruzione scenografica; la memoria e il riconoscimento di chi progetta e realizza gli allestimenti. La scenografia è assunta come categoria operativa estesa, senza annullare le specificità della museografia, dell'exhibit design o dei ruoli professionali.

Le esperienze del Torino Film Festival e del Museo Nazionale del Cinema rendono concreta questa prospettiva. Nel primo caso, l'appropriazione delle installazioni da parte del pubblico ne attiva e verifica la qualità scenografica. Nel secondo, la geometria ascensionale della Mole Antonelliana e la rampa elicoidale impongono limiti allestitivi che il progetto trasforma in ritmo, sequenza e narrazione. Anche il teatro mostra come condizioni preesistenti e risorse ridotte possano diventare materia della scena.

La scenografia viene quindi letta non come apparato decorativo o produzione di immagini, ma come progettazione relazionale. Teatro, museo, festival e spazio urbano sono campi distinti nei quali essa costruisce mondi temporanei, attivati dai corpi e capaci di persistere nella memoria.

PRACTICED SPACE, SPECTATOR WITHIN THE NARRATIVE, GENERATIVE CONSTRAINTS.

This article investigates scenography as a practice for constructing spatial experience through conversations held in 2026 with Elena Maria D'Agnolo Vallan, an architect, scenographer and exhibition designer. Her work across theatre, temporary exhibitions, the National Museum of Cinema in Turin, urban installations and events provides a basis for examining the boundaries between scenography, architecture and exhibition design. The central claim is that museum and urban installations operate fully as scenography when they stage relations among space, time, bodies, objects, light and narrative.

Combining critical reflection with excerpts from the conversations, the article addresses five themes: the scene acquiring meaning through use; the spectator entering the exhibition narrative; spatial, material and economic constraints as generative forces; the collective nature of scenographic production; and the memory and recognition of those who design and build exhibitions. Scenography is treated as an expanded operational category without erasing distinctions among museography, exhibition design and professional responsibilities.

The Turin Film Festival and the National Museum of Cinema make this approach tangible. In the former, public appropriation activates and tests the scenographic quality of urban installations. In the latter, the ascending geometry of the Mole Antonelliana and its helical ramp impose exhibition constraints that design converts into rhythm, sequence and narrative. Theatre likewise shows how pre-existing conditions and limited resources can become the material of the scene.

Scenography therefore emerges not as decoration or image-making alone, but as relational design. Theatre, museum, festival and urban space remain distinct fields in which temporary worlds are activated by bodies and persist in memory.

Amath Luca Diatta, Accademia Adrianea di Architettura e Archeologia, luca.diatta@gmail.com

Elena Maria D'Agnolo Vallan, Architetto, edagnolo@libero.it

RICERCA CONTINUA

COSTRUIRE MONDI TEMPORANEI

Architettura, scenografia e allestimento nella costruzione dell'esperienza spaziale. Una conversazione con Elena Maria D'Agnolo Vallan

Amath Luca Diatta, Elena Maria D'Agnolo Vallan

Introduzione. Costruire mondi.

La conversazione da cui prende avvio questo contributo si è svolta nei primi mesi del 2026 in un luogo appartato e profondamente personale, scelto da D'Agnolo Vallan come spazio di lavoro, riflessione e raccolta. Libri, fotografie, disegni, materiali accumulati nel corso degli anni e frammenti di progetti costruiscono un ambiente che appare esso stesso come una forma di allestimento permanente. Non uno studio professionale nel senso tradizionale del termine, ma un luogo della memoria. In retrospettiva, molti dei temi emersi durante il dialogo, il racconto, la stratificazione delle esperienze, l'appropriazione dello spazio e la costruzione di mondi, sembrano già presenti in questo ambiente.

Architetta, scenografa e progettista di allestimenti, D'Agnolo Vallan ha sviluppato il proprio percorso tra architettura, teatro, mostre temporanee, installazioni urbane e comunicazione di eventi. Per diverse produzioni teatrali ha curato la scenografia, lavorando in collaborazione con registi, costumisti e tecnici e, frequentemente, con Marco Ostini per il lighting design. Dal 2003 al 2016 ha collaborato con il Torino Film Festival, progettandone allestimenti temporanei, installazioni e dispositivi di comunicazione. Parallelamente, dal 2009 al 2017 ha firmato numerose mostre per il Museo Nazionale del Cinema di Torino, spesso insieme a Ostini per il progetto della luce. Ne emerge una pratica fondata sul dialogo costante tra spazio, luce e racconto.

L'obiettivo di questo contributo non è ricostruire una biografia professionale né proporre una rassegna delle opere realizzate. La conversazione viene piuttosto assunta come materiale critico attraverso cui osservare una cultura progettuale che raramente trova spazio all'interno della letteratura disciplinare. Più che descrivere singoli progetti, interessa comprendere il modo in cui essi vengono concepiti, le logiche che ne guidano la costruzione e le relazioni che instaurano con il pubblico.

La costruzione di ogni allestimento o scenografia è preceduta da uno studio specifico dei contenuti, del contesto e dei materiali da esporre o mettere in scena. A seconda del tema, la ricerca può richiedere la visione di film e materiali audiovisivi, la lettura della letteratura critica e delle fonti disponibili, l'esame di archivi e collezioni, sopralluoghi e, quando necessario, viaggi nei luoghi coinvolti. La varietà degli argomenti affrontati impone quindi di ricostruire ogni volta un campo di conoscenze diverso: la forma scenografica nasce da questa indagine e dalla sua successiva traduzione nello spazio.

Il contributo muove da una questione terminologica e disciplinare: quando un allestimento può essere definito scenografia? La storia degli spazi dello spettacolo mostra come il rapporto fra scena, architettura e pubblico non sia mai stato limitato al fondale teatrale (Mazzoni 2017). Nel lessico italiano il termine resta spesso legato al teatro, al cinema e alla televisione, mentre museografia, exhibit design e allestimento designano pratiche contigue. Assumere una nozione estesa di scenografia non significa rendere sinonimi questi ambiti, ma riconoscere una modalità progettuale comune fondata sull'articolazione spaziale, sensoriale e temporale dell'esperienza (Howard 2019).¹

In questa prospettiva, un allestimento è scenografia a tutti gli effetti quando mette in scena relazioni tra corpi, oggetti, immagini, luce, suono e durata, predisponendo comportamenti e

¹ L'accezione estesa adottata nel contributo riprende il campo proposto dalla call «Ritorno alla Scena» di *4A Journal*, che include museografia, exhibit e spazi urbani e problematizza la separazione fra interior/exhibition design, architettura e scenografia. Nel testo essa definisce un modo di progettare e un effetto spaziale-performativo; non rende automaticamente sinonime le diverse qualifiche professionali.

modi di percezione. La scenografia non è allora soltanto ciò che sta sul palcoscenico, ma ciò che accade attraverso un ambiente e la sua attivazione: una pratica che può operare nella mostra, nell'installazione e nello spazio urbano (Hann 2019).

La tesi non cancella le differenze tra architettura e scenografia, né quelle tra scena teatrale e spazio espositivo. Ne osserva piuttosto la zona di contatto: l'architettura può organizzare condizioni performative, mentre la scenografia può costruire veri e propri spazi-evento, anche fuori dall'edificio teatrale (McKinney and Palmer 2017).

In queste pagine «scenografo» indica l'autore del progetto scenico; «progettista di allestimenti» chi traduce contenuti, percorsi e relazioni in un dispositivo spaziale; «allestitore» la figura o l'impresa responsabile della realizzazione materiale. Le funzioni possono sovrapporsi, ma i termini non sono sinonimi. La qualità scenografica di un allestimento riguarda dunque il modo in cui lo spazio agisce, non l'indistinzione dei ruoli professionali.

Il contributo nasce dalla rielaborazione critica di conversazioni svolte tra gennaio e marzo 2026 con D'Agnolo Vallan. Le citazioni dirette provengono dalle trascrizioni e sono state editate esclusivamente per migliorarne la leggibilità.²

La scena come spazio praticato

«Una scenografia è tale se è praticata. Se è fine a se stessa è un diorama, è uno sfondo, è una sensazione»

L'affermazione nasce dal racconto di un intervento per il Torino Film Festival e assume il valore di una dichiarazione di metodo. Non nega la dimensione visiva della scenografia, ma distingue la scena da uno sfondo o da un diorama: sono le azioni delle persone a completarla. La scenografia è qui un processo che si compie nell'incontro tra dispositivo e uso, non una forma autosufficiente (Hann 2019).

La qualità di uno spazio scenografico non coincide soltanto con l'efficacia della rappresentazione, ma con la sua capacità di generare comportamenti, appropriazioni e modi d'uso anche inattesi. L'estensione contemporanea della scenografia oltre il teatro consente di leggere installazioni, ambienti urbani e pratiche partecipative come dispositivi performativi attivati dal pubblico (McKinney and Palmer 2017).

Il caso è quello delle «letterone», una grande installazione scenografica e luminosa realizzata nel 2007 per il Torino Film Festival e riallestita nelle edizioni successive in piazza San Carlo o in piazza Castello. Ripensando a quell'esperienza, D'Agnolo Vallan non individua il successo del progetto nella sola qualità formale né nel riconoscimento ricevuto, ma nel momento in cui le persone hanno iniziato spontaneamente a utilizzare la struttura.

«Il successo di quella cosa lì è stato che la gente ha cominciato a usarla.»

Ragazzi che si siedono, persone che si fermano a parlare, passanti che trasformano l'installazione in un luogo di sosta, incontro e osservazione. La struttura smette di essere soltanto un segno del festival e viene incorporata nelle pratiche quotidiane della città.

«Per me quello è stato il successo più grande, perché ha cominciato a diventare una cosa di cui le persone si appropriavano istantaneamente.»

L'appropriazione diventa così un criterio di valutazione scenografica. Lo spazio funziona quando supera la propria dimensione di oggetto progettato e sostiene azioni non del tutto prevedibili. È in questo passaggio dall'immagine all'uso che, nel racconto di D'Agnolo Vallan,

² Le citazioni dirette attribuite a D'Agnolo Vallan provengono esclusivamente dalle due trascrizioni della conversazione allegate alla ricerca. Gli interventi redazionali sono limitati alla rimozione di esitazioni, ripetizioni e formule del parlato, senza alterare il contenuto.



¹
Torino Film Festival. A sinistra, installazione scenografica in piazza San Carlo, di giorno (in alto) e di notte (in basso); a destra, installazione in piazza Castello (in alto), interventi grafici sulla sede del Festival (al centro) e allestimento scenografico degli uffici (in basso). Fotografie di Elena Maria D'Agnolo Vallan

l'installazione urbana diventa pienamente scenografia: non perché imiti un palcoscenico, ma perché costruisce una situazione che il pubblico rende viva.

L'episodio appartiene a un lavoro più ampio svolto per il Torino Film Festival tra il 2003 e il 2016. Allestimenti temporanei, installazioni luminose, dispositivi grafici, uffici e spazi per il pubblico trasferivano l'identità del festival in luoghi diversi, dalle piazze agli interni. Il festival non veniva soltanto comunicato: veniva messo in scena nella città attraverso ambienti, soglie e segni destinati a essere attraversati (Fiore 2017).

Nel caso delle «letterone», piazza San Carlo e piazza Castello diventavano per alcuni giorni parte del racconto cinematografico. In altri interventi, come gli uffici temporanei o gli spazi destinati al festival, la stessa logica costruiva ambienti riconoscibili e abitabili a partire da elementi grafici, luminosi e di arredo. Non tutti i progetti erano urbani o accessibili nello stesso modo, ma ciascuno metteva in relazione comunicazione, spazio e comportamento.

In questi casi la scena non coincide più con il palcoscenico: si estende alla città. Il pubblico non si limita a osservare le installazioni, ma le pratica. L'allestimento urbano è quindi scenografia nella misura in cui istituisce un rapporto temporaneo tra luogo, racconto cinematografico e azioni collettive (Figura 1).

Questa concezione supera l'opposizione rigida tra architettura e scenografia. Se l'architettura è spesso associata alla permanenza e la scenografia alla temporaneità, entrambe possono costruire condizioni di esperienza e attribuire un ruolo performativo allo spazio. Ciò che cambia è la durata, la reversibilità e il regime d'uso delle trasformazioni (McKinney and Palmer 2017).

La stessa attenzione ritorna nel teatro e negli allestimenti museali. Lo spazio non è un semplice contenitore di azioni o contenuti, ma viene progettato per essere attraversato, interpretato e abitato. La scena attiva relazioni tra corpi, oggetti e racconti.

La riflessione proposta da D'Agnolo Vallan consente dunque di superare una lettura ancillare o decorativa della scenografia. La scena non coincide con il fondale: comprende la totalità delle relazioni visive, spaziali e sensoriali che rendono possibile un'esperienza

(Howard 2019).

Prima ancora di rappresentare una storia, la scenografia ne costruisce le condizioni di esperienza. Nel Torino Film Festival queste condizioni non erano confinate a un teatro: emergevano nelle piazze, negli uffici temporanei e negli spazi di relazione, là dove il pubblico rendeva praticabile la scena.

Entrare nella storia. La scenografia oltre il palcoscenico

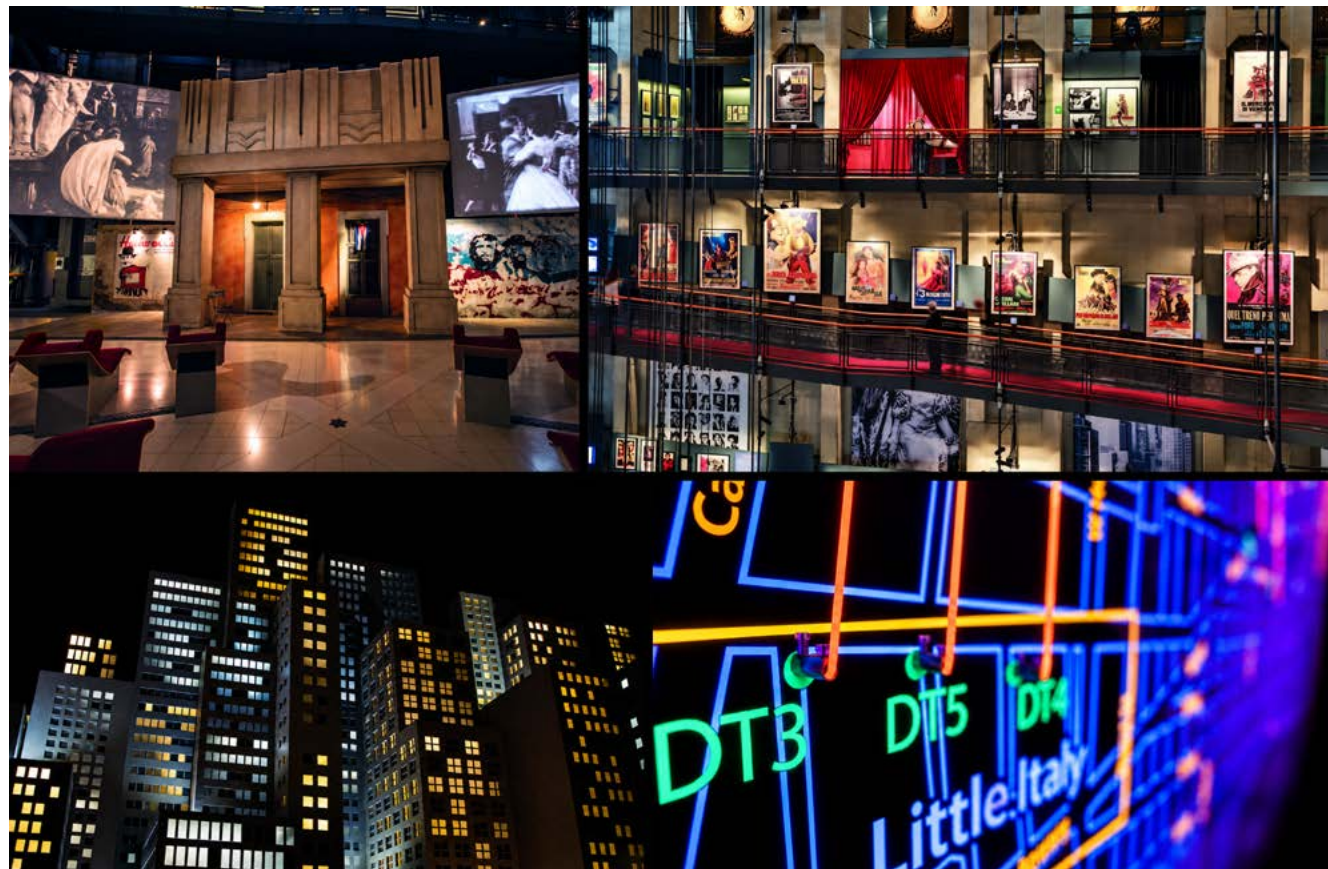
«Nel teatro agiscono gli attori, che sono così bravi da portarti dentro la storia, però tu sei lì fuori che li guardi. Al museo, invece, il mio modo di pensare è stato: io spettatore entro direttamente dentro la storia.»

Se il primo tema riguarda la scena come spazio praticato, il secondo riguarda la costruzione del racconto attraverso lo spazio. Il museo non è un contenitore neutrale di opere o documenti: il percorso, le soglie e le relazioni tra oggetti possono strutturare una narrazione che si dispiega nel tempo della visita (Piacente 2022).

Nel lessico italiano il progetto delle mostre è normalmente ricondotto alla museografia, all'exhibit design o all'allestimento, mentre scenografia designa soprattutto l'ambito teatrale, cinematografico e televisivo. I casi discussi qui richiedono però una lettura più precisa: l'allestimento museale diventa scenografia quando il contenuto è tradotto in una situazione spaziale e narrativa che orienta la presenza del visitatore (Palmieri 2022).

Museografia e scenografia non coincidono in astratto. Nei progetti analizzati, tuttavia, l'allestimento è scenografia a tutti gli effetti perché non si limita a ordinare o proteggere gli oggetti: costruisce contesti, atmosfere, ritmi, punti di vista e possibilità d'azione. Il visitatore non riceve un racconto già composto, ma lo attraversa con il proprio corpo (Palmieri 2022).

2
Museo Nazionale del Cinema,
Torino. In alto a sinistra, *Hecho en Cuba. Il cinema nella grafica cubana*; in basso a sinistra, *Metropolis. Il capolavoro ritrovato*; in alto a destra, la rampa della Mole Antonelliana con l'esposizione dei manifesti; in basso a destra, dettaglio dell'installazione luminosa di *Scorsese*.
Fotografie di Sabrina Gazzola



Le mostre realizzate da D'Agnolo Vallan per il Museo Nazionale del Cinema, con Marco Ostini per il progetto della luce, rendono evidente questa funzione scenografica dell'allestimento. Tra esse figurano *Metropolis. Il capolavoro ritrovato* (2012–2013), *Scorsese* (2013), *C'era una volta in Italia. Il cinema di Sergio Leone* (2014–2015), *Al Fronte. Cineoperatori e fotografi raccontano la Grande Guerra* (2015), *Cinema Neorealista. Lo splendore del vero nell'Italia del dopoguerra* (2015) e *Hecho en Cuba. Il cinema nella grafica cubana* (2016). In ciascun caso, il progetto organizza i materiali e mette in scena la cornice narrativa entro cui interpretarli.

La differenza rispetto a un approccio espositivo tradizionale emerge in una frase della conversazione:

«Il mio divertimento era non fare allestimenti dove ci sei tu spettatore, poi il muro, poi l'opera.»

L'espressione critica la separazione rigida tra osservatore e contenuto. L'allestimento non dispone semplicemente opere, immagini e documenti in uno spazio neutrale: costruisce una soglia, coinvolge il corpo e predispone l'ingresso del visitatore nel racconto. È precisamente in questa funzione relazionale e temporale che il progetto espositivo assume qualità scenografica.

Nel Museo Nazionale del Cinema questo principio doveva misurarsi con limiti allestitivi precisi, generati dall'architettura della Mole Antonelliana. La rampa destinata alle mostre temporanee imponeva un percorso ascensionale continuo, una larghezza contenuta e una successione in gran parte già data. Non era possibile comporre liberamente una sequenza di sale: il progetto doveva trasformare la salita in drammaturgia, calibrando ritmo, soste, visuali e densità dei materiali. L'Aula del Tempio, all'inizio del percorso, poteva così diventare un prologo scenografico, la soglia attraverso cui lo spettatore entrava nella mostra (Piacente 2022).³

La relazione tra soglia e percorso è particolarmente chiara in *Hecho en Cuba. Il cinema nella grafica cubana*. Nell'Aula del Tempio, sotto i grandi schermi, l'installazione ricostruiva le suggestioni di una strada dell'Avana: una casa, un porticato, un murale, colori, musica cubana e le voci di Fidel Castro e Che Guevara componevano un paesaggio narrativo. I manifesti originali non erano esposti in questo prologo; bozzetti, layout e carteles de cine erano presentati lungo la rampa. L'allestimento articolava quindi due tempi scenografici: l'immersione introduttiva e la lettura ravvicinata dei materiali.⁴

Prima di osservare i materiali, il visitatore attraversava un ambiente che lo introduceva simbolicamente a Cuba. La scenografia non sostituiva la mostra né spettacolarizzava un contenuto autosufficiente: ne costituiva il prologo e forniva un contesto culturale alla lettura dei manifesti.

Lo stesso principio ritorna in *Scorsese*. La grande mappa luminosa di New York, concepita nel dialogo tra D'Agnolo Vallan e Marco Ostini, metteva in relazione i luoghi della città con le scene dei film. Attorno a oggetti spesso minuti venivano ricostruite porzioni degli ambienti di *Taxi Driver*, *Gangs of New York*, *L'età dell'innocenza* e *Quei bravi ragazzi*, così da restituire il contesto nel quale quei materiali acquistavano significato.

«Ci sono oggetti che parlano da soli. Altri invece hanno bisogno di farti entrare in una storia.»

3 Sulla Mole Antonelliana come sede del Museo e sull'organizzazione ascensionale del percorso si veda Museo Nazionale del Cinema, «La Mole Antonelliana», <https://www.museocinema.it/it/mole-antonelliana> (consultato il 24 luglio 2026). La lettura della rampa come vincolo allestitivo e dispositivo narrativo deriva dalla conversazione con la progettista.

4 Per la distribuzione dell'allestimento tra Aula del Tempio e rampa e per i materiali esposti si veda Museo Nazionale del Cinema, «Hecho en Cuba. Il cinema nella grafica cubana», cartella stampa, 2016, https://www.museocinema.it/sites/default/files/allegati_cartelle_stampa/Cartella_stampa_completa_HECHO_EN_CUBA.pdf (consultato il 24 luglio 2026).



2
L'estrema solitudine, Teatro Baretto, Torino, 2003-2004. In alto, modello della scenografia, fotografia di Elena Maria D'Agnolo Vallan; in basso, fotografia di scena di Giorgio Sottile

Costumi e oggetti di scena provenienti dai set, fotografie, sceneggiature, copioni e altri documenti rischiano di perdere capacità evocativa quando vengono isolati in una teca. L'allestimento scenografico ricostruisce relazioni, suggerisce contesti e restituisce una porzione del mondo dal quale quei materiali provengono. Il significato non risiede soltanto nell'oggetto, ma nel rapporto tra oggetto, spazio e visitatore (Piacente 2022).

Una logica analoga caratterizza *Metropolis*. Il capolavoro ritrovato, dove strutture tridimensionali, proiezioni e sequenze di luce trasferivano nello spazio alcune tensioni della città immaginata da Fritz Lang. In *Al Fronte*, invece, trincee, bunker, lamiere, paesaggi sonori e colpi d'arma da fuoco trasformavano la documentazione della Prima guerra mondiale in un'esperienza spaziale immersiva

«A volte, se metti quell'oggetto da solo, è troppo poco.»

In questi casi la scenografia non è un'aggiunta spettacolare alla museografia: è il modo con cui il progetto espositivo organizza un mondo narrativo. La scenografia teatrale definisce il contesto nel quale agiscono gli attori; quella espositiva costruisce il contesto attraversato dai visitatori. Luce, materia, suono, atmosfera, sequenza e racconto restano strumenti comuni,

pur assumendo responsabilità diverse (McKinney and Palmer 2017).

Il progetto espositivo può essere letto, in questa prospettiva, come architettura narrativa e scenografia praticata: non una semplice organizzazione di contenuti, ma un mondo temporaneo nel quale il visitatore produce la propria esperienza attraversando la storia (Sparke et al. 2025).

«Mi interessava che lo spettatore entrasse direttamente dentro la storia.»

La scena non rappresenta soltanto un racconto già dato, ma costruisce le condizioni affinché possa essere vissuto. È in questa capacità di trasformare lo spazio in esperienza che architettura, allestimento e scenografia tornano a incontrarsi, senza che le rispettive competenze vengano confuse.

Costruire l'impossibile. Il vincolo come strumento di progetto

«Le idee migliori vengono quando non hai soldi.»

Un tema ricorrente nel racconto di D'Agnolo Vallan è il rapporto con il vincolo. Budget limitati, spazi preesistenti, tempi ridotti, materiali di recupero e condizioni tecniche complesse non sono semplici ostacoli, ma dati capaci di orientare il progetto. Il vincolo diventa una delle condizioni attraverso cui l'invenzione prende forma.

La questione è particolarmente rilevante nella scenografia temporanea, teatrale ed espositiva, dove la costruzione di mondi deve confrontarsi con limiti di spazio, tempo, materia e budget. La temporaneità non riduce la responsabilità del progetto: rende decisivi reversibilità, adattamento e uso consapevole delle risorse.

«Quando hai tutto, spesso fai meno fatica a trovare una soluzione. Quando hai poco, devi inventarla.»

Questa attitudine emerge con particolare evidenza nelle scenografie teatrali, spesso costruite trasformando spazi esistenti con mezzi ridotti e affidando al racconto il compito di amplificare ciò che la materia non poteva garantire.

Un episodio significativo è la scenografia di *L'estrema solitudine*, spettacolo di Ola Cavagna liberamente ispirato all'opera di Tahar Ben Jelloun e allestito al Teatro Baretto di Torino nella stagione 2003-2004. Il palcoscenico aveva una forma irregolare perché l'abside della chiesa adiacente penetrava nel volume del teatro. Invece di chiudere la scena con una quinta rettilinea, riducendo lo spazio, il progetto assunse quella geometria come punto di partenza.⁵

«A un certo punto abbiamo capito che quella era la torre.»

La forma poligonale dell'abside suggerì un cantiere e, insieme, una Torre di Babele. Cantinelle di legno, assi, blocchi di Leca e finiture color cemento costruivano un luogo legato alle storie di persone sradicate narrate nello spettacolo. Il cantiere rimandava ai lavori spesso affidati ai migranti; la torre diventava un luogo di incontro tra lingue e culture diverse. Il vincolo architettonico entrava così nella drammaturgia.

L'elemento esistente cessava di essere un problema da nascondere e diventava la risorsa attorno alla quale organizzare il racconto scenico. La scenografia non si aggiungeva allo spazio, ma emergeva dalla sua reinterpretazione (Figura 3).

5 Per titolo, stagione, regia e riferimento letterario dello spettacolo si veda Teatro Stabile di Torino, Archivio multimediale, «L'estrema solitudine (2003/04)», <https://archivio.teatrostabiletorino.it/occorrenze/570-lestrema-solitudine-2003-04> (consultato il 24 luglio 2026).

Nel Museo Nazionale del Cinema, il vincolo economico generò invece una strategia di trasformazione programmata. Quando i budget si ridussero, l'allestimento scenografico di *Al Fronte. Cineoperatori e fotografi raccontano la Grande Guerra* fu progettato pensando già alla mostra successiva, *Cinema Neorealista. Lo splendore del vero nell'Italia del dopoguerra*. Strutture e materiali della prima esposizione contenevano fin dall'inizio la possibilità di essere riconfigurati nella seconda.

Il riuso non fu quindi una soluzione trovata dopo lo smontaggio, ma una scelta assunta a monte. Progettare significava attribuire a ogni elemento più di una vita possibile e prevederne la trasformazione senza definire in anticipo la forma finale del secondo allestimento.

«Ne facevo uno pensando già al secondo, a come avrei potuto trasformarlo.»

La trasformazione non è, in questo caso, una scoperta casuale. È una condizione inscritta nel progetto: oggetti, supporti e materiali mantengono un'identità aperta e possono assumere nuovi significati all'interno di racconti differenti.

La questione assume un significato ancora più ampio alla luce della temporaneità. Mostre, installazioni e scenografie sono destinate a essere smontate; il progetto può però predisporre adattamento, riuso e trasformazione. La reversibilità diventa così parte della concezione scenografica, non un problema successivo allo smontaggio.

I diversi episodi restituiscono così una concezione pragmatica della creatività. L'invenzione non coincide con la produzione di forme spettacolari, ma con la capacità di leggere le potenzialità nascoste nelle condizioni esistenti. Il progetto è un esercizio di interpretazione prima ancora che di costruzione.

«Inventare un mondo non significa partire da zero.»

I mondi costruiti dalla scenografia teatrale, museale o urbana non nascono nel vuoto. Emergono dall'incontro tra immaginazione e realtà, racconto e materia, desiderio e limite. L'allestimento è scenografia proprio quando rende percepibile questa trasformazione e la offre all'esperienza del pubblico.

La pratica descritta dalla progettista suggerisce quindi una lettura della scenografia non come arte dell'abbondanza, ma come arte della trasformazione. Ciò che conta non è la quantità di mezzi disponibili, ma la capacità di attribuire nuovi significati a ciò che già esiste. In questo senso il vincolo non rappresenta il contrario della libertà progettuale. Ne costituisce, molto spesso, la condizione stessa.

Disegnare relazioni. La scena come opera collettiva

«Per me costumi, luci e scenografia devono essere la stessa cosa.»

La costruzione scenografica ha un carattere profondamente collettivo. Ogni progetto nasce da una rete di competenze che comprende scenografi, progettisti di allestimenti, lighting designer, costumisti, tecnici, grafici, curatori, registi, artigiani e imprese di allestimento. L'unità sensoriale percepita dal pubblico è il risultato di un confronto continuo tra responsabilità differenti.

Questa dimensione collaborativa è particolarmente evidente nella scenografia espositiva: architettura temporanea, grafica, illuminazione, contenuti, apparati multimediali e percorso di visita devono convergere in un unico sistema narrativo. La mostra è prodotta da relazioni tra competenze, non dalla semplice successione di contributi autonomi (Piacente 2022).

Più che una somma di specializzazioni, la scena appare come un organismo complesso nel quale ogni elemento acquista significato soltanto in relazione agli altri. Per questa ragione la progettazione non viene mai descritta come un processo lineare. Al contrario, essa si configura come un continuo lavoro di coordinamento e di costruzione di relazioni.

Una figura centrale in questo percorso è il lighting designer Marco Ostini, che dal 2002 collabora con D'Agnolo Vallan a mostre temporanee, spettacoli teatrali, manifestazioni culturali e progetti per il Torino Film Festival e il Museo Nazionale del Cinema. Il loro lavoro mostra come la scena nasca dall'integrazione di competenze, non dall'affermazione di un'unica autorità.

Nel racconto della progettista emerge più volte come la luce non venga considerata un elemento tecnico destinato a intervenire nella fase finale del progetto. Al contrario, essa partecipa fin dall'inizio alla costruzione dello spazio e del racconto.

«Le luci disegnavano il percorso.»

La frase restituisce una concezione della luce che supera la tradizionale funzione illuminotecnica. La luce non serve semplicemente a rendere visibili oggetti o persone, ma contribuisce a organizzare movimenti, orientare lo sguardo e costruire gerarchie percettive. In altre parole, diventa materia di progetto.

Nelle mostre del Museo Nazionale del Cinema, la luce agisce insieme alle strutture e ai contenuti. In *Metropolis. Il capolavoro ritrovato*, sequenze luminose, proiezioni e volumi costruivano la percezione della città di Fritz Lang. In *Hecho en Cuba*, architettura temporanea, colori, suono e illuminazione concorrevano a evocare una strada dell'Avana. Nessuno di questi elementi operava in modo isolato.

La collaborazione tra progettista e lighting designer mostra come la scenografia contemporanea si costruisca attraverso componenti materiali e immateriali simultanee. La luce non completa uno spazio già dato: definisce con forza limiti, percorsi, profondità e atmosfere con la stessa efficacia di una struttura costruita (Graham et al. 2023).

4
Scenografie teatrali, 2006. A sinistra, due fotografie di scena di *Io sono*, di Elena Maria D'Agnolo Vallan; a destra, *Il Paradiso dei rospi*: fotografia di scena (in alto) e vista della scenografia senza attori (in basso), entrambe provenienti dall'Archivio Elena Maria D'Agnolo Vallan



«Le luci disegnavano lo spazio.»

L'affermazione attribuisce alla luce una funzione pienamente architettonica. Lo spazio non viene definito esclusivamente attraverso muri, quinte o oggetti, ma anche attraverso campi luminosi, ombre, intensità e contrasti che orientano la percezione del visitatore.

Questa integrazione tra spazio, luce, costume e movimento emerge nei tre spettacoli del 2006. Mezzi ridotti o dispositivi essenziali concentrarono la complessità scenografica nelle relazioni tra corpi, livelli, aperture e campi luminosi.

In *Io sono*, presentato alla Cavallerizza Reale nell'ambito del Festival delle Colline Torinesi, l'impianto scenografico fu costruito attraverso l'uso della luce e di differenti tecnologie luminose. Marco Ostini studiò il progetto della luce in stretta collaborazione con D'Agnolo Vallan: l'illuminazione non interveniva su una scena già definita, ma ne costituiva materia e organizzazione. D'Agnolo Vallan curò anche i costumi, coordinandoli con l'intero impianto scenografico. Il caso rende concreta l'idea, dichiarata nella conversazione, che scene, luci e costumi debbano formare un unico sistema percettivo.⁶

Per *Il Paradiso dei rospi*, presentato anch'esso alla Cavallerizza Reale con l'installazione luminosa di Marco Ostini, D'Agnolo Vallan elaborò invece una scenografia ispirata alle ricerche teatrali di Adolphe Appia: una piattaforma articolata su più livelli, collegati da brevi scale, distribuiva gli attori a quote differenti e trasformava il loro movimento in misura dello spazio. La compattezza monoblocco, quasi monolitica, del dispositivo era animata dai rapporti di luce e ombra generati dai dislivelli, dai piani e dai corpi. Il riferimento ad Appia non risiedeva quindi in una citazione formale isolata, ma nel modo in cui volume, luce e movimento costruivano insieme la scena (Figura 4).⁷

Translated, studio dal *Sogno di una notte di mezza estate* di William Shakespeare curato da Ola Cavagna e Marise Flach per la Scuola per Attori del Teatro Stabile di Torino, fu realizzato invece con un budget scenografico molto ridotto. D'Agnolo Vallan curò scene e costumi, utilizzando materiali di recupero e a basso costo per costruire una scena mutevole, attraversata da tagli, aperture e fessure. Gli attori potevano affacciarsi e scomparire attraverso questi varchi, modificando continuamente i punti focali e i riferimenti percettivi del dispositivo. La variabilità non dipendeva dunque dalla moltiplicazione degli elementi, ma dall'uso scenico di una struttura economica capace di produrre configurazioni successive (Figura 5).

Una diversa declinazione si ritrova in *Tappati la bocca* (2006), videoinstallazione diretta da Daniele Segre, nella quale immagini e luce costituivano la materia stessa dello spazio scenico. In progetti realizzati con risorse limitate, i dispositivi luminosi e visivi ampliavano le possibilità narrative senza richiedere apparati complessi.

Il rapporto tra scenografia e costume rende particolarmente evidente questa continuità. Materiali, colori, texture e forme non vengono accostati soltanto nella fase conclusiva, ma partecipano fin dall'inizio alla costruzione di un'unica atmosfera. Il costume non completa la scena: ne è parte, insieme alla luce, al suono e all'architettura temporanea.

Nel teatro, soprattutto nelle produzioni con budget più contenuti, questa integrazione può comportare una sovrapposizione delle responsabilità: lo scenografo si trova talvolta a curare direttamente anche i costumi e gli abiti di scena. La scelta dei capi, delle forme, dei materiali e dei colori entra allora nello stesso processo che definisce lo spazio, la luce e la presenza dei corpi.

«Non erano semplicemente illuminazione. Erano scenografia.»

⁶ Per titolo, sede, date e crediti degli spettacoli si vedano Fondazione del Teatro Stabile di Torino, «Stagione 2005/06», <https://archivio.teatrostabiletorino.it/occorrenze/60-stagione-2005-06>, e Festival delle Colline Torinesi, «XI Edizione – 2006: Io sono», <https://www.festivaldellecolline.it/> (consultati il 24 luglio 2026).

⁷ Sul rapporto fra corpo mobile, spazio tridimensionale, piattaforme, scale e luce negli *Espaces rythmiques* si veda Adolphe Appia, *L'œuvre d'art vivant* (Genève: Atar, 1921).

La frase si riferisce ai dispositivi luminosi e visivi che, in questi lavori, non illustravano uno spazio già definito: contribuivano a costruirlo. La scena prende forma attraverso relazioni tra componenti materiali e immateriali.

Il carattere collettivo della scenografia è più di una modalità operativa: è una posizione culturale. L'esperienza nasce dalla collaborazione tra responsabilità differenti, nessuna delle quali può essere ridotta a mera esecuzione. Parlare di scenografia come totalità percettiva non significa quindi occultare gli autori, ma rendere leggibile il sistema di relazioni che essi costruiscono.

Proprio perché la scena nasce dall'integrazione di molteplici competenze, una parte significativa del lavoro che la rende possibile tende spesso a rimanere invisibile. Dietro ogni mostra, spettacolo o installazione esiste infatti una rete di progettisti e collaboratori che contribuisce alla costruzione dell'esperienza senza comparire necessariamente nel racconto pubblico dell'opera.

La scena appare quindi come una delle forme più evidenti di progettazione collettiva contemporanea. Non un'opera riconducibile a una singola firma, ma un sistema di relazioni nel quale architettura, luce, costumi, grafica, tecnica e racconto convergono nella costruzione di un mondo condiviso. È proprio questa capacità di mettere in dialogo competenze differenti che permette alla scenografia di trasformare uno spazio in esperienza e un racconto in luogo.

La figura invisibile. Autorialità, memoria e cultura dell'allestimento

Se la scena nasce dall'incontro tra competenze differenti, il loro riconoscimento dipende anche dalla chiarezza dei ruoli. Scenografo, progettista di allestimenti e allestitore vengono talvolta usati come termini intercambiabili, ma indicano responsabilità diverse, anche quando nella pratica si sovrappongono. Un'accezione espansa della scenografia non autorizza quindi un'indistinzione professionale.

In questo contributo, lo scenografo è l'autore del progetto scenico; il progettista di allestimenti traduce contenuti, relazioni e percorsi in uno spazio espositivo; l'allestitore è la figura o l'impresa che ne cura la realizzazione materiale. Il progetto espositivo può avere natura pienamente scenografica anche quando la qualifica professionale impiegata nei crediti è «progettista di allestimenti». La distinzione riguarda l'autorialità; la definizione di scenografia riguarda il modo in cui il progetto mette lo spazio in azione. La questione non riguarda soltanto l'attribuzione dei meriti, ma il modo in cui viene interpretato l'allestimento. Se è considerato una mera operazione tecnica, il contributo del progettista scompare dietro quello del curatore o dell'istituzione. Se gli si riconosce una responsabilità narrativa, percettiva e spaziale, l'allestimento emerge come una forma di produzione scenografica.

Le esperienze raccontate da D'Agnolo Vallan suggeriscono chiaramente questa seconda interpretazione. In numerosi progetti museali il racconto prende forma proprio attraverso il progetto dello spazio. Luce, materia, grafica, suono, percorsi e atmosfere non costituiscono semplicemente il supporto di un contenuto curatoriale, ma contribuiscono direttamente alla costruzione dell'esperienza e del significato della mostra.

Le esposizioni realizzate per il Museo Nazionale del Cinema sono esempi particolarmente chiari. In *Metropolis*, *Scorsese*, *Hecho en Cuba* o *Al Fronte*, il visitatore entra in relazione non solo con gli oggetti, ma con ambienti costruiti mediante architetture temporanee, luce, suono, grafica e sequenze. In questi casi l'allestimento non supporta semplicemente il contenuto: è scenografia perché ne produce la forma spaziale e l'esperienza.

Nel corso della conversazione D'Agnolo Vallan insiste sulla necessità di riconoscere il carattere progettuale di questa pratica.

«Progettare un allestimento è un mestiere.»

La semplicità della frase contiene una rivendicazione precisa. Il progetto di allestimento non è una conseguenza automatica della curatela né una traduzione tecnica di contenuti elaborati altrove. Richiede competenze per governare il movimento dei corpi, la percezione,



5
Translated. Studio dal Sogno
di una notte di mezza estate di
William Shakespeare, 2006.
Immagini di scena dello
spettacolo.
Fotografie di Giorgio Sottile

la luce, il rapporto tra oggetti e contesto, la sequenza e l'atmosfera: dimensioni attraverso le quali la mostra viene costruita come esperienza narrativa (Piacente 2022).

«È una disciplina.»

L'affermazione si colloca nel dibattito contemporaneo sui rapporti tra architettura, scenografia, museografia ed exhibit design. La specializzazione ha reso più netti i confini istituzionali e professionali; gli studi sulla scenografia espansa mostrano però che pratiche differenti continuano a condividere strumenti, processi e responsabilità nella costruzione dell'esperienza (McKinney and Palmer 2017).

La testimonianza di D'Agnolo Vallan propone così un'inversione di prospettiva. L'allestimento non è un territorio periferico della scenografia o dell'architettura: nei casi analizzati è il luogo in cui contenuti, corpi e spazio vengono messi in relazione e trasformati in racconto.

A questa riflessione si affianca un tema ancora più ampio: quello della memoria. Gran parte delle opere descritte nel corso della conversazione sono infatti temporanee. Mostre, installazioni, scenografie e dispositivi espositivi vengono costruiti per una durata limitata e sono destinati a essere smontati una volta concluso il loro ciclo di vita.

«Esiste un patrimonio enorme di esperienze che rischia di andare perso.»

La frase riguarda le opere, ma anche le conoscenze, le strategie e i processi che le hanno generate. Una parte della cultura scenografica e dell'allestimento continua a essere trasmessa attraverso pratiche professionali, collaborazioni e apprendimenti informali più che attraverso strumenti consolidati di documentazione e ricerca.

Molti dei progetti ricordati nel corso della conversazione sopravvivono oggi principalmente attraverso fotografie, disegni, documentazioni e memorie professionali. Mostre che hanno accolto migliaia di visitatori, scenografie che hanno trasformato teatri e spazi urbani, installazioni che hanno modificato temporaneamente la percezione dei luoghi rischiano progressivamente di scomparire insieme alle strutture che le componevano.

La natura effimera di queste opere contribuisce alla loro scarsa visibilità storiografica. L'architettura permanente lascia una traccia fisica; allestimento e scenografia affidano la propria sopravvivenza soprattutto a fotografie, disegni, documenti e testimonianze. L'archivio scenografico non conserva soltanto immagini di opere scomparse, ma processi, relazioni e culture vive.

In questo senso la conversazione con D'Agnolo Vallan è anche un'operazione di raccolta e trasmissione di sapere progettuale. Non registra soltanto ricordi professionali: documenta metodi, decisioni e forme di pensiero che rischiano di rimanere invisibili. Il dialogo diventa uno strumento di conservazione del patrimonio immateriale della scenografia e dell'allestimento contemporanei.

Attraverso il suo racconto emerge inoltre una parte meno visibile della storia culturale torinese degli ultimi decenni, costruita da progettisti, scenografi, lighting designer, tecnici e allestitori che hanno contribuito alla realizzazione di mostre, festival, spettacoli e istituzioni culturali, pur rimanendo spesso ai margini delle narrazioni ufficiali.

Considerare l'allestimento una forma di produzione scenografica significa studiarne, documentarne e trasmetterne le esperienze. Una parte rilevante delle trasformazioni contemporanee dello spazio passa attraverso figure che operano tra architettura, scena e racconto, costruendo mondi destinati a scomparire ma capaci di lasciare effetti duraturi.

Scenografia, allestimento e progetto espositivo sono dunque campi distinti ma comunicanti, luoghi di sperimentazione e archivi di conoscenze. Riconoscere come scenografici gli allestimenti che costruiscono esperienze non ne impoverisce la specificità: ne rende leggibile la portata culturale.

Conclusioni. Costruire mondi

La conversazione con D'Agnolo Vallan restituisce la scenografia come progetto dello spazio, non come apparato accessorio della rappresentazione. La tesi emersa dai casi è netta: quando un allestimento costruisce relazioni narrative, percettive e temporali tra corpi, oggetti e luoghi, esso opera come scenografia a tutti gli effetti.

I casi esaminati mettono in relazione cinque questioni: l'uso che completa la scena, l'ingresso dello spettatore nel racconto, il vincolo che orienta l'invenzione, la costruzione collettiva e la memoria delle pratiche temporanee. Teatro, museo, installazione urbana ed evento non coincidono, ma condividono la capacità di costruire condizioni di esperienza.

Questa continuità non cancella le differenze tra scenografo, progettista di allestimenti e allestitore, inteso come soggetto responsabile della costruzione materiale. Permette invece di distinguere due piani: la responsabilità professionale, che deve essere attribuita con precisione, e la qualità scenografica del progetto, che dipende dal modo in cui lo spazio viene messo in azione e tradotto in esperienza.

Il Museo Nazionale del Cinema mostra con particolare evidenza questo processo. La rampa elicoidale della Mole non è un supporto neutrale: impone limiti allestitivi, un percorso ascensionale e una sequenza. In *Hecho en Cuba*, *Scorsese*, *Al Fronte* e *Metropolis*, il progetto trasforma tali condizioni in scenografia, facendo di luce, suono, materiali e movimento il contesto entro cui gli oggetti diventano leggibili.

Il vincolo agisce in modi diversi. Nel Teatro Baretto, l'abside irregolare entra nella drammaturgia di *L'estrema solitudine* e diventa il cantiere della Torre di Babele; al Museo, la riduzione dei budget porta a progettare *Al Fronte* pensando già alla trasformazione in Cinema Neorealista. In entrambi i casi la scenografia nasce dalla lettura di ciò che esiste e dalla predisposizione di nuove possibilità.

La capacità di trasformare il vincolo presuppone, a sua volta, lo studio specifico dei contenuti e del contesto: la forma scenografica è l'esito di una ricerca, non una soluzione applicata dall'esterno.

Nessuno di questi risultati appartiene a un solo autore. Scenografia, progetto di allestimento, luce, grafica, costumi, tecnica, curatela e realizzazione materiale concorrono alla stessa esperienza. Distinguere le responsabilità e renderle visibili nei crediti è quindi parte della costruzione di una memoria disciplinare.

Mostre, scenografie e installazioni vengono smontate; restano fotografie, disegni, documenti e racconti. Raccogliere queste testimonianze significa preservare opere scomparse e modi di lavorare che hanno formato la cultura scenografica contemporanea.

La scenografia costruisce le condizioni affinché una storia possa essere vissuta. Nel teatro, nel museo, in un festival o nello spazio urbano, essa trasforma luoghi e oggetti in un'esperienza che il pubblico attraversa, interpreta e pratica.

Architettura, scenografia e allestimento condividono così la responsabilità di dare forma a mondi possibili. Sono temporanei nella durata, ma diventano effettivi nell'uso e capaci di lasciare tracce nella memoria di chi li attraversa.

Riferimenti

FIORE, Vittorio. "Tecnologie della luce 'site-specific': drammaturgie per una nuova frontiera del teatro urbano." *Arti dello Spettacolo / Performing Arts* 3, 2017: 59–69.

GRAHAM, Katherine, Scott PALMER, and Kelli ZEULKA, eds. *Contemporary Performance Lighting: Experience, Creativity and Meaning*. London: Bloomsbury Methuen Drama, 2023.

HANN, Rachel. *Beyond Scenography*. Abingdon: Routledge, 2019.

HOWARD, Pamela. *What Is Scenography?* 3rd ed. Abingdon: Routledge, 2019.

MAZZONI, Stefano. *Atlante iconografico: Spazi e forme dello spettacolo in Occidente dal mondo antico a Wagner*. Corazzano: Titivillus, 2017.

MCKINNEY, Joslin, and Scott PALMER, eds. *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. London: Bloomsbury Methuen Drama, 2017.

PALMIERI, Alice. *Archeologia come esperienza: Immagini e immaginari per una conservazione attiva*. Milano: FrancoAngeli, 2022.

PIACENTE, Maria, ed. *Manual of Museum Exhibitions*. 3rd ed. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 2022.

SPARKE, Penny, Jana SCHOLZE, Pat KIRKHAM, Ersi IOANNIDOU, Fiona FISHER, and Patricia LARA-BETANCOURT, eds. *Exhibition as Interior, Interior as Exhibition: Spaces of Display within and beyond the Museum and Gallery*. London: Bloomsbury Visual Arts, 2025.