

Eventi

PNNR Mask

Sonia Mollica

Nei giorni 2 e 3 maggio 2025 si è svolta a Lipari, presso il Parco Archeologico delle Isole Eolie e il Museo Archeologico Regionale Luigi Bernabò Brea (fig. 1), la giornata di studi e attività pubbliche nell'ambito del progetto *Restituzione alla teatralità delle miniature di maschere rituali nella necropoli di Lipari*, finanziato dal PNRR (NextGenerationEU). L'iniziativa è stata promossa da enti universitari e istituzioni culturali, con l'obiettivo di unire ricerca scientifica, tecnologia, teatro e inclusività culturale.

Il Parco Archeologico delle Isole Eolie, in linea con quelle che sono le nuove frontiere della fruizione, dell'inclusività e dell'accessibilità, si dota dunque di tutti quegli espedienti utili a superare gli impedimenti fisici, cognitivi e sensoriali, potenziando l'offerta e la comunicazione turistica e culturale.

Tali aspetti si sono definiti centrali nel corso del convegno *Dal Museo al Teatro. Un progetto di cultura diffusa e inclusiva*, nel corso del quale si sono susseguiti numerosi interventi di studiosi che hanno messo in luce il valore storico, artistico e comunicativo delle maschere. Il programma si è articolato in due giornate: la prima, svoltasi presso l'ex chiesa Santa Caterina, ha visto interventi mirati alla comprensione dei reperti e delle metodologie di valorizzazione, unitamente all'esposizione di maschere e costumi

utilizzati per la rappresentazione del *Prometeo incatenato* di Eschilo; la seconda in un workshop volto ad inaugurare le sale multisensoriali finanziate dal progetto, e dallo spettacolo del *Prometeo incatenato*, presso il teatro del Castello di Lipari.

Più nello specifico, nel corso della prima giornata, a seguito dei saluti istituzionali da parte delle autorità locali e regionali, Rosario Vilardo, direttore del Parco Archeologico delle Isole Eolie, ha presentato il progetto PNRR, seguito dagli interventi volti ad approfondire il tema della fruizione museale e dall'uso delle terracotte. Maria Clara Martinelli, funzionario archeologo del Parco Archeologico delle Isole Eolie, ha approfondito il ruolo sensoriale nella fruizione museale; Elisabetta Matelli, docente presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, ha illustrato la collezione delle miniature di maschere in terracotta; Naoum Elpiniki, archeologa dell'Eforato di antichità di Pella, ha offerto un confronto con le figurine teatrali di Pella in Grecia; Natale Spineto, docente presso l'Università degli Studi di Torino, ha approfondito il ruolo e il rapporto tra il teatro e il rito dionisiaco; Roberto Danese, docente presso l'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo, ha discusso il progetto di "Casinara" da Plauto alle maschere di Lipari. La mattina della prima giornata si è infine conclusa con l'intervento di

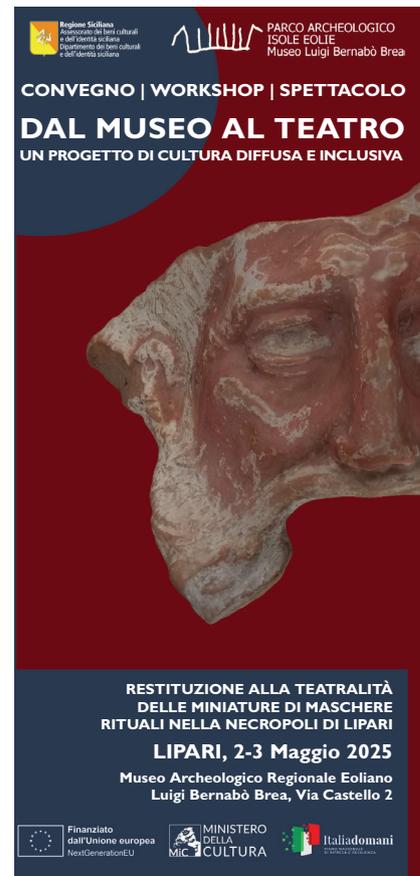


Fig. 1. Brochure dell'evento.



Fig. 2. Laboratorio multisensoriale.

Francesca Fatta, docente presso l'Università Mediterranea di Reggio Calabria, nel corso del quale si è sottolineato l'importanza delle *digital humanities* nella valorizzazione inclusiva dei beni culturali. Nel pomeriggio si è discusso del ruolo delle tecnologie digitali nella riproduzione e reimmaginazione delle maschere: Domenico Mediatì, docente presso l'Università Mediterranea di Reggio Calabria, e Andrea Marraffa, architetto presso l'azienda NaosLab, hanno trattato della digitalizzazione al servizio della fruizione inclusiva attraverso il racconto e lo *storytelling*; Francesco Stilo, assegnista di ricerca presso l'Università Mediterranea di Reggio Calabria, ha mostrato il processo di acquisizione e protipazione delle maschere di Lipari per la teorizzazione di una nuova indossabilità in scena; Aurette Sterrantino, assegnista di ricerca presso l'Università Cattolica del Sacro

Cuore di Milano, ha esplorato nuove tecniche performative con maschere a calotta, verso nuove prospettive per la performance teatrale.

La prima giornata si è infine conclusa con l'esposizione a cura di Elisabetta Matelli e Stefania Parisini delle maschere e dei costumi per il *Prometeo incatenato* di Eschilo, nel corso del quale si è esplicitato il percorso di selezione e di ricostruzione artigianale delle maschere per la rappresentazione a partire dalla lettura digitale di otto miniature conservate nel Museo Luigi Bernabò Brea.

La seconda giornata ha visto l'inaugurazione da parte del direttore del Parco Archeologico, Rosario Vilardo, del laboratorio multisensoriale a cura di NaosLab, nel corso del quale gli utenti sono stati invitati all'esplorazione e alla fruizione degli spazi multisensoriali, a cura di Lidia La Rocca e Roberta Nisticò

(NaosLab) (fig. 2). Il laboratorio ha visto, infine, un possibile potenziamento e sviluppo dal progetto *Digital work. La maschera teatrale: dal Museo al Teatro*, a cura di Paola Raffa, Sonia Mollica e Lorella Pizzonia, rispettivamente docente e assegniste di ricerca presso l'Università Mediterranea di Reggio Calabria. L'evento si è concluso con la rappresentazione presso il Teatro del Castello di Lipari del *Prometeo Incatenato* di Eschilo, con maschere ricostruite a partire dalle miniature di Lipari, ricavate dal rilievo fotogrammetrico a cura di Francesco Stilo e dalla ricostruzione artigianale delle maschere per la scena a grandezza naturale a cura di Andrea Cavarra. La regia dello spettacolo è stata affidata a Christian Poggioni, con la direzione scientifica di Elisabetta Matelli. Lo spettacolo, frutto della collaborazione con l'Associazione Kerkís, ha rappresentato il culmine del

progetto: un'autentica restituzione alla teatralità, dall'archeologia alla scena. Il pubblico ha potuto dialogare con attori e artigiani al termine della performance. L'evento ha mostrato come la sinergia tra archeologia, tecnologia, performance e accessibilità possa restituire nuova vita al patrimonio culturale, rendendolo fruibile a un pubblico ampio, coinvolgente e inclusivo. L'iniziativa ha dunque rappresentato un momento di riflessione e sperimentazione avanzata intorno al complesso tema della musealizzazione attiva e performativa, restituendo valore d'uso e funzione originaria alle miniature fittili di maschere teatrali rinvenute nella necropoli di Lipari. Attraverso un approccio integrato – che ha visto la collaborazione tra studiosi di

archeologia, filologia classica, *digital humanities*, arti performative e design della comunicazione – l'evento ha offerto un modello innovativo di trasformazione del reperto archeologico in oggetto performativo.

Dal punto di vista teorico e metodologico, l'iniziativa ha sottolineato la centralità del concetto di cultura diffusa e accessibile, in linea con gli obiettivi del PNRR e delle politiche europee per la rimozione delle barriere cognitive, sensoriali e fisiche. La creazione di un laboratorio multisensoriale e l'utilizzo di pratiche teatrali inclusive hanno favorito una fruizione esperienziale e partecipativa dei contenuti museali, riattivando l'interazione tra corpo, gesto, voce e oggetto.

L'importanza dell'evento risiede dunque nella sua capacità di coniugare ricerca scientifica e restituzione al pubblico fruitore, coniugando i linguaggi della performance teatrale con i più recenti sviluppi della tecnologia digitale, in un'ottica di dialogo interculturale e accessibilità ampliata. Tale approccio apre nuove prospettive per la valorizzazione del patrimonio archeologico, trasformandolo in dispositivo narrativo, educativo ed estetico, capace di generare senso nella contemporaneità. Gli esiti del progetto sono infine consultabili all'interno del volume edito da Carocci Editore, nel quale vengono esplorate in maniera approfondita tutte le tematiche affrontate nel corso dell'evento.

Autore

Sonia Mollica, Dipartimento Architettura e Design, Università Mediterranea di Reggio Calabria, sonia.mollica@unirc.it