



**Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria**  
Archivio Istituzionale dei prodotti della ricerca

La furia di Prometeo. Dalla rappresentazione digitale alla rappresentazione teatrale

This is the peer reviewed version of the following article:

*Original*

La furia di Prometeo. Dalla rappresentazione digitale alla rappresentazione teatrale / Mediati, Domenico; Stilo, Francesco. - (In corso di stampa). ( Il Disegno Furioso / Furious Drawing. 47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Congresso della Unione Italiana per il Disegno Ferrara 10-12 settembre 2026).

*Availability:*

This version is available at: <https://hdl.handle.net/20.500.12318/167446> since: 2026-05-19T10:29:28Z

*Published*

DOI: <http://doi.org/>

*Terms of use:*

The terms and conditions for the reuse of this version of the manuscript are specified in the publishing policy. For all terms of use and more information see the publisher's website

*Publisher copyright*

This item was downloaded from IRIS Università Mediterranea di Reggio Calabria (<https://iris.unirc.it/>) When citing, please refer to the published version.

(Article begins on next page)

# La furia di Prometeo. Dalla rappresentazione digitale alla rappresentazione teatrale

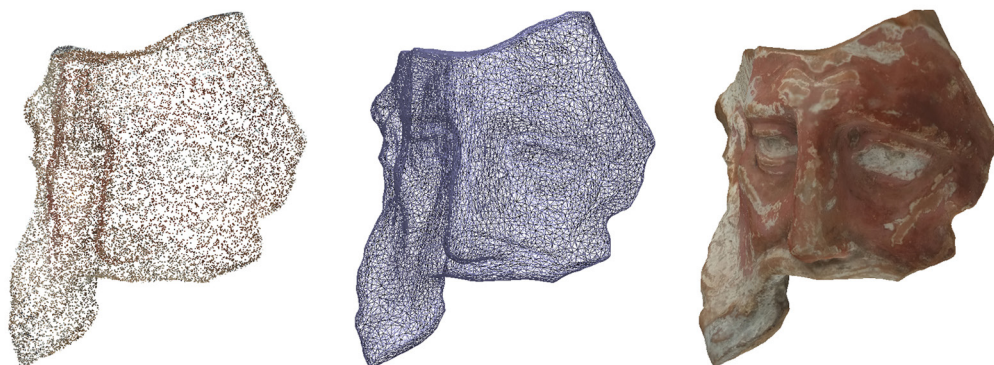
Domenico Mediatì  
Francesco Stilo

## Abstract

La crisi sanitaria del 2020 ha accelerato la digitalizzazione e la trasformazione dei musei italiani, evidenziando la fragilità del sistema di fruizione culturale e la necessità di strategie inclusive e innovative. Il presente paper presenta un'esperienza di ricerca multidisciplinare condotta presso il Parco Archeologico delle Isole Eolie e Museo Archeologico Eoliano "Luigi Bernabò Brea", nell'ambito dei progetti PRIN 2022 e PNRR, finalizzata alla valorizzazione e fruizione del patrimonio archeologico, in particolare delle miniature fittili di maschere teatrali greche (IV-III sec. a.C.). Il percorso ha integrato studi storiografici e filologici, rilievi digitali *image based* e modellazione 3D dei reperti, la creazione di una *digital library*, applicazioni interattive, prototipi aptici e stampa 3D per la realizzazione di maschere indossabili. Le maschere, adattate alle dimensioni umane, sono state utilizzate nella messa in scena del *Prometeo Incatenato* di Eschilo, collegando concretamente patrimonio materiale e rappresentazione teatrale. L'esperienza dimostra l'efficacia di un approccio integrato che combina conservazione digitale, fruizione inclusiva, didattica multisensoriale ed *edutainment*, generando connessioni culturali ed emozionali tra pubblico e patrimonio archeologico. Il progetto propone un modello replicabile di valorizzazione del patrimonio culturale, capace di trasformare conoscenza e ricerca in pratiche esperienziali e artistiche, potenziando l'attrattività dei luoghi della memoria e il coinvolgimento di pubblici diversificati.

## Parole chiave

Digitalizzazione del patrimonio, maschere teatrali antiche, fruizione inclusiva, rilievo 3D, prototipazione, edutainment.



Primo nonno, maschera in terracotta, 300-250 a.C., inv. 9294, Museo Archeologico Regionale Eoliano "Luigi Bernabò Brea", Lipari. Fasi di digitalizzazione della maschera utilizzata per interpretare Prometeo.

*Chi narerà l'angosce, i pianti, i gridi,  
l'alta querela che nel ciel penetra?  
maraviglia ho che non s'apriro i lidi,  
quando fu posta in su la fredda pietra,  
dove in catena, priva di sussidi,  
morte aspettava abominosa e tetra.  
Io nol dirò; che sì il dolor mi muove,  
che mi sforza voltar le rime altrove.*

Ludovico Ariosto, *Orlando Furioso*, 8, 66.

## Introduzione

La crisi sanitaria del 2020 ha profondamente modificato l'accesso e la fruizione dei musei a livello globale. I cento musei più visitati hanno registrato una contrazione media del 77%, con l'Italia che ha superato l'80%, rivelando la fragilità strutturale del sistema di fruizione del patrimonio culturale. Il contesto nazionale comprende oltre quattromila istituti, prevalentemente pubblici, e il settore culturale contribuisce in modo strategico all'economia e all'occupazione, con un effetto moltiplicatore di 2,46 e un ruolo significativo nella crescita civile. Dopo la fase emergenziale, le affluenze sono riprese rapidamente: nel 2023-2024 il numero di visitatori ha superato i livelli pre-pandemici, indicando una rinnovata domanda culturale [MIC 2025, p. 20]. Durante il lockdown, la maggioranza dei musei italiani ha adottato strumenti digitali per mantenere il contatto con il pubblico, privilegiando social media, piattaforme web e streaming [Istat 2022]. Negli anni successivi, la digitalizzazione dei beni esposti e conservati si è consolidata, pur con forti differenze territoriali, mentre l'impiego di tecnologie avanzate per la visita resta limitato, concentrandosi prevalentemente su strumenti comunicativi più tradizionali [Istat 2023, tav. 1.23]. La pandemia ha dunque agito da catalizzatore di trasformazioni già in corso, favorendo digitalizzazione e inclusione, con il sostegno decisivo delle risorse europee di NextGenerationEU nella ripresa del settore museale.

## Il tema della ricerca

In questo contesto s'inserisce l'esperienza proposta nel presente paper che deriva da una sinergia tra due progetti di ricerca: PRIN 2022 [1] e PNRR [2]. Entrambi mirano alla digitalizzazione, alla valorizzazione e alla fruizione inclusiva e interattiva del patrimonio custodito presso il Parco Archeologico delle Isole Eolie e Museo Archeologico Eoliano "Luigi Bernabò Brea".

Il museo, posto nella scenografica Rocca del Castello dell'isola, nasce intorno al 1950 con gli scavi e le ricerche archeologiche condotte da Luigi Bernabò Brea [3] e Madeleine Cavalier (fig. 1). Attualmente è suddiviso in cinque sezioni che raccontano la storia millenaria dell'arcipelago eoliano. In particolare, il museo è noto per la ricca collezione di miniature in terracotta di maschere teatrali rinvenute nei corredi funerari della necropoli di contrada Diana. Probabilmente, esse rappresentavano simboli della religione misterica di Dioniso che, evidentemente, era molto diffusa nell'isola [Bernabò Brea, Cavalier 1979, p. 136]. Tale collezione, particolarmente ampia e completa, si trova nella "Sezione Età greca e romana" e costituisce un patrimonio fondamentale per lo studio del teatro antico (fig. 2). Essa comprende esemplari tragici, comici e satireschi, in scala ridotta ma fedeli agli originali che risalgono a due periodi principali: IV secolo, collegato a Sofocle, Euripide e Aristofane; III secolo, relativo alla commedia nuova di Menandro [Bernabò Brea 1981, pp. 11-6]. Gli originali delle maschere utilizzate nel teatro antico sono andati persi perché realizzati in materiali deperibili. Pertanto, le miniature in terracotta di Lipari rappresentano una preziosa testimonianza di soggetti e morfologie della tradizione teatrale greca di cui, altrimenti, non avremmo avuto testimonianza.

I due progetti (PRIN 2022 e PNRR) puntano alla valorizzazione di tale patrimonio archeologico e culturale grazie ad un approccio interdisciplinare che ha coinvolto molteplici soggetti impegnati nell'ambito del rilievo digitale, della rappresentazione, della fruizione interattiva

e inclusiva, dello studio del teatro antico e delle rappresentazioni teatrali. Il PRIN 2022 è prevalentemente orientato verso lo studio storiografico e filologico delle maschere dell'antichità classica e sulla sua rielaborazione per un riuso in rappresentazioni contemporanee; il secondo è rivolto alla digitalizzazione dei reperti e a strategie di fruizione inclusiva [Mediati, Stilo 2025].

Le attività di ricerca hanno visto le seguenti fasi operative:

- analisi storiografica e filologica delle maschere antiche;
- digitalizzazione di nr. 34 reperti archeologici (di cui ventisei miniature fittili di maschere teatrali, risalenti tra la prima metà del IV e la metà del III secolo a.C.);
- realizzazione di un'applicazione per la fruizione di una *digital library* dei reperti rilevati, con descrizioni audio-video dei reperti;
- realizzazione di *storytelling* sulle isole eolie;
- stampa 3D dei reperti digitalizzati in scala 1:1 per una fruizione aptica;
- creazione di un laboratorio didattico multisensoriale con strumentazioni e dispositivi per una fruizione digitale: navigazione interattiva su modelli 3D in *Augmented Reality* (AR) e *Virtual Reality* (VR), descrizioni audio-video dei reperti, *storytelling*, fruizione aptica di prototipi monocromatici in scala 1:1;
- elaborazione 3D delle maschere e trasposizione delle miniature in scala indossabile per l'utilizzo in rappresentazioni teatrali;
- realizzazione di una rappresentazione teatrale con maschere ricostruite dalle miniature di Lipari, tenuta presso il Teatro del Castello di Lipari, Parco Archeologico delle Isole Eolie il 3 maggio 2025: Eschilo, *Prometeo Incatenato*.



Fig. 1. La Rocca del Castello di Lipari con il Parco Archeologico delle Isole Eolie e Museo Archeologico Eoliano "Luigi Bernabò Brea".

### La digitalizzazione del patrimonio archeologico

Le operazioni di rilievo digitale sono state condotte da Francesco Stilo dopo una selezione preliminare dei reperti concordata con la funzionaria archeologa del museo, dott.ssa Maria Clara Martinelli. La scelta dei manufatti è stata guidata da criteri morfologici e di rilevanza storico-archeologica, in relazione agli obiettivi dei due progetti. Per il PNRR sono state rilevate e digitalizzate ventisei miniature fittili di maschere teatrali di ambito funerario, databili tra la prima metà del IV e la metà del III secolo a.C. Il campione analizzato include, inoltre, sei statuette in terracotta provenienti da contesti funerari e due reperti ceramici preistorici, attribuibili alla Cultura di Diana e al periodo Ausonio II di Lipari.

Nella fase di selezione dei reperti, oltre che degli aspetti legati ad un racconto organico per una fruizione digitale e aptica, si è tenuto conto dei possibili impieghi delle miniature come base di partenza per la realizzazione delle maschere indossabili previste dal progetto PRIN 2022. La corrispondenza tra maschere e personaggi è stata concordata con il regista Christian Pogioni e la direzione drammaturgica di Elisabetta Matelli della tragedia *Prometeo Incatenato*, sulla base dell'espressività fisiognomica dei personaggi interpretati [4]. Inoltre, sono state acquisite alcune figure umane per consentire le sperimentazioni di sovrapposizione maschera/attore.

Le ridotte dimensioni dei reperti archeologici hanno determinato l'adozione di tecniche di rilievo digitale *image based*, in grado di garantire elevata accuratezza metrica e una fedele restituzione cromatica [Centofanti et al. 2023]. La documentazione fotografica è stata eseguita all'interno di una *lightbox* con illuminazione diffusa e disco rotante dotato di marker per la messa in scala (fig. 3). Per ciascun reperto sono stati acquisiti due o tre dataset fotografici, utilizzando una fotocamera *Fujifilm X-E1* con lunghezza focale costante, posizionata su cavalletto a diverse quote e con angolazioni convergenti.

I dataset, elaborati mediante tecniche *SfM* con il software *Agisoft Metashape*, hanno consentito la generazione di nuvole di punti rare e dense, successivamente allineate, pulite e trasformate in mesh poligonali TIN texturizzate ad alta risoluzione (figg. 4, 5). I modelli 3D, opportunamente scalati e ottimizzati tramite software dedicati, sono stati infine archiviati presso il Museo "Luigi Bernabò Brea" di Lipari, costituendo una banca dati digitale conforme ai principi FAIR (*Findable, Accessible, Interoperable e Reusable*) [Wilkinson et al. 2016]. La digitalizzazione di tali reperti ha consentito di compiere analisi grafiche e morfologiche, creare una *digital library* [5] (fig. 6), realizzare modalità di fruizione inclusiva per una percezione aptica (fig. 7) e ha fornito la base per le successive fasi di modellazione 3D finalizzate alla trasposizione delle miniature di Lipari in maschere indossabili da utilizzare nello spettacolo teatrale previsto dal progetto: *Prometeo Incatenato* di Eschilo.



Fig. 2. Museo Archeologico Regionale Eoliano "Luigi Bernabò Brea", Lipari. Sala dedicata alla Necropoli Greca e Romana di Contrada Diana, Lipari.



Fig. 3. Acquisizione fotografica per elaborazione *image based*.

### Dal modello digitale alle maschere indossabili

Nel contesto del progetto PRIN 2022, in sinergia con il progetto PNRR, è stato messo a punto un protocollo per la definizione di un percorso controllato che, a partire dalla maschera rituale, permettesse di riportare in scena i caratteri del teatro greco in un contesto contemporaneo. Il protocollo, articolato in più fasi, è stato costruito attorno all'obiettivo di consentire la produzione di maschere realmente indossabili in scena a partire dai modelli in scala ridotta provenienti da Lipari. Un supporto descrittivo di tipo storico e letterario fondamentale è stato individuato nel libro IV dell'*Onomasticon* di Giulio Polluce [Fatta, Stilo, Pizzonia 2025], opera fondamentale per comprendere il teatro e maschere utilizzate nella tragedia e nella commedia greche e romane. Il processo si è svolto in un contesto di profonda integrazione interdisciplinare, con la collaborazione fattiva dei diversi soggetti coinvolti. La prima fase ha previsto il rilievo dei modelli fittili custoditi presso il museo Bernabò Brea di Lipari attraverso fotomodellazione [De Luca 2011], così come accennato al paragrafo precedente. La seconda fase (produzione dei modelli) ha comportato il calcolo dei modelli digitali e la loro ottimizzazione attraverso l'utilizzo di software *SfM* e applicativi

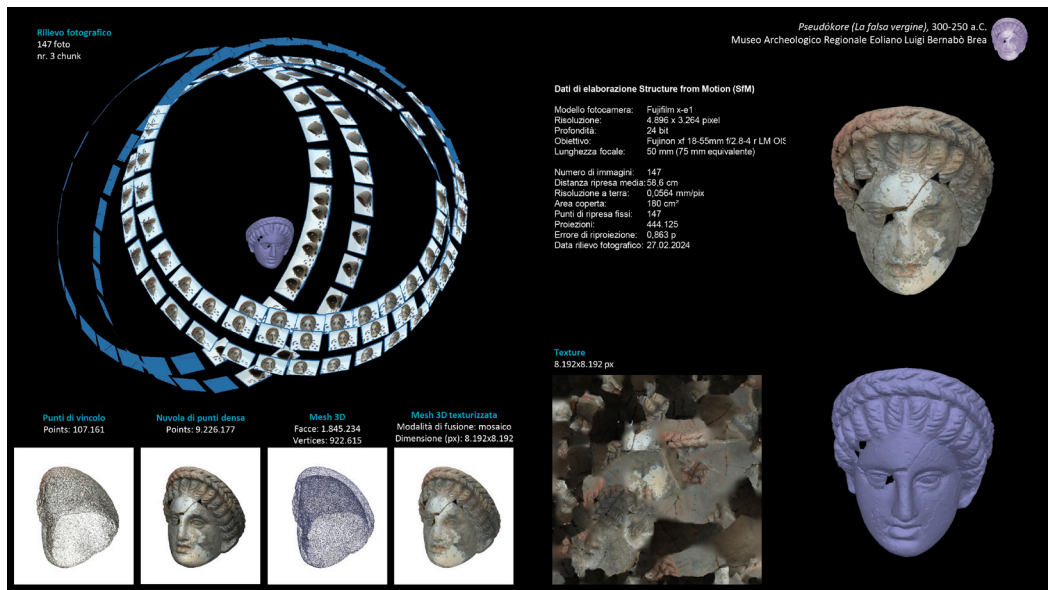


Fig. 4. Pseudokóre (falsa vergine), maschera in terracotta, 300-250 a.C., inv. 9762, Museo Archeologico Eoliano "Luigi Bernabò Brea", Lipari. Workflow e dati dell'elaborazione image based.

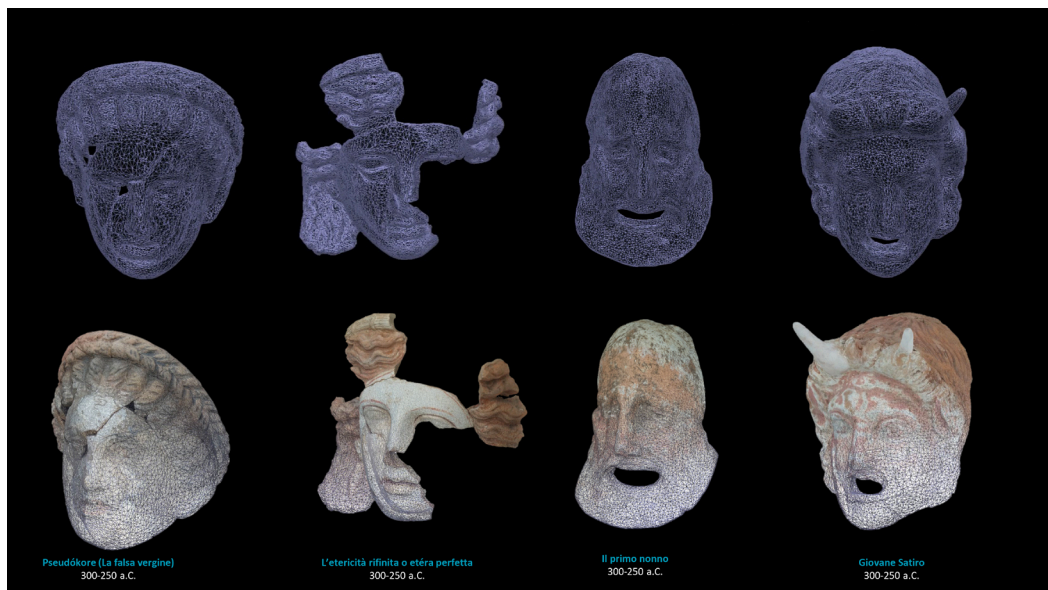


Fig. 5. Maschere fittili, mesh poligonali TIN texturizzate.

per la manipolazione dei modelli mesh (Meshlab, Blender, etc.). La terza fase ha previsto la messa a punto di una metodologia che consentisse di riportare le piccole maschere rituali, spesso grandi pochi centimetri, alla scala umana, direttamente in ambiente digitale: a tale scopo è stata eseguita la scansione dei volti degli attori coinvolti nella preparazione della rappresentazione teatrale di cui si dirà al paragrafo successivo, e successivamente i modelli delle maschere selezionati sono stati adattati alle dimensioni umane in ambiente Autodesk Meshmixer (fig. 8) ed eventualmente integrati delle porzioni mancanti. I modelli così ottenuti sono stati preparati alla stampa attraverso l'utilizzo del software Ultimaker Cura (fig. 9), e stampati mediante l'utilizzo di stampante FDM (*Fused Depositon Modeling*) Ultimaker S5. La fase successiva ha comportato il passaggio dalla dimensione digitale a quella artigiana. I modelli in PLA ottenuti con stampante 3D sono stati utilizzati dal maestro mascherai Andrea Cavarra per realizzare riproduzioni in pelle realmente utilizzabili in scena dagli attori della compagnia teatrale coinvolta.

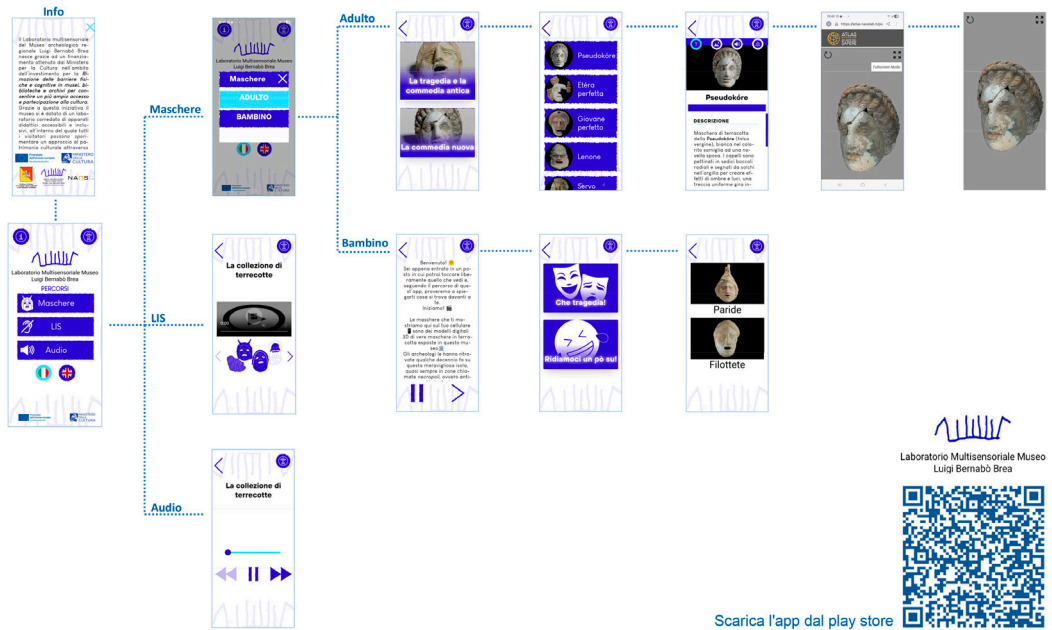


Fig. 6. Schermate estratte dall'App di fruizione della digital library. Modelli digitali realizzati dall'unità di ricerca dell'Università di Reggio Calabria; struttura dell'App realizzata da Naos Lab (partner aziendale), con la supervisione della dot.ssa Maria Clara Martinelli (funzionario archeologo del Parco).



Fig. 7. Pseudokore (falsa vergine), maschera in terracotta, 300-250 a.C., inv. 9762, Museo Archeologico Regionale Eoliano "Luigi Bernabò Brea", Lipari. Modello digitale e stampa 3D per una fruizione aptica.

## Il Prometeo Incatenato

Il *Prometeo incatenato* di Eschilo è una tragedia del V secolo a.C. [6], che mette in scena una furia trattenuta, ostinata, quasi cosmica, che attraversa tutto il dramma. La tragedia racconta la punizione inflitta da Zeus a Prometeo, colpevole di aver rubato il fuoco agli dèi per donarlo agli uomini. Prometeo viene incatenato a una roccia nel Caucaso, condannato a soffrire eternamente. A differenza di molte tragedie greche, qui l'azione è quasi immobile: tutto avviene attorno a un corpo bloccato. Ma proprio questa immobilità concentra e amplifica la tensione emotiva e la furia di Zeus su Prometeo. Occorre rilevare come la tragedia sembra impennarsi intorno a due furie che si oppongono: da un lato la furia del potere di Zeus, che è ovunque, sebbene lo stesso non appaia mai in scena. Il suo è un potere nuovo, giovane, tirannico che punisce in modo sproporzionato e che non tollera limiti né opposi-

Fig. 8. *Primo nonno*, maschera in terracotta, 300-250 a.C., inv. 9294, Museo Archeologico Regionale Eoliano "Luigi Bernabò Brea", Lipari. Elaborazione del processo di indossabilità: modellazione della maschera (selezionata per il personaggio di Prometeo) da sovrapporre al volto digitalizzato dell'attore.

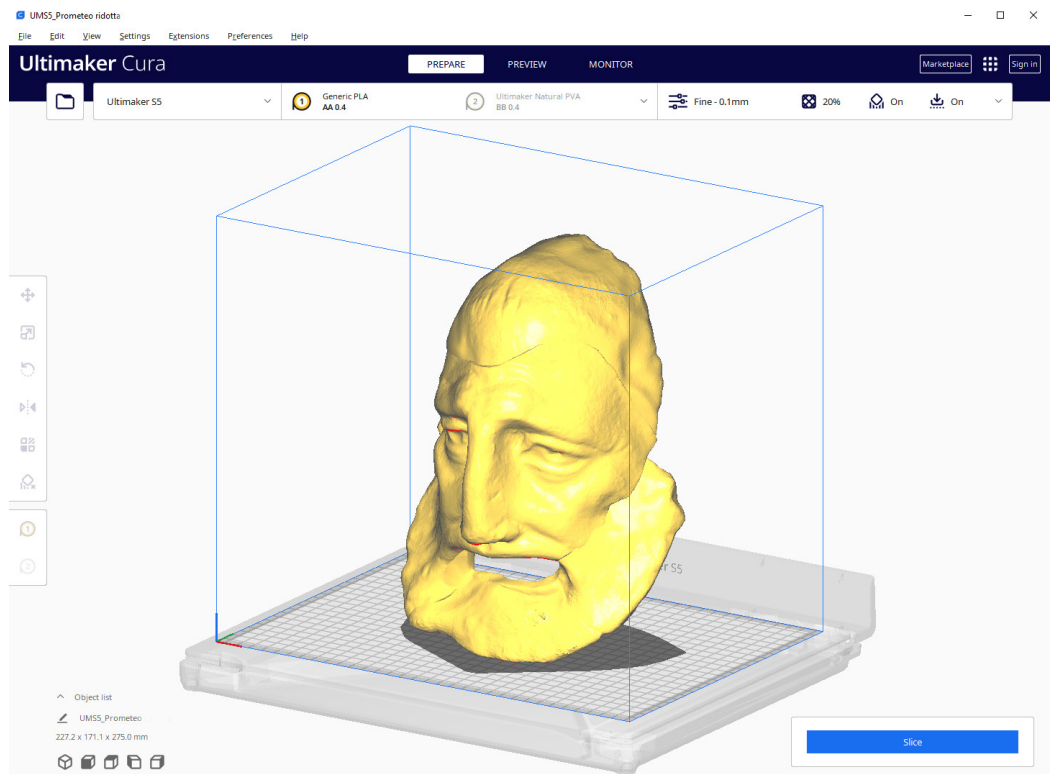
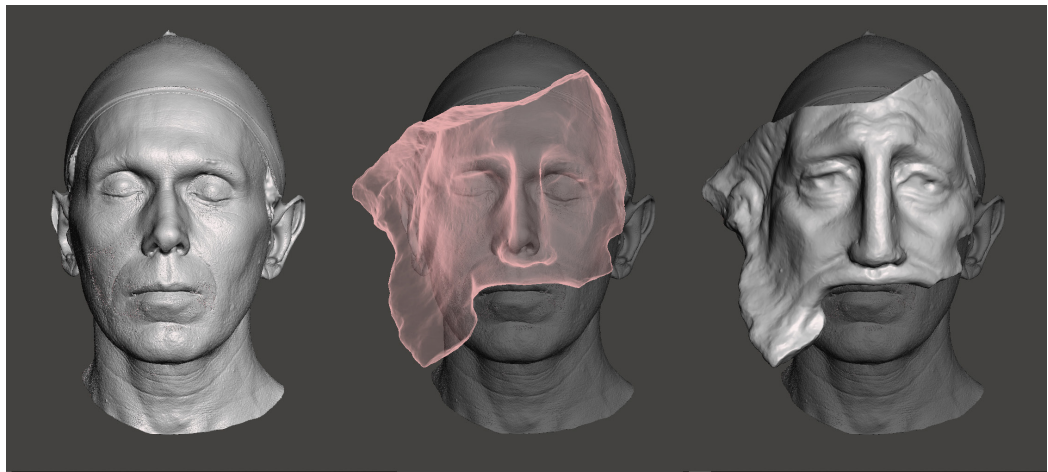


Fig. 9. *Primo nonno*, maschera in terracotta, inv. 9294, Museo Archeologico Eoliano "Luigi Bernabò Brea", Lipari. Ricostruzione delle parti mancanti e preparazione alla stampa 3D.

zione. Dall'altro lato la furia di Prometeo, che deriva dalla consapevolezza di avere ragione e dalla conseguente insofferenza causata dal dover sopportare l'ingiustizia stessa. Egli sa di aver agito per giustizia e compassione verso gli uomini e, sebbene incatenato, conosce un segreto sul destino di Zeus che potrebbe rovesciarne il potere. La sua furia si manifesta in parole di sfida contro Zeus e nel rifiuto ostinato di piegarsi o chiedere perdono. La sofferenza impostagli da Zeus non lo rende umile, ma più lucido e più duro, Prometeo soffre, ma non cede. La tragedia non è solo un dramma personale, è uno scontro tra due principi: da un lato forza e violenza (Kratos e Bía) che incatenano Prometeo, dall'altro conoscenza, previsione, tecnica (Prometeo). Il linguaggio del dramma è durissimo ma Prometeo non urla mai inutilmente, ogni sua parola è una lama, la sua furia è pensata, quasi profetica. La tragedia è stata messa in scena il 3 maggio 2025 presso il teatro del Museo Bernabò Brea

di Lipari a conclusione di un incontro finalizzato all'inaugurazione del laboratorio multisensoriale – nuovo allestimento realizzato nell'ambito del PNRR – e di un convegno di studi che ha visto l'alternarsi di interventi dei soggetti coinvolti nei due progetti PRIN e PNRR. Lo spettacolo è stato realizzato sotto la direzione drammaturgica di Elisabetta Matelli e la regia di Christian Poggioni, in qualità di presidente e vicepresidente, rispettivamente, dell'associazione Kerkis - Teatro Antico In Scena [7].

Il pubblico ha potuto apprezzare la messa in scena di una tragedia caratterizzata dalla presenza di maschere filologicamente aderenti ai modelli del passato, realizzate per mezzo delle miniature rituali custodite presso il museo. Si tratta di un percorso ondivago che dalla concretezza dei reperti archeologici si trasferisce all'ambiente digitale per poi tornare alla dimensione analogica e palpabile della produzione artigianale delle maschere e della loro rappresentazione (figg. 10, 11, 12).

**Regione Siciliana**  
Assessorato dei beni culturali  
e dell'identità siciliana  
Dipartimento dei beni culturali  
e dell'identità siciliana

**PARCO ARCHEOLOGICO  
ISOLE EOLIE**  
Museo Luigi Bernabò Brea

Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU

**MINISTERO  
DELLA  
CULTURA**

**Italiadomani**  
IN RESPECT & RESILIENCE

Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU

**Ministero  
dell'Università  
e della Ricerca**

**Italiadomani**  
IN RESPECT & RESILIENCE

**UNIVERSITÀ  
CATTOLICA  
DEL SACRO CUORE**

# PROMETEO INCATENATO

## ESCHILO

**3 maggio 2025 | 21:00**

**Teatro del Castello di Lipari  
Parco Archeologico delle Isole Eolie**

**REGIA** Christian Poggioni  
**DIREZIONE DRAMMATURGICA** Elisabetta Matelli  
**TRADUZIONE** Manara Valmigigli  
**MUSICHE** Adriano Sanginetto  
**COSTUMI** Stefania Parisini O'Brien  
**SCENE** Dino Serra  
**MASCHERE**  
Francesco Stilo per i rilevamenti digitali delle miniature e la modellazione a grandezza naturale delle maschere originali del Museo Archeologico Eoliano  
Andrea Cavarra & Chiara Barlassina per la ricostruzione artigianale delle maschere per la scena  
**CON** Eri Çakalli, Benedetta Drago, Francesca Ferrari, Annachiara Formica, Christian Poggioni, Francesca Redaelli, Margherita Rigamondi, Arianna Sanguiliano, Lorenzo Volpi Lutteri

**Ingresso libero**

**UNIVERSITÀ  
CATTOLICA  
del Sacro Cuore**

**KERKIS  
TEATRO ANTICO  
IN SCENA**

**UNIVERSITÀ  
degli Studi  
Mediterranea  
di Reggio Calabria**

**UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
CARLO BO  
di Urbino**

In collaborazione con l'Università degli Studi 'Mediterranea' di Reggio Calabria; l'Università degli Studi Carlo Bo di Urbino; l'Università del Sacro Cuore di Milano. Progetto PRIN 2022 la maschera tra ritualità e teatro. Indagine interdisciplinare su testi teatrali e reperti archeologici in collegamento a tecniche digitali per uno studio delle tecniche teatrali antiche e moderne e una divulgazione di saperi molto specialistici PNRR per la missione 4, componente 2, investimento 1.1. Avviso 104/2022 finanziato dall'Unione Europea - Next Generation EU. The Mask Ritualy-Theatre - Prot. 2022WSXJC.

[www.kerkis.net](http://www.kerkis.net) | +39 351 5142448 | [direzione@kerkis.net](mailto:direzione@kerkis.net) | KERKIS. Teatro Antico In Scena | [kerkis\\_teatro](https://www.facebook.com/kerkis_teatro)

Ufficio Stampa Melamedia | Carmela Grasso | [info@melamedia.it](mailto:info@melamedia.it) | Per informazioni: [urp.parco.archeo.eolie@regione.sicilia.it](mailto:urp.parco.archeo.eolie@regione.sicilia.it) | Progetto grafico: F. Stilo, L. Pizzonia. Resp. Francesca Fatta

Intervento finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU a valere sul PNRR – MISSIONE 1, COMPONENTE 3 – CULTURA 4.0 (M1C3) MISURA 1, INVESTIMENTO 1.2 – Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura. "Progetto per la rimozione delle barriere fisiche, cognitive e sensoriali nel Parco archeologico delle Isole Eolie Museo Luigi Bernabò Brea".

Fig. 10. Locandina della rappresentazione teatrale: *Prometeo Incatenato* di Eschilo.

## Conclusioni

Il paper propone un'esperienza di ricerca sinergica e multidisciplinare che coinvolge una pluralità di attori impegnati nello studio e nella valorizzazione dei reperti archeologici ma anche nell'approfondimento e nel rilancio del teatro antico. È una traccia che indaga e valorizza la cultura materiale e immateriale dell'antichità classica, proponendo modalità di fruizione molteplici, mirate ad utenti con differenti caratteristiche. L'App, lo *storytelling*, la *digital library* e il *laboratorio didattico multisensoriale* forniscono strumenti di conoscenza e fruizione inclusiva e partecipata, proponendo esperienze di *edutainment* rivolte ad utenti in età scolare e prescolare, concependo il museo come uno spazio aperto di formazione e di progettazione [Cataldo, Paraventi 2023]. La *digital library* consente anche un approfondimento delle conoscenze da parte di visitatori più esperti. La realizzazione di rappresentazioni teatrali con maschere indossabili tratte dalle miniature di Lipari attrae sia specialisti del settore sia un pubblico più ampio. Si propone, pertanto, un percorso inedito e replicabile che genera eventi che, da una parte rappresentano occasioni d'attrazione turistica verso i luoghi della memoria, dall'altra traducono in attività concrete e palpabili un patrimonio archeologico e culturale inestimabile. Dallo studio storico-filologico, alla digitalizzazione e alla prototipazione, il percorso conduce ad una connessione emozionale e culturale che strappa dall'oblio i volti solidificati delle antiche narrazioni teatrali per rimetterli in scena, restituendo loro il valore immutabile del mito.

## Riconoscimenti

Si ringraziano il Direttore del Parco Archeologico delle Isole Eolie e Museo "Luigi Bernabò Brea" Rosario Vilardo, la dott.ssa Maria Clara Martinelli (Funzionario archeologo del Parco), il dott. Alberto Ainis (Funzionario amministrativo del Parco), la prof.ssa Elisabetta Matelli per l'insostituibile competenza sul teatro antico e per la ricostruzione delle maschere, la prof.ssa Francesca Fatta per il contributo essenziale all'ideazione e alla realizzazione dei due progetti.



Fig. 11. Immagine tratta dalla rappresentazione teatrale *Prometeo Incatenato* di Eschilo, tenuta presso il Teatro del Castello di Lipari, Parco Archeologico delle Isole Eolie il 3 maggio 2025.



Fig. 12. Immagine tratta dalla rappresentazione teatrale *Prometeo Incatenato* di Eschilo, tenuta presso il Teatro del Castello di Lipari, Parco Archeologico delle Isole Eolie il 3 maggio 2025.

#### Note

[1] PRIN 2022 dal titolo "La maschera tra ritualità e teatro. Indagine archeologica, letteraria, storica, performativa e antropologica di cultura materiale nel mondo classico attraverso gli strumenti delle digital humanities nell'ottica di una fruizione culturale più ampia, equa e inclusiva" (CUP Master: H53D23007140006), realizzato in collaborazione tra l'Università degli Studi di Urbino "Carlo Bo" (capofila) (PI: prof. Roberto Mario Danese), l'Università Cattolica del Sacro Cuore (RL: Elisabetta Matelli), Università degli Studi "Mediterranea" di Reggio Calabria (RL: Francesca Fatta, Domenico Medati).

[2] PNRR dal titolo "Progetto per la rimozione delle barriere fisiche, cognitive e sensoriali nel Parco Archeologico delle Isole Eolie Museo Luigi Bernabò Brea" (CUP: G67B22001250006), realizzato in collaborazione tra Parco Archeologico delle Isole Eolie e Museo "Luigi Bernabò Brea" (capofila) (Coordinatore: arch. Rosario Vilardo), l'Università Cattolica del Sacro Cuore (RL: Elisabetta Matelli), Università degli Studi "Mediterranea" di Reggio Calabria (RL: Domenico Medati).

[3] Per la rappresentazione del *Prometeo Incatenato*, messo in scena dall'Unità operativa dell'Università Cattolica di Milano, sono state utilizzate otto maschere fittili come base di partenza per realizzare delle maschere di scena indossabili: il primo nonno (inv. 9294); l'adulatore (inv. I 1243); il rustico (inv. I 2972); il parassita (inv. I 2970); il Satiro (inv. 2304); il primo nonno (inv. 9721); la Kore (inv. I 2519); Filottete (inv. I 3556i). L'Unità operativa dell'Università di Urbino ha messo in scena la commedia *La Casinaria* di Plauto, utilizzando come base altre cinque miniature: la concubina (inv. 9771); il lenone (inv. 9729); l'adulescens (inv. 10777); la Pseudokore (inv. 9762); il servo principale (inv. 9755).

[4] Allora ricopriva la carica di Soprintendente della Sicilia Orientale.

[5] La *digital library*, costruita sulla base dei materiali digitali realizzati dall'unità operativa di Reggio Calabria, ha dato luogo alla realizzazione di un'applicazione web e a strumenti interattivi di *story telling* realizzati da *Naos Lab* (partner aziendale della ricerca), con la supervisione della dott.ssa Maria Clara Martinelli (funzionario archeologo del Parco).

[6] Per un'edizione critica del testo si veda Mandruzzato 2015.

[7] Per informazioni sulla rappresentazione del *Prometeo Incatenato* si veda <https://www.kerkis.net/prometeoincatenatoeschilo>

### Riferimenti bibliografici

- Bernabò Brea, L. (1981). *Menandro e il teatro greco nelle terracotte liparesi*. Genova: Sagep.
- Bernabò Brea, L., Cavalier, M. (1979). *Il castello di Lipari e il museo archeologico Eoliano*. Palermo: Flaccovio.
- Cataldo, L., Paraventi, M. (2023). *Il museo oggi. Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation*. Milano: Hoepli.
- Centofanti, M., Sdegno, A., Cochelli, P., & Riavis, V. (A cura di). (2023). *Rilievo dei beni culturali e rappresentazione inclusiva per l'accessibilità museale*. Milano: FrancoAngeli.
- De Luca, L. (2011). *La fotomodellazione architettonica*. Palermo: Flaccovio.
- Fatta, F., Stilo, F., Pizzonia, L. (2025). *L'èkphrasis della maschera teatrale antica. L'Onomasticon di Giulio Polluce tradotto nelle terracotte liparesi*. In: *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione / èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli.
- Istat. (2023, Dicembre 2023). *Statistiche culturali - Anno 2022*. Tratto da <https://www.istat.it/tavole-di-dati/statistiche-culturali-anno-2022/>
- Istat. (2024, Dicembre 18). *Statistiche culturali - Anno 2023*. Tratto da Istat - Istituto Nazionale di Statistica: <https://www.istat.it/tavole-di-dati/statistiche-culturali-anno-2023/>
- MIC, M. d. (2025). *Minicifre della cultura. Edizione 2025. In primo piano*. Roma: Ministero della Cultura.
- Mandrizzato, E. (A cura di). (2015). *Eschilo. Prometeo incatenato*. Torino: Edizioni Lindau.
- Mediati, D., Stilo, F. (2025). *La digitalizzazione del patrimonio archeologico: dall'immagine alla forma / Digitization of archaeological heritage: from image to shape*. In: Fatta, F., Mediati, D. (a cura di), *Il Museo archeologico regionale eoliano "Luigi Bernabò Brea" / The Museo archeologico regionale eoliano "Luigi Bernabò Brea" La fruizione del patrimonio culturale / The fruition of cultural heritage*. pp. 103-134, Roma: Carocci Editore.
- Wilkinson, M. D., & al., e. (2016, March). The FAIR Guiding Principles for scientific data management and stewardship. *Scientific Data*, 3. doi:<https://doi.org/10.1038/sdata.2016.18>

### Autori

Domenico Mediati, Università degli Studi 'Mediterranea' di Reggio Calabria, [domenico.mediati@unirc.it](mailto:domenico.mediati@unirc.it)  
Francesco Stilo, Università degli Studi 'Mediterranea' di Reggio Calabria, [francesco.stilo@unirc.it](mailto:francesco.stilo@unirc.it)

Per citare questo capitolo: Domenico Mediati, Francesco Stilo (2026). *La furia di Prometeo. Dalla rappresentazione digitale alla rappresentazione teatrale*. In M. Balzani, M. Incerti, F. Maietti, L. Rossato, F. Raco (a cura di) *Disegno furioso. Atti del 47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Furious Drawing. Proceedings of the 47th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. ....

# The Fury of Prometheus. From Digital Representation to Theatrical Performance

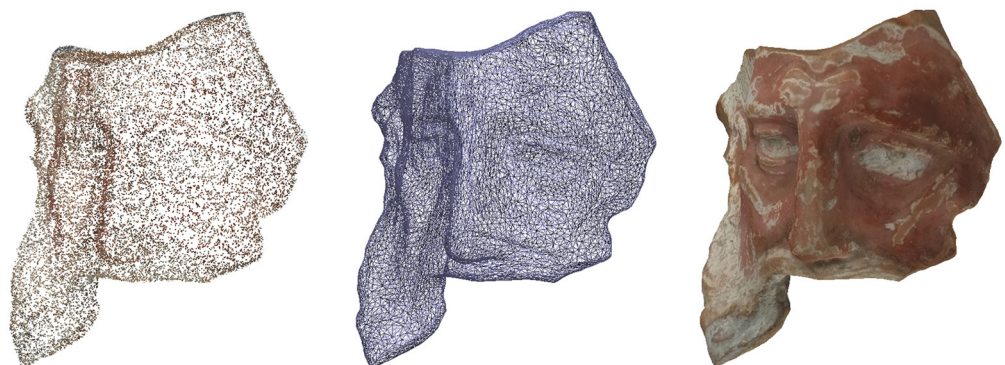
Domenico Mediati  
Francesco Stilo

## Abstract

The 2020 health crisis accelerated the digitalization and transformation of Italian museums, highlighting the fragility of the cultural access system and the need for inclusive and innovative strategies. This paper presents a multidisciplinary research experience carried out at the *Parco Archeologico delle Isole Eolie e Museo Archeologico Eoliano "Luigi Bernabò Brea"*, within the framework of the PRIN 2022 and PNRR projects, aimed at enhancing and promoting access to archaeological heritage, with particular reference to terracotta miniature masks of Greek theatre (4th–3rd century BC). The research integrates historiographical and philological studies, image-based digital surveys, and 3D modelling of artefacts, alongside the development of a digital library, interactive applications, haptic prototypes, and 3D printing for the production of wearable masks. These masks, adapted to human scale, were employed in the staging of *Prometheus Bound* by Aeschylus, thus establishing a tangible link between material heritage and theatrical performance. The experience demonstrates the effectiveness of an integrated approach that combines digital preservation, inclusive access, multisensory education, and edutainment, fostering cultural and emotional connections between audiences and archaeological heritage. The project proposes a replicable model for the enhancement of cultural heritage, capable of transforming knowledge and research into experiential and artistic practices, while strengthening the attractiveness of heritage sites and engaging diverse audiences.

## Keywords

Digitization of heritage; Ancient theatrical masks; Inclusive use; 3D surveying; Prototyping; Edutainment.



First grandfather, terracotta mask, inv. 9294, Museo Archeologico Regionale Eoliano "Luigi Bernabò Brea", Lipari. Stages of digitization of the mask used to interpret Prometheus.

*Chi narerà l'angosce, i pianti, i gridi,  
l'alta querela che nel ciel penetra?  
maraviglia ho che non s'apriro i lidi,  
quando fu posta in su la fredda pietra,  
dove in catena, priva di sussidi,  
morte aspettava abominosa e tetra.  
Io nol dirò; che sì il dolor mi muove,  
che mi sforza voltar le rime altrove.*

Ludovico Ariosto, *Orlando Furioso*, 8, 66.

## Introduction

The 2020 health crisis profoundly reshaped access to and enjoyment of museums on a global scale. The one hundred most visited museums recorded an average decline of 77%, with Italy exceeding 80%, thus revealing the structural fragility of the cultural heritage access system. The national context includes more than four thousand institutions, predominantly public, and the cultural sector contributes strategically to the economy and employment, with a multiplier effect of 2.46 and a significant role in social development. Following the emergency phase, visitor numbers rapidly recovered: in 2023–2024, attendance surpassed pre-pandemic levels, indicating a renewed demand for culture [MIC 2025, p. 20]. During the lockdown, the majority of Italian museums adopted digital tools to maintain contact with audiences, mainly through social media, web platforms, and streaming services [Istat 2022]. In subsequent years, the digitalization of exhibited and stored heritage has become more consolidated, albeit with strong territorial disparities, while the use of advanced technologies for on-site visits remains limited and is largely focused on more traditional communication tools [Istat 2023, tab. 1.23]. The pandemic therefore acted as a catalyst for ongoing transformations, fostering digitalization and inclusion, with decisive support from European NextGenerationEU resources in the recovery of the museum sector.

## Research Framework

Within this context, the experience presented in this paper arises from the synergy between two research projects: PRIN 2022 [1] and PNRR [2]. Both initiatives are aimed at the digitalization, enhancement, and inclusive and interactive accessibility of the heritage preserved at the *Parco Archeologico delle Isole Eolie e Museo Archeologico Eoliano “Luigi Bernabò Brea”*. The museum, located within the evocative setting of the Castle Rock of the island, was established around 1950 following the archaeological excavations and research conducted by Luigi Bernabò Brea [3] and Madeleine Cavalier (fig. 1). It is currently organized into five sections narrating the millennia-long history of the Aeolian archipelago. In particular, the museum is renowned for its rich collection of terracotta miniature theatrical masks discovered in the funerary assemblages of the necropolis in contrada Diana. These artefacts likely represented symbols associated with the Dionysian mystery cult, which appears to have been widely diffused on the island [Bernabò Brea, Cavalier 1979, p. 136]. This particularly extensive and comprehensive collection is housed in the “Greek and Roman Age Section” and constitutes a fundamental resource for the study of ancient theatre (fig. 2). It includes tragic, comic, and satyric masks, reduced in scale but faithful to the originals, dating back to two main periods: the 4th century BC, associated with Sophocles, Euripides, and Aristophanes, and the 3rd century BC, related to the New Comedy of Menander [Bernabò Brea 1981, pp. 11–16]. The original masks used in ancient theatre have been lost, as they were made of perishable materials. Consequently, the terracotta miniatures from Lipari represent a valuable testimony to the subjects and morphological features of the Greek theatrical tradition that would otherwise be unknown.

The two projects (PRIN 2022 and PNRR) aim to enhance this archaeological and cultural heritage through an interdisciplinary approach involving multiple actors engaged in digital survey, representation, interactive and inclusive accessibility, the study of ancient theatre, and

theatrical performance. The PRIN 2022 project is primarily oriented toward the historiographical and philological study of masks from classical antiquity and their reinterpretation for reuse in contemporary performances; the PNRR project focuses on the digitalization of artefacts and strategies for inclusive accessibility [Mediati, Stilo 2025].

The research activities were structured into the following operational phases:

- historiographical and philological analysis of ancient masks;
- digitalization of 34 archaeological artefacts (including twenty-six terracotta miniature theatrical masks dating between the first half of the 4th century BC and the mid-3rd century BC);
- development of an application for accessing a digital library of the surveyed artefacts, including audio-video descriptions;
- creation of storytelling content on the Aeolian Islands;
- 3D printing of the digitized artefacts at a 1:1 scale for haptic interaction;
- establishment of a multisensory educational laboratory equipped with tools and devices for digital access, including interactive navigation of 3D models in Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR), audio-video descriptions, storytelling, and haptic interaction with monochromatic prototypes at a 1:1 scale;
- 3D processing of masks and transformation of the miniatures into wearable-scale models for use in theatrical performances;
- production of a theatrical performance using masks reconstructed from the Lipari miniatures, staged at the Castle Theatre of Lipari within the Archaeological Park of the Aeolian Islands on May 3, 2025: Aeschylus, *Prometheus Bound*.



Fig. 1. The Castle Rock of Lipari with the Parco Archeologico delle Isole Eolie e Museo Archeologico Eoliano "Luigi Bernabò Brea".

## Digitalization of the Archaeological Heritage

The digital survey operations were carried out by Francesco Stilo following a preliminary selection of artefacts agreed upon with the museum's archaeological officer, Dr. Maria Clara Martinelli. The selection of the objects was guided by morphological criteria and historical-archaeological relevance, in relation to the objectives of the two projects. Within the PNRR framework, twenty-six terracotta miniature theatrical masks from funerary contexts, dating between the first half of the 4th century BC and the mid-3rd century BC, were surveyed and digitalized. The analysed sample also includes six terracotta figurines from funerary contexts and two prehistoric ceramic artefacts attributable to the Diana

Culture and the Ausonian II period of Lipari. During the selection phase, in addition to aspects related to the construction of a coherent narrative for digital and haptic accessibility, consideration was also given to the potential use of the miniatures as a starting point for the creation of wearable masks envisaged by the PRIN 2022 project. The correspondence between masks and characters was defined in collaboration with the director Christian Poggioni and the dramaturgical direction of Elisabetta Matelli for the tragedy *Prometheus Bound*, based on the physiognomic expressiveness of the characters portrayed [4]. Furthermore, several human figures were acquired to enable experiments involving mask/actor superimposition. The small dimensions of the artefacts led to the adoption of image-based digital survey techniques, capable of ensuring high metric accuracy and faithful chromatic reproduction [Centofanti et al. 2023]. Photographic documentation was carried out within a lightbox equipped with diffused lighting and a rotating platform fitted with markers for scaling (fig. 3). For each artefact, two or three photographic datasets were acquired using a Fujifilm X-E1 camera with a fixed focal length, mounted on a tripod at different angles and heights. The datasets were processed using Structure-from-Motion (SfM) techniques through Agisoft Metashape software, allowing the generation of sparse and dense point clouds, subsequently aligned, cleaned, and converted into high-resolution textured polygonal TIN meshes (figs. 4, 5). The resulting 3D models, appropriately scaled and optimized through dedicated software, were finally archived at the “Luigi Bernabò Brea” Museum in Lipari, forming a digital database compliant with FAIR principles (Findable, Accessible, Interoperable, and Reusable) [Wilkinson et al. 2016]. The digitalization of these artefacts enabled the execution of graphical and morphological analyses, the creation of a digital library [5] (fig. 6), the development of inclusive access modes through haptic perception (fig. 7), and provided the basis for subsequent 3D modelling phases aimed at transforming the Lipari miniatures into wearable masks for use in the theatrical performance envisaged by the project: *Prometheus Bound* by Aeschylus.



Fig. 2. Museo Archeologico Regionale Eoliano “Luigi Bernabò Brea”, Lipari. Hall dedicated to the Greek and Roman Necropolis of Contrada Diana, Lipari.



Fig. 3. Photographic acquisition for image-based processing.

### From Digital Model to Wearable Masks

Within the framework of the PRIN 2022 project, in synergy with the PNRR project, a protocol was developed to define a controlled workflow capable of reintroducing the features of Greek theatre into a contemporary context, starting from ritual masks. The protocol, structured into multiple phases, was designed to enable the production of masks that could be effectively worn on stage, beginning from the small-scale models originating from Lipari. A fundamental historical and literary reference was identified in Book IV of the *Onomasticon* by Julius Pollux [Fatta, Stilo, Pizzonia 2025], a key source for understanding the theatre and masks used in Greek and Roman tragedy and comedy. The entire process took place within a deeply integrated interdisciplinary framework, involving active collaboration among the various stakeholders.

The first phase consisted of the survey of the terracotta models preserved at the Bernabò Brea Museum in Lipari through photomodelling techniques [De Luca 2011], as outlined in the previous section. The second phase (model production) involved the computation of digital models and their optimization through the use of SfM software and mesh processing applications (such as MeshLab, Blender, etc.).

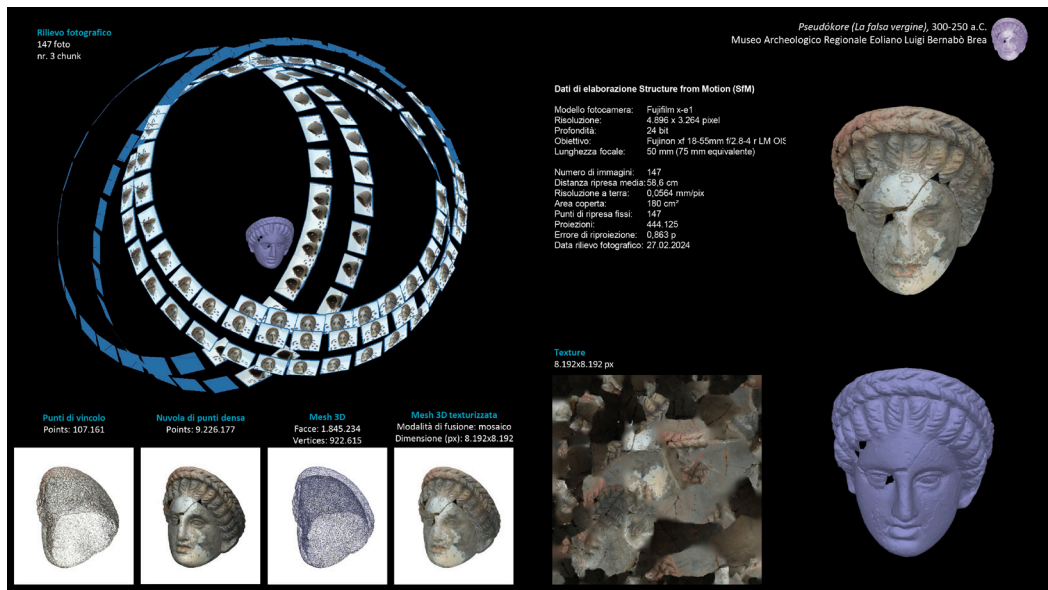


Fig. 4. Pseudokóre (false virgin), terracotta mask, 300–250 BCE, inv. 9762, Museo Archeologico Regionale Eoliano “Luigi Bernabò Brea”, Lipari. Workflow and data of the image-based processing.

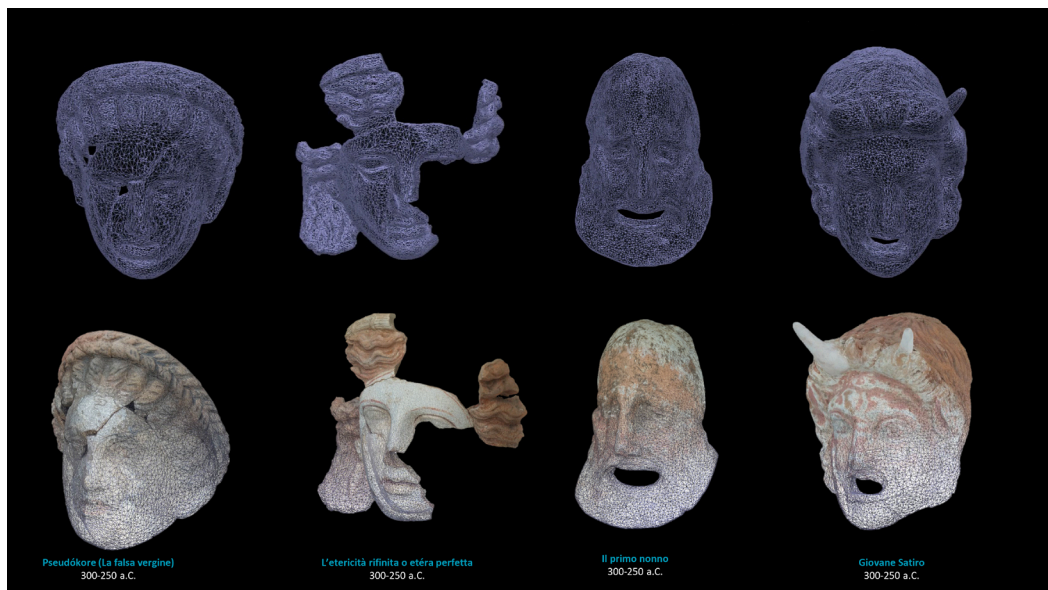


Fig. 5. Terracotta masks, textured TIN polygonal meshes.

The third phase focused on the development of a methodology capable of scaling the small ritual masks – often only a few centimetres in size – to human dimensions directly within the digital environment. To this end, the faces of the actors involved in the theatrical production described in the following section were scanned. Subsequently, the selected mask models were adapted to human scale using Autodesk Meshmixer (fig. 8), with the possible integration of missing portions where necessary.

The resulting models were then prepared for printing using Ultimaker Cura software (fig. 9) and produced through FDM (Fused Deposition Modeling) 3D printing technology, specifically with an Ultimaker S5 printer.

The subsequent phase marked the transition from the digital dimension to the artisanal one. The PLA models obtained through 3D printing were used by master mask-maker Andrea Cavarra to create leather reproductions that could be effectively worn on stage by the actors of the participating theatre company.



Fig. 6. Screenshots from the App for accessing the digital library. Digital models produced by the research unit of the University of Reggio Calabria; App structure developed by Naos Lab (industrial partner), under the supervision of Dr. Maria Clara Martinelli (archaeological officer of the Park).



Fig. 7. Pseudokore (false maiden), terracotta mask, 300–250 BC, inv. 9762., Museo Archeologico Regionale Eoliano “Luigi Bernabò Brea”, Lipari. Digital model and 3D print for haptic access.

## Prometheus Bound

*Prometheus Bound* by Aeschylus is a 5th-century BC tragedy [6] that stages a restrained, obstinate, almost cosmic fury that permeates the entire drama. The play recounts the punishment inflicted by Zeus upon Prometheus, guilty of having stolen fire from the gods in order to give it to humankind. Prometheus is chained to a rock in the Caucasus, condemned to eternal suffering. Unlike many Greek tragedies, the action is almost static: everything unfolds around a bound body. Yet it is precisely this immobility that concentrates and amplifies the emotional tension and the fury of Zeus directed against Prometheus. The tragedy appears to revolve around two opposing forms of fury: on the one hand, the fury of Zeus's power, which is omnipresent, although he never appears on stage. His is a new, youthful, and tyrannical power that punishes disproportionately and tolerates neither limits nor opposition. On the other hand, there is the fury of Prometheus arising from the awareness of being right

Fig. 8. *First grandfather*, terracotta mask, inv. 9294, Museo Archeologico Regionale Eoliano "Luigi Bernabò Brea", Lipari. Development of the wearability process: modeling the mask (selected for the character of Prometheus) to be superimposed onto the actor's digitized face.

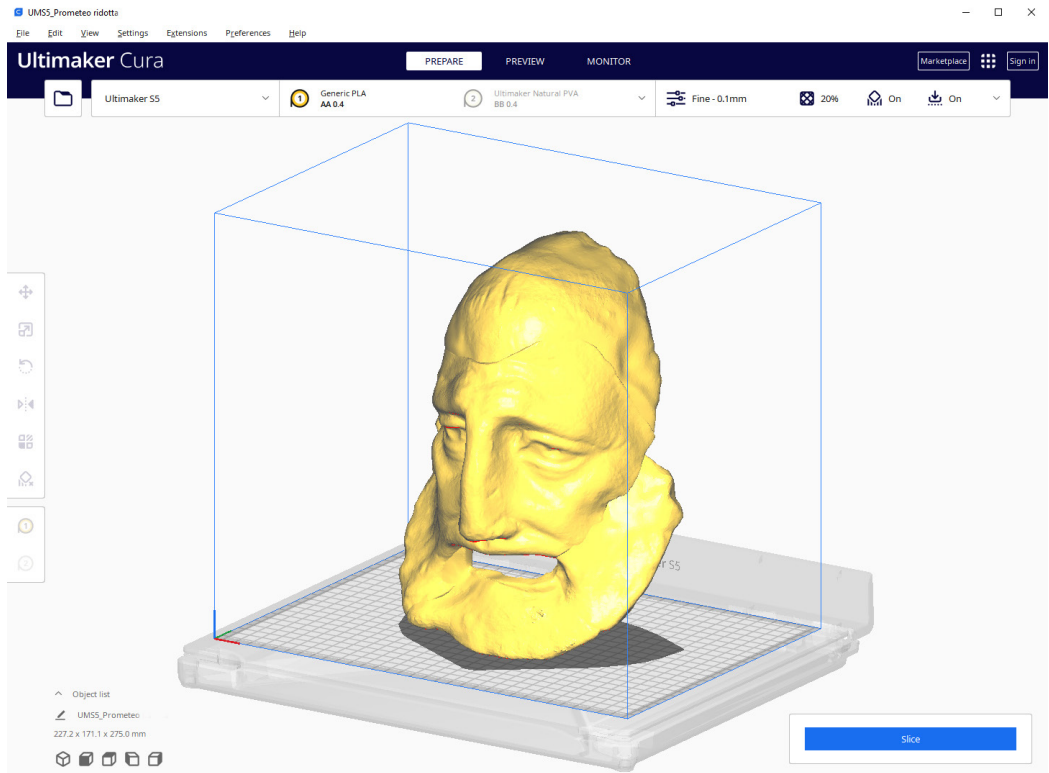
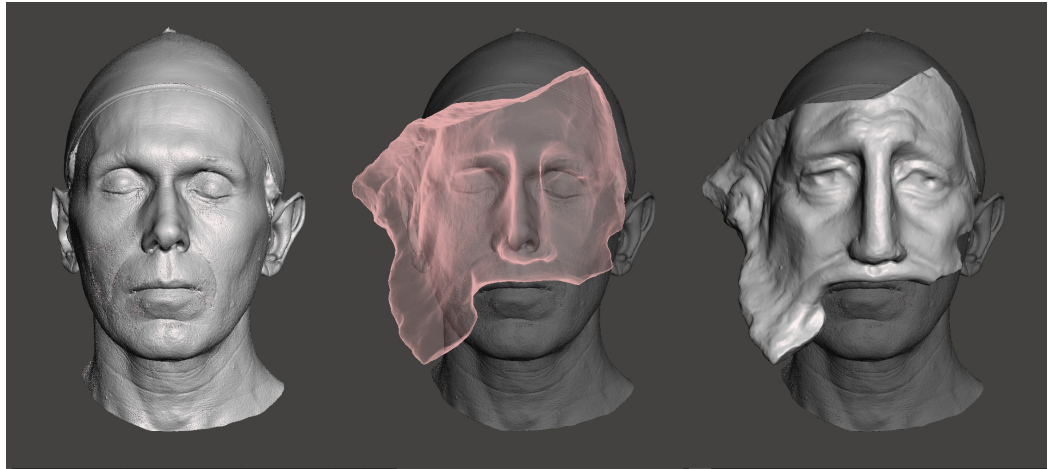


Fig. 9. *First grandfather*, terracotta mask, inv. 9294, Museo Archeologico Regionale Eoliano "Luigi Bernabò Brea", Lipari. Reconstruction of missing parts and preparation for 3D printing.

and from the consequent intolerance of the injustice he is forced to endure. Prometheus knows that he has acted out of justice and compassion for humankind and, although chained, he possesses knowledge of a secret concerning Zeus's fate that could overturn his power. His fury manifests itself in words of defiance against Zeus and in a stubborn refusal to submit or ask for forgiveness. The suffering imposed upon him by Zeus does not render him humble, but rather more lucid and more resolute: Prometheus suffers but does not yield. The tragedy is not merely a personal drama; it represents a conflict between two principles: on the one hand, force and violence (Kratos and Bia), which bind Prometheus; on the other, knowledge, foresight, and technique (Prometheus). The language of the drama is extremely harsh, yet Prometheus never shouts in vain – each of his words is like a blade; his fury is deliberate, almost prophetic.

The tragedy was staged on May 3, 2025, at the theatre of the Bernabò Brea Museum in Lipari, concluding an event dedicated to the inauguration of the multisensory laboratory – a new exhibition setup created within the PNRR framework – and a scholarly conference featuring contributions from the participants involved in both the PRIN and PNRR projects. The performance was realized under the dramaturgical direction of Elisabetta Matelli and directed by Christian Poggioni, respectively president and vice president of the association Kerkis – *Teatro Antico In Scena* [7]. The audience was able to appreciate a staging characterized by the use of masks that are philologically consistent with historical models, produced on the basis of the ritual miniatures preserved in the museum. This represents a fluctuating process that moves from the concreteness of archaeological artefacts to the digital environment, and then returns to the tangible, analogue dimension of artisanal mask production and theatrical performance (figs. 10, 11).

**Regione Siciliana**  
 Assessorato dei beni culturali  
 e dell'identità siciliana  
 Dipartimento dei beni culturali  
 e dell'identità siciliana

**PARCO ARCHEOLOGICO  
 ISOLE EOLIE**  
 Museo Luigi Bernabò Brea

Finanziato  
 dall'Unione europea  
 NextGenerationEU

**MINISTERO  
 DELLA  
 CULTURA**

**Italiadomani**  
 di ricerca e resilienza

Finanziato  
 dall'Unione europea  
 NextGenerationEU

**Ministero  
 dell'Università  
 e della Ricerca**

**Italiadomani**  
 di ricerca e resilienza

**UNIVERSITÀ  
 CATTOLICA  
 DEL SACRO CUORE**

# PROMETEO INCATENATO

## ESCHILO

**3 maggio 2025 | 21:00**

**Teatro del Castello di Lipari  
 Parco Archeologico delle Isole Eolie**

**REGIA** Christian Poggioni  
**DIREZIONE DRAMMATURGICA** Elisabetta Matelli  
**TRADUZIONE** Manara Valgimigli  
**MUSICHE** Adriano Sanginetto  
**COSTUMI** Stefania Parisini O'Brien  
**SCENE** Dino Serra  
**MASCHERE**  
 Francesco Stilo per i rilevamenti digitali delle miniature e la  
 modellazione a grandezza naturale delle maschere originali  
 del Museo Archeologico Eoliano  
 Andrea Cavarra & Chiara Barlassina per la ricostruzione  
 artigianale delle maschere per la scena  
**CON** Eri Çakalli, Benedetta Drago, Francesca Ferrari,  
 Annachiara Formica, Christian Poggioni,  
 Francesca Redaelli, Margherita Rigamondi,  
 Arianna Sanguiliano, Lorenzo Volpi Lutteri

**Ingresso libero**

In collaborazione con l'Università degli Studi 'Mediterranea' di Reggio Calabria; l'Università degli Studi Carlo Bo di Urbino; l'Università del Sacro Cuore di Milano. Progetto PRIN 2022 La maschera tra ritualità e teatro. Indagine interdisciplinare su testi teatrali e reperti archeologici in collegamento a tecniche digitali per uno studio delle tecniche teatrali antiche e moderne e una divulgazione di saperi molto specialistici PNRR per la missione 4, componente 2, investimento 1.1. Avviso 104/2022 finanziato dall'Unione Europea - Next Generation EU. The Mask Ritualty-Theatre - Prot. 2022WSXJC.

[www.kerkis.net](http://www.kerkis.net) | +39 351 5142448 | [direzione@kerkis.net](mailto:direzione@kerkis.net) | **KERKIS. Teatro Antico In Scena** | [kerkis\\_teatro](https://www.facebook.com/kerkis_teatro)

Ufficio Stampa Melamedia | Carmela Grasso | [info@melamedia.it](mailto:info@melamedia.it) | Per informazioni: [urp.parco.archeo.eolie@regione.sicilia.it](mailto:urp.parco.archeo.eolie@regione.sicilia.it) | Progetto grafico: F. Stilo, L. Pizzonia. Resp. Francesca Fatta

Intervento finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU a valere sul PNRR – MISSIONE 1, COMPONENTE 3 – CULTURA 4.0 (M1C3) MISURA 1, INVESTIMENTO 1.2 – Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura. "Progetto per la rimozione delle barriere fisiche, cognitive e sensoriali nel Parco archeologico delle Isole Eolie Museo Luigi Bernabò Brea".

Fig. 10. Poster of the theatrical performance: *Prometheus Bound* by Aeschylus.

## Conclusions

This paper presents a synergistic and multidisciplinary research experience involving a plurality of actors engaged not only in the study and enhancement of archaeological artefacts, but also in the investigation and revitalization of ancient theatre. It outlines a trajectory that explores and promotes both the material and immaterial culture of classical antiquity, proposing multiple modes of access tailored to users with different characteristics. The App, storytelling activities, digital library, and multisensory educational laboratory provide tools for knowledge acquisition and inclusive, participatory access, offering edutainment experiences aimed at school-age and pre-school users, and conceiving the museum as an open space for education and design [Cataldo, Paraventi 2023]. The digital library also enables more in-depth exploration for expert users. The production of theatrical performances employing wearable masks derived from the Lipari miniatures attracts both specialists in the field and a broader audience. The project thus proposes an innovative and replicable pathway that generates events which, on the one hand, serve as opportunities for tourism attraction toward sites of memory, and on the other, translate an invaluable archaeological and cultural heritage into concrete and tangible experiences. From historical-philological study to digitalization and prototyping, the process leads to the creation of an emotional and cultural connection that rescues the solidified faces of ancient theatrical narratives from oblivion, returning them to the stage and restoring their enduring mythological value.

## Acknowledgements

The authors would like to thank the Director of the *Parco Archeologico delle Isole Eolie e Museo "Luigi Bernabò Brea"*, Rosario Vilardo; Dr. Maria Clara Martinelli (archaeological officer of the Park); Dr. Alberto Ainis (administrative officer of the Park); Prof. Elisabetta Matelli for her indispensable expertise in ancient theatre and for her contribution to the reconstruction of the masks; and Prof. Francesca Fatta for her essential contribution to the conception and implementation of both projects.



Fig. 11. Image from the theatrical performance *Prometheus Bound* by Aeschylus, staged at the Castle Theatre of Lipari, Parco Archeologico delle Isole Eolie, on May 3, 2025.



Fig. 12. Image from the theatrical performance *Prometheus Bound* by Aeschylus, staged at the Castle Theatre of Lipari, Parco Archeologico delle Isole Eolie, on May 3, 2025.

#### Notes

[1] PRIN 2022 project entitled "The Mask between Ritual and Theatre. Archaeological, Literary, Historical, Performative and Anthropological Investigation of Material Culture in the Classical World through Digital Humanities Tools, with a View to Broader, More Equitable and Inclusive Cultural Access" (Master CUP: H53D23007140006), carried out in collaboration between the University of Urbino "Carlo Bo" (lead institution) (PI: Prof. Roberto Mario Danese), the Catholic University of the Sacred Heart (RL: Elisabetta Matelli), and the Mediterranean University of Reggio Calabria (RL: Francesca Fatta, Domenico Mediati).

[2] PNRR project entitled "Project for the Removal of Physical, Cognitive and Sensory Barriers in the Archaeological Park of the Aeolian Islands and the Luigi Bernabò Brea Museum" (CUP: G67B22001250006), carried out in collaboration between the Archaeological Park of the Aeolian Islands and the "Luigi Bernabò Brea" Museum (lead institution) (Coordinator: Arch. Rosario Vilardo), the Catholic University of the Sacred Heart (RL: Elisabetta Matelli), and the Mediterranean University of Reggio Calabria (RL: Domenico Mediati).

[3] For the staging of *Prometheus Bound*, performed by the operational unit of the Catholic University of Milan, eight terracotta masks were used as a starting point for the creation of wearable stage masks: the first grandfather (inv. 9294); the flatterer (inv. 11243); the rustic (inv. 12972); the parasite (inv. 12970); the Satyr (inv. 2304); the first grandfather (inv. 9721); the Kore (inv. 12519); Philoctetes (inv. 13556i). The operational unit of the University of Urbino staged Plautus' comedy *La Casinaria*, using five additional miniatures as a basis: the concubine (inv. 9771); the pimp (inv. 9729); the adulescens (inv. 10777); the Pseudokore (inv. 9762); the leading slave (inv. 9755).

[4] At that time, she held the position of Superintendent of Eastern Sicily.

[5] The digital library, developed on the basis of the digital materials produced by the Reggio Calabria operational unit, led to the creation of a web application and interactive storytelling tools developed by Naos Lab (industrial partner of the research), under the supervision of Dr. Maria Clara Martinelli (archaeological officer of the Park).

[6] For a critical edition of the text, see Mandruzzato 2015.

[7] For information on the staging of *Prometheus Bound*, see <https://www.kerkis.net/prometeoincatenatoeschilo>

## Reference List

- Bernabò Brea, L. (1981). *Menandro e il teatro greco nelle terracotte liparesi*. Genova: Sagep.
- Bernabò Brea, L., Cavalier, M. (1979). *Il castello di Lipari e il museo archeologico Eoliano*. Palermo: Flaccovio.
- Cataldo, L., Paraventi, M. (2023). *Il museo oggi. Modelli museologici e museografici nell'era della digital transformation*. Milano: Hoepli.
- Centofanti, M., Sdegno, A., Cochelli, P., & Riavis, V. (A cura di). (2023). *Rilievo dei beni culturali e rappresentazione inclusiva per l'accessibilità museale*. Milano: Franco Angeli.
- De Luca, L. (2011). *La fotomodellazione architettonica*. Palermo: Flaccovio.
- Fatta, F., Stilo, F., Pizzonia, L. (2025). *L'èkphrasis della maschera teatrale antica. L'Onomasticon di Giulio Polluce tradotto nelle terracotte liparesi*. In: èkphrasis. *Descrizioni nello spazio della rappresentazione / èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli.
- Istat. (2023, Dicembre 2023). *Statistiche culturali - Anno 2022*. Tratto da <https://www.istat.it/tavole-di-dati/statistiche-culturali-anno-2022/>
- Istat. (2024, Dicembre 18). *Statistiche culturali - Anno 2023*. Tratto da Istat - Istituto Nazionale di Statistica: <https://www.istat.it/tavole-di-dati/statistiche-culturali-anno-2023/>
- MIC, M. d. (2025). *Minicifre della cultura. Edizione 2025. In primo piano*. Roma: Ministero della Cultura.
- Mandrizzato, E. (A cura di). (2015). *Eschilo. Prometeo incatenato*. Torino: Edizioni Lindau.
- Mediati, D., Stilo, F. (2025). *La digitalizzazione del patrimonio archeologico: dall'immagine alla forma / Digitization of archaeological heritage: from image to shape*. In: Fatta, F., Mediati, D. (a cura di), *Il Museo archeologico regionale eoliano "Luigi Bernabò Brea" / The Museo archeologico regionale eoliano "Luigi Bernabò Brea" La fruizione del patrimonio culturale / The fruition of cultural heritage*. pp. 103-134, Roma: Carocci Editore.
- Wilkinson, M. D., & al., e. (2016, March). The FAIR Guiding Principles for scientific data management and stewardship. *Scientific Data*, 3. doi:<https://doi.org/10.1038/sdata.2016.18>

## Authors

Domenico Mediati, 'Mediterranea' University of Reggio Calabria, domenico.mediati@unirc.it  
Francesco Stilo, 'Mediterranea' University of Reggio Calabria, francesco.stilo@unirc.it

To cite this chapter: Domenico Mediati, Francesco Stilo (2026). *The Fury of Prometheus. From Digital Representation to Theatrical Performance*. In M. Balzani, M. Incerti, F. Maietti, L. Rossato, F. Raco (Eds.) *Disegno furioso. Atti del 47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Furious Drawing. Proceedings of the 47th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. ....