

“VIAGGIO NELLA MENTE DI ARTHUR FLECK”

Saggio Psicologico e Concept Scenografico

a cura di Giuseppe Micciché

L'elaborato si configura come un’immersione totale nella psiche di Arthur, dove ogni elemento scenografico emerge come proiezione della sua immaginazione. Il progetto delinea un itinerario onirico che ripercorre le tappe della metamorfosi del protagonista in Joker, attraversando una sequenza di stanze metafisiche.

IL PERCORSO

LA PRIMA STANZA | IL CONFLITTO DOMESTICO.

In questo spazio, le visioni si sovrappongono: il soggiorno domestico accoglie il tavolo del centro d’ascolto, creando un cortocircuito temporale. La scena è dominata dalla tensione tra due mondi antitetici: l'intimità soffocante della casa materna e la violenza cruda della metropolitana, luogo del pestaggio subito da Arthur.

LA SECONDA STANZA | L'ILLUSIONE DELLA METROPOLITANA.

Rappresenta il "viaggio nel viaggio", il punto di rottura definitiva segnato dal primo omicidio. Gli elementi architettonici — sedute, finestre e porte — si trasformano in oggetti praticabili che danno forma plastica al cambiamento interiore e al trauma.

LA TERZA SANZA | LA CONSAPEVOLEZZA.

Uno spazio angusto e introspettivo, dominato da un grande specchio che accoglie il visitatore forzandolo a un confronto diretto con la propria immagine e identità. Qui, nel bagno pubblico, la presenza simbolica di due orinatoi diviene metafora della dicotomia nascente tra Arthur e il Joker.

L’ULTIMA FERMATA | LA NASCITA DI JOKER.

Il viaggio circolare culmina nella stanza d’ospedale, fulcro del trauma primigenio. Due tende semichiuse, simili a un sipario teatrale, rivelano un letto e un cuscino: simboli silenziosi del tragico delitto consumato. In questo scenario, la figura materna, il termosifone e il letto diventano catalizzatori finali di una memoria dolorosa, ormai cristallizzata nella psiche.

LA PIANTA DELLE ILLUSIONI

