

Storie mandaliche¹

Anna Maria Monteverdi

Nella primavera del 1998 Giacomo Verde e il drammaturgo e critico Andrea Balzola pongono per la prima volta mano ad un progetto di narrazione teatrale con uso di tecnologia interattiva ispirandosi, per la stesura dei testi, alla forma e al significato del Mandala, guida della meditazione e simbolo della trasformazione spirituale dell'individuo, "cosmogramma" e "psicogramma" come ricordava Tucci².

Al Festival Scantafavole di Ripatransone (Ascoli Piceno, luglio 1998) inizia il primo laboratorio con conferenza dimostrativa pubblica in cui contestualmente alla scelta già predeterminata del sistema interattivo *Mandala System* (gestita da Massimo Cittadini), si pongono le premesse per la scelta dell'iconografia e il primo abbozzo di un testo che per adattarsi alle esigenze della macchina tecnologica fu concepito da Andrea Balzola con caratteristiche ipertestuali, ovvero connessioni, incastri, corrispondenze tra i personaggi e i luoghi. Balzola li definisce "iperracconti". Sono sette storie di trasformazioni nei diversi regni: umano, minerale, vegetale, animale e divino, ovvero sette storie di personaggi "linkate" tra loro che hanno un andamento "concentrico": il bambino-uomo, il mandorlo, la principessa nera, il corvo, il cane bianco, la pietra del parco, l'ermafrodita. Ogni storia e ogni personaggio è associato a un colore, ad un elemento e a un punto cardinale (nell'orientamento mandalico l'Est è rivolto in basso) più il Nord-Est che è nella simbologia mandalica il luogo del sole, il sud-ovest che è il luogo della luna, e il centro.

Il Mandala, il cerchio magico della tradizione tantrica, è un elemento fondamentale delle cerimonie rituali e delle pratiche di meditazione, secondo Jung "strumento per l'individuazione del sé" e "rappresentazione simbolica della psiche". La struttura del mandala è concentrica: ha quattro porte che corrispondono ai punti cardinali ed un cen-

¹Testo originariamente pubblicato su Ateatro.it, 10-08-2003.

²G. Tucci, *Teoria e pratica del Mandala*, Ubaldini, Milano 1969.

tro che è particolarmente importante perché il mandala è la determinazione di un percorso che conduce all'illuminazione attraverso un rito di orientamento. Il labirinto greco, i rosoni delle cattedrali medioevali, la figura del serpente *uroboros* si ricollegano allo stesso sostrato simbolico³.



Fig.1 L'icona del Bambino-uomo

Le "Storie mandaliche" che si raccontano parlano appunto di questo: di persone e sentimenti in mutazione in un mondo brulicante di connessioni elettronico-emotive.

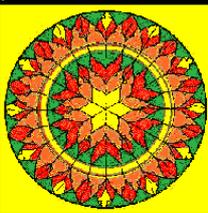
Sono 7 storie originali, scritte da Andrea Balzola, collegate tra loro:



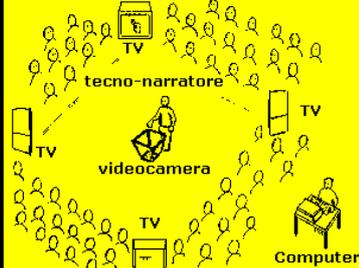

L'uomo-bambino;
Il mandorlo;
La principessa nera;
Il corvo;
Il cane bianco;
La pietra;
L'ermafrodita.

Sfruttando le potenzialità ipertestuali della scrittura digitale ogni sera uno spettatore potrà decidere da quale storia iniziare mentre lo svolgimento della narrazione sarà ogni volta determinato dal tipo di "umore" del pubblico.

Dopo un primo periodo di allestimento si è avviata la collaborazione con il Laboratorio di Tecnologie Sonore dell'Istituto Musicale Pereggiato L. Boccherini di Lucca. Si è così realizzata una "colonna sonora" interattiva che viene "suonata" dal narratore seguendo le modalità ipertestuali della narrazione. Autore delle musiche è il compositore Mauro Lupone, responsabile del suddetto laboratorio e da anni operante nell'ambito delle tecniche ed estetiche musicali contemporanee in rapporto alle moderne tecnologie.



Il Mandala System è un sistema per computer Amiga che permette di integrare figure riprese da una videocamera con sfondi e oggetti interattivi generati in tempo reale dal computer. In questo modo è possibile mostrare su uno schermo degli ambienti virtuali che reagiscono, trasformandosi e generando suoni, al tocco virtuale di un narratore che diventa così un Cyber-contastorie: al posto del telo disegnato ha delle immagini in video (oppure videoproiettate) che lui stesso può trasformare seguendo il ritmo, in tempo reale, del suo racconto.



Il termine "mandala" significa in sanscrito "cerchio magico" ed è, secondo C.G. Jung, il simbolo della meta del Sé come totalità psichica; le rappresentazioni a forma mandalica sorgono per lo più in situazioni caratterizzate da disorientamenti e perplessità, stati d'animo tipici di questo periodo segnato da mutazioni tecnologiche che mettono



Figg.2-3 Dalla pagina di ZoneGemma, descrizione delle storie, schema di *Storie mandaliche* 1998

³ K. Kerény nel volume *Dioniso* riporta le iconografie greche antiche documentate a Mileto, nel Santuario dedicato ad Apollo, al Palazzo di Cnosso e su raffigurazioni provenienti da Atene relative all'immagine del labirinto: il meandro e la spirale continua (linee curve o angoli retti), percorso iniziatico aperto che conduceva al centro e poi con una *giravolta decisiva* di nuovo all'ingresso se la conversione avveniva esattamente al centro oppure, se tracciato chiuso, prigione eterna senza via di uscita in cui si perde la vita. Labirinto come luogo di morte o di illuminazione. Raggiungere il centro del labirinto significava, infatti, nel mondo greco antico, penetrare nei recessi sotterranei e protetti dei misteri divini, itinerario sapienziale per raggiungere una rinnovata condizione di "liberazione conoscitiva". K. Kerény, *Dioniso*, Milano, Adelphi, 1992; vedi anche K. Kerény *Nel labirinto*, Torino, Bollati Boringhieri, 1983.

La narrazione teatrale ha come unico elemento scenografico una piramide di legno a tronco rovesciato, come la montagna sacra della tradizione induista, intorno al quale il narratore agisce e racconta ripreso dalla telecamera posizionata a terra e con il pubblico seduto nel perimetro mandalico. In *Storie mandaliche*, che raccoglie l'eredità del tele-racconto, lo spettatore teatrale, collocato dentro il cerchio, entra dentro la narrazione, nel crocevia di tutte le storie con le immagini e i suoni in continua trasformazione grazie al programma informatico Mandala System.

Nel Mandala System è possibile fondere insieme sfondi, ambienti bidimensionali con oggetti tridimensionali attraverso la videocamera: la videocamera riprende in diretta il corpo o la mano del narratore che viene digitalizzata in tempo reale e la sagoma della figura ripresa, appare sovrapposta alle immagini e agli oggetti generati, invece, dal computer. Se la mano o il corpo ripreso dalla telecamera "tocca" (virtualmente) qualcuno degli oggetti, crea eventi di tipo visivo e sonoro, generando in diretta situazioni in continua trasformazione trasmesse nello schermo o nei quattro monitor angolari.



Fig.4 Schermata dell'azione interattiva.

Lo spettacolo ha attraversato diverse fasi e ha acquistato nuovi sviluppi narrativi e volubilità di forma a seconda dei contesti partecipati in cui era collocato e delle ipotesi di lavoro e delle ricerche del gruppo; il Mandala System è stato sostituito dalle animazioni in formato Flash, create da Lucia Paolini; a ogni animazione è legata una musica, del compositore elettronico Mauro Lupone.

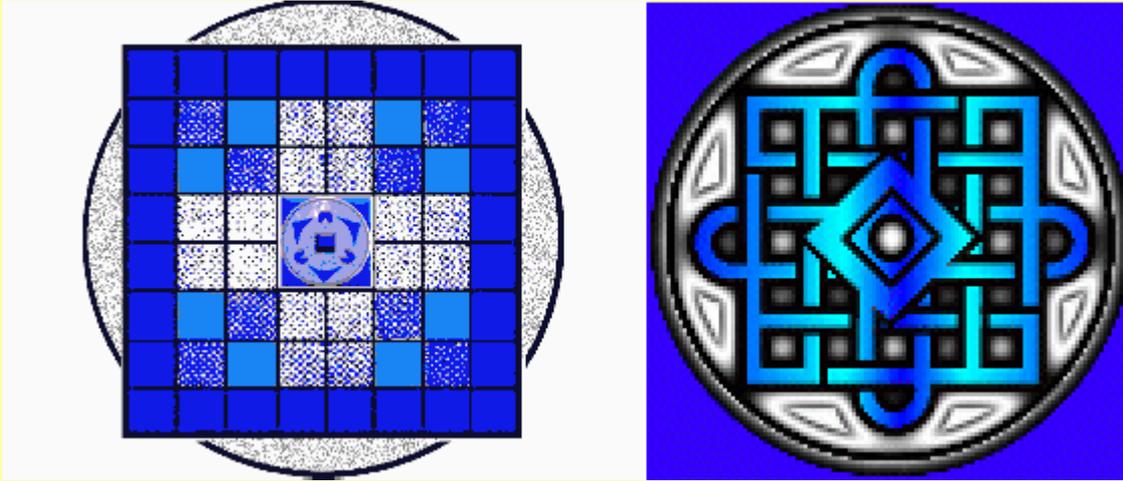


Fig.5 Il gruppo di lavoro artistico di *Storie mandaliche 2.0* in residenza a Castiglioncello.

Nell'architettura labirintica e ramificata della narrazione non lineare e non sequenziale della scrittura ipertestuale creata per *Storie mandaliche* ognuna delle sette storie percorse conduce al centro – come ogni mandala.

Il centro, ovvero alla fine del tragitto, è la soluzione e il luogo fisico dove tutte le storie si intrecciano e si incontrano. La narrazione è quindi un percorso che conduce verso il centro, dentro l'intreccio dell'unica trama che lo spettacolo va a svelare: *chi si trasforma non muore, chi non si trasforma muore*, dietro cui si nasconde l'archetipico *topos* della mutazione-trasformazione presente in tutti i miti e leggende della tradizione occidentale e orientale.

La trasformazione è anche la caratteristica dell'ipertesto, ovvero "rete di segni interconnessi", la sua continua modificabilità e transitorietà dal testo di partenza in cui la responsabilità del percorso narrativo si trasferisce dall'autore al lettore (o al *digitatore*). Modalità "itinerante" e creativa" è stata definita la navigazione in uno spazio di scrittura ipertestuale da parte di un lettore attivo e a volte anche un po' invadente.



Figg.6-7 Grafiche per la storia della pietra e del mandala delle storie

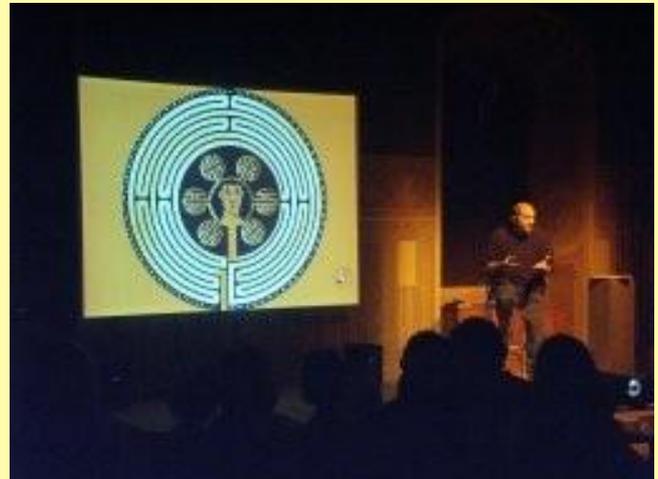
Nella modalità del racconto orale inoltre, la storia viene ogni volta modificata, ricreata, si aggiungono particolari, se ne omettono altri a seconda dello “stato d’animo” del pubblico: il narratore diventa, secondo una bella definizione di Giacomo Verde “un termometro dell’emotività della platea”; l’attore-sibilla, attraversato dall’umore del pubblico, partorisce parole, suoni e immagini. Longo ha riflettuto sulla recente riscoperta della narrazione, “attività non più unilaterale, rigorosa e sequenziale tipico della scienza bensì dalla dimensione immaginaria e dalla colorazione affettiva”⁴.

A tale scopo il lavoro del tecnonarratore unisce alla memoria orale l’abilità digitale (nel senso letterale e anche etimologico del termine): il *cyber contastorie* (la definizione è di Giacomo Verde, che ci tiene a definire il narratore sulla base dell’immagine del raccontastorie anziché la tela disegnata, ha davanti a lui immagini in videoproiezione che lui stesso può trasformare seguendo il ritmo in tempo reale del suo racconto.

Storie mandaliche, luogo politonale di ricerca di un teatro della parola, è la possibilità di giocare una parola differente, che prende corpo, suono e immagine potendo sdoppiarsi, metamorfosarsi, concettualizzarsi e riconvertirsi in nuovo significato conferendo allo spettacolo mobilità di identità e di senso, come era nella originaria natura della maschera. In questo nuovo teatro, gioco di scambio di estetiche e di stati d’animo, il narratore tra computer e video in scena, conduce l’azione in un percorso labirintico pri-

⁴G. Longo, *Homo technologicus*, Meltemi, Roma 2001, p. 34.

ma della storia, prima di tutte le storie e lo spettatore dentro miti e archetipi invisibili. Lo spazio torna così ad assumere le connotazioni antropologiche e magico-rituali del “sacro recinto” arricchito di una sorprendente *imagerie*, frutto di un’elaborata scrittura scenica e di una raffinata partitura a più voci.



Figg. 8-9 Grafica della storia della mandorla, *Storie mandaliche 2.0*; a dx Giacomo Verde nella presentazione a Castiglioncello, 2003 (Archivio Giacomo Verde).

Riferimenti bibliografici

- A. Balzola, *Per una drammaturgia interattiva e sinestetica*, in Catalogo Riccione TTVV, 1999.
- A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Storie Mandaliche. Uno spettacolo interattivo*, Nistri-Lischi, Pisa 2005.
- M. Borelli e N. Savarese, *Te@tri nella Rete*, Carocci, Roma 2004.
- S. Cargioli, *Sensi che vedono*, Nistri-Lischi, Pisa 2002.
- L. Gemini, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Franco Angeli, Milano 2002.
- C. Infante, *Imparare giocando. Interattività tra teatro e ipermedia*, Bollati Boringhieri, Torino 2000
- S. Lischi, a cura di, *Catalogo Festival Invideo*, Charta, Milano 1999.
- A. M. Monteverdi, *Nuovi media nuovo teatro*, FrancoAngeli, Milano 2011
- A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia 2003

Tommaso Verde ***
 Ieri alle 15:49 🌐

Giacomo Verde o meglio, il mio babbo, ha bucato le nuvole la notte tra l'1 e il 2 Maggio.
 Ha combattuto fino alla fine e non si è lasciato demordere da niente e nessuno.
 Nonostante il tumore, la sua incessante e contagiosa creatività non si è mai fermata e ha continuato a creare fino all'ultimo.

Oggi, anche io sento il bisogno di ricordarlo, come padre.
 Bischerò e giocherellone era sempre incuriosito da questo mistico mondo che mi circondava, fatto di videogiochi e cultura digitale.
 Facevamo lunghissime chiamate in cui ci raccontavamo per filo e per segno tutto ciò che ci accadeva, sia cose belle che cose brutte e poi ci ridevamo sopra.
 Io gli raccontavo dei miei giochi e delle mie scoperte mentre lui mi parlava del prossimo Happening al Dadaboom.
 L'ho accompagnato in giro per mezza Italia e anche qualche paesino estero tra: Performance, installazioni, spettacoli, mostre e chi più ne ha più ne metta.
 Insieme abbiamo fatto tante cose: Da un travaso di un carrello della spesa rubato alla Coop da Lucca sino a La Spezia fino a un mistico Cineforum durante una nottata di Lucca Comics con la casa occupata da miei amici.
 Mi ha sempre sopportato e supportato in tutte le mie bischerate con amore e gentilezza, mi offriva consigli, mi coinvolgeva in ogni cosa e non mi ha mai fatto sentire solo.
 Devo in gran parte a lui se adesso sto percorrendo questo mio sgangherato percorso come Game Designer.
 Sarà difficile navigare la vita senza di lui ma come diceva sempre: "Coraggio coraggio che la vita è un formaggio".



Figg.10-11 Il saluto via social di Tommaso Verde al padre, 6 maggio 2020; in basso, autoscatto di Tommaso, Giacomo e Anna con intervento in Asci art di Giacomo Verde, Natale 2002