

Un viaggio mandalico con Giacomo Verde

Genealogia di *Storie Mandaliche* il primo spettacolo interattivo ipertestuale in Italia

Andrea Balzola

Ho sempre stimato molto Giacomo Verde per la sua esperienza di videoartista e attivista, caratterizzata, fin dagli anni Ottanta, da un'instancabile e originale sperimentazione dei linguaggi multimediali e delle tecnologie low budget, unita all'idea della pratica artistica come impegno etico e politico di aggregazione e cambiamento sociali. Lo incontrai negli anni Novanta, lo avevo invitato a raccontare la sua esperienza creativa agli studenti dell'Accademia di Belle Arti di Carrara e poi a insegnare nel nuovo corso sperimentale di Arti multimediali, che avevo ideato e avviato in quell'Accademia dal 1999 (fino al 2003, quando mi trasferii a Brera su invito di Paolo Rosa per contribuire a un corso analogo da poco introdotto a Milano).



Fig. 1 – Il gruppo di *Storie mandaliche*. Foto: Archivio Giacomo Verde

Quell'incontro fu accolto con entusiasmo dagli studenti per le grandi doti comunicative di Giacomo, e per la prospettiva diversa e innovativa che le sue idee e le sue opere

aprivano in un contesto ancora piuttosto conservatore e tradizionalista come le accademie di quegli anni. Cominciammo a frequentarci spesso, insieme ad Anna Maria Monteverdi, e diventammo amici. In quel momento io stavo lavorando alla drammaturgia per la messinscena di due spettacoli con l'attrice Marisa Fabbri e i registi Mauro Avogadro (*Il dolore*, Teatro Stabile di Torino, 1997-99), Luca Ronconi e il suo assistente Claudio Longhi (*Democrazia.Lia e Rachele*, Teatro di Roma, 1999).

Giacomo mi raccontò che voleva realizzare uno spettacolo multimediale interattivo insieme al computer artista Massimo Cittadini, utilizzando il software *Mandala System*, allora montato su computer Amiga, che offriva la possibilità di utilizzare la telecamera in modo interattivo. Io ero interessato a quest'idea dal punto di vista drammaturgico e gli proposi la scrittura di un ipertesto sul tema del *Mandala* (in sanscrito: "cerchio magico o sacro", analizzato da Jung come archetipo universale, uno "psicogramma" utile all'individuazione del Sè), un argomento che mi appassionava da tempo, anche grazie ai miei studi junghiani e alla mia frequentazione del Buddhismo tantrico tibetano. Nacquero così *I racconti del Mandala*, scritti in forma ipertestuale nella loro prima versione: sette storie collegate fra di loro, come in un ipertesto, ma anche come in un mandala (dove tutti gli elementi sono tra loro interdipendenti), con personaggi appartenenti al regno minerale (pietra) vegetale (mandorlo) animale (cane e corvo) umano (Riza e Karl) divino (Ermafrodito). La narrazione mescola dimensioni geografico-culturali (Africa, Medio Oriente, Asia, Europa) e temporali (età precristiana, medioevo, età contemporanea) differenti. L'ipertesto narrativo fu poi trasformato da me e Giacomo in un ipertesto drammaturgico multimediale, il primo realizzato in Italia, dove la narrazione dell'attore-regista (lo stesso Giacomo) interagiva con sequenze sonore digitali e sequenze visive animate in 2D e 3D. Il racconto non si svolge in modo lineare ma offre, come nei computer games, più opzioni e percorsi simultanei, che l'attore-regista sceglie insieme al pubblico. Per ogni replica quindi il percorso all'interno del testo può essere differente, coinvolgendo il pubblico nella decisione sugli sviluppi e le diramazioni della storia.

Dagli anni Ottanta le nuove tecnologie erano entrate nei teatri, in particolare con l'uso del video, per sperimentare l'incrocio tra scena reale e scena virtuale, una ricerca sviluppata negli anni Novanta e Duemila, da nuovi gruppi nati con il video e con il compu-

ter già nel loro DNA. Il rapporto con le nuove tecnologie è ormai interiorizzato e la scena non deve più ospitare il dispositivo come qualcosa di anomalo ed estraneo, ma è già concepita per essere uno spazio multimediale, animato dalle tecniche digitali interattive, dall'intelligenza artificiale, dalla robotica, etc. Anche i teatri istituzionali e l'opera lirica, nel frattempo, avevano accolto l'uso del video, ma in una chiave ancora prevalentemente scenografica.



Fig. 2 – *Storie Mandaliche*. Castello Pasquini, Castiglioncello (LI) Agosto 2003. Foto R. Buratta. Archivio Giacomo Verde

L'aspetto che, dal punto di vista teorico e creativo, mi ha sempre interessato di più è invece l'uso drammaturgico delle nuove tecnologie. Chi ha utilizzato questo tipo di sperimentazione ha in certi casi rifiutato o destrutturato nettamente il testo, per rompere con un teatro di parola considerato passatista. Altri invece hanno recuperato, poco alla volta, il senso e la funzione del testo, senza dimenticare l'esperienza della scrittura scenica degli anni Settanta e Ottanta, ma rigenerandola con l'impiego artistico delle tecnologie digitali. La contestualizzazione della parola in una scrittura scenica multimediale la spodesta dal ruolo dominante che aveva nel teatro classico senza però toglierle la sua potenza e le sue potenzialità espressive. Questa è la sfida che mi ha sempre motivato a sperimentare la parola in tanti e diversi campi della scrittura e dei progetti teatrali multimediali, il progetto di Giacomo era per me un'occasione importante per dimostrare come l'uso creativo sperimentale del dispositivo poteva essere integrato nel momento

stesso della scrittura drammaturgica. La scrittura dei *Racconti del Mandala* in modalità ipertestuale voleva integrare a livello drammaturgico l'innovazione linguistica e narrativa introdotta dalla rete, dai dispositivi e dai software digitali.



Fig. 3 – *Storie Mandaliche*. Castello Pasquini, Castiglioncello (LI) Agosto 2003. Foto R. Buratta. Archivio Giacomo Verde

Il passaggio dal testo scritto alla sua messinscena teatrale e multimediale naturalmente non fu semplice né tantomeno lineare, per trovare la forma finale del copione (pubblicata in Balzola e Monteverdi, 2005) lavorai a lungo insieme a Giacomo, con molteplici riscritture e assestamenti. Di fatto il rapporto di Giacomo con la parola era molto diverso dal mio, quasi opposto, lui partiva dall'immagine e dalla performance dal vivo, aveva spesso usato testi nei suoi progetti artistici e performativi, ma sempre in chiave di spunto e canovaccio libero e frammentario su cui improvvisare. Il confronto con una struttura definita e complessa del testo drammaturgico lo metteva in difficoltà, sia sul piano della memorizzazione non essendo lui un attore professionista ma un performer, sia sul piano della libertà d'improvvisazione, ed anch'io mi ritrovavo su un territorio nuovo, atipico per il teatro, di continua rimessa in discussione delle modalità espressive, di una ricerca avventurosa per creare un intreccio dei linguaggi multimediali, dove la parola poteva guidare il percorso ma non doveva prevaricare sull'immagine, sul suono, sulle modalità affabulatorie di Giacomo. Queste differenze e queste difficoltà reciproche rese-

ro complessa la collaborazione, ma nello stesso tempo ci spinsero ad andare oltre le nostre consuetudini e i nostri ambiti creativi, per sperimentare, a pari livello con tutti gli altri partecipanti al progetto, un nuovo modo di concepire e attualizzare il linguaggio teatrale.



Fig. 4 – *Storie Mandaliche*. Città del Teatro, Cascina, gen. feb. 2005. Foto A. Bastogi. Archivio Giacomo Verde

Per la messinscena dello spettacolo, che si avvale fin dall'inizio della collaborazione produttiva e critica di Anna Maria Monteverdi, fu costituita a Lucca l'associazione tecnoartistica "Zonegemma" (costituita da Giacomo, Anna Maria, me, Massimo Cittadini e poi Mauro Lupone), con l'apertura del sito omonimo www.zonegemma.it, che inaugurò la prima mailing list italiana sul "teconoteatro". Non avevamo finanziamenti alle spalle, ma quello che poteva essere un impedimento e un limite fu trasformato in una differente modalità e filosofia di produzione. Decidemmo di costruire e produrre in progress lo spettacolo, intitolato *Storie Mandaliche*, realizzando numerosi laboratori e residenze teatrali, ad ogni laboratorio corrispondeva uno step di avanzamento di un lavoro complesso, sia per le problematiche tecniche sia per l'intreccio ipertestuale e multimediale di diversi linguaggi. Il punto di partenza e l'impostazione di tutto il progetto si realizzò nell'estate del 1998, nell'ambito del Festival *Scantafavole* di Ripatransone diretto da Fernando Marchiori, con la partecipazione dell'attore Vanni Ciluffo, in seguito Giacomo, oltre alla regia,

assunse anche il ruolo di *cyber-narratore*. Le tappe successive furono nel 1999 all'Auditorium di La Spezia, al Museo Pecci di Prato per il Festival *Contemporanea. Lo spettacolo e le arti per le nuove generazioni*, al Festival teatrale estivo di Radicondoli diretto da Nico Garrone, al Conservatorio musicale "Boccherini" di Lucca, nel 2000 al Teatro Piccolo Regio di Torino, poi a Pisa, Livorno, Bologna e Padova. Nei primi anni Duemila si decise di realizzare una nuova versione (senza la partecipazione di Cittadini), partendo da un laboratorio interdisciplinare creato all'Accademia di Carrara nel nuovo corso sperimentale di Arti multimediali (diretto da me e dove insegnavano Lupone e Verde) con nuovi software (Flash MX, Photoshop), nuove animazioni artistiche, in 2 D e 3D, a cura di Lucia Paolini, e un elaborato sound design a cura di Mauro Lupone. La versione di *Storie Mandaliche 2.0*, fu poi messa a punto nel 2003 durante la residenza al Castello Pasquini di Castiglioncello, per il Festival *Armunia* diretto da Massimo Paganelli, con ulteriori assestamenti per la presentazione del lavoro finale *Storie Mandaliche 3.0* alla Città del Teatro di Cascina (con il contributo di Fabrizio Cassanelli) e infine al Fabbrichino del Teatro Metastasio di Prato. Il libro *Storie Mandaliche. Uno spettacolo interattivo*, pubblicato dalle edizioni Nistri-Lischi di Pisa, nel 2005, a cura di A.Balzola e A.M.Monteverdi, documenta dettagliatamente la genealogia di questa esperienza, con gli importanti contributi teorici di Antonio Caronia, Alfonso Iacono e Oliviero Ponte di Pino.

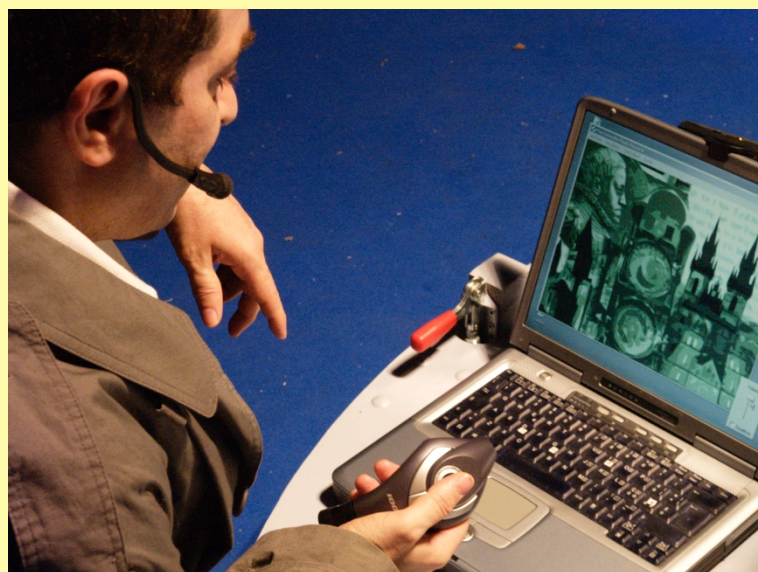


Fig. 5 – *Storie Mandaliche*. Città del Teatro, Cascina, gen. feb. 2005. Foto A. Bastogi. Archivio Giacomo Verde

Gli elementi innovativi di questo spettacolo erano molteplici: l'uso artistico delle tecnologie interattive, la costruzione ipertestuale della narrazione, la figura del cybernarratore che non era l'attore tradizionale, ma una sorta di esploratore narrante del racconto multimediale che pilotava lo spettacolo facendo interagire i diversi linguaggi e il pubblico, l'intreccio tematico di tradizioni mitologiche e simboliche differenti e multiculturali, le modalità di produzione e processualità creativa. Una processualità aperta: la costruzione in progress del lavoro mediante i laboratori aperti al pubblico, coinvolgeva infatti studenti, insegnanti, addetti ai lavori e critici, che di volta in volta testavano il progetto e partecipavano ad esso in varia misura, fornendoci indicazioni, critiche, suggerimenti. Questa scelta non era solo dettata dalle difficoltà produttive, ma dalla convinzione che, poiché l'interattività era il nucleo centrale del lavoro, questa dimensione partecipativa doveva manifestarsi a diversi livelli: interattività dell'azione del performer e delle sequenze narrative, sonore e visive, e interattività dello spettatore. Un aspetto centrale dell'idea e della sperimentazione di teatro interattivo era proprio il coinvolgimento dello spettatore che deve diventare *spett'attore*, il teatro come strategia di partecipazione creativa diffusa, anche ludica, è un tema sul quale Giacomo ha sempre lavorato, e che in una chiave diversa ricercava anche Studio Azzurro, con cui ho collaborato al progetto *Borders* (2000) e allo spettacolo *Galileo all'Inferno* (2006). Il significato stesso del Mandala e la sua forza archetipica consiste proprio nel suo essere microcosmo in cui tutti gli elementi al suo interno sono interdipendenti fra loro, e il percorso di individuazione del Sé che il soggetto intraprende mediante la sua visualizzazione interiore (nella meditazione tantrica) o nella sua costruzione rituale o artistica, mette alla prova la sua capacità di cogliere tutte le relazioni e interconnessioni. In questa prospettiva, una ricerca teatrale proiettata sul futuro, con la sperimentazione di nuovi linguaggi e nuovi dispositivi, recupera anche le matrici rituali originarie dell'evento teatrale, smentendo la contrapposizione arbitraria fra tradizione e innovazione. Il tecnoteatro resta e anzi vuole rilanciare un rito collettivo, in una chiave laica, non gerarchica e socializzante.

Riepilogando, gli elementi innovativi della sperimentazione drammaturgica avviata con *Storie Mandaliche*, sono: il passaggio da un testo lineare a un ipertesto polimorfico e multimediale, il coinvolgimento del pubblico nella processualità creativa con il passaggio

dal teatro spettacolo allo spettacolo laboratorio, dove il drammaturgo si trova a scrivere eventi performativi polisensoriali in tempo reale. La dialettica tra l'autore che scrive e tutti gli altri artefici della messinscena prosegue fino alla fine, il processo di creazione dell'evento si rivela così altrettanto importante del risultato conclusivo. Il quale non è mai un traguardo definitivo, bensì un momento di verifica, una sorta di tappa intermedia, perché lo spettacolo può essere ripreso e ripensato continuamente, com'è infatti accaduto nel nostro caso. Nel 2005 Giacomo, che è sempre stato un vulcano di idee e di progetti, avviò autonomamente un'altra impresa tecno-teatrale: *Cercando Utopie: Contagio*, creando un "kit drammaturgico" per un'autoproduzione diffusa di eventi performativi. Si chiuse così l'esperienza di *Storie Mandaliche* e di *ZoneGemma*, ma a dimostrazione della vitalità metamorfica di quell'idea, e più in generale della ricerca tecnoteatrale, con Mauro Lupone e Anna Maria Monteverdi decidemmo di dare un seguito a quel laboratorio creativo, aprendo un nuovo capitolo con la fondazione della nuova associazione e compagnia "Xlabfactory" (cfr. il testo di Lupone in Balzola, 2011) che ha prodotto quattro progetti crossmediali, tra il 2005 e il 2012: *I racconti del Mandala*, *La fattoria degli anormali*, *Oltre la vista del mondo: Message in a bottle*, *Le voci del vulcano (La torre di Hölderlin)*, con la collaborazione della Compagnia Verdastro-Della Monica, Jole Rosa e molti prestigiosi attori, performer, videoartisti, musicisti e tecnici. Nel 2007 è stata così realizzata una nuova versione dello spettacolo, intitolato *I Racconti del Mandala*, con l'uso di una tuta interattiva Data Suit, protagonista la performer e vocalist Francesca Della Monica, voci di Andrea Carabelli, Marion D'Amburgo e Massimo Verdastro, con video-proiezioni di Theo Eshetu e Samuele Malfatti, sound design di Mauro Lupone e luci di Liana Iadaluca (laboratori e spettacoli realizzati: Teatro dell'Università-Dams di Imperia, Teatro Civico di La Spezia, Teatro Colosseo di Roma, Piccolo Teatro di Milano).

Il carattere particolarmente innovativo dell'opera tecnoteatrale collettiva *Storie Mandaliche-I racconti del Mandala*, che ha avuto molteplici metamorfosi, quattro differenti versioni, con software e collaboratori diversi, nell'arco di quattordici anni (1998-2012) non ci permise la circuitazione che avrebbe meritato, perché le istituzioni teatrali che avrebbero potuto sostenerla sul piano produttivo e distributivo non hanno voluto o saputo coglierne le qualità e potenzialità artistiche. Però suscitò molto interesse nei critici-

ci e negli studiosi più sensibili e lungimiranti, a cui dobbiamo numerosi e importanti contributi e che qui voglio ricordare e ringraziare: in particolare Giovanni Ballerini, Maia Borelli, Simonetta Cargioli, Antonio Caronia, Concetta D'Angeli, Bruno Di Marino, Dario Evola, Nico Garrone, Marco Maria Gazzano, Laura Gemini, Alfonso Iacono, Carlo Infante, Sandra Lischi, Erica Magris, Antonio Pizzo, Oliviero Ponte di Pino, Marisa Pizza, Emanuele Quinz, Andrea Rustichelli, Nicola Savarese, Silvana Vassallo.

Riferimenti bibliografici:

SUL TEATRO MULTIMEDIALE:

O. Ponte di Pino, *Il nuovo teatro italiano*, La Casa Usher, Milano 1988.

A. Balzola, F.Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg&Sellier, Torino 1994.

E. Quinz, *Digital Performance*, Anomalie digital arts 2, Paris 2002.

A. Balzola, A.M.Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

A. Balzola, *La scena tecnologica*, Dino Audino, Roma 2011.

A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro*, Franco Angeli, Milano 2011.

A.M. Monteverdi, *Come leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.

V. Valentini, *Teatro in Immagine*, Bulzoni, Roma 1987, e *Teatro contemporaneo 1989-2019*, Carocci, Roma 2020.

A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia 2003 e *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013.

M. Pizza, *Regia digitale. Le arti dello spettacolo nell'era virtuale*, Liguori, Napoli 2010.

SU STORIE MANDALICHE:

A. Balzola, A.M. Monteverdi, *Storie Mandaliche. Uno spettacolo interattivo*, Nistri-Lischi, Pisa 2005.

C. Infante, *Imaparare giocando. Interattività tra teatro e ipermedia*, Bollati Boringhieri, Torino 2000, pp.180-184.

S. Lischi, a cura di, *Catalogo Festival Invideo*, Charta, Milano 1999.

A. Balzola, *Per una drammaturgia interattiva e sinestetica*, in Catalogo Riccione TTVV, 1999.

Teatro in Italia, Annuario SIAE 2000.

L. Gemini, *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*, Franco Angeli, Milano 2002.

S. Cargioli, *Sensi che vedono*, Nistri-Lischi, Pisa 2002.

A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, op.cit., pp.68-72.

M. Borelli e N. Savarese, *Te@tri nella Rete*, Carocci, Roma 2004.

Il Dramaturg, a cura di Teatro Aperto, Il Principe Costante, Udine 2004, p.94.

A. Caronia, A. Iacono, O. Ponte di Pino, in *Storie Mandaliche*, op.cit., pp.161-201, 2005.

M. Pizza, *Regia digitale*, op.cit., pp.55-58, 2010.

I. Conte, a cura di, *Il pubblico del teatro sociale*, Franco Angeli, Milano 2012, pp.135-140.

S. Vassallo, *Giacomo Verde. Artivista*, a cura di S.Vassallo, ETS, Pisa 2018.