

## ***Storie Mandaliche.***

### **Il passaggio a Flash Mx e l'introduzione del 3D**

Lucia Paolini

La prima volta che ho sentito parlare del progetto *Storie mandaliche* fu nel 2001 da Giacomo Verde. Eravamo a lezione di computer art e dovevamo decidere quale progetto seguire durante l'anno, tra le varie possibilità il professore ci raccontò la nascita di *Storie Mandaliche*. Aprimmo una Mailing-list e il primo messaggio di Giacomo Verde fu:

**Da:** "Giacomo Verde"

**Data:** Venerdì 30 marzo 2001

**Oggetto:** Storie Mandaliche

FLASH STORIE MANDALICHE

Si tratta di tradurre in Flash la versione Amiga del tecno-racconto *Storie Mandaliche* di zoneGemma ( <http://zonegemma.cjb.net> ) in modo che le immagini interattive usate dal narratore in teatro possano essere fruite anche in Internet. La prossima volta porterò a lezione un video in modo che possiate vedere meglio come funziona lo spettacolo. Non mi aspetto per la fine dell'anno di aver terminato tutte le 7 storie... però forse potremmo anche riuscire dividendoci bene il lavoro...

Ci venne chiesto se volevamo creare delle nuove animazioni, il mandala system era ormai antiquato e rispetto alle potenzialità dei nuovi programmi offriva poche possibilità allo sviluppo dell'azione teatrale con l'interazione dell'attore. Su di noi l'effetto di queste parole fu lo stesso che potete avere voi leggendo oggi. Non capimmo assolutamente che cosa dovevamo fare e soprattutto non capivamo come si era realmente svolto il vecchio spettacolo e cosa sarebbe diventato il nuovo, ad essere proprio sincera ho avuto un'idea più o meno chiara solo il giorno delle prima prova aperta al pubblico tre anni dopo. Per aiutarci nella comprensione Giacomo Verde ci fece vedere un filmato di uno spettacolo fatto a Torino. Le riprese della performance erano raccapriccianti, l'operatore preso dalla vena artistica riprendeva espressioni e particolari, ma solo raramente l'azione scenica nel suo complesso. Alla fine eravamo più confusi di prima e nessuno aveva ancora accettato se far parte del progetto o meno e chi aveva già acconsentito vedendo il tipo di lavoro che stavano svolgendo i compagni rimpiangeva di non aver scelto un altro progetto tipo la costruzione di un sito internet. Giacomo Verde non si

perse d'animo e ci mostrò tutte le immagini dei mandala, spiegandoci che ogni immagine era composta da un centro chiamato icona e che questo centro con il resto dell'immagine prendeva il nome di mandala. Non so se fu proprio questa nostra cocciutaggine comprensiva che fece decidere a Balzola e Verde di inserire all'inizio dello spettacolo una spiegazione di che cosa significa e cosa sono i mandala, fatto sta che gli studenti navigavano ancora in un mare inesplorato e incomprensibile. L'ultima mossa, che si rivelò decisiva, fu quella di inviarci a tutti tramite e-mail i "racconti del mandala" scritti da Andrea Balzola. Mi piaceva l'idea che ci incastrasse il teatro, di più non saprei dire, la cosa importante è che io come gli altri allievi in due settimane lessi *I racconti del Mandala*. Fu una specie di rivelazione, nel giro di alcuni giorni in Accademia non si parlava di altro. Quei racconti, con la loro freschezza, il loro mistero e la loro magia ci incastrarono, e non uso a caso questa parola, dentro il progetto. Ci incastrarono nel senso buono del termine, infatti solitamente in ambito accademico, un esame una volta finito, nel bene e nel male, diventa un voto sul libretto, quando invece un argomento ti coinvolge e ti interessa il voto sul libretto diventa l'ultimo fattore di importanza e tu ti trovi a indirizzare ogni studio verso tale argomento. Per molti di noi *Storie Mandaliche* non fu un solo esame, furono due, per due anni i nostri sforzi produttivi furono indirizzati alla realizzazione del nuovo spettacolo; non contenta, io continuai a lavorarci ancora per altri due anni. Tutto questo fu possibile grazie a quei testi.

Alla fine il primo gruppo che lavorò al progetto era composto da: Lucia Paolini, Tommaso Biondi, Samuele Malfatti, Michele Brogi, Maura Eli, Luca Tuccori, Luigi Volpe, Francesco Menconi.

Il primo problema che dovemmo affrontare fu quale programma utilizzare per la realizzazione del nuovo spettacolo. Le proposte erano indirizzate tutte verso programmi Macromedia e la scelta alla fine si giocò tra Director e Flash. Tutt'ora si discute su quale dei due programmi fosse più adatto la scelta fatta all'epoca fu sicuramente giusta per il tipo di prodotto che dovevamo realizzare: Flash.

Non molti di noi conoscevano il programma, non sapevamo ciò che poteva fare, la scoperta nel campo delle animazioni con flash anche su internet era ancora agli inizi. Cambiare il programma era il primo grande passo per dare un volto nuovo a *Storie Mandaliche*, non solo cambiava la tipologia di interazione, ma la stessa forma grafica prendeva toni completamente differenti. Avevamo a disposizione una tavolozza completa di colori e potevamo muoverli sullo schermo e attivarli semplicemente. Scelto il tipo di programma e quindi deci-

so come si sarebbe sviluppato il lavoro cominciò la fase più complicata da un punto di vista progettuale: dare un nuovo aspetto alle icone.

Le vecchie icone e i vecchi mandala come ci erano stati presentati, erano il frutto di una lunga analisi dei racconti, pertanto a livello concettuale erano perfette. Non sarebbe bastato aggiungere alcuni colori, le nuove icone dovevano essere innovative, dovevano spazzare via qualsiasi impronta del vecchio, dando una nuova immagine al lavoro. Si cominciò a lavorare con Photoshop 5, dovevamo creare dei mandala 400 x 600 e delle icone al centro dove non fu definito una grandezza precisa.

Vennero fatte molte prove, un giorno arrivai a lezione con una prova del mandala in rilievo. Avevo semplicemente applicato un filtro di photoshop che simula l'effetto rilievo. Stavo lavorando all'icona della pietra e anche se trovavo sporchi i vecchi colori e vecchia la texture utilizzata, non riuscivo proprio a immaginare una cosa più adatta da un punto di vista grafico. Volevo provare a "dissacrare" le icone, a renderle "pacchiane", a distruggere lo stile sobrio e sintetico che le aveva caratterizzate fino ad allora, volevo esagerare fino all'estremo limite opposto per vedere che cosa ne sarebbe potuto nascere. In effetti la mia prova era veramente terribile come non mancarono di farmi notare tutti quanti, ma da quella prova si decise di tentare la strada del rilievo. Nel gruppo ci fu una spaccatura concettuale: da un lato c'erano gli esteti delle due dimensioni che non si volevano staccare più di tanto dalle vecchie immagini e dall'altro un gruppo di psichedelici sperimentatori che volevano provare ad utilizzare texture e falso 3d. Discutemmo molto di questi problemi e vennero fatti molti disegni, ma entrambe le fazioni erano esagerate nella loro scelta grafica e carenti di qualche cosa di inspiegabile. Fu Giacomo Verde che mise fine a questa "disputa", amalgamando i due gruppi. Diede lo stesso mandala a due persone che facevano parte di pensieri grafici diversi chiedendo di occuparsi rispettivamente e a turno uno del mandala e uno dell'icona centrale. Se avessi disegnato l'icona 3d avresti dovuto utilizzare il mandala senza effetti e viceversa. Non era per scelta grafica che mi schierai nel gruppo dei 3d, fu solo per cercare una strada differente e Giacomo Verde decise di mettermi in coppia con Samuele Malfatti che capeggiava in assoluto il gruppo dei 2d. Non lavorammo alla pietra, che era stata graficamente il grimaldello del falso 3d (ora potrei anche ammettere che fu per orgoglio, la sentivo un po' mia, ma questa confessione la posso fare solo fra parentesi), bensì all'uomo bambino. Dalle prime elaborazioni vedemmo subito che applicare a tutto il mandala un effetto o una texture rendeva il disegno pesante, mentre se l'effetto era solo nella parte centrale dell'icona gli

faceva acquistare nuovi toni. Sembrava infatti staccarla dal resto dell'immagine, lasciandola parte integrante del mandala, la metteva in evidenza o meglio in primo piano senza però che lo sfondo venisse a perdere di importanza. Arrivammo finalmente alla decisione di applicare effetti di falso 3d a tutte le icone e di lasciare il mandala con uno stile più sobrio. Ci scambiammo i mandala, e tutti lavorarono sui progetti dei compagni (tranne la pietra che era stata lasciata un po' in disparte). Samuele diede un volto all'uomo bambino e disegnò il mandala del labirinto. Utilizzò per entrambi delle immagini esistenti di carattere greco, il labirinto del mandala non è altro che il labirinto iniziatico, io rielaborai un leggero effetto rilievo e applicai allo sfondo del mandala una colorazione mista effetto nuvole in arancione. Tommaso disegnò l'icona del cane, o meglio il muso del cane e Samuele gli applicò un disturbo gaussiano su orecchie e parte finale del muso, io misi il dna in rilievo cuscino al negativo sullo sfondo. Tommaso disegnò pure tutto il mandala riprendendo le prime immagini stilizzate del dna. Luca e Luigi si occuparono di Riza e del Corvo, la Maura e Michele fecero il mandorlo, Francesco realizzò l'ermafrodito e io feci la pietra. Discutevamo insieme i caratteri che ogni icona e ogni mandala dovevano avere e alla fine guardavamo e aggiustavamo i vari lavori. Questo metodo anche se molto bello, fece andare molto a rilento i lavori, Giacomo Verde aveva l'ultima parola sul giudizio delle immagini, ma il commento di tutti era importante e consigli e critiche quasi ben accette. Ci volle un anno intero per avere tutte le icone e tutti i mandala. Le caratteristiche principali che si delinearono furono da guida poi per la realizzazione della grafica delle storie. Per Riza si decise che doveva avere uno stile tribale, arcaico, Luca Tuccori ricercò antiche maschere africane e arrivò alla completa realizzazione solo quando ne traccio i tratti caratterizzanti, ripulendole da qualsiasi altro segno. Per il mandala decise di utilizzare un serpente, la spirale ha un forte significato mandalico che ben si accosta alla storia di Riza. Per il corvo non fu facile. Vennero fatte molte prove dell'icona fino al disegno di un corvo dalle ali aperte. Il problema più grande fu per il mandala. Volevamo ricreare l'idea dell'alchimia e per le prime prove furono utilizzati i simboli dei segni zodiacali moderni. Purtroppo questo faceva perdere all'immagine l'aria antica e l'idea di alchimia non riusciva a venire fuori. Fu fatta una ricerca su tutte le tipologie di simboli sia alchemici che astrologici e dopo molte prove arrivammo alla versione finale. Dall'immagine che avevamo capimmo immediatamente che il senso del tempo, così importante nella storia era stato un po' abbandonato, il mandala si sarebbe ricomposto lentamente durante la storia del corvo, come una pergamena che viene riletta dopo che se ne conosce già il contenuto. Il mandorlo fu elaborato su stile natu-

realistico, la pietra doveva avere come base la linea, la sobrietà del segno o meglio l'arcaismo del segno. Il cane e l'uomo bambino non presero immediatamente uno stile deciso, solo durante l'elaborazione delle storie siamo riusciti a trovare una grafica che si adattasse bene.

### **Disegni e stili delle nuove storie**

Lo stile è strettamente legato al tipo di programma che si è scelto di utilizzare. Vi sono alcune funzioni di Flash Mx che caratterizzano lo stile del segno riconducendolo a quel particolare software.

Qualsiasi tecnica utilizzata per animare le storie, anche se predefinita dal programma è stata utilizzata per scopi e in modi ben precisi e soprattutto con l'intento di creare qualche cosa che non dovesse avere una fruizione solamente visiva, ma anche drammaturgica. Le due storie che si sono appoggiate maggiormente alle funzioni di FlashMx sono il corvo e Riza. Una delle tecniche predefinite del programma è chiamata rasterizzazione. Questa tecnica trasforma dei file Bitmat, che generalmente sono molto pesanti e pertanto male utilizzabili nel web in file più leggeri e trattabili. Attraverso due variabili è possibile determinare il tipo di verosimiglianza con l'immagine iniziale e la morbidezza della linea. Da un punto di vista stilistico la risultante è un tipo di immagine ricomposta secondo blocchi di colore. A tale proposito cominciamo ad analizzare le elaborazioni che sono state fatte sul corvo. Per prima cosa vorrei analizzare le differenze del mandala originale con quello ricostruito.



Questa era l'icona presente sul mandala System che aveva come animazione le ali del corvo che si muovevano su e giù.

La nuova icona si presenta invece statica.



L'immagine si presenta al centro rielaborata con Photoshop e ha un effetto rilievo centrale. E' stata studiata perché assomigliasse al tempo stesso ad un corvo ed ad un essere umano, soprattutto la parte centrale, riadattamento della silhouette esterna è stato smussato per poter arrivare alla forma più verosimigliante umana. Per quanto riguarda il mandala la situazione si complicò molto ed infatti dopo varie elaborazioni si arrivò al risultato finale.



Questo mandala aveva una forte valenza simbolica ed era difficile da ricostruire.



L'utilizzo dei segni zodiacali stilizzati, ha mantenuto il senso dell'arcano, ma ha ridato nuovi colori al mandala. Durante le storie il mandala si compone lentamente, ogni parte di colore si forma a seconda dello sviluppo per arrivare alla completezza del racconto in concomitanza con la completezza dell'evoluzione della storia.

#### **IL CORVO - porta est - aria – verde**

*Dove si racconta dell'ambizione e della fatica della trasformazione. Quanto più ci si avvicina al centro tanto più si rischia di perderlo. E si racconta di come l'immortalità non possa fare a meno della morte.*

Queste sono le caratteristiche principali della storia, ma oltre queste vi è il fatto che, come la pietra, la storia nasce nel passato. La soluzione grafica che è stata trovata è stata quella di ricostruire l'ambiente iniziale, Praga, utilizzando delle stampe del sedicesimo secolo, unite con il volto di Federico II. Lo stile prendeva in questo caso un carattere molto arcaico, ci voleva un'idea per poter ravvivare le immagini. Fu deciso di utilizzare la tecnica della rasterizzazione e di virare tutte le immagini in verde. Questo fece in modo che non si creasse un forte distacco tra le prime immagini della storia e le altre ambientate in epoca recente. La storia del corvo ha al suo interno sei punti link l'unica storia alla quale non si può accedere dal corvo è il cane. L'altra tecnica predefinita del programma è l'interpolazione di forma.

Questa fa sì che da una bitmat iniziale si possa arrivare ad una forma differente dandogli solamente il punto di partenza e il punto di arrivo. Purtroppo non è così precisa anche se si possono utilizzare punti di ancoraggio, quindi spesso per poter arrivare all'effetto desiderato si deve ricostruire l'immagine frame by frame.

Lo sviluppo della linea in questo caso deve essere abbastanza semplice e non è utilizzabile con immagini complesse. Per questo suo carattere "tribale" fu utilizzata per la storia di Riza.

#### **RIZA, LA PRINCIPESSA DEL SUD - sud-ovest / luna / nero**

*Dove si racconta del potere della trasformazione e della trasmissione dei poteri, che avviene attraverso l'amore. Questa è la storia di Riza, la principessa nera, dove si mostra come l'oro anche al buio continui a luccicare, divori le tenebre e ritrovi la strada verso il sole.*

Ma andiamo con ordine e cioè partiamo dalla rielaborazione dell'immagine del centro del mandala.



Questa era l'immagine primigenia che rappresentava una luna centrale e due bocche di coccodrillo laterali. Su questa si decise di intervenire pesantemente ed infatti il risultato finale fu:



In questo caso siamo passati alla rielaborazione di una maschera africana e il falso 3d è stato utilizzato solamente nella luna e negli occhi di Riza. Quello al quale si voleva arrivare era alla semplificazione del segno, ma al tempo stesso la sua maggiore riconoscibilità.

Se l'icona fu trasformata ampiamente, i tratti principali del mandala furono tenuti.



In questo caso il concetto della spirale mandalica e della forma a serpente volevamo mantenerlo, quindi siamo intervenuti soprattutto sui colori.



La linea del mandala è stata assottigliata e resa più fluida e pulita ed è stato inserito il giallo. La cosa interessante nello svolgimento della storia di Riza è proprio questa stilizzazione del segno.

Anche la storia della principessa del Sud nasce in un luogo e si sviluppa poi successivamente in un altro. Si passa da un ambiente africano ad uno di città dove Riza diventa perfino una prostituta. Questa variazione di luogo non è così determinata dal segno, proprio per mantenere i legami della tribù, sempre presenti nella psicologia del personaggio, per tutta la durata dello sviluppo della storia.

Le soluzioni grafiche che sono state adottate sono molto semplici, per descrivere ad esempio la sua prigionia sono semplicemente stati tracciati dei graffiti rossi sullo schermo. Per descrivere la furbizia di Riza prima del massacro degli uomini abbiamo semplicemente variato i colori dell'icona e spostato leggermente la luna in una posizione "sorriso", tingendola di rosa.

Tutto questo perché non volevamo perdere il contatto con le origini africane.

Un altro accorgimento che si è usato è stato quello di utilizzare soprattutto colori primari, all'arrivo di Riza nella città questa tecnica è diventata più elastica e anche nei sogni di Riza si è cercato tramite variazioni di colori non primari, di rendere un cambio di ambiente.

La storia di Riza ha quattro link e sono tutti presenti nella seconda parte del racconto, non si può accedere alla storia del mandorlo e a quella del corvo, con le quali non ha una relazione diretta.

Ad essere proprio sinceri questa è una modifica che è avvenuta in corso d'opera. Infatti quando mi sono trovata a rimodellare le immagini dei file mi sono resa conto che nella prima versione dell'uomo bambino, quando Karl incontra il corvo che gli dice di andare alla città di Luz, l'uomo bambino era accompagnato da Riza. Nella storia di Riza invece questo non accadeva. Quello è l'unico punto di incontro tra Riza e il corvo. Abbiamo deciso di togliere la presenza di Riza poiché da un punto di vista drammaturgico era più corretta. In realtà esiste anche un altro momento di contatto tra Riza, il corvo e il mandorlo, e cioè quando Riza è nel parco con il cane e l'uomo bambino è appena sprofondato nella città di Luz, ma non vi è una vera relazione tra i vari personaggi, l'evoluzione dell'uno non contribuisce all'evoluzione dell'altro, pertanto non erano importanti.

Ci siamo anche resi conto nella fase finale che per la chiamata dei link si ha un momento iniziale di racconto, uno centrale dove viene spesso cambiata storia, poi solitamente si preferisce arrivare alla fine e cioè alla storia dell'ermafrodito senza cambiare, si crea cioè un "affetto" per l'ultimo e il primo personaggio narrato. Sulle basi anche di questi ragionamenti si è deciso di non aumentare i link di Riza.

Su queste due storie durante la rielaborazione finale non sono dovuta intervenire particolarmente visto che erano state costruite abbastanza bene, mancava solamente la parte finale del

corvo e alcuni passaggi su Riza, ma in generale anche come tempi narrativi eravamo abbastanza in linea, forse per questo conosco meno la storia del segno che le ha generate, mi posso basare solamente sulle discussioni che avvenivano volta per volta alla revisione dei materiali. A tale proposito ho comunque raccolto alcune mail che trattavano l'argomento.

Per far fronte agli stili predefiniti di flash prenderò ora in considerazione la storia della pietra che è sicuramente uno studio particolare del trattamento dell'immagine.

**LA PIETRA - porta nord - acqua – bianco**

*Dove si racconta della trasformazione del tempo e della costruzione del tempio.*

*“Qui sta la comune pietra / Il cui prezzo è assai modesto / Quanto più è disprezzata dagli stolti / Tanto più è amata dai saggi”.*

Partendo dall'icona centrale devo dire che ci sono stati notevoli cambiamenti.

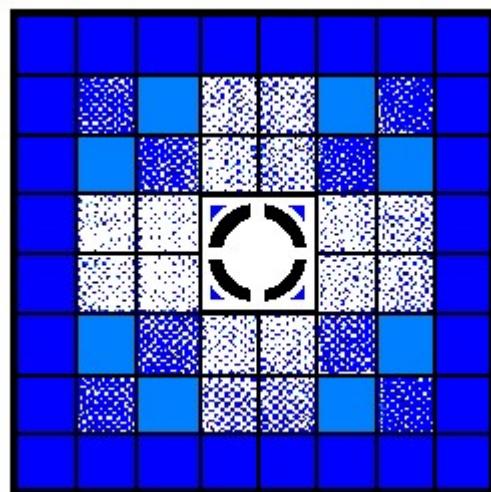


Si parlava del concetto della quadratura del cerchio , che come si può vedere in questa immagine è già abbastanza chiaro, ma ho utilizzato la tecnica delle immagini illusorie per la nuova icona

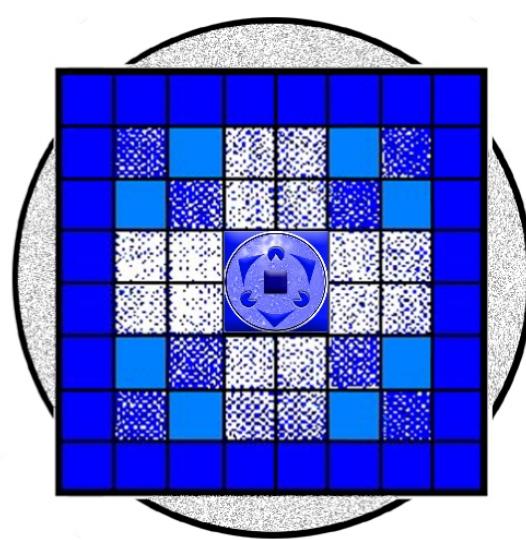


Le tre coppe centrali vanno a creare un triangolo che si sovrappone e contrasta con i triangoli che vanno invece a evidenziare un cerchio. La luce dall'altro è usata sullo stile dell'icona del corvo, ma la base del cerchio centrale è rielaborata con una texture arenaria, per dare l'idea della materialità della pietra.

Se da un lato l'icona centrale è molto differente dall'originale il mandala in sé ricalca abbastanza il vecchio stile



Analizzando la struttura di questo mandala, mi sono resa conto che il trattamento dei colori e delle texture era già molto ben strutturato quindi la nuova rielaborazione non volevo fosse molto differente. Da subito ho pensato che questo carattere semplice della linea dovesse essere il light motive della storia visto che si parlava di solidità, tempo e in qualche modo saggezza.



Ho infatti tenuto la vecchia texture, ma non mi piaceva molto la forma quadrata del mandala, non usciva il concetto della quadratura del cerchio. Ho rielaborato molti file prima di arrivare a questa stilizzazione, creare questo doppio equilibrio di cerchi e quadrati dona all'immagine un'idea di zoom, come un evidenziatore sul concetto restituito dall'immagine. Le cose interessanti della storia della pietra da un punto di vista grafico sono sostanzialmente due.

La scelta di creare uno sfondo con due linee che non si frammentano mai, ma si modellano a formare l'ambiente e gli elementi che interagiscono all'interno della storia sono tutti disegnati prima a mano su carta e poi scannerizzati. Vi sono da un punto di vista tecnico anche un paio di action interessanti. La prima è proprio all'inizio della storia quando si gratta la roccia per staccare la pietra dalla montagna madre. Questo gioco è interamente gestibile da parte del narratore che decide i tempi e le modalità dello sviluppo in base al tipo di narrazione che sta utilizzando. Sono infatti stati inseriti un numero molto grande di bottoni che una volta sfiorati dal mouse producono l'effetto dello sgretolamento. La stessa tecnica viene poi ripresa quando lo scultore incide i simboli sulla pietra.

Vi è un altro momento dove il narratore ha a disposizione una narrazione dove la macchina è completamente assoggettata al suo uso e cioè quando siamo nella grotta. Attraverso un trascinamento di una maschera che dovrebbe simulare la luce si può scoprire lentamente la forma della pietra nascosta nel buio. Ad essere sincera era la prima volta che mi avvicinavo verso questo tipo di utilizzo del programma e anche se successivamente sono stata meno accorta a questo tipo di sperimentazione, nella pietra, questa struttura trova tra tutte le storie la sua migliore applicazione narrativa. Bisogna anche dire che sulla storia della pietra si è ragionato molto anche perché tutta la storia si svolge al passato, ha solamente un link alla fine con tutte le storie, visto che viene a contatto con tutti i personaggi solo dopo che è stata abbandonata nel parco e trova la sua conclusione solo nell'ermafrodito. E' una storia che ancora oggi non si integra benissimo nella narrazione, forse anche perché spaventa molto Giacomo Verde e al contrario delle altre non gli dà grandi possibilità di gioco se non nell'immagine stessa. L'unica discussione interessante a livello di laboratorio che è nata sulla pietra è stata relativamente al parco finale. Inizialmente ci siamo chiesti se era corretto o meno utilizzare un parco uguale per tutte le storie. Credevamo che fosse un modo per unificare il segno, solo dopo ci siamo resi conto che anche se alcuni parchi si assomigliano (non a caso) non aveva significato unire il segno con un unico sfondo che anzi sarebbe andato ad

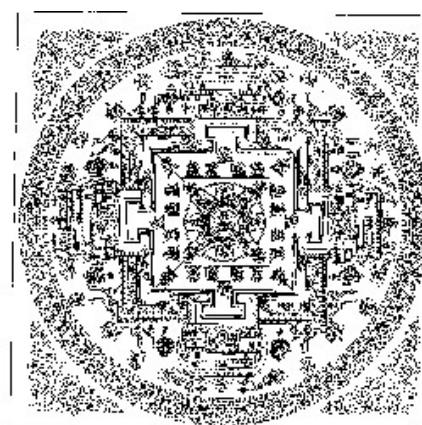
intervenire in maniere eccessiva su alcuni stili. L'unione non era in un segno comune ma si trova nelle scelte che abbiamo man a mano realizzato, ma come ho detto all'inizio era impossibile avere una visione totale del lavoro all'epoca, per riuscire a capirci qualche cosa avremmo dovuto aspettare ancora due anni.

Una delle storie che è stata più discussa e che ha trovato le maggiori modifiche è stata quella del cane.

#### **IL CANE BIANCO - porta sud - fuoco – rosso**

*Dove si racconta come le biotecnologie clonino i corpi ma non possano copiare l'anima.  
E dove si racconta della fedeltà al fuoco, senza il quale non vi è trasformazione.*

Già il discorso sull'icona centrale è stato abbastanza controverso, inizialmente l'icona è stata modificata in modo che lo sfondo rappresentasse un dna in bassorilievo e con un cane centrale.



Purtroppo della prima versione ho solamente tutto il mandala e non l'icona isolata, ma ho una prima versione del nuovo cane:

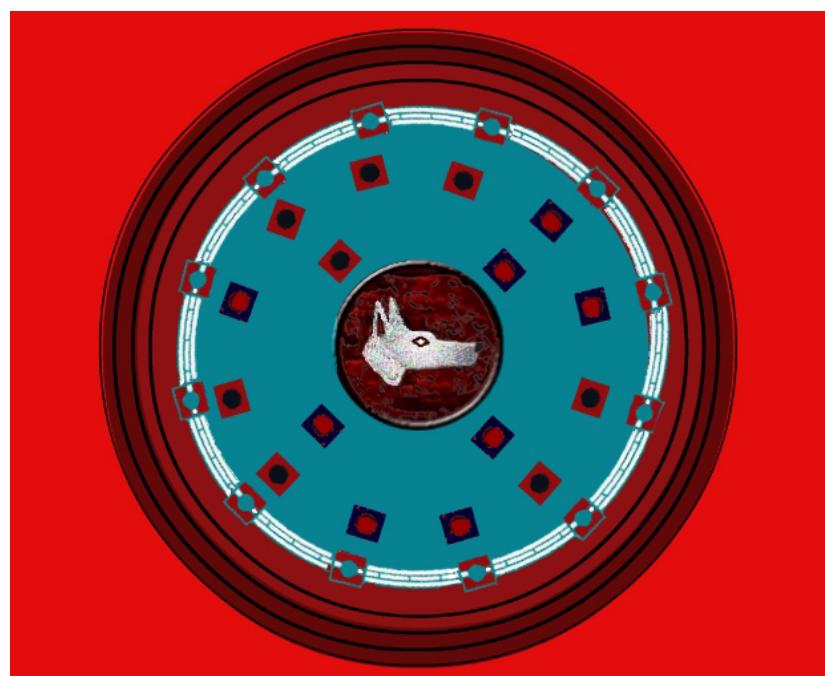


Questa icona però non ha riscosso successo tra il pubblico che non riusciva a capire bene e a distinguere l'iconografia del cane. Sono nate molte discussioni e c'è stata una bambina che è riuscita perfino a vederci un cane che dormiva su un letto, ma comunque a votazione per tutti era una lumaca. Ho rielaborato qualche file fino a quando mi sono resa conto che l'unico modo per poter far capire che era un cane era aggiungergli un collo.

È stato Giacomo a trovare una soluzione per l'icona del cane, utilizzando sia il collo che accorciando orecchie e muso.



Per quanto riguarda il mandala non ci sono stati invece grandi problemi abbiamo tracciato un dna stilizzato che risultava in un secondo tempo anche abbastanza facile da animare.



Per quanto riguarda le animazioni hanno avuto tre fasi di sviluppo. Una prima fase dove ho disegnato la prima parte fino alla fuga di Lola, una seconda fase dove ho disegnato tutta la storia con fondali 3d e una terza dove vedendo l'unione dei personaggi con i fondali ho ridisegnato tutti gli sfondi usando i font. Lo stile determinante è stato quello impostato durante la prima fase. La storia del cane, trattando di manipolazione genetica, è quella che maggiormente necessitava di uno stile aggressivo e moderno, ho scelto di iniziare come se fosse stato un sito web, il sito della Pekin e Mengele company. Nella logica della costruzione del sito ho utilizzato un'animazione 3d per Lola che scappava dal laboratorio. Nell'idea originaria c'era di tenere il 3d solo in questa parte ed infatti a questo punto la mia elaborazione si era fermata per cercare lo stile migliore per andare avanti. Parlando con Giacomo Verde siamo arrivati alla conclusione che l'idea migliore, anche per staccare il cane dalle altre storie era quella di continuare ad utilizzare il 3d. Ad essere sincera non è che questa idea mi entusiasmasse tantissimo, solo quando sono riuscita a trovare un'interpretazione del 3d all'interno del tessuto narrativo sono stata contenta della scelta.

Pensando all'idea di trasformazione sentivo la necessità di traslare il concetto anche sul 3d ed infatti ho elaborato un'evoluzione del tratto in modo che questo si fondesse con la storia.

Dopo la prima immagine di Lola che subisce anch'essa un cambio di tratto durante la fuga, sono stati toccati alcuni dei punti cruciali del 3d. I primi uomini della Pekin e Mengele company che vanno a cercare Lola nel paesino, hanno una struttura che ricorda i primi videogiochi di animazione, la mamma nel parco comincia ad avere una definizione migliore anche se compie volontariamente un gesto innaturale, Karl che gioca sulla pietra è l'ultimo stadio del 3d, ma si muove in maniera scoordinata. Questa evoluzione trova il suo compimento nella scena finale dove vediamo Attila, identico alla madre, pulito nel movimento: l'evoluzione lì trova il compimento.

Altro discorso sono invece i fondali. Inizialmente avevo mantenuto lo stile del 3d anche nei fondali, trattandoli come i personaggi e quindi non dandogli mai un'idea di naturalezza che dovrebbe invece essere alla base delle animazioni con questa tecnica. Purtroppo questo creava effettivamente un grosso stacco dalle altre storie e soprattutto non faceva risultare i personaggi, ma creava nella percezione una mancata concentrazione sui punti focali. Nella rielaborazione di dicembre 2003 a Castiglioncello ho cambiato completamente tutti gli sfondi e insieme con Giacomo abbiamo deciso di utilizzare una tecnica il più bidimensionale possibile. Abbiamo cercato tra i font e le clip art e alla fine abbiamo deciso di utilizzare questa tecnica a maschera di colore.

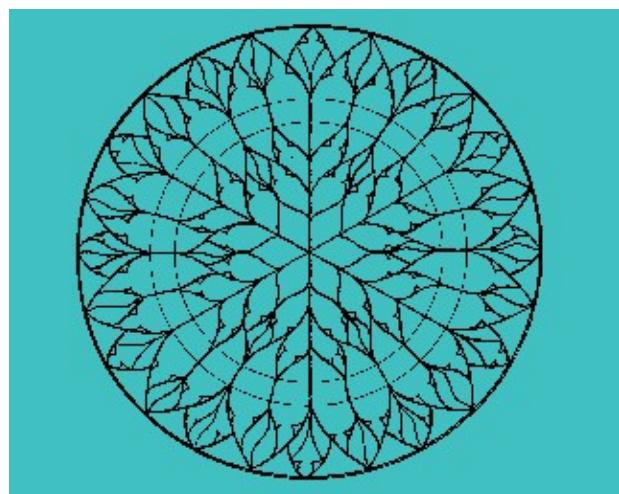
Nella costruzione dell'immagine ho ritenuto opportuno utilizzare quattro colori fondamentali: rosso, bianco, nero e grigio. Il risultato ottenuto da questa nuova trasformazione ha fatto in modo che oltre ad avere una risultante estetica di maggiore impatto faceva risaltare gli elementi tridimensionali collocandoli in una più corretta visione narrativa dell'immagine, lo spazio percettivo acquistava un equilibrio e una cornice che facilitava la comprensione visiva dell'immagine.

Da un punto di vista stilistico anche io, come molti spettatori che hanno visto più volte il racconto di storie Mandaliche, la storia che più mi piace ed è quella del mandorlo.

#### **LA MANDORLA - ovest / terra / giallo**

*Dove si racconta come le mandorle possano trasformarsi in sogni, annunciare il futuro e aprire le porte della misteriosa città di Luz. Ed infine diventare alberi di luce.*

Il mandorlo come era disegnato nel mandala System non aveva lo sfondo di colori che siamo riusciti invece a dargli con Flash, già nella rappresentazione dell'icona e del mandala vi sono notevoli differenze anche se vedendoli si può capire quanto il secondo trovi una sua diretta discendenza dal primo.



Questa è la prima versione del mandala, non è presente l'icona centrale.





È stato strutturato un centro tridimensionale innestato direttamente sul mandala originario trasformato per tratto e colori. Lo stile che volevamo dare era di stampo Liberty, non credo di esserci particolarmente riuscita, se non per la flessuosità della linea. La prima differenza con le altre storie si ha dalla presenza di una cornice, questo perché comunque il mandorlo in sé non ha possibilità di movimento, ma ha uno sviluppo interno, racchiudere quindi le immagini in una cornice narrativa serviva per poter evidenziare questa caratteristica. Le linee sono molto morbide e è anche interessante l'uso della prospettiva assolutamente assente nelle altre storie. Il parco è per la prima volta visto in prospettiva. A livello di tavole è quello meno complesso, ma non per questo meno efficace. Forse proprio perché molto semplice sono riuscita a tenere questa caratteristica anche nel segno. L'animazione è lenta e racchiude tutti i tratti caratterizzanti di un albero che nasce, cresce e muore. La storia del mandorlo è quella più eterea come tratto e anche quella che secondo me è più da "vedere" che non da "giocare", quando viene scelto durante la narrazione, riesce a donare un respiro di sollievo, una sorta di pausa. Quando mi sono trovata a disegnarlo avevo da poco finito il cane e avevo affrontato il faticoso problema dell'uomo bambino, inizialmente non riuscivo proprio a trovare uno stile che gli fosse realmente congeniale, mi sembrava ogni volta che creavo una tavola di aver già usato quelle linee e di aver già usato quei tipi di colore. In questo caso mi è venuto in soccorso Andrea Balzola, gli avevo portato a far vedere delle prove di alberi, che in parte si avvicinavano all'idea che poi ho realizzato, erano interessanti, ma non ancora adatti alla tipologia della storia. E' stato lui che parlando del liberty mi ha consigliato di fare due passi nella mia città, Viareggio, patria dello stile. Dopo ore infruttuose davanti allo schermo luminoso ho deciso di met-

tere in pratica tale consiglio e sono uscita a fare due passi. Sono andata davanti a Villa Argentina, una stupenda villa che stavano e stanno ristrutturando, pertanto tutti i muri erano coperti da teli e impalcature. Ho pensato alla mia solita sfiga, ma poi mi sono fermata a guardare, un grosso albero, che non ho proprio idea di che cosa fosse, aveva un ramo con delle foglie che veniva incorniciato da un tassello di una finestra della villa dove i teli, forse per il vento erano crollati. Da questa immagine ho tratto l'idea della cornice e della linea. A parte queste dissertazioni sulle mie follie creative trovo che il risultato finale sia molto inerente al tessuto drammaturgico e abbia una buona valenza estetica.

La storia che da un punto di vista narrativo è più forte invece ha subito una sorte nelle immagini peggiore delle altre, l'uomo bambino.

#### **KARL, L'UOMO BAMBINO - nordovest / sole / arancio**

*Dove si racconta delle avventure e dei pericoli della trasformazione, di come il tempo si fermi in un labirinto telematico e di uno strano viaggio dentro la terra e oltre la morte. Qui si potrà sapere come un bambino diventi re del nord e incontri la principessa del sud, e cosa generi la loro unione.*

Partiamo dall'icona centrale.

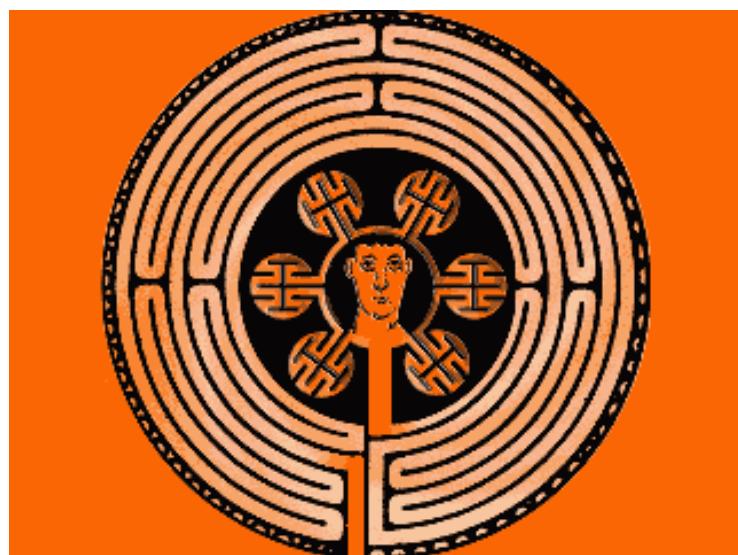


Di questo segno abbiamo mantenuto la struttura dei cerchi e basta, per il volto abbiamo usato un discobolo disegnato su un vaso greco e nei cerchi abbiamo inserito una sorta di labirinto.



Questa è la nuova icona che nel corso della storia subisce un'evoluzione, infatti nelle prime tavole il cerchio esterno non è presente, ad indicare che con la crescita si ha un'evoluzione dell'icona stessa e non solamente la costruzione del mandala.

I due mandala sono molto simili.



Ho già parlato all'inizio delle diatribe causate dalla formazione di questo mandala che a differenza degli altri che hanno un'applicazione tridimensionale solo nella parte centrale, questo ha un'evoluzione di segno anche all'interno del mandala. Tecnicamente questo disegno si distacca dalle teorie che sono state utilizzate per la costruzione degli altri mandala, ma la storia stesso dell'uomo bambino crea questa distinzione.

Purtroppo la storia ha avuto un'evoluzione molto travagliata a causa in questo caso dello stile laboratoriale delle storie e a causa del tempo.

Come spiegavo all'inizio non tutti hanno vissuto questi disegni con l'affascinante fantasia dell'avventuriero, e se da un lato io come gli altri ci sentivamo un po' come il Capitano Nemo alla conquista dei mari (io successivamente ho scoperto che più che Nemo mi sentivo Ulisse ), per alcuni questo era solo un esame. L'uomo bambino nella sua prima versione non era molto elaborato, non aveva un gran stile, insomma, per dirla in breve era proprio brutto.

È a questo punto della sua nascita che contro di lui si è messo pure il tempo, dovevamo andare in scena e la storia dell'uomo bambino proprio non stava in piedi. Nel giro di qualche giorno rielaborai velocemente le immagini che avevo a disposizione, senza fare un gran lavoro creativo, non è semplice dare un carattere ad una storia con poche e confuse immagini.

È stato a Castiglioncello la svolta della storia e questa volta ad onor del vero grazie ad Anna Maria Monteverdi. Stavamo riguardando le immagini per vedere le cose da aggiustare e alla fine dell'uomo bambino Annamaria era veramente triste, e dispiaciuta perché si ricordava con piacere i giochi presenti nella vecchia versione. Quella stessa notte rimisi mano ai file e tirai giù una bozza dei giochi che erano stati completamente trascurati nella nuova versione. Non erano completi, mancavano di sfondo, ma erano già abbastanza interessanti per poter fare la prima prova aperta.

Ci sono voluti altri mesi per dare un assetto estetico alla storia che ha trovato il suo vero compimento solo dopo l'ultimo incontro a Castiglioncello a dicembre. Un'altra parte che non era stata disegnata e che invece ha acquistato un buon impatto a livello di immagini è quando Karl va nella città di Luz. In questo momento lo stile dell'uomo bambino si fonde perfettamente con lo stile del mandorlo, le storie infatti si intrecciano non più solo a livello di link ma coabitano l'una nell'altra.

La forza dell'uomo bambino sta nel suo carattere giocoso e divertente, è spesso intrigante e anche se non brilla per intuizioni stilistiche è una delle storie che ha una risultante maggiore con il pubblico.

A livello di link è la più complessa sono presenti, infatti, ben 12 punti di intersezione ipertestuale e spesso capita che vi si ritorni più volte durante la narrazione. Per Giacomo Verde è narrativamente una delle più difficili da gestire la perdiamo e la rincontriamo continuamente e può essere raccontata da qualsiasi punto. Nasce e si sviluppa nel parco che è il

punto nevralgico di tutte le storie e viene a contatto con tutti i racconti in un rapporto di crescita e trasformazione costante.

Non credo personalmente di essere riuscita a rendere graficamente la complessità del racconto e me ne dispaccio molto, ma fortunatamente questo è uno spettacolo teatrale e ogni singolo elemento va a creare la struttura dello spettacolo, se non ci fosse un narratore e una musica non credo proprio che avrebbe lo stesso impatto che ha se viene semplicemente letta. L'ultima storia è quella dell'ermafrodito che include a livello di mandala anche il mandala delle storie iniziali.

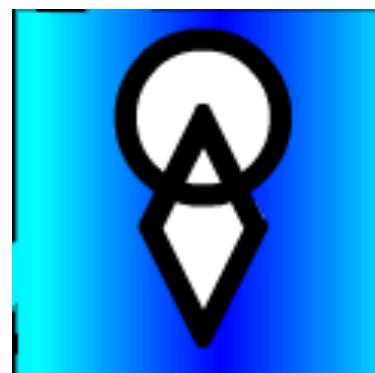
Tranne che per i colori non sembra che vi sia una forte differenza dalla prima versione, ma sicuramente nello sviluppo successivo delle storie si è venuta a creare una profonda spaccatura.

#### **L'ERMAFRODITO**

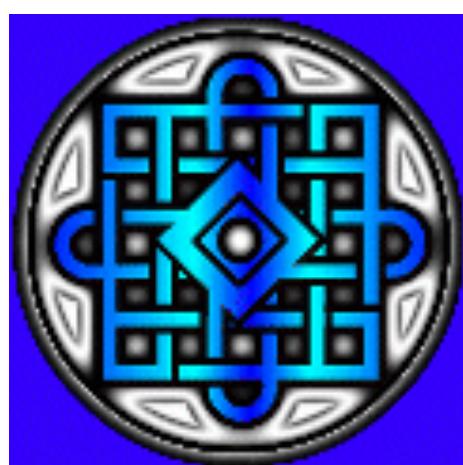
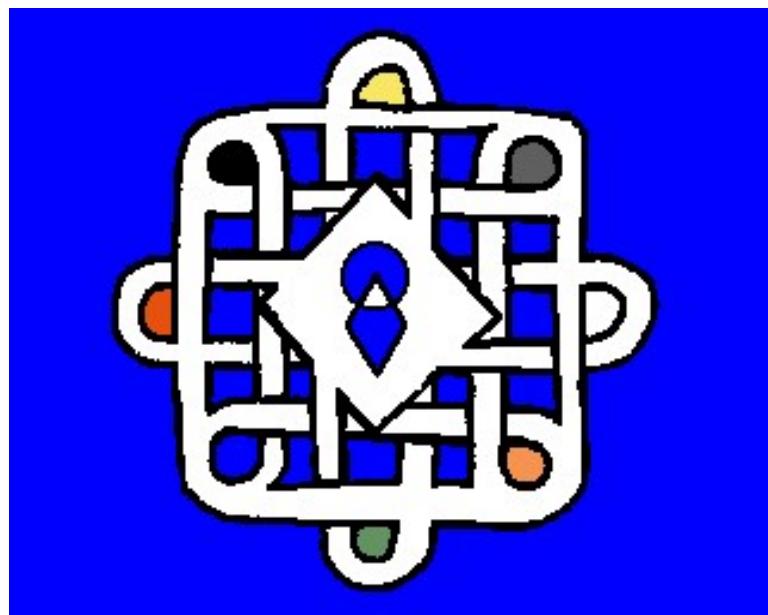
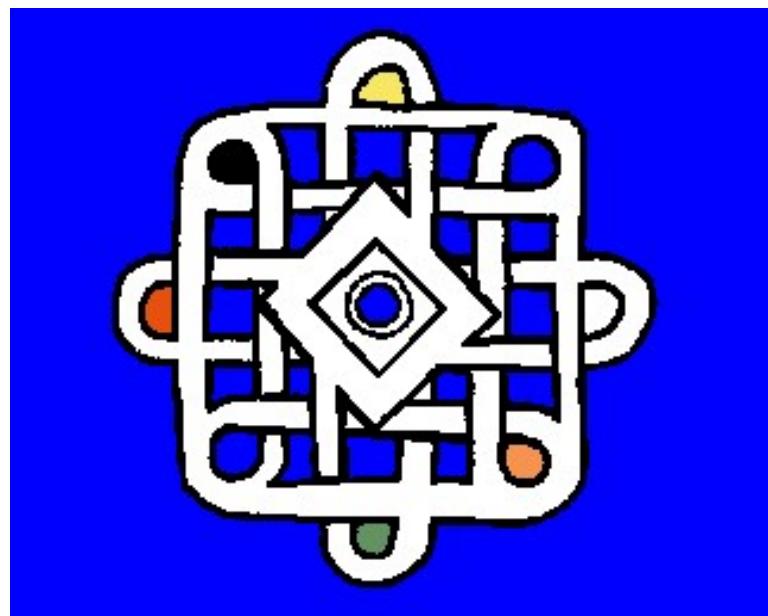
*Qui si racconta di uno strano essere.*

*Di come attraverso di lui tutte le storie portino al centro  
e di come dal centro sorga la montagna sacra.*

*Sulla quale la trasformazione si compie  
e la terra sposa il cielo.*



Le due icone centrali sono sostanzialmente simili abbiamo solamente una perdita dell'effetto pixel.



Parlare dello stile utilizzato per l’ermafrodito è quanto mai complicato, parlare della struttura tecnica dell’ermafrodito è peggio. E’ la storia più mistica sia a livello di racconto che a livello di immagini, è complessa e poetica e le immagini non potevano che seguire questo fascio di luci e parole. Stiamo lavorando ancora tanto su questa storia perché è difficile da integrare, le immagini non sono più narrative, ma qui il segno diventa racconto e le parole sostegno. Come non sarebbe possibile cambiare una sola virgola del testo, che infatti viene letto da Giacomo Verde e non raccontato, anche le immagini sono necessarie a se stesse e si auto-compiono in un rapporto non più di trasformazione ma di totalità. Il mandala iniziale, il mandala delle storie dove ad ogni colore si racconta di un elemento trova il suo compimento nella sua stessa rotazione e l’apice e il pedice qui si vengono ad unire sia nel testo che nelle immagini. Pensavamo che non fosse comprensibile ai bambini, invece rimangono come affascinati, e anche gli adulti capiscono che dopo essere intervenuti durante la narrazione è il momento della vista e dell’udito come se questi unisci sensi bastassero a comprendere un gioco di un’ora dove si è riso, e scherzato, ci siamo affezionati ad alcuni personaggi e li abbiamo abbandonati, dove tutto inizia e si conclude in una spiegazione che rimane dentro e che nemmeno il nero del click finale può spiegare.

Quando ci siamo incontrati a Castiglioncello ad agosto con Zonegemma, il lavoro si è diviso in tre parti; riadattare le immagini alla narrazione, inserimento del suono, inserimento dei link. Riadattare le immagini alle storie è stato stranamente il lavoro più semplice anche perché si svolgeva su due fronti, testo e animazione infatti venivano riadattati contemporaneamente a seconda delle esigenze. La parte più complessa è stato sicuramente l’inserimento dell’audio. Per quanto riguarda la sperimentazione del suono in flash Mx si sono fatti negli ultimi anni passi da gigante, ma in generale il programma viene utilizzato in ambito web e quindi non ha caratteristiche precise per l’uso in teatro. Mauro Lupone è giustamente molto esigente per quanto riguarda l’inserimento del suono e quello che tentavamo di fare era di non dare un’impronta videogioco all’audio. Abbiamo utilizzato dei tappeti sonori che si andavano a sommare l’uno sull’altro in una simbiosi già presente nei racconti e nelle immagini. Questa elaborazione è stata abbastanza difficile visto che Flash gestisce molto male cambiamenti di volumi, fade e effetti su file in loop molto grandi.

Il momento però più bello e magico in assoluto è stato il giorno della prima prova aperta. Sapevamo dei problemi che avremmo incontrato, avevamo montato tutti i link durante la

notte e non sapevamo assolutamente se avrebbero funzionato. E' assurdo ma fino a quel momento non avevamo idea del lavoro nella sua complessità. Per la prima volta dopo tre anni abbiamo visto le immagini proiettate sullo schermo che si muovevano da una storia all'altra e sotto la musica di Mauro che andava a coronare il momento in un quadro di una magia unica. Giacomo, in piedi accanto allo schermo guardava le immagini e giocherellava con il mouse, saltellando tra i file. Vi sono stati molti commenti dopo quel giorno e tante decisioni prese non più sul piano grafico, ma sul piano della narrazione. Per facilitare il compito a Giacomo è stato cambiato il puntatore del mouse ogni volta che un link era attivo. Sono iniziate le prove domestiche e lentamente sono iniziati i vari aggiustamenti.

**DOI: 10.54103/connessioni/29781**