

STORIE MANDALICHE è un progetto teatrale multimediale

Nato nel 1998 sulla base di un ipertesto narrativo (7 brevi racconti linkato fra loro) scritto da Andrea Balzola per uno spettacolo interattivo a cura del regista, videomaker e performer Giacomo Verde e realizzato con il gruppo ZoneGemma (Massimo Cittadini, Mauro Lupone, Lucia Paolini, Anna Maria Monteverdi). Questo spettacolo ha avuto 3 versioni (1998-2005), con l'uso di software interattivi diversi (Mandala System, FlashMX).

I racconti sono stati trasformati da Balzola in collaborazione con Verde nel primo ipertesto drammaturgico realizzato in Italia.

Nel 2007 è stata fatta una versione completamente rinnovata, intitolata I RACCONTI DEL MANDALA, produzione Xlabfactory-Compagnia VerdastraDellaMonica-White Light, a cura del musicista Mauro Lupone, con una riscrittura del copione teatrale, nuove immagini del video artista Theo Eshetu, l'uso di una tuta interattiva agita dalla performer e soprano Francesca Della Monica, e con le voci di Massimo Verdastra, Marion D'Amburgo, Andrea Carabelli.

I racconti e la storia di questo progetto, con una serie di note critiche, sono pubblicati nel libro *A.Balzola e AM.Monteverdi, STORIE MANDALICHE. Uno spettacolo interattivo, Mediamorfosi, Nistri-Lischi, Pisa 2005* e in *A.Balzola, Una drammaturgia multimediale, Editoria & Spettacolo, Roma, 2009*. Vedi anche sito www.xlabfactory.org

TALES OF THE MANDALA

Scenic concert for voice and data suit

Tales of the mandala is an interactive technological play, in which digital signals blend with an all-embracing environment in which a score composed words, sounds; gestures and image form a mandala. The vocals and body gestures of the performer Francesca Della Monica trigger a flow of images and sounds that are activated and transformed to illustrate the text written by Andrea Balzola. A Data suit composed of sensors is at the centre of what generates the digital audiovisual actions, which are based around an interactive score created by the composer and electronic sound designer Mauro Lupone. Video Artist Theo Eshetu, with the collaboration of Samuele Malfatti, has created visuals that illustrate and counterpoint the abstract narrative of the play.

With a style that combines an original singing recital with the language of mythology, the play deals the t themes of Time in the technological age, an interior quest, of generation and death through the narration of characters and stories with powerful symbolic connections.

Iper-RACCONTI DEL MANDALA di Andrea Balzola

INTRODUZIONE

1. Il Mandala

“Mandala” è un termine sanscrito che significa “cerchio magico”. Nella tradizione tantrica induista e nel buddhismo tibetano è un elemento centrale delle cerimonie rituali e delle pratiche di meditazione. E’ nello stesso tempo simbolo e strumento della trasformazione spirituale dell’individuo (cfr.G.Tucci, *Teoria e pratica del Mandala*, Ubaldini ed. 1969). Può essere

disegnato, dipinto, realizzato con sabbie colorate, o modellato plasticamente. Ha un duplice significato, esteriore ed interiore. A livello esteriore è un “cosmogramma”, cioè una rappresentazione simbolica dell’universo spazio-temporale e del suo processo di creazione; a livello interiore è uno “psicogramma”, cioè un’immagine mentale che guida l’essere verso il proprio centro, ricomponendo la pluralità frammentata della psiche in un’unità originaria. Il vero Mandala è comunque quello creato nella propria mente.

Ma, come Jung ha dimostrato, il Mandala non appartiene soltanto alla tradizione spirituale orientale, è un archetipo universale, ricorrente nelle rappresentazioni simboliche e cosmogoniche di tutte le civiltà, dal cristianesimo medioevale agli indigeni americani, dagli egizi agli assiro-babilonesi, e ancora oggi si manifesta nei sogni individuali di soggetti appartenenti a culture diverse (cfr.C.G:Jung, *Psicologia e alchimia*, Boringhieri 1981).

La spiegazione di questa universalità è probabilmente legata alle stesse caratteristiche della struttura mandalica, idealmente un Mandala si sviluppa da un punto centrale verso i quattro punti cardinali, simmetrici fra loro, che sono inscritti da alcuni cerchi concentrici. Si possono così riconoscere forme mandaliche microcosmiche in un cristallo di neve, nelle sezioni dei nervi o di metalli come l’oro, oppure forme mandaliche macrocosmiche in certe galassie o in alcune nebulose. Anche facendo un gesto semplice come gettare un sasso nell’acqua si crea un “mandala”, o, con un procedimento assai più complesso, i matematici pionieri dei frattali, che hanno fatto elaborare graficamente questi ultimi dal computer, sono stati meravigliati dalle forme “mandaliche” generate dalla macchina.

Nella tradizione buddhista tibetana, che ha elaborato la maggior varietà e complessità di Mandala, i Mandala hanno forme e colori diversi, secondo il rituale o il tipo di meditazione, la loro raffigurazione ha comunque alcune costanti. Innanzitutto l’orientamento: durante la meditazione che visualizza mentalmente il mandala, l’est è sempre situato di fronte al meditante, questo significa che nella rappresentazione del mandala, l’est è in basso, mentre il nord precede l’est a destra e il sud lo segue a sinistra, l’ovest è in alto. Alle porte dei quattro punti cardinali corrispondono i quattro elementi: l’est è associato all’aria, il nord all’acqua, il sud al fuoco, l’ovest alla terra, il centro allo spazio. Gli stessi elementi, sotto forma di cerchi concentrici (rappresentati con fiamme, nuvole, petali di loto,etc.) circondano e proteggono un giardino circolare all’interno del quale è inscritto un perimetro quadrato di mura con quattro porte che segnano i quattro punti cardinali, all’interno delle mura un altro quadrato è diviso da due diagonali in quattro triangoli, al centro di questo e dell’intero Mandala può essere raffigurata la montagna sacra (il monte Meru, *axis mundi*) o un “dorje” (“simbolo della concentrazione di tutte le forze di natura creativa o distruttiva”), o il Buddha in una delle sue manifestazioni, eventualmente un “Ydam” (una figura simbolica divina) in unione con la sua compagna. Quando il Mandala è realizzato con polveri colorate, per un’apposita cerimonia al termine della quale il Mandala viene dissolto e le sue polveri disperse in un fiume a significare l’impermanenza di tutte le cose, oppure quando è realizzato in forma tridimensionale e piramidale (il più grande mai realizzato, in pietra, è il celebre Borobudur sull’isola di Giava), il rituale prescrive la sua circoambulazione in senso orario e ascensionale.

2.La mappa della narrazione

Ciascun elemento all’interno di un Mandala ha sempre un legame simbolico, un’intima (esplicita o segreta) corrispondenza simbolica con tutti gli altri elementi. Gli elementi contenuti nel Mandala della narrazione sono 7 storie, che corrispondono ai 4 punti cardinali del Mandala e al suo centro, più il nord-est che è nella simbologia mandalica tibetana (ma anche in quella alchemica) il luogo del sole, e il sud-ovest, che è il luogo della luna.

PORTA EST: IL CORVO (ARIA-verde)
PORTA SUD: IL CANE BIANCO (FUOCO-rosso)
SUD-OVEST: RIZA, LA PRINCIPESSA DEL SUD (LUNA-nero)
PORTA OVEST: LA MANDORLA (TERRA-giallo)
PORTA NORD: LA PIETRA (ACQUA-TEMPO-bianco)
NORD-EST: IL BAMBINO UOMO, IL RE DEL NORD (SOLE-arancio)
CENTRO: L'ERMAFRODITO (SPAZIO-blu)

Le sette storie sono storie di trasformazioni.

Tre protagonisti al femminile: pietra, mandorla, principessa.

Tre protagonisti al maschile: cane, corvo, bambino uomo.

Un ermafrodito.

Quattro classi di esseri viventi sulla terra: minerale, vegetale, animale, umano;

tre mutanti : (che rappresentano i tre tempi: passato, presente, futuro) principessa, corvo, ermafrodito.

le trasformazioni:

LA TRASFORMAZIONE DEL TEMPO: LA PIETRA

La pietra è trasformata dal tempo, dall'opera, dalla sapienza e dalla cecità degli uomini:

prima parte della montagna, poi pietra scolpita, pietra magica, pietra di valore, pietra abbandonata, lavorata dalla natura, pietra scartata, pietra divenuta invisibile per la moltitudine e magica per pochi, pietra angolare scolpita.

LA TRASFORMAZIONE COME RIGENERAZIONE: LA MANDORLA

La mandorla quando viene mangiata dagli uomini, dagli animali, dalla terra, diventa un sogno profetico: il sogno del bambino e di Riza annunciano specularmente il loro incontro; il sogno del corvo annuncia che la sua trasformazione avverrà quando l'ermafrodito lo ucciderà e lo mangerà; dal sogno della terra nasce l'albero di mandorlo che apre l'accesso alla misteriosa città di Luz.

LA FATICA DELLA TRASFORMAZIONE: IL CORVO

La ricerca alchemica della Pietra filosofale e del segreto dell'immortalità si intreccia con i limiti umani dell'ambizione e della superbia. L'alchimista cerca la trasformazione in un essere divino immortale ed è trasformato a causa dei suoi errori in corvo(che simbolicamente rappresenta la prima fase dell'opera di trasformazione: nigredo), soltanto attraversando l'esperienza della morte (attraverso l'azione purificatrice del divino ermafrodito) raggiunge il cuore e la trasformazione finale dell'opera .

IL FUOCO DELLA TRASFORMAZIONE: IL CANE BIANCO

La trasformazione del cane è artificiale, frutto della manipolazione genetica e della clonazione, dove la perfezione scientifica non si sottrae all'errore e l'antica sapienza del cane mitologico (simbolicamente guardiano degli inferi e del regno dei morti) sfugge ai programmi del determinismo scientifico e dello sfruttamento economico, per proteggere il fuoco che gli uomini hanno sottratto agli dei.

IL POTERE DELLA TRASFORMAZIONE: RIZA

La principessa africana eredita dalla madre sacerdotessa i poteri della trasformazione nel più grande

rettile (il coccodrillo). Questa facoltà magica di trasformazione rappresenta l'anello di congiunzione tra la forma animale evoluta più antica e l'umano, ed è simbolo del segreto misterico del femminile (vedi l'antica leggenda di Melusina).

LA SFIDA DELLA TRASFORMAZIONE: IL BAMBINO UOMO

La sua trasformazione è quella indicata da Jung: l'intuizione, sottoposta alle prove della vita diventa saggezza feconda che dà alla luce una coscienza rigenerata e creativa (l'ermafrodito). Il bambino riconosce senza sapere la magia della pietra, vede ciò che per gli altri è invisibile, il suo corpo diventa parte della pietra e invisibile come essa, mentre la sua mente viaggia e combatte nel mondo illusorio (il luna park virtuale nascosto nella Rete), finché esce dal labirinto virtuale e conquista la dimensione adulta (corpo adulto), senza perdere l'innocenza e la purezza dell'intuizione (viso bambino), può incontrare la morte (dei genitori) e l'amore (per la principessa) che genera la trasformazione spirituale (il figlio ermafrodito).

IL COMPIMENTO DELLA TRASFORMAZIONE: L'ERMAFRODITO

L'ermafrodito è la metamorfosi, dal femminile al maschile e viceversa, dall'animale all'uomo, dalla vita alla morte e viceversa, è estasi (etimologicamente: uscita da sé), trasformazione della coscienza individuale in universale, è il movimento di Eraclito generato dal conflitto degli opposti, è il cambiamento attraverso la capacità di amare e anche di distruggere (come la coppia divina induista Visnu-Sciva).

Ciascuna storia contiene uno o più elementi delle altre storie, come link nel corso della narrazione, che consentono al narratore di passare da una storia all'altra, andando e tornando tra le storie. Questa interdipendenza tra le storie, che è stata concepita anche in previsione dell'ipertesto teatrale, consente al lettore di comporre liberamente i frammenti delle singole storie in un percorso ogni volta diverso che conduce sempre allo stesso centro: l'ermafrodito.

La lettura dei racconti non deve necessariamente rispettare l'ordine con cui sono pubblicati, ma può cominciare indifferentemente da un punto qualsiasi della narrazione.