

Il teatro per immagini. Una tecnica di story telling

di Vincenzo Curion



Il circo delle nuvole- Gek Tessaro

Esiste una rete narrativa che filtra le nostre percezioni, stimola i nostri pensieri, evoca le nostre emozioni, eccita i nostri sensi, determinando risposte multisensoriali. È una rete intessuta di materiali simbolici, trama delle storie che viviamo e al contempo introiettiamo. Mendaci o convincenti, fortemente banali o altamente evocative, estremamente deprimenti o decisamente motivanti. Tutta la storia umana è una storia di storie. Discorsi narrati e tramandati e che a loro volta hanno generato altri discorsi orientando le identità del genere umano e le vicende storiche. "La narrazione ha questa duplice anima. È contemporaneamente soggetto e oggetto di se stessa", (Bal 1997). La nostra vita quotidiana

è costantemente avvolta dalla rete di questo racconto.

All'interno delle quotidiane dinamiche, ogni nostro gesto (culturale, fisico, emotivo) è sostenuto anche da trame di desiderio non razionali, sintesi decisionale multisensoriale, di natura narrativa. "La nostra personalità è uno script, il prodotto meta-storico delle narrazioni che abbiamo incontrato e che abbiamo fatto nostre" (teorie del "Sé come testo") (Bruner). Il dialogo interiore è prima ancora che immagine mentale (v. Pensare in immagini e altre testimonianze della mia vita di autistica, Temple Grandin <http://www.youtube.com/watch?v=SKGlqK4zQdw>), un "format discorsivo" che si alimenta e filtra ciò che viviamo. Nel periodo di "assedio testuale" contingente, siamo attori di un'economia del simbolico praticata sia sul piano degli oggetti materiali (simboli oggettivati) - automobile, cellulari, casa, abbigliamento, reality televisivi non sono altro che delle oggettivazioni pagate con la risorsa desiderio-, sia sul piano interiore, -ciò che desideriamo per noi stessi come persone è un processo di selezione di desideri (simboli interiorizzati), dunque un processo economico sia pure inconsapevole-. Nell'uno e nell'altro caso, all'esterno e all'interno di noi stessi, alimentiamo continuamente il format o flusso dialogico, su cui da sempre, si è rivelato cruciale agire appropriatamente per essere individui integrati in un tessuto sociale. Perciò la dimensione narrativa ha una storia di convivenza con la civiltà umana che risale alla notte dei tempi quando grafema e pittogramma ancora erano un'entità unica.

Cosa è la narrazione? Quando dico narrazione, intendo da Omero a Susanna Tamaro, per dire tutti coloro

che narrano una storia. La narrazione è comunicazione d'esperienza che allo stesso tempo è anche comunicazione di senso. Ma di quale senso? Il senso della nostra stessa vita. (G. D'Ambrosio Angelillo, Filosofia del racconto)

La narrazione, un tempo solo orale, poi scritta, disegnata, ora è multimediale, non soltanto dal lato dello spettatore (risposta multisensoriale) (v. http://www.focus.it/Allegati/2011/3/167_i44sensi_36756.pdf), ma anche dal lato del comunicatore (immagini, suoni, propriocezione, realtà immersive). La significatività? Il mezzo

televisivo e cinematografico, più genericamente filmico, ha da qualche tempo introdotto delle proprie grammatiche per rappresentare allegria, dolore, gioia, paura, piacere, tristezza, seduzione, grazie alla possibilità di trasmettere messaggi attraverso le immagini. Spettatori, consapevoli o meno, assistono quotidianamente al dipanarsi di storie e d'intrecci molto articolati e complessi che l'industria dell'intrattenimento produce e diffonde attraverso i canali televisivi e cinematografici, talvolta dimenticando la vera e propria "codifica" che essi introducono attraverso la ricchezza dei mezzi e dei ritrovati tecnici, che è studio di un sapere ben strutturato e noto agli addetti ai lavori di regia. Correlata a tale codifica, l'uso di tematiche sempre più spesso pensate per un ideale spettatore senza età e senza tempo, in grado fruire indistintamente il reality, la sit-comedy, la fiction, il film d'autore, il documentario. Generi diversi che andrebbero fruiti con diverse soglie d'attenzione e partecipazione, notandone differenze e accogliendo in maniera critica i messaggi che i diversi oggetti portano, sono amalgamati provocando lo stiramento in tutte le direzioni della dialogicità del mezzo filmico, ingenerando un consumo, talvolta spropositato, d'immagini. Presumibilmente è proprio l'abuso onnivoro d'immagini, che travalica la nostra soglia d'attenzione e di ritenzione e ci impedisce di chiederci come può essere stato prima dell'avvento del mezzo televisione. Ci sono stati o ci sono altri modi di raccontare? Il film d'autore è l'unico che possa trasferire un messaggio "profondo"? Quale messaggio è davvero serio? A quale tipo d'immagini affideremmo un messaggio educativo? Uno di denuncia? Posto che l'educazione è di fatto affidata informalmente e non formalmente alle immagini della cultura di massa, ci sono modi di educare più pervasivi del 3D di ultima generazione? Il fruitore di una storia- che per brevità chiameremo spettatore ma che, a ben vedere, ha solo apparentemente un ruolo passivo-, ha guadagnato o ha perso in capacità e qualità dell'ascolto, ora che tutto o quasi è filmato? La radio ad esempio obbliga a tempi di racconto diversi e con questo porta con sé un modo diverso di raccontare una storia. Il solo ascolto obbliga a un'attenzione diversa. Ci sono messaggi che beneficiano di quest'attenzione diversa? Ci sono altri che invece -brutalmente- non funzionano se trasmessi e soprattutto appresi a un altro livello d'attenzione. Fatta salva la lezione di McLuhan per cui "il contenuto è il mezzo", la domanda da porsi è se "il mezzo (solo) è il contenuto"? Comunicare senza dispersione d'informazioni e di relative emozioni è possibile? Attraverso il processo di crasi, sotteso alle immagini, sembrerebbe di sì. Le immagini sono dense, hanno multidimensionalità e multisignificatività che invece la parola come mezzo espressivo non ha. La parola è una rappresentazione, una grandezza, discreta, digitale (La parola "campiona" la realtà ed il flux of consciousness, che invece l'immagine rappresenta come un continuum.), laddove il *medium* immagine è una rappresentazione continua. Occorre tuttavia riflettere che il comunicatore, che si abbandona *sic et simpliciter* alle possibilità dello strumento, non sempre salva un racconto, un'opera concepita male, con un intreccio dal respiro corto o con una visione, nella mente del comunicante, non chiara almeno a sé stesso. Per messaggi di un certo spessore, si rischia di disperdere il contenuto nel contenente perché neppure le migliori inquadrature possono laddove il regista, o il fotografo non ha cognizione di cosa vuole suscitare. Anzi, talvolta il dispiegamento di mezzi svincola la partecipazione dello spettatore, che con la sua "costrizione di seduto mentre un flusso d'immagini gli si dipana dinanzi" di fatto concorre con la sua attenzione alla realizzazione dell'atto comunicativo. Per riportare al centro il dialogo tra comunicante e spettatore può essere utile saper togliere oltre che aggiungere: lavorare di lima per definire visioni piuttosto che aggiungere inquadrature che, aumentando di numero, rischiano di diventare disfunzionali per un racconto, una storia che un altro punto di vista valorizzerebbe. Piazzare il cavalletto in un altro punto del set può rappresentare un espressivo "salto culturale" consapevole che, da un lato muta la capacità d'ascolto in funzione del linguaggio che si parla; dall'altro che la narrazione, la comunicazione tutta può avere migliori possibilità con l'adozione, da parte chi realizza lo spettacolo, di soluzioni più eteree ma ugualmente sorprendenti e in grado di portare messaggi di grande

impatto e profondità. È la magia dello *storytelling*, l'arte di raccontare una storia sapendo emozionare, conducendo il lettore così come hanno saputo fare i grandi narratori e romanzieri ma attraverso l'uso d'immagini, semplici, elementari.

Un esempio di questo tipo di "salto culturale" sono gli spettacoli di Gek Tessaro che alla carriera di autore e illustratore di libri per bambini ha abbinato la realizzazione di rappresentazioni di teatro disegnato. Un teatro senza attori, fatto solo di disegni. Storie non riprodotte con la corralità del gruppo di attori, ma attraverso la narrazione di racconti originali dell'artista. Le sue creazioni si "animano" mediante l'utilizzo della sola lavagna luminosa e, nella grande magia della suggestione data dal buio, la lavagna proietta le immagini ingigantendole. Queste sono per la maggior parte realizzate sul momento, con l'illustratore costretto dallo strumento luminoso a disegnare al rovescio, suggerendogli tuttavia nuovi punti di vista, talvolta distorsioni rivelatrici; adottando una tecnica personale ed efficace, fatta a volte di disegno con entrambe le mani, per creare particolari effetti di simmetria; adoperando dall'acrilico al collage, l'acquarello, gli inchiostri e la sabbia, Tessaro sviluppa scenografie e personaggi bizzarri, divertenti e poetici. Costruzioni effimere che vivono crescono e terminano con la fine del brano musicale, colonna sonora delle sue figure, talvolta quasi voce narrante dell'immagine.

Con lo spettacolo "il circo delle Nuvole", dove un accattivante testo in rima puntato di nonsense, e i cui colori e atmosfere ricordano i quadri di Chagall, l'artista narra la storia di Giuliano, un potente uomo d'affari, che ha il sogno di diventare il padrone assoluto di ogni cosa sulla terra. Nulla sfugge all'inesorabile legge del suo portafoglio: non il più piccolo sasso, non l'immensità degli oceani. Il giorno in cui tutto è già stato acquistato da lui, il magnate si sente triste e confuso: su cosa potrà riversare le sue brame e il suo denaro? Lo smarrimento dura il tempo di guardare in alto e accorgersi che il cielo deve essere ancora conquistato. Affascinato da un gruppo di nuvole, le compra e con sorpresa scopre – sopra la sua proprietà sospesa in aria – un grande tendone e, al suo interno, "giocolieri, pagliacci e altra strana gente". Giuliano trova un circo sulle sue nuvole e si sente felice come non mai: forse credendo di diventare ancora più ricco vendendo i biglietti degli spettacoli; o ritenendo che il vero affare consista non tanto nell'aver comprato nuvole e tendone, quanto in quella gioiosa, bizzarra, varia e strana gente che ci vive e lavora, da cui si sente attratto. Un improvviso acquazzone spazza via in un attimo nuvole, circo e strana gente, e con essi l'ebbra felicità di Giuliano che tornerà alle sue solitarie speculazioni finanziarie. Come nelle più celebri favole, anche "Il circo delle nuvole" si conclude con un'esplicita morale: "non tutto si può comprare". E ciò che Giuliano non potrà mai comprare né trovare al di fuori di sé, è la gioia e il significato del suo stesso vivere, da ricercare attraverso un profondo e mai esaurito lavoro interiore che non è demandabile ad altri. Giuliano è appagato nel suo circo, ma lui sente solo una felicità, riflesso di quella di chi vede nel circo un'autentica ragione di vita. Le nuvole, la loro mutevolezza rafforzano la metafora del circo, simbolo d'inafferrabilità, nomadismo, inquietudine e di alterità rispetto alla definita, statica, immutabile e acquistabile realtà in cui vive Giuliano.

La reazione dei presenti è sconcertante. Pur essendo tutte persone abituate alla grafica, al 3d ai pixel, i loro volti, anche nei momenti malinconici non cessano mai di avere un'espressione di meraviglia e di stupore per quelle figure e quei personaggi che nascono sì come evanescenti tratti, ma che hanno la dirompenza di crescere nell'animo dello spettatore, conducendolo verso un'intimistica sospensione della realtà, per altro ora arricchita di spunti di riflessione. I brani musicali, scelti per sostenere le immagini, non appartengono al consueto repertorio per bambini ma a quello della musica del mondo, di paesi e lingue anche sconosciute, e riescono a farsi comprendere da tutti, sottolineando e valorizzando l'importanza delle differenze. L'uso delle immagini è avvincente perché sostegno mai la costrizione, a un processo interiore dello spettatore che ricerca in sé quel che manca a quelle immagini. La scelta dei colori,

volutamente imprecisa, restituisce al disegno una dimensione onirica e di forte prossimalità, sicché lo spettatore quasi precipita nella realtà verosimile dell'artista, dove bianco e nero ora disegnano mari e pesci, ora figure tribali, dove pennelli nell'acqua disegnano alberi maestri che si sciolgono nella schiuma di maree blu oceaniche.

Il lavoro di Tessaro, non potrebbe essere altrimenti, ha tra l'altro, aspetti di ricerca poiché l'autore è riuscito nel coniugare, la lezione del teatro delle Ombre, con le opere grafiche di artisti della scena internazionale come Ilana Yahav e la sua opera di disegno sulla sabbia, nota al grande pubblico italiano per avere realizzato la campagna immagine di una nota compagnia energetica.

Da un lato è di fatto possibile cogliere degli spunti della tradizione dell'antica forma di spettacolo popolare, il teatro delle Ombre appunto, realizzato proiettando figure articolate su uno schermo opaco, semitrasparente, illuminato posteriormente per creare l'illusione del movimento. Dall'altro l'intenso lavoro manuale dietro ogni scena riprodotta è una cifra stilistica che accostano Tessaro all'artista israeliana, con l'irripetibilità e l'immediatezza del tratto a segnare profondamente entrambe le opere. I temi universali ispirati alla pace, al rispetto nella diversità, all'amicizia, in entrambi gli autori sono sintetizzati e diffusi per mezzo della lingua dell'arte, universale per natura. In sala si respira aria di ancestralità, quasi come se andasse in scena uno spettacolo antico quanto le ombre attorno al fuoco nelle caverne preistoriche. Sapientemente le mani si muovono sul proiettore, permettendo alla trama di avvolgere, quasi cullare, lo spettatore. Diversamente dalla Yahav, Tessaro mantiene elementi testuali – poche parti sono raccontate dalla sua stessa voce- mentre nelle rappresentazioni su sabbia non c'è testo ma solo una sapiente scelta dei brani di musica strumentale. In entrambi, si nota ancora un robusto lavoro di ricerca di espressività su modi nuovi e originali d'espressione della vasta gamma di emozioni e sentimenti umani, quello stesso lavoro che è alla base della tecnica dello storytelling. Attraverso un'attenzione alle piccole cose, in scena l'italiano, quasi fornisce una rappresentazione della "poetica del fanciullo" di pascoliana memoria. I tratti di alcune sue immagini richiamano figure naive, surreali, restituendo l'originalità della "scrittura per immagini" che forse la sovralimentazione filmica ha perso. Come lo stesso Tessaro dichiara, egli è interessato non alla perfezione del disegno ma alla comunicazione per mezzo di esso, orientando il suo lavoro alla ricerca dell'"artista originale": "l'uomo primitivo che ha sentito prorompere in sé l'esigenza del comunicare pur non avendone i mezzi, i colori, le conoscenze della prospettiva, il senso delle geometrie" e lo ha fatto con le pitture rupestri che ancora ci parlano.

Alla fine, per entrambe gli artisti, la significatività è nell'emozione di chi ha guardato, di chi ha lasciato entrare dentro di sé e parlare quelle immagini tanto dissimili dall'asettica perfezione di quelle della computer grafica, restituendo allo spettatore possibilità, tempo, ritmo e calore di una propria interiorizzazione ed espressione. Non a caso tra chi assiste agli spettacoli nasce un desiderio di emulazione, primissima forma di apprendimento, di educazione e d'integrazione nel gruppo d'appartenenza.



Iscrizioni aperte
Associazione Bloomsbury



OSCOM osservatorio di
comunicazione formativa

Un'immagine dello spettacolo

BIBLIOGRAFIA

Alessio Ribaudò, Il Narratore di Emozioni Il Guru e i segreti dello storytelling, *Steve Jobs, stay hungry, stay foolish*. Corriere della Sera 2011

Bal, M. (1997), Narratology: Introduction to the Theory of Narrative, 2nd ed. Toronto, U of Toronto P.

Bruner, J. (trad. it. 2002), La fabbrica delle storie. Diritto, letteratura, vita, Laterza, Milano.

Bruner, J. (trad. it. 1993), La ricerca del significato, Bollati Boringhieri, Torino.

Carmagnola, F. (2006), Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy, Mondadori, Milano.

<http://www.storytellinglab.org>

http://www.focus.it/Allegati/2011/3/167_i44sensi_36756.pdf

<http://www.youtube.com/watch?v=SKGlqK4zQdw>

http://www.youtube.com/watch?v=GF_I5WCj1u0

<http://www.youtube.com/watch?v=EzW69wvGZy4>

<http://sandfantasy.com/it/chi-sono/#sthash.XENSge8d.dpuf>

<http://www.youtube.com/watch?v=nWvwMrtmbj4>

<http://www.youtube.com/watch?v=jz4KwaQJXvY>

<http://www.rai.tv/dl/RaiTV/programmi/media/ContentItem-63ceb8d3-625c-4f31-b972-1084c38850f8-junior.html>