

la CULLA della

NATURA

Fashion Design

Laurea Magistrale

Politecnico di Milano

Relatrice Eleonora Fiorani

Anna Voippi

“Dopo la nostra dipartita l'evoluzione si riprenderebbe ciò che le spetta e sboccerebbe una cornucopia di nuove sperimentazioni di vita, proprio come dopo ogni estinzione di massa. La nostra fine, tanto più stupida quanto più ci definiamo sapiens, sarebbe soltanto un altro inizio”.

filosofo, **Telmo Pievani**

“Solo se sei in grado di tracciare una connessione col passato, puoi immaginare il futuro”

artista, **Marina Abramovic**

“L'estinzione della specie non sorprende più dell'estinzione del singolo”

scienziato, **Charles Darwin**

S
M
M
A
R
I
-

Introduzione..... 11

Capitolo primo: La nascita della storia umana
Analisi dei poemi antichi orientali narranti le origini della terra e dell'uomo

1. Poemi epici.....	15
1.1 Cina.....	15
1.1.1 Religione: il taoismo.....	15
1.1.2 Letteratura.....	19
1.2 India.....	22
1.2.1 Religione: il buddhismo.....	22
1.2.2 Letteratura.....	23
2. Funzione dei poemi antichi e i loro tratti in comune.....	26
2.1 L'organizzazione globale.....	26
2.1.1 La natura.....	26
2.1.2 Le città.....	26
2.2 La società.....	27
2.2.1 Le divinità.....	27
2.2.2 Gli uomini.....	28

Capitolo secondo: Le forme teatrali antiche orientali
Analisi delle principali forme teatrali antiche asiatiche che hanno rappresentato i poemi

1. Cina.....	34
1.1 Storia e cultura.....	34
1.2 il teatro e i suoi segni.....	36
2. Giappone.....	42
2.1 Storia e cultura.....	42
2.2 il teatro e i suoi segni.....	44
3. India.....	54
3.1 Storia e cultura.....	54
3.2 il teatro e i suoi segni.....	57
4. Indonesia.....	66
4.1 Storia e cultura.....	66
4.2 il teatro e i suoi segni.....	68
5. Laos.....	72
5.1 Storia e cultura.....	72
5.2 il teatro e i suoi segni.....	74

6. Malaysia.....	76
6.1 Storia e cultura.....	76
6.2 il teatro e i suoi segni.....	79
7. Thailandia.....	82
7.1 Storia e cultura.....	82
7.2 il teatro e i suoi segni.....	84
8. Tibet.....	92
8.1 Storia e cultura.....	92
8.2 il teatro e i suoi segni.....	94

Capitolo terzo: I costumi del passato
Analisi dei costumi e del loro rapporti con l'epoca d'appartenenza

1. Giappone, una tradizione immutata.....	103
---	-----

Introduzione..... 113

Capitolo primo: La contemporaneità della storia umana
Analisi del costume narrante e della moda narrante

1. Dal costume narrante alla moda narrante.....	117
---	-----

Capitolo secondo: Il futuro della storia umana
Analisi del presente e delle problematiche future

1. L'Ambiente.....	121
1.1 La crescita della popolazione.....	121
1.2 La crisi di combustibili fossili.....	122
1.3 L'esaurimento di acqua dolce.....	122
1.4 I mutamenti climatici.....	123
1.5 L'acidificazione degli oceani.....	124
1.6 La perdita della biodiversità.....	124
2. L'uomo.....	126
2.1 Gli studi sulla genetica.....	126
2.2 La nanotecnologia.....	127
2.3 I materiali.....	127
2.3.1 Il grafene.....	127

2.3.2 Gli Oled.....	128
---------------------	-----

Capitolo terzo: L'ambiente e l'uomo del futuro

Creazione di un mondo e di una società futuribile

1. L'organizzazione globale.....	131
1.1 La natura.....	131
1.2 Le città.....	132
2. La società.....	135
2.1 Le divinità.....	135
2.2 Gli uomini.....	135

Capitolo quarto: I costumi del futuro

Creazione di abiti per il futuro

1. Immuni.....	139
1.1 Simbologie.....	139
1.2 I materiali.....	140
2. Umani.....	141
2.1 Simbologie.....	142
2.2 I materiali.....	142
3. La culla della Natura.....	142

<i>Costumi futuribili.....</i>	147
--------------------------------	-----

<i>Guida alle immagini.....</i>	167
---------------------------------	-----

<i>Bibliografia.....</i>	175
--------------------------	-----

- P A R T E - i i
P R I M A
- a n t i c -

La necessità dell'uomo di elaborare pensieri astratti e di ricondennarli in postulati, è la viva testimonianza della sua lontananza dal genere animale. In seguito allo stanziamento e alla creazione di comunità a carattere familiare e collaborativo, nell'uomo nacque il desiderio di comprendere e avvicinarsi maggiormente alla natura a lui circostante. Tutto era misterioso, magico e sublime, immerso in un universo fatto di luce e buio, fioritura e deperimento, che egli non poteva controllare a suo piacimento. A queste prime osservazioni, susseguirono riflessioni, dubbi, interpretazioni ed infine vere e proprie teorie. Per spiegare semplicemente i fenomeni naturali, ricorsero all'impersonificazione degli stessi, dando loro un'area mitica e capacità inimmaginabili: si ebbero così le prime forme di descrizioni di esseri sovraumani dagli infiniti poteri e dall'aspetto immateriale. A queste creature gli uomini si sentivano assoggettati ed inferiori, tanto da spingendoli ad erigere monumenti o creare preghiere atte alla loro adorazione. Ben presto alcuni uomini furono eletti, per le loro doti, a parlare con le divinità e intercedere per loro: stregoni, maghi e sacerdoti si drogavano e danzavano invocando gli dei d'apparire ed impossessarsi dei loro corpi. Queste forme di cerimonie divennero delle vere e proprie formalità rituali che si tradussero in forme spettacolari. Queste crebbero avvalorandosi della creazione di racconti divinatori atti ad essere interpretati. Divinità e mortali si incontrarono finalmente in narrazioni dal sapore mistico e leggendario, dando vita alle prime interpretazioni della nascita del mondo. Questi racconti manifestano la necessità degli uomini di dare forma e sostanza al loro concepimento del reale e giustificare il loro stesso essere. Gli eroi e le divinità che li popolano sono espressione impalpabile dei valori e dei costumi sociali caratterizzanti una determinata società. Le lezioni morali che implicitamente si nascondono nel tessuto narrativo, vengono interpretate dallo spettatore come lezioni di vita ed esempi di virtù da seguire. L'uomo necessita di storie e d'esempi applicati alla realtà per fare propri dei valori o distanziarsene. L'avvento della scrittura permise la trasposizione in calce delle origini del mondo e tutt'ora vengono da noi lette e reinterpretate per cercare di intravedere la genesi del tutto. L'interconnessione esistente tra i poemi e il teatro manifesta il desiderio dell'uomo di vedere fisicamente, e non unicamente attraverso l'immaginazione, gli eroi e le divinità palesarsi dinnanzi

a loro. Le gestualità, le movenze, i passi di danza, il trucco e i costumi sono matrici prime che aiutano e caratterizzano i personaggi interpretati dando loro una vera e propria anima. I codici interpretativi sono insiti nelle conoscenze degli spettatori e questo permette una maggiore scioltezza nelle forme espressive assunte dai teatranti. Colori, tessuti, forme ed armonie si fondono per dare vita ad una realtà passata.

Passato e teatro, storie ancestrali e abiti in movimento.

Futuro e illustrazione, realtà presente e abiti in divenire.

Natura, città, divinità e uomini.

Collasso, affollamento, Immuni ed Umani.

Evoluzione come collaborazione.

La culla della natura.

Ri-nascita.

1. POEMI EPICI

In tutto il continente asiatico l'aspetto sacro e rituale pervadeva il vivere quotidiano del popolo e dei regnanti, scandendone le varie fasi. La trasposizione di narrazioni orali in forma di poemi scritti da tramandare si ebbe solo in seguito ad un innalzamento culturale coincidente spesso con ampi periodi di tranquillità economica e politica. I vari poemi contraddistinguono e sono testimonianza diretta di una determinata cultura e ne codificano i segni e i codici atti ad interpretarla. Passerò ora a delineare i tratti letterari e religiosi distintivi della popolazione cinese ed indiana, artefici di tutto il patrimonio poemico presente in oriente, al fine di determinare l'origine dei poemi e la particolare visione del mondo che queste civiltà possedevano.

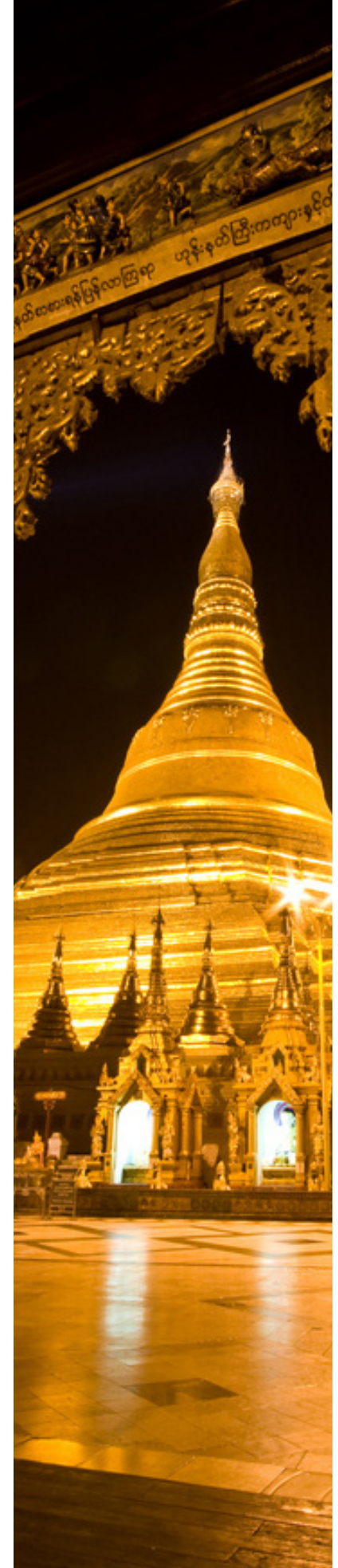
1.1 Cina

1.1.1 Religione: il taoismo

Insieme al confucianesimo e al buddhismo, il taoismo rientra nelle tre antiche tradizioni cinesi: essa è una religione aperta e in continuo mutare perché assemblata in relazione a differenti insegnamenti. Da qui si capisce come non possa essere definita una vera e propria data di inizio del movimento tao: alcuni ne fanno risalire l'origine all'imperatore Giallo (3000 a.C.) che la istituì in seguito al suo apprendimento da parte di tre fanciulle immortali; altri sostengono che fu Lao-Tzu, intorno al 600 a.C. a diffonderne le dottrine. Il taoismo guarda con insistenza agli elementi terreni e all'uomo, cercandone la fusione naturale: l'universo intero è in un continuo divenire ed ebbe origine dal soffio primordiale (*qi* o *ch'i*), l'essenza prima che ha poi generato ogni cosa: se condensato, rappresenta la vita, se rarefatto è indefinito, energia allo stato puro. Il *qi* si è poi differenziato in soffio puro e leggero, lo *yang*, che ha dato origine al cielo, e lo *yin*, che, maggiormente pesante, ha creato la terra. Le pratiche di tale filosofia sono connesse quindi all'anatomia, alla fisiologia, agli elementi, ai punti cardinali, alle stagioni e ai colori. Al legno è associato l'est, la primavera, il verde e il fegato; al fuoco il sud, l'estate, il rosso e il cuore; alla terra il centro, il giallo e la milza; al metallo l'ovest, l'autunno, il

bianco e i polmoni, infine, all'acqua è legato il nord, l'inverno, il nero e i reni. Da qui si capisce come mai l'organismo sia diviso in tre sezioni: la parte superiore (testa), la parte mediana (petto) e la parte inferiore (ventre). Il corpo è inoltre costituito da cinque viscere (*tsang*) comprendenti i polmoni, il cuore, la milza, il fegato e i reni; da sei recettori (*fu*) corrispondenti allo stomaco, alla vescicola biliare, alla vescica, all'intestino tenue e a quello crasso; e, a conclusione, da tre calderoni (*san-tsiao*) individuabili nell'esofago, nel vuoto interno dello stomaco e nell'uretra. I testi continuano lo studio considerando le svariate aperture corporee superiori comunicanti con le viscere: gli occhi con il fegato, il naso con i polmoni, le orecchie con il cuore e la bocca con la milza; mentre le aperture inferiori comunicano direttamente con i reni. Queste aperture sono dei canali di passaggio da cui hanno accesso i principi vitali conosciuti anche come soffi (*ki* o *ki* o *qi*), energie del cosmo che vengono in contatto con il corpo umano. Il loro equilibrio è fondamentale per la vita dell'organismo e il loro bilanciamento è da considerarsi consigliabile al fine di non trattenere troppa o troppo poca energia. La respirazione viene così considerata il motore circolatorio dei soffi e una sua malfunzionamento è da considerarsi la causa principale dell'insorgere dei malanni. Alle tre sezioni corporee descritte precedentemente, si associano anche valenze religiose: la parte superiore, quella mediana e la rimanente inferiore, ospitano i campi di cinabro (*tan-t'ien*). Nella sezione superiore, più precisamente nel cranio, si immagina si collochino i nove palazzi ove dimorano alcuni geni dai nomi divini: per esempio nel palazzo di Ming T'an, riferibile ad uno storico tempio, risiede *Huang-zao*, il cui nome nasce dall'associazione della divinità *Huang-Ti* con *Laotzu*. Nella sezione mediana ha sede invece il palazzo scarlatto (*kiang-kong*) le cui caselle sono interamente disposte in verticale per tutta la lunghezza del petto. Nell'ultima sezione, quella inferiore, si possono trovare la porta del destino (*ming-men*), la corte gialla (corrispondente alla milza) e l'oceano del soffio (*ki-hai*). Oltre a queste potenze divine, i campi del cinabro ospitano anche esseri malefici, i tre vermi, che si adoperano ad indebolire e uccidere l'organismo: la loro morte è quindi considerata il primo passo per raggiungere l'immortalità. A tal fine gli adepti taoisti rinunciano ai cibi ordinari, che alimentano i tre vermi, per concentrarsi sull'assunzione di piante medicinali e droghe, capaci di annientarli. L'arte della lunga vita constata di svariate metodologie applicative, che però possono essere assimilabili a tre: il *nei-tan* (cinabro interno), il *wai-tan* (cinabro esterno) e il *fang-chong* (pratica della stanza da letto). Il *nei-tan* fa riferimento ai vari metodi respiratori da utilizzare e alle droghe da adoperare, come il solfuro di mercurio. Il *wai-tan* consiglia l'utilizzo dell'oro (*kin*) e del cinabro (*tan*) per arrivare a creare un elisir di lunga vita. Infine, il *fang-chong* è connesso alle pratiche sessuali e ai loro benefici effetti sull'organismo. Le pratiche riguardanti la salute e l'equilibrio fisico dell'uomo devono anche essere riversate sul mondo esterno, al fine di raggiungere l'equità dello *ying* e dello *yang*. Il taoista si insinua del dinamismo del mondo e cerca di creare una sorta di canale di contatto tra l'uomo stesso e la natura

che lo circonda e lo fa attraverso l'alchimia. Ogni oggetto, ogni organismo, ogni essere, contiene in sé, in percentuali differenti, lo *yin* (principio femminile) e lo *yang* (principio maschile). Da qui scaturisce la necessità di circondarsi di oggetti che possano aiutare l'uomo a mantenere l'equilibrio personale: il cinabro, l'argento, l'oro e i cinque tipi di giada sono spesso utilizzati nei riti sacri e hanno funzioni stabilizzatrici. Tra gli animali si annoverano il gallo, la tartaruga e la gru, entrambi considerati i simboli dell'immortalità per eccellenza; tra le piante si preferisce la vicinanza del pino, del pesco e del fungo zhi, uno dei centotrenta funghi dell'immortalità. Il pantheon taoista è molto ampio, grazie all'incontro di più scuole di pensiero e all'apertura mentale insita nella dottrina. Ogni divinità possiede un titolo, non un nome personale e questo le distingue e le caratterizza. La triade suprema, costituita dai tre puri, è rappresentata da *Yuanshi Tianlun*, il venerabile celeste del principio originale, *Dao Jun Tianlun*, il maestro *Dao* e *Lao Jun Tianlun*, il maestro *Lao*. Questa non è altro che la trasposizione divinizzata dei tre maestri patroni delle tre diramazioni della religione tao. Lao-Tzu è considerato il padre del movimento tao e visse alla fine della dinastia Zhou come indovino di corte; è inoltre conosciuto come il vecchio maestro perché si crede possa essere nato con i capelli bianchi. A lui viene attribuito il tao *te ching*, spesso citato nei molti testi tao trattanti di vie respiratorie e di alchimia interiore, grazie al quale, alcuni suoi adepti vissuti nell'epoca Tang (618-907 a.C.) scoprirono l'energia interna dell'uomo. Nel



tao te ching egli esplicita i principi della dottrina: tao, via o metodo, dà significato alla vita stessa e perseguendolo si può ottenere una maggiore conoscenza di sé stessi. Molti antichi saggi cedettero in questo elemento cardinale e principe e indagarono sul wen (segno, forma) dell'uomo e dell'universo al fine di trovare gli elementi chiave che potessero far convivere le due esistenze. Il secondo maestro, Chuang-Tsu o Zhuang-Zi, visse tra il 369 e il 286 a.C. e sviluppò e approfondì i dettami di Lao-Tzu riportati nell'opera che porta il suo nome, *Chuang-Tsu*. Secondo il saggio due sono i principi di vita: il soffio e l'essenza. Egli non crede nella pratica degli esercizi spirituali per l'ottenimento dell'esperienza mistica, ma alla necessità di guardare alla vita terrena e ai suoi esseri primariamente. Il terzo maestro, *Lieh-Tzu* o *Lie-Uch'eu*, visse tra il V e IV secolo a.C. presso il principato di Cheng e fu l'autore del *C'iung-hu-cienn ching* un compendio di musica liturgica. I componimenti racchiusi in quest'opera travalicano l'aspetto ludico, per arrivare ad essere un valido aiuto per entrare in simbiosi con la natura e le divinità. Oltre a questi tre testi classici dei padri del taoismo, ve ne sono altri due di pari interesse e importanza che ne completano la dottrina: *Shang-chun-shu*, il libro del signore di Shang, scritto da Shang-Tsu nel IV secolo a.C. e Sunzi bing-fa, la arte della guerra, composto da Sun-Tsu nell'epoca degli stati combattenti (V-III secolo a.C.). La prima opera è un compendio di metodologie e regole atte alla creazione di un governo statale ideale: secondo Shang-Tsu il governo di un paese deve essere posto nelle mani di un governo centralizzato e forte che pone i cittadini in una condizione di sottomissione al fine di prevenire eventuali sommosse. Il secondo testo invece descrive le migliori tecniche di difesa e offesa da applicare sul campo di battaglia ed è consultato da più di duemila anni da guerrieri, politici e capi militari. L'opera è permeata dal pensiero filosofico del tao te ching e da esso ne riprende la struttura espositiva composta da massime poste sotto forma di aforismi. Il maestro tratta la lotta da un punto di vista razionale, mai emozionale, al fine di dimostrare come la comprensione del conflitto porti alla sua risoluzione ancor prima della sua attuazione: battere il nemico sul piano unicamente teorico e non fisico, decreta la massima abilità. I buddhisti zen, che per anni studiarono i testi classici tao, crearono delle tecniche marziali esoteriche correlate a questi motti. Quando il taoismo si diffuse a tutta la popolazione e si distanziò dai fine mistico perpetuato nei templi, si dovettero creare delle nuove regole per permettere a tutti di raggiungere l'immortalità: a tal fine i cittadini invocavano le divinità affinché fossero loro a fare da intermediari. Da questa esigenza nacquero le figure, alcune ad imitazione di persone realmente esistite, altre puramente inventate, degli otto immortali: *Lu Tung Pin* (il più popolare), *Ti Kuai Li*, *Chang Kuo Lau*, *Ts'ao Kuo Chiu*, *Han Chung Li*, *Lan Ts'ai Ho* e *Ho Hsien Ku*. Tutti prendevano posto nella Corte Celeste, sotto il governo di Giada, il re degli dei, il cui nome ricorda la pietra preziosa aventi maggiori valenze magiche. Nelle storie che vedono come protagonisti gli otto immortali, sono soliti comparire anche le quattro grandi famiglie dei draghi, che dominano gli oceani, gli orchi, gli elfi, i geni, gli spiriti maligni

e benigni, gli antenati, la magia e i fantasmi. A differenza del pantheon occidentali, le divinità e gli esseri protagonisti di questi racconti, sono esseri subumani e desiderano far parte della società umana stessa: non sono immuni alle ferite e vivono di emozioni come e più degli esseri terreni.

1.1.2 Letteratura

Il popolo cinese si contraddistingue per l'enorme produzione letteraria che produsse nei secoli: la scrittura nacque contemporaneamente all'arte ed è fortemente correlata ai simboli, infatti ogni segno ha una precisa corrispondenza semantica che ne facilita la comprensione, portando la maggior parte della popolazione a comprendere facilmente la scrittura. La nascita di questo alfabeto simbolico ha le sue origini nelle diverse forme dialettali presenti nelle varie regioni che, a seguito di mutazioni fonetiche e nell'unione di divergenze grammaticali, si sono fuse in un'unica grammatica grazie anche all'intervento dell'imperatore Qin. La sua politica, adottata nel III secolo, portò la scrittura ad essere un imprescindibile strumento di coagulazione politica e sociale, portando la quasi totalità della popolazione alla comprensione dei testi scritti. Un così alto tasso di alfabetizzazione non è mai stato registrato nei paesi occidentali, a causa della grammatica astratta che si è venuta a formare. Ovviamente in ogni regione della Cina, benché la scrittura fosse appannaggio dei molti, la sua lettura era ancora legata alle varie cadenze fonetiche insite nei vari territori. Questa tipologia di forma scritta influenzò i popoli vicini alla grande Cina: i coreani, i giapponesi ed i vietnamiti, un po' per riverenza e un po' per sottomissione politica, adottarono la grammatica cinese anche se con tempo l'assimilarono e la modificarono secondo la loro cultura. Questa favorevole condizione innescò un'ondata di opere letterarie sia all'interno del paese, sia nei territori appena citati. La capacità della scrittura di rimanere invariata nei secoli permise la continuità delle forme tradizionali scritte, condizione che mai si poté avere in Europa: gli stili e i generi mutarono nei secoli con le varie correnti di pensiero, ma tuttora non vi sono difficoltà a leggere un testo del IV secolo. I letterati contribuirono ad arricchire il repertorio fonemico rendendo la scrittura un vero e proprio tesoro nazionale e da essa si può certamente partire per lo studio delle varie tradizioni culturali del paese. Da questo si evince come la tradizione orale non abbia quasi mai attecchito realmente in Cina, a causa di una maggiore comprensione scritta. Dopo la scrittura, ciò che maggiormente costituì una coesione e uno sviluppo sociale e culturale fu la religione. Dei testi a carattere religioso si ebbe testimonianza sin dal II secolo a.C., quando la capitale del paese si trasferì da Chou a Lo-Yang, e l'impero della dinastia Han ne favorì la diffusione. I primi testi ritrovati dagli archeologi sono di matrice confuciana: lo *Shu Ching*, il libro delle storie, lo *Shin Ching*, il libro delle odi, lo *I Ching*, il libro dei mutamenti a carattere divinatorio e filosofico, lo *Chou-Li* e lo *Li-Chi*, i libri rituali, lo *Tso-Chuan*, la raccolta delle cronache ed infine lo *Ch'un-Ch'in*, attribuito a Confucio stesso, ne costituiscono alcuni esempi. Sono a

questi testi che molte cerimonie religiose officiate a corte fecero riferimento, anche se non si ha testimonianza del loro utilizzo nei vari villaggi di contadini o di allevatori. Solo nel libro della poesia si possono trovare riportate alcune canzoni popolari, inserite nei vari poemi religiosi reali che testimoniano le origini della monarchia e la loro discendenza divina. In questi a Xuang Yuan, il mitico imperatore Giallo, vennero attribuite eroiche imprese e attribuite differenti invenzioni, tra cui la cottura dei cibi, l'ideazione dei pozzi, del calendario e della divinazione. Il re o l'imperatore assumono così valenze ancestrali a cui è affidato il compito di guidare il popolo e di fare da intermediario tra gli uomini e le divinità: da qui l'assidua venerazione per i numeri tre e cinque, rimandanti ai tre monarchi (*Huang*) e ai cinque sovrani (*Ti*). I tre re appartennero alla dinastia Huang e furono *Fu-Hsi*, *Sheng-Nung* e *Yan Din*, trasformati, in seguito alla loro morte, in eroi e ricordati come Huang del cielo, della terra e dell'uomo, in relazione a ciò che svilupparono nel loro governo. All'imperatore del cielo, Fu-Hsi, si attribuì la nascita della scrittura, l'istituzione del matrimonio, la nascita della musica, degli strumenti musicali, al caccia e le reti per la cattura dei pesci e degli uccelli. A lui venne conferito il titolo di Tai Hao e ascese al trono nel 2852 a.C. prendendo sua sorella Nu Wa, considerata la dea della fertilità, come sposa. L'imperatore rosso, Sheng-Nung, insegnò invece le tecniche agricole atte alla coltivazione dei terreni e ne ideò gli strumenti; sintetizzò inoltre pozioni medicinali a partire da piante. L'imperatore giallo, Yan Din, fu il primo grande guerriero e da lui si fanno risalire le invenzioni della barca, del carro, dell'arco, della bussola con l'ago che punta verso sud e lo specchio di bronzo. I cinque sovrani invece furono *Huang-Ti*, *Chuang-Hiu*, *Ti Ku*, *Yao* e *Shun* a cui si associarono nei secoli i cinque elementi dell'orientamento e il governo delle quattro zone del mondo e del suo centro, come descritto nei precetti del feng shui. Queste corrispondenze furono fondamentali per unificare il potere temporale con quello spirituale in un unico individuo, così da giustificare la presenza dei sovrani e la veridicità della religione di stato: dottrine queste esplicitate nel libro Huang-Ti. Durante l'epoca Ch'un-Ts'iu (VII e il III secolo a.C.) in cui Confucio, considerato un maestro filosofico e morale, diffuse alcuni suoi scritti, il potere politico e religioso era concentrato nella capitale regia, ove sorgeva il palazzo signorile circondato da santuari. Qui, il Figlio del Cielo, dimorava e da tutti era venerato come personificazione della divinità stessa: era infatti ritenuto che la famiglia reale possedesse due anime, una pneumatica (*hun*) e una corporea (*p'o*). La *p'o* apparteneva alla categoria dello *yin* e, alla morte del corpo del sovrano, trasformata in un *kuei* (morto, demone), essa ritornava nel mondo sotterraneo, le Sorgenti Gialle. L'*hun* invece, derivante dallo *yang*, ascendeva al cielo a seguito del sovrano che ivi aveva eterna dimora.



1.2 India

1.2.1 Religione: il buddhismo

La corrente religiosa buddhista nacque all'incirca nel IV secolo a.C. per mano di Sakyamuni, un asceta proveniente da una nobile casta facente parte del casato dei Gautama, che decretò di essersi "risvegliato" (la parola Buddha ha proprio questo significato) dal suo torpore umano. Si narra ch'egli, in meditazione sotto un albero di fichi, ottenne l'illuminazione liberandosi dei legami, delle passioni umane e del ciclo delle rinascite. Da allora decise di abbandonare la propria condizione privilegiata e vivere da asceta cercando di aiutare gli altri ad ottenere la sua medesima salvezza (*marga*). In molti cedettero nel suo operato e ne diffusero la parola seguendolo e creando varie comunità di monaci mendicanti (*bhikkhu*). Questi seguaci vivevano secondo una precisa disciplina che imponeva loro di indossare solamente abiti color ocra, creati a partire da stracci, radersi completamente, dormire all'aperto e possedere unicamente tre capi, una ciotola per il cibo, un rasoio e ago e filo. Molti di questi, stanchi della vita nomade, decisero di stanziarsi e costruire dei monasteri, i più antichi conosciuti al mondo, facendosi aiutare da importanti benefattori. Queste strutture si componevano di svariati spazi, tra cui le dimore dei prelati, le sale per la predicazione, i santuari, le sale studio, le biblioteche, il refettorio, i magazzini, le cucine, le piscine per la detersione, i pozzi e un cortile ove era sempre presente, come omaggio a Buddha, un fico. La loro erudizione crebbe così tanto da essere notata da molti nobili e sovrani, che ne richiedevano la presenza a corte al fine di consigliarli su alcune questioni politiche. Innumerevoli furono le opere redatte dai monaci, anche se alcune non sono direttamente riconducibili al Buddha, ma due in particolare sono considerate sacre: il *Sutrapitaka*, ovvero il canestro dei sermoni, e il *Vitrapitaka*, il canestro della disciplina. In queste raccolte viene delinearsi il percorso che un asceta dovrebbe seguire al fine di spezzare le varie reincarnazioni e ottenere la salvezza eterna, passando per quattro livelli. Il primo livello è il *Srotaapanna*, l'entrata nella corrente, e si raggiunge quando ci si libera dai dubbi, dagli errori e dalle superstizioni e si è consci che si potrà rinascere unicamente per sette volte. Il *Sakrdagamin*, il secondo livello conosciuto anche come unico ritorno, si ottiene respingendo i desideri dei sensi e la malvagità, rinascendo allora solo una volta. Nel terzo livello, l'*Anagamin* ovvero senza ritorno, ci si libera definitivamente di tutto e si rinasce in un corpo divino raggiungendo la liberazione. Infine, nell'ultimo livello, il *Nirvana* o l'estinzione, si è liberi dalle reincarnazioni e, come arhat, si lascerà la terra per entrare nel Parinirvana scomparendo per sempre. Oltre a questi testi di disciplinari vi sono alcune opere che ne semplificano i dettami così da permettere a tutta quella parte della popolazione analfabeta di assaporarne i consigli: le *Jatakache*, contenenti una selezionata raccolta delle vite precedenti del Buddha, ne sono un esempio.

Tra il I secolo a.C. e il I d.C., nacque in India una nuova forma di buddhismo, conosciuta come Mahayama, il grande vin-

colo, derivante dalle molte interpretazioni che alcuni discepoli del Buddha diedero ai suoi pensieri. I discepoli del Mahayama sostenevano l'importanza di rinunciare al Nirvana per rimanere legati alla terra ed aiutare più persone possibili ad ottenere la liberazione. Per diffondere questi credi, molte furono le opere letterarie scritte dai diversi monaci: Aryasura pubblicò il *Satakama* (i racconti di alcune nascite precedenti), Asvagosa scrisse il *Sutralamkara* (ornamento dei sutra) e Nagarjuna redasse il *Suhrlekha* (lettera ad un amico), indirizzata ad un re del Declan. Questi autori, insieme a Kumaralata, sono considerati i "quattro soli" che illuminarono l'India nel II secolo d.C.

1.2.2 Letteratura

Nei testi letterari hindu, importanza rilevante viene attribuita al *Rāmīlā*, un ciclo epico appartenente alle popolazioni dell'India settentrionale, ove vengono narrate le vicende di *Rāma* e, sottilmente, vengono esposti i principi che governano le tre caste e le varie fasi della reincarnazione. Questa familiarità o umanità del personaggio lo avvicina enormemente all'essere indiano e lo porta a concepire l'opera non come frutto della fantasia di uno scrittore, ma di una narrazione biografica su di una persona veramente esistita. Il *Rāmīlā*, insieme ad altri romanzi o racconti, come il *Kathā*, l'*Akhāyāikā*, il *Rāmāyama* e il *Mahābhārata*, sono presi come fonte inesauribile di storie da adattare e poi interpretare a teatro. Tutti questi, al pari della poesia epica, sono focalizzati sul mondo mitologico brahmanico, sulle figure dei re, dei



guerrieri e dei sacerdoti, a discapito del popolo che non viene quasi mai citato. Nelle favole invece, che si possono ritrovare già nel *R̥gveda*, si narrano spesso vicende aventi come protagonisti figure appartenenti ai ranghi meno elevati della popolazione che rispecchiano vizi e miserie umane. Il *Pañcatantra* ne è un esempio e venne redatto per educare tre principi ribelli sul come ci si debba comportare nella vita.



2. FUNZIONE DEI POEMI EPICI ANTICHI E I LORO TRATTI IN COMUNE

Come precedentemente visto, nei poemi elaborati dai popoli indiani e cinesi, vi sono alcuni tratti in comune che possono essere indice di un'unica visione del mondo e della realtà. Sia l'organizzazione globale che sociale vengono articolate basandosi sulla componente religiosa facendo così risalire i propri progenitori ad un passato mistico e magico.

2.1 L'organizzazione globale

2.1.1 La natura

L'uomo e la natura sono in perfetta simbiosi ed armonia e vivono la loro esistenza a fasi cicliche e ripetitive: una sorta di continuità e reciprocità vitale che non può essere interrotta o deturpata. La natura, con i suoi cicli stagionali si fa portavoce delle differenti età degli uomini, rappresentandole e suggerendone una fine mai definitiva, ma sempre rigenerativa. La loro stretta correlazione è riscontrabile nell'importanza che le popolazioni asiatiche attribuirono alla vita animale e vegetale paragonandola a quella umana. Ogni singolo elemento terrestre è per loro ricoperto di un'aurea spirituale e ne riconoscono il valore coniando per ognuno un nome e una realtà. L'universo si congiunge con l'uomo e lo attraversa dall'interno mediante i soffi vitali che danno vita all'organismo stesso. Attraverso l'assunzione di prodotti forniti dalla natura l'essere umano si nutre di poteri e forze che mai da solo potrebbe generare. Tutto attorno a lui è costituito da alberi, fiori, animali e fiumi, caratterizzanti differenti tipologie paesaggistiche territoriali, modellati dalla sapiente mano divina.

2.1.2 Le città

La vita delle popolazioni prese in esame è a carattere campestre e bucolico ove la natura, costantemente presente, ne domina il paesaggio. Questa atavica modalità di vita non venne mai ad essere scordata nemmeno con l'avvento dei primi regni e delle prime forme di governo monarchico. La divisione in classi della popolazione prevede che ad ognuno fosse affidato un compito da svolgere per il bene sociale e la proliferazione della civiltà stessa. Sia i contadini che i nobili non smisero mai di rimanere in stretto contatto con la natura e le loro dimore ne sono una viva testimonianza. Tetti, portali, arredi e oggetti utilizzati quotidianamente ricalcano le linee e le armoniche sinuosità del territorio tentando di scomparire in esso. La fusione dell'artificiale e del naturale è l'elemento primo da cui partire per arrivare a capire come mai queste architetture non siano mai invasive o eccessivamente artificiali. Le strade, i palazzi e i templi generano un continuum con il paesaggio circostante che accoglie l'uomo rispettoso della natura che lo ospita.

2.2 La società

2.2.1 Le divinità

Le forme e gli avvenimenti naturali vennero subitaneamente considerati misteriosi e temibili: tempeste e alluvioni annullano i giorni di duro lavoro passati nei campi mentre animali selvatici defraudano i raccolti sapientemente curati. Timore e riverenza però fanno parte della stessa medaglia: la natura generosa fornisce i nutrienti primi per la sopravvivenza dell'uomo e la natura devastatrice se ne riappropria. A prima si associano gli elementi positivi per l'uomo e alla seconda quelli negativi: da questa primaria distinzione ne sussegue una seconda ove si arriva alla personificazione delle componenti d'entrambe le parti, generante le divinità e i demoni. Gli uomini si interfacciano così con le divinità governanti gli elementi, rivolgendosi con deferenza e sottomissione al fine di ingentilirli e di ingraziarseli mentre riservano aspre e dure parole ai demoni che rendono il loro percorso di vita aspro e turbolento. Per renderli maggiormente reali gli uomini sono ricorsi alla creazione di narrazioni aventi come protagonisti questi esseri immateriali: le novelle, poi formanti il corpus dei poemi, descrivono le divinità ed i demoni non come creature perfette, ma somiglianti all'uomo e, com'egli, soggette ai moti dell'anima. Non vi sono identità definite e o sono a valenza positiva o negativa, ma identità mobili, liquide, mutevoli, che si adattano in relazione agli eventi a cui sono soggetti. Queste figure, sia esse a favorevoli o meno all'uomo, determinano la nascita del concetto di fato. Ognuno non si presenta libero di pren



dere delle decisioni perché la loro vita è gestita dagli esseri superiori che tutto vedono e tutto possono. Il libero arbitrio manca così ad essere presente nella vita dell'uomo che però non ne sente la necessità e non ne capisce il valore.

2.2.2 Gli uomini

Le società analizzate presentano una semplice divisione in classi: alla base della scala sociale sono presenti gli schiavi, seguiti dai contadini, dagli artigiani e dai commercianti, subito dopo si incontra la classe nobiliare che protegge e legittima la presenza del re o dell'imperatore. Quest'ultimo detiene il potere temporale e spirituale perché considerato di discendenza divina e governa il popolo a lui sottomesso. A corte si sviluppano le arti e le lettere mentre contemporaneamente, ci si prepara ad invadere un territorio limitrofo al fine di assoggettarlo e così espandere i domini. Ogni persona è chiamata a compiere il proprio dovere e non sono concessi mutamenti di classe: colui che nasce in una famiglia contadina, sarà lui stesso contadino e mai gli sarà permesso di divenire un letterato. Ciò che accomuna tutte le classi è la reverenza nei confronti delle divinità, dell'imperatore e dei defunti. Un ultimo importante culto è quello riservato appunto ai parenti scomparsi: il ricordo della loro vita passata deve essere sempre tramandato e rispettato perché forte è il legame che unisce la vita e la morte. Le anime dei defunti non vagano nell'oscurità senza meta, ma raggiungono le divinità nel loro mondo e ivi prendono dimora aiutati dalle preghiere di chi ancora è in vita.



Data la scarsa presenza di fonti e testimonianza materiali sull'origine del teatro, si sono generate molteplici teorie mirate ad identificarne possibili atavici inizi. Molte ipotesi e supposizioni vennero prodotte e, come tali rimangono, senza una precisa giustificazione storica. La formulazione teorica sull'origine del teatro risale alla fine dell'ottocento e ne individua la genesi nel rito: da questa ipotesi nacquero tre filoni teorici contrapposti.

Il darwinismo culturale, collocabile tra il 1875 e il 1915 e avente come mentore James Frazer, parte dal presupposto che tutte le culture seguano i medesimi stadi evolutivi: da qui l'importanza di osservare le società primitive al fine di ricostruire una possibile origine comune dei poemi epici e del teatro. Secondo la teoria l'uomo primitivo, non comprendendo le forze regolanti i processi della natura in cui è immerso, li ritiene di matrice soprannaturale e cerca, in tutti i modi, di assicurarsene i favori. Progressivamente seleziona gli espedienti che portano a risultati proficui e li reitera formalizzandoli in ritualità comunitarie. La spiegazione delle cerimonie rituali, ispirata ad azioni quotidiane, viene generalmente proposta sotto forma di racconto, trasformandosi poi, pian piano, in mito. In esso le forze soprannaturali appaiono simbolizzate e, quando i partecipanti del rito iniziano ad impersonificare tali entità, si ha la nascita dell'embrione teatrale.

I funzionalisti invece, sotto la guida di Bronislaw Malinowski, criticarono questo metodo deduttivo di Frazer e lo opposero al loro personale metodo induttivo, centrato sullo studio delle società da un punto di vista personalizzato e non globalizzato. Per loro ogni società aveva avuto origine da diverse concause geocali, politiche ed economiche, diverse da luogo a luogo e quindi non indicative per la definizione di una genesi unica.

Gli strutturalisti iniziarono a proporre una terza ipotesi sulle origini del teatro, portando l'attenzione sulle origini del mito e la sua struttura, allontanandosi dalla storia. Lévi-Strauss, a capo di questo gruppo di teologi, credeva che in tutti i poemi si potessero nascondere degli elementi costanti ed universali riconducibili poi alla genesi comunitaria del teatro.

Queste tre teorie, nonostante le differenti metodologie d'approccio, concordano sul fatto che il rito e il mito siano elementi fondamentali di ogni tipologia di società e che l'origine del teatro sia da ricondurre alle ritualità primitive. Oggigiorno prevale la teoria

ritenente che lo sviluppo teatrale abbia seguito differenti schemi evolutivi da società a società e che il rito sia solamente uno dei tanti, e quindi non solo, elemento originario dell'arte teatrale. Esso, in unione al mito, appare come una testimonianza delle ancestrali spiegazioni proposte dagli antichi per comprendere l'universo e la sua relazione con il genere umano. Il rito, così inteso, diviene il mezzo più utilizzato per tramandare tradizioni e conoscenze (antecedenti alla comparsa della lingua scritta) attraverso un'esperienza piacevole e divertente. Joseph Campbell crede infatti che la maggior parte delle ritualità a carattere teatrale siano riconducibili al piacere, come il cibo, il sesso, la casa e la famiglia; al potere, esternizzato dalla necessità di conquistare, e al dovere, nei confronti delle divinità e della propria comunità. Questo spunto ponte il rito e le forme teatrali si fondano e si completano vicendevolmente perché utilizzano i medesimi mezzi espressivi: la parola, la danza, la maschera, la musica, i costumi, gli attori e il palcoscenico. Molti riti primitivi avevano origine da una danza pantomimica legata ad una musica ritmata scandita da parole sacre. Le maschere ed i costumi divennero necessari a far immedesimare il sacerdote con la divinità, al fine di richiamarne lo spirito. Campbell continua poi ad analizzare la progenie dei miti determinando che i miti occidentali e orientali hanno nature differenti. I poemi occidentali si fondano sulla relazione uomo-divinità e sui loro ruoli che mutano a seconda del periodo e della società. In alcuni l'uomo si presenta dipendente e subordinato alla divinità (visione religiosa), in altri è l'uomo a prendere in mano le redini del proprio destino e utilizzare il suo razionalità (visione umanistica). I poemi orientali, invece, non riconoscono la dicotomia tra dei e uomini: nei miti l'individuo trascende le barriere del tempo e si congiunge con il mistero dell'essere, ove qualsiasi divisione viene ad estinguersi. L'uomo non ha influenze sull'esistenza, ma può tentare di armonizzarsi con essa. Da qui si evince come per il pensiero orientale il progresso e lo sviluppo siano sostanzialmente illusioni, a discapito dell'idea occidentale che li vede come l'essenza stessa della realtà e della verità. Si comprende così a pieno il motivo per cui le rappresentazioni asiatiche siano caratterizzate dalla tradizione e dalla conservazione, mentre quelle occidentali dal progresso e dal mutamento.

1. CINA

1.1 Storia e cultura

Le origini del teatro in Cina vengono fatte risalire a molti secoli prima di Cristo e, come molte precedenti popolazioni asiatiche, ha matrici sciamaniche. Molte e differenti sono le figure mistiche presenti nei vari villaggi, ma una in particolare fu essenziale per la nascita del teatro: l'estatico, la cui arte risiedeva nella capacità di "esteriorizzare la propria anima", di "viaggiare nello spirito". Questa figura folkloristica è spesso presente in molte testimonianze scritte e, data la sua importanza religiosa, non furono pochi i sovrani che si avvalsero della loro collaborazione o si fecero aiutare a raggiungere il loro stato psichico. In tutte le danze sciamaniche l'estatico, coperto di piume di uccello, saliva verso le divinità attraverso questo magico volo reso possibile dai movimenti della danza sacra. Tra il 7000 e 2000 a.C. la società si presenta in prevalenza a carattere agricolo e da questo si evince come le varie ricorrenze e ritualità seguissero i cicli della natura. Le città erano edificate sotto suggerimento dello sciamano a seguito di una rivelazione divina: già queste prime popolazioni erano a conoscenza dell'arte del feng shui, capace di modificare i *chi*, le correnti cosmiche, così da attirare la fortuna e su questi insegnamenti erano posizionate le capanne nel villaggio. Sacro e profano vengono così miscelati al fine di ricreare sulla terra la struttura degli astri cosmici: su d'una collinetta, eretta nel centro del villaggio e coperta d'alberi, prendeva posto l'altare della terra (*yin*), direzionato verso oriente, e il tempio dedicato agli antenati. Il resto del villaggio, avente base quadrata, veniva edificato intorno a questo punto focale, ove si credeva si potessero incrociare l'asse del mondo, che unisce e divide gli inferi, e il firmamento. Anche l'uomo, se inscrivibile all'interno di un quadrato, era da considerarsi perfetto: i concetti di perfezione ed armonia dovevano essere perseguiti in tutti i progetti avanzati perché servivano ad avvicinare l'uomo alla natura e alle divinità. Tra il 900 e il 500 a.C. la gestione monarchica delle piccole realtà lascia spazio alla gestione multipla delle famiglie nobiliari unite da patti di alleanza o divisi da inimicizie, creando delle realtà separate e diverse. I regni formati e ampliati, tra il 500 e il 220 a.C. cominciano ad entrare in conflitto tra loro e, inevitabilmente, la gestione nobiliare dei territori, ritorna nelle mani di un'unica figura, il monarca. I vari regni si avvalgono così di una figura centrale che detiene il potere e che si avvale della collaborazione della classe contadina e cittadina per fini economici, commerciali e militari. Il collasso del sistema avviene però negli anni successivi, tra il 220 e il 190 a.C., data l'impossibilità di una sicura e continua gestione e coordinazione di un tale vasto territorio. In seguito a svariate lotte, tra il 190 e il 130 a.C. si arriva finalmente ad una divisione territoriale tra i capi degli eserciti indipendenti così la Cina è ora divisa in Cina del nord, basso Yangli e Sinchuan. I problemi non sono finiti e, tra il 310 e il 590 d.C. alcune popolazioni di etnia non cinese insediano il nord del pa



ese iniziando a creare governi e statuti autonomi contribuendo a creare una divisione del paese a discapito di un impero unificato. Alcuni avventurieri militari avviano i loro piani di dominio e riescono ad unificare il territorio che, tra il 920 e il 1280, ha una propria fase di stabilità politica ed economica alla quale si accompagna una fiorente stesura di opere letterarie ed artistiche. I popoli mongoli a capo del nord della Cina sono minacciati da questa crescente potenza e, tra il 1370 e il 1520, perdono il loro leader carismatico e si avviano ad una feroce lotta contro il potere centrale fattosi ormai troppo dominante. Le continue repressioni e limitazioni fanno, contrariamente, insorgere movimenti di ribellione che il governo fatica a domare. Questa situazione di instabilità spinge, nel 1650 alcune popolazioni stanziate nel nord-est cinese, ad invadere il territorio al fine di installare un nuovo regime: il paese sarà così sommerso da una tranquillità politica fino agli inizi del 1800. La recessione economica, venutasi a creare a causa di pesanti perdite agrarie, fece però crescere il malcontento, la fame e la disperazione, portando ad un aumento della corruzione in molti settori lavorativi. Inoltre, il governo fu soggetto a molte pressioni economiche e militari da parte dei paesi occidentali e dal vicino Giappone spingendo il paese, sul finire del secolo, ad un tracollo sociale e politico. La ripresa sembra nascere con il commercio e la borghesia mercantile che, nei primi anni del 1900 ristabilisce un certo equilibrio economico all'interno del paese, aiutata inoltre dalle grandi potenze occidentali. La realtà invece si palesa ben distante dal clima sereno che il governo sembra voglia mostrare: il potere si concentrò nelle mani dell'esercito, arrivando a delineare una dittatura militare. Solo al termine della seconda guerra mondiale la Cina sembrò riprendersi da un governo gestito dalle forze armate a favore della nascita della Repubblica Popolare Cinese. Come visto le dinamiche politiche della Cina sono fundamentalmente correlate alla sua estensione territoriale che ne limita e ne rende difficile la gestione. La vastità terriera è anche portatrice di differenziazioni morfologiche e geografiche: valli, colline e montagne si alternano a laghi, mari e agli oceani, che delineano realtà lavorative divergenti e specializzate. Intere zone della Cina sono dedicate all'allevamento, come le regioni a nord-ovest e a nord del bacino del fiume Giallo, altre unicamente all'agricoltura.

1.2 Il teatro e i suoi segni

Il teatro cinese non è altro che l'esplicitazione visiva di tutte le tesi filosofiche e morali, coagulate alle credenze mitico religiose formati presso le corti imperiali. Come tutte le tipologie teatrali sin ora citate però, si nacque nei villaggi, tra i più poveri della popolazione cinese: le rappresentazioni erano composte prevalentemente da canti e danze, in prossimità dei periodi maggiormente carichi di importanza agricola. Le canzoni inoltre, hanno la caratteristica di narrare alcune tradizioni legate dei luoghi in cui esse presero vita; da una canzone matrimoniale si deduce che l'unione di due anime dovesse avvenire in giovane età, in un preciso momento dell'anno, spesso coincidente con la stagione primaverile o autunnale,

e sempre secondo i dettami del confucianesimo. Le cerimonie legate ai cicli naturali, davano l'opportunità alle ragazze ed ai ragazzi di incontrarsi, di ballare, di cantare assieme ed, in ultimo, di conoscersi. Col passare del tempo, la nascita delle corti signorili creò i presupposti per un'organizzazione dei villaggi maggiormente delineata: la piazza divenne il centro focale della vita cittadina ed era qui che i cantastorie girovaghi prendevano posto per narrare le loro storie. Pian piano si allestirono palchi per accogliere i molti artisti provenienti da più parti del mondo e le rappresentazioni teatrali iniziarono ad incontrare gli interessi dei cittadini fino a divenire delle proprie istituzioni ed ad essere proposte anche nelle dimore dei più facoltosi. I *washe*, risalenti all'epoca Song (metà X secolo), furono i primi spazi cittadini dedicati agli intrattenimenti teatrali: erano costituita da grandi strutture ospitanti un palcoscenico sopraelevato e una zona laterale riservata al pubblico, il tutto protetto da un largo telone. Nelle piccole realtà rurali invece erano i templi ad ospitare le recite ed a loro era riservato un piccola piattaforma quadrata in legno (*luta*) ove i monaci erano soliti officiare i loro riti; col tempo la struttura venne riservata unicamente alle rappresentazioni teatrali e denominata padiglione della danza. Le varie commedie ed i vari drammi proposti vennero creati a partire da credenze popolari e leggende ancestrali, per poi essere modificate secondo i canoni religiosi e inserite in prestigiose opere letterarie. Ogni epoca imperiale possiede dei specifici connotati drammaturgici ispirati alle vicende del periodo; per esempio, la drammaturgia dell'epoca Yuan è divisibile in tre categorie principali: il *ciclo dei regni*, in cui vi sono incluse le storie dei regni di Wei, Shu e Wu, il *ciclo ai bordi dell'acqua*, contenente i racconti di molte rivolte contadine avvenute presso le paludi di Shandong durante l'epoca Song, ed infine il *ciclo dei drammi morali*, le cui narrazioni hanno una chiara ispirazione buddhista. Anche sotto il dominio delle dinastie Ming e Ch'ing (1600-1700 circa) si ha testimonianza di un'ampia tradizione letteraria di cui il teatro si avalse per la composizione di svariate opere: a causa delle forti limitazioni dei testi letterari imposte dall'autoritario governo centrale, non si hanno testimonianze di drammi particolarmente fantasiosi o a carattere satirico. Tre furono le tipologie teatrali trattate in quest'epoca: gli spettacoli di corte, gli spettacoli finalizzati alle celebrazioni delle divinità durante i banchetti delle nobili famiglie e gli spettacoli che spesso avevano luogo nelle piazze o nei porti nei periodi di festività tradizionali. Le compagnie teatrali, per lo più composte da soli uomini che interpretavano anche i ruoli femminili (*dan*), potevano essere stabili o itineranti: quelle stabili erano formate da servi, appartenenti alle ricche e nobili famiglie, e si esibivano per il piacere dei loro padroni; le compagnie itineranti invece non erano soggette a nessuno e questo, sfortunatamente, costringeva gli attori a prostituirsi per cercare di ottenere dei maggiori guadagni. Le donne spesso erano ammesse nelle compagnie stabili, perché serve della dimora stessa in cui solevano lavorare, mentre questo non era possibile per le compagnie itineranti data la loro impossibilità di percorrere lunghi tratti a piedi a causa delle rigide fasciature ai piedi imposte, sin dalla tenera età, a fini estetici. In epoche successive, per

soddisfare la crescente richiesta di questo genere d'intrattenimento, vennero costruiti i primi edifici teatrali; chi li amministrava ingaggiava le varie compagnie itineranti che solevano svolgere i loro spettacoli in tre scaglioni da tre turni: il turno iniziale (*zao Zhouzi*), il turno di mezzo (*zhong Zhouzi*) e il grande turno (*da Zhouzi*). Nel *zao Zhouzi* gli spettatori assistevano per lo più alle rappresentazioni di drammi tratti da opere letterarie (*kai Changxi*) recitate spesso da bambini; nel *zhong Zhouzi* recitavano gli artisti meno dotati e, nel *da Zhouzi*, comparivano finalmente gli attori più meritevoli della compagnia. Il costo del biglietto era equivalente al prezzo di una tazza di tè e gli spettatori erano posti a raggiera intorno ai tre lati aperti del palco. Le scenografie che animavano gli spettacoli erano molto semplici e povere: spesso compariva unicamente un tavolino, posto al centro e coperto da un drappo rosso, due sedute, alcuni elementi d'arredo e dei paraventi ai lati sui quali erano dipinti paesaggi o luoghi diversi. Questi pochi strumenti erano però sufficienti per creare diverse situazioni: il tavolo e le due sedie potevano rappresentare un salotto, una stanza di ricevimento ad una corte imperiale, un tribunale, una mensa conviviale o ancora una sala da tè; la sedia, se posta vicino al tavolo, ricordava agli astanti che qualcuno aveva appena scritto qualcosa, la sedia, se collocata di fronte al tavolo, indicava la possibilità che il personaggio stesse ricevendo ospiti. Anche la posizione degli attori sul palcoscenico rimandava a specifici ruoli sociali: i personaggi di elevato rango solevano prendere posto al centro della scena, mentre quelli di basso rango ai lati dello spazio scenico, nonché i personaggi maschili prendevano posto a sinistra del pubblico e quelli femminili a destra. I mutamenti di scena avvenivano tramite i paraventi, su cui erano dipinti svariati luoghi o tramite l'inserimento in scena di elementi caratteristici delle varie regioni cinesi, al fine di rimembrare al pubblico un particolare luogo. Ancora le bandiere erano fortemente utilizzate per descrivere gli avvenimenti inscenati: se mosse facevano rimandare ad un clima ventoso o, se dipinte di bianco, ricordavano la vicinanza al mare. La comparsa di un frustino richiamava alla mente la presenza di un cavallo: se questo era brandito da un cavaliere indicava che egli lo stava cavalcando, se posto alla cintola invece si presumeva che il cavallo fosse a riposo e, se il cavaliere lo cadeva a secondi, incaricava questi di portare via il destriero. Gli dei, gli spiriti, i girovaghi, i monaci buddhisti e i preti tao erano spesso rappresentati da frustini che ne ricordavano i loro poteri soprannaturali. A differenza delle semplici scenografie, grande rilevanza venne posta per i costumi indossati dagli attori: data elevata presenza di personaggi nelle varie opere trattate, i teatranti ricorsero alla codificazione di simbologie rimandanti ad uno o ad un altro soggetto, sviando così anche i cambi di abiti. I ruoli interpretati sono svariati, tra essi può essere ricordato: lo *sheng*, l'uomo, il *mo*, l'uomo di mezza età, il *wai*, l'uomo anziano, lo *xiao*, l'uomo giovane, il *dan*, la donna, il *tie*, il secondo ruolo femminile, lo *jīn*, la faccia dipinta. Il *chou*, il clown, il *fu*, un altro clown e lo *za*, il servitore. I costumi dei personaggi *sheng*, *dan* e *jīn* abbondano di parametri cerimoniali (*mang*) e indossano una veste dal largo collo, dalle lunghe

maniche di seta, chiamate maniche d'acqua (*shui xiu*) che, in relazione alla loro lunghezza, denotano il rango del personaggio e ne amplificano le modalità espressive. I funzionari ufficiali sono riconoscibili dalle loro vesti di raso ricamate con draghi e rifinite con disegni rimandanti a delle onde marine; i militari e i civili vestono il *zhezi*, un soprabito molto comune chiuso da una fila di bottoni posti sotto le braccia e avente un lungo colletto e maniche aggiunte. Gli eunuchi (*taijiyi*) sono rappresentati da una lunga veste di seta rossa o bruna bordata di blu o nero, dal collo ampio, dalla vita decorata, dalle maniche pendenti e chiusa sui fianchi da una fila di piccoli bottoni. Le principesse, le figlie di nobili personaggi e le creature celesti, sono accumulate dall'indossare il classico abito da palazzo (*gongyi*) in seta ricamata con le maniche lunghe sino a terra; i fiocchi presenti sull'abito o sulle spalle (*yun jian*) e lo scialle ricamato, distinguono le nobili dame dalle divinità. I personaggi femminili non appartenenti ai ranghi più elevati, sono riconoscibili dalla loro gonna pieghettata (*qun*), mentre le serve si distinguono per essere le uniche ad avere un vestito di seta privo di maniche. Quando gli attori partecipavano a recite proposte durante banchetti o cerimonie pubbliche, indossavano sempre il *pei*, un abito di raso ornato da motivi floreali, avente un lungo colletto, maniche fino alle ginocchia e chiuso sul retro da una lunga fila di bottoni. I colori dei capi sono, anch'essi, a carattere simbolico: il giallo è riservato agli imperatori e al principe ereditario, il bruno incenso o il bianco è indossato dai funzio-



nari anziani, il rosso e il blu connotano delle persone, nel primo caso giovani e nel secondo di mezza età, oneste, il bianco è il colore delle divinità e degli personaggi anziani sia di carattere maschile che femminile ed il nero è appannaggio delle persone malvagie o di basso rango. Quasi tutti gli attori indossano sempre un copricapo la cui fattura è simile a quella dei cappelli indossati durante le cerimonie religiose. Il cappello imperiale, chiamato elmetto (*kui*) o corona (*guan*) era decorato con nastri che ricadevano sulle spalle; per le imperatrici, le principesse e le dame d'alto rango, era riservato un diadema (*feng guan*) ornato da una moltitudine di nastri che, incorniciando il viso, rimandavano alla coda della fenicie. Ai funzionari, aventi un colloquio con l'imperatore o partecipanti a cerimonie, era destinato lo *sha mao*, un cappello nero di mussolina, abbassato sulla fronte e alto sulla nuca dai quali lati pendevano delle decorazioni. Infine, per i militari, vennero dedicati dei copricapi (*quo mao*) dalla forma esagonale, lungo in alto e stretto in basso, decorato con perline e pezzi di giada sul lato e con palline di seta colorate sulla cima. I calzari utilizzati erano per lo più comuni a tutti i personaggi, ed erano rialzati, a differenza di quelli militari che erano bassi, per slanciare le figure. Le *dan* spesso indossavano scarpe a trampoli (*qiaoxie*) che simulavano l'andatura delle signore resa goffa e difficile dalla fasciatura dei piedi. Gli uomini erano soliti indossare barbe e baffi posticci, realizzate a partire dai crini dei cavalli, di svariati colori: il bianco indicava un'età molto avanzata accompagnata da una grande saggezza, il nero delineava un uomo maturo e il blu o il rosso connotavano un personaggio dal carattere mutevole, un eroe della foresta o ancora un essere soprannaturale abile nella magia nera. I baffi, se corti descrivevano un personaggio rozzo e arrogante, se puntavano verso l'alto simboleggiavano un carattere forte e se puntavano verso il basso mostravano un personaggio buffo. Il trucco e l'acconciatura si differenziavano in base ai ruoli e il loro compito primario era quello di rendere palesi i sentimenti di un attore. Gli attori usavano truccarsi da soli e partivano dalla detersione del viso per poi ricoprirlo con olio al fine di impedire alle tinte utilizzate di rovinare l'incarnato. I personaggi *dan* erano soliti coprirsi il volto di una tintura bianca coprente che veniva fatta sfumare ai bordi per poi essere fissata da una polvere apposita. Gli occhi venivano circondati da un pesante trucco nero o rosso per farli risaltare maggiormente mentre l'ampiezza delle sopracciglia, la loro forma e l'arco che questa descrive, si presentano in maniera diversa in relazione al personaggio interpretato. Si completa poi il trucco con un rossetto rosso dall'intensa tonalità. Anche per i personaggi *sheng* si procedeva con la medesima tecnica, fatta eccezione dell'aggiunta di una tonalità di rosso sulla fronte. Gli attori che interpretano i ruoli *jing* invece, essendo ben duecentocinquanta due tipologie, devono stare molto attenti a non sbagliare trucco al fine di ingannare il pubblico. Partendo da una base bianca questi applicavano una polvere grigiasta sulla parte superiore e inferiore delle palpebre e il rosso sulle labbra, per poi passare alla stesura dei disegni. I motivi decorativi utilizzati per i questi personaggi, sono tratti dall'arte, dalla

religione e dalla cultura cinese in generale e solitamente erano dipinte attorno agli occhi e alla bocca. Il trucco nasce così come sostituzione stessa della maschera e portavoce dei sentimenti degli attori. Anche qui, come per i costumi, i colori svolgono un ruolo determinante e caratterizzante: il rosso è riservato ai personaggi coraggiosi o sanguinolenti, il rosa per gli anziani con diverse infermità, il porpora per le persone di mezza età risolte e sagge, il giallo per i coraggiosi o i brutali dal sangue freddo, il bianco, sottoforma di polvere bagnata per i personaggi ingannatori e crudeli, sottoforma olio per quelli arroganti, il blu per i valorosi, il verde per i personaggi difensori dei deboli o per le persone spietate, il nero per i corruttibili e i bruschi e, infine, l'oro e l'argento per gli spiriti leggendari, i demoni e i Buddha. Per i personaggi *chou*, dopo la maschera bianca, veniva applicata una spalmatura rossa per sottolineare la giovinezza, le sopracciglia bordate di nero e una macchia bianca demarcava il naso. Per i rimanenti personaggi teatrali non erano previste decorazioni del volto così complesse ma comunque era presente un decalogo di regole specifiche per ognuno di loro. Le tecniche utilizzate non sono molte, ma è richiesta una certa dote artistica nella composizione del trucco, tanto che venne inserito nelle tipologie d'arte cinese assieme alla calligrafia e alla pittura.

Anche le acconciature richiedevano svariate ore di preparazione, soprattutto per i personaggi femminili: gli attori iniziavano col raccogliere i propri capelli tramite un tessuto bianco aderente al capo e poi applicavano le varie parrucche che spesso potevano raggiungere un numero elevato (fino a sette).

L'interpretazione degli attori del teatro cinese è codificata e connessa ai linguaggi della danza, delle arti marziali e dell'acrobazia. Sulla scena non si fa molta distinzione tra spazio o tempo, scanditi solo dal ritmo della musica e dai canti dei personaggi.

2. GIAPPONE_

2.1 Storia e cultura

Muccioli, in un suo testo del 1962, ebbe a scrivere del teatro Giapponese quanto segue: "In nessun altro paese al mondo, come in Giappone, il teatro riflette e riassume, nella sua evoluzione, la storia della civiltà e delle culture indigene con tutte le sue esperienze estetiche e religiose, con tutte le sue conquiste materiali e spirituali". Da qui si evince come le varie forme teatrali nipponiche traggano il loro essere dalla cultura e dalla vita delle comunità autoctone ancestrali. Le radici di quest'arte sono da ricercare nelle danze, sia esse sacre o a carattere profano, e nelle canzoni arcaiche che richiamavano i *kami* (gli spiriti). La danza rivestì primariamente una funzione antropologica, avente come scopo la propiziazione di tenute di caccia e pesca, e secondariamente la cacciata degli spiriti maligni dai villaggi. Le richieste che maggiormente erano proposte riguardavano il riso, alimento principe della cucina giapponese, avente anche molti altri utilizzi: così, le cerimonie seguivano il tempo del raccolto. La semplicità e la freschezza intrinseche di queste sagre cittadine, non hanno nulla da spartire con le danze proposte a corte finalizzate al puro intrattenimento e sollazzo degli spettatori. Le *Azumamai*, letteralmente "danze dell'est", emergono da un passato ancestrale e crebbero affondando le proprie radici nel mito: le movenze proprie dei riti magici si riconnettono perfettamente con le gestualità tipiche di queste danze che hanno valenze simboliche. I giapponesi credono infatti che in ogni oggetto, corpo umano o elemento naturale, risiedano delle forze vitali, i *tama*, che lo animano. Se queste abbandonassero il loro involucro ne causerebbero la morte; per impedirne l'allontanamento, si compiono dei gesti e delle ritualità: anticamente i *tama* venivano collocati in scatole e sigillate con un cordone sacro (*tama no o*) e il gesto di annodare, *musubu*, divenne un simbolo atto ad impedire allo spirito di fuggire dal suo contenitore. Questa funzione gestuale, unita alla credenza dei *Tama*, crebbe di importanza fino a suggerire che ogni oggetto o ogni creatura, avesse valenze simboliche: non è raro che l'imperatore, tutt'oggi, venga omaggiato di rami prelevati da alberi sacri, come i *sakaki*, con l'augurio di accrescere il suo *Tama* impossessandosi di quello intrinseco della pianta. Le movenze, le gestualità del danzatore quindi non hanno unicamente valenza artistica, ma anche leggendaria e sacrale, come raccontato nel mito di *Amaterasu* dove è presente l'origine della sacra danza *Kagura*: *Amaterasu no Mikami*, dea del sole, stufa dei continui dispetti inflitti a lei e agli altri dei dal fratello *Susano no Mikoto*, decide di rifugiarsi in una grotta celeste, causando la perdita della luce per tutto il globo. I disagi creati dal gesto, sia per gli uomini che per le divinità, costrinsero le divinità stesse (circa ottocento) a radunarsi presso le rive del sacro fiume celeste. *Omohi Kane no Kami* propose di chiedere al fabbro *Amatsu Mara* di incaricare *Ishikore Dome* di forgiare con le dure rocce del cielo del fiume celeste e il metallo delle montagne celesti, uno specchio alto otto piedi



incastonato di cinquecento gioielli. Il manufatto sarebbe poi stato consegnato a *Ame no Koyane no Mikoto* e a *Futotama no Mikoto* per essere intriso di forze vitali attraverso una cerimonia rituale avente luogo presso il monte Kagu. Gli dei tutti accettarono il suggerimento e, dopo aver fatto preparare lo specchio ornato da nastri bianchi e blu, si riunirono presso la grotta: qui *Ame no Tajikara no Kami* iniziò a tambureggiare su di un vaso aiutandosi così a cadere in trance. Le altre divinità la seguirono nella sua frenetica danza (la Kagura appunto) che la rese ben presto nuda, accrescendo la rumorosa festa. *Amaterasu*, curiosa di capire il motivo di tanto divertimento, si sporse leggermente dalla grotta e *Futotama no Mikoto* ne acui l'interesse mostrandole lo specchio: la meraviglia che la prese permise a *Ame no Tajira no Kazi* di chiudere la porta dietro di lei, facendo così tornare la luce sulla terra. Da qui si evince l'importanza che la danza Kagura assunse e la valenza simbolica e sacra che le fu attribuita: da semplici movenze ritmate, si passò ben presto ad utilizzarne i passi per inscenare vere e proprie rappresentazioni del mito, accompagnate da tamburi, flauti e canzoni (*Kagura uta*) allo scopo di propiziare la venuta degli dei. La loro primaria collocazione era prevista nelle vicinanze di tempi e all'interno delle corti, luoghi che poi furono sostituiti da strutture teatrali costruite appositamente per loro nei templi. Dal tramonto all'alba, per tre o sette notti consecutive, le vicende degli dei venivano recitate da attori mascherati ricoperti solo da abiti di fine seta damascata.

2.2 Il teatro e i suoi segni Il teatro Nō

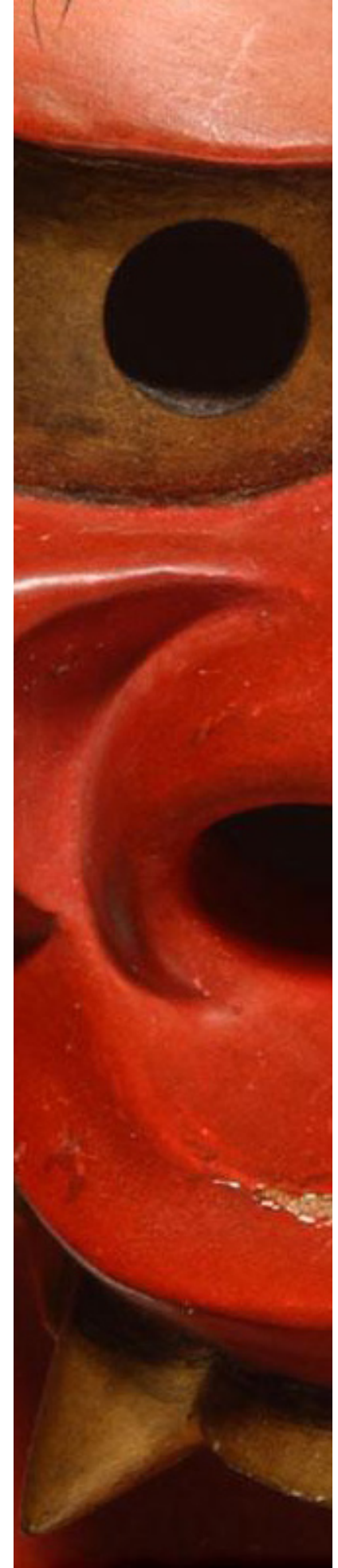
Nel XIV secolo, con l'avvento del potere dello Shogun della famiglia Ashikasa, il clima culturale ricevette nuove influenze grazie ai maggiori contatti che si ebbero con il popolo cinese. La filosofia buddhista zen approdò in Giappone e venne caldamente accolta data la semplicità con cui i suoi precetti erano impostati: essa indirizzava verso la ricerca della felicità e allontanava dal dolore. Il suo carattere popolare e limpido, le permise di diffondersi rapidamente nelle classi sociali più umili che decisero di tramandare i precetti attraverso il teatro. Da qui nacque il teatro No, che riassumeva in sé i molti e diversi stili popolari nipponici, la cui istituzione era a fini divulgativi e allegorici ma anche emblema di una forma d'arte che rasentava la perfezione. "Nō" letteralmente significa "abilità", "talento", "arte" e inizialmente venne designato all'attore per poi essere ricondotto alla rappresentazione teatrale nel suo complesso. Gli elementi di cui questa forma d'arte s'avvale sono quattro: canto (*uta*), recitativo (*kotoba*), danza (*mai*), musica (*hayashi*) e il testo serve unicamente all'attore per unificarli tutti. Fu Zeami, un poeta e genio teatrale, che rovesciò questo modo di intendere il teatro rafforzando la valenza della narrazione sulle quattro categorie, anche se non si avvicinò mai completamente ai generi teatrali occidentali, basanti i drammi sulla figura dell'eroe e del suo cammino; qui il dramma ha sempre inizio ad azione conclusa, anni o secoli dopo la morte dell'eroe. La mancanza dell'eroe e dell'azione riduce tutto alla

semplice narrazione del poema, in forma cantata e mimata, alla quale si accompagna un'orchestra e delle danze correlate all'argomento trattato. La struttura dei drammi e la loro rappresentazione teatrale è tutt'ora la stessa che, tra il 1420-35, prese la luce sotto la dinastia Momoyama. Il palco (*butai*), avente conformazione quadrata di circa sei metri per lato (un lato è paragonabile a tre ken di 1.8182 metri circa), deve essere collocato verso nord come sancito da antiche tradizioni cinesi; la sua struttura, a base lignea, è rialzata dal suolo di un metro, aperta sui tre lati, ove gli spettatori siedono, e sormontata da un tetto ricurvo. La copertura deve essere retta da quattro colonne a anch'esse aventi base quadrata in legno, aventi anch'essi un'aspecifica funzione simbolica. La prima a sinistra è chiamata *matsuke bashira* (o colonna dello sguardo), così denominata perché, in particolari momenti, lo *shite* vi volge lo sguardo e perché anticamente era posto il cartello con il titolo del dramma e i vari interpreti. La seconda, a destra, portante il nome di *waki bashira*, o colonna del *waki* perché qui egli prende posto, viene anche chiamata *dajjin* (ministro) *bashira* dato che il *waki* spesso interpreta il ruolo di un ministro. La terza, dal fondo a sinistra, è chiamata *shite bashira*, o colonna dello *shite*, ove il protagonista si sofferma prima di entrare o uscire di scena. L'ultima, in fondo a destra, è detta *bashira* o colonna del flauto data la collocazione del musicista al suo fianco. Sotto al palco è poi norma porre dei vasi di terracotta al fine d'ampliare le sonorità dei passi dei danzatori; alla sua sinistra deve prendere avvio un ponte (*hashigakari*), chiuso da due balaustre, lungo dai sei a dodici metri e non più largo di un metro e ottanta. La sua presenza non può essere messa in discussione, data la sua simbolica importanza: questo porta alla camera dello specchio (*Kagami no uma*) celata da un sipario a strisce verticali porpora, oca, rosso, verde e bianco tenuta sollevata da due bambù incrociati. Nello specchio gli attori sono soliti specchiarsi un'ultima volta sia a fini estetici, sia per calarsi completamente nel ruolo. Dinnanzi al ponte devono trovare posto tre pini, rimembranti l'eternità della natura, verso cui il protagonista si avvicina nei momenti di massima tensione scenica. Il fondale (*kagami ita*) deve essere sempre fisso e immutabile e raffigurante un pino secolare (*ichi no matsu o jōgo*) emblema dell'albero sotto cui si svolse la prima rappresentazione del teatro Nō presso il tempio scintoista a Nara; non è raro che il pino possa intrecciare i suoi rami nodosi con un pruno in fiore. Per non distrarre il pubblico con dettagli inutili, sul palco saranno posizionati pochi elementi d'arredo e rappresentazioni cartonate stilizzanti oggetti quotidiani. L'orchestra (*hayashi*) deve trovare posto in fondo al palco su d'una struttura larga un metro e ottanta: il pavimento, aventi tavole lignee disposte perpendicolarmente rispetto al palco, se ne distanzia fortemente. Una parete scenica (*uta ita*), deve essere poi posta nella parte retrostante i musicisti per chiudere il palcoscenico: dietro a questa gli artisti, sia i *kyōgen* o *ai* che i *kōken*, a eccezione fatta per i protagonisti, attendono il loro ingresso in scena. Il rimanente corpus dei recitanti, i *gakuya*, deve aspettare in una zona compresa tra la camera dello specchio, riservata come precedentemente detto agli attori principi

pali, e l'ura ita. Da un'ultima porta detta *kirido guchi* (porta della fretta) o *okubyō guchi* (porta del vigliacco), posta sul fondo a destra, verranno fatti entrare i *kyogen*, i *koken* e tutti quei personaggi che poi in scena verranno uccisi. Per il coro (*jiutai za*) deve essere creato una veranda lunga sei metri circa da disporsi a destra del palcoscenico. In ultimo, una scaletta costituita da tre gradini deve prendere posto dinnanzi al palco e utilizzata solamente al termine del dramma dagli attori principali per accogliere, all'occorrenza, i costumi che lo shogun potrebbe regalar loro. La struttura nel suo complesso deve denotare la divisione spirituale e materiale che viene a sancirsi tra il pubblico e la rappresentazione teatrale.

Gli attori del teatro Nō sono due: lo *shite*, nel ruolo del protagonista, e lo *waki*, rappresentante il deuteragonista. Quest'ultimo propone al protagonista alcune situazioni sceniche, attraverso parole e gesti, che forniscono poi l'incipit per le danze e le canzoni. Dall'altro lato lo *shite* è una visione, uno strumento dello *waki*, impossibilitato ad agire perché non più presente nel momento in cui la rappresentazione ha luogo. Entrambi sono spesso accompagnati dallo *tsuke* (ombra, doppio) li accompagnano durante le danze o i canti: lo *shite* ne ha solamente uno (*shitezure*) mentre lo *waki* ne ha da due a quattro (*wakizure*); dai *tomo* (compagno, servo) che li aiutano in scena, dai *kokata* (fanciulli), dai *kyōgen* (comico) che distraggono gli spettatori durante l'intervallo (*ai*) e dai *kōken* (sorvegliante) che portano o tolgono gli oggetti dalla scena. Lo *shite* è facilmente riconoscibile perché indossa sempre una maschera, mentre il *waki* ne è privo e recita a volto scoperto. Gli attori recitanti possono avvalersi di quattro tipologia di forme recitative: il *nanori*, in cui l'attore si presenta, declamando il proprio nome e motivando la sua scelta di intraprendere la carriera teatrale; il *mondō*, ovvero il dialogo tra due personaggi; il *catari*, un racconto che ha spazio nel *mondo* e lo *yobicake*, una forma recitativa utilizzata da un personaggio per richiamare un secondo posto in lontananza. Anche i gesti degli attori non sono mai casuali: la loro mimica è simbolica, non mimetica, cioè si presenta come una stilizzazione dei movimenti per approdare nella realtà sublimata. Ogni inflessione di voce ed ogni movimento del corpo sono codificati da un *kata* avente come finalità la rivelazione ideale del testo e non sono rari i casi in cui un attore reciti un testo in maniera impeccabile, senza comprenderne il vero significato. È la bellezza interpretativa che emerge in questa forma teatrale e i movimenti della danza, uniti alla recitazione poetica, ne sono gli interpreti più rilevanti. Sei sono le scuole crete allo scopo di formare ottimi artisti interpretanti i ruoli di *shige*, *waki* e *kyōgen* e sono direttamente confinanti ad un tempio: ognuna detiene un repertorio comprendente svariati drammi che propone avalendosi di stilemi tradizionalmente ereditati. Il repertorio classico si fonda su mille testi circa, di cui duecentocinquanta sono normalmente rappresentati, duecentocinquanta sono conosciuti ma non più proposti e i rimanenti cinquecento sono andati perduti e se ne ha conoscenza unicamente attraverso la trascrizione dei loro titoli nei libri di letteratura. La maggior parte dei drammi venne scritta tra il XIV e il XV secolo, altri nel periodo Meiji (1868-1912) a testimonianza del

la vittoria del Giappone sulla Cina e la Corea nel corso della prima guerra mondiale. Nogami Toyochiro, eminente studioso del teatro giapponese, durante gli anni cinquanta del novecento riclassificò i drammi in sei categorie per essere meglio identificabili: *Kami no No*, *Shuramono*, *Katsura Mono*, *Kuruimono* o *Kyojomono*, *Genzaimono* e *Kichikumono*. Le *Kami no No* racchiudono tutti quei testi trattanti drammi incentrati sulle divinità e sono spesso conosciuti con il nome di *Waki no No*, essendo proprio il *waki* il primo personaggio ad apparire sotto le sembianze umane di un vecchio saggio poi seguito dallo *shite* che narra una storia o recita una poesia sull'origine di un tempio. In seguito ad un breve intervallo lo *shite* ricompare nelle vesti della divinità precedentemente descritta e propone una divertente danza. Lo scopo ultimo di questi drammi è proprio valorizzare la figura di un dio ed esaltarne le qualità: alcuni esempi di questo genere sono il Fiume Hojo o l'arco del dio Yawata. I drammi *Shuramono* delineano invece le gesta di guerrieri ed eroi intraprese durante sanguinose battaglie nate dalle feroci lotte tra i clan degli Heike o Taira e dei Geji o Minamoto nel dodicesimo secolo. Queste figure, dopo anni di pace, compaiono con l'aspetto di vecchi stanchi e raccontano le loro valorose imprese compiute in gioventù, a monaci e passanti. Qui lo *shite* compare sempre nei panni del guerriero, mentre il *waki* è l'attento ascoltatore. Alcuni esempi sono riscontrabili nelle storie Tomonaga Taira e dei Geji o Minamoto nel dodicesimo secolo. Queste figure, dopo anni



di pace, compaiono con l'aspetto di vecchi stanchi e raccontano le loro valorose imprese compiute in gioventù, a monaci e passanti. Qui lo *shite* compare sempre nei panni del guerriero, mentre il *waki* è l'attento ascoltatore. Alcuni esempi sono riscontrabili nelle storie Tomonaga o nella donna guerriera. Di diversa fattura sono invece i drammi della parucca, conosciuti come i *Katsura Mono* che si incentrano sulla posticcia acconciatura indossata dall'attore, lo *shite*, per interpretare il ruolo di un'awenente fanciulla, di un principe, di un vecchio o lo uno spirito di un arbusto. L'intensità dellopera viene data dalla melodia, dai costumi e dalle leggiadre danze, come testimoniano i drammi *Kakitsubata*, lo spirito dell'iris e dell'Obasute, la vecchia abbandonata su di una montagna. I moti dell'animo umano trovano invece spazio nei drammi *Kuruimono* o *Kyōjomonno*, detti della follia perché in essi un uomo o una donna impazziscono per la scomparsa di un figlio, e nei drammi *Onryōmono*, detti degli spiriti vendicativi, rappresentanti le diverse forme di gelosie e violenze degli uomini, di questi ne sono esempi Fuji daiko, il tamburo del musico di corte, e Fujito, il povero pescatore di Fujito. Nei drammi *Genzaimono* vengono invece proposte vicende di avvenimenti terreni, umani, ove non trovano spazio le figure di spiriti defunti o di divinità, come raccontato nell'opera dei fratelli Soga e la loro madre o nella lealtà di Nakamitsu. Infine, le opere comprese nei *Kichikumono*, trattano di demoni e spesso, sotto il nome di Kiri no Mono, chiudono i programmi degli spettacoli No. Queste sono caratterizzate dal ritmo intenso e rapido: lo *shite* interpreta la prima parte sotto forma umana, rivelando solo al termine la sua vera natura di demone o diavolo, mentre nella seconda parte appare nei panni di un demone buono che, alla fine, benedice tutta l'umanità. Esempolari sono le opere dello spirito folletto del monte Tengu, conosciuto come Kurama tengu e Kitsune la volpe. Tutti i drammaturghi del teatro Nō attingono le loro ispirazioni dalla storia e dalle leggende dell'antico Giappone e dell'antica Cina, da cui poi ottengono storie da rielaborare attraverso la danza e i canti. Data la loro stesura in epoca medioevale, essi sono intrisi dei dogmi confuciani comprendenti anche cenni di venerazione ad imperatori e riverenza nei confronti di figure patronali. La figura della donna viene emersa spesso come traditrice della lealtà matrimoniale, così svariati drammi insistono sui doveri familiari a cui esse sono chiamate a rispettare per il bene dell'intero nucleo familiare. Il teatro No si fa quindi portavoce di un passato ormai concluso, intrinseco di valori imperiali e feudali che poco hanno a che spartire con il presente, il tutto rappresentato da una rigida etichetta che valica i limiti della libertà e sfociano nel simbolismo puro.

Il teatro Kabuki

La data di origine del teatro Kabuki è incerta e la mancanza di fonti attendibili ha acceso un lungo dibattito, culminante nella formulazione di due ipotesi differenti: una facente risalire la nascita del teatro al 1586, l'altra al 1603. Entrambe riconducono al periodo di Shogunato gestito da Tokugawa Iyeyasu, terminante solo nel 1868 per mano dell'ammiraglio Perry



a cui si deve l'apertura del mondo nipponico al resto dell'occidente. Nonostante la mancanza di una data certa che confermi l'origine di questa nuova forma teatrale, le cronache attribuiscono ad una danzatrice sacra del tempio di Izumo no Oyasgiro (collocabile nella prefettura di Shimane), la maternità del suddetto. Nelle sue esibizioni performanti ella proponeva delle *nenbutsu* odori, conosciute anche come danze sacre dedicate a Buddha, per le strade della cittadina, rallegrando i passanti e ricordando loro la devozione verso le divinità. In seguito venne creato una piccola struttura rialzata, priva di recinzioni, dove avvenivano le frenetiche danze. In questo periodo di massima tranquillità istituzionale e stabilità politica, la classe dominante non proibì questo genere di intrattenimento ma lo appoggiò, vedendo in esso un nuovo modo di esprimere la nascente realtà. Il termine "kabuki" ha infatti un duplice significato: il primo è riconducibile ad "adattarsi, inclinare", riferibile ai gusti del pubblico; il secondo significato rimanda ad una commistione di più forme artistiche: *ka* musica e canto, *bu* danza e *ki* azione drammatica, riconducibili ad un'opera d'arte totalizzante. La sua popolarità crebbe in poco tempo e vennero a formarsi differenti compagnie itineranti costituite solamente da attrici che inaugurarono il periodo denominato come *Onna Kabuki* o *Yujo Kabuki*. Questa composizione prettamente femminile portò molte compagnie a nascere unicamente a scopi prostituivi creando numerosi scandali che videro costrette le autorità a bandire, intorno al 1629, le donne dagli spettacoli. Nacque allora la necessità di sostituire le figure femminili con giovani ragazzi, gli *onnagata*, generando un filone secondario del teatro Kabuki, il *Wakashu Kabuki*, il teatro dei giovani. Anch'esso ebbe vita breve e, nel 1652, venne proibito a causa della figura sessuale a cui molti giovani erano destinati e che decretò la rasatura del *wakashu*, il ciuffo che tanto li faceva assomigliare alle donne. Molti proprietari di teatri insorsero per le continue limitazioni che stavano subendo e il governo permise unicamente a quattro teatri di proporre gli spettacoli Kabuki, dettando tre condizioni fondamentali: gli attori ammessi dovevano avere tutti il capo rasato e indossare abiti in stile *yaro atama* (sdottato dagli uomini adulti), gli spettatori non dovevano essere immorali al fine di dar luogo a scandali e ai *wakashu* erano permessi solo interpretazioni drammaturgiche realistiche e non più danze. Molte altre furono le norme istituite derivanti da ulteriori scandali: gli attori e i danzatori erano tenuti ad astenersi da una vita sregolata e stravagante nonché era loro dovere indossare, fuori dal teatro, unicamente capi privi di motivi decorativi, i loro costumi teatrali invece dovevano essere creati con un broccato cinese. Ancora, nel 1703 si chiedeva ai drammaturghi che volessero ambientare le loro vicende in tempi moderni, di adattarle ad epoche passate e modificare i nomi scelti al fine di non incorrere nelle ire degli *shōgun*. Nel 1704 venne proibita la presenza di vere spade in scena in seguito alla morte di Ichikawa Danjūrō I per mano del suo allievo prediletto Ikushima Hanroku inavvertitamente. Queste regole determinarono l'impossibilità di basare le rappresentazioni sulle caratteristiche fisiche degli interpreti e

portarono la nascita di drammi dagli intrecci complessi e ricercati capaci di attirare l'interesse del pubblico. Le ispirazioni per le storie venivano estrapolate dalla vita di tutti i giorni, così, a differenza del teatro *Nō*, si dovette ricorrere agli approfondimenti recitativi al fine di sembrare i più realistici possibili, senza ricorrere ad allegorie fuorvianti. Il periodo di massima fioritura attribuibile al teatro Kabuki si ebbe nell'era *Hōreki* (1751-1753), contemporaneamente alla diffusione al *Bunraku*, il teatro delle marionette dal quale si estrassero alcune opere e le si riadattarono. Durante il periodo *Kansei* (1789-1800) il governo decise di trasferire ad Edo lo *shogunato* e con esso si trasferirono anche molti drammaturghi residenti nell'area di Kamigata. Il potere centrale si fece sempre più pressante e autoritario nei confronti dei cittadini fino a spegnersi del tutto sotto il regno dei Tokugawa (1804-1829) impregnato di lotte interne per il raggiungimento del potere centrale. I problemi governativi assorbivano tutto il tempo dei funzionari statali che dovettero cessare il rigido controllo intrapreso per i teatri: la popolarità del Kabuki crebbe e con essa i guadagni degli attori da parte dei sostenitori. Queste alte rendite permisero, d'altro canto, agli attori di creare per gli spettacoli abiti estremamente lussuosi e decorati, che ne incrementarono la notorietà. Anche il lavoro dei drammaturghi si moltiplicò, al fine di creare sempre nuove storie che potessero accontentare il vasto pubblico teatrale: da qui nacquero i *Kaidan mono* o *Kyogen mono*, opere grottesche aventi come protagonisti gli strati più bassi della popolazione. Furono caldi momenti di libertà sfrenata che ebbero, in seguito all'incendio dei cinque teatri di Edo nel 1841, la loro cessazione per mano del governo che ne impose l'edificazione ai margini della capitale a *Shōden Chō*, in seguito ribattezzata *Surakawa Cho*. Qui riemersero le severe limitazioni dei tempi passati, tanto che gli attori erano facilmente riconoscibili all'esterno del teatro a causa dell'imposizione di indossare un lungo cappello (*amigasa*) che ne celava il volto. Un'ultima legge del 1852 liberò gli attori dall'onere di sovvenzionare essi stessi i costumi di scena e questi ritornarono ai fasti passati grazie ai finanziamenti della ricca classe mercantile emergente. Con l'era Meiji il paese subì una radicale modernizzazione e venne decretato il duplice ruolo affidato al teatro: quello di educare il popolo e di rappresentare la nazione medesima agli occidentali. Esso venne inoltre riconosciuto come vera e propria forma d'arte così da decretare gli attori al pari degli artisti. La struttura interna del teatro venne parzialmente modificata grazie ai contatti con il resto del mondo: alle candele ad olio si sostituirono quelle a gas fino a che, nel 1887, non comparve la luce elettrica capace di modificare alcune scenografie. Il ruolo dell'attore Kabuki fu determinante per la storia del teatro stesso data la loro totale responsabilità nei confronti del trucco, delle parrucche e dei costumi di scena. Ichikawa Danjuro I (1660-1704) è considerato il fondatore della dinastia degli attori di Edo e ne fu uno dei massimi interpreti nel periodo *Genroku*. Non ricoprì unicamente il ruolo di attore, ma fu anche un abile scrittore drammaturgo, padre dello stile *Aragoto*, tipico dei personaggi dotati di forza e potere soprannaturali. Ad ogni attore è affidato un ruolo specifico e i personaggi che vengono rappresentati

nel teatro sono sempre i medesimi, classificabili in base al sesso, l'età e l'appartenenza sociale, anche se la più importante divisione la si ha tra ruoli maschili (*tachiyaku-teteyaku*) e ruoli femminili (*onnagata*). I primi si dividono a loro volta in: uomini buoni (*tachiyaku*), malvagi (*takakiyaku*) e personaggi comici (*dokegata* o *sanmaine*). Importante fu il ruolo di *akattsura*, faccia rossa, che aggiungeva un tono di comicità ai guerrieri interpretati nel periodo Genroku, ai briganti del periodo Arago e agli uomini malvagi poi. Nella seconda categoria, quella delle donne, compaiono personaggi rappresentanti donne giovani (*wakaonnogata*), di mezza età (*kashaonnagata*) e anziane (*fuke oyama*). Ad ogni attore quindi viene affidato un ruolo differente ed essi vi si specializzano rimanendone legati per tutta la loro carriera. I modelli recitativi sono chiamati Kata, comprendenti la dizione, l'azione mimica e i movimenti, sono divergenti da scuola a scuola e ne decretano l'abilità dell'attore e la sua preparazione. I livelli del Kata sono tre: lo stile di recitazione, le tecniche di interpretazione e la variazione delle precedenti create dall'attore al fine d'esternare al meglio le proprie doti fisiche e intellettuali. Gli stili recitativi formati in questi millenni si differenziano enormemente l'uni dagli altri. Lo *shosagoto* è conosciuto come la tecnica di recitazione più antica sino a noi pervenuta, il cui significato rimanda alla danza ed ad un'eleganza classica, senza tempo ove la musica e i movimenti del corpo si uniscono in un unico interprete. Il *danmari*, databile intorno al 1670, prevede l'utilizzo del linguaggio corporeo a discapito del parlato che viene completamente eliminato: constatata in una breve pantomima di cinque o dieci minuti ove i membri di una compagnia entrano in scena uno dopo l'altro presentandosi al pubblico. Il secondo stile recitativo, l'*aragoto*, nacque alla fine del XVII secolo ed ha un carattere violento: esprime potenza e vigore ed è sostenuto dall'esagerazione impressa ad ogni elemento costumistico che risulta enfaticizzato e carico al fine di suscitare meraviglia e stupore. Lo stile delicato, il *wagoto*, venne delineato presso la corte di Kyoto e ripercorreva le vicende di giovani dai lineamenti delicati, effeminati ed attraenti. Il diciottesimo secolo invece vede la creazione dell'ultimo stile recitativo, quello delle marionette: il *maruhon*. Questo deve la sua nascita all'influenza del teatro Bunraku e non venne ideato da attori del Kabuki per il Kabuki, ma da attori di strada: il movimento pantomimico dei personaggi ha qui una grossa rilevanza perché imita la rigidità tipica della marionetta. Ad affiancare gli attori in scena, come visto anche nel teatro No, sono presenti due tipologie di assistenti, i *kōken*, che agiscono a vista del pubblico e assistono l'attore principale. I primi prendono il nome di *kiken* ("guardatore" dietro) e sono sempre posizionati dietro il protagonista con il compito di sistemare lui il costume o la parrucca, in caso questi siano in disordine in seguito a dei bruschi movimenti scenici, consegnargli alcuni oggetti e aiutarlo nei cambi d'abito al fine di permettergli di concentrarsi unicamente sull'interpretazione. Il *kiken*, nei drammi *Shosagoto* e in quelli a sfondo storico, indossa abiti elementari per non creare distorsioni visibili facendosi un tutt'uno con lo sfondo scuro: da qui il nome *kurogo*, da "kuro" nero, inesistente. I se-

condi assistenti scenici sono chiamati *koken kata* e sono macchinisti che, di nero vestiti, spostano le scene e aprono o chiudono il sipario. La scenografia (*odogu*), costituita da oggetti fissi e asportabili, si regge su due colonne principali, prese dal teatro No: quella di destra (*kamite dajin bashira*) sostiene una piccola piattaforma ove è collocata l'orchestra, quella di sinistra (*shimote dajin bashira*) è incorporata alla struttura scenica e in una nicchia trovano posto i musicisti *geza*. Un pannello completamente nero, chiamato *Oranma*, le unisce nella parte alta per coprire l'architettura che regge la scena stessa. La scena (*niju*) è costituita da più assi di legno rettangolari: quella bassa (*tsune ash*) è utilizzata per i drammi *Jidaimono*, quella media (*chushi*) e quella alta (*takaashi*) sono riservate ai drammi *Sewamono*. I drammi rappresentati non necessitano di elaborati sfondi scenici che sono sempre molto basici e semplici perché saranno poi i gesti degli attori a evocare i luoghi nella mente degli spettatori. Interni di case popolari o nobiliari, esterni di templi e paesaggi naturalistici fanno da sfondo alle rappresentazioni.



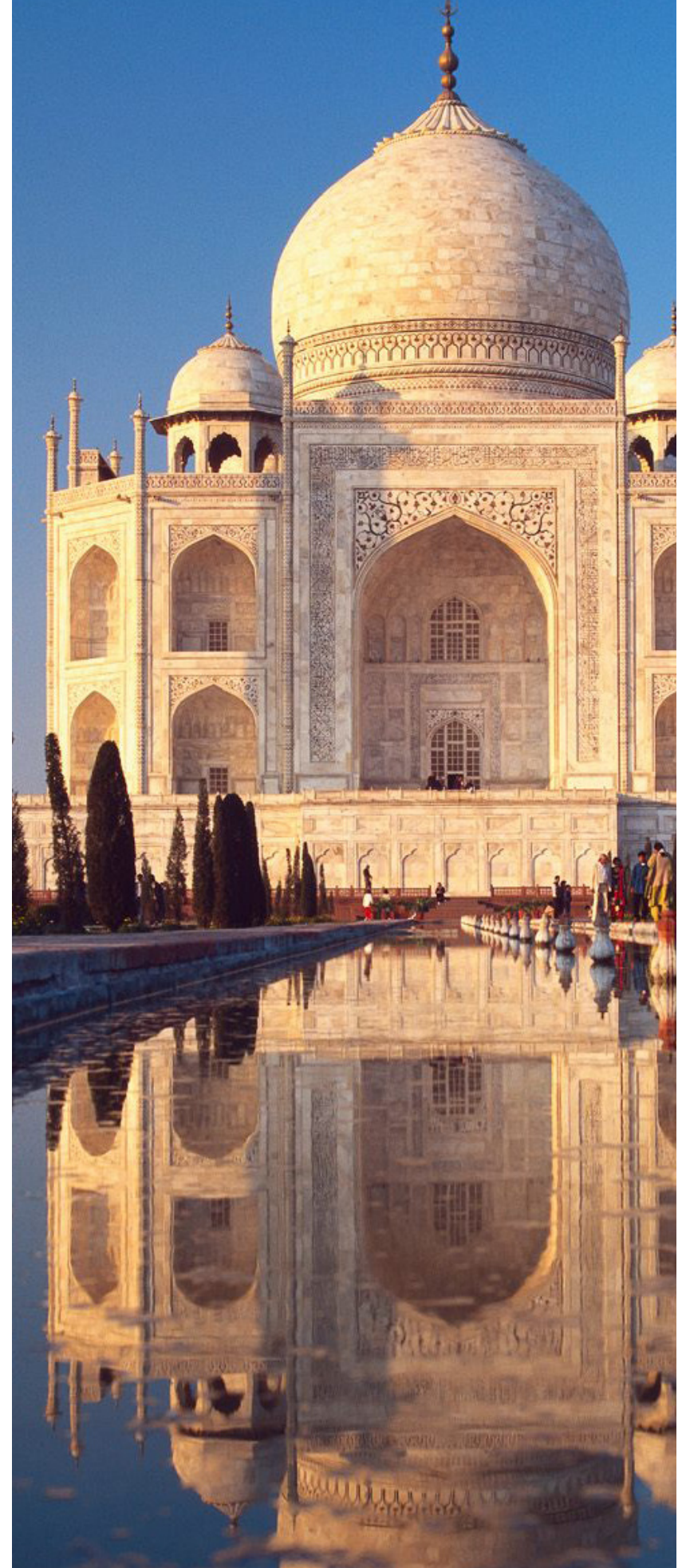
3.INDIA_

3.1 Storia e cultura

La cultura indiana viene spesso fatta risalire alle popolazioni della valle dell'Indo, presenti sin dal 2000 a.C. e alle molteplici civiltà che ne invasero il territorio, influenzandone la lingua, gli usi e i costumi. Ciò che non venne mai intaccato nella cultura indiana, fu l'aspetto religioso della dottrina veda che tutt'ora ne permea la vita quotidiana e ne assoggetta la politica. Il *veda* ha radici ancestrali, risalenti al periodo indoiranico e il pantheon che lo connota ha legami con la madre terra o con il cielo, come testimonia la dea dell'aurora Usas o Agni, il dio del fuoco. Il re degli dei vedici è *Indra*, il signore della pioggia, della primavera, sterminatore di draghi; riconoscibile dalla clava o dalla folgore che con cui è sempre raffigurato. Di altrettanta rilevanza sono gli *Asīvin*, le divinità portatrici dell'aurora, i *Marut* divinità delle tempeste, *Vāyu*, il dio del vento, *Sūrya*, il dio del sole, *Parjanya*, la divinità della pioggia e *Varuna* il dio del giuramento che, insieme a *Mitra*, presiedono al più importante principio esistente, il *Ṛta*, la verità. Di tutte queste divinità Veda non esistono rimando pittorici o sculture, ne tanto meno templi a loro dedicati ma in ogni villaggio possedeva una zona (*vedi*) destinata alla casta dei *brāhmaṇa* ove erano solito officiare i riti e le cerimonie atte a richiamare il favore delle divinità. Era la classe sacerdotale a detenere le conoscenze mistiche e religiose, poi da loro tramandate a pochissimi eletti destinati, a loro volta, a svolgere i riti sacrificali. Nel corso dei secoli questo corpus costituito da *brāhmaṇa* venne ad ampliarsi e a spostare le proprie attenzioni sulla filosofia e sulla morale, arrivando a delinarsi nella religione hinduista. Data la sua componente liberale e non ortodossa, nulla vieta ad un hinduista di non osservarne i dogmi, a differenza delle religioni mussulmane, buddhiste e cristiane. Il pantheon hinduista vede predominare tre figure: *Brahmā* il creatore, *Viṣṇu* il conservatore e *Śiva* il distruttore, già presenti in religione veda, ma la cui importanza viene qui ad essere maggiore. La triade è anche conosciuta come *Trimūrti*, ovvero le tre forme del divino, ed è alla base dei libri sacri: nel Veda i prime tre libri sono rispettivamente dedicati al *Brāhmaṇa*, ovvero il potere onnipervadente esistente in sé, al *Kṣātra* (o *Ksatriya*), la supremazia, il dominio e a *Viś*, la gente del popolo. Ognuna divinità facente parte della triade, si è poi reincarnata durante la storia umana in varie figure di spicco, chiamate *avatare*: uno di questi fu Rama, manifestazione terrena di *Viṣṇu*. Queste tre divisioni sono la precisa esplicazione delle tre caste in cui il popolo hindu è suddiviso: i sacerdoti, i detentori del potere e il popolo; la quarta casta era costituita dai *Sūdra*.

La divisione in caste

Le caste vengono chiamate *varna*, ovvero colore, derivante dalla radice *vr* rimandante ai concetti di schermo, velo, apparenza esteriore e colore della pelle. Ogni casta possedeva delle regole, dei costumi e delle



usanze differenti che li connotavano: i *brāhmaṇa* utilizzavano ornamenti in oro e argento di alta qualità, i *kṣatriya* gli stessi metalli ma di purezza inferiore, i *vaiśya* usavano ornarsi con monili in ottone e i *śūdra* in ferro. Ciascun membro delle prime tre caste, teoricamente, passa attraverso a quattro stadi della vita (*asrama*): la prima è la fase del *brahmacārin*, in cui l'adepto vive il suo giuramento osservando la castità e studiando i *Veda*; nella seconda fase quella del *gṛhastha*, dominata dal *kāma* e dall'*artha*, il giovane si sposa e diviene padre, mantenendo così la continuità della stirpe che perseguirà ad onorare gli antenati, e si arricchisce circondandosi di cose materiali; il terzo stadio è la fase del *dharma*, in cui l'individuo, in seguito all'allevamento della progenie, si allontana dalla famiglia per vivere da eremita e meditare sul suo *dharma*; infine, all'ultima fase, quella appartenente allo stadio *sannyāsin*, vi arrivano unicamente gli individui capaci di staccarsi completamente dalla società (spesso monaci, i *bhikṣū*) e vivere in eremitaggio come mendicanti al fine di cercare di mantenere l'ordine socio-cosmico attraverso il proprio *dharma*. Come visto, se i primi tre stadi possono essere ancora collegati al vivere sociale, il quarto si trasforma in una solitaria penitenza religiosa. Come ovvio, la quadripartizione della vita non è accessibile a tutti e forse unicamente alla prima casta, quella dei *brāhmaṇa* ortodossi, perché gli *kṣatriya*, imitati dai facoltosi *vaiśya*, finiscono per concentrarsi sul *kāma* e sull'*artha*: si ha così una sorta di equilibrio mondiale, costituito dai due realtà.

Il percorso di crescita che ogni indiano è chiamato a fare è spesso accompagnato da difficili ritualità che lo guidano e lo sostengono attraverso il passaggio da uno stadio ad un altro. I bambini delle prime tre caste (fatta eccezione per le bambine) sono sottoposti a rituali atti ad eliminare in loro i peccati ricevuti dai genitori al fine d'essere pronti ad accogliere in sé il *brāhmaṇa* grazie allo studio dei *Veda*. Successivamente essi accedono alla scuola *brahmana* sotto la tutela di un maestro (*upanayana*) che insegna loro, per mezzo delle raccolte vediche dei mantra e dei *brāhmaṇa*, il giusto comportamento da tenere nella società. In questi anni l'allunno è tenuto a rispettare differenti norme riguardanti la castità, come anche l'astenersi dal vedere donne nude, la pettinatura, fare il bagno e mangiare cibi piccanti e salati. Solamente al termine di tale apprendimento, gli sarà concesso di lavarsi, tagliarsi i capelli e le unghie e sarà chiamato *snataka*, colui che ha fatto il bagno. Terminata la fase del *brahmacarin*, il ragazzo entra in quella del *gṛhastha*, ove è richiesto lui di cercare una donna con cui congiungersi: dopo svariate analisi su diverse donne, egli incarica i pronubi di proporre alla prescelta il matrimonio. In seguito alla cerimonia, la sposa, in abito rosso (colore rimandante alla fecondità e alla sessualità) si reca nella dimora del marito, ove sono tenuti a stare insieme per tre giorni in totale castità. Una volta consumato il matrimonio, il ragazzo è definitivamente considerato un uomo e comincia ad officiare le ritualità della vita domestica come l'onorare i morti al fine di dare sicurezza ai vivi. Chi decedeva andava direttamente alla dimora di *Yama* per trascorrere l'eternità con le divinità ivi residenti e i propri cari: non solo l'anima del defunto vi accedeva, ma anche il corpo, così viene

a giustificarsi la presenza di generi alimentari nelle ritualità. Oltre a queste cerimonie private, la famiglia è tenuta ad assistere a quelle pubbliche, celebranti la fine o l'inizio di un ciclo solare o le divinità hinduiste. Infine, la terza fase, quella dell'eremitaggio, è considerata l'inizio della quarta, che porta l'individuo ad essere un *brāhmaṇa*. I *brāhmaṇa*, i nati due volte, sono persone fragili, schive, che evitano di mischiarsi con persone impure ed amano consumare i pasti, a base vegetariana, insieme ai propri pari. Attraverso la pratica dello *yoga* (nome di uno dei sei *darsana*, ovvero una delle sei scuole ortodosse sacerdotali hindu) e del *tantrismo*, che lo portano alla rinuncia e all'inazione, egli cerca di ottenere la salvezza personale arrivando così ad uscire dal circolo delle rinascite (*saṁsāra*) a cui tutti sono legati. Lo *yoga* l'asceta (*yogin*) ottiene la piena padronanza dei propri sensi e dei propri processi mentali grazie al controllo del soffio (*prāṇāyāma*) e alla meditazione. In seguito a questo obiettivo il *brāhmaṇa* si dedica al risveglio del *kuṇḍalinī*, simbolo dell'energia vitale aventi spesso le sembianze di un serpente ondulato, e alla sua ascesa dal fondo schiena alla testa, facendolo passare per tutti i *cakra*. Lo *yogin* può arrivare a questo concentrando il proprio fuoco mentale su ogni *cakra*, focalizzando la loro posizione nel corpo avvalendosi anche dell'aiuto del mantra così potente da essere considerato in grado di salvare o uccidere qualcuno. Risvegliando ogni *cakra* si arriva ad ottenere l'energia cosmica (*sākti*) e a far arrivare il serpente a *Śiva*, la pura conoscenza, la conoscenza assoluta.

Una considerazione a parte deve essere però riportata per il ruolo assunto dalla figura femminile in questa realtà fortemente a matrice maschile. La donna, come riportato nella raccolta di leggi *Manu* databile tra il II secolo a.C. e il II d.C., è considerata un essere inferiore e, proprio per questa sua caratteristica, deve essere rispettata e sostenuta dall'uomo. Data la fragilità della donna e il suo ruolo nella procreazione, l'uomo è giustificato a contrarre matrimonio con più spose e la prima di queste deve sempre appartenere alla sua stessa casta. Ogni donna poi è incoraggiata, che sia essa sposa, fanciulla o prostituta, ad accrescere il proprio *kāma*, aiutandosi con il *kāmasūtra* (un trattato del *vātsyāyana*), all'arte del canto, della musica, della danza, della scrittura, del disegno, dei tatuaggi, della coltivazione e composizione floreale e, infine, del proprio aspetto fisico.

3.2 Il teatro e i suoi segni Il teatro sanscrito tradizionale

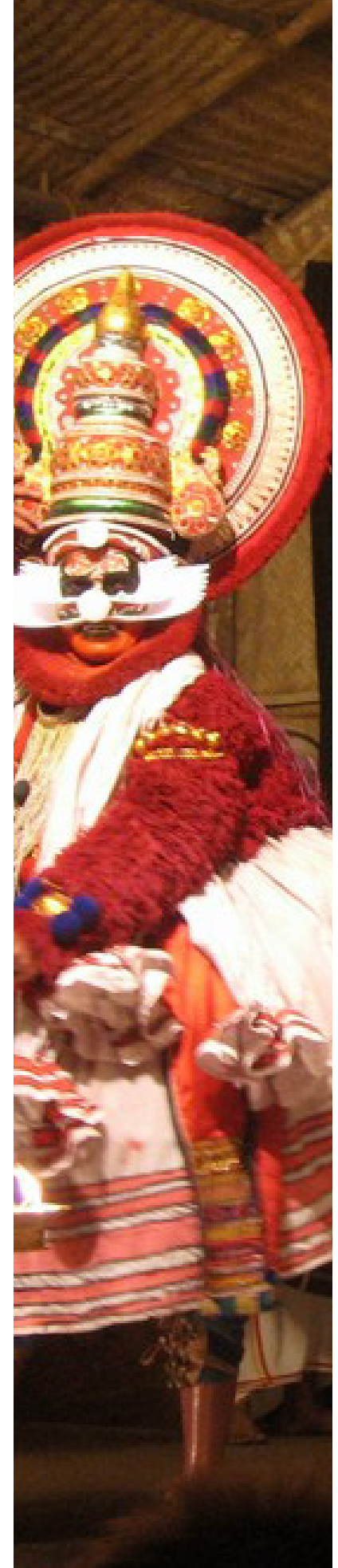
Il teatro sanscrito ha avuto origine dalle varie forme ancestrali di religione venutesi a creare tra le popolazioni contadine indiane, i cui dettami sono condensati nel *Veda*. Nell'opera vengono raccolti i vari canti sacri e di lode (*ṛgveda*), comprese le melodie (*sāmaveda*), cantati dai sacerdoti (*udgātar*) durante i sacrifici nonché le svariate formule sacrificali (*yajurveda*) recitate dai sacerdoti (*adhvaryu*) negli uffici. In seguito alle fusioni con altre culture, portatrici di altri miti, altre leggende e altre formule magiche, il *Veda* venne amplificato e modificato. La sua importanza per il teatro è

tale da contenerne la storia della nascita, descritta dal saggio Bharatamuni. Si narra che, sotto il regno di Vaivaśvata Muni, a termine del regno di Svāyambhuva e dell'età dell'oro, gli uomini si abbandonarono ai desideri licenziosi e ai piaceri sessuali. Data la mancanza di disciplina, *Indra* chiede a *Brāhma* il creatore di ideare un divertimento atto a distrarre gli uomini da questo ozio peccaminoso. Egli si concentrò nello yoga e generò il quinto *Veda*, *Nāṭya*, dedito al dramma, contenente racconti mitologici e storici che fornivano suggerimenti e consigli per la vita, prendendo l'ispirazione dal *R̥gveda* per la recitazione, dal *Sāmaveda* per i canti, dallo *Yajurveda* per l'interpretazione e dall'*Atharaveda* per le forme. *Brāhma* allora, chiese ad *Indra* di inscenare i racconti appena delineati per gli dei, il quale, non reputandosi all'altezza, decise di delegare questo incarico ai saggi (*muni*), conoscitori del *Veda*. A loro volta, i muni affidarono il compito a *Bharata* e ai suoi cento figli che diedero vita al primo spettacolo, la *Prayoga*. Questo era caratterizzato da cinque stili: drammatico (*vytti*), verbale (*bhārati*), magniloquente (*sāttvati*), energico (*ārabhati*) e grazioso (*kaiśik*). Quest'ultimo stile, erotico e sensuale, non potendo essere interpretato solo dagli uomini, spinse *Brāhma* a generare le ninfe (*apsaras*), le cui danze incantarono le divinità. I demoni, accorsi per la rappresentazione e sconcertati nel vedere che il racconto stava vertendo verso una loro sconfitta, decisero di intervenire facendo scordare agli attori le parole. *Brāhma* chiese allora all'architetto *Viśvakarmā* di edificare una struttura che impedisse l'accesso ai demoni durante le rappresentazioni al fine d'impedire la sospensione: nacque così il primo teatro conosciuto che permise allo spettacolo di concludersi.

La struttura dell'edificio teatrale creato da *Viśvakarmā* può assumere tre tipologie differenti: rettangolare (*vikṛṣṭra*), quadrata (*catturasra*) e triangolare (*tryasra*). Tutte e tre le costruzioni possono poi essere declinate in tre forme, in relazione al pubblico invitato alle rappresentazioni: le strutture grandi (*yeṣṭha*) sono destinate ad accogliere gli dei, quelle medie (*madhya*) sono destinate ai re e quelle piccole (*avara*) riservate agli uomini. Sfortunatamente di questi teatri, costruiti a partire dal legno e dalla malta, non ci sono pervenute che pochissime testimonianze. Per la loro edificazione, gli architetti incaricati dai vari nobili, seguivano le regole descritte nel *Nāṭyaśātra*, ove erano posti anche i dettami per i locali interni suddivisi in: spazi destinati al riposo degli attori (*nepathya*), al trucco, agli strumenti musicali, separati dalle zone del palcoscenico (*raṅgapiṭha*) e della platea (*raṅgamaṇḍala*).

I drammi rappresentati nel tetro indiano includevano sia parti recitate, che danzate, come visto in precedenza. La danza, insieme al suono e al ritmo, venne creata da *Śiva* a cui, tutt'oggi, vengono rivolte preghiere di buon auspicio prima dell'inizio di una recita. Tre sono i modelli di danza che vengono ad essere proposti nei teatri: la danza pura (*nṛtta*), la danza pantomimica (*nṛtya*) e il dramma (*naty*). Per ognuna di queste sono previste trentadue figure principali (*aṅgahāra*) delle posizioni da interpretare e centootto figure minori (*karaṇa*) che variano le posture e la posizione degli arti assunte dalle *aṅgahāra*. L'arte te-

atrale indiana (*abhinaya*), non si avvale unicamente dell'aspetto coreografico, comprendente i movimenti del corpo e le gestualità (*āṅgika abhinaya*), ma è un'espressione totale, in cui gli attori esprimono, attraverso la comunicazione verbale (*vācika abhinaya*), il trucco e i costumi (*āharya abhinaya*) uno stato d'animo (*sāttvika abhinaya*) di un particolare personaggio. I drammi rappresentati sono individuabili in dieci tipologie (*rūpa*): *bhāṇa*, recitato da un unico attore; *prahāsana*, recitato da due o tre attori; *vīthī*, un sottogenere del *prahāsana*; *ḍīma*, un balletto; *samavakāra*, in cui i personaggi principali sono dei e demoni; *vyāyoga*, narranti le storie di guerrieri in un unico atto; *utkṛṣṭāṅka*, comprendente un atto e drammi a sfondo triste; *iḥāmr̥ga*, svolto in quattro atti e narranti un rapimento divino; infine i *nāṭaka* e i *pakarāṇa*, drammi, in cinque o dieci atti, che rappresentano storie i cui protagonisti appartengono a caste superiori. Coi secoli, a queste dieci categorie, vennero ampliate, grazie al contributo di Dhañanjaya, un attore recitante nei drammi *iḥāmr̥ga* che aggiunse diciotto sottospecie. In ognuna di queste rappresentazioni, una doviziosa attenzione è riposta in tre elementi: l'azione drammatica (*vastu*), tratta da una storia o ideata da un autore; la rappresentazione dell'eroe (*netā*), spesso onesto e ricco di virtù e i sentimenti (*rasa*) che le azioni suscitano negli spettatori. La struttura del dramma, nonostante le varie tipologie, rimane invariata e ha sempre inizio con una benedizione (*nāṇḍī*) simboleggiante il legame tra religione e teatro, seguita da un prologo (*prastāvanā*) che



informa gli astanti del dramma che verrà presentato; da questa prende avvio l'azione scenica (*aṅka*), suddivisa in atti che ha la sua conclusione con la preghiera (*bharatavākya*) augurante prosperità. Sotto al palcoscenico era tradizione porre dei gioielli o delle pietre preziose al fine di sacralizzare le cinque direzioni geografiche: sul lato est erano depositati i diamanti, sul lato sud i lapislazzuli, sul lato ovest i quarzi, sul lato nord i coralli e al centro l'oro. La parte superiore del palcoscenico invece era suddivisa in più zone, rappresentanti una casa, un giardino, un luogo deputato al divertimento, un eremitaggio, un fiume, una foresta, un luogo di riposo, una città, il mare, i tre mondi, le correnti, la montagna, il cielo, la superficie della terra, il mondo sotterraneo e i palazzi di dei demoni (*daitya*). Era poi compito dell'attore, attraverso i suoi movimenti e spostamenti, far capire al pubblico dove l'azione prendeva a svolgersi. Gli attori esplicitavano i sentimenti (*rasa*) dei personaggi interpretati attraverso i gesti (*āṅgika*), le parole (*vācika*), il costume e il trucco (*āhārya*) e il temperamento (*sāttvika*). I principali *rasa* (sapori) sono: l'erotico (*śṛīṅgāra*), scaturito dall'amore, di cui *Viṣṇu* ne è il rappresentante e il colore che lo contraddistingue è il verde luminoso (*śyāma*); il furioso (*raudra*), originato dalla collera e rappresentato da *Rudra*; il rosso è il colore che descrive questo sentimento e il personaggio spesso ha un aspetto imponente, la pelle nera e lunghi capelli marroni arruffati; l'eroico (*vīra*), la perseveranza e l'ottimismo permettono la nascita di questo sentimento rappresentato di *Indra* e il colore arancio pallido (*gaura*) lo denota; ed infine, l'odioso (*bībhatsa*) scaturito dal disgusto che trova nel colore blu e in *Śiva*, nella forma di *Mahākalā* (il signore del tempo e della morte) il suo rappresentante. Da questi *rasa* hanno poi avuto origine il comico (*hasya*) generato da una risata e rappresentato da *Pramathas*; il colore associato è il bianco e i capi indossati dall'attore sono spesso indecenti e indecorosi; il patetico (*karuṇa*), il meraviglioso (*adhuta*) e il terribile (*bhayaṅaka*). Ogni *rasa*, fatta eccezione per il meraviglioso, si declina in tre modalità: l'eroico si esprime con le parole espresse, gli abiti o le azioni, il comico si palesa con le parole, i vestiti o gli arti, il terribile è espresso dalla paura, dalle azioni cattive o dal terrore, il patetico è manifesto dalle azioni illegali, dal lutto o dalla perdita della ricchezza, l'eroico si esprime dal compiere il proprio dovere, dal fare i regali o dal combattere i nemici, l'odioso, infine, l'odioso, si manifesta dall'eccitazione provocata dalla vista del sangue, dall'ingenuità o dalla nausea. Il sentimento del meraviglioso invece manifesta con il meraviglioso celeste, dato dalle visioni celesti, e col meraviglioso gioioso, dato dall'allegria felicità. Inoltre gli attori hanno anche un decalogo di regole da seguire preposte per i movimenti del corpo: i movimenti delle membra (*śātira*) sono dodici, di cui sei maggiori, comprendenti la testa, le mani, il petto, i fianchi, la cintola e i piedi, e sei minori, destinati al governo degli occhi, delle sopracciglia, del naso, del labbro inferiore, di quello superiore e del mento; i movimenti della testa (*mukhaja*) sono tredici e i movimenti combinati di diverse parti del corpo (*ceṣṭākṛta*). Data la complessità della recitazione, non stupisce il lungo percorso che un attore era chiamato a compiere per iniziare a svolgere



questa professione. Gli allievi erano sempre seguiti personalmente da un maestro (*nāṭyacharya*), più anziano ed esperto e spesso direttore stesso della compagnia. L'apprendimento diretto delle tecniche performative e dei codici teatrali era il mezzo adottato da più maestri al fine di far capire a fondo i ruoli da interpretare. In seguito a questi primi passi nel mondo del teatro, ad ogni attore era assegnato un ruolo che spesso coincideva con l'età o con la potenza vocale: le scene corali infatti, si preferiva che fossero interpretate dalle donne, capaci di incantare con la loro angelica voce, mentre le scene recitative erano affidate agli uomini, per la loro potenza vocale. I ruoli femminili e maschili da interpretare erano distinti in tre categorie: superiore, medio e inferiore. Il personaggio maschile superiore (*uttama*) è una figura onesta, capace di controllare i propri sentimenti, avvezzo alle arti e ai mestieri, dignitoso, si prodiga per aiutare i più deboli, conosce a satra ed è paziente; il ruolo maschile medio (*madhyama*) rappresenta un uomo abile nelle arti e nei mestieri, saggio, gentile, conoscitore dei problemi del popolo e dei satra; infine, il personaggio inferiore (*adhama*) è irascibile, violento, conosce poco l'arte dei mestieri, parla poco e quando lo fa spesso utilizza aggettivi offensivi, è un abile ladro, litica, brama le donne e le brutture. I personaggi femminili superiori sono di natura docile, incostante ma non crudeli, ascoltano i consigli dei superiori, parlano sorridendo e hanno un bell'aspetto; i ruoli interpretati dei personaggi medi hanno i medesimi pregi appartenenti ai ruoli maggiori, anche se con minor intensità; infine, i personaggi inferiori sono molto simili ai personaggi inferiori maschili.

Importanti al pari dei movimenti e delle espressioni dei volti, sono il trucco e i costumi, capaci di infondere specifiche connotazioni caratteriali al personaggio interpretato. Le metodologie di applicazione del trucco sono appannaggio dei singoli attori e quattro sono i modelli a cui essi fanno affidamento: il modello base (*pusta*), il modello decorativo (*alaṃkāra*), la pittura delle membra (*aṅgaracāna*) e il trucco per le creature viventi (*sañjīva*). I colori dedicati al viso e al corpo sono il nero, il blu, il giallo e il rosso declinati nel giallo pallido, e il rosa, il verde, il rosso scuro e il rosso pallido, applicabili ad ogni personaggio per caratterizzarlo. Gli dei, i *Yakṣa* e le *Apsaras*, hanno il corpo rosso-giallastro, *Rudra*, *Arka* (il sole), *Brahman* e *Skanda*, sono rappresentati dall'oro; *Soma* (la luna), *Bṛhaspati*, *Sukra*, *Varuṇa*, *Stele*, *Oleaano* e *Gaṅgā* sono dipinti di bianco; il corpo di *Āṅgāra* è colorato di rosso; *Nārāyaṇa*, *Nara* e *Vāsuki* sono ricoperti di colore blu scuro; *Yakṣa*, *Gandharva*, *Bhūta*, *Nāga*, *Vidyādhara*, *Pitr* e le scimmie presentano colori differenti, a seconda del *rasa*. Non solo le divinità sono soggette alla pigmentazione epidermica, anche per i ruoli degli uomini la si applica al fine di diversificare la provenienza etnica, il rango e l'età: il colore oro è, per esempio, rappresentativo della regione di Kuru, mentre i *Brāhmana* e i *Kṣatriya* sono riconoscibili del loro incarnato rosso-giallastro. I volti dei personaggi maschili sono spesso connotati dalle barbe che ne descrivono, al pari dei colori, l'età, la provenienza e la professione. Quattro sono le metodologie proposte per questi accessori: la barbe rasate (*śuddha*), connotano le figure di ministri, poeti,

monaci, mendicanti e persone indifferenti ai richiami sessuali; le barbe irsute (*romasa*) sono dedicate ai saggi, ai profeti e a tutte quelle persone degne di riverenza perché praticanti una vita religiosa; le barbe aventi una forma elementare (*vicitra*) rappresentano le divinità, le creature celesti, i principi, gli ufficiali reali e i personaggi orgogliosi della propria giovinezza; in ultimo, le barbe nere (*syama*) descrivono tutti quei personaggi che sono perseguitati dalle avversità della vita. Anche il costume del personaggio lo connota e i colori associati ad ogni ruolo sono molto precisi. I capi bianchi sono riservati ai *Siddha*, ai *Vidyādhara*, ai *Brāhmana*, ai *Kṣatriya*, ai *Vaiśya*, ai segretari di *Śātra*, agli ufficiali, ai ministri, ai soldati che indossano un'armatura, ai mercanti, ai comandanti ed ai poeti. Inoltre, molti abiti bianchi, vengono utilizzati da uomini o da donne per compiere diverse azioni come il recarsi ad un tempio, contrarre un matrimonio o compiere un sacrificio al fine di allontanare futuri eventi infausti. Di colori screziati sono tinti i costumi degli dei, dai *Rākṣasa*, dai *Yakṣa*, dai *Naga*, dai *Gandharva*, dai personaggi vanitosi, dai re e da *Dānava*. I capi rosso scuro sono portati dai guardiani degli harem e dalle donne a cui sono stati affidati compiti speciali; gli abiti di colore indefinito o a macchi invece richiamano lo sporco e sono spesso indossati da ubriachi, da persone affette da sventure, da asceti mendicanti e pellegrini. Da non scordarsi infine i capi che connotano gli specifici ordini religiosi a cui i monaci appartengono: janisti, buddisti, tridaṇḍi, brāhmana ed esperti dei *Veda* hanno tutti caratteristici costumi differenti. Anche in questo teatro vengono, spesso, indossate le maschere (*pratiśira*) che, come il trucco, delineano specifiche caratteristiche del personaggio.

Il teatro sanscrito nelle varianti Kūṭiyattam e Kuchipudi

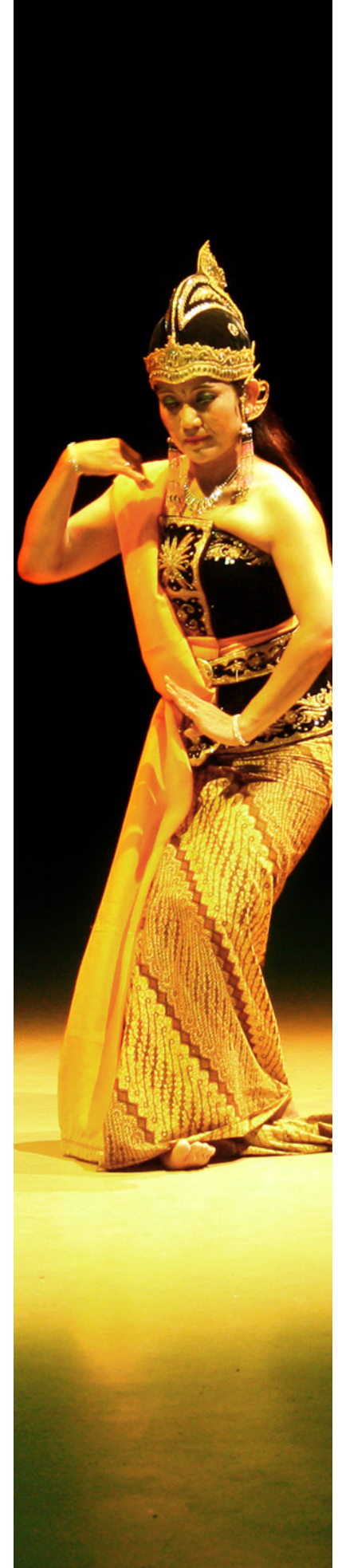
Il teatro sanscrito precedentemente descritto, si basa essenzialmente sulla religione induista e sui suoi precetti. Col tempo e le svariate influenze che i costumi della dottrina buddhista portarono nella società indiana, l'induismo si divise in tre correnti fondamentali: il culto di *Viṣṇu* (*vaiṣṇava*), il culto di *Siva* (*śaiva*) e il culto di *Sakti* (*śakta*). Da queste nuove matrici di pensiero sorsero diverse tipologie teatrali sanscrite e due, in particolare, raccolsero larghi consensi tra il pubblico: il teatro *Kūṭiyattam* e il teatro *Kuchipudi*.

Il teatro *Kūṭiyattam*, il cui termine nasce dall'unione della parola *kūṭi* (insieme) e *attam* (teatro danza), è forse uno dei più antichi generi teatrali sanscriti, riconducibile alla popolazione dell'India meridionale a partire dal II secolo d.C.: anche qui vigeva divisione castale della società e i templi erano un centro spirituale e sacro ove avvenivano le rappresentazioni teatrali del *Kūṭiyattam*. La popolazione assisteva all'evento teatrale, che sempre era dedicato alla divinità protettrice del tempio, per svariate notti e le opere che venivano rappresentate erano spesso tratte da alcuni testi sacri: il *Svapnavāsavadattam* (La visione di *Vāsavadattam*) di *Bhāsa*, il *Nāgānandam* (La gioia dei serpenti) del re *Kūlaśe Khara Varman*

Perumal, il *Subadhāra Dhanāñayam* di Harṣa, l'*Aścaryacūḍamani* di Śāktibhadra, il *Kalyāṇasaugandhikam* di Nilākantha e l'*Abhiṣekanāṭakam* (la consacrazione di Rāma) del re Mahendra Vikrāma Palcava. Di questi testi non veniva che rappresentata una piccola parte, forse un episodio o due, al fine di non rendere la recita troppo lunga e noiosa. Le rappresentazioni avvenivano in un luogo prestabilito, costituente una costruzione rettangolare edificata dinanzi al tempio. Il suo interno era spesso decorato e abbellito da decorazioni scolpite nel legno a carattere naturalistico rimandanti ad un idilliaco ambiente bucolico. Il palcoscenico, anch'esso avente forma rettangolare, era posizionato al centro dell'edificio e illuminato da lampade ad olio che, insieme alla copertura che lo caratterizzava, conferivano al palco una certa atmosfera densa di intimità. La scenografie non era mai presente ed era compito degli attori, attraverso le loro gestualità, riportare alla mente degli spettatori il luogo ove la rappresentazione si stava svolgendo: questo determina l'importanza dell'atto in sé. Pochi sono gli oggetti che erano permessi in scena e, immancabilmente, rimandavano ad altri: la pietra simboleggiava un trono mentre la panchina un giardino. I costumi, i trucchi, le acconciature e gli ornamenti rivestivano un ruolo di notevole importanza e codificavano il carattere dei personaggi, aiutandone la comprensione. L'orchestra, costituita da pochi e semplici strumenti, come i tamburi, i cimbali, gli oboi e alcune conchiglie, accompagnava le gestualità e i movimenti dei ballerini, nonché i loro meravigliosi canti: ogni attore era chiamato ad adattare la propria voce a ventiquattro melodie (*rāga*) differenti che esprimevano altrettanti stati d'animo. Il personaggio che, nel teatro *Kūṭiyattam* riveste un ruolo particolare, è *Vidūṣaka*: quando in un dramma il *rasa* che prevale è il *Śṅgāra*, egli compare sempre a fianco dell'eroe. La sua funzione principale risiede nell'intrattenere l'eroe e il pubblico, al fine di farli divertire e ragionare su alcuni aspetti particolari della vita.

Anche il teatro *Kūchipuḍi* ha radici profonde nella cultura indiana e deriva da un'antica forma di danza, la *kaishiki vṛtti*, sviluppatasi nello stato di Āndhra, che ne caratterizza i drammi. Questa tipologia di dramma danzato prevede solamente tre forme (*nr̥tta*, *nr̥tya* e *nāṭya*), basate sulle regole descritte nel *Natyasastra* e sui precetti tramandati da maestro ad allievo nella storia. Il dramma danzato più popolare è il *Bhama Kalapan*, ideato da Siddhendra, del quale si sono prodotte differenti varianti che lo hanno arricchito. Le rappresentazioni avvenivano, come sempre, presso i templi dei monaci e per loro era riservato una zona apposita. I drammi danzati seguivano un preciso ordine sequenziale e caratteristico: un danzatore, recitando versi tratti dai veda, dava inizio alle rappresentazioni santificando lo spazio, seguito subito dopo da un altro danzatore che, ballando in onore di *Ganeśa* o *Gaṇapati*, il dio della saggezza, cantava il *Tāṇḍava nr̥tya kari gajanana*. I riti propiziatori hanno la loro naturale conclusione con il personaggio di *Sūtradhara* che, cantando e ballando, introduce il dramma vero e proprio. Questo è articolato in atti, ove si presentano delle situazioni specifiche e delimitate: nel primo atto, per esempio, può comparire l'eroe e l'eroina che si separano, nel secondo si palesano i

loro tentativi di ritrovarsi e nell'ultimo l'avenuta ricongiunzione. Gli attori, oltre a recitare dei monologhi e dei dialoghi, danzavano e cantavano: le canzoni (*dhruva gana*) davano forza al dramma stesso ed erano trattate sia da *Sūtradhara*, sia dal coro. Cinque sono le tipologie di canti in relazione ai vari momenti scenici: la canzone che introduce un personaggio quando entra in scena (*praveshiki dhruva*), la canzone per introdurre una nuova situazione (*akshepiki*), la canzone atta a rafforzare i concetti già introdotti (*prasadik*), la canzone di visita di un personaggio (*akshepiki*) ed infine la canzone utilizzata per coprire un incidente o un errore avvenuto durante la rappresentazione. I cantanti sono accompagnati da un'orchestra composta da *mṛdangam*, una tipologia di antichi tamburi menzionati anche nei *Veda*, nel *Mahābhārata* e nel *Rāmāyana*, da flauti di bambù a sei buchi e da alcuni violini. Al termine della rappresentazione vengono recitati i versi di benedizione e di buon auspicio rivolto a tutti coloro che hanno assistito e preso parte all'evento.



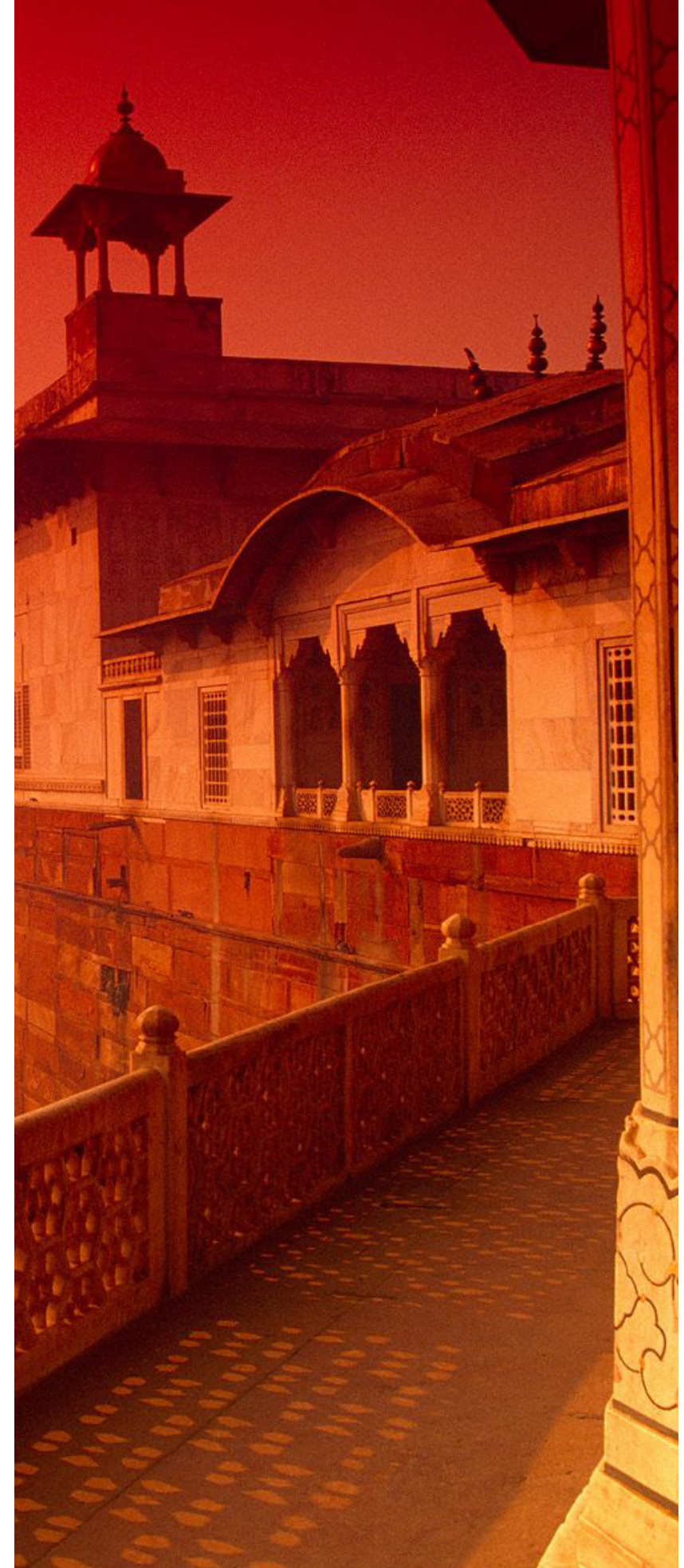
4.INDONESIA_

4.1 Storia e cultura

A Bali la genesi della danza e della musica ha connotati sovrannaturali: si narra che fu il dio *Batara Guru* a fare dono agli uomini di strumenti musicali, ad insegnar loro come strutturare un'orchestra e ad eseguire musiche in simbiosi con i movimenti del corpo, delineati da Indra, il signore del cielo. Cielo e terra sono un tutt'uno con l'universo che è popolato da esseri visibili e invisibili: piante, animali, spiriti che si trasformano in umani per poi ricongiungersi con gli animali, demoni che abitano le sette profondità del mondo sotterraneo e dei e ninfe che vivono i sette cieli superiori. In essere umano poi si ha la ricomposizione di questi quattordici piani che si confondono e si abbracciano moschiando il micro con il macro in un'unità poliforma e mobile. Le ninfe celesti, chiamate *Widadari*, furono le prime ad eseguire le danze dinnanzi agli dei ed una di loro, *Supraba*, innamoratasi di un mortale, fuggì a Giava dove insegnò agli uomini la sua arte. La danza ha quindi connotati sacrali e il ballerino che interpreta un ruolo teatrale, deve dimostrarsi degno di questo ruolo e di discendere da *Arjuna*, il figlio che la ninfa *Supraba* ebbe dal suo sposo mortale. Si ha così la legittimazione del rapporto uomo-divinità, la cui discendenza è istituita per linea diretta.

La danza

I movimenti dei ballerini appaiono spontanei, fluidi, eleganti e sublimi ma richiedono un rigido controllo corporale e sono basati su strutturate configurazioni. Gli abiti sontuosi e le acconciature articolate accompagnano la lentezza dei gesti e fanno emergere le espressioni corporee, come testimoniato dalla danza *Lāsyan* e *Tāndava*, aventi differenti modularità espressive a seconda del sesso degli interpreti. Nella danza vi è una sacra trilogia che definisce la storia narrata: *bayu*, l'azione, *sabda*, la parola e *idep*, il pensiero che si interconnettono vicendevolmente portando avanti la narrazione. Lo schema è preso dalla preghiera del *Brahmaṇa*, in cui è presente il pensiero della mente, la parola delle labbra e l'azione delle mani: un'altra testimonianza che risancisce la derivazione mistica e sacra della danza. L'influenza che la cultura cinese ebbe sulle popolazioni dell'Indonesia, si è poi ripercossa sulla struttura della danza teatrale: durante gli spettacoli, che possono avvenire in relazione all'anniversario della fondazione di un tempio, per onorare la nascita di una divinità o la costruzione di un'associazione di artigiani ed artisti, si hanno due tipologie di danze. La prima, dedicata agli dei, è a carattere sacro e vede i ballerini cadere in trance, testimonianza diretta della presenza dello spirito richiamato e della capacità stessa di rievocare le divinità. Una condizione questa che sottolinea la sacralità del gesto e la fermezza del danzatore di tenere legato a sé un essere soprannaturale: egli fa da catalizzatore per congiungere l'uomo con l'universo. Le rappresentazioni profane invece,



sono fatte per divertire gli uomini, per distrarli e per purificare i malesseri insiti nella società stessa. Entrambe le tipologie di danze hanno luogo nei pressi dei templi o in luoghi adatti ad accogliere un certo numero di spettatori.

La maggior parte delle rappresentazioni teatrali quindi sono caratterizzate dalla danza e presentano pochi dialoghi. Questi hanno per lo più luogo presso i templi, nelle piazze cittadine o nei cimiteri, a seconda della sacralità richiesta, ove sono collocate per l'occasione padiglioni atti ad accogliere lo spettacolo e il pubblico medesimo. I drammi proposti sono spesso ricorrenti e non necessitano di nessuna scenografia perché è sufficiente la fantasia degli spettatori e i gesti dei danzatori, a definire il luogo in cui l'azione si sta svolgendo. La caratterizzazione del personaggio è affidata, oltre che ai gesti, anche al trucco del volto ove è immancabile la curvatura dell'arco sopraccigliare, le tre macchioline su ciascuna tempia e il punto rosso tra gli occhi. Anche gli abiti ricalcano il ruolo dell'attore mutando il materiale della stoffa, i colori e le decorazioni spesso arricchite con applicazioni di foglie d'oro.

Ogni parte del corpo è animata: i polsi e le dita si atteggianno a movimenti orizzontali, diversamente dalle danze occidentali, che rimandano a codificazioni precise e uniche: accuratezze queste che non vengono richieste per l'interpretazione di clown, animali, demoni e streghe. Il baricentro corporeo viene spostato continuamente alternando l'equilibrio dell'attore che deve saper gestire la propria postura per non cadere. Un così definito repertorio deve essere preparato con accuratezza rigorosa, tanto che la formazione dei ballerini ha inizio a partire dai sette anni dove l'esercizio costante e continuo dei movimenti del proprio maestro è praticato ogni giorno. Il danzatore perfetto è colui che sa danzare, suonare gli strumenti, è un attento conoscitore dei testi sacri, deve saper insegnare a sua volta e, una volta sul palcoscenico, armonizzare il proprio spirito con quello del personaggio da interpretare. L'attore perfetto è infatti la marionetta: il danzatore è un corpo vuoto animato dallo spirito stesso che cala in lui e si mostra a tutti. Solo gestualità e movimenti ritmati dalla musica muovono la narrazione, aiutati dai *dalag* che recitano le parti narrative e i dialoghi. Un teatro questo molto differente dal nostro: le gestualità sono rimasugli di movimenti rituali ancestrali che trovano qui una loro precisa funzione descrittiva, interpretabile solo da chi ne conosce il codice.

4.2 Il teatro e i suoi segni Il teatro degli dei: i drammi Topeng

Topeng letteralmente significa "copertura, pressione contro il viso" ed è una tipologia della danza indonesiana, rappresentata dalla presenza di maschere che coprono i volti dei danzatori. I drammi ivi trattati vengono estrapolati dai *racconti di Babad*, una raccolta di gesti eroici e intrichi reali aventi come protagonisti differenti famiglie di alto lignaggio balinese. La maschera consente agli attori di interpretare più ruoli senza far cadere gli spettatori in inganno: la maggior parte dei danzatori sono anziani e que-

sto accorgimento fa sì che possano ora interpretare un baldo giovane che danza con delicata grazia, ora un grasso clown che si muove malamente. La personificazione di un personaggio, la comunicazione e la mediazione che l'attore ha con il pubblico, avvengono tutte attraverso la maschera: qui travalica il valore meramente artistico fino ad arrivare così ad assumere valenze simboliche. Data la loro valenza sacra, queste vengono scolpite direttamente dagli artisti che, durante la creazione, devono attenersi ad uno scrupoloso ed elaborato rituale di preghiere e cerimonie codificato nel *Dharmaning Sangging* (tradizione vuole che queste vengano progettate ad imitazione delle antiche maschere balesi raffiguranti dei o animali fantastici). Il legno scelto deve appartenere ad un albero cresciuto in un luogo consacrato (come può essere un cimitero od un tempio), e fare parte della famiglia dell'*Alstonia Scholaris*. Da questo pezzo grezzo, l'artista inizia a far emergere il volto del suo personaggio che può avere i tratti dolci (*manis*) o ostili (*kras*) ma sempre elegantemente levigato, decorato e dotato di elastici di caucciù che ne assicurano l'aderenza al volto (anticamente i laccetti erano ornati da monete bucate cinesi aventi valenza rituale a Bali). La parte della maschera che maggiormente è carica di significati comprende la zona delineata dalla parte superiore del naso, lo spazio tra gli occhi e rughe adiacenti, zigomi, sopracciglia e fronte. In ultimo avviene la sacralizzazione delle medesime attraverso tre passaggi: la purificazione delle impurità derivanti dalla fabbricazione (*prayascita melaspas*), l'animazione della stessa per mano di un sacerdote (*masupati*) e l'ingresso del potere (*ngerehin*) attraverso un rito da svolgersi presso un tempio; solo allora la maschera potrà essere utilizzata durante le danze sacre. Prima della rappresentazione l'attore è solito prelevare la maschera da un luogo segreto, indossarla ancora coperta da sontuose stoffe e entrare in trance per calarsi perfettamente nel personaggio: danzando muove le mani e la testa, fa scivolare a terra il drappo e entra direttamente in scena. Nella cultura balinese sono presenti quattro tipologie di danze mascherate appartenenti tutte al genere *Topeng*: la *danza Topeng*, la *Topeng Pajegan*, la *Jauk*, la *Parwa* e il *Wayang Wong*. La *danza Topeng* è la tipica rappresentazione mascherata aventi come soggetti eroi tratti da avventurose storie e leggende di principi giavesi e balesi. La *Topeng Pajegan* si avvale anch'essa dei medesimi poemi epici anche se è proposta da un unico attore che si cala in più ruoli cambiandosi rapidamente la maschera. La *Jauk* invece narra le vicende, sempre in forma danzata, della vita di un altro eroe balese, *Cupak* e alcuni episodi estrapolati dalle versioni del *Mahāchāmata* e del *Rāmāyana* aventi come protagonisti i demoni (*rākṣata*). Nel dramma *Cupak* compaiono eroi, canaglie, streghe e principesse che abitano in un fantastico reame avente sede nei recessi dell'oceano ove vivono intricate avventure. Il racconto ha il suo avvio in seguito al mancato matrimonio della principessa a causa della sua scomparsa: il re, disperato, promette la mano della figlia a chiunque la ritrovi. L'eroe, Grantang, è chiamato ad affrontare numerose prove che combatte con temerarietà, spinto dal desiderio di ritrovare la bella

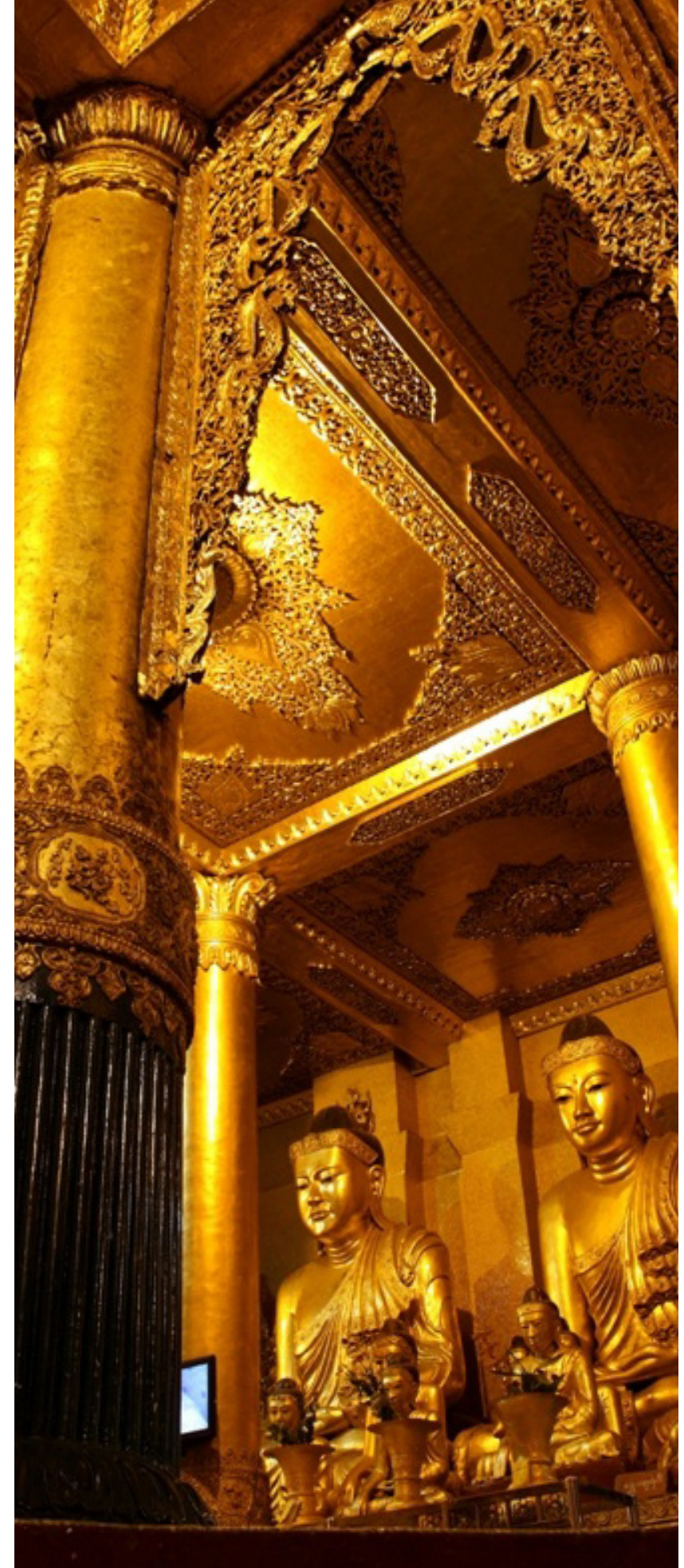
principessa. A lui, vestito di sontuosi abiti dorati di color verde e bianco, si contrappone l'arrogante demone Cupak, adorno di una corona dalla quale pendono larghe foglie di palma, che trova poi la sconfitta nella battaglia finale, resa ancor più drammatica dal suono dei tamburi e dei cimbali. In queste rappresentazioni gli attori indossano spaventose maschere dagli sguardi fissi, selvaggi, rese ancora più terrificanti dai denti lucenti, dai baffi rigidi e neri nonché dai sorrisi raggelanti. Queste trasformano i danzatori in misteriosi esseri ultraterreni, abituati a vivere in un mondo popolato da terribili diavoli dagli occhi sporgenti. Il capo viene ricoperto da una corona conica adomata di fiocchi (al pari degli *stupa* buddhisti) che fa emergere gli arruffati capelli rossi. Data l'impossibilità di esprimere i sentimenti del personaggio interpretato attraverso il volto, gli attori si esprimono attraverso il corpo, enfatizzando i movimenti: questi sono a loro volta rimarcati dai lunghi artigli pendenti dai guanti che vengono agitati al ritmo di musica. Solo le maschere dei ruoli femminili (*telek*) hanno un aspetto leggermente piacevole e sereno, nonostante forniti di grandi denti che ne deformano l'aspetto. Nelle ultime due tipologie di danze, la *Parwa* e la *Wayang Wong* gli attori sono a volto scoperto, fatta eccezione per gli animali, i demoni e i comici, nei panni di servitori reali.



5.LAOS_

5.1 Storia e cultura

Il Laos è una vasta penisola bagnata dal mar della Cina e dall'oceano Indiano e anticamente era denominata *Muong Xieng Thong*, ovvero "città ricca d'oro". Le popolazioni vicine ai laotiani furono i birmani, i malaysiani e i thailandesi che influenzarono notevolmente le proprie culture. La lingua parlata dai laotiani, derivante da una lontana parlata thai, testimonia questa reciproca contaminazione che non si fermò qui, assorbendo usi, costumi e tradizioni del mondo indiano: arrivando a nominare il territorio Laos, cioè "il ben alleato cuore dorato dell'India". Lo stato del Laos venne fondato dal coraggioso Fa Ngum, figlio primogenito di un capo Thai, grazie anche al matrimonio contratto con Yot Keo, figlia del re Kmher avvenuto intorno al 1345. La governante di Fa Ngum delineò la struttura del potere centrale, in cui il re aveva un'autorità assoluta permeando la vita civile e quella religiosa. La divisione in feudi aiutò e avvalorò il potere monarchico creando delle piccole realtà autogovernate: i capi delle province, i Chao Muong, venivano scelti tra le famiglie locali più influenti e spesso imparentati con la famiglia reale. I lavori dei campi e la vita quotidiana erano regolati dalla religione buddhista hīnayāna e dall'induismo come testimoniano le magnifiche statue del Buddha o le varie sculture nei templi dedicate agli dei e alle dee del pantheon indù. A queste architetture religiose vennero affiancati ben presto palazzi dal sapore thai, creati in legno e sfoggianti colonne in mattoni rosso accese sostenenti tetti arcuati. Non vi sono tracce di lasciti letterari, se non a matrice folkloristica, fino al XVI secolo, dove vennero introdotti i trattati religiosi e i poemi a stampo moralistico di matrice indiana. Molto popolari ed amati furono i racconti di *Pañcatantra*, simili alle storie narrate nel libro delle *Mille ed una notte*, nonché testi a contenuto giuridico basati su antichi codici indiani e il *Rāmāyama*. Paradigmatica è la presenza di questo poema tra le varie culture di Malaysia, Cambogia e Lao di cui subì modificazioni ed adattamenti in funzione al luogo in cui venne interpretato: gli eventi principali descritti non subirono mutazioni, ma venne alterata la cronologia degli eventi, le descrizioni di flora e fauna e le informazioni su usi e costumi. La storia di Rāma venne ampiamente proposta, sia in templi che nelle piazze cittadine, dagli attori/danzatori del teatro sacro laotiano. Due sono le versioni del *Rāmāyama* che circolano nelle varie compagnie teatrali: la prima, *Lava Rāmāyama*, è quella proposta a Luang Prabang, la capitale reale; la seconda è conosciuta come *Palak Pa Lam*, creata nella provincia di Vientiane. Le due interpretazioni sono manifestazione tangibile della forte dissonanza che vige tra il nord, costituito dal raffinato ambiente di corte, e il sud, attaccato ancora alle tradizioni popolari. Nella versione del *Lava Rāmāyama* personaggi, a discapito dell'originale, sono brillanti, insoliti, pensano ed agiscono come uomini e donne laotiane e questo fa perdere la loro caratteristica di intangibilità sacrale. Il testo è poi infarcito



di intere sezioni dedicate alla poesia amorosa, di reminiscenza sanscrita, capace di dare una maggior freschezza e vivacità alla narrazione. Nella versione più popolare del *Rāmāyama*, il *Palak Pa Lam*, *Rāma* è un potente re di Vientiane che governa tutta la regione grazie ad importanti matrimoni e a attente strategie politiche. In seguito alla sua avventura e alla sconfitta di Ravana, *Rāma* e Laksmana fanno ritorno nella capitale, invece che a Ayodhyā, e fondano differenti città, tra cui Ayuthā, Pisanulok e Nakhon Savan. Queste due versioni del mito di Rama sono una fresca testimonianza di come i laotiani abbiano modificato un importante testo thai adattandolo alla propria cultura al fine di farlo realmente proprio.

5.2 Il teatro e i suoi segni

Il teatro laotiano è suddivisibile in tre tipologie differenti: le forme indigene proto teatrali, il teatro di corte e il teatro popolare moderno.

Le forme indigene proto teatrali sono a loro volta suddivise in tre generi di diversa strutturazione e di divergenti architetture compositive: il teatro dei cantastorie (*Lum Pun*), il teatro del corteggiamento (*Lum Ching Choo*) e il teatro terapeutico (*Lum Pee Fah*). Tradizione vuole che le loro rappresentazioni avvengano nelle piazze dei villaggi, a eccezione fatta per il terzo genere che vede luogo nelle case delle persone affette da malattie. Da qui si capisce come la scenografia sia pressoché inesistente e poco influente nella narrazione delle storie, al pari dei costumi che sono i semplici abiti utilizzati nel quotidiano. Durante questi momenti tutto il villaggio si riunisce e partecipa collettivamente ai drammi proposti, intessendo inoltre legami di amicizia o di amore. E' indubbio che a facilitare queste relazioni siano i poemi proposti che aiutano il dialogo e incalzano le discussioni grazie alla loro funzione di collante sociale: il teatro dei cantastorie legittima la struttura religiosa e culturale, quello del corteggiamento sancisce e benedice le unioni familiari ancora in stato embrionale e, infine, quello terapeutico cerca di allontanare lo spirito della morte dal paziente malato. Più in specifico, nel teatro *Lum Pun* è accettata la sola presenza maschile concentrata nella figura del cantastorie che recita alcuni racconti epici autoctoni, gli *sataka*, accompagnano da un suonatore di zampogna. I paesani sono chiamati a riunirsi per tre o quattro notti ad assistere a questa forma artistica arcaica e ad ospitare, a turno, i due artisti a cui sono poi donati, al posto di un ricompensa in denaro, delle scorte alimentari. Il genere *Lum Ching Choo*, a cui sono ammessi sia uomini che donne, inscena una competizione tra due giovani ragazzi per la conquista della ragazza amata: i dialoghi assumono quindi toni ora aggressivi, ora languidi e la danza ne segue le alterazioni. Infine, nel teatro *Lum Pee Fah*, una vecchia signora invoca gli spiriti protettori presso il capitale di un uomo malato al fine di allontanare da lui gli spiriti maligni che ne invadono il corpo. Le caratterizzazioni strutturali di questa danza hanno lontani rimandi sciamanici e spesso, non possedendo altri mezzi curativi, la popolazione si aggrappa a questo genere di mistica curativa.

Il teatro di corte nasce nel XIV secolo, in seguito all'introduzione delle

danza cambogiana a corte per mano del re Fa Ngun: egli decise di portarle nel proprio paese perché impressionato dalla loro magnificenza e dalla loro potenza. Così, a differenza del teatro popolare, questo genere non si avvale di una tradizione culturale autoctona, bensì ripropone semplicemente miti e tradizioni del teatro del popolo khmer e thai. Le uniche divergenze riscontrabili sono data dalla mancanza di ingenti somme di denaro da dedicare alle scenografie ove prendono vita le vicende di *Rāma*. Per ovviare a questo inconveniente, si è passati a accrescere enormemente il virtuosismo coreografico. Infine, il teatro popolare moderno venne a formarsi nel XX secolo grazie alla coagulazione di forme folkloristiche laotiane e di elementi popolari thai.



6.MALAYSIA_

6.1 Storia e cultura

La realtà malaysiana è un crocevia di più culture: hindu, mussulmana e sciamanica che si amalgamano con le preistoriche influenze asiatiche. Testimoni di queste interconnessioni sono le forme architettoniche dal sapore babilonese, le armi e i bronzi dalla ricercata fattura indocinese e le creazioni artistiche e letterarie dal forte richiamo indiano, persiano ed arabo. Queste molteplici e continue contaminazioni hanno saputo infondere nel popolo malaysiano la capacità di saper far convivere nuove realtà con antiche tradizioni: le divinità locali non scomparvero alla venuta di nuove religioni, ma furono semplicemente unificate le une con le altre, al fine di creare un pantheon sempre più corposo. Come precedentemente visto, i credi religiosi influenzano fortemente le forme teatrali ed è da essi che si deve partire per capire a fondo la struttura del teatro. Lo sciamanesimo fu la prima struttura arcaica di religione che venne ad essere introdotta nel territorio: essa giunse dall'Asia centrale e permeò usi e costumi locali. La figura dello sciamano era il perno su cui la vita dei primi villaggi ruotava e a lui erano richiesti riti magici, incantesimi o divinazioni, nonché la possibilità di dialogare con spiriti antichi di parenti scomparsi tramite la possessione del corpo. Erano le donne che spesso ricoprivano questi ruoli data la loro maggiore propensione a cadere in tranche, ma non furono rari i casi di uomini sciamani: essi praticavano il travestitismo a cui poi rimanevano legati anche fuori dalle funzioni religiose. Parallelamente a queste tradizioni tribali, verso il IV-V secolo d.C., si riscontrano tracce di primordiali influenze di matrice religiosa hinduista e buddista che subito divennero appannaggio delle classi sociali più colte. Molti elementi centrali dell'hinduismo permeano i cerimoniali dell'incoronazione dei reali malesi, i matrimoni, i rituali celebrativi o ancora alcuni drammi del teatro delle ombre. Le varie ritualità religiose ruotavano intorno alla terra: il tempo era scandito dal ritmo stagionale delle coltivazioni fungendo così da calendario stesso e fornendo alla popolazione quattro festività corrispondenti alla semina, la piantagione, la crescita e la mietitura. I riti proposti durante questi incontri erano indirizzati all'esorcizzazione di spiriti maligni colpevoli di influire negativamente sul ciclo naturale dell'agricoltura. Tutto il villaggio era coinvolto nelle cerimonie con canti, danze e offerte di libagioni al fine di ottenere vantaggi qualitativi per ciascuno. Le ritualità riservate al riso erano le più complesse e le più importanti perché essa era materia prima di alimentazione, tanto da credere che potesse avere un'anima. Il riso divenne quindi elemento sacrale e utilizzato durante le offerte per onorare gli dei, gli alberi sacri e le pietre o per decorare amuleti portafortuna arrivando ad essere ricoperto di santità. Nel villaggio il capo, spesso identificabile con la persona più anziana, decideva le tempistiche delle varie ritualità e affidava il compito di eseguirle alla sacerdotessa/sciamana il cui compito era quello di avviare la comunità alle danze e ai



canti religiosi corali. I tamburi o alcuni strumenti a percussione spesso accompagnavano queste formule magiche e creava il ritmo che la sciamana doveva tenere nelle sue performance. Tre erano le tipologie dei balli: mascherati, di guerra e in tondo e tutte erano offerte come spettacolo agli dei per compiacerli e fare in modo che li aiutassero a tenere lontani gli spiriti maligni. I primi due erano eseguiti esclusivamente da danzatori professionisti, mentre il terzo era praticato dall'intero villaggio. Nella danza mascherata le maschere raffiguravano simbolicamente gli animali a cui rendere grazia e i movimenti impressi ai passi erano lenti e cadenzati. Nei balli di guerra invece veniva a manifestarsi la potenza, la virilità e il coraggio maschile attraverso movimenti schematici e concitati che simulavano un combattimento. Il ballo in tondo rappresentava un momento ludico per il villaggio in cui tutti partecipavano con gioia: uomini e donne si tenevano per mano e danzavano in formazione circolare, con piccoli saltelli laterali, al ritmo dei tamburi. In queste occasioni si usava indossare abiti cerimoniali e ornarsi il crine con fiori di stagione. Quando i mussulmani conquistarono la Malaysia, trovarono una popolazione retta da un sistema amministrativo fondato da leggi hindu contrapposto a sciamani che si atteggiavano a pratiche magico-mediche basate sull'astrologia. L'unica maniera possibile per introdurre loro i precetti mussulmani e cercare di installarli nella loro cultura, era attraverso l'esperienza teatrale. Questa pratica era molto apprezzata dal popolo malaysiano, al pari degli spettacoli dei mini, e i mussulmani riuscirono a trasformare gli incantesimi in preghiere e a convergerle verso un unico dio e al suo profeta Muhammad. L'ortodossia religiosa però lasciava poco spazio a quell'apertura mentale tipica del popolo malaysiano che dovette continuare le proprie pratiche arcaiche in clandestinità. Ai poemi trattati in precedenza, di matrice hinduista, vennero sostituiti quelli mussulmani ove era centrale la figura dell'eroe che intraprendeva un viaggio iniziatico teso a cancellare le colpe della comunità. La storia viene poi arricchita di dei, demoni notturni che banchettano di carni umane, animali parlanti, astuti mercanti, fanciulle innamorate e capaci di svenetare gli intrighi, streghe, re valorosi e creduloni, cortigiane timide e avventurose, talismani e incantesimi che portano a interessanti digressioni secondarie e nuovi intrecci. La letteratura mussulmana è quindi ricca di leggende e riassumibili in quattro categorie: i *racconti pre-islamici*, i *racconti fantastici*, i *racconti autoctoni* e i *racconti del profeta*. I *racconti pre-islamici* sono capitanati dalle avventure di Alessandro Magno, Nabi Yusuf (conosciuto come Giuseppe del Vecchio Testamento), Nabi Isa (Gesù di Nazareth), l'eroe persiano Hamir Hamzah e quello arabo Saif Dhu'l-Yazan. I *racconti fantastici* non sono utopici e non forniscono alcun riferimento geografico o reale che possa collocarli in un determinato luogo fisico, come si può notare nelle storie di Tamim Al-Dari. I *racconti autoctoni inventati* vennero creati allo scopo di intrattenere il popolo riunito nelle sagre cittadine con spettacoli teatrali e indirizzarlo verso il dogma mussulmano. Tra queste si ricorda l'Hikayat Raja Handak ricordato anche come il Raja Lahad. Infine, nei *racconti del profeta* si possono incontrare santi sciiti come Hasan,

Husain o Muhammad Hanafiah.

Oltre a queste tipologie introdussero nella cultura popolare tre cicli di racconti di fama mondiale le *storie del pappagallo*, in cui è possibile trovare molte leggende di tradizione orale indiana; il *Kallia Dan Damina*, una raccolta di favole e testi narrativi aventi struttura a cornice, al pari del Decamerone, finalizzati all'educazione di tre giovani e antichi principi; ed infine il *ciclo di Bakhtar*, le cui storie ricalcano tipiche situazioni di matrice araba.

6.2 Il teatro e i suoi segni Il teatro delle ombre

Data l'ingente e divergente tipologia letteraria e culturale che influenzò il popolo malaysiano, si crearono quattro tipologie di rappresentazione teatrale: il *Wayang Slam*, il *Wayang Jawa*, proposto presso le corti aristocratiche, si avvaleva del *ciclo di Panji e Pāṇḍava* per le rappresentazioni, il *Wayang Gedek* ed il *Wayang Kulit Saw*.

Il *Wayang Slam*, di carattere popolare, proponeva episodi tratti dal ciclo del *Rāmāyana* e si avvaleva di un'orchestra composta da due tamburi orizzontali (*gedu mbaik*), verticali (*geduk*), un'oboe (*serunai*), due gong orizzontali (*chanang*), due cembali orizzontali (*kis*), due gong appesi (*te-tawak*) e d'uno xilofono in legno (*gambang*). I personaggi che animavano le rappresentazioni erano in cuoio, robusti e spesso di fattura grossolana, aventi un braccio articolato, a differenza del clown che ne aveva due. I *dalang*, i marionettisti, manipolano e animano le figure, danno loro voce e dirigono l'orchestra che fa da sfondo sonoro alle rappresentazioni. Data la loro presenza solo apparente, ciò che maggiormente conta è la modulazione del timbro vocale: studiano i vari personaggi e la storia tanto da commuoversi per le vicende in cui incorrono. La modularità della voce è poi anche richiesta perché il ruolo del *dalang* comprende l'introduzione al dramma principale, l'annuncio di fine o inizio scene e della parte d'azione, la spiegazione di particolari personaggi se se ne reputa la necessità e l'esposizione della morale che si cela dietro al dramma. Dialoghi e monologhi richiedono varie tonalità specifiche: sia in rapporto al ruolo sociale ricoperto dal personaggio (detta variante antropologica), sia al genere trattato (variante drammaturgica). Per i principi raffinati, i semidei e le donne è richiesta una voce nasale quasi effeminata; i personaggi rozzi, le femmine mostruose, gli orchi, gli ufficiali, i ministri e le scimmie sono interpretati attraverso una voce profonda, alta e mascolina, quella destinata ai vecchi è invece tremula ed infine i semidei giavesi si riconoscono dal marcato accento pseudo-giavese. Si evince così che, ascoltando unicamente la voce, si è in grado di individuare a quale gruppo sociale appartenga un personaggio, fatta eccezione per i comici. Un valente *Dalang*, oltre ad essere dotato di differenti modularità vocali, doveva anche avere competenze tecniche appropriate nella manipolazione delle figure, capacità musicali e una sensibilità atta a mantenere sempre una lieve suspense.

Il teatro delle marionette

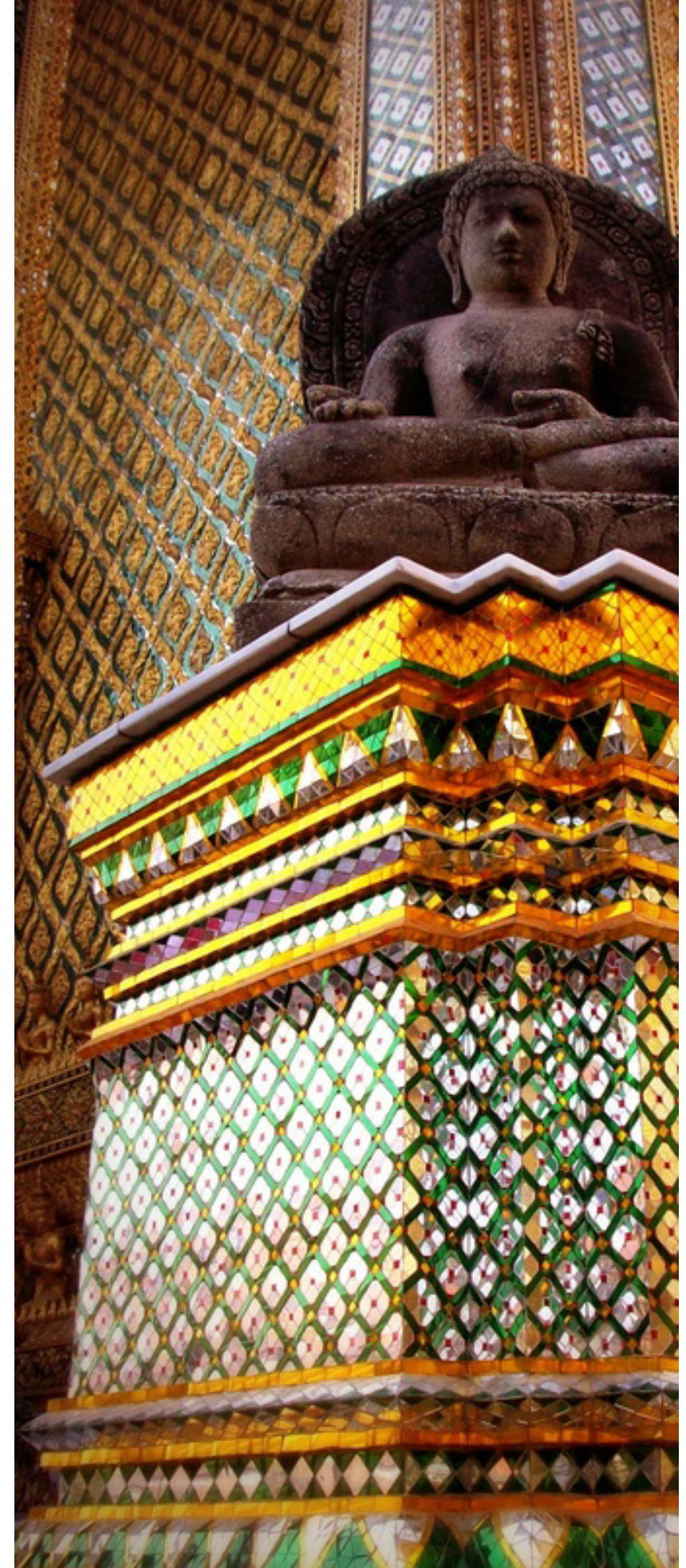
Le figure di cuoio che animano il teatro delle ombre sono in numero limitato, circa un centinaio, e sono quindi riproposte a rotazione, non ve ne sono di nuove. Alcuni personaggi, a dispetto delle storie trattate, sono costanti e compaiono sempre: due *clown* principali, i *clown minori* e i *personaggi comici*. Solo loro possono essere creati artigianalmente dal Dalang a seconda dei suoi gusti: egli intaglia le figure con coltelli e li decora con stoffe e monili per poi agganciarle ad un'asta di bambù che li sorregge. Egli può inoltre decidere di arricchire i personaggi minori con dettagli che li caratterizzano, come spesso accade per le figure femminili a cui vengono aggiunti capelli con visiere o fatti indossare abiti di stampo malese ai principi. Durante la recita il *dalang* fa muovere unicamente il braccio destro ai suoi personaggi, mentre l'arto sinistro rimane fisso perché regge spade, clave o altri oggetti che meglio ne identificano il ruolo. Un'eccezione è rappresentata dai *clown* e dai vecchi che possono muovere, oltre alle braccia, anche la bocca, attraverso un sofisticato meccanismo di corde di bambù. La scenografia in cui questi personaggi prendono vita è ridotta all'essenziale: palazzi, sale adibite ad udienze, alberi di banana (considerato sacro a Bali perché si crede ospiti gli spiriti) fanno da sfondo suggestivo alle vicende teatrali.



7. THAILANDIA_

7.1 Storia e cultura

Il popolo thai ha origini mongoliche ed è possibile che per molte decadi sia vissuto nello Yunnan, ai margini dell'impero cinese per poi migrare verso sud. Secondo i maggiori storici è possibile suddividere la storia thai in cinque periodi: dal XIII secolo al 1253 si fa ricondurre il regno di Non Chao avuto origine nella Cina meridionale; dal 1238 al 1350 a nord della Thailandia si formò il regno di Sukhothai; tra il 1350 e il 1767 ebbe vita il regno di Ayudhya nel sud della Thailandia; dal 1767 al 1782 governò Thonburi presso il delta del fiume Chao Phya ed infine, dal 1782 ad oggi, vige il regno di Bangkok. Una storia travagliata quella dei thailandesi che ha inizio nel 766 quando Ko Lo Feng, figlio dell'imperatore Nan Chao, strette alleanza con i tibetani al fine di sconfiggere i cinesi e il loro predominio. Nonostante la vittoria, la diffusione della cultura cinese non si arrestò e se ne ebbero riscontri nei vari villaggi dove le varie ritualità religiose sciamaniche si armonizzarono con il taoismo, il confucianesimo e il buddhismo. Il loro nomadismo li portò poi a spostarsi verso il sud cinese dove si fusero con i Mon, apprendendo i loro usi e costumi e alzando notevolmente il livello culturale del regno di Nan Chao. Nel XIII secolo, le varie battaglie tra il regno Khmer, i vietnamiti e i mongoli, li costrinsero a spingersi verso la penisola indocinese dove decisero di stabilirsi avviando la coltivazione del riso. In conformità con le pause stagionali iniziarono i vari riti di propiziazione del raccolto attuati con canti, danze e con la narrazione di storie leggendarie e fantastiche. Questo periodo di stabilità venne a coincidere con l'età d'oro della popolazione thai raggiunto pienamente con l'indipendenza nazionale e l'affermarsi di una nuova religione, il buddhismo, che produsse opere iconografiche di grande impatto emotivo. Anche la letteratura indiana si insinuò e il teatro primordiale ne riproponeva i principali trattati: il *Mahābhārata* e il *Rāmāyana*, di cui il popolo thai trasse una sua versione dal poema di *Vālmīki*. Le epopee dei vari principi e demoni indiani prese ad essere rappresentata sia in allestimenti teatrali itineranti nelle piazze popolari, sia presso la corte dei nobili thai. Il poema era considerato sacro e molti monaci dotti, esperti di arti magiche e conoscitori della storia locale, cercarono di tramandarne ampliandolo spesso con versioni orali locali. Nacque così il *Rāmākien*, la versione thai del poema di *Vālmīki* la cui diffusione contribuì a far nascere una nuova epopea di Rama dai cui presero ispirazione molti artisti per pitture e sculture. Il suo culto divenne ben presto un elemento centrale nella struttura rituale tanto da essere prese come esempio morale e politico: non a caso molti sovrani assunsero il nome *Rāma* o battezzarono diversi paesi Ayudhyā, la città dove *Rāmā* visse. E proprio di Ayudhyā, fu il periodo storico protratto dal 1350 al 1767 ove Rama I, decise di spostare la capitale del regno da Vientiane a Bangkok e, insieme alla corte, trasferì anche la statua di smeraldo del Buddha, massima espressione iconica del poema di *Rāmā*. L'intricato rapporto tra religione e politica fa sì che, a tutt'oggi, il potere



reale venga a mostrarsi attraverso l'immagine religiosa che a sua volta si manifesti per mezzo di un'opera artistica. Il re così giustifica la sua presenza facendo derivare la sua figura da un passato mitico ed ancestrale. In Thailandia il poema maggiormente diffuso è il *Rāmakien* che sviluppa tematiche analoghe al *Rāmāyama* ad eccezione fatta per il finale e alcuni dettagli data l'influenza di più fonti culturali. Il *Rāmāyama* tratta di divinità buddhiste che, spontaneamente lasciano i loro piaceri per reincarnarsi come guerrieri e combattere i demoni in terra; il *Rāmakien* punta la sua attenzione sull'aspetto terreno, passando dagli dei ai re e dagli uomini alle scimmie. In particolare il vero protagonista diviene *Hanumān*, la scimmia bianca, il leale servitore di *Rāma* che si diletta ad amareggiare con le vergini celesti e le demonesse, nonché a combattere a fianco del suo padrone.

Molteplici sono le fonti di ispirazione per i drammi teatrali che offre la ricca letteratura buddhista, come le storie *Sātaka* di cui il Lakon Chatri, il teatro popolare, ne fa largo uso. L'eroina dei racconti è *Manohra*, conosciuta con l'appellativo di *Nora*, ultima di sette sorelle meravigliose appartenenti alla razza degli uomini-uccello, i *Kinnara*. Un giorno, durante un bagno presso un lago con le sorelle, un cacciatore, notando la sua bellezza, decise di mozzarle la coda e le ali costringendola a rimanere nel mondo degli uomini, e farne dono al suo principe. Egli se ne innamora subito e decide di prenderla in moglie. La storia ha inizio in seguito al rapimento di *Manohra*, per mano di un rivale geloso, e narra le varie peripezie a cui il giovane principe è costretto ad affrontare per sette anni, sette mesi e sette giorni al fine di riottenerla. *Manohra*, intenerita per il sincero amore dello sposo, se ne innamora e si ricongiunge con lui sulle vette dell'Himalaya ove ha sede il regno delle *Kinnara*. Il racconto propone una visione della felicità come un cammino da compiere insito di trappole e prove dolorose ma che si conclude con il suo raggiungimento.

Anche il *Pannaso Jataka*, fecondo di molteplici racconti storici, venne spesso preso in esame per la creazione di drammi teatrali, soprattutto dal teatro all'aperto *Lakon Nok*. Il poema narra la storia leggendaria del principe d'oro *Shang Thong* e delle sue avventure spericolate; sfortunatamente del manoscritto originale non ci è pervenuta testimonianza perché distrutto in un incendio. Molte le versioni, spesso divergenti, che circolano nei vari teatri: una vede *Shang Thong* come l'incarnazione del Buddha, un'altra invece si concentra sugli spiriti di animali e della natura ed è ricca di humor e pathos.

Furono i monaci ed i governanti ad incentivare e proteggere queste varie testimonianze letterarie perché considerate, nella loro trasposizione teatrale, interessanti ai fini educativi del popolo incolto.

7.2 Il teatro e i suoi segni

La nascita del teatro affonda le sue radici nel mito e nel mistero a causa delle fonti scarse e incomplete; d'altro canto si sono formulate svariate ipotesi partendo dalla travagliata storia della cultura thai. Data la rilevanza

religiosa e sacrale del teatro, esso è diviso in due generi: le *danze sacre*, di derivazione hindu, e le *recite dialogate* e *mimate*.

Le *danze sacre* prevedono due tipologie di rappresentazione: le *Dak-bambam* e le *Raban*. La prima è interpretata dai sacerdoti che inscenano le storie dei poemi a carattere prettamente religioso al fine di essere un mezzo per educare i cittadini verso un giusto comportamento morale.

La danza Khōn

La *danza Khōn*, originariamente, era una sorta di rito, recitato in coro, dai Brahmana a cui poi si aggiunsero i passi, i movimenti e la dizione ampliando così la componente ludica a discapito di quella sacrale. Alcuni studiosi fanno risalire a questa tipologia di danza il *Khōn*, uno spettacolo riservato ai nobili avente luogo nelle corti. Le storie interpretate vengono attinte dal *Rāmakien* e, in ogni episodio, non manca il rimando ad una possibile soluzione buddhista ad un male terreno. Spiriti e demoni, così come flora e fauna, vengono descritti dettagliatamente e si rifanno alla religione thai mentre il protagonista, *Rāmakien*, è l'unico ad avere rimandi divini, essendo la reincarnazione del dio *Narai*. Nel racconto si hanno due fazioni in lotta: le truppe di *Rāma*, denominate "l'esercito delle rende", si scontrano assiduamente contro i *Tosakanth*, ovvero "l'esercito di Lonka". Accanto a loro ruotano i *Deva* e i *Rsi* che non appartengono a nessun gruppo, ma simpatizzano per l'uno o per l'altro a seconda delle vicende che avvengono.

Sono cinque i generi di *Khōn* sino a noi pervenuti. Il primo è il *Khōn Klang pleng* ed è un dramma mascherato e recitato ove non è prevista la parte cantata; viene rappresentato per lo più in grandi spazi aperti perché espone battaglie militari e scontri tra più fazioni. Il secondo genere è il *Khōn rong nok*, conosciuto anche come *Khōn nang rao* i cui drammi prevedono sia parti recitate che dialogate accompagnate da un'orchestra; sul palco è spesso posto un palo al quale gli attori si affidano per mostrare delle spettacolari acrobazie. Il terzo genere è rappresentato dal *Khōn na cho* che vede gli attori recitare con le maschere e dinnanzi ad un telo bianco. Il quarto genere è il dramma *Khōn rong nai* costituito da canti, recitati e dialoghi e viene ad essere esposto nelle corti, da qui il suo allestimento molto elaborato. L'ultimo genere della danza *Khōn* è il *Khon cha*, un dramma danzato realizzato su palchi moderni.

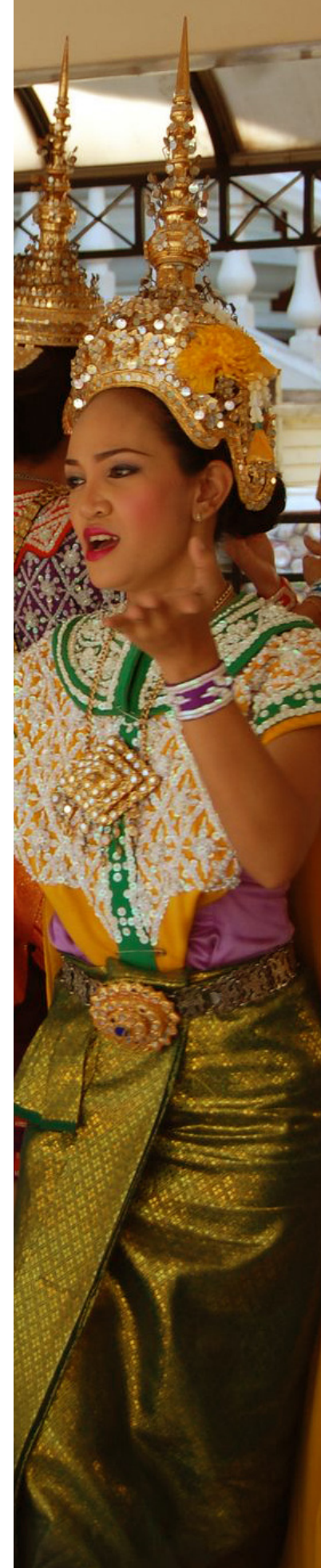
La struttura dello spettacolo *Khōn* è costituita da una parte danzata e da una parlata: data la presenza delle maschere e i movimenti a cui si è sottoposti, non sono gli attori a recitare, ma i cantanti (*kon pak*) che descrivono gli avvenimenti mimati dal ballerino. Il *Kon pak* può decidere di variare i dialoghi così da accompagnare il ritmo ai gesti e ottenere un'immagine grafica del significato della parola e la sua cadenza. Con gli anni il numero dei cantanti si è fatto man mano sempre maggiore, a ricordo anche della magnificenza delle rappresentazioni a corte aventi luogo decenni prima. Sono due le tipologie recitative di cui il coro vanta: il *Kampak*, ricalcante lo stile poetico e il *Ceraca* che invece è sottoforma di dialogo e può pre

vedere la descrizione delle azioni svolte in scena ed è qui che il cantante muove gli attori-danzatori con la sua interpretazione.

Le danze, mutate dalle influenze del *Krabi krabong*, il tradizionale combattimento svolto con bastoni e spade ritmato da musica e danza, sono la quint'essenza della stilizzazione gestuale. Usualmente gli interpreti sono in maggioranza uomini e il loro allenamento è suddiviso in quattro parti a cui corrispondono le danze per gli esseri umani maschili, femminili, i demoni e le scimmie. A quest'ultimo ruolo è correlato un apprendimento più lungo e pesante dei precedenti al fine d'imitare il particolare comportamento assunto dalle scimmie e rendere così il corpo elastico e flessile.

Le maschere anticamente erano utilizzate da tutti i personaggi, come testimoniano le iconografie antiche raffiguranti gli attori nei panni di *Rāma*, con indosso una maschera verde o di *Lakshman*, calzanti una gialla e collocando quindi i personaggi non più in un contesto terreno, ma divino. Se per le divinità erano destinate le maschere, il trucco era appannaggio dei ruoli umani e attribuiva agli attori tratti femminili, delicati e morbidi, largamente graditi dal pubblico. Come il trucco, la maschera attribuiva caratteristiche ben definite al personaggio e lo rendeva unico: furono i primi maestri Khon ad definire le strutture morfologiche e pigmentarie dei vari ruoli, concentrando la loro attenzione nella parte degli occhi e della bocca. Due sono le tipologie di maschere a cui tutt'oggi si fa riferimento: le prime sono costituite dal pennacchio, le seconde ne sono prive. La loro tecnica di preparazione viene tramandata da padre in figlio e affonda i suoi principi nella tradizione artigianale del popolo thai. Primariamente si procede con la creazione di un modello in creta ricoperto di cartapesta di riso per poi passare al suo calco; la maschera passa ad essere così rinforzata con legno di lak, resistente e flessibile, e modellato. In seguito alla sua colorazione vengono aggiunti decori in vetro colorato o in foglie d'oro che ne determinano le peculiarità morfologiche del personaggio. Tre sono le categorie in cui le maschere si articolano: gli animali, le scimmie i demoni (sia di genere maschile che femminile); in particolare, per queste ultime si hanno sia maschere a picco che calve, per un totale di quattro: una maschera a picco per i demoni (*yaksha yod*), una a picco per le scimmie (*ling yod*), una maschera calva per i demoni (*yaksha lon*) e una calza per le scimmie (*ling lon*). Queste quattro tipologie sono poi rivisitate in relazione alle specifiche caratteristiche comportamentali di ogni personaggio. Per i ruoli delle scimmie sono così previste sette tipologie di maschere: la *corona Yodbat*, una maschera a picco indossata da Pali, Thao Maha, Sampu e Skrt̄p; la *corona Yodchai*, una maschera appuntita utilizzata da Yombuban e Skrt̄p; la *corona Yodsamkleep*, appannaggio di Ongkot; la *maschera calva*, portata dai re delle scimmie senza corona come Hanuman/Nilapat e Nilanon; la maschera calva: indossata dai giovani ufficiali come Tiew Pet e Chang Kiang; ed infine la *maschera semplice*, portata dai soldati semplici e dai comici. Data la varietà di *maschere calve*, ciò che le rende distinguibili è il colore che le ricopre, per il particolare costume indossato dall'attore e dalle armi di cui

è dotato; se le maschere presentano il medesimo tono, allora la diversificazione avverrà a livello espressivo facciale. Un esempio lo si ha con il personaggio di *Hānuman*, una scimmia distinguibile dalla sua maschera bianca avente la bocca aperta, contrapposto a *Sataplee*, un'altra scimmia dalla maschera bianca ma dalla bocca chiusa. Per personaggi demoniaci invece sono previste un centinaio di maschere, divisibili in quattordici gruppi: la corona avente la parte superiore a forma di kranon: indossata da *Phyā Thūt* e da *Maiyabar*; la corona avente la parte superiore a forma di flauto: appannaggio di *Phyā Khom* e di *Setthasun*; la corona avente la parte superiore a forma di coda di gallo: portata da *Virūchamban* e da *Banlaichak*; la corona avente la parte superiore a forma di zucca: destinata a *Pipek* ed a *Chihā*; la corona avente la parte superiore rotonda: riservata a *Kunennuraj* e a *Paovanāsūn*; la corona avente la parte superiore a forma di zucca cilindrica: indossata da *Banlaikan* e da *Wanyuwik*; la corona avente la parte superiore inguainata con il bambù: affidata a *Tosakhirvan*, a *Tosakhirithon* ed a *Rāmasūn*; la corona avente la parte superiore adorna di tre punte: portata da *Tapnāsūn*, da *Siwāhu* e da *Māric*; la corona avente la parte superiore rivolta verso il basso: destinata a *Trimeght*; la corona avente la parte superiore a forma di nāga: indossata da *Mangkorkanth*; le corone o teste multiple: caratterizzante *Tosakanth* (avente dieci teste) e *Trīsan* (raffigurato con tre visi); le maschere senza corona o clave: indossate da *Kumphakarn* e da *Mulaphālun*; le maschere



calve: spesso portate da giovani ufficiali; le maschere di demoni: delegate a soldati semplici o comici.

Tutti i personaggi aventi la corona con la parte superiore a forma di *kra-nok*, simile ad una "S", possono essere riconosciuti attraverso il colore del volto: il rosso cinese per *Seng Ātit*; il verde per *Phyā Khom*; il vermiglio per *Satthāsūn*; il giallastro per *Satalung*; il rosso cinabro per *Kumbhan-nuraj*; il rosso argilla per *Patihūtan*; il lilla per *Kurepan*; il porpora per *Phyā Thūt*; il blu luminoso per *Vaitan*.

Gli stessi colori però possono esser utilizzati per altri personaggi e il pubblico può essere ingannato da questi non riuscendo a distinguerli. A tal fine si ricorre agli accessori: il *Maiyarāb* possiede una maschera lilla ed una borsa per tabacco simile ad un lungo manganello; il *Kurepan* è rappresentato da una maschera lilla ed ha una clava; il *Tri Pakkan* ha una maschera verde ma si distingue per l'arco e le frecce che è uso portare; il *Phyā Thūt* è definito da una maschera color porpora e da una clava; il *Vaitān* ha una maschera blu luminoso, una clava di legno e palma.

La codificazione è veramente ampia e, a causa della possibilità di cadere in inganno, i maestri anche qui hanno voluto incentrare la definizione del personaggio attraverso la particolarizzazione della forma degli occhi e della bocca. Le maschere create per *Tosakanth* e *Kumbhakam* hanno la bocca atteggiata ad un parlar violento e gli occhi sporgenti; *Maiyabāb*, *Trimeght* e *Mangkorakanth* sono delineati da una bocca chiusa e hanno gli occhi simili a quelli di un coccodrillo, come *Pipek* e *Pirāp* anche se la corona li diversifica; infine *Indrajit*, *Rāmāsun* e *Suriyābhob* hanno la bocca serrata e gli occhi sporgenti.

Come le maschere, anche i costumi, gli ornamenti e le acconciature sono sofisticate quanto l'abbigliamento dei re e dei nobili thai e si diversificano a seconda del personaggio a cui sono destinati. Quattro sono le tipologie di costumi: reale maschile (delineato per la figura di *Rāma*), reale femminile (dedicato a *Śitā*), del re delle scimmie (specifico per *Hanumān*) e demoniaco (come quello indossato da *Tosakanth*). Il costume reale maschile è composto da ventiquattro pezzi: due cavigliere, una fascia attillata, i pantaloni, una fascia ricamata utilizzata come cintura con le due estremità che cadono sin alle ginocchia, una maglia, una fascia avvolta attorno alla cintura, una stoffa appesa al centro della cintura che pende verso il basso, un ornamento dorato con intarsi appeso al centro della cintura, la cintura, un monile attorno al collo, e uno sulle spalle, un pendaglio, due spalline (da indossare unicamente quando le maniche dell'abito sono lunghe), due bracciali di stoffa e una catena dorata che passa dalla spalla destra fino al fianco sinistro. L'abito reale femminile invece consta di soli diciotto componenti: una cavigliera, un corpetto, una gonna, una cintura, una catena che dalla spalla destra cade fino al fianco sinistro, una mantella, un monile interno al collo e uno sulle spalle, un pendaglio, due braccialetti ai gomiti, due braccialetti a forma di serpente, due braccia lini di perle, due bracciali a forma di millepiedi, due braccialetti, due anelli per indici, una corona, un'ornamento appeso alla base della corona che scende fino all'occhio sinistro, un fiore sull'orecchio sinistro e



una striscia di fiori appesi alla base della corona pendenti dinnanzi all'occhi sinistro. Il costume di scena dedicato al re delle scimmie è costituito da diciannove elementi: la coda di scimmia, due cavigliere, un pezzo di stoffa pendente posteriormente dalla cintura, una cintura, un corpetto ricamato al fine di ricreare l'aspetto della pelle della scimmia, due cerchietti da polso, due bracciali di perle, due braccialetti, il tridente, due bracciali, una maschera, un collare ricamato, un pendaglio, una fascia decorata che scende dalle spalle oltre la cintura, i pantaloni di broccato, due fascie per tener legati i pantaloni nella parte inferiore, due pezzi di stoffa che pendono dalla cintura sul davanti e una fascia decorativa appesa a metà della cintura sul davanti. Ed infine, l'abito delineato per i demoni composto da ben ventidue componenti: due cavigliere, una fascia attillata, un paio di pantaloni, una fascia usata come cintura con le estremità che scendono fino alle ginocchia, una fascia stretta attorno ai reni, una maglia o un'armatura, una fascia avvolta attorno ai fianchi, una stoffa appesa sul davanti in mezzo alla cintura, una fascia pettorale, due spalline, un ornamento al fianco destro, un medaglione appeso alla catena dorata alla medesima altezza del fianco destro, due bracciali a forma di serpente, due bracciali di perle, due ornamenti per avambraccio simili ad una fila di braccialetti da polso uniti insieme, una collana di perle maschili, due anelli messi ai mignoli e un arco. Inoltre vi sono dei dettagli supplementari che ognuna delle quattro categorie possiede: un medaglione appeso alla catena dorata all'altezza del fianco destro, una corona, un fiore di diamanti appeso alla base del collo che scende dietro l'orecchio destro, un fiore sopra l'orecchio destro, una striscia di fiori attaccati alla base della corona che scendono davanti all'orecchio destro, una striscia di fiori allacciata alla base della corona e che scende davanti all'orecchio destro, anelli ai mignoli, due bracciali a forma di serpente, due bracciali e due ornamenti per avambracci simili a file di bracciali da polsi uniti.

La danza Raban

La *danza Raban* invece inscenava le gesta di *Rāma*, con coreografie minimali, in luoghi improvvisati, fino a trasformarsi in una vera e propria rappresentazione teatrale chiamata *Lakon Chatri*. Queste, costituite unicamente da uomini, erano costituite da musicisti, cantanti e tre attori: al primo erano riservati tutti i ruoli maschili, al secondo erano affidati quelli femminili e il terzo eseguiva le parti comiche e le danze. I movimenti del ballerino erano limitati, dodici passi in tutto, riconducibili a situazioni ed eventi: un passo definiva "un ragno che tesse la tela" mentre un altro "loto che sta sbocciando". Una musica lenta, fatta di versi lirici e note comiche, accompagna questa performance e faceva da preludio al dramma. Nel XIV secolo, sotto il regno di Ayudhyā il *Lakon* si divise in due varianti: il *Lakon Nok*, proposto all'aperto e il *Lakon Nai*, eseguito invece all'interno di luoghi predisposti. In seguito alla seconda guerra mondiale il *Lakon Nok* pian piano cessa d'essere proposto a forte di un aumento dell'industrializzazione e dell'abbandono di molti contadini dal

lavoro campano; il suo posto venne preso dal *Likay* che, insieme al *Khōn*, rappresenta tutt'oggi teatro Thai. Si crede che l'origine del teatro *Likay* sia dovuta a comunità di stampo mussulmane residenti a Bangkok, data l'assonanza terminologica con il *Dikay Ichai*, un canto religioso da rivolgere ad Allāh. Nonostante queste supposizioni, il repertorio del teatro *Likay* non attinge alla cultura islamica ma si rifà alla storia artistica thailandese ove, diversamente che nel teatro *Khōn* e *Lakon*, la parte recitativa prevarica la parte danzata: gli attori recitano in maniera realistica attraverso l'utilizzo di un linguaggio quotidiano, le storie narrate sono prive di elementi soprannaturali, re o principi, ma feconde di vicende aventi come protagonisti persone appartenenti alle classi meno agiate della società. Il *Lakon Nai* invece è una forma teatrale che risenti meno della modernizzazione perché ebbe sempre luogo in edifici preposti: esso prende il suo essere dal *Rabam*, evolutosi poi nel tempo in esibizioni coreografiche minimali che mimano il racconto attraverso figure statiche codificanti una determinata azione. E' qui che compaiono le scultoree immagini leggiadre dei danzatori thai, il cui corpo è teso, statico, spinto verso l'alto: elemento questo rintracciabile in tutta la storia culturale ed artistica del paese, rintracciabile negli arabeschi adornanti i tetti delle abitazioni, nei monili delle ragazze fino ad essere proposto nelle spalline ricurve dei costumi tradizionali dei regnanti.

Ai danzatori thai è richiesta una rigida preparazione artistica che spesso ha inizio verso gli otto anni attraverso lo studio della danza e del ritmo musicale per, solo poi, passare all'interpretazione teatrale dei versi del *Mae Bot* (passi madre) riconducibili ad una sorta di alfabeto mimico: *Thepranom* è "il saluto alle divinità", *Sot Soi Mala* è "legare una ghianda" mentre *Kiwag Doeng Dong* è "il cervo si muove nella foresta". Di questi alfabeti mimici, a cui fanno riferimento sia gli attori del teatro *Lakon chē* del teatro *Khon*, ne esistono di due tipologie e sono tramandate di generazione in generazione modificandosi a volte per essere adattate alla storia rappresentata. Durante il training tutti gli allievi sono chiamati ad imparare i diversi ruoli che poi andranno ad interpretare: oltre agli uomini, in molti drammi compaiono animali e demoni che sono caratterizzati da particolari movimenti. La preparazione per l'interpretazione della parte della scimmia e quella del demone prevede, ad esempio, di battere le ginocchia l'una contro l'altra allo scopo di apprendere il ritmo e di imparare a camminare con le ginocchia piegate e rinforzare le gambe. Le acrobazie previste per il personaggio della scimmia richiedono grande destrezza e leggiadria nei movimenti, nonché la capacità fondamentale di camminare con l'ausilio unico delle mani. Il percorso dell'aspirante attore si conclude quando le sue abilità gestuali si uniscono con quelle interpretative e ritmiche. L'importanza che riveste il maestro in questo contesto è tale da determinare l'organizzazione ogni anno di una cerimonia celebrativa nei confronti dei maestri defunti alla quale non mancano poi le riverenze dedite alle varie divinità buddhiste e hindu.

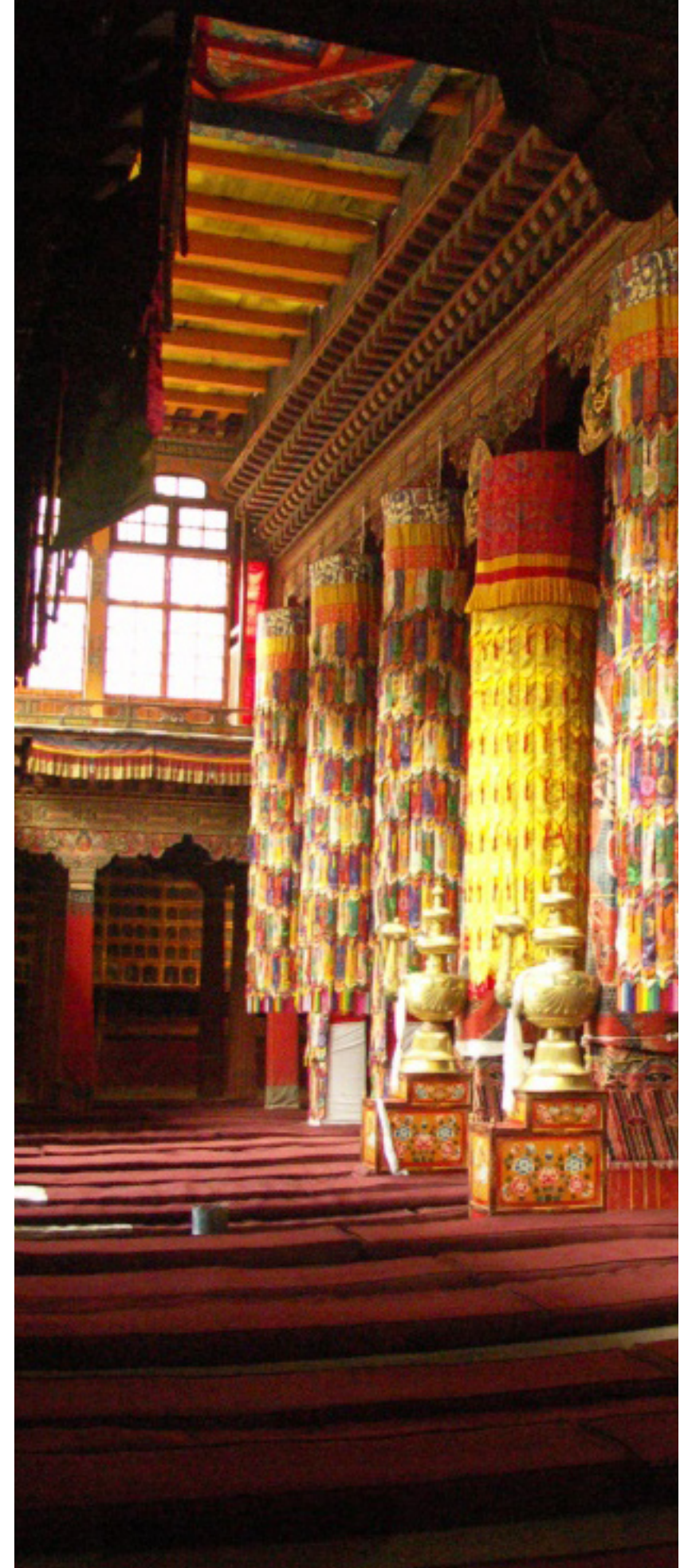
8. TIBET_

8.1 Storia e cultura

La storia del Tibet è di difficile ricostruzione storica a causa della mancanza di reperti archeologici che la definiscano, a tal fine si sono formulate differenti ipotesi. Si crede che il popolo tibetano fosse in prevalenza nomade e avesse usi e costumi simili alle popolazioni che tutt'ora dimorano nel deserto Chang Tang. Dal VII secolo in poi, grazie alla scoperta di alcuni prodotti artigianali presso la città di Lhasa, si presume abbiano preso la decisione di stanziarsi. Con la nascita del primo regno tibetano, sotto il controllo di un monarca, presero vita le prime forme di un'embrionale cultura che fece scaturire la necessità di far risalire il loro passato ad arcaiche divinità ancestrali. Fino al IX secolo si ebbe l'epoca reale ove si insinuarono le basi del buddhismo tibetano e una solida struttura sociale: il monarca deteneva pieni poteri decisionali ed era affiancato dalla classe nobiliare incaricata di controllare la gestione dei terreni affidati ai contadini. Questa precisa demarcazione dei ruoli determinò una forte divisione tra classi che si riversò così sulla gerarchia religiosa. Tale condizione medioevale ha fine nell'XVIII con la nascita della figura del Dalai Lama: a lui non erano affidati unicamente compiti celebrativi, ma assunse anche il ruolo di guida del popolo. Egli è considerato la manifestazione terrena di Chenresi, la preziosa protettrice, ed è un bodhisattva, il cui essere o la cui essenza (*sattva*) è la bodhi (saggezza): è quindi considerato un'emanazione (*tulku*) fisica di un principio (come Gesù fu un *tulku* del principio di Cristo) e il suo compito primario è quello di emettere volontà, al fine di avvicinare la popolazione intera all'illuminazione. La sua figura venne però ad essere minacciata quando, nel 1951, in seguito ad un'invasione cinese, venne estromesso dalle funzioni a carattere religioso e da allora visse sempre in isolamento con i suoi seguaci.

La letteratura, avente carattere religioso, è enormemente diffusa e prolifica, a differenza della letteratura antologica e scientifica, avente meno influenza rispetto alla prima. Nonostante questo molti furono i testi riportanti trattati di astrologia, matematica, grammatica, meditazione, geologia, cosmologia, politica, musica, arte e via discorrendo. La letteratura poetica fu molto copiosa, sia quella autoctona sia quella derivante dalla cultura indiana come testimonia il *Kāvyaśāstra* di Dandin e il *Meghadūta* composto da Kālidāsa. Molti furono anche i cicli epici, come le avventure di *Gesar*, narrati di villaggio in villaggio delle compagnie teatrali, dai girovaghi e dai raffinati dipinti pittorici.

L'arte è importante per capire la storia del popolo tibetano e il monastero se ne fa carico, ospitando un'ingente commistione di opere artistiche. Gli oggetti sono primariamente considerati in relazione alla loro funzione pratica e l'aspetto estetico/effimero è posto in secondo piano. La figura dell'artigiano diverge quindi da quella dell'artista e i due ruoli non sono mai messi in associazione. Le pitture che decorano i luoghi sacri sono moltissime e anche grazie alla loro collocazione ci sono potute pervenire



re. Il carattere religioso che pervade la comunità tibetana ha permesso all'arte di avere grandi spazi in cui intervenire e ha prodotto una ricca gamma filoni artistici. Quello pittorico ne comprende cinque: le pitture decorative, il cui scopo è l'abbellimento degli ambienti domestici o religiosi, le pitture didattiche che descrivono certi dettami comportamentali a fini divulgativi, le pitture meditative riservate alla meditazione del singolo (soprattutto *mandala*), le pitture contemplative al fine di creare, tramite la meditazione, un'immagine spirituale del mondo e le pitture visionarie che raffigurano delle visioni di un iniziato per permettergli la facilitazione nella meditazione. I molti reperti iconografici possono essere utili per delineare al meglio le oltre trecento divinità appartenenti al pantheon tibetano e per capire come la forma artistica non sia esclusivo appannaggio degli artisti, ma sia una forma ampiamente utilizzata e conosciuta da tutti. I supporti di questi disegni sono per lo più rotoli (*tanka*) costituiti da un lungo foglio rettangolare di lino grosso bordato di seta cinese dotato di una cordicella atta a permetter loro di essere appesi al muro; un pesante bastone rotondo chiuso da due borchie di bronzo, posizionato nella parte inferiore del rotolo, lo aiuta a non chiudersi su se stesso. Il disegno, affinché possa ospitare le divinità, viene ovviamente benedetto attraverso un rito e trascritti sul suo retro dei mantra che infondono vita alle figure.

8.2 Il teatro e i suoi segni La danza 'Cham

I *tantra* sono molteplici e si suddividono in quattro categorie aventi ognuna proponimenti divergenti: azione liturgica (*bya*), azione pratica (*spyod*), yoga (*mal abyor*) e gruppo sublime (*bla na med*). In queste forme tantriche la danza, come visto, riveste un ruolo importante, quasi fosse il tramite attraverso cui l'uomo arriva e si congiunge al divino. La meditazione è considerata la via primaria per ottenere la natura del Buddha alla quale si può accedere attraverso due fasi: lo stadio di generazione e lo stadio di completamento. Nel primo passo, conosciuto anche come *kye rim*, si raggiunge la visualizzazione della divinità su cui si sta meditando per poi farla generare dentro di sé, al fine di identificarsi con essa. La nascita interiorizzata della divinità si ottiene unicamente attraverso la trasformazione dei tre cancelli (*go sum*), corrispondenti al corpo, alla parola e alla mente, nei tre mandala. Per ottenere questa mutazione ci si deve avvalere di tre supporti: i gesti simbolici (*mundrā*), per la trasformazione del corpo; la vocalizzazione evocativa (*mantra*) per la parola e la meditazione/visualizzazione della divinità per la mente. Questi tre mandala possono anche essere considerati come mandala di forma, suono e pensiero: la danza offre un'esperienza maggiormente pregnante se utilizzata allo scopo per visualizzare la forma e il suono. La danza rituale è quindi spesso considerata un supporto del mandala della forma.

La musica diviene elemento essenziale per officiare i riti e per richiamare e visualizzare la divinità attraverso il suono. Ogni monastero ospita un largo repertorio di composizioni distinguibili in musiche rituali e melodiche

e, di questo ultimo gruppo, se ne conoscono tre tipologie: il *Don*, ovvero il canto recitato e corale dalla forma semplice, il *Ta* o canto melodico e il *Cyang*, un canto dal profilo melodico ma dall'architettura complessa. Inizialmente erano pochi gli strumenti musicali, quali tamburi o cembali, che accompagnano queste danze sacre, in seguito il numero dei musicisti aumentò, fino ad arrivare a comporre un'orchestra di un centinaio di artisti. Questi, tutti vestiti con abiti tradizionali dei lama, suonavano trombe, oboi, conchiglie, tamburi grandi e clavicembali, aiutando il ritmo delle danze. Al pubblico era permesso l'accesso ai templi durante la rappresentazione di queste danze sacre, le 'Cham, unicamente nelle prime ore dell'alba e nelle ultime prima del tramonto: in quegli istanti essi potevano assistere all'ascesa delle potenze divine nel mondo degli uomini attraverso il corpo del monaco. I movimenti dei danzatori e le loro gestualità erano la codificazione di posizioni di preghiere lamaiste e non semplici moti privi di significati. Le maschere erano inoltre utilizzate dagli stessi a supporto del mandala della forma, come le immagini o gli oggetti sacri che identificavano la divinità a cui il monaco si stava rivolgendo. Il *linga*, un'effigie di pasta raffigurante le forze ostili al buddhismo, è spesso presente in svariate danze, come anche il *mdos*, un lungo bastone di fili intrecciati. Tra gli altri oggetti si possono ricordare il *damam*, un piccolo tamburo dalla caratteristica forma a clessidra, la *tho pa*, una coppa rituale, il *rdo rje*, uno strumento rituale classico del buddhismo tantrico a forma di scettro avente alle estremità tre, cinque o nove rebbie, rappresentanti la folgore e il diamante, simboli dell'illuminazione.

Le iconografie raffiguranti il Buddha, il bodhisattva e altre divinità del pantheon lamaista sono poche e scarse, a differenza dei molteplici dipinti rappresentanti gli dei e le dee appartenenti al gruppo dei *dharmapāla*. I personaggi maggiormente raffigurati su rotoli o scolpiti nella pietra sono: le otto forme di *Mahākāla*, *Vaiśravaṇa* e *Yama*; i dodici maestri della morte (*'Chi bda bcn gnyis*); il *'Chi bdag dmar po*, il maestro rosso della morte; il *'Chi bdag dgu pa*, il maestro della morte a nove teste; il *Pavo* e *Pamo*, le divinità tantriche di alto lignaggio che indossano maschere di rame; i messaggeri di Yama, aventi teste di cervo o yak; i *Dur khrod bdag* o *Dur bdag*, i maestri dei cimiteri; i *Thod kho dkar ril*, i buffoni e i sevi; i *Dbyug khra*, i benevoli spiriti guardiani; i *Cazhva nag* o i cappelli neri, ovvero gli antichi preti della vecchia fede bon, protagonisti di un ciclo di danze tantriche caratterizzate dai movimenti veloci e irati; il *Skyes pa*, un guerriero, o *Dpa'bo*, che si muove come una tigre; i *Ging*, le creature soprannaturali; i *Gar ba*, danzatori del cielo di Padmasambhava; i *Gshen pai*, i macellai; i *Atsaras*, i maestri spirituali comici; il *Rgan po dkar po*, il vecchio uomo comico dal bianco crine; e il *Ha zha ng*, il buffone con una grande maschera raffigurante un grasso volto cinese.

Atsaras e *Ha Zhang* sono i personaggi buffoni per antonomasia della danza 'Cham ed erano riconoscibili dalle maschere a carattere umano, spesso barbute, e dai loro movimenti che non rispettavano nessuna regola religiosa: spesso imitano gli altri danzatori schernendoli. Il loro carattere viene, di volta in volta, modellato a seconda degli avvenimenti politici

in atto e dalle credenze popolari, facendo di loro una viva testimonianza della realtà storica. Anche gli animali sono spesso rappresentati in questi rituali e, dato che il loro essere trema e frema all'avvicinarsi della divinità, sono una chiara testimonianza della presenza del soprannaturale. Yak e cervi sono gli animali che maggiormente vengono ad essere interpretati perché questi sono considerate come figure pre-buddhiste tibetane.

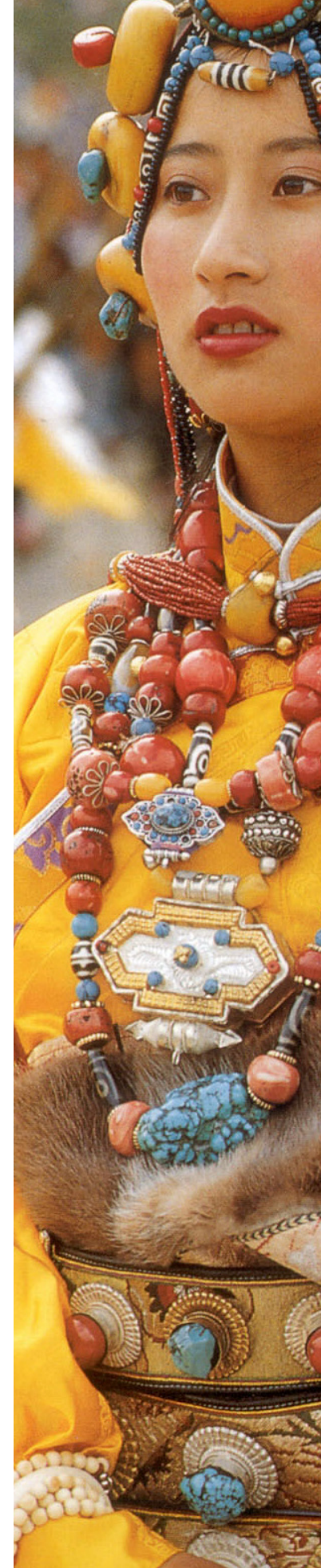
I lama o i novizi sono gli unici ad avere l'onore di interpretare i vari ruoli preposti per le danze 'Cham, ai laici è lasciata la recitazione delle figure di guerrieri e dei buffoni. L'assegnazione di ogni personaggio è correlata al prestigio ecclesiastico, all'età e alla conoscenza delle danze.

I drammi Lhamo

La storia del teatro è inevitabilmente connessa a quella del Tibet e ha così antiche origini: le storie che in esso vengono ad essere rappresentate, provengono da un'opera letteraria risalente al XII secolo, il *Lhamo*. Il libro nacque grazie ad un monaco, Thangtong Gyalpo che, per ottenere dei soldi per la costruzione di un ponte in ferro sul fiume Chusul, decise di creare, con la complicità di sette fanciulle abili nel canto e nella danza, una compagnia teatrale. Ispirandosi ai proverbi lama mani e ai cantastorie girovaghi, compose dei drammi da poter essere rappresentati e affiancò alle danzatrici alcuni suonatori di tamburi e cembali. Di villaggio in villaggio, le persone accorrevano in piazza per assistere agli spettacoli aventi fondamentalmente scopi didattici e morali, ma che le fanciulle sapevano sapientemente tradurre in forma ludica. All'inizio di ogni dramma composto da Thangtong Gyalpo comparivano sempre sette cacciatori (*ngon pa*), in onore dei sette demoni che, di notte solevano distruggere ciò che di giorno veniva costruito del ponte. Il loro numero è correlato ai sette anelli appartenuti ad una catena donatagli in sogno da Tārā, la dea della grazia, che spesso si manifestava nel Dalai Lama. Le figure dei cacciatori quindi, sono necessariamente da considerarsi sacre e ai loro movimenti si attribuiscono delle caratteristiche rituali.

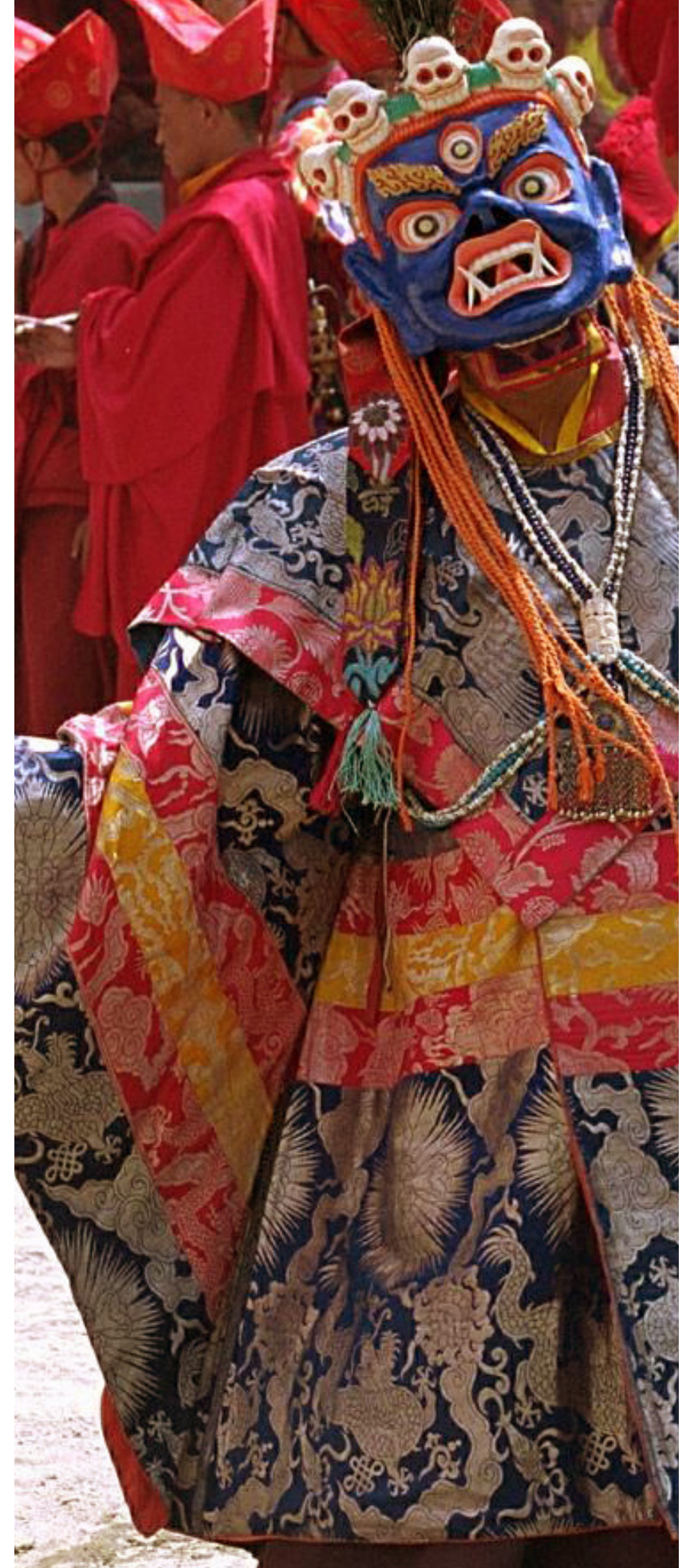
La rappresentazione dei drammi Lhamo è retta da tre parti: nella prima si assiste al quadro introduttivo dell'opera, nella seconda vi è la rappresentazione di un racconto estratto dal Lhamo e in ultimo si inseriscono le preghiere del pubblico. L'introduzione ha inizio con l'apparizione di un narratore, nei panni di un governatore ministeriale, che prende posizione al centro del palcoscenico ed espone, agli astanti, l'opera in tibetano classico, una forma linguistica poco conosciuta. Questa parte ha inoltre la funzione di omaggiare le divinità e di purificare lo spazio scenico prima della rappresentazione. L'opera è suddivisa in tre parti: l'entrata dei sette cacciatori, la comparsa dei *bogtho* e la danza conclusiva delle Ache Lhamo. I cacciatori accedono al palcoscenico danzando (la tipologia di danza che praticano si chiama *Don*) e cantando la canzone del rituale delle origini. Essi indossano simboliche maschere barbute color blu i cui lineamenti ricordano Thangtong Gyalpo stesso, giacca a strisce dai vivaci colori, pantaloni neri infilati in caldi stivali

di feltro, fiocchi alle ginocchia, una cintura a cui sono legati una corda e un coltello ad omaggiare le pratiche dei perca. Al termine della loro esposizione compaiono, vestiti con abiti poveri, due personaggi, i *gyallu* che a loro si avvicinano: anche la loro presenza è da ricollegarsi a Thangtong Gyalpo che, durante uno spettacolo, si vide entrare in scena due vecchietti divertiti dalla rappresentazione. I *gyallu* indossano vestiti di lana colorati e abbelliti da grandi disegni, alti cappelli rotondi e gialli (*bogtho*) e utilizzano bastoni lignei per sottolineare la loro età avanzata. Essi intervengono nella danza dei cacciatori danzando a loro volta e cercando di regolare e gestire il vigore dei sette: spesso intrattengono il pubblico fingendo di colpire un *ngon pa* che simula un passo errato. Oltre alla danza i *bogtho* possono interpretare tre tipologie di canto: una melodia lunga, il *ta ring*, che esprime la loro gioia di partecipare al rito, una melodia media, al fine di omaggiare il maestro Gyalpo e una melodia corta in onore del Dalai Lama. Nella parte finale del quadro introduttivo invece compaiono le anche Lhamo, le sorelle divine del Lhamo che, con i loro canti omaggiano il *gyalpo* e le divinità, al pari dei *gyallu*. Poiché alle donne non è concesso l'accesso alle scene, i loro ruoli vengono spesso interpretati dagli uomini. I costumi constano di un abito tibetano (*chuba*) e un grembiule sul quale è posta una striscia di stoffa colorata, sul capo sfoggiano invece le corone dei cinque *Dayana Buddha* arricchite da cinque sezioni dorate e da due ventagli colorati che pendono dalle orecchie. Al termine di



questo quadro introduttivo, ha finalmente inizio la rappresentazione di un racconto tratto dal Lhamo, terminante spesso con il trionfo delle divinità positive a discapito di quelle portatrici di valori negativi, nonché si assiste all'incoronazione di eroi e eroine. A conclusione dell'esperienza teatrale, si hanno gli omaggi del pubblico festante agli attori: in prevalenza questi regali variano dai generi alimentari, al denaro o ai tradizionali sciarpe di seta bianca khata. Questa suddivisione tripartita permane in qualunque rappresentazione 'Cham ed è quell'elemento che la contraddistingue e le fornisce un'aurea sacrale. Così, come i 'Cham permettono ai monaci e alla popolazione di avvicinarsi alla divinità, anche i Lhama permettono agli spettatori e agli attori di mettersi in contatto con le potenze superiori. Le coreografie delle danze presenti nel teatro Lhama si basano sulle figure dell'iconografia buddhista e ne esistono sette tipologie: la danza lenta (*dheltup*), la danza veloce (*gyoktup*), la danza circolare alla rovescia (*gyupten gorwa*), la danza che simula il movimento di un uccello inseguito da un cacciatore o da un animale predato (*shandur gorwa*), la danza che propone saluti rispettosi verso un personaggio importante (*chakphul deygor*), la danza acrobatica con piroette circolari (*pukchen*) e infine la danza circolare di tutti i personaggi presenti in scena (*tegil gorwa*). Le variazioni ritmiche imposte dai tamburi regolano l'andamento delle canzoni e della danze sceniche, aiutando i ballerini nei loro movimenti. Oltre a queste sette tipologie sono riscontrabili i differenti movimenti corporei che contraddistinguono il genere femminile e il genere maschile: gli uomini danzano come se dietro alla schiena tenessero un arco e una freccia mentre le donne si muovono con gestualità aggraziate e rivolgendo le braccia verso l'alto come se tenessero sul capo delle collane da preghiera. Il pubblico distingue i passi virili da quelli delicati e li associa a personaggi femminili o maschili.

Una compagnia di attori è composta otto membri che interpretano, a rotazione, i vari ruoli richiesti dal dramma: agli anziani è affidato per lo più il compito di impersonare i sei *gyallu* mentre ai giovani vengono assegnate le parti delle Ache Lhama, dei principi, dei fanciulli e degli animali. Ogni personaggio è distinguibile e riconoscibile dallo stile di canto, dalle danze o dal costume indossato: i re o i principi eroici vestono un abito in broccato abbellito da un dragone ricamato; i loro attendenti invece hanno abiti dorati, i cappelli rossi con nappe o gialli rotondi ad identificarne il rango, nonché un lungo orecchino con turchesi all'orecchio sinistro. Le regine e le principesse indossano sul retro un grembiere simile ad una cappa e sono solite intrecciare i capelli con fiori rosa; le canaglie infine hanno il volto celato da una maschera da strega o a due facce, una nera ed una bianca, ed indossano i ricchi abiti delle regine al fine di ingannare gli altri protagonisti. Molti demoni e divinità benigne compaiono sotto mentite spoglie allo scopo di aiutare o ostacolare il cammino dell'eroe. Analogamente all'hinduismo, anche qui le divinità sono contrassegnate da un colore specifico: questo non solo viene utilizzato nella creazione dei costumi teatrali, ma anche nelle bandierine poste esternamente ai templi per rammentare a tutti quale divinità si sta festeggiando.



Le maschere utilizzate possono sia enfatizzare che esaltare le caratteristiche che intrinseche dei personaggi rendendole così manifeste a tutti. Sono interamente costruite a partire dalla stoffa e ricoprono tutto il volto dell'attore a eccezione di due piccoli fori in corrispondenza degli occhi, anche se spesso vengono indossate lateralmente e lasciano all'attore il compito di esprimere i sentimenti del personaggio. Tutti i partecipanti al dramma le indossano, anche gli animali, vestiti con costumi che ricordano le loro fattezze naturali, ne posseggono una. Molte vengono abbellite ed impreziosite dall'aggiunta di minute conchiglie. Sopra l'arco dorato che prende posizione sulla parte alta della maschera, ha sede un piccolo fiocco di capelli che ricorda un'usanza antica degli Yogi e dei seguaci dei tantra. La maschera termina con una corona adorna d'una gemme (norbu) che rimanda ad una vicenda narrata nel Lhamo aventi come protagonisti un pescatore ed un principe. A sostegno del norbu viene inserito un supporto dipinto di rosso, verde, blu, giallo e bianco, considerati i cinque colori sacri per antonomasia. I colori conferiti ad ogni maschera codificano l'essere di un personaggio: il giallo è tipico della bontà, il rosso rappresenta il re e il potere e il verde identifica l'ideale della pace. Il nero è invece associato ad una persona violenta: se uomo è la maschera ad essere annerita, se donna è il volto ad essere dipinto di fuliggine. I vari colori determinano quindi l'essenza positiva o negativa di una persona, di un demone o di una divinità, senza possibilità di incorrere in errori.

I costumi, data la quasi totale mancanza scenografica, si presentano come i padroni indiscussi della scena. Le foggie rimandano ai ricchi abiti indossati dalla nobiltà in passato: uomini, donne e bambini indossano il tradizionale abito lungo tibetano (*chuba*) avvolto sul petto da sinistra a destra; gli uomini più umili sono inoltre dotati di una cintura atta a tenere sollevato il capo sin alle ginocchia per permetter loro di compiere i lavori manuali. Le stoffe utilizzate per la composizione dei costumi possono variare in relazione al periodo dell'anno inscenato o all'appartenenza castale: sono presenti stoffe grezze, pelli o pellicce di pecora o yak, seta o raffinati broccati. Il *chuba* delle signore è un po' più lungo ed è generalmente fissato alla cintola o alle maniche nelle occasioni formali; le signore maritate infine sono distinguibili dalla presenza, sopra l'abito, di un grembiule a righe. Al di sotto della *chuba* prende posto un abito di seta dalle maniche lunghe che danno un piacevole effetto scenico nelle rappresentazioni drammatiche. Le calzature, colorate, calde e robuste, sono costruite a partire dal cuoio o dal feltro, hanno sottili soles e sono saldate ai polpacci grazie a delle stringhe. Le acconciature, la cui lunghezza del crine ne connota l'estrazione sociale, sono costituite da un codino intrecciato a lunghi fiocchi di seta (*tabshu*): rossi per gli uomini e rosa, blu o porpora per le donne. Le signore non mancano d'adornare i loro capelli con coralli, turchesi, perle, legni colorati, stoffe preziose o metalli dorati e di accentuarne la lunghezza, sinonimo di bellezza. I monili indossati dalle donne sono spesso costituiti da lunghi orecchini e pesanti pendagli mentre coralli e turchesi adornano la fascia di seta portata alla cintola a puro scopo estetico. Gli uomini invece dei monili, sfoggiano

coltelli, marsupi per tabacco, borse o le bacchette utilizzate per mangiare. Gli amuleti, indossati da tutti i protagonisti umani, compaiono spesso sotto forma di statuette, pitture miniate o preghiere scritte, rappresentano una divinità tutelare a cui si fa affidamento.

Il teatro Lhamo presenta al suo interno cinque forme minori di arti performative: la memorizzazione dei testi, la commedia e l'improvvisazione, il costume, la danza e la musica. I testi si concentrano su racconti religiosi o narrano le avventure di dei ed eroi appartenenti alla mitologia hindu o tibetana. I testi delle opere, la coreografia da svolgere e le regole per la loro rappresentazione non sono scritte, ma vengono tramandate oralmente e visivamente dai maestri.

La scenografia è mutata nei secoli: all'inizio, quando il Lhamo era rappresentato all'aperto, lo scenario naturale, composto dalle catene montuose, dai pascoli e dai laghi, costituiva gli sfondi per le opere. Il popolo sedeva in circolo su d'un tappeto ove sorgeva la tenda di stoffa bianca sostenuta da un palo nel suo centro. Attorno i simboli del Buddha ne sancivano la sacralità del luogo ed erano un simbolo di buon auspicio. Nel mezzo dello spazio scenico prendeva posto un piccolo altare su cui poggiava una statua di bronzo di Gyalpo seduto in posizione di loto, un ramoscello di ginepro e una ciotola contenente *tsampa*. Gli oggetti utili per l'opera non compaiono mai in scena ma vengono di volta in volta descritti dagli autori attraverso gestualità e la medesima tecnica è adoperata per l'evocazione dei paesaggi. Questa mancanza di realismo non toglie bellezza alla rappresentazione ma ne enfatizza la bravura degli attori nelle descrizioni.

1. GIAPPONE, UNA TRADIZIONE IMMUTATA

Dopo aver analizzato i principali poemi narranti la nascita dell'uomo e dell'universo e in seguito aver delineato le loro forme rappresentative, è giunto il momento di soffermarsi brevemente sui costumi utilizzati. Le opere presentate nei teatri derivano tutte da forme rituali ancestrali ove erano utilizzati dei capi particolari, aventi forti valenze simboliche: colori, forme e accessori decoravano gli abiti e definivano un'identità. Questi codici interpretativi sono poi stati tramandati attraverso i racconti epici e da lì raccolti dall'arte teatrale. Non v'è personaggio scenico che non abbia particolari ornamenti decorativi che ne caratterizzano il personaggio, denotandone l'età, l'appartenenza sociale o il sentimento che meglio lo identifica. I costumi e le maschere fungono da tramite per permettere al pubblico di interpretare velocemente il personaggio e di concentrarsi sulla storia e su ciò che essa trasmette. Naturalmente la chiave di lettura di questi codici deve essere data a tutti, al fine di permettere una buona qualità di comprensione; da qui si deduce che opere teatrali appartenenti ad una determinata cultura non possano essere mostrate ad un estraneo senza un'accurata lettura dei simboli utilizzati. Le foggie dei costumi rimarcano i capi utilizzati realmente dalle persone, anche se ne vengono accentuate le forme e i colori così da aggiungere la spettacolarità, un elemento fondamentale del teatro. Anche le maschere e il trucco sono enfatizzati e magistralmente portati all'estremo per raggiungere effetti sorprendenti. Nulla si è quindi ideato e nulla si distanzia dal reale ma tutto è adattato alle usanze suntuarie dell'epoca di rappresentazione teatrale.

Il teatro giapponese, come precedentemente visto, è costituito da due tipologie teatrali: il Nō e il Kabuki.

I costumi di scena del teatro No non sono mai mutati e si rifanno continuamente ai primi indossati agli esordi del teatro No: questi sono sfarzosi e poco realistici, aventi come scopo la magnificazione teatrale. Le maschere (*men*) indossate, sono circa settanta e hanno caratteristiche specifiche che connotano il personaggio e ne espongono l'anima e i sentimenti. La loro fabbricazione è considerata una vera e propria arte: le maschere più belle sono state create nei periodi Kamakura e Ashikaga o Muromachi, tra il 1338 e il 1575 circa. La loro costruzione prevedeva, originaria

mente, la sovrapposizione di più strati di segatura pressati ma si passò ben presto all'utilizzo del legno di sandalo data la maggiore semplicità d'esecuzione.

Ogni maschera è caratterizzata da laccature di colore diverso e accessori aggiuntivi che ne connotano i tratti: dalla molteplicità d'espressioni che queste incarnano, si è arrivati alla creazione di una maschera neutra (*omotegata*) utilizzata per i ruoli giovanili. Questa permette agli attori di variare lo stato d'animo attraverso piccoli movimenti del capo: sofferenza e dolore vengono espressi abbassando il capo in basso (*kumorasu*) mentre la serenità, rivolgendo il volto in alto (*terasu*). Non solo, essi possono rievocare negli spettatori un luogo: voltando con lentezza il capo da sinistra verso destra, descrivono un profumato cammino, diversamente, spostando velocemente la testa da destra a sinistra disegnano lo scorrere di un ruscello. Quindi i tratti delineati sulla maschera non sono sufficienti a determinare uno stato d'animo, ma aiutano anche i movimenti del corpo stesso: a questo fine tutti gli attori trascorrono diverse ore a contemplare la propria maschera per entrare profondamente nel personaggio. Attualmente sono circa cinquecento le maschere utilizzate nel teatro Nō e sono raggruppabili in sei distinte categorie: *okina*, *kijin* (demoni, dei), *jō* (uomini anziani), *otoko* (uomini), *onna* (donne) e *ryō* (spiriti). All'interno di queste divisioni vi sono specifiche distinzioni caratteriali; è possibile definirne alcune così da capire a pieno la complessità di personaggi abbracciata dal teatro giapponese. Le maschere per gli uomini sono diverse: la *shinbutsu* definisce una divinità o un saggio, la *monokumono* un cieco, la *shiwa jo* e la *ishi ōjō* dei vecchi uomini che danzano, la *asakurajo* e la *warai so* dei vecchi felici, la *aku jō* delle divinità anziane, la *dōji* e la *jidō* degli spiriti di ragazzi semidivini, la *okina* o la *okinamono* e la *kojo* per i vecchi, la *otoko* per un uomo, la *kasshiki* dei giovani preti, la *waka wotoko*, la *ima waka*, la *atsumori* e la *jūroko* dei giovani guerrieri, la *heida* dei guerrieri adulti, la *chūjō* degli adulti aristocratici, la *kokata* per un bambino, la *sase otoko* per i fantasmi di uomini comuni, la *otobide* per i demoni, la *kobeshimi* dei demoni sofferenti e la *shichi guchi* degli spiriti di leoni. Anche le maschere riservate alle donne non sono poche: si possono trovare le *zō onna* delineate per delle donne anziane, dee o angeli, la *fukai* e la *shikumi* per delle donne di mezza età e delle madri, la *degai* per le donne di mezza età in preda ad attacchi di gelosia, la *uba* o *dojo*, la *yamanba*, la *yaseonna* e la *rojo* per vecchie, la *ōtobide* per una divinità potente, la *onnamono* per una donna ed infine la più famosa del teatro Nō, la *han'nya* per una demonessa. L'arte della creazione delle maschere è ormai decaduta e artisti come Tankai, Nikkō, Miroku, Shakuzuru, Echi, Tetsuemon, Yajirō, Kikurai, Ishi, Horai, Shinnō, Daikobō, Tōgo e Jiman, non ne esistono più; gli attori attualmente utilizzano le maschere da loro create in passato e le conservano con grande cura e rispetto.

I costumi del teatro Kabuki rivestono un ruolo fondamentale nella rappresentazione di un dramma e da essi dipende molto anche la spettacolarità nel suo complesso: non sempre però questi sono di splendida foggia perché spesso si inscenano storie di vita quotidiana, ove di abiti

preziosi se ne vedono ben pochi. L'abbigliamento però non è l'unico elemento distintivo del personaggio; a caratterizzarlo radicalmente interviene il trucco, le parrucche, le armi e ulteriori oggetti recitativi usati di volta in volta. Il costumista (*ishota*) al fine d'ottenere effetti sorprendenti, crea abiti accostando stoffe pregiate dai colori discordanti, eccede con i motivi decorativi o con le sovrapposizioni, regalando una vasta gamma di capi dall'alto valore sartoriale. Egli però non deve discostarsi dalle specifiche regole santuarie che vigono per ogni dramma: quattro sono le categorie dei costumi in cui far rientrare le sue creazioni. La prima comprende tutti gli abiti di scena aventi dei rimandi storici specifici riconducibili al periodo Heian, pre-Tōkugawa, dei primi anni del Meiji e per ogni dramma *Kizewamono*. Alla seconda categoria appartengono i costumi creati per i drammi *Jidaimono* ambientati nel periodo Genroku, ai drammi scritti tra il XVII e XVIII secolo, *Sewamono* o *Kizewamono*, invece sono dedicati i costumi della terza categoria. Alla quarta categoria infine, appartengono i costumi delineati per i drammi in forma danzata. Oltre alla differenza storica, vi è anche una differenza tra costumi progettati per i ruoli femminili e i ruoli maschili a causa delle varie funzioni sociali che le due categorie rivestivano. Le donne, a cui culturalmente è affidato il governo della casa e la cura della prole, usavano cambiarsi poco d'abito, a differenza degli uomini che, a causa dei loro molteplici impegni, erano abituati a continue modifiche d'abbigliamento a seconda dei momenti della giornata. I decori, i colori e le raf



finanze stilistiche dei costumi aiutavano il pubblico a distinguere i personaggi in relazione alla classe di appartenenza, il carattere e l'età: il codice interpretativo nacque man mano grazie alle varie interpretazioni divenute famose degli attori indossanti specifici capi scenici. La categoria dei samurai invece, protagonista indiscussa dei drammi *Sewamono*, era considerata a parte e identificabile per la tipologia di capo utilizzata derivante dalla semplificazione dei costumi degli eroi dei drammi *Jidaimono*.

Anche gli stemmi (*mon*), oltre a decorare gli abiti, permettono agli spettatori di ricondurre il personaggio ad una specifica famiglia d'appartenenza e a distinguerlo dalle altre senza che l'attore si identifichi in alcun modo. Altra funzione decorativa era assunta dei fazzoletti (*tenngu*) spesso di forma rettangolare e attaccati all'obi o posizionati sulle spalle: il loro utilizzo era molto richiesto nei drammi *Sewamono* e *Kizemono* ove gli onnigata ne posizionavano uno tra le labbra per attutire il suono della voce e aggiungere grazia al portamento. Anche i ventagli, importati dalla cultura cinese, hanno un loro preciso vocabolario fatto di segni e significati. Che siano rigidi (*sensu*) o a coste (*ogi*), essi evocano persone o luoghi remoti, celano un volto, vengono utilizzati per enfatizzare riti magici o miracolosi, sostituire delle armi e stendardi o anche solo per disegnare nell'aria immagini di raffinata delicatezza. Le armature (*yoro*) sceniche non sono vere, ma semplicemente copie molto precise di reali: sono spesso affiancate da spade, portatrici di valenze ancestrali per i samurai, nonché simbolo di vita, di morte e onore. Anche ai copricapi era affidato il compito di identificare una famiglia sociale e nel Kabuki, in particolare, sono presenti cinque tipologie di *Kabuki mono*: il *Kanmuri*, l'*Eboshi*, lo *Zukin*, il *Kasa* e il *Boshi*. Il primo, indossato dagli imperatori, dai nobili e dagli ufficiali civili e militari sia giovani che vecchi, trae ispirazione dal copricapo indossato dagli imperatori giapponesi. L'*Eboshi* era invece destinato ai samurai e ai nobili di corte (*kuge*) e da loro indossato sia in casa che all'esterno. Per la protezione del capo dal caldo e dalla polvere, veniva invece utilizzato lo *zukin*, un semplice pezzo di stoffa avvolto intorno al capo, mentre il *boshi*, di medesima fattura, assumeva unicamente un ruolo estetico. Sotto ai copricapi si celavano le parrucche, la cui moda nacque nei villaggi dei contadini dove le ragazze amavano ornare i propri capelli con fiori di stagione durante le festività. Per il teatro Nō, nel XIV secolo, si usavano destinare le parrucche bianche agli uomini e alle donne anziane, nere per i guerrieri e rosse o nero per i demoni e i draghi divini. Non era raro che molti ruoli prevedessero che gli attori indossassero una fascia (*hachimaki*) sulla fronte al fine da fermare i capelli e bloccare il sudore provocato dai movimenti scenici. A completamento di questi intricati rimandi simbolici, vera il trucco, a differenza del teatro Nō che affidava alle maschere il compito di esprimere i sentimenti dei personaggi. I pigmenti accesi e i tratti marcati alteravano enormemente i tratti del volto dell'attore, fino a celarli e a cancellare ogni differenza fisiologica. Il trucco (*kesho*) non è quindi realistico o a fini estetici, ma denota le caratteristiche morali e fisiche dei vari personaggi e i suoi codici interpretativi sono da ricercare nelle maschere del teatro Nō e in alcune sculture buddhiste. I



colori utilizzati definiscono e enfatizzano, con linee accentuate, la struttura muscolosa e ossea del viso, mettendo risalto il naso, il mento, la fronte e gli zigomi: sono presenti circa un'ottantina di modalità diverse di trucco create per i vari protagonisti dei drammi. Gli attori provvedono singolarmente a truccarsi imparando inizialmente dai più anziani, fino a diventare dei veri e propri esperti.



Il passato che l'uomo ha delineato così metafisicamente all'interno di figure narrative poetiche fu spunto per la nascita di forme rappresentative simboliche che hanno in seguito dato vita a strutture teatrali embrionali. La forza di questo genere artistico risiede sia nella sua componente letteraria, sia in quella visiva-performativa. Il racconto narrato di volta in volta dalle gestualità degli attori si fa portavoce di vicende passate e lontane che bramano d'essere rimembrate e tramandate costantemente. I costumi utilizzati per queste manifestazioni sono concatenanti e corroboranti alle vicende descritte e si fanno carico di trasmettere immediatamente significati allegorici non citati. Le loro forme, i loro colori e i loro tagli paiono finalizzati univocabilmente alla rappresentazione teatrale, ma questa considerazione può trarre in inganno e limitare la loro funzione. I costumi hanno sì caratteristiche strutturali rispecchianti le esigenze teatrali, ma escono anche da questo mondo fittizio per abbracciare la realtà: molto spesso i capi delineati per gli attori, richiamano le fogge indossate dal pubblico che assiste. Da qui è facile ripercorrere, attraverso le riproduzioni artistiche, sia parietali che pittoriche, i vari mutamenti dei capi nel corso dei secoli e determinare le funzioni simboliche e allegoriche che si celano dietro alla loro creazione. Il teatro quindi unifica la forma narrativa con la forma visiva ed esplicativa del pensiero, apportando e caricando i capi di metafore alte codificate all'interno di una società e appartenenti solo ad essa. Questa metodologia di creazione di abiti è alle radici di qualsiasi creazione di moda e da essa non vi si allontana ma carica il capo di significati celati che solo gli ideatori primi ne conoscono la codifica. La narrazione teatrale passa così ad essere narrazione di esperienze quotidiane che caratterizzano un determinato periodo storico e le esplicitano e connotano portandole sui capi. L'uomo si veste di avvenimenti del contemporaneo e ne suggella la loro esistenza rendendola visiva e descrittiva per le future generazioni che avranno così una parte di mezzi utili all'analisi di quel determinato periodo. Questo filone narrativo, utilizzato per la descrizione di un passato sconosciuto, continua così ad essere sfruttato per definire il contemporaneo e può essere preso ad esempio per delineare un possibile futuro. Oggigiorno lo studio della nascita del mondo e delle origini dell'uomo è affidato alla scienza e alle sue varie discipline capaci dei deli

neare, attraverso prove tangibili, l'origine del tutto. Se prima l'uomo era interessato univocabilmente alla delineazione del suo passato, ora egli si spinge oltre e necessita di vedere il futuro. Forme, colori e materiali di una realtà che non gli appartiene ma ama, come i suoi antichi predecessori, immaginare di scorgere. Se attraverso il poema narrante essi riuscirono a delineare la loro genesi, allora la narrazione può servire per generare uno sguardo sul futuro.

Passato e teatro, storie ancestrali e abiti in movimento.
Futuro e illustrazione, realtà presente e abiti in divenire.
Natura, città, divinità e uomini.
Collasso, affollamento, Immuni ed Umani.
Evoluzione come collaborazione.
La culla della natura.
Ri-nascita.

1. DAL COSTUME NARRANTE ALLA LA MODA NARRANTE

Il teatro nasce come forma di intrattenimento ludico-divulgativo aperta a chiunque ma, col tempo, si sono create delle nuove logiche di sfruttamento per questo genere artistico portando l'architettura gestionale a mutare. Nonostante nel continente asiatico non vi sia stata una modifica nelle modalità di organizzazione teatrale, in occidente esso ha vissuto svariate modifiche tecniche mutate dai cambiamenti storici. La modalità di svolgimento e le tematiche affrontate dai teatri greci e romani si somigliano fortemente ma, in seguito alla caduta dell'impero romano d'occidente, se ne perdono le usanze. Il medioevo sembra aver scordato questo genere artistico ed esso torna alla luce solo in seguito al crollo di Costantinopoli. I maggiori esperti di cultura greca si stabiliscono nelle principali corti principesche dell'Italia e diffondono gli scritti di filosofi, matematici, astronomi, architetti, storici e letterati greci che si credevano ormai scomparsi a seguito della perdita della biblioteca di Alessandria d'Egitto. La rinascita italiana ha così inizio e si diffonde ben presto riportando alla luce opere teatrali ormai sopite. Le rappresentazioni cominciano il loro lento cammino e la creazione e i luoghi atti ad ospitarle sorgono nelle più importanti città italiane. Da questa piccola penisola il sapere si diffonde per osmosi e iniziano ad apparire fenomeni teatrali più o meno simili in tutta l'Europa. Le tematiche riprendono la mitologia greco-romana per poi iniziare una vera e propria rivoluzione teatrale che ha poco a che spartire con il modello originale, di cui ne mantiene unicamente la struttura delineata da Aristotele. Questa rimodellazione del teatro travolge anche l'abbigliamento: i costumi teatrali rispecchiano le forme e gli stili dei vari secoli ma con dei dettagli aggiuntivi che denotano e fanno risaltare i capi sul palcoscenico. I compositori si improvvisano scenografi e costumisti finché queste differenti discipline non cominciano a prendere strade differenti e a divenire professioni autonome. I costumi, se prima erano creati da anonime sarte, in seguito alla rivoluzione industriale e alla nascita delle prime figure di couturier, inizieranno ad essere affidati a creatori di tendenze e stili: gli stilisti. Il primo che, oltre ad aver delineato la figura dello stilista, ha allacciato i rapporti con il teatro, fu Charles Frederick Worth che

progettò sia costumi storici, sia nuove sperimentali creazioni di capi per l'allora teatro contemporaneo. La sua fortunata carriera crebbe di pari passo con le sue magnifiche creazioni e in molti si avvicinarono a questo nuovo e promettente mondo artistico. Poiret, il suo più promettente allievo, continuerà su questo percorso artistico e svariate furono le sue collaborazioni con il mondo teatrale. A partire dal Nabuchodonosor di Jacques Rouché, egli affianca lo scenografo e inizia una lunga ricerca storica e iconografica necessaria per l'idealizzazione compiuta dei costumi. Questo suo fervore si ripercuote poi sul suo percorso stilistico portandolo a rendere le sue creazioni maggiormente dettagliate e ricercate. I suoi costumi vennero, in seguito alle varie rappresentazioni teatrali, presi ed esposti nei maggiori magazzini di moda del secolo, come Gimbel's, Wanamaker's e Macy's, che se ne contendevano il possesso esclusivo. Questa continua esperienza teatrale, accompagnata dalla sua carriera stilistica, crearono in lui uno straniamento della realtà che confluiva nell'irreale. Fu così che nacquero le sue famose feste in maschera, ricordate come delle vere e proprie celebrazioni dell'eccesso. Ognuna possedeva caratteristiche e tematiche differenti alle quali si adattavano le architetture, i cibi e gli abiti: i costumi così iniziano ad uscire dall'elitario mondo teatrale per affacciarsi alla realtà mutandola in spettacolo. Le storie rappresentate nei vari teatri prendono vita autonoma e si fondono con la realtà creando uno straniamento tra il vero e l'artificiale.

Ciò che fece Poiret in Francia, lo riprese poi in Inghilterra Lucy Christiana Sutherland, in arte Lucile. La sua maestria e ricercatezza maniacale dei dettagli la portarono ad essere molto richiesta come costumista di opere teatrali che ella sfruttò per autopubblicizzare le sue creazioni a tutti gli spettatori che accorrevano a teatro. Altresì modificò il suo atelier a guisa di un teatro al fine di continuare la magia iniziata sul palcoscenico.

Al pari dei precedenti stilisti Coco Chanel non si sottrasse al gioco delle collaborazioni teatrali ove sperimenta nuovi materiali e nuovi tagli stilistici capaci di sovvertire gli schemi a lei contemporanei. I Balletti Russi sono una vera e propria rivelazione per lei che ne prende esempio e ispirazione prima per la realizzazione dei costumi che è chiamata a fare per l'Antigone di Sofocle. L'intreccio di lana, morbido e cadente, si fa presto amare dai ballerini che ne apprezzano la componente elastica capace di accompagnare e assecondare i loro movimenti. Da qui, passando per le varie discipline sportive arriva ad essere apprezzata dal largo pubblico femminile che vede nelle sue collezioni un riscatto dalle torture passate. Nondimeno l'arte e le sperimentazioni delle avanguardie non si lasciano sfuggire l'occasione di creare nuovi mondi e nuove metodologie rappresentative teatrali al fine di trovare altre metodologie artistico-espressive.

Questa collaborazione con la performance teatrale continua ad essere un mezzo espressivo e liberatorio per i molti stilisti contemporanei che vedono nel teatro la via per far esplodere a pieno la loro creatività: i limiti che il sistema moda impone, infatti, corrodono la creatività al nascere. Lo stilista però recuperare la matrice narrativa del teatro e se ne appropria per ideare ogni semestre nuove storie, nuove realtà e nuovi mondi da cui

prendere ispirazione per i capi. La narrazione si fa quindi filo conduttore e legante assieme per le varie fogge odierne assorbendo sì le mutazioni contemporanee sociali, ma racchiudendole in una favola magica che le sorregge tutte.



Dai racconti di storie ancestrali ai racconti di realtà altre, il teatro è sempre stato fedele al suo scopo: narrare il meraviglioso. Nonostante le gestualità, la musica e i costumi siano mutati nel tempo, l'idea intrinseca del racconto permane e si espande in altri mondi, come la moda e ne stimola altri, come il design. Se quindi si è partiti con la delineazione della nascita del mondo ancestrale, si può certo arrivare ad immaginare una realtà futura e distante. A partire da dati certi offerti dalla natura che li circondava, gli antichi ipotizzarono una genealogia del loro passato e come loro anch'io mi appresto a scacciare le nebbie in cui è avvolto il futuro partendo da ciò che l'attuale presente.

1. L'AMBIENTE_

L'uomo, col trascorrere dei secoli, ha modificato le proprie modalità di vita finendo col perdere i contatti con il regno naturale. Egli ha piegato la morfologia del paesaggio intervenendo anche drasticamente al fine di creare un ambiente consono alle sue esigenze. Maestosi palazzi dalla scintillante armatura si ergono su suoli spesso secchi e aridi, al pari di alti e immacolati cipressi. L'opulenza ricercata dall'uomo come una scomparsa Atlantide, affonda nelle rocce del pianeta e ne decreta il suo potere a discapito della purezza naturale. I territori si fanno contenitori di esseri pensanti, poco inclini agli spostamenti, sapientemente aggirati dalla presenza di connessioni veloci a matrice immateriale. Le reti comunicative si liberano leggere nell'inconsistenza dell'etere e mostrano un mondo privo di contatti reali ma saturo di informazioni e conoscenza. Come un corpo unico, l'uomo si aggira affamato su un pianeta che cerca ancora di tollerare le esigenze ma che ormai è al limite della sopportazione.

1.1 La crescita della popolazione

La popolazione mondiale è passata dai 500 milioni del 1800, ai quasi 7 miliardi di oggi. In poco più di un secolo il numero degli esseri umani è cresciuto in maniera esponenziale, causando generalmente delle problematiche a livello di sostenibilità ambientale. Come visto precedentemente, ogni problema causa

ulteriori disagi che determinano le cause del problema iniziale: è un circolo vizioso che deve essere arrestato prima di inglobare molte altre realtà. La crescita della popolazione è un po' il problema primario da cui tutto ha avuto origine: l'uomo si incuriosisce degli avvenimenti naturali, li studia e arriva a creare soluzioni a problematiche derivando da queste scoperte. L'avanzamento dell'industria ha dato origine a nuove esigenze che hanno, a loro volta, portato al miglioramento dei livelli di vita, causando un innalzamento dell'aspettativa di vita. La diminuzione di mortalità ha così generato alti tassi di anzianità nella popolazione portando la domanda di fabbisogni primari alle stelle. Se gli eventi sin ora esposti possano o meno giustificare i comportamenti che l'uomo nei confronti di madre terra, sarà solo il tempo a giudicarlo.

1.2 La crisi dei combustibili fossili

Il continuo monitoraggio delle risorse planetarie di combustibili fossili è indice della nostra quasi totale dipendenza da essi. I nostri spostamenti, il nostro lavoro, la nostra casa e la nostra alimentazione dipendono dalla loro disponibilità e una loro mancanza improvvisa, ci causerebbe enormi disagi. La società odierna si basa essenzialmente sul petrolio per progredire e, fino a poco tempo fa, solamente le compagnie petrolifere erano interessate a questo argomento. Nei primi anni novanta del Novecento si ebbero le prime avvisaglie, da parte della comunità scientifica, sui pericoli derivanti da un possibile surriscaldamento globale causato dalle troppe emissioni di CO₂, il più pericoloso gas serra. A queste si aggiunsero le ricerche sull'estimazione delle rimanenti fonti d'energia, al fine di stabilire per quanto l'uomo potrà usufruirne. Gli allarmi sui possibili cambiamenti climatici derivanti dall'inquinamento lanciati dagli scienziati, sommati alle stime sulla presenza di risorse petrolifere presenti sulla terra, ha aperto gli occhi ai miliardi di individui che popolano il pianeta. La comunità scientifica ritiene ora che il picco della produzione petrolifera sia molto vicino: questo potrà avverarsi tra il 2010 e il 2020. Se i pronostici saranno poi veritieri o meno, non ha importanza perché ciò che realmente conta sono i disagi ambientali che oggi il pianeta sta affrontando. Anche se il petrolio continuerà ad essere disponibile, si dovrà ricorrere a mezzi alternativi per salvare il pianeta e continuare a mantenere dignitosamente il livello di vita attuale.

1.3 L'esaurimento di acqua dolce

L'acqua dolce che viene dall'uomo utilizzata per l'irrigazione dei campi (circa il 70%), per l'industria (il 20%) e per scopi domestici, è prelevata dai fiumi, dai laghi e dalle falde acquifere. Queste risorse si stanno man mano esaurendo o stanno subendo dei processi di deterioramento causati dal forte inquinamento industriale. L'agricoltura, così come l'allevamento, utilizzano necessariamente l'acqua e d'essa non possono fare a meno: solo l'irrigazione dei campi richiede spesso l'allagamento di

questi portando un eccessivo depauperamento della stessa. L'eccessivo aumento della temperatura poi ne causa l'evaporazione che a sua volta determina l'immissione nell'atmosfera di aria calda, riscaldando ulteriormente l'ambiente. Problematiche queste che vanno poi a riversarsi sulla già precaria situazione dei paesi poveri: se i paesi maggiormente industrializzati non dispongono di sufficienti risorse d'acqua, anche i paesi meno sviluppati dovranno subire le conseguenze. Problematiche queste che si estendono ancora una volta verso realtà ad alto tasso di popolazione ma che non detengono gli strumenti utili ad uscire da questo permanente disagio. Entro il 2025, secondo i recenti studi effettuati dagli organi responsabili del clima delle Nazioni Unite, oltre la metà dei paesi andrà incontro a disagi di approvvigionamento idrico o a carestie se non si agirà in tempo.

1.3 Mutamenti climatici

Il nostro pianeta sta risentendo del forte impatto che le attività umane hanno prodotto nel corso degli ultimi 200 anni: dall'industrializzazione in poi le risorse utilizzate per la produzione di prodotti di massa hanno portato un forte inquinamento atmosferico e terrestre. L'aumento della popolazione e l'innalzamento del tenore di vita, hanno richiesto sempre maggiori investimenti energetici causando uno sfruttamento delle risorse incontrollabile. L'immissione spropositata di gas serra, dovuta alle stakanoviste industrie, ha portato ad un deleterio innalzamento della temperatura percepibile da tutti. La presenza di sostanze



che non permettono alla terra di rilasciare nello spazio il calore ricevuto dai raggi solari, determina estati più secche e inverni più caldi, arrivando a far lentamente scomparire le riserve di ghiaccio presenti sulle montagne o sui ghiacciai. Il permafrost è minacciato da questo surriscaldamento e con esso gli animali che erano soliti spostarsi da un luogo all'altro attraverso questo strato permanentemente ghiacciato. Lo scioglimento delle calotte polari crea un innalzamento dei livelli dei mari e degli oceani, immettendo in questi molti litri di acqua dolce e rilasciando organismi anaerobici che solevano vivere in questo ambiente. A livello regionale, i mutamenti climatici possono far insorgere problemi a livello agricolo portando ad un abbassamento dei raccolti annui o ad un devastamento dei terreni. Ad oggi la concentrazione di CO₂ è di 387 ppt (parti per milione) e, dagli studi proposti da svariati scienziati, si delinea una linea di sicurezza che non dovrebbe essere mai superata: i valori ipotizzati vanno da 350 a 550 ppm di CO₂e (anidride carbonica equivalente, esprime la concentrazione di tutti i gas serra combinati).

1.5 L'acidificazione degli oceani

La crescente presenza di alti livelli di CO₂ non intacca unicamente la qualità dell'aria, ma anche dell'acqua: gli oceani e i mari assorbono naturalmente, grazie alla presenza delle alghe o di molti animali marini, l'anidride carbonica, ma se questa si presenta in quantità elevate, non può più essere immagazzinata. L'acido carbonico che permea gli oceani ne rende la superficie maggiormente acida causando molti disagi agli organismi che vivono in questo strato. L'aragonite, un materiale simile al carbonato di calcio, viene preso in esame per determinare il deterioramento delle acque: questo è di rilevanza estrema per molti organismi, dai coralli al fitoplancton, che lo utilizzano per formare il proprio scheletro o la propria conchiglia. Ne deriva che, una scomparsa repentina di questo minerale, può innescare uno squilibrio dell'ecosistema marino, portando, inoltre, disagi ad altre specie di animali che dipendono dalle prime. Il pH degli oceani è generalmente attestato sugli 8,2, ma la sua basicità si sta pian piano diminuendo, portandosi a valori vicini agli 8,0 creando un ambiente inadatto a molti organismi presentanti un pH acido. Tutti questi disagi possono poi essere limitanti anche per l'uomo che si vede privato di importanti risorse alimentari su cui ha sempre fatto affidamento.

1.6 La perdita della biodiversità

Con l'aumento della popolazione, si deve conseguenzialmente aumentare i livelli di produzione alimentare al fine di soddisfare l'alta domanda. Questo porta all'abbattimento di intere foreste per la creazione di zone terriere adatte all'agricoltura o all'allevamento di bestiame. Le varie specie animali che prima popolavano interi territori selvaggi cominciano a scomparire, ancora prima che l'uomo ne possa certificare l'esistenza. La perdita della biodiversità causata dall'uomo è dalle 100 alle 1000 volte



maggiore rispetto ai livelli riscontrati nei reperti archeologici. Questa moria riguarda sia non solo gli ecosistemi terrestri, ma anche quelli marini, arrivando poi a possibili alterazioni ecologiche a livello regionale o globale. L'uomo dipende inesorabilmente dai moltissimi organismi presenti in natura: egli, essendo eterotrofo, necessita di sostanze organiche prodotte da altri organismi, gli autotrofi, per l'alimentazione e da questo non può prescindere. La perdita di consistenti fette di specie animali e vegetali porta indubbiamente ad una riduzione di prodotti alimentari adatti per la sopravvivenza dell'uomo stesso.

2. L'UOMO_

L'essere umano vive la propria esistenza come un dono, cercando ogni giorno di proiettarsi verso il futuro. Le passioni, gli amori, le delusioni e le aspettative caratterizzano il suo cammino facendogli capire l'importanza di migliorarsi sempre. L'idea di percorrere un cammino che ha come limite la fine della vita, lo ha spinto a cercare nuove soluzioni atte a permettergli di vivere al meglio. Il continuo sviluppo tecnologico e l'innalzamento qualitativo della vita media, sono i risultati che si possono chiaramente vedere operanti da più menti. Ma l'uomo non si accontenta mai di ciò che possiede, è avaro e assetato di conoscenza e ogni giorno si inventa problemi nuovi a cui cerca appassionatamente di porre rimedio. Contestualmente la ricerca scientifica si sta muovendo verso la piena comprensione del corpo umano al fine di arrivare a modificare geneticamente ciò che la natura ha reso fragile e deperibile.

2.1 Gli studi sulla genetica

Da sempre l'uomo ha cercato di capire le cause scatenanti il deterioramento del proprio organismo al fine di raggiungere un aumento delle prestazioni fisiche. Partendo dallo studio della conformazione e della struttura di organismi vegetali o naturali, gli scienziati si sono sempre prefissi lo scopo di apportare all'uomo le meravigliose tecniche di sopravvivenza che l'evoluzione ha donato loro. A fronte di questo molto interessanti sono le ricerche svolte sulla salamandra: questo rettile ha una capacità rigenerativa degli arti innata. In seguito ad un'amputazione il corpo dell'animale reagisce chiudendo repentinamente il punto corrispondente alla ferita e vi dirige le cellule semi-embrionali. Una volta giunte, regrediscono allo stato embrionale, non specializzato, e iniziano a dividersi e differenziarsi: daranno origine a nuovi tessuti, a muscoli, alle ossa, ecc...arrivando a rigenerare l'arto. Questo importante compito è affidato alle cellule staminali che, nelle prime settimane di vita dell'embrione umano, non sono specializzate in nessun campo e che, dopo poco, si diversificano andando a generare gli organi, le ossa, le vene, le arterie, ecc...Da qui si evince come gli studi in questo campo siano da considerarsi d'elevata importanza: se infatti l'uomo riacquistasse la capacità di far riprocedere le proprie cellule staminali, si raggiungerebbe un livello di vita ragguardevole.

Gli studi sulle nanotecnologie rappresentano uno dei campi più fertili della ricerca scientifica industriale soprattutto a fronte della messa in opera di macchinari in grado di ingegnerizzare la materia a scala nanometrica. A scala nano ogni materiale assume caratteristiche totalmente differenti rispetto a come siamo abituati a percepire a livello normale: queste possono essere sfruttate per realizzare prodotti caratterizzati da proprietà inattese e spesso sorprendenti. L'elettronica sta fortemente puntando i suoi studi in questo campo e si avranno dispositivi in grado di acquistare, elaborare, trasferire e memorizzare informazioni in modo sempre più rapido ed efficiente. Molti sono inoltre i vantaggi che la medicina ha assorbito dalle nanotecnologie: in campo chirurgico ci si avvale sempre più spesso di nano robot capaci di inserirsi in stretti canali e permettere al medico di intervenire senza ledere il corpo esterno dell'individuo. Anche il settore farmacologico ha da poco iniziato i trial clinici per testare pillole nanometriche che, una volta inserite nell'organismo, debilitano e abbattano unicamente le sostanze considerate nocive (come le cellule tumorali) lasciando intatte le cellule sane dell'organismo indagato.

2.3 I materiali

L'informatica fa sempre più parte della vita degli esseri umani e non vi è giorno in cui essa sia assente: dalla domotica alla semplice conversazione telefonica tra amici. Il flusso di informazioni che compone la cloud di internet è sempre più protagonista del vivere quotidiano e, a discapito di contatti fisici, gli uomini si stanno sempre più abituando a contatti immateriali e fugaci. La rapidità di comunicazione è elemento primo per permettere ad ognuno di non sentirsi esclusi dal vivere sociale e dal sentirsi parte di una comunità. Questa caratteristica primaria ha spinto le ricerche nel campo dei nuovi materiali da utilizzare nell'informatica, finalizzati ad aumentare le prestazioni: miglior rapidità di connessione, maggior memoria e maggior rapidità di calcoli. Studiando la grafite gli scienziati hanno scoperto il materiale che meglio avrebbe risposto ai loro problemi: il grafene.

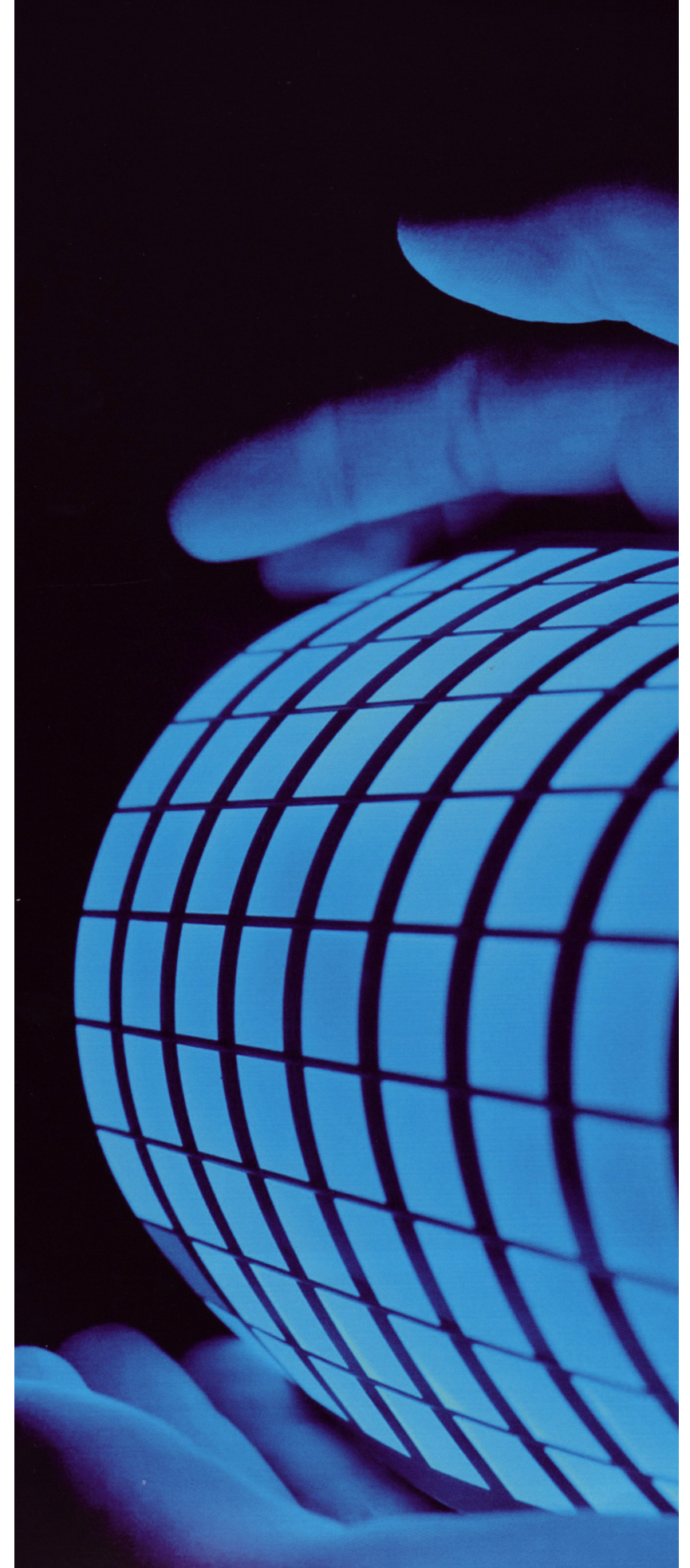
2.3.1 Il grafene

Questo materiale si presenta in sottili fogli di carbonio, alti solo un atomo che, se sovrapposti gli uni sugli altri, compongono la grafite. Le proprietà speciali del grafene risiedono nella sua architettura avente come base più esagoni di carbonio legati tra di loro da legami forti. Tre sono le forme che esso può assumere: la grafite, composta da più strati di grafene tenuti insieme da forze molecolari deboli (forze di Van Der Waals), i nano tubi di carbonio, composti da un foglio di grafene arrotolato a formare un tubo e i buckball (o buckminsterfullerene) creato a partire da un foglio di grafene avvolto a formare una sfera. Gli ultimi due componenti sono

anche conosciuti semplicemente come fullereni. Le proprietà del grafene sono date dalla notevole qualità frutto della purezza del carbonio e della semplicità reticolare con cui gli atomi sono organizzati. L'ordine cristallino è responsabile dell'alta conducibilità elettrica: gli elettroni viaggiano senza interruzioni e non si hanno dispendi di energia inutile. Molti sono i campi applicativi a cui questo materiale sembra destinato: le sue caratteristiche rispondono ai problemi di velocità delle comunicazioni e memorizzazione delle piattaforme e può essere destinato a sostituire il silicio. Si pensa si possano creare transistor più veloci, materiali intelligenti, composti super resistenti e molto leggeri e finalmente realizzare il sogno dei computer quantistici.

2.3.2 Gli Oled

Gli Oled si presentano come i sostituti ideali delle normali lampadine a cui tutti noi siamo oggi abituati ad utilizzare. La caratteristica prima di questa nuova tecnologia risiede nella sua struttura: come i Led, essi sono "luce allo stato solido" dotati di diodi a emissione luminosa capaci di sfruttare le loro caratteristiche elettroniche. Si presentano quindi come sottili pellicole di plastica che, se attraversate da una corrente elettrica, emettono luce. Se si analzasse la struttura di questi fogli su scala nanometrica, si potrebbe scorgere la loro composizione organica compresa tra un anodo e un catodo: il substrato è formato da una fine esfoliazione di vetro ricoperta di uno strato trasparente conduttivo (l'anodo) al quale viene a sovrapporsi la sfoglia di strati organici di elettroni e lacune, seguiti da un catodo a matrice organica. Le principali caratteristiche degli Oled, sono da ricercare nella loro composizione interna che garantisce una bassa tensione di alimentazione nonché la brillantezza dei colori. La loro emissione di fonti luminose a contatto con la corrente elettrica potrebbe essere sfruttata in coppia con le celle solari: le prime potrebbero immagazzinare luce solare diurna, trasformandola poi in energia e rilasciandola agli Oled che la restituirebbero durante la notte. Queste non sono che sperimentazioni in fase iniziale che mirano a scoprire nuove possibilità innovative al fine di modificare completamente il nostro futuro.



1. L'ORGANIZZAZIONE GLOBALE

1.1 La natura

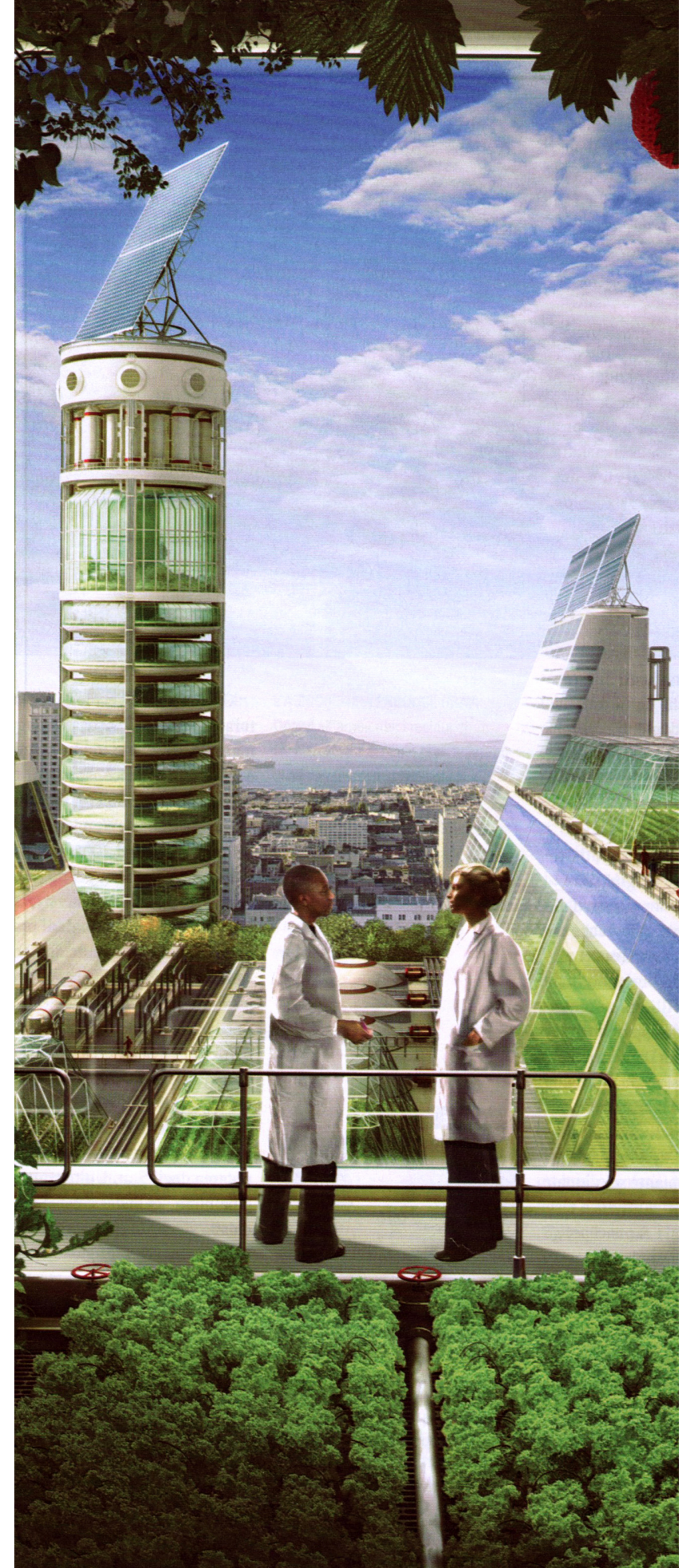
Dai dati ambientali sin qui raccolti si evince come l'uomo abbia perso il suo originale contatto con la natura: il rispetto che inizialmente portava ad essa, viene a mancare e la natura stessa non riesce più a sostenere la presenza dell'uomo. Questi problemi andranno ad aumentare, tanto che l'uomo sarà costretto a vivere in maniera diversa e a tenere conto. Tre sono le avversità che dovrà affrontare: l'asfissiante caldo, la mancanza d'acqua e l'accumulo d'energia.

I dati climatici esposti prima sono chiari: l'innalzamento della temperatura globale non tarderà ad arrivare, provocando ingenti danni economico-sociali alle popolazioni abitanti la terra. L'inquinamento atmosferico, terrestre ed acquatico porteranno alla creazione di una cappa termica capace di trattenere il calore terrestre e solare. Il clima si farà torrido, asfissiante e secco, portatore di incendi e aridità, fragilità e morte. Il deserto, dal sud del mondo, espanderà i propri confini invadendo gli ormai spogli terreni del nord e avanzerà progressivamente costringendo intere popolazioni a trasferirsi altrove. Pian piano la fascia equatoriale si coprirà di sabbia finissima che, leggera come polvere, si adagerà su città e strade inglobandole per sempre sotto un manto velato color senape. Gli uomini, abbandonati i propri luoghi di origine, saranno spinti ad emigrare verso i poli ove una rada vegetazione sembra resistere all'avanzata del nulla. Lo scioglimento dei ghiacci farà emergere terreni mai sondati dall'uomo e permetterà ad esso di insediarsi. La concentrazione della popolazione mondiale in questi luoghi prima inospitali, sarà matrice prima per una nuova concezione delle modalità di vita, basate sulle uniche fonti energetiche rimaste, quelle naturali. Questa visione riadattata del rapporto uomo-natura però, non è paritaria: l'uomo succhierà avidamente le risorse energetiche dal sole, dal vento, dal mare, dalla terra stessa ma senza contribuire in alcun modo ad un suo ripristino. La natura non sarà considerata un'alleata, bensì una nemica che non concede all'uomo spazi in cui vivere dignitosamente: essa attaccherà le sue abitazioni con piogge acide, terremoti e le inonderà di un bruciante calore. La flora e la fauna

saranno ridotte al limite e sul pianeta sgorgheranno vapori tossici e nauseabondi creati dalla putrefazione di carcasse e piante. Il proliferare della vegetazione sarà arrestato dalla scarsità d'acqua e dalle soffocanti temperature. Gli alti alberi rinsecchiti soli si scaglieranno contro il cielo limpido invocando un po' di frescura: nessun uccello si poserà più sui loro nodosi rami e nessun uomo li abatterà con le proprie forze. Le poche piante rimaste saranno capaci di catturare la rugiada del mattino e convogliarla verso le loro assetate radici imprigionate tra la friabile terra arsa dal sole. Un calmo silenzio coprirà come un manto soffocante questi inospitali paesaggi decorati di bianche ossa appartenute a feroci predatori e a indifese prede. I pochi animali sopravvissuti si avvarranno dei rinfrescanti nascondigli sotterranei e succhieranno nettare dalle selvagge sterpaglie brunastre. Le imponenti costruzioni innalzate dall'ego umano si sbricioleranno pian piano lasciando posto a precari ruderi dal sapore così contemporaneamente artistico. Polveri nerastre celeranno oggetti modellati dalle sapienti menti di una scomparsa cultura e, privi oramai di alcun scopo, si lasceranno sopraffare dal fato. Le scarse piogge porteranno a terra le velenose particelle rilasciate degli uomini ed ad essa tomeranno come ad incolparla di un reato mai commesso. Confinati agli albori del mondo, gli uomini si serreranno in città-stato, erette grazie alle ultime risorse disponibili, e da queste osserveranno il deperimento della terra concentrandosi su come sopravvivere.

1.2 Le città

La specie umana sarà, come rare bestie preziose, imprigionata in due enormi e sovraffollati santuari che ne preserveranno l'esistenza. Al sud e al nord del globo l'umanità si condenserà e troverà conforto in queste regioni lontane dall'inospitale natura: tali territori non presenteranno confini interni, ma solo barriere protettive esterne. Il concetto di divisione territoriale in stati verrà meno e ogni nazione si avvicinerà l'una all'altra vivendo in distretti distinti ma continui. Ogni distretto sarà costituito da più edifici plurifunzionali: questi sapranno contenere sia appartamenti, che uffici e laboratori agricoli. La loro parte più estrema, sotterranea, sarà adibita alla coltivazioni aeroponiche e idroponiche di specie vegetali, seguite dal reparto riservato l'allevamento di insetti e vermi. I livelli sovrastanti verranno destinati agli appartamenti, ai negozi, alle scuole e ai negozi; infine si avrà ancora posto per i laboratori di ricerca, di sperimentazione e gli uffici delle varie imprese. In un unico enorme edificio si potranno concentrare dei micro-mondi isolati dai restanti e quasi unici: tutti però dovranno dipendere dalle energie rinnovabili provenienti dalle centrali collocate nei vari angoli della terra. Le persone non sentiranno la necessità di uscire da queste realtà create su misura per loro. I mezzi di trasporto saranno a carattere comunitario, pubblico: lunghi vagoni leviseranno su nastri dotati di superconduttori termici capaci di muoversi rapidamente e senza attriti. Come serpenti correranno tra gli edifici e si insinueranno in tunnel sotterranei per raggiungere e congiungere qualsiasi area. Gli uomini potranno inoltre



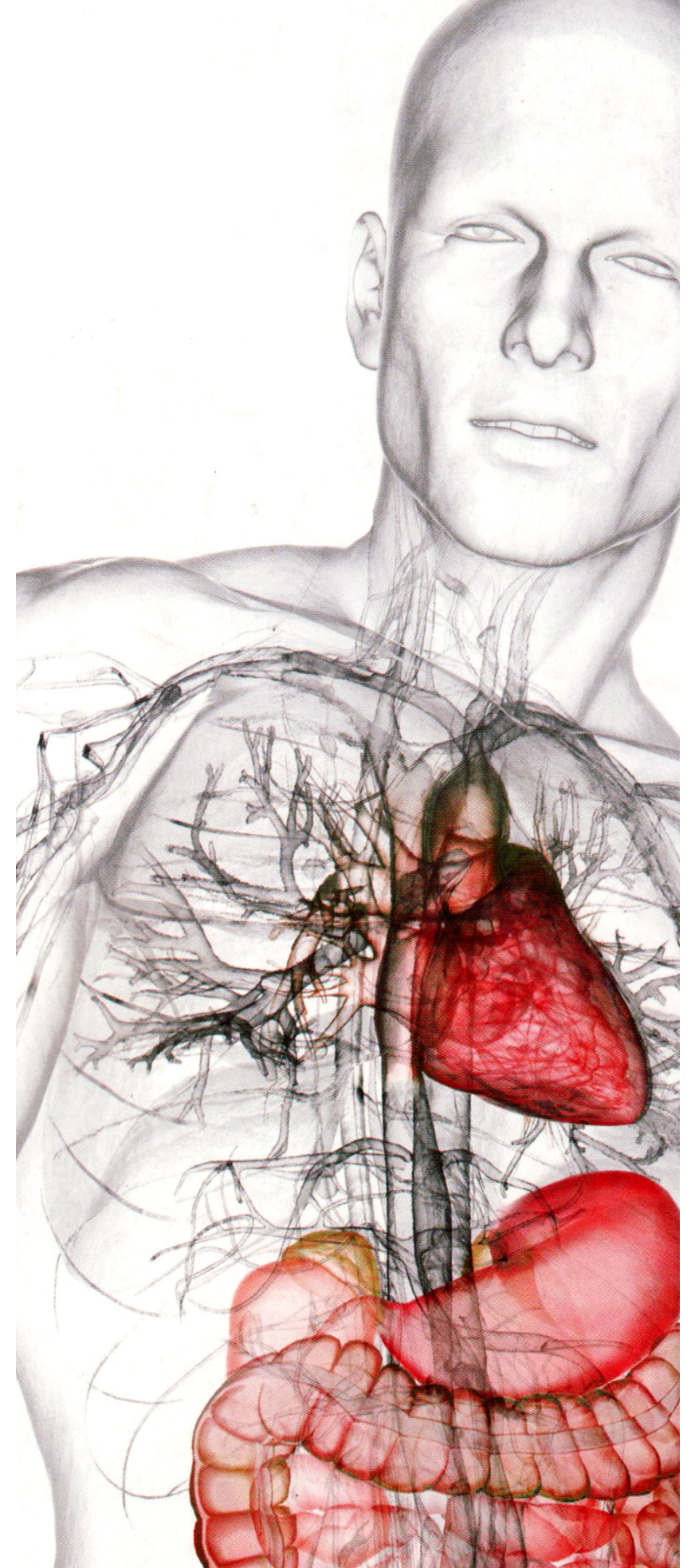
comunicare tra loro attraverso un sistema di reti unificato che coprirà tutte le zone abitate. Nessun device, nessuna interfaccia si sovrapporrà tra un uomo ed un altro, solo una sorta di flusso continuo comunicativo avente come mezzo il capo indossato. Tramite un comando vocale si potrà discutere con un soggetto distante ed avere la sensazione che possa essere vicino. Ogni persona sarà coinvolta in questo mare di relazioni interpersonali, segnale di una necessità sociale valicante lo spazio personale. Come per gli esseri umani, il flusso di informazioni coprirà le pareti degli edifici e gli interni degli appartamenti, generando una realtà alternativa: sedie e tavoli avranno la forma stabile di pezzi legno compresso ricoperti da uno strato di grafene che permetterà loro di cambiare abito in relazione ai desideri del proprio padrone. Senza cambiare di volta in volta lo stile degli interni l'uomo potrà modificarlo superficialmente, dando loro ora un tocco di minimalismo, ora una spruzzata d'oro Luigi XIV. Gli oggetti tenderanno a mutare aspetto sotto la sorveglianza di annoiati individui che, per negligenza dei loro predecessori, non potranno permettersi dei veri e propri arredi. La fisicità della realtà sarà retta su forme geometriche basiche, che l'uomo ricoprirà a piacere con scintillanti falsità visive. Esternamente, controllate zolle di terreno ospiteranno erbacce e materiali legnosi, come la verga e il sorgo, aventi una rapida capacità di crescita e utili per essere fonti prime per i biocarburanti. Gli ornamentali e profumati fiori saranno coltivati in laboratorio e venduti al pari di preziosi diamanti dato il loro destino fragile ed effimero. La mancanza di polline sarà al causa primaria della scarsità d'importanti specie d'insetti allevati invece nei laboratori per la produzione alimentare. In questi, a causa della ristrettezza abitativa, si produrranno carni artificiali a partire dal DNA di alcune, e selezionate, specie animali. Nessun pascolo per bovini, nessuna gabbia per leporidi, nessuna sofferenza per nessuna creatura che l'uomo assoggettò in passato, lui solo si troverà chiuso in questi santuari eretti per la sua stessa sopravvivenza.

Chi saranno i protagonisti di questa realtà futuribile? Chi governerà questi sovraffollati mondi? A chi l'uomo si aggrapperà o si ribellerà? Come successe in passato, anche in questo spaccato previsionale, vi sarà spazio per una forma di creature considerate sovraumane: gli Immuni. In seguito alla riconversione delle cellule staminali in cellule indifferenziate, verranno attuate campagne divulgative al fine di arruolare persone volontarie che possano sperimentare personalmente il nuovo ritrovato. Pochi vi aderirono e pochi inizialmente ne otterranno dei vantaggi immediati. Molte saranno le proteste atte a demonizzare questa nuova formula dal sapore alchemico e demoniaco: l'uomo, decreteranno, è limitato e mortale, guai ad avvicinarsi a ciò che madre natura non concesse. A fronte di queste considerazioni, una ristretta congrega di credenti si coalizzerà per proseguire gli esperimenti ed arrivare alla generazione di una nuova specie. Da queste fervide menti nasceranno i primi soggetti completamente auto-rigenerativi: il loro periodo di vita non sarà nemmeno paragonabile a quello degli umani e il loro aspetto sempre fresco e giovanile ne sarà la testimonianza più viva. La completa serenità d'animo che li contraddistinguerà sarà data dal loro lungo percorso vitale: la loro capacità d'assimilazione delle informazioni e la possibilità di accrescerle avvalendosi del loro infinito tempo, li porteranno a dedicarsi agli ambiti scientifici e ampliare le possibilità di crescita tecnologica. La loro influenza sarà tale da portarli poi a ricoprire anche cariche politiche importanti e a creare una vera e propria comunità distintiva dagli Umani, aventi delle regole precise e ben delineate. La loro superbia li porterà a considerarsi superiori e a cercare di mantenere la loro purezza consentendo le unioni tra i soli membri della loro specie, alle quali sarà concesso procreare un unico figlio. Il loro numero limitato verrà considerato indice di purezza e rarità a discapito della massa pulsante di vite che rappresenterà il genere Umano. Dotati di una serenità interiore, generata dalla loro lunga esperienza, si distingueranno per l'acutezza delle loro decisioni e la relativa freddezza mostrata nel campo sentimentale. Saranno loro a dirigere i laboratori di ricerca e sperimentazione dai quali potrà nascere un ritrovato per la salvezza del pianeta eroso da un remoto passato.

2.2 Gli Umani

Vicino agli Immuni, continueranno a proliferare gli Umani: sempre in numero troppo elevato, sempre in continua corsa contro il tempo e in affanno per un nonnulla. In questa realtà, governata sottilmente dagli Immuni, si sentiranno sempre un po' in secondo piano, un frame in ritardo rispetto a chi possiede il dono di rallentare il fluire degli eventi. Sembrerà loro di essere governati come marionette, incapaci di gestire personalmente la propria vita e soggetti al fato stesso. I segni dello scorrere del

tempo si mostreranno severi sui corpi di queste fragili creature capaci solo di guardare con invidia a chi non ne possiede affatto. Il benessere generato dal nuova modalità di vita porterà ad un allungamento delle aspettative di vita degli Umani, provocando un eccessivo aumento della popolazione incapace di auto mantenersi. Questo agglomerato di anime inabili di provvedere a loro stesse, graverà sui più giovani che, curvi sulle loro mansioni, malediranno il progresso scientifico-medica. A loro sarà affidata la manutenzione delle centrali eoliche, solari, idriche e geologiche edificate nei luoghi più adatti della terra. A loro i compiti di depurazione degli oceani finalizzata al recupero d'acqua dolce; a loro la ricerca degli ultimi e miseri minerali reperibili; a loro il compito di trovare l'ormai rarissimo grafene, indispensabile per le comunicazione e per la protezione dagli agenti atmosferici. Le loro stanche membra saranno tutelate da abiti ricoperti di uno strato di grafene, capace di isolarli termicamente dall'esterno e mantenere un'equilibrata temperatura corporea. Di soli lavori faticosi non tratteranno, ma saranno anche coinvolti nella produzione alimentare, industriale e nelle molte altre aziende aventi sede nei vari distretti. Nei loro appartamenti, rivestiti da fittizi ologrammi, giovani donne e giovani uomini saranno giornalmente a contatto con i loro anziani parenti a cui dovranno badare costantemente e insegnare ai propri figli il rispetto che dovranno portare a loro una volta cresciuti. Un circolo consequenziale di eventi che si rincorrono sempre uguali e che solo gli Immuni saranno stati capaci di rallentare: tutto ruoterà attorno allo scorrere del tempo, al suo essere inesorabile e alla sua impalpabilità. Questa frenetica condizione di vita porterà gli Umani a domandarsi se sia mai possibile sottrarsi al giogo degli Immuni e riappropriarsi di una loro identità. Saranno proprio loro a vedere nell'infernale realtà esterna i segni di una possibile ricongiunzione con la natura che ne decreterà la loro liberazione.



Ciò che maggiormente colpisce oggi giorno è la semplicità estetica dei vari oggetti utilizzati quotidianamente a discapito della loro complessa componente interna. Device apparentemente minimali possono racchiudere sofisticate prestazioni ad alto contenuto tecnologico. La pulizia esterna quindi non rispecchia il dedalo delle molteplici funzioni a cui un prodotto è destinato: non siamo più di fronte ad un unico manufatto monouso, ma ad un complicato sistema multifunzionale contenuto in uno spazio ridotto. Questo specifico pensiero che permea la nostra cultura può essere lo spunto progettuale per la concezione di abiti futuribili: basta con le molteplici forme geometriche e strutturali che delinano il corpo di una persona, per arrivare alla concezione di un unico capo contenente svariate anime: una semplice tunica resa viva grazie alla presenza di un software multitasking capace di modificare l'estetica del capo in relazione ai desideri del soggetto che lo indossa. Un unico prodotto che svolge molteplici compiti e che narra la mutevolezza della persona nei vari momenti della giornata.

1. IMMUNI

Come precedentemente visto, il ruolo degli Immuni all'interno della società futura, è paragonabile al ruolo degli dei nelle società antiche. Le divinità sono ascese dalle loro dimore celesti e si sono unite ai mortali per instaurare un rapporto con questi. Non più entità eteree, invisibili e magiche, ma persone in carne ed ossa che vivono a contatto con gli uomini. Sebbene la loro presenza non sia ben accolta come in passato, queste divinità future saranno costituite da elementi marcatori che li distingueranno fortemente dal resto della popolazione.

1.1 Simbologie

La tipologia di vestiario concernente gli Immuni, sarà minima, leggera, comoda ma allo stesso tempo mutevole e malleabile. Date le mansioni a cui sono destinati, prevalentemente a matrice teorica e sperimentale, i loro indumenti potranno avere molti dettagli decorativi e suppellettili privi di funzioni particolari. La loro uniforme giornaliera, prenderà la forma di una tunica smanicata, lunga sino ai piedi che conferisce loro un aspetto longilineo e fiero. Il lino, materiale leggero e fresco, sarà il materiale da preferire per la sua realizzazione e decorazioni in candida e soffice lana,

ne definiranno i bordi. Da questi decori partiranno fili in grafene che ne rivestiranno alcune zone: a loro verrà affidato il compito di modificare la texture del semplice capo a seconda delle preferenze del soggetto. Sempre con morbida lana prenderà forma la pettorina che ne completerà l'uniforme: anch'essa coperta da fili di grafene, sarà inoltre decorata con ricami rossi al fine di esaltarne il candore. Il capo sarà un tutt'uno con la persona e non sarà meramente una semplice copertura corporea, ma ad esso saranno affidati i compiti di connessione, protezione dagli agenti atmosferici dannosi e interazione che oggi sono richiesti dalle varie componenti elettriche. L'abito sarà una vera infrastruttura di device tecnico che fornirà agli Immuni un supporto sia comunicativo che computeristico che li accompagnerà nel corso della loro vita. Niente più touch, solamente comandi vocali che metteranno in comunicazione la persona con l'abito, l'abito con un altro abito e l'abito con una seconda persona. Un fluire continuo di dati e di interconnessioni che non si esaurisce mai. Le texture poi create a seconda delle esigenze o dell'umore del soggetto, saranno matrice prima di riconoscimento e esternazione visibile dell'essere indagato. Il contrasto che verrà a crearsi tra il bianco puro e il rosso intenso, creerà un gioco di attenzioni e identificazione degli stessi all'interno delle folla di persone. Da sempre la tinta rossa è sinonimo di regalità, eleganza e prestigio: gli Immuni, ricoprendo alte cariche all'interno della società, non mancheranno d'avvalersi di queste simbologie per mettere in risalto il loro ruolo.

I capelli saranno chiusi in turbanti semplici e leggeri al fine di non interrompere le loro mansioni e di conferire loro un tocco di mistero. Ai piedi saranno presenti semplici sandali aperti dalla tomaia bassa, anch'esso percorsi da fili di grafene che garantiranno alle persone la capacità di viaggiare sui nastri trasportatori sfruttando la superconduttività e abbandonando l'energia elettrica.

1.2 I materiali

I materiali futuribili da utilizzare per i capi sono quindi il grafene e gli Oled ma, data la fase progettuale e sperimentale che tutt'ora li caratterizza, ho creduto opportuno di sostituirli con altri tessuti contemporanei. La scelta dei tessuti è caduta sui materiali naturali ed è supportata dal fatto che in futuro il petrolio e il carbon fossile non saranno più presenti e con loro tutti i prodotti derivati dal loro utilizzo. La tunica di lino lavorato, creato con un intreccio semplice, risulta morbida e leggera al tatto, nonché fresca e traspirante a supporto del caldo torrido che caratterizzerà il clima futuro. Le rifiniture in bianca lana sono collocate nella parte alta e bassa del capo al fine coprire le zone riservate al posizionamento dei microcomputer atti alla modificazione estetica del vestito. Il pettorale, simbolo di un'autorità sacrale ormai scomparsa, riprende la candida lana adoperata per la tunica e nasconde anch'esso la parte elettronica deputata alla trasformazione dell'abito. I medesimi tessuti sono ripresi inoltre per la creazione delle calzature che assumono sì una

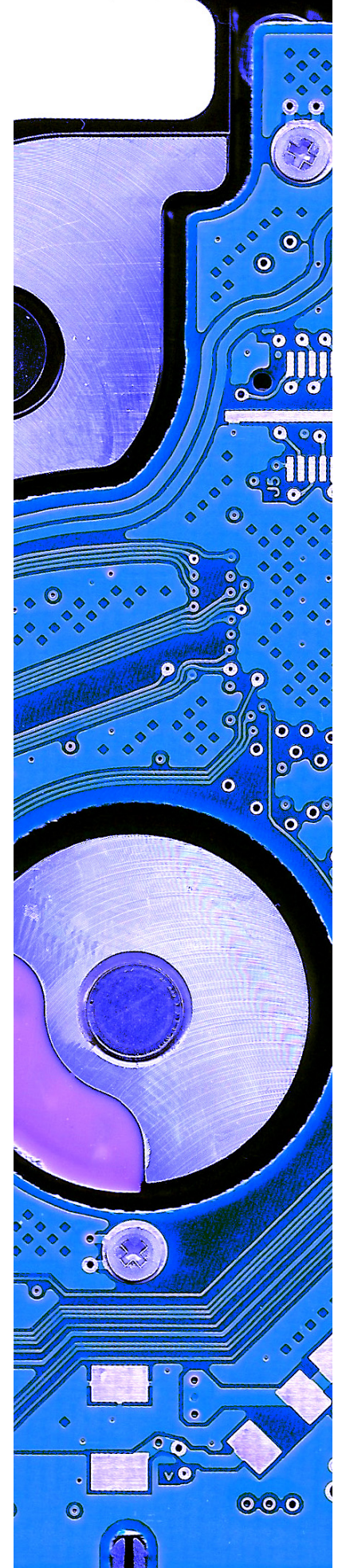
funzione protettiva del piede, senza scordare la necessità di areazione che questo arto richiede. A completare il vestito sarà il copricapo in lana soffice che raccoglie i capelli in uno chignon, così da non impacciare le persone nei loro movimenti quotidiani e salvarli dalle possibili insolazioni.

2.UMANI

Anche agli Umani saranno riservati abiti contenenti grafene, ma solo per uno scopo puramente comunicativo, non estetico. Il loro capo infatti non avranno la particolarità di mutare le superficie esteriore, ma unicamente di mettere in comunicazione le persone: un aspetto questo che sottolinea la distanza che v'è tra loro e gli Immuni. Questa prima separazione sociologica, sarà poi diversificata all'interno della popolazione stessa ed esternizzata attraverso la fattura dei loro capi.

2.1 Simbologie

I vestiti degli Umani, diversamente da quelli degli Immuni, dovranno essere performanti: i compiti delegati agli Umani saranno i più variegati e la necessità di indossare indumenti comodi ed adatti ai movimenti sarà da prediligere. Partendo sempre da una base di tunica smanicata, la parte inferiore verrà chiusa in un pantalone con un soffiato centrale che determinerà la capacità di movimento del singolo. In relazione all'altezza del cavallo, verranno a distinguersi strati sociali diversi: I più bassi ceti della popolazione avranno il cavallo molto alto, così da permettere molti movimenti, mentre i ceti più alti saranno ca



ratterizzati da un più basso cavallo, si da manifestare la loro importanza e la loro incapacità di svolgere lavori manuali. Anch'essa di fresco lino e bordata di lana candida, sarà caratterizzata dalle immancabili texture di grafene che permetteranno le varie comunicazioni tra le persone, ma il software non sarà in grado di decorare i capi. A completare l'outfit sarà una cappa priva di maniche ma costituita da tagli verticali che permetteranno la fuoriuscita delle braccia: questo elemento importante copre definitivamente il corpo degli Umani, mentre gli Immuni possono permettersi di mostrare parti del proprio corpo perché non sono a rischio di esposizioni alle radiazioni esterne. Gli Umani invece, facendo i lavori più disparati, saranno costretti ad avventurarsi spesso all'esterno della megalopoli e necessiteranno di protezioni per la loro salute. Anche sulla mantella si articoleranno i disegni dei fili di grafene al fine di permettere la comunicazione con gli altri anche con in dosso questo capo protettivo: al suo interno sarà presente un manico che accoglierà le braccia una volta inserite all'interno della cappa. Il colore di questa sarà azzurro brillante, anch'esso un colore regale, ma freddo e distante, che contrasta fortemente con il rosso, caldo e maestoso, destinato a dipingere i capi degli Immuni.

I capelli degli Umani scenderanno morbidi e fluenti sulle spalle e altre, a seconda dei gusti del singolo. Unico elemento che le accomunerà sarà dato della presenza di un cerchio rasato, verso la fronte, al termine della riga che divide le ciocche. Questo richiama le terminazioni del circuito dei fili di grafene. Anch'essi, come gli Immuni, indosseranno semplici sandali aperti sul davanti e decorati con il grafene al fine di poter levitare sulle passerelle trasportatrici. Alcuni monili saranno utilizzati a fini estetici, per decorare i loro semplici capi.

2.2 I materiali

I materiali utilizzati per questo outfit sono i medesimi proposti per il primo: a eccezion fatta per la cappa. Questa, essendo l'elemento principe che distingue, assieme all'altezza del cavallo dei pantaloni, le due categorie di persone, è pensata per emergere. La consistenza è data da un mix equilibrato di lino e cotone e tinta di un azzurro intenso, rimandante al cielo d'estate. Dato il clima pesante e innaturale che permeerà il mondo futuro, questa tonalità lapislazzulo contrasta enormemente con quella latteata macchiata di rosso degli Immuni: scopo ultimo di natura poetica e simbolica.

3. LA CULLA DELLA NATURA

Le teorie di Darwin sull'evoluzione non mettono unicamente il risalto la competizione tra organismi, ma anche la loro collaborazione: la mutuale dipendenza degli esseri viventi è l'elemento essenziale per la loro stessa sopravvivenza. Gli organismi autotrofi, come le piante, rendono possibile la presenza sulla terra degli organismi eterotrofi, come l'uomo: questi si

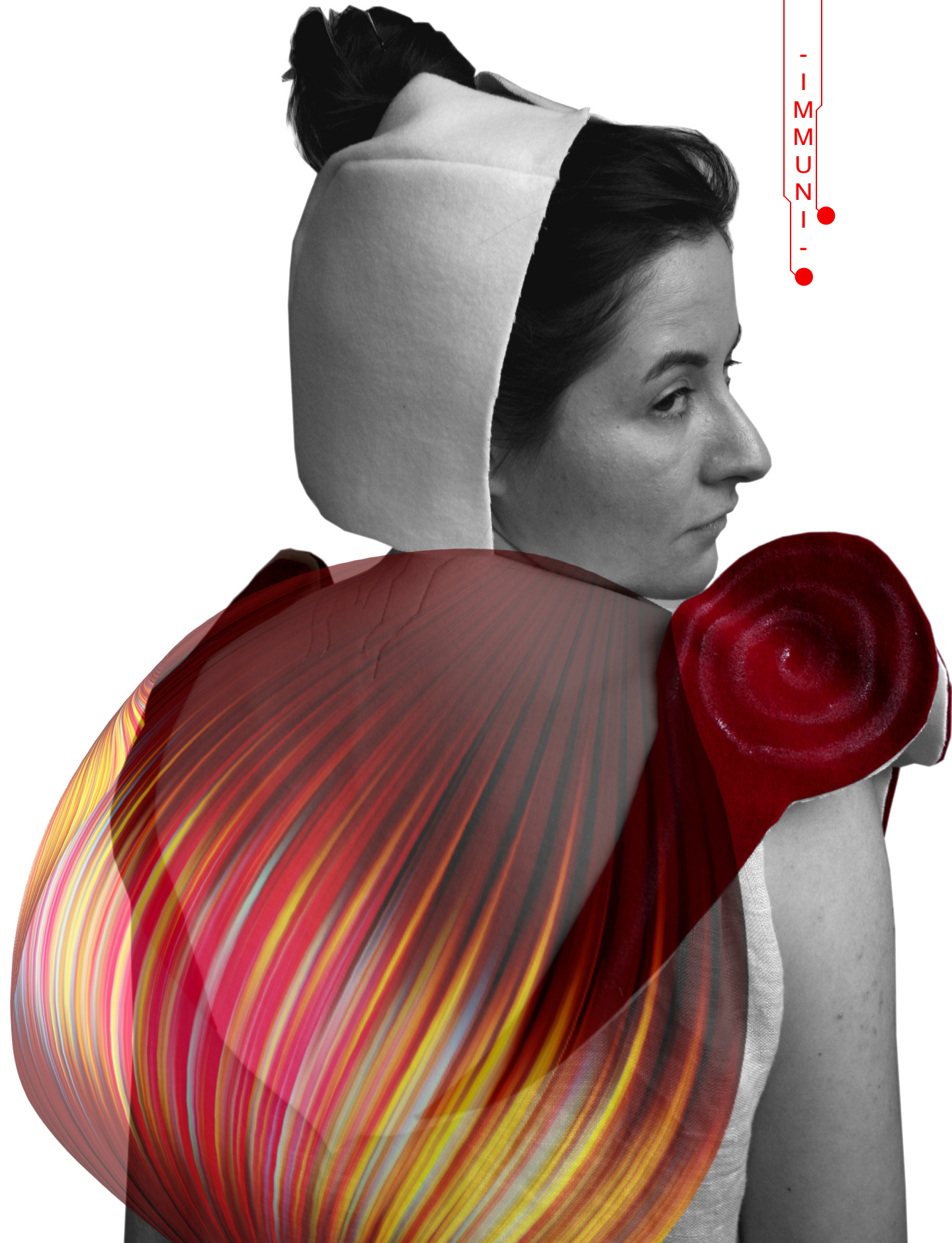


avvalgono di prodotti generati da altri per il loro fabbisogno quotidiano. In questo mondo futuro però non sembra esserci un rapporto reciproco tra individui di ordini diversi, bensì una propensione per lo sfruttamento delle risorse naturali da parte dell'uomo. Mentre il passato ci racconta un'umanità devota alle ricchezze offertegli da madre natura, il presente sembra narrarci le gesta di un'umanità concentrata sul proprio essere, incapace di risanare i rapporti con l'ambiente circostante. Saranno i protagonisti del futuro a riattivare una connessione con il pianeta: gli Immuni arriveranno ad alterare il proprio patrimonio genetico e quello degli Umani e torneranno a colonizzare la terra attraverso la cooperazione con gli organismi vegetali. Le piante, nutrendosi dell'acqua presente nel corpo umano e ricavando dall'esterno l'energia dal sole e l'anidride carbonica, genereranno ossigeno e atp tramite la fotosintesi clorofilliana, nutrendo se stesse e l'organismo ospitante, l'uomo. L'uomo, a sua volta, assorbendo sostanze nutritive e respirando, sarà in grado di vivere e rioccupare i suoi luoghi di origine. Il riassetto dell'ambiente sarà così possibile e l'interconnessione tra organismi vegetali ed animali sarà la vera evoluzione possibile.



...F--B--H--C--F--M--C--H--S--C--I





— U N I —
— M —

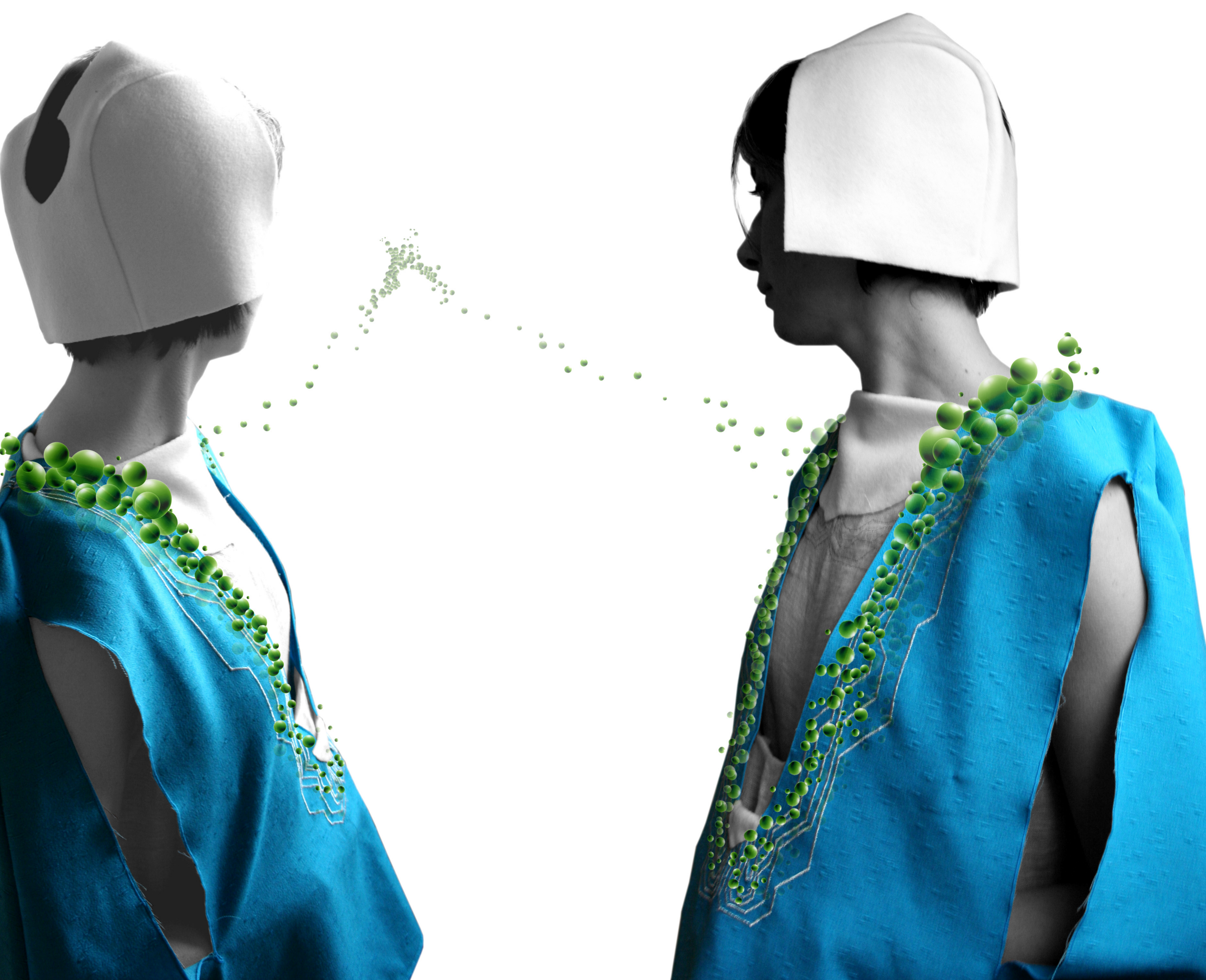




- U
M
A
N
I -













- la CULLA della NATURA -

- GUIDA
alle
IMMAGINI -



Myanmar
_pagoda Shwedagon



India
_statua del Buddha



Giappone
_Miyajima
_santuario Itsukushima



India
_statua di Kinnara



Giappone
_castello di Himeji



Chobusai Eishi
_tre dei della fortuna
al quartiere del piacere di Yoshiwara



Cina
_muraglia cinese



Cina
_teatro tradizionale



Giappone
_pagoda nei pressi del monte Fuji



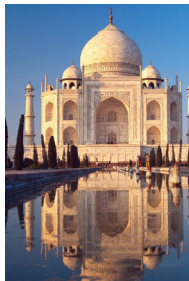
Giappone
_Maschera del teatro No



Giappone
_teatro Kabuki



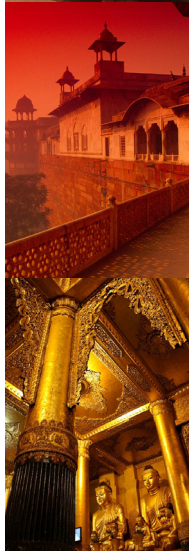
Giappone
_teatro Kabuki



_India
_Agra
_Taj Mahal



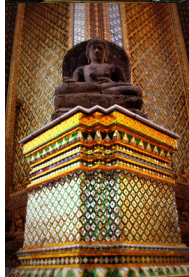
_India
_danza Kathakali



_Indonesia
_Red Fort



_Laos
_pagoda Shwedagon



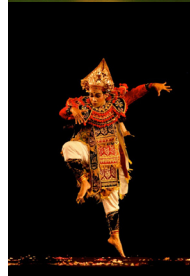
_Thailandia
_tempio buddhista



_India
_danza Kathakali



_India
_danza Kathakali



_Indonesia
_Legong Cupumanik
and Drupadi Baine-
se dance



_Laos
_Ramayana



_Malaysia
_danza tradizionale



_Thailandia
_danza tradizionale



_Thailandia
_danza tradizionale



_Tibet
_costume teatrale



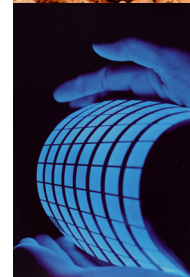
_Giappone
_maschera del teatro
No



_Giappone
_Geishe



_Deserto del Sahara



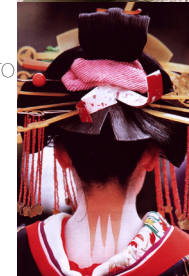
_modulo flessibile
Oled
_prodotto nei labora-
tori della General Ele-
tric Global Research



_Tibet
_tempio buddhista



_Tibet
_teatro tradizionale



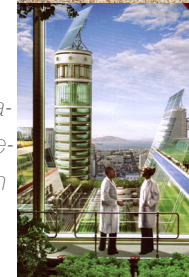
_Giappone
_trucco teatrale



_Lydia solokova,
Anton Dolin, Broni-
slava Nijiska e Leon
Woizikowsky
_balletto Le Train bleu
_costumi di coco
Chanel



_Pesce essicato



_immagine ricalcante
un possibile amiente
cittadino costituito
dalle vertical farm



*_immagine artistica
ricalcante un corpo
umano*



_modulo CPU



*_ricostruzione
artistica dei legami
molecolari*



*_immagine di fiori di
ciliegio*

- B I B L I O G R A F I A -

- Elena Adriani, *Storia del teatro antico*, Carrocci, Roma, 2005.
- Giovanni Azzaroni, *Teatro in Asia, volume I, Malaysia, Indonesia, Filippine, Giappone*, Clueb, Bologna, 2003.
- Giovanni Azzaroni, *Teatro in Asia, volume II, Mynmar, Thailandia, Laos, Kampuchea, Viêt Nam*, Clueb, Bologna, 2003.
- Giovanni Azzaroni, *Teatro in Asia, volume III, Tibet, Cina, Mongolia, Corea*, Clueb, Bologna, 2003.
- Giovanni Azzaroni, *Teatro in Asia, volume IV, Nepal, Bhutan, India, Sri-Lanka*, Clueb, Bologna, 2003.
- Valérie Berinstain, Claudine Delecourt, Mary Hunt Kahlenberg, Frida Sorber, *Costumi e tessuti dell'Asia: dal Bosforo al Fujiyama*, Skira, Milano, 2001.
- Oscar G. Brockett, *Storia del teatro*, Saggi Marsilio, Venezia, 1987.
- Gian Carlo Calza, Rossella Menegazzo, *Giappone, potere e splendore 1568/1868*, Federico Motta Editore, Milano, 2010.
- Vincenzo Cerami, *Consigli a un giovane scrittore: narrativa, cinema, teatro, radio*, Einaudi Tascabili Stile Libero, Torino, 1996.
- Charles Darwin, *L'origine delle specie*, Fabbri Editori, Bologna, 1998.
- Stefano De Caro, Maurizio Scarpari, *I due imperi: l'Aquila e il Dragone*, Federico Motta Editore, Milano, 2010.
- Eleonora Fiorani, *Abitare il corpo: la moda*, Lupetti, Milano, 2004.
- Jacques Gernet, *In Cina ai tempi di Marco Polo*, Fabbri Editore, Milano, 1983.
- Antonella Giannone, Patrizia Calefato, *Manuale di comunicazione: sociologia e cultura della moda, volume V, performance*, Meltemi.edu., Roma, 2007.
- Helmuth von Glasenapp, *Le religioni non cristiane, volume I*, Enciclopedia Feltrinelli Fischer, Milano, 1971.
- Sofia Gnoli, *Moda e teatro: le creazioni per il palcoscenico di Poiret, Lucile, Chanel, Saint Laurent, Lacroix, Gaultier, Versace*, Universale Meltemi, Roma, 2008.
- Jeffrey Hatcher, *Scrivere per il teatro: teoria, tecnica ed esercizi*, Dino Audino editore, Roma, 2002.
- Fosco Maraini, *Giappone mandala*, Electa, Milano, 2006.
- Shigeru Mizuki, *Enciclopedia dei mostri giapponesi*, Kappa Edizioni, Bologna, 2009.
- Oskar Simmel SJ e Rudolf Stählin, *Le religioni non cristiane, volume II*, Enciclopedia Feltrinelli Fischer, Milano, 1971.
- Livio Sacchi, *Tokyo-to, architettura e città*, Skira, Milano, 2004.
- Maharishi Valmiki, *Ramayana*, edizioni Vidyananda, Perugia, 2008.
- Katsumi Yumioka, *Kimono and the Colors of Japan: Kimono Collection of Katsumi Yumioka*, Pie Books, Tokyo, 2005.

Domus, Oled, *una tecnologia del futuro: la superficie che illumina. Un momento di passaggio nella storia della luce artificiale*, numero 942, dicembre 2010.

Le Scienze, Group (Università di Sheffield), Mark Newman, *Il bilancio delle emissioni*, numero 474, febbraio 2008.

Le Scienze, Giovanni Sabato, *Evoluzione in corsa*, numero 474, febbraio 2008.

Le Scienze, Giovanni Sabato, *Il futuro dell'agricoltura*, numero 478, giugno 2008.

Le Scienze, Andre K. Geim, Philip Kim, *Carbon wonderland: le meraviglie del grafene*, numero 478, giugno 2008.

Le Scienze, Ken Muneoka, Manjong Han, David M. Gardiner, *Far ricrescere arti umani*, numero 478, giugno 2008.

Le Scienze, Marco Cattaneo, *Questo è un paese per vecchi*, numero 479, luglio 2008.

Le Scienze, Sean B. Carroll, Benjamin Prud'homme, Nicolas Gompel, *Questo Evoluzione e regolazione*, numero 479, luglio 2008.

Le Scienze, Group (Università di Sheffield), Mark Newman, *Il consumo dell'acqua*, numero 482, ottobre 2008.

Le Scienze, A.A. V.V., *Nanotecnologie delle vetrate*, numero 482, ottobre 2008.

Le Scienze, Peter Rogers, *Affrontare la crisi idrica*, numero 482, ottobre 2008.

Le Scienze, Christopher R. Monroe, David J. Wineland, *Il calcolo quantistico con gli ioni*, numero 482, ottobre 2008.

Le Scienze, Peter Forbes, *Materiali autopulenti*, numero 482, ottobre 2008.

Le Scienze, Valentina Murelli, *Staminali in movimento*, numero 485, gennaio 2009.

Le Scienze, Gary Stix, *Il download della mente*, numero 485, gennaio 2009.

Le Scienze, Joanne Macdonald, Darko Stefanovic, Milan N. Stojanovic, *Computer a DNA*, numero 485, gennaio 2009.

Le Scienze, Group (Università di Sheffield), Mark Newman, *L'estinzione delle specie*, numero 486, febbraio 2009.

Le Scienze, Gary Stix, *L'eredità di Darwin*, numero 486, febbraio 2009.

Le Scienze, Edoardo Boncinelli, *La genetica dell'evoluzione*, numero 486, febbraio 2009.

Le Scienze, David P. Mindell, *Evoluzione e tecnologia*, numero 486, febbraio 2009.

Le Scienze, A.A. V.V., *Arriva la super manioca*, numero 488, aprile 2009.

Le Scienze, James R. Heat, Mark E. Davis, Leroy Hood, *Nanomedicina all'attacco del cancro*, numero 488, aprile 2009.

Le Scienze, Claus C. Hilgetag, Helen Barsas, *Scoprire il cervello*, numero

488, aprile 2009.

Le Scienze, Matthew L. Wald, *Il potere delle energie rinnovabili*, numero 489, maggio 2009.

Le Scienze, David Sloan Wilson, Edward O. Wilson, *Evolgere per il bene del gruppo*, numero 490, giugno 2009.

Le Scienze, Giovanni Sabato, *Staminali: prima dei trial*, numero 492, agosto 2009.

Le Scienze, David A. Vaccari, *Fosforo: una crisi imminente*, numero 492, agosto 2009.

Le Scienze, Girolamo Di Francia, Vera La Ferrara, Brigida Alfano, *Le promesse del nanotech*, numero 492, agosto 2009.

Le Scienze, J. V. Charmay, Laurence D. Hurst, *Il prezzo delle mutazioni silenti*, numero 492, agosto 2009.

Le Scienze, Charles A. S. Hall, John W. Day Jr., *Rivedere i limiti della crescita*, numero 493, settembre 2009.

Le Scienze, Graham P. Collins, *Una chiave per la superconduttività ad alte temperature?*, numero 494, ottobre 2009.

Le Scienze, Valentina Murelli, *Come risvegliare le staminali*, numero 496, dicembre 2009.

Le Scienze, Mark Z. Jacobson, Mark A. Delucchi, *Verso un'energia sostenibile, entro il 2030*, numero 496, dicembre 2009.

Le Scienze, Seth Lloyd, *Internet nel mondo dei quanti*, numero 496, dicembre 2009.

Le Scienze, Eugenio Melotti, *Il riscaldamento globale è inarrestabile?*, numero 497, gennaio 2010.

Le Scienze, Christopher Mims, *20 idee per cambiare il mondo*, numero 497, gennaio 2010.

Le Scienze, Dickson Despommier, *L'ascesa dell'agricoltura verticale*, numero 497, gennaio 2010.

Le Scienze, Enrico Bellone, *Il clima e l'anidride carbonica*, numero 498, febbraio 2010.

Le Scienze, Group (Università di Sheffield), Mark Newman, *Le emissioni degli altri gas serra*, numero 498, febbraio 2010.

Le Scienze, Katey Walter Anthony, *Metano, la minaccia dal profondo*, numero 498, febbraio 2010.

Le Scienze, Radack D. J., Zolper J. C., *Microchip dei prossimi 20 anni*, numero 499, marzo 2010.

Le Scienze, A.A. V.V., *Che velocità, il grafene*, numero 500, aprile 2010.

Le Scienze, Antonio Zecca, Claudio Della Volpe, Luca Chiari, *Rischiare il fondo del barile*, numero 500, aprile 2010.

Le Scienze, Group (Università di Sheffield), Mark Newman, *Chi consuma troppa acqua*, numero 500, aprile 2010.

Le Scienze, Jonathan Foley, *Limiti per un pianeta sano*, numero 500, aprile 2010.

Le Scienze, A.A. V.V., *Soluzioni per le sfide ambientali*, numero 500, aprile 2010.

Le Scienze, Bill McKibben, *Sconfiggere il mito della crescita*, numero 500, aprile 2010.

Le Scienze, Quirin Schiermeier, *Le vere lacune dei modelli climatici*, numero 500, aprile 2010.

Le Scienze, Group (Università di Sheffield), Mark Newman, *Il mondo in un rubinetto*, numero 501, maggio 2010.

Le Scienze, Stan D. Wullschleger, Maya Strahl, *Cambiamento climatico: un esperimento controllato*, numero 501, maggio 2010.

Le Scienze, Alan R. Townsend, Robert W. Howarth, *Risolvere il problema dell'azoto*, numero 502, giugno 2010.

Le Scienze, Michele Catanzaro, *Piccoli, meravigliosi robot*, numero 503, luglio 2010.

Le Scienze, Kinrad Hochedlinger, *La cura che viene da dentro: le staminali*, numero 503, luglio 2010.

Le Scienze, Thomas Kirkwood, *Perché non possiamo vivere per sempre?*, numero 507, novembre 2010.

Le Scienze, Michael Moyer, Caterina Storrs, *Quanto ci rimane?*, numero 507, novembre 2010.

Le Scienze, Telmo Pievani, *Agonia di una specie*, numero 507, novembre 2010.

Le Scienze, John Matson, John Pavius, *Prognosi per l'apocalisse*, numero 507, novembre 2010.

Le Scienze, A.A. V.V., *Oltre la fine*, numero 507, novembre 2010.

newton, Barbara Gallavotti, *Desertec: il sogno possibile*, numero 4, giugno 2010.

newton, Jacopo Prisco, *Quo vadis homo sapiens?*, numero 1, marzo 2010.

newton, Marianella Sclavi, *Rifondare la città*, numero 2, aprile 2010.

Nòva 24, Giuseppe Caravita, *Distretti globali: tempi postmoderni*, numero 174, 21 maggio, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Nanocontainer mirato*, numero 175, 28 maggio, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Pelle artificiale: produzione illimitata*, numero 175, 28 maggio, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Superidrofobia: imitare i bruchi*, numero 175, 28 maggio, 2009.

Nòva 24, Francesca Cerati, *Rivoluzione cellulare*, numero 175, 28 maggio, 2009.

Nòva 24, Giuseppe Caravita, *Fotovoltaico nanotech*, numero 175, 28 maggio, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Dall'anguria all'etanolo*, numero 176, 4 giugno, 2009.

Nòva 24, Laura Aquili, Ergian Alberg, *Costruzioni liquide*, numero 176, 4 giugno, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *E' la volta del grafene*, numero 177, 11 giugno, 2009.

Nòva 24, Guido Romeo, *Saperi locali*, numero 177, 11 giugno, 2009.

Nòva 24, Giuseppe Caravita, *Mems: tre assi di sensori*, numero 177, 11 giugno, 2009.

Nòva 24, Lino Terlizzi, *Treno merci pneumatico*, numero 178, 18 giugno, 2009.

Nòva 24, Elena Comelli, *Rivoluzione culturale*, numero 179, 25 giugno, 2009.

Nòva 24, Elena Comelli, *Genetica verde 2.0*, numero 179, 25 giugno, 2009.

Nòva 24, Giulia Crivelli, Alessia Maccaferri, *Una sfilata di tecnologie*, numero 180, 2 luglio, 2009.

Nòva 24, Laura Aquili, Ergian Alberg, *Architettura permeabile*, numero 180, 2 luglio, 2009.

Nòva 24, Giuseppe Caravita, *Lo stile di Prometeo: abbigliamento nanotech*, numero 180, 2 luglio, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Batteri mangiaplastica*, numero 182, 16 luglio, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Rabarbaro senz'acqua*, numero 182, 16 luglio, 2009.

Nòva 24, Giuseppe Caravita, *Acquiloni di energia*, numero 182, 16 luglio, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Silicone come burro*, numero 195, 22 ottobre, 2009.

Nòva 24, Guido Romeo, *Wargame climatici*, numero 195, 22 ottobre, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Collanti naturali*, numero 196, 29 ottobre, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Energia: una batteria biologica*, numero 197, 5 novembre, 2009.

Nòva 24, Luca Dello Iacovo, *La sostenibilità è locale*, numero 198, 12 novembre, 2009.

Nòva 24, Alessandro Longo, *Nanotubi: nuovi materiali per le batterie*, numero 199, 19 novembre, 2009.

Nòva 24, Guido Romeo, *Mutazioni prêt à porter*, numero 200, 26 novembre, 2009.

Nòva 24, Renata Gatti, *Cibi cotti con l'Rfid*, numero 200, 26 novembre, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Mosse dalla luce*, numero 201, 3 dicembre, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Nanotubi al boro: armature leggerissime*, numero 202, 10 dicembre, 2009.

Nòva 24, A.A. V.V., *Così si scaccia la paura*, numero 203, 17 dicembre, 2009.

Nòva 24, Alessia Maccaferri, *Clima tiepido e consapevole*, numero 203, 17 dicembre, 2009.

Nòva 24, Giuseppe Caravita, *L'energia fa i conti con l'efficienza*, numero 205, 7 gennaio, 2010.

Nòva 24, Stefano Gulmanelli, *L'altra faccia del carbone*, numero 205, 7 gennaio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Pioggia di nanofreccie*, numero 207, 21 gennaio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Nanoartigiani*, numero 208, 28 gennaio, 2010.

Nòva 24, Hub Zwart, *Cervelli socializzanti*, numero 208, 28 gennaio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Filtro cattura-cellule*, numero 209, 4 febbraio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Funghi mangia-plastica*, numero 209, 4 febbraio, 2010.

Nòva 24, Roberto Vacca, *Distorsioni catastrofiche*, numero 209, 4 febbraio, 2010.

Nòva 24, Luca Dello Iacovo, *La metropoli che si fece giardino*, numero 210, 11 febbraio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Flessibili e ultraleggeri*, numero 211, 18 febbraio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Schiuma metallica: ossa d'acciaio*, numero 213, 4 marzo, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Sul fil di cotone*, numero 214, 11 marzo, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Forma su misura*, numero 218, 8 aprile, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Nanofili di boro: t-shirt come armatura*, numero 219, 15 aprile, 2010.

Nòva 24, Guido Romeo, *Quell'alga ci salverà*, numero 219, 15 aprile, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Brodo vegetale*, numero 220, 22 aprile, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *L'interruttore logico*, numero 220, 22 aprile, 2010.

Nòva 24, Andrea Carobene, *Alleanza nanotech*, numero 220, 22 aprile, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Stant in versione nano*, numero 224, 20 maggio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *La protezione è d'oro*, numero 225, 27 maggio, 2010.

Nòva 24, Francesca Cerati, *Lo Yin e lo Yang della natura*, numero 225, 27 maggio, 2010.

Nòva 24, Alessandro Quattrone, *Biotech laterale*, numero 226, 3 giugno, 2010.

Nòva 24, Elisabetta Curzel, *Si riparte dal cibo*, numero 226, 3 giugno, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Matrice per tessuti biologici, tra nano e realtà*, numero 227, 10 giugno, 2010.

Nòva 24, Giuseppe Caravita, *L'invasione dei Mems*, numero 227, 10 giugno, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Elettronica flessibile*, numero 228, 17 giugno, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Nanofilm supersottile*, numero 229, 24 giugno, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Proprietà del grafene*, numero 229, 24 giugno, 2010.

Nòva 24, Silvio Rubbia, *I conti dell'agroenergia*, numero 229, 24 giugno,

2010.

Nòva 24, Luca Dello Iacovo, *Sfida italiana al silicio*, numero 229, 24 giugno, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Device portatili: schermi ai nanotubi*, numero 230, 1 luglio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Staminali illuminate*, numero 233, 22 luglio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Vicini al vacino unico*, numero 233, 22 luglio, 2010.

Nòva 24, Andrea Carobene, *La nuova alleanza tra uomo e robot*, numero 233, 22 luglio, 2010.

Nòva 24, Elena Comelli, *Riutilizzo infinito*, numero 233, 22 luglio, 2010.

Nòva 24, Andrea Carobene, *Insetti robot*, numero 233, 22 luglio, 2010.

Nòva 24, Elena Comelli, *Il buco dell'acqua*, numero 234, 29 luglio, 2010.

Nòva 24, A.A. V.V., *Grafene, packaging antibatterico*, numero 234, 29 luglio, 2010.

Nòva 24, Christian De Poorter, *Le città da coltivare*, numero 234, 29 luglio, 2010.

Nòva 24, Marco Magrini, *Idrogeno2+ossigeno, la ricetta della vita*, numero 234, 29 luglio, 2010.

