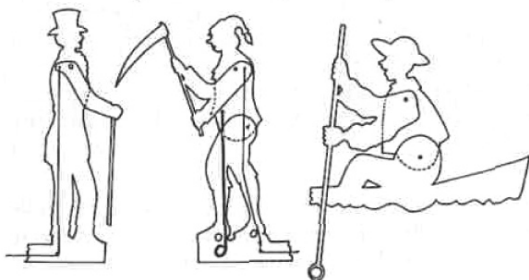
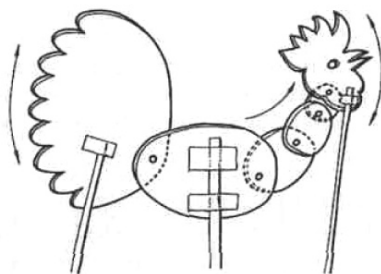
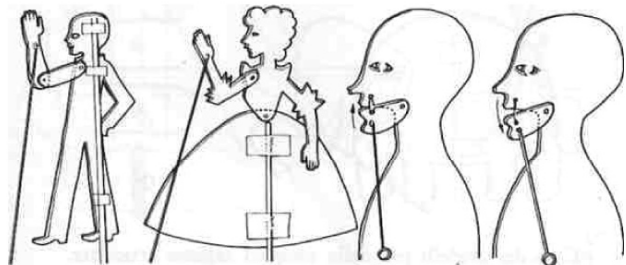


Ombre cinesi

Partiamo, come al solito, dal modo più semplice.

Una bacchetta principale sarà fissata al corpo e funzionerà da sostegno; un'altra sarà attaccata al polso di una mano e articolerà il braccio.

Volendo far compiere alcuni movimenti anche al secondo braccio, si potrà collegare con una sottile bacchetta terminante ad anello il secondo polso con il pollice della mano dell'operatore che reggeva la bacchetta principale: il secondo braccio farà ovviamente dei movimenti meno ampi del primo, ma aiuterà nell'espressione.



AGESCI SICILIA
branca EG

Stage Capi



1-2 Aprile 2017

Etna Cassone

Espressione



con la collaborazione del
Settore
Competenze



Animazione

ANIMAZIONE IN CERCHIO O ATTORNO AL FUOCO

In un cerchio si canta, si gioca, si balla, si recita, si gareggia. Il cerchio può essere di gioia, di interesse, di divertimento.

Il fuoco di bivacco può essere fatto anche da una sola squadriglia, per proprio conto.

È una attività comunitaria informale, basata su chiacchierate, scenette, mimi, racconti, canti, bans, danze e discussioni di temi vari.

Il fuoco di campo è una attività simile, ma più importante, svolta in grande stile, coinvolge tutto il Reparto, o addirittura più Reparti oppure ospiti esterni. Il fuoco da campo ha un animatore, il "maestro del fuoco", e un programma che non deve lasciare spazio all'improvvisazione.

DISPOSIZIONE ATTORNO AL FUOCO

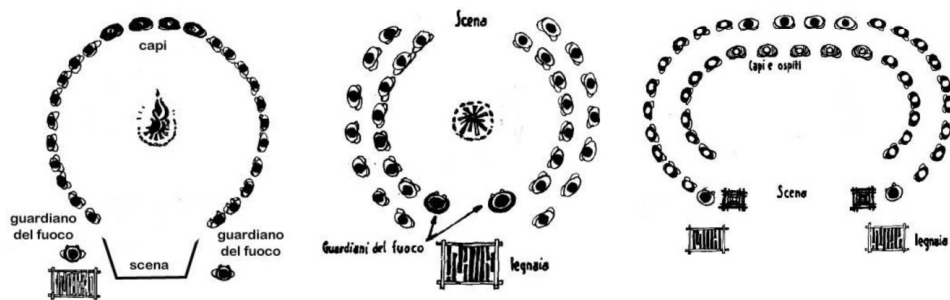
Se i partecipanti sono intorno ai 30-40, la disposizione sarà quella di un cerchio a una fila, senza spazi liberi. Eventuali azioni sceniche si svolgono nello spazio prima occupato dalla squadriglia che le presenta. Se il numero dei partecipanti è superiore, si potranno disporre in due o tre file e si può realizzare uno spazio scenico con un fondale bianco formato da un lenzuolo, che può essere usato anche per numeri con le ombre.

Se si riuniscono più di quattro reparti il cerchio diventa un'ellisse e i due fuochi vengono collocati ai lati della scena, posta in uno dei lati più lunghi.

Se il luogo lo consente la disposizione ad anfiteatro rappresenta una soluzione interessante ed efficace.

Ci si siede alla turca, Per alcuni canti e giochi, se necessario, ci si appoggia sulle ginocchia o ci si alza. Si tenga presente che la posizione alla turca può essere conservata per un'ora al massimo, poi ci si stanca.

Se si preferisce, si possono realizzare sedute con pietre, tronchi o altro. Importante è che tutti stiano seduti.



SVOLGIMENTO

Il Fuoco deve seguire un crescendo di gioia, di ritmo e di allegria, per divenire più raccolto verso la fine, in modo da creare l'atmosfera adatta per gli interventi conclusivi del Capo e dell'Assistente.



IL COSTUME DI STOFFA

Il costume di stoffa presenta il vantaggio di essere resistente e solido, di servire molte volte, di poter essere usato e trasportato con disinvoltura e di costituire un vero e proprio corredo di attore.

Di stoffa, e quindi cuciti, possono essere alcuni particolari dei costumi essenziali: le farfalline, le cravatte, le cinture, i ponchos, i guanti bianchi, i giubbetti, i farsetti, i foulards.

I tessuti che rendono meglio sulla scena sono quelli lucidi di raso o Taffetà e la preferenza nei colori va a quelli forti e vivaci (rosso su costume base nero o bianco; bianco su costume base marrone, giallo vivo, verde bandiera, arancione).

Vi sono altre occasioni in cui si usano i costumi di stoffa: costruiti con pezzi di fortuna disponibili sul momento, ma destinati di solito ad altre funzioni.

Trovandosi al campo si sfrutteranno per esempio. Cappelloni, teli impermeabili, fazzoletti, sacchi, sacchi pagliericcio, asciugamani, strofinacci da cucina.

I COSTUMI

Il costume degli Scouts non deve mai essere acquistato o affittato, deve essere invece frutto dell'impegno creativo, del lavoro, dell'intraprendenza del singolo, e, in special modo, della squadriglia.

In certe occasioni, quali ad esempio un fuoco a tema, la presenza del costume diventa indispensabile; con l'aiuto della tremula ed incerta luce del fuoco infatti basta poco per creare un personaggio, un'epoca, un ambiente.

Creare un costume significa riprodurre, con stoffa, carta, o modificando indumenti esistenti (pigiamata, fazzoletti, elementi di divisa) gli elementi necessari per vestire in ogni particolare il personaggio che si vuole attuare.

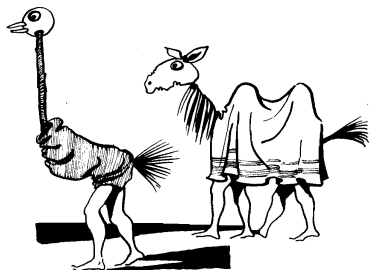
Quando si vuole comporre un costume completo bisogna seguire alcune indicazioni:

- per quanto completo, il costume deve essere sobrio e pratico e non deve mai interferire con i movimenti del corpo;
- è inutile arricchirlo di particolari se questi non possono essere apprezzati dal pubblico. Siano pochi, ma evidenti;
- il costume deve essere forte, resistente a cadute e sforzi. Un costume che va in pezzi durante una scena fa andare in pezzi anche tutto il resto.

IL COSTUME DI CARTA

Dai costumi di carta crespata, di solito costumi completi, ai particolari dei costumi essenziali... la carta è una alleata fedele della espressione.

Con carta sottile, bianca, ritagliata con le forbici, si fanno i polsini di pizzo, i colletti alti e arricciati, le piume dei costumi storici; mentre per le decorazioni, per i cappelli o le spade degli stessi si usa cartoncino più sostenuto. Per questi lavori sono indispensabili soltanto: una macchinetta pinzatrice ed una provvista di nastro scotch trasparente o colorato. Un altro vantaggio dei costumi di carta consiste nel poterli dipingere



Il materiale necessario per i vari numeri deve essere preparato in precedenza e tenuto a portata di mano.

La "chiamata al fuoco" può avvenire con un segnale od un canto caratteristico; è tradizione che i partecipanti arrivino in silenzio e evitino, anche durante lo svolgimento, i chiacchiericci e la confusione, che turberebbero l'attenzione della comunità.

ILLUMINAZIONE:

Il massimo di luce deve aversi in occasione di numeri mimati o rappresentativi, mentre meno necessaria l'illuminazione in occasione di canzoni, letture o cori recitati: essa deve essere tempestiva e silenziosa; I fuochisti devono alimentare il fuoco evitando movimenti scomposti e agitati per non distrarre l'attenzione.

I' ANIMATORE

E' l'elemento fondamentale del fuoco, a lui spetta il compito di creare l'ambiente e guidare i partecipanti. Deve avere una buona voce per parlare e cantare, essere intonato e sentire il ritmo, sicuro di sé e del proprio spirito.



Deve possedere una buona dose di buon gusto, oltreché prontezza di riflessi.

Deve essere un efficace organizzatore e coordinatore e conoscere bene varie tecniche espressive, nonché un buon numero di canti, bans, giuochi, danze ecc.

L'animatore deve aver cura di scomparire quando altri sono nel cerchio, in modo da non confondere e distrarre l'attenzione, ma deve essere pronto a balzare sulla scena rimasta vuota, pretendendo il silenzio e l'attenzione, conservando tra un numero e l'altro la giusta tensione.

Per una buona riuscita, l'animatore deve:

- saper alternare danze, giochi, canti, scenette in maniera intelligente;
- preparare una scaletta informandosi sul tipo di intervento delle altre squadriglie;
- tenere pronte delle danze o bans coinvolgenti per i momenti di calo di partecipazione;
- collocare al centro i numeri più consistenti, che necessitano di più attenzione;
- lasciare "scemare" il bivacco verso la fine in modo da condurre verso la parte seria senza sbalzi;
- saper coordinare gli "applausi"
- saper riempire i "momenti morti"

Durante la conduzione è importante:

- tenere la voce alta e chiara ma non urlare (respirazione diaframmatica);

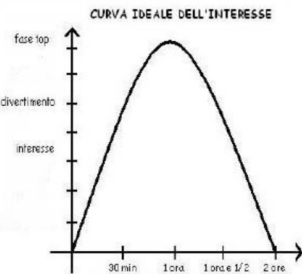
- non dare MAI le spalle agli spettatori;
- controllare che "in scena" ci siano solo le persone coinvolte nell'azione;
- non allungare i discorsi e tenere sott'occhio l'interesse del pubblico;

Ombre cinesi

LA CURVA DI INTERESSE

La curva di interesse è come una parabola: con il trascorrere del tempo aumenta fino a raggiungere un picco massimo, poi, sempre gradualmente, decresce sempre più, fino ad arrivare a zero.

Sempre valida resta la vecchia norma di sospendere i numeri quando ancora sono in pieno interesse, senza attendere di giungere alla saturazione e alla noia.



I PROGRAMMI

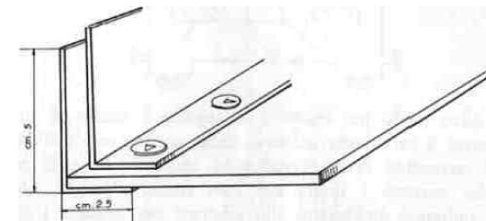
Non lasciare niente all'improvvisazione il programma è indispensabile per la buona riuscita;

E' importante tenere conto:

- dell'età, degli interessi e dei gusti dei partecipanti;
- del numero dei presenti per adattare canti, bans, giochi;
- del luogo e di eventuali distrazioni vicine;
- dello stato d'animo generale (sereno o eccitato, riposato o stanco);
- della presenza e composizione di eventuali ospiti.

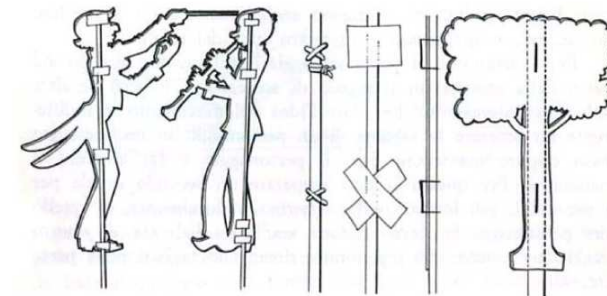
ERRORI PIÙ COMUNI:

- scegliere barzellette e/o scenette di cattivo gusto, solo perché la "battuta grassa" fa comunque ridere
- essere approssimativi e superficiali nei giochi e nell'esecuzione dei canti
- parlare a bassa voce (gli spettatori faticano a sentire)
- volgere le spalle al pubblico
- sbagliare le battute
- bloccarsi dopo un errore (bisogna sempre inventare qualcosa e continuare comunque)
- sbagliare le "entrate in scena"
- esagerare la recitazione
- mostrare insicurezza e dubbi



Con una bacchetta

È il modo classico. La sagoma viene fissata su di una bacchetta e mossa da sotto come per i burattini. Quando si disegnano queste sagome, bisogna allora prevedere la sistemazione di queste sottili bacchette, che, possibilmente, dovranno attraversare tutto il corpo nel senso dell'altezza.



b. SAGOME ARTICOLATE

II passo successivo è quello di rendere più dinamiche le ombre operando delle articolazioni nelle sagome.

È ovvio che in una figura umana riprodurremo alcune delle articolazioni proprie del corpo umano: spalla, gomito, anca, ginocchio; in sagome più grosse, articolare il mento aiuterà a comprendere chi sta parlando.

2. CON LE SAGOME DI CARTONE

È qui che facciamo tesoro di tutta l'esperienza cinese, giapponese, turca e di quella francese più recente. Conviene partire dalle sagome in un pezzo solo, per passare poi a quelle articolate.

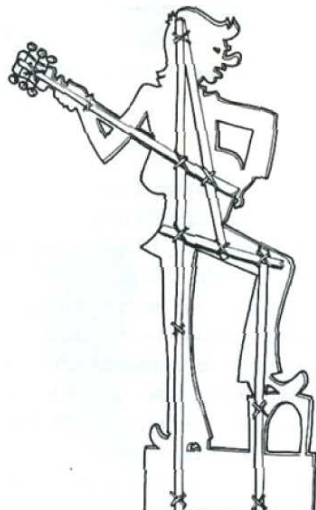
a. SAGOME FISSE

È evidente che non tutte le immagini, una volta ridotte in sagome, vanno bene: si preferiranno i profili piuttosto che le foto di fronte; ma dopo una... cinquantina di sagome inutilizzabili, si fa l'occhio e non si sbaglia più.

Come cartoncino per le sagome piccole, bisogna sceglierne uno facile da ritagliare con le forbici. Non si abbia timore per la loro rigidità: qualche rinforzo con il nastro adesivo o con del fil di ferro risolverà ogni problema.

Per sagome più grandi, o si passa decisamente al legno compensato, che è facilmente ritagliabile con il seghetto da traforo, o, più semplicemente, si rinforzano le sagome in semplice cartoncino con dei listelli di legno.

Non è necessario che queste sagome grandi vengano disegnate e tagliate in un pezzo solo: ogni giunzione delle eventuali parti (si pensi ad esempio al tronco e ai rami di un albero) scomparirà nella proiezione dell'ombra. Per fissare le sagome ai listelli di sostegno, sono molto comode quelle pistole sparapunti usate dai tappezzieri. Le dimensioni delle sagome dipendono dall'uso che se ne vuoi fare e dall'ambiente ove le si vuoi rappresentare. Si tenga conto comunque del fatto che, anche qui avviene quella curiosa magia osservabile nel teatro dei burattini e delle marionette: concentrando la propria attenzione su marionette alte non più di 40 centimetri, si ha la sensazione che esse siano molto più grandi.



SUGGERIMENTI: PER I CANTI:

preparate un cartellone con scritto chiaramente il testo oppure, fotocopiate il testo dovete conoscere bene i canti che proponete.
il canto riesce molto meglio se lo si conosce già.

SUGGERIMENTI PER IL MIMO

Considera il tuo corpo come un insieme di segmenti che si possono combinare tra loro in molti modi.

Il mimo è imitazione, quindi osserva bene quello che ti accade intorno e come si muovono le persone, animali cose.

Vivi "realmente" ciò che stai rappresentando, Immedesimati e concentrati estraniandoti dalle distrazioni.

Se il pubblico è lontano da te, "amplifica" tutti i tuoi gesti.



Mimo

MIMO - LE TECNICHE DEI CLOWN: SBERLE, CALCI E CADUTE

Ci sono tante tecniche che il clown può usare per divertire la gente: le sberle, i calci, le cadute... Molti si chiedono come fanno i clown a non farsi male quando cadono, fanno salti mortali...

È un po' come nella magia: il trucco c'è, ma non si vede.

La cosa importante è eseguire queste cose con molta attenzione e concentrazione per non farsi male.

La sberla (fig. 1)

Il clown non è un violento. La sua sberla è uno scherzo e non fa male. Fa parte del gioco e il suo trucco, quando viene svelato, è motivo di gioia. Chi da la sberla deve curare la "grinta" nel darla, come se dovesse schiaffeggiare il compagno. Chi riceve deve offrirsi in modo rilassato, senza paura..

Bisogna esercitarsi più volte perché venga naturale.

Può capitare che le prime volte la sberla arrivi sul serio, per errore, o che uno, per paura, si tiri indietro... Errore! Bisogna ripetere fino a conquistare padronanza, fiducia, sicurezza.

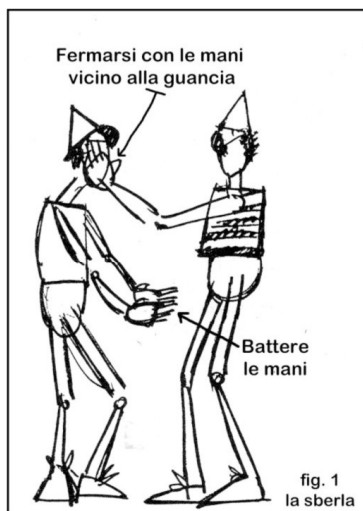
Ci sono due tipi di sberla. Quella singola e quella doppia. Tutte e due hanno lo stesso meccanismo.

— La mano che da la sberla (A) parte velocemente e in maniera decisa, fermandosi a pochi centimetri dalla faccia di B.

— In contemporanea all'arrivo della sberla, B muove la faccia come se ricevesse realmente la sberla (quindi dalla parte opposta all'arrivo della sberla).

— All'arrivo della sberla, B batte le mani per simulare il rumore dello schiaffo.

Eventualmente piangere e singhiozzare.



Doppia sberla

— Si fa con due mani, una dopo l'altra, in sequenza rapida: "Pim! Pam!". Chi riceve, si ricordi, deve dare due colpi. Oppure:

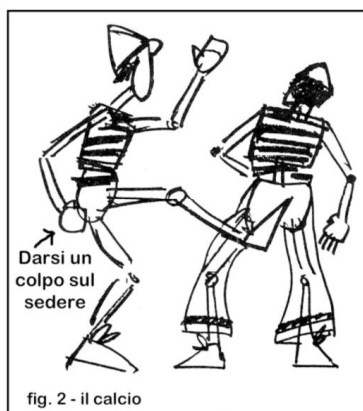
— Quando A da la sberla, B si abbassa e tornando in piedi stende A mollandogli due ceffoni uno a destra e uno a sinistra.

Ci si può sbizzarrire con una serie di sberle... da clown, s'intende, senza farsi male e senza litigare, ovviamente.

Calcio nel sedere (fig. 2)

— Il calcio parte da A toccando leggermente il sedere di B, che a sua volta sobbalzerà o cadrà.

— Il rumore del calcio si ottiene battendo la mano sul proprio sedere (quello di A quindi!) mentre si dà il calcio. Chi riceve il calcio deve curare la reazione, portando il bacino in avanti ed eseguendo una mimica di conseguenza. Conseguenza del calcio può essere una caduta.



Le cadute

Sono sempre spettacolari nelle gags, soprattutto quando non sono previste dallo spettatore, quando giungono in seguito ad una sberla o ad un calcio. Bisogna esercitarsi ed imparare bene la tecnica per evitare rotture!

Ombre cinesi

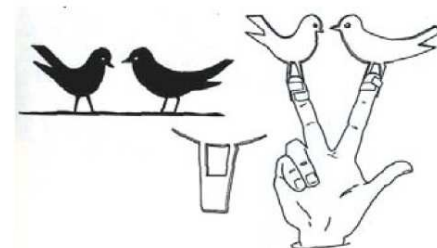
I profili dei panorami (città, bosco, casa strada...) possono essere sistemati un po' più distanti dallo schermo: risulteranno più grandi e leggermente sfuocati; su di essi si staglieranno bene le sagome più scure e nitide dei personaggi, messi più vicini allo schermo.

Soprattutto le sagome dei panorami, ma anche quelle dei personaggi, è bene che siano « alleggerite » con delle parti trasparenti colorate. Si possono utilizzare quei fogli di plastica colorata che servono per foderare i libri, facendo attenzione a scartare il tipo zigrinato che è poco trasparente, se non a contatto con lo schermo.

I modi per muovere le sagome sono tanti :

Con le dita

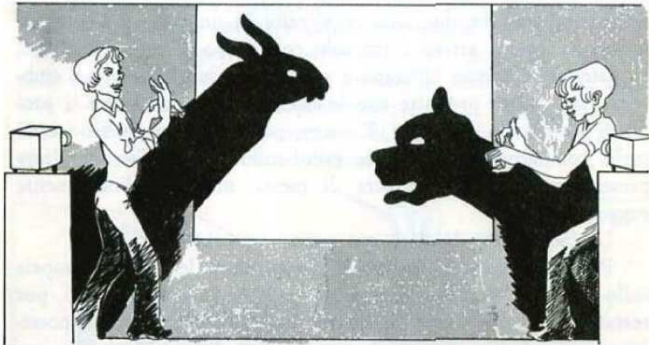
È decisamente il modo più semplice. Le sagome, di misure molto ridotte, vengono (issate sulle dita; così, più personaggi possono essere rapidamente mossi, interpretando dialoghi, camminate, eccetera.



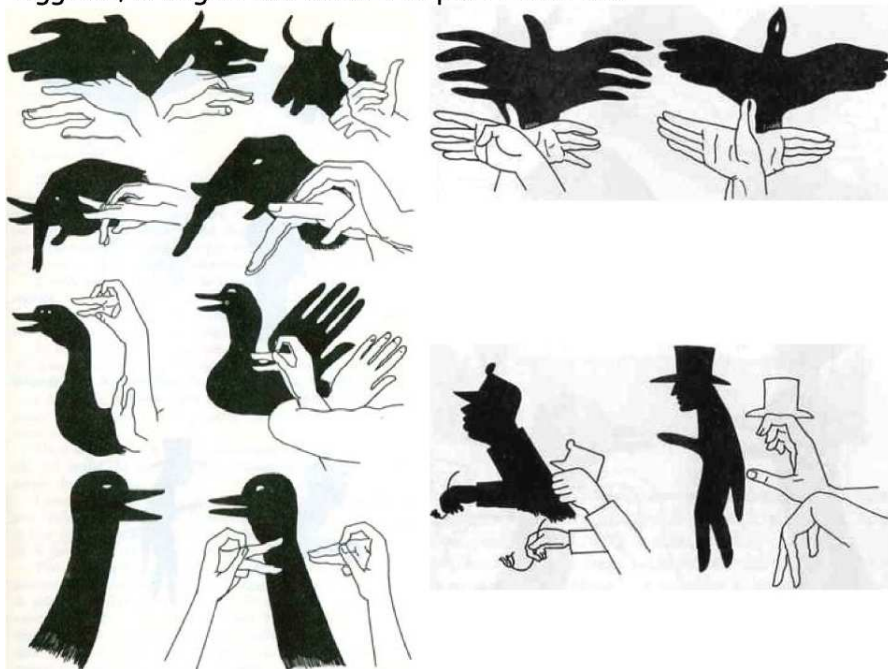
In trincea

Le sagome vengono fatte scorrere in una guida appoggiata su di un piano; la guida è facilmente realizzabile con due profilati ad « L », disposti come nella figura (quello superiore è fissato con delle semplici puntine da disegno per variare a piacere la larghezza del « canale », a seconda delle sagome impiegate).

Volendo realizzare una storia con alcuni di questi personaggi, converrà far comparire delle figure anche dall'altra parte. Basterà sistemare un secondo proiettore dal lato opposto, da accendere alternativamente al primo.



Con qualche piccolo ritaglio di cartoncino e altri semplici Oggetti, si migliorano ancora di più i risultati.



Caduta all'indietro dalla sedia (fig. 3)

L'unico pericolo è battere la schiena con lo schienale, quindi fate attenzione: per evitare ciò occorre battere per terra con le mani indietro e le spalle (mai con il fondoschiena). Ecco la tecnica:

- Sedersi normalmente su una sedia
- Darsi una spinta all'indietro con il corpo
- Quando vedete che state per cadere, allargate le gambe e puntate i talloni per terra. Fatto questo, basta darsi una spinta all'indietro per cadere senza toccare la sedia.

Il consiglio è di aiutarvi appoggiando sempre per terra un piede. Quando vi sedete, tenete i piedi divaricati all'infuori.

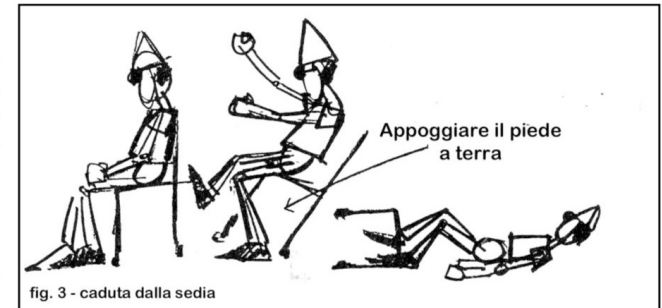


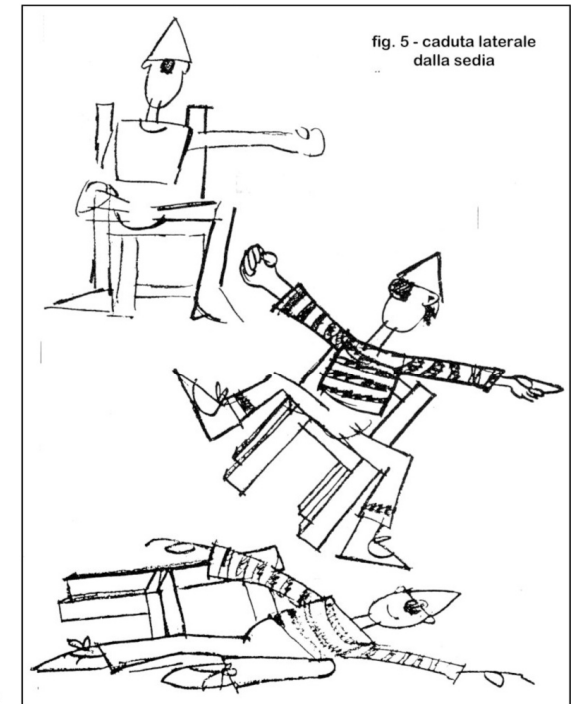
fig. 3 - caduta dalla sedia

Caduta all'indietro dalla sedia ...dalla spalliera! (fig. 4)

Sedetevi sullo schienale della sedia, piedi divaricati in fuori. Si appoggia, cadendo, un piede e poi l'altro e infine... giù in caduta libera, come prima. Provate e riprovate tante volte per acquistare naturalezza e vincere paure!



fig. 4 - caduta all'indietro dalla spalliera



Caduta laterale dalla sedia (fig. 5)

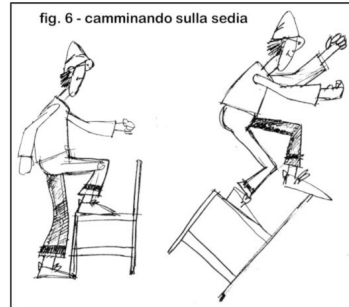
Decidete se cadere a sinistra o a destra. Non cadete sul ginocchio, perché è pericoloso. Si deve cadere, invece, sulla coscia e la mano (dalla parte in cui si cade: la destra, se a destra; la sinistra, se a sinistra) tesa in fuori. Come se vi afflosciaste, evitando irrigidimenti innaturali.

Ombre cinesi

Camminando in piedi sulla sedia ...cade la sedia e tu continui a camminare! (fig. 6)

E' di effetto, potete anche continuare a camminare sopra ad altre sedie (si può utilizzare in una gag tipo "acchiappa acchiappa" oppure fate finta di non vedere una sedia e ci camminate sopra con indifferenza). Questa la tecnica: salite prima con un piede sul sedile, poi con l'altro sullo schienale, si sposta il peso nella direzione di marcia, in avanti senza e, mantenendo l'equilibrio, la sedia cadrà e voi continuate tranquillamente il vostro cammino. La prima volta sembra difficile, ma la caduta della sedia fa più rumore che altro.

Comunque, la prima volta, fatevi aiutare da qualcuno che si metta al vostro lato e... scegliete una sedia robusta e stabile.

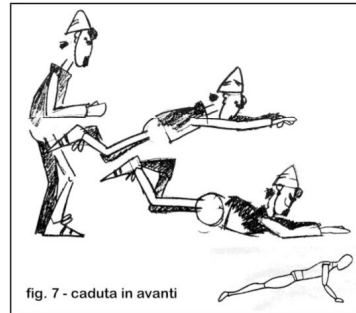


Caduta in avanti (fig. 7)

Le cadute dei clown, in gergo, si chiamano "patè"

In ginocchio: tenendo le braccia alzate, le mani all'altezza della faccia, cadiamo in avanti picchiando con le mani sul suolo, proprio come si fa per dare una sberla. I gomiti devono restare distanziati da terra, questo, ovviamente, per non picchiare le braccia. Il volto arriva leggermente sfasato rispetto alla battuta delle mani.

In piedi: Bisogna fare una specie di tuffo, ma, attenzione, non è un balzo in avanti, si cade quasi sul posto. Questo "volo" è dato all'inizio, dalla spinta dei piedi e poi da tutto il corpo. Che si pone quasi orizzontale rispetto al suolo. Le mani, in battuta, sono le prime ad arrivare. Infatti l'impatto si ammortizza proprio su di esse. Per rendere più realistica la caduta spingete i piedi all'indietro. Attenzione: le mani si trovano sempre leggermente sopra il volto, solo così possono proteggerlo e per evitare ginocchiate si può attirare la caduta con la punta dei piedi tenendo le gambe rigide, ma non troppo.

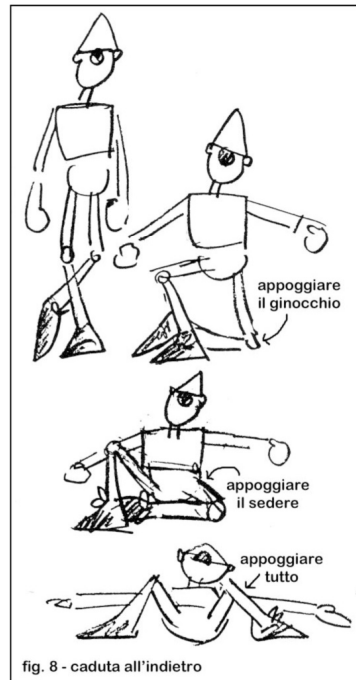


Caduta all'indietro (fig. 8)

E' la più classica e anche la più semplice.

La gamba destra (o sinistra) si sposta di mezzo passo indietro il piede destro va quasi dietro il sinistro e appoggia sulla punta. Cadendo un po' spostati sulla parte destra del corpo, si tocca prima con la gamba, il ginocchio, poi la coscia e le natiche, infine il busto e la testa (attenzione: la testa va tenuta in avanti, perché la nuca non vede). Quando toccate le natiche (o il sedere) nello stesso istante si batte sul pavimento con la mano destra, avendo cura di tenere il braccio teso, onde evitare di picchiare con il gomito (fa molto male!) Questo colpo, dato con la mano tesa ed aperta, fa molto rumore. Non bisogna essere rigidi nel cadere, ma scivolare, sprofondare, altrimenti il pubblico riderà della caduta, ma voi no!

La caduta è conseguente a una sberla, quindi unire bene i due esercizi: sberla, caduta.



Una sorgente di luce, un corpo opaco, uno schermo. È tutto qui: il corpo opaco, interposto fra la sorgente e lo schermo, produce l'ombra che gli spettatori, disposti dalla parte opposta dello schermo, potranno osservare.

Insomma, senza sfogliare libri sulla teoria delle ombre, è sufficiente fare delle ombre per capire.

Ed ecco allora come fare queste ombre: con le mani, con le sagome di cartone (fisse o articolate), con il proprio corpo.

1. CON LE MANI

Le indicazioni sono veramente poche.

Per evitare che il corpo di chi produce le ombre compaia sullo schermo, conviene decentrare la luce: in questo modo, pur restando nascosti dietro la quinta laterale, le ombre si sposteranno un po' di più verso il centro dello schermo.

Disponendosi come è indicato nella figura e producendo le ombre secondo i disegni che seguono, è chiaro che esse risulteranno tutte voltate verso destra (per chi guarda).

