

APPENDICE DEGLI ESERCIZI

Non esistono risposte sbagliate per nessuno degli esercizi contenuti in questo libro. Ci sono soluzioni più o meno appropriate, più o meno brillanti. Soluzioni provocatorie, noiose, o divertenti.

Come forma d'arte collaborativa, l'illuminazione teatrale sarà sempre soggetta alle opinioni e ai contributi del regista, del designer e delle altre figure interessate. In tutte le produzioni bisogna trovare, per ciascun momento drammatico, soluzioni specifiche che consentano agli spettatori di comprendere la scena che hanno di fronte e che garantiscano chiarezza comunicativa: da un punto di vista visivo, drammatico e sensoriale.

I lettori che avessero bisogno di altro tempo per sperimentare le proprie idee, troveranno in questa *Appendice* una selezione di nuovi esercizi. Spero si rivelino utili.

Tutti questi esercizi necessitano di una piccola zona delimitata sul palco (circa 1m di profondità e 2m di larghezza) e prevedono che il pubblico sia posto di fronte all'azione.

PRINCIPIANTI

◆ **Esercizio 79 – Spot On!**

All'interno della vostra zona, illuminate un attore usando un solo fascio di luce, in modo che il pubblico possa vederne con chiarezza il volto. Immaginate che stia per raccontare una storia di circa venti minuti.

Considerate quanto segue:

- quale attrezzatura sceglierete, e perché?
- dove la posizionerete in relazione all'attore e al pubblico, e perché?
- quale livello di luce sceglierete, e perché?

Eseguite l'esercizio come lo avete pianificato e poi valutate l'efficacia delle vostre scelte.

Note:

La riuscita di una buona illuminazione teatrale dipende in gran parte dalla capacità di immaginare l'effetto finale delle scelte compiute. Più si immagina correttamente, e si sceglie in modo appropriato, più il risultato sarà efficace e si riuscirà a mettere a frutto il poco tempo a disposizione.

Potete confrontare questo esercizio con l'*Esercizio 15*.

◆ **Esercizio 80 – Un raggio di sole**

Illuminate un attore in piedi usando un gruppo di unità per simulare un sole direzionale molto luminoso, magari un sole estivo nel suo momento più caldo. Fate caso all'angolazione della luce e al suo rapporto con il pubblico.

Poi, riflettete su quanto segue:

- l'angolazione della luce che avete scelto crea un'illuminazione piatta sull'attore o forma delle ombre?
- il raggio di luce era sufficientemente luminoso per suggerire la luce solare e creava abbastanza luce "di rimbalzo" per coprire le ombre scure causate dalla sua direzionalità?
- il colore che avete scelto per il gruppo di luci è adatto a simulare la luce del sole?
- potrebbe essere utile aggiungere un'unità di luce supplementare per bilanciare il gruppo e riempire eventuali ombre?

Note:

In questo caso se il risultato è troppo retroilluminato o troppo piatto molto dipende dalla scelta dell'angolazione della luce. Un gruppo di parcan (quattro o sei) è un buon punto di partenza per questo esercizio.

Confrontate questo esercizio con l'*Esercizio 33*.

◆ **Esercizio 81 – La luna di Endor**

All'interno della vostra zona, create l'aspetto di una radura boscosa di notte, magari con un tocco di mistero o di ultraterreno.

Note:

Questo esercizio è divertente, dal momento che nessuno sa veramente che aspetto abbia la foresta di *Star Wars* se non per gli scorci visti nel film... perciò potete scegliere quello che volete senza paura di essere contraddetti. Potete esagerare il colore, avere più di una fonte di luce – e questa può essere chiara o scura, come desiderate. L'importante è che il risultato soddisfi un possibile osservatore che si trova in una foresta – probabilmente molto tempo fa e molto, molto lontano!

Confrontate questo esercizio con l'*Esercizio 34*.

◆ **Esercizio 82 – Shelob**

Dopo l'*Esercizio 81*, impostato sulla messinscena di una luna distante, questo esercizio richiede di creare un altro luogo irreali: nelle profondità di Cirith Ungol, nel regno della Terra di Mezzo, troviamo la tana di Shelob, il ragno gigante. Nel vostro spazio di gioco create un'atmosfera orribile e spaventosa, adatta a questa malvagia creatura del secondo volume della trilogia *Il signore degli anelli*.



Esempio di gobos per l'*Esercizio 82*.

Note:

Sembra difficile completare questo esercizio senza ricorrere al meraviglioso mondo dei gobos (vedi il suggerimento in foto). Ma pensando bene, forse non è così: non è tutta una questione di colore e angolazione, oscurità e ombra?

Questi ultimi due esercizi sono nella sezione per principianti perché è difficile sbagliarli, dal momento che nessuno sa come questi spazi dovrebbero essere realmente rappresentati. Gli esercizi successivi sono, forse, leggermente più difficili.

◆ **Esercizio 83 – Dove siamo?**

Nella vostra zona, create un'illuminazione per suggerire uno dei seguenti interni in cui illuminare un attore:

- uno studio dentistico;
- una banchina della stazione metropolitana;
- un'accogliente scena notturna in un bar;
- l'interno di una chiesa.

Note:

Siate sempre consapevoli della visibilità dell'attore sul palcoscenico e chiedetevi: «Quanto a lungo riuscirei a guardare una scena con questa illuminazione?».

Per renderlo più complesso, potreste provare a creare diversi interni (o persino tutti) allo stesso tempo e vedere quanti dispositivi vi saranno effettivamente necessari (verificate se alcune unità possono fare più di una cosa).

Fate caso se per il dentista avete creato un'ambientazione clinica o minacciosa. E nella scena della metropolitana avete provato a immaginare il passaggio di un treno in corsa? Nella scena del bar quale colore avete usato per la luce per suggerire calore? E avete usato una finestra – magari una vetrata colorata – nella scena della chiesa?

Confrontate quest'esercizio con l'*Esercizio 39*.

◆ **Esercizio 84 – Dove siamo adesso?**

Nella vostra zona, create un'illuminazione per uno dei seguenti esterni in cui illuminare un attore:

- una spiaggia assolata in riva al mare;
- un giorno d'inverno in una foresta;

- un giorno di pioggia, in attesa dell'autobus;
- una scena notturna a New York.

Note:

Applicate qui le stesse note dell'*Esercizio 83*.

Ancora una volta, è interessante notare se avete pensato di suggerire l'idea del mare o della luce riflessa dal mare sulla spiaggia. La vostra pioggia era statica o in movimento? E nella vostra scena newyorkese avete usato luci al neon o altro per evocare New York? Confronta quest'esercizio con l'*Esercizio 40*.

◆ **Esercizio 85 – Estate**

Nella vostra zona, create un'illuminazione per suggerire i seguenti orari in una giornata estiva:

- alba;
- mattina;
- pomeriggio;
- crepuscolo;
- notte.

Note:

Siate sempre consapevoli della visibilità dell'attore sul palcoscenico e chiedetevi: «Quanto a lungo riuscirei a guardare una scena con questa illuminazione?».

Per renderlo più complesso, potreste provare a creare diversi interni (o persino tutti) allo stesso tempo e vedere quanti dispositivi vi saranno effettivamente necessari (verificate se alcune unità possono fare più di una cosa).

Potreste anche provare a rendere credibile la transizione da un momento all'altro della giornata. Naturalmente, potete provare a svolgere lo stesso esercizio per un giorno invernale, primaverile o autunnale. Confrontate quest'esercizio anche con l'*Esercizio 33* e *34*.

LIVELLO INTERMEDIO

Gli esercizi in questa sezione riguardano tanto l'atmosfera drammatica quanto lo spazio, e per svolgerli ci si può basare sulla familiarità con alcuni luoghi immaginari o sulle ricerche eventualmente necessarie.

◆ **Esercizio 86 – Dentro l'armadio**

Create due illuminazioni e provate a passare dall'una all'altra, divertendovi a capire come rendere l'idea del luogo e la giusta atmosfera drammatica:

- l'interno del guardaroba;
- Narnia, la notte, l'inverno (un lampione).

Note:

In questo esercizio, il grado di finezza delle modifiche necessarie a passare da una scena all'altra determinerà il modo in cui il pubblico si accorgerà del cambiamento. In questo caso la trasformazione deve essere inevitabilmente molto profonda. Dal buio alla luce, dall'interno all'esterno, dal caldo stantio al freddo invernale.

◆ **Esercizio 87 – La peggiore torta di Londra**

Nella vostra zona, create due illuminazioni e passate dall'una all'altra sui seguenti soggetti:

- *Sweeney Todd* – la Londra vittoriana – un'innocua pasticceria;
- *Sweeney Todd* – la pasticceria – la vera natura diventa apparente.

Note:

Il passaggio tra queste scene potrebbe essere molto sottile e avvenire in modo piuttosto graduale... oppure no. Dipende dal grado e dalla velocità del cambiamento.

◆ **Esercizio 88 – Che bella vacanza**

Nella vostra zona, create due condizioni di illuminazione e passate dall'una all'altra sui seguenti soggetti:

- *Mary Poppins*: un parco a Londra in un giorno di primavera;
- *Mary Poppins*: un parco a Londra e una magia che inizia a verificarsi.

Note:

Anche in questo caso, forse un delicato passaggio che pervade gradualmente l'intera illuminazione può suggerire un senso di magia, sta a voi decidere se volete che il cambiamento sia sfumato o più evidente.

◆ **Esercizio 89 – È un pugnale?**

Nella vostra zona, create due illuminazioni e passate dall'una all'altra basandovi sulle scene descritte:

- Macbeth di notte nel suo castello: atto II, scena 1;
- Macbeth vede il fantasma del pugnale davanti a sé;
- il pugnale scompare.

Note:

Tra creare l'illuminazione per una scena classica potente come questa, per un esercizio di fantasia meno impegnativo o ancora per un esercizio basato sulla creazione di luoghi realistici non c'è in realtà alcuna differenza. Possiamo scegliere di essere abbastanza fedeli nella scena del castello di notte: oscurità, forse un lume di candela o uno squarcio di luce lunare che penetra da una finestra. Il modo in cui affrontiamo il pugnale resta una questione di gusto ed enfasi. In ogni caso, questo è un momento intenso in un lavoro già poetico, e la nostra illuminazione potrebbe accentuarlo.

◆ **Esercizio 90 – Esercizi classici**

Provare a creare un'illuminazione adatta ai momenti poetici classici della letteratura drammatica è un esercizio dove c'è molto da divertirsi e molto da apprendere. Ecco quindi alcuni suggerimenti in più. In questi esercizi qualsiasi costume, oggetto di scena, elemento di arredo e così via potrà aggiungere qualcosa alla scena. Nella vostra zona, create due illuminazioni e passate dall'una all'altra basandovi sulle scene descritte:

- Romeo ai piedi del balcone in una calda notte italiana; atto II, scena 2;
- una luce appare dalla camera di Giulietta;
- le mura esterne del castello di Elsinore; atto I, scena 5;
- appare il fantasma del padre di Amleto;
- il Senato romano – le Idi di marzo; atto III, scena 1;
- l'assassino pugnala a morte Giulio Cesare – *Anche tu, Bruto?*;

- la pergola delle fate in *Sogno di una notte di mezza estate*, atto III, scena 1;
- appare Puck e trasforma Bottom, dandogli la testa da asino.

Note:

Cominciando con l'affrontare momenti chiave come questi, si può sviluppare un intero progetto per tutta la commedia. Perché all'interno di qualsiasi commedia o produzione deve esserci un punto di partenza, un seme che si espande per determinare l'aspetto globale dello spettacolo; scene complementari o in contrasto tra loro che tuttavia creano l'"universo" del dramma.

Confrontate i risultati con quelli dell'*Esercizio 66* e *67*.

◆ **Esercizio 91 – Inseguimenti**

Sul pavimento del vostro spazio, delineate una serie di aree di luce chiaramente definite, per esempio una serie di riquadri come un pavimento piastrellato o un cerchio di punti. Poi, utilizzando la console o i fader manuali, preparate le seguenti cose:

- una sequenza di luci per far sì che le unità indipendenti si inseguano l'una dopo l'altra;
- una sequenza di due gruppi di unità alternate, pari e dispari;
- una sequenza in cui a e b, sopra, corrono insieme;
- una sequenza che sembra essere casuale.

Utilizzando colori particolari per le vostre unità dovrete anche essere in grado di ricreare l'aspetto di un pavimento da discoteca abbastanza credibile.

Note:

Questi "inseguimenti" introducono un discorso sul movimento della luce lungo linee prevedibili o casuali. Le vostre scelte sulla velocità del cambiamento, della dissolvenza di ogni singolo momento, sulla durata della sospensione e così via influenzeranno il risultato finale.

◆ **Esercizio 92 – Fuoco e acqua**

Illuminate un oggetto complesso e attraente di vostra scelta – un secchio rovesciato è molto efficace. Mettete a fuoco, colorate e schermate con i gobos un numero di unità su questo oggetto per simulare un fuoco. Quindi tracciate una sequenza o un "inseguimento" di luci per suggerire il movimento del fuoco o la luce riflessa di un incendio.

N.B: Troverete alcuni gobos specifici disponibili per questo tipo di effetto, anche se qualsiasi scomposizione semplice può funzionare bene. Scoprirete anche che alcune sofisticate console di illuminazione offrono effetti di sfavillio imprevedibili, progettati per dare il necessario aspetto di casualità.

Note:

Per svolgere bene questo esercizio possono essere necessari un po' di tempo e qualche sperimentazione. È richiesto uno sfarfallio apparentemente casuale, che determinerà le dimensioni e la furia del fuoco, anche se l'effetto di un fuoco più delicato è più facile da ottenere. Uno dei trucchi consiste nel fissare un livello base per tutte le unità, in modo che non si spengano mai completamente e comincino a sfavillare a partire da questo livello. In alternativa, può andar bene tenere delle unità statiche sottostanti sopra le quali far guizzare le unità in movimento.

Confrontate questo esercizio con l'*Esercizio 44*.

◆ **Esercizio 93 – Luci danzanti**

Create una sequenza di luci in movimento, ad esempio una serie di segnali che corrono insieme – possibilmente in loop. O, in alternativa, usate degli apparecchi di illuminazione intelligenti per creare alcune o tutte tra le situazioni seguenti:

- il pavimento di una discoteca;
- le nuvole più in alto sono state bruscamente spazzate via dal vento in una giornata di sole;
- un'esperienza subacquea;
- dentro il castello del mago;
- il lato di una piscina di notte (interno o esterno).

Note:

Quest'esercizio deriva dai due precedenti e richiede di creare una sequenza credibile di luci in movimento. Come per la maggior parte degli esercizi proposti, l'assenza di ambientazioni o scenari realistici può ostacolare il tentativo di verosimiglianza e, in alcuni casi, una semplice parete di fondo o un fondale di colore pallido potrebbero aiutare. Quel che è importante qui, tuttavia, resta: la luce nello spazio somiglia a quella che ci si aspetterebbe in un'ambientazione reale, o almeno a una sua accettabile resa drammatica?

Confrontate questo esercizio con i risultati dell'*Esercizio 41*.

LIVELLO AVANZATO

◆ **Esercizio 94 – Aspettando la luce**

La commedia di Samuel Beckett *Aspettando Godot*, pubblicata nel 1952, può essere considerata la più grande opera di finzione drammatica del ventesimo secolo. Si svolge in un luogo arido – c'è un solo albero, accanto a una strada, dove due uomini aspettano. Tratta dell'essenza della vita stessa: l'esistenza di un uomo che aspetta e aspetta e continua ad aspettare... Dio, la morte, la vita; l'opera non è mai esplicita.

Create un'illuminazione per questo paesaggio arido.

◆ **Esercizio 95 – La protagonista è l'opera**

Scegliete un'opera che conoscete bene o studiatene una e poi, nella vostra zona, create un'illuminazione – statica o mutevole – che tenti di evocare lo stato d'animo principale del pezzo. Ecco alcuni esempi:

- *Morte di un commesso viaggiatore* (1949) di Arthur Miller;
- *Antonio e Cleopatra* (1607) di William Shakespeare;
- *Blasted* (1995) di Sarah Kane;
- *Peccato che sia una sgualdrina* (1629) di John Ford;
- *Lo zoo di vetro* (1944) di Tennessee Williams;
- *Edoardo II* (1592) di Christopher Marlowe.

◆ **Esercizio 96 – Iperrealismo**

Dalla vostra raccolta di foto, oppure scattandone di nuove, scegliete una fotografia che mostri un luogo realistico e provate a ricreare la sua illuminazione nel vostro spazio.

Se state lavorando con un'altra persona, scegliete l'uno per l'altro una foto da utilizzare.

Note:

Questo esercizio – che richiede di provare a ricreare la realtà sul palcoscenico – non è mai facile, e vale la pena esercitarsi per un certo numero di ambientazioni. È comunque vero che un'illuminazione cupa e piatta è difficile da creare ed è poco gratificante, mentre la luce diretta del sole almeno ci offre l'occasione di metterci alla prova.

Confrontate questo esercizio con l'*Esercizio 78*, in cui come fonte viene usato un dipinto invece di una fotografia.

◆ **Esercizio 97 – Hello darkness my old friend**

Nel vostro spazio, create l'illuminazione per una scena ambientata in un interno buio dove ovviamente non c'è una fonte di luce, scegliendo una di queste possibilità:

- all'interno di un congelatore chiuso;
- Giona dentro la balena;
- nel caveau di una banca;
- dentro l'utero;
- nelle catacombe;
- un ladro in uno studio.

Note:

Usando la luce per suggerire l'oscurità, naturalmente è quasi impossibile vedere con chiarezza gli attori sul palco. Dobbiamo barare, e lo facciamo di solito con un uso intelligente dell'angolazione per creare una silhouette oppure con dei gobos leggermente messi a fuoco per aggiungere luce tra le ombre.

◆ **Esercizio 98 – Ombra o sostanza?**

Nella vostra zona, utilizzando oggetti di forma simile a quelli indicati, provate a creare l'illuminazione mostrata nella foto qui sotto.



Immagine di riferimento per l'*Esercizio 98*.

Note:

A parte la sfida interessante riguardo al gioco delle ombre in questa immagine, saranno determinanti l'accuratezza della direzione, il colore, la sensazione della luce solare e il modo in cui è mostrato il resto dell'area.

◆ **Esercizio 99 – Creare uno stato d'animo**

Nella vostra zona, create un'illuminazione per suggerire al pubblico uno o più dei seguenti stati d'animo:

- minaccia;
- silenzio;
- depravazione;
- ottimismo;
- energia.

Note:

Non è bello che non ci siano soluzioni sbagliate a questi esercizi, ma solo opinioni diverse? In qualche modo siamo tornati al punto di partenza: abbiamo usato semplici fasci di luce – colorati e sagomati – per suggerire un'idea o un'atmosfera. Nessun testo, nessun dramma, solo un tema.

Per verificare l'esito delle vostre soluzioni, provate a chiedere a qualcuno che non ha idea di cosa state cercando di ottenere di osservare e reagire alla vostra illuminazione. Ma non scoraggiatevi se non capiscono subito l'argomento – ci sarà un motivo se questo esercizio si trova nel livello avanzato!

◆ **Esercizio 100 – La storia in primo piano**

Create una sequenza di luci mutevoli per raccontare una storia.

Note:

A prima vista potrebbe sembrare una sfida impossibile. Come può la luce da sola raccontare una storia? Ma se ricordiamo che le luci possono inseguirsi l'una con l'altra, essere modellate e isolate, raggruppate e colorate, allora possiamo iniziare a capire come dar loro carattere. Ad esempio, potremmo raccontare la storia di un cerchio rosso che vive con dei quadrati blu e che viene rifiutato come un estraneo, per poi trovare un amico in un triangolo rosso!

Usare la luce in un'opera è tutta una questione di come raggiungere la giusta temperatura drammatica in ogni momento, e questi momenti sono sempre all'interno di una storia di qualche tipo.

Quindi, divertitevi a raccontare le vostre storie!