

METTERE IN PRATICA: ESERCIZI, SPUNTI E IDEE

LIBRO I

- ◆ Osservare un bozzetto scenico, ovviamente disegnato in prospettiva, e copiarlo a schizzo.

Il rettangolo che contiene l'immagine corrisponde all'apertura di boccascena. Stabilire in questo modo, attraverso lo studio e la riproduzione, i limiti degli elementi scenici, i loro spessori, la loro collocazione nello spazio.

Cosa si trova in primo piano? Dove possiamo collocare la linea del fondale? Ci sono elementi verticali come quinte o spezzati? Ci sono praticabili? Per aiutarsi, consultare il capitolo secondo del libro primo.

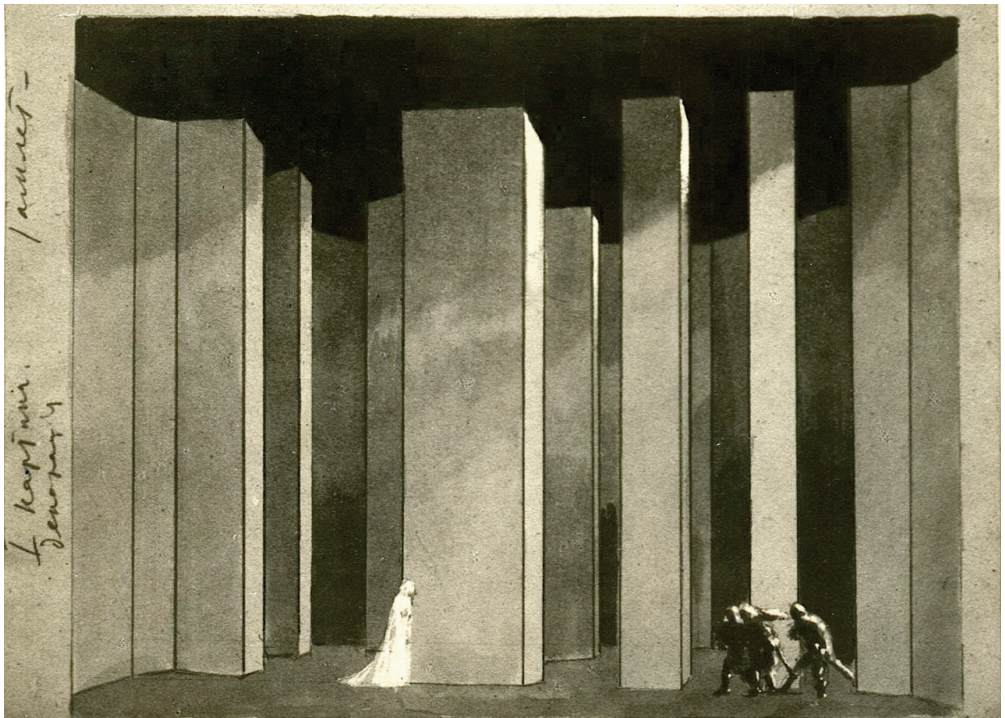
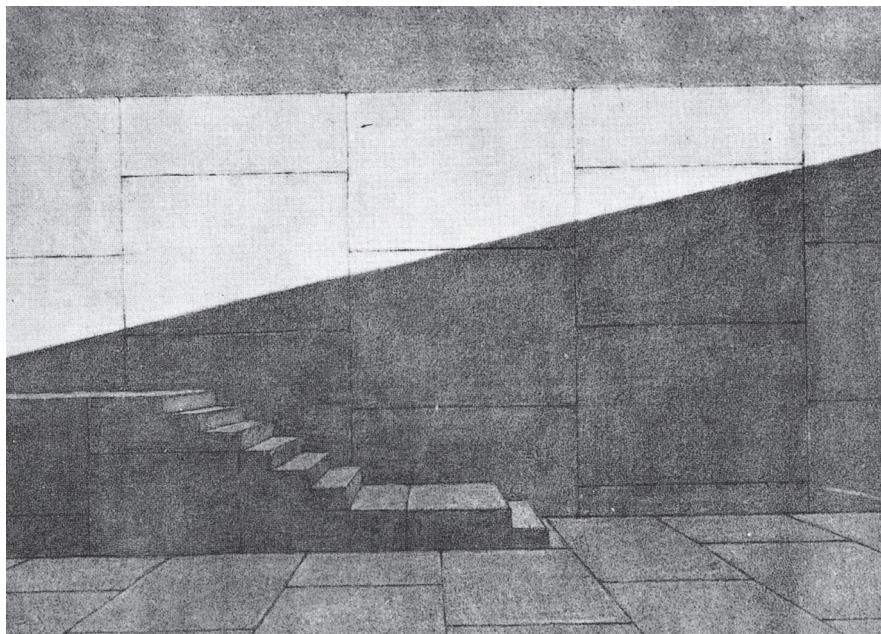


Immagine 1 - Bozzetto di Daniel Craig.

- ◆ Osservare un bozzetto o una foto di scena e, in schizzo, disegnarne pianta e sezione entro uno spazio dato che corrisponda ai limiti di uno spazio scenico. Identificare tutti gli elementi scenici e provare a immaginarne l'estensione nello spazio. Terminato lo schizzo, nascondere alla vista il bozzetto di partenza e provare a ridisegnarlo, sempre a schizzo, basandosi sui disegni tecnici, come illustrato nel libro secondo.



Immagini 1 e 2 - Bozzetto di Adolphe Appia.

- ◆ Leggere il testo drammaturgico insieme in classe, distribuendo le parti. Analizzare come il drammaturgo descrive gli ambienti e quali sono i fabbisogni scenografici e quante volte le scene ricorrono, se ricorrono. Stilare quindi uno schema o un elenco in cui si identifichino, suddivise, le scene fondamentali come descritto nel capitolo quinto del libro primo.
- ◆ Costruire un modello di lavoro in carta o cartone, cioè una scatola scenica simile a un cubo/parallelepipedo che rispetti in scala le misure dello spazio scenico dato per il progetto. Ragionare in questo modo sui volumi e sugli ingombri degli elementi scenici nello spazio senza ancora approfondire il lato estetico del progetto.

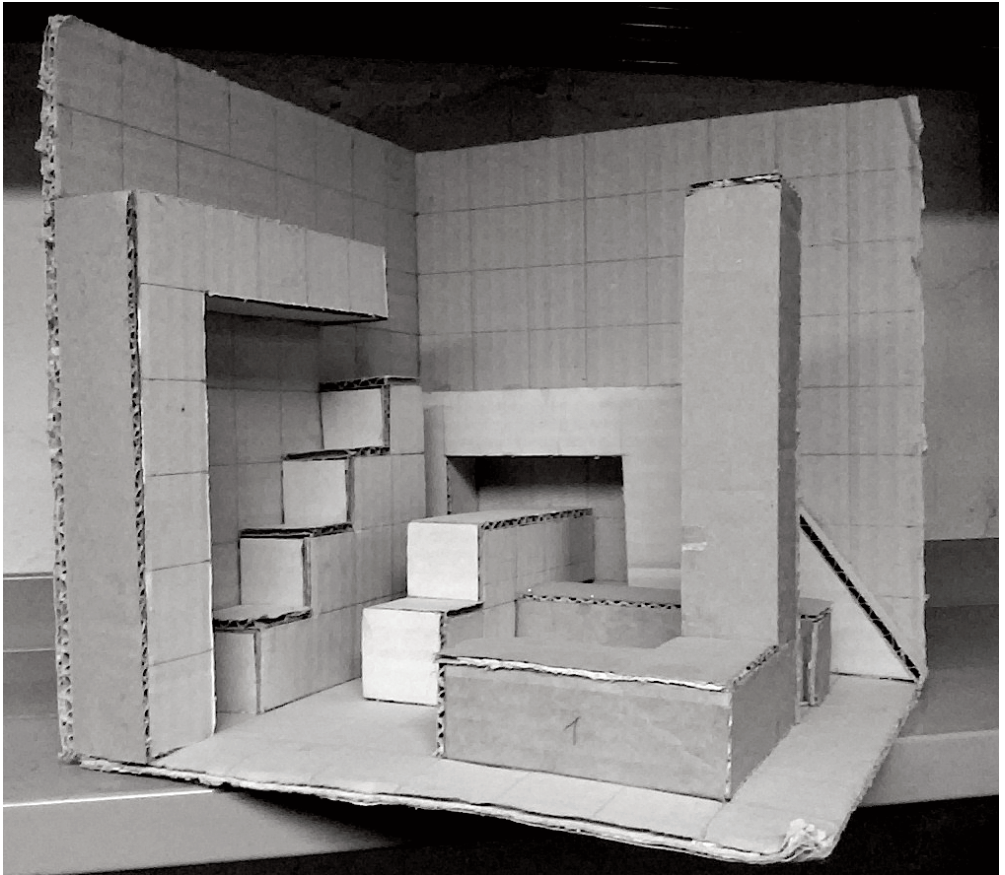


Immagine 4 – Modello di lavoro in cartone.

- ◆ Ipotizzare i volumi e le posizioni degli elementi scenici costruendoli in carta/cartone/poliplat (sottile strato di schiuma sintetica chiuso tra due fogli di cartoncino) e nastro adesivo o colla. Il lavoro va fatto in velocità e va visto un po' come fare uno schizzo in tre dimensioni.

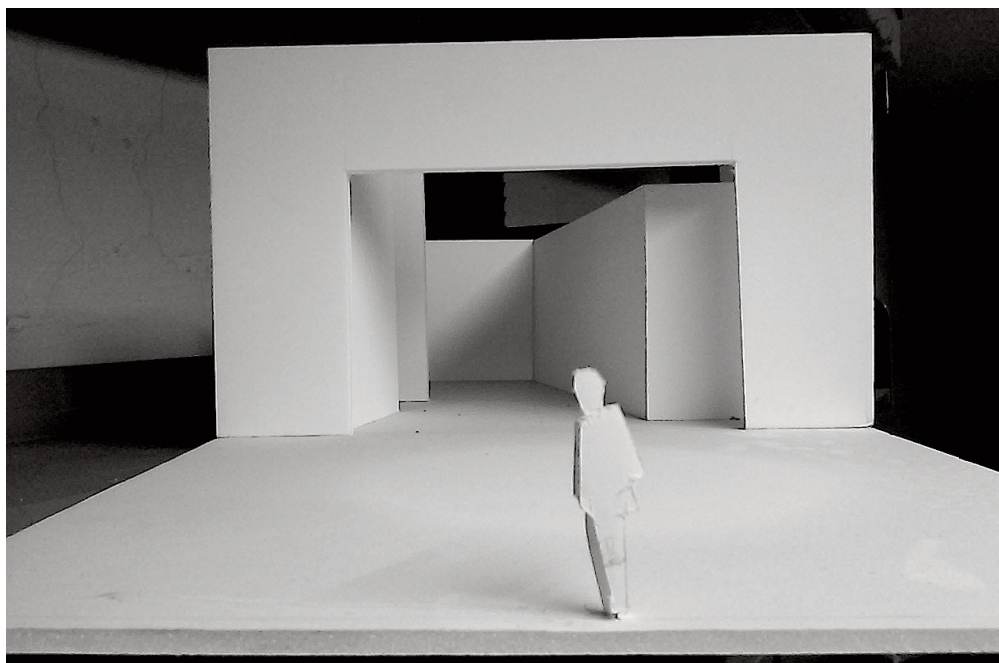


Immagine 5 - Modello di lavoro in poliplat.

- ◆ Dopo aver osservato varie foto di scena di uno spettacolo, suddividerlo in elementi scenici e cercare di intuirne i materiali di realizzazione, aiutandosi con l'elenco dei materiali illustrati nel capitolo quarto del libro primo e nel libro terzo.

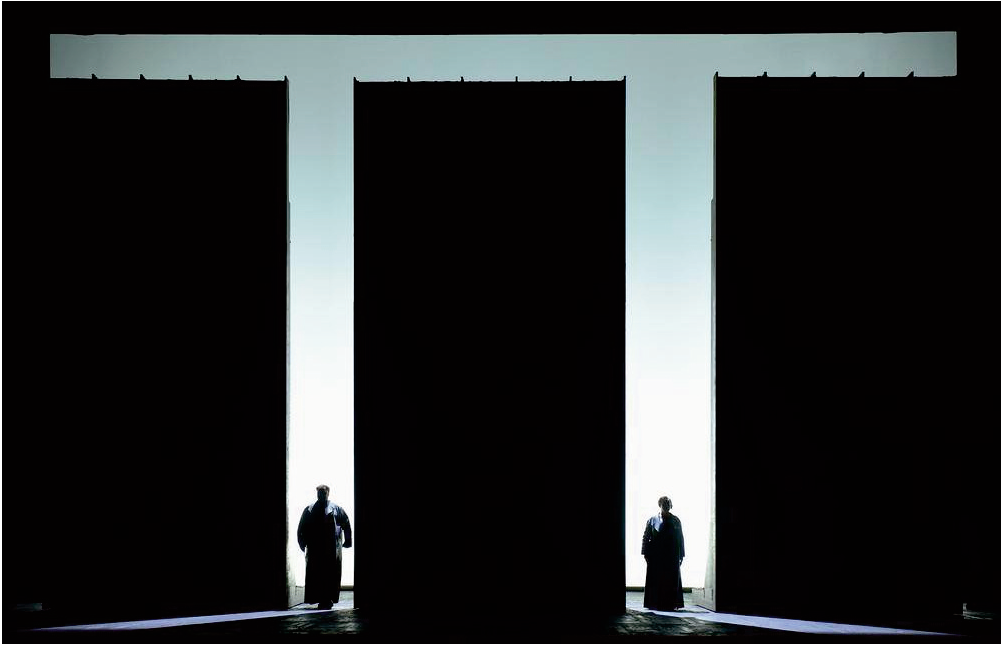


Immagine 7 - Fondale di PVC.



Immagine 8 - Nella parte alta della struttura videoproiezioni. Davanti alla protagonista un pannello di tulle.



Immagine 9 - Scena costruita a più facce su piattaforma girevole.



Immagine 10 - Scena costruita in montaggio.



Immagine 11 - Scena dipinta.



Immagine 12 - Struttura scenica con specchio piuma

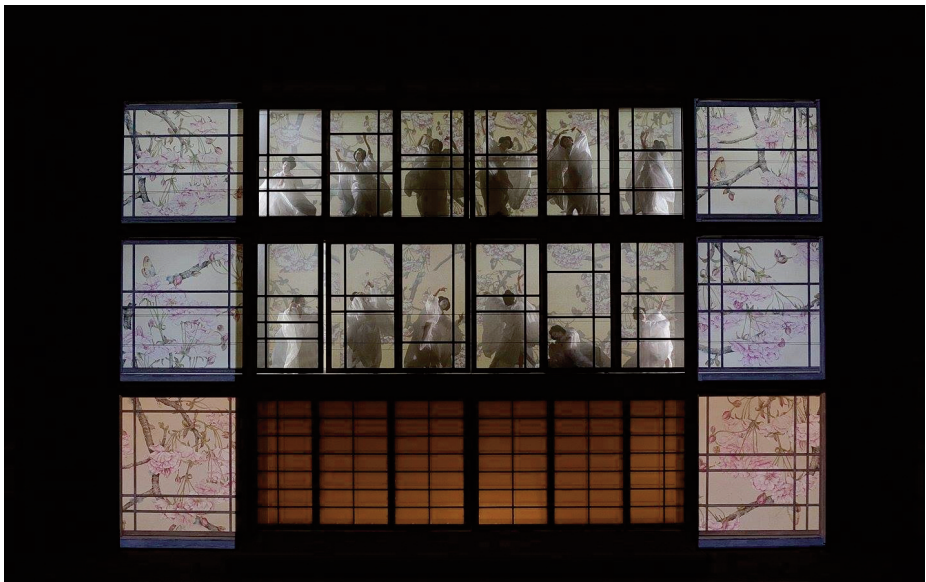


Immagine 13 - Videoproiezioni su tela e trasparenze del tulle retroilluminato.

- ◆ Dopo aver attentamente analizzato gli stili, le caratteristiche ricorrenti, le tavolozze e i canoni estetici degli scenografi più noti (ad esempio Bob Wilson, Emanuele Luzzati, Luciano Damiani, Ezio Frigerio, Josef Svoboda, Margherita Palli...), preparare in breve tempo un bozzetto e relativa pianta "alla maniera di" relativamente a uno spettacolo dato; ad esempio *La Tempesta alla maniera di Emanuele Luzzati*.
Quale tavolozza utilizza lo scenografo? Quali materiali scenici predilige? Utilizza macchine sceniche? Utilizza proiezioni? Si affida a tecniche più tradizionali come la pittura di scena realistica?
L'esercizio è ancora più efficace (e apprezzato) se i vari scenografi vengono distribuiti tra gli allievi a *estrazione*. Diversamente, ciascun allievo potrà scegliere uno scenografo che sente più vicino-o distante, come sfida- al proprio sentire come modello.



Immagine 14 – Franco Zeffirelli, *Don Giovanni*.

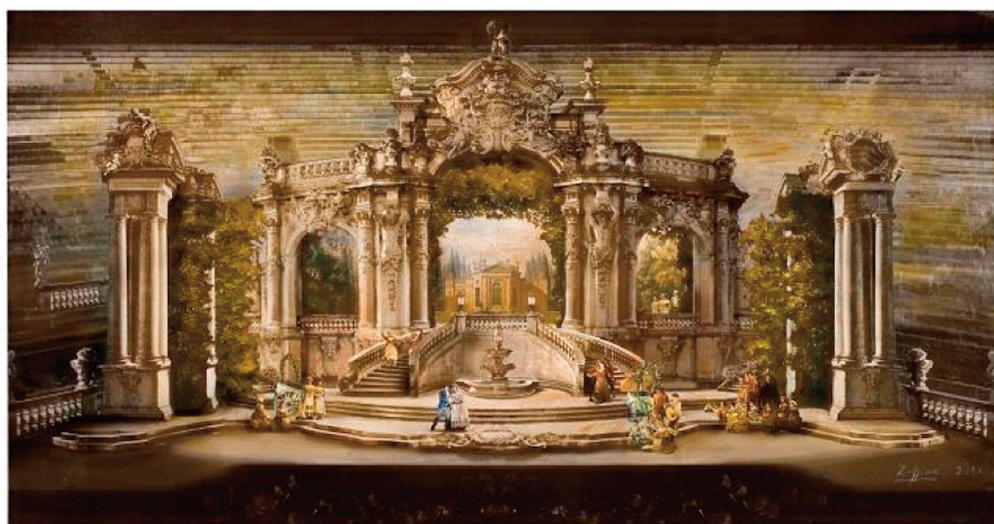


Immagine 15 – Franco Zeffirelli, *Don Giovanni*, Atto I.

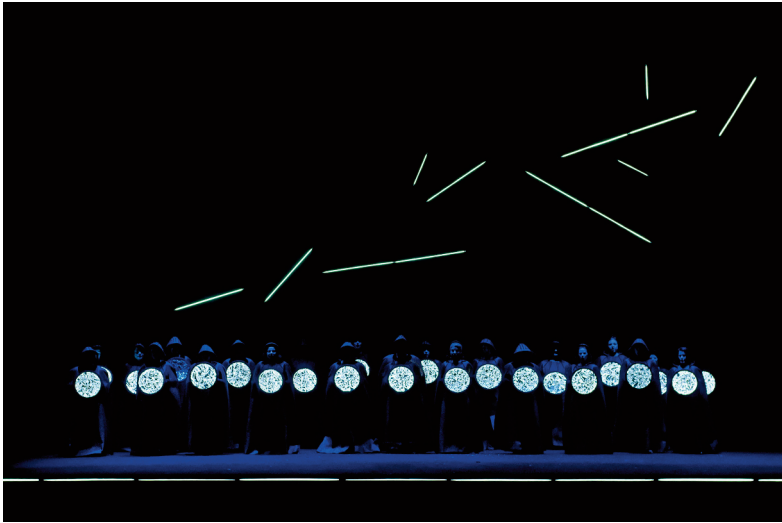


Immagine 16 – Bob Wilsoi, *Macbeth*, 2012, foto di scena.



Immagine 17 – Denis Krief, *Luisa Miller*, foto di scena.

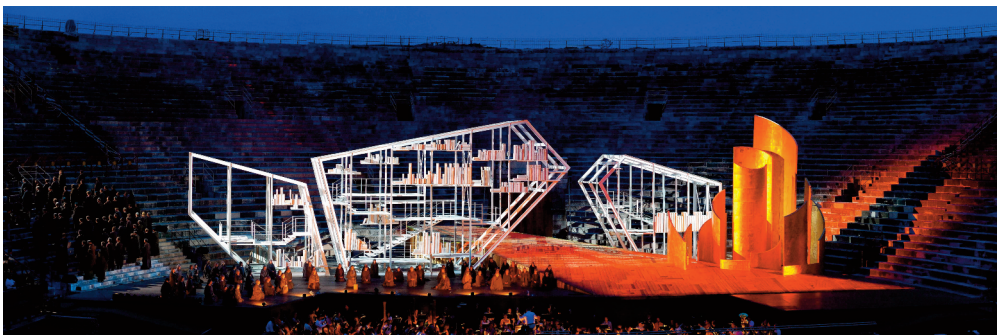


Immagine 18 – Denis Krief, *Nabucco*, Arena di Verona, panorama.

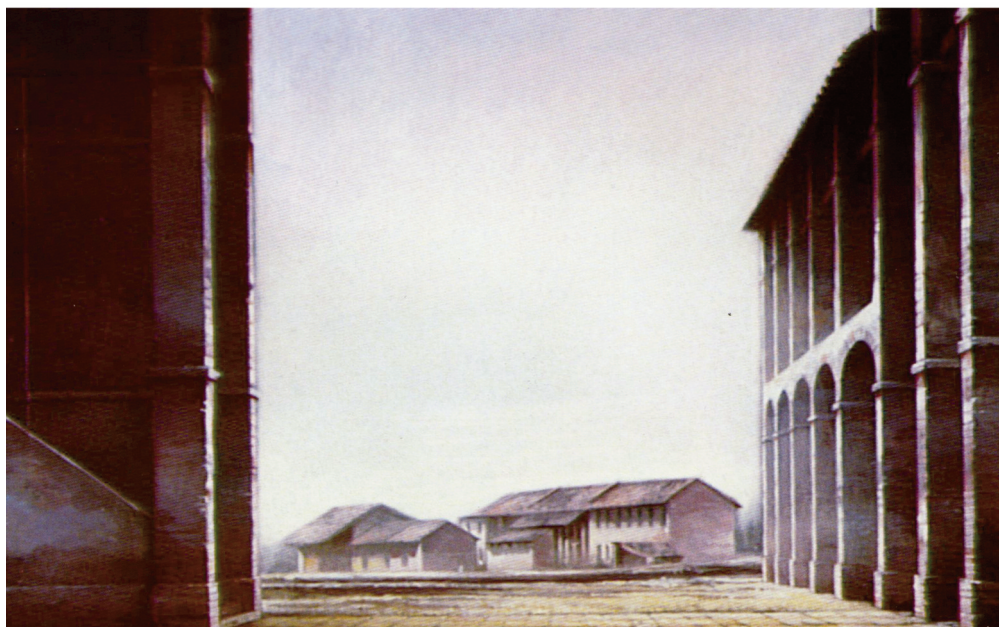


Immagine 19 – Frigerio, *Falstaff*, 1980, bozzetto e foto di scena.

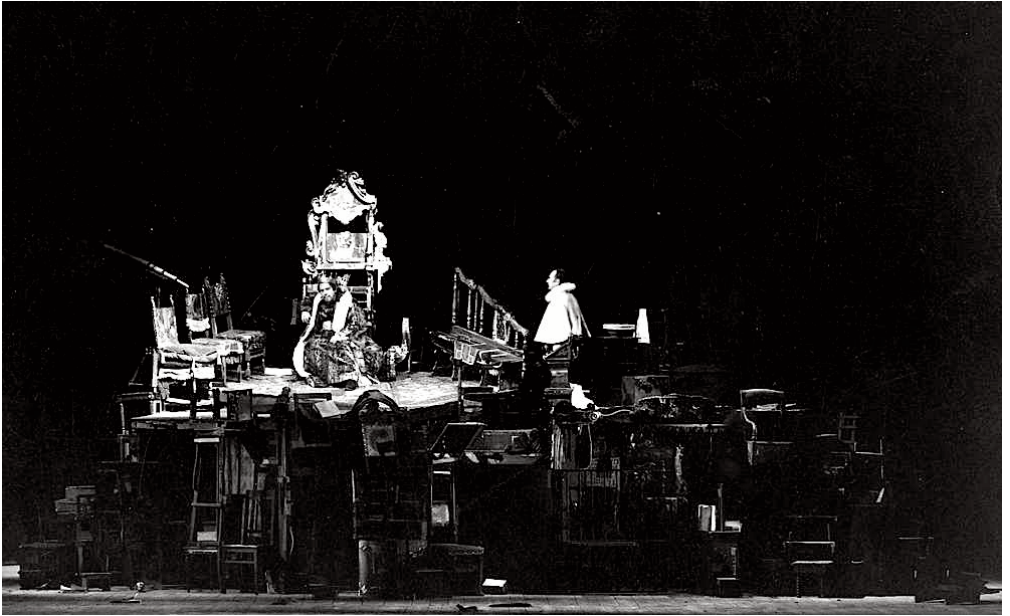


Immagine 20 - Luzzati, *Il Golem*, maggio musicale fiorentino, 1969.



Immagine 21 - Luzzati, *Il Golem*, bozzetto.



Immagine 22 - Margherita Palli, *Quer pasticciaccio brutto de via Merulana*.



Immagine 23 - Margherita Palli, *Tosca*.



Immagine 24 - Pierluigi Pizzi, *Falstaff*. foto di scena.

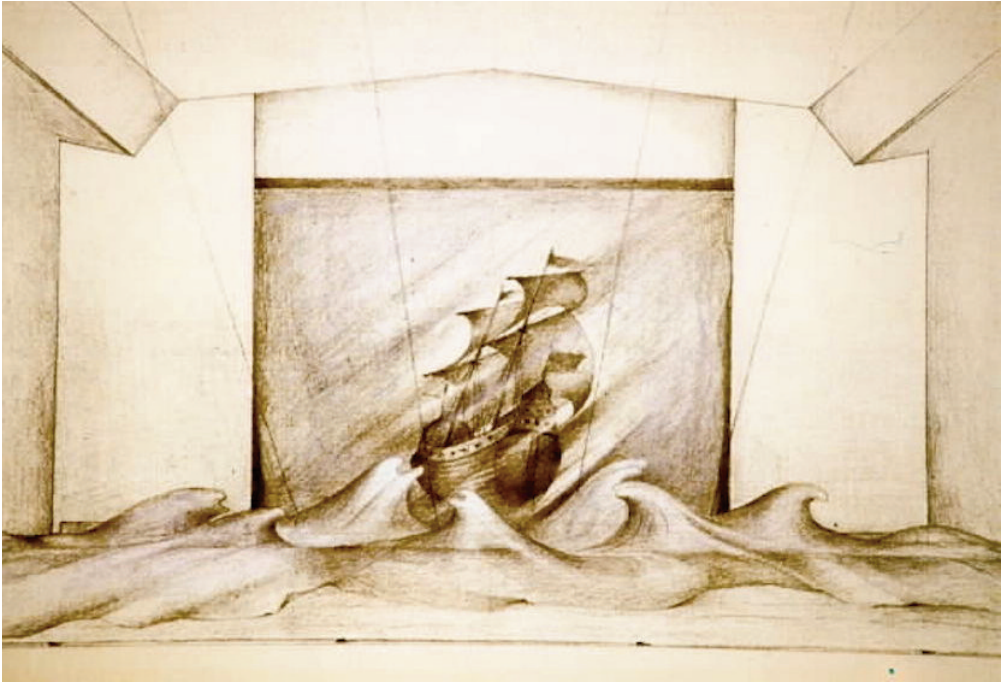


Immagine 25 - Luciano Damian, *La tempesta*, 1978, bozzetto.



Immagine 26 - Luciano Damian, *La tempesta*, 1978, foto di scena.

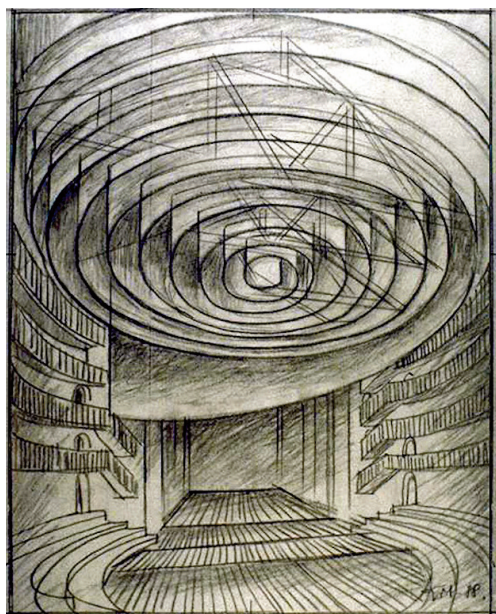


Immagine 27 – Svoboda, *Faust*, Piccolo Teatro, bozzetto.



Immagine 28 – Svoboda, *Faust*, Piccolo Teatro, foto di scena.

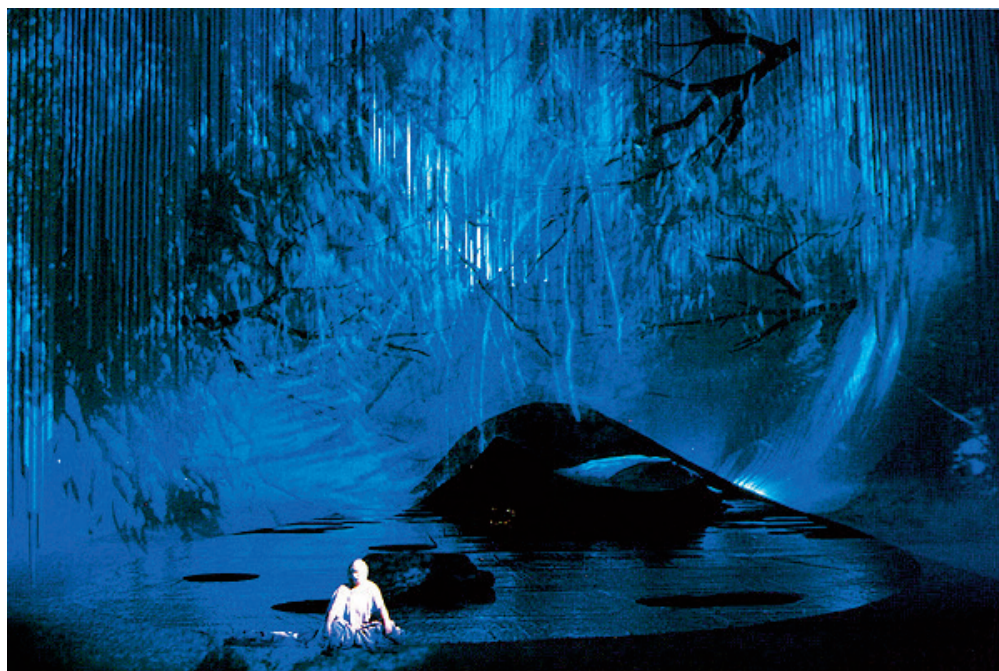


Immagine 29 – Svoboda, *Ruslaka*, 1991.

LIBRO II

- ◆ Per cercare di abbassare il punto di vista del bozzetto, preparare un modellino di studio della scena in cartoncino o poliplat, quindi osservarlo da un punto di vista "giusto", cioè con lo sguardo appena sopra alla linea del proscenio, posti a una distanza dal modello che misuri una volta e mezza la larghezza del boccascena. Finita l'osservazione fotografare il modello, sempre dall'esatta posizione dello "spettatore ideale", e utilizzare l'immagine come traccia visiva nel (ri)disegnare il bozzetto come indicato nel libro secondo.

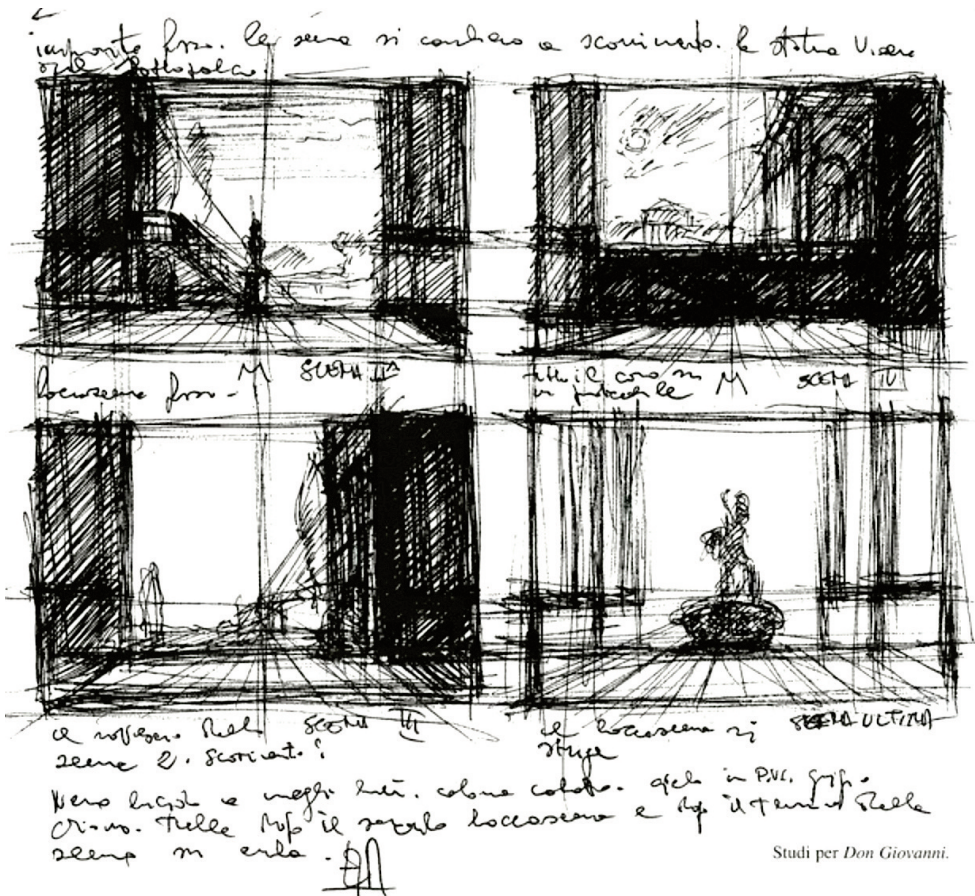


Immagine 30 - Ezio Frigerio, schizzi per Don Giovanni.

- ◆ Osservare la superficie di un elemento scenico costruito dal vero o in fotografia. Provare a stabilirne le misure e immaginarne lo schema del telaio. Disegnarlo. Ora calcolare quanto legno (cantinelle) è necessario per costruirlo basandosi sulle indicazioni del libro terzo e ricordandosi che gli elementi scenici ARMATI e quelli TAMBURATI hanno un diverso schema costruttivo.



Immagine 31 - Elementi scenici in costruzione in un laboratorio di scenografia.



Immagine 32 - Strutture sceniche in laboratorio.

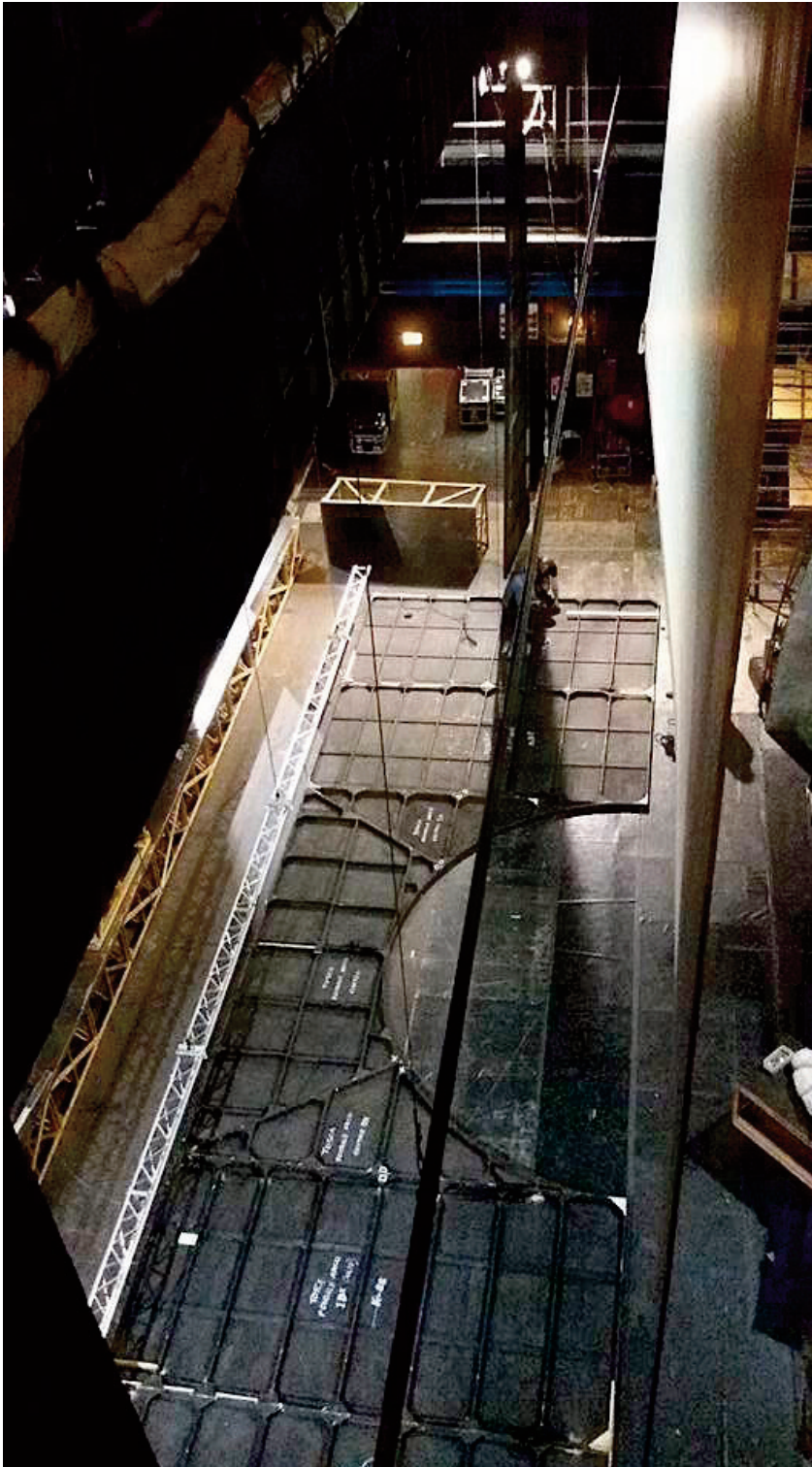


Immagine 33 – Principale costruito in assemblaggio sul palco

LIBRO III

- ◆ Scegliere l'immagine reale di una texture, possibilmente da utilizzare all'interno della propria scenografia, e farne un campione scenografico in scala reale.



Immagine 34 - Bozzetto e prove di colore.

Occorre: una base cm 50x50 circa in multistrato o truciolato da 1 cm, 1 foglio di polistirolo della stessa misura, colla vinilica, garza (anche medica) o tarlatana per la garzatura, forbici, cutter con lame nuove di ricambio, colori acrilici o tempere, sabbia o segatura fine.

Scelto il materiale da riprodurre (se è possibile andando a osservarlo dal vero, oltre ad averne una riproduzione in stampa), isolare sull'immagine fotografica la porzione da riprodurre di 50x50 cm in scala reale.

Textures spesso utilizzate: muri di laterizio, a secco, di pietra, parzialmente intonacati, lesene, legno corroso, roccia, marmo travertino, cortecce, superfici metalliche corrose dall'ossidazione della ruggine... Più il materiale da imitare è "movimentato" e ha subito il passaggio del tempo, più darà soddisfazione.

Si incolla la lastra di polistirolo al piano di legno utilizzando la colla vinilica (il polistirolo si corrode facilmente al contatto con i solventi di colori e colle, per questo si utilizzano materiali all'acqua). Il processo di asciugatura prenderà alcune ore, nel frattempo, utilizzando una matita leggera, si procede a un disegno di massima del campione sul polistirolo.

Stabilita la suddivisione delle zone da scenografare, le si scolpisce creando piani e volumi, utilizzando gli utensili più adatti allo scopo: fondamentale è avere un taglierino con lame nuove e affilate. Una lama senza filo non riesce a incidere con precisione il polistirolo, che mal sollecitato, si sbriciola anziché tagliarsi. Per la-

vori in dettaglio si può utilizzare il pirografo, per creare zone molto ruvide si può accarezzare la superficie con una spazzola di ferro, per bucherellare il polistirolo si può far gocciolare del solvente sulla superficie (con parsimonia e cautela, osservando con attenzione l'effetto!).



Immagine 35 - Texture.
Particolare di cornicione in rovina scolpito a pirografo su polistirolo.



Immagine 36 - Texture.
il solvente sul polistirolo crea un effetto di erosione della pietra.

Garzatura. Quando si è terminato di definire piani, avvallamenti e superfici, si passa alla garzatura, cioè si crea una superficie di rinforzo per irrobustire il polistirolo, che è un materiale molto fragile, facile a lesionarsi. (capitolo quarto libro terzo)

Si prepara una miscela di colla e acqua (2/3 colla vinilica, 1/3 acqua, circa) e si taglia la garza in quadretti da cm. 10x10, oppure più grandi o più piccoli a seconda della superficie da garzare. Dal punto d'inizio (lato o angolo del campione) si garza il polistirolo incollando il quadretto di tessuto accanto a quello precedente, sovrappo-
nendo i bordi di pochi millimetri.

Il segreto per fare una buona garzatura, che deve essere priva di grinze, è preparare la base del polistirolo stendendo acqua e colla con il pennello là dove si poggerà la garza, quindi appoggiare il tessuto steso e "tirarlo" il meglio possibile con il pennello.



Immagine 37 - Texture.
Tarlatana tagliata a quadretti pronta per la garzatura



Immagine 38 - Texture.
Garzatura.

Quando la garzatura è PERFETTAMENTE ASCIUTTA (ci si può aiutare con un asciugacapelli per accelerare il processo, senza esagerare con il calore per non fondere il polistirolo!), si passa alla messa in tinta, cioè, si dà una base di colore medio su tutto il campione, oppure più colori su parti diverse. Ad esempio: se sto riproducendo una roccia grigiastra macchiata qua e là da chiazze di licheni, le mie tinte-base saranno due; il grigio medio della roccia e un giallo verdognolo del lichene. Su un muro di mattoni rossastro dovremo prevedere anche il grigiastro della malta che tiene insieme i laterizi...



Immagine 39 – Texture. Messa in tinta.

I colori acrilici che si utilizzano per la pittura di scena si possono diluire, quasi arrivando alla consistenza dell'acquarello.

Se tutta la superficie, oppure solo alcune zone, necessita di ruvidezza si può aggiungere al colore della messa in tinta sabbia o segatura fine (e anche colla vinilica come legante). Il risultato sarà una pittura leggermente più densa e materica, con una certa ruvidezza, detta in gergo teatrale *pappone*.



Immagine 40 - Texture. Papponatura.

È FONDAMENTALE che prima di passare ogni strato di colore la base precedente sia completamente asciutta! Il concetto di pittura e decorazione scenica si basa sulla sovrapposizione di velature e materie.

Nel passaggio successivo si preparano, per ogni tinta base i colori di complemento (le tinte non utilizzate per la messa in tinta), i chiari per le zone più luminose, gli scuri per le zone più infossate e in ombra.



Immagine 41 - Texture. Le ombre.

Quando, velatura su velatura, il risultato viene reputato soddisfacente, si può passare alla *strollatura*. Vanno preparati colori (due o tre) un poco più densi delle velature. Almeno un colore, più chiaro o più scuro, si lega al colore della messa in tinta (ad esempio per una roccia grigiastra si potrà strollare un bianco o un grigio antracite), mentre un altro colore potrà essere a contrasto, o complementare, per far “vibrare” la tinta di base.

La strollatura, cioè spargere gocce di colore con il pennello, è molto sporchevole sia per l'ambiente che per il realizzatore. Meglio indossare abiti e scarpe “da lavoro” e proteggere con un telo ambienti e materiali circostanti.

Si bagna il pennello (poco) nel colore prescelto, lo si scarica scrollando o asciugando via il colore finché il pennello non sembrerà pressoché asciutto, quindi con un colpo di polso si spargono piccole gocce di colore sul campione poggiato a terra (maggiore è la distanza tra pennello e campione, più uniforme è il risultato). L'errore più comune è non scaricare a sufficienza il pennello e quindi macchiare con enormi gocce il proprio campione.

Ogni colore fa un passaggio. Sta alla sensibilità del realizzatore scenico capire quanti passaggi sono necessari alla texture (capitolo terzo, libro terzo).

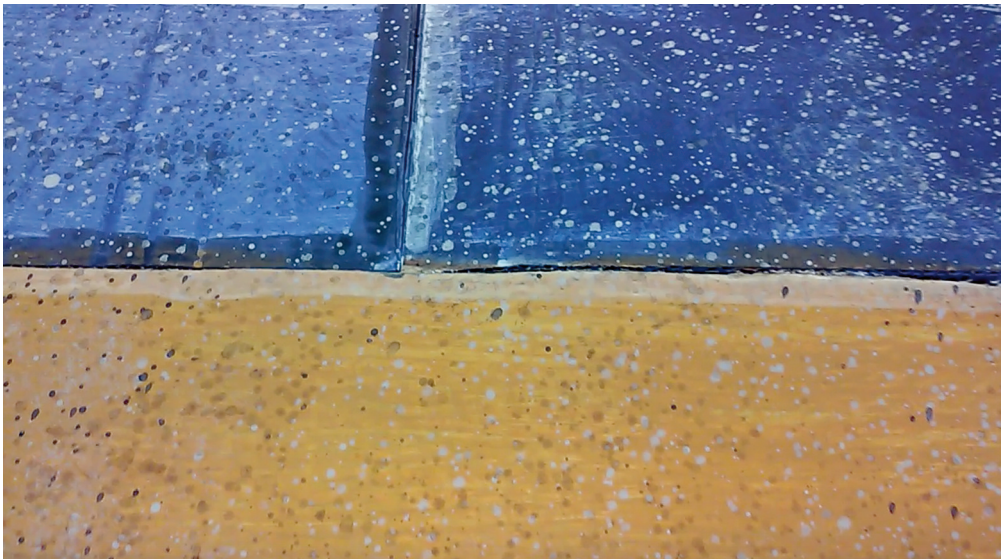


Immagine 42 - Texture. Dettaglio di strollatura.

Terminata la strollatura, che muove e arricchisce il colore di fondo ma uniforma un po' i volumi, si può tornare, una volta asciutto il colore, a evidenziare con tinte dense e pennello quasi asciutto i colpi di luce e le ombre proprie dei volumi del nostro campione. Il colore- pochissimo- va dato con leggerezza, a graffiare la superficie.

Come finitura, se necessario, si può utilizzare là dove serve un flating lucidante all'acqua. Si lucidano generalmente parti come piastrelle, superfici metalliche prive di ossidazione o smaltate.

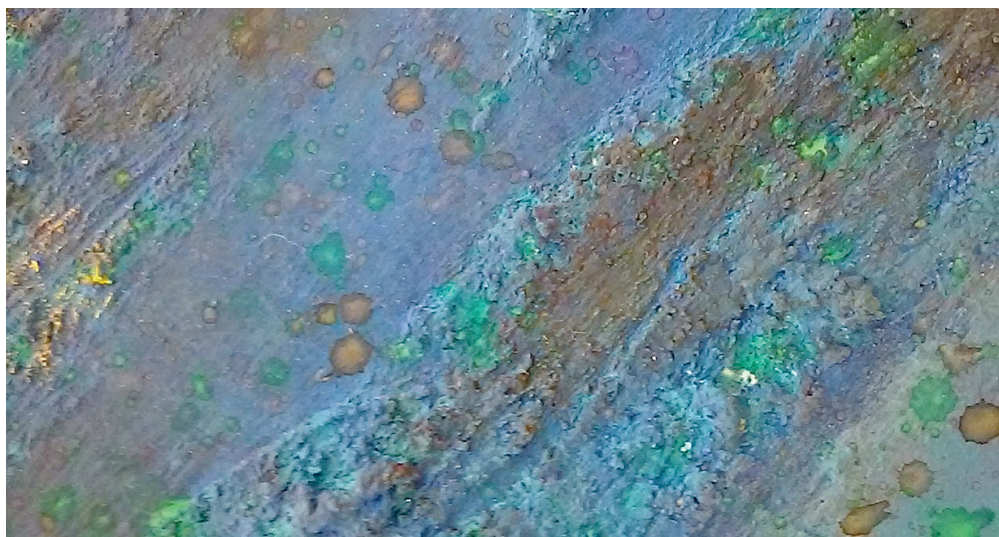


Immagine 43 - Texture lapislazzulo, dettaglio.

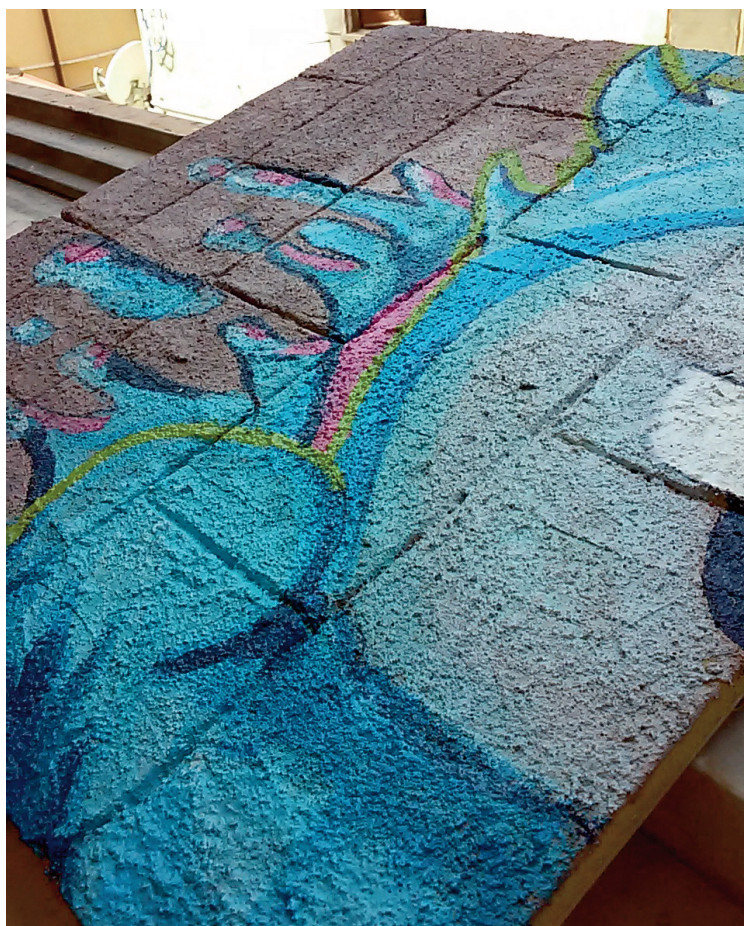


Immagine 44 - Murales su cemento.



Immagine 45 - Mosaico.



Immagine 46 - Muro a secco.



Immagine 47 - Marmo travertino.



Immagine 48 - Superficie lunare.