



Sagome per Teatro d'ombra sui miti e le leggende del cielo. A cura di Mariano Dolci

In questo file troverete:

- **I disegni per costruire le sagome necessarie per gli spettacoli di teatro d'ombra su alcuni miti relativi alla costellazione di Orione**
- **Le sceneggiature di due spettacoli**

LE SAGOME

Il disegno di ogni personaggio va stampato in A4 (salvo indicazione contraria, ossia in A3) ottenendo la dimensione che avrà la sagoma. Il disegno va ritagliato, poi trasferito e ricalcato su cartoncino nero per ottenere la sagoma, sulla quale sarà incollata la bacchetta di supporto.

Osservazioni

Il cartoncino utilizzato per sagome di modeste dimensioni (comprese in un foglio A4) è quello detto "Bristol". Per sagome più grandi e per impedire che si flettano si può adoperare una grammatura di cartone maggiore, come quella del cartoncino detto "Murillo". Si tenga presente che più il materiale è spesso e più difficoltoso da tagliare e da traforare.

Per ritagliare il cartone si usano le forbici, la fustellatrice. Per certi piccoli trafori, oltre alle forcicine, si adopera una taglierina (cutter).

Qualora le sagome siano destinate ad essere maneggiate a più riprese da ragazzi (ossia se si desiderano più robuste), si possono costruire con materiale plastico come il *Polipropilene* che si trova in fogli di spessori diversi. Per questo materiale la bacchetta di supporto può essere fissata con l'"Attaccatutto" oppure con la sparapunti.

E' preferibile per ottenere ombre nitide che le sagome siano di colore nero in modo da evitare che mandino seppur deboli ma fastidiosi riflessi sullo schermo. Inoltre, anche se sono viste solo dalla parte degli animatori, le sagome essendo nere rievocano in loro l'esperienza dell'ombra con tutta la sua funzione di "presenza di una assenza o di assenza di una presenza", il che, seppure inconsapevolmente, rende più sentita la l'animazione di chi le manipola.

Inutile impazzire per forare un minuscolo occhio munito della sua pupilla. Ricordarsi sempre che il mondo delle ombre è di solo due dimensioni. Per cui, una volta preparato il foro dell'occhio la pupilla può essere ritagliata a parte e poi incollata successivamente. Medesimo procedimento se risulta difficoltoso ritagliare, per esempio, una mano con pugnale (o altro oggetto); il pugnale (come il bastone, l'arco, ecc...) può essere ritagliato a parte e quindi incollato o graffettato.

Come supporti per sagome piccole si possono usare gli spiedini di bambù reperibili in ogni supermercato. Tuttavia le bacchette di sostegno sono generalmente di sezione quadrata (4 o 6 mm.)

il che rende più semplice l'applicazione della colla. Inoltre la sezione quadrata rende più agevole il voltare rapidamente le sagome in scena senza dover necessariamente controllare con la vista. La bacchetta va incollata cercando di non oscurare eventuali trafori (vedere le illustrazioni).

Per tutte queste operazioni si utilizza la colla bianca vinilica. La bacchetta deve sporgere di circa 12 – 13 centimetri per permetterne l'impugnatura.

La punta della bacchetta va appuntita in modo da poterla infilare su una apposita tavoletta forata oppure piantata su un pezzo di polistirolo quando non sono in uso durante uno spettacolo.

Alcuni gruppi di sagome possono avere le loro bacchette di supporto fissate su un unico listello fornito di manico (per esempio, le quattro guardie, le sette principesse, ...).

Se si intende far costruire sagome di nuovi personaggi ai bambini è bene tenere presente che a loro piace aggiungere dettagli ai burattini che costruiscono: disegnano figure umane di fronte, con splendidi vestiti, occhi, naso e bocca: ma tutti questi particolari non si vedono nell'ombra proiettata! Molto meglio disegnare sagome di profilo e dettagli solo nella parte esterna, visibili quando se ne proietta l'ombra.

L'animazione

Le ombre dei personaggi possono entrare in scena in vari modi:

- 1- Sorgendo improvvisamente dal basso.
- 2- Materializzandosi progressivamente. (Per esempio per i personaggi come Orione, il Generale, Artemide). Ponendo la sagoma presso la sorgente di luce, l'ombra risulta molto grande, sfocata e confusa; avvicinando la sagoma allo schermo l'ombra diventa progressivamente più piccola e sempre più nitida prendendo la forma del personaggio. Questo effetto va sfruttato.

Nei dialoghi, per fare capire il personaggio che sta parlando la sua sagoma effettuerà piccoli movimenti mentre quello che ascolta rimarrà fermo.

Procedimento per creare le sagome relative ai miti e alle storie di Orione

I disegni seguenti vanno stampati, ritagliati e ricalcati sul cartoncino. Risultano della dimensione giusta:

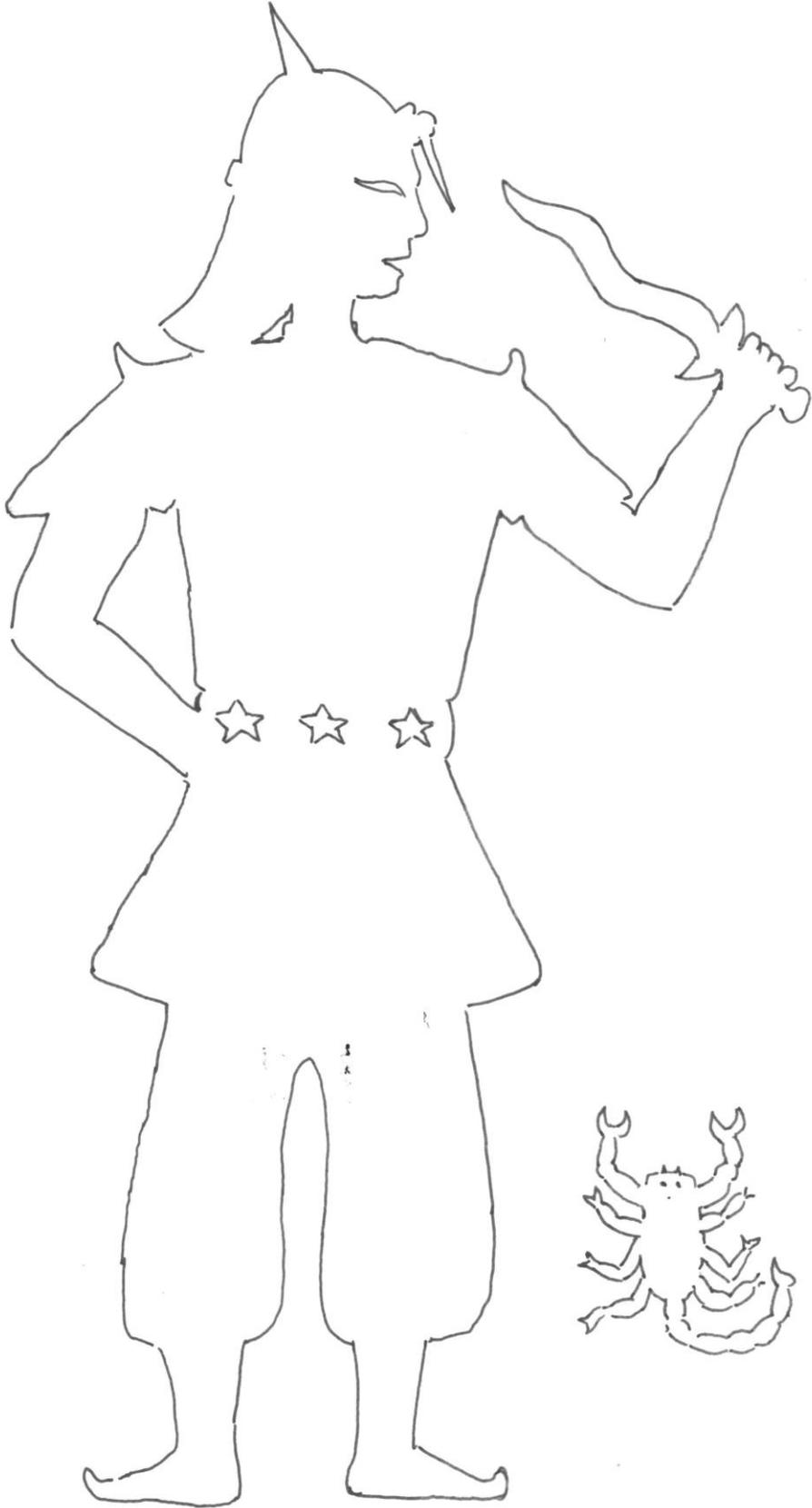
- Disegno 1 - Orione e cane
- Disegno 2 - Generale e Scorpione
- Disegno 7 - Zebra

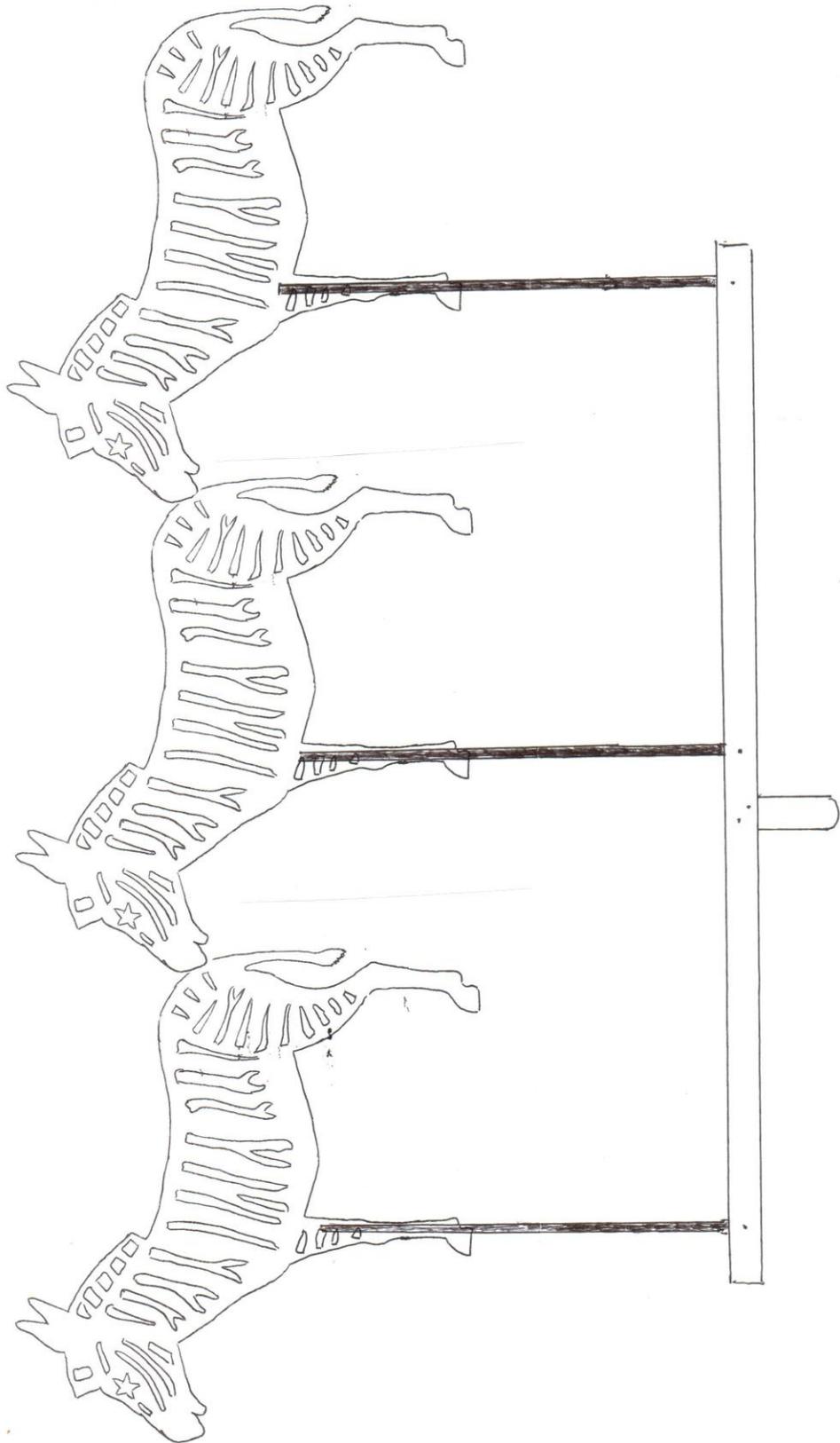
Le sagome ottenute vanno fissate su bacchette come indicato dal Disegno 6 a pag. 8 (salvo lo scorpione invece sorretto da filo di ferro).

Il Disegno 7 a pag 9 (Zebra singola) stampato e ritagliato va trasferito tre volte su cartoncino in modo da ottenere il gruppo delle tre zebre di dimensione giusta. Le tre sagome devono avere le loro bacchette di sostegno. Il Disegno 3 a pag. 5 invece è illustrativo e mostra come le tre zebre sono poi assemblate insieme su di un unico supporto.

Le sagome alle pagine 6 e 7 rappresentano Artemide e Ofiuco e non sono indispensabile per l'animazione della storia.

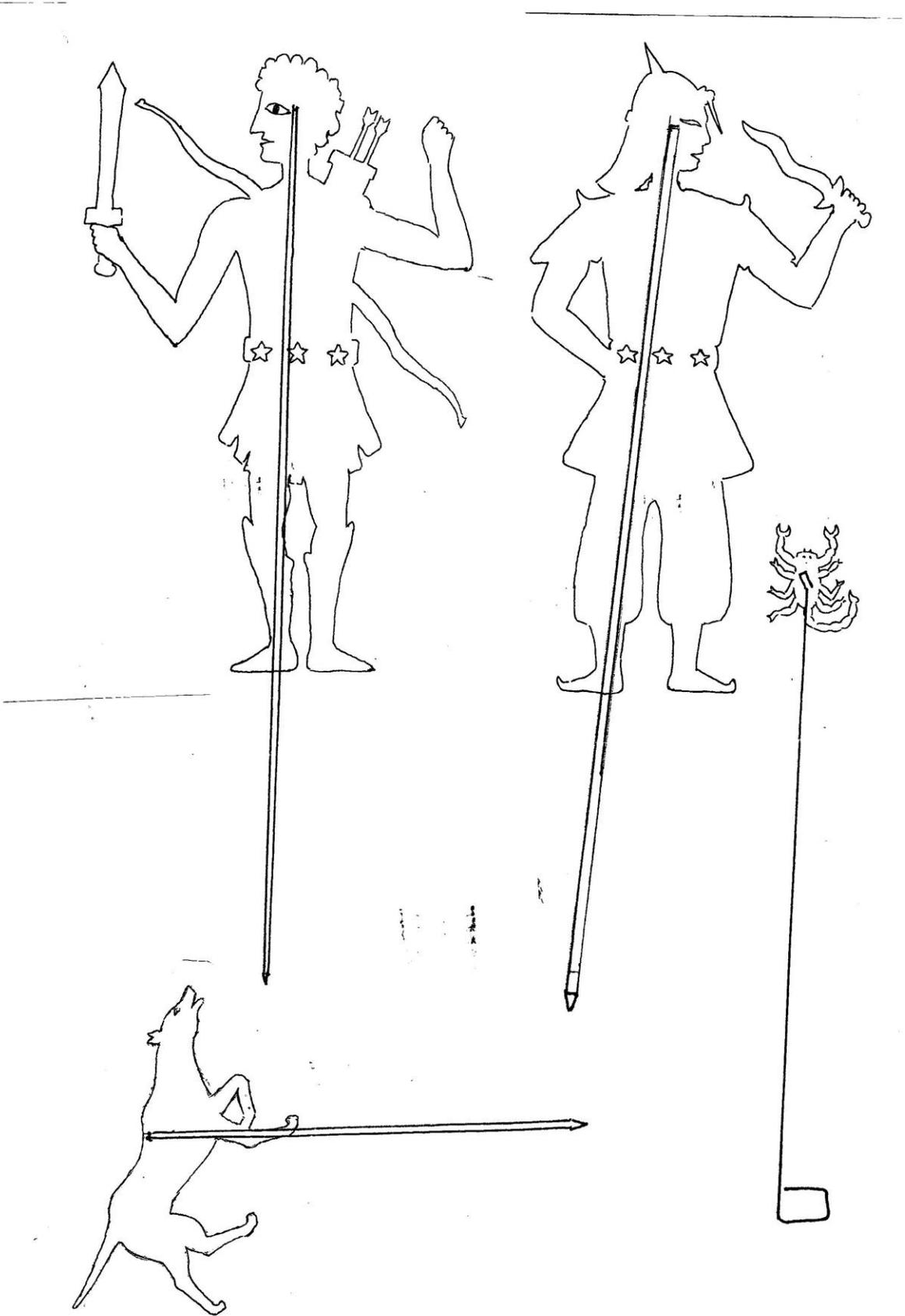


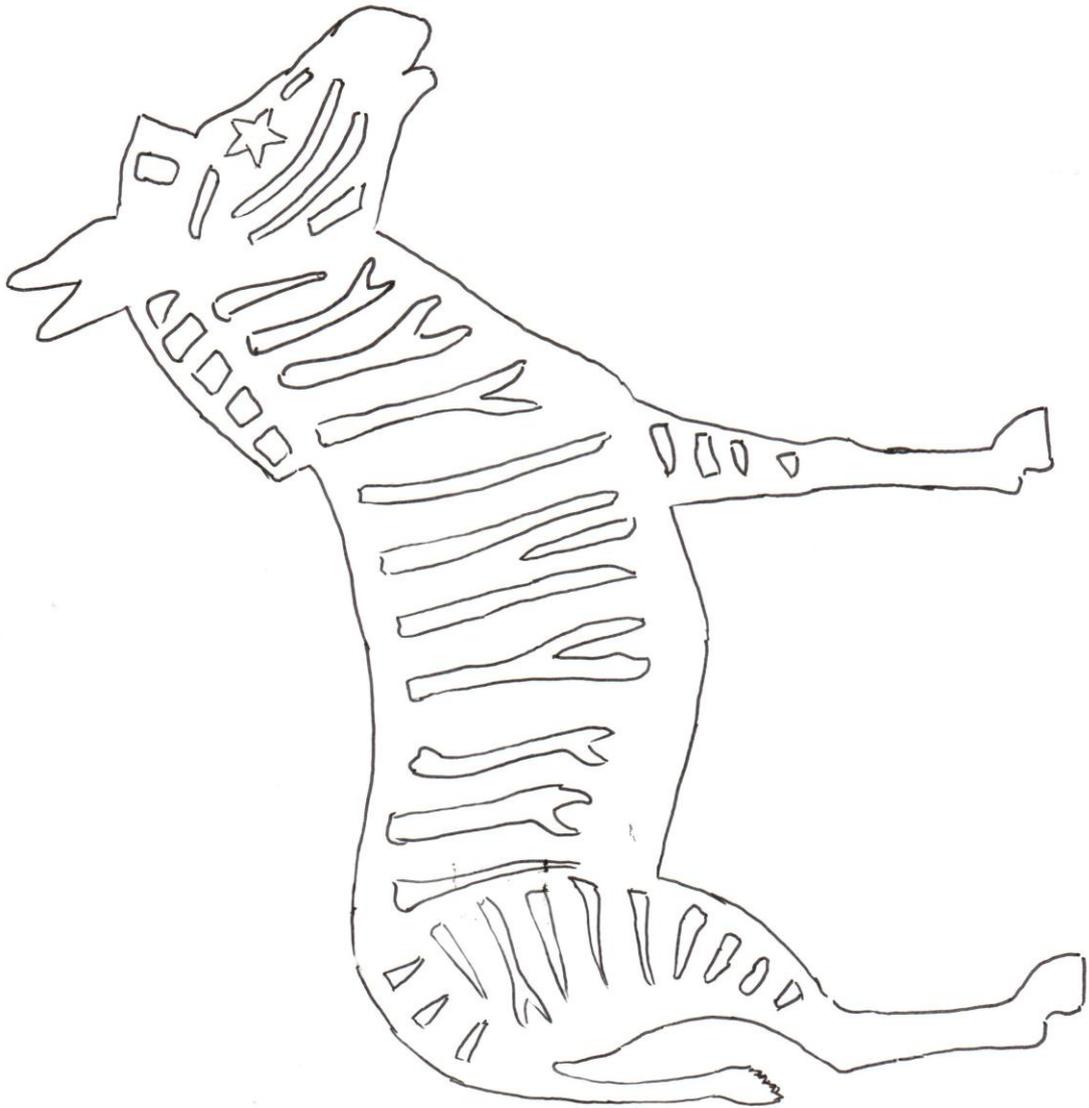












L'EFFETTO DELL'OMBRA DELLE SAGOME PROIETTATE SULLA CUPOLA DEL PLANETARIO



LE STORIE

1) Testo Orione, Generale, zebre

Voce: *«Orione era un gran cacciatore, un giovane bellissimo che si dava però molte arie per via della sua bella cintura dove brillavano tre stelle».*

(Appare **Orione**)
(Vedi disegno 1)

Orione: *«Si sta facendo tardi, è il momento di andare ad occupare il mio posto».*

(Appare **Generale**)
(Vedi disegno 2)

Generale: *«Chi è che sta parlando? La voce viene dal posto mio ... c'è qualcuno – (con voce forte) – Mi scusi lei ... potrebbe andare a parlare più in là per lasciarmi andare al mio posto nel cielo?»*

Orione: *«Il tuo posto? Eh no carino ... chi ti credi d'essere? Questo è sempre stato il mio posto ...»*

Generale: *«A me carino non me lo ha detto mai nessuno ... carino sarai tu! E poi vai via tu, quel posto è mio e me lo devi lasciare. Guarda che in questo posto mi ci hanno messo i cinesi che sono molto più importanti dei greci».*

Orione: *«Ma cosa mi tocca sentire Senti, cinesi o non cinesi questo posto è mio e mi ci hanno messo i greci!! Capito!? Te lo dico per l'ultima volta, poi non te lo dico più. Se non te ne vai da solo ti caccio via io»*

Generale: *«Questo è il colmo! Sono io che ti caccio via a pedate se non te ne vai subito da solo!»*

Orione: *«Provaci se ne hai il coraggio!»*

(Il generale si slancia contro Orione, inizia la baruffa con grida e minacce ...)

Voce: *«Avete capito che nella costellazione dove ci sono le tre stelle i greci hanno visto Orione mentre i cinesi hanno visto il generale. Ma quella costellazione la si vede bene da tutte le parti del mondo e altri popoli vi hanno dunque visto altre cose. In Africa infatti gli africani hanno visto tre zebre Infatti, intanto che questi due litigano Come dice il proverbio? Tra i due litiganti il terzo gode ...c loppete, cloppete ...».*

(Infatti, sulle ultime parole della “Voce” entrano in scena le zebre: **Vedi disegno 3**)

Zebre: *«Che cosa è questa confusione ... proprio al posto che dobbiamo occupare ...»*

Orione (interrompendo il combattimento con il generale): *«Ma voi chi siete? Cosa volete? ...»*

Zebre: *«Vogliamo occupare il nostro posto ... andatevene o sentirete i nostri zoccoli ...»*

Orione: *«Anche voi qui? Ci mancherebbe altro ... Andate via! ... Attente che siamo armati!»*

(I due armati scacciano le zebre che fuggono facendo un giro completo del planetario per poi tornare e unirsi anch'esse alla lotta ... Si odono nitriti, imprecazioni, minacce, ...)

Voce (mentre scompaiono i litiganti): *«In verità bambini, come va a finire questa storia, noi non lo sappiamo ... Provate voi a pensare ad un finale».*

2) Testo Orione, cane, scorpione, Artemide, Ofiuco

Voce: *«Cari ragazzi, dite la verità, quando vi ho indicato le stelle della costellazione di Orione, voi avete visto veramente qualcosa che rassomigliava ad un cacciatore?»*

...

Veramente no, ci vuole una bella fantasia per vedere un cacciatore in quel gruppo di stelle

....

Adesso vi racconto la sua storia e su come è stato portato in cielo.

Orione era un bel giovane di grande statura, così bello che si era anche montato un po' la testa ...

(Mentre parla la voce appare **Orione**)

(**Vedi disegno 1**)

Aiutato dal suo cane ...

(Breve passaggio del **Cane** – **Vedi disegno 1**)

... faceva il cacciatore come mestiere ma era crudele, gli piaceva uccidere e lo faceva anche quando non gli era necessario per mangiare. Uccideva senza motivo per il suo solo piacere e più faceva soffrire le sue vittime e più si divertiva e così pensava di essere il più bravo di tutti i cacciatori».

Voce: *«Questo suo modo di cacciare senza rispettare le regole aveva irritato Artemide, la dea della caccia ...*

(Appare **Artemide**)

(**Disegno 4**)

(**Artemide** lentamente traversa la scena mentre la **Voce** prosegue)

... che un giorno deciso di punirlo. Cosa c'è di meglio per punire la presunzione di un uomo grande, grosso e forte che di umiliarlo facendolo uccidere da una creaturina piccola, piccola?

...

Guardate un po' chi si avvicina? ...»

(Compare lo **Scorpione** (**Vedi disegno 2**) che si avvicina molto lentamente a Orione per poi improvvisamente colpirlo di scatto).

(Mentre **Orione** si accascia, la **Voce** riprende)

Voce: *«La puntura dello scorpione è un potente veleno che come sapete può essere mortale ed infatti Orione era quasi morto e ci mancava poco per esserlo del tutto. Allora Artemide si pentì*

pensando che era stata troppo severa. Come non era solo brava a colpire ma anche a perdonare fece in modo far passare di là un ometto chiamato dai Greci Ofiuco e dai Romani Esculapio, che era un medico straordinario subito e da tutti riconoscibile poiché girava sempre con una borsa piena di medicine e un serpente nella mano sinistra. Questo serpente è diventato poi il simbolo di medici e farmacisti. Ofiuco era così bravo che si dice che fosse perfino capace di resuscitare i morti. Questo aveva molto irritato Ade il re dei morti il quale aveva protestato con Zeus perché vedeva sparire i suoi sudditi, che tornavano in vita).

(Intanto che la Voce continua a parlare compare **Ofiuco (Disegno 5)** che si china un momento su Orione sdraiato per poi ripartire e scomparire .»

Voce: «*Orione guarì rapidamente del tutto ma e capì che aveva sbagliato e cambiò vita diventando un bravo cacciatore che rispettava le regole e che uccideva soltanto per mangiare*».

(Cielo stellato, sorgere e tramonto alternato delle costellazioni di Orione e dello Scorpione)

«»