

## SCHEDA PER PREPARARE LE OMBRE

di Gianni Silano per il Laboratorio sulle storie  
marzo-aprile 20201

# Il teatro delle ombre

**I**

l gioco teatrale è ormai entrato di diritto nella vita della scuola. Lo sanno bene quegli insegnanti che, sempre più numerosi, affrontano questa esperienza animati da grande entusiasmo e passione. D'altronde, la validità di tale scelta trova le sue importanti ragioni nella consapevolezza, ormai diffusa, che il gioco drammatico può contribuire molto allo sviluppo psicofisico dei bambini, soprattutto se lo si considera come una sorta di grande contenitore ludico in cui convogliare diverse attività trasversali, manualità, recitazione, utilizzo della voce, movimento, musica, senza dimenticare, naturalmente, la sfera emotiva.

Utilizzando le tecniche proposte in questo percorso, finalizzate alla messa in scena del copione *Le avventure dell'orso Zampalunga*, scopriremo le grandi potenzialità espressive che il teatro delle ombre offre, soprattutto se ad animarlo e interpretarlo sono i bambini. Giocare con quest'antica tecnica è senza dubbio un'attività che racchiude in sé molteplici aspetti interessanti. La realizzazione delle sagome richiede attività di progettazione, abilità nel disegno e nel ritaglio, capacità di osservazione e riproduzione. Tutto ciò rappresenta un forte stimolo allo sviluppo della creatività. In secondo luogo, quest'attività offre interes-



**Tam Tam**

**Gianni Silano** è musicista e burattinaio, vive a Roma.

Avete provato a realizzare questo progetto in classe? Scriveteci un e-mail all'indirizzo [vitascol@giunti.it](mailto:vitascol@giunti.it), specificando nell'oggetto del messaggio "Progetto Tecniche teatrali".

**Giocare con le ombre è un ottimo sistema per vincere paure e timidezze, perché nascosti dietro a un telo è più facile esprimersi e parlare.**

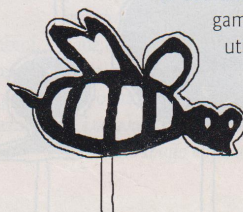


santi stimoli per operare sulla sfera espressiva ed emotiva: i bambini animano i personaggi e danno loro voce e movimento, giocano con le caratterizzazioni, interpretano i personaggi, il tutto rigorosamente avvolti nella penombra, elemento assolutamente necessario perché nasca la magia dello spettacolo. In ultimo, ma per questo non meno importante, giocare con le ombre è un ottimo sistema per vincere paure e timidezze, perché nascosti dietro un telo è più facile esprimersi e parlare.

### Le sagome degli animali

Si chiamano "ombre" o "silhouette" quelle figure ritagliate prevalentemente di profilo e poi snodate, per poter essere animate. Prendono il nome di ombre in quanto lo spettatore non vede direttamente la sagoma, ma la sua immagine attraverso uno schermo illuminato, che la rende irreale. Un tempo, per costruire le ombre, si usavano materiali come la pergamena o la pelle di un animale. Oggi si utilizzano materiali moderni, come il rodoid, il plexiglas, il legno, o più semplicemente il cartoncino nero.

La prima cosa da fare, prima di ritagliare un'ombra, è inventare il "bozzetto", cioè tratteggiare la figura che vogliamo realiz-





zare su un foglio bianco. Quando l'immagine è ben delineata e ricca di particolari, posizioniamo il foglio sul cartoncino nero, avendo cura di fissarlo ai quattro angoli con una goccia di colla (solo in quel punto e mai sotto la figura!), ritagliamo il disegno e togliamo la carta. Più saremo accurati e minuziosi nel ritaglio e più la sagoma risulterà espressiva.

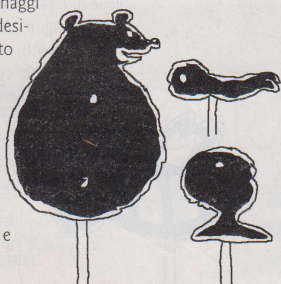
La grandezza della sagoma dev'essere proporzionata alla grandezza dello schermo che si vuole utilizzare. Per esempio, operando su uno schermo di 100x70 cm, l'orso, che è la figura più grande, dovrebbe misurare al massimo 20 cm. Tutto il resto, scene comprese, dev'essere proporzionato alla sua altezza.

Lungo la sagoma incolliamo uno stecchino per arrosti e rinforziamo bene con una striscia di nastro adesivo. Questo bastoncino, che gli orientali chiamano "bastone della vita", prende il nome di "stecca di sostegno" e deve terminare con un'impugnatura di circa 10 cm sotto la sagoma, elemento indispensabile per l'animazione.

Nel caso, invece, si vogliano utilizzare sagome molto più grandi, possiamo usare bastoni più grandi, possibilmente piatti in modo che aderiscano bene al cartone.

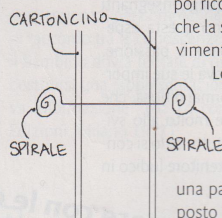
L'ape e il gufo agiscono sulla parte alta dello schermo (tutt'e due escono dal boschetto e il gufo si posa sul primo albero), quindi necessitano di una stecca molto lunga, per evitare che si veda la mano di chi muove.

Tutte le immagini proposte in questo percorso possono essere ingrandite con una fotocopiatrice e i bozzetti dei personaggi sono bell'e pronti. Se però si desidera affrontare un nuovo testo oppure scegliere altri disegni per mettere in scena il copione, si possono utilizzare figure preesistenti, tratte da libri o da illustrazioni varie. In ogni caso, i bambini non avranno certamente difficoltà a inventare bozzetti divertenti e originali!



## Il meccanismo di snodo

Un'ombra, però, non è solo un pezzo di cartoncino ritagliato. È un personaggio a tutti gli effetti, che presenta grandi potenzialità espressive. Può salutare, camminare, inchinarsi, insomma agire come un attore. Per ottenere ciò, l'ombra deve essere "snodata". Osserviamo la figura dell'orso (in basso). È scomposta in tre parti: corpo, zampa superiore e zampa inferiore. Come si vede, per snodare un'ombra è necessario estrarre dalla figura intera le parti che si intendono animare, disegnarle separatamente, ritagliarle e poi ricomporle con uno snodo, avendo cura che la stecca di sostegno non blocchi il movimento delle parti mobili.



Lo snodo è un meccanismo fondamentale e può essere facilmente realizzato utilizzando del filo di ferro finissimo (fil di ferro capillare), con il quale creiamo un ricciolo, da una parte e dall'altra dei pezzi da unire. Al posto della spirale, possiamo anche utilizzare dei fermacampioni, facilmente reperibili in cartoleria. Sul cartone vanno benissimo, ma sono troppo grandi per realizzare l'ultima parte della tecnica, cioè l'applicazione della stecca di movimento, altro meccanismo fondamentale per animare una sagoma. In questo caso è necessario ricorrere al filo di ferro.

Si tratta di un procedimento molto semplice. Per prima cosa rivestiamo la punta dello stecchino con abbondante scotch di carta, buchiamo il nastro con una puntina e infiliamo il filo di ferro; buchiamo anche la mano o il piede del personaggio e creiamo, da una parte all'altra, la solita spirale a bloccare. In questo modo il bastoncino, che dev'essere sufficientemente lungo per nascondere la mano, è libero di muoversi e di trasmettere il movimento.

Come si può notare dalla figura qui a fianco, il riccio è un'ombra a figura intera e la stecca di movimento permette l'animazione della sola zampa; nel caso dell'orso invece, che è un'ombra a figura scomposta, il bastoncino trasmette



il movimento a tutta la figura.

A questo punto del percorso, la sagoma è ricomposta, la stecca di sostegno ben salda e quella di movimento applicata e libera di agire. Tutto è pronto per l'animazione.

Tutte le ombre proposte si muovono dal basso, tenendo la stecca di sostegno in una mano e quella di movimento nell'altra. La luce, una lampada da tavolo o uno spot, è posta dietro l'animatore, che lavora in ginocchio sotto lo schermo e anima le sagome aderenti alla tela, senza far vedere il "bastone della vita" e naturalmente le mani.

Al contrario, la stecca di animazione si vede, ma questo non disturba affatto la magia dello spettacolo. A seconda del personaggio che si sta animando, l'ombra può saltellare, scivolare, camminare. Parla muovendo il braccio, con gesti lenti e rotondi, con le dolci movenze proprie del teatro orientale.

Se la si allontana dalla tela, ingrandisce, perde fuoco e sfuma, in un effetto molto suggestivo. La "dissolvenza" è spesso usata nelle rappresentazioni, sia come effetto di sparizione sia, come nel caso del nostro copione, nei cambi di scena.

