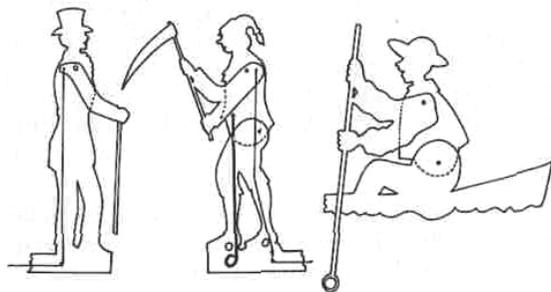
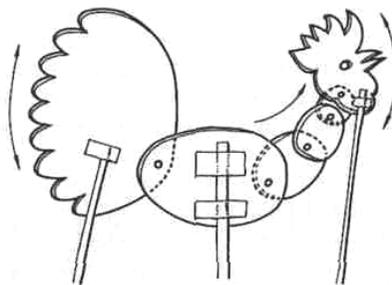
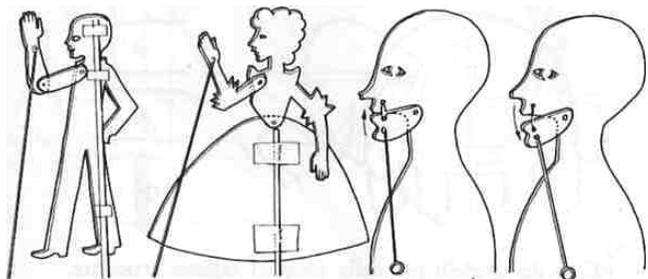


Partiamo, come al solito, dal modo più semplice.

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.



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.

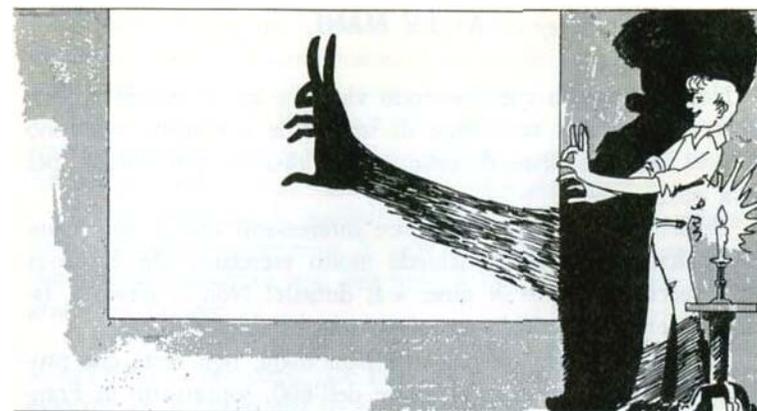
Ed ecco allora come fare queste ombre: con le mani, con le sagome di cartone (fisse o articolate), con il proprio corpo.

1. CON LE MANI

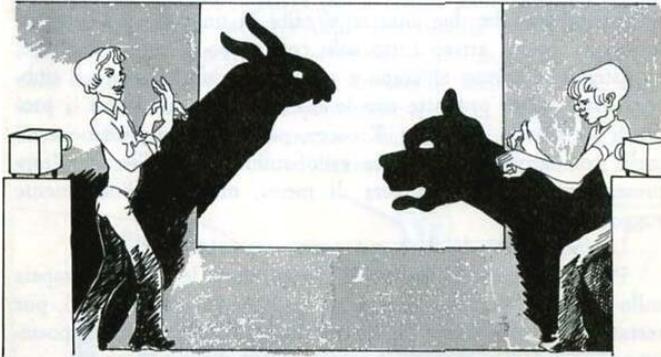
Le indicazioni sono veramente poche.

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.

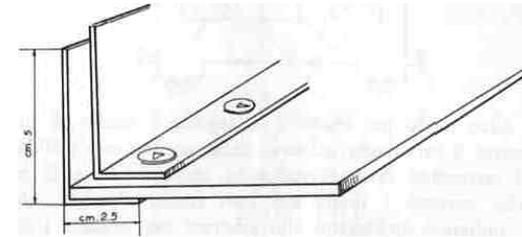
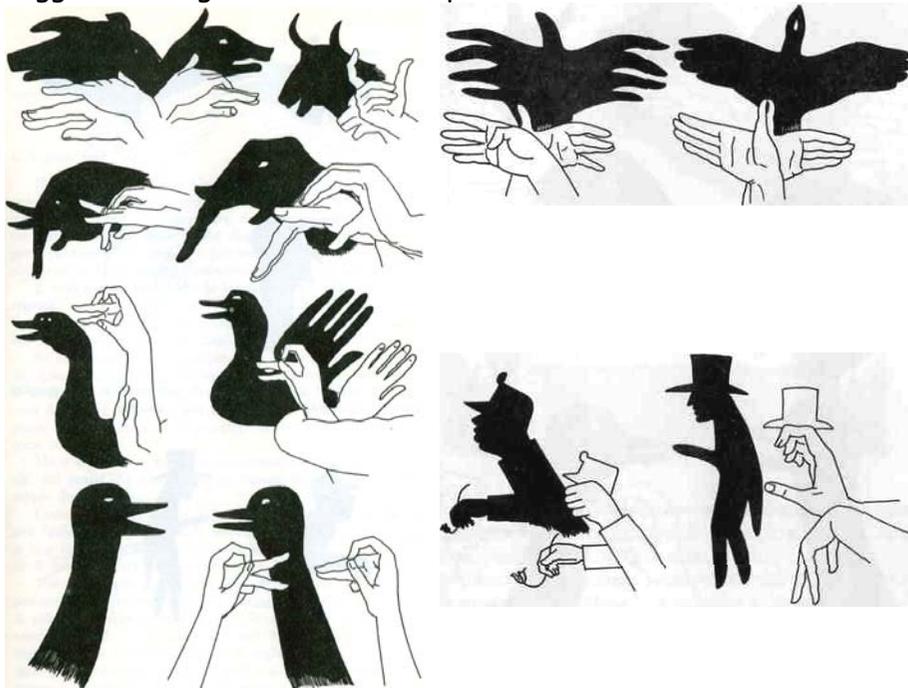
Disponendosi come è indicato nella figura e producendo le ombre secondo i disegni che seguono, è chiaro che esse risulteranno tutte voltate verso destra (per chi guarda).



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.

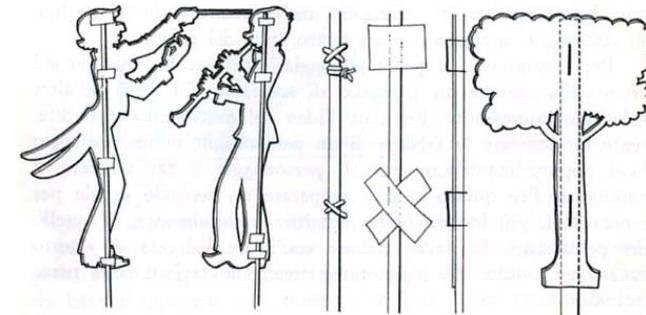


Con qualche piccolo ritaglio di cartoncino e altri semplici Oggetti, si migliorano ancora di più i risultati.



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.

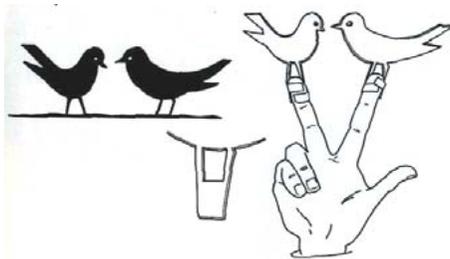
I profili dei panorami (città, bosco, casa strada...) possono essere sistemati un po' più distanti dallo schermo: risulteranno più grandi e leggermente sfuocati; su di essi si staglieranno bene le sagome più scure e nitide dei personaggi, messi più vicini allo schermo.

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).

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.

