

U.MANI

SCHEDA DIDATTICA

DURATA: 55 MINUTI

TECNICHE UTILIZZATE: Micro-manipolazione, teatro di figura, ripresa live

TARGET: 6-99 anni

TRAMA

Clara è una bambina come le altre: prima di andare a scuola, sottrae dalla credenza un paio di caramelle al limone; mentre la maestra spiega, disegna animaletti sul libro di scienze (sempre con qualche zampa di troppo); quando gioca in giardino, la sua fantasia la conduce in luoghi lontani e sconosciuti.

Clara, però, fatica a comprendere il mondo che la circonda. L'universo dei suoi genitori, della nonna, dei maestri a scuola e di tutti gli adulti sia simpatici che antipatici le appare imperscrutabile e allo stesso tempo incapace di capirla. Insomma, un mondo a misura di adulti che hanno dimenticato cosa voglia dire essere bambini.

Un giorno, mentre guarda il suo programma preferito, la televisione emette improvvisamente un fischio e poi si spegne. Senza rimedio.

Questo avvenimento le toglie una distrazione quotidiana e le permette di entrare in contatto con quello che la circonda in maniera diversa; le permette persino di sentire la voce di un gabbiano che ogni giorno vola intorno alla sua casa. Quei rumori e quelle distrazioni che le davano un'immagine della realtà non sua si spengono e quello che all'inizio sembra essere un dramma si trasforma nell'opportunità di vivere avventure e emozioni insospettate: il gabbiano parlante le chiederà aiuto per una missione di vitale importanza: restituire il sorriso alla Luna.

Un viaggio vertiginoso che la porterà negli oceani più profondi, nei deserti più aridi e nelle caverne più buie, fino a scoprire che con la semplice forza della sua immaginazione può cambiare tutto e concepire un mondo nuovo.

TEMI PREVALENTI

Le principali tematiche dello spettacolo sono quelle dell'immaginazione e della diversità. Clara è rappresentata, e probabilmente vede se stessa, come una mano, mentre gli adulti che la circondano sono rappresentati come persone intere. L'incomunicabilità tra i due mondi è acuita dall'utilizzo di una lingua inventata, incomprensibile per gli spettatori, che Clara usa quando dialoga con altri personaggi. Le uniche figure con cui riesce a parlare una lingua comprensibile anche al pubblico sono i personaggi che animano la sua immaginazione. Come ogni grande avventura, Clara potrà giungere alla fine del suo viaggio e riuscire a salvare la Luna solo crescendo e imparando da ciò che ha esperito durante il percorso.

RIFERIMENTI ALL'ESPERIENZA DELLO SPETTATORE

U.MANI è uno spettacolo che mescola teatro, cinema e micro-manipolazione, per creare una grammatica scenica ibrida che possa comunicare in maniera efficace con le nuove generazioni. Sulla scena, una serie di set in miniatura creati e manipolati dagli attori; le varie

azioni saranno riprese da un operatore dotato di telecamera, e il “film”, realizzato dalla collaborazione coreografica tra attori-manipolatori e operatore ad ogni replica, verrà proiettato live su uno schermo collocato sul fondale. Si tratta dunque di un lavoro che intende mostrare al pubblico, simultaneamente, la scena e il dietro le quinte, l'illusione e il trucco. Gli spettatori, infatti, potranno assistere contemporaneamente alle immagini audiovisive prodotte live e proiettate sullo schermo situato sul fondale, e al processo di produzione di quelle stesse immagini, realizzato dagli attori-manipolatori.

PERSONAGGI:

CLARA: Una bambina introversa, che ha avuto una perdita, e che impara di nuovo ad usare l'immaginazione.

GABBIANO: l'aiutante di Clara che la accompagna nel suo viaggio.

MAMMA,PAPÀ, NONNA: la famiglia con cui Clara non riesce più a comunicare

SOLE-LUNA: litigiosi, mettono a repentaglio l'esistenza del pianeta

ALFRED: un braccio robotico che ha bisogno di aiuto

TARANTOLA: creatura del deserto

LUPO: antagonista di Clara, conosce tutte le sue paure

PROPOSTE DIDATTICHE PER PREPARARE LA VISIONE

Consigliamo di lavorare sui concetti legati al cinema: carrello, inquadrature, zoom-in e zoom-out.

Si possono girare delle piccole clip, utilizzando proprio il cellulare, provando le diverse inquadrature.

Consigliamo di usare proprio il cellulare, con lo scopo di trasformare un oggetto che ha una fruizione passiva, in uno con fruizione attiva.

Aggiungiamo questa breve descrizione che può aiutare a capire.

- **campo di ripresa:** la porzione di spazio inquadrato;
- **piano di ripresa:** la porzione di figura umana inquadrata.

Non esistono, tuttavia, particolari linee di demarcazione perciò, spesso, questi due elementi si sovrappongono (quando cioè la macchina da presa si avvicina alla figura umana il campo sfuma nel piano). Questi due elementi basilari della **scrittura cinematografica** si possono elencare con chiarezza e sono frazionabili in undici punti di vista. Nell'ambito dei campi si distinguono:

- **CAMPO LUNGHISSIMO:** lo spazio inquadrato dalla camera è vastissimo. Molto utilizzato dal cinema western classico, proprio per valorizzare i grandi spazi naturali, il campo lunghissimo può avere una triplice utilità: illustrare, dare una visione complessiva, isolare la figura umana dall'ambiente per fini espressivi.
- **CAMPO LUNGO:** non è dissimile dal precedente ma lo spazio delimitato dalla camera è minore. In questo caso, l'elemento umano assume dei contorni più visibili. Nonostante si tratti ancora di una ripresa in esterni, i personaggi sono più facilmente individuabili rispetto all'ambiente.
- **CAMPO TOTALE o TOTALE:** equivale all'incirca ad un campo lungo ma la sua caratteristica è di designare la totalità di un ambiente, sia esso un esterno (una piazza, uno stadio, etc.) o un interno (una stanza, una palestra, etc.).
- **CAMPO SEMI TOTALE:** inquadra solo una parte di un ambiente circoscritto.

- **CAMPO MEDIO o MEZZO CAMPO LUNGO:** le figure inquadrate sono abbastanza vicine da divenire riconoscibili, ma lo spazio è ancora predominante rispetto alla figura umana.

Avvicinandosi ulteriormente alla figura umana, le inquadrature prendono il nome di **piani**, passando per una forma intermedia denominata “figura intera”: la figura umana viene inquadrata nella sua interezza. Si tratta della prima inquadratura in cui il personaggio acquista predominanza sull’ambiente.

Nell’ambito dei **piani** si distinguono:

- **PIANO AMERICANO:** il suo margine inferiore taglia i personaggi all’altezza delle ginocchia. La figura umana è ripresa dalle ginocchia in su. È un’inquadratura classica usata nel periodo d’oro del cinema di Hollywood.
- **PIANO MEDIO o MEZZO PRIMO PIANO o MEZZA FIGURA:** l’inquadratura si concentra sui personaggi e l’ambiente in cui agiscono perde quasi di significato. Comprende la parte superiore della figura tagliata alla vita (a mezzo busto) ed è solitamente usata quando si vuole far interagire due personaggi in stretta vicinanza e sottolineare la relazione che si sta instaurando tra loro.
- **PRIMO PIANO:** la versione più classica di questa inquadratura comprende la testa e le spalle del personaggio. Viene usato per sottolineare la psicologia del personaggio, dà notevole rilievo drammatico all’azione, rileva tensioni e sentimenti dei personaggi.
- **PRIMISSIMO PIANO:** l’inquadratura contiene solo il volto del personaggio, di cui viene messa in rilievo l’intensità psicologica, concentrando l’attenzione dello spettatore sui piccoli segnali trasmessi dalle espressioni del viso. Il quadro è riempito dal solo volto dell’attore.
- **DETTAGLIO:** l’inquadratura si sofferma su un particolare (il dettaglio di un occhio, di una mano, di due dita che stringono una sigaretta accesa).
E, per concludere:
- **LA SOGGETTIVA:** è una particolare inquadratura che corrisponde al punto di vista del personaggio che è in scena. La camera viene messa all’altezza dei suoi occhi e lo spettatore capisce subito che quello è lo sguardo del personaggio e si identifica nella sua percezione visiva.