

SCHEDA ATTIVITÀ: L'ANIMAZIONE DEL FERMO IMMAGINE

A cura di **Lodovico Bellè**

Obiettivo:

- Sviluppare la creatività, la concentrazione, la memoria visiva, lo spirito di improvvisazione, la gestione del ritmo, del corpo e della voce;
- Superare eventuali chiusure, timidezze e ansie nelle interazioni sociali.

Attività in semplici passi

- Nella **prima fase** dell'attività l'operatore, suonando il flauto (vedere alla fine sotto la voce: "Suggerimenti per i docenti e i formatori"), deve far camminare e muovere i partecipanti in ordine sparso nella stanza a ritmo di musica (senza scontrarsi, né andare tutti nella stessa direzione, né girare in cerchio), mediante la tecnica del "camminar-ballando", in cui bisogna muovere "coreograficamente" arti, busto e testa, lasciandosi trasportare dal suono, mentre si procede in giro per lo spazio scenico, ad una velocità che varia ogni volta che l'operatore cambia il ritmo con cui suona il flauto: più la musica è veloce e più i partecipanti devono camminare e muoversi rapidamente; mentre più la musica è lenta, più i partecipanti devono rallentare i movimenti e la camminata (in una versione più complessa del gioco si può addirittura fare il contrario).

Appena la musica si ferma, tutti devono bloccarsi e restare immobili nella posizione in cui si trovano, fino a che l'operatore (che nel frattempo può passare in mezzo ai partecipanti per verificare chi riesce a restare più fermo) non decide di rimettersi a suonare, dando così nuovamente il via al loro "camminar-ballando" in ordine sparso per la stanza.

- Nella **seconda fase** del gioco, invece che bloccarsi nella posizione casuale in cui si trovano nel momento preciso in cui si ferma la musica, i partecipanti devono bloccarsi in una posizione che ricorda una situazione, di volta in volta, suggerita dall'operatore prima di mettersi a suonare: come se fosse il titolo di una scultura. Ad esempio può dire: "al prossimo giro, dovrete fermarvi in una posizione dal titolo Una giornata faticosa"; oppure "La festa più divertente del mondo"; "Alla ricerca del tesoro perduto"; "La corsa contro il tempo"; "Una giornata al mare"; "Il cenone di Natale"; "Una gita noiosa"; ecc... L'importante è precisare che i partecipanti non devono simulare la situazione/posizione già mentre si muovono in ordine sparso a ritmo di musica (sarebbe troppo facile); ma devono assumerla solo ed esclusivamente appena la musica si ferma.

Se, ad esempio, il titolo di turno dato dall'operatore è "Una giornata al mare", i partecipanti non devono camminare per la stanza muovendo le braccia come se nuotassero a stile libero o a rana tra le onde, ma devono muoverle casualmente a ritmo di musica come nella fase precedente; e solo appena la musica si ferma, devono simulare il "fermo immagine" di una nuotata.

Questo significa che, durante l'esercizio, ognuno deve rimanere molto concentrato per: 1) riuscire a seguire il ritmo della musica mentre "balla a casaccio", 2) accorgersi immediatamente quando la musica finisce, per fermarsi in tempo, 3) ricordarsi la posizione in cui aveva precedentemente pensato di fermarsi in base al titolo assegnato ed assumerla

il più velocemente possibile, 4) restare completamente immobile, mentre l'operatore passa tra i partecipanti per controllarne l'efficacia del "fermo immagine".

- Nella **terza fase**, mentre tutti i partecipanti sono bloccati nel "fermo immagine" ispirato al titolo man mano assegnato, l'operatore dice ad alta voce - di volta in volta - il nome di ciascuno di loro e chi si sente chiamato deve "sbloccarsi", dicendo una breve battuta e facendo un semplice movimento in relazione alla posizione in cui si era fermato. Ritornando, ad esempio, alla situazione di "Una giornata al mare", l'operatore può decidere di far "sbloccare" per primo Francesco, che stava simulando il fermo immagine di una nuotata; appena sente pronunciare il suo nome, Francesco può iniziare a correre per la stanza, simulando delle bracciate rapidissime e gridando spaventato: "aiuto, c'è uno squalo che mi insegue!"; e così via, fino a che l'operatore non avrà sbloccato tutti quanti.

Se l'operatore non conosce i nomi dei partecipanti, deve prima farglieli scrivere su degli adesivi da attaccare ai vestiti, in modo tale che possa, di volta in volta, chiamarli per sbloccarli.

Man mano che un partecipante viene sbloccato e finisce di "animare" il suo fermo immagine, va a sedersi con le spalle al muro lungo una parete della stanza.

- Nella **quarta fase**, l'operatore divide il gruppo in diverse squadre da tre o quattro elementi (a seconda del numero dei partecipanti) e per ogni squadra designa, a turno, un "demiurgo" che sarà nell'ordine: scultore, autore e regista. Ogni demiurgo deve, per prima cosa, posizionare i suoi compagni di squadra - che si faranno "manovrare" da lui come se fossero dei burattini inanimati - in modo tale da formare una scultura ispirata ad un titolo, di volta in volta, assegnato dall'operatore; poi deve dire a ciascuno di loro le battute che dovranno interpretate appena l'operatore darà il comando per "animare" il fermo immagine e l'ordine cronologico con cui dovranno dirle; infine dovrà suggerire ad ognuno di loro un movimento con cui accompagnare la propria battuta.

Ad esempio, tornando nuovamente alla nostra situazione di "Una giornata al mare", immaginiamo che la demiurga Giulia abbia posizionato Dario e Marco, uno dietro all'altro, facendo simulare ad entrambi il fermo immagine di una nuotata; ebbene al "via" dell'operatore, entrambi - seguendo le indicazioni di Giulia - potrebbero iniziare a correre per la stanza, simulando delle bracciate rapidissime, con Dario che grida spaventato: "aiuto, c'è uno squalo che mi insegue!" e Marco che gli risponde, ridendo: "ma quale squalo e squalo?! Sono io che ti ho fatto uno scherzo; non vedi che ho una pinna finta sulla schiena?!".

Le squadre si esibiscono una alla volta e il gioco termina dopo che ogni partecipante di ciascuna squadra avrà svolto il ruolo di demiurgo.

Nella **quinta fase** - chiamata "Prosecuzione del freeze altrui" - l'operatore fa sedere tutti i partecipanti allineati lungo una parete e chiede al primo della fila di alzarsi e bloccarsi in un fermo immagine, mettendosi davanti agli altri (rivolto verso di loro); poi chiama il secondo della fila e lo invita ad osservare molto attentamente la posizione in cui si è bloccato il primo, per poi mettersi accanto a lui nella stessa identica posizione (compresa l'espressione del viso).

Appena l'operatore vede che i due sono bloccati nella stessa identica posizione, sblocca il primo facendolo tornare seduto al proprio posto nella fila e fa "animare" il secondo dandogli

il “via”: a quel punto il secondo deve dire una breve frase, facendo un semplice movimento in relazione alla posizione assunta dal primo e da lui copiata.

Se, ad esempio, Martina si era bloccata in una posizione con la schiena chinata in avanti e un braccio teso verso il pavimento; Giovanni, dopo essersi bloccato nella stessa posizione accanto a lei, al “via” dello operatore, potrebbe simulare di raccogliere qualcosa da terra dicendo: “wow! Finalmente ho trovato una pepita d’oro gigante!”.

Dopo essersi esibito nell’animazione del fermo immagine del primo, toccherà al secondo bloccarsi in una posizione a sua scelta, che verrà poi animata dal terzo, e così via fino all’ultimo della fila; la cui posizione verrà “animata” dal primo che aveva iniziato, in modo tale da completare il giro (visto che il primo non aveva animato il fermo immagine di nessuno ma si era solo bloccato nel proprio).

- Nella **sesta ed ultima fase** - chiamata “Il cerchio del freeze a staffetta” - l’operatore fa disporre i partecipanti in cerchio, in modo tale che siano distanziati di almeno un metro l’uno dall’altro; dopo di che dice a tutti di bloccarsi in un fermo immagine a piacere. A quel punto chiede ad un partecipante a caso di osservare bene la posizione in cui si sono bloccati tutti gli altri e di camminare verso uno di loro a sua scelta, interpretando una battuta ispirata alla propria posizione di partenza ma coerente con quella in cui si è bloccata la persona da lui scelta, perché la sua battuta dovrà terminare mentre si mette accanto a quest’ultima nella sua stessa identica posizione. Quando l’operatore vedrà che sono entrambi bloccati nella stessa identica posizione, darà il via a chi è stato “scelto” dal primo per sbloccarsi, a sua volta, e camminare verso un altro partecipante di cui vuole imitare la posizione; ovviamente sempre interpretando una battuta che sia coerente con la propria posizione di partenza e con quella di “destinazione”, nonché con la trama iniziata dal primo. In pratica è come se fosse sempre lo stesso personaggio che sta vivendo una situazione, ma viene - di volta in volta - interpretato “a staffetta” da una persona diversa.

Ad esempio immaginiamo che, tra i partecipanti disposti in cerchio, l’operatore scelga di “animare” per primo Fabio, che sta simulando il fermo immagine di qualcuno che sta svitando una lampadina. Ebbene, Fabio - vedendo che, dall’altra parte del cerchio, Eleonora sta simulando l’azione di pregare con le mani giunte - al “via” dell’operatore, deciderà di camminare verso di lei dicendo: “caspita, mi ero scordato di staccare la corrente e mi sono preso la scossa ma sono ancora vivo; questo sì che è un vero miracolo, devo andare in chiesa a ringraziare San Gennaro”; e la sua battuta si concluderà esattamente nel momento in cui lui si bloccherà nel fermo immagine accanto ad Eleonora, nella sua stessa identica posizione a mani giunte. Dopo di che, Eleonora - vedendo che Alberto, dall’altra parte del cerchio, sta simulando il fermo immagine di uno che dorme con la testa appoggiata sul dorso delle mani - al “via” dell’operatore, potrebbe sbloccarsi e, andando verso Alberto, dire: “e dopo tutte queste preghiere a San Gennaro, posso anche dormire sonni sereni, che tanto sono protetta”, per fermarsi accanto a lui esattamente nella stessa posizione sul finire della battuta; e così via fino a che l’operatore non ritiene conclusa la storia iniziata dal primo.

Prima di iniziare il gioco, l’operatore deve precisare che non bisogna andare ad “animare” sempre gli stessi partecipanti, in modo che tutti possano essere “animati” almeno una volta.

Suggerimenti per i docenti e i formatori

Per quanto riguarda la prima fase dell'attività, non è importante che l'operatore sappia veramente suonare bene il flauto (se poi lo sa fare, meglio) ma è sufficiente che ci soffi dentro, cambiando - di volta in volta - il ritmo con cui coprire bene - ma a casaccio - i buchi con le dita. In mancanza di un flauto si può utilizzare - con lo stesso criterio - qualsiasi altro strumento a fiato, o a percussione (purché ben udibile), o un pianoforte/tastiera.

Tempo

Generalmente l'attività dura circa due ore, con un gruppo di venti partecipanti (diminuendo il numero dei partecipanti, diminuisce anche il tempo di gioco).

Materiale:

Un flauto, o qualsiasi altro strumento a fiato, o a percussione (purché ben udibile), o un pianoforte/tastiera.