

Questo testo è nato dall'unione di più messaggi presenti nel Forum, ringraziamo veramente tutti per il loro contributo e un ringraziamento speciale a Bet che si è presa la briga di farne un testo unico!

Nozioni base per uno spettacolo di giocoleria:

(a cura di Jossua, stracchino e tanti altri)

Prima di tutto bisogna strutturare a tavolino quello che si vuole fare e cioè trovare una storia qualsiasi e una trama composta di un'introduzione uno sviluppo ed una conclusione. Non è sempre facile trovare un'idea giusta , per questo trovare una musica o un insieme di musiche che vi ispirano qualcosa da vivere e condividere , può già essere un buon punto di partenza per esempio.

A questo punto si pensa alla trama che deve essere logica e coinvolgente almeno per voi. Trovare un personaggio che sia in armonia con quello che volete fare, trovare il filo conduttore che vi porterà ad usare oggetti di giocoleria.

Introduzione: lo scopo è presentarvi come persona o personaggio. per aiutarvi potete usare la parola oppure il mimo o l'espressione corporale o tutto e tre insieme.

Il mio consiglio è trovare un personaggio od un'attitudine oppure uno sguardo particolare verso il pubblico che crea già un'intimità con chi ti guarda.

Ricordarsi di guardare sempre il pubblico.

➡ **Sviluppo:** chi avrà lavorato la tecnica sarà tentato di andare verso una dimostrazione di giocoleria, chi non possiede la tecnica sarà orientato più sulla gag sul personaggio.

L'ideale è usare entrambi (ricordate che anche solo con ironia e semplicità si può fare molto).

Comunque cercare di fare quello di cui vi sentite sicuri perchè sotto stress si perde il 30 per cento di capacità.

In rapporto alla vostra storia o personaggio come giustificare gli attrezzi che volete usare e la routine?

Se la vostra trama è coerente avete già la risposta.

Immaginiamo che adesso avete la vostra "routine giustificata" si deve pensare al ritmo dello sviluppo, cioè fare un crescendo dello spettacolo come una melodia che parte lenta e che finisce con intensità.

Quello che sapete fare meglio fatelo alla fine.

👉 **Conclusione:** è un pò l'opposto dell'introduzione, come uscire dalla vostra storia senza rompere la magia, come il personaggio è servito ad entrare qui serve per uscire di scena. Tutto ciò è solo uno spunto di base, una mia tecnica personale per creare, ed ognuno può trovare la sua, mettere nella creazione un messaggio che vi sta a cuore oppuredite la vostra!

Ricordiamoci che sia la messa in scena, la coreografia e la scenografia sono delle professioni, che noi sfruttiamo pochissimo "per ignoranza", queste enormi potenziali, che hanno delle regole ben definite fanno la differenza di qualità tra i vari spettacoli, quindi vi invito ad informarvi su ognuna.

- 🤔 Quanto tempo ci si mette a creare uno spettacolo decentemente curato?
- 🤔 E poi, se c'è, quanto è il tempo ideale che dovrebbe durare uno spettacolo di questo tipo?

Capisco che l'idea della trama può essere difficile da trovare, ma è anche vero che non si tratta di una trama come "Il signore delle anelli" . 😊

Più una trama è semplice più lo spettacolo sarà capito dagli spettatori. Devo riconoscere che non è facile creare un spettacolo con un senso, ed è per questo che non ce ne sono tanti. E vero che è molto più semplice fare le gag come i 4 sgabelli, o due tre giochi che implicano il pubblico che ormai sono conosciuti. Per aiutarvi a capire il mio punto di vista, vi darò qualche esempio di trama semplice.

💡 **La storia di Adamo ed Eva** (se siete in due):

La mela potrebbe essere una pallina che serve a fare contact e la sua finalità è essere mangiata, mentre il serpente, potrebbe essere formato da 3 clave messe in linea che vengono manipolate, poi ci sarebbe la relazione tra serpente ed eva (clave e palline) poi tra adamo ed eva (magari qualcosa più teatrale) e una finalità ironica (messaggio) per dire che pensate di questa storia...

💡 **La storia se siete da solo:**

più difficile perchè le relazioni le potete fare solo con voi. Immaginiamo che sei un lavoratore in una fabbrica. Quindi arrivi in scena vestito da metalmeccanico e gli oggetti che usi diventano i tuoi attrezzi di lavoro.

Quindi puoi lavorare su una giocoleria meccanica, ripetitiva e ci sono degli attrezzi come il diavolo che si prestano benissimo alla situazione. Il filo delle baguette diventa un metro. Alla fine il ritmo diventa più incalzante, e non ce la fai più. Così avrai fatto una routine crescendo e puoi finire in tanti modi e trovare un messaggio sul mondo del lavoro....

Il teatro dell'oggetto:

Immaginiamo che un oggetto di giocoleria diventi qualcosa altro come un oggetto concreto da sfruttare.

Ex di base:

- 💡 Una Clava diventa un cellulare...
- 💡 Una pallina diventa un frutto...
- 💡 Una acry diventa una bolla di sapone..
- 💡 Un diavolo un bicchiere...

Il fatto di dare un altro senso a un oggetto può aiutarvi ad entrare in una storia. Di più

invece di creare una routine su dei trick conosciuti, vi permette de crearne di nuovi magari piu semplici ma anche piu originali.

(sarebbe carino se ogniuno di noi, usando la fantasia, scrivesse il nome di qualche oggetto che potrebbe essere rappresentato dagli attrezzi di giocoleria, magari può essere di ispirazione a qualcuno per creare qualcosa...)

Sulla durata, avevo fatto un workshop a Roma e in una settimana, c' era un spettacolo collettivo di una mezz'ora che aveva permesso alle persone di mettere in pratica le base di quello che vi dico.

Nel mondo professionale ci vogliono 6 mesi per creare un spettacolo più meno come si desidera.

Ma la durata puo essere da 1 a 2 anni... 🤔

Voglio dire che anche per me è una cosa difficile, creare in questo modo, ma quando capisci, tutto diventa molto piu piacevole.

Al livello commerciale è chiaro che si vende meglio uno spettacolo di una mezz'ora (particolarmente in teatro). Come minimo direi 45 minuti, e in strada se volete fare un spettacolo di giocoleria senza teatro vi consiglio massimo 25 minuti, perchè è fisico. Attualmente il mio in strada dura verso i 30 minuti.

Chiaramente, meglio fare poco ben fatto 😊

Si può cominciare anche con qualcosa di 5 - 10 minuti, la durata di uno spettacolo non si può considerare un parametro di qualità, certo se il pubblico è pagante tipo in teatro è un pò diverso.

Voglio parlarvi di una mia esperienza personale per farvi capire che la trama non deve essere per forza qualcosa di concreto ma anche qualcosa che vivi interiormente.

La mia prima creazione si chiamava Gwyddon.

Era un spettacolo di 10 minuti di solo clave (da 3 a nessuna). Il personaggio che interpretavo era prima di tutto umano e si batteva contro ciò che non controllava più (le clave), poi finiva per battersi con se stesso, è l' idea del dualismo. Al termine della danza, il personaggio era quasi morto e per tanto trovava la forza e la convinzione interiore di continuare a vivere.

Questo numero era una metafora della vita e della sofferenza degli esseri umani, voleva essere un messaggio di speranza per tutti coloro che soffrono e che non trovano soluzione ai loro problemi.

Ho voluto comunicare che si può esistere anche senza clave, che dietro il giocoliere c' era un uomo.

Premetto che per prepararlo ho impiegato 8 mesi e che era lo scopo della mia formazione alla scuola di circo.

Credo che se questo spettacolo ha avuto successo non è per la tecnica anche se originale all'epoca, ma per le emozioni che procurava e la passione che mettevo nell'interpretazione, visto che mi toccava personalmente, adesso che ho superato questo periodo non sarei in grado di rifarlo con la stessa intensità.

Qual è il fine della mia esibizione?:

La creazione di una situazione scenica è già di per se un'arte che richiede diverse capacità e competenze; innanzitutto, come afferma lo stesso Jossua è qualcosa che va

fatto a tavolino con tanto di carta e penna e spesso richiede non minuti o ore di lavoro, ma giorni e mesi.

La domanda che da il via a tutto penso dovrebbe essere questa:

“Qual è il fine della mia esibizione?” Qualcuno vorrà semplicemente dimostrare la propria bravura tecnica, in questo caso basta ben poco, basta presentarsi così come si è con i propri attrezzi, un po' di musica e darci dentro da matti. Altri invece, oltre a dimostrare le proprie abilità, vogliono fare divertire il pubblico, qui diventa già un po' più complicato. Infine ci sono quelli (i miei preferiti, finalmente!) che fanno dell'esibizione un'opportunità per esprimere le proprie idee e i propri sentimenti. (In fondo cos'è un “artista” se non un portavoce di considerazioni sulla vita e sul mondo?).

Come si fa a trasmettere un sentimento con delle palline o con delle clave? Sembra impossibile eppure ci sono giocolieri che ti toccano l'anima e ti emozionano nella stessa maniera in cui ti emoziona la lettura di un libro o di una poesia.

Certo, non siamo tutti queste grandi menti d'artisti, ed è giusto così, però se vogliamo poco poco avvicinarci a questi è nel momento cerebrale della creazione che possiamo tirar fuori quanto c'è di meglio in noi. Da dove partire dunque? Sicuramente se lo facciamo dalle cose più semplici e comprensibili abbiamo maggior possibilità di successo. Pensiamo ad una “situazione tipo” (sulla quale costruiremo una trama) che bene o male tutti abbiano vissuto che implichi sentimenti comuni e facilmente riconoscibili; quindi ad un “personaggio”, fare questo non significa necessariamente ridisegnarsi da capo a fondo, si può essere semplicemente se stessi, anzi per certi versi lo si deve, l'importante è concentrarsi su ciò che il personaggio vuole trasmettere e trovare i modi più adatti per farlo.

Qui può intervenire di tutto: la musica, la danza e il movimento in generale, la magia, gli elementi scenografici, lo stesso pubblico, la voce se è necessaria e, perché no, la giocoleria. A noi interessa quest'ultima. Ripeto, è difficile ma non impossibile. A questo proposito per me è risultato molto utile il lavoro che ho fatto alcuni anni fa sul mimo e la pantomima. La magia di quest'arte sta proprio nel creare tutto il dal nulla, sei solo con il tuo corpo, spesso anche le espressioni facciali vengono nascoste con una maschera neutra.

Così, da solo, bisogna mettere su storie e situazioni anche molto complicate. Come si fa a far capire al pubblico che quella che hai nelle mani è una rosa e non piuttosto un ciclamino? Come spieghi che sei in una città dai grattacieli altissimi o nel bel mezzo di un deserto? Qui intervengono le tecniche proprie del mimo e... ore e ore di esercizi!

Ora proviamo a pensare un mimo che abbia a disposizione delle palline, un diablo eccetera eccetera, nelle sue mani questi attrezzi possono diventare la proiezione di un qualunque altro oggetto o addirittura altri personaggi. Questo non è l'unico metodo, è semplicemente quello che cerco adoperare io e non so neanche se sia il migliore!

Consigli utili (che possono sembrare scontati ma non lo sono):

- ➡ lo spettacolo deve essere a tema con il posto in cui state
- ➡ vi è differenza tra uno spettacolo a cappello e uno pagato (in genere quello a cappello deve essere più comico)
- ➡ controllate la posizione del sole, la temperatura e se il pubblico ha un posto comodo per guardare
- ➡ mentre si fa divertire il pubblico ci si deve divertire insieme a loro 😊