

TRUCCHI

UNO, DUE... TRE!

Il trucco c'è ma non si vede.

Ti offro in questo capitolo materiale totalmente diverso da quello precedente, efficacissimo anche con i giovani del 2000! Devi però saper creare nel pubblico un'atmosfera di gioia, di curiosità e di mistero.

Non dar retta alla tua diffidenza; non farti crescere la barba dei 90 anni prima del tempo. Rinnova la tua giovinezza e ravviva in te il senso della meraviglia, così ricco nei nostri ragazzi.

+ BREVIÀ = + SUCCESSO.

Tra i numeri che ti presento, alcuni sono necessariamente brevi (numeri 2, 3, 4, 6); questi hanno però bisogno di essere ambientati con più cura e presentati con colori vivi e toni forti. Devi insomma essere brillante nella parola e scintillante nei gesti.

DUE NORME SEMPLICISSIME.

In una serata un trucco è più che sufficiente.

Alcuni possono essere effettuati solo sul palcoscenico; altrove il trucco sarebbe in vetrina e l'incanto sfumerebbe.

1. - TITIMO

PERSONAGGI:

JIM

BOB

DUE O TRE ATTORI CHE FORMANO IL CAVALLO

1) Costruisciti un cavallo, come vedi nella figura, con tela di sacco, o meglio ancora con tela pesante.

2) Distingui bene le diverse parti:

a) IL CORPO: un lungo sacco chiuso dalla parte della coda, con quattro buchi dove devono passare le gambe del cavallo.

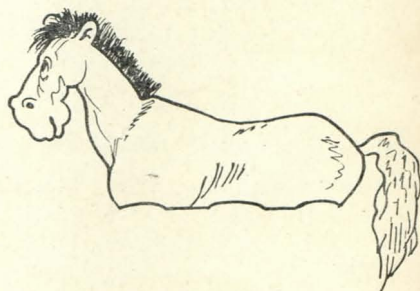
Dalla parte della testa, il petto è chiuso; ma, per poter incastrare il collo nel capo, lascia un'apertura munita di cinturini.

b) LA TESTA: armatura metallica o di legno, formante un sol pezzo con il collo.

c) LE GAMBE: i due attori, che formano lo scheletro del cavallo, si mettano un paio di pantaloni di tela, dello stesso colore della tela con cui è costruito il corpo del cavallo, e infilino le gambe nei buchi fatti.

Se tu vuoi rendere grottesco il cavallo, fai due buchi in più nel sacco (più lungo) e metti un terzo ragazzo...

Avrai così non il solito « Ribot », ma addirittura il cavallo degli Dei: « Titimo », il cavallo a sei gambe, il fenomeno più bizzarro e più attraente del nostro secolo.



ESECUZIONE:

Jim entra cercando il suo amico Bob, che arriva subito. Saluti, abbracci, ecc., chiacchiere del più e del meno. Poi Bob, da poco rientrato dall'Africa, confida al suo amico, in gran segreto, di aver portato con sé un mostro, che tiene vivo, in gabbia (*descrizione dell'animale, delle misure di sicurezza prese, ecc.*).

Proprio nel momento in cui Bob garantisce che la belva è ben legata e che non può scappare, eccola apparire. Jim scappa inseguito dall'animale, a cui non sembra proprio andare a genio. Bob riesce a calmare Titimo e lo presenta a Jim. Questi, incorreggibile, stuzzica l'animale e l'inseguimento ricomincia. Spaventatissimo Jim si rifugia da Bob. Titimo finalmente si calma e, su ordine del suo padrone, eseguisce diversi esercizi, come sedersi, coricarsi, fare il morto, marciare, andare al trotto, al galoppo, danzare...

Dopo queste dimostrazioni, Bob invita Jim a fare un po' di equitazione. Jim non ci terrebbe troppo, ma finisce per accondiscendere, malgrado la sua ignoranza in materia. Bob gli dà qualche consiglio teorico, poi monta in sella. Per molto tempo Jim cerca di montare lui pure, ma non vi riesce, nonostante che Bob, disceso dal cavallo, cerchi di aiutarlo. Molti tentativi con e senza rincorsa.

Infine, con uno sforzo disperato, Jim riesce ad issarsi sulla bestia. Dopo un giro di pista, il cavallo a 6 zampe esce al galoppo, portando Bob in sella e Jim afferrato alla groppa.

NB. - Questo « sketch » deve soprattutto essere mimato; la parte parlata ha scarsa importanza rispetto alla lezione di equitazione, per esempio!

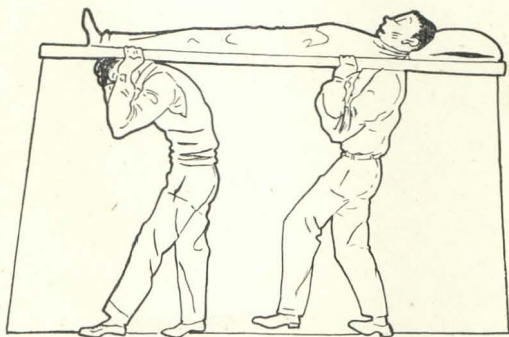
2. - E' MORTO...!

PERSONAGGI:

- A - IL PRIMO PORTATORE NASCOSTO
- B - IL SECONDO PORTATORE NASCOSTO
- 4 PORTATORI VISIBILI

PREPARATIVI E MATERIALE:

- 1) Procurati una scala lunga 2 metri.
Dopo averla collocata sulle spalle dei due « portatori nascosti » (*vedi figura*), la ricopri con drappi neri che devono scendere fino a terra, per celare il trucco dei portatori; ed il catafalco è pronto.
- 2) IL MORTO: sulla scala disponi dei cuscini. La testa del cadavere sarà quella del portatore A che, fattala passare attraverso la scala e incipriata per bene, la poserà sul guanciaie, dando l'illusione di essere quella del morto.
Il portatore B invece rimarrà ben nascosto.



ESECUZIONE:

Quattro portatori entrano con sulle spalle il pesante fardello del feretro (*sta a loro il saper dare al pubblico l'impressione del peso della bara*).

Cantano con voce grave, secondo il motivo della marcia funebre di Chopin e in modo indefinito, le parole « È morto il misero... » oppure la marcia funebre della « Gara in montagna » di Cagnacci:

« Un grande trasporto... Brembebèm (bis) bem bem
L'eroe è già morto... Brembebèm (bis) bem bem
Ahimè è già morto... Brembebèm (bis) bem bem ».

Ad un certo punto uno dei portatori, preso da un male improvviso e misterioso, cade a terra... Ma il corteo continua con 3 portatori. Dopo un po', ne cade un secondo... ma la marcia funebre continua. Poi il terzo e il quarto... Finalmente rimane solo il morto che si mette a cantare la marcia funebre, abbassandosi poco a poco fino a cadere completamente, scoprendo così tutta la montatura.

3. - L'AUTOMOBILE

PERSONAGGI: 6 RAGAZZI

PREPARATIVI:

- 1) IL MOTORE: un ragazzo... a 4 zampe, ricoperto completamente da una coperta; nelle mani un barattolo da conserva, rotondo, contenente una manata di ciottolini.

Quando l'auto è in marcia, egli imita il rumore del motore — più o meno scosso — facendo rotolare i ciottolini nel barattolo.

- 2) LE GOMME: ognuna di esse è rappresentata da un ragazzo con le mani a terra, nella posizione di un... quadrupede. È nascosto completamente da una coperta. Uno dei quattro sarà fornito di uno o due petardi, secondo il numero delle volte che si vuole far scoppiare la gomma.

Quando l'auto è in movimento, tutti e quattro sono agitati da fremiti più o meno forti a seconda dello stato della strada!

- 3) L'AUTISTA: seduto sopra una cassa, dietro al motore. Puoi mettergli in mano un volante. E' lui che commenta: « *In salita!... Che fondo stradale!... Si volta a sinistra!... Che curva!* ».

Come materiale, procurati anche una pompa d'auto, la più « monumentale » possibile!

La disposizione dei diversi personaggi è la seguente:

RUOTA	RUOTA
MOTORE	AUTISTA
RUOTA	RUOTA

ESECUZIONE:

Ora che la tua auto è pronta (la prima parte del numero potrebbe consistere nella presentazione umoristica del tuo veicolo), lanciala a grande velocità sotto gli occhi degli spettatori. « Virate a destra » (le due « ruote » di sinistra si sollevano, quelle di destra si appiattiscono mentre l'autista ed il motore s'inclinano fortemente a destra); « virate a sinistra », « salita » (di nuovo movimento sincronico di tutti e sei); scoppia una ruota (petardo — il ragazzo che fa la ruota, s'appiattisce — allora l'autista rigonfia e il ragazzo si rialza un po' ad ogni colpo di pompa, ecc.); investimento di un cane, ecc.

Il tutto si rappresenta stando sempre allo stesso posto!

4. - L'ARROTINO

PERSONAGGI: 2 RAGAZZI: 1° L'ARROTINO
2° LA SUA CARRIOLA

PREPARATIVI E MATERIALE:

Procurati due coperchi di pentole, una bottiglia d'acqua, qualche coltello e due attori. Uno rappresenterà l'arrotino, l'altro la sua carriola.

ESECUZIONE:

L'arrotino entrerà in scena tenendo per i piedi la carriola, la quale camminerà con le mani a terra. In uno zaino avrà due coperchi e la bottiglia dell'acqua.



Facendo un giro, griderà le solite frasi: « *Arrotinoooo! Arrotinoooo! Coltelli e forbici da arrotare? Nessuno ha da arrotarsi i denti?* ».

Arrivato al centro, troverà preparata una sedia. A scatti stenderà a terra la carriola, la rialzerà in piedi, la metterà seduta sulla sedia. (*L'attore che farà da carriola, sarà sempre rigido e si lascerà muovere in tutto*). Accavallerà le gambe dell'attore-carriola, gli alzerà le braccia, gli metterà in mano i due coperchi e gli farà bere un sorso d'acqua. Prenderà dallo zaino qualche coltello e incomincerà ad arrotarlo, poggiando il suo piede su quello alzato della carriola e spingendolo ritmicamente in basso e in alto.

L'attore-carriola sfreggerà i coperchi uno contro l'altro con moto circolatore spruzzando di quando in quando un po' d'acqua.



Terminato il lavoro, che sarà stato commentato a soggetto, smonterà la carriola con gli stessi movimenti di prima, ma in ordine inverso.

5. - BIL-BUL IL NANO PRODIGIO

PERSONAGGI: DUE GIOVANI: 1° BIL-BUL

2° L'ALTRO NASCOSTO

PREPARAZIONE E MATERIALE:

Per « fabbricare » questo nano sono necessari due individui che si porranno dietro un tavolo coperto da un lungo tappeto.

Si dispongono l'uno dietro l'altro in modo che il secondo rimanga nascosto il più possibile. Il primo fa da Bil-Bul e forma con le proprie braccia le gambe del nano, infilandole in un paio di calzoncini su misura dopo aver calzato nelle mani un paio di scarpe.

Il secondo costituirà le braccia del nano, facendo passare le proprie sotto le ascelle del compagno davanti, e infilandole in una giacca disposta in senso contrario, che verrà allacciata sulle spalle del primo (v. figura).



La comicità della scena è data da tutti gli effetti possibili che si possono ottenere dal movimento delle braccia e delle gambe del nano.

ESECUZIONE:

Ottenuto opportuno silenzio, Bil-Bul fa alla folla il suo discorso: « Io sono Bil-Bul il nano meraviglioso nato ottantasei anni e mezzo fa nella Mesopotamia cinese dell'America africana. Mio papà era due metri più piccolo di me e quando il papà del mio papà voleva vedere mio papà si metteva un paio di occhiali doppi rinforzati da binocoli e poi... non lo vedeva; pesava dodici chilogrammi e duecentoventicinque grammi quando si riempiva le tasche di sassi e

si metteva gli scarponi da montagna; mia mamma invece era una donnetta di due quintali e mezzo di statura e tre metri e venti di peso... cioè viceversa due quintali e mezzo di peso e tre metri e venti di statura; si chiamava Teresina e faceva la sartina e precisamente confezionava vestitini per balene ed elefanti. Il mio paparino ci aveva un coraggio da leone, la mia mammina una fifa da bambina ed io assomiglio a mio papà quando a mezzogiorno do l'assalto alla pastasciutta, a mamma per tutto il resto. Sono o non sono una meraviglia? E dato che in questa meravigliosa giornata voi siete così meravigliati guardando il mio meraviglioso spettacolo, io adesso vi farò una meravigliosa danza. Maestro, musica: tacca! ». (*Mentre la musica suona, Bil-Bul compie un balletto sul tavolo. Alla fine, con un profondo inchino, si congeda dal pubblico*).

6. - L'ORCHESTRA FANTASMA

PERSONAGGI: I COMPONENTI DI UN'ORCHESTRINA JAZZ.

MATERIALE:

- 1) Strumenti di musica (*preferibilmente non strumenti veri, ma profili di strumenti di compensato*). I più spettacolari sono: il sassofono, il contrabbasso, la tromba, il trombone cantabile, la batteria... insomma una buona formazione per jazz.
- 2) Un buon disco (*jazz un po' indiavolato*).
- 3) Illuminazione: all'inizio è illuminato solo il fondo della scena su cui risaltano le silouettes dei suonatori. Verso la fine si illuminerà la scena poco a poco in modo da scoprire il trucco e far ridere il pubblico.

ESECUZIONE:

Hai già capito: quello che si sente è il disco, mentre i componenti dell'orchestra si contentano di fare i gesti in perfetta sincronia con la musica. Il colorito del numero risulterà dall'inventiva mimica dei suonatori che si alterneranno in assoli « grande stile » o in insiemi brillanti.

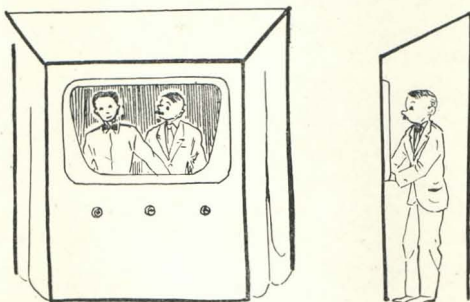
7. - TV IN RILIEVO

PERSONAGGI:

A PIACERE
PRESENTATORE

MATERIALE:

Fabbrica un apparecchio televisivo abbastanza grande da contenere, nel suo quadro, due attori a mezzo busto. Completalo, se puoi, di altoparlante con gira dischi, ecc.



ESECUZIONE:

Ciò fatto, non ti manca che organizzare un programma televisivo che potrebbe svolgersi, per esempio, il giorno dell'inaugurazione della televisione « in rilievo ».

Discorso di inaugurazione, con ringraziamento agli inventori e ai tecnici (*allusioni agli individui più « in vista » del pubblico*), ringraziamenti calorosi alle grandi ditte che hanno finanziato l'installazione del nuovo apparecchio. Ad esse perciò la priorità!

Inizia perciò un programma di pubblicità dove si presenteranno successivamente le ditte sunnominate... a danno degli attori che, seduti davanti all'apparecchio, giocheranno il ruolo di spettatori.

Per esempio, comincerà la réclame una grande casa di articoli sportivi, che per mezzo di un campione in tale specialità, presenterà i suoi formidabili guanti per boxe. « Solidità e morbidezza nello stesso tempo (non però per colui che incassa!) e soprattutto efficacia! ». Infatti con un magnifico diretto sul naso dello spettatore più vicino, il campione intensifica la sua propaganda, mostrando nel contempo la grande realtà della TV in rilievo. (*Il disgraziato spettatore, così malconco, s'allontana dall'apparecchio mentre gli altri, ridendo sotto i baffi, si accostano allo schermo*).

Può seguire una ditta di articoli per il carnevale, che presenterà un'efficace polvere per starnutare... e l'effetto non si farà aspettare. Poi si farà la reclame di non so quale altra diavoleria (p. es. Selz) sempre con dimostrazione pratica.

Per non diventare monotoni, intramezzate le réclames con frasi dello speaker piene di allusioni all'ambiente o con brevi dialoghetti.

Vedi, nell'articolo seguente, un'altra possibilità di rendere vario il tuo programma di TV in rilievo.

8. - ILLUSIONI FANTASMAGORICHE

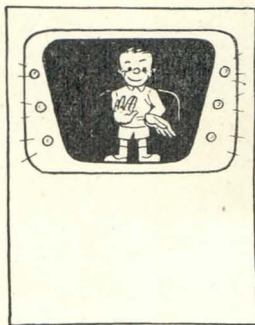
A complemento del trattenimento precedente, eccone un altro che potrà opportunamente inserirsi nel programma televisivo dianzi proposto. Il materiale che si richiede non è poco. Ma ne risulterà una realizzazione fine e assai originale.

MATERIALE:

Completa il tuo apparecchio televisivo (*cfr. numero precedente*) in questo modo:

- a) Dietro lo schermo un fondo nero (indispensabile).
- b) Sul quadro bianco dello schermo, da ambo i lati, tre lampadine da 15 W (25 al massimo). Questa sarà l'unica illuminazione durante tutto il numero. Le lampadine, mentre illuminano appena appena gli attori, servono contemporaneamente ad abbagliare leggermente gli spettatori.
- c) Gli attori, poi, porteranno abiti neri (per confondersi con il fondo dell'apparecchio). Inoltre, avranno, attaccati al collo e pendenti davanti al petto, dei vestiti assai piccoli e dai colori molto vivaci. Notare che le braccia e le gambe di detti vestiti sono riempiti e articolabili come quelli delle bambole. (I polsini di questo vestito supplementare saranno attaccati al polso dell'attore). Risultato: una grande bambola o marionetta, con la testa e le mani dell'attore.

Badare che i gesti delle mani non si facciano quasi mai davanti al corpo della « bambola », perché questo farebbe scoprire i veri avambracci dell'attore in contrasto coi vestiti vivaci della bambola. Puntare principalmente sulla mimica facciale!



ESECUZIONE:

Una volta preparato il materiale, tutto è fatto! Trovati un monologo comico o, se siete in due, un dialogo o una canzonetta brillante; curare soprattutto la mimica facciale.

9. - MAGIA NERA

PERSONAGGI:

FACHIRO

VARI AIUTANTI (2-3...)

MATERIALE E PREPARAZIONE:

- 1) La scena deve essere completamente tappezzata di nero.
- 2) L'illuminazione deve essere relativamente debole (una ventina di candele), non illuminare direttamente gli attori, ma bene gli spettatori, in modo da abbagliarli leggermente (*cfr. qui sopra « Illusioni fantasmagoriche », pag. 94*).
- 3) L'ipnotizzatore (o fachiro, se più ti piace) è vestito, almeno in parte, di bianco (per es. mantello, colletto, polsini, turbante...).
- 4) Gli aiutanti segreti del fachiro sono completamente vestiti di nero (anche le mani e la faccia. Per la faccia, l'ideale è avvolgerla con un velo nero oppure coprirla con una calza nera di donna).
- 5) Qualche accessorio (palline, seggiolini, asciugamani, ecc.) in bianco.

ESECUZIONE:

Il fachiro, premessa la dovuta magnetizzazione, fa viaggiare a distanza, senza toccarli, degli oggetti o anche delle persone, spegne delle candele, fa girare uno « sputnik », ecc.

In realtà, questo è fatto dagli aiutanti che, invisibili perché completamente vestiti di nero e perciò non risaltanti sul fondo nero della scena, muovono tutti gli oggetti a piacere del fachiro o ipnotizzatore.

A titolo di esempio: Apparizione del fachiro.

Il velario si apre sulla scena completamente nera in cui ardono poche candele. Musica macabra, sempre più indaviolata e sempre più forte. Poco a poco, col ritmo della musica, ecco un lenzuolo bianco che danza solo nel bel mezzo della scena (*evidentemente è uno degli aiutanti che lo fa ballare. Ma attenzione che le sue mani non spicchino mai sul lenzuolo bianco*).

Al momento giusto, il fachiro entrando attraverso una fessura del fondale, va a collocarsi senza essere visto al posto dei due aiutanti che finora avevano agitato il lenzuolo, continuando a farlo ballare egli stesso.

All'ultimo accordo della danza macabra con un gesto brusco butterà lontano il lenzuolo bianco e apparirà improvvisamente agli occhi del pubblico meravigliato e impressionato.

10. - L'ORGANO

PERSONAGGI:

L'ORGANISTA

L'ORGANO: 8-10 RAGAZZI

MATERIALE:

Tanti tubi di cartone con la forma delle canne d'organo (sufficientemente grandi però da poterli mettere in testa) quanti sono gli attori.

ESECUZIONE:

Disponi i ragazzi in un'unica fila, avambraccio destro tenuto orizzontalmente, quasi tasto d'organo.

Ogni individuo dovrà emettere la propria nota.

Preparato lo strumento, presentalo con molto brio e passa all'esecuzione di qualche pezzo. Succederanno evidentemente guasti più o meno comici: rottura di una canna o di un tasto (una mazza poderosa rimetterà le cose a posto!), indisciplinatezza di una nota, stonatura ostinata di un'altra, ecc. A soggetto.

