

L'illuminazione teatrale

UNA PREMessa

Vi diciamo subito che tralasciamo considerazioni e dati scientifici e tecnici d'elettricità: amperaggi, lumen, resistenze, influssi, sezioni di filo, hmi e... che so io. Non ne siamo esperti. Daremo quindi indicazioni e riferimenti non ai tecnici costruttori o installatori di impianti elettrici teatrali, ma agli utenti, al tecnico delle luci di uno spettacolo e al "light designer".

Come al solito non teorie né ricette. Un poco di esperienza e qualche esempio che possano aiutarvi a trovare per ogni vostro spettacolo una appropriata soluzione. La nostra esperienza potrà essere di aiuto soltanto a chi ha meno esperienza di noi e, magari, per coloro che l'hanno sbagliata. In giro ce ne sono. Offriremo nulla a chi ne sa più di noi. Denunciamo i nostri limiti fin dall'inizio per non deludervi. Siamo anche convinti che queste notizie sono incomplete e insufficienti per l'illuminazione di una grande scena. Vi rimandiamo al testo classico di Pierre Sourel "*Traité du scenographie*", edizione O. Lintier, Parigi.

LA LUCE: LINGUAGGIO ESPRESSIVO

Le luci sono il quaranta per cento della buona riuscita di uno spettacolo. Soprattutto del balletto e del teatro moderno, in cui si tende a costruire una scenografia semplice ed essenziale, ma ravvivata, in diversi modi e maniere, da una illuminazione meravigliosamente espressiva e fantasmagorica.

La luce, quella reale degli illuminatori, è la materia che disegna l'azione drammatica, la materia su cui si legge ogni movimento, anche il più piccolo.

La luce dà vita all'azione, crea l'atmosfera di ogni situazione, gli spazi dello spettacolo, le scansioni temporali, determina gli ambienti, rappresenta i sentimenti degli attori e spettatori, mette in evidenza i singoli personaggi e dà unità alle loro presenze ed emozioni differenti e molteplici.

Da sola, la luce può fare spettacolo, anche senza l'apporto di altri elementi didascalici: il testo, la storia, il gioco di montaggio, ecc...

Nello spettacolo le luci devono armonizzarsi con la scenografia, la coreografia, i costumi, il trucco, la musica. Tutte queste componenti non possono essere che strettamente collegate e fuse insieme se si vuole raggiungere l'unità artistica dell'opera.

Ad esempio, per ragioni tecniche, certi materiali scenografici e certi costumi richiedono un tipo preciso di illuminazione e ne escludono decisamente altri. Basti pensare, per convincersi, a come "spara" il bianco se colpito da luci dirette!

Così risulterebbe stridente e irritante un'impostazione delle luci tutta a tagli, cruda e violenta, su una coreografia e su costumi barocchi e ampollosi. Ad eccezione che si voglia

aumentare gli effetti di contrasto. Allora come un valzer di Strauss può essere più efficace di una marcia funebre per sottolineare, con il contrasto, la tragicità grottesca di una situazione; così un clima luminoso, in dissonanza con il momento drammatico, può essere fortemente espressivo ed eccitante.

IL LIGHT-DESIGNER

Le luci vengono studiate direttamente dal direttore-luci insieme al regista, con la collaborazione dello scenografo, del coreografo, del costumista.

Il direttore-luci di teatro finora si è preoccupato degli aspetti tecnici dell'illuminazione. Ultimamente è nato un ruolo nuovo, quello del light designer, l'esperto a cui è affidata l'invenzione e la realizzazione dell'effetto luci. Ha responsabilità e compiti più qualificati di quelli del tradizionale direttore-luci teatrale. È una figura simile a quella del direttore della fotografia nel cinema.

Il light designer non è un tecnico delle luci, deve però conoscerne i problemi tecnici, ma il creatore-artista del disegno luminoso dello spettacolo, alla maniera del coreografo che inventa il disegno dei movimenti degli altri.

Prima di progettare, dovrà quindi conoscere dello spettacolo il contenuto, il genere, lo stile nella sua globalità, e poi analizzarlo nelle singole parti in modo da ideare un'illuminazione intonata, significativa e suggestiva.

Ricordiamo una lunga scena de *"L'idiota"* di Dostoevskij, recitata dal gruppo teatrale diretto da Wajda: era illuminata unicamente da una candela sopra un tavolo, fra i due attori seduti frontalmente, una parete, una finestra e le ombre vive dei due proiettate sul muro bianco sporco. Una illuminazione da terzo mondo ma così rappresentativa da sorprendere e commuovere.

Non si deve pretendere di rifare un quadro di Caravaggio o di Rembrandt ad ogni costo. Ciascun mezzo di comunicazione ha la sua autonomia espressiva ed un proprio linguaggio, e quindi non devono diventare surrogati di capolavori di pittura o altro.

PRONTO A, PRONTO A, BIANCO... PRONTO B, PRONTO B, ROSSO...

Tutto l'apparato luminoso converge ad un unico quadro di comando, alla cosiddetta "consolle" o quadro-luci, con interruttori, pulsanti, leve e le loro rispettive spie e valvole di sicurezza. Su ogni comando sia indicato con chiarezza la sua denominazione o numero. Il quadro deve essere piazzato in un posto dal quale sia possibile all'operatore-luci vedere la scena da illuminare, senza dover allontanarsi dal quadro. È inutile ricordare che soltanto l'esperto deve avere accesso al quadro-luci.

Dal quadro-luci partiranno i comandi per le bilance, le piantane, le ribalte, i proiettori (spot e flood), i riflettori, i reostati, i diffusori, i proiettori di diapositive,...

Bilance e ribalte

Le bilance non sono più lunghe aste di lampadine colorate, su fili volanti, e ganci provvisori. Sono una serie di cassonette, l'una accanto all'altra, per la lunghezza della scena, appese al graticcio con un apparato di carrucole che acconsente un facile movimento di tutta la bilancia. Le cassonette fanno da riflettore. Ogni lampada è posta all'interno di questi riflettori che, sul davanti, sono muniti di un gioco di guide che permette di adattare filtri diffusori o colorati, e schermi. Tra un riflettore e l'altro non c'è comunicabilità, in modo che i raggi diretti delle lampade non si incrocino. L'intensità delle lampade viene rafforzata dall'effetto dei riflettori.

Una bilancia è solitamente suddivisa in sezioni o segmenti luminosi indipendenti, in maniera da facilitarne la variazione e l'intensità delle luci.

La ribalta è costituita da una bilancia normale; è però collocata a terra, sul proscenio.

Per evitare che butti le ombre dei personaggi sul cielo, o su qualsiasi fondo, si deve poter incassarla nel proscenio, oppure schermarla a modo.

I riflettori

Sono detti anche scatole per luce o casseruole. Vengono utilizzati per diffondere largamente la luce sul campo richiesto della scena. Comunemente si piazzano tra le quinte e sui fondali. Ce ne sono di dimensioni e di intensità differenti.

I proiettori

(Da non confondere con i riflettori) i proiettori sono destinati a intensificare la luce su questo o su quel punto della scena, su questo o su quel personaggio. Sono fatti di un corpo metallico, munito di aperture a deflettere per l'areazione. Sul davanti c'è la lente e il telaio-guida che porta i filtri colorati e gli schermi che limitano la luce a piacere, dandole quella forma richiesta.

Parallelamente all'asse, vi è applicata su tutta la lunghezza del corpo metallico una apertura, ricoperta da una lamiera scorrevole a forma di cassetto. A questa è fissata un'asta che porta la lampada. La mobilità del cassetto permette di variare, a piacere, la larghezza del raggio d'illuminazione. Sul fondo del proiettore c'è uno specchio, indipendente dalla lampada quando non è incorporato nella lampada stessa.

Ci sono proiettori a raggi paralleli, detti anche "spots" (che in inglese significa *punto*) o "cerca persone", ed altri a fascio conico, i flood. Sono tutti orientabili in ogni direzione e senso. È scontato che, quando un proiettore deve continuamente ricercare una persona, oppure creare effetti speciali con il suo movimento, ha bisogno di un operatore abile e fisso.

Le lampade dei proiettori, più usate oggi, sono quelle alogene e a scarica (famosi i proiettori Quartz Color Ianiro e proiettori HMI). Danno una luce di circa 7 volte maggiore di quella delle lampade ad incandescenza che illuminano le nostre case.

La loro luminosità è simile a quella del giorno, alla luce solare, al punto tale che è possibile impegnare questa luce artificiale, quella delle HMI, ad esempio su pellicole per luce diurna.

Il proiettore per diapositive

Viene utilizzato per creare le scene di fondo (paesaggi, cieli, oggetti, volti...). La proiezione di diapositive sullo sfondo, o addirittura di una multivisione complessa, sta oggi diventando di moda. Alla Scala di Milano le abbiamo viste sia per il "*Loëngrin*" di Wagner, che per "*I troiani*" di Berlioz. Si tratta di un effetto che amplifica a dismisura lo spazio, che dà alla scena una dimensione impossibile a realizzarsi in altra maniera, e crea un'atmosfera eccezionale attraverso la dissolvenza.

Permette poi una varietà enorme: con le diapositive è infatti possibile cambiare immagine a piacere in un attimo, moltiplicando così le possibilità espressive.

Con la descrizione di questi strumenti e della loro ubicazione, abbiamo indicato quale deve essere la loro utilizzazione. Le bilance, le ribalte e i proiettori da sala illuminano le scene e creano l'atmosfera. I riflettori accentuano questa atmosfera in questo o in quel punto. I proiettori, normalmente, vengono diretti verso gli attori, mettendoli in risalto in rapporto all'illuminazione dell'ambiente, senza dissociarli. Le diapositive creano magicamente la scena, variandola in continuazione.

Dal Giappone sono adesso in arrivo i cervelli elettronici che sostituiranno i tecnici delle luci; memorizzano tutti gli effetti luminosi: tempo, intensità, qualità...

Alla Scala sono già installati da tempo; presto entreranno in funzione certamente in tutti i teatri.

10 "PRO MEMORIA" PER L'OPERATORE-LUCI

1. Nella riunione di produzione, presieduta dal regista, cui partecipano oltre allo scenografo, coreografo, costumista, arredatore, anche il direttore-luci e il light-designer, vengono messe a confronto le varie idee, ipotesi, proposte, indicazioni di massima dello spettacolo. Gli illuminatori devono poi tradurre in segni e in sequenze luminose le idee presentate e realizzare le atmosfere e gli effetti, trascrivendo tutto sul copione.
2. Procurare tutto il materiale richiesto dal progetto: lampade, riflettori, proiettori, prolunghe, spine, spinotti, valvole... Controllare le condizioni e l'efficienza di ogni singolo pezzo.
3. Assistere alle prime prove per vedere l'insieme dello spettacolo, i movimenti dei personaggi e le loro posizioni e individuarne i momenti più drammatici.
4. Definire i tempi luce: qualità e durata.
5. Piazzare l'apparecchiatura in punti ben precisi ma senza creare ostacoli agli attori. Evitate assolutamente qualsiasi luce diretta sugli spettatori.
6. Provare l'impianto luci prima fuori spettacolo; successivamente con gli attori in scena in una prova generale delle luci, prima ancora dell'ultima prova generale.
7. Procurarsi una riserva di lampade e di valvole, soprattutto. Conoscere esattamente la posizione delle valvole ed il loro funzionamento.
8. Ricordarsi anche di comandare le luci in sala. Esigere che funzioni l'indispensabile illuminazione di sicurezza.
9. Evitate i pericoli d'incendio: i fili elettrici non protetti a contatto con il legno; i collegamenti "nudi" senza nastro isolante; i fili volanti che si trasformano in lacci e ostacoli; le lampade che si surriscaldano...
10. Staccare il "generale" a spettacolo terminato, sempre, sia dopo le prove, che dopo gli spettacoli.

ESERCIZI ILLUSTRATIVI

1. NEL COPIONE LA COLONNA "ILLUMINAZIONE"

Quando si prepara uno spettacolo per prima cosa viene consegnato a tutti gli operatori il copione. Questo dovrebbe avere, pagina per pagina, due colonne verticali: a destra il testo con le battute degli attori, a sinistra la sceneggiatura con indicazioni riguardanti anche l'illuminazione.

Un esempio di "note d'illuminazione":

WOYZEK, *scena 10^a, nella casa di Maria*.

Sala da pranzo. Da uno spiraglio delle persiane socchiuse filtra una lama di luce solare che va a tagliare in due il tavolo coperto di una bianca tovaglia. Anche Maria, seduta, è metà in luce e metà in ombra. Del tutto in ombra Woyzek, sulla porta aperta, in controluce.

2. ALCUNI CLICHET LUMINOSI

Esistono certi clichet luminosi che per tradizione vengono accoppiati a certi generi di spettacoli:

Per la rivista luce di mezzogiorno, gioiosa e brillante, piena di sprazzi e sfolgorii.

Per il dramma chiaro-scuro scandito e luci tagliate.

Per il giallo poliziesco luci molto angolate, magari dal basso, con chiazze violente colorate che interrompono l'oscurità dei fondi.

Per il mimo più spots che, uno dopo l'altro o insieme, inseguono il personaggio continuamente senza lasciarlo mai.

3. LUCI PER "INTERNI"

Per una scena d'interno, le luci dovranno essere piuttosto smorzate. Le aperture che danno sull'esterno, (finestre, porte...) riceveranno, dalle quinte, la luce appropriata dei riflettori, diffusori o proiettori. Quando le aperture danno su un interno la luce sarà dosata opportunamente: un portico potrebbe essere più illuminato di un corridoio sotterraneo; da un atrio luminoso pieno di sole irromperà un'atmosfera allegra e chiara. Gli attori in scena appariranno illuminati dalla luce delle finestre e delle porte. "Appariranno" perché non sempre sarà sufficiente quella illuminazione dall'esterno.

Per un interno, di notte, bisogna creare l'atmosfera "notturna o lunare"... Dalle finestre filterà una luce azzurrina o un raggio di luna. In scena ci saranno luci con abat-jour, candelieri, il fuoco... Questi non saranno sufficienti ad illuminare gli attori; ci vogliono dei riflettori e proiettori, i cui raggi saranno diretti e colorati in modo da non tradire le sorgenti luminose evidenti in scena (abat-jour, candelieri, fuoco...).

Tutto l'effetto di una scena può essere modificato dall'illuminazione. L'atmosfera di un lavoro può essere valorizzata, moltiplicata, danneggiata o distrutta dagli operatori delle luci.

4. LUCI PER "ESTERNI"

Per illuminare una scena all'aria aperta, in pieno sole, sarà opportuno illuminare violentemente il fondo della scena, meno le quinte, e proiettare una luce forte sugli attori al sole, e meno su quelli all'ombra.

Servendosi dei proiettori, si possono creare in scena giochi d'ombra e di luce di diverse colorazioni. Bisognerà giocare molto sulle luci per mettere in evidenza i personaggi principali e per sottolineare l'importanza e il contrasto di una data situazione.

Per la notte: l'illuminazione ambiente dovrà essere abbastanza oscura. Con dei giochi di proiettori si dovrà far emergere gli attori, e così valorizzarli alla maniera di un pittore che nonostante l'atmosfera notturna evidenzia i personaggi del suo quadro.

PROPOSTE DI LAVORO

1. COSTRUITE "IL PIAZZATO"

Costruire il piazzato di uno spettacolo significa piazzare, cioè collocare, l'illuminazione in uno schizzo dettagliato indicandone posizione e qualità delle sorgenti luminose. Osservate nel disegno dimostrativo il piazzato della scena di "Miss Julie" di A. Strindberg, realizzato da Richard Negri e Richard Pilbrow.

E adesso prendete un copione teatrale, a piacere, studiatevelo e abbozzate il vostro "piazzato-luci".

2. A CAVALLO VERSO IL MARE

Provate a studiare la regia-luminosa dell'atto unico "*A cavallo verso il mare*" di J.M. Synge, pubblicato in *Espressione Giovani '81* n. 3 (o un altro lavoro). Avete a disposizione:

- una bilancia e la ribalta, con luci rosse, bleu e bianche. La bilancia deve creare una atmosfera di luce fievole fra il pubblico e la scena;
- due proiettori bianchi in primo piano concentrati sul tavolo attorno al quale si svolgono le scene più forti;
- un proiettore verde puntato sull'angolo del ripostiglio, scala, cassapanca;
- un riflettore rosso nel camino;
- più riflettori sul fondale cielo-mare, visibile attraverso la porta e la finestra.

3. RICERCATE DITTE, NEGOZI E NOLEGGIATORI

Sulle pagine gialle della rubrica telefonica della vostra città potete trovare indicati i centri di fabbricazione, vendita o noleggio di apparecchi per illuminazione di teatro, studi televisivi o cinematografici. Ricercateli e andate a visitarli. Vi renderete conto di "tutto per fare luce". Ad esempio:

Quartz Color, 00181 Roma, via P. Albera 82, tel. 7853544 - 20127 Milano, via P. Marocco 8, tel. 2846404

Proiettori Audraglietti Fantini, 20133 Milano, via Medici 5, tel. 873186.

SCALETTA DEL TECNICO LUCI

PRELIMINARI

- Leggere il testo con il gruppo e da solo.
- Incontrarsi con regista, direttore, scenografo.
- Conoscere lo spazio teatrale.
- Individuare le possibilità luminose del teatro.
- Discutere con lo scenografo le esigenze sceniche e le caratteristiche.
- Conoscere i costumi che verranno utilizzati.
- Stendere un piano di illuminazione dettagliato per ogni scena e per tutti i riquadri della scena.
- Procurare il materiale necessario per realizzare il programma varato.

ALLE PROVE

- Esaminare e definire con il regista l'illuminazione al dettaglio per ogni singola scena e personaggio.
- Elencare i cambiamenti di luce e precisarne i tempi.
- Con il direttore segnare sul libro di regia le modalità dell'illuminazione.
- Acquistare o noleggiare il parco lampade necessario.
- Montare e provare le luci.
- Descrivere in una tabella sinottica il funzionamento delle singole luci.
- Correggere i difetti di illuminazione.

ALLA RAPPRESENTAZIONE

- Prima dello spettacolo controllare tutte le luci.
- Trovarsi per tempo al banco di comando.
- Accordarsi con i collaboratori.
- Predisporre gli appunti-programma.