

Seminari di scherma per il teatro
a cura del
Maestro d'armi Alberto Bernacchi

In collaborazione con la Sala d'Armi

Scherma Desio s.r.l.
Via Santa Caterina 1, Desio (MI)

SCHERMA E TEATRO L'ARTE DELL'INGANNO

Strumenti per il duello in scena



Seminari intensivi di scherma per il teatro e duello in scena rivolto alle scuole di teatro.

*“Il teatro opera un inganno, per cui chi inganna è più saggio
di chi non inganna e chi si lascia ingannare è più sapiente di
chi non è ingannato”.*

*Lo scherma è arte dell'inganno sulla scena di una frase
d'armi, lo schermitore è l'attore che inganna l'avversario.*

Referente

Alberto, cell. 347-9668949

Iscrizioni

Cristina, cell. 340-3182122

Ore 14.00 - 20.00

ATTREZZATURA

L'attrezzatura necessaria verrà messa a disposizione per tutti i partecipanti senza costi aggiuntivi. Le scuole di Teatro che volessero dotarsi in proprio di materiale schermistico per la messa in scena, potranno usufruire di uno sconto presso un fornitore segnalato dall'organizzazione. Gli studenti dovranno presentarsi ai corsi preferibilmente in tuta e scarpe da ginnastica.

DURATA DEL CORSO

Vengono proposti seminari intensivi da tre a cinque lezioni di 3 ore ciascuna. Date ed orari vengono concertati con la Scuola di Teatro: disponibilità da Settembre a Luglio, dal Lunedì al Giovedì, mattino ore 9.00-12.00 e sera ore 21.00 – 23.00.

COSTI

La quota di partecipazione ad allievo viene fissata e suddivisa di concerto con la Scuola di Teatro e comprende l'uso del materiale necessario per partecipare alle lezioni.

OBBIETTIVI DEI CORSI

- Focalizzare lo stretto rapporto tra l'arte dell'attore e quella dello schermitore attorno alle interazioni tra mimesi ed inganno.
- Percezione dello spazio e del proprio corpo, coscienza e sicurezza di sé.
- Messa in scena di coreografie schermistiche e duelli scenici storicamente attendibili.

ORIENTARSI NELLA SCHERMA TEATRALE

- Aspetti di convenzionalità storico-illuministica.
- La Scherma come continuum antropologico da considerarsi diacronicamente.
- La Scherma come confronto, focalizzazione dell'arma e del contesto storico.
- Lineamenti di Scherma "sportiva".
- Lineamenti di Scherma "storica".
- Orientarsi tra le scuole filologiche di scherma storica e teatrale.

L'INGANNO

- L'inganno, "en + gannum", come gioco schermistico e teatrale.
- L'artificio schermistico in Nicoletto Giganti, cenni sul trattato di scherma "Scola Overo Teatro (1609)".
- La collaborazione involontaria, cenni su Gorgia da Leontini e Aristotele.
- Funzione deittica del gesto e rappresentazione verosimile del duello.

LA SCHERMA A TEATRO

- è utile per migliorare le proprie capacità di controllo dell'emotività.
- affina le capacità di controllo della postura.
- è una verifica delle capacità espressive del corpo.
- è la base tecnica per un'efficace rappresentazione del duello in scena.

- Cenni storici sulla sciabola, sul duello da terreno (spada) e sulla nascita del Fioretto da sala nella Francia del XVIII sec.

PARTE PRATICA

Fondamentali

Schermistici

- Guardie ottocentesche di prima, quinta e terza (rif. Masaniello Parise).
- Passi avanti/indietro, compasso ottocentesco delle gambe.

Schermistico-Teatrali

- Soppressione dei condizionamenti psicologici nel maneggio dell'arma.
- Esercizi di respirazione diaframmatica uniti al movimento.
- Controllo emotivo ed espressivo nel movimento. La finta espressiva.
- Condizionamento dell'avversario.

Difendere

- Parate naturali IV, V, III.
- Parate impostate VI, I.

Offendere

- Puntata (al petto): illusione ottica.
- Sciabolata (testa, fianco, petto).
- Affondo.

Sommario I

- Fluidità movimenti.
- Sicurezza parate.
- Attrito prolungato, esercizi a giro "tempo-parata e risposta".

Colpi ad effetto scenico

- Inquartata.
- Passata sotto (su colpo alla figura).
- Altre forme di schivata naturale.
- Ceduta in VI.
- Salto su caricamento braccio avversario in prima.

Sommario II

- Osservazione, controllo ed affinamento della postura e dell'esecuzione dei fondamentali schermistici in scena.

Messa in scena

- Preparazione base per coreografia, condizionamento dei tempi di reazione corretti.
- Norme di sicurezza (abbigliamento, eccesso di confidenza con l'arma, allenamento, affiatamento con il partner di scena, valutazione condizioni terreno).
- Uso e importanza della parola di fuga (sicurezza).
- Sistemi di notazione della coreografia, software Cyrano e simili. Validità ed uso sistema Agente-Paziente.
- Deduzione e rispetto della logica della frase d'armi: saper creare intuitivamente semplici coreografie.
- Realizzazione di esercizio complesso su coreografia di esempio e sue possibili varianti:

A, P. Si mettono in guardia, girano attorno, si studiano.

P. Inizia a parare di IV

A. Tira la sciabolata al petto (sul ferro in IV del P.)

P. Inizia a parare di V

A. Risponde alla testa (sul ferro in V del P.)

P. Inizia a parare di IV

A. Risponde al petto (sul ferro in IV del P.)

Ripetere ad libitum

P. Inizia la passata sotto

A. Risponde alla figura sx (dopo inizio p.sotto)

P. Si sbilancia per inerzia

A, P. Riguadagnano spazio all'indietro, si girano attorno con il ferro in linea

P. Inizia a parare di V

A. Tira la sciabolata alla testa (sul ferro in V del P.)

P. Risponde di sciabolata o puntata al petto

A. Muore

* Sequenza di fuga con parola d'ordine: arretrano entrambi, si mettono in guardia col ferro in linea, breve pausa, il designato a sopravvivere esegue un disarmo spirale a destra dal legamento di IV, poi trafigge l'avversario.