

## Appunti di viaggio

### Premessa

Il protagonista del racconto è il semaforo. Si è scelto di animarne solo le luci attraverso un unico attore, che quindi assume il ruolo di attore principale del nostro spettacolo, mentre la struttura del semaforo è statica e fa parte dello stage (della scenografia). Si tratta di una delle possibili scelte che tuttavia, una volta compiuta, condiziona le scelte successive.

### Scena 1

1. Accendere le luci del semaforo in sequenza a partire dalla luce verde. Ripetere l'accensione due o tre volte mentre il lettore legge la descrizione.
2. Porre attenzione al fatto che nelle varie scene le luci assumono dimensioni e posizioni diverse. Cosa occorre fare?
3. Sincronizzare la scena con la descrizione.
4. Anche la bocca del semaforo è un attore, che oltre a modificare la propria dimensione e posizione (come le luci) modifica anche il verso (bocca sorridente o triste). Da notare che la modifica del verso o direzione deve essere fatta da programma e non "da design".

### Regia

Il modo migliore per gestire il susseguirsi delle scene è creare una "regia".

1. Quando si clicca la bandiera verde le 4 scene devono essere eseguite in sequenza, lasciando che ogni attore esegua per intero il suo copione prima di passare alla scena successiva. Attenzione alla differenza tra l'istruzione "passa allo sfondo ..." e "passa allo sfondo ... e attendi". Quale occorre usare per creare una regia corretta?
2. Il luogo ideale dove creare la regia è lo stage.

### Scena 2

1. Ora lo stage è "scena2".
2. La descrizione introduce la scena: lasciamo tempo al lettore di leggere tutta la descrizione prima di dare il via alla scena.
3. Riposizionare le luci e la bocca del semaforo, ponendo attenzione anche alle dimensioni.
4. Il semaforo si illumina in maniera apparentemente casuale: perché la casualità è apparente?
5. Il numero di volte in cui ripetere il "cambio costume" delle luci non è inizialmente prevedibile perché dipende da quanto "Avery" sta in scena.
6. Avery deve entrare in scena, soffermarsi a pensare e poi uscire di scena.
7. Se per Avery volessimo simulare la camminata cosa dovremmo fare? Perché dovremmo usare due blocchi evento "quando lo sfondo passa a ..." e non uno solo?
8. Una volta programmata Avery regoliamo le ripetizioni del semaforo affinché il semaforo continui a cambiare colori fino all'uscita di scena del personaggio.
9. Ricordiamo che Avery non recita nella scena 1.

### Scena 3

1. Lo stage è uguale a quello della precedente scena. Perché abbiamo deciso di duplicare lo stage e non di usare il medesimo? Ricordate la funzione di "attendi" nell'istruzione "passa allo sfondo ... e attendi"?

2. La descrizione introduce la scena.
3. Un'auto si muove da sinistra a destra e si sente il rumore del motore al suo passaggio.
4. Devin entra in scena mentre sta passando l'auto e si arrabbia con il guidatore.
5. Ricordiamo che né Devin né l'auto recitano nella scena 1 e 2, quindi durante quelle scene devono "nascondersi".
6. Il semaforo continua ad accendersi in maniera del tutto casuale.

#### Scena 4

1. Anche nella quarta scena lo stage è uguale al precedente e a quello della scena 2. Scegliamo di nuovo di duplicarlo.
2. Il semaforo mostra tutte le luci rosa per consentire il passaggio della donna e poi passa al colore blu per far attraversare l'uomo.
3. La donna e l'uomo a distanza di qualche secondo l'uno dall'altra "scivolano" da destra a sinistra.
4. Luci e attraversamento devono essere sincronizzati.
5. I due personaggi recitano solo nella scena 4.

#### Chiusura

Al termine della storia compare l'ultima descrizione che chiude il racconto con il lieto fine.