

Accademia Albertina di Belle Arti di Torino
Scuola di Nuove Tecnologie



Tesi di diploma di II livello

THE ART OF LIGHT FIGHT

Candidato
ELISA BRONDOLO
Matricola: 13012B

Relatore Prof.
ROMEO TRAVERSA

Anno Accademico 2018-2019

INDICE

Introduzione	1
Capitolo 1 LudoSport	2
Capitolo 1.1 Light Sabar	4
Capitolo 1.2 SLM INCOM Se.Cu.Ri.	6
Capitolo 1.3 Forme	8
Capitolo 1.4 Divise e gradi	10
Capitolo 2 Progetti	12
Manuali	13
Fotografie	17
Capitolo 3 Light Painting	24
Capitolo 3.1 Man Ray	26
Capitolo 3.2 Picasso	28
Capitolo 3.3 Black Light Theatre	30
Capitolo 3.4 Eric Staller	32
Capitolo 3.5 LARP-PRO	34
Capitolo 3.6 Bruno e Paola Di Bello	36
Capitolo 3.7 Michael Bosanko	38
Capitolo 3.8 Bruno e Paola Di Bello	40
Conclusioni	42
Sitografia e Bibliografia	44

Introduzione

Sono una ragazza di 27 anni, disegnatrice, batterista e pioniera del *Light Saber Combat* Sportivo ideato dall'organizzazione LudoSport *International*. Pratico questo sport dagli albori della sua creazione, nel 2008; mia madre è stata la prima istruttrice dopo i maestri fondatori e di conseguenza, la sede di Torino è stata la prima ad essere stata aperta dopo Milano, culla della disciplina e città dei Maestri.

Ora sono istruttrice di 4 Forme su 9 e Tecnico della seconda e terza Forma, quindi avendo frequentato, assistito o tenuto io stessa diversi corsi istruttori, mi sono resa conto di quanto i manuali forniti ai neo-istruttori fossero un po' scomodi, almeno per me, ed ho iniziato a prendere i miei personali appunti, illustrando i movimenti salienti di ogni tecnica o sequenza. Dopo questo, molte persone hanno espresso il desiderio di avere i miei disegni in quanto di più immediata e chiara comprensione.

Ho deciso così di realizzare tre progetti:

- Ideare e realizzare 2 manuali illustrati da modelli 3D degli stili che meglio conosco, in versione cartacea, così da dare il via a quella che vorrei diventasse, l'intera raccolta dei manuali di tutti gli stili;

- Proporre questi manuali in versione digitale come PDF sfogliabili integrati da alcune piccole animazioni;

- Scattare delle foto con la tecnica del *Light Painting* per catturare alcuni movimenti delle spade illuminate, durante lo svolgimento di tecniche e combattimenti.

Prima di tutto ciò però, vorrei introdurvi all'interno di LudoSport, questa importante parte del mio mondo, e spiegare come si è intrecciata con l'altro mio grande amore, l'arte.

Pronti? Cominciamo.

Capitolo 1 LudoSport



LudoSport prende vita a Milano, in Italia, dal lavoro e dalla passione di tre amici che uniscono le loro competenze e creano un nuovo sport di combattimento che utilizza un'arma iconica: una spada con una lama di pura energia.

Creano un sistema di diverse forme di combattimento armato, progressive in complessità e ricercatezza. Attorno a loro nasce un gruppo di appassionati che cresce oltre i confini nazionali e genera, attraverso il linguaggio comune della spada che utilizzano, una *community* mondiale legata da valori antichi come lo sport e profondi come il legame che li vincola. Simone Spreafico, Gianluca Longo e Fabio Monticelli, erano tre amici che si trovarono tempo fa per una cena, quando Simone mostrò una replica di una spada laser, una di quelle della famosa saga di *Star War*, incantati iniziarono a giocare con questa arma e questo gli fece pensare che forse questa spada poteva permettergli di portare a bersaglio i colpi senza aver bisogno di fingere o di avere particolari protezioni essendo fatta idealmente di luce, quindi nacque quasi immediatamente la folle idea che con un'arma di questo tipo si potesse sviluppare uno sport che portava l'atleta a combattere davvero senza timori. Mentre in altri sport che avevano precedentemente praticato c'erano *Kata* o finzioni, con questa spada si poteva davvero combattere con tecniche studiate, ma seguendo anche molto l'istinto.

Con stupefacente naturalezza iniziarono a trasferire i concetti che già avevano sulla *Light Saber* che si erano trovati in mano, rendendosi subito conto che lo strumento che avevano trovato non poteva accettare tutte le tecniche che avevano apprese in altri sport o in altre arti marziali.

Così cercarono di capire quali potessero essere le tecniche che meglio si potevano adattare a quella che nell'ideale nell'immaginario era una spada laser.

La loro personale ricerca di un modo in cui un arma così fantascientifica potesse funzionare nella realtà, senza che se ne rendessero conto, incuriosì molte altre persone. Così tanti altri si avvicinarono a questa neo disciplina e iniziarono a chiedere, a cercare, a voler scoprire cosa questa nuova forma di combattimento fosse e a cosa avrebbe portato.

Essendo i maestri già specialisti in varie altre arti marziali o schermistiche, la loro ricerca e loro lavoro fu subito di impronta sportiva, iniziarono a studiare stili tecniche di attacco e di difesa psicologie diverse per ogni stile atteggiamenti e cercarono di mettere in tutto questo non solo le loro precedenti conoscenze, ma adattarono e modificarono le tecniche per renderle uniche ed efficaci portate solo da quello strumento che noi tutti chiamiamo spada di luce. Creare uno sport dal nulla, nuovo innovativo, è un lavoro lungo e impegnativo, necessita di tempo, inventiva e dedizione, bisogna creare delle regole e degli elementi che possano rendere una serie di movimenti diversi, un vero sport.

Le tecniche di LudoSport nascono da un lavoro inverso a quello che si vede nei film di *Star Wars*. Nei film si vedono dei movimenti che vengono Collegati a degli stili, i maestri invece hanno preso quei movimenti e ne hanno cercato l'origine nella storia delle arti marziali e schermistiche. Trovato un piccolo collegamento un movimento che ricordava un determinato sport, si sono rivolti a maestri ed esperti di queste discipline, cercando di capire la filosofia che c'era dietro quei colpi e quali movimenti, traiettorie o colpi potevano essere sfruttati nello studio e creazione di questo nuovo sport.

Un esempio importante parlando di diverse tipologie di spade è la spada medievale, ce ne sono diversi tipi, dalla più leggera ad una mano, alla bastarda ad una mano e mezza, alla lunga a due mani e molte altre, ma tutte queste hanno dei limiti. I limiti della Spada medievale possono essere il peso, il fatto che anche in allenamento l'allievo non possa combattere veramente come richiesto dalla tecnica in quanto le tecniche sono storiche e basate sulla sopravvivenza, sul voler davvero uccidere l'avversario, e ovviamente in allenamento questo non può avvenire. Un altro problema può essere il filo, le spade medievali non erano fatte per tagliare, ma per sfondare le armature per questo dovevano essere pesanti e resistenti, non tanto affilate, questo implicava che il praticante dovesse indossare pesanti armature che ne rallentavano ancora di più i movimenti e necessitavano di persone fisicamente preparate. Il lavoro fatto dai maestri invece, è stato proprio cercare di capire come si sarebbero dovute utilizzare nella realtà delle spade in cui il peso era dovuto praticamente solo ad una piccola e cava elsa di alluminio. In LudoSport non si parla di coreografia, ma di scoprire come poter combattere davvero come se queste armi così fantascientifiche esistessero sul serio. Oltretutto a differenza di altri sport come il *Kendo* o appunto la spada medievale, non necessitiamo di spade d'allenamento, nel *Kendo* si usa un *boken*, nella spada medievale si usano spade di legno o di gomma piuma all'inizio, in LudoSport ci si può sempre allenare con la stessa arma usata al torneo, ovvero la *Light Saber*.

Con questo sport si può scegliere se rimanere nel solo ambito sportivo e dilettantistico, o se spingersi nel suo lato agonistico. Nessuno viene costretto a partecipare alle competizioni, ma abbiamo diversi tornei. Si parte da quello interno ad una specifica scuola, che dà l'accesso all'accademico e successivamente al nazionale, che permette a chi si posizionerà nelle prime posizioni di competere nel mondiale.

Capitolo 1.1 Light Saber

La nostra spada possiede molti vantaggi, è leggerissima può essere parata solo da un'altra lama, ci permette di essere veloci e di poter combattere liberamente anche senza o con limitate protezioni. Ogni *Saber*, in LudoSport chiamata *Polaris*, è composta da due macro parti: la parte elettronica e la parte fisico-meccanica.

Nella parte elettronica, che è il vero e proprio cuore della spada, troviamo una scheda audio dotata di accelerometro, giroscopio e sensore di urti.

Collegata alla scheda elettronica abbiamo:

- Una batteria (solitamente da 1800mha) con un circuito di protezione anti-esplosione.
- Un altoparlante solitamente specifico per i bassi
- Un led RGB o RGBW incollato a sua volta a un sostegno.

Nella parte Fisico-Meccanica abbiamo:

- L'elsa, fatto di alluminio, diviso in 3 parti modulari, il pomello all'estremo inferiore in cui vengono inseriti i pesi per bilanciare la spada, il corpo principale e infine l'emettitore che è la parte in cui viene inserita la lama. Nota particolare, nell'emettitore è presente una piccola camera in cui inserire il led insieme a una lente per concentrare il raggio dei led.
- La Lama, formata da un tubo in PVC rivestita internamente da un film in plastica per riflettere meglio la luce del led in tutta la lunghezza della lama. La punta è formata da un tappo emisferico.

Le spade LudoSport sono modulari, quindi ogni componente è intercambiabile con uno dello stesso tipo ma di forma diversa. Allo stesso tempo anche i led possono avere diversi colori dati dall'unione dei vari colori che il LED offre (*RGB-Red, Green, Blue* o *RGBW-Red, Green, Blue, White*) modificando la tensione in arrivo al led attraverso un software dedicato, chiamato "Fiamma manager". Si collegano tramite *micro USB* al PC e si possono caricare sulla scheda audio diversi suoni, si parte da quello di accensione, si passa dallo *Swing*, ovvero il suono collegato al movimento della spada, e alcuni *Clash*, che verranno riprodotti quando la lama o l'elsa urterà qualcosa, fino allo spegnimento.

Le lame si dividono in 3 categorie di lunghezza che vanno poi a determinare il tipo di spada:

- 63.75cm per le lame corte
- 76.75cm per il bastone bicipite
- 90.75cm per le lame lunghe

E anche il peso e la lunghezza dell'elsa è importante:

- 500 a 700g di peso e dai 26 ai 32cm di lunghezza per le spade lunghe
- 400 a 600g di peso e dai 18 ai 26cm di lunghezza per le spade corte
- 550 a 800g di peso e dai 41 ai 54cm di lunghezza per il bastone bicipite.



Capitolo 1.2 SLM INCOM SeCuRi

La [Society of LudoSport Masters \(SLM\)](#) è una Associazione Culturale il cui scopo è la diffusione a livello mondiale di LudoSport e del suo *Light Saber Combat*. SLM è la principale e massima autorità su regole, tecniche, didattica, cultura e valori dello sport in questione. È inoltre il più alto organo disciplinare in materia sportiva. Il Consiglio Direttivo di SLM è composto da Gianluca Longo e Simone Spreafico, Maestri Fondatori della prima Accademia LudoSport e creatori della disciplina. Solo SLM – direttamente o attraverso suoi delegati – ha il potere di autorizzare l'apertura di Accademie LudoSport e di assegnare gradi, qualifiche e titoli speciali ai praticanti di *Light Saber Combat* nel network.

Maggiori informazioni si troveranno sulle regole da Torneo di INCOM (*INCOM Tournament Rules, ITR*) non sostituiscono le regole SLM (*Society of LudoSport Master*), ma piuttosto le integrano e le spiegano dove necessario, attingendo dagli *Acts* e Decreti SLM e dagli *Acts* INCOM come riferimento. Gli *ONBOARD* nazionali hanno la possibilità di tradurre l'ITR nella lingua locale; comunque, la versione in lingua inglese ha la precedenza su qualsiasi versione tradotta in caso di conflitti. Se non diversamente specificato, le presenti Regole si applicano a tutte le competizioni formali (sia Classificate che Non classificate) all'interno del network LudoSport esclusi i Duelli, che sono regolati esclusivamente dalle Regole SLM. Queste Regole sono valide dalla data di validità indicata in fondo alla copertina sotto il numero di versione. La versione più aggiornata delle Regole del Torneo INCOM è sempre disponibile nell'archivio INCOM per il pubblico su <http://bit.ly/incomarc> e rende obsoleta qualsiasi versione precedente dalla data di validità in poi. Si noti che, dove che sia nominato il Rettore di un'Accademia, le stesse regole si applicano, mutatis mutandis, al Direttore di un qualunque Club.

Il *Light Saber Combat* è stato concepito e viene quotidianamente promosso in ossequio ai principi di lealtà, disciplina, *fair play*, rispetto, passione e senso di aggregazione che caratterizzano lo sport nell'ideale olimpico moderno. A tal proposito definisce come propria regola cardine il Se.Cu.Ri. (Servizio, Cura, Rispetto). Per Servizio si intende la disposizione di ogni allievo a supportare ciascuno dei suoi compagni in un percorso di miglioramento tecnico, attraverso un'attiva e costante sollecitazione a raggiungere il proprio limite e cercare di superarlo. La Cura si manifesta attraverso il controllo praticato nelle tecniche e nell'attenzione generale all'incolumità dei propri compagni. Il Rispetto nasce dalla consapevolezza di sé, dei propri limiti e punti di forza, e conduce a un corretto relazionarsi con gli altri nella consapevolezza di non dover sottovalutare nessuno, qualunque sia il suo Grado o la sua esperienza. Mentre il Servizio è riservato a tutti gli ambiti non direttamente agonistici, la Cura e il Rispetto sono da rispettare sempre.



Capitolo 1.3 Forme

In ludosport si hanno 9 stili diversi di combattimento più un corso di orientamento che divide il percorso primario, composto da Forma 1 e 2, dal secondario, composto dalle Forme 3, 4, 5, 8 e 9. Le ultime due forme ovvero la 6 e la 7 andranno a formare l'ultima parte del percorso formativo.

Si parte dalla Forma 1 portata con una spada singola solitamente impugnata due mani. È uno stile frontale e stabile, fornisce una difesa e un attacco a 360° e ci permette di imparare da zero a combattere con una *lightsaber*. Il simbolo di questo stile è un cerchio, proprio a raffigurare la difesa e l'attacco completi, ma anche per rappresentare la possibilità di muoversi liberamente all'interno dell'Arena che è circolare.



Si prosegue con la Forma 2, stile ad una mano che porta il corpo in posizione defilata, così da rendere minore il bersaglio fornito all'avversario e massimizzare l'allungo. L'ideogramma identificativo di questa forma è il cuneo, figura che rappresenta la dimensione offensiva di questo stile di combattimento focalizzato al raggiungimento del bersaglio con una rapidità esplosiva e tecniche essenziali disegnate per operare in spazi stretti.



Il Corso Y è un modo per l'allievo di vedere movimenti vari delle forme del percorso secondario, così da permettergli di scegliere quelli più adatti a lui. L'ideogramma identificativo di questo particolare corso è la *ipson*, figura che simboleggia il bivio di fronte al quale si troverà l'allievo al termine del percorso: la scelta fra le Forme a lama singola (il gambo di destra) e quelle a lama doppia (il gambo di sinistra, volutamente raddoppiato). Dopo questo corso è previsto un esame da superare per poter continuare l'apprendimento.



Con la Forma 3 inizia un percorso nuovo all'interno del Light Saber Combat, necessita di un vero e proprio sistema di combattimento fluido, dinamico e adattivo, il corpo inizia a muoversi in armonia con la lama e la lama tende a muoversi attorno al corpo in posizioni dinamicamente difensive e offensive a seconda della necessità o dell'intenzione. La presa della saber può essere tanto a una mano quanto a due mani. Il simbolo è una spirale perché lo stile si basa sul concetto di sostituzione e gestione controllata delle distanze.



La Forma 4 è acrobatica e imprevedibile, necessita di una preparazione atletica maggiore ed un grande controllo della spada. Introduce salti, cedute e rotolate, tende ad allungare le distanze e per questo ha bisogno di un grande controllo dell'assetto e del posizionamento in arena. Il simbolo sono due parabole in uscita perché simboleggia il partire da lontano, arrivare a bersaglio e non fermarsi, proseguire o modificare la traiettoria riportandosi in una posizione di vantaggio o fuori bersaglio, così da poter ripartire appena possibile.



La Forma 5 può sembrare aggressiva e potente, ma sfrutta queste impressioni per portare colpi controllati e moto precisi. Il simbolo è una doppia spirale che rappresenta l'alterazione temporale che avviene sommando al movimento della spada a quello del corpo. L'avversario infatti dovrà percepire una velocità maggiore di quella che effettivamente staremo portando insieme ad un'aggressività che in realtà non ci sarà. Questo unito alla ricerca costante dell'iniziativa e dei fuochi esterni che rendono i movimenti di copertura offensivi, costituiscono uno stile elegante e potente che punta alla vittoria senza concedere spazi all'avversario.



La Forma 6 è la prima del percorso specialistico e raccoglie il meglio degli altri stili cercando la massima efficacia con il minimo dispendio di energie. Una forma complessa molto tecnica e sofisticata, nella quale momenti di calma assoluta e dominio della situazione si alternano ad azioni potenti che arrivano in alcuni casi fino al contatto corpo a corpo. Si fa ampio uso di leve applicate all'elsa al fine di generare movimenti e traiettorie rapidi, di risposta, spesso in contro-tempo, cercando il contatto di lama per ottenere il controllo dell'avversario dosando pressioni, impatti o scivolamenti di lama. L'attenzione alla direzione degli impatti ed al controllo delle posizioni è fondamentale per la riuscita della strategia che questo stile richiede.



La Forma 7 è incalzante, mantiene l'avversario sotto pressione, controllando l'energia fisica per esprimere velocità e potenza. L'energia esercitata richiede un assetto stabile, che consenta in ogni momento di sfruttare l'intera catena cinetica per trasferire correttamente potenza al movimento della spada. Le gambe sono spesso flesse per abbassare il baricentro ed i piedi distanziati. Il continuo avanzare di chi pratica questo stile porta anche a momenti di chiusura evidente della misura che possono arrivare ad un diretto contatto fisico.



La Forma 8 è caratterizzata dall'uso di due spade corte. Questo cambia molto la percezione e la gestione delle distanze dell'allievo, che dovrà abituarsi a chiudere maggiormente le distanze tenendo in conto che l'avversario potrebbe avere un vantaggio nella misura. Controbilanciando questo aspetto, il duellante possiederà due lame a protezione, che consentiranno un'immediata reazione contemporaneamente difensiva e offensiva, se gestite correttamente e con movimenti continui e asincroni, disorienteranno l'avversario a spada singola.



La Forma 9 usa il "bastone bicipite" ovvero due spade di media lunghezza unite insieme da un raccordo filettato. Questo permette di avere sempre una lama avanti ed una indietro in maniera speculare. Si ha il vantaggio di avere due lame, una grande rapidità di azione e una lunghezza d'allungo maggiore data dalla doppia elsa, anche se questo può essere tradotto in svantaggio dato il fatto che l'elsa è comunque un bersaglio.

Capitolo 1.4 Divise e gradi

In LudoSport, come già accennato in precedenza, non si ha bisogno di particolari protezioni. Unici accorgimenti obbligatori sono un sospensorio rigido per i genitali maschili e dei guanti protettivi senza parti rigide. A parte questi, e l'uso consigliato delle maschere per il viso, l'uniforme ufficiale è composta da *Combat Pants*, *Combat Tee o Tunic* e *Subtunic* e *Combat Belt*; questi vestiti e i loro colori rappresentano anche il personale grado all'interno della scuola.

I pantaloni sono neri abbastanza larghi e comodi, hanno cuciture bianche, tasche laterali e il logo posizionato sull'avangamba destra. La sottotunica si presenta come due lembi di stoffa incrociati davanti al petto, senza maniche, è lunga fino a sotto i fianchi e aperta sul davanti.

La tunica invece differisce perché possiede delle maniche e un'ulteriore banda di stoffa posizionata nel mezzo all'altezza del cavallo, la lunghezza di quest'ultima rappresenta il grado dell'atleta o del maestro.



Tutti il primo giorno in cui entrano in LudoSport sono classificati come "Novizi" e dovranno indossare una maglietta nera con il logo LudoSport rotondo sulla spalla destra, si inizia così l'apprendimento della Forma 1. Successivamente, quando l'istruttore riterrà pronti i Novizi, potrà nominarli "Iniziati", questo li porterà ad un primo importante passo, perché finalmente potranno guadagnarsi la loro prima tunica, sottotunica di colore "Piccione" e cintura. Non sarà ancora concesso loro la possibilità di scegliere il colore della sottotunica né quello della spada, che per Novizi ed Iniziati sarà sempre blu (o alcune sue sfumature).

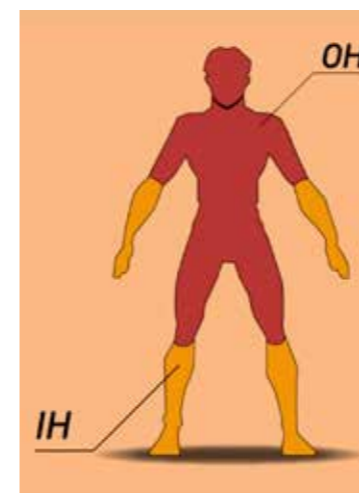
In due anni circa gli allievi avranno imparato i primi due stili di combattimento e inizieranno un corso di orientamento che li aiuterà a scegliere il percorso futuro, dopo questo anno affronteranno un esame, nel quale dovranno dimostrare di aver compreso gli stili e la psicologia della disciplina, se supereranno questo test, saranno proclamati "Accademici" e potranno scegliere il colore della loro sottotunica e della loro spada, se l'avessero. Le sottotuniche hanno colori specifici: Giallo, Arancio mattone, Rosso acceso e Verde scuro.

Superato l'esame da Accademico si può passare all'apprendimento di 2 delle altre 5 forme disponibili, F3, F4, F5, F8 o F9. Superati questi due esami alla fine degli stili scelti, si potrà affrontare l'esame per diventare "Cavaliere", l'unico cambiamento in questo passaggio sarà la lunghezza della bandiera della tunica che si allungherà fino alle ginocchia.

Anche gli Istruttori hanno un segno distintivo, una treccia di pelle legata alla cintura.

Mentre per i Tecnici, ovvero istruttori specializzati in una o più forme che insegnano a chi vuole diventare istruttore, è prevista una sottotunica color glicine.

Capitolo 1.5 Bersagli



Tutto il corpo è bersaglio valido.

Viene definito con il termine IH (bersaglio non mortale) ciascuno degli avambracci, dal gomito fino alla punta delle dita, nonché ciascuna delle due gambe, dal ginocchio fino alla punta dei piedi. Viene definito con il termine OH (bersaglio mortale) tutto il resto del corpo. L'elsa della light saber, in ogni parte che non sia la lama, è considerata bersaglio IH.

La vittoria può essere assegnata al primo tocco (c.d. "primo sangue") ovvero in funzione del punteggio.

Si ottiene un punto:

- colpendo l'avversario in bersaglio OH con la lama armata della propria saber;
 - facendo in modo che l'avversario stesso si tocchi con la sua stessa saber in bersaglio OH;
 - portando l'avversario oltre il limite dell'arena di combattimento, che viene intesa come sospesa nel vuoto.
- In caso di vittoria in funzione del punteggio, quanto indicato nel precedente articolo configura l'ottenimento di un punto. La vittoria finale si ottiene raggiungendo il numero di punti stabilito dal Regolamento della competizione o, nel caso di combattimenti liberi, dai contendenti stessi.

Non sono ammessi affondi o comunque movimenti che implicino un tocco diretto di punta.

Nonostante sia un valido bersaglio, la zona del volto è particolarmente delicata e va evitata in ogni modo possibile. La saber disarmata è considerata come inesistente, e tutte le tecniche portate in tale condizione sono considerate non valide.

Una volta colpito in bersaglio non mortale, il combattente è tenuto a:

- alzare l'arto colpito e gridare "IH";
 - interrompere l'eventuale attacco che stava effettuando;
 - portare la punta della propria saber al di fuori della linea diretta con l'avversario;
 - lasciare al proprio avversario un tempo, durante il quale non potrà ritornare in guardia ma potrà prendere distanza.
- Gli attacchi arrestati verranno considerati dinamicamente. Così, ad esempio, un colpo dall'alto intercettato sulle mani provocherà una caduta gravitazionale della saber, con le relative conseguenze in caso di mancata copertura di lama. Sono ammessi contatti fisici che prevedano tecniche di disarmo, blocchi, prese, e spinte con mani o piedi, all'interno delle tecniche previste e sempre nel rispetto dei principi SLM.

Capitolo 2 Progetti

In questo capitolo parlerò dei progetti realizzati, che saranno dei manuali illustrati delle prime due Forme di combattimento di *LudoSport*, ovvero la Forma 1 e la Forma 2, in versione digitale e cartacea; e degli scatti fotografici realizzati tramite la tecnica del *Light Painting*.



Per il progetto dei manuali spiegherò il motivo del loro sviluppo e i metodi con i quali sono stati realizzati, parlerò dell'impaginazione e delle fasi della costruzione dei modelli e delle animazioni con un programma di grafica 3D.

Per le fotografie invece mostrerò, nel capitolo successivo, vari esempi di "*Light Painting*" citando artisti importanti per questa tecnica ormai ampiamente utilizzata, mentre ora andrò ad illustrare come ho realizzato i miei scatti, anche grazie all'aiuto di vari compagni della mia disciplina schermistica che hanno fatto da modelli incrociando le loro spade con me.

Capitolo 2.1 Manuali

I manuali rappresenteranno le tecniche base degli stili che meglio conosco, dei quali sono già istruttrice e tecnico. Durante i corsi che ho seguito e tenuto io stessa, ho notato che alcune persone, soprattutto provenienti dall'estero, facevano fatica a ricordare le tecniche senza avere un supporto visivo. In *LudoSport* abbiamo sempre avuto un manuale scritto, dove le tecniche vengono descritte in maniera più dettagliata possibile, ma a volte questo metodo non si è rilevato abbastanza esaustivo.

Durante uno dei corsi seguiti, ho iniziato a integrare i miei appunti con alcuni disegni, schizzi e dettagli di movimenti e tecniche, molti vedendoli mi hanno chiesto se avessi potuto darli alla scuola per fornire un supporto illustrato al manuale scritto. Credendo fermamente nel grande potere comunicativo che le immagini hanno, ho pensato di trasformare i miei schizzi in qualcosa di più pulito e di costruire dei veri e propri manuali illustrati in versione cartacea e animati in versione digitale, da affiancare ai manuali ufficiali, così da creare una quanto più possibile completa trasmissione delle tecniche anche all'estero.

Ho deciso di utilizzare per la costruzione dei manichini e delle animazioni, *Blender*, un programma di grafica 3D molto ben costruito, *open source* gratuito e multifunzione. Il programma dà ampio spazio alla creazione di solidi vari e da anche la possibilità di avere modelli *standard*, nonostante questa possibilità ho scelto di costruire da sola il modello maschile, per poi modificarlo e realizzarne la controparte femminile. Dopo di ciò ho "imparentato" (termine tecnico per dire collegato un oggetto a un altro, così da farli muovere consequenzialmente) i personaggi a delle ossature per poterli muovere come un essere umano, infine ho effettuato il ricalcolo dei pesi per cercare di ridurre le deformazioni al minimo e dare un senso realistico ai movimenti.

Inizialmente l'idea era di creare anche le nostre divise (vedi Capitolo 1.4) per vestire i modelli come veri atleti *LudoSport*, ma successivamente ho optato per l'opzione di lasciarli privi di abbigliamento, così da permettere all'osservatore di non avere zone coperte dalla stoffa e da rendere più immediata possibile la fruizione di questo manuale.

Ho costruito in *Blender* anche una riproduzione di una *Polaris*, le nostre spade da combattimento, personalizzandola un po' con dettagli oro su base argentata. A ciascun personaggio è stata assegnata la propria spada, decidendo di dare un colore rosso alla spada della femmina e un colore azzurro a quella del manichino maschile. Dopo di ciò ho colorato di conseguenza la ragazza con un lilla e il ragazzo con un azzurro delicato, mentre per lo sfondo ho usato l'arancione, colore ufficiale *LudoSport*.



Forma 1

Creata e codificata dai Maestri Fondatori LudoSport • Devised and codified by the LudoSport Founder Masters
Ed. 2018

VERSIONE ITALIANA

1. PRINCIPI GENERALI

La Forma 1 è uno stile compassato ma letale, che crea attorno al combattente una "sfera" protettiva in grado di opporre resistenza a ogni tipo di attacco, da qualunque Stile provenga. Chiamiamo questa sfera la "casa sicura".
È uno stile in cui ci si può rifugiare in combattimento per riprendere fiato ed energie, senza perdere nulla in sicurezza. Tende infatti a esporsi il meno possibile mantenendo la situazione sotto controllo.
A questo proposito si ricordano sempre i duplice principio:
a) corpo e spada si muovono insieme ma la spada arriva sempre prima;
b) la spada va sempre davanti al corpo.

2. LA GUARDIA

La Guardia di Forma 1 è essenzialmente stabile.
Il busto è eretto, le braccia morbide impugnano la spada con ambo le mani tenendo l'elsa poco sotto l'ombelico. Le ginocchia sono piegate così come i gomiti. La mano dominante impugna l'elsa il più possibile vicino all'emettitore.
La presa è simile a quella di una pistola, con il pollice che si posiziona fra l'indice e il medio. L'altra mano tiene l'elsa il più possibile in basso, con una presa salda ma non serrata.
La lama punta direttamente agli occhi dell'avversario, in modo da impedirgli di valutare la lunghezza della lama e quindi la giusta distanza.
I piedi possono assumere due posizioni possibili. Partendo da una posizione in cui i piedi sono alla stessa larghezza delle spalle, uno - o l'altro - viene arretrato e la punta leggermente allargata all'esterno (fra i 30° e i 45°). Il peso del corpo deve essere sempre su un asse verticale. I piedi non devono mai trovarsi in linea (uno dietro l'altro) e comunque il piede arretrato non dovrà mai essere a 90° rispetto a quello avanzato, che punta e punterà sempre in direzione dell'avversario. In ogni fase del combattimento, al termine di ogni tecnica difensiva od offensiva, i piedi dovranno trovarsi in una di queste due posizioni.
Le parate e gli attacchi potranno, a seconda dei casi, obbligare una certa posizione dei piedi, in nome della stabilità che caratterizza questo Stile.

3. MOVIMENTI E DISTANZE

La Forma 1 è utilizzabile tanto contro un singolo avversario quanto contro più di uno. La sua mobilità è a 340° in ogni direzione. I piedi potranno quindi muoversi tanto lungo il proprio fronte di attacco (con passi interi e mezzi passi) quanto in ogni altra direzione, mantenendo inalterata la posizione dei piedi fra loro.
Viene definita distanza di combattimento la misura oltrepassata la quale ciascuno dei combattenti è a bersaglio ("in misura"), e corrisponde alla lunghezza della lama secondo gli standard stabiliti da SLM. Ogni misura superiore a questa è definita distanza di sicurezza, in cui i combattenti sono "fuori misura".
Viene definito passo il movimento, in qualsiasi direzione, in cui uno dei piedi si sposta oltrepassando l'altro e ricostituendo una posizione di Guardia.
Viene definito mezzo passo il movimento in cui uno dei piedi si avvicina all'altro permettendo successivamente un movimento di quest'ultimo, sempre a ricomporre una posizione di Guardia.

4. MOVIMENTI BASE DELLA SPADA

Definiamo Rin un movimento circolare della spada lungo un asse ortogonale al terreno, con traiettoria discendente quando la lama è davanti e ascendente quando si trova dietro.
Nel caso in cui le traiettorie siano invertite abbiamo invece un Nir.
Il Rin può essere semplice, continuato, incrociato o a due mani.
Il Rin semplice inizia e termina in una posizione di Guardia.
Il Rin continuato prosegue la rotazione dallo stesso lato del corpo in cui è iniziato.
Il Rin incrociato passa dalla posizione di Guardia per proseguire la rotazione sul lato opposto disegnando un 8.

Il Rin a due mani è un Rin incrociato in cui il movimento sul lato destro è portato impugnando l'elsa con la mano destra e il movimento sul lato sinistro con la sinistra.

5. LE PARATE

Le parate di Forma 1 sono otto. Seguono una numerazione ascendente, che corrisponde alla copertura altrettanto ascendente dei bersagli. Abbiamo quindi parate basse (Prima e Seconda), parate medie (Terza e Quarta) e parate alte (Quinta e Sesta).
Nella Prima, Terza e Quinta (numeri dispari) il movimento porta l'elsa sul lato destro del corpo; nella Seconda, Quarta e Sesta (numeri pari) sul lato sinistro. La Settima e l'Ottava sono c.d. parate conclusive e possono essere portate su entrambi i lati.

5.1 | LA PRIMA

La Prima parata va a coprire da un attacco basso il ginocchio più avanzato (a prescindere dalla posizione di Guardia si sta tenendo) spostando il bersaglio e sostituendolo con la lama.
Si effettua abbassando la punta della lama e, con un c.d. movimento a pendolo, accompagnando il movimento con una rotazione delle mani che porti l'elsa all'esterno fino a trovarsi con la punta della lama quasi a toccare terra.
La posizione finale della lama crea un ideale triangolo che ha per vertici i due piedi e la punta della lama stessa.
La mano non dominante si apre mantenendo il contatto con l'elsa nella zona tra pollice e indice. Il dorso della mano dominante è orientato in direzione dell'avversario. I gomiti sono piegati ma non escono dalla figura evitando così di costituire un bersaglio.
La posizione finale dei piedi vede necessariamente il sinistro avanti e il destro dietro; diversamente, ancorché accettabile in fase di combattimento, la posizione sarà instabile.

5.2 | LA SECONDA

Anche la Seconda parata va a coprire da un attacco basso il ginocchio più avanzato spostando il bersaglio e sostituendolo con la lama.
Si effettua abbassando la punta della lama e, con un c.d. movimento a pendolo, accompagnando il movimento con una rotazione delle mani che porti l'elsa all'esterno fino a trovarsi con la punta della lama quasi a toccare terra.
La posizione finale della lama crea un ideale triangolo che ha per vertici i due piedi e la punta della lama stessa. I gomiti sono piegati. Il dorso della mano non dominante è orientato in direzione dell'avversario. La posizione finale dei piedi vede necessariamente il destro avanti e il sinistro dietro.

5.3 | LA TERZA

Terza e Quarta coprono il bersaglio delle braccia, mentre Quinta e Sesta difendono la testa.
La Terza parata si effettua alzando la punta della spada e posizionando la lama sul lato destro del corpo, in modo che le mani siano poco sotto lo sterno e la lama quasi in verticale con la punta rivolta verso l'alto. I gomiti sono piegati e reattivi. I piedi si trovano nella stessa posizione prevista dalla Prima.

5.4 | LA QUARTA

La Quarta parata è analoga alla Terza, sul lato sinistro. I piedi si trovano nella stessa posizione prevista dalla Seconda.

5.5 | LA QUINTA

La Quinta parata si effettua alzando l'elsa e posizionando le mani poco sopra la testa sul lato destro. La lama si posiziona sul piano frontale (ortogonale alla linea con il proprio avversario) parallelo al terreno. La punta è leggermente abbassata per evitare uno scivolamento della lama avversaria verso l'elsa e dunque a bersaglio. I piedi si trovano nella stessa posizione prevista dalla Prima.
L'intero corpo deve trovarsi coperto dalla traiettoria di attacco.

5.6 | LA SESTA

¹ Fa eccezione il Rovescio, colpo atipico in molti altri aspetti.

GUARDIA

In questa Forma è presente un'unica Guardia di lama, il cui assetto è stabile.



Vista frontale

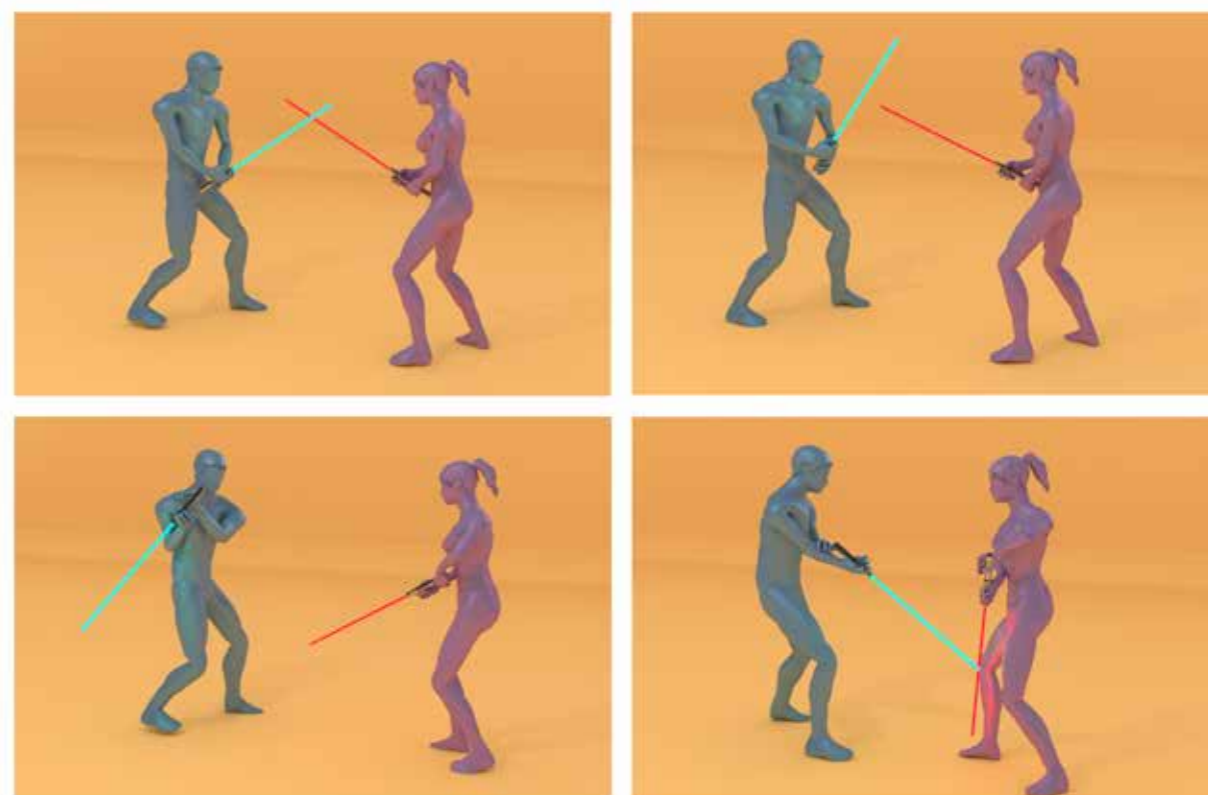


Vista laterale

Il busto è eretto, le braccia morbide impugnano la spada con ambo le mani tenendo l'elsa poco sotto l'ombelico. Le ginocchia sono piegate così come i gomiti. La lama punta direttamente agli occhi dell'avversario, in modo da impedirgli di valutare la lunghezza della lama e quindi la giusta distanza.

Le Guardie di piedi sono due: destra e sinistra, dipendente dal piede avanzato. Questo viene posizionato con la punta lungo l'asse di combattimento, mentre l'altro viene arretrato fino a superare il piano longitudinale, con la punta leggermente allargata all'esterno (fra i 30° e i 45°). Il peso del corpo deve essere sempre centrale. Il Fuoco Funzionale, ovvero la proiezione del baricentro sul pavimento, si troverà in mezzo ai piedi. I piedi non devono mai trovarsi sulla Linea d'attacco e comunque il piede arretrato non dovrà mai essere a 90° rispetto a quello avanzato.

Due pagine del mio manuale illustrato di Forma 1



Una pagina del vecchio manuale di Forma 1

All'interno di LudoSport tutti possono combattere contro tutti, uomini, donne e bambini. Si è pensato che mettendo anche nel manuale un manichino a genere, questo clima di completa uguaglianza che regna nel nostro sport potesse essere ancora più enfatizzato tramite le immagini.

Infine, oltre alle immagini, ho inserito in ogni manuale una piccola introduzione alle regole più importanti ed ai concetti fondanti della disciplina, ponendo anche i link nei quali trovare le regole più aggiornate.

Per impaginare il manuale ho usato Indesign.

Il formato è quello di un A4 orizzontale (297x420 mm), con 13 mm di margini esterni laterali e 17 mm di margini esterni superiori e inferiori.

La gabbia a 4 colonne con un spazio di 42 mm tra ogni colonna. Font "Roboto" dimensione 12 pt regular, per il testo normale; dimensione 14 pt bold per i sottotitoli e titoletti; e dimensione 24 pt bold per i titoli.

Per la copertina invece ho usato il font ufficiale dell'associazione LudoSport, ovvero il "Neo Sans Std" medium italic con dimensioni 14 e 60 pt.

Per la stampa delle pagine interne ho usato carta semilucida bianca, mentre per la copertina ho optato per un cartoncino speciale nero con grammatura 170 g/m², sul quale è stampato il simbolo dello stile con effetto nero lucido su nero opaco, le scritte invece sono stampate con inchiostro bianco, che le farà risaltare ulteriormente.

Capitolo 2.2 Fotografie

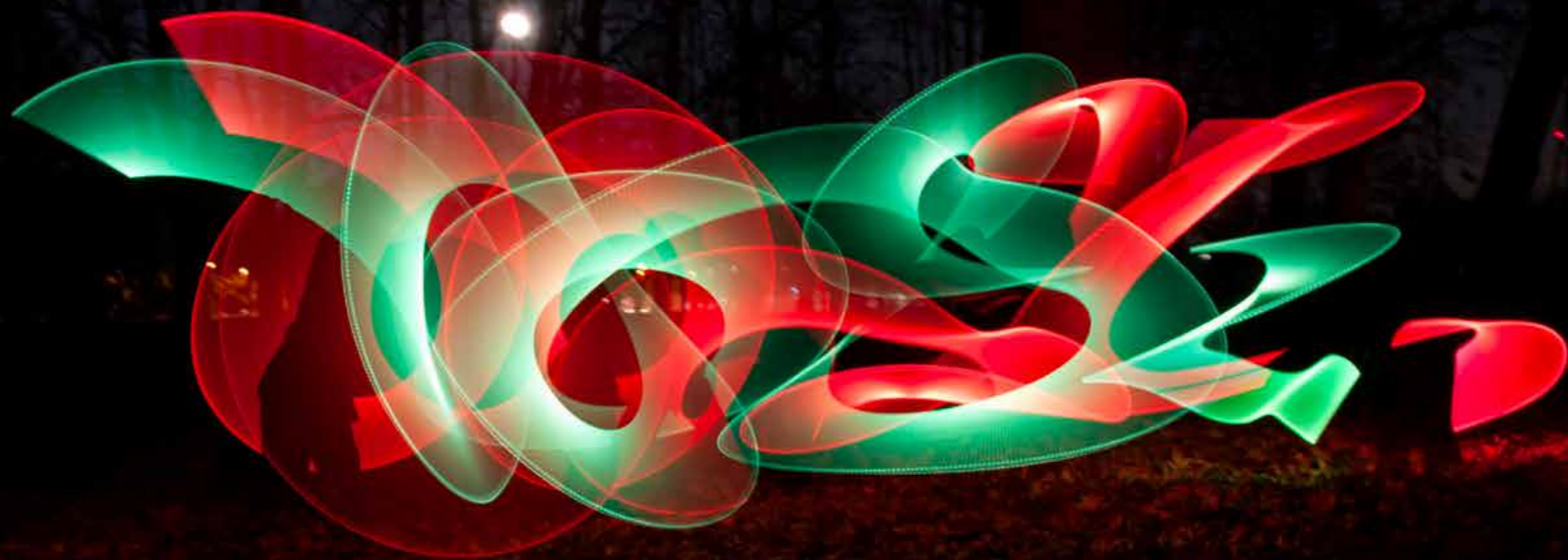
L'idea delle fotografie usando la tecnica del "Light Paintig" nasce non solo per puro estetismo. Questa tecnica di cui parlerò specificatamente nel prossimo capitolo, è oggi ampiamente usata per creare effetti fotografici davvero d'impatto. Le spade luminose che si usano in LudoSport offrono lo strumento perfetto per realizzare questo tipo di scatti. Inizialmente mi sono informata con vari video tutorial su come poter realizzare queste foto, molti usano torce per disegnare nell'oscurità disegni luminosi, io ho deciso di usare le spade così come dovrebbero essere usate, ovvero facendo tecniche e sequenze presenti nella mia disciplina. Così usando questa tecnica fotografica al fine di immortalare alcuni dei passaggi che le spade compiono durante l'esecuzione di sequenze didattiche, da combattimento e rotazioni d'allenamento, ho attuato un processo artistico e non, denominato "motion capture".

Sono partita da foto fatte con un obiettivo standard su cavalletto in una stanza buia, nella quale io e altri miei compagni abbiamo portato delle sequenze di movimenti della prima e della terza Forma, ma nonostante l'ora tarda ed il buio nell'edificio, la luce esterna dei lampioni disturbava l'effetto. Allora ho montato sull'obiettivo dei filtri oscuranti ND -3 e aumentato il tempo di esposizione da 5/7 secondi a 13/15. In questo modo l'effetto buio nella stanza era migliore, ma non si risolveva il problema del riflesso che le spade stesse producevano illuminando la stanza dei loro colori. Dopo diverse prove ed un lavoro di post produzione in Photoshop, aumentando il contrasto, riducendo la luminosità e modificando le curve espositive foto per foto, il risultato poteva dirsi notevole, ma non ancora soddisfacente.

Così ho deciso di andare al Parco della Pellerina di Torino dove, trovato un luogo sgombro da ostacoli ed atteso il tramonto, abbiamo montato dei cavalletti e scattato varie foto. Il risultato è stato quello sperato. L'assenza di un soffitto e la presenza di uno sfondo suggestivo hanno permesso alle foto di sviluppare il loro potenziale.

Specifiche:

- Obiettivo 70 mm
- ISO 100 (o a volte 200)
- diaframma chiuso a f/8 (o a volte f/5.6)
- filtro oscurante ND -3
- tempi di esposizione dai 5 ai 15 secondi
- distanza del soggetto dalla camera dai 3 ai 10 m



Rin con due spade corte.





In alto la Prima Legatura (rovescio, fendente e montante) portata da due allievi, una in attacco e l'altro in difesa.

A destra un Rin dietro la schiena.

Capitolo 3 Light Painting

Dipingere con la luce, *light drawing* o *light art performance photography* sono termini che descrivono le tecniche fotografiche usate sia per creare disegni fatti di scie luminose spostando una fonte di luce mentre si scatta una fotografia a lunga esposizione, sia per illuminare un soggetto o uno spazio con una o più luci particolari, sia per "disegnare" direttamente con lo spostamento della fotocamera durante una lungo scatto di sorgenti luminose fisse. Praticata dal 1880, la tecnica viene utilizzata per scopi sia scientifici che artistici, nonché nella fotografia commerciale.

Il *light painting* si riferisce anche a una tecnica di creazione di immagini che utilizza direttamente la luce, ad esempio con i LED su una superficie proiettiva utilizzando l'approccio con cui un pittore si avvicina a una tela. Un pioniere in questo campo è il progetto *Lightbox* di *Bushwick* nella città di *New York*.

Questa tecnica risale al 1889 quando Étienne-Jules Marey e Georges Demeny tracciarono il movimento umano nel primo *light painting* conosciuto. *Pathological Walk From in Front*. Insieme Marey e Demeny stabilirono un programma di ricerca che avrebbe portato alla creazione della "Station Physiologique", che fu aperta nel 1882 nel Bois de Boulogne. Svilupparono diverse tecniche fotografiche per studiare i movimenti di tutto, dall'uomo ai cavalli.

Etienne-Jules Marey è stato anche il primo a scrivere usando la fotografia a lunga esposizione. Possiamo considerare questa la prima scrittura di luce della storia, anche se Marey non ha usato una fonte di luce per disegnare il testo, ma una palla bianca sull'estremità di un bastone nero su uno sfondo nero usando la luce riflessa dalla superficie bianca della palla per lasciare le tracce nell'immagine.

È forse anche il primo utilizzo della luce riflessa e dei movimenti per creare un'immagine.

Nel 1914 Frank Gilbreth, insieme a sua moglie Lillian Moller Gilbreth, usò piccole luci e l'otturatore aperto di una macchina fotografica per tracciare il movimento dei lavoratori manifatturieri e degli impiegati. I Gilbreth non hanno creato queste fotografie di light painting come uno sforzo artistico; stavano invece studiando quella che chiamavano "semplificazione del lavoro".

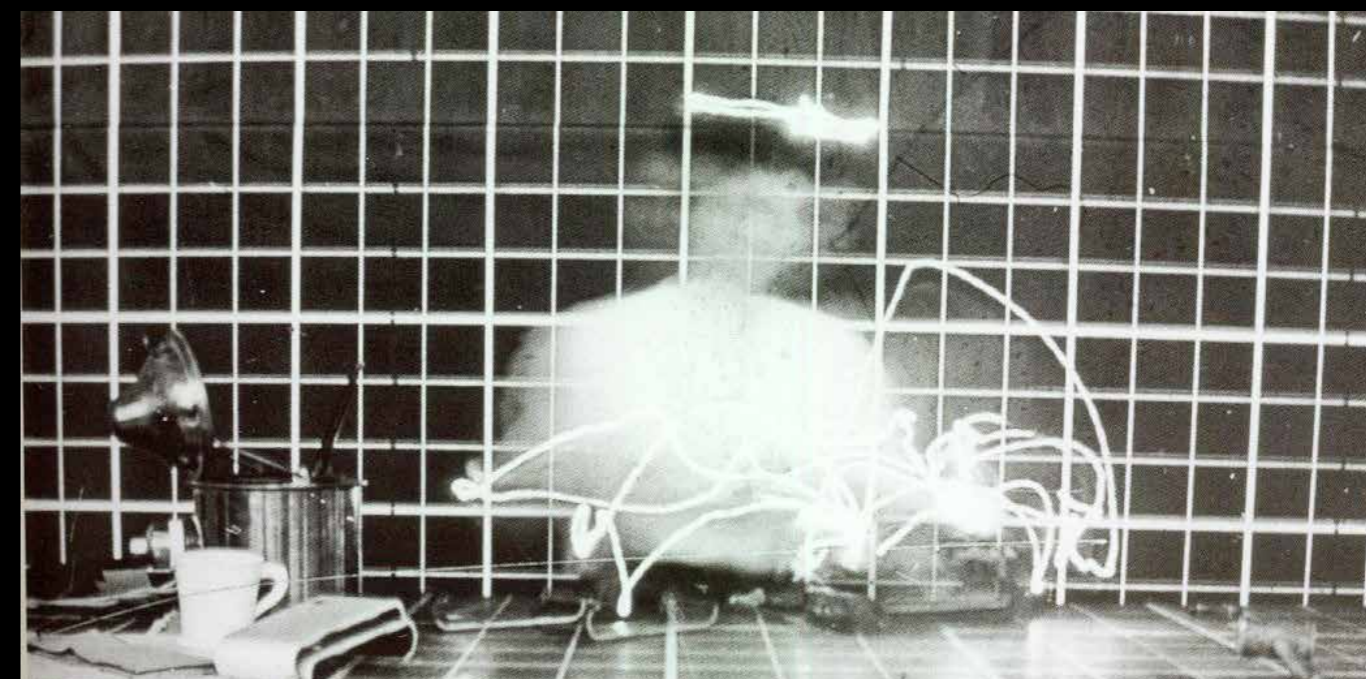
I Gilbreth stavano lavorando allo sviluppo di modi per aumentare la produzione dei dipendenti e semplificare il loro lavoro. Infatti il loro obiettivo, così come poi sarà il mio, fu quello che viene definito *motion capture*.

Ovvero l'azione di scattare più scatti molto rapidamente mentre si svolge un'azione e poi combinarli in una singola immagine che mostra l'azione completa. I precursori di questa tecnica hanno influenzato la creazione di film. Marey nel 1882 sviluppò una "pistola cronofotografica" in grado di scattare 12 fotogrammi consecutivi al secondo, con tutti i fotogrammi registrati sulla stessa immagine.



Étienne-Jules Marey, 1890,
Chronophotographie des
Stabhochsprungs

Frank Gilbreth, Motion Study, 1913
Work-efficiency studies



Capitolo 3.1 Man Ray

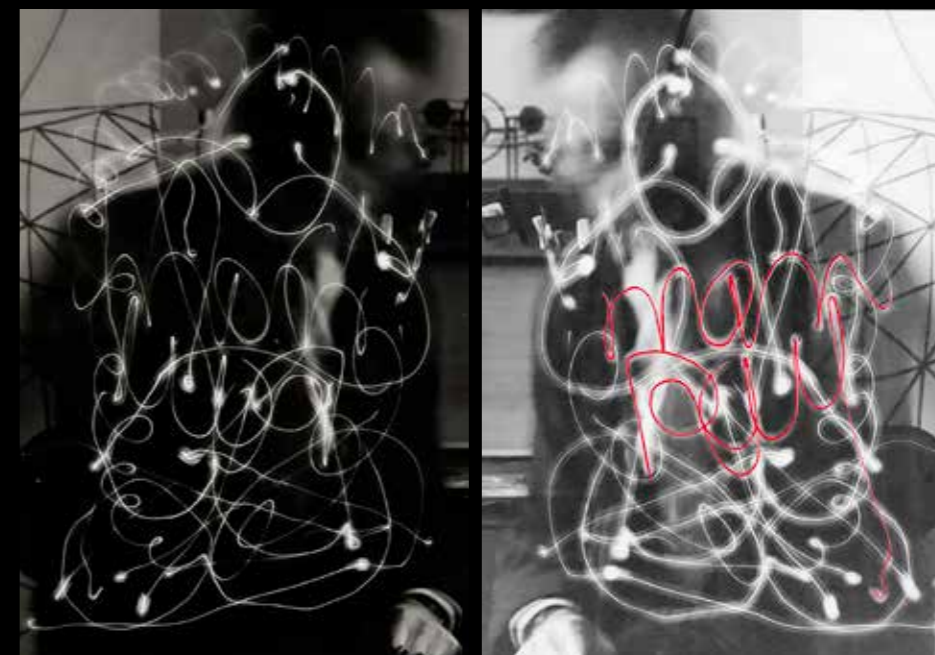
Il primo artista ad esplorare la tecnica del light painting è stato Man Ray, noto appunto per le sue fotografie d'avanguardia.

Emmanuel Radnitzky (vero nome dell'artista) nasce a Filadelfia nel 1890 da una famiglia di immigrati russi di origine ebraica. Man Ray scopre per caso le *rayografie* nel 1921, mentre sviluppava alcune fotografie in camera oscura, un foglio di carta vergine, accidentalmente, finì in mezzo agli altri e dato che continuava a non comparirvi nulla, poggiò, piuttosto irritato, una serie di oggetti di vetro sul foglio ancora a mollo e accese la luce. L'artista ottenne così delle immagini deformate, quasi in rilievo sul fondo nero.

Attraverso i suoi *rayographs*, termine costruito sul suo cognome, ma che contemporaneamente evoca il disegno luminoso, poteva sondare ed esaltare il carattere paradossale e inquietante del quotidiano.

Il contributo di Man Ray alla fotografia di light painting è arrivato nella sua serie "Space Writing".

Nel 1935 Man Ray installò una macchina fotografica per produrre un autoritratto. Aprì l'otturatore della sua macchina fotografica e usò una piccola torcia per creare una serie di turbinii e linee nell'aria. Cerchi e disegni casuali si pensava, fino a quando nel 2009, un fotografo di nome Ellen Carey, sollevò uno specchio sul lavoro e scoprì che il disegno di luce apparentemente casuale, era in realtà la firma di Man Ray.



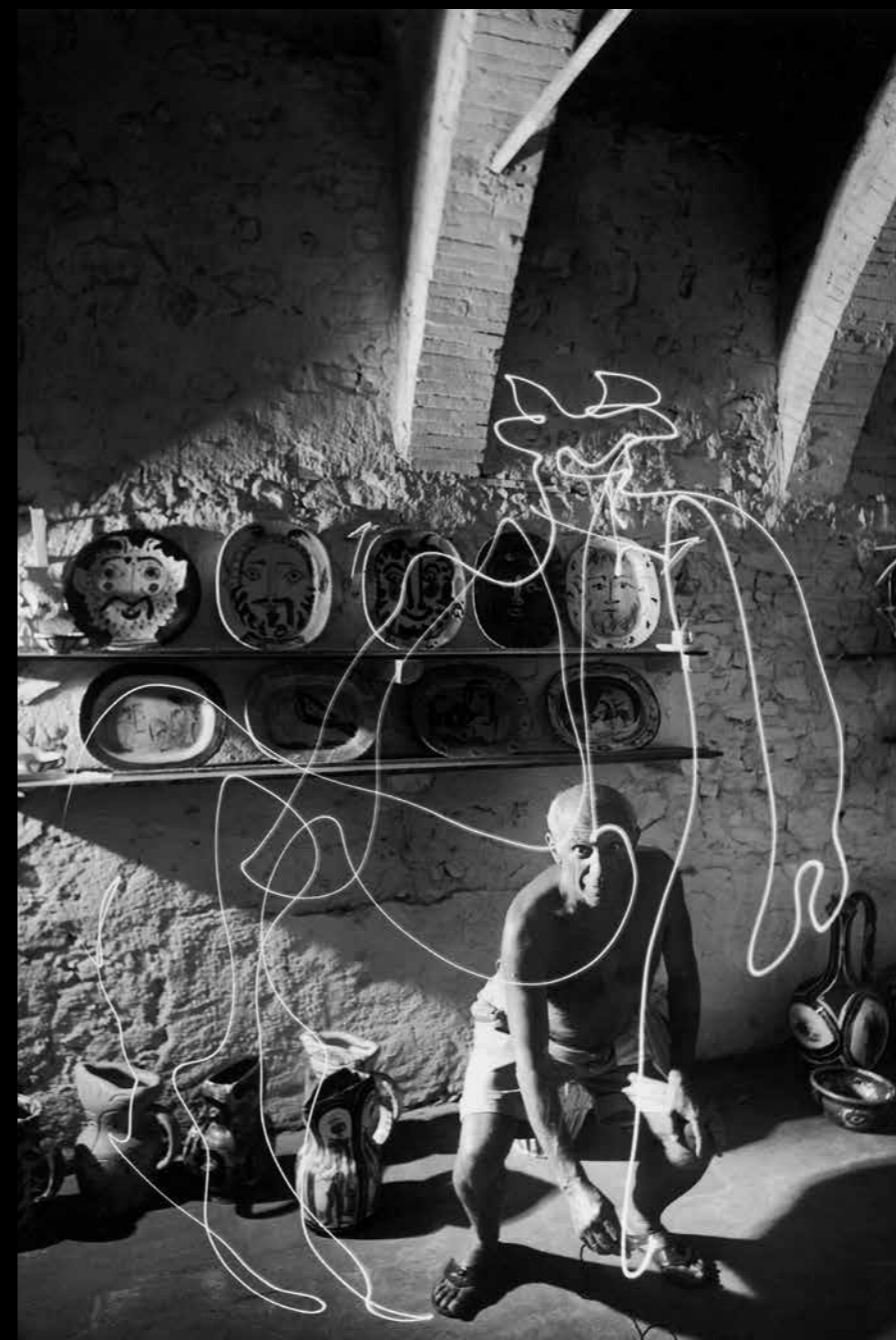
Man Ray, 1935 serie "Space Writing"

Capitolo 3.2 Picasso

Pablo Ruiz Picasso nasce il 25 ottobre 1881 a Malaga, negli anni '50 Pablo Picasso è ormai un'autorità in tutto il mondo, finché, l'8 aprile 1973, all'età di 92 anni, improvvisamente, si spegne. L'ultima dichiarazione che ci rimane di Picasso è questa: "Tutto ciò che ho fatto è solo il primo passo di un lungo cammino. Si tratta unicamente di un processo preliminare che dovrà svilupparsi molto più tardi. Le mie opere devono essere viste in relazione tra loro, tenendo sempre conto di ciò che ho fatto e di ciò che sto per fare"¹.

Nel 1949, il fotografo Gjon Mili con lo staff della rivista *LIFE* visitarono Picasso nella sua casa e nel suo studio nel Sud della Francia. Essendo egli stesso un innovatore, Mili parlò a Picasso di una delle sue tecniche di fotografia: collegando delle piccole luci sulle lame dei pattini dei pattinatori di ghiaccio e fotografandoli mentre danzavano nel buio, riuscì a catturare nell'immagine delle graziose strisce di luce.

Interessato dall'argomento Picasso ha posato per cinque sessioni, proiettando 30 disegni di centauri, tori, profili greci e la sua firma. Mili ha scattato le sue fotografie in una stanza buia, con due fotocamere, una per la vista laterale, un altro per la vista frontale. Lasciando gli otturatori aperti, ha catturato le strisce di luce. Questa serie di fotografie, nota da allora come "disegni di luce di Picasso", rimangono uno dei più noti e caratteristici esempi di *Light Painting*.



Pablo Picasso e Gjon Mili, 1949, Light Drawings



¹ <https://biografieonline.it/biografia-pablo-picasso>

Capitolo 3.3 Black Light Theatre

Altro uso caratteristico della luce lo possiamo trovare nel *Black light theatre* (in ceco *černé divadlo*) o semplicemente *black theatre*, uno stile teatrale caratterizzato dall'uso del *black box theatre* potenziato dall'illusione della luce nera. Questa forma di teatro è originaria dell'Asia e può essere trovata in molti luoghi in tutto il mondo.

Le caratteristiche distintive del "*black theatre*" sono l'uso di tende nere, un palcoscenico oscurato e "illuminazione nera" (luce UV), abbinati a costumi fluorescenti al fine di creare intricate illusioni visive. Questa tecnica fu usata da Georges Méliès e dal rivoluzionario teatrale Konstantin Stanislavski (specialmente nella sua produzione di Caino).

Un principio chiave del *Black light theatre* è l'incapacità dell'occhio umano di distinguere gli oggetti neri da uno sfondo nero. Questo effetto si traduce in un'efficace invisibilità per tutti gli oggetti non illuminati dalla luce ultravioletta. Il secondo principio ottico è l'effetto della luce UV su oggetti fluorescenti. Le luci nere in realtà emettono più luce delle luci "normali", ma a una frequenza che gli umani non sono in grado di rilevare. Mentre la maggior parte degli oggetti assorbe la luce UV o la riflette alla stessa frequenza con cui è entrata, gli oggetti fluorescenti assorbono la luce UV, quindi la emettono a una lunghezza d'onda più lunga che gli occhi umani possono rilevare. L'effetto combinato è che i progettisti possono far apparire alcuni oggetti luminosi come se la stanza fosse completamente illuminata, mentre altri potrebbero apparire scuri come se la stanza fosse completamente buia. La tecnica, abbinata all'abilità espressiva della danza, del mimo e delle acrobazie degli artisti, è in grado di creare spettacoli straordinari, che rendono ancora più magico il teatro.

Oggi ci sono molte compagnie di teatro a luci nere anche fuori Praga (Ungheria, Ucraina, Germania, Stati Uniti), cercando di realizzare spettacoli simili ai *black light theatre* di Praga. La scena di Praga ha cambiato volto allo stile del 20° secolo: è stata coinvolta la danza moderna, i costumi sono diventati più efficaci, gli spettacoli teatrali a luce nera sono diventati più musicali. Praga è ancora la patria del *black light theater*. HILT, il teatro a luci nere di Theodor Hoidekr è stato il primo in assoluto a cantare dal vivo in uno spettacolo di luci nere. Il più popolare spettacolo musicale di HILT è stato "*Juliet's Dream*", presentato in anteprima il 14 febbraio 2012 a Praga. Nel 2017 HILT si è trasferito nel famoso teatro U Valsu di Praga nel centro della vecchia Praga, dove presenteranno il loro miglior lavoro, "*Phantom*", spettacolo combinato tra teatro a luci nere, teatro delle ombre e proiezioni. Questo spettacolo è stato l'unico teatro ceco e l'unico teatro a luci nere presentato all'ottava Olimpiade mondiale del teatro 2018 in India.



Black Light Theaters a Praga



HILT, Black light theatre a Praga

Capitolo 3.4 Eric Staller

Eric Staller è un artista americano nato il 14 settembre 1947, usa la luce e l'architettura come mezzo per creare e progettare opere d'arte. La sua opera più famosa è la "Volkswagen Lightmobile", un maggiolino Volkswagen del 1967 coperto da 1659 lampadine computerizzate. Fu completata nel marzo 1985, 5 mesi dopo l'inizio del progetto, questa opera d'arte ha viaggiato in tutto il mondo rendendo noto l'artista.

È stato uno dei pionieri dei movimenti artistici, *Performance Arts*, *Light Painting* e *Art Cars*, nonché l'inventore della *Conference Bike*, un veicolo a sette posti a propulsione umana, sviluppato alla fine degli anni '80.

Tra il 1976-1980 fece delle fotografie a lunga esposizione di notte a New York City. Mentre la fotocamera era posizionata su un treppiede, con l'obiettivo aperto per diversi minuti, spostò una varietà di fonti luminose all'interno di spazi urbani. Questi scatti in *Light Painting* sono stati esposti e pubblicati in tutto il mondo, e le sue stampe sono disponibili sul suo sito.²

La serie di *Light Drawing* di Eric potrebbe essere la primissima *Light Art Performance Photographs* mai creata. Si potrebbe sostenere che la serie "Space Writing" di Man Ray sia stata la prima opera d'arte di luce ma non c'è dubbio che le immagini di Staller come *Light Tubes*, *Happy Street* e *Technicolor Torsos* invadono tutti elementi di *performance art*.

La serie di Disegni di luce di Eric è oggi una delle serie più influenti per i pittori di luce.

A questo link si può trovare l'intervista che fece con Jason D. Page nel 2012: <https://lightpaintingphotography.com/light-painting-artist/featured-artist-2/eric-staller/>



LIGHTTUNNEL, Eric Staller, 1976/80



POSEIDON, Eric Staller, 1979

²<http://ericstaller.com/studio-work/light-drawings/>

Capitolo 3.5 LARP-PRO

LAPP è l'acronimo di *Light Art Performance Photography*, un nuovo stile di arte/fotografia che utilizza lunghe esposizioni per catturare il movimento controllato della luce, creando una "scultura di luce". LAPP-PRO è il lavoro fatto da Jan Woellert, un fotografo artistico tedesco che crea arte della luce dal 2007. Molte persone conoscono il concetto di base del *light painting* e le sue tecniche sono state utilizzate da innumerevoli fotografi e persone normali che cercano un nuovo effetto appariscente su una macchina fotografica. LAPP-PRO ha portato il concetto di *light painting* a un livello superiore creando opere d'arte sempre più complesse utilizzando una gamma di strumenti come bastoncini luminosi, torce elettriche e fuochi d'artificio, insieme alla figura umana, per scolpire scene drammatiche, impossibili con la luce.

Il *light painting* sembra creare un delicato equilibrio tra qualcosa che può facilmente diventare una sorta di effetto novità e uno stile artistico finemente sintonizzato. Molte persone sono a conoscenza di sculture di arte leggera semplicistiche, incluso lo stile di "*light painting*", "*light graffiti*", ma la maggior parte di questi tentativi di *light painting* sembrano non essere all'altezza del pieno potenziale del mezzo. Poiché LAPP-PRO utilizza la luce come mezzo, il progetto finale esiste solo in una piccola varietà di fotografie, sia esso un singolo fotogramma o molti in ordine sequenziale per creare un effetto animato *stop motion*. Ciò è semplicemente dovuto al fatto che i nostri occhi non possono essere regolati come una macchina fotografica, quindi non possono vedere questa forma d'arte senza un aiuto. Questo a sua volta solleva domande su ciò che esiste e che i nostri occhi non possono vedere e su cosa riteniamo vero o "reale". Il fatto che il duo non usi effetti programmati nel proprio lavoro aggiunge quella qualità surreale che il loro lavoro detiene.

Poiché richiede a un individuo (o più individui) di spostare effettivamente la luce, questa forma d'arte assume una qualità prestazionale. Questo non vuol dire che LAPP rientri direttamente nella definizione tradizionale di *performance art*, ma piuttosto prende gran parte della *performance* e la incorpora sia nel processo che nel risultato finale dell'arte di LAPP-PRO. In un certo senso ciò consente a LAPP-PRO di continuare a utilizzare la *performance* nel proprio lavoro, ma senza molti degli elementi del *cliché* che colpiscono gran parte della *performance art*. Il loro uso della composizione, del colore, del ballo e della luce, sono combinati per creare opere sorprendenti di arte unica, che si distinguono con netto contrasto dal resto del mondo della fotografia.



Jan Leonardo, *Light Painting*, "Moonstruck"



Light Art, Jan Leonardo, 2015



Capitolo 3.6 Lightmark

“Al crepuscolo, quando altri fotografi di paesaggi nascondono le loro attrezzature, noi ci prepariamo a lavorare. Che sia nel deserto patagonico spazzato dal vento o nelle zone ghiacciate del nord della Norvegia: noi viaggiamo ovunque, esploriamo paesaggi che rivelino una bellezza magica nel buio. Un po' di luce lunare, il debole bagliore dell'aurora boreale, alcune torce modificate o un fuoco accuratamente posizionato: questo è tutto ciò che serve per scoprire cosa è nascosto nel buio. E quando il sole sorge il prossimo mattino, non rimarrà traccia per dimostrare che siamo mai stati lì.”³

“Lightmark” è il corpus di opere degli artisti tedeschi Cenci Goepel e Jens Warnecke, è stato creato fotografando alcune fonti di luce in movimento di notte. Le immagini eteree risultanti abitano in un paesaggio drammatico e spesso inquietante. Lunghe esposizioni, fino a un'ora, sono necessarie per consentire alla torcia di prendere forma e, per il livello molto basso di luce ambientale, solitamente dalla luna, per illuminare il paesaggio. Visto attraverso l'obiettivo, il paesaggio appare spesso nero, ma utilizzando una fotocamera digitale di medio formato per la loro fotografia, Goepel e Warnecke si concentrano sulle tecniche fotografiche piuttosto che sulla post-elaborazione per ottenere i risultati a cui mirano. La coppia viaggia in tutto il mondo alla ricerca di paesaggi nascosti che devono ancora essere catturati e rappresentati come un dipinto di luce.

Hanno sperimentato luci complesse, colorate e lampeggianti, ma alla fine tornano sempre a fonti luminose semplici. La maggior parte delle loro foto sono fatte con lampade a LED. Trovare la lampada perfetta non è un compito veloce, dal momento che vedere i risultati nella fotografia è l'unico modo per dire veramente se una luce è adatta al compito. Oltre al colore e alla luminosità della luce, varia notevolmente anche il modo in cui le lampade emettono luce. Il *design di LED*, riflettori, lenti e persino degli occhiali di sicurezza influenza la configurazione interna della luce e, quindi, la dinamica del disegno. Con un pennello e una vernice, lo spessore della linea è influenzato dalla quantità della pressione applicata, ma un tratto con la torcia diventa più intenso tanto più direttamente viene catturato dalla fotocamera. Se la luce è puntata direttamente verso la fotocamera, il risultato è un punto luminoso e luccicante, ma quando si allontana, il tratto diventa sempre più sottile fino a quando scompare. Pochissime lampade sono in grado di creare una transizione continuamente sottile tra luce intensa e oscurità, loro sembrerebbero averle trovate.



*Lightmark No.63 Briksdalsglacier in Jostedal
Glacier National Park, Norway*

³<http://www.lightmark.de/>

Capitolo 3.7 Michael Bosanko

Michael Bosanko è un fotografo paesaggista che crea arte della luce effimera. Scopri quasi per caso il *light painting*, muovendo accidentalmente la macchina fotografica durante uno scatto. Dopo aver visto il risultato di questo incidente, provò a scrivere il nome del suo *partner* con la luce, muovendo la fotocamera mentre fotografava la luna utilizzando una lunga esposizione. Ora utilizza prevalentemente apparecchiature digitali professionali Canon, semplici torce domestiche, insieme a fuoco, LED o lampadine standard, preferisce una tela bianca per la sua fotografia di paesaggi urbani, che cattura fotografando durante la primavera e l'autunno "quando le nuvole diffondono meglio la luce". Questo "mette in evidenza le strutture e aiuta a isolare il momento e il soggetto". C'è spesso una qualità giocosa nel suo lavoro, che ricorda le stelle filanti nella notte dei falò.

Bosanko dice di trovare "enorme ricompensa nel creare un lavoro che esiste solo in quello specifico momento; l'unica prova della sua esistenza è registrata dalla sua fotocamera"⁴. L'ambiente in quell'attimo è la sua tela e, quando finito, tutto rimane esattamente come era prima del suo arrivo.



Michael Bosanko, People, Night rider



Michael Bosanko, Organic, Breaking Free #2 e Senza Titolo (sotto)



⁴ <http://www.michaelbosanko.com/>

Capitolo 3.8 Bruno e Paola Di Bello

La ricerca condotta da Bruno Di Bello tra la metà degli anni Sessanta e gli anni Settanta è sintomatica del passaggio da un iniziale interesse verso il prelievo, la decostruzione e la rielaborazione d'immagini *trouvées*, all'attenzione via via più profonda nei confronti dei limiti statuari della fotografia e dei suoi rapporti con gli altri mezzi espressivi, in primo luogo con la pittura. Nell'opera di Di Bello l'indagine sullo specifico fotografico non assume infatti un carattere autoreferenziale, ma è concepita come un'esplorazione tesa a ridefinire la pratica artistica attraverso l'incrocio e l'interazione tra ambiti diversi. Nei Segni di luce (dal 1976), si evidenzia un uso spurio del medium fotografico: da un lato, esso è scomposto nei suoi elementi costitutivi, con un processo definibile come "analitico", dall'altro, è "agito" attraverso una gestualità performativa, che si configura come una rilettura in chiave tecnologica del dripping pollockiano, generando una frizione tra la componente manuale e quella meccanica dell'opera.

Il rilievo assegnato da Di Bello al carattere processuale e temporalizzato dell'opera, evidente nel Ritratto di Paul Klee, si esprime ancora più chiaramente in Iconografia Leninana (1969): lavoro fotografico (anch'esso in mostra alla Galleria de Nieubourg) eseguito mediante un sistema di luci programmate che retroilluminano, progressivamente, le diverse sezioni dell'immagine. L'opera è dispersa; sopravvive soltanto la documentazione fotografica, realizzata da Enrico Cattaneo, ricomposta all'epoca dall'artista in un interessante montaggio di sei scatti posti in successione, al fine di esprimere, attraverso la sequenzialità delle immagini, la natura in fieri del lavoro, progettato per essere esperito nel suo evolversi. Fotografia come superficie. In occasione di quest'ultima mostra – inaugurata nel novembre del 1977 allo Studio Marconi, e incentrata su sperimentazioni che si muovono a cavallo tra la fotografia e la pittura – Di Bello presenta le serie Segni di luce e Punti di luce, realizzate in camera oscura utilizzando una lampada per impressionare la superficie sensibilizzata. L'artista agisce al buio, posticipando la visione dei risultati fotografici dei suoi movimenti: «Si può uscire dal concetto di "arte visiva" se non si vede quello che si fa?» questo è l'interrogativo da cui muove l'artista, che così ingloba nella pratica fotografica una componente aleatoria, fondata sul differimento del tempo proprio di questo medium. Da tale prospettiva, i Segni di luce possono essere posti in relazione alla concezione della fotografia espressa da Giuseppe Penone in Rovesciare i propri occhi (1970).

La figlia di Bruno, Paola Di Bello continua in maniera eccelsa il lavoro del padre. Artista, fotografa e video maker, si è formata nello studio di suo padre. È docente di fotografia dal 2006 e attualmente è a capo del Dipartimento di Nuove Tecnologie dell'Arte presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Si può trovare la raccolta dei suoi lavori sul suo sito www.paoladibello.com.



Bruno Di Bello, *Variazione su Paul Klee*, 1969



Lucciole in camera oscura, Paola Di Bello, 2012

Rear Window, New York, Casa di Lynne est, Paola Di Bello, 2012

Conclusioni

L'obbiettivo del mio lavoro è quello di segnare due aspetti fondamentali della mia vita, l'Arte e lo Sport. Durante la costruzione di questi manuali e di queste foto mi sono sentita ancora più parte di quel mondo che tanto ammiro. LudoSport rappresenta un modo sano e divertente di vivere un'attività sportiva e a tratti agonistica. Vuole creare un gruppo di amici che, nonostante incrocino le loro spade e combattano per la vittoria, si rispettino e si vedano come compagni, non come semplici avversari. Questo modo di pensare sta conquistando il mondo con decine di sedi all'estero che vanno dall'Irlanda alle Americhe, dalla Spagna alla Svezia. Il mio percorso all'interno di questa disciplina era iniziato con indecisione e titubanza, mai mi sarei aspettata di arrivare ad essere Istruttrice, Tecnico ed ora di scrivere e illustrare i manuali delle tecniche che ormai insegno da anni.

Disegnare è sempre stata, invece, la mia più grande passione, fin da piccola producevo centinaia di fogli con schizzi, scarabocchi e prove, quasi sempre si trattava di personaggi con colori e pose assurde. Ora quei personaggi storti e sproporzionati, si sono trasformati in modelli 3D che si muovono secondo regole stabilite da maestri di arti marziali e schermistiche, mentre quei colori sono diventati scie luminose uniche e brillanti, immortalate da fotografie fatte al buio e al freddo nelle notti del Gennaio 2020.

Grazie ai corsi seguiti nell'Accademia Albertina, a tanto esercizio personale e alle nuove tecnologie, sono riuscita a dare vita a quello che vorrei potesse diventare il lavoro della mia vita. Per ora i miei manuali sono solo due, ma l'obbiettivo è quello di illustrarli tutti e nove. Credo che se diffusi possano diventare un aiuto concreto per tutte le scuole, soprattutto per quelle lontane dalla sede centrale, che così potranno avere sempre una traccia visiva di quello che impararono anni prima. In LudoSport il problema delle tecniche mal insegnate, purtroppo è presente in qualunque ambito e non credo che la colpa sia da assegnare agli istruttori, ma al fatto che spesso le tecniche sono tante e sia davvero difficile ricordare tutti i dettagli di questi movimenti a volte anche complessi, soprattutto quando si diventa istruttori di più stili e si insegnano a rotazione uno per anno.

Ringrazio tutti quelli che mi hanno aiutato posando per le foto e facendo da *reference* per le tecniche, il Professor Romeo Traversa per la pazienza e l'impegno di avermi seguita in questo percorso insolito e ricco di sorprese, i Maestri Simone Spreafico, Gianluca Longo e Ugo Cesare Tonelli per avermi insegnato tutto quello che so e avermi reso ciò che sono ora e infine Silvana Guglielmo, la più importante tra i miei istruttori, mia madre, per avermi spinta a non mollare mai nella vita così come in questo stupendo Sport.

"May the force be with you." Star Wars Saga.

Sitografia

<https://www.artslife.com/2020/01/03/egitto-scoperto-il-libro-illustrato-piu-antico-del-mondo/>

http://www.treccani.it/enciclopedia/sport-e-letteratura-nella-storia_%28Enciclopedia-dello-Sport%29/

<https://biografieonline.it/biografia-pablo-picasso>

https://it.wikipedia.org/wiki/Man_Ray#Biografia

<https://www.art-investment.it/artisti/etienne-jules-marey-1830-1904-chronophotographie-des-stabhochsprungs-um-1890/>

<https://youmanist.it/categories/fotografia/tempo-hiroshi-sugimoto>

<https://lightpaintingphotography.com/light-painting-history/>

<http://www.lightmark.de/>

<http://www.lapp-pro.de>

<http://ericstaller.com/studio-work/light-drawings/>

<https://lightpaintingitalia.wordpress.com/2014/02/27/light-painting-secondo-pablo-picasso/>

<https://www.youtube.com/watch?v=X-i9eqlRzks>
Picasso: Writing With Light

<http://resourcemagonline.com/2013/04/light-drawings-by-pablo-picasso-and-gjon-mili/24125/>

<https://www.youtube.com/watch?v=pC9V00QvnGM>
TalkTalk Light Graffiti tour of the UK

<https://www.lichtfaktor.com/en/>

www.paoladibello.com

https://en.wikipedia.org/wiki/Black_light_theatre

<http://www.lightart-photography.de/en/home-en/>

<http://www.michaelbosanko.com/>

<http://www.lightart-photography.de/en/photography-service/lightpainting-2/#1498555794585-f78a7c96-2d98>

<https://www.html.it/guide/blender-3d-guida/>

<https://www.html.it/pag/44285/introduzione-al-rigging-armature-e-bones/>

<https://www.youtube.com/watch?v=KmVTv6v9vll&t=77s>
Cycles, Nodi e 10 Materiali in Blender 2.8

https://www.youtube.com/watch?v=NMP-leTUq_w
Blender Tutorial - Best Render Settings

<https://www.picturecorrect.com/tips/5-ways-to-capture-motion-in-photography/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Y9qwaE-3W8A>
Cos'è il LIGHT PAINTING e come FARLO - Tutorial

<https://i.pinimg.com/originals/12/2f/84/122f8407ce41a93f9bcbda83354035bb.jpg>
Ballerina di Gino Severini

https://www.settemuse.it/arte_bio_S/severini_gino_biografia.htm

<http://www.treccani.it/enciclopedia/gino-severini/>

<http://www.treccani.it/enciclopedia/futurismo/>

http://www.francescomorante.it/pag_3/310.htm Il futurismo

https://www.settemuse.it/arte/corrente_futurismo.htm

<http://www.didatticarte.it/storiadellarte/21%20futurismo.pdf>

<https://digital-photography-school.com/a-beginners-to-capturing-motion-in-your-photography/>

<http://www.abwatson.com/motion-in-photography/>

<https://www.smashingmagazine.com/2008/08/45-beautiful-motion-blur-photos/>

<https://www.youtube.com/watch?v=Gul4jT5P71E>
TUTORIAL LIGHT PAINTING

https://www.flickr.com/groups/night_fromsnapshotstogreatshots

<http://bit.ly/incomarc>

<http://slm.ludosport.net/it/> Society of LudoSport Masters

<https://www.ludosport.net/> LudoSport International Official WebSite

<http://slm.ludosport.net/it/2019/06/12/727/>
Light Saber Combat: un universo in espansione

<https://www.lamadiluce.it/> LamaDiLuce Shop – All for light saber fencing

<https://www.facebook.com/ludosport/>

<https://www.facebook.com/groups/531452543725554/?ref=bookmarks>

<https://www.facebook.com/ludosportalalpha/?ref=bookmarks>

<https://www.youtube.com/watch?v=PWO49R-F1yQ>
"A STORY OF LIGHT - Part One" | LudoSport International

https://www.youtube.com/watch?v=sL_z2GkjUls
"A STORY OF LIGHT - Part Two" | LudoSport International

Bibliografia

Trovare la strada giusta nell'oscurità, di Lance Keimig con Scott Martin, 2012

Da semplici istantanee a grandi scatti, di Gabriel Biderman con Tim Cooper, tradotto da G.Maselli, 2014

Les secrets du light painting: Technique - Outils lumineux - Composition - Esthétique, di Jadikan, 7 novembre 2019

