

Cari tecnici e giudici,

questa comunicazione vi è stata mandata nella speranza di chiarire il nuovo concetto di GRUPPO. Sembra che ci sia confusione circa le aspettative di questo evento, sia da parte dei tecnici che da parte dei giudici.

Voglio cominciare fornendovi la definizione ed il motivo di essere di questo evento.:

Il GRUPPO è un insieme di atlete di twirling che danno priorità all'EFFETTO e all'INTRATTENIMENTO quale pietra fondamentale di questo evento. Il GRUPPO raggiunge questo attraverso l'uso dell'effettiva caratterizzazione, staging interessante, creatività, dettagli artistici, e un acuto senso dell'interpretazione musicale, tutto intrecciato in modo da creare una produzione che abbia valore di intrattenimento.

L'evento GRUPPO è giudicato tramite quattro sezioni:

Effetto Generale su 40 punti

Disegno/Coreografia 30 punti

Bastone 15 punti

Corpo 15 punti

BASTONE

Prima di spiegare l'Effetto Generale e la Coreografia/Disegno, è CRUCIALE che i tecnici ed i giudici sappiano cosa ci si aspetta riguardo l'uso del corpo e del bastone.

Il BASTONE NON DEVE essere usato e valutato come lo è nei Team. Le abilità basilari sono utilizzate (vedi restrizioni del contenuto) MA è importante che i tecnici ed i giudici guardino al bastone come, più o meno, ad uno strumento che valorizza e contribuisce all'EFFETTO e al DISEGNO. Il bastone "completa l'immagine" del disegno. I GRUPPI non devono essere giudicati seguendo i canoni del metodo di giudizio dei Team. Infatti NON CI SONO richieste riguardo alle capacità usate. I GRUPPI NON devono mostrare materiale di contatto, rolls o lanci. Certamente, alcuni esempi di queste aree verranno scelti per essere usati, MA DEVE ESSERE CHIARO CHE LA DIFFICOLTA' di bastone (come noi conosciamo per i team) non è il punto focale di questo evento. I giudici guarderanno la consistenza e la perfezione del maneggio del bastone per ogni membro.

"MENO movimenti di bastone, , muoviti DI PIU' e sii PERFETTO" questo è il motto di questo evento.

CORPO

Come prima, l'uso del CORPO (danza e abilità di movimento) VALORIZZERANNO il disegno e contribuiranno all'EFFETTO dell'intero programma. Come nel bastone, quanto OGNI membro ha imparato deve essere dimostrate da tutti in modo PERFETTO. Tecnici: il concetto di "creare sul vostro elemento più debole" è veramente molto importante quando costruite un programma per GRUPPO. Il CORPO (testa, braccia, mani, gambe, piedi) verranno giudicati in base a quanto contribuiscono all'Effetto Generale ed al Disegno. Il CORPO verrà anche giudicato in base a quanto CONSISTENTEMENTE OGNI MEMBRO esegue ogni movimento. Ogni membro dovrebbe lavorare insieme agli altri come "UNO". Sebbene movimenti

caratterizzanti o movimenti in singolo possano essere utilizzati, ricordatevi che NON devono essere utilizzati per creare più difficoltà nel GRUPPO. Ogni movimento caratterizzante eseguito individualmente o da una coppia, per esempio, DEVE dare un contributo logico all'EFFETTO ed al DISEGNO. Il credito a questi movimenti caratterizzanti verrà considerato nella sezione EFFETTO e NON nella sezione Bastone/Corpo.

Tecnici: evitate le semplici camminate o il muoversi a caso da un punto all'altro

I Tecnici devono coreografare un lavoro di piedi specifico durante gli spostamenti.

I Tecnici devono fare molta attenzione al lavoro "sotto il girovita" di TUTTI i membri e lavorare PRIMA la PERFEZIONE dei piedi/movimenti/spostamenti, quindi lavorare la parte superiore del corpo. Facendo ciò, le fondamenta del programma saranno stabilite.

DISEGNO e COREOGRAFIA

Questa sezione è la "planimetria" o il "piano scritto" del programma del GRUPPO. Questa sezione riflette il lavoro del TECNICO. Il programma ha forme che si evolvono in modo logico e continuo? Lo staging è ben coordinato con la coreografia in modo da essere pienamente fruibile da parte del pubblico? Il fluire delle forme riflette la musica? Lo staging e le forme rappresentano uno sfondo che permette di visualizzare chiaramente il soggetto?

Questa sezione può essere impegnativa per i tecnici con poca o nessuna esperienza con lo staging o il disegno. I tecnici dovrebbero fare riferimento alle "marching band" per trarre ispirazione per il disegno e per l'uso delle forme in movimento. Tecnici: per favore visitate il sito www.micromarching.com e familiarizzate con come le forme sono scenografate e, più importante, come si muovono da una figura ad un'altra. Naturalmente questo sito è per le "marching band" ma può certamente essere applicato alle nostre necessità nel Twirling e nel nostro nuovo evento, il GRUPPO.

Le GEOMETRIE sono una cosa che il tecnico dovrebbe studiarci. E' l'uso basilare delle forme come cerchi, quadrati, con, cilindri, linee, curve. Queste figure e altre dovrebbero essere inserite nelle fondamenta del programma e il movimento e le transizioni fra queste forme dovrebbe essere costante, con parti stazionarie molto brevi.

EFFETTO GENERALE

Questa sezione ha il peso maggiore, dal momento che è legata alla parte di INTRATTENIMENTO del programma GRUPPO. Qui gli atleti "portano lo spettacolo alla vita" e comunicano con il pubblico in un modo coinvolgente, intrigante ed emozionante. L'Effetto Generale è creato dalla credibilità del soggetto, dalla musicalità del disegno e di come "parla" al pubblico, dalla PERFEZIONE visiva dell'insieme, da momenti di sorpresa, dalla bravura, eccetera. L'Effetto Generale susciterà un certo tipo di emozioni. Quando di successo, questa sezione renderà un programma memorabile. Un programma ben posizionato, intrigante, perfetto e musicale affascinerà il pubblico e farà sì che voglia di più.

Spero che questa spiegazione del nuovo GRUPPO aiuterà i tecnici ed i giudici ad iniziare sul sentiero corretto. Presto, esempi video verranno utilizzati per illustrare i concetti contenuti in questo documento.

Sinceramente

Dale White

Membro del Comitato Tecnico Esecutivo