

Promemoria

**Siete insegnanti e vi apprestate a realizzare la vostra prima coreografia?
Ecco le tappe da seguire e i rimandi di pagina per approfondire le singole fasi.**

1. Definite la situazione iniziale rispondendo alle sette domande: perché, chi, dove, quando, per chi, come e cosa? → [Maggiori informazioni](#)
-

2. Create o fate creare i primi movimenti partendo da uno stimolo. → [Maggiori informazioni](#)
- Se create voi stessi i movimenti, dovete farlo prima della lezione. In palestra analizzate con occhio critico quanto avete preparato: i movimenti sono adatti ai partecipanti?
 - Se fate creare i movimenti ai partecipanti, dovete pianificare con cura questo momento. Quali situazioni proporrete loro? Come li aiuterete?
-

3. Combinare e/o variare i movimenti della prima fase. → [Maggiori informazioni](#)
- Utilizzate le variazioni temporali, spaziali e rispetto alla forza e le combinazioni successive o simultanee per rendere più interessanti le sequenze di movimenti.
 - Non è necessario creare movimenti sempre nuovi. In una coreografia si possono ripetere gli stessi movimenti, aggiungendo semplicemente delle altre variazioni o combinandoli diversamente.
-

4. Nel dare alla creazione la forma finale, dovete tener conto dei seguenti parametri: → [Maggiori informazioni](#)
- Struttura compositiva: che forma va data alla composizione (AB, ABA, rondò, forma ispirata alla natura, narrazione o collage)?
 - Grandi momenti e momenti minimi: come mettere in evidenza alcuni momenti?
 - Formazioni: come disporre i partecipanti sul praticabile o sul palcoscenico?
 - Transizione: come passare da una formazione all'altra?
 - Direzione del corpo del danzatore: come orientare gli interpreti per farne risaltare determinati movimenti?
 - Canone e cue: come organizzare i movimenti dei danzatori nel tempo?
 - Musica: come sceglierla?
 - Costumi, trucco e accessori: come sceglierli?
 - Parametri della luce e progettazione dell'illuminazione: cosa bisogna sapere sugli effetti luminosi? Come applicarli alla creazione?