

# Stage Capi



1-2 Aprile 2017

Caltanissetta

Espressione



con la collaborazione del  
Settore  
Competenze





# Le competenze dei nostri E/G

Testi tratti da:  
*Il Quaderno delle Specialità, Brevetti di Competenza e Specialità di Squadriglia*  
Autore: Agesci, Branca Esploratori e Guide

**BREVETTO****ANIMAZIONE ESPRESSIVA**

È una Competenza che richiede la buona conoscenza di svariate tecniche espressive; capacità di gestire, di coordinare e animare fuochi di bivacco, spettacoli e veglie; capacità di comporre un copione e gestire la regia di attività espressive. Chi si prepara per questa Competenza deve comprendere l'importanza della comunicazione espressiva, del messaggio da comunicare, dell'organizzazione e della pianificazione di ogni attività espressiva complessa. Per ottenere la Competenza, occorre:

- Saper utilizzare le tecniche del mimo e della recitazione.
- A ver un repertorio di ban e danze da proporre durante le animazioni e i fuochi di bivacco (e ne tiene una raccolta scritta).
- Conoscere la scenografia, le nozioni di base di illuminazione.
- Saper approntare una colonna sonora e una proiezione di diapositive.
- Aver animato fuochi di bivacco e veglie di riflessione.
- Aver coordinato la Squadriglia o un gruppo di animazione durante un'attività espressiva.
- A ver sostenuto la regia di uno spettacolo complesso.
- A ver sviluppato un copione per uno spettacolo o attività espressiva.
- A ver approfondito le conoscenze sulle principali forme espressive dello spettacolo, come teatro, cinema e televisione.

**SPECIALITÀ DI SQ.  
ESPRESSIONE**

Una Squadriglia che sceglie di impegnarsi nell'espressione è una Squadriglia tosta, che non ha paura di entrare in scena da protagonista. Occorre destreggiarsi tra copioni, scenografie, sceneggiature, giochi, danze; organizzare e dirigere, divertire e coinvolgere, comunicare quello che si sente di più. È una Squadriglia che si interessa di teatro, cabaret, cinema e da quanto osserva prende spunti e idee.

- Mettere in scena uno spettacolo tratto da un testo originale e non (cioè scritto da voi o da altri) per il Reparto, per i genitori, per il gruppo ecc.
- Organizzare uno spettacolo di strada (in una piazza della città o di un paese).
- Organizzare una gara di cori per Sq.
- Comporre un canzoniere di Reparto e animare i canti al campo estivo o invernale.
- Organizzare una veglia di riflessione per il Reparto.
- Gestire un programma di animazione spirituale per il Reparto, in collaborazione con l'assistente ecclesiastico, utilizzando tecniche espressive (mimo, recitazione, lettura, coro parlato, canto ecc.).
- Organizzare una rievocazione storica in costume, prendendo lo spunto da tradizioni locali.
- Realizzare un cortometraggio.
- Organizzare una gara di pittura e disegno tra i gruppi scout della propria zona.
- Organizzare una mostra di attività artistiche (disegno, pittura - anche su vetro e stoffa -, ceramica ecc.) e da tempo libero (modellismo, filatelia ecc.) con i lavori realizzati da scout e loro famigliari della propria zona.
- Scrivere e realizzare un film (adeguato alle proprie possibilità tecniche).

## SPECIALITÀ

### ARTISTA DI STRADA

#### **Che cosa devi conoscere?**

Conoscere le tecniche basilari di recitazione della clownerie, del teatro di figura, della pantomima e del mimo. Conoscere come usare, in un teatro di strada, l'espressione del corpo, la mimica facciale, la dizione e l'impostazione del tono di voce. Conoscere le principali tecniche di giocoleria con l'uso di oggetti specifici quali: palline, cerchi, birilli, diablo, ecc. Sapere quali sono le principali tecniche: di acrobatica, di trucco e costumistica per spettacoli di strada.

#### **Che cosa devi saper fare?**

Costruire trampoli e attrezzi di scena; utilizzare la tecnica espressiva della clownerie, del mimo e della pantomima per la presentazione di scenette nell'animazione di fuochi di bivacco; inventare e rappresentare sketch di Squadriglia prendendo spunto da favole famose e da storie raccontate in barzellette o aneddoti popolari; allestire la cassa di sq. e/o il magazzino di Reparto con attrezzi, costumi e strumenti di supporto alle tecniche di animazione di strada e di piazza.

## SPECIALITÀ

### ATTORE

#### **Che cosa devi conoscere?**

Le principali tecniche espressive (mimo, recitazione, coro parlato, ombre cinesi, quadri fissi, ecc); i vari tipi di fuochi scout (di campo, di bivacco, di gioia, veglia, ecc.); i vari tipi di trucco e travestimento; elementari nozioni di storia del teatro e di scenografia; rudimenti di dizione. Conoscere i principali teatri della tua città. La scaletta da utilizzare per un fuoco al campo estivo.

#### **Che cosa devi saper fare?**

Predisporre adeguatamente l'area del fuoco e la disposizione dei partecipanti secondo il tipo di evento. Imparare e recitare in più di un'occasione una parte teatrale complessa. Saper improvvisare davanti al pubblico. Gestire con disinvoltura un piccolo spettacolo singolo, di Squadriglia o di Reparto. Saper gestire un fuoco serale. Realizzare una cassa di espressione di Squadriglia o di Reparto. Preparare costumi e travestimenti con l'utilizzo di poco materiale. Saper improvvisare davanti al pubblico.

## SPECIALITÀ FOLCLORISTA

### Che cosa devi conoscere?

I concetti di tradizione, usanza, cultura; la storia locale della tua regione e dell'Italia; la storia e le tradizioni di un'altra regione o di un'altra nazione; le principali ricorrenze e festività locali, con il loro significato e la loro storia; i principali canti e danze tradizionali locali e della tua regione; le nozioni di base di dialetti e lingue, oltre alle diverse culture ed etnie, del territorio in cui ha sede il gruppo.

### Che cosa devi saper fare?

Spiegare e raccontare le tradizioni più significative del luogo in cui ha sede il gruppo, della sua provincia e della sua regione, anche attraverso manifesti, piccole pubblicazioni, attività espressive. Indicare le date delle feste tradizionali locali. Preparare un costume tradizionale. Raccogliere in un album fotografie o disegni dei costumi e delle ricorrenze locali. Animare attività espressive che abbiano un legame con le tradizioni e la cultura locali. Prendere contatto con gli organi e le associazioni che preservano le realtà culturali del territorio (assessorati alla cultura, enti provinciali e regionali per il turismo, associazioni Pro loco ecc.). Cantare e insegnare canti tradizionali popolari. Insegnare una danza tradizionale.

## SPECIALITÀ REGISTA

### Che cosa devi conoscere?

Conosce le principali tecniche espressive e le basi della storia del teatro e dello spettacolo. Conosce le nozioni di basi sulle tecniche di illuminazione, per disporre un palcoscenico e organizzare l'allestimento di un angolo per il fuoco di bivacco. Conosce le nozioni di base sull'uso di amplificazioni sonore, registrazioni audio e video. Avere nozioni di base sull'uso delle tecniche multimediali

### Che cosa devi saper fare?

Organizzare e mettere in scena recite di Squadriglia o di Reparto, sia utilizzando copioni già disponibili che inventandone di nuovi. Sa ideare una sceneggiatura, scrivere un copione o un canovaccio per la recita a soggetto. Sa distribuire gli Incarichi e i ruoli avendo cura lo sviluppo complessivo di uno spettacolo. Comporre e aggiorna un quaderno delle realizzazioni in cui annota le rappresentazioni eseguite, secondo lo schema dell'Impresa: ideazione, progettazione, realizzazione e verifica.

# Capi e Fuoco di Campo

Lascia pure che siano i più giovani a preparare e a dirigere il fuoco di campo, affidalo senza paura agli specializzati, agli entusiasti; tu sarai sempre presente e pronto a dare quei suggerimenti, quelle indicazioni, soprattutto quel tono che è frutto di una esperienza e di una preparazione maggiore. Preparati ad accettare realizzazioni diverse da quelle che avresti desiderato.

- Consigli ai capi:**
- al fuoco pretendete il *meglio*, stando magari in silenzio;
  - seguite ogni particolare, con un gesto o un sorriso incitate un attore o aiutatene un altro;
  - evitate di sciupare la bellezza del luogo con canti, giochi e scene che non siano di buon gusto;
  - siete in ogni momento il guardiano della Legge, intervenite, quindi, se notate qualche scorrettezza o indelicatezza contro di essa;
  - ricordate che *l'educatore colui che sa rendersi inutile*.

Il Fuoco di Campo è la forma più autentica dell'espressione drammatica scout, l'unica che realizza in modo perfetto le tre condizioni indispensabili di qualunque realizzazione di espressione drammatica; essere contemporaneamente gioco drammatico, teatro totale e pubblico partecipante.

Riccardo Varvelli



A te fratello capo, il fuoco di campo è una meravigliosa carta educativa che noi abbiamo in mano, la manifestazione scout che più impressiona i nostri ragazzi e il mondo che ci circonda. È il ricordo più suggestivo che rimane nel cuore dei giovani anche quando, diventati adulti, ritornano ai lieti ricordi di una vita trascorsa serenamente tra gli scouts.

Fratello Capo, sono le fiamme accese nel cuore nella prima giovinezza, le fiamme viste splendere reali ai nostri fuochi di campo che si mantengono vive nell'anima. È per mezzo di esse che i nostri ideali, gli ideali di un tempo possono avere, ancora e sempre, un'azione sullo spirito assopito; sono loro che con benefici **ritorni di fiamma** ripresentano vivi e validi i sentimenti più belli della gioventù alla luce della Promessa e della Legge scout. Il fuoco di campo non ha soltanto, come la maggior parte delle attività scout, per teatro la natura; esso ha la particolarità di avere per quadro la notte, con la sua nobiltà e i suoi segreti. A te la cura di coordinare tutta la gamma delle possibilità, il canto e la parola, il mimo e la danza, il dialogo e il racconto, valorizzando il lato emotivo e artistico della cornice. Il bagliore del fuoco magnifica la natura che ci circonda e squarcia le tenebre.

Luciano Ferraris





# Come si svolge un Fuoco di Campo

Il fuoco di campo si svolge in un clima di gioia: gli amici sono riuniti in cerchio ed al centro di questo, il fuoco che riscalda e illumina. Nel cerchio si canta, si parla, simima si danza, si gioca. si grida, si agisce insieme (perché anche chi ascolta sa che dopo qualche istante toccherà a lui essere protagonista).

Se fin dal primo cerchio abituiamo i nostri E/G ad un clima di allegria, di sane risate, di applausi calorosi, verrà loro spontaneo accostare l'impressione della comunità a quella della serenità. Questo contribuirà alla formazione di ragazzi e ragazze socievoli, semplici, spontanei, consapevoli di poter essere se stessi anche in gruppo, o in una folla, capaci di esprimere le loro idee di fronte a numerose persone e, di conseguenza di difenderle senza falsi timori.

**Luogo:** - poco lontano dal campo, ma selvaggio e caratteristico;

- pulito;

- facilmente raggiungibile;

- scarse possibilità di incendio, mancanza di erba bassa;

- presenza di grandi alberi (possibilmente pineta o bosco)  
per sentirsi maggiormente partecipi della natura;

- cornice fantastica del paesaggio  
(ottimi sfondi rocciosi, castelli, avvallamenti, conche, cave naturali);

- in caso di vento attenzionarne la direzione per monitorare fumo e faville;

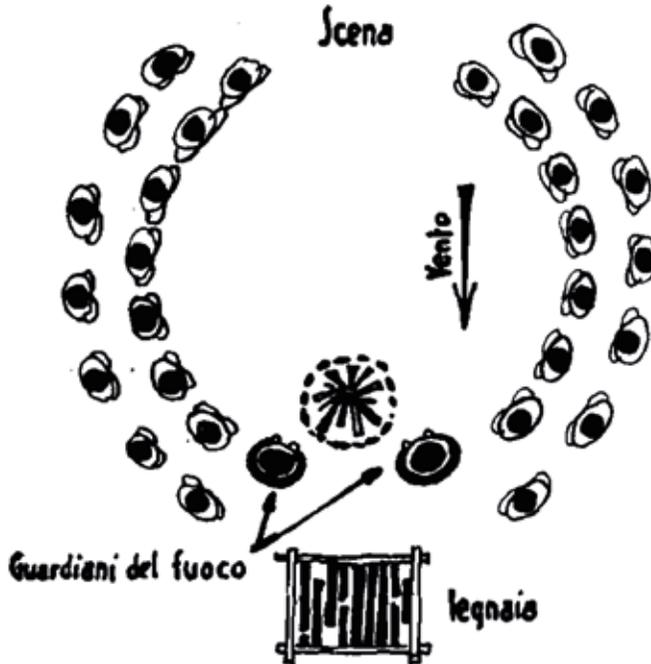
- considerare innanzi tutto il numero dei partecipanti tenendo presente che più piccolo questo sarà, e più raccolti, interessati, illuminati., riscaldati e meno distratti saranno gli E/G;

# Disposizione e assetto di un Fuoco di Campo

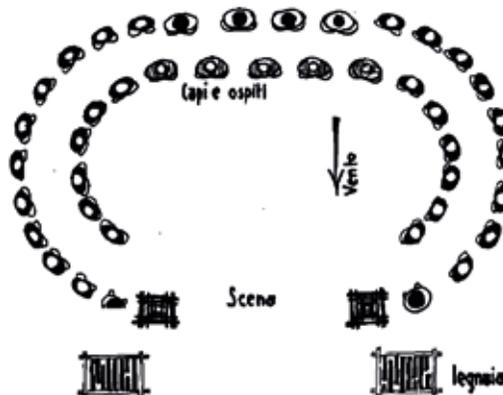
**Fuoco al centro:** adatto ai casi in cui non si prevede azione al centro del cerchio, e quando i partecipanti non sono troppi. La disposizione dei ragazzi sarà quella di un fitto cerchio, senza spazi liberi. questa la disposizione tradizionale del fuoco di bivacco in cui si parla, si canta, si discute e si legge.



**Fuoco eccentrico:** se il programma della serata richiede spazio al centro, gli E/G vengono disposti su due file, scalate tra loro. Questo è il tipico fuoco di campo. La disposizione del fuoco si scosta da quella centrale, perchè la luce al centro disturberebbe la osservazione (metà dei presenti si troverebbe infatti ad avere la scena controluce)



**Due fuochi:** quando il numero dei partecipanti al fuoco è elevato il cerchio diventa una ellisse ed i due fuochi vengono collocati ai lati della scena. I partecipanti possono essere disposti su file. La legna, ben ordinata, dovrà essere disposta fuori dal cerchio.

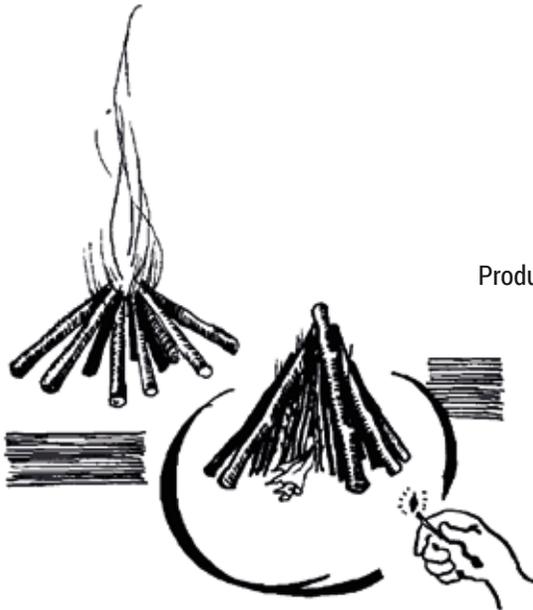


# Il Fuoco

Se il fuoco sarà fatto sull'erba è indispensabile effettuare, prima della preparazione dello stesso, un lavoro di ripulitura, togliendo eventuali rametti ed erba secca in modo da garantirsi da incendi. Sul suolo preparato va praticata una leggera cunetta. È sempre buona norma quella di costruire il fuoco su una base sollevata dal terreno, costruendo una piattaforma di pietre e terra che aiuti sia l'aerazione della fiamma, sia l'isolamento dal terreno, e ne aumenti, con la maggiore altezza, la possibilità di illuminazione. La base di pietre permette inoltre di non lasciare tracce di bruciato sul terreno. Essa può essere circolare o quadrata.

**Il cono:**

- carta spiegazzata, asciutta, disposta in modo da averne una lunga coda esterna (esca) nella direzione in cui viene il vento;
- piccola piramide di rami piccoli e secchi, sopra la carta;
- della piramide con carta secca. senza omettere di lasciare in basso, intorno all'esca, una apertura nella direzione da cui soffia il vento;
- costruzione di una seconda piramide di rami leggermente più grossi dei primi, a ricoprire la carta;
- altra ricopertura di carta sulla seconda piramide;
- confezione della terza piramide, con rami più grossi degli altri, e così via fino a che il mucchio di legna abbia raggiunto la misura desiderata.



## Legna grossa

Dura nel tempo e riscalda

## Legna media

Produce fiamma viva

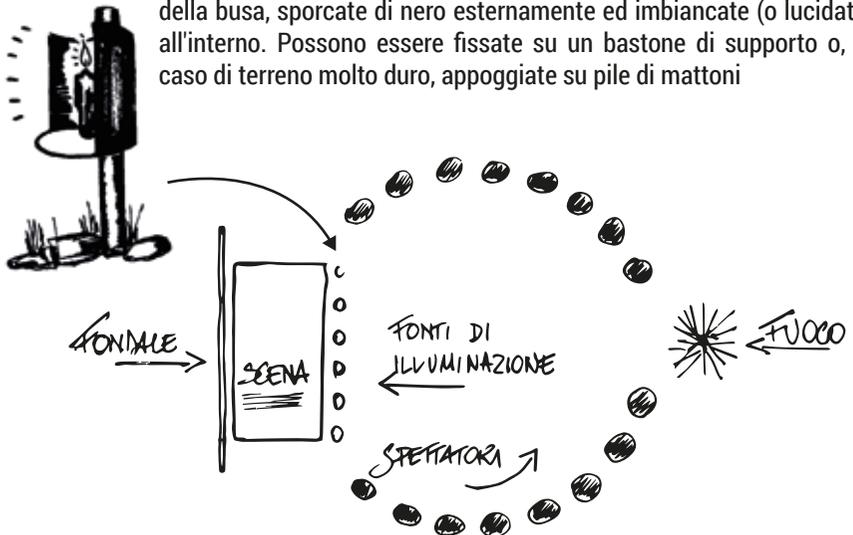
## Legna piccola

Produce fiamma viva per la luce

- La legna:**
- il melo brucia e dà buon profumo;
  - il frassino brucia bene, sia secco che verde; è facile da tagliare e da spezzare; è eccellente se mescolato con legno più tenero;
  - il faggio, tanto verde quanto secco fa una bella fiamma;
  - la betulla si accende facilmente e brucia bene;
  - il castagno brucia bene solo se è secco;
  - il sambuco brucia bene ma dà fumo acre;
  - l'olmo si accende difficilmente brucia male, senza fiamma;
  - l'agrifoglio brucia bene da verde; fa una bella brace;
  - il tiglio quando è secco dà molto calore;
  - la quercia brucia lentamente e regolarmente;
  - il pino è buono per avviare il fuoco, ma brucia troppo rapidamente;
  - il sicomoro deve essere asciutto, e in tal caso dà buon calore.

- Colorare il fuoco:**
- colore blu ottiene con polvere di zolfo;
  - il rosso si ottiene con polvere di nero fumo;
  - il verde si ottiene con: polvere di rame e solfato di rame;
  - il giallo si ottiene con sale grezzo o resina;
  - il bianco si ottiene con magnesio.

**Candele:** Sono le fonti di illuminazione più comode in un campo scout, certo le meno costose. Hanno scarso potere illuminante ed occorrono perciò in gran numero. Indispensabile il paralume, e che siano sollevate dal suolo. È facile eseguire questa sistemazione: bastano le latte vuote della busa, sporcate di nero esternamente ed imbiancate (o lucidate) all'interno. Possono essere fissate su un bastone di supporto o, in caso di terreno molto duro, appoggiate su pile di mattoni



# Ombre

Una sorgente di luce, un corpo opaco, uno schermo. È tutto qui: il corpo opaco, interposto fra la sorgente e lo schermo, produce l'ombra che gli spettatori, disposti dalla parte opposta dello schermo, potranno osservare. Insomma, senza sfogliare libri sulla teoria delle ombre, è sufficiente fare delle ombre per capire.

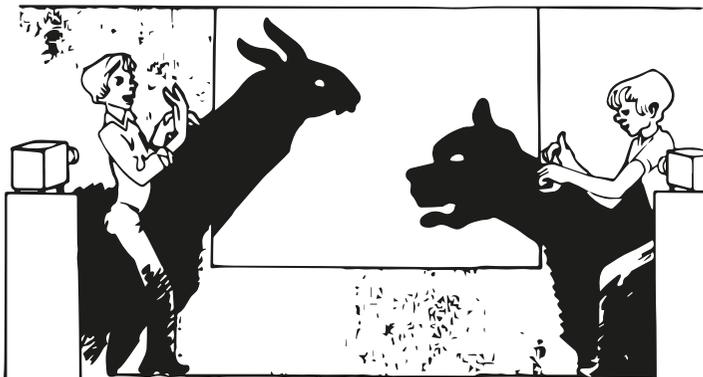
Ed ecco allora come fare queste ombre: con le mani, con le sagome di cartone fisse o articolate (ombre Malesi), con il proprio corpo (ombre Cinesi).

## Ombre Cinesi con le mani

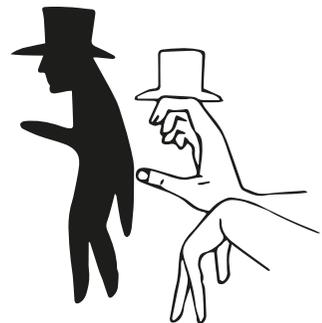
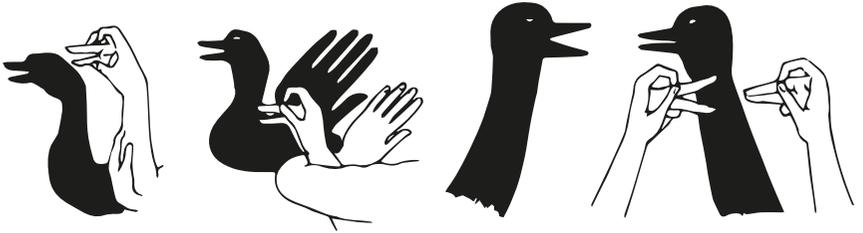
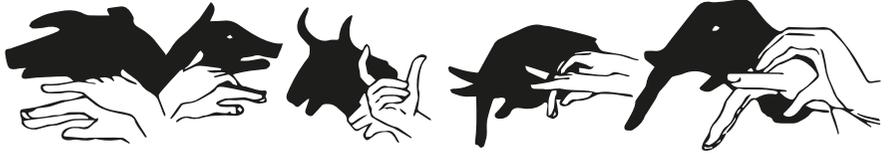
Le indicazioni sono veramente poche. Per evitare che il corpo di chi produce le ombre compaia sullo schermo, conviene decentrare la luce: in questo modo, pur restando 'nascosti dietro la quinta laterale, le ombre si sposteranno un po' di più verso il centro dello schermo. Disponendosi come è indicato nella figura e producendo le ombre secondo i disegni che seguono, è chiaro che esse risulteranno tutte voltate verso destra (per chi guarda).



Volendo realizzare una storia con alcuni di questi personaggi, converrà far comparire delle figure anche dall'altra parte. Basterà sistemare un secondo proiettore dal lato opposto, da accendere alternativamente al primo.



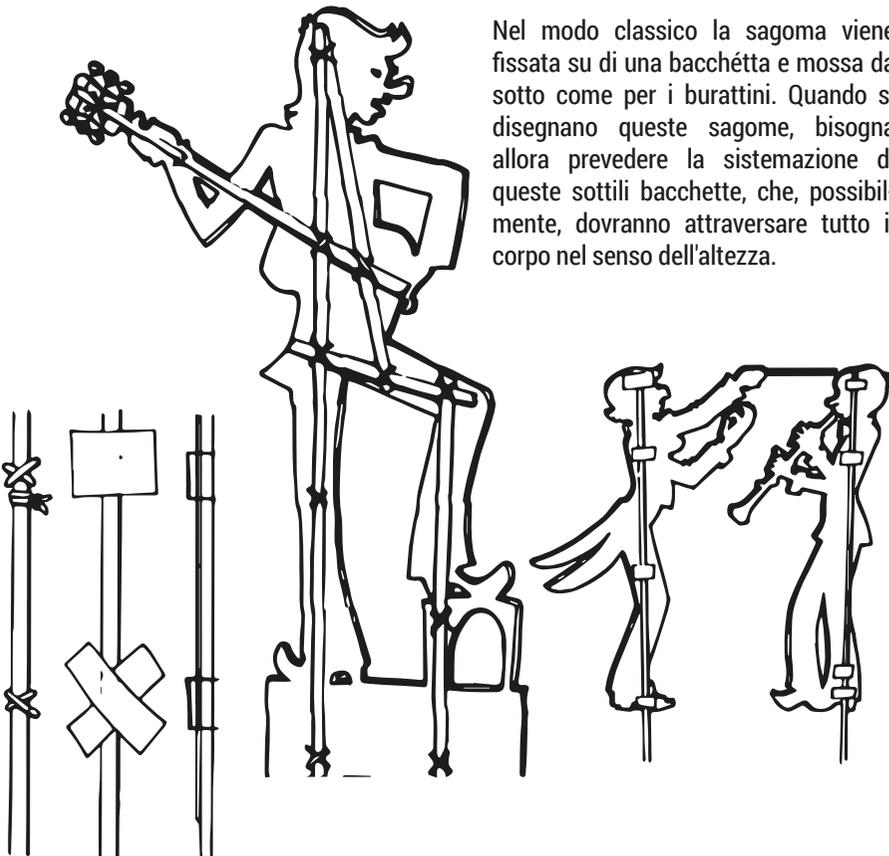
Con qualche piccolo ritaglio di cartoncino e altri semplici oggetti, si migliorano ancora di più i risultati.



## Ombre Malesi con sagome fisse...

È evidente che non tutte le immagini, una volta ridotte in sagome, vanno bene: si preferiranno i profili piuttosto che le foto di fronte; ma dopo una... cinquantina di sagome inutilizzabili, si fa l'occhio e non si sbaglia più. Come cartoncino per le sagome piccole, bisogna sceglierne uno facile da ritagliare con le forbici. Non si abbia timore per la loro rigidità: qualche rinforzo con il nastro adesivo o con del fil di ferro risolverà ogni problema. Per sagome più grandi, o si passa decisamente al legno compensato, che è facilmente ritagliabile con il seghetto da traforo, o, più semplicemente, si rinforzano le sagome in semplice cartoncino con dei listelli di legno. Non è necessario che queste sagome grandi vengano disegnate e tagliate in un pezzo solo: ogni giunzione delle eventuali parti (si pensi ad esempio al tronco e ai rami di un albero) scomparirà nella proiezione dell'ombra. Per fissare le sagome ai listelli di sostegno, sono molto comode quelle pistole sparapunti usate dai tappezzieri. Le dimensioni delle sagome dipendono dall'uso che se ne vuoi fare e dall'ambiente ove le si vuoi rappresentare. Si tenga conto comunque del fatto che, anche qui avviene quella curiosa magia osservabile nel teatro dei burattini e delle marionette: concentrando la propria attenzione su marionette alte non più di 40 centimetri, si ha la sensazione che esse siano molto più grandi.

Nel modo classico la sagoma viene fissata su di una bacchetta e mossa da sotto come per i burattini. Quando si disegnano queste sagome, bisogna allora prevedere la sistemazione di queste sottili bacchette, che, possibilmente, dovranno attraversare tutto il corpo nel senso dell'altezza.



I **profili dei panorami** (città, bosco, casa strada...) possono essere sistemati un po' più distanti dallo schermo: risulteranno più grandi e leggermente sfuocati; su di essi si staglieranno bene le sagome più scure e nitide dei personaggi, messi più vicini allo schermo. Soprattutto le sagome dei panorami, ma anche quelle dei personaggi, è bene che siano « alleggerite » con delle parti trasparenti colorate. Si possono utilizzare quei fogli di plastica colorata che servono per foderare i libri, facendo attenzione a scartare il tipo zigrinato che è poco trasparente, se non a contatto con lo schermo.



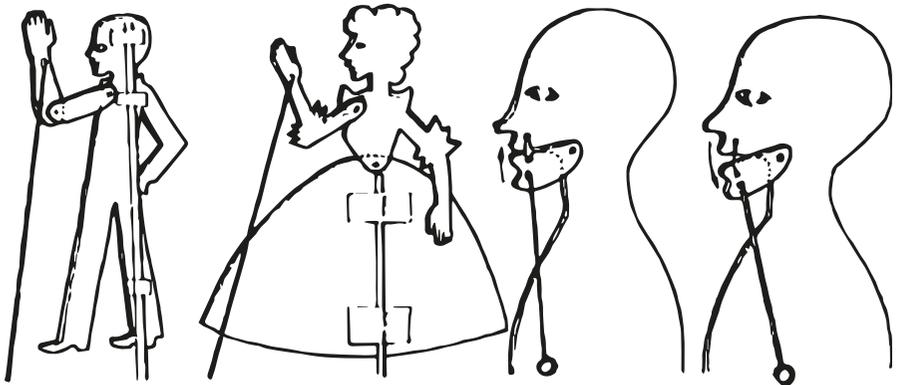
Le sagome, di misure molto ridotte, possono essere issate sulle dita; così, più personaggi possono essere rapidamente mossi, interpretando dialoghi, camminate, eccetera.

### ... o con sagome articolate

Il passo successivo è quello di rendere più dinamiche le ombre operando delle articolazioni nelle sagome. È ovvio che in una figura umana riprodurremo alcune delle articolazioni proprie del corpo umano: spalla, gomito, anca, ginocchio; in sagome più grosse, articolare il mento aiuterà a comprendere chi sta parlando.

Una bacchetta principale sarà fissata al corpo e funzionerà da sostegno; un'altra sarà attaccata al polso di una mano e articolerà il braccio.

Volendo far compiere alcuni movimenti anche al secondo braccio, si potrà collegare con una sottile bacchetta terminante ad anello il secondo polso con il pollice della mano dell'operatore che reggeva la bacchetta principale: il secondo braccio farà ovviamente dei movimenti meno ampi del primo, ma aiuterà nell'espressione.

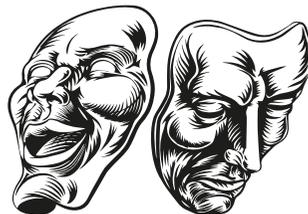


# Espressione totale

Per espressione totale si intende quella forma espressiva che permette l'uso totale di tutti i mezzi di cui dispongono gli E/G: canto, dizione, grida, respiro, silenzio, mimica, danza. Attore del teatro totale sarà dunque colui che mette se stesso, completamente, a disposizione della espressione drammatica. Tutto se stesso, la sua intelligenza, la sua agilità e le sue braccia, le sue gambe, la sua voce, il suo modo di sorridere, di recitare, di cantare, di camminare, insomma il totale delle sue capacità.

Essendo lo scoutismo un metodo di educazione attiva non sfugge a nessun Capo la grande azione educativa di questa forma espressiva. Essa infatti mira ad aiutare il ragazzo a diventare padrone dei suoi mezzi, a realizzare il meglio di ad avvicinarsi a ciò che vuole essere come uomo completo. È il ragazzo il protagonista della sua educazione, colui che collabora rendendosi disponibile; l'educatore lavora, ma all'esterno.

Per scoprire se stesso il ragazzo deve esprimersi. Per conoscere il ragazzo e poterlo educare l'educatore deve osservarlo e seguirlo mentre egli si esprime. Espressione e tutto quello per cui una persona si esteriorizza: i gesti e le parole, i movimenti della fisionomia, gli scatti di impazienza e gli scoppi d'ira, le grida dopo una emozione, il modo di tenere le mani, di sedersi, di camminare. Solo se il ragazzo è invitato, per esempio, a camminare da zoppo. da orgoglioso, da cieco, egli riesce ad analizzare per paragone il suo modo di camminare e può quindi, correggersi e completarsi. Solo se durante la prova il Capo gli ha insegnato ad usare disinvoltamente delle proprie mani, 'egli si accorge di avere la goffa abitudine di tenerle nelle tasche o di cincischiare la cintura; e solo eseguendo esercizi mimici egli riconosce la sua mancanza d'agilità e di elasticità. Per il Capo intanto, osservare i ragazzi mentre provano i diversi compiti, seri, comici o caricaturali, mentre manifestano le loro preferenze o criticano le prove altrui, è un modo sicuro per conoscerne il carattere. Un E/G timido o che teme il ridicolo, può riuscire a nascondere questa sua debolezza in qualunque altra attività ma quando gli viene chiesto di rappresentare un ruolo brillante non può fare a meno di tradirsi. Oppure riesce a vincersi anche in questa occasione ed allora l'intento educativo è raggiunto. Ma una vera conoscenza di sé la si ottiene solo completandola con la conoscenza degli altri. Ed è attraverso la paziente osservazione dei caratteri diversi ed opposti, attraverso l'analisi dell'ira, dell'eccitazione, del nervosismo o della disperazione, che il ragazzo può giungere alla conoscenza esatta degli altri e dei vari sentimenti. Quando riuscirà ad imitarli, a farli propri vivendoli, allora sarà sicuro di comprenderli, di conoscerli esattamente. Le abitudini della vita attuale vedono prevalere l'egoismo e l'egocentrismo sulla comprensione e sul rispetto altrui. Attraverso l'espressione drammatica il ragazzo si abitua a mettersi nei panni degli altri ed il suo contatto personale ne viene arricchito e completato.



# Coro Parlato

Il coro parlato presume una buona preparazione in dizione e ne è la sua applicazione più completa. Può essere attuato da un minimo di tre elementi fino ad un massimo di dieci (salvo eccezioni), ed è commentato da poche illustrazioni mimiche aventi lo scopo di introdurre il dialogo e di riempire le pause.

- Essenziali:**
- buona dizione, limpida e chiara;
  - recitazione con una tonalità superiore a quella del comune parlare, per dare alla parola quella sonorità che è necessaria per farsi sentire da tutto il cerchio;
  - e timbro di voce uniformati, in modo che sin dalla prima battuta risulti una voce identica per tutti;
  - intonazione perfetta; senza il coro parlato risulta stanco, monotono, inefficace.
  - un tempismo assoluto negli attacchi, ed una uniformità e nei gesti che devono essere ampi e marcati, ma non esagerati.

# Canto Mimato

Come il coro parlato è l'applicazione più completa della dizione, allo stesso modo lo è il canto mimato per la mimica. Purché eseguito con sincronismo e con stile, il canto mimato è una forma di espressione che può essere presentata a qualsiasi pubblico ed in qualsiasi momento: è sempre un numero di sicuro successo.

- Essenziali:**
- la buona preparazione in mimica,
  - il sincronismo: cioè l'esatto succedersi dei movimenti eseguiti contemporaneamente da parte di tutti gli attori,
  - lo stile: cioè una mimica misurata e precisa dei gesti che accompagnano le parole.

Il numero degli attori può variare da cinque a sette, non di più. Se il canto è a più voci l'effetto risulta migliore. Per gli attori del canto mimato è più importante essere intonati che essere dei bravi mimi, ma ciò non significa che essi non debbano studiarsi ogni gesto in anticipo e preoccuparsi della espressione mimica. Il costume è sempre quello essenziale, costituito il più delle volte dal costume base e da un particolare identico per tutti. **Per creare il canto mimato** ci si basa su una musica orecchiabile e su parole commentabili da una azione mimica. È buona regola rompere l'azione cantata con brevi intervalli di parlato eseguiti all'unisono, oppure con battute di dialogo tra due attori. La mimica che accompagna le parole del canto deve essere scarna e precisa.

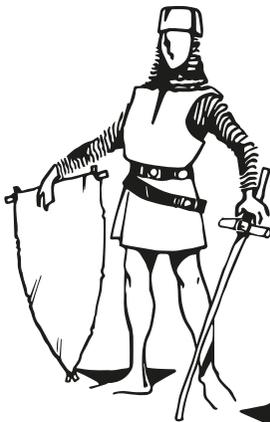
# I costumi

Il costume di scena degli scouts non deve mai essere acquistato o affittato, perchè snaturerebbe la funzione spontanea e semplice dell'attività. Al contrario deve essere il frutto dell'impegno creativo, del lavoro e dell'intraprendenza del singolo (e della squadriglia). Soprattutto in assenza di scenografie il costume diventa indispensabile. Basta poco per creare un personaggio, un'epoca o un ambiente.

## Cos'è il costume?

Consiste nel riprodurre il più fedelmente possibile, con stoffa, carta, ritoccando o modificando indumenti già esistenti, gli elementi necessari per "vestire" in ogni particolare il personaggio che si vuole attuare.

**appunti:** - per quanto completo il costume deve essere sobrio e pratico, non impacciare i movimenti;  
- è inutile arricchirlo di particolari se questi non possono essere apprezzati dal pubblico. Siano pochi, ma evidenti;  
- il costume deve essere forte, resistente a strattoni, a cadute, a sforzi.  
Un costume che va in pezzi durante una scena fa andare in pezzi anche tutto il resto.



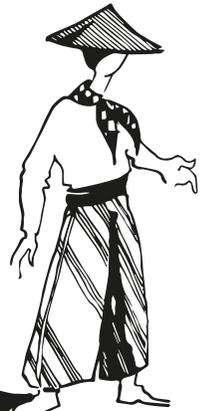
*Crusciato*



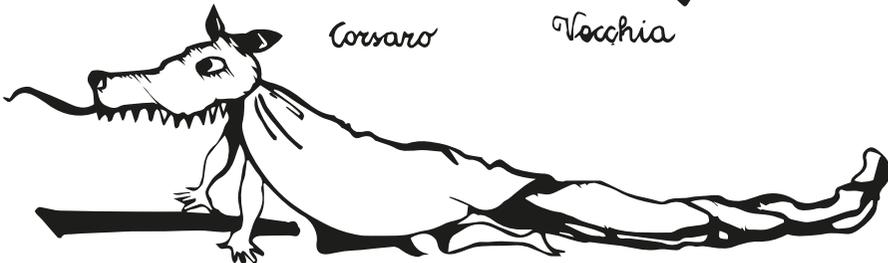
*Corsaro*



*Vocchia*



*Cinese*



Bisogna fare attenzione al fatto che gli E/G (in particolare quelli più inesperti) tendono ad ammassare tutti i capi di vestiario che riesce a reperire, solo per il gusto di indossarli, senza tener conto delle caratteristiche del costume del personaggio che deve interpretare (naturale che sia così anche per le scarse cognizioni storiche possedute dai ragazzi).

## Il costume essenziale

Un numero di espressione che scaturisce dalla l'osservazione di un fatto reale comporta facilmente la rappresentazione di un soggetto, con caratteristiche ben precise. Un costume base, in tal caso, non sarà sufficiente ad inquadrarlo, potrebbe anzi provocare confusione. Nel caso di un costume completo l'argomento non è neppure da affrontarsi, in quanto il riconoscimento è immediato, proprio grazie agli abiti del personaggio. Volendo invece conservare il costume base si può risolvere il problema sovrapponendo ad esso pochi elementi di abito completo, elementi ritenuti essenziali per la individuazione del personaggio.

Questi elementi particolari, variabili col variare della interpretazione, costituiscono il costume essenziale, perchè non sono altro che una sintesi, una riduzione alla parte essenziale del costume completo. Per la sua confezione si può ricorrere indifferentemente alla carta o alla stoffa. L'esperienza dimostra però che è più conveniente dare la preferenza alla carta perchè le parti costruite con essa risaltano meglio sul costume base, il quale è sempre di stoffa.

- esempi:**
- soldato: bustina e cinturone;
  - giornalista: visierino alla fronte, taccuino in mano;
  - crociato: elmo stilizzato, mantella, gonnellino;
  - scolaro: cappellino da marinaio, fiocco al collo;
  - aviatore: casco, guantoni, occhialoni;
  - corsaro: fazzoletto in testa, occhio bendato, fascia in vita;
  - cameriere: nera, tovagliolo al braccio;
  - vigile urbano: casco, sfollagente...



# Calarsi nella parte

Calarsi nella parte è la parola d'ordine per ogni attore che si rispetti.

Sia che si tratti di una scenetta che dura pochi minuti, sia che si metta in scena un dramma o una commedia per intero, lo studio del personaggio è importantissimo per garantire una buona riuscita del lavoro. Partiamo dalla premessa che ogni persona è, di per sé, un personaggio: perché è inserita in un contesto culturale, sociale e temporale che ne condiziona il comportamento, la gestualità, l'atteggiamento del corpo. Questo è ancora più vero per gli abiti e non è limitato alla sola scelta dell'abito corretto, ma continua anche nel modo di indossarli, nell'uso degli accessori di abbigliamento, nell'uso degli strumenti di lavoro. Sbagliare la comprensione e la rappresentazione del "carattere" può portare a un fiasco completo della nostra esibizione, quindi è molto consigliabile prepararsi bene.

La prima cosa da fare è, da buone Guide e Scout, osservare. Prima gli attori a teatro o alla televisione, notando come si muovono, se insistono su comportamenti ripetuti (gesti o atteggiamenti), come usano gli abiti e gli accessori sulla scena. L'osservazione, se lo spettacolo è ai giorni nostri, si può spostare anche alla vita quotidiana. I mestieri hanno abiti e attrezzi caratteristici, che bisogna imparare a indossare e usare per rendere al meglio il personaggio.

Alla fine di tutto ci si confronta con il (o la) regista, ci si occupa della sceneggiatura, si cura scenografia e costumi e si inizia a individuare l'abbigliamento e il trucco necessari. Per questo si può usare, come semplice indicazione, l'elenco di caratteristiche più comuni da prendere in considerazione.

## Gestualità e posture in scena

L'atteggiamento del corpo e i movimenti dell'attore, durante una scena, sono suggestivi, cioè sono capaci di suggerire qualcosa allo spettatore. Possono esprimere emozioni e stati emotivi, ma possono anche suggerire oggetti, elementi immaginari. Il nostro cervello è abituato, senza che noi ce ne rendiamo conto, a interpretare posture e movimenti, perché il linguaggio del corpo è fondamentale nelle relazioni sociali e personali. Questo fa sì che, in un certo qual modo, siamo condizionati a raffigurare mentalmente anche qualcosa che non vediamo realmente, se l'atteggiamento della persona che osserviamo è adeguato.

Un gomito messo di lato e il corpo un po' sbilanciato verso quel lato ci faranno quindi pensare a un tavolo o un comodino, il movimento di apertura di una porta farà in modo che se ne dia per scontato l'esistenza. Il mimo è la tecnica più adatta alla rappresentazione delle cose inesistenti: con gesti e atteggiamenti si è in grado di disegnare spazi ed elementi immateriali. Ci sono alcune regole basilari, per creare oggetti ed elementi scenici con i gesti: **essere coerenti** (se in un angolo della scena chiudo una porta, per passare di lì dovrò riaprirla, se delimito un mobile, non potrò passarci attraverso);

**usare pochi gesti** (continuare a insistere per delimitare i contorni di un oggetto, renderà meno efficace la suggestione, meglio pochi movimenti ben scelti).

## Il mimo

Le tecniche mimiche possono permettere anche di utilizzare un messa in scena più minimale, con pochi oggetti reali e poche o nulle scenografie. Non è necessario, quindi, avere un libro reale, se l'attore è in grado di mimarne l'esistenza, come non c'è bisogno di porte o finestre reali. È soprattutto attraverso il gioco delle mani e della postura che si riesce a delimitare i contorni degli oggetti, i movimenti contribuiranno a precisare meglio tutto. Per allenarsi al mimo ci si può mettere di fronte a uno specchio, in modo da rendersi conto meglio dei propri movimenti e dell'efficacia delle posture che vogliamo assumere. Si può cominciare delimitando un tavolo, una sedia, per poi passare a un libro, a oggetti di uso comune come cucchiaio e piatto, ombrello, abiti. Si possono anche utilizzare persone al posto di attrezzi di scena: mettendosi a quattro zampe si può diventare tavoli e panche, in piedi e con le braccia atteggiare nella giusta postura si può essere eleganti attaccapanni; restando immobili si può diventare bellissime statue. Preparandosi bene, si possono rappresentare scene di vita quotidiana: a casa, in ufficio, in fabbrica. Alla fine ricordiamoci sempre che il mimo è essenzialità: con poco si fa immaginare tanto.

## Il trucco

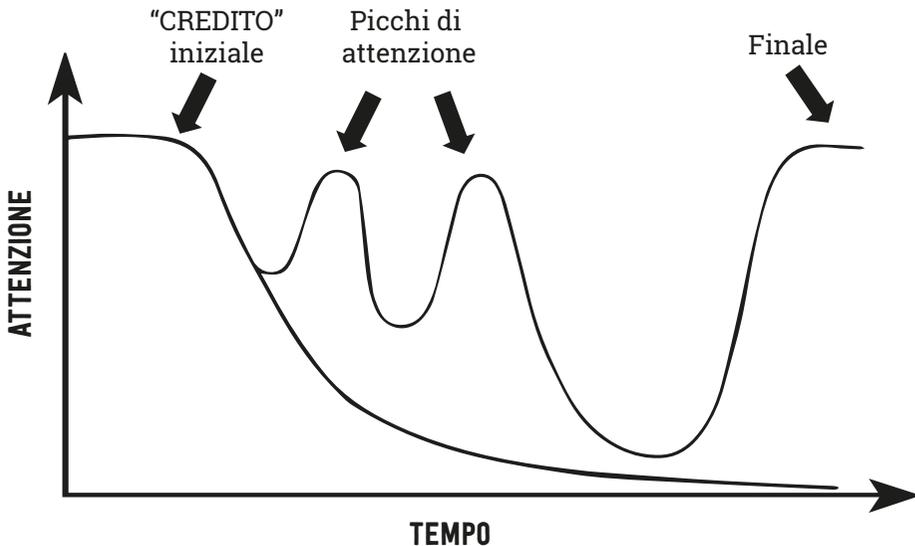
A differenza del trucco di tutti i giorni, quello teatrale ha delle caratteristiche proprie: poiché lo spettatore vede l'attore a distanza l'obiettivo è evidenziare i tratti del suo volto e insieme sottolineare i lineamenti a seconda del personaggio che interpreta. Il trucco teatrale non è fatto quindi per essere visto da vicino e può apparire pesante; ciò non vuol dire "esagerato" e quindi necessita di alcuni accorgimenti di base.

**viso:** Applicare il fondotinta con l'aiuto di una spugnetta, per rendere il viso omogeneo. Il colore dipenderà dal personaggio: rosato per un giovane, tendente al grigiastro per un anziano. Per le guance va usato un fard di colore più brillante, da applicare sulla parte alta degli zigomi.

**occhi:** Con la matita accentuare le sopracciglia e sottolineare il contorno degli occhi. La linea superiore dell'occhio si può prolungare di un centimetro verso l'esterno, con un movimento a salire, mentre quella inferiore va fatta leggermente staccata dalle ciglia (ciò crea più volume); le due linee non si incontreranno (si eviterà l'effetto "occhi a palla") e gli angoli esterni ed interni dell'occhio vanno colorati di bianco.

**bocca:** Contornare le labbra con la matita, andando anche un po' oltre il bordo naturale se le labbra sono piccole, quindi riempire il contorno con il rossetto.

# La curva dell'attenzione



- La curva ideale:**
- alternare danze, giochi, canti, scenette in maniera intelligente
  - preparare una scaletta informandosi sul tipo di intervento delle altre sq.;
  - tenere pronte delle danze o bans coinvolgenti per i momenti di calo di partecipazione;
  - collocare al centro le cose più grosse che necessitano di più attenzione;
  - lasciare "scemare" il bivacco verso la fine in modo da condurre verso la parte seria senza sbalzi;
  - gestire bene la legna (caricare il fuoco durante le scenette)
  - coordinare gli "applausi";
  - riempire i momenti morti ;