



UN CARNEVALE DI ORDINARIA FOLLIA

A CURA DI LUCIO VINETTI E GIANCARLO TENCHINI - LA NUVOVA NEL SACCO - BRESCIA

Note's Graffiti

Tutto il bagaglio di riflessioni, suggerimenti tecnici, di trovate, di spunti dal mondo classico del carnevale e dell'avventura che troverete in questo sussidio, non intende rimanere materiale inerte di consumo, ma vuole essere il tentativo di avvicinare, con spirito d'ironia, i modelli e i mostri sacri dell'avventura alla nostra familiarità carnevalizia. Intende far fare dell'avventura del carnevale una *esperienza*. Certo l'operazione può sembrare complessa e presuntuosa, e molto è lasciato alla fantasia dei fruitori. Ma l'idea ci sembra ricca di stimoli e di possibili variazioni sul tema.

Mode d'emploi

Il sussidio non è un'agenda.
Non è un ricettario.
Non è la bacchetta magica e il cilindro (anche perché è un parallelepipedo!).
Non è neppure il coniglio.
Non è una formula chimica (non si conoscono cioè i suoi effetti collaterali).
Ma questo ormai si sa: tutti i sussidi lo dicono.

È stato concepito per essere, da un lato, propositivo, dall'altro, stimolante... come si conviene del resto anche ad ogni buon animatore.
Qualcosa ci trovate (non abbiate paura), qualcos'altro c'è ma non si vede, qualcos'altro ancora non c'è e cerchiamo di aiutarvi a costruirlo su misura.
Buon lavoro.



DALLA FERIALITÀ ALLA FESTA

RIFLESSIONI A RUOTA LIBERA SUL CARNEVALE, LA FESTA, L'AVVENTURA.

UNA FOTOGRAFIA INVERNALE

Sono finite le vacanze di Natale, ricordo ormai lontano, già sbiadito o soffocato del tutto dagli impegni scolastici. Nebbia e freddo, giorni lunghi e amari, mentre... le future vacanze pasquali (unica motivazione che ci permette di resistere nella stagione dell'impegno dello studio) sono ancora un miraggio lontano, come lontana è l'estate... quella futura e quella passata. Siamo nel bel mezzo della ferialità, in quel Mercoledì lungo come una Quaresima (due parole che non evocano niente di esaltante: pokvere, penitenza, sa-

crificio, ecc.) in cui fatica noia e demotivazione hanno facile presa sulle nostre giovani personalità. Il freddo ci blocca, la notte cala in pieno pomeriggio, lo scooter è sottoutilizzato e siamo già stufi della neve (se mai si è degnata di scendere a rendere per due giorni meno anonimo questo inverno) Ma non solo i nostri adolescenti rischiano di rimanere intrappolati dalle sabbie mobili della palude della tristezza (La storia infinita, docet); anche i bravi e corazzati animatori sono, nel bel mezzo del cammino di anima-

CORIANDOLI E STELLE FILANTI

La tradizione li vuole di origine milanese. Già nell'antichità era in voga l'abitudine di lanciare oggetti sui cortei mascherati: si andava dai fiori e dai frutti a qualcosa di più puzzolente e sgradito, che richiese reiterati interventi dell'autorità a limitarne e, finalmente, proibirne l'uso, nel 1808. Alla fine del 700, a Milano, si cominciò ad usare, per tale bisogno, dei confetti di gesso, chiamati in dialetto "benis de gess" per allungare il tiro si ricorreva ad una specie di fionda. Considerati quindi il peso, la forza ed il numero di questi proiettili, si può ben dire che essi erano pericolosi, sicché, qualche anno più tardi, anche i *benis de gess* furono vietati. Nella continua ricerca di qualcosa di più leggero, si ricorse a semi di coriandolo (un'erba selvatica abbastanza comune da quelle parti) immersi nel gesso o nella farina e lasciati essiccare. Finalmente si arrivò al coriandolo di carta, tuttora in voga, inventato (pare) da Enrico Mangili, il quale è però certamente padre della "stella filante", ispiratagli forse dai nastrini di carta su cui venivano riprodotti i messaggi del telegrafo (quelli che si vedevano nei vecchi film western)

zione, alle prese con esami universitari, con la delusione per la defezione di qualche ragazzo che dopo i mesi iniziali si è staccato dal gruppo, con una programmazione che va sviluppata (perché in genere si programmano bene i primi mesi sperando che il resto venga da sé...) e preoccupati di come proporre ai loro il doveroso cammino quaresimale.

Ma la vita preme, non si accetta di subire questo lungo "Mercoledì" senza dargli colore e spessore e la voglia di... è tanta. Una voglia indefinita come indefiniti sono spesso i desideri degli adolescenti.

Zoom sulla festa

Tutta questa descrizione volutamente appesantita (ma forse la realtà feriale è proprio così!) per arrivare a dire: c'è bisogno di una festa! Tutto qui? Sì! Ma non una festa che capita e si fa. È meglio una festa voluta, pensata, caricata di senso. Sì! Perché la festa può essere (come dice Harvey Cox) "...un punto copernicano al quale fare riferimento nel momento in cui teniamo temporaneamente in scacco la routine quotidiana... è un dire sì alla vita, ... perché in quelle ore affermiamo la vita e la gioia, nonostante la realtà dell'insuccesso e della morte...". Noi avremmo detto, meno drammaticamente (forse!) "... nonostante la realtà della noia e della demotivazione". È di questa festa che c'è bisogno all'interno di un progetto di animazione che voglia attribuire a tutti gli strumenti dell'Animazione (svago compreso) valenza educativa. Tutte le feste a guardarle sembrano uguali: si mangia, si gioca, si canta e si balla... e un po' è vero, quanto meno nella realizzazione concreta (del come fare una festa ne parliamo più avanti); ma il

loro effetto può essere diverso se l'animatore considerasse questo momento, per esempio, solo come "... espressione dell'eccesso e del caos... luogo dove esplodono le componenti più istintive e disordinate della vita". (Roger Caillois). Con queste dotte citazioni vogliamo semplicemente dire che se è vero che per preparare una festa come quella di carnevale, che guarda caso casca proprio in questo periodo, serve molto tempo, è importante usarne un po' anche per pensare al perché si fa, per dare un senso a questi momenti. È lo scopo di questi appunti. Appunto!

Questo tipo di riflessione lo applichiamo al Carnevale, la festa per eccellenza, tradizionalmente guardata con sospetto dagli ambienti cristiani. Quante volte questo momento è stato sopportato come una inevitabile concessione allo sfogo di istinti prima di iniziare finalmente il santo periodo quaresimale (questo sì vero e unico momento di crescita per il nostro gruppo)! Non vorremmo che qualche animatore eccessivamente spiritualista la pensasse ancora in questo modo. Avrebbe certo dalla sua la storia e la tradizione (vedi Bruegel il Vecchio che dipinse il "Combattimento fra Carnevale e Quaresima", Vienna, 1559). Ma i tempi sono cambiati e vanno cambiati. Come interpretare tale festa non solo come trasgressione fine a se stessa, antitetica alla serietà della vita cristiana? Come inserirla in una proposta di Animazione Cristiana arricchendola di senso e rendendola tappa (originale e specifica) di un cammino di formazione? È questo lo sforzo che va fatto: trovare in questa tradizione gli elementi positivi, con valore educativo, pensarli, dirseli, inserirli in un progetto concreto/coreografia e poi, finalmente... festeggiarli.

Verso la metà del '700 venne importata dalla Francia la tradizione delle maschere-ritratto. Là degli ottimi artigiani, in collaborazione con valenti pittori riuscivano a riprodurre maschere con l'aspetto di persone reali. Arrivata anche a Milano, questa tecnica fu fedelmente riprodotta e originò una doppia mascheratura: sul viso si metteva la maschera-ritratto e sopra di essa un'altra comune. Levando per breve tempo la maschera esterna ed approfittando di ambienti poco illuminati, si traevano facilmente in inganno gli astanti. L'astuzia venne subito dirottata verso scopi meno divertenti e servì a compiere misfatti lasciando credere che il colpevole fosse tutt'altra persona. La cosa prese talmente piede che nel 1749 con Decreto del Governatore Bonaventura, le maschere-ritratto furono proibite.

Ci aiutiamo seguendo alcune tappe.

I volti del carnevale

È meglio conoscere bene questa tradizione perché essa si presenta per sua natura ambivalente. Ciò emerge già nel nome: carnevale, da *Carnem levare* = senza carne/togliere la carne, tipica usanza quaresimale. Una festa che prende il nome da ciò che nega: la penitenza, l'austerità, la ferialità. E quasi per esorcizzare questi "mali" ecco che quest'anima si è espressa col volto della trasgressione e dell'esagerazione arrabbiata. Occasione vissuta come evasione, tripudio, come trasgressiva licenza, rilassamento e oblio dai problemi, soprattutto perdita di identità. Sfogo di chi, povero di mezzi (oggi di significati?) non trova altro strumento che l'evasione momentanea dalla pesante realtà. Può essere divertente leggere nelle cronache medievali di popolani perennemente sottomessi e affamati che sotto lo sguardo compiaciuto dell'autorità si scatenano gettando lungo le discese dei colli romani ebrei chiusi in botti; è meno divertente vedere che anche gli adolescenti di oggi sfruttano il tempo del carnevale - ma non solo - per "scherzi" che sanno più di vandalismo (gli esempi li conosciamo tutti: le classiche uova marce, manganelli, fialette, schiume da barba...). Questa faccia del carnevale favorisce più la cultura dello "sballo" che l'autentico protagonismo, scopo dell'Animazione. Il carnevale non era e non è solo questo: superamento del triste quotidiano (semplificando è l'aspetto più pagano della festa che ha come antenati i saturnali romani, quindici giorni di festa in strada per tutti, popolo e imperatore, confusi in un medesimo costume).

Infatti già in queste feste pagane e con maggior forza nel periodo cristiano si evidenzia una seconda dimensione forse più interessante e utile per noi: Carnevale come prova di una vita felice, dove l'uomo sperimenta ed esprime ciò per cui si sente fatto, creato. Nei saturnali era il ricordo delle origini mitologiche evocanti beatitudine e serenità. Il Cristianesimo, codificandone la durata dall'epifania a quaranta giorni prima di Pasqua, lo interpretava come grande festa di inizio d'anno, proseguimento della gioia natalizia e presagio propiziatorio di giorni felici. Carne in abbondanza, quindi (oppure, allegria, comunicazione spontanea, amicizia, gioia di vivere...); prolungamento di uno stato di festa, come un laboratorio dove si prova a vivere quelle situazioni profonde che ogni uomo sente fremere in sé come desiderio e tensione, speranza di vita piena, giocando con gli ingredienti tipici del carnevale: scherzo, costume, immedesimazione. Nel passato, per il popolo, ciò si esprimeva proprio nell'abbondanza di cibo, in grandi gozzoviglie che non risparmiavano neppure gli altari, trasformati in tavole imbandite, in rappresentazioni evocanti gli spiriti degli inferi affinché propiziassero il raccolto (spiriti di cui si nota ancora un segno, per esempio, nelle maschere nere di arlecchino e pulcinella, nel colore bianco del vestito di quest'ultimo), nel vestire i panni del proprio padrone, almeno per un giorno, ribaltando ogni gerarchia di rapporti sociali, per non essere più servi e sottomessi, ma uomini liberi. Durata un giorno, era un gioco, ma un gioco che nasconde un desiderio! E anche noi, approfittando di questa dimensione carnevalizia, mettiamo in gioco un desiderio più che uno sfogo, una voglia di scoprire e di scoprirci, un metterci alla prova per vedere se siamo capaci ad essere ciò

che ci piacerebbe diventare. Ma questa è l'avventura? Appunto! Un'avventura di ordinaria follia. È questo il tema, ovvero il contesto unitario del carnevale che vogliamo proporvi. Utilizziamo il carnevale per lanciarci e allenarci in un'avventura che continua poi nella ferialità (anche in quaresima, almeno come stile).

Il volto della maschera

Ma prima di parlare di avventura chiediamo al carnevale di offrirci ancora qualche spunto.

Che senso hanno il travestimento e la maschera? Come interpretarli? Anche qui ritroviamo l'ambiguità. L'uso delle maschere modulato dai baccanali romani, aveva lo scopo di nascondere il rossore del viso mentre si compivano azioni... un po' troppo disinvolte o, meglio ancora, per non farsi riconoscere. Alibi e copertura per ogni sorta di nefandezze. Così scrivono i libri di storia.

Però, anziché annullare l'identità della persona che l'indossa, la maschera può permetterle di sperimentarne una nuova, consentendole di esibire nello stesso tempo, oltre alla nuova identità, la sua presenza con speciale rilievo. Di nuovo evasione, fuga e copertura? Può essere un rischio! Ma anche sperimentazione-ricerca di ruoli nuovi. Infatti il mascheramento nella storia del carnevale si configura come sospensione dell'esercizio della propria parte e ruolo sociale per assumere parti altrui. Così il servo si vestiva da capitano e il popolano da monsignore; anche come piccola rivalse per dileggiare l'autorità costituita. Sarà in seguito al divieto di indossare costumi raffiguranti ecclesiastici che nasceranno le maschere classiche della commedia dell'arte.

È proprio la dinamica dello stravolgimento dei ruoli che può offrirci uno spunto positivo e muovere la nostra avventura in funzione educativa: uscire dal ruolo quotidiano-feriale, quello imposto dalla società, quello che non è scelto, vissuto stancamente senza capirne il senso e, soprattutto, senza trovarvi espressione di vita (quali sono questi ruoli per gli adolescenti?) e "indossare" la maschera-ruolo non di un altro personaggio ma di quell'altro io che come l'eroe incatenato di un'avventura, freme per la voglia di esprimersi e provarsi. Ribaltando l'immagine del "togliersi la maschera", abbondantemente utilizzata per indicare la persona genuina, consapevole di sé, vogliamo proporre l'esercizio-slogan: "mettere la maschera", come assunzione simbolica di ruoli positivi, espressione di protagonismo, presenza attiva e sperimentazione d'identità. Di questo crediamo abbiano bisogno gli adolescenti. A carnevale potremmo allora giocare ad essere ciò che ci piacerebbe essere, rischiare follemente il meglio di noi. È l'avventura umana!

Un'avventura di ordinaria follia

Se è l'avventura il contesto coreografico e concettuale nel quale inseriamo questa follia carnalizia servono allora alcuni ingredienti: coraggio, rischio, fantasia, superamento di ostacoli, mistero... Così almeno insegnano le avventure ufficiali alla Indiana Jones o alla Rambo...

Ma che cosa è l'avventura per noi? Se ripensiamo ai modelli di avventura da cui comunemente traiamo i nostri esempi (letteratura e cinema sono i due grandi contenitori), l'avventura si mostra come un sottile e complesso gioco di fantasia, "amplificato" spesso

MICROFONO APERTO 1

Signora Rosa (45 anni, impiegata) lei ha idea di cosa farà suo figlio Giovanni questa sera per festeggiare il carnevale?

"Per la verità non ne abbiamo parlato. Credo vada ad una festa. Con gli amici... all'oratorio?"

Sì, senz'altro all'oratorio. Penso che sia una festa in maschera perché è da qualche giorno che cerca vestiti vecchi, anzi, è andato anche da mia madre per recuperare vecchi abiti del nonno (bisnonno di Giovanni. N.d.R.) che lei conserva ancora... lo so perché me l'ha detto lei proprio ieri."

E cosa succede ad una festa dell'oratorio?

"Mah, non saprei esattamente. Ai miei tempi... no, mi scusi, ma... effettivamente non me lo sono mai chiesta"

Non si preoccupi. Ma lei che cosa si immagina possa accadere in una festa di carnevale all'oratorio?

"Beh, credo, grosso modo, quello che è succedeva alle feste a cui andavo anch'io quando avevo l'età di Giovanni. L'importante era essere in costume, poi bastava un po' di musica per ballare, qualche gioco fatto insieme, un buffet freddo.... Ah, poi credo che ci sia anche qualche significato, altrimenti che senso avrebbe farla in oratorio?"

Può spiegarsi meglio?

"Ma sì, sicuramente c'è qualche animatore che controlla che tutto rimanga nei limiti della buona educazione, che poi li aiuta a divertirsi. Perché - questo rimanga fra noi - secondo me, se sono lasciati a loro stessi, fanno una gran fatica a divertirsi. Invece, mi risulta che ci siano diversi bravi giovani che lo sanno fare bene. E comunque sono certamente in un ambiente sano e non credo che possano arrivare ai livelli che si vedono in questi giorni per strada."

A che ora rientrerà Giovanni questa sera?

"Non che mi piaccia fissargli degli orari, però c'è una specie di accordo che dopo una certa ora è meglio che torni, se no ci preoccupiamo."

Quanti soldi ha a disposizione per questa festa?

"Giovanni? Che cosa intende?"

Per acquistare qualche scherzo, oppure per ritrovarsi poi con gli amici o offrire da bere qualcosa alla ragazza. A proposito ce l'ha una ragazza?

al punto da non sembrare più un gioco (pensiamo a come riesce ad avvicinarci un film proiettato in una sala buia) il cui unico scopo è quello di farci evadere dal monotono grigiore della vita quotidiana (il nostro familiare "mercoledì") per poi, tutt'al più, metterci ad indagare, se c'è, sull'insegnamento morale della vicenda. Se così fosse, l'avventura sarebbe un passatempo non solo inutile, ma persino pericoloso, tale infatti da lasciarci passivi spettatori. In questo caso l'avventura, nonostante la sottile illusione che vi siano anche lì degli uomini che la stanno facendo, i protagonisti o gli spettatori, nella misura in cui ricevono la finzione, non ha più molto a che vedere con l'uomo. Non a caso i modelli di avventurosi proposti dai mass-media sono così facilmente soggetti al consumo e alla demistificazione.

L'avventura non è dunque un prodotto bello e confezionato, pronto all'uso e al consumo, come oggi è diventata.

Che cos'è allora?

Azzardiamo una risposta che non è una risposta: non lo è perché essa stessa è fatta di tante altre risposte, tutte quelle citate prima e tutte quelle che potete sicuramente trovare voi; e non lo è perché non ci consente di sapere che cos'è l'avventura, ma appunto, forse di provarla, di incontrarla, di scoprirla. Lo scopriamo infatti ascoltandoci mentre (magari davanti ad una pizza...) raccontiamo agli amici le sere dell'estate passata, di quella uscita in montagna quando ci siamo persi nella nebbia o dei "numeri" escogitati per riuscire a conoscere quella ragazza... Emerge pian piano un'idea o meglio un protagonista: IO sono l'avventura, perché l'avventura è un'esperienza, è il puzzle dei miei sogni, speranze, timori, abilità, composto nell'esistenza quotidiana. L'avventura è

un'esperienza fondamentale, originale e originaria, dell'uomo, di ogni uomo; originale perché se vogliamo possiamo essere tutti diversi, originaria perché l'avventura... inizia la mattina col suono della sveglia!! Ogni respiro è un'avventura! Essa è, prima di qualunque altra cosa, un'esperienza che l'uomo si costruisce, s'inventa, si vive, si fa con le sue mani; non esistono, cioè i luoghi e i tempi privilegiati per l'avventura, situazioni particolari che ci richiedono di essere avventurosi e altre in cui possiamo essere semplicemente noi stessi, ma sempre e comunque siamo chiamati ad essere eroi della nostra avventura perché il "tempio" da scoprire, il "deserto" da superare, la "perla preziosa" da conquistare, sono nascosti lungo le strade che percorriamo ogni giorno.

Ecco che l'avventura diventa il nostro quotidiano, senza discriminazioni. Anche qui abbiamo operato uno stravolgimento di concetti (ma il carnevale, si sa, deve essere folle!) riconducendo lo straordinario all'ordinario, la festività alla ferialità. Infatti l'avventura non può che svolgersi nel quotidiano, anzi, è il quotidiano stesso che germina, racchiude, nasconde (occhio! Può soffocare) il nostro "baule del tesoro" o, fuori metafora, il nostro io più vero, quello ricco della gioia di vivere.

L'avventura umana possiamo delinearla individuando due tipologie: quella accidentale e quella per vocazione. La prima è quella degli eroi del mondo dei mass-media: l'avventura capita, è l'incidente di percorso che deve essere superato grazie al dispiegamento di tutte le capacità dell'eroe, capacità che spesso assumono la veste magica di poteri.

La seconda è un'avventura più nostrana, più alla nostra portata, più familiare, quella di chi si decide per l'avven-

"Non mi risulta che ce ne sia una fissa. Almeno per il momento. E poi è un ragazzo responsabile, sa che deve impegnarsi molto per lo studio (soprattutto dopo la scelta della scuola sperimentale), non credo che... comunque a me personalmente non piacciono molto gli scherzi. È già abbastanza suo padre: lui e la sua mania per i petardi. Ma sa quanti soldi è capace a spendermi per i botti dell'ultimo dell'anno e di carnevale? Comunque non credo che a Giò interessino molto queste cose. Certo è che non lo lascio andare in giro senza soldi. Può capitare che ne abbia bisogno... che so, per un'emergenza..."

In conclusione mi è sembrato di capire che l'occasione del carnevale non la preoccupa più di tanto...

"Non più di altre situazioni. Ho qualche amica che con i figli dell'età di Giò sono addirittura ossessionanti. Io penso di essere più aperta e che questo serva di più anche a mio figlio."

MICROFONO APERTO 2

Giovanni (Sagittario, 1980, liceo scientifico con qualche sperimentazione sperimentale)
Audiobox: intervista senza intervistatore.

Davanti al microfono un cartello con la scritta
"Questa sera c'è la festa di carnevale e io..."

(il testo della sbobinatura è stato ovviamente ritoccato e tradotto in italiano - quasi - corrente)

"Certo non è facile parlare davanti a un microfono. Meno ancora se non c'è nessuno che ti fa delle domande. Perciò... dunque. (colpo di tosse per schiarire la voce) Uno, due, tre, prova.

Va... sì, credo che vada! Questa sera c'è la festa di carnevale e io... non so ancora cosa mi metterò. Non che alla fine mi importi più di tanto, ma la figura di arrivare lì, io, unico senza costume... non è il massimo. Così alla fine inventerò qualcosa. Anche l'anno scorso me la sono cavata.

L'appuntamento è alle otto e mezzo. In realtà mi hanno chiesto se vado nel pomeriggio a dare una mano a mettere a posto il salone dell'oratorio, ma non so, non ho ancora sentito Giulia, e se può preferisco vedere lei. Chissà cosa si mette quest'anno. L'anno scorso non l'avevo neanche notata. In realtà non avevo notato nessuna perché c'era Cristina... ma è

un'altra storia. Dunque, dov'ero rimasto? Ah, sì. In realtà le feste dell'oratorio non sono mai state il massimo. Però è anche vero che ci sono quasi tutti. E poi il bello viene dopo. Io per la verità non posso lamentarmi: in fondo mi sono sempre divertito. Sarà che mi è sempre piaciuto fare un po' lo scemo e a carnevale... mi riesce particolarmente bene... soprattutto con le ragazze. Forse perché mi lancio di più quando sono mascherato, o forse perché ci sono Marco e Tony che sembrano fatti apposta per tirarti fuori il "pagliaccio che è in ognuno di noi". La cosa un po' così è che ci sono gli animatori (non tutti, ovviamente), ma soprattutto la Betta, che non si capisce se è lì per divertirsi o per controllare noi e impedire che succeda chissà che cosa. Ma forse pensa sempre a "quelle cose lì" perché vorrebbe che capitassero a lei, e invece.... E poi quell'aria superiore di Bruno che non perde occasione per farti capire che c'è, ma che ha avuto mille occasioni - alle quali ha rinunciato per noi - per essere altrove, in posti dove si sarebbe senz'altro divertito di più... e che poi c'è il tema della festa, che, a quanto pare, capisce solo lui. Così, al di là di quelli che si sbattono sul serio e che propongono cose intelligenti (alle quali, per altro, siamo in molti a starci) il clima è di quelli tipo "a che ora finisce?", perché poi, alle 10 e un quarto, quando finisce ufficialmente la festa (che poi sembra di dover timbrare come quando facciamo l'incontro del gruppo), si dice che si va a casa, ma in realtà è il bello che comincia. Tanto è la notte di carnevale, e anche i nostri vecchi... In realtà non c'è niente di programmato, perché, si sceglie la cosa che fila di più con il clima del momento. Come l'anno scorso che, dopo essere passati a prendere dei beverage siamo finiti a casa di Tony (i suoi erano fuori) a sparare scemenze e a filare con Cristina (questa era la mia parte). E quando ho tirato fuori i petardi che nottetempo avevo sottratto a mio padre è stato tale il casino che abbiamo cominciato ridere come pochi, che per poco non ci siamo pisciati addosso... ma se non fosse piovuto sarebbe andata anche meglio, perché allora si sarebbe potuto fare qualcosa con le moto... mah.

Questa sera c'è la festa di carnevale e io... non so che cosa aspettarmi. Spero proprio di divertirmi."

tura, non sapendo certo con precisione a cosa andrà incontro, ma pure confidando nelle proprie misere capacità, senza superarsi, senza compiere magie, pure senza risparmiarsi; qui, l'avventura non è frutto del caso o di straordinarie contingenze, non è "immeritata", ma consegue da una scelta, cioè da un progetto di vita, da uno stile. Un nuovo eroe quindi, per una nuova conquista! Infatti...

...Se l'avventura continua...

Se sono io il protagonista e la meta di questa avventura, perché, dopo averla giocata, non la continuiamo in gruppo come attività di "consapevolezza di sé"? (di cosa vado fiero, i miei pregi, io e il mio corpo... tanto per fare degli esempi) Un'avventura umana dove la follia di pensarci nuovi e originali diventa ordinaria, vissuta ogni giorno anche in quaresima, proprio il tempo speciale per coltivare il rischio della consapevolezza, della tensione alla novità di vita, magari accompagnati da Abramo che sceglie di partire fidandosi di una promessa alla ricerca di una terra e di una fede che offra identità a sé e al suo popolo. Anche lui un eroe! Anche questa un'avventura! L'avventura cristiana con un ruolo che possiamo giocare. Non vi suggeriremo certo per questo carnevale di travestirvi da Abramo o da Giovanni Battista (con relative locuste al seguito). I suggerimenti saranno ben altri. Questi sono solo pensieri! Forse utili per coordinare in un progetto formativo nello stile dell'animazione, la crescita umana, l'esperienza di fede, la follia della festa, affinché il mercoledì delle ceneri abbia come protagonista il medesimo adolescente-eroe del martedì grasso.

2. PRIMA, DURANTE E DOPO

SUGGERIMENTI PER ORIENTARE L'AZIONE

All'animatore attento non sarà certo sfuggito un particolare molto importante che ricorre quasi ossessivamente nelle prime pagine di questo inserto sul carnevale: l'avventura non è un tema qualsiasi. Non lo è in generale, ma non lo è a maggior ragione quando si parla di adolescenti e di animazione; ma non lo è ancora di più quando le tre cose (animazione, adolescenti, carnevale) si uniscono.

Una festa a tema può essere interpretata in almeno due modi: il primo è quello di trarre dal tema gli spunti per tutta la coreografia (dalle maschere agli addobbi), ed è già molto; il secondo è quello di organizzare il tutto intorno ad un'idea centrale, ma in modo tale che la gente non si specchi solamente in ciò che si vede, ma ne venga anche interrogata e provocata, ed è quasi il massimo. Il legame fra avventura e carnevale è quindi qualcosa che si vede ed è compreso da tutti (la coreografia, appunto), e qualcosa di più sottile, ma che pure può essere visto e compreso (l'idea che ci sta sotto).

La festa è innanzitutto festa, fatta per divertirsi, per incontrarsi, per giocare, per scagarsi, per provarsi. Il contenuto della festa non è l'equivalente del tema del compito in classe, l'insieme, cioè, dei concetti che uno deve sapere e saper motivare se interrogato. Non stiamo organizzando un convegno (anche se un bel convegno su que-

sto tema non ci starebbe male, prima o poi). Piuttosto esso - il contenuto - è lo spunto sul quale un'esperienza si innesta, si rende presente, raccontabile, simboleggiabile, celebrabile. È l'occasione che viene proposta a tutti i nostri adolescenti, anche a quelli più impermeabili alle proposte di riflessione e di discussione, all'interno della quale per osmosi (e non per travaso) si chiede di assorbire un complesso di contenuti che articolano la proposta educativa dell'animatore. Ma l'assorbimento per osmosi non è ancora riconoscimento e consapevolezza. Per questo, dovendo stringere attorno alcuni suggerimenti per voi che siete animatori, o che siete fermamente intenzionati a diventarlo, proponiamo alcuni abiti mentali (o se volete possiamo chiamarli atteggiamenti) che secondo noi devono far parte del Kit per la realizzazione della festa di carnevale.

Accompagnamento

come sinonimo di progettazione. Accompagnare significa prendere per mano e fare la strada insieme; significa essere lì ogni qualvolta c'è bisogno; significa curare con attenzione tutti i momenti prima, durante e dopo la festa.

Per cultura siamo abbastanza addestrati a tenere controllato il durante: in fondo siamo lì a metterci la faccia... e poi con la nostra proverbiale creativi-

MICROFONO APERTO 3

Mario Rossi, proprietario di Chicchi, barboncino di anni 3. (glierino all'uncinetto color lilla e fiocchetti intonati al collo e sulla coda)

Esterno. Giorno. Figura Intera.

Scusi, signore, possiamo rivolgerle qualche domanda (che bel cagnolino) sul carnevale?

"Mah... ho molta fretta, poi, io... non so..."

Le piacciono queste feste carnevalizie?

Non me ne parli...

Troppa confusione. Una volta, da giovane sì che mi divertivo. Si passeggiava lungo il corso per farsi ammirare in maschera. Era l'occasione per conoscere qualche ragazza. Poi c'era lo spettacolo a teatro... il ballo... ci si divertiva anche con qualche scherzo.

Ma era tutto più gentile!! Ma, mi scusi, ho fretta..."

E oggi, non le piace questa atmosfera?

Eh sì! Oggi ho solo la preoccupazione di riuscire a giungere sano e salvo a casa e di proteggere il mio povero Chicchi! Che confusione. Ci sono solo vandali. Se potessi non uscirei nemmeno di casa..."

Ma anche oggi i ragazzi si divertono "... se è un divertimento questo!??

Lanciare uova contro gli autobus, riempire di schiuma i passanti... e il mio Chicchi. Una bolgia. E le maschere?... cosa rappresentano?

Bah, sono volgari e grossolane. O sono diventato troppo vecchio io, o i tempi sono cambiati... ed è proprio vero che non ci sono più le belle maschere di una volta.

Speriamo che tutto passi in fretta. Intanto corro a casa.

Arrivederci... e voi che scrivete queste cose, insegnate ai ragazzi l'educazione.

tà riusciamo a far fronte anche ai problemi più complessi che possono capitare durante la festa. Non altrettanto possiamo dire del prima e, soprattutto del dopo. Invece:

il **prima** è la condizione necessaria per mettere tutti in condizione di recepire (ricordate l'osmosi di cui si parlava più sopra?) i messaggi della festa. Le modalità con le quali si gestiscono le fasi del prima sono fondamentali per la realizzazione del durante, soprattutto a riguardo della coerenza dei messaggi. Ritorniamo per un istante al nostro tema (che come ormai è chiaro a tutti, non è soltanto un tema...) e proviamo a vedere alcune conseguenze del discorso sul prima. Un conto è invitare alla festa di carnevale mettendo un cartellone fuori dalla chiesa dicendo, all'incirca: "tutta la popolazione adolescente è invitata", ed un altro, di tutt'altro spessore, è un invito fatto a mo' di biglietto d'ingresso con tanto di prevendita presso diversi punti del paese e magari l'attivazione, a macchia di leopardo, di momenti di avvicinamento alla festa in luoghi e tempi molto diversi: una Domenica mattina nella piazza del mercato; un quarto d'ora prima di cena nell'atrio di un condominio; una sera in un bar; una mattina presto prima di andare a scuola nel parcheggio dello stadio; alle 22 e 13 di un Martedì qualsiasi sotto il cartello indicatore di una via che comincia con la lettera A; ..., ma a fare che? - direte voi - , ma è semplice - diciamo noi - per preparare la festa anche con chi alla festa è l'ospite d'onore, e farlo nello stile dell'avventura. Cosa fare poi concretamente in quei frangenti, lo lasciamo alla vostra innata creatività, ma sappiate che quasi nulla è impossibile (vai subito alla fine di questo capitolo a leggerti la regolaletta all'americana n. 3) per un ami-

mattore determinato e volenteroso. **Il dopo.** Perché un'attività possa trasformarsi in esperienza occorre che il dopo ci sia e ben strutturato. Andate a rileggervi (se non l'avete ancora fatto) tutti gli articoli di NPG che in questi anni hanno parlato di Esperienza, di circolo dell'azione partecipante e dell'azione osservante, ecc. Vi accorgete che quanto avete magari solo intuito circa l'utilità educativa di momenti ludico-ricreativi come il carnevale, prende senso solamente in presenza di luoghi all'interno dei quali i fatti e le cronache vengono raccontati, interpretati, evocati, celebrati, riprogettati. È questo il luogo precipuo (parolaccia per dire che è proprio quello e non altri) dell'animazione; quello spazio di senso dove è possibile recuperare in modo pieno e non formale l'affermazione che facevamo in chiusura al primo capitolo (non lo riprendiamo qui perché sarebbe troppo facile. Andate a rileggerlo!) e come tale luogo tipico della progettazione e dell'assunzione di consapevolezza e responsabilità che viene richiesta all'animatore. Si badi bene: all'animatore! E non immediatamente all'adolescente, altrimenti ricadremmo nell'errore del compito in classe evocato prima. Certo il rischio di trovare solo quello che cerchiamo (o che vogliamo vedere) è alto, ma il gioco, crediamo, vale la candela... e poi, ci credete o no che la quaresima è tempo di consapevolezza?

Flessibilità

come condizione dell'azione. Quando si pensa ad una festa in genere si parte da una scaletta (quella che anche Pippo Baudo teneva in mano quando ancora presentava il festival di S. Remo) che contenga il chi, cosa, come, dove, quando della Festa. È un passaggio necessario che rende tutto po-

tenzialmente organico e controllabile. Ma, contrariamente a quel che avviene alla RAI e con Super Pippo, nella festa avventurosa che vi proporremo, la scaletta deve diventare punto di riferimento flessibile (e quindi modificabile in diretta) dall'animatore. Il motivo è molto semplice. Il carnevale deve mantenere la sua caratteristica di tempo esplosivo, di energie e di creatività e favorire, nello stile detto sopra, il protagonismo di ciascuno. La scaletta del Festival di S. Remo è un contenitore rigido in cui ciascuno recita una parte provata mille e mille volte, e nulla è lasciato all'improvvisazione. Per questo è uno spettacolo. La festa di carnevale, se diventa spettacolo, perde i suoi connotati più genuini e lascia le persone esattamente come le aveva trovate: nel grigiore della propria ferialità (dispregiativo). L'obiettivo che noi ci proponiamo è invece quello di cambiare, anche se di poco, i nostri eroi. Favorire la loro espressività, tirar fuori l'Ulisse, l'Abramo, l'Indiana Jones, l'Uomo Ragno... che c'è in ciascuno. Flessibilità, dunque, non come superficialità, bensì come apertura d'occhi, d'orecchie, di naso e di pelle, per registrare e interpretare gli umori e le variazioni di temperatura che si stanno sviluppando all'interno della festa per poter all'occorrenza aggiustare il tiro e tenere sempre alta la tensione partecipativa... anche nel rispetto del grado di coinvolgimento cui ciascuno è disposto.

Per finire, tre semplici regolette pratiche (stile manuali americani).

1. Mai fare direttamente qualcosa che si può far fare ai ragazzi.
2. Mai fare da soli qualcosa che si può fare con loro.
3. Mai definire impossibile qualcosa per cui non si sono fatti almeno 6 diversi tentativi per realizzarlo.

3. UNA FESTA PER TUTTI

E ALTRO ANCORA

Mettiamo di voler inventare una festa che sappia sconvolgere un paese o un quartiere. Mettiamo che al centro di questa festa ci vogliamo mettere i nostri adolescenti.

Mettiamo che proprio in quei giorni ci sia di mezzo il carnevale.

Mettiamo di aver deciso che un carnevale può essere festoso e una festa può essere sconvolgente anche se gli capita di aver dietro un discorso serio a proposito dell'avventura.

Mettiamo che per essere tale una festa di tutti sia capace di coinvolgere chiunque: dal tipo che si prepara da due mesi alla festa, a quello che passa di lì solo per fare qualche foto; dal tipo che, quando è finita, si dispera perché cominciava a divertirsi, a quello che è venuto solo per far divertire il bambino... Una festa proprio, ma proprio per tutti, dove in un attimo ci si ritrova dentro senza dover entrare, dove chi ha fretta può starci anche per poco, dove a tutti può capitare di trovarsi il pezzo di festa più adatto e... perfino di portarselo a casa.

E allora... mettiamo di trovare 287 idee serie, stimolanti, magari anche pazze, ma so-

prattutto "elastiche", che si lasciano allungare e accorciare e che dopo averle fatte incontrare con la nostra fantasia e le nostre esigenze... ci permettano di mettere insieme un progetto entusiasmante.

Poi... mettiamo anche di trovare una piazza grande, aperta e strategica, mettiamo di avere a disposizione il Sabato o la Domenica prima di carnevale... e quando abbiamo messo tutte queste cose ecco che abbiamo definito i contorni di questa proposta.

Adesso mettiamoci a scoprirne i dettagli.

La struttura

Se c'è una cosa che l'avventura non riesce a sopportare è che si stia fermi. E poi, se è vero che l'avventura è un modo di porsi, di certo ci attira la possibilità di misurare in qualche modo come siamo, capaci di muoverci dentro all'avventura.

Ecco che siamo subito alle due idee che faranno, per così dire, da "contenitore" alla nostra festa: sarà un viaggio reale e, insieme, immaginario, dentro al mondo dell'avventura per incontrarne i colori, far-

li diventare luogo di festa e scoprire dalla festa e dai colori la propria capacità di avventura.

Così è ancora un po' complicata: andiamo con ordine.

Si comincia da una tenda o qualcosa di simile messo insieme a forma di agenzia viaggi, qualche cartello che spiega il tutto, sorriso alla welcome e una mappa per orientarsi.

Da qui una serie di stands ispirati ai personaggi e agli eroi dove si può fermarsi, giocare e passare oltre, dopo aver ricevuto ad ogni stand un bollino colorato. Ovvio: due stands, due colori; 178 stands 178 colori.

Ed ecco che la mappa, oltre che ad orientarsi, diventa anche il posto per attaccare il bollino e vedere in modo lampante che più si gioca, più ci si colora.

Poi può succedere che dal palco, posto in centro alla piazza arrivino dei segnali che spostano il viaggio e si può giocare tutti insieme e magari trovare altri colori.

E... mentre ci si aggira tra uno stand e l'altro, mentre ci si riposa un attimo, mentre si sta appiccicando l'ennesimo bollino sulla mappa, può capitare di imbattersi in strani e mi-

steriosi personaggi, che ti complicano le idee sull'avventura e poi ti regalano qualche altro colore.

E siccome la capacità di avventura è direttamente proporzionale alla capacità di festa ecco che alla fine del viaggio ci si potrà fermare davanti ad un grande pannello per misurare, come in un grande test, il proprio grado di avventurosità.

E siccome l'avventura non può essere in bianco e nero ecco che una mappa piena di colori sarà senz'altro il segno di una buona predisposizione all'avventura. Oltre che, naturalmente, di aver partecipato alla festa.

Il tutto naturalmente condito con musica in tema, colpi di scena, una coreografia a vista d'occhio e un'animazione irresistibile.

La piazza

Per i nostri eroi (gli adolescenti) vale sempre la regola che l'invito deve essere personale e che se sono coinvolti nel realizzare la festa è meglio (per loro e per noi).

Per tutti gli altri è meglio cominciare da lontano. Metteremo dei cartelli, dei grandi cartelli stradali, che cominciano ad incuriosire anche quelli che avevano solo l'intenzione di curiosare, in modo che tutti, da qualsiasi parte arrivino si trovino avvisati che stanno per entrare in una zona "infestata". E subito dopo i cartelli delle grandi frecce, poche, ma grandi, attaccate ai lampioni

o dipinte per terra... che facciano capire subito da che parte si comincia. La cosa non è secondaria, dato che la coreografia più adatta è la disposizione a "carovana attaccata dai Sioux": stands disposti a cerchio e palco al centro; si entra solo da un punto, che è l'agenzia viaggi e non deve esserci bisogno di dirlo ogni cinque minuti.

Agenzia viaggi

Le frecce giganti. L'ingresso. La tenda, per cominciare. Se sulla tenda ci mettiamo un grande striscione, meglio ancora. Poi... dentro, arredo tipo agenzia: un paio di hostess che distribuiscono, oltre ai sorrisi, la mappa della festa, qualche consiglio per i viaggi, un cartello che spiega in due parole la faccenda dei bollini e del test, poi magari anche un posto dove lasciare l'impronta del pollice, un eventuale distributore di oggetti da avventura (tipo: bussola con l'ago da spostare a seconda di dove si trova il nord, fiammifero antivento già usato, ecc...), un registratore per rilasciare dichiarazioni, ecc. ecc.

La mappa

Magari su cartoncino, fotocopiata bene, riporta la geografia della piazza, con tutti gli stands, per ogni stand il relativo spazio per il relativo bollino, un po' di spazio per i bollini "optional". Anche qui, due

parole che spiegano a cosa servono i bollini, e, siccome deve durare, e in un'avventura... non si sa mai... un'idea con spilla e spago per attaccarsela al vestito. Che oltre tutto fa anche colore.

Test

Sarà un grande cartello, sistemato con occhio, in modo che non si veda nell'entrare, ma sia impossibile non vederlo nell'uscire. Dovrebbe essere strutturato come un vero e proprio test psicologico: una serie di punteggi (che nel nostro caso saranno: 10 colori, 26 colori, 178 colori...) e il relativo parere, espresso, naturalmente con toni molto seri e stile grillo parlante. L'unica cosa che dovrebbe emergere con evidenza è che più uno ha messo insieme tanti colori, più è un tipo da avventura. Il resto può diventare il pretesto per ritrovarsi a ridere dentro e fuori degli stereotipi dell'avventura e, magari, anche dei test tipo "Cioè Girl" (che comunque è una miniera per imparare il linguaggio "da test").

Gli stands

Sono la parte fondamentale della festa, quindi ci fermiamo un po' di più. Stand sembra una parola inglese, ma in realtà è una parola italiana che viene da "stando", che è il contrario di "andando". Infatti lo stand è qualcosa di fisso dove si fa qualcosa di movimentato.

È cioè prima di tutto una struttura, e nel nostro caso, una struttura dove si gioca. Sia come tipo di gioco-contenitore, sia come pezzo della nostra festa è opportuno che buttiamo qui, alla rinfusa qualche criterio.

In primo luogo il numero: varierà ovviamente a seconda della gente che si prevede partecipi alla festa. Occorre tener presente che non tutti possono giocare contemporaneamente, ma questo non significa mettere la gente in condizioni di farsi due ore di coda per giocare.

devono poi essere dei "luoghi" vistosi: non basta un semplice tavolino o una seggiolina dell'asilo: con un po' di tubolari, un po' di lenzuola, un paio di roulotte, un caravan, un TIR, cinque tende militari, le tende del cinema, il pulmino dell'oratorio e l'armadio della sagrestia esce una carovana di stands sicuramente più "vistosa". Altra cosa importante, a proposito di vistosità è il titolo dello stand e tutto ciò che è importante capire a proposito di dove siamo e cosa facciamo. Quindi: un cartello col numero dello stand (in modo che sia subito individuabile sulla cartina - e viceversa), un cartello che spiega in tre parole il gioco (in modo che l'addetto allo stand non debba continuamente ripetere la rava e la fava) e il titolo vero e proprio che, ovviamente, fa riferimento ad un personaggio e eroe. E qui veniamo al nocciolo.

Come si inventano gli stands?

Non si comincia dicendo "S. Lucia mi ha portato la dama cinese... perché non facciamo uno stand per quella?". Eh, no. Si fa un elenco di gente più o meno famosa che, in qualche modo entra nel mito dell'avventura (da Ulisse, a Braccio di ferro, da Rambo a Tarzan...) si cerca di trovare quel "non so che" che li rende così fascinosi. Trovato il "non so che" ci si inventa introno un gioco che prenda il "non so che" così com'è, oppure lo porti all'eccesso, oppure lo renda ridicoloso, oppure, oppure, oppure.

Per esempio, prendiamo Bruce Lee. Ci tiriamo fuori... l'urlo che distrugge e facciamo uno stand dove bisogna riuscire a rompere dei bicchieri urlando; oppure, sempre per esempio, prendiamo Tarzan e facciamo uno stand con salto, presa al volo di liana e atterraggio in un cerchio numerato, con palloncino da far esplodere.

Eccetera eccetera.

Se poi il tutto lo si condisce con attrezzi, pezzi di vestiario, addetto in costume intonato... meglio ancora.

Naturalmente in ogni stand il bollino da ritirare e tanto di titolo, foto del personaggio tipo "wanted" e altre diavolerie.

Oltre agli stands veri e propri potremmo mettere qua e là anche dei piccoli stand (stavolta anche solo tavolino e seggiolina) dove non necessariamente ci sia una persona apposta che li fa funzionare e dove non necessariamente

te si gioca. Può essere un distributore di frasi famose sull'avventura, un punto di ristoro, uno specchio per rimettersi in ordine, una "petinuese" con i trucchi e le matite necessarie per rifarsi il trucco, l'angolo della sarta per consentire anche a chi non è in maschera di farsi sui due piedi un bel vestito, o anche per chi vuole cambiare pelle nel corso della festa e ha lasciato a casa il beauty, una ricetrasmittente per chiedere informazioni all'agenzia viaggi, un binocolo sistemato su scaletta da tappezziere per vedere la festa dall'alto (o la cometa di Halley dal basso...)

E così sia. Ops. E così via.

Il palco

Già dal fatto che lo mettiamo al centro della piazza (lo dice il ragionamento stesso) fa capire che deve avere aperti tutti i lati.

Sul palco ci mettiamo l'impianto voci, quelli con le voci che devono animare la festa e i giochi, qualcosa per fare colore (ombrelloni, striscioni, pancioni,...) e qualche cosa per fare "avventura" (una palma, un cammello, un po' di giungla, il baule del tesoro, ecc.)

I giochi

Ogni tanto un apposito segnale farà chiudere tutti gli stands; i nostri prodi saranno invitati ad avvicinarsi al palco per festare un po' di avventura tutti

insieme. Dieci secondi per spiegare il gioco, tira molla e tamballa, restano i più avventurosi, gli si dà un po' di bollini e via: si riprende il viaggio fra gli stands. Giochi semplici e veloci. Tipo quello delle scialuppe: si dice un numero e tutti seduti come in canoa, in base a quel numero. Gli ultimi si eliminano. Eccetera finché restano i più veloci (dote importantissima per l'avventura). Oppure quello dei maghi: metà di qua e metà di là. Una metà fanno i maghi. Gli altri scappano. Chi viene toccato si ferma dov'è. Quelli che dopo un tot sono ancora liberi, meglio. Si prendono i bollini. Oppure la pallavolo. Cosa c'entra? Nooo, ma cosa avete capito? Non la pallavolo quella con la rete, sei giocatori, l'arbitro sul trespolo, ecc. piuttosto, se deve essere avventurosa, quella con tre palloni del diametro di 1 metro e mezzo, che si mandano di qua e di là e, siccome scottano, non bisogna trattenerli. Chiaro lo stile? Brevi, concisi, veloci, chiari, entusiasmevoli. Tenete conto che di giochi ce ne sono in giro tanti. Per la scelta vi rimandiamo ai criteri generali raccolti su note's Graffiti dell'ottobre '96, ma visto che è carnevale ricordatevi di scegliere quelli che si possono fare con le frittelle; con le maschere e i vestiti degli animali; che richiedono performance d'effetto; che possano coinvolgere anche chi guarda con scommesse sui risultati; che facciano riferimento ad arti e mestieri

del passato o a civiltà antiche dove ci sono tesori archeologici ancora da scoprire; che facciano muovere, saltare, sudare abbondantemente; che sfruttino tutto il mistero della notte; ecc.

I personaggi

Vuoi mettere com'è più festosa un'avventura e com'è più avventurosa una festa se ti può capitare di incontrare dei tipi strani, pazzi o misteriosi? E allora, qua e là, oltre agli stands e tutto il resto, metteremo anche dei personaggi: il fotografo (con macchina dell'ottocento che fa le foto davvero) per immortalare l'avventura; la guida (col cappello alla David Crockett e tutta la strumentazione necessaria) per quelli che si perdono, o si vogliono perdere; lo scrivano (con la penna d'oca lunga due metri e tavolino da campeggio) per mettere insieme un diario di bordo; il pronto soccorso (con sirena portatile e barella) per chi è stanco o si è lasciato prendere troppo dall'avventura; e poi ancora il mago che ipnotizza, i venditori di souvenir, eccetera eccetera.

Importante è che i personaggi, quelli elencati sopra, ma anche gli altri, siano in qualche modo "giocabili" all'interno della festa, cioè che corrisponda a ciascuno o un gioco che uno può fare quando lo incontra, o un gioco che viene proposto a tutti dal palco quella volta che si interrompono gli stands.

La musica

O che facciamo una radio e allora... dediche, comunicati meteorologici, notiziari per gli equipaggi, o che semplicemente mettiamo un po' di musica (d'obbligo un po' di country, qualche pezzo di Morricone, qualche altro pezzo di Dalla, un po' di Dario Argento, Gulliver di Guccini e Capitani Coraggiosi della PFM..., ma siccome nessuno li conosce più si può prendere qualcosa dai Nomadi, da Ligabue, ma anche da Biagio Antonacci) per creare un po' di clima.

Poi magari può venire in mente di giocare anche con la musica e fare domande o robe simili. La si può usare per interrompere il viaggio, come segnale convenzionale, nel caso non siamo riusciti a trovare i Tam Tam (che sarebbero comunque più adatti). Che se poi abbiamo anche chi suona, meglio ancora. La musica la facciamo dal vivo, dopo, ovviamente, aver conciato per la festa (e per l'avventura) i nostri musicisti.

Fine

Anzi no. Il bello deve ancora venire... perché queste sono solo un po' di idee.



COOP. LA NUVOLA NEL SACCO

VIA TOSIO, 1 - TEL. 030/41443
25121 BRESCIA