



SOTTO STELLE

MI PRESENTO...

Sapevo che stavi indagando e che mi aspettavi al varco. Beh! Dal momento che ti son caduto tra le mani, eccoti la mia « Carta d'identità »!

NOME E COGNOME:

« Sotto le stelle »: raccolta di scenette, scherzi, canti mimati, giochi... Non credo di esagerare presentandomi come sussidio indispensabile nelle colonie, campeggi, oratori..., dovunque c'è da preparare serate ricreative per ragazzi.

PATERNITÀ:

Ci tieni proprio a saperlo?... Un'équipe internazionale, che ha profuso in me il meglio delle sue esperienze. I soci della « San Giu » (Torino-Crocetta), con validi gregari come: i Rovers del To-XXIV, le filodrammatiche degli Oratori Salesiani di Milano e Loreto, ed altri innumerevoli, italiani e stranieri.

PROFESSIONE:

Mettermi al tuo servizio, o meglio... divenire tuo collaboratore. Sì, perché non voglio essere lo schiavo. Qualcosa devi farla anche tu. ★ Far conoscenza con materiale nuovo, senza giudicarlo indegno di te prima di averlo provato. (In confidenza: ricorda che solo la fiducia reciproca ci porterà al successo). ★ Rivivere quel poco di tradizionale, che ho, con animo 2000!

CONNOTATI:

Guardami l'indice. Tutto (materiale) originale e di gusto moderno con ampia scelta tra la migliore produzione straniera. Che te ne pare? Hai arricciato il naso davanti a titoli come:

« Azioni sceniche », « Canti mimati », « Bans »? Se temi le novità vuol dire che non sei un giovane... giovane!

Bada che non intendo darti una lunga raccolta di cori, danze, trucchi, giochi. Voglio solo ricordartene l'esistenza. Collezioni specializzate del genere non mancano.

CONTRASSEGNI SALIENTI:

Le introduzioni ai singoli capitoli. Leggile con attenzione, mi dirai « grazie »!

Le preziosissime ed abbondanti didascalie. Che pasticcio, per esempio... nei canti mimati. Prendi quelle lettere, dà la « A » a Massimo, la « B » a Gigi, la « E » a Nino, comincia a farli muovere. Tutto sarà chiaro.

UN GRAZIE

ai simpatici Rovers del To-XXIV che mi hanno lasciato ficcare il naso nella loro recentissima pubblicazione: Lombardi-Varvelli, L'arte di esprimersi, Ed. Fiordaliso, Roma. (Non l'hai ancora? Cosa aspetti a procurartelo?);

ai valenti filodrammatici degli Oratori Salesiani di Milano e Loreto;

a tutti i collaboratori dall'Italia e dall'estero.

E A TE,

auguri di un'ottima riuscita.

LA COMPAGNIA « SAN GIUSEPPE »

Torino-Crocetta, 1° maggio 1958

Festa di S. Giuseppe Artigiano

GIRANDOLA SOTTO LE STELLE - 1

INDICE

Mi presento

PARTE PRIMA

DAL DIALOGO ALLA PANTOMIMA

IV - Pantomime

- 1 - La patetica
- 2 - Il sollevatore di pesi
- 3 - Vittorio e la pulce
- 4 - Al cinema
- 5 - Riposo in equilibrio... instabile
- 6 - Il bottone
- 7 - Vittorio legge il giornale
- 8 - Il violinista
- 9 - Mimi... per tutti

IV

PANTOMIME

SST!... LA PAROLA AL GESTO.

Terminiamo con questo capitolo il nostro viaggio dal monologo, in cui la parola regnava sovrana, alla pantomima, in cui essa conosce il suo annientamento. Annientamento che non ha lo scopo di rendere enigmatiche le storie rappresentate al pubblico, ma di far posto al gesto e alla mimica.

Nulla infatti di più chiaro, di più intuitivo di una pantomima, se è eseguita con cura. Prova ne sia il fatto che costituisce lo spettacolo preferito dei più piccoli fra i nostri ragazzi.

VENENDO AL PRATICO.

Ti abbuono la ripetizione di ciò che ti ho già detto parlando del gesto nelle azioni sceniche e nelle pagliacciate, a proposito della sua importanza, della sua espressività.

Però devi tener presente che, mentre nelle azioni sceniche e nelle pagliacciate il gesto acquista importanza in punti salienti, nella pantomima esso solo deve parlare e dire tutto. Quindi anche il minimo gesto viene ad avere il suo significato: se non altro, quello di legare i punti salienti dell'azione.

Nelle pantomime che ti presento, naturalmente non ti sto a dire come devi mettere il piede, come devi roteare gli occhi, quanti centimetri di bocca devi aprire per una determinata risata... Mi limito a suggerirti le idee da esprimere: le tue qualità artistiche le tradurranno in linguaggio drammatico.

Molto dettagliato è il primo numero: «La Patetica». Essa ti suggerisce il modo di interpretare concretamente i canovacci seguenti. La sua presentazione può esserti valido aiuto per avviare a questo genere un pubblico completamente digiuno.

Per l'uso della batteria e la realizzazione degli accessori vale quanto ho detto nei due capitoli precedenti. Nella pantomima però il gesto assume una tale importanza che qualche volta arriva a sopprimere l'accessorio: ad esempio il peso nel « Sollevatore di pesi ». E la batteria può arrivare a far la parte di un personaggio: ad esempio il piatto nella « Patetica ».

Utile, anzi indispensabile, nella pantomima è lo sfondo musicale. Deve creare l'atmosfera opportuna e sostenere il ritmo.

1. - LA PATETICA

PRESENTAZIONE

(L'interprete di VITTORIO avanza sul proscenio, a sipario chiuso, e saluta il pubblico): Buona sera!... Buona sera!... (In tono piuttosto sommesso, si da provocare la risposta solo di qualcuno delle prime file. Lodandone uno) Bravo! Toh una caramella: sei così gentile! (Poi rivolto a tutti, calorosamente) Buona sera! Oé, dico a voi! (Il ghiaccio è rotto: questa volta scoppiano tutti in una sonora risposta) Ah, i furbacchioni! Per la caramella, vero?! E va bene, un po' di pazienza e ve la darò... dopo di essermi spiegato. (Cambiando tono) Stasera voglio raccontarvi una storia... senza parole; meglio: vi dico le parole adesso e vi racconto la storia dopo, con una pantomima, ossia per mezzo dei soli gesti.

La nostra avventura si svolge in due tempi.

PRIMO TEMPO: Un famosissimo pianista, io!, deve prodursi in un concerto davanti ad un pubblico sceltissimo, voi! Naturalmente ha predisposto con ogni scrupolo i suoi piani. Un'oretta prima dell'esecuzione, quando ancora il pubblico non è presente, egli viene nella sala del concerto (si apre il sipario), questa precisamente (indicando la scena), per sgranchirsi le dita con qualche scala, qualche arpeggio, qualche esercizio di tecnica. Ma proprio qui gli capita un piccolo guaio: l'incontro con un personaggio birichino, attraente, perfino troppo simpatico... Ne farete la conoscenza voi pure.

Ad un certo momento si spegneranno le luci. Non allarmatevi! Vuol dire che è terminato il primo tempo. Quando si riaccenderanno, comincia il

SECONDO TEMPO: L'artista siede al piano, davanti al folto ed eletto pubblico. E' in programma la Sonata numero otto, in do minore, opera tredici, di Ludwig Van Beethoven, detta « Patetica », che diverrà, lo vedrete, pateticissima!...

Questa, in quattro parole, la storia.

Ora permettetemi di presentarvi due personaggi, i quali recitano una discreta parte. Il primo si ode, ma non si vede. (Colpo sul piatto della batteria. Vittorio sobbalza...) Ahi!... Avete sentito come parla chiaro e imperioso?... E' la voce della coscienza!

Il secondo personaggio si ode e si vede. Eccolo qui (indica il tavolo): un pianoforte di lusso... Vedo che ridete. No, eh no! Bisogna credermi quando dico che questo è un pianoforte. Così si fa nella pantomima.

Per esempio, lo vedete quel cagnolino? Come no? (Si abbassa ad accarezzare un cane immaginario) Te', te', Fido! (Improvvisamente imita un « bau! bau! » rabbioso. Reazione di paura) Per-

bacco è rabbioso! (*Dando un calcio nella direzione del cane*) Allora via, vattene a casa tua!...

Adesso ci credete che questo è un pianoforte? Sì?! Possiamo dunque cominciare. Ricordatevi però che in tutti i pianoforti ben fatti le note basse (*il pianista suona alcuni accordi gravi*) sono sempre a sinistra; quelle alte (*alcuni trilli acuti*) sono a destra.

A voi le caramelle promesse! (*Getta qualche manciata di caramelle*) Mentre le mangiate, io inizio. Buon divertimento! (*Via*).

AZIONE

PRIMO TEMPO

1. - Vittorio entra in scena canterellando il tema e interrompendosi secondo l'azione. Depone la partitura, si toglie il cappello, la sciarpa (*la mette nel cappello*), i guanti (*nel cappello*), il soprabito (*sul braccio*). Prende quindi tutto e va al tavolino.

2. - Si accorge della bottiglia. Stupore. Depone cappello, ecc., sul tavolino. Prende la bottiglia, la guarda da lontano; da vicino... Cosa conterrà? Ma! Annusa con precauzione dapprima, poi sempre più intensamente, fino a morirne! Emette un lunghissimo sospiro di soddisfazione, che si spegne in un sussurro: whisky! whisky! Con un gesto abbastanza energico vuol servirsene un bicchiere... (*Colpo di piatto!*) Lascia immediatamente la bottiglia.

3. - Guarda il pianoforte, guarda la bottiglia, due volte. Passi decisi verso il pianoforte, poi arresto brusco. Mezzo sguardo indietro: gioco del: « No! Io sono un artista! ». Richiamo violento della... bottiglia. Vittorio torna sui suoi passi, per intavolare un dialogo di spiegazione secondo tutte le regole con la tentatrice!!! Quindi la carezza, come per consolarla. Poi coll'indice intinto delicatamente depone una goccia di whisky sulla lingua: delizioso!... Ripete il gesto, ma questa volta caccia tutto il dito nella bocca... (*Piatto!*) Vittorio dice un « basta » energico alla bottiglia.

4. - Va al pianoforte; prende la partitura: la percorre molto rapidamente, ma con espressione. Inumidendosi il dito, per voltare le pagine, sente il gusto del whisky: reazione! Finalmente apre il pianoforte; accomoda la partitura sul leggio; asciuga i tasti; prova i pedali. Due accordi forti. Stupore. Tocca un tasto in basso: suono acuto! Trillo in alto: grave! Stordimento. Scala ascendente, che suona però come fosse discendente: il pianoforte è rovesciato!!!

5. - Il disappunto gli si legge in volto. Quasi disperato, Vittorio si gratta la testa. Come fare?... Idea! Afferra il pianoforte; cerca di sollevarlo (*due volte*) senza successo. E' troppo pesante! Sguardo, poi sorriso alla bottiglia, quindi... un gocciolino: whisky! whisky! Adesso si sente in forma! Abbranca lo strumento e gli fa compiere mezzo giro (*non senza sforzo*). Si asciuga il sudore, siede e snoc-

ciola una serie di arpeggi ascendenti e discendenti; soddisfazione: tutto è in ordine! Dopo questo bel successo è giusto bere un po'!

6. - Prende bottiglia e bicchiere. Va al centro della scena. Si versa un gocciolino, poi, mentre lo assapora, se ne versa un altro... con mossa automatica. Quando sta per deporre tutto s'accorge (!) di ciò che è avvenuto... e si vede forzato a bere. Ne approfitta per fare gargarismi. Qualche goccia gli va a traverso. Colpi di tosse. È un'altra scusa per bere. Si versa del whisky. Troppo! Ne rimette parte nella bottiglia. Adesso è poco! Compie la stessa manovra una seconda volta. Alla terza riempe inavvertitamente il bicchiere fino all'orlo, tanto da farlo straboccare. Allora, per non commettere il delitto di sprecare quel ben di Dio, si attacca al bicchiere e lo vuota senza prender fiato fino all'ultima goccia. Whisky! whisky! È pieno. Ride. Barcolla... Depone bottiglia e bicchiere sull'angolo destro del piano e finalmente si siede per provare.

7. - Esegue le prime quattro battute della Suonata (*giuste!*). Si interrompe per due volte, tentato dalla bottiglia, e alla terza volta (*secondo tempo e mezzo della IV battuta*) finisce col ficcarci il dito. Contemporaneamente si è alzato. La voce della coscienza si fa sentire debolmente, ma egli non le presta attenzione, e continua ad accarezzare la bottiglia. La voce della coscienza prorompe. (*Piatto!*) Smarrito, Vittorio conficca, senza rendersene conto, il dito nel collo della bottiglia e si muove barcolloni, agitato dalla paura. Quando vuole riprendere... l'amica, non la trova più. Mimica della ricerca. Ogni tentativo resta infruttuoso. Sconfortato, allarga le braccia e le lascia ricadere. Oh! la bottiglia ha colpito la sua gamba! Però Vittorio è contento: l'ha ritrovata: eccola, attaccata al dito. Sforzo per liberarla. Finisce quindi col buttarsi, esausto, sulla sedia e addormentarsi, appoggiato alla tastiera. (*Buio in scena*).

SECONDO TEMPO

1. - Vittorio rientra. Incespica e vacilla. Viene nel mezzo della scena. Al centro: inchino. A destra: inchino goffo. A sinistra:... rutto. Si scusa con un sorriso. Mostra il titolo della partitura. Va al piano, incespicando. Poggia le mani sulla tastiera; le ritira subito, scusandosi con un discreto... whisky! whisky!

2. - Comincia l'esecuzione!!! Un rutto formidabile precipita Vittorio in fondo alla sedia! Si raddrizza; scandisce i tre accordi finali. Fa quindi per salutare il pubblico, ma si accorge che la partitura è aperta a rovescio, proprio sulla parola « Fine ». Si scusa di nuovo...

3. - Questa volta è deciso a mettersi sul serio, ma... suona completamente stonato. (*In ritmo tuttavia, per conservare il perfetto sincronismo col vero pianista*) L'esecuzione è tutta inframmezzata da sorrisi ebeti, rutti, « whisky! whisky! », girar nervoso di pagine,

movimenti scomposti, sguardi disperati al pubblico... Al termine di una frase musicale si ferma a lungo e si soffia rumorosissimamente (*trombone!*) il naso. Il pubblico ride. Lui si mostra meravigliato. A sua giustificazione fa vedere sulla partitura una pagina occupata interamente da una gigantesca corona musicale!... Ad un certo momento, preso da ispirazione poetica (!), suona un tutt'altro pezzo (*Chopin*)... Improvvisamente la coscienza lo richiama alla realtà. (*Piatto!*)... Orgasmo. Dopo tre accordi qualunque, volta precipitosamente le pagine della partitura, e riattacca la suonata... in quarta!

4. - Alla quinta battuta si alza. Alla sesta si siede sulla tastiera. Poi, di nuovo in piedi, continua a suonare. Alla undecima è la fine: una scala discendente; tre accordi. Una scala ascendente termina con una caduta fuori del pianoforte. Mentre è ancora a terra, con un dito arriva a suonare tre note morenti. Si alza, fuori di sé. Si tuffa ripetutamente sul povero piano, con l'intenzione di eseguire i tre grandiosi accordi finali. Inchini di saluto al pubblico. Ma il pianista vero suona un accordo... fuori tempo! Conseguente smarrimento e fuga precipitosa di Vittorio.

NOTA BENE

La SCENA è molto semplice. A destra un tavolino con bottiglia (*contenente acqua fino a metà*) e bicchiere. A sinistra un altro tavolo piuttosto basso, di forma rettangolare, allungata. Vuol rappresentare il pianoforte, a cui Vittorio prova e poi esegue la Patetica. In platea, accanto alla ribalta,

il PIANOFORTE vero. Ad esso siederà il

PIANISTA, che deve suonare realmente quello che il mimo finge di pestare sul tavolo. È essenziale, per la buona riuscita della pantomima, che esista un accordo scrupoloso ed un perfetto sincronismo tra i due. Perciò il pianista occupi una posizione tale, che gli permetta di seguire facilmente le mosse del mimo. Accanto al piano un personaggio importante:

il PIATTO della batteria. Il suo suono squillante ed inconfondibile traduce la voce della coscienza di Vittorio. (*Parola d'ordine del batterista: tempestività!*). Aiuto prezioso per il mimo è (*specialmente nel secondo tempo*)

la PARTITURA. Essa presenta questi elementi essenziali: 1) notevole grandezza: 50 cm. per 30 circa; 2) titolo a caratteri cubitali; 3) una pagina di mezzo occupata per intero da una mastodontica corona musicale; 4) sull'ultima pagina un altrettanto poderoso « Fine ».

Il VESTITO di Vittorio deve essere pittoresco. Gli starebbero bene, per esempio, calzoni lunghi color paglia, camicia bianca, fiocco

grande rosso sgargiante, giacca verde vivo, un bel fiore all'occhiello. Egli però non ha né cappello, né soprabito, né guanti, né sciarpa. All'inizio compie solo mimicamente l'azione di togliersi tali indumenti.

La sua **MOSSA CARATTERISTICA**, che se fatta tempestivamente, con spontaneità e discrezione, otterrà certo grande effetto (*come simpatico ritornello*), è quella con cui dice: « Whisky! whisky! ». Si deve più leggerglielo nella mimica facciale, che sentirlo attraverso la voce. La pronuncia delle consonanti tuttavia va decisamente marcata.

Perché questo ed altri particolari possano venir facilmente colti dagli spettatori è indispensabile che la persona del mimo, e specialmente la sua faccia, siano ben illuminati, magari con **FARO** apposito.

2. - IL SOLLEVATORE DI PESI

AZIONE

1. - PRESENTAZIONE.

Vittorio (= V.) si presenta con fare da spaccone al limite della ribalta e mima questo discorso: « Signore e signori, stasera ho il piacere di presentarvi l'atleta più formidabile del mondo. Egli solleverà, qui, di fronte a voi, pesi da 100, 200, 300 kg.; con due braccia, con un braccio, lanciandoli in aria e riprendendoli a volo ».

Batte due volte le mani per far entrare il fenomeno annunciato.

Con la leggerezza di un elefante, ed un sorriso ebete, avanza il sollevatore (= S.).

V. fa cenno al pubblico di applaudire. Salutano a loro volta, inchinandosi con perfetto sincronismo nella stessa direzione: avanti, a sinistra, a destra. Poi il manager mostra orgogliosamente le numerosissime decorazioni che infiorano il petto del suo pupillo, segnandolo, ad una ad una, mediante leggeri manrovesci. Il gigante (!) reagisce con qualche colpo di tosse da tifico. Battimani del pubblico, che V. interrompe, per far voltare l'amico e mostrare anche la vistosissima decorazione, che egli porta.. dietro!

Mentre le risate e gli applausi salgono scroscianti, i due salutano ancora il pubblico; ma confondono l'ordine degli inchini, sì da convergere contemporaneamente al centro, battere la testa l'uno contro l'altro e cadere storditi, spalla a spalla. Si rialzano quasi subito, aiutandosi a vicenda.

2. - INIZIO DELLO SPETTACOLO.

S. si toglie l'asciugamano e lo lancia svelto al manager. Lo stesso fa con l'accappatoio: appare subito inaspettatamente magro. Mentre V. sistema le sue cose, egli esegue due o tre esercizi a corpo libero, piuttosto buffi. Poi, chiamato dal manager, viene al centro della scena.

3. - CONTROLLO DEL BICIPITE DESTRO.

V. dà un colpetto sulla spalla destra di S., che alza immediatamente il braccio ad angolo retto. V. tasta il bicipite... si fa inquieto. Prende il polso e, orologio alla mano, ne conta i battiti... l'inquietudine aumenta. Affaccia la sua testa accanto a quella dell'amico nel quadro formato dal braccio alzato ad angolo retto. Si guardano fissi, naso contro naso; poi, rivolti al pubblico, crollano insieme la testa in segno negativo: il bicipite destro è debofficio! L'uno tira indietro la testa, l'altro lascia cadere il braccio.

Avviliti si guardano intorno in cerca di una via di salvezza... L'occhio di V. cade sulla cassa. Il suo volto si rischiarà immediata-

mente. L'indica al compagno ed insieme corrono a prenderla, per depositarla verso il centro. Sull'etichetta si vede scritto a caratteri cubitali, « Banane ». V. apre la cassa; estrae una banana (*immaginaria!*); la sbuccia con quattro mosse nitide e fa il gesto di imboccare il pupillo, già proteso colle fauci spalancate, ma a metà strada si ferma, ritira il frutto e se lo pappa lui. La banana successiva però giunge a destinazione! Nuovo controllo del bicipite, testa inquadrata come prima, segni affermativi il braccio destro è a posto.

4. - CONTROLLO DEL BICIPITE SINISTRO.

V. Tocca la spalla sinistra di S. Prontamente questi alza ad angolo retto il braccio sollecitato e colpisce col pugno il mento di V., che crolla a k.o.

Accortosi dell'incidente, S. soccorre premuroso il manager, somministrandogli alcuni... schiaffoni. V., tornato in sé, si rimette, piano piano, in piedi.

Riprende quindi l'esame. Fa alzare il braccio sinistro, avendo la precauzione di porsi a debita distanza! Tasta il bicipite. Incertezza. Assume un fare da medico e invita S. a pronunciare con tutte le forze « 33 », che lui stesso gli va urlando. La risposta però giunge debolissima: l'atleta — è evidente — non si trova ancora completamente in forma. Cura ricostituente a base di banane. Ottimo effetto: il controllo finale risulta più che soddisfacente.

5. - NEL VIVO DELLO SPETTACOLO.

S. fa alcuni esercizi preparatori. V. intanto piazza nel mezzo la cifra 100 e va a prendere il peso corrispondente (*immaginario!*). Tenta di alzarlo, ma non ce la fa. Allora lo trascina, con fatica. S. venuto davanti al peso assume la posizione di partenza. Respiro profondo. Alzata a due braccia di « spinta » (*adagio da terra alle spalle, quindi di slancio verso l'alto*). Applausi, sollecitati magari dal manager.

V. quindi toglie la cifra 100 e fa rotolare il peso al fondo della scena. Al loro posto porta la cifra 200 e, con grande sforzo, il relativo peso. L'atleta prende nuovamente posizione. Respiro profondo. Alzata a due braccia di « strappo » (*da terra verso l'alto con la gamba destra flessa in avanti e la sinistra tesa indietro*). Applausi.

A questo momento V. crede opportuno rinforzare il suo pupillo con una banana. Gliela offre già bell'e sbuccata. S. ne addenta metà, ma gli va per traverso. Tossisce. V. testardo, cerca di fargli ingoiare anche il resto. È allontanato da una pedata.

Mortificato, allora si ritira a sedere sulla cassa a mangiar banane. S. intanto solleva il 200 kg. a due braccia in « distensione » (*da*

terra verso l'alto lentamente), quindi lo lancia in aria, batte una volta le mani e lo riprende a volo, per deporlo precipitosamente — avendo perduto l'equilibrio — sul piede di V.!

6. - ZUFFA.

V. lancia un ruggito formidabile e, tenendosi il piede ferito colle mani, piroetta per tre volte su se stesso. Poi si ferma e dà uno spintone provocatore a S.

S. risponde con un pugno nel naso.

V. colpisce S. allo stomaco.

Tenendosi le parti doloranti, con un movimento di rotazione, si scambiano il posto. Ricomincia la zuffa. Dopo alcune finte S. appioppa due manrovesci a V.

V. reagisce con due pugni sulla testa del nemico.

Vacillano. Si cercano brancolando. Vengono in collisione, schiena contro schiena.

S. si gira e si precipita dall'alto della sua statura verso V., che si fa piccolo piccolo ed indietreggia fino all'estremo della scena. Qui è V. ad ergersi: da minacciato diviene minaccioso, mentre S. s'impiccolisce e ritorna impaurito sui suoi passi. Vedendosi perduto S. lancia un grido e indica qualcosa dietro le spalle di V. Appena questi si è voltato gli somministra un terribile pedatone. Poi fa « cucu! ».

V. si gira, per ricevere una gomitata sullo stomaco che lo getta al suolo.

S. gli si precipita addosso, coll'intenzione di finirlo, ma è ricevuto dalle gambe di V. e catapultato pesantemente a terra...

V. con aria di trionfo solleva leggermente S. e lo fa fuori con un diretto alla mascella. Per completare l'opera poi gli rovina (!) il manifesto sul cranio.

7. - DOPO LA BATTAGLIA...

V. è soddisfatto di sé. Si pulisce con due colpetti le mani. Respiro di sollievo... Ma progressivamente si rende conto che ha esagerato un po'. Si accosta all'amico. Prova dispiacere, vedendolo così malconcio. Lo prende per la punta del naso e lo solleva un tantino. Appena lascia la presa però, l'altro ricade pesantemente. Prova per un braccio e poi per una gamba. Idem. Si sente imbarazzato di fronte al pubblico, che è lì in attesa...

Idea! Va a disegnare su una quinta una bottiglia, con l'etichetta « Aceto », la ritaglia (!) e ne versa il contenuto (!) sulla testa del malcapitato che rinviene. Apre gli occhi. Si guarda intorno smarrito e scoppia a piangere come un bambino, pieno di vergogna.

V. diviene più imbarazzato che mai. Si avvicina all'amico per consolarlo. Niente da fare! Estrae il suo fazzoletto e glielo dà. S. ci si soffia rumorosamente il naso, lo restituisce, poi riattacca a piangere più di prima. V. gli offre una banana, ma riceve un netto rifiuto.

8. - IL TRIONFO.

V. si vede allora obbligato ad eseguire lui stesso gli esercizi, per non scontentare il pubblico. Avanza dunque e dichiara la sua intenzione: « farò io! ».

Corre immediatamente a nascondere la cifra 300: è più prudente cominciare con 200 kg., anche se questo è già stato alzato! Si leva la giacca. Rimbecca le maniche della camicia. Palpa i propri bicipiti. Si piega sul peso e cerca di sollevarlo. Niente! Tenta di nuovo. Niente! Agguanta allora il peso da una parte e a fatica lo alza in piedi; poi lo carica sulla spalla, vacillando terribilmente. Riesce per miracolo a farlo passare sopra la testa, per deporlo subito dopo, o meglio per essere deposto brutalmente lui stesso giù, a terra. Si tasta i muscoli. Scrolla leggermente la testa. Ricorre, per rinforzarsi, alle banane. Rieccolo quindi in azione. Stavolta solleva senza difficoltà il 200 kg., anzi lo lancia per aria, batte le mani e lo riprende al volo facilmente. Sentendosi in forma smagliante, ripete l'esercizio, ma... non finisce più di battere le mani... il peso sale, sale, sale (*tamburo!*).

9. - CONCLUSIONE.

S. viene a raggiungere V. per vedere lui pure l'attrezzo che scompare nell'alto del cielo. Si guardano meravigliati e felici oltre ogni dire.

Così, gloriosamente, lo spettacolo è terminato.

Assai fieri salutano il pubblico.

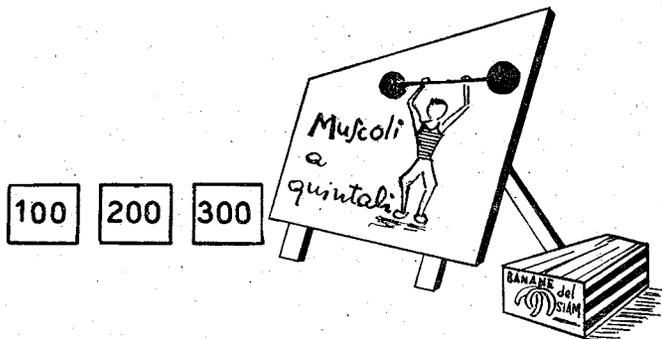
Ma a questo punto si ode (!) il peso ridiscendere come un bolide sulle loro teste. Impossibile fuggire. Tutti e due rimangono quindi schiacciati miseramente al suolo!!! (*Buio istantaneo*).

NOTA BENE

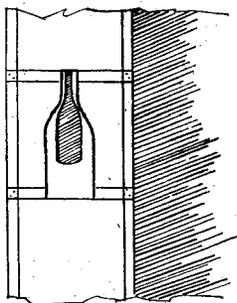
Sulla scena, verso il fondo, tenuti ritti da un'asticella, tre CARTELLI, recanti le cifre 100, 200, 300 kg., ben visibili anche da lontano. Servono ad indicare i pesi, *inesistenti in realtà*, che il sollevatore deve successivamente fingere di alzare.

Sempre in secondo piano, una CASSA, su cui è scritto, a grossi caratteri: « banane », le quali sono naturalmente *immaginarie*.

Al centro del palco, ritto sui tre piedi e rivolto al pubblico, il MANIFESTO. Quando al termine della zuffa V. lo sbatte sul cranio di S., farà in modo che la testa di quest'ultimo spunti fuori proprio nel posto del manifesto in cui essa è disegnata, tra le due palle del peso. Qui, per essere sicuri dell'effetto, si saranno precedentemente incisi, con una lametta, alcuni tagli convergenti. Il manifesto poi rimarrà ritto, verso il pubblico, con la testa di S. ciondoloni, durante le scene 7 e 8.



Una delle QUINTE è TRUCCATA: quella precisamente su cui V. disegna la bottiglia di aceto. Ecco in cosa consiste il trucco. Al lato interno della quinta, per tutta la sua lunghezza, è aggiunta una striscia di carta intonata all'ambiente. Dietro questa, a giusta altezza, due asticelle sorreggono un pezzo di cartone, ritagliato a forma di bottiglia, il quale nasconde completamente una vera bottiglia, contenente acqua. V. al momento buono non ha che da ricalcare sulla striscia, con carbone o gessetto, il bordo del cartone sottostante. Apparirà la sagoma di una bottiglia, che egli può facilmente ritagliare servendosi dell'indice. Insieme



alla figura esterna, quella che sempre terrà rivolta al pubblico, V. prenderà quindi anche il cartone e la bottiglia vera, il cui contenuto verserà, con grande sorpresa degli spettatori, sulla testa di S.

MUSICA E RUMORI sono indispensabili.

All'inizio, per ambientare il numero, serve ottimamente qualche sonata dell'organetto di Barberia: dà subito l'idea di una fiera e di un baraccone, che è appunto il posto più adatto per esibizioni simili a quella rappresentata.

La scena della zuffa non deve affatto ispirarsi alle cazzottate dei Westerns. Si svolgerà invece con stile *comico, compassato, ritmico*. I pugni, per es., non arriveranno mai a destinazione, e ciò si deve vedere benissimo. Mentre la reazione di colui che li riceve sarà sì logica ed espressiva, ma sempre nell'ambito del genere comico, non di quello veristico. Botte e risposte poi si succederanno quasi a ritmo di danza, cadenzate secondo un motivo opportunamente scelto.

Colpi di piatto e di grancassa sottolineano gli schiaffi e i pugni. Il rullo del tamburo invece accompagna il salire del peso ad ogni alzata, crescendo man mano che questo si solleva da terra, e terminando con due colpi secchi quando ha raggiunto il vertice della salita, sopra la testa dell'atleta. L'importanza di tali particolari è notevolissima, perché essi contribuiscono, in maniera decisiva, alla buona riuscita del finale. Come si capisce infatti che l'ultimo lancio prodigioso di V. spedisce il peso fino... alle stelle e soprattutto che questo ridiscende inaspettatamente sulla testa dei due? Dall'espressione dei mimi certo, ma anche dal rullo del tamburo, che, dopo il lancio, diminuisce, fino a spegnersi per suggerir l'idea del peso che sale e si perde nel cielo e poi riprende in un crescere rapido e fortissimo allorché il bolide precipita.

A questo punto un colpo sonoro di piatto precisa l'istante in cui il peso colpisce i due malcapitati, i quali cadono a terra, mentre le luci si spengono *immediatamente*.

3. - VITTORIO E LA PULCE

PERSONAGGI:

VITTORIO, con folta barba ispida, trasandato

DONNA MATURA

UOMO SERIO

SIGNORINA.

AZIONE.

1. - Entra in scena, camminando lentamente, Vittorio. Si siede sulla panchina; indi vi si sdraia per dormire, occupandola interamente.

2. - Ha appena chiuso gli occhi beatamente, che arriva la signora, la quale lo sveglia perché vuole un posto nella panchina. Vittorio è costretto a rannicchiarsi, se vuole ancora stare sdraiato. La signora siede e comincia a fare la calza.

3. - Di lì a poco ecco il signore che, desiderando leggere il giornale, costringe Vittorio a spostarsi. Questi si raggomitola ancora di più.

4. - Finalmente avanza la signorina con il cane a guinzaglio. Chiede posto per sé e l'ottiene. Allora domanda un angolino anche per il cane. A Vittorio non rimane che scendere... cavallerescamente dalla panchina e sedersi per terra.

5. - Tenta di accomodarsi, ma non gli riesce. La sua posizione è piuttosto scomoda!... No! così non può stare... Idea! Per riconquistarsi tutta la panchina, fingerà di avere addosso delle pulci fastidiosissime. Eccolo all'opera. Si agita, si gratta, schiaccia qualcuno di quegli ospiti indesiderati, ne rincorre qualcun altro, finché uno si rifugia proprio sul cane. Per catturarlo, comincia a dar fastidio alla povera bestia, tanto da costringerla a scendere per terra.

6. - Immediatamente ne occupa il posto a fianco della signorina. Riprende quindi l'operazione con tanto impegno e compiacimento, che la signorina, disgustata, se ne va col cane. Vittorio si affretta a distendersi. Poi continua il gioco. Una pulce, guarda un po', va a finire proprio sul giornale del signore e Vittorio, nel tentativo di acciuffarla, glielo fa volare via. Il signore si allontana indignato, mentre il nostro furbacchione, felice, estende i suoi possedimenti. È la volta della signora. Stessa mimica, stessa reazione. Anche la signora ha tagliato la corda. Vittorio è padrone assoluto del campo. Soddisfatto si sdraia lungo disteso sulla panchina e riprende beatamente a dormire.

NOTA BENE

SCENA qualsiasi. Meglio però se con qualche spezzato, magari simbolico, si suggerisce l'idea di un giardino pubblico. Essenziale la panchina al centro.

Lavoro a maglia, giornale, presenza del *cane* si indovinano naturalmente dalla mimica degli attori, ma non appaiono sulla scena.

4. - AL CINEMA

AZIONE

1. - Vittorio viene al cinema. Vede una lunga fila di persone che aspettano davanti alla biglietteria. Si mette per ultimo; ma dopo un momento, avendo perso la pazienza, cerca di passare avanti. Proteste di coloro che sono prima di lui. Discussione. Intanto Vittorio continua ad avanzare, per infilarsi dieci posti più innanzi. Ma uno l'agguanta, senza troppi riguardi, per il bavero (*si prende da se stesso*) e lo fa ritornare in coda alla fila, che questa volta segue docilmente (*un passo, fermata, un altro passo, fermata, ecc.*).

2. - Giunto davanti allo sportello, chiede (*a gesti!*): « Un posto nella prima galleria! ». Cerca il denaro; paga; sorride alla signorina con cui tenta di attaccare discorso. Ma quello che viene dopo di lui interrompe bruscamente il dolce idillio nascente.

3. - Vittorio si presenta alla maschera della platea. Questa gli fa cenno: di sopra! Di sopra? Sì! Allora... coraggio! E Vittorio sale i quattro piani, fino al loggione. Quando vi arriva ha il fiato grosso. Presenta il suo biglietto alla maschera. Troppo sopra! Deve ridiscendere. Divora a quattro a quattro le scale (*curare le curve e, a tempo opportuno, mettere una caduta...*).

4. - Finalmente la maschera del primo loggione lo riceve e gli indica il posto nel bel mezzo di una fila già piena di spettatori; movimenti per compiere la traversata (*inciampa nelle gambe di uno, schiaccia il piede ad un altro e finisce per sedersi a fianco della sua poltrona... sulle ginocchia di un vecchio signore! Scuse...*).

5. - Lo spettacolo è già iniziato e lo si può seguire, nelle linee essenziali, sul volto di Vittorio, che reagisce ridendo, piangendo, costringendo i vicini a partecipare con lui pro o contro l'eroe del film, ecc.

6. - Intervallo. Vittorio compera un arancio. Riconosce nella platea uno dei suoi amici. Pssst! Lo chiama per attaccare con lui una conversazione animata e divertente. Poi tra i due si accende un combattimento, a colpi di semi d'arancio. Intervento di una guardia che, preso Vittorio per il bavero, lo conduce fuori della sala, a respirare aria pura!

NOTA BENE

Personaggio unico: Vittorio. Unico accessorio: una SEDIA. Qualche nota allegra di commento.

5. - RIPOSO IN EQUILIBRIO... INSTABILE

AZIONE

1. - Vittorio — attrezzatore novellino — è incaricato di portare in scena una tavola e una sedia. Colloca senza difficoltà la tavola al posto giusto. La sedia però come va messa?... Grosso problema!... Dopo essersela rigirata alquanto tra le mani, incerto, prova a sistemarla colla spalliera appoggiata al tavolo.

2. - Poi, sbadigliando, cede alla tentazione di accomodarsi su, per schiacciare un pisolino. L'ideale veramente sarebbe posare la testa sulla tavola; ma quella... è dietro le sue spalle!

3. - Cambia tattica. Si siede sulla tavola e tenta di appoggiarsi alla sedia. Posizione altrettanto impossibile.

4. - Allontana allora la sedia dalla tavola e tenta di aggiustarsi contro la spalliera, ma dalla parte opposta al piano della sedia. No e poi no! neppure così va bene. Frattanto gli si rompono le mascelle dagli sbadigli.

5. - Trovata luminosa! Impugna la sedia e la tavola contemporaneamente (*l'una colla mano destra, l'altra colla sinistra*) e fa loro compiere un mezzo giro. Nuovo tentativo di sistemazione. Risultato negativo: di male in peggio!

6. - Finalmente si pone a cavalcioni della sedia... Così non c'è male... Però nell'intento di appoggiarsi al tavolo, si inclina talmente da cadere lungo disteso sotto il tavolo stesso insieme colla sedia. Esce mortificato dall'altra parte, tirandosi dietro la sedia che poi rialza... Miracolo! finalmente questa è la posizione ideale!

7. - Disfatto dallo sforzo, Vittorio vi s'installa per dormire, appoggiato comodamente alla tavola. Ma proprio ora ecco il direttore di scena. Chiama Vittorio. Questi per tutta risposta ronfa sonoramente. Il direttore, indignato, con un colpo brusco, leva la tavola di sotto all'incosciente fannullone... che peraltro non si scompone affatto. Meraviglia del direttore. Poi dispetto crescente, che lo induce a togliere anche la sedia... Vittorio conserva imperterrita la sua strana posizione!!! (*Questo è facile ad ottenersi se l'attore si sarà ben accomodato: piedi leggermente divaricati sotto la sedia, testa appoggiata sulle braccia conserte*). Il direttore, fuori di sé, con un solenne pedatone, spedisce Vittorio a quel paese!..

NOTA BENE

Questa breve pantomima — che può costituire un eccellente intermezzo in una rivista e può insieme servire allo scopo molto pratico di portare in scena un tavolo ed una sedia tra un numero e l'altro, senza dover chiudere il sipario — è essenzialmente

basata su un esercizio mimico, che si potrebbe intitolare « scoperta di un oggetto... noto ». Esercizio che è una delle sorgenti più ricche di comicità. Il clown si comporta come se incontrasse per la prima volta un oggetto di uso comune, per esempio la sedia della presente pantomima.

Entrando così in contatto con tale oggetto, a lui sconosciuto, ne procede alla scoperta meravigliosa dell'uso e del modo di adoperarlo.

Qualunque film di Charlot è ricco di queste inattese e comicissime... riscoperte di oggetti assai noti.

A titolo di suggestione, suggeriamo di partire alla riscoperta di una scala doppia, di un pianoforte, di un fucile, ecc... Ne nasceranno delle pantomime di ottima qualità!

6. - IL BOTTONE

PRESENTAZIONE

Annunciare al pubblico che si mimerà come attaccherebbero un bottone prima una vecchia signora, poi una sarta di professione, infine... Vittorio.

AZIONE

VECCHIA SIGNORA.

Niente di speciale. Se non che le mosse sono piuttosto lente. Non c'è naturalmente bisogno di suggerire che i tentativi per infilare l'ago sono numerosi, con abbondante spreco di saliva...

SARTA DI PROFESSIONE.

1. - Prende l'ago. L'appunta sul risvolto della giacca. Dal rocchetto svolge una giusta lunghezza di filo. Lo recide con un colpo secco dei denti. Riprende l'ago. Inumidisce il capo del filo, per farlo poi passare in un batter d'occhio attraverso la cruna. Un piccolo nodo all'estremità e tutto è pronto.

2. - Infila l'ago sul panno. Tira. L'introduce nel bottone. Rinfila nel senso opposto. Due piccoli colpi secchi per tendere come si deve il filo. Ripete quattro o cinque volte gli stessi movimenti nei due sensi, sempre disinvolta, precisa, rapida.

3. - Per finire passa l'ago tra il bottone ed il tessuto. Gira ripetutamente attorno al bottone. Infila due volte orizzontalmente. Taglia il filo coi denti. Fatto, in men che non si dica!

VITTORIO.

1. - Va all'armadio. Apre il primo cassetto e fruga senza trovare niente. Secondo cassetto: idem. Dal terzo cassetto tira fuori trionfante un bottone. Guarda se va bene... Sì! Ritorna al secondo cassetto. Mentre continua l'esplorazione si punge: è l'ago!... Rovista ancora ed ecco il rocchetto.

2. - Deposto l'ago sull'armadio, tiene in mano il rocchetto, da cui dipana distrattamente parecchi metri di filo. Lo rompe col ginocchio. Tenendo quindi il filo con una mano, afferra l'ago col'altra. Ma questo gli cade. Acciderba! Lo cerca per terra. Intanto, girando e rigirando su se stesso, si imbroglia stupidamente nel filo...

3. - Ritrovato finalmente l'ago e sbrogliato il filo, ne inumidisce un capo e prova ad introdurlo nella cruna. Invano! Parecchi tentativi più o meno nervosi, accompagnati da abbondante spreco di saliva, restano infruttuosi. Finisce mezzo disperato per piantare

l'ago all'angolo dell'armadio, mettersi a due metri, impugnare il filo, nascondersi gli occhi dietro la mano, ed eseguire un lancio... Infilato!

4. - Aggiusta il bottone al posto in cui deve essere attaccato. Vi introduce l'ago. Quindi con gesti larghi e ripetuti fa passare i vari metri di filo, dipanati prima, da una all'altra parte. Raccoglie l'ago depresso per terra ed esegue la stessa manovra in senso inverso. Così più volte, senza dimenticarsi di pungersi ogni tanto.

5. - Infine passa l'ago tra il bottone ed il tessuto. Gira una ventina di volte attorno alla base del bottone; restringendo ogni volta il diametro del cerchio! Infila ancora orizzontalmente. Agguanta quindi il filo e lo rompe con grande sforzo.

6. - È contento e trionfante. Emettendo un sospiro di soddisfazione, getta l'ago lontano da sé. Quando però fa per abbottonarsi la giacca, si accorge che questa è strettamente cucita alla camicia!!!

NOTA BENE

Da mimare senza alcun accessorio: né filo, né ago, né armadio.

Come commento sta assai bene una musicchetta ben scelta.

7. - VITTORIO LEGGE IL GIORNALE

AZIONE

1. - Vittorio entra con un giornale piegato sotto il braccio. Si accomoda sulla sedia e spalanca, bel bello, il giornale... a rovescio. Conseguenti sforzi per leggere con la testa all'ingiù... No, così è scomodo! Prova allora a sedersi capovolto: piedi sulla spalliera e testa al posto dei piedi. Ma, per Bacco! il giornale è sempre a rovescio. Lo depone, spalancato com'è, per terra e si rimette a sedere in posizione giusta.

2. - Lancia occhiate brutte. Poi, a poco a poco, si rasserena: gli arride un'intuizione geniale! Si alza infatti e compie, colla sedia, mezzo giro attorno al giornale. Soddisfazione: le lettere sono dritte: adesso può leggere comodamente! Cerca gli occhiali. Fruga in tutte le tasche più volte, con sempre maggior diligenza. Niente! Da ultimo li trova legati alle giarrettiere.

3. - Lettura. Dall'espressione del volto si può capire il genere di notizie che ha sott'occhio. Sul più bello, ecco una zanzara. (*Il mimo ne imita il ronzio*) Vittorio soffia per cacciarla via. Dopo un momento di tregua, l'insetto torna alla carica. Ritirata strategica di Vittorio. Inseguito però dal nemico, egli rioccupa il posto di prima. Cerca di continuare la lettura, ma la zanzara è lì, fastidiosissima, che gli ronza intorno al viso. Vittorio passa decisamente all'attacco. Allunga una mano per acchiapparla; ma fa appena in tempo ad afferrare a volo il giornale che stava cadendo. Tenta coll'altra mano: idem. Colle due mani: il giornale è per terra. Vittorio lo raccoglie e si alza. Segue cogli occhi il volo del nemico, che plana coraggiosamente sul foglio. Vittorio, presa la mira, ci dà sopra un formidabile pugno, sì da spaccarlo... Il ronzio del terribile animaletto riprende. Vittorio, deciso ormai a tutto, ha introdotto la testa nel buco del giornale e cerca cogli occhi la zanzara. Scopertala, la insegue, girando attorno alla sedia. Intanto fa col giornale una specie di manganello. Caccia grossa! Monta sulla sedia per dare il colpo di grazia. Ma, sporgendosi troppo in fuori, perde l'equilibrio e cade. A questo punto la zanzara, scesa in picchiata, lo punge nel sedere!!! Vittorio fugge strillando.

NOTA BENE

IL GIORNALE è molto grande: due fogli incollati in maniera che si rompano facilmente ricevendo il pugno.

OCCHIALI ridicoli, attaccati alle giarrettiere.

La SEDIA solita, al centro della scena.

8. - IL VIOLINISTA

AZIONE

1. - Violino nella mano sinistra, arco nella destra, Vittorio avanza sul proscenio a salutare con impeccabile eleganza il pubblico.

2. - Scelta una buona posizione, accorda il violino e attacca senz'altro a suonare, meglio che può, un'arietta (*per esempio il Minuetto di Boccherini*). Ma nel bel mezzo dell'esecuzione — che del resto sarà breve — tac! si spezza una corda. Riparazione immediata, senza troppi riguardi: nodo; violino tra le ginocchia o sotto i piedi per tendere di nuovo la corda, ecc. Finisce il pezzo. Inchini aristocratici. Applausi.

3. - Comincia un altro brano (*per esempio Ouverture del Guglielmo Tell*). L'adagio iniziale si trasforma, con un crescendo graduale, in un allegro serrato. Dopo un po' Vittorio fa molta fatica ad armeggiare quel coso, perché la velocità e la tensione aumentano... Intanto, a sua insaputa, compare dietro di lui un suonatore di fisarmonica, che suona lo stesso suo pezzo. Vittorio ad un certo momento non ce la fa proprio più. Le braccia gli cadono... Ma oh, meraviglia! la musica continua. Vittorio, credendo di sentire ancora il proprio strumento, passa dalla tensione più grande al più profondo stupore, poi alla gioia estatica. Il suo violino suona da sé: è uno strumento magico!...

4. - Lo depone religiosamente su di una sedia, e si mette ad ascoltarlo rapito. Poi con l'arco batte il tempo. Crescendo l'esaltazione, comincia a ballare e termina così, in piena foga, il pezzo. Allora, raccolto con somma precauzione il suo tesoro, si inchina a profusione. Indietreggiando, però, investe il suonatore di fisarmonica che, in maniera piuttosto prosaica, lo richiama alla realtà.

NOTA BENE

Per questo numero occorrono:

Una « VARINETTE » (v. figura), che Vittorio dovrà conservare in bocca durante tutto il numero. Bisogna quindi fabbricarla più piccola che sia possibile. Come? Ecco: si prenda un tubetto di latta (quello delle pillole, per esempio) senza coperchio e senza fondo. Vi si apra nel mezzo una discreta spaccatura. Alle due estremità, carta velina, fermata da un elastico. Si suona come si suonerebbe un pettine, avvolto in carta velina.

Tener presente che quanto più il tono è acuto, tanto più è di effetto.



(grandezza naturale)

Da VIOLINO funge un accessorio semplice e soprattutto comico:
pezzo di compensato, ritagliato opportunamente; spago al posto
delle corde; bastone per arco.

Il VESTITO di Vittorio è quello di un artista.

Una SEDIA in scena. È tutto.

9. - MIMI... PER TUTTI!

PRESENTAZIONE

La partecipazione a questo gioco deve essere libera ed aperta a tutti i volontari. Perciò la sua presentazione va fatta impiegando intelligentemente ogni mezzo a disposizione. Ne suggeriamo due: 1) un manifesto... fuori serie (esposto accanto ai soliti calendari dei vari campionati, alle solite classifiche e panoramiche di vita familiare) spiega, in breve, l'essenza del gioco e dà le norme per l'iscrizione; 2) l'altoparlante, tra una musicchetta e l'altra, la cronaca di una partita ed il programma dei prossimi incontri sportivi bandisce un bel giorno anche questa gara eccezionale.

La novità dell'avventura giocherà in suo favore.

AZIONE

Si comincia col fissare dei temi, per esempio: « *I miracoli nel Vangelo di s. Marco* »; « *Le parabole nel Vangelo di s. Luca* »; « *Episodi della vita di s. Domenico Savio* »; « *Fatti principali del tal periodo di storia romana* »; « *Le avventure di Pinocchio* », ecc.

I partecipanti al gioco si presentano appaiati (uno per fare da mimo, l'altro da interprete) a scegliere un tema. Questo può considerarsi l'atto d'iscrizione, dopo il quale ciascuna coppia avrà a disposizione alcuni giorni per allenarsi. Le prove, da attuarsi pubblicamente, si svolgono così.

Il presentatore, dopo qualche battuta per introdurre i due concorrenti, propone al solo mimo un argomento, riguardante il tema prescelto, per esempio: « *La parabola del Figliuol Prodigo* ». Per non intradare in alcun modo l'interprete, egli, che si trova tra i due, rivolge la domanda al mimo, mostrandogli semplicemente un foglio, sul quale essa è scritta. Tocca a quest'ultimo dar vita, con la sua arte, ad una scenetta che evochi, nella mente del compagno, l'immagine dell'argomento richiesto, in modo che egli sia in grado di rivelarlo.

Se tale obiettivo è raggiunto, la coppia ha superato la prova e consegue il diritto al minimo premio.

Può ritirarsi quando vuole, anche a questo punto; e può invece continuare nel gioco, per aumentare il guadagno, fino ad un massimo di sei o sette prove, il cui superamento consente l'acquisto del premio migliore. La decisione di proseguire il gioco però reca seco un rischio: quello di perdere il già guadagnato, in seguito ad uno sbaglio, per restare con un semplice premio di consolazione. Ma, si sa bene, chi non risica, non rosica!...

NOTA BENE

Questo gioco si presta ad essere fatto in svariatissime occasioni, come intermezzo o vero e proprio numero di qualsiasi trattamento.

Per renderlo più gradito e un po' spettacolare, sono indispensabili alcuni accorgimenti tecnici. L'ideale è che il mimo sia vestito di bianco e reciti contro uno sfondo scuro (per esempio, il sipario stesso). Appena egli ha letto il titolo del soggetto richiesto, si spengono le luci. Un faro, o la macchina per la proiezione delle filmine, ne inquadra la persona. Musica appropriata accompagna i suoi movimenti, per tutta la loro durata. Terminati questi, torna la luce, mentre la musica cessa. L'interprete allora dà la sua risposta.

È consigliabile che le prove per una medesima coppia non siano raggruppate tutte in una sola serata, ma siano divise in due o tre tappe, da affrontarsi in giorni distinti.

All'inizio del gioco il presentatore ha avuto l'avvertenza di raccomandare al pubblico giovanile un certo ordine. Non sono ammessi suggerimenti. Lo esige la serietà del gioco. I tifosi devono trovare, per i propri beniamini, altre espressioni di incoraggiamento più ortodosse... E le troveranno, perfino troppo calorose e rumorose!