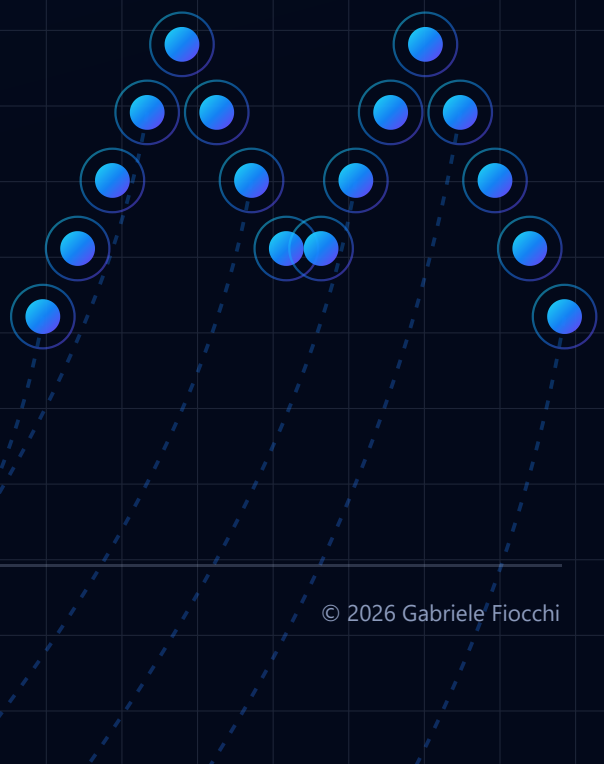
SUITE CORTEO STUDIO

Corteo Studio

Manuale utente

Le coreografie di marcia di un gruppo storico di tamburini: dove sta ciascuno, come si sposta e a che punto della musica. Si disegnano sul campo, si provano a tempo di brano e si portano in piazza stampate.



Versione 2.6.7 · Windows

© 2026 Gabriele Fiocchi

Indice

PER COMINCIARE

01 **Benvenuto in Corteo Studio** 4
Che cosa fa il programma, le cinque parole con cui ragiona e come misura il campo e il tempo.

02 **Installare, provare, attivare** 7
L'installer della suite, i quindici giorni di prova, la chiave e gli aggiornamenti.

03 **Il primo giorno** 10
Il giro guidato, il progetto d'esempio, e la strada per fare una coreografia dall'inizio alla fine.

04 **La libreria e i progetti** 13
La prima pagina, un progetto nuovo in quattro domande, dove stanno i file, e come arrivano le prove dal telefono e le marcette da Production.

DISEGNARE LA COREOGRAFIA

05 **La finestra di lavoro** 17
La mappa dell'editor: la barra in alto, i due pannelli, la piazza e il nastro del tempo.

06 **L'organico** 21
Chi va in campo: nomi, ruoli, sezioni, colori, il posto fisso e le squadre che si riusano.

07 **Il campo** 24
La piazza: misure, griglia e aggancio, la forma, il bordo con varchi, giudici e pubblico, e i modi di guardarla.

08 **Le figure** 27
Le pose del gruppo: a mano, con le trasformazioni, dal repertorio, dalle tue figure o disegnate al banco.

09 **Gli spostamenti** 33
Come il gruppo passa da una figura all'altra: durata, andamento, fronte, chi parte prima e i movimenti speciali.

10 **La matita** 39
Disegnare la strada di chi cammina, clic per clic: a mano libera o tappa per tappa, le quattro opzioni (specchia, in fila, guardano dove vanno, le lancette dell'orologio) e due esempi dall'inizio alla fine.

MUSICA E TEMPO

11 **La musica** 47
Caricare i brani, la scaletta, il tempo, il passo, il metronomo, e come si corregge la griglia di una registrazione dal vivo.

12 **I segnali sull'onda** 51
Le bandierine: appunti sul brano, e l'ossatura su cui si costruisce la coreografia.

13 **La proposta automatica** 55
Il programma scrive una coreografia intera sulla tua musica, con le figure che scegli tu, usando tutto il campo. Poi la correggi a mano.

PROVARE E PORTARE FUORI

14 **La prova** 59
Guardarla camminare a tempo di musica, e sapere se sta in piedi: la spia del passo, la diagnostica e il cronometro di gara.

15 **La vista 3D** 62
La coreografia vista da dove la guarda il pubblico, o la giuria.

16 **Esportare** 64
La carta per la piazza, il video per il telefono, il file per gli altri computer.

17 **L'app CorteoStudio Rec** 67
Il telefono Android della suite: registrare la prova col tempo contato, segnare i punti importanti e mandare tutto al computer.

RIFERIMENTO

18 **Le Impostazioni** 70
Quattro sezioni: il programma, l'aspetto, le tue cose, l'aiuto.

19 **Tasti e scorciatoie** 72
Tutto quello che fa risparmiare tempo, tastiera e mouse.

20 **Quando qualcosa non va** 75
I guai più comuni, come si risolvono e come segnalarli in modo che servano.

21 **Glossario** 77
Le parole del programma, in ordine alfabetico.

CAPITOLO 01

01

Benvenuto in Corteo Studio

Che cosa fa il programma, le cinque parole con cui ragiona e come misura il campo e il tempo.

IN QUESTO CAPITOLO

Che cos'è
Una coreografia che cammina

Le cinque parole da conoscere
Figura, spostamento, movimento, organico, passaggio

Come misura il programma
Centimetri, gradi, movimenti

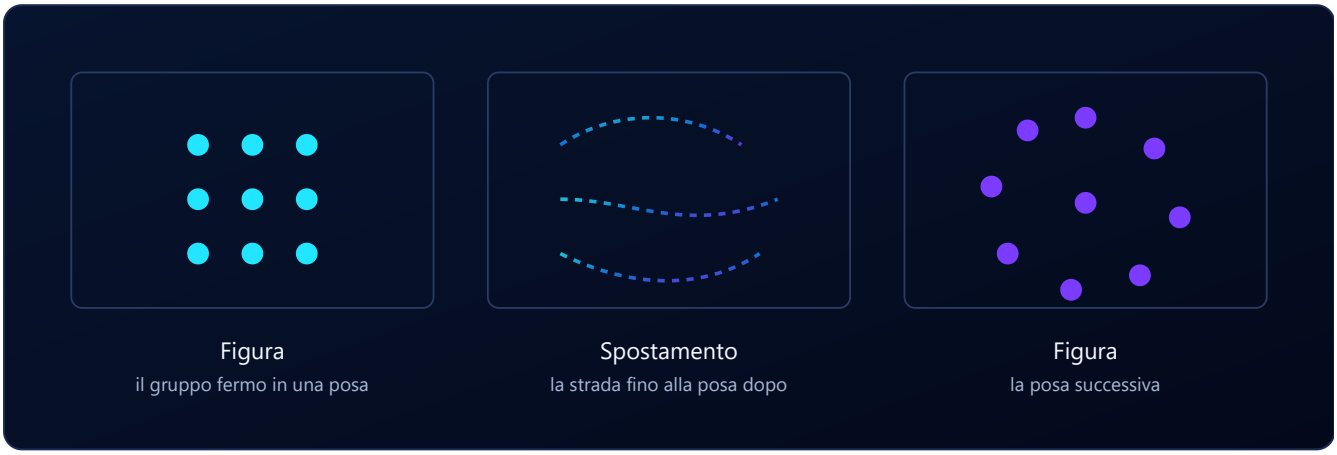
La suite
E come si parlano

Che cosa non fa
Che cosa non serve

Che cos'è

Corteo Studio serve a scrivere le **coreografie di marcia** di un gruppo storico di tamburini: dove sta ciascun figurante, come si sposta e a che punto della musica. La differenza con un foglio a quadretti è che qui la coreografia **si muove**: quello che scrivi è la cosa che cammina, con i suoi tempi veri, e il programma ti avvisa quando chiedi al gruppo un passo che una persona non riesce a fare.

Il lavoro si fa in tre tempi: si **disegna** sul campo, si **prova** a tempo di musica guardandola camminare (anche in 3D) e si **porta fuori**: PDF per chi insegna, schede individuali per chi cammina, video per chi guarda.



Le cinque parole da conoscere

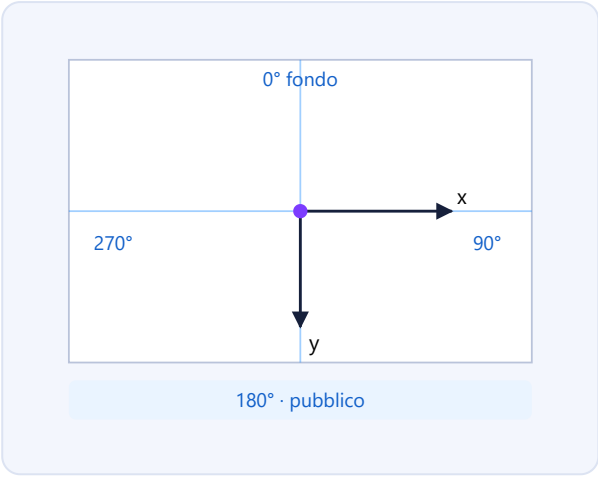
Figura	Il gruppo fermo in una posa: chi sta dove e con che fronte. Nel nastro in basso è un mattoncino col nome. Una figura dura un certo numero di *movimenti fermi*.
Spostamento	Il passaggio da una figura alla successiva: quanto dura, che strada fa ciascuno, chi parte prima. Nel nastro è un mattoncino col numero dei movimenti. Fra due figure ce n'è sempre esattamente uno.
Movimento	L'unità di tempo: un colpo della musica, non un secondo. Tutta la coreografia è contata in movimenti, e per questo resta agganciata al brano anche se il brano cambia.
Organico	L'elenco delle persone: nome, ruolo, colore. È del progetto, non della singola figura: chi c'è, c'è in tutta la coreografia.
Passaggio	Due figure e lo spostamento in mezzo, presi come un pezzo solo: si salva e si rimette dove serve.

Un passo vale di solito due movimenti

Lo decide il brano: su un pezzo veloce un passo può valerne quattro. È la voce «Il passo» nella finestra della musica (capitolo 11), e il programma la sa scegliere da solo.

Come misura il programma

- Le distanze sono in **centimetri**; sulle schede stampate diventano metri.
- L'origine è il **centro del campo**. La *x* cresce verso destra, la *y* verso il fondo, cioè lontano dal pubblico.
- Il **fronte** è in gradi, in senso orario: **0** guarda il fondo (la direzione di chi entra), **90** a destra, **180** il pubblico, **270** a sinistra. Nel pannello quei quattro hanno un pulsante ciascuno.
- Il **tempo** è in movimenti dall'inizio della coreografia; il contatore dice anche in che battuta sei.



La suite

QUESTO PROGRAMMA

Corteo Studio

Disegna e prova le coreografie, ed esporta carta, video e progetti.

FRATELLO

Production

Scrive le marcette a strofe e a parti. Un pulsante le manda qui, pronte per una coreografia.

FRATELLO

Score

Il banco del giudice in gara: registra, segna, dà il punteggio.

Sul telefono c'è **CorteoStudio Rec**: registra le prove in sede col tempo contato e le manda a questo computer (capitolo 4).

Che cosa non fa

- Non scrive la musica: la musica la porti tu, come file, oppure arriva da Production.
- Non ha bisogno di internet: si apre, suona ed esporta anche senza rete. La rete serve solo al controllo degli aggiornamenti.
- Non tiene in ostaggio il tuo lavoro: i progetti sono file normali in una cartella tua.

CAPITOLO 02

02

Installare, provare, attivare

L'installer della suite, i quindici giorni di prova, la chiave e gli aggiornamenti.

IN QUESTO CAPITOLO

L'installazione
CorteoStudioSuite

I quindici giorni di prova
Il programma intero

Attivare la chiave
Impostazioni → Il programma → Licenza

Gli aggiornamenti
Una striscia in fondo, mai una finestra

I permessi di Windows
Accesso alle cartelle controllato

L'installazione

1. **Avvia l'installer**
   Il file `CorteoStudioSuite` installa i tre programmi della famiglia. Windows può chiedere conferma: rispondi di sì.
2. **Scegli i componenti**
   Lascia spuntato **Corteo Studio**; aggiungi Production se scrivi le marcette e Score se fai il giudice.
3. **Apri il programma**
   dal menu Start. Dopo il banner col logo la finestra si apre già a schermo intero, sulla pagina «Le tue coreografie».

> *i* **Dove trovi questo manuale**
> L'installer lo mette nel menu Start, accanto al programma, col nome ‹ Corteo Studio - Manuale utente ›. Il file sta nella cartella `Manuali` dentro quella del programma.

I quindici giorni di prova

Dalla prima apertura Corteo Studio si usa **per intero** per quindici giorni. Il conto si vede in alto a destra nella libreria («Prova: restano 15 giorni»). Finiti i giorni il programma non si apre senza una chiave; le coreografie restano dove sono e ripartono appena la inserisci.

Attivare la chiave

1. **Apri le Impostazioni**
   con l'ingranaggio in alto a destra, sezione **Il programma**, riquadro **Licenza**.
2. **Copia il codice di questo computer**
   È un'impronta della macchina, non dice niente di te. Mandalo a chi emette le chiavi, con il nome a cui intestarla.
3. **Incolla la chiave**
   per intero nel campo ‹ Chiave di attivazione › e premi ‹ Attiva ›. Sotto compare a chi è intestata e se ha una scadenza.

> *i* **Quando la chiave non va**
> Il riquadro dice quale dei quattro casi è: *non è una chiave* (manca un pezzo nella copia), *la firma non torna*, *è di un altro computer*, *è scaduta*. Una chiave vale per un computer e per un programma della suite.

Gli aggiornamenti

A ogni avvio il programma guarda in silenzio se è uscita una versione nuova. Se c'è, compare una **striscia in fondo alla finestra**; premendo ‹ Scarica e installa › il file scende, viene controllato e, se non corrisponde a quello atteso, viene buttato senza aprirlo. Nella sezione **Il programma** delle Impostazioni si spegne il controllo automatico e c'è ‹ Controlla adesso ›.

I permessi di Windows

Se Sicurezza di Windows protegge la cartella Documenti, il programma potrebbe non riuscire a salvare. In quel caso lo dice, e nelle Impostazioni compare il riquadro **Permessi di Windows** con ‹ **Autorizza il programma** ›: premilo, accetta la richiesta di Windows, poi chiudi e riapri Corteo Studio.

CAPITOLO 03

03

Il primo giorno

Il giro guidato, il progetto d'esempio, e la strada per fare una coreografia dall'inizio alla fine.



IN QUESTO CAPITOLO

Il giro guidato
Quattordici tappe, un paio di minuti

Una coreografia in sette passi
La strada di sempre

Il progetto d'esempio
Una coreografia finita da smontare

Le regole di tutti i giorni
Salvare, annullare

Il giro guidato

La prima volta che apri il programma parte da solo un giro di **quattordici tappe**. Ogni tappa illumina una parte della finestra e la spiega in poche righe; ‹ Avanti › passa alla successiva.

Il giro comincia nella libreria e continua dentro una coreografia: quando arriva lì ti aspetta e ti chiede di aprirne una, o di aprire il progetto d'esempio, poi riprende da solo.

‹ Salta il giro › lo chiude in qualunque momento. Si rifà quando vuoi dalle Impostazioni, sezione **Aiuto**.

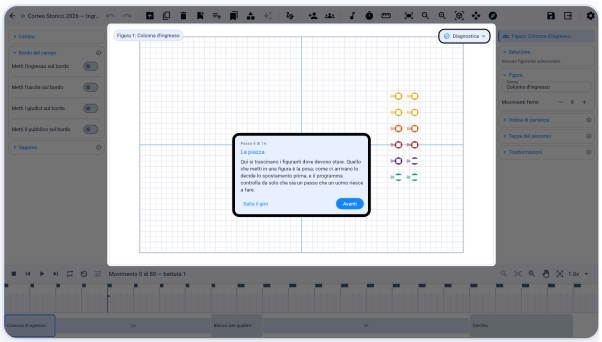


Figura 1 La quarta tappa del giro: la piazza.

Il progetto d'esempio

Quando la libreria è vuota, al centro c'è il pulsante ‹ Progetto d'esempio ›: una coreografia finita, con figure, spostamenti e tragitti disegnati. Aprila, guardala camminare con il play e smontala senza paura: è un progetto come gli altri, si cancella e si rifà.

Una coreografia in sette passi



1. **Nuovo progetto**
   Dalla libreria. Quattro domande: dove si suona, quanto è grande, chi c'è, a che tempo (capitolo 4).
2. **Carica la musica**
   con la nota nella barra. Il programma ricava il tempo e riempie il righello di battute (capitolo 11).
3. **Sistema la prima figura**
   trascinando i figuranti dove devono stare, oppure prendendo una forma dal repertorio (capitolo 8).
4. **Aggiungi la figura successiva**
   Fra le due compare da solo lo spostamento, col suo numero di movimenti.
5. **Dai forma allo spostamento**
   quanto dura, chi parte prima e, se serve, la strada disegnata con la matita (capitoli 9 e 10).
6. **Premi play e guardala**
   Quello che non torna te lo dice mentre gira: passi troppo lunghi, scontri, simmetrie rotte (capitolo 14).
7. **Esportala**
   il PDF per chi insegna, le schede per chi cammina, il video per chi guarda (capitolo 16).

La scorciatoia

Con la musica caricata, il pulsante **Proponi la coreografia** scrive da solo una prima versione intera, da correggere poi a mano. È spiegato nel capitolo 13.

Le regole di tutti i giorni

- **Salvare**: Ctrl + S o il dischetto in alto a destra. Il pallino accanto al nome del progetto è **rosso** finché c'è qualcosa di non salvato.
- **Annullare e rifare**: Ctrl + Z e Ctrl + Y. Le operazioni grosse (una figura dal repertorio, una proposta intera, un tragitto disegnato) sono **un solo annulla**. Anche un brano tolto dalla scaletta della musica torna con Ctrl + Z, audio compreso, finché il progetto è aperto.
- **Cliccare un mattoncino** nel nastro sceglie su cosa lavori, ma **non** sposta il punto di ascolto. Per spostare la testina si clicca sull'onda o sul righello.
- Il cerchietto ⓘ accanto a un titolo apre la spiegazione di quella voce: passaci sopra col mouse o cliccalo.

CAPITOLO 04

04

La libreria e i progetti

La prima pagina, un progetto nuovo in quattro domande, dove stanno i file, e come arrivano le prove dal telefono e le marcette da Production.

IN QUESTO CAPITOLO

La prima pagina
Le tue coreografie

Un progetto nuovo in quattro domande
Dove, quanto, chi, a che tempo

Dove finiscono i file
Un file .corteo con dentro anche la musica

Prendi dal telefono
Le prove di CorteoStudio Rec

Una marcetta da Production
Dal pulsante di Production

La prima pagina

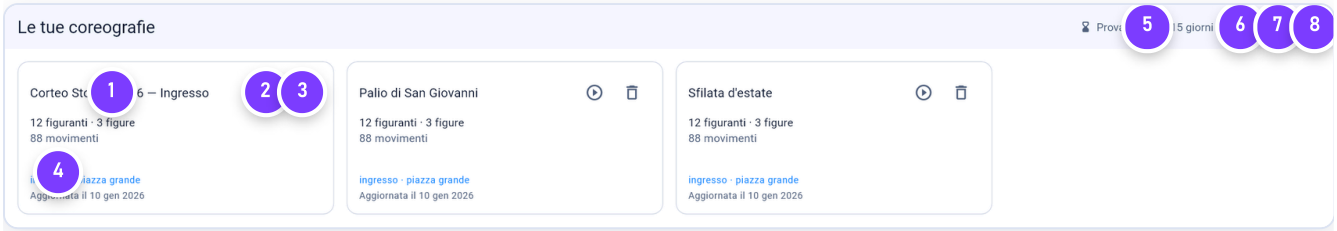


Figura 2 La libreria con tre coreografie. Il pulsante ‹ **Nuovo progetto** › sta in basso a destra della finestra.

1. **Il nome**: un clic apre la coreografia.
2. **Guarda**: la apre in sola lettura, per mostrarla senza rischio di spostare una pedina.
3. **Il cestino** elimina il progetto, dopo una conferma. Accanto, i **tre pallini**: ‹ **Copia del progetto (.corteo)** › salva il file intero, musica compresa, dove scegli, senza aprire il progetto.
4. **Il riassunto**: figuranti, figure, movimenti, tipo e misura del campo, ultima modifica.
5. I **giorni di prova** che restano.
6. **Prendi dal telefono**: riceve le prove registrate con CorteoStudio Rec.
7. **Apri la cartella dei progetti** in Esplora file.
8. **Impostazioni**.

Un progetto nuovo in quattro domande

‹ **Nuovo progetto** › apre la finestra *Nuova coreografia*, con quattro domande una sotto l'altra. Si risponde, ‹ **Avanti** ›, e all'ultima ‹ **Crea** ›.

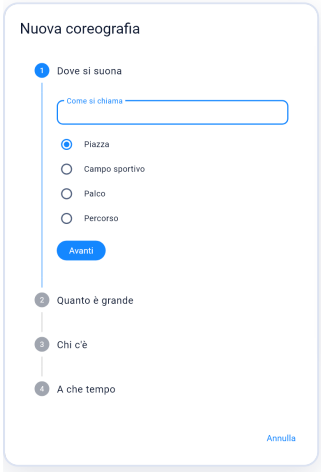


Figura 3 Dove si suona.

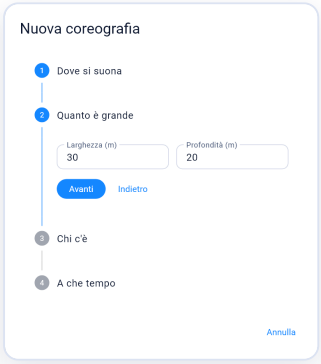


Figura 4 Quanto è grande.

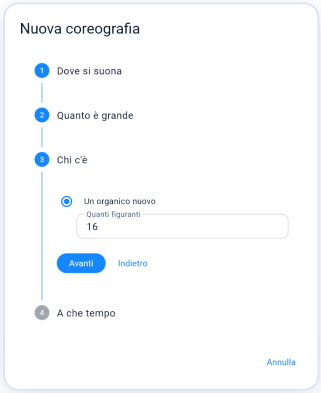


Figura 5 Chi c'è.

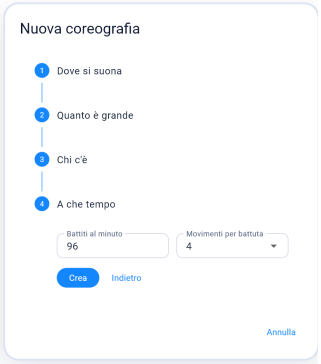


Figura 6 A che tempo.

Dove si suona	Il nome della coreografia e il tipo di posto: **piazza**, **campo sportivo**, **palco** o **percorso**. Il tipo cambia quello che il campo disegna: le linee di campo hanno senso su un campo sportivo, non su un palco.
Quanto è grande	Larghezza e profondità in metri. Si cambiano quando vuoi dal pannello di sinistra.
Chi c'è	Un organico nuovo di N figuranti, oppure una **squadra salvata** in un progetto precedente, con i suoi nomi e colori.
A che tempo	Battiti al minuto e movimenti per battuta, per cominciare senza musica. Quando carichi un brano, il tempo lo detta lui.

Dove finiscono i file

I progetti stanno in `Documenti\Corteo Studio`, insieme alle squadre salvate e alle figure tue. Un progetto è **un file solo** con estensione `.corteo`: dentro c'è la coreografia e c'è anche la musica, quindi chi lo riceve lo apre uguale senza bisogno del brano a parte. Il percorso vero è scritto nelle Impostazioni, sezione **Le tue cose**.

Un `.corteo` arrivato da fuori (una chiavetta, la posta, un altro del gruppo) si apre col **doppio clic** in Esplora risorse, o col pulsante ‹ Apri un progetto › in cima alla prima pagina. Se non sta già nella cartella dei progetti, ci viene **copiato** e poi si apre: l'originale resta dov'era, e un progetto con lo stesso nome non viene mai coperto (la copia si chiama « 2», « 3»). Se Corteo Studio è già aperto, il file arriva a lui: salva il progetto che hai davanti ed entra nell'altro.

> *i* **Documenti su OneDrive**
>
> Se OneDrive non risponde, il programma aspetta qualche secondo e poi mette i progetti nella sua cartella di sistema, dicendotelo.

Prendi dal telefono

1. **Telefono e computer sulla stessa Wi-Fi**
   Non passa da internet.
2. **Premi il pulsante del telefono**
   in alto nella libreria: si apre una finestra con un **QR**, il **codice** in chiaro e gli **indirizzi** del computer.
3. **Inquadra il QR**
   con CorteoStudio Rec, oppure con la fotocamera per mandare file dal browser. Se non mette a fuoco, il codice si batte a mano: non contiene né zero e O, né uno e elle.
4. **Manda i file**
   Arrivano in `Prove dal telefono`, accanto ai progetti, una riga con la sua barra per ogni file.



Figura 7 Il QR, il codice e gli indirizzi di questo computer.

- Se il telefono non trova il computer, prova un altro indirizzo dell'elenco: un PC ha molti indirizzi e non tutti sono raggiungibili.
- La porta resta aperta **solo finché la finestra è aperta**. Al primo abbinamento il computer può **ricordarsi il telefono** su quella rete: le volte dopo non serve inquadrare. L'elenco sta in Impostazioni → Le tue cose → **Reti di**

cui mi fido.

- Una prova arrivata si apre dalla finestra della musica con ‹ **Aggiungi un brano** ›, scegliendo il `.wav` in «Prove dal telefono». Con lei arrivano il **tempo** contato prima di partire e i **segnaposto** premuti durante la prova (capitolo 11).

Una marcetta da Production

In Production, il pulsante *Fai la coreografia in Corteo Studio* apre questo programma con la marcetta in mano (se Corteo Studio è già aperto, la marcetta arriva a lui, e se eri dentro a un progetto torni alla libreria). In cima alla libreria compare una **striscia** col nome del file:

- ‹ **Nuova coreografia con questa marcetta** › crea un progetto nuovo con la marcetta già caricata;
- oppure apri una coreografia esistente dall'elenco: la marcetta entra nel **primo progetto che apri**, e il progetto si salva subito;
- ‹ **Lascia perdere** › la manda via.

CAPITOLO 05

05

La finestra di lavoro

La mappa dell'editor: la barra in alto, i due pannelli, la piazza e il nastro del tempo.

IN QUESTO CAPITOLO

La mappa della finestra
Le zone, una per una

La barra degli attrezzi
Ogni icona, da sinistra a destra

Che cosa hai in mano
Figura o spostamento

La mappa della finestra

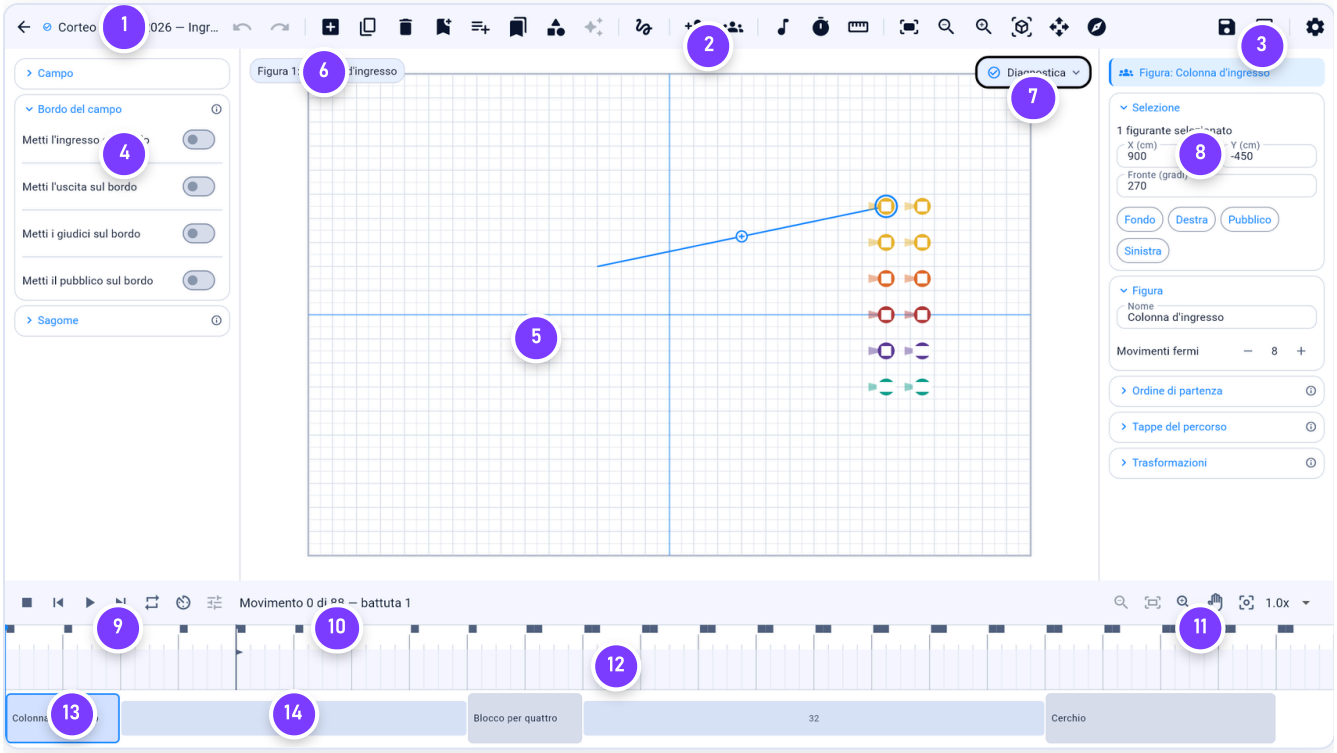


Figura 8 L'editor sul progetto d'esempio, con un figurante selezionato e il suo tragitto disegnato.

1. **Il nome del progetto** con il pallino del salvataggio, e la freccia che torna alla libreria.
2. La **barra degli attrezzi**, divisa in gruppi (pagina seguente).
3. **Salva**, **Esporta** e **Impostazioni**.
4. Il **pannello del campo**: misure, griglia, bordo, sagome.
5. **La piazza**, con le pedine: è qui che si lavora.
6. Su che cosa stai lavorando: **Figura 1: Colonna d'ingresso**.
7. La pastiglia della **Diagnostica**: i problemi trovati.
8. Il **pannello di destra**: selezione, figura o spostamento, ordine di partenza, tappe, trasformazioni.
9. Il **trasporto**: stop, indietro, play, avanti, ciclo, metronomo.
10. Il **contatore**: movimento e battuta, e qui compare la spia del passo.
11. Il **punto di vista** del nastro: zoom, mano, segui, velocità.
12. Il **righello** delle battute e l'onda della musica.
13. Un mattoncino **figura**, col nome.
14. Un mattoncino **spostamento**, col numero dei movimenti.

> *i* **Finestra stretta**
>
> Sotto una certa larghezza i due pannelli laterali diventano cassetti che si aprono con due pulsanti in alto a sinistra. Il contenuto è lo stesso.

La barra degli attrezzi

Gli attrezzi sono in fila, separati da stacchi; passandoci sopra col mouse compare il nome. Quando un attrezzo è grigio, il suo suggerimento dice perché.

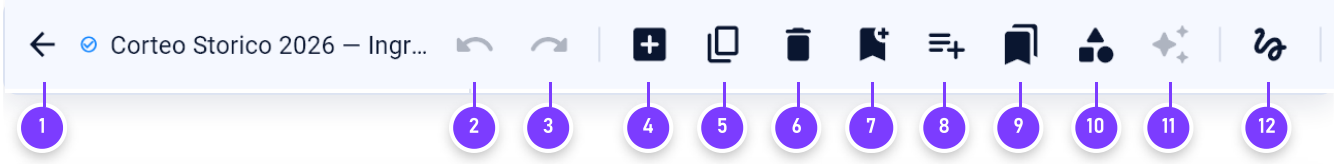




Figura 9 La barra degli attrezzi, in due metà.

N.	ATTREZZO	CHE COSA FA
1	Indietro	Torna alla libreria. Se c'è qualcosa da salvare te lo chiede.
2–3	Annulla, Rifai	La storia di tutto quello che hai fatto da quando hai aperto.
4	Aggiungi una figura	Una figura nuova dopo quella in mano, con lo spostamento in mezzo.
5	Duplica la figura	Una copia identica: è il modo più veloce per partire dalla posa precedente.
6	Elimina la figura	Toglie la figura in mano e ricuce gli spostamenti.
7	Salva questa figura	La mette fra «Le mie figure», per riusarla in altri progetti.
8	Salva questo passaggio	Figura, spostamento e figura dopo, coi tragitti: fra «I miei passaggi».
9	Le mie figure	Le figure e i passaggi salvati da te.
10	Repertorio Figure	Figure e passaggi pronti, costruiti sul numero di persone che hai.
11	Proponi la coreografia	Scrive una coreografia intera sui segnali della musica (capitolo 13).
12	Matita	Disegna la strada di chi cammina (capitolo 10). Accesa, o con almeno due persone selezionate, accanto compaiono Specchia, In fila, Guardano dove vanno, Togli il tragitto e le lancette dell'orologio.
13	Aggiungi un figurante	Una persona in più nell'organico, già in campo.
14	Organico	L'elenco delle persone (capitolo 6).
15	Musica	Brani, tempo, passo, bandierine (capitolo 11).
16	Cronometro	La regola del tempo di gara e il limite (capitolo 14).
17	Correggi la griglia sull'onda	Rimette le battute sui colpi veri di una registrazione dal vivo.
18	Adatta alla piazza	Inquadra tutto il campo.
19–20	Riduci, ingrandisci	Lo zoom del campo; anche con la rotella.
21	Vista 3D	Passa alla vista dagli occhi del pubblico, e torna in 2D.
22	Mano	Trascinando si sposta il campo invece delle pedine.
23	Ruota il fronte	Trascinando si gira il fronte della selezione.
24	Salva	Salva il progetto (`Ctrl` + `S`).
25	Esporta	PDF, schede, video (capitolo 16).

N.	ATTREZZO	CHE COSA FA
26	Impostazioni	Le Impostazioni del programma (capitolo 18).

Che cosa hai in mano

In cima al pannello di destra c'è sempre scritto su che cosa agiscono i comandi: **«Figura: Colonna d'ingresso»** oppure **«Spostamento dopo Colonna d'ingresso»**. È il mattoncino che hai cliccato nel nastro.

> **Le pedine si spostano solo dentro una figura**
>
> Se la testina sta in mezzo a uno spostamento, il programma non ti lascia trascinare le persone e te lo dice: «porta il cursore su una figura per spostare i figuranti». Clicca un mattoncino figura, o porta la testina dentro una figura.

CAPITOLO 06

06

L'organico

Chi va in campo: nomi, ruoli, sezioni, colori, il posto fisso e le squadre che si riusano.



IN QUESTO CAPITOLO

La finestra dell'organico
Una riga per persona

I nove ruoli
E i nomi che non ci sono

Sezioni e colori
Gruppi tuoi, colori tuoi

Il posto fisso
Il gonfaloniere sempre in testa

Le squadre
Salvare, caricare, foglio di calcolo

La finestra dell'organico

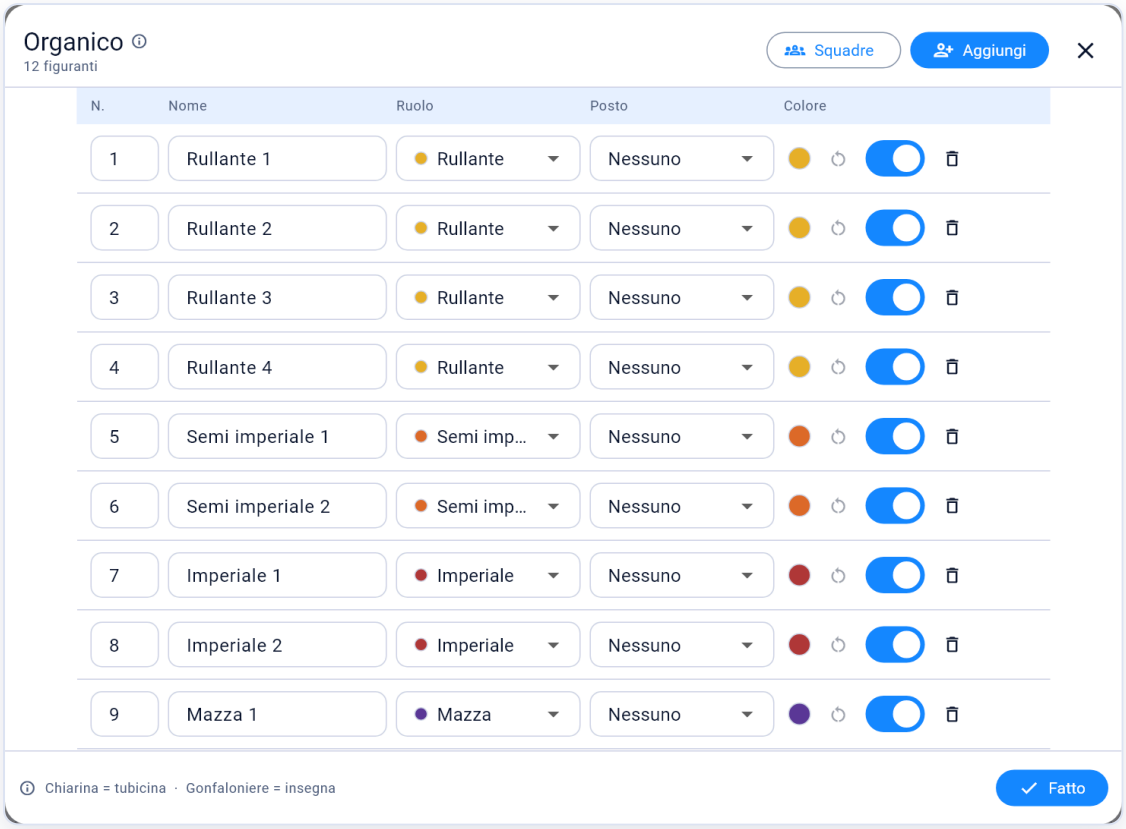


Figura 10 L'organico di dodici figuranti: rullanti, semi-imperiali, imperiali e una mazza.

Si apre con le tre figurine nella barra. Ogni riga ha il **numero** che la persona porta addosso sul campo, il **nome**, il **ruolo**, il **posto fisso**, il **colore** e l'interruttore **In campo**.

1. **Aggiungi le persone**
   con ‹ Aggiungi › in alto a destra della finestra, oppure con l'attrezzo «Aggiungi un figurante» nella barra.
2. **Scrivi i nomi**
   Sulle schede individuali stampate comparirà quel nome.
3. **Scegli il ruolo**
   Dà il colore di partenza alla pedina.
4. **Chiudi con Fatto**
   Le modifiche valgono per tutta la coreografia.

> **Chi stasera non c'è si spegne, non si cancella**
> Spegnendo «In campo» la persona resta nell'elenco con il suo posto, e la coreografia si guarda senza di lei. Riaccendendolo torna dov'era.

I nove ruoli

Rullante, semi imperiale, imperiale, mazza, chiarina, sbandieratore, gonfaloniere, maggiore, altro. Chiarina vale anche per tubicina, gonfaloniere anche per insegna: il nome che usa il tuo gruppo scrivilo nel nome della persona.

Clic destro su una pedina sul campo seleziona tutti quelli del suo ruolo, per esempio tutti i rullanti.

Sezioni e colori

La **sezione** è un raggruppamento tuo, come «prima fila» o «ala destra», e serve a ritrovare in fretta chi lavora insieme. Il **colore** di partenza è quello del ruolo; si cambia per persona e si rimette com'era col pulsante accanto. Due file che si incrociano si leggono molto meglio se hanno due colori.

Il posto fisso

Ogni persona può avere un **posto che tiene in ogni figura**: nove posti, da «davanti a sinistra» a «dietro a destra». Quando posi una figura dal repertorio, il programma sistema **prima** chi ha un posto fisso e poi distribuisce gli altri in modo che camminino il meno possibile.

Così il gonfaloniere resta in testa figura dopo figura, invece di finire in fondo perché lì c'era un posto libero.



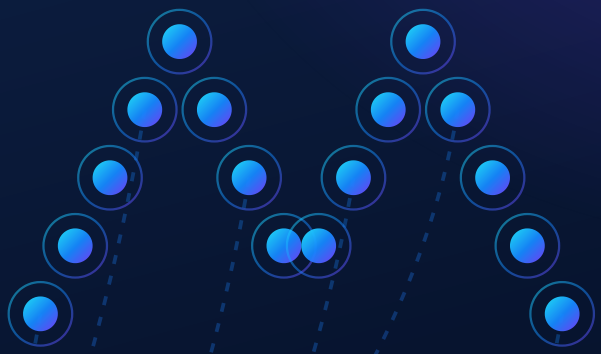
Le squadre

- ‹ **Salva questa squadra** › mette l'organico da parte con un nome: lo ritrovi alla domanda «Chi c'è» di un progetto nuovo.
- ‹ **Carica una squadra** › la porta nel progetto aperto.
- ‹ **Esporta in CSV** › e ‹ **Importa da CSV** › parlano con Excel: se l'elenco del gruppo ce l'hai già in un foglio, si importa. Quello che il programma non capisce te lo dice.

Cancellare una squadra salvata non tocca i progetti che la usano: ognuno si tiene il suo organico.

CAPITOLO 07

07



Il campo

La piazza: misure, griglia e aggancio, la forma, il bordo con varchi, giudici e pubblico, e i modi di guardarla.

IN QUESTO CAPITOLO

La scheda «Campo»
Misure, griglia, aggancio

La forma del campo
Quando la piazza non è un rettangolo

Il bordo del campo
Varchi, giudici, pubblico

Il gruppo fuori dal campo
Prima di entrare, dopo l'uscita

Guardare il campo
Specchio, sagome, traiettorie, scia

La scheda «Campo»



Figura 11 Il pannello di sinistra: Campo, Bordo del campo, Sagome.

Nel pannello di sinistra, arriva chiusa perché si imposta una volta: un clic sul titolo la apre.

- **Larghezza e profondità** in metri. Se la piazza vera è più piccola, si stringe e la diagnostica dice subito chi resta fuori.
- **Tipo** di campo: piazza, campo sportivo, palco, percorso.
- **Passo della griglia** e **suddivisioni**, per lavorare a mezzo metro con la griglia a un metro.
- **Aggancio**: le pedine cadono sugli incroci. Trascinando un gruppo si aggancia la pedina presa col mouse e le altre la seguono rigide.
- **Linea di mezzeria**: il centro del campo, attorno a cui si specchia.
- **Linee di campo**, sui campi sportivi.

La forma del campo

L'interruttore **Forma del campo** accende il modo disegno: i vertici del bordo diventano maniglie da trascinare, e il pallino a metà di un lato aggiunge un vertice. Un pulsante rimette il rettangolo.

Il bordo del campo

Nella scheda **Bordo del campo** ci sono quattro interruttori. Si usano tutti allo stesso modo:

1. **Accendi l'interruttore**
   per esempio ‹ Metti i giudici sul bordo ›.
2. **Clicca sul bordo**
   del campo: il segno si aggancia al lato più vicino.
3. **Regola nome e lunghezza**
   se servono: ogni cosa messa sul bordo è una riga sola, col nome e i metri; la **matita** apre i campi per rinominarla e cambiarne la misura, il **cestino** la toglie.

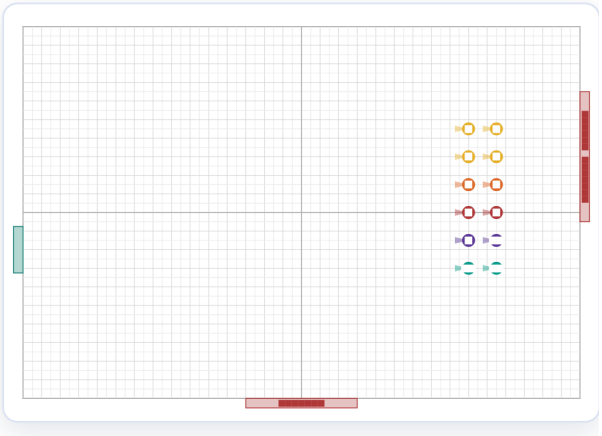


Figura 12 Il varco d'ingresso a sinistra, i giudici a destra, il pubblico in basso.

Varco d'ingresso — Da dove il gruppo entra. Chi non è ancora in campo aspetta lì. Ha una larghezza: un varco stretto si passa in fila.

Varco d'uscita	Per dove si esce. Senza, si esce da dove si è entrati.
Giudici	Il palco della giuria, con nome e lunghezza; anche più d'uno. Serve al fronte «verso i giudici», al cronometro e alla proposta, che gira le figure verso di loro.
Pubblico	I tratti di bordo dove c'è gente. «Verso il pubblico» guarda il tratto più vicino.

Il gruppo fuori dal campo

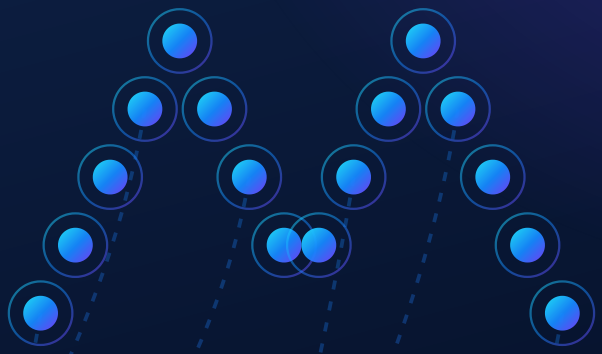
Chi non è ancora entrato, o è già uscito, sta al varco. Il pannello lo dice («tre figuranti fuori dal campo, in attesa di entrare») e avvisa quando qualcuno è fuori senza motivo, perché hai stretto la piazza o l'hai trascinato oltre il bordo.

Guardare il campo

- **Specchio del pubblico** ribalta destra e sinistra nel disegno: serve a chi insegna stando di fronte al gruppo.
- **Pubblico in basso** scambia avanti e indietro.
- **Sagome**: la figura precedente e la successiva in trasparenza, per vedere da dove vieni e dove vai.
- **Traiettorie**: le strade di tutti; **scia**: la strada appena fatta, che si dissolve.

CAPITOLO 08

08



Le figure

Le pose del gruppo: a mano, con le trasformazioni, dal repertorio, dalle tue figure o disegnate al banco.

IN QUESTO CAPITOLO

A mano
Selezionare, trascinare, girare

Le trasformazioni
In fondo al pannello di destra

Il repertorio
Figure e passaggi pronti

Le mie figure e il banco
Quelle disegnate da te

A mano

GESTO	CHE COSA FA
Clic su una pedina	La seleziona.
Rettangolo sul vuoto	Seleziona tutti quelli dentro.
Maiusc + **clic**	Aggiunge o toglie dalla selezione.
Clic destro su una pedina	Seleziona tutti quelli del suo ruolo.
Ctrl + A	Seleziona tutti.
Trascinare	Sposta la pedina o il blocco selezionato, che tiene la sua forma.
Alt + **trascinare**	Gira il fronte della selezione verso il mouse.
Frecce	Spostano la selezione di un passo di griglia.
Canc	Toglie dal campo i selezionati.

I numeri esatti stanno nella scheda **Selezione** del pannello di destra: **X** e **Y** in centimetri, il **fronte** in gradi e i pulsanti ‹ **Fondo** ›, ‹ **Pubblico** ›, ‹ **Sinistra** ›, ‹ **Destra** › e ‹ **Giudici** ›. «Giudici» gira ognuno verso il banco più vicino, dal punto dove sta; è spento finché i giudici non sono sul bordo del campo.

Sotto, la scheda **Figura** ha il nome della figura e i **movimenti fermi**, con − e +.

Mentre trascini, sotto alla diagnostica compare **di quanti passi** stai spostando e quanti ce ne stanno nel movimento che parte da questa figura. Se ne servono troppi il cartellino diventa **rosso**.



Figura 13 Il pannello di destra con un figurante selezionato.

Le trasformazioni

Agiscono sulla selezione; senza selezione, su tutta la figura.

Allinea	Sulla stessa colonna o sulla stessa riga, sulla linea che passa per il centro della selezione.
Distribuisci	In larghezza o in profondità: spazi uguali fra il primo e l'ultimo, che restano fermi. Prende la selezione come una fila sola.
Equidistanzia	Mette in squadra un blocco: chi sta in una fila va sulla stessa linea, chi sta in una colonna sulla stessa, e i passi si pareggiano. Il centro non si sposta. Per rimettere in riga uno solo che ha sbandato, seleziona solo lui.
Ruota	Di quindici gradi per volta, attorno al centro della selezione.
Allarga, stringi	Del venti per cento, attorno al centro: apre un cerchio o serra un blocco.
Specchia	Destra e sinistra, oppure avanti e indietro.
Scambio circolare	Ognuno prende il posto del precedente: le posizioni restano, cambiano le persone.
Inverti l'ordine	La fila si gira: il primo va in fondo. Serve prima di una contromarcia.

Il repertorio

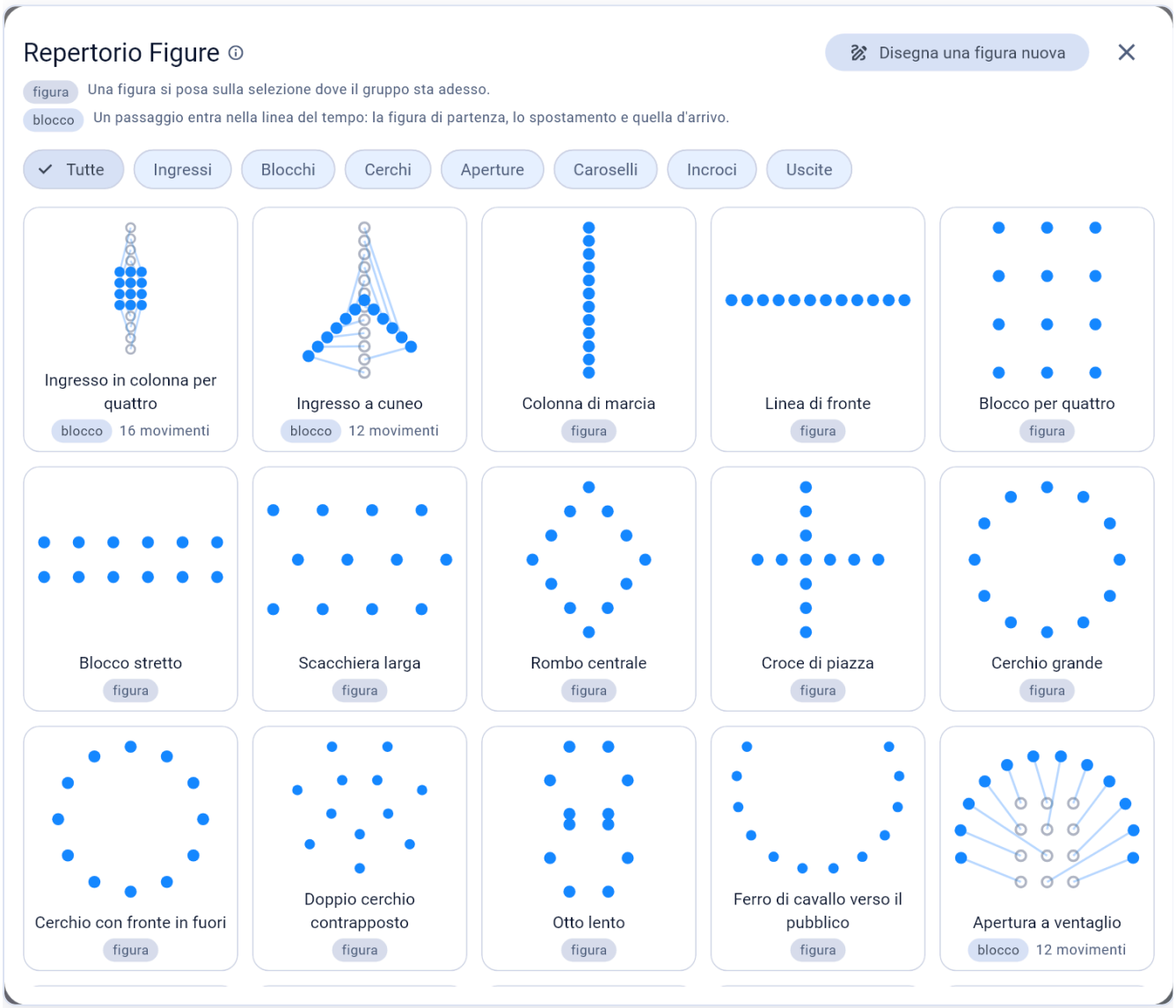
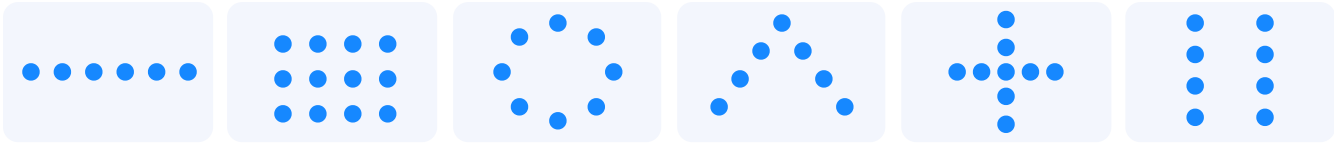


Figura 14 Il Repertorio Figure: in alto le famiglie dei passaggi, sotto le figure.

Le figure del repertorio **non sono disegni fissi ma regole**: se siete in undici, la figura si fa in undici. Ognuna ha i suoi numeri (passo fra le pedine, raggio, righe, punte, giri) e l'anteprima cambia mentre li muovi.



Le figure sono diciotto: linea, colonna, blocco, cerchio, doppio cerchio, semicerchio, cuneo, V rovesciata, rombo, croce, stella, spirale, serpentina, corridoio, scacchiera, otto, ferro di cavallo e **testo**, che scrive una parola con le persone e ti dice prima quante ne servono.

I **passaggi** sono roba già montata, in sette famiglie: ingressi, blocchi, cerchi, aperture, caroselli, incroci, uscite.

> **Figura o passaggio?**
> Una **figura** si posa dove il gruppo sta adesso, sulla figura in mano. Un **passaggio** entra nella linea del tempo (figura di partenza, spostamento, figura d'arrivo) e si prende i suoi movimenti. Il repertorio mostra solo quello che il tuo organico può fare davvero.

Le mie figure e il banco

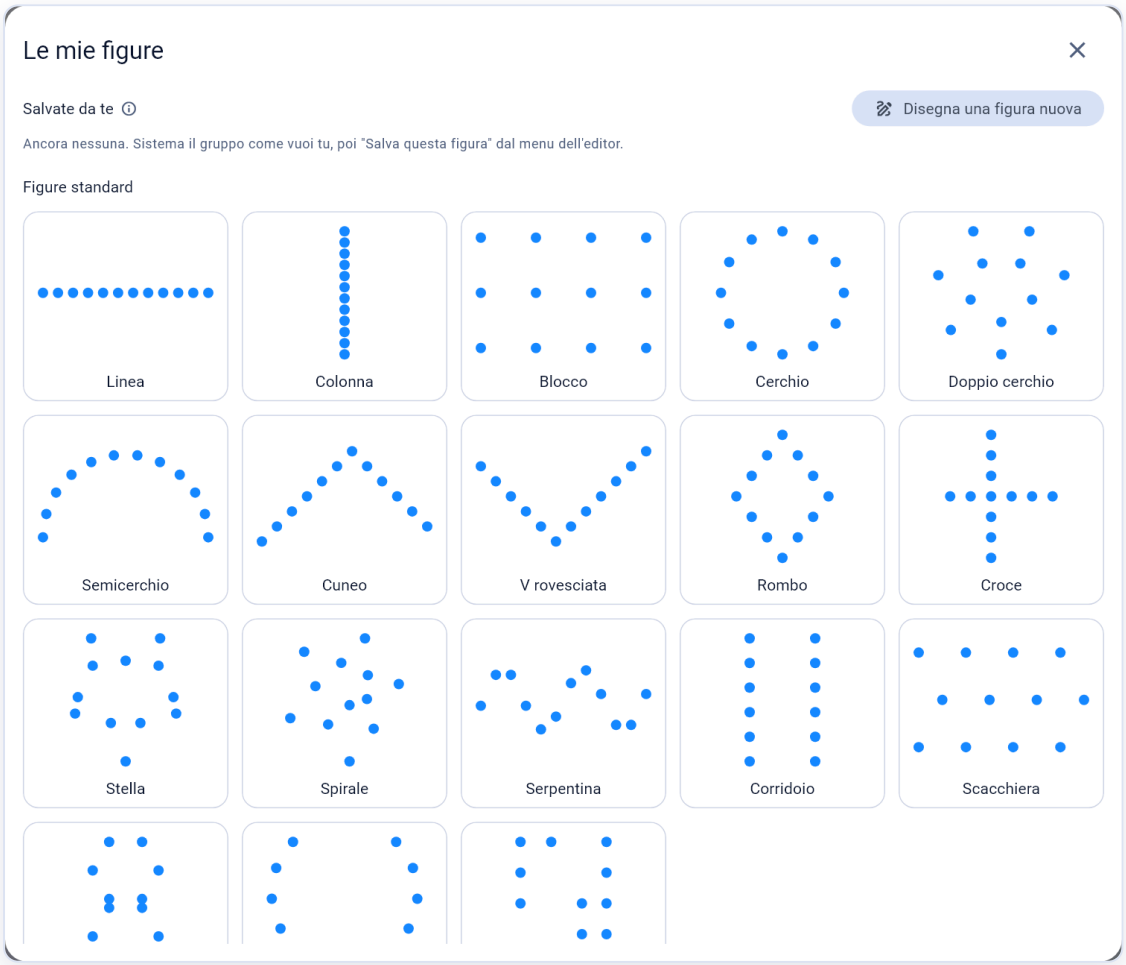


Figura 15 Le mie figure, con il pulsante «Disegna una figura nuova» in alto a destra.

In **Le mie figure** ci sono le figure salvate da te con «Salva questa figura», e accanto **I miei passaggi**. Restano fra un progetto e l'altro.

‹ Disegna una figura nuova › apre il **banco delle figure**: un campo vero con i tuoi figuranti e gli stessi attrezzi, su una coreografia che vive solo in memoria. Puoi aggiungere o togliere pedine; quello che disegni finisce in «Le mie figure» e non tocca il progetto aperto.

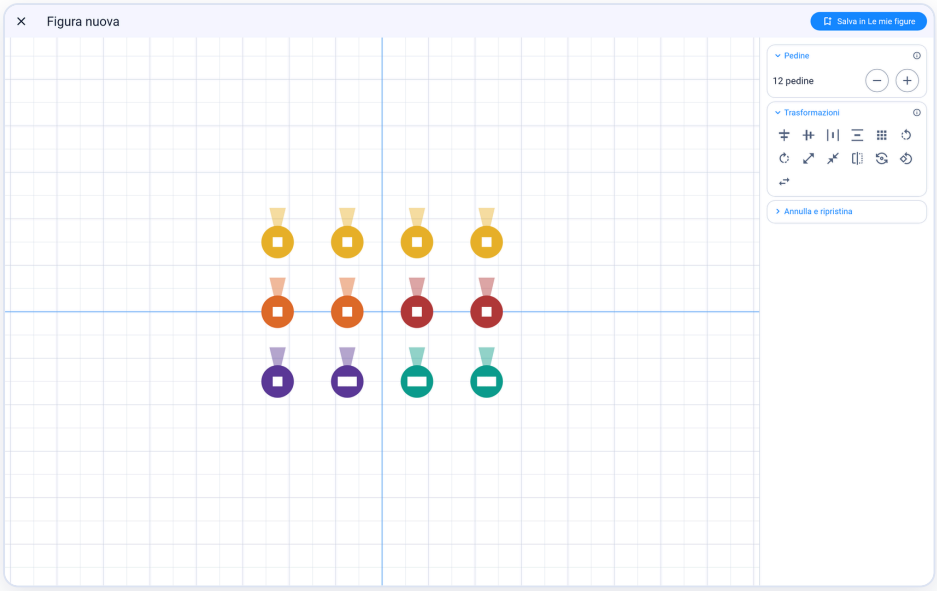


Figura 16 Il banco delle figure.

CAPITOLO 09

09

Gli spostamenti

Come il gruppo passa da una figura all'altra: durata, andamento, fronte, chi parte prima e i movimenti speciali.

IN QUESTO CAPITOLO

Durata, andamento, fronte
La scheda dello spostamento

Dove stanno i comandi
La scheda «Ordine di partenza»

Tutti allo stesso passo
La falcata del gruppo

Numera cliccando sul campo
Chi parte prima, chi passa prima

La fila indiana
Le curve senza aprirsi

Le lancette dell'orologio
Girare attorno a un fulcro

I movimenti speciali
Manovre con due numeri

Durata, andamento, fronte

Clicca il mattoncino di uno spostamento nel nastro. Il pannello di destra mostra la scheda **Transizione verso la figura successiva**:

- **Movimenti**: quanto dura. Si cambia anche trascinando il bordo del mattoncino nel nastro.
- **Andamento**: costante, parte piano, arriva piano, o tutti e due.
- **Fronte durante**: mantieni il fronte, verso il pubblico, verso i giudici, verso la marcia (guardano dove vanno), ruota gradualmente, personalizzato.



Un gruppo che parte di scatto e uno che parte piano arrivano nello stesso istante, ma dalla tribuna si vedono diversi.

Dove stanno i comandi

Tutto quello che decide **quando** cammina ciascuno sta in una scheda sola del pannello di destra, **Ordine di partenza**. Si vede quando hai in mano una figura che ha uno spostamento dopo, o lo spostamento stesso. È **chiusa** quando apri il progetto: un clic sul titolo la apre, un altro la richiude. Dall'alto in basso:

Tutti allo stesso passo	Un interruttore: tutti alla stessa falcata, o il gruppo che arriva insieme.
Ritardo dei selezionati	Quanti movimenti aspettano, prima di partire, le persone selezionate. Compare solo con qualcuno selezionato.
Durata dei selezionati	In quanti movimenti arrivano le persone selezionate (0 = automatica). Compare solo con qualcuno selezionato.
Numera cliccando sul campo	Un interruttore: acceso, ogni clic su una pedina le dà un numero. Sotto compaiono quanti ne hai numerati, lo scaglione (**Movimenti fra una partenza e l'altra**) e ‹ Ricomincia ›. I numeri sono **di questo spostamento**: ogni spostamento ha i suoi.

Il cerchietto ⓘ accanto al titolo della scheda riassume tutto questo dentro al programma.

Tutti allo stesso passo

Il gruppo cammina sempre **alla sua falcata**, a tempo con la musica: uno spostamento più lungo del necessario non lo fa rallentare. Il gruppo arriva quando ha finito la strada e poi sta fermo al suo posto fino alla fine del mattoncino; la spia del passo lo dice in giallo (capitolo 14).

Spento, chi ha più strada cammina alla sua falcata e gli altri arrivano **con lui**, nello stesso istante: chi ha poca strada va più piano. Così un blocco che cambia forma resta un blocco. **Acceso**, tutti alla **stessa falcata** (la più corta del gruppo): chi ha meno strada arriva prima e si ferma ad aspettare. È il gonfalone che va in fondo al campo davanti alle file, alla loro stessa andatura, e si ferma lì mentre loro gli sfilano a fianco e fanno la fontanella.

Se lo spostamento è troppo corto per arrivarci alla falcata di sempre, vale la regola di prima: si allunga il passo quanto serve, e la spia del passo lo dice in rosso.

1. **Disegna prima le strade**
   con la matita (capitolo 10): lo stesso passo si vede bene solo quando le strade sono lunghe diverse.
2. **Clicca il mattoncino della figura di partenza**
   o quello dello spostamento.
3. **Apri la scheda «Ordine di partenza»**
   cliccandone il titolo nel pannello di destra.
4. **Accendi «Tutti allo stesso passo»**
   l'interruttore in cima alla scheda.
5. **Premi play**
   Partono tutti insieme, alla stessa andatura; chi arriva prima si ferma al suo posto.
6. **Per uno solo, decidi tu**
   Selezionalo e scrivi in **Durata dei selezionati** in quanti movimenti deve arrivare: arrivato, si ferma e aspetta la figura dopo. Vince sullo stesso passo, e non va mai oltre la fine dello spostamento. Torna automatico rimettendo 0.

Ritardo dei selezionati è il contrario: chi hai in mano parte tardi, dopo i movimenti che scrivi, ma arriva comunque con gli altri, perché il resto dello spostamento è tutto suo. La spia del passo avvisa se il tempo che gli resta non basta.

Numera cliccando sul campo

Dai un numero alle persone cliccandole sul campo, nell'ordine che vuoi. Che cosa vuol dire il numero dipende da due cose: **se le strade si tagliano** e **dove sta la testina** quando numeri.

QUANDO	CHE COSA VUOL DIRE IL NUMERO
Testina sulla figura, strade che non si tagliano	**Chi parte prima.** L'1 parte subito, il 2 dopo lo scaglione, il 3 dopo due scaglioni, e così via. Chi non ha un numero parte con l'1.
Strade che si tagliano	**Chi passa prima nel punto d'incrocio.** Nessuno si ferma: è un corteo che continua. Chi deve passare prima **allunga appena il passo**, chi deve passare dopo **lo accorcia**, piano piano, dalla testina fino a poco prima dell'incrocio; poi passano alternati, al passo di sempre, e arrivano in tempo nella figura dopo. Dentro a ogni fila le distanze non cambiano.
Testina dentro lo spostamento	Lo stesso, ma **da quel momento**: prima della testina niente cambia. Più la testina è vicina all'incrocio, meno tempo c'è per cambiare il passo, e più il cambio si vede.

> **La testina, non il mattoncino**
> Cliccare un mattoncino sceglie su che cosa lavori ma **non** sposta la testina. Per numerare dalla figura, porta la testina sulla figura di partenza con un clic sull'onda sopra il suo mattoncino; per numerare da metà spostamento, cliccala sull'onda nel punto da cui deve valere.

Passo per passo

1. **Disegna prima le strade**
   con la matita: i numeri si mettono su uno spostamento che c'è già.
2. **Clicca il mattoncino della figura di partenza**
   nel nastro.
3. **Porta la testina dove devono valere i numeri**
   con un clic sull'onda. Per un incrocio il posto migliore è **sulla figura di partenza**: il cambio di passo si spalma su tutto lo spostamento e quasi non si vede. Dentro lo spostamento, i numeri valgono da lì.
4. **Apri la scheda «Ordine di partenza»**
5. **Accendi «Numera cliccando sul campo»**
   Se lo spostamento era già numerato, i numeri ricompaiono sulle pedine e si continua da lì; se no sotto compare «0 numerati su …».
6. **Scegli lo scaglione**
   in **Movimenti fra una partenza e l'altra**, con − e +: quanti movimenti fra un numero e il successivo. All'incrocio è lo stacco **minimo** fra un passaggio e l'altro: con 1 il programma usa la distanza che le file hanno già (mezzo posto fra una fila e l'altra); con 2 o più allarga i passaggi, e le file si allungano. Si può cambiare anche dopo, e i numeri già messi si ricalcolano.
7. **Clicca le pedine sul campo, nell'ordine**
   Il primo clic dà l'1, il secondo il 2, e così via: il numero compare sulla pedina, e il contatore nella scheda sale. Il programma ricalcola a ogni clic.
8. **Sbagliato? Clicca di nuovo**
   Un clic su una pedina già numerata le toglie il numero, e quelli dopo scalano. ‹ Ricomincia › toglie tutti i numeri.
9. **Finito, l'interruttore si spegne da sé**
   quando passi a un altro spostamento o prendi un altro attrezzo (ruota il fronte, la manina, la matita, le lancette): finché è acceso, un clic su una pedina la numera invece di selezionarla.
10. **Premi play e guarda**
    Nella vista dall'alto si vede bene chi passa prima e chi dopo.
11. **Spegni «Numera cliccando sul campo»**
    I numeri spariscono dalle pedine, ma restano scritti nello spostamento: riaccendendolo li ritrovi. Per rifarli da capo, ‹ Ricomincia ›.

Esempio: due file che si incrociano

Due file disegnate con ‹ In fila › + ‹ Specchia › si vengono incontro e si tagliano la strada nel mezzo del campo. Devono passare **alternate**: uno della fila di destra, uno della fila di sinistra, uno di destra…

1. **Porta la testina sulla figura di partenza**
   con un clic sull'onda sopra il suo mattoncino.
2. **Apri «Ordine di partenza» e accendi «Numera cliccando sul campo»**
3. **Metti lo scaglione a 1**
   un movimento fra un passaggio e l'altro.

4 **Clicca alternando le due file**

il primo della fila di destra, il primo della fila di sinistra, il secondo di destra, il secondo di sinistra… Se le pedine sono numerate dispari a destra e pari a sinistra, è l'ordine 3, 2, 5, 4, 7, 6. Il numero che compare è l'ordine in cui passano nel punto d'incrocio.

5 **Premi play**

Le file partono insieme e marciano sempre: quella che passa per prima allunga appena il passo, l'altra lo accorcia, e all'incrocio passano uno alla volta, alternati, senza toccarsi e senza fermarsi. Arrivano tutti in tempo nella figura dopo.

i **Quanto cambia il passo**

Su un movimento di una quarantina di conte, numerando dalla figura, il passo cambia di pochi punti per cento: dalla tribuna non si vede. Se il gruppo arriva prima della fine dello spostamento, chi passa per primo tiene la sua falcata e solo chi passa dopo la accorcia. Se cambi la lunghezza dello spostamento, i numeri si ricalcolano da soli e l'ordine all'incrocio resta quello.

La fila indiana

‹ Mettili in fila indiana › fa ripercorrere a chi sta dietro la linea di chi sta davanti, a distanza costante. Una fila che gira resta una fila, invece di aprirsi a ventaglio.

Le lancette dell'orologio

Una fila che gira attorno a un fulcro come le lancette: si fa con l'orologio che sta accanto alla matita, ed è spiegata passo per passo nel capitolo 10, **La matita**.

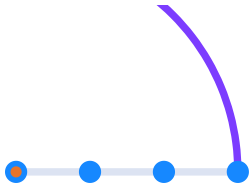
I movimenti speciali

Si sceglie il tipo, si mettono il perno e i gradi (o il fattore), e ‹ Converti in percorsi › li trasforma in tragitti veri, da correggere a mano come gli altri.



Carosello

Il blocco gira rigido attorno a un perno al centro.



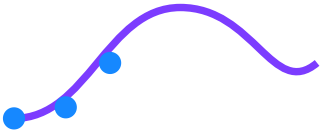
Rotazione a cancello

Lo stesso, col perno in fondo alla fila.



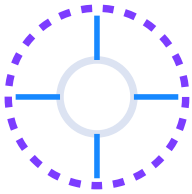
Contromarcia

La fila va al perno, gira su sé stessa e torna in ordine inverso.



Segui il capofila

Tutti camminano la strada del primo, uno dietro l'altro.



Allarga o stringi

Tutti via dal centro o verso il centro, di un fattore.



Ruota sul posto · A cascata

Cambia solo il fronte; oppure lo stesso movimento per tutti, cominciato uno dopo l'altro.

CAPITOLO 10

10

La matita

Disegnare la strada di chi cammina, clic per clic: a mano libera o tappa per tappa, le quattro opzioni (specchia, in fila, guardano dove vanno, le lancette dell'orologio) e due esempi dall'inizio alla fine.

IN QUESTO CAPITOLO

Prima di disegnare
Due figure e lo spostamento in mezzo

La prima strada, passo per passo
Dall'inizio alla fine, clic per clic

A mano libera
Premi, tieni premuto, muovi, lascia

Tappa per tappa
Un clic per ogni angolo

Specchia
Due file che si aprono e girano al contrario

In fila
Uno dietro l'altro, per la stessa strada

Guardano dove vanno
Il fronte segue la strada

Le lancette dell'orologio
Girare attorno a un fulcro

Esempio: la fontanella
Dall'inizio alla fine

Esempio: entrare dal varco
Dall'inizio alla fine

Le tappe e le soste
Piegare la strada e fermarsi

Quando la matita dice di no
I messaggi

Prima di disegnare

La matita disegna **lo spostamento che parte dalla figura in mano** e arriva alla figura dopo. Servono quindi due figure, una di partenza e una d'arrivo. Una figura aggiunta con ‹ Aggiungi figura › nasce **identica a quella prima**: tutti fermi dove sono. È la matita a portarli al posto nuovo: **dove finisce il disegno, lì arrivano**, e la figura d'arrivo si sposta da sola.



La matita

L'icona col tratto ondulato. È il pulsante che accende e spegne tutto il resto.



Specchia

Due frecce che si allontanano, a destra e a sinistra.



In fila

Tre righe una sotto l'altra: gente una dietro l'altra.



Guardano dove vanno

La freccia di un navigatore. Si vede solo con la matita accesa.



Togli il tragitto

Il foglio con la croce: ai selezionati torna la linea dritta.



Le lancette

L'orologio: una fila che gira attorno a un fulcro.

Le opzioni compaiono accanto alla matita quando la matita è accesa, oppure quando hai selezionato almeno due persone: valgono anche per le maniglie dei tragitti, non solo per il disegno.

La prima strada, passo per passo

1. **Clicca il mattoncino della figura di partenza**
   nel nastro in basso. In cima al pannello di destra leggi «Figura: …» col suo nome: è la figura in mano.
2. **Premi «Aggiungi figura»**
   nella barra in alto (il quarto attrezzo). Dopo la figura in mano nasce una figura nuova, uguale, con lo spostamento in mezzo, e il programma passa su di lei.
3. **Torna sulla figura di partenza**
   cliccando di nuovo il suo mattoncino. La matita disegna sempre lo spostamento che **parte** dalla figura in mano: con in mano la figura nuova non c'è niente dopo, e la matita lo dice («Questa è l'ultima figura»).
4. **Dai allo spostamento i movimenti che servono**
   trascinando il bordo destro del suo mattoncino, o col campo **Movimenti** nella scheda dello spostamento. Si può fare anche dopo, ma una strada lunga in pochi movimenti accende la spia del passo.
5. **Seleziona chi deve camminare**
   Un clic su una pedina per una persona sola; per un blocco, trascina un rettangolo sul prato vuoto attorno a loro; `Maiusc` + clic aggiunge o toglie una persona; `Ctrl` + `A` li prende tutti. I selezionati si accendono.

6. **Accendi la matita**
   Clic sull'icona col tratto ondulato. Il pulsante resta evidenziato, sul campo il puntatore diventa un **mirino** e la testina salta all'inizio della figura in mano, così vedi tutti al loro posto di partenza.

7. **Accendi le opzioni che ti servono**
   adesso, prima di disegnare: ‹ Specchia ›, ‹ In fila ›, ‹ Guardano dove vanno › (quest'ultima è già accesa). Un clic le accende, un altro le spegne; accese sono evidenziate come la matita. Restano come le lasci per i disegni dopo.

8. **Porta il mirino sui piedi del capofila**
   cioè la pedina, fra le selezionate, che deve camminare **esattamente** sulla linea che tracci. Il tratto va cominciato vicino a lei, a meno di un dito di schermo: sul prato vuoto la matita non parte e dice «Comincia il tratto dai piedi di chi deve muoversi».

9. **Disegna**
   in uno dei due modi spiegati qui sotto: **a mano libera** (premi, tieni premuto, muovi, lascia) oppure **tappa per tappa** (un clic per ogni angolo, e chiudi).

10. **Guarda il risultato**
    Appena chiuso il disegno, la figura d'arrivo è già cambiata: il capofila sta dove hai finito il tratto, gli altri attorno a lui. Trascina la testina sull'onda sopra lo spostamento, o premi `Spazio`, per vederli camminare.

11. **Non ti piace? Ctrl+Z**
    Il disegno intero, strada e arrivo, è **un solo annulla**. Poi ridisegna. Puoi anche ridisegnare sopra, direttamente: il tratto nuovo sostituisce il vecchio.

12. **Spegni la matita**
    con un altro clic sulla sua icona. Finché è accesa, trascinare sul campo disegna invece di spostare le pedine o di selezionare col rettangolo: per questo la selezione si fa **prima** di accenderla.

> **!** **Chi cammina: la regola del capofila**
>
> Il tratto parte dai piedi di una persona, il **capofila**. Se il capofila fa parte della selezione, camminano **tutti i selezionati**. Se invece cominci il tratto da qualcuno che non è selezionato, la selezione diventa lui solo e la strada è soltanto sua. Con nessuno selezionato, la matita disegna la strada di una persona sola. Per un gruppo: selezionalo **prima**, poi parti dai piedi di uno di loro.

Senza ‹ In fila ›, il blocco cammina **rigido**: ognuno fa la stessa strada del capofila, ma spostata di quanto lui era spostato in partenza. Il blocco tiene la sua forma e gira tutto insieme, come un battaglione. Per girare uno dietro l'altro come una colonna, serve ‹ In fila ›.

A mano libera

Per le curve, i giri, le serpentine: la strada che fa la mano.

1. **Porta il mirino sui piedi del capofila**

2. **Premi il tasto sinistro e tienilo premuto**
   Non lasciarlo fino alla fine.

3. **Muovi il mouse lungo la strada**
   che deve fare il capofila. La linea si disegna mentre muovi, e con ‹ Specchia › accesa vedi, più chiara, anche quella ribaltata dell'altra metà.

4. **Lascia il tasto dove deve arrivare**
   Il disegno è chiuso e scritto: non serve Invio.

Il programma toglie il tremolio della mano e riduce il tratto alle **tappe** che servono a tenerne la forma, i pallini lungo la strada: dopo, ognuna si trascina per correggere la curva. Fra una tappa e l'altra la strada è **dritta**, e solo sugli angoli gira con un piccolo arco: un pedone non gira sul posto.

> *i* **Un clic non è un tratto**
> Se lasci il tasto prima di aver mosso il mouse di un poco (circa mezzo centimetro di schermo), il programma lo legge come un clic, e la strada passa al modo **tappa per tappa**: è il modo qui sotto.

Tappa per tappa

Per le strade dritte con gli angoli precisi: arrivare in fondo al campo, girare a squadra, tornare indietro. Ogni clic è una decisione, e il programma lo rispetta esattamente: le tappe restano dove le hai messe, e fra l'una e l'altra la strada è dritta come l'hai cliccata.

1. **Clicca sui piedi del capofila**
   Premi e lascia subito, senza trascinare. La strada parte: da lì una linea sottile segue il mouse.
2. **Clicca dove la strada deve girare**
   Ogni clic mette una tappa, cioè un angolo della strada.
3. **Continua, una tappa dopo l'altra**
   Fra un clic e l'altro il mouse si muove liberamente: non disegna niente.
4. **Clicca il punto d'arrivo**
   È l'ultima tappa: lì arriva il capofila.
5. **Chiudi la strada**
   in uno di tre modi: Invio; oppure un clic col **tasto destro** sul campo; oppure un altro clic **sull'ultimo punto** che hai messo.

Esc, a metà, butta via la strada in corso e non cambia niente.

Specchia

Disegni la strada di una metà del gruppo, e l'altra metà fa **la stessa strada ribaltata**, come allo specchio: la fontanella in un gesto solo. Lo specchio ribalta destra e sinistra (sull'asse lungo il campo, dal fondo al pubblico).

- Con selezionato **tutto il blocco**, lo specchio sta nel mezzo del blocco: chi è dalla parte del capofila segue il tratto, chi sta dall'altra parte lo fa ribaltato.
- Con selezionata **una metà sola**, lo specchio sta nel mezzo del gruppo, e l'altra metà fa il giro ribaltato anche se non l'hai selezionata: ognuno col suo gemello dall'altra parte.

1. **Seleziona il blocco**
   (o una metà) nella figura di partenza.
2. **Accendi la matita, poi «Specchia»**
   Tutte e due evidenziate.

3. **Disegna la strada di una metà sola**
   partendo dai piedi del capofila di quella metà. Mentre disegni vedi, più chiaro, il tratto ribaltato dell'altra.
4. **Chiudi**
   Le due metà arrivano in posti speculari.

In fila

Disegnare ‹ In fila › accende anche **Tutti allo stesso passo**: una fila resta una fila solo se tutti camminano alla stessa velocità (a passo libero chi ha più strada va più svelto e scavalca chi ha davanti). Si spegne dalla scheda «Ordine di partenza».

Senza ‹ In fila › il blocco gira tutto insieme. Con ‹ In fila › acceso, la strada disegnata è **una linea sola** e tutti camminano **quella**, uno dietro l'altro: chi sta dietro gira esattamente dove ha girato il primo. È la colonna che passa da un varco, la fila che fa una curva senza aprirsi a ventaglio. All'arrivo si mettono in colonna dietro al capofila, alle distanze che avevano. Anche se la riga parte un po' storta, la fila resta una fila.

1. **Seleziona la fila**
   nella figura di partenza.
2. **Accendi la matita e «In fila»**
3. **Disegna dai piedi di chi va davanti**
   Il capofila deve essere il primo della fila, quello in testa nel verso in cui partono: gli altri gli vanno dietro.
4. **Chiudi**
   e guarda: la fila entra in curva uno alla volta.

✓ **In fila + Specchia: due file appaiate**
Accese insieme, ognuna delle due file cammina la sua linea, una ribaltata dell'altra, e le due file marciano **allineate**: il secondo di una fila resta all'altezza del secondo dell'altra, il terzo all'altezza del terzo, e così via, anche se in partenza le due file non avevano le stesse distanze. Chi in partenza sta troppo vicino a chi lo precede parte una frazione di movimento dopo, per prendere il suo posto nella riga.

Guardano dove vanno

Accesa (com'è di partenza), mentre camminano il fronte di ognuno segue la strada, come chi marcia davvero, e all'arrivo restano girati nella direzione dell'ultimo passo. Spenta, la strada si cammina col fronte che dice lo spostamento (scheda dello spostamento, **Fronte durante**): per esempio sempre verso il pubblico, camminando di fianco. Va scelta **prima** di disegnare: vale per il disegno che fai dopo.

Le lancette dell'orologio

Una fila gira attorno a un punto come le lancette di un orologio: chi sta vicino al fulcro fa poca strada, chi sta in punta ne fa tanta, e la lancetta resta dritta. Ognuno cammina l'arco del suo raggio.

1. **Clicca il mattoncino della figura di partenza**
2. **Seleziona chi deve girare**
   almeno due persone. Per un orologio vero con due lancette che girano in versi opposti, prendi tutta la fila e leggi il passo 5.

3. **Premi le lancette**
   l'icona dell'orologio, accanto alle opzioni della matita. In fondo alla finestra compare «Clicca il fulcro sul campo».
4. **Clicca il fulcro**
   su un figurante (lui gira su sé stesso e gli altri attorno a lui) oppure su un punto qualsiasi del prato. Si apre la finestra **Lancette dell'orologio**.
5. **Scegli quanto e in che verso**
   Scrivi i **gradi** (90 un quarto di giro, 180 mezzo giro) e scegli ‹ Orario › o ‹ Antiorario ›: quello proposto è il verso in cui marciano in avanti. Con ‹ Uno sì e uno no in versi opposti › acceso, la fila intera si divide da sola: la finestra scrive per nome chi gira da una parte e chi dall'altra. Con ‹ Salva lo spazio › acceso, dove girando uscirebbero dal campo la lancetta si stringe verso il fulcro, e passato il punto critico si riallarga.
6. **Premi «Fai girare»**
   Lo spostamento dopo la figura in mano diventa il giro, e la figura d'arrivo si sistema da sola.
7. **Senza l'alternanza, il secondo passaggio**
   Se hai fatto girare solo «uno sì e uno no», torna sulla stessa figura, seleziona quelli rimasti e ripeti dal passo 3 col verso opposto.

Girando guardano avanti, lungo l'arco. Lo spostamento nuovo dura quanto uno qualsiasi: se la spia del passo si accende, allungalo trascinando il bordo del suo mattoncino. Se dopo la figura in mano non c'è una figura, le lancette la aggiungono; un Ctrl + Z disfa tutto, figura compresa.

Esempio: la fontanella

Due file affiancate sfilano verso il pubblico, si aprono una a destra e una a sinistra, girano e risalgono lungo i bordi.

1. **Clicca il mattoncino della figura con le due file**
   e premi ‹ Aggiungi figura ›. Poi clicca di nuovo il mattoncino delle due file.
2. **Allunga lo spostamento**
   trascinando il bordo destro del suo mattoncino: per una fontanella su un campo intero servono parecchi movimenti, 32 o più.
3. **Seleziona tutte e due le file**
   con un rettangolo sul prato vuoto attorno a loro.
4. **Accendi la matita, poi «Specchia» e «In fila»**
   Lascia accesa «Guardano dove vanno».
5. **Parti dai piedi del primo della fila di destra**
   (il più vicino al pubblico, quello in testa).
6. **Disegna la sua strada a mano libera**
   giù verso il pubblico, curva larga verso destra, e su lungo il bordo destro. Lascia il tasto dove deve fermarsi il capofila.
7. **Guarda**
   La fila di destra fa la strada disegnata, quella di sinistra la stessa ribaltata; ognuno gira dove ha girato il suo capofila, e le due file restano appaiate.

Esempio: entrare dal varco

1. **Clicca il mattoncino della figura di partenza**
   (il gruppo in colonna fuori dal campo o davanti al varco) e premi ‹ **Aggiungi figura** ›; poi torna sulla figura di partenza.
2. **Seleziona la colonna**
   e accendi la matita e ‹ **In fila** ›. Spegni ‹ **Specchia** ›.
3. **Clicca sui piedi del primo della colonna**
   (un clic, senza trascinare).
4. **Clicca sul varco**
   poi dove la colonna deve girare dentro al campo, poi il punto d'arrivo del capofila.
5. **Premi Invio**
   La colonna passa dal varco uno alla volta e si dispone dietro al capofila.

Le tappe e le soste

Con la strada disegnata e chi la cammina selezionato (matita spenta), su ogni tratto compare a metà un pallino col **+**: è un **punto d'ancoraggio** da aggiungere.

1. **Seleziona chi cammina**
   una persona, o il blocco: le maniglie sono di chi sta in mezzo al blocco, e quello che fai vale per tutti.
2. **Clicca il «+» a metà del tratto**
   che vuoi correggere: diventa un punto d'ancoraggio sulla linea. La strada non cambia, finché non lo muovi.
3. **Trascina il punto**
   dove la strada deve passare: il tratto si piega lì, gli altri restano dritti. In una fila, il punto si sposta per tutti nello stesso posto della strada comune; con ‹ **Specchia** › accesa, l'altra fila si piega al contrario.
4. **Per toglierlo**
   riportalo sulla linea dritta fra i suoi due vicini (a meno di 20 cm): se ne va da solo.

Con un figurante selezionato si piega il suo percorso; con un blocco, quello di tutti insieme.

Dopo aver disegnato la strada, nella **figura d'arrivo** si possono ancora trascinare i pedoni per sistemarli: la strada si allunga in coda, da dove arrivava fino al posto nuovo, invece di tagliare di traverso.

Nella scheda **Tappe del percorso** si decide quanti movimenti stare fermi su ogni tappa. Le soste hanno un **budget**: la scheda dice quanti movimenti di sosta hai usato su quanti ne dura lo spostamento; se sfori, le accorcia e lo dice.

Quando la matita dice di no

«Comincia il tratto dai piedi di chi deve muoversi»	Hai cominciato lontano da tutti.
«Questa è l'ultima figura»	Non c'è uno spostamento da disegnare: aggiungi la figura d'arrivo.
«Chi hai preso non cammina in questo movimento»	Quella persona manca in una delle due figure.

«Il tratto è troppo corto»	Un clic involontario non diventa un tragitto.

CAPITOLO 11

11

La musica

Caricare i brani, la scaletta, il tempo, il passo, il metronomo, e come si corregge la griglia di una registrazione dal vivo.



IN QUESTO CAPITOLO

Caricare un brano
La finestra della musica

La scaletta
Più brani su una linea

Spostare, tagliare, dissolvere un brano
Sull'onda, come in Ableton

Il tempo
Bpm, primo battere, movimenti per battuta

Il passo
Quanti movimenti per un passo

Il metronomo
Accanto al play

Quando il tempo non torna
Le registrazioni dal vivo

Caricare un brano

1. **Premi la nota**
   nella barra: si apre la finestra **Musica**.
2. **Premi «Aggiungi un brano»**
   e scegli il file. Il brano entra **dentro il progetto**.
3. **Controlla il tempo**
   Il programma ricava battiti al minuto e primo battere, disegna l'onda e riempie il righello di battute, e dice quanto è sicuro. Se non trova un tempo stabile lo dice invece di inventarlo.
4. **Chiudi con «Fatto»**

> *i* **Formati**
> WAV e MP3 si leggono da soli. Per gli altri serve **ffmpeg** installato: senza, il brano si sente ma l'onda non si disegna.

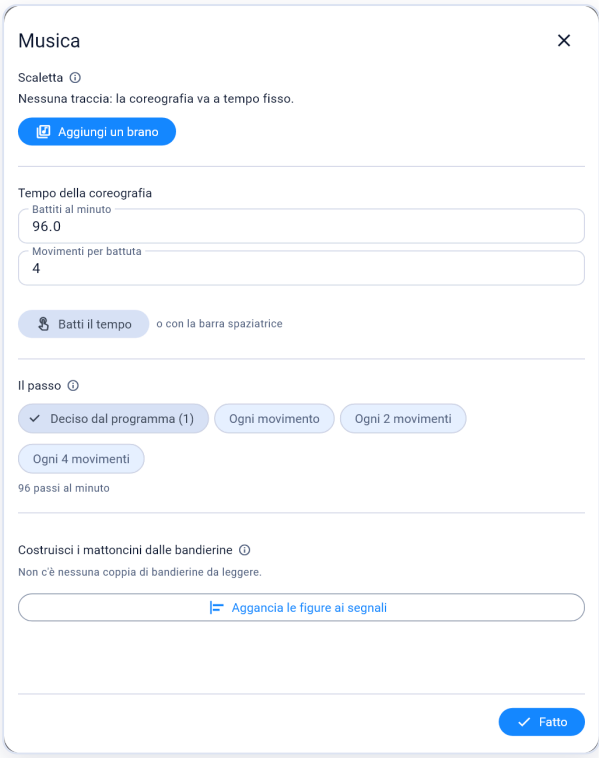


Figura 17 La finestra della musica, prima di caricare un brano.

La scaletta

Un'esibizione è quasi sempre più di un pezzo. La **scaletta** li mette in fila su una sola linea di movimenti: ogni brano dice da che movimento a che movimento suona, e il silenzio fra due brani è silenzio, il momento in cui il gruppo si dispone.

- ‹ **Rimetti i brani in fila** › fa ripartire ognuno da dove finisce il precedente.
- Un brano coperto dal successivo viene segnalato: c'è, ma non si sente.
- Ogni brano può avere il suo tempo.

Spostare, tagliare, dissolvere un brano

Ogni brano, sull'onda, ha tre cose da prendere col mouse:

La barretta del titolo	In cima al brano, lunga quanto lui, col nome del file. **Trascinandola si sposta il brano intero** a destra o a sinistra; si aggancia alle stanghette di battuta. La bandierina «Cambia brano» sul suo attacco va con lui.
Le staffe in basso	Ai due bordi del brano, giù in fondo. Quella di sinistra **taglia l'inizio** (la gente che parla prima del primo colpo), quella di destra **taglia la fine** (le bacchette posate). Il suono non si sposta: si sposta il bordo. Premere su una staffa non sposta la testina, e mentre la porti una linea piena dice dove cadrà il taglio.
I quadratini delle dissolvenze	Sotto la barretta, ai due bordi di quello che si sente. Quello di sinistra fa la **dissolvenza in entrata**, quello di destra quella **in uscita**.

Accostare due marcette, passo per passo

1. **Taglia la fine della prima**
   prendi la staffa in basso sul suo bordo destro e trascinala a sinistra fin dove deve finire. Lascia il tasto.
2. **Prendi la barretta del titolo della seconda**
   in un punto qualsiasi, in cima al brano.
3. **Trascinala a sinistra**
   fino alla fine della prima, e lascia: il brano attacca sulla stanghetta più vicina.
4. **Se serve, ammorbidisci**
   la fine della prima e l'inizio della seconda con le dissolvenze.

Le dissolvenze

1. **Prendi il quadratino**
   in alto, sul bordo di quello che si sente.
2. **Trascinalo verso l'interno del brano**
   più lo porti avanti, più la dissolvenza è lunga. Compare la curva, col suono velato dove si abbassa.
3. **Piega la curva**
   col pallino a metà: in su il volume sale subito (o, in uscita, resta pieno a lungo e cade in fondo), in giù parte piano.
4. **Doppio clic**
   sul quadratino toglie la dissolvenza; sul pallino rimette la curva dritta.

Le dissolvenze si sentono mentre suona e sono anche nel video esportato.

Il tempo

Tre numeri: i **battiti al minuto**, il **primo battere** in millisecondi (dove comincia davvero il pezzo) e i **movimenti per battuta**. Se il tempo trovato non ti convince, c'è ‹ Batti il tempo ›: batti sulla barra spaziatrice a tempo di musica, il programma ricava bpm e battere e ti dice quante battute ha usato; un pulsante lo applica.

Le prove dal telefono

Una prova registrata con CorteoStudio Rec porta con sé il tempo contato prima di partire: le battute si appoggiano sui quattro colpi del precount ritrovati nella registrazione. Se il telefono non li ha ritrovati, il tempo c'è ma è segnato **stimato**: controlla che la prima battuta cada su un colpo vero. I segnaposto premuti durante la prova si mettono sulla linea col pulsante apposta.

Il passo

La voce **Il passo** dice quanti movimenti dura un passo di marcia: ‹ **Ogni movimento** ›, ‹ **Ogni 2 movimenti** ›, ‹ **Ogni 4 movimenti** ›, oppure ‹ **Deciso dal programma** ›. Sotto è scritta la cadenza che ne esce, in passi al minuto.



Su un pezzo a 200 bpm nessuno cammina a 200 passi al minuto: un passo vale due movimenti e la cadenza torna 100. Se la cadenza cade fuori dalla forbice la finestra lo dice, e i controlli sul passo lo diranno in tutta la coreografia.

Il metronomo

L'interruttore sta nel trasporto, accanto al play. Il pulsante vicino apre le sue tre impostazioni: l'accento sul primo movimento della battuta, una battuta a vuoto prima di partire, e il volume.

Quando il tempo non torna

Una registrazione dal vivo non va a metronomo, e la griglia scivola. Accendi **Correggi la griglia sull'onda** (il righello nella barra):

1. **Trascina un colpo**
   che si vede sull'onda fino alla stanghetta a cui appartiene.
2. **Pianta un puntello**
   con un clic: blocca quel punto. Un altro clic lo toglie.
3. **Correggi fra due puntelli**
   senza spostare niente fuori.

Se sposti un colpo su una stanghetta che chiederebbe un'andatura impossibile per il pezzo, il programma tiene il segno ma non il tempo, e lo dice: di solito il colpo è finito sul movimento sbagliato.

CAPITOLO 12

12



I segnali sull'onda

Le bandierine: appunti sul brano, e l'ossatura su cui si costruisce la coreografia.

IN QUESTO CAPITOLO

Mettere un segnale
Tasto destro sull'onda

Costruire i mattoncini dalle bandierine
L'ossatura in un clic

Volta lo sguardo
Lo sguardo che si gira, a un momento preciso

Aggancia le figure ai segnali
Rimettere a tempo una coreografia scritta

Mettere un segnale

1. **Clic destro sull'onda**
   nel punto che ti interessa. Si apre un menu: in cima c'è il movimento su cui cade il segnale (si aggancia al movimento più vicino).
2. **Scegli che cosa succede lì**
   fra le cinque voci della prima parte del menu: ‹ Qui comincia uno spostamento ›, ‹ Qui finisce lo spostamento ›, ‹ Qui comincia una figura ›, ‹ Qui finisce la figura ›, ‹ Cambia brano ›. La bandierina compare sul righello.
3. **Per cambiarlo, clic destro sulla bandierina**
   Si apre la sua finestra: il nome, il tipo, oppure via.

TIPO	CHE COSA DICE
Qui comincia · finisce una figura	Fra i due il gruppo sta fermo in posa.
Qui comincia · finisce uno spostamento	Fra i due il gruppo cammina.
Cambia brano	Il passaggio da una marcetta all'altra.
Solo un nome · cambia strofa	Un appunto («qui entra il rullante») e la struttura del pezzo.
Qui comincia · finisce il brano che si usa	Il pezzo di registrazione che conta.
Qui parte · si ferma il cronometro	I due istanti che la giuria conta, se la regola è quella delle bandierine.

Il menu del tasto destro offre solo le prime cinque, quelle che si usano per costruire i mattoncini. Gli altri tipi si danno dalla finestra di una bandierina già messa: mettila con una delle cinque, poi clic destro su di lei e cambiale tipo.

I segnali servono al programma quanto a te: due marcette attaccate allo stesso volume si passano il testimone senza che si senta, e solo tu sai dove.

Volta lo sguardo

A un punto della musica, le persone che scegli **girano la testa**: a sinistra, a destra, dietro, verso il pubblico, verso i giudici, o di quanto vuoi tu. Continuano a camminare per la loro strada: cambia solo dove guardano.

1. **Seleziona sul campo chi deve girarsi**
   Con nessuno selezionato, si girano **tutti**.
2. **Clic destro sull'onda**
   nel punto in cui devono girarsi.
3. **Guarda la seconda parte del menu**
   Il titolo dice a chi vale: «Volta lo sguardo · 4 selezionati», oppure «Volta lo sguardo · tutti».
4. **Scegli da che parte**
   ‹ A sinistra (90°) ›, ‹ A destra (90°) ›, ‹ Dietro (180°) ›, ‹ Verso il pubblico ›, ‹ Verso i giudici ›, ‹ Torna avanti ›; oppure ‹ A mano, trascinando… › (sotto).
5. **Sul righello compare un occhio**
   nel punto scelto. Premi play: lì si girano.

Anche dal pannello di destra

Cambiare il fronte dei selezionati dal pannello di destra (il numero o i pulsanti), o girarli sul campo con «ruota il fronte trascinando», mette da solo l'occhio sull'onda, una conta prima della testina: alla testina guardano già lì. Sull'inizio della figura cambia anche il fronte della figura; più avanti, dentro la figura o in uno spostamento, li gira da quel punto fino alla fine del mattoncino.

A mano, con la manopola

1. **Scegli «A mano, trascinando…»**
   Si apre la finestra **Da che parte guarda** con una manopola.
2. **Trascina la freccia**
   In alto è **avanti**, cioè verso dove marciano; a destra è 90° a destra, in basso è dietro. Va a scatti di 15°, e sotto c'è scritto quanto: «45° a destra», «Avanti»…
3. **Conferma**
   col pulsante della finestra. L'occhio compare sul righello.

Quanto dura

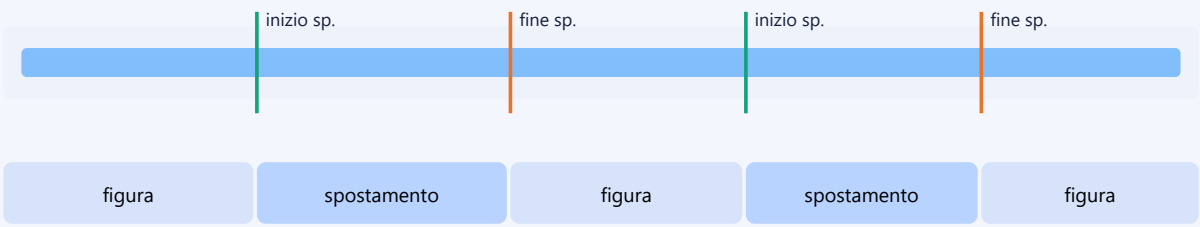
- Si girano in **un movimento**, e restano girati.
- Tornano a guardare come prima, in un movimento, alla **fine del mattoncino** in cui cade l'occhio: la fine di quella figura o di quello spostamento.
- Se prima della fine c'è un altro occhio per le stesse persone, comanda lui: si girano da lì come dice il nuovo. ‹ Torna avanti › li rimette dritti prima della fine.
- «A sinistra» e «a destra» sono rispetto a dove guarderebbero: in curva, guardano a sinistra della curva. «Verso il pubblico» e «verso i giudici» puntano invece al pubblico e alla giuria messi sul bordo del campo; senza pubblico o giuria, restano come sono.

Cambiarlo o toglierlo

1. **Clic destro sull'occhio**
   sul righello o sull'onda nel suo punto. Il menu dice «Sguardo · N pedoni».
2. **Scegli un'altra direzione**
   per cambiarlo, oppure ‹ Togli il segno ›.

Tutto si annulla con Ctrl + Z. Gli occhi non sono bandierine della musica: non tagliano i mattoncini e la proposta automatica non li guarda.

Costruire i mattoncini dalle bandierine



Ogni coppia «inizio · fine spostamento» diventa un mattoncino spostamento; i tratti fermi fra l'una e l'altra diventano figure.

1. **Ascolta il pezzo e segna**
   dove il gruppo comincia e finisce di muoversi.
2. **Apri la finestra della musica**
   e premi ‹ **Costruisci i mattoncini dalle bandierine** ›.
3. **Controlla il nastro**
   Ogni spostamento segnato è diventato un mattoncino. Le posizioni dei figuranti non si toccano: è l'ossatura, non la coreografia.

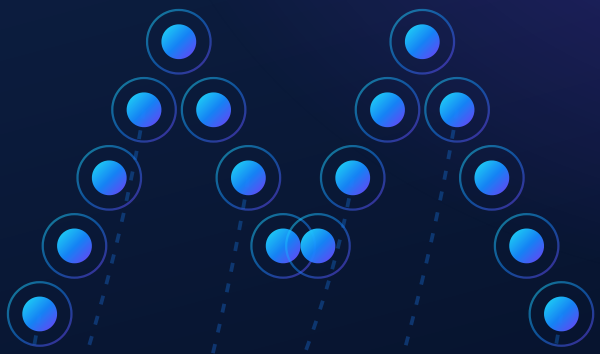
Se le bandierine non tornano, la finestra dice dove: una che apre e nessuna che chiude, una che chiude senza aver aperto, una che comincia prima che la precedente sia chiusa, due sulla stessa stanghetta.

Aggancia le figure ai segnali

‹ **Aggancia le figure ai segnali** › fa il lavoro opposto: ogni segnale dice «qui il gruppo si muove», e la figura più vicina allunga o accorcia la sua attesa perché la partenza cada esattamente lì.

CAPITOLO 13

13



La proposta automatica

Il programma scrive una coreografia intera sulla tua musica, con le figure che scegli tu, usando tutto il campo. Poi la correggi a mano.

IN QUESTO CAPITOLO

Che cosa fa
Che cosa sa e che cosa fa

Passo per passo
Dal pulsante alla coreografia

Quando si accende
Che cosa serve prima

I passaggi di marcia
Due file e un giro in mezzo

Che cosa fa

Proponi la coreografia, la stellina nella barra degli attrezzi, legge il brano e i segnali e costruisce una fila di passaggi, uno per ogni tratto segnato: figure e spostamenti, scelti fra quelli che il gruppo **riesce davvero a camminare** nel tempo che c'è. Tiene conto di:

Il gruppo

Quanti siete: le figure si costruiscono sul vostro numero, non si pescano da un catalogo.

Il campo

Misure, varco d'ingresso e d'uscita: usa tutto il campo, a sinistra, a destra, avanti e dietro.

I giudici

Le figure si girano verso il banco della giuria; senza giudici, verso il pubblico.

Il passo

Quanti centimetri fa un passo e a che velocità va il brano.

Quando si accende

- Serve **almeno una figura** scritta a mano: la proposta aggiunge in fondo a quello che c'è.
- Serve **la musica** oppure dei **segnali**. Senza segnali, la proposta se li mette da sola: gli stacchi del brano se c'è un brano, le frasi di marcia di otto battute se c'è solo il metronomo. Lo dice in testa alla proposta («Le bandierine non c'erano: ne ho messe 6 io»), e accettando restano sulla musica, così le sposti e la richiedi.
- La proposta **non riscrive il tuo lavoro**: se i segnali cadono dentro la coreografia già scritta, lavora da dove finisce l'ultima figura.

Quando il pulsante è grigio, il suo suggerimento dice il motivo preciso.

Passo per passo

1. **Premi la stellina**
   Si apre la finestra **Che cosa usare nella coreografia**.
2. **Spunta le figure**
   fra cui la proposta può scegliere. Accanto a ogni nome c'è il disegno della figura **costruita per il tuo gruppo, sul tuo campo**. Le righe grigie non si possono fare adesso e dicono perché: «servono 12 musici», «non ci sta nel campo». ‹ Tutte › e ‹ Nessuna › fanno prima.
3. **Scegli i passaggi di marcia**
   ‹ Mai ›, ‹ Qualche volta › o ‹ Dove ci sta › (vedi sotto).
4. **Premi «Proponi»**
   Si apre la scheda **Proponi la coreografia** con la lista dei passaggi: per ognuno quanto cammina e quanto sta fermo, e in coda i problemi che sa di lasciarti (passi lunghi, scontri, gente fuori dal campo). I segnali lasciati vuoti sono elencati con il motivo.
5. **Accetta**
   con ‹ Metti N passaggi ›. Tutta la proposta è **un solo annulla**: se non va, Ctrl + Z e sei fuori.

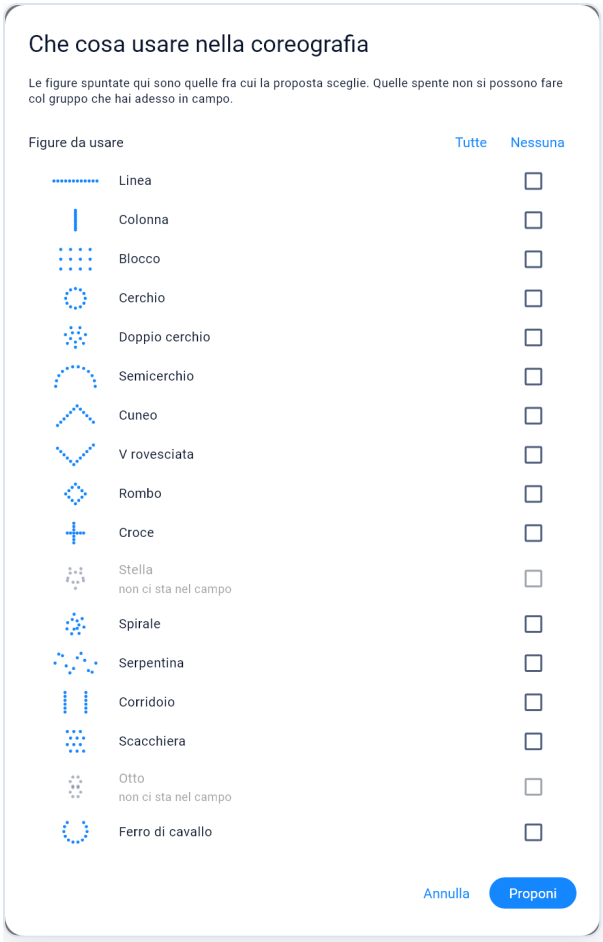


Figura 18 La scelta delle figure, con dodici musici: la stella e l'otto non ci stanno nel campo.

La scelta delle figure e dei passaggi di marcia è una **preferenza tua**, non del progetto: resta nelle impostazioni e vale per tutte le coreografie. Aprendo il progetto di un altro gruppo non ti ritrovi le sue spunte.

> **Se non ti piace**
>
> Sposta qualche segnale, cambia le figure spuntate, richiedi. È il modo di avere venti mattoncini sensati in due secondi invece che in due ore: poi si corregge a mano.

I passaggi di marcia

Quando ognuno va dal suo posto al suo posto, venti persone disegnano venti diagonali diverse, difficili da ricordare in piazza. Un **passaggio di marcia** le sostituisce con una strada sola che tutti percorrono: prima **due file ai margini**, poi **un giro in mezzo al campo** (una contromarcia o un carosello), e solo dopo la figura.



Mai	Solo figure e spostamenti diretti.
Qualche volta	Un tratto su due, mai il primo e mai l'ultimo.
Dove ci sta	Ogni volta che c'è il tempo. La figura viene sempre prima: se coi passaggi non ci sta più, i passaggi si tolgono.

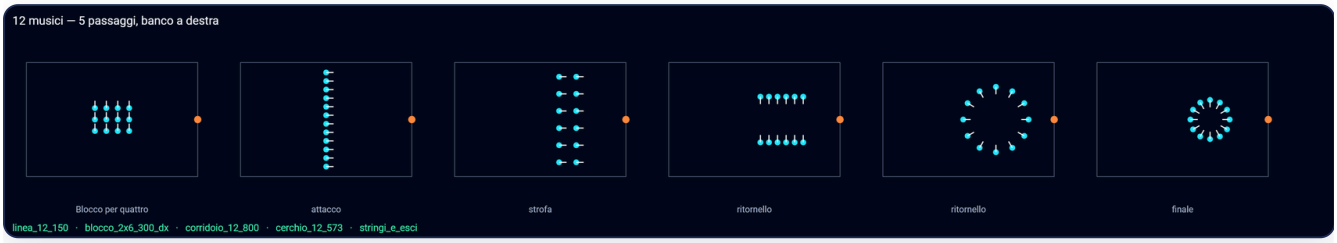
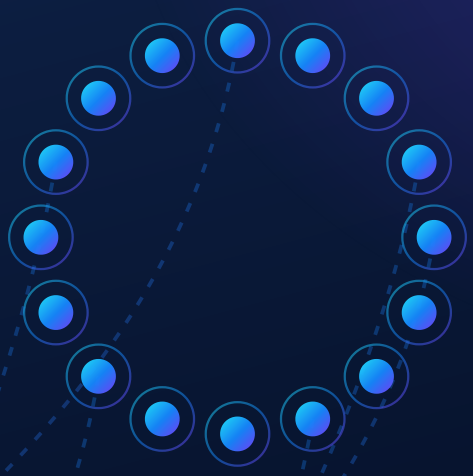


Figura 19 Una proposta per dodici musici col banco dei giudici a destra (il punto arancio): le figure si aprono verso la giuria.

CAPITOLO 14

14



La prova

Guardarla camminare a tempo di musica, e sapere se sta in piedi: la spia del passo, la diagnostica e il cronometro di gara.

IN QUESTO CAPITOLO

Il trasporto
Play, movimento per movimento, ciclo

La spia del passo
Un passo che una persona riesce a fare

La diagnostica
Passo, scontri, simmetria

Il cronometro
La regola della gara

Il trasporto

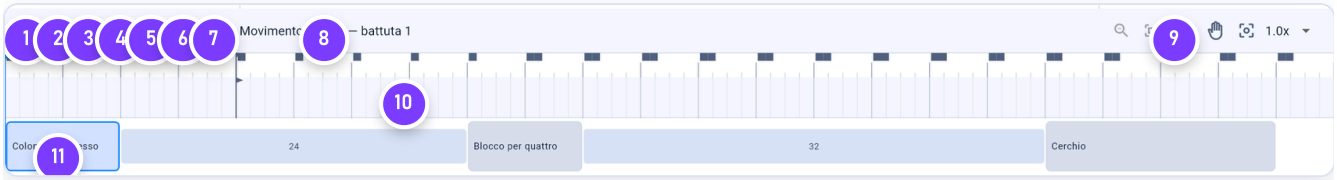


Figura 20 Il trasporto, il righello e il nastro dei mattoncini.

1. **Stop**: torna all'inizio.
2. **Un movimento indietro** (anche `,`).
3. **Play / pausa** (anche `Spazio`).
4. **Un movimento avanti** (anche `.`).
5. **Ciclo**: ripete un tratto finché non lo togli.
6. **Metronomo** acceso o spento.
7. **Impostazioni del metronomo**.
8. **Contatore**: movimento, totale, battuta. Qui compare la spia del passo.
9. **Punto di vista**: zoom del nastro, tutta la coreografia, mano, segui la riproduzione, velocità.
10. Il **righello**: un clic porta lì la testina. Trascinandola, l'onda sta ferma; tieni il mouse contro un bordo per farla scorrere.
11. I **mattoncini**: un clic sceglie su cosa lavori; trascinandone il bordo si allunga o accorcia.

La **velocità** si abbassa dal menu a destra, per guardare un punto difficile al rallentatore.

La spia del passo

Il programma sa quanti metri deve fare ciascuno e quanti appoggi ha per farli. Quando un passo non è umano, al centro del trasporto compare una striscia con i numeri: metri, secondi, chilometri all'ora, la falcata che servirebbe e quella che un passo concede.

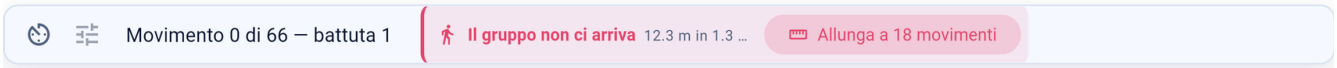
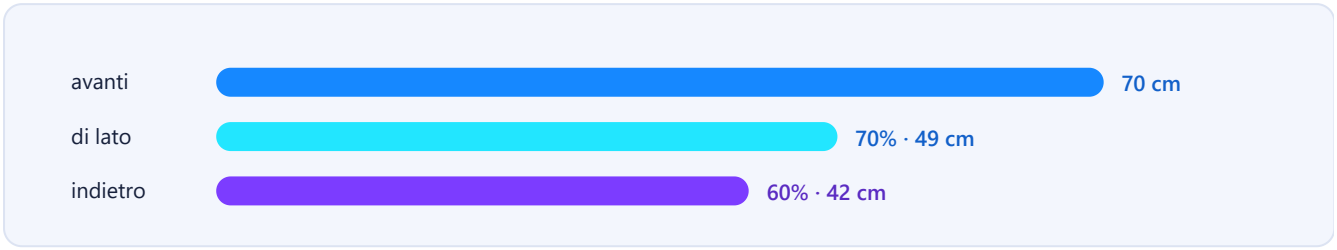


Figura 21 La spia del passo, col pulsante che allunga lo spostamento.

«Al limite del passo»	Si cammina, ma è tanto: oltre un quarto in più della falcata normale.
«Il gruppo non ci arriva»	È una corsa: quella distanza in quel tempo non si fa.

Il pulsante **Allunga a N movimenti** porta lo spostamento alla lunghezza minima per arrivarci camminando. È quasi sempre la risposta giusta. La striscia dice **chi** non ci arriva e perché: per esempio chi, dopo un incrocio, dovrebbe recuperare in poche conte.

«Il gruppo arriva prima»	In giallo, non è un errore: alla sua falcata il gruppo è al posto qualche conta prima della fine dello spostamento, e dice a quale. Il pulsante **Finisci lo spostamento a N** sposta il margine fra lo spostamento e la figura dopo: lo spostamento finisce lì, la figura comincia prima, e quello che viene dopo non si muove.



La falcata di serie è di 70 cm e cala andando di lato o all'indietro. Per un gruppo di bambini si cambia per persona.

La diagnostica

In alto a destra sul campo c'è la pastiglia **Diagnostica** col numero dei problemi. Aperta mostra l'elenco, e ogni voce porta al punto in cui succede.

- **Il passo**: chi deve fare più strada di quanta se ne cammina.
- **Gli scontri**: due che si avvicinano troppo mentre camminano (meno della somma delle loro larghezze diviso due, con un margine). Una persona è larga 70 cm, un tamburo portato di fianco. Il controllo guarda quattro volte per movimento, quindi prende anche chi si sfiora e poi si allontana.
- **La simmetria**: due che dovrebbero essere in specchio e non lo sono, con di quanti centimetri sbagliano.

Cliccando una voce, le persone di quel problema si selezionano e si **cerchiano di rosso** sul campo, finché restano selezionate. Di suo nessun altro è cerchiato: se li vuoi sempre tutti, accendi ‹Cerchia sempre sul campo chi ha un problema› in Impostazioni → Aspetto.

Il cronometro

L'attrezzo col cronometro apre la regola con cui la gara conta i minuti, e il limite. Sopra il limite la lettura diventa rossa e dice di quanto. Si può tenere visibile sul campo durante la prova.

Dal primo che entra all'ultimo che esce	Dentro ci sono ingresso e uscita.
Dall'ingresso alla fine della musica	Parte col primo in campo, si ferma a fine scaletta.
Fra le due bandierine	I due istanti li segni tu sull'onda (capitolo 12).

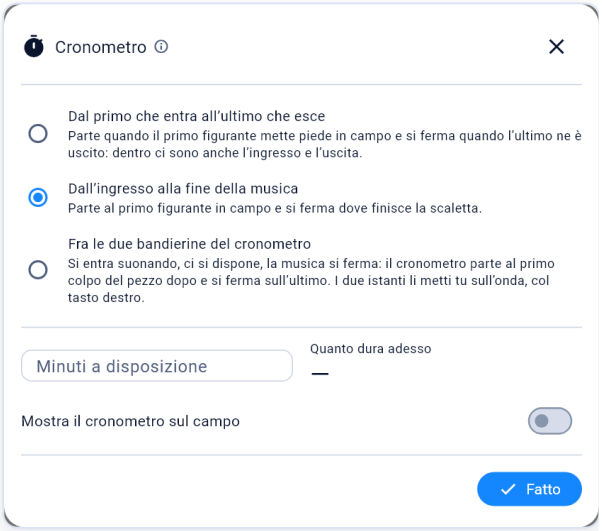


Figura 22 La finestra del cronometro.

CAPITOLO 15

15

La vista 3D

La coreografia vista da dove la guarda il pubblico, o la giuria.

IN QUESTO CAPITOLO

Guardarla dagli occhi di chi guarda
Telecamera, punti di vista

Guardarla dagli occhi di chi guarda

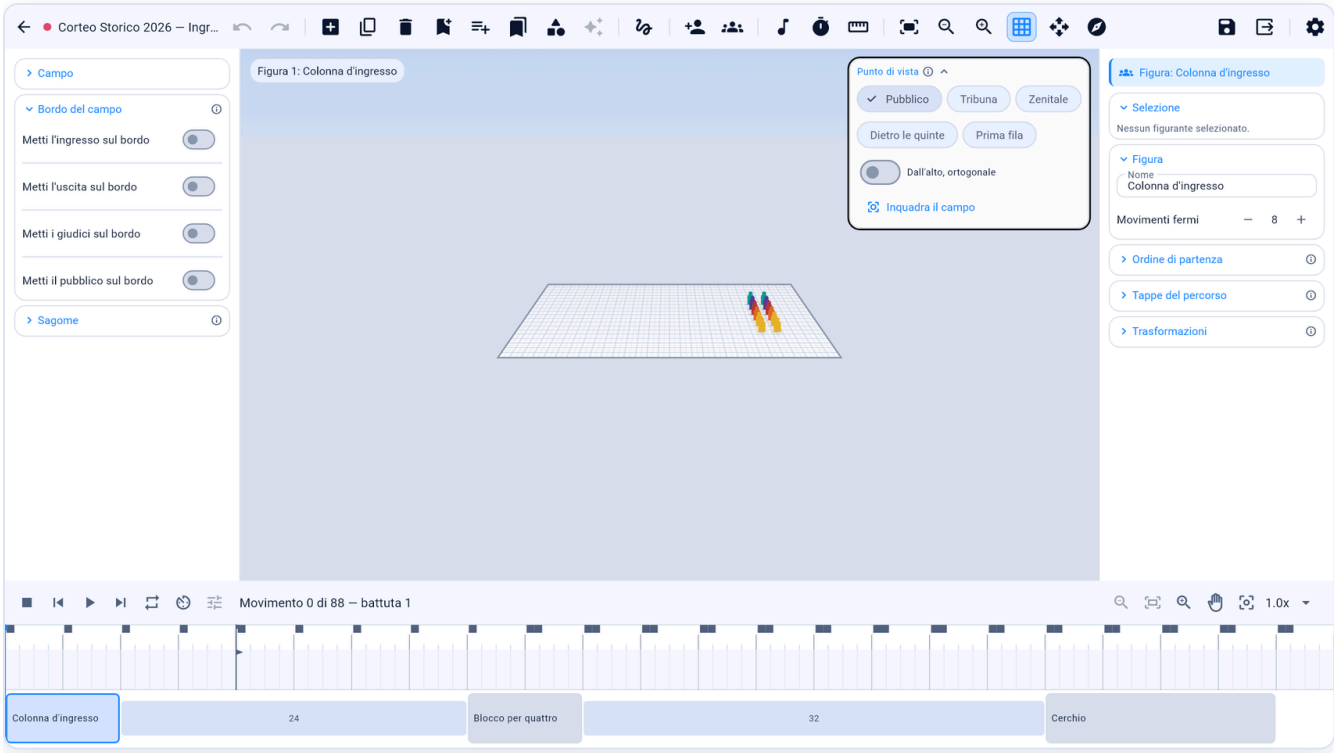


Figura 23 La vista 3D, col menu dei punti di vista aperto.

Dall'alto una figura è chiara; da bordo campo può non esserlo. L'attrezzo **Vista 3D** mette la telecamera dove vuoi, con i figuranti in costume che camminano davvero e il ruolo che si legge dall'anello a terra. Lo stesso pulsante torna in 2D.

GESTO	CHE COSA FA
Trascinare	Gira attorno al campo.
Maiusc **o tasto centrale**	Sposta la telecamera.
Rotella	Avvicina e allontana.
Clic su un figurante	Lo seleziona, come in 2D.

I punti di vista pronti sono cinque: **Pubblico**, **Tribuna**, **Zenitale**, **Dietro le quinte**, **Prima fila**. Ci sono anche **Dall'alto, ortogonale**, la pianta senza prospettiva, e **Inquadra il campo**. Le inquadrature si salvano nel progetto ma non entrano nella storia di annulla: spostare la telecamera non modifica la coreografia.

CAPITOLO 16

16

Esportare

La carta per la piazza, il video per il telefono, il file per gli altri computer.

IN QUESTO CAPITOLO

Che cosa si può esportare
Il menu Esporta

Che cosa si può esportare

Il pulsante **Esporta**, in alto a destra, apre il menu. Prima di ogni esportazione il programma chiede **quanto**: tutta la coreografia, solo questo passaggio, o solo la figura in corso. Le prove di un martedì sera non hanno bisogno di ottanta pagine.

A fine esportazione compare dove è stato salvato il file.

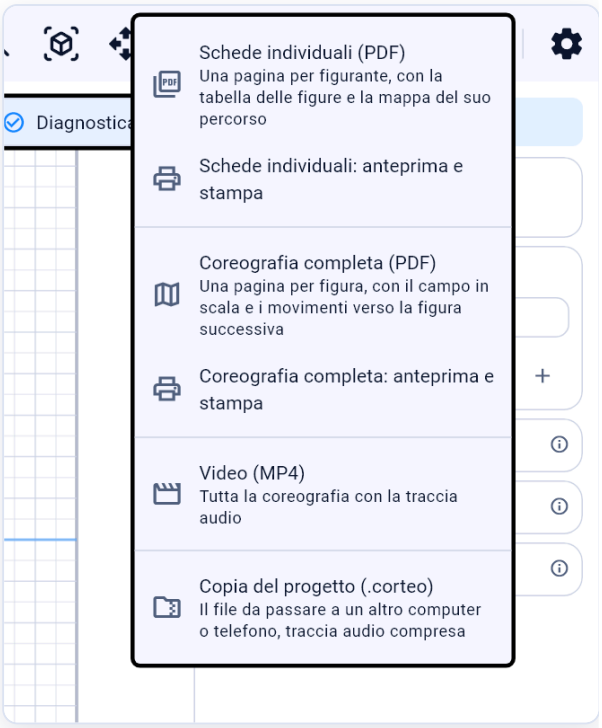


Figura 24 Il menu Esporta.

PDF · PER CHI INSEGNA

Coreografia completa

Una pagina per figura: il campo in scala col pubblico in basso, ognuno numerato dove sta, il movimento e la battuta, quanto sta ferma, quanti sono in campo e qual è la figura dopo.

PDF · PER CHI CAMMINA

Schede individuali

Una pagina per persona: la tabella delle figure (movimento, battuta, posizione in metri, fronte, passo, note) e la mappa del suo percorso, col punto rosso dove comincia. In cima, il passaggio più impegnativo che ha.

MP4 · PER CHI GUARDA

Video

La coreografia che cammina vista dall'alto, con la traccia audio, a 30 fotogrammi al secondo. Serve **ffmpeg**. Mentre disegna dice a che fotogramma è, si può annullare, e il programma resta usabile.

MP4 · PER CHI GUARDA

Video 3D

I **soldatini in 3D** che fanno la coreografia, con la musica. La telecamera **cambia inquadratura** a ogni figura e a ogni spostamento: comincia da quella della vista 3D, poi di tre quarti, dalla tribuna, quasi dall'alto, bassa dal pubblico, con passaggi morbidi, seguendo il gruppo. Con **Video 3D, inquadratura ferma** resta sempre quella della vista 3D (o la tribuna, se la vista 3D non l'hai mai aperta).

i **Nei due video**

Se nel progetto il cronometro è acceso, compare in alto a sinistra: zero finché non parte, poi conta con la musica, rosso oltre il limite. E ci sono il pubblico, l'ingresso, l'uscita e i giudici, coi loro nomi; il video dall'alto inquadra anche chi aspetta fuori dal campo.

La copia del progetto

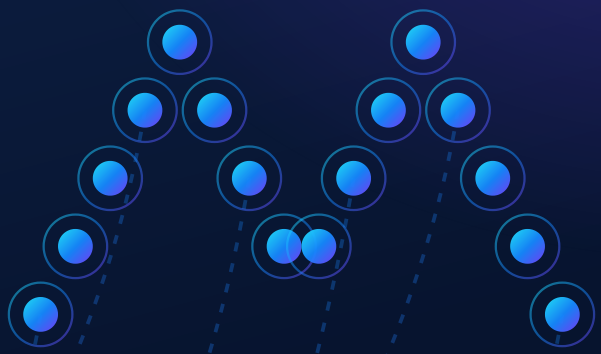
Il file `.corteo` intero, musica compresa, da aprire su un altro computer, non sta in questo menu: si salva dai **tre pallini** sul riquadro del progetto, nella libreria.

Anteprima e stampa

Coreografia e schede hanno anche la voce «anteprima e stampa»: si guardano a schermo e si mandano alla stampante senza passare da un file.

CAPITOLO 17

17



L'app CorteoStudio Rec

Il telefono Android della suite: registrare la prova col tempo contato, segnare i punti importanti e mandare tutto al computer.

IN QUESTO CAPITOLO

Il telefono in campo
Che cos'è e a cosa serve

Registrare una prova
Il metronomo, il microfono, i segnaposto

Le prove salvate
Riascoltare e sistemare

Manda al PC
Dal telefono al computer

Il giudice di campo
Contare i fuori passo e i fuori fila

Il telefono in campo

CorteoStudio Rec è l'app per telefono Android della suite. Non disegna e non mostra coreografie: è il **microfono con cui registri le prove** in sede o in piazza, e il **banco del giudice di campo** per chi, dal bordo del campo, conta i fuori passo e i fuori fila di un gruppo in gara.

All'apertura trovi **due grandi porte**, una sopra l'altra:

Registra una prova	Il metronomo, il microfono e i segnaposto. Poi la prova va al computer e diventa una coreografia.
Giudice di campo	In gara: conti i fuori passo del gruppo che sta sfilando, e la penalità arriva al banco della giuria in CorteoStudio Score (capitolo 10 del manuale di Score).

i **Niente internet, niente account**

Il telefono e il computer parlano fra loro sulla **stessa Wi-Fi** (va bene anche l'hotspot del telefono). Non passa niente da servizi esterni.

Registrare una prova

1. **Scegli il tempo**

   Il riquadro ‹ Metronomo › ha i pulsanti + e −: da **40 a 200 BPM**. Prima di partire il telefono conta **quattro colpi**, per mettere tutto il gruppo sullo stesso tempo.

2. **Regola il guadagno**

   La manopola ‹ Guadagno › alza o abbassa il microfono. Se il segnale è troppo forte compare l'avviso rosso *«Tocca il tetto»*: abbassa la manopola e riprova, perché una registrazione distorta non si aggiusta dopo.

3. **Premi Registra**

   Dopo i quattro colpi si vede l'**onda in diretta** con le linee dei battiti.

4. **Metti i segnaposto**

   Durante la prova premi il tipo di punto giusto: **Cambio strofa**, **Cambio traccia**, **Inizio movimento**, **Fine movimento**. Il contatore ‹ Segnaposto › ti dice quanti ne hai messi, e ‹ Annulla › toglie l'ultimo se hai sbagliato pulsante. Non devi essere precisa o preciso: **si spostano dopo**, nella prova salvata.

5. **Ferma**

   La prova viene salvata sul telefono, col tempo e i segnaposto.

✓ **Una prova porta con sé il tempo**

Il tempo contato prima di partire e i segnaposto viaggiano insieme al file audio: quando la prova arriva in Corteo Studio le battute si appoggiano ai quattro colpi iniziali (capitolo 4 e capitolo 11).

Le prove salvate

Le prove stanno in un elenco. **Tieni premuta** una prova per darle un nome: il file sulla scheda continua a chiamarsi come prima, cambia solo il nome che vedi. Aprendola trovi:

- ‹ Riascolta › / ‹ Pausa › e ‹ Da capo ›, con l'onda di tutta la prova. **Allarga due dita** sulla striscia per ingrandire; ‹ Prova intera › torna alla vista completa.

- I **segnaposto** sull'onda: **trascina** un segno per spostarlo, toccalo per **cambiarne il tipo**, oppure usa ‹ Segnaposto a… › per aggiungerne uno dove si trova la testina. Se la prova non ne ha, il telefono lo dice: riascoltala e mettine dove servono.
- L'icona **Elimina**: fa sparire registrazione e segnaposto, e chiede conferma perché non si torna indietro.

Manda al PC

1. **Sul computer**
   In Corteo Studio, nella libreria, premi il pulsante del telefono: ‹ Prendi dal telefono › (capitolo 4).
2. **Sul telefono**
   Dall'elenco delle prove premi ‹ Manda al PC ›. Il telefono *cerca il PC su questa rete*.
3. **Inquadra il QR**
   Se non c'è ancora un abbinamento, inquadra il codice che compare sul computer. Se la fotocamera non si apre o non mette a fuoco, ‹ Scrivi l'indirizzo a mano ›.
4. **Aspetta «Tutto arrivato»**
   Il telefono scrive a quale computer sta mandando e quando ha finito. Se non va, ‹ Riprova ›.

Dopo il primo abbinamento il computer **si ricorda del telefono** su quella rete: le volte dopo non serve inquadrare niente, basta che la finestra «Prendi dal telefono» sia aperta. Se vuoi cambiare computer c'è ‹ Inquadra di nuovo il QR ›.

> ! **Il telefono non trova il computer**
> Quasi sempre non sono sulla stessa rete. Controlla la Wi-Fi (le reti ospiti spesso isolano i dispositivi), spegni eventuali VPN sul telefono e prova un altro indirizzo fra quelli elencati dal computer.

Il giudice di campo

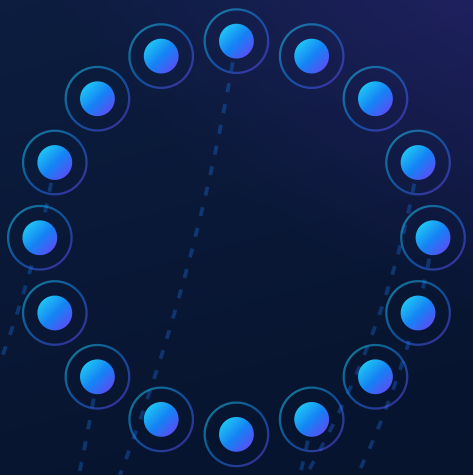
La seconda porta trasforma il telefono nel banco del giudice di campo. In cima compare il **nome del gruppo che sta sfilando**, e sotto due grandi pulsanti: **fuori passo** e **fuori fila**. A ogni pressione il numero cresce e il telefono **vibra**, così non devi guardare lo schermo. Sul pulsante vedi il *tuo* conteggio e, piccolo, quello che risulta **al banco**; ‹ Annulla l'ultimo › toglie l'ultima pressione.

- Si abbina una volta sola, inquadrando il QR della finestra *Giudice di campo* di CorteoStudio Score. Poi il telefono si ricorda del banco.
- Finché il banco non ha aperto un'esibizione compare «Nessun gruppo in pista» e i pulsanti sono spenti: una penalità senza il gruppo giusto finirebbe addosso a quello sbagliato.
- Se la rete cade, il telefono lo dice («Senza rete») e **tiene in coda** le penalità da mandare, che partono quando la rete torna.

Tutto il giro dal lato del banco è spiegato nel manuale di CorteoStudio Score, capitolo 10.

CAPITOLO 18

18



Le Impostazioni

Quattro sezioni: il programma, l'aspetto, le tue cose, l'aiuto.

IN QUESTO CAPITOLO

La pagina
Elenco a sinistra, dettagli al centro

Le tre vesti
Le famiglie di colori

La pagina

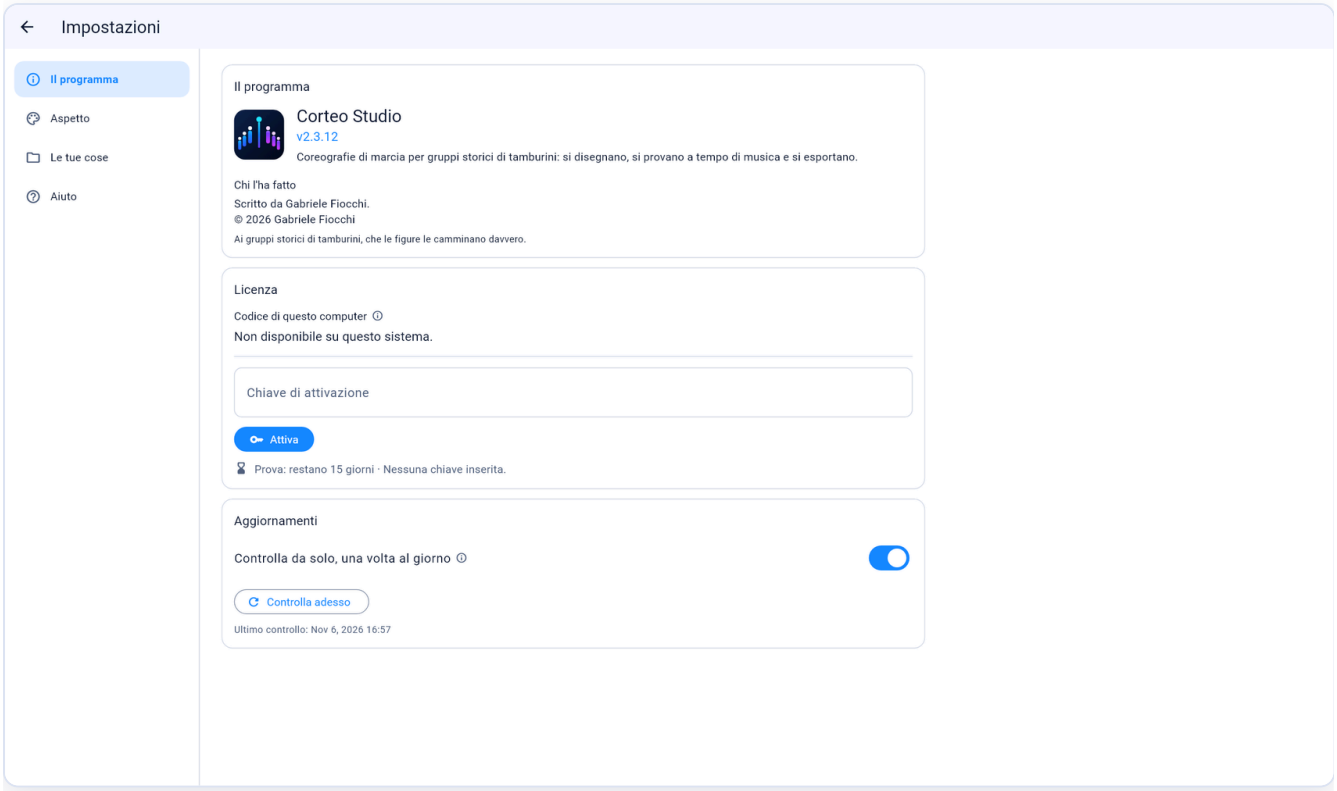


Figura 25 Le Impostazioni, sezione «Il programma».

Il programma	La versione, chi l'ha fatto, la **licenza** con il codice del computer e la chiave, gli **aggiornamenti**.
Aspetto	Tema **chiaro**, **scuro** o **come Windows**; la **veste**; la **lingua** (italiano, inglese, come Windows).
Le tue cose	Dove stanno i progetti e il registro del programma, con i pulsanti che aprono le cartelle; le **reti di cui mi fido**, cioè i telefoni ricordati.
Aiuto	Rifai il **giro guidato** e **segnala un problema**.

Le tre vesti

Aurora Tempo

I colori dell'icona: notte, ciano dalla parte dello spazio, viola da quella del tempo.

Ottone e pergamena

Inchiostro, l'oro delle bacchette, la carta della cordiera.

Sole in piazza

Massimo contrasto, per lavorare all'aperto: nero su bianco e colori che reggono il sole.

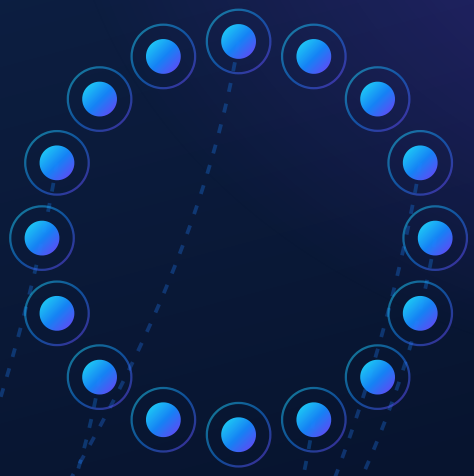
Ogni veste ha il suo chiaro e il suo scuro; il lato si sceglie col tema. Nella libreria, l'icona chiaro/scuro in alto cambia tema al volo.

CAPITOLO 19

19

Tasti e scorciatoie

Tutto quello che fa risparmiare tempo, tastiera e mouse.



IN QUESTO CAPITOLO

Tastiera
Ovunque nell'editor

Mouse, sul campo
Pedine e piazza

Mouse, sul nastro
Onda, righello, mattoncini

Tastiera

TASTI	CHE COSA FA
Ctrl + S	Salva.
Ctrl + Z	Annulla.
Ctrl + Y · Ctrl + Maiusc + Z	Rifai.
Ctrl + A	Seleziona tutti i figuranti.
Spazio	Play e pausa. Nella finestra della musica, mentre batti il tempo, è il tasto con cui si batte.
, · .	Un movimento indietro, un movimento avanti.
Frecce	Spostano la selezione di un passo di griglia.
Canc	Toglie dal campo i selezionati.
Invio	Chiude il tragitto che stai disegnando tappa per tappa.
Esc	Butta via il tragitto che stai disegnando; se non stai disegnando, svuota la selezione. La matita resta accesa: si spegne dalla sua icona.

Mouse, sul campo

GESTO	CHE COSA FA
Trascinare una pedina	La sposta; se è nella selezione, sposta tutto il blocco rigido.
Trascinare sul vuoto	Rettangolo di selezione.
Maiusc **+ clic**	Aggiunge o toglie dalla selezione.
Alt **+ trascinare**	Gira il fronte della selezione.
Ctrl **+ trascinare · tasto centrale**	Sposta il campo (la mano in prestito).
Rotella	Avvicina e allontana, centrando sul puntatore.
Clic destro su una pedina	Seleziona tutti quelli del suo ruolo.
Clic destro mentre disegni	Chiude il tragitto, come Invio.
Clic sull'ultima tappa messa	Chiude anche lui il tragitto tappa per tappa.

Mouse, sul nastro

GESTO	CHE COSA FA
Clic sull'onda o sul righello	Porta lì la testina.

GESTO	CHE COSA FA
Clic su un mattoncino	Ci lavori sopra, senza spostare la testina.
Trascinare il bordo di un mattoncino	Allunga o accorcia quella figura o quello spostamento.
Trascinare la barretta di un brano	Sposta il brano intero.
Trascinare una staffa in basso	Taglia l'inizio o la fine del brano.
Trascinare un quadratino	Dissolvenza in entrata o in uscita; doppio clic la toglie.
Clic destro sull'onda	Il menu dei segnali e di «Volta lo sguardo»; su un segnale o su un occhio già messi, li cambia.
`Ctrl` **+ trascinare**	Sposta l'onda invece della testina.

CAPITOLO 20

20

Quando qualcosa non va

I guai più comuni, come si risolvono e come segnalarli in modo che servano.

IN QUESTO CAPITOLO

Le cose che capitano
E le risposte

Segnalare un problema
Impostazioni → Aiuto

Le cose che capitano

L'onda non si disegna	Quel formato audio vuole ffmpeg. Converti il brano in WAV o MP3, oppure installa ffmpeg.
Il video non si esporta	Stessa ragione: l'MP4 lo mette insieme ffmpeg.
Non trovo i miei progetti	Impostazioni → Le tue cose: c'è il percorso vero e il pulsante che apre la cartella.
Non riesco a salvare	Windows protegge Documenti: Impostazioni → Permessi di Windows → Autorizza il programma.
La chiave non va	Il riquadro Licenza dice quale caso è: copiata a metà, firma sbagliata, altro computer, scaduta.
Tutti i passi sono segnati lunghi	Guarda la cadenza nella finestra della musica: se è fuori dalla forbice della marcia, è il numero di movimenti per passo a essere sbagliato, non la coreografia.
Non riesco a spostare le pedine	La testina è dentro uno spostamento: clicca un mattoncino figura.
La proposta è grigia	Passaci sopra col mouse: il suggerimento dice che cosa manca (una prima figura, la musica, i segnali, o lo spazio dopo quello che hai già scritto).
Il telefono non trova il computer	Stessa Wi-Fi? Prova un altro indirizzo dell'elenco; le reti ospiti spesso isolano i dispositivi.

Segnalare un problema

1. **Apri Segnala un problema**
   nelle Impostazioni, sezione Aiuto.
2. **Scrivi tre righe**
   cosa stavi facendo, cosa ti aspettavi, cosa è successo.
3. **Leggi cosa parte**
   La finestra elenca tutto quello che viaggia con la segnalazione: versione, Windows, codice del computer, le ultime righe del registro e la coreografia aperta. La musica no: pesa troppo e quasi mai è lei il problema.
4. **Invia**
   Se manca la rete o il programma di posta, il messaggio lo dice e lascia il file pronto da allegare a mano.

CAPITOLO 21

21

Glossario

Le parole del programma, in ordine alfabetico.



IN QUESTO CAPITOLO

Le parole
Dalla A alla V

Le parole

Aggancio	La griglia che tira le pedine sugli incroci.
Banco delle figure	Il campo staccato dove si disegna una figura da salvare, senza toccare il progetto.
Bandierina, segnale	Un appunto sull'onda, agganciato a un movimento.
Cadenza	Passi al minuto: la marcia sta fra 80 e 150.
Capofila	Chi sta in testa: il tratto della matita parte dai suoi piedi, ed è lui che cammina esattamente sulla linea.
Diagnostica	La pastiglia in alto a destra sul campo con i problemi trovati.
Falcata	La strada fra due appoggi: 70 cm di serie.
Figura	Il gruppo fermo in posa.
Fontanella	Le due metà che si aprono e girano specularmente.
Fronte	Dove guarda una persona, in gradi.
Mattoncino	Un pezzo del nastro in basso: una figura o uno spostamento.
Movimento	Un colpo della musica: l'unità di tempo.
Occhio	Il segno di «Volta lo sguardo» sul righello: lì le persone scelte girano la testa.
Organico	L'elenco delle persone del progetto.
Passaggio	Due figure e lo spostamento in mezzo, salvati insieme.
Passaggio di marcia	Nella proposta: due file ai margini e un giro in mezzo al campo fra una figura e l'altra.
Posto fisso	Il posto che una persona tiene in ogni figura del repertorio.
Proposta	La coreografia scritta dal programma sui segnali della musica.
Puntello	Un punto bloccato sull'onda, quando si corregge la griglia.
Repertorio	Figure e passaggi pronti, costruiti sul numero di persone.
Sagome	Le figure vicine mostrate in trasparenza.
Scaletta	I brani in fila su una sola linea di movimenti.
Scia	La strada appena percorsa, che si dissolve.
Sfasamento del passo	All'incrocio: chi passa prima allunga appena il passo, chi passa dopo lo accorcia, e nessuno si ferma.
Spostamento	Il cammino da una figura alla successiva.
Stesso passo	Il gruppo a una velocità sola, quella di chi ha più strada: chi ne ha meno arriva prima e si ferma.

Tappa	Un punto per cui un tragitto passa, con la sua eventuale sosta.
Tragitto	La strada disegnata con la matita.
Varco	Il punto del bordo da cui si entra o si esce.



Corteo Studio

Fa parte della suite Corteo Studio, insieme a CorteoStudio Production e CorteoStudio Score.

Manuale della versione 2.6.7 per Windows · novembre 2026.

© 2026 Gabriele Fiocchi · gabriele.fiocchi@hotmail.com