

Graalgame

Opera Rock Multimediale

di G. Comis – E. Ferrara

Testi di Enzo Ferrara
Musica di Giuseppe Comis

Enzo Ferrara
Tel. 340 2304218
20025 Legnano (MI)
e-mail: enzo.ferrara1@alice.it

Giuseppe Comis
Tel. 331 1319905
95100 Catania
e-mail: giuseppecomis@alice.it
www.graalgame.com

Registrato S.I.A.E.

APPUNTI PER UNA MESSA IN SCENA

L'idea

A metà strada tra rappresentazione e recital, tra finzione ed esibizione, l'intento registico è quello di dare forma ad un luogo neutro, una scatola nera in cui il carico iconografico del testo si stemperi in una raffigurazione delle passioni più asciutta e diretta.

Il palcoscenico è diviso in scena e proscenio. Mentre la parte più avanzata è dedicata all'azione scenica vera e propria, la zona retrostante ospita la "macchina teatrale", il "dietro le quinte" che fa funzionare il gioco della finzione, un cuore pulsante fatto di tecnici, musicisti, truccatori... e naturalmente il regista. Un tulle nero separa le due zone. L'uso della luce davanti o dietro il velo consentirà, volta per volta, di spostare l'attenzione del pubblico, di portare in primo piano ciò che accade sul retro: i movimenti del regista (Merlino) per dirigere gli eventi scenici, l'assolo del musicista, lo sguardo annoiato della coreografa (Morgana). Lo stesso tulle farà da schermo di proiezione per il materiale video (parte del quale sarà la ripresa in tempo reale dello stesso spettacolo).

Lo spazio dell'azione è vuoto. Nessuna scenografia od oggetto occupa la scena. Solo i corpi, i volti e i sentimenti dei personaggi sono presenti in un duetto ininterrotto tra la cruda fisicità dell'attore/ballerino e l'eterea visionarietà dell'immagine luminosa proiettata sul grande tulle che fa da fondale/divisorio.

Il gioco del doppio, che nel testo assume la dualità realtà-videogioco, nella messa in scena è riproposto nella forma realtà (della costruzione di uno spettacolo) - finzione (della vicenda rappresentata) insinuando una sottile ambiguità tra ruolo e personaggio. Così il regista dello spettacolo è anche il regista del gioco (Merlino), il personaggio di Morgana reciterà la parte della coreografa, mentre i suoi ballerini interpretando il fluido malefico del virus, armati di videocamere ruberanno le immagini per riproiettarle sul grande velo/schermo.

L'immagine

All'ingresso del pubblico in sala la "macchina" è già in movimento: a sipario aperto, tecnici, musicisti, attori e ballerini proseguono il proprio lavoro in vista della recita imminente.

Un vero e proprio cantiere fatto di impalcature, pedane, ponti, scalette e americane riempie il palcoscenico. Un tulle nero avvolto su sé stesso è steso a terra, parallelamente al boccascena.

I suoni sono quelli naturali della scena: il cigolio dell'argano che solleva lo stangone, le vibrazioni degli amplificatori collegati al mixer audio, il vociare dei macchinisti, il rimbombare dei passi svelti dei ballerini sulle tavole di legno del palco, l'arpeggiare dei musicisti che accordano gli strumenti, le battute di scherno degli attori nel tentativo di smorzare la tensione.

Sotto una luce piena si mettono a punto gli ultimi dettagli.

Tutto avviene sotto il controllo attento del regista.

Si avvicina l'ora dell'inizio della rappresentazione e quasi tutti hanno raggiunto il proprio posto (in scena) in attesa che tutto cominci. Il silenzio sul palco è lo stesso di quello che c'è in sala dove, nel frattempo, sono calate le luci.

La "macchina" è pronta.

Il regista (già Merlino), dalla sua postazione rialzata, fa un cenno e il tulle viene issato dividendo la scena dal proscenio. Dietro questo velo la "macchina" può partire.

Musica.

SCENA 1

PROLOGO (strumentale)

Il gruppo di balletto sarà composto da 10/12 ragazzi che canteranno e balleranno la prima canzone.

GAME, GAME, GAME

Coro Game, game, game
Solo 1 giochi forti, giochi accesi,
Solo 2 giochi infami, giochi strani, giochi insani.
Coro Play the game,
Solo 1 visioni digitali, sapori virtuali,
Solo 2 black-out esistenziali.
Coro Siamo noi i soldati della nuova era,
Sola 1 mente in tilt, sensi al massimo.
Coro Siamo in cerca di un big bang,
di un fragore dirompente,
Sola 2 sensazioni devastanti,
per trovare nuovi intenti,
Coro fuori tempo i sentimenti.

Sola Passione, passione senza amore,
che ti prende senza dare,
che ti asciuga corpo e mente.
Oltre il niente, niente, niente, niente,
niente, niente, niente.

Coro Game, game, game,
Solo 1 giochi forti, giochi accesi,
Solo 2 giochi infami, giochi strani, giochi insani.
Coro Play the game,
Solo 1 deliri digitali, amori virtuali,
Solo 2 black-out esistenziali.
Coro Siamo noi i farisei della nuova era,
Sola 1 ciò che conta è apparire, e poi
Coro fari accesi sul palco, ma coscienze al buio.
Sola 2 Emozioni sconvolgenti
per placare i nostri sensi.
Coro Fuori luogo i sentimenti.

Solo 1 Vogliamo un messia post-atomico
infrastellare, ipernarcotico,
che ci conduca su oscuri pascoli
su stelle pulsar di fredda luce
Solo 2 e passione senza amore
che ti prende senza dare,

che ti asciughi corpo e mente.
Oltre il niente, niente, niente, niente, niente.

SCENA 2

Entra in scena, quasi come un'apparizione, il personaggio di Merlino. Di età indefinibile ma giovanile ed agile, dotato di una voce potente e figura carismatica. Egli si muoverà fra i ragazzi guardandoli negli occhi. Anche quando sembra che scherzi, incute timore. I ragazzi si sentiranno attratti dalla sua figura e soggiogati dalla sua voce e dalle sue parole. Merlino, invita i ragazzi a partecipare ad un gioco di realtà virtuale. Il gioco ha una particolarità: è lui a scegliere i giocatori. Dal gruppo ne verranno selezionati sei.

IL GIOCO DELLA VITA

Merlino Benvenuti pargoletti
cherubini, passerotti
questo è il nido che vi pasce,
il ventre molle che vi cresce,
la bambagia che vi avvolge
allucinazione che stravolge,
questo è il posto in cui il sogno,
il delirio, il desiderio,
diventano incanto, favola, splendore.
Voi che avete deriso la magia,
disprezzato il prodigio, la malia;
studiato, scomposto analizzato
il portento, il maleficio, la follia
nell'eterna illusione
di trovare la "ragione"...

Chiamatemi Merlino
mago cibernetico
negromante multinformatico...
Affidatemi il cervello,
mente cuore e budello
ed entrerete nei miei arcani
dove ieri incontra il domani,
dove il reale è solo virtuale
ed il vero non è poi così reale.
Vi mostrerò il digital prodigio,
iper reale sortilegio,
che cambierà il vostro futuro
se giocherete con cuore puro,
senza inganni, ne finzioni.
Chi vuol giocare si faccia avanti!

Ragazzo

Che cos'è?

Merlino

Questo è il gioco della vita!

Ragazzo

Che si vince?

Merlino

Tutto e... niente!

Tutti i ragazzi Tutto e niente?!
Ragazzo Se tu sei un mago dimmi che mi accadrà?
Merlino Se il gioco lo vorrà!
Ragazzo Avrò il successo? Avrò fortuna?
Merlino Se il gioco lo vorrà!
Ragazza Avrò l'amore? Un batticuore?
Merlino Se il gioco lo vorrà!
Tutti i ragazzi Chi ci assicura che non bari?

Ragazzo Voglio giocare!
Merlino Non decidi tu!
Ragazzo Non ci voglio stare!
Merlino Se ti vuole ti avrà!
Ragazza Ma chi decide?
Merlino Vi sceglierà lui!
Ragazzo "Lui" chi è?
Merlino Ma come... Il gioco!

Ragazzo Non ci son giochi che ti scelgono
Merlino Ma questo, invece, sì!
Ragazzo Cos'ha di nuovo, di speciale?
Merlino Direi che è unico!
Ragazzo A che versione è arrivato?
Merlino Duemila anni e più!
Tutti i ragazzi Ma di che gioco stai parlando?
Merlino Del gioco del Graal!

Ragazzo Conosco la storia!
Merlino Davvero? Ma va!
Ragazzo Il Graal non esiste!
Merlino Soltanto per te
e quegli sciocchi
che non sanno dare
un senso alla vita
e ti spiego perché!

Perché cercare il Graal è come
capire tu chi sei!
Da dove vieni, e dove vai
cercare un po' sé stessi, sai!
Ragazzo ...e che ci guadagno se "mi trovo"?
Merlino (glaciale) Tu...?! Niente!

SCENA 3

Merlino si presenta ai ragazzi. Si tratta di un personaggio fantastico, al di fuori del tempo e dello spazio, che conosce la storia e si mostra preoccupato per le sorti del mondo. Per questo afferma di cercare "l'uomo nuovo che salverà il mondo se sé stesso troverà" in uno di questi ragazzi, mettendoli alla prova con l'aiuto del gioco del Graalgame.

Sullo sfondo immagini prima di spazi stellari, poi di personaggi storici, quindi di città caotiche.

IO L'HO FATTO

(sugli schermi immagini di pianeti e spazi stellari)

Merlino Avete mai provato ad emigrare su un'altro pianeta,
solcare con il corpo e con la mente l'universo,
volare sopra mondi inesplorati?
Io l'ho fatto.

Avete mai provato ad immergervi nell'oceano
degli spazi siderali alla ricerca dell'infinito
bagnarvi della grandezza di Dio?
Io l'ho fatto.

(sugli schermi immagini di personaggi storici di ieri e di oggi)

Avete mai provato ad entrare nella storia,
e guardare da vicino, i grandi e potenti demiurghi,
ascoltare i loro proclami ispirati?
Io l'ho fatto.

Vi siete mai trovati fra le quinte della storia,
e scoprire che certi grandi non sono altro che impostori?
La loro è solo sete di potere!
Io l'ho fatto.

(sugli schermi immagini di città e deserti)

(parlato) Il futuro non ha grandi sorprese per me:
metropoli, deserti e oceani si tendono la mano
ed è già nato il bimbo che tutto scomporrà.
Figlio di una iconoclastica follia
che solo un uomo nuovo, un uomo giusto fermerà.
Io cerco l'uomo, l'uomo plasmato dal divino
forgiato da industrie celesti
che salverà se stesso, se se stesso troverà.
E tutto questo... in un... gioco!
Già... Da sempre il gioco ha rivelato la vera natura di un uomo,
le sue paure, i suoi timori, le sue ansie nascoste
o il suo coraggio, la sua intelligenza, la sua determinazione.
Ma il tempo delle chiacchiere è finito.
Chi ha paura, vada via, perché il gioco comincia!

SCENA 4

I ragazzi sono emotivamente coinvolti e percepiscono il gioco come un evento importante della loro vita.

Senza che se ne accorgano si trovano già in una realtà virtuale che essi vivono come fosse vera. Sul brano strumentale si sviluppa una coreografia che prevede, per linee generali, i seguenti movimenti:

- *La musica inizia e Merlino inizia a girare intorno ai ragazzi squadrandoli*
- *All'ingresso della batteria che esegue degli "hit", Merlino, con dei movimenti delle mani seguendo il tempo, fa accendere le luci che lampeggiano a tempo*

- Al secondo giro musicale, quasi uguale al primo, le luci che ruotano si fermano di volta in volta su uno dei sei prescelti, fissandoli nella loro posizione
- Il tempo cambia e diventa più serrato: si alza un vento che spazza via tutti gli altri lasciando sulla scena i sei dentro il proprio cono di luce
- Inizia un nuovo motivo sul ritmo serrato che si ripete per sei volte, durante ciascuna delle quali resta illuminato uno solo dei protagonisti mentre sullo schermo viene rappresentata la ricostruzione vettorializzata del suo corpo e gli/le viene assegnato il nome di gioco: Artù, Galvano, Lancillotto, Ginevra, Ilene e Parsifal. Sparisce dalla scena anche Merlino.

NOTA: Il gioco si esprimerà con scritte e messaggi in inglese.

L'effetto dovrà essere come se il personaggio assumesse un corpo diverso dal suo identificandosi in uno dei personaggi della saga celtica.

I ragazzi prescelti dal gioco, attraverso la luce che creerà un cerchio attorno ad ognuno di essi, si sentiranno come isolati. La musica sottolineerà questo apparente solitudine. Canteranno come se parlassero fra se. Da questo momento i personaggi saranno chiamati con il nome assegnato loro dal gioco.

INTO THE BLACK HOLE (strumentale)

SCENA 5

In questa scena, ciascuno dei protagonisti si esprimerà da solo/a dentro un cono (meglio se cilindro) di luce, mentre gli altri resteranno al buio fino alla parte finale corale. Ciascuna strofa è diversa dall'altra e questo, insieme alla scena dovrà dare l'impressione di profonda solitudine.

I RAGAZZI DEL GRAAL

Ginevra Ho già fatto questo sogno
tante volte da bambina
e mia madre mi diceva:
i sogni sono giochi,
sono giochi che non fai,
e per questo che al mattino
non vorresti alzarti mai.

Artù Ho aspettato questo giorno,
lo sapevo che arrivava,
io guardavo fra le stelle
nelle lunghe notti calde
e vedevo il mio presagio
cavalcare una cometa,
il mio sogno, la mia meta.

Lancillotto Il mio destino è stato scritto già,
tanti, tanti anni fa,
oltre il limite del tempo,
il tempo che è stato

e quello che sarà.
Che il momento sia svelato,
che tu sia il benvenuto.

Galvano

Come mai solo adesso
mi ritrovo, mi conosco,
un me stesso che ha stento
dietro un velo ho intravisto,
qualche volta di sfuggita,
fra le pieghe della vita.
Sia il gioco amico mio.

Ilene

Che succede al cuore mio
che rimbomba di timori,
sono forse le paure,
quelle strane sensazioni,
che mi assalgono ogni notte.
Voglio uscire dal mio cerchio
che mi tiene qui legata ormai.

Parsifal

Questo gioco non mi piace,
mi risveglia strane angosce,
eppure sento che mi avvince,
mi trascina oltre il limite
della mia tortuosa strada.
Chi tracciò il mio confine
Venga al gioco pure lui!

Tutti insieme

Ma perché proprio adesso
questi strani turbamenti
che ci prendono dentro
per un gioco come tanti.
C'è qualcosa di strano
che ci prende per la mano
ci conduce, ci trascina
verso questa folle china.
Abbiamo sempre chiesto
un'occasione, un pretesto
per rifare la partita,
una chance per la vita.
Sia il gioco amico mio.

Ilene

SCENA 6

Il primo gioco vede il coinvolgimento di tutti i ragazzi. In un'ambiente di violenza urbana un gruppo di teppisti assale e tenta di rapinare una Coppietta.

STRADE

Le prime immagini mostrano una città che lentamente si risveglia.

Ilene Quando nell'alba, fra barlume e oscurità
ancora annerbiata, si risveglia la città
Galvano c'è un momento, un attimo silente
in cui puoi sentirla come piangente
Insieme come una madre delusa e stanca
senza più energie né un po' di volontà.
Galvano È allora che io amo la città.

Mentre il gioco mostra altre immagini, la vita della città si fa sempre più frenetica e caotica. La grande metropoli è in azione. Mentre gli altri personaggi cantano, le immagini mostrano scene notturne, dapprima gaie, poi concentrate in angoli bui e pericolosi della città.

Parsifal Quando le strade lavate dal chiarore
riposano ascoltando il primo rumore,
Ginevra riecheggia nell'aria una premonizione,
un sottile sentore, poi la netta percezione
Insieme di una crescente, inesorabile follia,
che aleggia intorno come alito di pazzia.
Ginevra È allora che io temo la città.

Immagini sempre più veloci mostrano gli aspetti negativi della città: traffico caotico, marciapiedi affollati, fretta, borseggiamenti. Il coro incalza sempre di più sui solisti che si staccano da esso di volta in volta alternandosi.

Tutti i ragazzi Quando la città
Artù diventa folla
Tutti i ragazzi quando la città
Lancillotto diventa fiume,
Tutti i ragazzi quando la città
Artù diventa sorda,
Tutti i ragazzi quando la città
Lancillotto diventa ingorda
Tutti i ragazzi quando la città
Artù si fa prigioniera,
Tutti i ragazzi quando la città
Lancillotto si fa savana,
Tutti i ragazzi quando la città
Artù si fa serpente,
Tutti i ragazzi quando la città
Lancillotto si fa rovente,
Tutti i ragazzi quando la città
Artù diventa scimmia,
Tutti i ragazzi quando la città
Lancillotto scimmia impazzita,
Artù è allora che io odio la città.

Il video mostra dapprima una panoramica dall'alto di immensi grovigli di autostrade e svincoli caotici al tramonto, quando la gente torna a casa, per poi avvicinarsi fino ad entrare in quartieri malfamati di notte.

Tutti i ragazzi Strade, strade e poi strade

<i>Parsifal</i>	che ti portano dentro,
	che ti girano attorno,
<i>Tutti i ragazzi</i>	ti aggrovigliano il corpo,
	ti si stringono addosso,
<i>Ilene</i>	non ti danno respiro,
	ti asfissiano il cuore,
	fino a farti impazzire.
<i>Tutti i ragazzi</i>	Culle sono le strade,
	culle addormentate
<i>Ginevra</i>	di ninna nanne stonate,
	di lenzuola bagnate,
<i>Artù</i>	per dormire eccitati,
<i>Ilene</i>	e svegliarsi infiammati.

Durante l'intermezzo strumentale, dalle immagini alle loro spalle, si staccano delle figure. Si tratta di una banda di balordi che iniziano ad esibirsi in una danza tribale.

<i>Coro dei balordi</i>	Strade, strade e poi strade, sono i nostri sentieri, territori di caccia, per i nostri safari, nascondigli ed anfratti per scovare la preda, per poterla accerchiare, per poterla ghermire. Prepotenza, ingiustizia, arroganza, angheria, <i>Capo</i> son la nostra dottrina, scellerata ragione di vita.
<i>Coro</i>	Culle sono le strade, culle addormentate
<i>Capo</i>	di ninna nanne stonate, di lenzuola bagnate.

Durante il secondo intervallo strumentale, la banda, guidata dal capo, accerchia una Coppietta che passa in disparte con l'intenzione di rapinarli. Alcuni mettono le mani addosso alla ragazza, altri tengono a bada il ragazzo. I sei ragazzi si accorgono di ciò che accade e, dopo un attimo di titubanza, solo Lancillotto e Artù reagiscono affrontando la banda mentre gli altri fuggono via; solo Ilene, indecisa, si ferma un attimo in più ma poi scappa anch'essa. La coreografia rappresenta una lotta che culminerà con la morte "virtuale" di Lancillotto e Artù. Tutto si svolge nella parte posteriore del palco (terza linea). Alla fine, la banda si porterà avanti, incitata dal capo, esibendosi ancora in una macabra danza tribale e cantando intorno alle loro vittime.

Artù e Lancillotto restano virtualmente morti, mentre, in fondo al palco, rimane la Coppietta: la ragazza piange disperata sulla spalla del ragazzo che prova invano a consolarla.

<i>Coro dei balordi</i>	Strade, strade e poi strade, sono i nostri sentieri, territori di caccia, per i nostri safari, nascondigli ed anfratti per scovare la preda,
-------------------------	---

per poterla stanare,
 e poterla finire.
 Prepotenza, ingiustizia,
 arroganza, angheria,
Capo son la nostra dottrina,
 scellerata ragione di vita.
Coro Culle sono le strade,
 culle addormentate
Capo di ninna nanne stonate,
 di lenzuola bagnate.

Finito di cantare, il gruppo si avvia verso l'uscita di scena, passando un'ultima volta sprezzante davanti alle vittime. Uscita la banda, il tabellone del gioco si illumina con la scritta "Game over" Indicando i ragazzi come perdenti, uno per uno.

SCENA 7

Rientra Merlino. Con movimenti delle mani fa alzare i ragazzi morti virtualmente e richiama in scene quelli che erano fuggiti. Il gioco, li avverte, si è impadronito delle loro emozioni, delle loro personalità. I sentimenti sono diventati dati, numeri, ed è su questi "dati" che verranno condotti i giochi che li vedrà protagonisti. La loro storia è inserita nel database del gioco.

SECONDA PELLE

Merlino Bene, bravi, pargoletti,
 cherubini, passerotti,
 posso dire apertamente
 che non avete sbagliato niente.
 È filato tutto liscio,
 proprio per il verso giusto
 sì, avete eseguito
 ciò che il gioco ha programmato:
 ogni regola piccina,
 cominciando dalla prima...

Lancillotto Dicci un po',
 che vuol dire "eseguito"?
Artù Stai prendendo per il culo?
 Non provarci!

Ilene E questa prima regola qual è?
Merlino Di condividere.
Lancillotto Non condivido i fatti miei!
Merlino Ma con il gioco sì!
Artù Non dirmi che conosce tutti...
Merlino ...i tuoi segreti, sì!
Tutti i ragazzi Ma di che cosa stai parlando?
Merlino Del suo database!

Lancillotto Le tue sono balle!
Merlino Se lo dici tu...

Ginevra
Merlino

Non può esser vero!
Sa tutto di voi:
la vostra storia
ridotta a una stringa,
le vostre emozioni,
sequenze di bit:

una seconda pelle che vi sta
avvolgendo più che mai,
che vive sottopelle e che di già
respira dentro voi
qualcosa che non percepite
né avete visto mai:
il gioco adesso vi conosce...

Artù
Merlino
Lancillotto
Merlino
Ilene

Io non ho segreti!
Davvero? Ma va'!
Io sono pulito!
Dimostracelo!
Io non amo i giochi
di società
stucchevoli giochi
della verità!

Merlino

La verità più vera è quella che
non sai nemmeno tu.
È quella che nascondi a tutti
perfino a te stesso, sai
e ad uno ad uno l'affronterete!

Con una risata Merlino scomparirà. E già incalza il primo gioco.

SCENA 8

Il primo gioco coinvolge Parsifal. Una voce arriva da lontano. È la voce della madre che riecheggia con la frase "L'ho fatto per te...". La scena che viene rappresentata sullo schermo davanti a lui è quella che vede la madre insieme ad un personaggio solo di spalle. Il personaggio è quello di uno spacciatore che ricatta la madre: se lei vuole la droga per il figlio deve sottostare alle sue voglie. Parsifal in preda ad un attacco di isteria si avventa sulle figure virtuali che rappresentano la madre e l'uomo. Si accorge che non può raggiungerle e si accascia piangendo. Nella scena la donna lancia un accorato appello al figlio: un rimprovero che è anche un atto d'amore. Il panico si impadronisce del ragazzo.

LA VERGOGNA

Parsifal

No! No! No!
non voglio più ascoltare,
no, no!
non voglio più sentire,
no, no!

non voglio ricordare.
No! No! No!
non voglio più ascoltare,
no, no!
non voglio più sentire,
no, no!
non voglio ricordare.

Era un alibi perfetto,
un castello senza entrate,
una fortezza senza varchi
costruita con la sabbia
dalle mani di un bambino:
non è forse un mio diritto
dare pace al cuore mio?

E invece no, no, no
e invece tu ritorni sempre qui
sconvolgi la mia mente e mi dai
inutili tormenti!
No! No! No!
Invadi la mia vita, gli spazi miei,
sei nelle mie ossessioni, i miei tabù,
nei miei incubi notturni.

Non è giusto, non dovevi,
se è vero che mi ami;
io rispetto il tuo dolore
tu rispetta la mia vergogna
abbi un poco di pudore,
abbi un poco di decenza,
di rispetto anche per me!

(Le parole di Parsifal sono rivolte verso la madre che nel frattempo, in un piano del palcoscenico, si è materializzata insieme ad un uomo. La donna prosegue la canzone, come rispondendo a Parsifal.)

Madre

Quando parli di decenza,
di rispetto, di pudore,
cosa intendi esattamente,
come valuti il dolore,
come pesi la vergogna,
quanto incide la decenza?
Dai, rispondimi, se puoi!
Che aspetti?

No! No! No!
Non hai capito niente, figlio mio
e quanta strada ancora dovrai fare
prima di dire “amore”!
No! No! No!
L’amore non è una canzonetta,
una banale rima “usa e getta”

dentro un cioccolatino!

Questo amore non si scrive,
è vissuto sulla pelle,
è un amore senza stelle,
senza luna né fortuna
è l'amore di una madre
e non chiede nulla in cambio,
solo esistere per sé.

(Riprende Parsifal, come a voler tacitare la madre)

Parsifal No! No! No!
non voglio più ascoltare,
no, no!
non voglio più sentire,
no, no!
non voglio ricordare.

Madre No! No! No!
L'amore non è una canzonetta,
una banale rima "usa e getta"
dentro un cioccolatino!

Continuano insieme sovrapponendosi.

Alla fine del cantato, Parsifal crolla, vinto, e lo schermo mostra la grafica del gioco che dichiara "Game Over – I win, You lose!"

SCENA 9

Artù e Ginevra entrano in scena. Ginevra per consolare Parsifal, Artù per protestare con Merlino. Ma il gioco continua, con messaggio "Now, you, king Arthur!" proponendo sugli schermi il viso di una ragazza che turba Artù. Egli riconosce il volto della ragazza che ha lasciato e che ha sofferto per il dolore. Il gioco lo porta ad ammettere la sua incapacità di amare davvero, di non saper ricambiare l'amore della sua compagna: "io prendo, uso e poi getto!"

SIAMO FATTI D'AMORE

Ragazza Siamo fatti d'amore,
mi dicevi sempre, io e te.
Energie roventi
cuori senza mai tregua, io e te.
Come il sole per il giorno
e le stelle per la notte.

Adesso dimmi, amore mio
Come stai senza di me?
Come vivi senza me?
Cosa respiri senza me?

Siamo fatti d'amore,
siamo fatti d'amore,
siamo fatti d'amore, io e te.
Siamo fatti d'amore,
siamo fatti d'amore,
siamo fatti d'amore, io e te.

Cambia improvvisamente l'atmosfera ed il tempo della musica. Artù si rivolge a Merlino che comunque, non è in scena perché si sente colpito dalla scena a cui lo ha sottoposto il gioco. Poi, non vedendolo, si rivolge verso l'immagine della ragazza, confessando la propria debolezza ed incapacità di amare profondamente.

Artù

È così?
Dimmi cosa vuoi,
cosa vuoi da me, mago?
Ebbene, sì,
ora tu lo sai
e anche tutti voi: è vero!

(Rivolto alla ragazza)

Eccomi,
sono proprio io,
io, l'amore tuo, quello
che tu sai,
che credevi che
fosse solo tuo e invece

proprio io,
sono andato via
dalle braccia tue: scemo!
E così
questo cuore tuo
triste e solo io spezzo!
Colpa mia,
solo colpa mia:
debolezza che pago!
che non c'è
amore vero in me:
prendo, uso e poi getto! Getto! Getto!

Perché l'amore fa così:
passa una sola volta o mai
se non lo afferri sfugge via
con te ho sbagliato io perché

Insieme:

siamo fatti d'amore,
siamo fatti d'amore
siamo fatti d'amore
io e te.

Siamo fatti d'amore,
ci cerchiamo per non morire
come note s'inseguono
per legarsi in canzone.

Un'armonica illusione
un concerto che non ha parole
ma soltanto stupore
meraviglia di sé

che si sente ogni istante
nel tuo sguardo che incontra il mio
nel respiro che manca
e che si fa magia.

Artù (solo)

Ma ci manca la voce
quando il canto si perde e va
non lo regge più il vento
e precipita giù...

Insieme

Siamo fatti d'amore
di rimpianti e dolore
ma comunque d'amore
fino a che non si muore.

La visione della ragazza si allontana e scompare lasciando Artù nella disperazione.

SCENA 10

Galvano è chiamato a giocare. Da lontano si sente una musica che si avvicina, una musica conosciuta, cioè già nota al pubblico. Essa rappresenta una specie di codice di riconoscimento fra i due. L'amico tradito non canterà pezzi di musica originale ma muovendosi in modo coreografico, accennerà a motivi conosciuti da tutti che si inseriranno fra una strofa e l'altra della canzone cantata da Galvano. Sarà quindi l'azione scenica che racconterà la storia. L'amico tradito durante il canto di Galvano, si spoglierà e si truccherà in scena fino ad essere la rappresentazione di un malato, che non sarà un malato dolente e triste, ma un malato con una sua dignità e un suo orgoglio, quasi grottesco nella sua malattia.

L'AMICO DEL CUORE

Amico

I get by with a little help from my friends,
Ummm I get high with a little help from my friends,
Oh I'm Going to try with a little help from my friends,
I get by with a little help from my friends...

Galvano

Non ci voleva molto a capire
dove saremmo andati a finire
scavando tra le pieghe nascoste
delle domande senza risposte:
l'onore, poi l'amore

già fanno tanto male,
ma se mi vuoi ferire
sai chi cercare, lui:
l'amico del cuore!

Un classico romanzo d'autore:
c'era una volta l'amico del cuore.
Faccenda che fa molto rumore:
non si abbandona l'amico del cuore!
Noi due, inseparabili,
due entità inscindibili,
i più alti, irraggiungibili,
ma il rimorso ora
mi scoppia nel cuore!

*Amico
Insieme*

Do you need anybody? I need somebody to love!
Please, find me somebody to love, find me somebody to love...

Galvano

Non ci voleva molto a capire
che ci saremmo andati a cascare!
Non si sa mai che può capitare
quando si sfiora la linea del cuore!
Che fai, uomo geniale,
artista mai banale,
istrionico, mai uguale,
adesso ti diverti
a farmi star male?

*Amico
Insieme*

Why he had to go, I don't know he wouldn't say.
I said something wrong, now I long for yesterday.

Galvano

Non ci voleva molto a capire,
ma io adesso non so cosa dire...
La freccia punta dritto al mio cuore:
non si abbandona un amico al dolore!
Un male insopportabile,
mancanza imperdonabile,
che sembra inconcepibile,
ma cosa ci vuoi fare:
non so se ho un cuore!

Qualcosa interferisce col gioco. Un disturbo sugli schermi e una interruzione della storia. Poi...

SCENA 11

...una risata femminile invade la scena; una folata di vento gelido disperde i ragazzi. Merlino entra in scena mentre la risata si dissolve ed entra in scena Morgana. Morgana si avvicina a Merlino. Le prime battute sono recitate, ma ad un certo punto inizierà già l'introduzione musicale. In scena si radunano lentamente due gruppi: alle spalle di Merlino i sei ragazzi coinvolti nel gioco, alle spalle di Morgana altri sei che hanno recitato le scene insieme ai protagonisti; faranno da coro di supporto

ai due solisti che litigheranno. Dapprima Morgana prenderà in giro Merlino, alla fine chiuderà la prima parte minacciando di inasprire oltremodo il gioco, già di per sé stesso duro.

Merlino Sentivo la tua presenza malefica. Non riesci a frenare il tuo impulso distruttivo, vero Morgana?
Morgana Merlino! Ancora questi aggettivi antiquati. Aggiorna il tuo linguaggio siamo nel 2000.
Merlino Come vorresti che ti chiamassi: Virus, agente patogeno?
Morgana Morgana è un bel nome per un virus. Giro sotto tutti i Sistemi Operativi! (con un inchino sarcastico si rivolge al pubblico)
Merlino E dimmi signora interferenza a cosa debbo l'onore?
Morgana Mi diverte veder soffrire gli uomini. Amore, amicizia, onore, verità. I cavalieri sono scomparsi, ma loro continuano a credere a queste sciocchezze.
Merlino Quelle che tu chiami sciocchezze hanno sorretto il mondo per millenni. Senza di essi sarebbe il caos.

UN BATTITO D'ALI

Morgana Davvero ci credi
a quello che dici?
Sei proprio un ingenuo,
comunque mi piaci...si... davvero...
Merlino Lo so, ti conosco,
tu non ti commuovi,
fai finta ma dentro
sei senza pietà!
Morgana i buoni, i cattivi
son sempre esistiti,
il male, il bene
tu non li hai inventati, no...
Merlino Non cerco domande,
ho già le risposte,
io cerco soltanto
il cuore più grande e...

un battito d'ali
che cambia la storia
un colpo di schiena
che cambia la scena,
quel battito d'ali
che cambia la vita
la mia speranza
non è mai finita!

Coro di Merlino Un battito d'ali
e senza respiro
saliamo più in alto,
più in alto del cielo;
quel battito d'ali
che dura un istante
ma che fa volare
lontano, distante.

Morgana Che storie obsolete
di dame e cavalli
antiche e datate
e da pappemolli!...Si...Ascolta...
C'è un mondo là fuori
che cambia valori
tu giochi ma tieni
le carte coi piedi!

Merlino Io cerco un cuore
il più generoso
che sappia affrontare
la gran mutazione!

Morgana Zitto, zitto, non fare rumore
non serve a niente la tua rivoluzione
non sei capace di cambiare un bel niente,
no!

Un battito d'ali
non cambia la storia
è insignificante,
non resta in memoria,
un battito d'ali
non cambia le cose,
che saranno, invece
ancor più dolorose!

Coro di Morgana Un battito d'ali
è un fatto banale,
non aiuta il bene
non scalfisce il male!
Un battito d'ali
non è sufficiente
può crederci solo
chi è deficiente!

Coro di Merlino Un battito d'ali...
Merlino ...io ci credo, e voi?
Coro di Morgana non cambierà niente
Morgana tu prova e vedrai!

Il tempo accelera ed il brano si trasforma in rock, indurendosi perché i due iniziano litigare faccia a faccia.

Merlino Tu stammi alla larga!
Morgana Tu cerchi la gloria!
Merlino Non interferire
in questa mia storia!
Morgana Non mi provocare!
Merlino Che fai, giochi duro?

Morgana Un sacco di guai:
è questo che vuoi?

Morgana si altera oltremodo e lancia una folata di vento che spazza via tutti, rimanendo sola sul palco. La musica cambia improvvisamente diventando ancora più aggressiva.

Morgana Ah, è così?
Bene, da ora in poi,
stai attento a te, Mago!
Resto qui,
io non vado via,
non mi butterai fuori!
Renderò
questo gioco tuo
più violento ma vero,
e così,
quei marmocchi tuoi
nel marasma io
getto! getto! getto!

(recitato sulla musica che resta in sottofondo, fra effetti di vento e fumo)

Morgana (parlato) C'è un solo modo per liberarti di me: *(ironica)* perché non risetti il gioco, non formatti il disco? *(gelida)* Così ci libereremo anche di loro! *(chiude con una risata raggelante).*

FINE DELLA PRIMA PARTE –

SECONDA PARTE

SCENA 1

Ilene, che ha capito il comportamento del gioco e vorrebbe smettere, chiama Merlino e con maniere brusche e arroganti gli chiede di fermare tutto. Al rifiuto di Merlino, lei disperata ma non vinta, vuole fuggire ma non si può sottrarre; alla fine si deve confrontare con il gioco. Rivive la violenza subita da ragazzina che l'ha fatta diventare dura e cattiva. Viene chiamato al gioco anche Lancillotto colpevole di aver partecipato ad una seconda violenza di gruppo, anche se pentito della propria azione. Nella canzone Ilene lancia l'accusa a Lancillotto che, anche se non colpevole della violenza a lei, è comunque colpevole. Ilene accoltella Lancillotto.

SONO VIVA

Ilene Merlino, Merlino, mago! Ferma subito questo imbroglio non è questo quel che si era detto. Non mi interessano le tue terapie di dottori e assistenti ne ho piene le scatole. Spegni subito questo maledetto gioco: non so gli altri ma io voglio uscirne.

Merlino Di cosa hai paura?

Ilene Paura? Io? Tu non mi conosci mago, ma io non ho paura di niente.
(*inizia la musica*)

Merlino Allora rimani. Non posso lasciarti andare. Anche perché ormai è troppo tardi.

Ilene Ti prego mio Dio,
fa' che non si avveri,
che non si ripeta
ciò che mille volte
nei miei sogni ho visto già.
Quante volte devo morire,
la vergogna sopportare
perché tu mi faccia scordare?
Sono stanca mio Dio,
non riesco ad accettare,
fare finta che sia finita
anche quando ricomincia
nella mente, la mia storia.

Il branco dopo averla ascoltata schernendola si avvicina a lei che si mette sulla difensiva. Estrae un coltello.

Ilene Cani, bastardi cani, state lontani da me!
Non mi avrete mai, mai e poi mai!
Cani, bastardi cani, giù quelle mani da me!
Mi difenderò, attenti a voi, perché
io sono viva,
sono viva, sono viva, sono viva, sono viva!
sono viva, sono viva, sono viva, sono viva!

Viene presa alle spalle, disarmata, alzata e portata a forza in una parte del palcoscenico. verrà simulata nel balletto la violenza.

Il gruppo si disperde. Fra loro, anche se non si era visto prima, vi è Lancillotto che rimane solo con il coltello in mano. Ilene è riversa a terra.

Le parole di Lancillotto sono uguali a quelle cantate da Ilene: la vittima e il carnefice, le facce della stessa medaglia.

Lancillotto Ti prego mio Dio,
fa' che non si avveri,
che non si ripeta
ciò che mille volte
nei miei sogni ho visto già.
Quante volte devo morire,
la vergogna sopportare
perché tu mi faccia scordare?
Sono stanco mio Dio,
non riesco ad accettare,
fare finta che sia finita
anche quando ricomincia
nella mente la mia storia.

Ilene si sveglia dallo stordimento, vede Lancillotto che alla fine del canto getta il coltello per terra. Lei barcollante ma decisa si avvicina al coltello lo raccatta e impugna. I due si guardano. Lancillotto vorrebbe spiegare, ma non trova le parole.

Ilene C'eri anche tu, eri in mezzo a loro!
Lancillotto Io non volevo, non...
Ilene Sì che eri tu! Ti ho riconosciuto!
Lancillotto No! Ti spiego tutto, ascolta!
Ilene Sei un bastardo pure tu!

Lancillotto No, ascolta, no, io non lo so...
Ilene Non cercare scuse!
Lancillotto ...sai, è stato tanto tempo fa...
Ilene Che hai, sei pentito?
Lancillotto Mi hanno detto che non c'era niente...
Ilene ...di male, vero?
Lancillotto ...che lei era d'accordo...
Insieme ...e invece poi?!

Lancillotto Poi si è messa a piangere e a gridare...
Ilene ...e tu eri là!
Lancillotto ...supplicava di aver pietà...
Ilene (tra sé) ...nessuna pietà!
Lancillotto ...ma se per loro era divertente...
Ilene Non dire di più!
Lancillotto ...io da allora non riesco più... a dormire
... a dormire... a dormire... a dormire!
Ilene Tu devi morire! Sì, morire!

Si lancia su di lui e lo colpisce più volte con il coltello. Butta via il coltello e fugge.

SCENA 2

Il gioco chiama in causa Ginevra, ricordandole la sua storia. Un legame con un ragazzo parecchio disimpegnato ed improntato al puro godimento della vita, e che viene meno nel momento in cui la ragazza resta in attesa di un figlio che il suo partner considera d'ostacolo per il proprio stile di vita. Messa alle corde, al momento della scelta, la ragazza preferisce perdere il bambino piuttosto che il suo uomo ed i divertimenti della vita; ma il gioco punisce la sua leggerezza e la sua incapacità di decidere mettendola drammaticamente a confronto con il suo alter ego e riducendola alla disperazione. Un coro di amici impersona un'allegria comitiva di vitelloni. Ginevra ne entra a far parte e conosce un ragazzo con il quale inizia un periodo di vita spensierata e totale disimpegno.

SOFFIA IL VENTO

Coro Soffia il vento, soffia il vento
vieni insieme a noi
cogli l'attimo, il momento,
coglilo, se puoi!
Non lasciare niente al mondo,
pensa solo a te,

soffia il vento, è il tuo momento, dai
vieni con noi!
Segui il vento, segui il vento,
vola insieme a noi,
non andare contro vento,
o ti pentirai!
Segui il mondo, senza impegno,
è facile così,
non pensare a cosa ti accadrà, dai...
vieni con noi!

Ragazzo

Ehi, sei interessante, sai!
Ci divertiamo insieme?
Lasciati andare dai,
che fai scintille, dai!

Ginevra

Dai, portami insieme a te,
seguiamo la corrente,
buttiamo via i perché,
prendi la vita col
ritmo giusto e goditi ogni attimo
prima che si rompa l'incantesimo!

Ragazzo

Lo sentivo che tu pensi come me!
Quanta vita che mi aspetta insieme a te!

Coro

Ehi, venite insieme a noi,
più si è, più è divertente!
Tutto d'un fiato, dai!
Dai, adesso tocca a voi,
che coppia prorompente!
Senza respiro, vai!

Al cambio dell'atmosfera i due restano da soli in un momento di intimità, poi al riprendere del ritmo la scena torna a riempirsi di giovani spensierati.

SCENA 3

Improvvisamente, la scena torna drammatica e si svuota ancora. I due ragazzi restano soli a consultare un test di gravidanza positivo. Dapprima l'imbarazzo, poi il gelo scende fra i due.

LA SCELTA

Ginevra

Scusa, non credevo che...

Ragazzo

Zitta, non parlare più!

Ginevra

Dimmi, ora che si fa?

Ragazzo

Che ne so? Sono affari tuoi!
Volevo divertirmi insieme a te
ma questo cambia tutto, ormai!

Ginevra

Volevo divertirmi anch'io con te
ma cosa cambia fra di noi?

Ragazzo Perdi la tua libertà...
Ginevra Non perdi nulla insieme a lui, o a lei...
Ragazzo ...niente amici in allegria...
Ginevra ...avremo un'altra compagnia...
Ragazzo ...chiusi in casa e la TV...
Ginevra ...c'è un mondo da mostrare a lui o a lei...
Ragazzo ...notti insonni appresso a lui...
Ginevra Io voglio te insieme a lui!
Ragazzo E invece, mi dispiace, non mi va,
io voglio solo te, lo sai!
Ginevra Ma adesso che è successo, che si fa,
Insieme devi decidere, lo sai!

Ragazzo Non m'importa più!
Ginevra Ma tu volevi me...
Ragazzo Sì, ma senza lui!
Ginevra Ma che male c'è?
Ragazzo C'è che se mi vuoi,
scegli me o lui!
Ginevra Cosa dici mai?
Non capisco che ti è preso, adesso!

Il ragazzo resta in disparte e Ginevra si trova al centro di una coreografia in cui i due cori rappresentano due "venti", le due possibilità di scelta che si contendono la ragazza. Alla fine, prenderà la sua decisione.

Coro 1 Segui il vento!
Coro 2 Non mollare, dai
Coro 1 Segui il vento!
Coro 2 Tienilo con te
Coro 1 Segui il vento!
Coro 2 la tua vita gli appartiene
Coro 1 Segui il vento!
Coro 2 Non mollare, dai!
Coro 1 Segui il vento!
Coro 2 Tienilo con te
Coro 1 Segui il vento!
Coro 2 la sua vita ti appartiene!

Durante la parte strumentale, la ragazza mostra tutto il proprio dramma e la propria indecisione, poi il piccolo cuore rallenta il proprio battito fino a fermarsi. La ninna nanna interrotta ed il silenzio nel buio totale lasciano immaginare quale sia stata la sua scelta.

Cambio di ambientazione. Ancora il gruppo di amici e Ginevra che ritorna dal suo ragazzo. Dapprima si mostra insicura, poi, ai primi sorrisi prende coraggio e si unisce al gruppo.

Ragazzo Ehi, non ti aspettavo più,
Coro Guarda qui un po' chi c'è!
Ragazzo così, sei ritornata!

Ginevra Si, sono di nuovo qui!
Coro Ancora in mezzo a noi!
Ginevra Tuffiamoci nella corrente!
Ragazzo Dai, lasciati andare, dai
Coro Senza respiro dai!
Ragazzo che fai scintille!
Ginevra Sì, sono di nuovo tua!
Coro Non ci pensare più!

SCENA 4

IL RIMORSO

Tutto scompare. Dallo schermo il gioco prende vita ed inizia a schernire la ragazza, fin quando non le mostra in un velato primo piano un'altra sé stessa, il proprio alter ego che le si rivolge contro.

Alter ego Tu non ti accetti
ma non ti rinneghi,
resti sospesa al dolore.
Tutto è finito,
ma non puoi scordare,
non sai dar pace al tuo cuore.
Ti chiedi ancora
che cos'hai fatto,
perché hai deciso così.
Se gira il vento,
in un momento
ti porta via con sé.

La ragazza resta attonita ed inizia la sua drammatica riflessione.

Ginevra Forse era un gioco,
una pura fantasia,
una strada che
ho scelto ma non era mia.

E soffiava il vento
e mi trascinava via
ma mi nutriva la
sua compagnia...

e stavo bene così,
e stavo bene così,
e stavo bene così,
sì, stavo bene così...

Sì, sembrava che
il mondo girasse intorno a noi,
una giostra che non
si ferma mai e

poi tutto è crollato,
in un attimo, così
e anche se cambiasse il vento
non ritornerebbe mai

l'amore che rifiutai
l'amore che rinnegai
l'amore che non capii
l'amore che abbandonai...

Coro Soffia il vento, soffia il vento,
Soffia il vento, soffia il vento.

Ginevra Ora è troppo tardi,
è banale, ma è così...
e anche quando soffia il vento
io non volo più...
...io resto a terra, quaggiù...

Mentre Ginevra resta attonita, il gioco improvvisamente esplose in una barbara manifestazione di vittoria.

SCENA 5

Finite le due scene drammatiche, i ragazzi si ritrovano sulla scena e discutono dell'eventualità di abbandonare il gioco. Stanno per chiamare Merlino quando si presenta loro Morgana che inizia a prenderli in giro.

LA RIVOLTA

Artù Non ci sto!
Ma che "Gioco della vita"!
Non è un gioco ma un massacro!
Un massacro!

Tutti Sì, un massacro!

Galvano E quel bastardo mago, ma dov'è?
Lo vorrei qui con me!
Lo prenderei con queste mani e poi,
poi lo strangolerei!

Ginevra Ci sta prendendo tutti in giro,
Lancillotto e adesso più che mai
Parsifal e Ginevra il gioco è diventato duro!
Lancillotto Io ne voglio uscire!
Ginevra Neanch'io ci sto più!
Ilene Andiamo a cercarlo!

Galvano Ma dove sarà?
Parsifal Non è lontano... dev'essere qui...
Nascosto perché ora ha paura di noi!

Artù Dobbiamo dirgli che così non va,
Ginevra che non si fa così,
Ilene che non si gioca impunemente
Lancillotto coi sentimenti, non si può!
Galvano Ha messo a nudo tutto ciò che non
avremmo detto mai!

Ilene e
Lancillotto Adesso ha oltrepassato il segno!

Improvvisamente entra in scena Morgana che inizia a prendere ironicamente in giro i ragazzi.

Morgana Ecco qui le verginelle
pure e candide animelle
e questi furbi commedianti
che fan finta di subire!
Siete solo dilettranti
Ma che cosa vi aspettate?
Vale ancora la regoletta:
chi subisce fa la scelta...
di esser vittima in offerta,
una pura anima eletta.

La musica ritorna rock

Ilene Senti un po',
maga, strega o indovina,
te la prendi con chi muore,
prova un po' con me!
Morgana Sto già tremando di paura!
Artù Ma tu chi cazzo sei?
Galvano Sei un altro degli scherzi che ci fa?
Dicci la verità!
Morgana L'hai detto tu, sono una strega,
cattiva più che mai!
Adesso io conduco il gioco!

Il tempo cambia e si trasforma in un duro rock di cui Morgana è protagonista.

SCENA 6

UN NUOVO VECCHIO MONDO

Morgana Qualcuno disse: sia la luce
e luce fu.
Qualcuno disse: sia la vita

e vita fu.
Qualcuno disse: sia l'amore
e amore fu.
Ma poi...
la luce fu spenta
la vita annientata
l'amore scacciato... senza pietà!

Un nuovo vuoto creato
fu creato dal vuoto
trasmuta e si rinnova
come un ciclo celeste,
fra corsi e ricorsi,
una sequenza impazzita
un nuovo vecchio mondo
rinasce e poi muore
fra buio e dolore nessuna pietà!

Cambia il tempo. Morgana si rivolge, sprezzante ai ragazzi additandoli uno per uno per metterli in soggezione.

Chi ha ucciso la speranza?
Chi ha violato l'innocenza?
Chi ha offeso la giustizia?
Chi ha macchiato la purezza?

Entra in scena Merlino

Merlino C'è un futuro da giocare,
una carta su cui puntare,
una partita da rifare:
devi sempre riprovare...

Morgana Guarda in faccia i tuoi marmocchi,
sono come tutti gli altri:
facce opposte di medaglie
traditori e canaglie

che hanno ucciso l'innocenza
con reciproca violenza.
Non c'è posto in quel futuro
per chi ha un cuore puro!

SCENA 7

I ragazzi interrompono la discussione aggredendo e rimproverando Merlino per la sua assenza e per la durezza eccessiva del gioco.

LA SVOLTA

Ilene Ma dov'eri finito, sei scomparso così!
Artù E questa odiosa strega che ci offende chi è?
Galvano Il tuo fottuto gioco ci massacra, lo sai?
Ginevra Ci toglie il respiro!
Lancillotto Colpisce più duro!
Parsifal Non erano questi
i patti tra noi!

Artù Adesso spegni tutto e andiamo via!
Merlino No, adesso non si può!
Ginevra Ma io non voglio più giocare
Galvano Neanch'io, basta così!
Ilene Tu ci nascondi qualche cosa!
Parsifal Perché ora non si può?
Merlino Adesso vi racconto tutto...

Merlino Il gioco è impazzito, si è fatto violento
e si è impossessato di ognuno di voi:
la vostra storia, ridotta a una stringa,
le vostre emozioni, sequenze di bit...
Ma se ne uscite adesso tratterrà
con sé parte di voi
e lascerà dei vuoti
che non si riempiranno mai!
Avrete delle mutazioni
imprevedibili
Tutti i ragazzi Com'è accaduto tutto questo?

Cambia il tempo. Merlino si rivolge a Morgana che si era nel frattempo trovata un po' fuori dall'azione scenica.

Merlino Colpa sua, tutta colpa sua:
ha distrutto il mio
gioco!
Chi lo sa, quali danni fa
quel dannato suo
virus!

Stupida pazza,
hai rotto l'incanto,
la tua vanagloria
non conosce pietà!

Tu hai ucciso la speranza,
tu hai violato l'innocenza,
tu hai offeso la giustizia,
tu hai macchiato la purezza!

Morgana Non mi fare la morale
Non ho precetti da rispettare

Non so dove comincia il bene
Né dove finisce il male.

I ragazzi si appartano nel lato destro del palcoscenico. Merlino e Morgana si posizionano a sinistra della scena. Luci prevalentemente sul gruppo di ragazzi che discutono animatamente. Il tempo torna concitato.

Lancillotto Un'idea, ci vuole un'idea
per fermare quel
Gioco!
Galvano Un'idea, si ma quale idea?
Non mi viene un bel
niente...
Ginevra Che si fa? Chi ci aiuterà
a fermare quel
mostro!
Ilene Lui lo sa, forse lui lo sa
forza, mago, dai
parla!
Merlino Non lo so, proprio non lo so
cosa si potrà
fare...
Sembra che la malvagità
ora guidi lui...
guarda! (*indica lo schermo*)

Sullo schermo rappresentazioni di scene di inaudita violenza. I ragazzi restano sgomenti a guardare dando le spalle al pubblico. La musica diventa sempre più dura e drammatica. Ilene si distacca dal gruppo e seguita dai ragazzi si avvicina a Merlino e Morgana (parlato)

Ilene Merlino, che succede?
Ti sei fatto battere da una fattucchiera?
Il grande mago è diventato un buffone?
Merlino (*rivolto alla ragazza*) Sai, ragazza, la stupidità e la malvagità si tengono per
mano, sempre! (*poi rivolto verso Morgana*) Tu ne sai qualcosa...
Morgana Attento Merlino! So essere ancora più cattiva...
Merlino Lo so! Gli imbecilli si superano spesso!

Morgana esce furiosa lanciando scariche elettriche e folate di vento. Ilene, passato il momento di paura chiama a sé i ragazzi e lo stesso Merlino al centro del palco.

Ilene Forse c'è una soluzione...
Mago, dimmi se ho ragione.
State bene ad ascoltare,
ecco cosa intendo fare:

la sua logica è deviata,
solo al male è orientata
ma con l'astuzia e con il cuore

lo possiamo ingannare.

Si rivolge a Lancillotto che era stato suo compagno di gioco in precedenza

Ripercorreremo ancora
i momenti giocati insieme
sarà dura da affrontare
la partita da rifare.

Lancillotto Ma che cosa intendi fare?
Non se ne deve parlare!
Non vivrò più quella scena,
troppo forte è la mia pena!

Ilene Dentro noi c'è il cuore puro
che perdona anche il più duro
degli errori e delle pene:
cambieremo il male in bene!

Ilene si rivolge a Merlino, parlato sul sottofondo della musica che continua

Ilene Noi siamo pronti. Tu sai certamente come fare per farci rifare la partita.

Merlino annuisce pensoso, poi, Ilene prende per mano Lancillotto e lo porta in seconda linea con le spalle al pubblico e rivolti verso lo schermo del gioco. Il gruppo dei ragazzi si allarga e si disperde. Merlino con ampi gesti si rivolge al gioco e sullo schermo come un DVD che torna indietro velocemente (a scatti), su una musica incalzante, scorrono confuse le immagini della scena in cui Ilene subisce la violenza ed alla fine uccide Lancillotto. Raggiuntone l'inizio, Merlino sparisce, la musica si acquieta e ricomincia l'introduzione della scena "Sono viva". Ilene si trova da una parte del palco e Lancillotto, spettatore, dall'altra.

SCENA 8

SONO VIVA (RIPRESA)

Lo schermo mostra delle immagini che velocemente retrocedono fino a fermarsi all'inizio della scena di apertura del secondo tempo: la violenza subita da Ilene. La scena si ripete quasi uguale fino al punto in cui Ilene si rialza da terra dopo aver subito la violenza. Adesso si ritrova davanti Lancillotto e dovrà lottare contro la logica distorta del gioco che vorrebbe che lei lo uccidesse.

Ilene Ti prego mio Dio,
fa' che non si avveri,
che non si ripeta
ciò che mille volte
nei miei sogni ho visto già.
Quante volte devo morire,
la vergogna sopportare
perché tu mi faccia scordare?
Sono stanca mio Dio,
non riesco ad accettare,

fare finta che sia finita
anche quando ricomincia
nella mente, la mia storia.

Il branco dopo averla ascoltata schernendola si avvicina a lei che si mette sulla difensiva. Estrae un coltello.

Ilene Cani, bastardi cani, state lontani da me!
Non mi avrete mai, mai e poi mai!
Cani, bastardi cani, giù quelle mani da me!
Mi difenderò, attenti a voi, perché
io sono viva,
sono viva, sono viva, sono viva, sono viva!
sono viva, sono viva, sono viva, sono viva!

Viene presa alle spalle, disarmata, alzata e portata a forza in una parte del palcoscenico. verrà simulata nella coreografia la violenza, identica a quella della scena originale.

Ilene si sveglia dallo stordimento, vede Lancillotto che alla fine del canto getta il coltello per terra. Lei barcollante ma decisa si avvicina al coltello lo raccatta e lo impugna. Lancillotto la incita a resistere alla tentazione di cadere nella trappola di reagire.

Ilene Eccoci qui... una contro l'altro...
Lancillotto Stai attenta, non cascarci...
Ilene Io non vorrei, ma è troppo forte...
Lancillotto Getta quel coltello, adesso!

L'atmosfera si fa più drammatica. Ilene cerca, tremante di trattenersi, Lancillotto ha paura ma non vuole indietreggiare per non scoraggiare la compagna e prova a tenderle la mano.

Ilene Come si può ora perdonarti?
Lancillotto Non ti fare influenzare...
Ilene Ci riuscirò? E sinceramente?
Lancillotto Tu sei l'ultima speranza...
Ilene (verso il gioco) No, per Dio, non lo farò!

Ilene getta lontano il coltello e corre verso Lancillotto che le corre a sua volta incontro. Al centro del palco i due si stringono. Ilene piange, vinta dalla tensione, Lancillotto la consola carezzandole la testa. Sul drammatico sottofondo musicale, lo schermo con cui il gioco comunica inizia a mostrare messaggi di errore, finché, tutto non si blocca in un silenzio totale. I due alzano lentamente la testa verso lo schermo, quando con un immane ed improvviso fragore lo schermo mostra una violenta eruzione vulcanica che spazza via tutto, compresi i due ragazzi. Ceneri sul pubblico.

SCENA 9

ISOLE

Alla fine del marasma provocato dalla distruzione del gioco, l'atmosfera cambia. Compare sulla scena Ginevra che inizia a cantare la stessa strofa che aveva cantato all'inizio della scena 5 del primo tempo ("I ragazzi del Graal")

Ginevra Ho già fatto questo sogno
tante volte da bambina
e mia madre mi diceva:
"I sogni sono giochi,
sono i giochi che non fai,
e per questo che al mattino
non vorresti alzarti mai".

Sullo schermo appare l'immagine di un immenso oceano primordiale calmo e sereno e la musica accompagna l'atmosfera di una pace surreale. Dall'oceano emergono lentamente due isole sulle quali nasce e cresce un unico grande fiore il cui stelo si piega verso l'altro fiore mentre dalla corolla che sboccia nasce un essere umano da ciascun fiore. Le due figure entreranno in scena e danzeranno una coreografia sulla musica. Le isole simboleggiano l'uomo che nasce solitario ma che cerca l'altro perché ne ha bisogno. Poi, le due figure andranno a fermarsi a fianco di Ginevra, sul lato sinistro della scena in penombra, mentre entra Artù che canta da solo e poi in duetto con Ginevra. Questa è la prima storia che si ricongiunge: il rapporto fra i due che si ricuce.

Artù Forse è questo il nuovo giorno,
la canzone del mattino
che risveglia la speranza
e cancella ogni paura
la tua mano nella mia:
se qualcosa sta cambiando
che sia presto, che sia adesso.

Ginevra e Artù Questo destino è ancora da sfidare
una stella da esplorare
oltre il limite del tempo...

La musica si acquieta e ritornano le scene precedenti e la coreografia continua. Altre due figure nascono dai fiori che sbocciano e anche quando il tema musicale cambia, continueranno le loro coreografie. Entra prima in scena Galvano che canterà la sua strofa, poi si inserirà Parsifal con la sua, quindi la terza sarà un duetto che porterà all'ingresso di Lancillotto.

Galvano Io sento intorno a me
che c'è qualcosa che sta cambiando,
che io lo voglia o no,
già sta cambiando sì, sta cambiando,
come una attesa che si fa promessa:
il domani.

Parsifal Il vento che trascina già sta cambiando
già sta cambiando,
il respiro della sera, già sta cambiando
già sta cambiando,
come una attesa che si fa promessa

c'è il domani.

Galvano I sogni, le passioni
Parsifal stanno tornando, stanno tornando,
Galvano l'amore e il desiderio
Insieme stanno tornando, stanno tornando,
Parsifal una promessa che è ormai certezza:
Galvano il domani
Parsifal il domani

Entra in scena Lancillotto e duetta con i quattro amici già in scena mentre continua a svilupparsi una coreografia sul palco che si riempie lentamente dei vari personaggi

Lancillotto il domani
col nuovo sole cambierà
Coro in 4 come un prodigio, una magia
Lancillotto e già si accende il cuore mio
Coro in 4 un'emozione che non sai
Lancillotto che si rinnova dentro noi
Coro in 4 dentro la storia che vivrai
Lancillotto e solo luce resterà...

siamo fatti d'amore
siamo luce e calore
che discioglie il dolore
che c'è.

Entra in scena anche Ilene che duetta con Lancillotto per poi continuare da sola duettando con il coro formato dai cinque rimasti. La coreografia continua.

Ilene e Lancillotto Siamo fatti d'amore
di una forza che non può finire
si rinnova a ogni istante
se rimani con me.

Coro in 5 siamo fatti d'amore
Ilene Io lo so
Coro in 5 siamo luce e calore
Ilene che da sola
Coro in 5 che discioglie il dolore
Ilene non so stare.
Coro in 5 che c'è.
Coro in 5 Siamo fatti d'amore
Ilene Senza voi
Coro in 5 di una forza che non può finire
Ilene non saprei
si rinnova a ogni istante
Ilene ricominciare.
Coro in 5 se rimani con me.

Coro Isole in un mare di memorie

vivono senza gioia né dolore;
uomini chiusi ognuno in una storia,
Galvano che sembra non cambiare mai
Coro storia che sembra non voler cambiare.
Ginevra da solo non ci riuscirai.

Ma c'è in noi voglia di collaborare
Parsifal gettare ponti fra di noi
Coro per far sì che ogni storia sia migliore;
Ilene la storia che vivrai con me
Coro vive in noi questa eterna convinzione
Lancillotto la storia che vivrò con te
Coro che ci da forza per ricominciare.

E ci trema la voce
Galvano quando il canto s'innalza e va
Ginevra e trasportato dal vento
Parsifal sale sempre più su.

Siamo fatti d'amore,
Artù siamo luce e calore,
Lancillotto muto e umile amore
Ilene fino a che non si muore.
Ilene e Lancillotto

SCENA 10

Buio. Le figure sul palco restano immobili e si sente il brusio della vita di tutti i giorni poi, pian piano, inizia la musica. Riprende la vita ed i personaggi uno per uno, ma liberati dai ruoli imposti loro dal gioco, iniziano a cantare, finché tutti sul palco non si sono risvegliati. Alla fine il tema si fonde con quello di "Soffia il vento" in un incalzante messaggio finale.

UN BATTITO D'ALI (RIPRESA)

Sola Finito il gioco
rimane ben poco
ma torna la vita
che sembrava finita...
si... ascolta...

Solo Fra suoni e rumori,
fra luci e colori
il mondo pian piano
ritorna a girare.

Sola Che grande emozione,
che lunga canzone,
la nostra partita,
che storia infinita!

<i>Solo</i>	Fra mille domande e ancor più risposte ha vinto soltanto il cuore più grande!	
<i>Sola</i>	Un battito d'ali che cambia la storia	
<i>Solo</i>	un colpo di schiena che cambia la scena,	
<i>Insieme</i>	quel battito d'ali che cambia la vita la nostra speranza non è mai finita!	
<i>Coro</i>	Un battito d'ali e senza respiro saliamo più in alto, più in alto del cielo; quel battito d'ali che dura un istante ma che fa volare lontano, distante.	
<i>Solo</i>	Cerca cerca	
<i>Sola</i>		metafore nuove
<i>Solo</i>	puoi sognare	
<i>Sola</i>		e star fuori dal sogno
<i>Solo</i>	tieni il tempo	
<i>Sola</i>		con le unghie e coi denti
<i>Solo</i>	e senti senti	
<i>Sola</i>		la musica va...
<i>Coro</i>	Senti senti	
<i>Solo</i>		il vento che si alza
<i>Coro</i>	Senti senti	
<i>Solo</i>		la pioggia che scende
<i>Coro</i>	Senti senti	
<i>Solo</i>		che si porta via
<i>Coro</i>	Senti senti	
<i>Solo</i>		le storie di ieri.
<i>Solo</i>	Non la puoi sprecare	
<i>Coro</i>		è unica
<i>Solo</i>	la grande occasione che hai	
<i>Coro</i>		non tornerà
<i>Solo</i>	ti meriti ancora una volta	
<i>Coro</i>		solo per noi
<i>Solo</i>	la chance, la migliore che c'è!	
<i>Sola</i>	Ci serve soltanto	
<i>Coro</i>		e basterà

Sola una dose di cuore in più
Coro ci porterà
Sola e il battito che fa volare
Insieme su, su, su, su, sempre più su!

Solo Un battito d'ali
Coro Zitto, zitto
Sola la pioggia che scende...
Coro Senti, senti
Solo il vento che si alza...
Coro Non fare rumore...
Sola che ti fa volare...

Coro Soffia il vento, soffia il vento
vola insieme a noi
cogli l'attimo, il momento,
coglilo, se puoi!
Segui il battito delle ali
tutto intorno a te,
soffia il vento, è il tuo momento, dai
vieni con noi!

FINE