

IL GIOCO

Introduzione

Si mostra un quadro generale della situazione: le persone che camminano con espressioni apatiche, prendendo direzioni precise con lo sguardo sempre avanti. Si possono mostrare diversi luoghi (in paese, nel bosco,...).

Poi ci si concentra su un gruppo di ragazzi che saranno i protagonisti e avranno delle particolarità che li renderanno diversi dalle altre persone (vestiti per esempio). Essi avranno la capacità e la forza di cambiare il loro percorso predefinito ma avranno bisogno di alcuni fattori scatenanti perché questo avvenga.

Scena 1:

Un ragazzo(y) sta camminando lungo una strada finché non giunge a un bivio. Egli con movimenti meccanici sceglie una strada e va avanti per qualche passo, poi si blocca di colpo. Egli si guarda intorno e vede altre persone comportarsi come se il loro percorso fosse già deciso. Allora invece di andare avanti, si gira, torna al bivio e imbocca l'altra strada. Giunge così a una piazza.

Scena 2:

Una ragazza(x)sta camminando in un bosco lungo un sentiero. Ad un certo punto inciampa in una radice e cade fuori dal sentiero. Si rialza con l'intenzione di tornare sulla sua via ma decide prima di fermarsi un momento. Guardandosi attorno decide di addentrarsi nel bosco invece di seguire il sentiero. Andando avanti incontrerà una strada che la porterà in una piazza.

Scena 4:

Due ragazzi (Pinco e Panco) sono seduti alla stazione e aspettano un treno. Non c'è conversazione tra i due e restano indifferenti l'uno all'altro. Arriva il treno e uno dei due (Pinco) si alza e si dirige verso il treno schiacciando accidentalmente un piede all'altro (Panco). Pinco istintivamente si gira verso Panco, che è ancora seduto, e per la prima volta i due si guardano. Resistendo all'impulso di continuare per la sua strada, Pinco riesce a balbettare delle scuse. Panco lo guarda un attimo confuso poi senza replicare torna a guardare davanti a sé. A questo punto il treno è già ripartito e Pinco lo ha perso. Pinco quindi confuso e con una strana sensazione di smarrimento sale su un altro treno appena arrivato. Panco improvvisamente si alza e sale con Pinco, anche se non era quello il treno che doveva prendere. Essi scendono dopo qualche fermata e si dirigono insieme per il paese finché non giungono in una piazza.

Scena 5

In piazza ci sono molte persone: alcune camminano e imboccano diverse strade, altre restano sedute immobili e impassibili come in attesa di qualcosa. I 4 ragazzi si ritrovano al centro della piazza smarriti perché non sanno dove andare. Essi hanno perso la loro via. Loro si guardano e Pinco è il primo a parlare:

Pinco: Dove siamo?

Gli altri lo guardano e Pinco continua agitato

Pinco: Perché l'ho fatto? Perché ho preso quel treno?

ragazzaX: E io mi chiedo perché ho lasciato quel sentiero...ma che mi è saltato in mente? Devo aver preso una bella botta in testa.

ragazzoY: Ehi calmatevi, capisco come vi sentite ma andrà tutto bene.

Pinco: ANDRÀ TUTTO BENE? Ma sei impazzito!!! Non sappiamo dove andare e cosa fare!!

ragazzoY: Suvvia non essere così negativo, che può succedere di male?

Pinco: IO SPERO CHE TU STIA SCHERZANDO!!! CI PUÒ SUCCEDERE QUALSIASI COSA!!
POTREMMO FINIRE NEL POSTO SBAGLIATO, O ESSERE COSTRETTI A VAGARE PER
SEMPRE PER LE STRADE O A...

ragazzoY: oppure, senti un po' che tragedia, dovremo essere costretti a pensare con la nostra testolina per una volta invece di seguire le indicazioni di chissà quale forza maggiore...Attento, potrebbe andarti in fumo il cervello!

Pinco tenta di replicare ma la ragazza li interrompe:

ragazzaX: ok basta tutti e due! Direi che avete già dato abbastanza spettacolo (*indica le persone attorno che ignorano la discussione e continuano con le loro cose*) beh...non che a loro importi granché...

Pinco: già perché loro fanno il loro dovere!

Panco, per la prima volta, entra nella discussione:

Panco: Non voglio più essere come loro.

RagazzoY: E bravo ragazzo, qualcuno qui ha sale in zucca!

RagazzaX: Ehi dove stai andando?

Pinco si dirige verso una ragazza ferma in piedi, e gli altri lo seguono.

Pinco: Scusa ci siamo persi, potresti dirci dove ci troviamo?

La ragazza non risponde

Ragazzo Y: non ti risponderà

Pinco(sempre rivolto alla ragazza): ti prego rispondi!! Dove siamo?

La ragazza comincia a camminare ma Pinco la ferma.

Pinco: DOVE CREDI DI ANDARE? RISPONDIMI!!

Ragazza: seguo la strada che mi viene imposta. È la mia natura.

...

Ora la scena può finire qui o si può continuare la conversazione.

Scena 6

A questo punto si possono introdurre i "padroni" del gioco: i giocatori che controllano le pedine che sono i 4 ragazzi. Il gioco scelto è quello dell'oca ma si può anche cambiare a vostro piacere. Si inquadrano 4 giocatori ognuno abbinato a una delle 4 pedine. A questo punto si può vedere come i quattro giocatori cerchino di portare le pedine sulla via prescritta, definita dal tiro dei dadi. Le pedine avranno la volontà e la forza di ribellarsi ai giocatori e ai loro dadi?

I ragazzi si trovano per la prima volta in condizione di fare delle scelte. Chi più in difficoltà, chi meno, ora devono decidere cosa fare: se ritrovare la via predestinata o ingannare il gioco e costruirsi la propria strada. Può darsi che essi faranno scelte diverse come Pinco che probabilmente sceglierà di ritrovare la propria strada e continuare a seguire le indicazioni mentre il ragazzo Y e Panco saranno più propensi alla libertà di scelta. La ragazza è in dubbio. Ad ogni modo siamo aperti a qualsiasi colpo di scena!!!

PS: I nomi sono indicativi e ho per ora scritto un solo dialogo. Ditemi voi se va bene sennò modificate. Buon lavoro;)

