

gianni franceschini

VERSO OZ

ALL'ORIZZONTE UN MONDO INCANTATO





A.I.D.A.
Centro Teatro Ragazzi
di Verona

GIANNI FRANCESCHINI

Verso Oz

All'orizzonte un mondo incantato...

da "Il mago di Oz" di F. Baum
spettacolo per scuole elementari

Drammaturgia e Regia:	<i>Gianni Franceschini</i>
Attrice 1ª, Dora, il Diavolo:	<i>Lua Hadar</i>
Attrice 2ª, Le Maschere in festa, Lo Spaventapasseri, Il Mago di Oz:	<i>Marisa Dolci</i>
Attrice 3ª, Corvo, il Cavaliere di Latta, la Regina delle Tenebre:	<i>Cristina Baldessari</i>
Attrice 4ª, Corvo, il Re degli Animali, il Lupo Guerriero:	<i>Raffaella Dolci</i>
Musiche:	<i>Carlo Ceriani</i>
Intervento coreografico:	<i>Marcella Gathusera</i>
Pupazzi, scene e figure:	<i>disegnati da Gianni Franceschini e realizzati da Cristina Baldessari, Marisa Dolci, Raffaella Dolci, Lua Hadar, Gianni Volpe</i>
Costumi:	<i>Helga Lercher</i>
Consulenza pedagogica:	<i>Paola Cucchiara</i>
Luci:	<i>Alex Alzetta</i>
Organizzazione:	<i>Roberto Terribile</i>

Verso Oz

All'orizzonte un mondo incantato

è andato in scena in prima nazionale al Teatro Filippini di Verona, il 1 ottobre 1988.
Lo spettacolo, coprodotto con il Civic Center di Syracuse e la Brooklyn Academy of Music
(BAM) di New York, sarà presentato, presso i due centri, nell'aprile 1989.

I QUADERNI DEL CENTRO TEATRO RAGAZZI DI VERONA
Dicembre 1988 N° 1

Foto di copertina Maurizio Zanetti, illustrazioni Gianni Franceschini

A.I.D.A./Centro Teatro Ragazzi di Verona
Vic. Dietro Campanile Filippini, 16 - 37121 Verona
Tel. 045 - 8001471 - 595284

INTRODUZIONE

Frank Baum nell'introduzione a "The Wonderful Wizard of Oz" aspira ad un "...tempo per serie di più nuove fiabe meravigliose...": considera fiabe di vecchio stile "...le storie che hanno le radici nel folklore, nelle leggende, nel mito, nei riti della tradizione popolare; ritiene di aver scritto Il Mago di Oz...solo con l'intento di "far piacere ai bambini di oggi." Sicuramente il suo racconto non è immerso in un'atmosfera magica ed iniziatica, tantomeno nella paura. Mancano tensioni tragiche e violente. L'ironia e l'umorismo avvolgono le avventure non di un solo eroe, ma di un piccolo gruppo di bizzarri personaggi.

Ma dietro questa facciata semplice e serena la storia svela dei risvolti non meno importanti e formativi dei valori che animano le fiabe di magia. Alcune funzioni tipiche della struttura della fiaba sono presenti (l'allontanamento, il viaggio, l'aiutante, le prove difficili, la lotta), ma è l'atteggiamento dei protagonisti, il loro candore, la loro tenerezza che, oltre a divertire e rassicurare, indicano una filosofia, fondata sulla solidarietà comune, sulla tolleranza e sulla fiducia reciproca.

Certo questa freschezza di rapporti con se stessi, gli altri, le cose si realizza in un mondo lontano dalla realtà quotidiana, in un'altra dimensione.

Ben venga un avvenimento eccezionale che ci porti "in un altro mondo", alla ricerca di noi stessi.

Come i simbolici protagonisti del libro vanno incontro alla conferma di ciò che già sono, così la nostra volontà, unita a quella dei nostri compagni di avventura, ci può condurre alla scoperta della nostra identità.

L'altro mondo è dove tutto è possibile. Dove ognuno di noi può immaginare ed immaginarsi, trasformare e trasformarsi. È un luogo "scenico" in cui si possono cambiare i ruoli quotidiani, dare libertà all'utopia. Soprattutto è una possibilità di festa suggestiva in cui tutto si può inventare, raccontare, rappresentare. Momento libero. Momento di teatralizzazione.

In questo ideale ambiente avviene la magia della rappresentazione. La storia, l'idea primitiva si trasforma nel contenitore ed affiorano le radici drammatiche e iconografiche del passaggio iniziatico, della festa di fertilità, del Carnevale e del Maggio. Alle origini. (Scena 1^a)

Dunque il trapasso avviene "sognando" le figure che accompagnano nell'altra dimensione:¹

- una guida-rapitore conduce l'eroe verso l'aldilà sconosciuto (Scheletro l'Immortale)
- ali di uccello o vele di vascello (le bandiere) al vento sottintendono un lungo percorso da fare, volando;
- una cavalcata verso l'ignoto mondo (i cavallini)
- il drago magico, rapitore e inghiottitore trasferisce l'eroe.

1 Nel "Mago di Oz" il tragitto che Dorothy compie verso il Fantastico avviene a causa di un uragano. "Il Vento del Nord e il Vento del Sud si scontrano...Intorno a lei era molto buio e il vento urlava forte forte, ma a Dorothy pareva di fare un viaggio divertentissimo. Dopo i primi due o tre mulinelli...le sembrò di essere cullata da una mano gentile, come un bambino nella culla".

Nella tradizione il ciclone o la tromba d'aria sono spesso accompagnatori dell'eroe nell'altro mondo, ma è ritenuto che il ricorrere a fattori atmosferici sia dovuto alla necessità di "esorcizzare" cause e personaggi più inquietanti. Nello spettacolo viene scelta la simbologia più diffusa per rappresentare i fattori del mutamento di luogo e di status.

Giunti nella dimensione del possibile (scena 2^a) è subito festa.²

Gli alberi in fiore. Un angelo propiziatore che vola sui tetti, quasi a benedire le case. Una fanciulla, vestita di bianco, danza. A primavera trionfa l'amore. Il mandolino suona dolce, le maschere, dopo la sfilata del corteo, ancora cinte di fiori e dei primi frutti dell'estate, festeggiano la fine dell'inverno. La nuova stagione ha come simbolo una giovane (Dora), il tempo passato una vecchia (la Strega). La storia comincia e trova intorno a sé tutti gli elementi che possono servire per svilupparsi.

I personaggi prendono in dono i colori, le sembianze e i costumi dei protagonisti delle feste drammatiche. Lo Spaventapasseri nasce da lazzi di Zanni. Furbo come il progenitore di Arlecchino, anche se si ostina a crederci senza cervello. L'Omino di Latta è chiuso in un'armatura da cavaliere di ventura, quasi un "Pupo siciliano" il cui valore è animato da un amore travolgente. Il Leone, simulacro dell'homo selvaticus, è Re di un corteo di animalietti colorati, come il Carnevale, spesso, è re della sua festa. (scene 3^a, 4^a, 5^a, 6^a.)³

Il loro viaggio è un gioco drammatico. È il teatro nel teatro. Antico mistero della rappresentazione. (Scena 7^a)

Il Mago, in ombra, già si svela come un uomo di corte. Potente, al servizio dei potenti o teatrante anche lui? Anche lui in maschera, anche lui convinto dalle virtù del teatro? (Scena 8^a)

Non c'è azione drammatica senza contrasto o lotta. Le scimmie volanti e la loro sovrana sono un'immagine della arida Quaresima, Regina mostruosa, combatte contro il benevolo Re selvatico per guadagnare le sue insegne, diventate coda. Lo Spaventapasseri, giovane Zanni, lotta con furbizia contro il suo amato Diavolo, abitatore delle viscere. Le corna e il lungo naso pungono come il becco di un nero corvo. Infine il Cavaliere di Latta si misura contro un guerriero, più forte e terribile di un branco di lupi. La moresca e la "singolar tenzone" rendono epico il duello di spade e scimitarre. (Scena 9^a)⁴

Ma in ogni evento drammatico c'è un momento di riflessione, una pausa per meditare su ciò che sta accadendo. Non farsi trasportare troppo dalla finzione è un segno di maturità e serenità, ma soprattutto di sincerità. (Scena 10^a)⁵

Si ricorda il mago catturato dalla forza rappresentativa? Sì! Anche lui non è altro che un

2 "In mezzo a un paese di straordinaria bellezza... alberi giganteschi carichi di frutti deliziosamente profumati... macchie di fiori rigogliosi... uccelli rari cantavano e svolazzavano sugli alberi... un ruscelletto scorreva scintillando..." Questo è il paesaggio che trova Dorothy dopo il volo. È un'immagine primaverile e di buon auspicio, inoltre la fanciulla elimina inconsapevolmente una strega cattiva e dà speranza ai simpatici abitanti dello straordinario paese. Una festa di primavera è sembrato il modo migliore per simboleggiare l'arrivo della giovane e la "partenza" della vecchia. Le figure che si animano sulla scena sono protagoniste delle feste propiziatorie della tradizione folklorica italiana.

3 I protagonisti sono stati "letti" come partecipanti alla festa della rappresentazione, come figure importanti della storia drammatica italiana.

4 Nel testo letterario i nostri eroi spesso sono costretti a "combattere" per proseguire la loro avventura. La gara, lo scontro, la competizione sono elementi fondamentali della drammatizzazione epica.

Gli avversari vengono trasformati rispetto alle esigenze drammaturgiche del contesto: i corvi si riconoscono nel naso-becco del Diavolo; le scimmie volanti e il mostro della foresta nella Regina delle Tenebre; i lupi nel Guerriero Moro.

5 Il momento dell'"uscita" dalla rappresentazione assume un significativo valore educativo.

La consapevolezza che la persona sta interpretando, il riconoscere davanti allo spettatore il magico contenitore del teatro come accessibile seppur misterioso, sono un donarsi sinceramente sia al proprio compito di recitare che alla comunità riunita ad assistere.

"Uno non fa che apparire in scena e mostra qualcosa in tutta franchezza, anche il fatto di mostrare. Imiterà un'altra persona, ma non in modo, non a tal punto di essere lui quella persona, non coll'intento di far dimenticare se stesso. La sua personalità rimane inalterata... Una personalità, perciò, simile a tutte le altre che stanno a guardare". (B. Brecht, Scritti teatrali I. Teoria e tecnica dello spettacolo 1918-1942, Torino, Einaudi, 1975, pag. 208)

piccolo ingranaggio nella macchina infernale del teatro. E' un burattino. Un buffone di carta ridotto a fantoccio.

Evviva il Teatro! (Scena 11^a)

Finirà dunque questa storia e la fatica sulla scena? C'è il tempo di confrontare il finto con il vero, la "favola" con la vita. Alle attrici travestitesi un'ultima volta da "Zingara Veggente", è consentito ciò, a teatro, luogo massimo di paradosso. Invenzione e realtà si uniscono misteriosamente nell'improvvisa vita che ricomincia, fino alla decisione di ritornare umane e fino al fantastico rianimarsi del Mago Fantoccio. (Scena 12^a)

Bibliografia:

L. F. Baum

Il Mago di Oz

Milano, BUR Rizzoli, 1978

A. Lugu

Storia della letteratura per l'infanzia

Firenze, Sansoni, 1960

M. Sears - M. Buzzi

Cento libri per ragazzi

Milano, Emme Edizioni, 1974

V. J. - Propp

Le radici dei racconti di magia

Roma, Newton Compton Editori, 1977

P. Toschi

Le origini del teatro italiano

Torino, Universale Scientifica Boringhieri, 1976

PROLOGO

Una luce tenue illumina una parte della scena, vuota, delimitata da stoffe cadenti di diverse tonalità di colore.

Entra l'attrice 1^a, molto lentamente. Depone un grembiule su cui si siede. Ha una scatoletta da cui estrae un animaletto di pezza, ci gioca. E' poi la volta di una calza vecchia, la mano vi entra, diventa un bambino-bambolotto. L'attrice 1^a canta una ninna nanna.

A 1^a: Una voce lontana, profonda, chiama.

Rispondi. Apri il tuo cuore. Non temere. Ti accompagna...

PRIMA SCENA

Il ciclone

Entrano in scena le attrici 2ª, 3ª e 4ª.

Osservano la tenera scenetta. Inizia una musica lenta. Un'attrice rimane statuarica, l'altra si stende, la terza è inquieta e comincia a disturbare le altre, poi inizia un gioco infantile. Ben presto le quattro attrici sono coinvolte nel gioco. La musica si fa incalzante. Nasce un girotondo sfrenato. Le attrici vengono spinte lontano dal vortice: si creano delle visioni oniriche:

uno scheletro prende per mano un'attrice, insieme vanno verso l'aldilà; si muovono due bandiere come ali di uccello, vele di vascello;

dei cavallini, su cui dondolano le attrici, girano in una giostra; un serpente-drago apre la bocca come per mangiare la scena intera.

Buio, la musica si fa lenta, poi svanisce.



SECONDA SCENA

In capo al mondo

Una musica dolce annuncia il cambio di situazione.

Nasce il sole. Dora si risveglia lentamente. Alle sue spalle le attrici allestiscono un paesino in miniatura: sono casette ed alberelli costruiti su dei vasi di terracotta. Un' attrice fa volare un angelo-pupazzo; un'altra fa danzare una fanciulla-pupazzo; poi suonano il mandolino e il flauto.

Allora escono, animati da un' attrice, due burattini. Sono le maschere in festa. Dora si accorge di tutto ciò, si avvicina al paesino e ai suoi strani abitanti.

DORA: Dove sono? Dove mi ha spinto il vento?

MASCHERA: Benvenuta che bellezza!

MASCHERA: Siamo in festa!

MASCHERA: Tu hai ucciso il freddo, il gelo, il buio, il dolore, la tristezza.

MASCHERA: La tristezza...

DORA: Siete gentili, ma io non ho amazzato nessuno.

MASCHERA: Benvenuta che bellezza! Siamo in festa!

MASCHERA: Devi essere una fata buona. Al tuo arrivo la vecchia Strega è fuggita. Ha portato con sè tutte le nostre disgrazie.

MASCHERA: Che bellezza!

Dora non comprende bene. Si guarda intorno smarrita.

MASCHERA: Qui siamo in capo al mondo. Hai girato tutto in tondo.

MASCHERA: Giro giro tondo casca il mondo...

MASCHERA: Qui tutto è possibile. Streghe, diavoli, fate e maghi. Se cerchi trovi. I misteri si sciolgono nelle acque dei laghi...

DORA: E' molto bello, ma la mia casa... Sarà lontana. La mia famiglia... La strada...

MASCHERA: Se vuoi sapere, devi arrivare alla Città degli Smeraldi. Il grande Mago Oz...

MASCHERA: Ah! Che paura...

MASCHERA: Ti indicherà la via.

DORA: Il grande Mago?!

MASCHERA: Mettiti in viaggio. Da quella parte, all'orizzonte appare la città. Passa il tempo. Si avvicina l'autunno. L'inverno verrà...

MASCHERA: Brrrrr...

MASCHERA: Il Mago si mostrerà. Cerca Dora e troverai...

MASCHERA: Streghe, diavoli, fate e maghi...

MASCHERA: I misteri si sciolgono nello specchio dei laghi...

MASCHERA: Che bellezza! Che bellezza!

Le maschere regalano dei fiori e della frutta a Dora e la baciano. Serena, parte seguendo una via su una immaginaria mappa sospesa nell'aria.

DORA: Grazie.

TERZA SCENA

Lo Spaventapasseri

Nella scena vuota è rimasta l'attrice 2ª.

Entrano due figure scure, calzano delle maschere nere. Sembrano degli uccellacci, corvi.

Il più alto porta un bastone. Raccogliono i resti della festa, petali, frutta, dolci.

L'attrice 2ª cerca di mandarli via, intuendo un oscuro pericolo.

CORVO: Chi credi di spaventare eh?

Insieme inseguono l'attrice colpendola col bastone e la costringono a travestirsi di stracci. Diventa un fantoccio. Il viso nero di fuliggine, le vesti impagliate. Con forza, usando il lungo bastone, gli uccellacci impalano il malcapitato.

CORVO: Eccoti il benservito...

CORVO: Ecco...Forza facci paura ah! Ah!

CORVO: Spaventapasseri che non spaventa nessuno...

CORVO: Testa senza cervello non pensa!

CORVO: Non sa nulla, non ricorda nulla ah! Ah!

Entra Dora, alla sua vista gli uccellacci scappano veloci e vigliacchi.

QUARTA SCENA

Dora e lo Spaventapasseri

SPAVENTAPAS.: Buonagionata!

DORA: Hai parlato?

SPAVENTAPAS.: Certo... Come stai fanciulla?

DORA: Non c'è male, grazie... e tu come stai?

Lo Spaventapasseri, sempre immobile, cerca di esprimere la sua situazione penosa, tentando di muoversi.

DORA: Non ti puoi muovere?!

SPAVENTAPAS.: Non da solo. Se tu mi aiutassi...

Dora con molto amore aiuta il fantoccio a liberarsi della sua posizione. E' libero.

SPAVENTAPAS.: Grazie infinite. Chi sei?

DORA: Mi chiamo Dora. Sono in viaggio verso la Città degli Smeraldi. Domanderò al grande Oz di insegnarmi la via del ritorno...

SPAVENTAPAS.: Ritornare? Qui è meraviglioso...

DORA: Sì è tutto molto bello... Ma non voglio perdermi.

SPAVENTAPAS.: Io non conosco nè città, nè maghi. Io non so nulla. Tu hai smarrito la strada... A me manca il cervello. Non sono capace di pensare, di immaginare una storia, di inventare un gioco. Non posso nemmeno sognare. Non sono altro che stracci e paglia.

DORA: Ah! Mi fai davvero una gran pena.

SPAVENTAPAS.: Credi che, se venissi con te alla città degli Smeraldi, il Mago di Oz mi darebbe un pò di cervello?

DORA: Non saprei. Ma vieni pure con me, se lo desideri... Hai forse paura?

SPAVENTAPAS.: No. Io non conosco paura... Beh! C'è una cosa al mondo che temo...

Dora guarda lo Spaventapasseri con atteggiamento interrogativo.

SPAVENTAPAS.: ... Il Fuoco...

QUINTA SCENA

Dora e il Cavaliere di Latta

Irrompe sul fondo della scena il Cavaliere di Latta, brandendo una spada e combattendo contro le ombre. Poi si blocca improvvisamente, e si lamenta.

DORA: Sei tu che ti lamenti?

CAVALIERE DI

LATTA: Sono io

DORA: Che possiamo fare per te?

CAV.: Sono prigioniero del ferro arrugginito.

Lo Spaventapasseri invita Dora ad accarezzare le giunture dell'armatura. Insieme, con dolcezza, compiono l'operazione. Il Cavaliere si muove.

CAV.: Quale piacere! Ma come mai vi trovate da queste parti?

DORA: Siamo diretti alla città degli Smeraldi, per andare a trovare il grande Oz...

CAV.: Per quale motivo desiderate vedere il Mago?

DORA: Io voglio che mi faccia tornare a casa.

SPAVENTAPAS.: Io... desidero un pò di cervello... Non ho che paglia in capo!

CAV.: Credete che Oz possa darmi un cuore?

DORA: Io direi di sì.

SPAVENTAPAS.: Dimmi, come mai sei senza cuore?

Il Cavaliere di Latta comincia a raccontare.

CAV.: ... Ricordo era primavera. Tornavo da un'impresa valorosa, quando dall'alta torre di un castello udii dolci note... Alla finestra sbarrata una fanciulla bellissima, occhi azzurri, capelli lunghissimi. Mi innamorai, si innamorò.

Quale gioia sognarla sposa al mio fianco. Ma la poveretta non era libera. Una malvagia strega la teneva serva e prigioniera. Io alzai la spada in segno di sfida e allora dieci, cento, mille guerrieri la vecchia mi mandò contro. L'amore mi fece vincitore dei terribili avversari, ma nulla potei contro la magia.

Per incantesimo la mia fedele spada divenne nemica e cominciò, ribelle, impazzita, a colpirmi, tagliandomi a pezzi. Anche il mio cuore fu spezzato.

La strega cattiva mi tenne in vita e il mio scudiero mi portò da un fabbro, il quale mi rinchiusse in questa armatura, ma ahimè, senza cuore!

Rimasi a vagare per il mondo, non più amore, nè emozione. Solo. Abbandonato. E col tempo la ruggine sta diventando padrona del mio corpo.

DORA: Faremo il possibile perchè Oz ti dia un cuore!

I tre partono verso la città degli Smeraldi. I personaggi si "perdono" nel breve tratto e le tre attrici restano immobili contro le quinte.



SESTA SCENA

Dora e il Re degli animali

Entra l'attrice 4ª. Decide di partecipare all'avventura, di unirsi al gruppo come personaggio. Si traveste lentamente da re selvatico. Schiera la sua corte di animaletti giocattolo. Poi, per attirare l'attenzione, con un urlo risveglia le attrici che rispondono rientrando nei loro personaggi.

DORA: Che vergogna. Impaurire dei tranquilli viaggiatori.

RE DEGLI ANIMALI: Ma io...

DORA: Avete tentato di farlo, che codardo siete!

RE: Lo so. L'ho sempre saputo. Ma che ci posso fare?

DORA: Chi siete dunque?

RE: Sono il Re degli animali.

SPAVENTAPAS.: Un re?! Un re non dovrebbe essere così pauroso!

RE: Sono infelice. Le altre bestie che vivono con me s'immaginano che io sia coraggioso... Fuggono udendo il mio ruggito, mi credono il loro re, ma in verità ogni volta che incontro un pericolo il mio cuore comincia a battere forte forte...

CAV.: Macchè forse soffrirete di una malattia di cuore...

Il Re non risponde.

CAV.: Se è così, è la prova che voi possedete un cuore. Che felicità, io non ho cuore, nè sentimento.

SPAVENTAPAS.: Sire, e il cervello lo avete?

Il Re risponde con un cenno della testa.

SPAVENTAPAS.: Che fortuna! Io vado da Oz, il Mago, per chiedere ciò che mi manca. Il cervello appunto.

CAV.: Io domanderò un cuore.

DORA: Io lo supplicherò che mi rimandi nel mio mondo.

RE: Il Mago... Il Mago. Il Mago darà un pò di coraggio al Re degli animali...

Si rivolge agli altri come se chiedesse di unirsi a loro. Risposta affermativa. Si forma il gruppo.

Tutti guardano verso l'orizzonte, si fanno coraggio e partono verso la sospirata meta.

SETTIMA SCENA

Verso Oz

Come per gioco Dora, lo Spaventapasseri, il Cavaliere di Latta e il Re degli animali, partono verso la Città degli Smeraldi.

Lungo il viaggio incontrano un campo di papaveri, una spinosa foresta, una collina, un burrone e un fiume. Questi ostacoli sono superati in un'atmosfera serena, giocosa. Ognuno dei compagni di ventura dimostra la sua personalità singola e al servizio della piccola comitiva.

Infine ecco una grande vallata, la strada continua e porta verso la città.

DORA: Laggiù... all'orizzonte la Città degli Smeraldi. Siamo prossimi all'incontro con il grande Mago.

Tutti scorgono la città in lontananza, sono stanchi e felici. Si fa sera. Lentamente si distendono, aspettano la notte con i sogni negli occhi.

DORA: I miei riccioli neri sprofondati nel cuscino di piuma d'oca. Serena, dopo aver ascoltato la fiaba di ogni sera...

SPAVENTAPAS.: Un bambino mi dirà: "pensa e raccontami una storia inventata" "Sì, sì te la racconto" e felice immaginerò giochi fantastici, chiuderò gli occhi e sognerò.

CAV.: Quando riavrò il mio cuore canterò versi d'amore per la mia principessa.

RE: Tutti gli abitanti della mia foresta dormiranno sicuri e difesi dal loro coraggioso re.

Si addormentano.

Nel buio della notte corre veloce e tenebrosa la vecchia Strega.

OTTAVA SCENA

La Città degli Smeraldi

Le attrici allestiscono nella penombra una fantastica città di vetro e luci fatue. Dora cammina verso il Mago Oz. S'illumina il fondo e appare un'ombra gigantesca. E' Oz.

MAGO: Io sono il grande Oz! Perché sei qui?

DORA: Il mio nome è Dora. Una tempesta, un sogno o forse il destino mi ha spinto qui, nel tuo regno. Ho perso la via del ritorno. Qui è molto bello, ma non voglio abbandonare la mia terra.
Ho conosciuto degli amici sfortunati come me: il mio compagno Spaventapasseri non pensa, è senza intelligenza; il Cavaliere di Latta non può amare, non ha il cuore; quanto al Re degli animali ha paura ed è infelice. Grande Mago tu puoi aiutarci?

MAGO: Per ottenere qualcosa dal Mago è necessario dare qualcosa in cambio.

DORA: Cosa dobbiamo fare?

MAGO: Uccidete la vecchia Strega. Solo così sarà possibile chiedere ed essere soddisfatti.

DORA: Uccidere?! Noi non vogliamo fare del male a nessuno!

MAGO: Ascolta: il giorno torna dopo la notte, la primavera fa morire l'inverno, il tempo nuovo cancella il vecchio, non c'è scoperta senza sacrificio, nè desiderio esaudito senza prezzo. La vecchia si difenderà con tutta la sua forza, ti manderà contro mostri terribili e incantesimi malvagi. Ma ora va e non domandare di rivedermi finché non avrai assolto la tua missione.

Il Mago scompare. Dora rimane sola.

DORA: Amici di avventura dovremo affrontare la vecchia Strega e vincere tutti gli ostacoli che ci dividono da lei. Cattiva!



NONA SCENA

La lotta

Nel buio irrompe la Regina delle Tenebre.

REGINA: La vecchia mi manda ad oscurare il cammino alla fanciulla e ai suoi compagni.

Entra in scena il Re degli Animali.

RE: Questa è la mia battaglia.

Il Re schiera i suoi animalotti.

RE: Siamo in tanti e non ci fai paura.

REGINA: Ah! Ah! Questi ridicoli giocattoli. Io me li mangio. Ora tocca a te, Re dei miei stivali. Codardo. Mi fai ridere.

La regina distrugge gli animalotti, rincorre il Re per strappargli la coda, ma è lui con astuzia a togliere la coda alla Regina. Colpita e mortificata, smarrita e dolente, scappa urlando.

Il Re esulta, lo Spaventapasseri si avvicina festante. Ecco salire dagli inferi un diavolo munito di forcone.

DIABOLO: Io, servitore della strega, vi porto con me all'inferno.

Lo Spaventapasseri lo vuole affrontare, ma preferisce fingersi morto.

DIABOLO: Questo è già morto per la paura, anche gli altri faranno la stessa fine.

Il Diavolo quasi se lo mangia. Il nostro eroe lo prende in giro e alla fine, rubatogli il forcone, lo infilza. Il Diavolo fugge urlando.

Al grido di battaglia il Lupo Guerriero si getta nella mischia.

LUPO: Nessuno passerà.

Ad affrontarlo è il Cavaliere di Latta.

CAV.: In battaglia!

Inizia un duello, una danza delle spade.

Il Cavaliere di Latta sconfigge il Lupo.

LUPO: No, no vi prego, non fatelo...

CAV.: Raccogli le tue armi e vattene.

Entra volteggiando la vecchia. Si dimena, urla.

E' disperata. Sente che la sua fine è prossima.

Dora, per nulla impaurita l'affronta e comincia ad accusarla.

DORA: Vecchia strega. Ti aspettavo. Dunque sei tu che comandi le tenebre, i diavoli, i guerrieri. Tu mi tieni lontana dal mio destino. Maltratti le semplici creature. Imprigiona l'amore. Terrorizzi la natura. Io non ti voglio uccidere. Ma ti condanno vecchia. Il tuo tempo è finito!

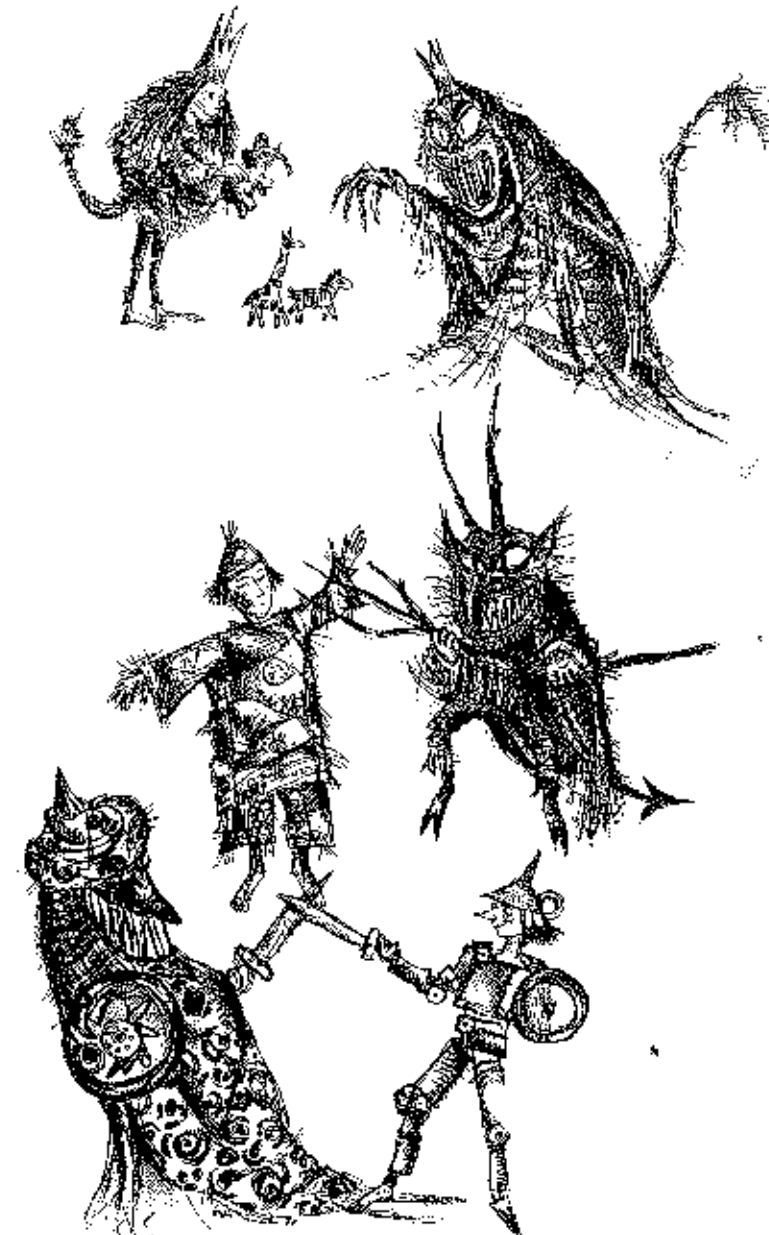
DECIMA SCENA

Fuori dalla magia... un po' d'acqua per dissetarsi

Dora si allontana dalla Strega, dalla storia, dallo spettacolo. Si toglie il costume. Attrice, in ginocchio, inquieta.

ATTRICE I': Sogni, incontri, il viaggio inquieto, compiti difficili, battaglie, sono stanca. Fuori dalla magia... Un po' d'acqua per dissetarsi.

Dora beve dell'acqua. Dietro la vecchia Strega, rimasta immobile, fanno capolino le altre attrici, osservano. Hanno sete, abbandonano la Strega che stramazza al suolo. Tutte si dissetano, sorridono, giocano contente.



UNDICESIMA SCENA

Il Mago dov'è?

Ad un certo punto le attrici capiscono che la vecchia Strega non c'è più, si è sciolta. Hanno ancora voglia di "giocare" a rappresentare la storia.

Corrono a travestirsi da personaggi. Dora, lo Spaventapasseri, il Cavaliere di Latta, il Re degli Animali, ritornano nella Città degli Smeraldi per cercare Oz. Trovano una scatola magica da cui fanno uscire una marionetta che si muove coi fili: è il grande Mago.

Sottovoce i nostri protagonisti fanno delle considerazioni:

SPAVENTAPAS.: Il Mago dov'è?

DORA: E' un buffone, non rivedrò più la mia casa.

CAV.: E la sua voce? Non parla più! Senza cuore... per sempre.

RE: Il coraggio...

CAV.: Le nostre speranze...

DORA: Illusioni.

SPAVENTAPAS.: Mai avrò un cervello.

DORA: Un viaggio lungo e pericoloso, spinti dalle promesse di un fantoccio.

RE: Stracci.

SPAVENTAPAS.: Solo stracci...

I quattro amici, delusi dal finto mago, si allontanano. Ognuno pensa a sé e all'occasione perduta.



DODICESIMA SCENA

Lo specchio

Lo Spaventapasseri torna sui suoi passi, nella scatola c'è uno specchio, una coperta ricamata.

La mette in testa, lo specchio diventa un viso.

Danza. Gli altri si riuniscono. Cantano. Lo Spaventapasseri mostra lo specchio, Dora lo "indossa", chiama il Re degli Animali.

DORA: Ammira. Il Coraggio non è nelle battaglie mai combattute. Il coraggio è nel valore. Ammira. In te e solo in te sta la volontà di essere. In te sta il coraggio.

Il Re degli Animali si toglie il costume e diventa attrice 4°. Lei veste la coperta e mostra lo specchio al Cavaliere di Latta.

ATTRICE 4°: Guarda oltre le vesti e l'armatura.
Nessuno può strapparti l'amore e farlo prigioniero. Tu ami molto. Il tuo cuore è vivo e vola nel cielo come un aquilone vermiglio.

Il Cavaliere di Latta diventa attrice 3° e ripete il rito rivolta allo Spaventapasseri.

ATTRICE 3°: Specchiati. Sei curioso. Inventa, pensi e immagina. A molte persone è utile la tua intelligenza e la tua fantasia.

Anche lo Spaventapasseri si trasforma in attrice 2° e rivolta verso Dora.

ATTRICE 2°: Dora. Ammirati. La tua casa sono i ricordi, i colori, i suoni, i visi, gli incontri della tua storia. Il tempo. Tu porti con te la tua casa.

Dora diventa attrice 1°.

Le attrici osservano le cose intorno, gli oggetti che hanno usato. Poi ricomincia il gioco, la musica le accompagna verso nuove storie.

Il Mago fantoccio, rimasto senza vita, misteriosamente si alza e guarda sorridendo...

Fine

