

Quello che non ti ho detto

Un gioco di ruolo per due persone di cose non dette, storie d'amore e vite intrecciate.

Ideato e scritto da Arianna Sarti e Giorgio Mercatore per il Game Chef Pummarola Ediscion 2019.

Tema: amalgama.

Ingredienti: levitare e segreto.

<https://www.gamechefpummarola.eu/edizione-2019/>

Quello che non ti ho detto copyright © 2019 Arianna Sarti e Giorgio Mercatore. Tutti i diritti riservati.

Ai nostri amici Luca e Sara, che ci hanno dato l'idea per fare un gioco di storie d'amore usando un recipiente di vetro e della sabbia colorata.

Premessa

Quando una storia d'amore inizia, ci sono sempre tante speranze nell'aria; si è sempre troppo inebriati dell'altro e si perde di lucidità. Col tempo, si sta assieme e si riesce a costruire, talvolta a fatica, qualcosa di importante.

Spesso, poi, le storie d'amore vanno avanti, diventano davvero serie; alcune volte, a un certo punto, si interrompono. Sia che vadano avanti sia che si interrompano, spesso, le storie d'amore sono piene di non detti. A volte, ci si dà semplicemente troppo per scontati o si pensa che, tacendo, si possa evitare di ferire l'altro.

Ma le storie d'amore, sempre a volte, non reggono al peso di questi non detti. Oppure finiscono, e ci si pente di quello che non si è detto quando si sarebbe potuto: delle cose belle tenute per sé, oppure delle cose brutte che si sono dovute mandare giù per non ferire l'altro, e le quali ora si vorrebbe sputare fuori, come per togliersi il veleno da dentro.

Quello che non ti ho detto parla di questo: di quelle cose non dette, di perché le si sia taciute e di se sia valsa la pena tenerle per sé. Giocate e lo scoprirete.

Allestimento

Cosa serve per giocare

- 2 giocatori.
- Un contenitore di vetro trasparente alto, abbastanza largo da permettere a entrambi i giocatori di metterci dentro una mano (noi usiamo un contenitore cilindrico di vetro per lo zucchero).
- Sabbia sintetica di due colori (noi usiamo il bianco e l'azzurro).
- 2 recipienti, uno per giocatore, nei quali mettere la sabbia colorata.

- Foglietti di carta non adesivi dello stesso colore (il colore è indifferente, ma noi li usiamo bianchi).
- 2 matite e 2 gomme.
- Due bicchieri di plastica non trasparenti (noi usiamo quelli che si usano per giocare a Perudo, uno bianco e uno azzurro).
- Due dadi *Fate* di due colori diversi (noi ne usiamo uno bianco e uno azzurro). Potete usare anche due normalissimi dadi a sei facce: 1 e 2 contano come -, 3 e 4 come 0, 5 e 6 come +.
- Segnalini (il colore è indifferente, ma noi li usiamo azzurri).
- Un recipiente nel quale mettere i segnalini.

Preparare il tavolo

Mettete il contenitore alto di vetro al centro del tavolo. Date a ciascun giocatore un recipiente con dentro la sabbia sintetica di un colore (bianco e azzurro). Dategli anche il bicchiere da Perudo e il dado *Fate* dello stesso colore. Mettete al centro del tavolo la pila di foglietti di carta bianchi, da una parte, e un recipiente con dentro i segnalini azzurri, dall'altra.

Note poetiche

In qualunque momento, da adesso fino alla fine della partita, potete premiare l'altro giocatore con una nota poetica. Una nota poetica è un riconoscimento formale che voi, come giocatori, state dando all'altro giocatore. Potete premiare una sua idea, qualcosa che ha introdotto nella narrazione o come ha giocato il suo personaggio in una situazione specifica.

Le note poetiche non sono sindacabili e sta unicamente a voi decidere come e perché assegnarle. Non c'è limite al numero di note poetiche che potete assegnare, durante la partita. Il nostro consiglio è semplicemente quello di essere sinceri e di lasciarvi trasportare dall'istinto: se l'altro giocatore ha appena fatto qualcosa che, secondo voi, è semplicemente fantastica, premiatelo con una nota poetica.

Quando assegnate una nota poetica all'altro giocatore, prendete un segnalino azzurro dal recipiente al centro del tavolo e dateglielo. Lui lo metterà davanti a sé, vicino al foglietto sul quale sono annotati i dettagli del suo personaggio.

Nel finale, e solo nel finale, potrà accadere che siano le regole del gioco ad assegnarvi un paio di note poetiche. In quel caso, prendete voi stessi i segnalini azzurri dal recipiente al centro del tavolo.

Stabilire la situazione iniziale

Ora dovete decidere alcune cose:

- Dove vorreste che la vostra storia sia ambientata? La scelta migliore è scegliere la vostra città, o una città che entrambi conoscete.
- Quando? La scelta migliore è ambientarla ai vostri giorni.

Annotate questi dettagli su un foglietto e lasciatelo al centro del tavolo.

Creare i personaggi principali

Dopo aver discusso con l'altro giocatore di che genere di coppia volete giocare, prendete un foglietto di carta a testa e scrivete su di esso il nome del vostro personaggio. Annotate anche la sua età e il suo genere, poi descrivetelo in al massimo due o tre righe.

Mentre create i personaggi, continuate a parlare tra voi. Assicuratevi che l'altro giocatore sia al corrente delle vostre scelte e, alla fine della procedura, leggete tutto ad alta voce.

Non fate scelte che mettano l'altro giocatore a disagio: assicuratevi che il vostro personaggio sia di suo gradimento e che il suo sia di vostro gradimento.

Svolgimento

Il gioco si svolge in tre atti. In ogni atto, ci saranno due scene dedicate ai personaggi principali. Durante gli atti, dovrete tirare i dadi e terminare di giocare la scena a seconda dei risultati ottenuti. Alla fine del primo e del secondo atto, sarete chiamati a fare qualche scelta e a giocare un altro paio di veloci scene. Alla fine del terzo atto, farete delle scelte un po' diverse e giocherete l'epilogo della vostra storia d'amore.

Primo atto: Ci conosciamo

Il primo atto si intitola "Ci conosciamo" e si concentra sulla prima fase della storia d'amore, nella quale i due personaggi principali si conoscono e stanno muovendo i primi passi della loro relazione.

In ogni atto ci sono due scene. La prima scena viene impostata dal primo giocatore che ha un'idea su come iniziare, la seconda dall'altro giocatore.

Scene

Gli atti sono composti dalle scene. Le scene vanno inquadrare, che è un termine registico applicato al gioco di ruolo. Vale a dire che il giocatore che deve inquadrare la scena deve dire chi è presente, dove si svolge la scena, quando e cosa accade nei primi momenti.

I personaggi principali devono sempre essere presenti nelle scene, perché il gioco parla della loro storia d'amore assieme.

Personaggi secondari

Se in una scena vengono introdotti dei personaggi secondari, vale a dire qualunque altro personaggio rispetto ai personaggi principali, prendete un foglietto e appuntate su di esso il nome, l'età e qualche dettaglio su quel personaggio. Mettete il foglietto al centro del tavolo, in modo che sia facilmente accessibile a entrambi i giocatori.

Cercate di riutilizzare i personaggi vecchi, se ha senso. Non create un nuovo personaggio, se ne avete già uno vecchio che può fare al caso vostro anche in questa situazione.

Ci sono anche le comparse: personaggi la cui interazione con i personaggi principali è così blanda e breve che non vale nemmeno la pena di dargli un nome. Se un personaggio non ha un nome e non ha un volto, non annotatelo su un foglietto. Annotare i personaggi sui foglietti serve per ricordarseli; quindi, non annotate personaggi che non abbia senso ricordare.

Autorità solitarie e in tandem

L'autorità sui personaggi principali è detenuta in solitario da ciascun giocatore. Vale a dire che io posso dire cosa pensa, dice e fa il mio personaggio, ma non posso dire cosa pensa, dice e fa il tuo. Ogni tanto è possibile che noi si sconfini amichevolmente, ossia senza intenzione di arrogarci decisioni importanti, sull'autorità in solitario dell'altro giocatore, e questo non è quasi mai problematico. Nel caso lo sia, l'altro giocatore ce lo dirà, e noi dovremo fare un passo indietro rispetto alla sua autorità solitaria.

L'autorità sui personaggi secondari, invece, è detenuta "in tandem" dai due giocatori. Vale a dire che ciascuno di voi può dichiarare cosa un personaggio secondario pensa, dice e fa. Siccome non c'è cosa più triste del cantarsela e suonarsela da soli, cercate di giocare voi i personaggi secondari quando è il personaggio dell'altro giocatore a interagire con essi, e viceversa.

Anche l'autorità sul resto del mondo, su come appaiono i luoghi, sul tempo atmosferico, su cosa succede nelle scene, sugli eventi esterni che intercorrono, ecc. è detenuta da entrambi giocatori in tandem.

Il cuore della scena

Le scene vedranno al centro la storia d'amore dei personaggi principali. Quando una scena comincia a farsi interessante, abbiamo già visto cosa sta accadendo e ci chiediamo come dovrebbe andare a finire, allora, probabilmente, abbiamo raggiunto il cuore della scena.

Un giocatore può segnalare quando, secondo lui, il cuore della scena è stato raggiunto, prendendo il bicchiere con dentro il dado del suo colore e spingendolo verso il centro del tavolo. Quando tutti e due i giocatori hanno spinto al centro del tavolo il loro bicchiere con dentro il dado, allora il cuore della scena si considera raggiunto.

Può succedere che un giocatore spinga avanti il bicchiere e che l'altro lo imiti subito dopo, oppure può accadere che un giocatore spinga avanti il bicchiere e che l'altro continui a giocare senza spingere avanti il suo bicchiere. Questo significa che, per il secondo giocatore, la scena non è ancora maturata abbastanza, e che vuole giuocarla ancora un po' prima di raggiungerne il cuore.

Quando avete raggiunto il cuore della scena, prendete il vostro bicchiere, agitate il dado al suo interno e sbattetelo sul tavolo, sollevando il bicchiere in modo da vedere il risultato senza che l'altro giocatore possa vederlo.

In questo gioco, non avete il pieno controllo del vostro personaggio. A un certo punto, dal cuore della scena in avanti, ci sarà un elemento di casualità dettato dal dado, che darà una direzione chiara a ciò che il personaggio prova:

- Se il tuo dado mostra un +, allora vuol dire che il tuo personaggio, in questa scena, sta provando un pensiero positivo nei confronti dell'altro personaggio.

- Se il tuo dado mostra un -, allora vuol dire che il tuo personaggio, in questa scena, sta provando un pensiero negativo nei confronti dell'altro personaggio.
- Se il tuo dado mostra uno 0 (faccia vuota), allora vuol dire che il tuo personaggio, in questa scena, sta provando un pensiero riguardante la sua vita futura assieme all'altro personaggio.

Il punto è che, qualunque sia il risultato del dado, tu non puoi fare esprimere direttamente al tuo personaggio quello che sta provando. Questo è un gioco che parla di ciò che non diciamo durante le storie d'amore: a volte sono cose belle, a volte sono cose brutte. A volte ci pentiamo di non averle dette, e vorremmo tornare indietro per dirle; altre volte ci chiediamo perché siamo stati così stupidi da non dire quelle cose quando valeva la pena farlo, o quando era proprio il caso di farlo. Questo non ha importanza: provate a immaginare perché il vostro personaggio non sta palesando quel pensiero, quella sensazione, solo in un secondo momento. Fatene tesoro e usatelo per capire chi è il vostro personaggio, ma i suoi pensieri non detti sono, appunto, non detti.

Conclusione della scena

Terminate di giocare la scena facendo agire il vostro personaggio come volete, preferibilmente in accordo ai suoi pensieri, ma ricordatevi che, in nessun caso, può rendere manifesto palesemente quello che sta provando.

Una volta che, secondo voi, la scena ha esaurito il suo potenziale drammatico, prendete il vostro bicchiere con sotto il dado dal centro del tavolo e portatelo vicino a voi. Quando tutti e due i giocatori l'avranno fatto, vuol dire che la scena potrà concludersi.

Se uno solo dei giocatori ha riportato il bicchiere vicino a sé, significa che, per l'altro giocatore, non è ancora giunto il momento di chiudere la scena. Assecondatelo fino a quando non avrà tratto a sé il suo bicchiere e, quindi, fino a quando la scena non possa considerarsi conclusa anche per lui.

Pensieri sepolti nel tempo

Alla fine di ogni scena, ciascun giocatore scrive su un foglietto il pensiero del suo personaggio che non ha espresso durante la scena. Cercate di essere sintetici e occupate al massimo due o tre righe, ma siate incisivi.

Piegate i foglietti in quattro e arrotolateli su sé stessi, come se fossero dei filtri per le sigarette fatti a mano. Metteteli nel recipiente di vetro. Il giocatore che ha inquadrato la scena, versa la sabbia sintetica del suo colore fino a coprire completamente i foglietti arrotolati.

La seconda scena

La seconda scena di ogni atto è impostata dall'altro giocatore. Si svolge sempre nel medesimo intervallo temporale; per esempio, per il primo atto ("Ci conosciamo") nella fase della storia d'amore nella quale i due personaggi si conoscono.

Scelte significative

Dopo aver giocato la seconda scena dell'atto, i due giocatori sono chiamati a una scelta: possono scavare nel passato o guardare al futuro. Ciascuno compie la scelta per conto suo.

Quando scegli di scavare nel passato, l'altro giocatore ruota il cilindro di vetro al centro del tavolo, di modo che tu non possa più facilmente identificare dove sono finiti i foglietti arrotolati scritti da te e quelli scritti da lui. Poi, devi voltarti dall'altra parte, infilare la mano nel cilindro di vetro e prelevare uno dei foglietti arrotolati che custodisce un pensiero non detto proveniente da una delle scene giocate in precedenza. Sei moralmente tenuto a pescare il primo foglietto che incontra la tua mano. Non importa se peschi un foglietto dagli strati di sabbia dell'atto attuale o da uno di quelli precedenti: pesca il primo foglietto incontrato dalla tua mano.

Una volta pescato il foglietto, aprilo e leggilo.

Se custodisce un pensiero non detto del tuo personaggio, inquadra una breve scena nella quale metti l'altro personaggio nella condizione di venire a conoscenza del tuo pensiero non detto. In queste scene non è necessario che sia presente il tuo personaggio. L'altro giocatore, invece, deve mostrare come reagisce e rendere chiaro come si sente il suo personaggio riguardo a questa nuova rivelazione.

Se, invece, custodisce un pensiero non detto dell'altro personaggio, consegnalo all'altro giocatore e lascia che sia lui a inquadrare la scena, mentre tu giocherai il tuo personaggio e renderai esplicito come si sente il tuo personaggio riguardo alla nuova rivelazione.

Quando, invece, scegli di guardare al futuro, inquadra una breve scena nella quale rendi palese all'altro personaggio che sei disposto a fare un passo in avanti nella storia d'amore con lui. L'altro personaggio, invece, mostrerà come il suo personaggio reagisce a questo tentativo di passo in avanti e cosa sta provando.

Una cosa importante: l'altro personaggio accetta sempre, almeno esteriormente, di proseguire la storia d'amore, indipendentemente da come si senta realmente o dei dubbi che potrebbe conservare dentro di sé. Anche per questa ragione, cercate sempre di ritrarre i vostri personaggi come delle persone che possono commettere errori, che possono essere ingiuste, che possono meritare del biasimo, sì, ma sempre come persone. Rendete possibile e plausibile amarle, per l'altro personaggio.

Una volta prese queste decisioni e giocate anche queste due ultime brevi scene, se avete appena giocato il primo o il secondo atto, passate all'atto successivo. Se, invece, avete appena giocato il terzo atto, passate al finale.

Secondo atto: Stiamo insieme

Il secondo atto si intitola "Stiamo insieme" e parla di quella fase della storia d'amore tra i due personaggi principali nella quale è chiaro che la loro relazione sia diventata qualcosa di ufficiale e concreto. Se il primo atto è dedicato al conoscersi e all'accettarsi, il secondo è dedicato al comprendersi sempre di più e, magari, a cominciare a gettare delle basi solide e durature.

Per il resto, il secondo atto si svolge, meccanicamente, in maniera identica al primo.

Il tempo passa negli occhi di chi guarda

Tra un atto e l'altro, può passare un intervallo di tempo variabile. Può trattarsi di giorni, settimane, mesi, anni, decenni. Cercate soltanto di far passare un lasso di tempo che sia plausibile e che stia bene a entrambi i giocatori.

Fotografie ingiallite

Se, nel secondo o nel terzo atto, inquadrare una scena che ritrae un luogo o un personaggio secondario che avete già visto in uno degli atti precedenti, mostrate chiaramente come questo sia cambiato nel tempo. Insomma, il tempo non passa solo per i personaggi principali. Mettete qualche pennellata qua e là per farlo vedere.

Terzo atto: Viviamo insieme

Il terzo atto si intitola “Viviamo insieme” e parla di quel grande passo di una storia d’amore attraverso il quale i due amanti decidono di vivere assieme. Probabilmente, il matrimonio sarà la scelta più banale e tradizionale, e forse è proprio quella che sta bene nella vostra partita, ma non dovete per forza mirare a quello. Assicuratevi di scegliere un “grande passo” che appaghi esteticamente entrambi i giocatori, ma una cosa è certa: da adesso, e almeno per un lasso di tempo significativo, le vite dei personaggi saranno profondamente intrecciate.

Per il resto, il secondo atto si svolge, meccanicamente, in maniera identica al primo, tranne che per la parte finale.

Alla fine del terzo atto

Anche alla fine del terzo atto sarete chiamati a fare delle scelte significative, per certi versi simili a quelle che avete già fatto nei due atti precedenti.

Terminata la seconda scena del terzo atto, ciascun giocatore, individualmente, ha due scelte: scavare nel passato o accettare l’altro anima e corpo. Non comunicate la decisione all’altro giocatore: scrivetela su un foglietto e tenetelo nascosto fino a che anche l’altro giocatore non ha fatto la sua scelta annotandola su un foglietto. Poi voltate i due foglietti assieme e comunicatevi le rispettive decisioni.

Se hai scelto di scavare nel passato, segui le stesse regole che hai seguito alla fine del primo e del secondo atto. Ma, stavolta, dopo aver scavato nel passato, puoi sempre decidere di accettare l’altro anima e corpo anche in un secondo momento, ma in questo caso non aggiungi alcuna nota poetica al tuo totale.

Se, invece, hai scelto di accettare l’altro anima e corpo, significa che, se fosse per il tuo personaggio, starebbe con lui per sempre, senza se e senza ma. Aggiungi due note poetiche al tuo totale.

Nel caso in cui entrambi i giocatori scelgano di scavare nel passato, questo significa che possono comunque scegliere di accettare l’altro anima e corpo in un secondo momento. In questo caso, segnate la vostra scelta su un foglietto di carta e rivelatela all’altro giocatore solo quando anche lui ha fatto la sua scelta e l’ha annotata a sua volta.

Finale

Accettarsi anima e corpo

Se, prima o dopo aver scavato nel passato per l'ultima volta, entrambi i giocatori hanno scelto di accettare l'altro anima e corpo, allora la storia d'amore tra i due personaggi principali non avrà fine, se non con la morte di uno dei due, o entrambi.

Il giocatore che ha accumulato più note poetiche narra un siparietto romantico che mostri come la storia d'amore continui come se qualcuno ci avesse messo sopra la scritta "E vissero per sempre felici e contenti". Deve altresì mostrare come un pensiero non detto del suo personaggio venga a galla, aggiungendo all'epilogo una sfumatura positiva. Può trattarsi di un pensiero positivo sull'altro personaggio o sul loro futuro assieme, oppure come un pensiero negativo si riveli per lui non vero o venga, alla fine superato. Non importa se il pensiero non detto sia conservato in un foglietto già pescato o ancora custodito nella sabbia.

Se entrambi i giocatori hanno scelto di accettare l'altro anima e corpo prima di aver scavato nel passato nel terzo atto, ognuno dei giocatori appone il suo "fiocco rosso" sulla narrazione iniziata da chi aveva più note poetiche, mostrando come un pensiero non detto del suo personaggio venga alla fine a galla, aggiungendo all'epilogo una sfumatura positiva. Questo significa che, in questo caso, il giocatore con due note poetiche esprime due "fiocchi rossi", uno durante la narrazione iniziale del finale e uno in un secondo momento, possibilmente lasciando prima apporre anche all'altro giocatore il suo fiocco rosso.

Se, invece, uno o entrambi i giocatori hanno scelto di accettare l'altro anima e corpo solo dopo aver scavato nel passato anche nel terzo atto, il giocatore che ha fatto quella scelta appone un "fiocco nero" sulla narrazione, mostrando come un pensiero non detto del suo personaggio venga alla fine a galla, aggiungendo all'epilogo una sfumatura negativa. Può trattarsi di un pensiero negativo sull'altro personaggio che si rivela fondato ai suoi occhi, oppure di un pensiero positivo sull'altro personaggio o sul loro futuro assieme che si rivela per lui sbagliato o illusorio.

Vite separate

Se almeno uno dei due giocatori non ha scelto di accettare l'altro anima e corpo, allora la storia d'amore tra i due personaggi principali non può proseguire finché morte non li separi.

Il giocatore che ha accumulato più note poetiche narra un epilogo per la storia d'amore che mostri come e perché, a un certo punto, le vite dei due protagonisti si separino.

Se uno dei due giocatori aveva scelto di accettare l'altro anima e corpo, sia subito sia dopo aver scavato nel passato per l'ultima volta, appone un "fiocco rosso" sulla narrazione. Deve mostrare come un pensiero non detto del suo personaggio venga a galla, aggiungendo all'epilogo una sfumatura dolceamara. Può trattarsi di un pensiero positivo sull'altro personaggio o sul loro futuro assieme, oppure come un pensiero negativo si riveli per lui non vero o venga, alla fine superato.

Se, invece, il giocatore ha scavato nel passato, ma non ha voluto accettare l'altro anima e corpo, appone un "fiocco nero" sulla narrazione. Deve mostrare come un pensiero non detto del suo personaggio venga a galla, aggiungendo all'epilogo una sfumatura ancora più amara. Può trattarsi

di un pensiero negativo sull'altro personaggio che si rivela fondato ai suoi occhi, oppure di un pensiero positivo sull'altro personaggio, o sul loro futuro assieme, che si rivela per lui sbagliato o illusorio. Questo vale per entrambi i giocatori, sia quello che ha narrato l'inizio dell'epilogo negativo sia l'altro.

Versare la sabbia

Se, nel finale della vostra storia, i personaggi condividono la propria vita fino alla fine, ora prendete ciascuno il proprio recipiente con la sabbia colorata rimasta e versatelo assieme all'altro giocatore nel cilindro al centro del tavolo, in modo che i due colori si mischino mentre versate la sabbia.

Se, invece, nel finale, i vostri personaggi hanno separato le proprie vite, prendete uno alla volta il cilindro alto al centro del tavolo e versate approssimativamente metà sabbia nel vostro recipiente di sabbia personale, poi datelo all'altro giocatore affinché faccia altrettanto.

Sia che la storia d'amore finisca bene sia che finisca male, questa è la sostanza delle storie d'amore: sporcherete la vostra sabbia con quella dell'altro. Alla fine, sarete una cosa sola, oppure porterete per sempre qualche granello dell'altro dentro di voi, e i vostri e i suoi non detti.

Conclusione della partita

Ora la narrazione in senso stretto è finita, ma il gioco ha ancora qualcosa da darvi. Dovreste parlare delle vostre scelte e di come pensate sia andata la partita. Se volete, potete rivelarvi i pensieri non detti che il vostro personaggio ha avuto e che non sono mai emersi nella narrazione.

Se volete, potete anche rispondere ad alta voce alle seguenti domande, dal punto di vista del vostro personaggio, dibattendo poi delle risposte con l'altro giocatore:

- Amavi davvero l'altro personaggio oppure avevi solo paura di restare da solo?
- Se potessi tornare indietro, cambieresti qualcosa?
- Perché hai deciso di passare (o di non passare) la tua vita con l'altro personaggio?

E con questo il gioco finisce. Speriamo che l'esperienza sia stata di vostro gradimento.

Come abbiamo usato il tema e gli ingredienti

Crediamo che il gioco parli della vita congiunta di due persone e questa ci sembra un'ottima metafora tematica per il concetto di *amalgama*. La sabbia è lì a rafforzare simbolicamente e meccanicamente quel tema. Quando si versa all'inizio, le strisce che si formano rappresentano le vite dei due amanti ancora separate; quando si versa assieme, alla fine, se i due staranno assieme "per sempre", la sabbia mischiata è lì a rappresentare la loro unione, il loro *amalgama*; se le loro vite si dividono, ognuno porta in sé un po' dell'altro: anche questo è un modo per esprimere quello che ai nostri occhi è il grande e poetico *amalgama* rappresentato da tutte le storie d'amore.

Abbiamo usato *levitare* come ingrediente, per esempio, nel continuo elevarsi del livello della sabbia colorata. Lo abbiamo usato nel passaggio dei tre atti, che sono un diventare sempre più impegnativa e totale della storia d'amore. Quando si decide di guardare al futuro, a nostro avviso,

anche quello è un levitare della storia d'amore, un lasciarsi innalzare verso un futuro possibile e, forse, più bello. Quando si accetta l'altro anima e corpo, è lo stesso levitare che ci porta quella scelta. Anche le note poetiche, a nostro avviso, servono per fare in qualche modo levitare il potenziale poetico e melodrammatico della storia. Non l'abbiamo interpretato in senso letterale, perché ci sembrava molto meno poetico e interessante.

Abbiamo usato segreto come ingrediente in tutto ciò che riguarda le cose non dette delle storie d'amore. Tutto il gioco si basa su quei non detti, e sul loro venire a galla, oppure no. Se la storia finisce bene, quei non detti sono lì a dare sfumature positive o negative alla storia; se finisce male, sono lì a dimostrare che non poteva andare diversamente o a mostrare cosa sta nel cuore di chi, in fondo, in quella storia d'amore ci sperava e ci credeva davvero. Abbiamo pensato che un gioco di segreto in quanto non detto fosse più interessante e quotidiano per ciascuno di noi di un gioco di segreti rivelatori e sensazionali, che a volte danno solo un cattivo gusto alla storia.