

# LA SFIDA: ARACNE e ATENA 2024

## (Caratteri femminili a confronto...

### Personaggi:

NARRATORI: Marilù, Anna, Chiara, Marta A, Marta S.

ATENA (Dea della tessitura): Priscilla

ANCELLA DI ATENA: Marta A

ARACNE (Fanciulla abilissima tessitrice di Arazzi): Viola.

HARI (Miglior amica di Aracne): Hari

IDMONE: (Padre di Aracne, apprezzato tintore) Samu.

INFORMATORI DI ATENA: Pietro e Gabry.

GLI ABITANTI DI COLOFONE: Chiara, Anna, Marilù, Marta S, Marta A, AV2

RAGNI: nomi di gioco circo mercoledì

PICCOLI TESSITORI: Gioco Circo lunedì

### MUSICHE:

FROZEN TEARS (Lacrime ghiacciate) ok Pietro???

NO MORE FRAGIL (Non più fragile) ok Pietro???

FANTASIE E FOLLIA ok Pietro???

CRAZY ok Pietro???

TEMPESTA (ANNA) ok Pietro???

GU(giudizio universale)

ON MY SIDE

GOOD EVIL (Buono o Cattivo)

ALONE TOGHETER (Da solo insieme)

ALL TOGHETER

LACRIME DI FOLLIA

IT'S OK

EMPTY (Vuoto)

**Materiale:** Tanti tessuti non appesi, pezzi di tessuto più corti, Mucchi di tessuti. ragnatele giganti.

-TNT Tessuto non tessuto per le ragnatele tipo Slava da portare fino al pubblico.

-Schermo per le proiezioni. Proiettore.

-Viola calze nere molto lunghe sulle braccia e gambe per la donna ragno.

-Un microfono a gelato con asta montato accanto alla tastiera per i narratori.

-Rotolino che fa uscire dalla bocca Ruffino

-TROVARE STOFFE ROSSE

-Libro grande di Ginevra

-Costume di Atena e Aracne

## **Mancano:**

NUMERO GIOCO CIRCO MERCOLEDI: Pedalò, mettere nella sequenza un po' di acrobatica.

# LA SFIDA: ARACNE e ATENA 2024

## INIZIO:

Inizia la musica. Occhio di Bue su Chiara e Marta S. che sfogliano un libro

## TESSUTI: (MUSICA MARILU': FANTASIE E FOLLIA)

(Chiara, Marta S, Marta A, Priscilla) Basso: Pietro

Buio

MARILU': Ci troviamo a Colofone, una città della Lidia, famosa per la produzione di tessuti tinti con la porpora.

ANNA: Ecco Idmone apprezzato tintore.

(Piccolo sottofondo musicale mentre arriva Idmone in monociclo)

MARILU': Buongiorno Idmone, come va?

SAMU: Bene, grazie.

ANNA: Qual'è il lavoro da fare oggi?

SAMU: Oggi c'è da tessere molti tessuti, che ci hanno richiesto dalla lontana Creta ... AL LAVORO!

(Batte le mani per chiamare gli altri e fa trick con il monociclo)

Entrano (Marta S, Viola, Chiara) con fazzoletti e diabli, Samu batte le mani e chiama gli altri in monociclo.

## MONOCICLO: (MUSICA REGISTRATA: Rough Landing Klaus Waldeck).

Priscilla, Anna, Marilù, Marta A, Pietro, Samu, Gabry, Hari si scambiano i fazzoletti).

MARILU': Idmone ha una figlia di nome Aracne, cresciuta in mezzo a stoffe e tele che è diventata abilissima nel tessere.

Idmone dov'è tua figlia Aracne?

VIOLA: Sono qui!

ANNA: E lei chi è? (Indicando Hari)

HARI: Sono la sua migliore amica. (Entrambe ridono)

CHIARA: Aracne sapeva intrecciare fili sottilissimi, e le scene raffigurate nei suoi arazzi erano ricche di dettagli e di particolari.

MARTA S: Era così orgogliosa della sua bravura che.... iniziò a vantarsi...

VIOLA: So tessere e ricamare meglio di chiunque altro, persino della Dea Atena.

HARI E VIOLA: Dea dell'arte della tessitura, inventrice del telaio e protettrice degli artigiani. (Ridono)

**FAZZOLETTI GIOCO CIRCO LUN: (MUSICA MARILU' e ANNA: TEMPESTA)**

(Coreografia dove si lanciano divertendosi i fazzoletti insieme ad Aracne e HARI da legare o inglobare al numero di acrobatica e danza che viene dopo)  
**+TESSUTI AV2**

**ACROBATICA e DANZA: (MUSICA REGISTRATA: Cakewalk di Ezechieel Pailhes). TUTTI**

Aracne è Abilissima. Scena di danza di gruppo con lancio di fazzoletti colorati.

Sequenza a 2 Marilu e Viola

Sequenza a terra dei Brasiliani

Sequenza Marta

**PODIO:**

Viola, Anna, Marilù. Fazzoletti tra le dita dei piedi.

Fine scena VIOLA fa la verticale e cade dall'altro lato presa dalle ragazze.

Luce su Marta A e Chiara che sfogliano le pagine di un grande libro.

MARTA A: Ben presto la fama di Aracne e della sua perizia varcò i confini della Lidia.

CHIARA: Di paese in paese, si propagò in tutto il mondo conosciuto, fino a giungere alle orecchie di Atena, ma ecco che arriva...

TUTTI: Atena!

**HULA HOP MARTA S: (MUSICA MARILU': Stacchetto per l'entrata di Atena + CRAZY). BASSO: Pietro**

Luce: Marta S in posizione, Atena e la sua ancella che le tiene il mantello entrano in scena. L'ancella va a caricare Marta S e sventola Atena che si siede nell'amaca e aziona Marta S con il telecomando. Poi Marta finisce la carica e Atena prova con il telecomando a farla ripartire ma niente sbatte il telecomando e dice:

PRISCILLA: Ah, questi giochetti umani non funzionano mai.

**PALLINE: (MUSICA REGISTRATA: Uno, dos...Heisenberg di Klaus Waldeck+Athena Sebastian Angel (Entrata Atena)**

(Entra Marilù con gli AV2 da un lato sequenza palline e palline nelle orecchie per ascoltare

Entra Gruppo Artistico sequenza palline.

Onda fino ad arrivare a PIETRO. Sequenza di Priscilla. (attacco musica)

TUTTI ascoltano con le 3 palline su un orecchio in gruppo dietro a Priscilla, Pietro e Gabry:

PIETRO E GABRY: Buongiorno Atena, sua magnificenza, molto magnifica, sempre più magnifica, super magnifica, magnificissima, magnificissimissima....

(Priscilla interrompe quello che sta facendo e li guarda ).

PIETRO: Mia signora qua la gente mormora, ci sta una ragazza brava molto brava, bravissima, ma (pausa e dito indice verso l'alto) irrispettosa della sua magnificenza...

PIETRO E GABRY: molto magnifica, sempre più magnifica, super magnifica, magnificissima, magnificissimissima....

(Priscilla li guarda e loro si interrompono)

PRISCILLA: Ditemi, io devo sapere...

GABRY: La ragazza si vanta e quanto si vanta...

PRISCILLA: Si vanta di cosa?

PIETRO: Si però poi non è che se glie lo diciamo poi sua magnificenza si arrabbia?

PRISCILLA: Parlate senza timore...

GABRY: Siamo sicuri? Io un pò di timore ce l'ho...

(Priscilla li guarda brutto)

PIETRO e GABRY: Ok, ok, va bene.

PIETRO: Aracne si vanta di essere più brava nella tessitura di sua magnificenza...

PIETRO e GABRY: molto magnifica, sempre più magnifica, super magnifica, magnificissima, magnificissimissima....

PRISCILLA: Che cosa? Una semplice mortale? Come osa vantarsi di essere più brava di me!

(Urlo con microfono distorto e Proiezione di Fulmini e saette

TUTTI LANCIANO IN ARIA LE PALLINE E CADONO DISTESI A TERRA eccetto Priscilla e Pietro e Gabry).

PIETRO: Ecco lo sapevo che s'incazzava...

(Priscilla lancia le palline addosso a Pietro e Gabry.)

PIETRO E GABRY: Aia! AIA! Sua magnificenza, molto magnifica, sempre più magnifica, super magnifica, magnificissima, magnificissimissima.... la prego SI CALMI

PRISCILLA: Farò visita ad Aracne per capire se è vero quello che si mormora... BUIO

**TESSUTI: (MUSICA REGISTRATA: Hermes di Sebastien Angel)**

(Viola, Marilù, Hary, Anna) BUIO

Marta S: Atena Assunse l'aspetto di una vecchietta e si presentò a casa della ragazza.

Porta con i tessuti.

Atena bussa e Aracne e Hari la invitano ad entrare a gesti, mostrano le opere alla vecchietta: Aracne batte le mani entrano Samu, Gabry e Pietro in Skateboard e mostrano i fazzoletti colorati intrecciati e il Filo Teso.

**FILO: (MUSICA MARILU': NO MORE FRAGIL, Non più fragile)**

(Il filo agghindato con tanti fazzoletti colorati viene mostrato come un'opera e le persone salgono mentre Viola le indica come mostrasse le sue opere).  
Basso Pietro.

Luce sul pianoforte.

MARILU': Atena, alla vista delle opere della ragazza, rimase sinceramente colpita dalla loro bellezza.

ANNA: La irritava però la superbia di Aracne che, mentre le mostrava i suoi lavori, continuava a vantarsi di sapere tessere meglio di chiunque altro.

VIOLA: Avete visto signora quanto sono brava, so tessere e ricamare meglio di chiunque altro persino della Dea Atena.

HARY E VIOLA: Atena, Dea dell'arte della tessitura, inventrice del telaio e protettrice degli artigiani. (Ridono)

(Allora la dea, irritata per tale mancanza di rispetto, riprese le sue vere sembianze. Tutti si inginocchiano)

PRISCILLA: Io sono Atena. (Proiezioni: Fulmini e saette).

Ragazzina smettita di affermare di essere più brava di me.

VIOLA: Ma è vero.

HARI: Vi propongo una sfida: entrambe tesserete una tela per vedere chi è la più brava.

(Atena, sorpresa da tanta sfrontatezza)

PRISCILLA: Tu stai rischiando la pelle.

(Le punta il dito in faccia, microfono distorto)

Accetto la sfida!

BREAK DANCE

**TELECRONACA DELLA GARA: (MUSICA MARILU': IMPRO)**

(Si prepara la sfida con Gruppo artistico che fanno la tifoseria con trombette e fazzoletti, massaggiano e incitano i ragazzi che faranno i tessuti.

AV2 entrano in scena correndo come un gruppo di atleti che si stanno scaldando).

MARILU': Buongiorno a tutti e benvenuti alla gara del secolo dove si sfideranno una semplice mortale ARACNE e la Dea dell'olimpo ATENA.

TIFO: Aracne, Aracne. Atena, Atena.

MARILU': Ci siamo i concorrenti sono pronti:

Pronti, Prontissimi, Via!

TIFO: Aracne, Aracne. Atena, Atena.

(Atena e Aracne ad ogni persona che scende dai tessuti la mettono in posa così da creare le due opere).

RAP FORZA ARACNE (Marilù e Anna vestite da rapper Greci)

“Dai Atena, sei una scema ti rubiam pure la cena  
ti calciamo il fondo schiena cara Atena mi fai pena  
guarda Aracne che ti mena e ti ruberà la scena  
pensi d'esser la regina ma sei solo una meschina  
pari come una santina ma sei solo un'assassina  
nel mio fianco sei la spina e ti chiudo in cantina  
credi di esser la sovrana ma sei una melanzana  
porti al collo la collana seppur sei una ciarlatana”

Atena guarda brutto..

RAP FORZA ATENA

“Aracne sei stressante, impertinente e pesante  
vuoi convincere la gente ma sei solo una perdente  
sei talmente imprudente che ci fai cariar un dente  
dai Aracne ma che fai, non vedi quanto sei nei guai  
Atena non rispetti mai, e le sue ire attirerai  
tutta la stima perderai e come un ragno morirai  
tu ti metti sempre in posa ma sei solo vanitosa  
sei nervosa sei scontrosa e anche sei metamorfosa”

ANNA: Tessere è un'arte lenta e difficile.

MARILU': Guardate le dita di Aracne come si muovono veloci!

Riusciranno mai a battere quelle divine di Atena?

ANNA: Guardate si cominciano a distinguere le figure!

MARILU': Wow, Atena sta rappresentando i dodici dei e le loro imprese



nel punire gli uomini.

ANNA: Un soggetto alquanto complicato!

MARILU': Oddio Aracne ha optato per i tradimenti tra gli dei!

Che ridicoli mostrano debolezze e capricci nei loro amori con i mortali. (Due che si baciano)

ANNA: Che impertinente! Chissà cosa dirà Atena... (Marilù e Anna mandano Bacini)

PRISCILLA: Zitte!!!

(Tutto si interrompe).

MARTA S: Che entrino i giudici!

**PALLE DEI GIUDICI: (MUSICA REGISTRATA: Daydream in blue, Instrumental di I Monster )**

(Entrano i giudici con la parrucca devono essere comici: Gabry, Pietro, Samu, Marilù. Tutti in fila con le due palle: Ogni giudice dà la sua preferenza. Alla fine della votazione si solleva in alto il vincitore che sarà Aracne)

PRISCILLA: Ora Basta! (Parla con l'Eco)

(Atena butta a terra tutti i ragazzi che compongono l'opera di Aracne, la musica si ferma, tutti in ginocchio).

Tu Ragazzina sfrontata e superba, che hai osato sfidare la potenza degli Dei  
**MORIRAI**

(indicandola, Viola cerca di uscire dalle quinte e c'è gli AV2, poi dall'entrata principale ma i volontari la bloccano, in fine dalla quinta centrale escono i diablisti)

**DIABLI: (MUSICA REGISTRATA: killacats di kay Tranada)**

(Marilù, Gabry, Pietro, Marta A. Inizio con il cordino che frusta Aracne, vogliono uccidere Aracne)

PRISCILLA: Fermi! La morte è un castigo troppo leggero per lei. Sarai condannata a tessere per l'eternità

**HULA HOP: (MUSICA REGISTRATA: The imitation Game di Alexandre Desplat)**

(Av2 da un lato, Gruppo Artistico dall'altro lato. Priscilla e Marilù in centro.  
Trasformazione di Aracne in un ragno.  
Tutti mettono l'hula hop su Viola). Buio

**HULA HOP CON I LED: (MUSICA MARILU': FROZEN TEARS, Lacrime ghiacciate)** BASSO: Pietro  
Chiara mette l'Hula Hop su Viola e poi spegne i LED.  
Luce su Viola, è un ragno.

PIETRO: Mamma quanto è brutta, è tutta pelosa. Dalla bocca escono solo ragnatele (Rotolino bianco esce dalla bocca)

(VIOLA e HARY vengono sollevate verso l'alto e lanciate **Tost the girl** portate in trionfo e poi sedute dentro un tessuto a guardare il numero del palo mentre continua a muovere le zampe e tessere ragnatele.  
PORTER)

**GIOCO CIRCO MER FLOWERSTICK: (MUSICA MARILU' e Anna: PASSED)**  
(vestiti da ragni intorno a Viola che dondola sul tessuto)

**PALO CINESE: (MUSICA REGISTRATA: Skyline di Morgan Willis).**  
(Tutti portano sul palo le stelle filanti bianche che sono le ragnatele che escono dalla bocca di Aracne e le lanciano dall'alto)

MARILU': Aracne avrebbe continuato a tessere e filare per il resto dei suoi giorni, ma non più con le sue mani.

ANNA: La bocca dalla quale erano uscite le parole che l'avevano condannata, le sarebbe servita ora per filare le sue ragnatele e per procurarsi il cibo.

**TESSUTI PORTER: (MUSICA REGISTRATA: Aquarium Nosaj Thing)**  
(Priscilla, Marta A, Marta S, Marilù, Pietro, Gabry, Anna Cutrò.  
Agili vestiti da ragno)

**MANO A MANO (ascensori, pendoli-toss the girl)**  
BUIO

**SFILATA DEI PERSONAGGI: (MUSICA REGISTRATA: Norrsken Carin Borg) (Oggetti di giocoleria messi prima nelle americane)**

ATENA e Ancella  
Aracne, Hari, Samu  
Gabry e Pietro  
Marta S e Chiara  
Anna e Marilù  
Av2

Monociclo e Palla: Samu, Pietro, Gabry  
Clave passing: Marilù, Priscilla  
Hula hop: Chiara, Marta S  
Diablo: Marta A  
Verticali: Anna e Marilù  
AV2: Palline

CHIUSURA DEL LIBRO (Volano Brillantini)  
CADUTA DI VIOLA  
BUIO

**LE RAGNATELE RIEMPIONO TUTTO IL TENDONE.**  
(COME SLAVA AV2+Gruppo Artistico tirano le ragnatele sul pubblico)

LUCE MUSICA  
SPARATA DI CORIANDOLI CARICATE CON LE STELLE FILANTI  
(DA NON SPARARE SUL TAMBLING)

**CHARIVARY: (MUSICA REGISTRATA: Cake by the Ocean di DNCE)**  
**3 GIRI GIOCO CIRCO:**

- 1) Capriola, coniglietto, pennello
- 2) Capriola, ruota, pennello.
- 3) Ruota, pennello, verticale.

**2 GIRI AV2**

Salti nel cerchio

### 3 GIRI AV1

Salti in alto sulle persone accovacciate AV2

Salti in lungo sulle persone distese a terra

PIRAMIDE AV1+AV2

## **ARACNE**

Aracne era una fanciulla che viveva a Colofone, una città della Lidia famosa per la produzione di tessuti tinti con la porpora. Il padre di Aracne, Idmone, lavorava la porpora ed era un apprezzato tintore. La ragazza, cresciuta in mezzo a stoffe e tele, era diventata abilissima nel tessere. Sapeva intrecciare fili sottilissimi, e le scene raffigurate sui suoi arazzi erano ricche di dettagli e di particolari. Era così orgogliosa della sua bravura che iniziò a vantarsi di sapere tessere e ricamare meglio di chiunque altro, persino della stessa Atena, dea della tessitura. Ben presto la fama di Aracne e della sua perizia varcò i confini della Lidia. Quindi, di paese in paese, si propagò in tutto il

mondo conosciuto, fino a giungere alle orecchie di Atena. La dea, quando seppe che una semplice mortale si vantava di essere più brava di lei, andò su tutte le furie. Decise di fare visita ad Aracne per capire quanto ci fosse di vero in quello che si sentiva dire. Assunse l'aspetto di una vecchietta e si presentò a casa della ragazza.

Le aprì la porta proprio Aracne, che chiese alla vecchietta cosa desiderasse. Questa disse che voleva vedere le sue tele perché le sarebbe piaciuto comprarne una.

Atena, alla vista delle opere della ragazza, rimase sinceramente colpita dalla loro bellezza. La irritava però la superbia di Aracne che, mentre le mostrava i suoi lavori, continuava a vantarsi di sapere tessere meglio di chiunque, persino della dea Atena. Allora la dea, irritata per tale mancanza di rispetto, riprese le sue vere sembianze e intimò ad Aracne di smettere di affermare di essere più abile di lei. Per tutta risposta la ragazza le propose una sfida: avrebbero entrambe tessuto una tela per vedere chi era la più brava. Atena, sorpresa da tanta sfrontatezza, accettò la sfida.

Le dita di Aracne e quelle divine di Atena si muovevano veloci a intrecciare fili di diversi colori. Tessere è un'arte lenta e difficile, e il duello durò alcuni giorni. Col passare del tempo si iniziavano a distinguere le scene che le due contendenti avevano deciso di rappresentare. Atena aveva scelto di raffigurare le sue imprese e di celebrare i dodici dei dell'Olimpo, mentre Aracne aveva optato per delle scene d'amore e di tradimenti fra gli dei.

Una volta terminate, le tele furono accostate. Erano entrambe magnifiche, ma le figure sulla tela di Aracne erano così nitide e ben definite da sembrare vive. Il rossore delle gote, l'espressione degli occhi, le pose delle mani: tutto, nei suoi personaggi, era stato curato nei minimi dettagli. Atena rimase sbalordita per il fatto che una semplice ragazza, peraltro sfrontata e superba, avesse creato un'opera che poteva rivaleggiare con quanto di meglio lei sapesse fare. Tutto ciò la irritò al punto che prese la tela di Aracne e la fece a brandelli. Poi prese la spola che aveva usato per tessere e colpì violentemente la ragazza alla testa. Subito la dea pensò che per l'offesa che

aveva ricevuto Aracne meritasse la morte. Poi però pensò che fosse un castigo troppo leggero per la ragazza.

Decise così di salvarle la vita, ma la trasformò in un ragno. Aracne avrebbe continuato a tessere e filare per il resto dei suoi giorni, ma non più con le sue mani. La bocca dalla quale erano uscite le parole che l'avevano condannata, le sarebbe servita ora per filare le sue ragnatele e per procurarsi il cibo.

## Il mito di Atena e Aracne

Questo mito è raccontato da **Ovidio** nella sua raccolta di miti greci “**Le Metamorfosi**”, una sorta di enciclopedia della mitologia classica.

Aracne è una **tessitrice abilissima**, e ne è consapevole, tanto da sfidare in questa attività nientemeno che Atena (Minerva per i romani), la **dea dell'arte della tessitura, inventrice del telaio e protettrice degli artigiani**.

Atena dapprima cerca di dissuadere la ragazza ma poi accetta di competere nella creazione dell'arazzo più bello. [La dea sceglie come soggetto la potenza degli dèi nel punire gli uomini. Anche Aracne sceglie di rappresentare nella sua bellissima tela gli dèi, ma ridicolizzandoli, mostrandone debolezze e capricci nei loro amori con i mortali.](#)

Quando Atena si rende conto che l'arazzo di Aracne non solo deride le divinità, ma è anche di una bellezza e perfezione insuperabili, va su tutte le furie. Non può accettare di essere stata battuta da una mortale e, livida di rabbia e d'invidia, scatena la sua ira su Aracne, distruggendone la tela e colpendola sulla testa con la spola del telaio.

La fanciulla, sconvolta, cerca di impiccarsi ma, in punto di morte, Atena viene mossa da compassione e la salva, infliggendole tuttavia una **terribile punizione** per l'arroganza dimostrata. La trasforma in un ragno e la condanna a tessere la sua tela per l'eternità.

Il **ragno**, così come **il tessere** e di conseguenza **la ragnatela**, è **simbolo del lavoro meticoloso**, cioè dell'Industria. **Cosa spiega il mito di Atena e Aracne?**

Nel mito di Aracne si riferisce all'orgoglio e alla superbia dimostrati dalla fanciulla nel ritenersi migliore della Dea Atena, osando addirittura sfidarla. Nell'antica Grecia, questa presunzione era ritenuta una delle colpe più gravi di un umano tanto da essere punita con un castigo divino.

**Perché Atena trasforma Aracne in un ragno?**

Ma **Atena**, pensando che quello fosse **un** castigo troppo blando, decise di condannare **Aracne** a tessere per il resto dei suoi giorni e a dondolare dallo stesso albero dal quale voleva uccidersi ma non avrebbe più filato con le mani ma con la bocca **perché** fu trasformata in **un** gigantesco **ragno**.

**Come giudichi la punizione inflitta ad Atena ad Aracne?**

La ragazza cercò di uccidersi, impiccandosi a un albero, ma Atena glielo impedì. la dea decise allora di infliggerle una punizione ancora peggiore: **tessere per tutta la sua vita filando con la bocca sotto forma di ragno, pendendo dallo stesso albero sul quale avrebbe voluto uccidersi.**30 mag 2023

**Qual è la morale del mito di Aracne?**

La sfida di Aracne

Il racconto si sviluppa interamente intorno alla contrapposizione fra le due protagoniste, una umana l'altra divina, accomunate dall'estremo desiderio di primeggiare. Ma **l'infinito potere degli**

**dei ha la meglio: poco importa chi sia la migliore fra le due: a prevalere, in ogni caso, è la divinità.**

### **Come finisce il mito di Aracne?**

La sfida tra dea e mortale

Una metamorfosi denunciata all'interno di un'altra metamorfosi.

Minerva perde la pazienza, sia perché la tela di Aracne è perfetta, colorata e vivida quanto la sua, sia perché il gesto della giovane è un chiaro affronto. La colpisce con la spola, e **lei corre a suicidarsi per la vergogna.**

**Atena**, dea dalle molteplici virtù, come tutti gli dei è orgogliosa.

Difficilmente dimentica un'offesa subita: lo dimostra questo mito, in cui la dea prima sfida la giovane Aracne in un duello di abilità e poi, dopo aver perso, la trasforma in ragno.

## **ICARO 747**

**INIZIO:** Tambling su, luce sul pianoforte. (I musicisti sono degli Dei)

MARILU': (STACCHETTO MUSICALE)

Ladies and gentlemen you are leaving for icarus flight 747 fasten your seat belts and follow the instructions of the flight personnel.



Gentili spettatori siete in partenza con il volo Icaro 747, allacciate le cinture di sicurezza e seguite le indicazioni del personale di volo.

**MUSICA MARILÙ:** DAY DREAMER (Sognatore ad occhi aperti)  
(Entrano le hostess, con i loro tic coreografia per indicare le uscite di sicurezza del tendone.

Gonfiano dei sacchetti e li scoppiano, Priscilla gioco del sacchetto che lancia una cosa in aria e fa rumore, poi ride. Tutte iniziano a farlo lanciandosi la pallina immaginaria, crescendo finchè non lanciano la pallina a Marilù che le riporta all'ordine)

MARILU': ragazze un po' di contegno.

Le nostre hostess saranno al vostro servizio durante tutto il viaggio.  
Siamo pronti al decollo, buona permanenza e buon viaggio nel mondo dell'antica Grecia.

**TESSUTI AV2** (MUSICA MARILÙ: STANDARDS, Hostess coro OH, OH, Luna violino)

(Il decollo, tutte le figure le fanno sventolando i tessuti.

Entra prima il gruppo di Ely e poi gli altri AV2.

Tambling in piedi davanti ai tessuti.

**FAZZOLETTI GIOCO CIRCO LUN** (Mimano il vento e l'aereo che parte.  
(Entrano dopo il gruppo di Ely ai tessuti)

Alla fine del numero l'AIRTRACK cade dopo un ritmo percussivo del tambling e pianoforte.

MARILU': Benvenuti a Creta nel palazzo del Re Minosse.

(Entrano Dedalo e Icaro con acrobazie)

Buongiorno Dedalo (inchino), Buongiorno Icaro (inchino) spero facciate un buon soggiorno.

**SQUILLO DI TROMBA.**

MARILU': Accogliete con un applauso il RE Minosse e la sua guardia del corpo.

(Entra Samu con corona di alloro, barba e frack e con la sua guardia del corpo Pietro con Rayban che lancia coriandoli sulla testa di Samu, darà un mucchio di Soldi, Sacchetto con palline d'oro a Namah e Gabry per far costruire il labirinto che imprigionerà il Minotauro, mezzo toro e mezzo uomo, Pietro in piedi sulla palla coperta dal lungo vestito e con le corna).

SAMU: parla piano, lentamente e mima con grandi gesti (Esiste un Mostro grande, pericoloso, affamato di persone, io voglio catturarlo, imprigionarlo, voi mi dovete aiutare e costruire un labirinto così che una volta entrato lui non possa più uscire, se farete bene il vostro lavoro io vi darò tanti soldi).

TUTTI: Eh?

SAMU: Mostro grande! Imprigionarlo! Costruire un labirinto! Tanti soldi!

TUTTI: Ah

(Questo gioco si ripete più volte)

**PALLE** (MUSICA COVER: POMEGRANATE SEEDS di Julian Moon)

**MONOCICLO E CLAVE** (MUSICA REGISTRATA: ALRIGHT APHRODITE Peach pit) (Namah, Gabry, Pietro, Samu, Marta, Marilù, Priscilla).

Entrano i monocicli iniziano a scambiarsi una clava.

Entra Viola uno con un mucchio di clave.

Costruzione del labirinto a spirale con Nahma e Gabry che dirigono i lavori.

MARILU': (STACCHETTO MUSICALE)

Benvenuti nel labirinto, qui si entra e ci si perde, qualcuno del pubblico vuole provare?

PIETRO: Io (voce cavernosa)

PRISCILLA: Ma chi ti credi di essere?

PIETRO: Il minotauro!

PRISCILLA: Ah allora...

(Entra il Minotauro che spaventa con le lunghe mani e gli artigli il gruppo dei ragazzi in scena).

**FLOWER STICK GIOCO CIRCO MERC**

(MUSICA MARILÙ: APPARENZA)

**ACROBATICA PORTER E PODIO** (MUSICA REGISTRATA: ICARUS & APOLLO)

(Acrobazia collettiva e mano a mano con lo scopo di rinchiudere il Minotauro nel Labirinto. Urlo di disperazione del Minotauro).

MARILU': (STACCHETTO MUSICALE)

Ce la farà il Minotauro ad uscire dal labirinto?

Lo scopriremo dopo la pausa.

Ragazze dissetate e rifocillate i nostri passeggeri.

**HOSTESS NEL PUBBLICO** (MUSICA COVER: NO JE NE REGRETE DE RIEN di Edith Piaff)

(Le Hostess entrano in fila fanno una coreografia poi lanciano i pop-corn tra il pubblico, pezzettini di pizza al volo in bocca e spruzzano acqua)

MARILU': Bene, cari passeggeri ora che vi siete rifocillati e rinfrescati, torniamo alla nostra storia: mentre il povero Minotauro é rinchiuso solo soletto nel labirinto, Re Minosse vincerà la guerra contro Atene...

SAMU: Ho vinto!

MARILÙ: E come tributo chiederà il sacrificio di 12 giovani mandati nel labirinto per diventare il pasto del Minotauro.

SAMU: Voi. (Indica le ragazze che stanno entrando incatenate dagli Hula hop)

PIETRO: Evvai sta sera se magna!

(Si prude le mani, si prepara il tovagliolo e le posate)

MARILU': Che cosa succederà realmente ai nostri giovincelli?

Finiranno nella pancia di questa RIPUGNANTE CREATURA?

PIETRO: Ao ma così m'offendi!

**HULA HOP** (MUSICA MARILÙ: SOLO, basso, Luna violino finale)

(Chiara, Marta S, Marta A, Luna, Ginevra, Marilù, Priscilla, Viola, Hari, Sofia +AV2)

Ipnotizzano il Minotauro.

PIETRO: Quanta bella gente che bei colori, fatemi giocare anche a me, che meraviglia, mi sento un po 'stanco...

(Gli danno un hula hop e si ipnotizza da solo e si addormenta.  
Tutti fanno centro con l'Hula Hop su Pietro addormentato sulla palla.  
Priscilla e Marta gli staccano un corno).  
TUTTI: Evviva!  
(Pietro viene portato in trionfo fuori scena insieme a Hula Hop e palla).

### **BREAK DANCE (MUSICA REGISTRATA ????)**

(Tutti)  
Festeggiamenti per la sconfitta del Minotauro.  
Si balla lanciandosi e facendo trick con le clave. Poi le clave vengono posizionate in un cerchio grande in modo da rinchiudere tutti.  
Tutti cercano di uscire dal cerchio, la musica si abbassa e viene rimpiazzata da MY PLACE, si disperano e si siedono nel cerchio mentre Viola (Arianna) lancia i tessuti a Namah e Sofia.

### **TESSUTI (MUSICA MARILÙ: MY PLACE)**

(Viola, Sofia, Namah, passaggio del gomitolo da Namah-Dedalo a Viola-Arianna.  
Viola e Sofia scendono dal tessuto fanno un duo di acrobatica e lanciano il gomitolo (tessuti???) a qualcuno nel labirinto.  
Le persone nel labirinto creano delle forme con il filo del gomitolo, mentre Viola-Arianna resta a guardarli. Alla fine buttano giù una clava col gomitolo ed escono dal labirinto esultando e gridando:)  
TUTTI: Siamo liberi, torniamo a casa.

SAMU: Cosa avete fatto?

Entra Samu-Minosse prendendo per la collottola Dedalo e Icaro e li rigetta nel labirinto rimettendo la clava caduta.

SAMU: La libertà è solo per pochi e sicuramente non per traditori.

### **TESSUTI (MUSICA MARILÙ: CONTROL)**

(Marta S, Chiara, Luna, Hari interpretano gli uccellini e di tanto in tanto lanciano Piume. Dedalo e Icaro li osservano per imparare a volare).

NAMAH: Vedi figlio mio, affrontare un'impresa superiore alle proprie forze si può uscirne sconfitti.

MARTA: Un antico proverbio dice: chi va piano va sano e va lontano.

GABRY: Non tenere conto dei consigli sensati, reputandosi più abili di chiunque, potrebbe essere fatale?

PRISCILLA: La libertà è un filo sottile che separa la vita dalla morte.

NAMAH: Bisogna essere rispettosi della Natura e volare né troppo in alto né troppo in basso, ma limitarsi alla giusta via di mezzo.

Figlio mio...

GABRY: Sì Papà

NAMAH: Dobbiamo andarcene da questa prigione, seguimi...

(Vanno verso le ragazze che sono scese dai tessuti si fermano a fissarsi negli occhi e poi Namah va al centro del cerchio e batte le mani chiedendo che qualcuno gli lanci le palline).

**PALLINE** (MUSICA REGISTRATA: ACHILLES COME DOWN di Gang of youths)

Scena corale dove usciranno Icaro e Dedalo con le ali.

Lancio anche di qualche piuma.

**FILO** (MUSICA MARILÙ: MY WORLD, Violino Luna)

(Samu, Hari, Priscilla, Marilù, Namah, Gabry)

I ragazzi portano in scena il filo e lo posizionano come possibilità di uscita dal cerchio, gli fanno segno di salirci ma loro si rifiutano perché hanno paura, allora gli mostrano come si fa. Alla fine Icaro e Dedalo accettano e vengono portati direttamente sul palo senza toccare terra.

**PALO** (MUSICA REGISTRATA: ORPHEUS di Shawn James)

(Priscilla, Ginevra, Marta, Marilù, felpa nera, Icaro e Dedalo vestiti bianchi con le ali, tutti soffiano, Icaro perde le ali, caduta muore)

Icaro e Dedalo fanno la prima salita insieme felici si battono cinque e inizia il gioco del volo con tutti i ragazzi. URLA DI GIOIA.

GABRY: E' bellissimo si vola, guarda...

STOP MUSICA

TUTTI: Noooooo! (Urlando)

Gabry si butta e muore.

**PALLE** (MUSICA MARILÙ: ANGEL, Luna violino)

MARILU': Benvenuto nell'aldilà, vieni facciamo un giro nell'Elisio.  
(Marilù-Persefone canta Angel raccogliendo Icaro, sequenza di prese e palla, gli mostra e lo porta nell'aldilà)

(Entra Pietro zoppicando con un corno solo e l'altro in mano e guarda la scena)

PIETRO: Ao a me non me ce porti? Anch'io so morto!

MARILU': Tu sei un Minotauro non sei degno dell'Elisio, per te arriverà qualcun altro...

(Entrano Marta e Ginevra prendono Pietro a braccetto da entrambi i lati)

PIETRO: No, no, no, Ao ma che fate? Ao fate piano, ma guarda a queste...  
Non si tratta così un ex-Minotauro ora chiamo la protezione animali.

**DIABLI** (MUSICA MARILÙ: PERSONALITY, Violino Luna)

(Bacchette come fruste, Tost de Girl, Porter, Mano a mano)

**TESSUTI PORTER** (MUSICA REGISTRATA: ACHILLES Gareth Fernandez, Tutti si ritrovano nell'Aldilà).

Ginevra, Priscilla, Marta A, Marilù, Gabry, Pietro, Sofia, Viola,

MARILU': STACCHETTO MUSICALE

Il viaggio sta per terminare, i nostri cuori sono colmi di storia e di memorie passate, ci stiamo avvicinando all'atterraggio, il volo Icaro 747 vi augura buona vita!

2 SPARATE DI CORIANDOLI INCROCIATE

**CHARIVARY** (MUSICA REGISTRATA: ROUND TABLE RIVAL di Lindsey Stirling)

3 GIRI GIOCO CIRCO:

- 1) Capriola, coniglietto, pennello
- 2) Capriola, ruota, pennello.
- 3) Ruota, pennello, verticale.

2 GIRI AV2

Salti nel cerchio

### 3 GIRI AV1

Salti in alto sulle persone accovacciate AV2

Salti in lungo sulle persone distese a terra

PIRAMIDE AV1+AV2

MARILÙ: Spartiti per Luna, Pietro al basso, Musiche: Break dance

MICROFONI ARCHETTO: Marilù, Pietro

OGGETTI:

LE ALI

VESTITO DEL MINOTAURO

BRACCIA E MANO MINOTAURO

CORNO CHE SI STACCA

CARRELLINO HOSTESS Ginevra

PALLONCINI D'ORO

**PARATA:**

5 POSTAZIONI SPETTACOLO PER LA STRANPARATA:

Hula Hop, Palline, Monocicli, Filo Teso (Va portato in loco e montato prima),  
Breakdance, piattini, fazzoletti, Airtrack nero 7 metri con moquette.

**PREPARARE LE PRESENTAZIONI DELLE COMPAGNIE**

foto 25 aprile:

<https://drive.google.com/drive/folders/1U2P0P9LmtV-JaSH9OCHUn4O1EGDRUFuX>

foto 30 aprile:

<https://drive.google.com/drive/folders/1pwYcNU2iYBFfNpOOTsXkilpke3xSwLne>

foto 1 maggio:

<https://drive.google.com/drive/folders/1QqoyiAS-8qByotPeH3c-qPXrJtgrb91t>