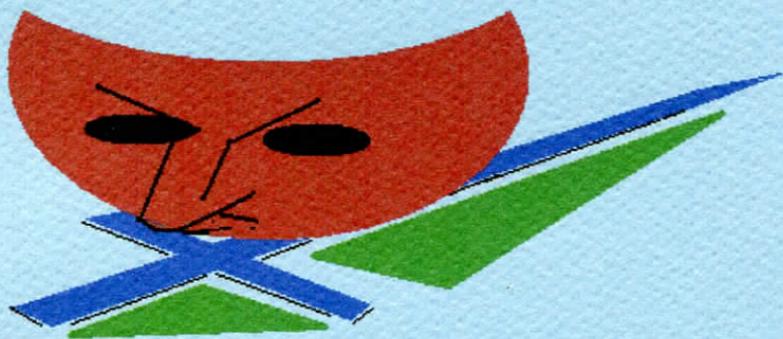


C  
A  
R  
N  
E  
V  
A  
L  
E

*Santi Mario Gebbia*



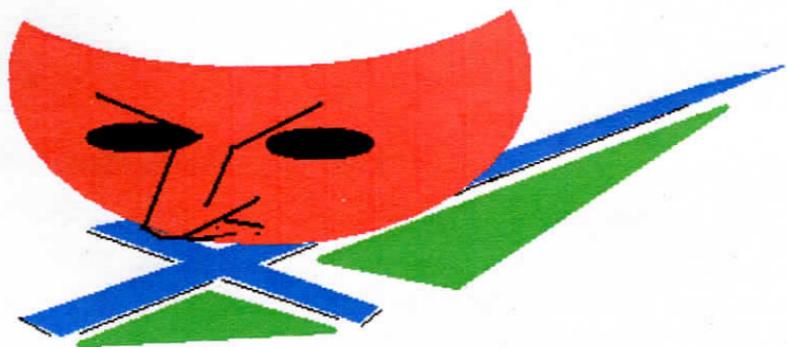
**IL MASTRO DI CAMPO**



Santi Mario Gethic

C  
A  
R  
N  
E  
V  
A  
L  
E

*Santi Mario Gebbia*



E A MEZZOJUSO

**IL MASTRO DI CAMPO**



## **INTRODUZIONE**

*Il Mastro di Campo fu a Palermo, in particolare nel secolo XVIII, uno di quegli spettacoli di massa nei quali il popolo festaiolo si illudeva di obliare, sia pure per un momento, le ansie, le miserie, le frustrazioni.*

*A Mezzojuso divenne più di una semplice festa popolare: uno spettacolo grandioso e pieno di fantasia, un diversivo senza confronti anche per gli abitanti dei paesi vicini.*

*A noi oggi si presenta come una manifestazione folkloristica unica nel suo genere, un fatto culturale, una coloratissima pagina di storia*

*del costume. È doveroso impedire che tale singolare patrimonio vada parzialmente o interamente perduto.*

*Del Mastro di Campo verranno evidenziati qui alcuni aspetti fondamentali: la trama, i ruoli dei molti personaggi, il fatto storico da cui, secondo non pochi studiosi, sarebbe stato tratto il canovaccio, nonché una sorta di breve antefatto, un avvenimento che si sarebbe potuto verificare poco prima che fosse insorto il conflitto fra i due contendenti, il Re ed il Mastro di Campo.*

*Quella del Re è stata da sempre una figura controversa. Non si è mai capito abbastanza chi fosse realmente. Il consorte o il genitore della regina? Si ritiene che nessuna delle due figure possa rientrare nell'immaginario collettivo. Il popolo non accetterebbe una regina apertamente fedifraga né un sovrano che si ostinasse a contrastare, fino all'uso delle armi, la felicità della propria figlia. Il personaggio in questione non può essere che un sedicente re, un usurpatore.*

*La rappresentazione del Mastro di Campo viene riproposta annualmente a Mezzojuso non come spettacolo pienamente ricreativo, così come poteva apparire fino agli inizi del novecento, ma come patrimonio culturale da salvaguardare nel tempo. Pur tuttavia un allestimento scenico-coreografico più armonico, organico e meno dispersivo di quanto non sia il tradizionale, potrebbe trasformarlo in una sorta di balletto ritmico, uno spettacolo godibile anche dalle nuove generazioni.*

## **UNA TRAGICOMMEDIA INTERAMENTE MIMATA**

Il mastro di Campo è una bizzarra e rumorosa carnevalata. Una tragicommedia interamente mimata, che si rappresenta ancora oggi nella piazza principale di Mezzojuso l'ultima domenica di carnevale. Ebbe però origine a Palermo e il titolo gli deriva dal fatto che il protagonista, sia nell'incedere sia durante l'assalto al castello, parodiava vistosamente e grossolanamente, esagerandone gli atteggiamenti più caratteristici, la spavalderia del capitano della milizia cittadina, detto appunto mastro di campo.

Ha come soggetto una contrastata storia d'amore, non priva di gravi implicazioni politiche, la cui soluzione viene rimessa dai contendenti alla fortuna delle armi.

I ruoli vengono affidati ad attori non professionisti, ai quali non è richiesta alcuna preparazione preliminare. Sono sufficienti la tradizione e l'estro personale di ognuno. Solo il protagonista, costretto ad eseguire un'interminabile danza

di guerra e la proverbiale “caduta” da un’altezza di oltre quattro metri, si sottopone ad un rigido e metodico allenamento. Dato il ruolo affidatogli, si richiedono allo stesso non comuni doti di atleta, ballerino e acrobata.

## **IL PANTOMIMO E IL MASTRO DI CAMPO**

Il pantomimo, il genere di spettacolo al quale appartiene il Mastro di Campo, ebbe origini abbastanza remote: forse tra le popolazioni italiche del sud della penisola in epoca pre-romana. Fu uno spettacolo molto semplice. Fatto di gesti danza movimenti, venne accompagnato dalla musica, con ogni probabilità limitatamente al ritmo del tamburo. Nel corso dei secoli diede luogo a varie forme di rappresentazione, a volte di raffinato valore estetico. In linea di massima però conservò inalterato un certo gusto tipicamente buffonesco e di stampo prettamente popolare.

In Grecia il pantomimo animò vivacissimamente le feste dionisiache, i baccanali, i drammi satireschi. A Roma ebbe particolare rilievo nei rituali sacri e venne praticato da alcuni sodalizi sacerdotali. I sacerdoti Salii, per esempio, consacrati al culto di Marte, eseguivano una danza durante la quale sbattevano ritmicamente le lance sugli scudi. Durante i primi tempi dell'im-

però divenne un vero e proprio genere teatrale. Si trattò di una breve parentesi letteraria, per così dire, del pantomimo. Nel Medioevo, subordinatamente alle parti recitate, divenne parte integrante del teatro comico e dei misteri. Nel 1400 acquistò una particolare fisionomia nel balletto di corte. Un peso notevole ebbe più tardi nella nascita della commedia dell'arte, di cui, come nel pantomimo di epoca imperiale, si scriveva il canovaccio. I moderni balletti mimici, quelli di Stravinskij e di Prokofiev, sono le forme più recenti di pantomimo.

Il Mastro di Campo appartiene comunque ad un genere grossolano, prediletto da spettacoli spiccatamente contadineschi, dati nelle strade e nelle piazze e nei quali il popolo fu nel contempo attore e spettatore. Vi appartengono anche la Tubbiana e la Morisca, rappresentate ancora alla fine dell'Ottocento in alcuni paesi dell'interno della Sicilia.

Le prime rappresentazioni del Mastro di Campo si ebbero a Palermo nel secolo diciassettesimo. Si protrassero durante tutto il secolo successivo e, saltuariamente, fino alla prima metà del diciannovesimo. Si tennero in diversi punti della città: in Piazza Marina o Piano della Marina, come si chiamava in passato, all'Albergheria, e poi anche al Borgo.

In Piazza Marina, intorno alla quale sorgevano sontuosi palazzi patrizi, si tennero le più re-

mote rappresentazioni, quelle alle quali assisteva divertita anche la nobiltà cittadina. Nell'Ottocento si diedero nei rioni popolari. Il Pitré scrive: "La maschera del Mastro di Campo fu da me veduta fino al carnevale del 1859 nel Borgo, e si vede di tanto in tanto là e nel rione dell'Albergheria, dove la civiltà progrediente non ha saputo, né saprà ancora per anni penetrare".

Le più antiche edizioni del Mastro di Campo palermitano non dovettero essere molto dissimili da quello che si rappresenta ancora oggi a Mezzojuso. L'elemento di maggiore disparità dovette consistere nel fatto che a Palermo, nonostante gli atteggiamenti da smargiasso, il Mastro di Campo fu sempre uno sconfitto, a Mezzojuso un trionfatore.

Ecco come il marchese di Villabianca descrive il Mastro di Campo o Atto di Castello, come egli lo chiama, rappresentato a Palermo:

"Piantasi in un largo di strada un ampio palco di tavole fatto a forma di teatro, qui fingesi essere un castello o Piazza d'Armi. Vi stanno sopra personaggi teatrali vestiti da Re e Regina con damigelle e molti altri figuranti schiavi, che forman la guarnigione.

Verso, poscia, la tardi del giorno, ecco sentirsi venire il nemico ad assaltare quel finto forte. E questi è un superbo Mastro di Campo in figura di furioso ufficiale, che marciando alla testa

di una piccola armata di guerrieri a tamburi battenti, formata per lo più da schiavi e da altri personaggi, si dà il piacere di fare per le strade fastosa mostra del suo valore coi gesti di pantomimo, che sono grati non poco al popolo. Per via di messi fa chiamare la resa al re, e trovandolo in stato di difesa, si prepara al combattimento. Vi fa del fuoco con la sua truppa, e fuoco riceve dagli assediati. Salisce quindi il primo le scale, ma i difensori giunto veggendolo a certo segno, a bastanza altezza non ve lo fanno arrivare, anzi lo sbalzano di botto a terra, con che egli vi prende alle volte delli buoni stramazzone, e il gioco finto poi si fa vero, mentre ha bisogno quel folle attore di guarirsi dalle ferite”.

Spesso però la “macchina” del castello che “costava qualche denaro”, come riferisce il Villabianca, non si costruiva. È certo che in tempi più recenti l’uso di innalzare l’impalcatura venne totalmente soppresso. Fu sufficiente una semplice scala a pioli appoggiata al muro. Ma il Mastro di Campo non poté più ruzzolarvi. Allora si fece precipitare su una grossa tela sorretta da altri attori a pie’ della scala. “Giunto all’ultimo gradino”, continua il Villabianca, “fa finta di cadere, e con effetto si stramazza a terra, accogliendolo in una tenda i suoi compagni”.

Non si sa quando il Mastro di Campo venne introdotto a Mezzojuso. Notizie orali si tramandano da circa tre secoli. È stato rappresentato

sempre allo stesso modo e nella medesima piazza. Dopo l'epopea garibaldina si arricchì di un nuovo personaggio: l'eroe dei due mondi.

Il soggetto è stato tratto, molto probabilmente, da un episodio della storia di Sicilia del primo decennio del 1400. Ma è difficile, quasi impossibile, identificare i personaggi storici con quelli della pantomima. Quella rappresentata a Palermo era più rigorosamente aderente al fatto storico.

Introdotta a Mezzojuso, il Mastro di Campo subì una radicale trasformazione contenutistica. Da vinto, il protagonista, divenne vincitore. È probabile che abbia subito l'influsso di qualche altra pantomima e che sotto tale spinta si sia arricchito dei tanti personaggi che mancavano nella versione palermitana. Alcuni personaggi, per esempio, Re, Regina, Barone e Baronessa, Masarioti, Mago, sono identici a quelli della Tubbiana.

Il Mastro di Campo di Palermo perse gradatamente ogni apparato scenico, finché la sua trama, già abbastanza scarna, si ridusse unicamente al tentativo di scalata al castello. Da allora alla totale scomparsa della pantomima non dovette trascorrere molto tempo.

A Mezzojuso il dramma ebbe uno sviluppo più ampio e organico di quello che non abbia avuto a Palermo. Si arricchì di parecchi personaggi, alcuni dei quali (Cavalleria, Brigantag-

gio) di particolare effetto coreografico; ebbe un più grande apparato scenico e spettacolare. Si aggiungano le prestazioni di tipi caratteristici come il Mago, il Pecoraio, i Massarioti. Lo stesso Mastro di Campo da tipo buffonesco divenne un misto di spavalderia, coraggio, temerarietà. Un personaggio caro al popolo, un autentico protagonista.

## **L'EPISODIO STORICO DA CUI SAREBBE STATO TRATTO IL CANOVACCIO**

Da un episodio della storia di Sicilia, i cui accadimenti gravitano tra il 1393 e il 1412 circa, il popolo, non si sa bene se coralmemente o per ispirazione di un singolo, probabilmente per gradi, ha saputo brillantemente imbastire la trama della pantomima conosciuta col titolo di Mastro di Campo. La stessa che tanto successo ebbe in passato, oltre che a Palermo anche a Mezzojuso, e che continua ancora oggi ad interessare se pure come semplice curiosità folklorica. L'episodio, secondo attendibili studiosi di storia e di folklore, è quello appresso riportato.

Martino I salì al trono di Sicilia nel 1393. Gli fu possibile grazie al Matrimonio con la figlia di Federico Maria III, che era l'erede al trono. Nel 1408, quando egli si recò in Sardegna per sedare una rivolta scoppiatavi contro gli Aragonesi, aveva già sposato in seconde nozze Bianca di Navarra. Né la prima né la seconda moglie, comunque, avevano potuto dargli un erede. Un figlio aveva avuto tuttavia da una relazione extraconiugale. Ma quando si parlò della successione nessuno fece il suo nome.

In Sardegna Martino morì di malattia, forse di malaria, nel luglio del 1409. Il regno passò allora a suo padre, che precedentemente aveva ereditato anche quello di Aragona.

I due, il padre e il figlio, che avevano ricevuto lo stesso nome di battesimo, passarono alla storia con gli appellativi di Martino il Vecchio e Martino il Giovane.

Non potendo Martino il Vecchio regnare simultaneamente in Sicilia e in Aragona, dovette ricorrere all'istituto del vicereame, e nominò Bianca di Navarra, la vedova di suo figlio, vice-regina del regno di Sicilia. Non si ebbe pertanto un vero e proprio passaggio di poteri. Bianca, che era stata legittima sovrana, continuò a regnare, anche se in nome del suocero.

Il suo trono sembrò vacillare l'anno successivo, nel 1410, quando cessò di vivere anche Martino il Vecchio.

Alla morte di Martino seguì un periodo di due anni d'interregno, durante il quale la regina avrebbe dovuto essere estromessa, e rimpiazzata legittimamente dal gran giustiziere del regno. Fu ciò che pretese, a buon diritto, Bernardo Cabrera, allora appunto gran giustiziere.

Ma Bianca di Navarra, che godeva delle simpatie dei Siciliani e della protezione di qualche nobile spagnolo, si rifiutò di lasciare il trono. Né Bernardo Cabrera rinunziò ai suoi propositi di impadronirsene. E quando egli si accorse che

non gli riusciva di far valere il proprio diritto, cercò di appianare ogni ostacolo chiedendo la mano di Bianca. Il Cabrera era piuttosto anziano e non doveva essere un campione di bellezza. Bianca lo trovava addirittura ripugnante e lo respinse dandogli del "vecchio scabbioso"<sup>1</sup>. In realtà doveva essere affetto da una specie di dermatite cronica, che aggiungeva più di un punto alla sua bruttezza. Inferocito, più dall'insulto che dal rifiuto, Bernardo Cabrera si piccò di spuntarla con la forza. Combatté delle vere e proprie battaglie in diverse località dell'Isola; tentò qualche colpo di mano e qualche assedio per impadronirsi della regina. Questa, ad un certo momento, stanca di doversi nascondere e rifugiare ora in questa ora in quella città, fu sul punto di cedere. Glielo impedirono i suoi sostenitori, primo fra tutti Sancho di Ruiz.

Il Cabrera era stato un abile capitano, ma con Sancho di Ruiz non ebbe fortuna. Una grave sconfitta subì a Siracusa, sotto il castello di Marquetto che aveva assediato dopo che vi si era rifugiata Bianca. Il Cabrera avrebbe avuto sicuro successo, se Antonio Moncada, passato imprevedibilmente dalla parte della regina, non l'avesse costretto ad una poco onorevole fuga.

A Palermo Benardo riuscì a penetrare nel palazzo dello Steri. Ma non vi trovò la regina, che,

<sup>1</sup> *Raffaele Starrabba*, Lettere e documenti relativi ad un periodo del Vicariato della regina Bianca in Sicilia.

avvisata in tempo, era riuscita a trasferirsi nel suo castello di Solanto. Il gran giustiziere si abbandonò allora ad atti di vera follia, sfogando tutta la sua rabbia contro il letto dal quale era appena saltata colei che rifiutava il suo amore e che aveva l'ardire di insultarlo. "Racconta Fazzello – sono parole di Giuseppe Pitré – che entrato il Cabrera nello Steri, e non trovata la regina, facesse cose da pazzo; e che inoltre, toccato il letto tuttora caldo di lei, esclamasse: «Se ho perduto la pernice mi resta il nido!» e subito spogliatosi de' suoi abiti vi si cacciò dentro fiutando, come un segugio in mezzo alle lenzuola". Lo stesso drammatico episodio venne così descritto da F. Maurolico: "Quindi, fiutando e allargando le narici, ringhiando come un cane da caccia, sembrava essere attratto alla tana dall'odore della selvaggina". Ma al Di Blasi "sembra inverosimile che un uomo di età provetta, di cui fatto avevano conto i nostri sovrani, ed in specie Martino il Vecchio, e che era investito della suprema magistratura di gran giustiziere di tutto il regno abbia potuto cadere in simili debolezze".

Non molto tempo dopo l'irruzione allo Steri, forse mentre tentava di cingere d'assedio il castello di Solanto, Bernardo Cabrera venne fatto prigioniero dagli uomini di Sancho di Ruiz. Fu la fine di un personaggio che, idealizzato, verrà immortalato in una divertente carnevalata.

Sancho di Ruiz lo condusse con sé a Motta di S. Anastasia, presso Catania, e ordinò che venisse gettato in una cisterna asciutta. Ma vi furono fatte convogliare le acque di un improvviso e violento temporale. Quando il prigioniero venne tratto fuori “con la veste scura come il guscio di una testuggine, con i capelli e tutto il corpo bagnati fradici”<sup>1</sup>, venne rinchiuso in una “oscura, fetida, abominevole” prigione. Il Cabrera cercò, con la complicità del secondino, di fuggire da quella prigione. Ma il carceriere, che finse di assecondare il suo tentativo di fuga, gli preparò, sotto le direttive di Sancho di Ruiz, un piano di evasione che doveva concludersi in una burla e in una trappola insieme. Una sera, legato ad una fune, venne fatto scendere dalla finestra della cella, ma rimase impigliato ad una rete precedentemente e appositamente apprestata.

Pieno di confusione, il gran giustiziere del regno, tentò di raggiungere la finestra della cella, ma non ci riuscì. Cercò perfino, ma invano, di togliersi la vita. Venne tolto da quel supplizio solo sul far della sera e dopo essere rimasto l'intero giorno esposto al ludibrio del popolo.

Qualche tempo dopo, per intercessione di Ferdinando I, re d'Aragona e di Sicilia, venne scarcerato. Ma era già una larva d'uomo. Stremato dalle umiliazioni e dagli insulti sofferti, morì a Catania nel 1423.

---

<sup>1</sup> Tommaso Fazello, *De Rebus Siculis*.

La successione dei fatti di quel tormentato periodo della storia di Sicilia non collima interamente con lo svolgimento della pantomima, il cui protagonista, presentato in veste di trionfatore, riesce una figura simpaticissima ed è quella che conquista il pubblico degli spettatori.

Bernardo Cabrera invece fu costretto a soccombere e forse non godette neanche delle simpatie del popolo. Il Mastro di Campo rappresentato a Palermo coglieva appieno il senso della storia. Quella del protagonista era una figura essenzialmente burlesca. Il Pitre dice che, ostacolato da uno schiavo nella scalata al castello, il Mastro di Campo si contorceva in maniera ridicola e si mordeva le mani per la rabbia. E Bernardo Cabrera dovette davvero mordersi le mani, quando, penetrato nello Steri, non ci trovò la preda che aveva sperato di catturare.

## **IL MASTRO DI CAMPO**

Pantomima in due atti

La finzione scenica è tutta imperniata intorno al conflitto insorto tra i due personaggi principali: il Mastro di Campo e il Re (un sedicente Re).

Una clamorosa detronizzazione e il tentativo di separare due persone, innamoratissime l'una dell'altra, sono le cause che hanno determinato i contrasti tra i due. Vittime del raggiro la regina Bianca e il Mastro di Campo. Ecco, in breve, la successione dei fatti.

Un impostore, uno spietato usurpatore, è riuscito, non senza spargimento di sangue, a spodestare la legittima regina Bianca e a farsi proclamare sovrano del regno. Ciò in un periodo difficile per la corona, quando il paladino del regno e promesso sposo della regina, il valoroso Mastro di Campo, era dovuto allontanarsi per accorrere in aiuto di un principe suo amico, ingiustamente coinvolto in una guerra, rivelatasi poi, grazie allo stesso eroe, disastrosa per chi l'aveva provocata.

L'impostore, allo scopo di legalizzare la sua posizione di usurpatore, tenta, con lusinghe,

menzogne e minacce, di indurre la regina a sposarlo. Questa, per evitare il peggio ed impedire ulteriore spargimento di sangue tra i sudditi, finge di assecondarlo, ma riesce abilmente a rinviare, giorno dopo giorno, la data delle nozze. È certa che il suo eroe verrà presto a liberarla dallo stato di soggezione in cui si trova. Né dubita che l'usurpatore potrà mai sfuggire ad una giusta punizione.

A tappe forzate e inaspettatamente, il Mastro di Campo giunge sotto al castello reale, dove si è asserragliato colui che ha avuto l'ardire di impadronirsi della corona del regno, e dove trovasi in stato di completa soggezione l'amata regina. Con le forze di cui dispone, un reparto di cavalleria e uno di artiglieria, un gruppo scelto di valorosi "Picciotti" agli ordini dell'eroe dei due mondi, un inafferrabile manipolo di coraggiosi briganti (il Fofòrio), pone l'assedio al castello.

È guerra senza quartiere.

Ma il Mastro di Campo, nonostante il suo indiscusso valore e le grandi capacità di stratega, è ostacolato, nella espugnazione del castello, dalle forze occulte del male, impersonate dal Pecoraio. E quando viene a trovarsi faccia a faccia con l'avversario è ferito seriamente al capo. Le sorti del conflitto sembrano allora volgere in favore del falso re.

Tuttavia, guarito dalle ferite, l'invincibile eroe torna in campo più agguerrito che mai. Superate, ad opera del Mago e del Romito, le forze avverse del male, espugna, con un perfetto colpo di mano, il castello. Riabbraccia la sua regina, e riduce il falso re in catene.

Ma seguiamo, passo dopo passo, le fasi della guerra, ossia la finzione scenica.

## ATTO PRIMO

Teatro di guerra è la piazza principale di Mezzojuso, che, per l'occasione, viene delimitata da robuste transenne.

Su un lato del suo perimetro sorge un palco di legno, il castello sede della corte reale.

Al suo prospetto è appoggiata una scala a pioli: è l'ingresso principale. Il secondario è su un fianco, e vi si accede a mezzo di un'altra scala identica alla prima. Il piano di calpestio è alto poco più di cinque metri. Vi si trovano un tavolo e alcune sedie. Di due metri e mezzo più alto, ma molto più stretto del primo, un altro piano riservato alle sentinelle.

### Scena prima

Arrivano il Re e la Regina, il Maestro di cerimonie, i Dignitari e le Dame di compagnia. Il

corteo è preceduto dalla Fanfara, dagli Alabardieri e da un gruppetto di Mori al servizio del falso Re.

Dopo un giro di pista, tutti prendono posto sul castello. Gli Alabardieri salgono al posto di guardia.

Si suona e si balla allegramente.

### Scena seconda

Arrivano il mastro di Campo e il suo seguito.

In testa al corteo, sulla cavalcatura dell'Ambasciatore, guidata da due palafrenieri, è il protagonista. Al suo fianco, a piedi, il Tamburino, l'Ambasciatore, l'Ingegnere e il suo assistente. Seguono il Fofòrio, il Mago, il Romito, il Pecoraio, gli Artiglieri, i Garibaldini. A cavallo il Capitano d'artiglieria, Garibaldi e gli uomini della Cavalleria. Su miti asinelli il Barone e la Baronessa. A dorso di muli, carichi delle poche masserizie dei pastori, il *Campiere*, il *Curàtolo*, il *Vurdunaro*.

Il corteo fa il giro della piazza. Il Mastro di Campo agita la spada e la testa al ritmo di un tamburo.

Al castello si interrompono le danze.

Eseguito un secondo giro di pista, i componenti il corteo si fermano in circolo.

### Scena terza

Il Mastro di Campo smonta da cavallo e ordina all'Ingegnere di procedere ai rilevamenti del campo di battaglia. Si siede al tavolo e scrive la sfida al rivale.

L'ambasciatore è pronto a partire per la missione che sta per essergli affidata. Appena il Mastro di Campo gli appunta il foglio alla spada, balza a cavallo e via al galoppo alla volta del castello reale. Ed ecco porgere l'ambasciata a colui che pretende di essere riconosciuto legittimo sovrano. Questi legge rapidamente, strappa il foglio e consegna la risposta. Da questo momento il suo volto assume un'espressione di rabbia incontenibile, di furore e forse anche di paura. Si muove nervosamente, la spada sguainata sulla spalla.

Al ritorno dell'ambasciatore hanno inizio le ostilità.

### Scena quarta

Un prolungato rullo di tamburo e un salto del Mastro di Campo dentro ad un cerchio descritto a terra con la spada sono il segnale dell'inizio delle ostilità. Il protagonista, le braccia spalancate, leggermente piegato sulle ginocchia, gira su se stesso a guisa di falco librato sulla preda. Dopo qualche minuto il ritmo del tamburo di-

viene concitato e drammatico. Ha inizio la lunga, interminabile danza di guerra del protagonista: una prolungata serie di saltelli ritmici accompagnati dai movimenti egualmente ritmici della testa e della spada.

Intanto entrano in azione le artiglierie delle due parti. I cavalieri e l'Ambasciatore, galoppando instancabilmente per tutta la piazza e le vie adiacenti, lanciano manciate di confetti tra gli spettatori e verso il castello. Girano ininterrottamente anche il Capitano e Garibaldi seguito dai "Picciotti", Il Barone e la Baronessa, i "Massarioti".

Il Re, dall'alto del castello, fa cenni di sfida all'avversario.

Il Mastro di Campo interrompe la sua danza solo poche volte: per puntare il cannocchiale verso il castello o per salutare la Regina sventolando un fazzoletto. A volte le invia baci o incrocia le braccia al petto in segno di amore.

I briganti si spostano rapidamente da un punto all'altro in cerca di ostaggi tra gli spettatori. I sequestrati vengono condotti al bar e obbligati a pagare da bere. Il Mago, che ha un grosso libro e la bacchetta magica tra le mani, si ferma a leggere qua e là. È in cerca del tesoro incantato. Sue parole magiche sono "*fòrio, fofòrio mac-carronorio*". Il Romito, curvo sotto il peso delle sue bisacce, ha l'andatura dimessa e mite dei

pellegrini. Lancia manciate di crusca addosso agli spettatori.

I Massarioti, flemmatici e bontemponi, consumano a cavallo il loro pasto: pane, formaggio e salsicce, inaffiati da lunghe sorsate di buon vino.

Il Pecoraio saltella incessantemente dinanzi al Mastro di Campo, quasi ad ostacolarne la marcia contro l'avversario. Egli è per il protagonista una sorta di incubo, la personificazione delle forze occulte. Non riesce a liberarsene se non verso la fine del dramma.

Il primo atto dura circa quaranta minuti, finché il Mastro di Campo non si decide di affrontare personalmente il suo avversario. Si arrampica allora sulla scala appoggiata al castello e si batte in un duello con l'usurpatore. I suoi si radunano tutti ai piedi del castello. In prima fila i briganti. Il duello è lungo e pieno di suspense, con ripiegamenti e riprese del Mastro di Campo. L'attacco è ripetuto più volte. Alla fine il Re ha la meglio. Il Mastro di Campo, ferito al capo, precipita all'indietro, rigido come un tronco d'albero, con le braccia spalancate e muovendo spasmodicamente le dita, non a terra, ma tra le mani dei briganti.

Quindi viene condotto in luogo sicuro e curato dalle ferite.

La Baronessa si copre il capo con un velo nero. La regina sviene.

Nell'aria le note di una musica lugubre e piena di mestizia.

*Intervallo di una quindicina di minuti.*

*Al castello riprendono le danze.*

Durante l'intervallo il Mago trova il tesoro: un pitale ricolmo di maccheroni, che mangia prendendoli con le mani. Col ritrovamento del tesoro sono sconfitte le forze occulte avverse al Mastro di Campo.

## ATTO SECONDO

### Scena unica

Il tamburo dà il segnale del rientro del Mastro di Campo. Si ripete interamente il primo atto, esclusi i preliminari. Ma i tempi sono più ristretti.

Il Pecoraio tenta ancora di intralciare la marcia dell'eroe verso la vittoria. Ma viene sconfitto. Il Mastro di Campo gli poggia un piede sulla pancia e lo scavalca agilmente. La vittoria è vicina.

Le sorti della guerra volgono palesemente in favore del Mastro di Campo. Il Re è visibilmente costernato.

Il Mastro di Campo irrompe nel castello dall'ingresso secondario. Abbraccia la regina, e mentre i due si tengono stretti, i briganti immobilizzano e incatenano il falso re.

Danza generale al castello e in piazza. Corteo lungo le vie del paese.

## **I PERSONAGGI**

### **UNO AD UNO**

#### **Il Mastro di Campo**

Giunge sul teatro di guerra a cavallo e a tamburo battente. Ha il viso ricoperto da una maschera dalle proporzioni alquanto dilatate, la quale, originalissima nella fattura, non trova riscontro né in quelle del teatro plautino né in quelle della commedia dell'arte. È una maschera di colore rosso acceso che esibisce un enorme naso cascante e il labbro inferiore eccessivamente sporgente.

Il piglio, le movenze e la spavalderia ostentati dal Mastro di Campo sono quelli di un capitano di ventura e d'uno smargiasso insieme.

La sua vittoria è piena e totale: vittoria sugli uomini e sulle forze oscure delle tenebre.

#### **L'Ambasciatore**

Giunge a piedi perché il cavallo l'ha ceduto, temporaneamente, al Mastro di Campo. Lo riprenderà quando avranno inizio le ostilità.

Compito specifico dell'Ambasciatore è quello di portare al Re la sfida del Mastro di Campo.

È abile cavaliere e perfetto diplomatico. L'osservanza dell'etichetta lo rende affettato e manieroso.

Compiuta la missione, si aggira per il campo di battaglia sul suo focoso cavallo tenuto al freno da due palafrenieri.

### L'Ingegnere

Procede, insieme all'Assistente, ai rilevamenti e alle misurazioni del campo di battaglia. Osserva con un grosso cannocchiale le posizioni nemiche e le studia attentamente.

È sempre vicino al Mastro di campo, pronto a sorreggerlo nei momenti difficili e a consigliarlo.

### Il Capitano

È il comandante dell'artiglieria: due artiglieri che trascinano da un punto all'altro della piazza un rudimentale cannone di legno, col quale cercano di demolire le difese nemiche.

È il solo personaggio che, dall'alto del suo cavallo, dica qualcosa di comprensibile, un ordine perentorio di una sola battuta: "Artiglieria, fuoco!".

## Garibaldi

È il più palesemente anacronistico e l'ultimo nato tra i personaggi della tragicommedia. Ma è forse uno dei più cari al popolo, il più amato dopo il Mastro di Campo. È l'eroe in senso assoluto, l'eroe per antonomasia.

È stato introdotto nella pantomima dopo il 1862, anno in cui Garibaldi fu a Mezzojuso. Raccoglieva allora i volontari per la spedizione conclusasi, senza successo, nell'Aspromonte.

I cittadini di Mezzojuso ne furono sicuramente affascinati. Maturò in quell'epoca l'idea di farne un personaggio della pantomima.

Quella dell'eroe è una figura piuttosto ieratica, grave, austera. Non sembra avere molto dell'instancabile soldato qual era. Cavalca un mansueto cavallo bianco, che va sempre al passo, non scalpita e non s'impenna.

È seguito da una decina di Garibaldini, che non sono i tradizionali "picciotti". Sono invece "picciotti" autentici, ossia ragazzetti di dodici o tredici anni.

## La Cavalleria

Di grande effetto coreografico e spettacolare la partecipazione della Cavalleria.

È un piccolissimo drappello di sei-otto uomini a cavallo. I cavalieri indossano costumi tra i più belli e vistosi, ma non hanno armature o celate.

Il loro spettacolare carosello, le fughe improvvise e le repentine riapparizioni simulano realisticamente gli attacchi di cavalleria. Ma le cariche consistono unicamente nel lancio di manciate di confetti tra gli spettatori, i quali vengono, in certo senso, coinvolti nella battaglia.

### Il Fofòrio

È composto da una banda di una decina di briganti, qualcosa come un occulto ordine cavalleresco, che lotta per il trionfo della giustizia e per la vittoria del Mastro di Campo.

Ogni membro della banda impersonerebbe il tipo del "brigante buono", un originale esemplare di fuorilegge dedito, nell'Ottocento, alla difesa del popolo inerme contro le prepotenze dei baroni.

L'attività del Fofòrio sta tutta nella guerriglia; meglio, in atti di autentico banditismo, come il sequestro di persone a scopo di estorsione. Avrebbe il compito di seminare il terrore tra gli avversari del Mastro di Campo e di fornirgli i mezzi economici per sostenere le spese della guerra. Da qui il grande numero di ostaggi

fatti tra gli spettatori, i quali, condotti al bar, vengono obbligati a pagare da bere. A volte le somme estorte (si fa per dire) vengono devolute per beneficenza.

I briganti indossano ampi mantelli neri e cappellacci abbassati sugli occhi.

Celano il viso sotto grottesche maschere di pelle di capra.

Ogni volta che prendono un ostaggio pronunciano, a denti stretti, parole incomprensibili: "Fòrio, fofòrio". Le stesse pronunciate dal Mago alla ricerca della "trovatura".

Che senso hanno? Nessuno concretamente. Potrebbero essere una sorta di "baccagghiu", un linguaggio segreto e convenzionale. Per il Mago costituirebbero una formula magica.

### Barone e Baronessa

Sono parenti del Mastro di Campo, ma non si conosce il grado di parentela.

Cavalcano miti asinelli e, per tutto il tempo della rappresentazione, elargiscono agli spettatori confetti e sorrisi.

Quando il Mastro di Campo viene ferito dal Re, la Baronessa appare in gramaglie e sale al castello a consolare la Regina.

## I Massarioti

Sono il “Campiere”, il “Curàtolo”, il “Vurdunaru”<sup>1</sup>, rispettivamente il guardiano della fattoria (quella del Barone), il fattore o curatore, l’inserviente.

Sono al seguito del Mastro di Campo, ma alle dirette dipendenze del Barone e della Baronessa.

Cavalcano muli carichi delle emblematiche masserizie dei pastori: pentoloni di rame e utensili vari per la preparazione dei latticini; perfino un fascio di “alastri” (citisò spinoso), piante su fruticose, i cui rami infiammabilissimi vengono usati dai pastori nella preparazione del formaggio e della ricotta.

Di indole pacioccona, i “massarioti” sembra non abbiano altro da fare che mangiare. Mangiano pane, formaggio e salsicce, e bevono lunghe sorsate di vino.

## Il Mago, il Romito, il Pecoraio

Sono personaggi estremamente congeniali alla mentalità superstiziosa del popolo.

I primi due sono dalla parte del Mastro di Campo; il terzo gli è contro.

<sup>1</sup> Vurdunaru, dal tardo latino *burdo burdonis* (mulo) letteralmente è colui che guida le bestie da soma.

Il Mago con i suoi incantesimi e il Romito con gli scongiuri si propongono di assicurare la vittoria al Mastro di Campo; il Pecoraio, che rappresenta le forze del male, lotta per la sua sconfitta. Riesce soltanto a ritardarne il trionfo.

Questo il senso della loro partecipazione. Ma nella pantomima sono impegnati in ruoli diversi.

Il Mago è alla ricerca della "trovatura", un tesoro consistente in un pitale di maccheroni. Lo trova nell'intervallo tra il primo e il secondo atto, sotto il castello. Divora i maccheroni servendosi esclusivamente delle mani.

Il Romito appare intento a lanciare manciate di crusca in faccia agli spettatori. Il significato di questo gesto è la concretizzazione del detto popolare "jittari 'a pruvulidda 'nta l'occhi", che vuol dire suggestionare, ammaliare, imbrogliare e forse anche plagiare. Il potere di questo santone sarebbe dunque tutto nelle sue capacità di fascinazione mentale.

Il Pecoraio saltella dinanzi al Mastro di Campo in atto di chi voglia precludergli il passo. È la personificazione delle forze delle tenebre, quelle a cui il popolo crede sovente e che teme sopra ogni cosa.

Infine il protagonista debella questo spirito del male. Il gesto che egli compie nell'atto di scavalcarlo, mettendogli un piede sulla pancia,

quasi a schiacciarlo come un serpente, è abbastanza significativo ed eloquente.

## Il Re

Finché non riceve la sfida del Mastro di Campo è ostentatamente tranquillo. Nonostante il suo sussiego, prende parte alle feste di corte insieme ai Dignitari e alle Dame di compagnia. Danza con la Regina, a cui ha tolto spudoratamente il trono. Si attiene scrupolosamente all'etichetta, di cui è pianificatore il Maestro di cerimonie ('u Mastro di casa).

Sopraggiunto il Mastro di Campo, assume un'espressione furente e ridicola ad un tempo. Si agita nervosamente durante l'intera azione, fa gesti di scherno e di sfida al rivale. Riacquista la calma – ma per poco – dopo il ferimento del Mastro di Campo.

Alla conclusione del dramma riceve la punizione che si merita. Perde il trono (che non era il suo) e la Regina, che aveva sperato, ma invano, di veder passare dalla sua parte.

## La Regina

È la legittima sovrana del regno, spudoratamente estromessa dal sedicente Re che si illude di poterla, prima o poi, sposare.

Non sopporta l'usurpatore che le sta accanto e, tuttavia, finge di assecondarlo. Segue con estremo interesse la danza di guerra del mastro di Campo di cui è palesemente innamorata. Quando questi è ferito, la sue speranze vengono momentaneamente frustrate; riacquista interamente il suo splendore appena l'eroe riappare in campo.

Sicura che la restaurazione del regno sia ormai vicina, appare tutta protesa nella realizzazione del suo sogno d'amore. Risulta pertanto un personaggio compiutamente femminile. Più volte viene a colloqui segreti con l'innamorato, il quale si introduce, temerariamente, al castello, ma attraverso un passaggio segreto.

Il coronamento del sogno d'amore tra i due, che è poi il nocciolo di tutta la rappresentazione, si ha solo alla fine, con la vittoria del Mastro di Campo e la sconfitta del tiranno.

### Dignitari e Dame di compagnia

Sono figure coreografiche. Loro compito specifico sarebbe di riempire il palco (il castello) e di animare le danze. Ma sotto sotto parteggiano per il Mastro di Campo.

Fra i Dignitari ve n'è uno che assume il ruolo di segretario. Quando non danza sta seduto ad un tavolo pronto a scrivere ciò che gli ordina il sovrano. In effetti scrive solo la risposta alla sfida del Mastro di Campo.

### Il Maestro di cerimonie (*Mastru di casa*)

Più che un maestro di cerimonie si direbbe un buffone di corte. Fa mille smorfie e mille salamelecchi. Ha tante attenzioni per il Re e la Regina: li spolvera, li sventola, li incipria; rimette in ordine gli abiti che hanno addosso e le loro acconciature.

## I COSTUMI

Non sono tutti d'epoca: alcuni addirittura anacronistici, altri soltanto bislacchi. In linea di massima vanno dal Quattro al Settecento e variano, di anno in anno, a seconda dei gusti degli organizzatori e, subordinatamente, alle possibilità economiche e a ciò che si riesce a trovare sulla piazza.

Quelli appresso elencati sono i più frequentemente adoperati, ma non sono invariabili. Gli unici che non variano sono il costume del Mastro di Campo e quelli dei Fofòrio e dei Garibaldini.

### *Mastro ci Campo*

Camicia bianca. Cappello a lucerna, calzoni, scarpette e fiocco (cravatta) rossi. Ha il viso coperto da una maschera rossa con il labbro inferiore molto sporgente. In mano una spada.

*Re, Regina, Dignitari, Dame, Alabardieri, Cavalieri, Barone e Baronessa, Ambasciatore*  
Costumi del Quattro, del Cinque o del Seicento.

*Mori*

Costumi saraceni.

*Maestro di cerimonie*

Costume del Settecento.

*Capitano e Artiglieri*

Divise militari settecentesche.

*Tamburino*

Giubba verde e pantaloni gialli. Cappello a tricorno.

*Ingegnere e Assistente*

Palandrane rosse e cappelli da goliardi. Portano gli occhiali. Sono forniti di cannocchiale (un tubo di cartone) e di una lunga corda arrotolata da utilizzare nelle misurazioni del terreno.

*Fofòrio (briganti)*

Ampi mantelli, maschere di pelle di capra e cappellacci neri. Sono armati di fucili. Il capo, che ha un nastro rosso al cappello, porta in mano una pistola ad avancarica.

*Pecoraio*

Pelli di pecora e campanacci alla cintola.

*Mago*

Lunga veste nera. Barba e capelli lunghi. In mano libro e bacchetta magica.

*Giardiniera (fioraie)*

Costumi delle popolane del Quattro o del Cinquecento. Recano in mano cestini colmi di fiori che offrono ad alcuni personaggi (Regina, Dame, Baronessa) e, di tanto in tanto, alle spettatrici.

*Campiere, Curàtolo, Vurdunaro*

Abiti di velluto dei contadini. Quelli adoperati fino alla prima metà del Novecento.

*Romito*

Tonaca stretta ai fianchi da una corda. È incapucciato e si appoggia ad un nodoso bastone. Sulle spalle una bisaccia colma di crusca o segatura.

## **LE ULTIME VERSIONI DEL MASTRO DI CAMPO A PALERMO**

Stando a quanto riferito dal Marchese di Villabianca, nel Settecento si ebbero a Palermo due versioni del Mastro di Campo. L'una fu messa in scena con la costruzione di un'impalcatura che fungeva da castello, l'altra con l'uso di una semplice scala a pioli appoggiata ad un muro. Quando veniva innalzato il castello, il Mastro di Campo ruzzolava giù dalle scale, una modesta gradinata costruita dinanzi all'impalcatura, diversamente precipitava su una robusta tela. Nell'Ottocento il castello venne definitivamente abolito e il Mastro di Campo non fece più neanche la classica caduta. Salì qualche gradino, ridiscese, ripeté parecchie volte il tentativo di salire la scala, fece qualche salto, si indispetti, si contorse, si morse le mani. Ecco cosa scrive Giuseppe Pitrè a proposito della rappresentazione alla quale assistette nel rione del Borgo nel 1859:

“Un uomo vestito alla cosiddetta spagnola, con maschera giallo arancio, con labbro inferiore molto sporgente, ed enormi baffi, con abito

giallo e rosso, si arrampica per una scala portatile sostenuta da altre maschere, a capo della quale uno schiavottino, ragazzo in costume moreasco, brandendo una spada, gli impedisce di salire. Il Mastro di Campo si arrabatta in tutti i modi per dare la scalata; ma quando per le minacce del moretto a capo o a piè della scala ne è impedito o ritardato, si morde le mani, si contorce mostruosamente, fa cento smorfie goffe e dinoccolate, con indicibile soddisfazione del popolo spettatore”.

È evidente che al tempo del Pitré il Mastro di Campo aveva perso ogni sua caratteristica di spettacolo teatrale. Della rappresentazione d'una volta rimaneva ben poco, la sola esibizione del mimo, che, se discretamente dotato, poteva ancora intrattenere i pochi spettatori del rione.

## LA TUBBIANA E LA MORISCA

Una pantomima che ebbe qualche attinenza col Mastro di Campo, se non altro per alcuni dei suoi personaggi, fu la Tubbiana. Due cose interamente diverse furono invece le rispettive azioni sceniche.

Salvatore Salomone Marino, citando uno scritto del barone Placido Arena Primo, sembra accettare l'ipotesi che la Tubbiana sia "nata ab antico dai Mori". Aggiunge che "questo ballo-pantomima debba il nome suo ad alcune sillabe del ritornello di una canzone che ad esso anticamente accompagnavasi, secondo le battute del tamburo e di crotali".

I personaggi della Tubbiana, parecchi, come s'è detto, identici a quelli del Mastro di Campo, giravano per le strade al suono di un tamburo, il cui ritmo veniva recepito come "tiripi tumpiti, tumpiti tumpiti". Si formava dunque un lunghissimo corteo di maschere che, dato il ritmo del tamburo, procedeva quasi danzando.

Nella Morisca, detta anche Turchi e Cristiani, i personaggi erano divisi in due gruppi "l'un contro l'altro armato", i Turchi appunto e i Cristiani.

“È una maschera – dice Salvatore Salomone Marino – antica e sempre viva, la quale pur riallacciandosi alla danza pirrica degli Elleni, indubbiamente è ricordo tra noi della guerra tra Maomettani e Cristiani, combattuta, con diversa fortuna, nell’Evo medio e moderno”.

“È composta da due schiere di guerrieri, che indossano l’una la corazza e l’elmo, l’altra le ampie brache e il turbante con maschera nera; ambedue armate di bastoni di varia lunghezza, diritti e ricurvi, che vorrebbero indicare le lance e scimitarre, e co’ quali si danno durante un ballo disordinato e capriccioso delle botte cadenzate all’unisono con la musica del tamburo e del cembalo”.

Sostanziale rimane la differenza fra gli spettacoli sopra descritti e il Mastro di Campo. I primi due offrirono alla gente un ottimo pretesto per una giornata di baldoria a carnevale, ma solo questo; l’altro qualcosa di più: il suo contenuto.

## **I RISVOLTI POLITICO-SOCIALI DELLA PANTOMIMA RAPPRESENTATA A MEZZOJUSO**

In passato il Mastro di Campo fu uno spettacolo puramente ricreativo. Il popolo, che vi partecipò sempre con entusiasmo, ne trasse sicuro divertimento: si divertì in qualità di spettatore e ancor più quando vi prese parte come attore. Ma non c'è dubbio che la pantomima abbia avuto un suo significato intrinseco: un qualche risvolto politico-sociale e una sua cornice magico-superstiziosa. Aspetti che vanno esaminati e giustamente interpretati.

La pantomima appare, sia nell'azione scenica sia in alcuni dei suoi personaggi, una denuncia, se pure in chiave comico-burlesca, degli oppressori, dei tiranni, dei prepotenti.

Il protagonista, anche se spinto da motivi in parte strettamente personali, è il castigatore del tiranno, una specie di cavaliere antico, come ce n'erano tanti nel Medioevo che, animati da principi di giustizia e di umanità, riuscivano sempre a rintuzzare la tracotanza dei signorotti senza scrupoli. Uno di quei personaggi, insomma, su cui il popolo, inerme e oppresso, riponeva spes-

so le sue speranze. Il trionfo dell'eroe generoso (il Mastro di Campo) e l'umiliazione dell'oppressore (il Re, che nel caso specifico è anche un usurpatore) dovettero rappresentare per il popolo l'illusione di un momentaneo affrancamento dalla tirannide e il presagio di un riscatto reale e duraturo. In una medesima prospettiva va inquadrato Garibaldi, eroe romantico e popolare, personificazione degli ideali di giustizia e di uguaglianza.

Nella versione palermitana il protagonista costituiva una satira, piuttosto esplicita, del capo della milizia cittadina, un pubblico ufficiale indubbiamente odiato dal popolo.

I personaggi della pantomima maggiormente carichi di significato politico-sociale sono i briganti (il Fofòrio). In essi è riprodotta l'amara realtà di un'epoca in cui una politica sbagliata, accentratrice e fiscale, provocava l'acuirsi del fenomeno del brigantaggio già abbastanza diffuso nel meridione della Penisola e in Sicilia. Il popolo però non ne contrastò l'improvviso dilagare, perché in esso vedeva la soluzione di alcuni dei suoi problemi: la difesa dagli sfruttatori, l'opposizione ad una odiosa politica fiscale, la resistenza alla coscrizione obbligatoria in favore di uno stato che i meridionali non riconoscevano ancora come il proprio. Anche se, in linea di massima, i briganti furono degli autentici grassatori che terrorizzarono le campagne e, a

volte, anche le città, non v'è dubbio che alcuni di essi (fra questi i cosiddetti "briganti buoni" dediti a riparare torti e ad aiutare la povera gente) costituirono l'unica reazione alla mancata realizzazione di una politica socialista, in cui avevano tanto sperato braccianti e contadini alla caduta dei Borboni. Difensori del popolo oppresso e sfruttato, i briganti non potevano non essere introdotti in uno spettacolo popolare. Parteggiando per il Mastro di Campo, essi mirano al trionfo della giustizia. È da rilevare che tanto i briganti quanto Garibaldi e lo stesso protagonista vanno osservati da un'unica angolazione: quella degli eroi senza macchia e senza paura tutti protesi verso un unico obiettivo: la castigazione dei nemici del popolo.

La parte del dramma più congeniale ad una mentalità popolare è quella che riguarda i fenomeni di superstizione e di magia. I personaggi che animano questo aspetto della pantomima sono il Mago, il Romito, il Pecoraio. Rappresentano le forze soprannaturali e immanenti alle quali il popolo crede ciecamente. Il Pecoraio è la personificazione del male che si oppone disperatamente, ma invano, al trionfo della giustizia. Il Mago e il Romito rappresentano la potenza della magia: una pratica a cui il popolo è solito ricorrere quando non riesce ad affrontare o a risolvere particolari situazioni.

Il Mago è visto anche sotto un altro aspetto: quello del propiziatore del colpo di fortuna. Trovare un tesoro è stato per la povera gente il sogno di sempre. I contadini hanno a lungo favoleggiato di straordinari ritrovamenti e dei luoghi in cui andrebbero intensificate le ricerche. La “trovatura” avrebbe risolto i loro problemi quotidiani, quasi sempre imperniati sulla ricerca dei mezzi di sussistenza. Nella finzione scenica il problema viene risolto in forma emblematica: la “trovatura” di un pitale di maccheroni.

*APPENDICE*

# **IL MASTRO DI CAMPO**

Pantomima in due atti

*Nuova coreografia*

## PERSONAGGI

Coro di sei ragazze e Corifeo

Mastro di Campo

Tamburino

Ingegnere di guerra e Aiutante

Pecoraio (spirito maligno avverso al Mastro di Campo)

Cavalleria (sei cavalieri)

Capitano di artiglieria

Garibaldi e sei Garibaldini

Barone e Baronessa

Massarioti (*Campiere, Curàtolo, Vurdunaro*)

Fofòrio (banda di sei briganti)

Mago

Romito

Giardiniere (quattro fioraie)

Re

Regina

Maestro di cerimonie

Dignitari e Dame di compagnia (quattro coppie)

Alabardieri (due)

Mori (sei)

*Costumi*

Orientativamente, quelli elencati a partire da pagina 42.

*Inizialmente entrano in scena nell'ordine:*

- 1) I cavalleggeri (Cavalleria, Ambasciatore, Capitano, Garibaldi, Barone e Baronessa, Massarioti)
- 2) Il Coro
- 3) La corte
- 4) I Fofòrio
- 5) I Garibaldini
- 6) Le Giardiniere (fioraie)
- 7) L'Ingegnere e l'Aiutante
- 8) Il Mago e il Romito
- 9) Il Mastro di Campo, il Tamburino e il Pecoraio

*I fatti più salienti in successione:*

- 1) La sfida al Re
- 2) Il conflitto (la danza del Mastro di Campo)
- 3) Il carosello degli uomini a cavallo
- 4) Lo schieramento dei Mori dinanzi al castello
- 5) L'attacco dei Fofòrio
- 6) L'attacco dei Garibaldini
- 7) Il duello tra il Mastro di Campo e il Re
- 8) Il ferimento e la caduta del Mastro di Campo

Durante l'intervallo il Mago e il Romito trovano il tesoro.

*Rientrano in scena dopo l'intervallo:*

- 1) Il Coro
- 2) I Fofòrio, i Garibaldini, le Giardinieri, il Mago, il Romito
- 3) Il Mastro di Campo, il Tamburino, il Pecoraio, l'Ingegnere e l'Aiutante
- 4) I Mori

*I fatti più salienti*

- 1) La vittoria del Mastro di Campo sul Pecoraio
- 2) L'irruzione del Mastro di Campo al castello
- 3) Il duello finale fra il Mastro di Campo e il falso Re
- 4) Il lungo abbraccio fra il Mastro di Campo e la Regina
- 5) L'incatenamento del falso Re

## ATTO PRIMO

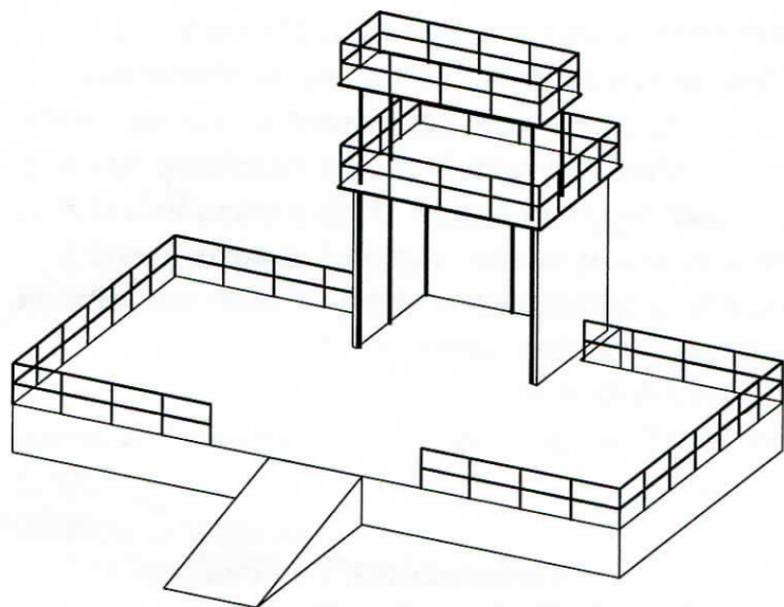
Una vasta spianata o piazza (piano terra); un'impalcatura o pedana di vaste dimensioni (piano rialzato); un'impalcatura notevolmente più piccola della precedente (primo e secondo piano). Il primo piano è la dimora della corte reale, il secondo, non più largo di un metro e mezzo, è il posto di guardia degli alabardieri. Al di sotto del primo piano un vano munito di sipario.

Tutti i personaggi, tranne i cavallerizzi, entrano in scena attraverso questo vano.

Di fronte alla pedana, su una modestissima impalcatura, la postazione d'artiglieria (un rudimentale cannone di legno).

*Giungono nella spianata intorno alla grande pedana la Cavalleria, il Capitano d'artiglieria, l'Ambasciatore, Garibaldi, il Barone e la Baronessa, i Massarioti (Campiere, Curàtolo, Vurdunaro). Si fermano lungo il lato nord della pedana (alla destra di chi guarda il palco).*

*La lunga cavalcata intorno alla pedana avrà inizio soltanto dopo che il protagonista sarà entrato in campo.*



**Impalcatura**

### *I ruoli dei cavallerizzi*

*Lo svolgimento dei ruoli dei cavallerizzi non è predeterminato nei particolari; ciascuno degli attori agisce liberamente, aggiungendo o togliendo qualcosa allo schema generale, a seconda dell'estro e delle situazioni oggettive.*

*L'osservazione è valida anche per altri attori, che, eseguita la parte strettamente connessa allo svolgimento del dramma, recitano, per meglio dire mimano, a soggetto. Non rientrano fra questi il Protagonista, il Pecoraio, il Re, la Regina.*

### *La Cavalleria e l'Ambasciatore*

Il compito della Cavalleria è di sbaragliare le difese del Re (falso re) a furia di copiosi lanci di confetti (andrebbero meglio caramelle e cioccolatini perché rivestiti di carta) verso il castello e tra gli spettatori.

L'Ambasciatore, assolto il compito di messaggero del Mastro di Campo, si unisce alla Cavalleria nella lotta all'usurpatore.

### *Barone e Baronessa*

Il barone e la Baronessa, a dorso di miti asinelli, lanciano anch'essi caramelle e cioccolatini tra gli spettatori.

### *I Massarioti*

A dorso di muli, mangiano pane, formaggio e salsicce; e bevono vino.

Di tanto in tanto offrono da mangiare e da bere agli spettatori.

### *Il Capitano d'artiglieria*

Ogni volta che giunge accanto alla sua batteria, ordina di far fuoco con un gesto o gridando "Artiglieria, fuooocooo!".

Le Cannonate sono simulate da colpi all'unisono di grancassa e piatti.

Accanto al cannone è un piccolo recinto di legno, dove stazionano, senza esser visti dal pubblico, i due percussionisti addetti alla produzione del fragore dell'artiglieria.

### *Garibaldi*

Impartisce, a semplici gesti, ordini ai suoi Picciotti.

## ***Si apre il sipario***

*Coro di sei ragazze guidato da un Corifeo*

*Le ragazze, divise in due file, il Corifeo in testa, si dirigono verso la sponda opposta della pedana a mezzi passi:*

*il piede destro avanti, il sinistro accanto al destro;*

*il piede sinistro avanti, il destro accanto al sinistro.*

*Si schierano al bordo della pedana. Il Corifeo, al centro, declama il prologo.*

*Durante due brevissime interruzioni i semicori recitano due brevi battute.*

## ***Prologo***

***Corifeo:***

Bianca di Martino, la giovane e bella regina del felicissimo regno di Trinacria, trovasi, ahimé, in condizioni di dura prigionia e di disumana frustrazione nella sua stessa dimora, l'antico

e glorioso castello che fu del padre suo, Martino II.

A tenerla in stato di soggezione è un malvagio usurpatore che, subdolamente, sostenuto da non pochi mercenari senza scrupoli, dallo stesso assoldati di là dal mare, è riuscito, con minacce, torture e delitti, ad infiltrarsi tra la gente di corte e a farsi proclamare sovrano del regno.

### ***Prima interruzione***

*Primo semicoro:*

Ahimé, la mia regina è in lacrime!

*Secondo semicoro:*

Non temere, regina, il tuo eroe ti libererà!

*Corifeo:*

Lo sciagurato usurpatore, che nutre anche un'insana passione per la leggiadra regina, spera di divenire legittimo sovrano, costringendola a sposarlo. Ma la regina, come i sudditi sanno, è promessa sposa a Berardo Carera, conte di Modica e capitano di tutte le milizie del regno, giudice e Mastro di Campo di questa illustre città.

La saggia e bella regina Bianca, per non mettere a repentaglio la vita dei sudditi e degli amati cortigiani, che con lei subiscono la prigionia, finge di accettare la proposta di matrimonio del suo aguzzino. Ma, astutamente, gli dà ad inten-

dere che la data delle nozze non potrà essere fissata prima che siano state rinnovate tutte le magistrature del regno e rinominati i governatori delle province, certa che il suo eroe riuscirà a salvarla.

L'impostore cerca, tuttavia, di accelerare i tempi.

### ***Seconda interruzione***

*Primo semicoro*

Ahimé, la mia regina è in catene!

*Secondo semicoro:*

Non temere, regina, il tuo eroe verrà presto a liberarti!

*Corifeo:*

L'usurpatore sa bene di essere riuscito nella sua nefanda impresa a causa della temporanea assenza del Mastro di Campo, che è dovuto accorrere in aiuto di un principe suo amico, ingiustamente trascinato in un immane conflitto, rivelatosi subito, grazie al nostro eroe, disastroso per chi l'aveva provocato.

Il Mastro di Campo, però, messo al corrente delle tristi condizioni in cui versano il regno e la Regina, ha lasciato immantinentemente il campo di battaglia. E dopo un periglioso viaggio di tredici giorni e tredici notti, per terra e per mare, è ap-

prodato nottetempo, in assoluta segretezza, in una baia a poche miglia dal castello reale. Ora, alla testa di un piccolo, ma agguerrito contingente di fedelissimi, trovasi al cospetto dell'antico glorioso maniero, divenuto, ahimé, prigione della bene amata Regina.

Che accadrà adesso?

Sarà guerra durissima e zuffa furibonda.

*Dietro al Corifeo e alle ragazze del Coro, che tornano sui loro passi alla stessa andatura di prima, si chiude il sipario.*

### ***Alla riapertura (poco dopo)***

La Corte al completo. Tutti danzano allegramente. Le coppie danzanti si sparpagliano sulla pedana. Allegria e spensieratezza nei volti. Vocio. Applausi.

*Ma si ode un prolungato, minaccioso rullo di tamburi.*

*Il Re interrompe le danze. Disorientamento generale e fuggi fuggi verso il castello. **Sipario.***

*A sipario chiuso la corte si raccoglie al piano di sopra. Gli Alabardieri al posto di guardia.*

### ***Si riapre il sipario***

#### *I Fofòrio*

Vengono fuori armati di grossi bastoni poggiati in spalla. A passo cadenzato, scandito dal ritmo di un tamburo, percorrono in lungo e in largo la pedana.

Fatto il giro, si fermano alla destra del palco.

#### *I Garibaldini*

Con le spade sguainate percorrono, di corsa, il perimetro della pedana.

L'andatura è scandita dalle percussioni.

Si fermano alla sinistra del palco.

*Durante la danza del protagonista i Fofòrio e i Garibaldini potranno ripetere più volte il giro della pedana, ma potranno anche scendere giù, nella pista a piano terra, ed agire a seconda dell'estro e delle situazioni oggettive.*

*Giardiniere (fioraie)*

Incedono a tempo di valzer; un valzer ritmato dalle sole percussioni (grancassa, piatti, rullante).

Eseguito il giro dell'impalcatura, scendono al piano terra.

### *Ingegnere di guerra e Aiutante*

Eseguono le misurazioni del campo e tracciano al centro un immaginario cerchio. Scrutano tutt'intorno con un cannocchiale.

### *Mastro di Campo, Tamburino, Pecoraio*

Il Mastro di Campo incede spavaldamente, agitando la spada e la testa al ritmo del tamburo.

Il pecoraio gli saltella davanti quasi ad intralciare la sua marcia. È questi uno spirito maligno, sicuramente evocato dal Re usurpatore.

Il Mastro di Campo si ferma al centro della pedana. Si siede ad un tavolo e scrive convulsamente la sfida al rivale. Quindi, sopraggiunto l'Ambasciatore, gliela appunta alla spada e gli ordina di espletare, senza indugio, la sua importantissima missione.

A passo di marcia l'ambasciatore si reca al castello. Vi giunge dopo aver fatto il giro completo della pedana.

Impaziente, il Mastro di Campo, attende la risposta.

Avutala, segna con la punta della spada il cerchio precedentemente tracciato dall'Ingegnere. Vi salta dentro e, il corpo leggermente curvo in avanti, le braccia spalancate, gira più volte su se stesso a rullo di tamburo. Hanno inizio le ostilità: una lunga, interminabile danza di guerra. Il ritmo del tamburo è concitato e drammatico.

L'Ingegnere e l'Aiutante gli sono sempre vicini, pronti a soccorrerlo, quando se ne presenta l'occasione, con consigli di carattere strategico.

Tutti gli uomini a cavallo danno inizio al loro lunghissimo carosello intorno alla pedana.

Alcuni Mori (sei), i fedelissimi del re, si schierano dinanzi al castello.

### *Il pecoraio*

Il Pecoraio rappresenta le forze occulte del male. È uno spirito maligno senza alcun dubbio evocato dai nemici del Mastro di Campo.

Egli saltella ininterrottamente dinanzi all'eroe in atto di chi voglia precludergli il passo. Riesce soltanto a ritardarne il trionfo. Durante l'intera azione si sdraia un paio di volte per terra in preda a forti contrazioni muscolari. Il Mastro di Campo tenta di scavalcarlo mettendogli un pie-

de sulla pancia. Ci riuscirà verso la fine del secondo atto, quando il malocchio sarà neutralizzato dai poteri del Mago e del Romito.

### *Mago e Romito*

Il Mago con i suoi incantesimi, il Romito con gli scongiuri si prefiggono di assecondare la vittoria del Mastro di Campo.

Il Mago, un grosso libro e la bacchetta magica tra le mani, gira in lungo e in largo per la pedana, ma anche a terra, alla ricerca di un tesoro nascosto, la "*trovatura*". Lo troverà nell'intervallo tra il primo e il secondo atto.

Si apre momentaneamente il sipario e viene fuori con un grosso pitale ripieno di maccheroni. Il malocchio contro il Mastro di Campo è tolto. Il Mago mangia i suoi maccheroni prendendoli con le mani. Ne offrirà anche agli spettatori o a qualche personaggio della pantomima.

Il Romito apparirà intento a buttare manciate di crusca addosso agli spettatori. Il gesto ricorda il detto popolare "*jittari 'a pruvulidda 'nta l'occhi*", che vuol dire suggestionare, ammaliare,

plagiare. Le persone da plagiare sono evidentemente i nemici del Mastro di Campo.

*La danza del protagonista dura una trentina di minuti.*

*Durante due brevi pause hanno luogo gli assalti dei Fofòrio e dei Garibaldini contro i Mori.*

### ***Prima pausa***

#### ***I Fofòrio***

Si schierano davanti ai Mori. Sei contro sei.

Il combattimento, che inizia dopo un rullo di tamburi, consiste nel colpire ritmicamente gli uni i bastoni degli altri.

Lo scontro avviene in tre rounds. Nel primo i Fofòrio colpiscono i bastoni che i Mori tengono in posizione orizzontale al di sopra della testa; nel secondo si invertono le parti; nel terzo tornano a colpire ancora i Fofòrio.

Cessato lo scontro, i Mori si ritirano dentro al palco.

I Fofòrio tornano a schierarsi alla destra del palco, da dove torneranno a spostarsi a piacere. Potranno anche prendere degli ostaggi tra gli spettatori.

*Il Mastro di Campo, che ha assistito al duello, riprende la sua danza.*

*I Mori tornano a disporsi davanti al castello.*

### ***Seconda pausa***

#### *I Garibaldini*

Il duello fra i Garibaldini, muniti di spade, e i Mori si svolge in maniera analoga a quello sostenuto dai Fofòrio.

Alla fine i Mori si ritirano ancora dentro al palco, da dove poco dopo torneranno a sostare dinanzi al castello; i Garibaldini tornano a schierarsi alla sinistra del palco, da dove potranno allontanarsi e spostarsi come meglio credono, fingendo anche attacchi e scaramucce.

Durante il primo atto il Mastro di Campo tenta un paio di volte di liberarsi del rivale affrontandolo personalmente. I suoi sono tutti ai piedi della scala. Gli uomini a cavallo alla destra della pedana.

Al secondo tentativo è gravemente ferito al capo e precipita giù.

La caduta avviene molto lentamente.

Queste le fasi: il ferito porta la mano alla fronte e si accorge che è completamente insanguinata, abbandona la spada, spalanca le braccia, inizia a muovere spasmodicamente le dita. Si stacca lentamente dalla scala finché, non reggendosi più in equilibrio, precipita all'indietro rigido come una statua di gesso. Lo accolgono i Fofòrio.

Essi, a passo lento e cadenzato, scandito dal suono lugubre delle percussioni, sorreggendo il Mastro di Campo in posizione orizzontale, seguiti da tutti gli altri personaggi, percorrono l'intero perimetro della pedana, quindi imboccano il palco. Tutti i cavalieri smontano dalle loro cavalcature e attendono sul posto (alla destra della pedana) fino alla ripresa. *Sipario.*

*Fine primo atto*

## ATTO SECONDO

*Coro e Corifeo come nel primo atto*

*Corifeo:*

Il Mastro di Campo è perfettamente guarito e più forte che mai.

Fra breve egli sferrerà il suo irresistibile attacco finale all'usurpatore.

L'impostore soccomberà; sarà fatta giustizia.

*Primo semicoro:*

La vittoria arriderà al Mastro di Campo.

*Secondo semicoro:*

L'impostore finirà i suoi giorni in catene.

*Coro e Corifeo stazionano alla destra del castello fino alla fine della rappresentazione.*

*Mastro di Campo, Tamburino, Pecoraio, Ingegnere ed Aiutante*

L'azione scenica, esclusi i preliminari, è identica a quella del primo atto. I tempi sono, naturalmente, più ristretti.

Gli attacchi dei Fofòrio e dei Garibaldini avvengono in successione.

Grazie ai poteri soprannaturali del Mago e del Romito, il Pecoraio (lo spirito del male) è sopraffatto. Quando egli si butta per terra in preda a movimenti convulsi delle mani e di tutto il corpo, il Mastro di Campo gli mette un piede sulla pancia e lo scavalca agilmente. La vittoria è vicinissima. L'eroe, seguito dai Fofòrio, penetra nel castello attraverso un ingresso secondario, ed affronta in un lungo e spettacolare duello il sedicente re. Il duello è sottolineato dal rullo di un tamburo che alterna più volte il pianissimo al forte. L'usurpatore, disarmato, alza le mani in segno di resa. Mentre i Fofòrio lo incatenano, il Mastro di Campo abbraccia e stringe a sé a lungo la sua amata regina.

*Da lì a poco un lungo corteo si snoderà per le vie cittadine, il Mastro di Campo e la Regina in testa, il falso Re in catene.*

*Fine*

## Indice

Introduzione	Pag.	5
Una tragicommedia interamente mimata		9
Il pantomimo e il Mastro di Campo		11
L'episodio storico da cui è stato tratto il canovaccio		17
Il Mastro di Campo, pantomima in due atti		23
I personaggi uno ad uno		32
I costumi		42
Le ultime versioni del Mastro di Campo a Palermo		45
La Tubbiana e la Morisca		47
I risvolti politico-sociali della pantomima rappresentata a Mezzojuso		49
Appendice		55

## BIBLIOGRAFIA

Nino Basile, *Palermo Felicissima*

Silvio D'Amico, *Storia del teatro*

Tommaso Fazzello, *De Rrebus Siculis*

Ignazio Gattuso, *Il Mastro di Campo*

Marchese di Villabianca, Pagine sul carnevale riprodotte dal Pitré  
in "Usi e costumi"

Salvatore Salomone Marino, *Costumi ed usanze dei Contadini di  
Sicilia*

Giuseppe Pitré, *Usi e Costumi, Credenze e Pregiudizi del popolo  
Siciliano*

Pietro Sanfilippo, *Compendio di Storia della Sicilia*

