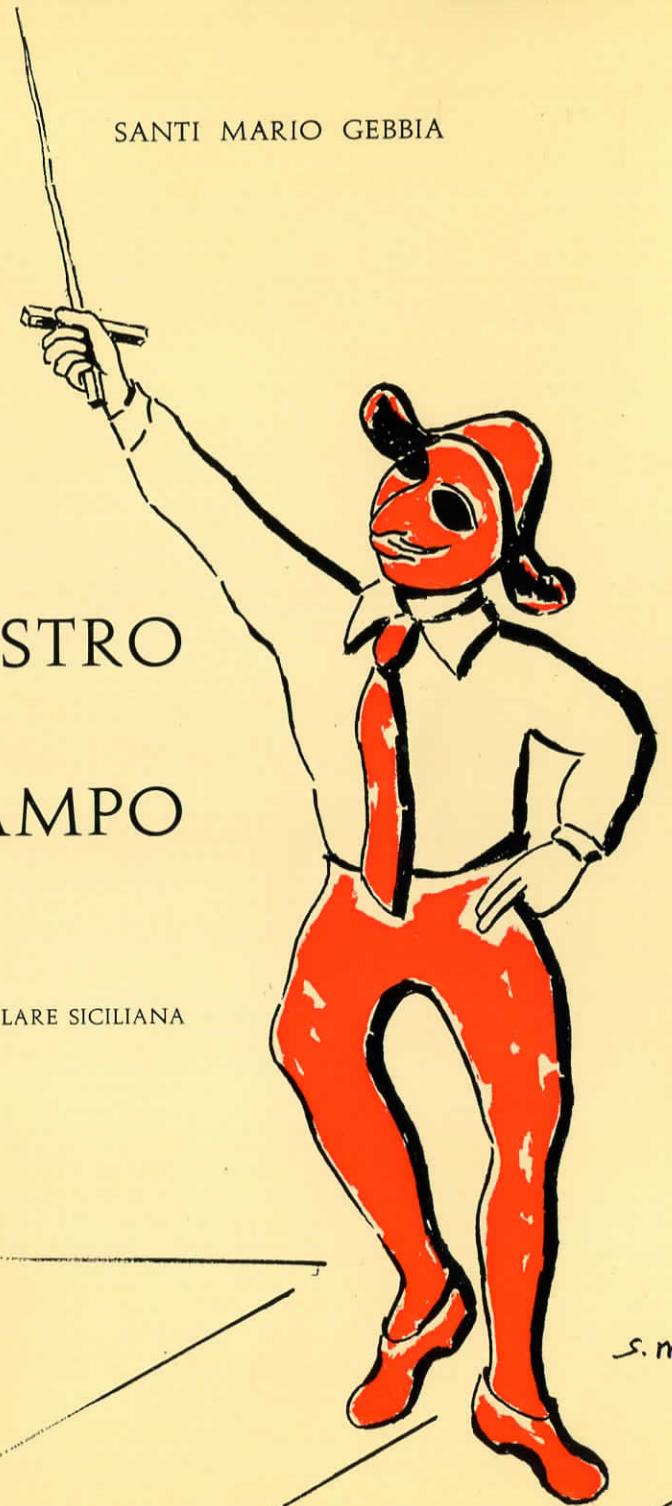


SANTI MARIO GEBBIA

IL MASTRO
DI
CAMPO

PANTOMIMA POPOLARE SICILIANA

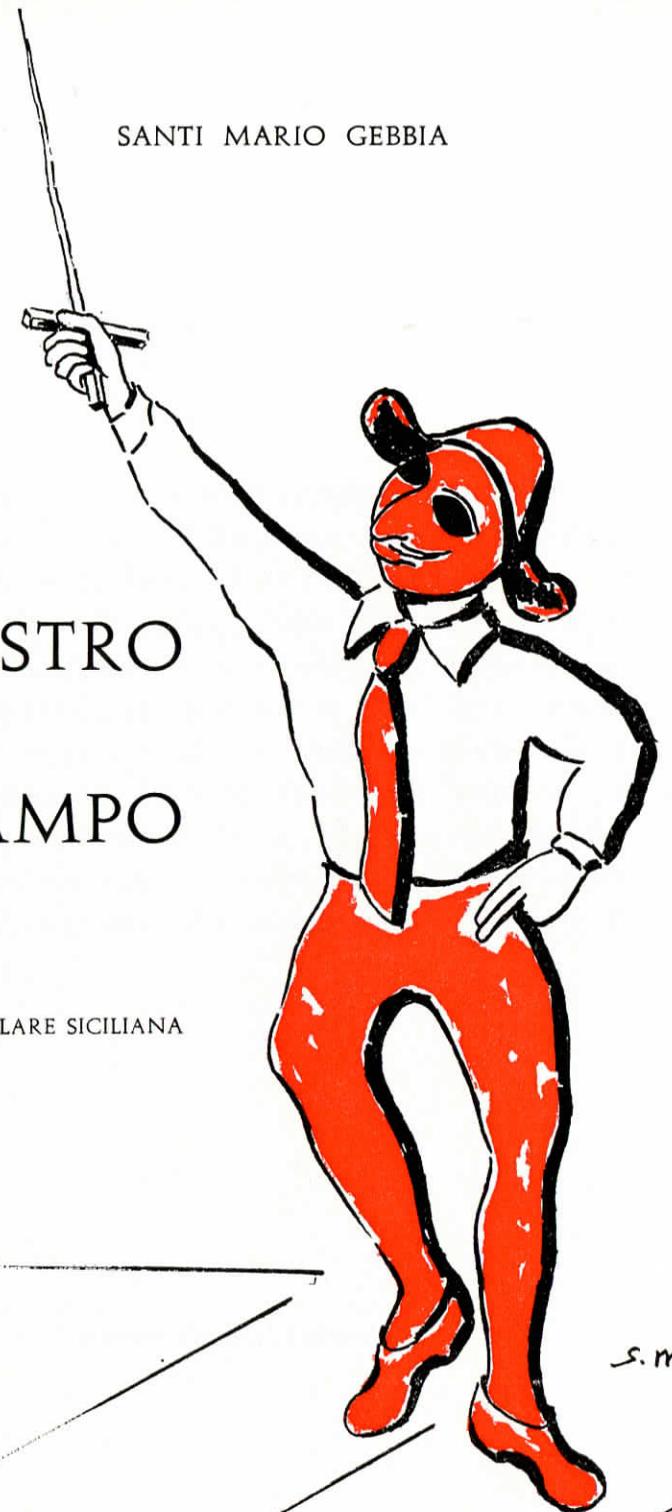


S. M. Gebbia

SANTI MARIO GEBBIA

IL MASTRO
DI
CAMPO

PANTOMIMA POPOLARE SICILIANA



s. m. Gebbia

Il presente volume è stato stampato a cura dell'Amministrazione Comunale di Mezzojuso, in applicazione della Legge Regionale Siciliana del 16-8-1975, N. 66.

Al Sindaco di Mezzojuso, dottor Vittorio Pennacchio, che, sensibile ai problemi della cultura, ha vivamente caldeggiato l'iniziativa, alla Giunta e al Consiglio Comunale che l'hanno approvata, all'Assessorato Regionale per la Pubblica Istruzione (Gruppo Promozione culturale ed Educazione permanente in Sicilia), che, sovvenzionandola, l'ha resa possibile, vanno il plauso e la gratitudine di chi auspica la divulgazione delle tradizioni e del folklore di Mezzojuso.

Il Mastro di Campo fu a Palermo, in particolare nel secolo diciassettesimo, 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 che una semplice festa paesana: 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 sul territorio nazionale, un fatto culturale, una coloritissima pagina di storia del costume.

È doveroso impedire che tale singolare patrimonio etnografico vada in tutto o in parte perduto.

UNA TRAGICOMMEDIA INTERAMENTE MIMATA

Il Mastro di Campo è una bizzarra e rumorosa carnevalata. Una specie di tragicommedia interamente mimata che si rappresenta ancora oggi nella piazza 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 (1).

Ha come soggetto una contrastata storia d'amore, 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 pirrica 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.

(1) Il capitano della milizia cittadina o mastro di campo aveva nel sedicesimo secolo i suoi alloggiamenti in una via a fianco del palazzo arcivescovile, oggi vicolo cieco, che conduceva dall'attuale corso Vittorio Emanuele al Papireto. Era conosciuta allora come la via del Mastro di Campo.

NASCITA ED EVOLUZIONE STORICA DEL 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 assai 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'impero 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 un tipo di spettacolo spiccatamente contadinesco, dato nelle strade e nelle piazze e nel quale il popolo fu nel contempo attore e spettatore. Vi appartengono anche la Tubbiana e la Morisca, rappresentate ancora alla fine del secolo scorso 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 remote rappresentazioni, quelle alle quali assisteva divertita anche la nobiltà cittadina. Nell'ottocento si diedero nei rioni popolari. Il Pitrè 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, ne 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:

« Piantandosi 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 ».

« Quel folle attore » doveva essere davvero molto spericolato, se aveva l'ardire di buttarsi giù dalle scale, col rischio di riportare serie 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 due 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 sicuramente tratto 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.

Introdotto 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, Massarioti, 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. D'allora alla totale scomparsa della pantomima non dovette correrci molto.

A Mezzojuso il dramma — non esitiamo a definirlo tale — ebbe uno sviluppo di azione più ampio e organico di quello che non abbia avuto a Palermo. Si arricchì di parecchi personaggi, alcuni dei quali (cavalleria, briganti

taggio) 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 È STATO TRATTO IL CANOVACCIO

Martino I salì al trono di Sicilia nel 1393. Gli fu possibile grazie al matrimonio con la figlia di Federico III, Maria, che era l'erede al trono. Ma nel 1408, quando egli si recò in Sardegna per sedare una rivolta scoppiata contro gli Aragonesi, aveva già sposato in seconde nozze Bianca di Navarra. Né la prima, comunque, né la seconda moglie avevano potuto dargli un erede. Un figlio ebbe 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 il medesimo 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, viceregina 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 del sovrano seguì un periodo di due anni d'interregno, durante il quale la viceregina 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 rinunciò 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 esemplare di bellezza. Bianca lo trovava addirittura ripugnante e lo respinse dandogli del « vecchio scabbioso » (1). 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. Combattè 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 Sira-

(1) *Raffaele Starrabba*, Lettere e documenti relativi ad un periodo del Vicariato della Regina Bianca in Sicilia. Nel testo si legge: Huc, senex scabide.



Il corteo reale



Il Mastro di Campo a cavallo

cusa, 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 Bernardo riuscì a penetrare nel palazzo dello Steri. Ma non vi trovò la regina, che, avvisata in tempo, era riuscita a trasferirsi nel suo castello di Solanto. Il gran giustiziere si abbandonò allora ad atti di 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 Fazello — sono parole di Giuseppe Pitrè — 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 » (1). Ma al Di Blasi « sembra inverosimile che un uomo di età provetta, di cui fatto avevano conto i nostri sovrani, ed in ispecie Martino il Vecchio, e che era investito della suprema magistratura di gran giustiziere di tutto il regno abbia potuto cadere in simili debolezze » (2).

(1) Le parole del testo, citate dal *Pitrè* in « Usi e Costumi » sono: Subinde, spiritum per nares trahens significabat, obganniens more venatici canis, ad lustrum fere sese odore delectari.

(2) Il brano è riportato dal *Pitrè* in « Usi e Costumi ».

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 sè 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 » (3), 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.

Questo l'episodio storico intorno a cui il popolo, non si sa bene se coralmemente o per ispirazione di un singolo autore, probabilmente per gradi, ha saputo sapientemente imbastire la trama di una pantomima che tanto successo ebbe in passato anche a Palermo, e che ancora oggi continua ad interessare, sia pure come semplice curiosità folcloristica. Ma 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 Pitrè 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.

(3) *Tommaso Fazello, De Rebus Siculis*. Queste le parole del testo: *Oscuraque testudine veste, capillo totoque corpore madenti Bernardus educitur.*

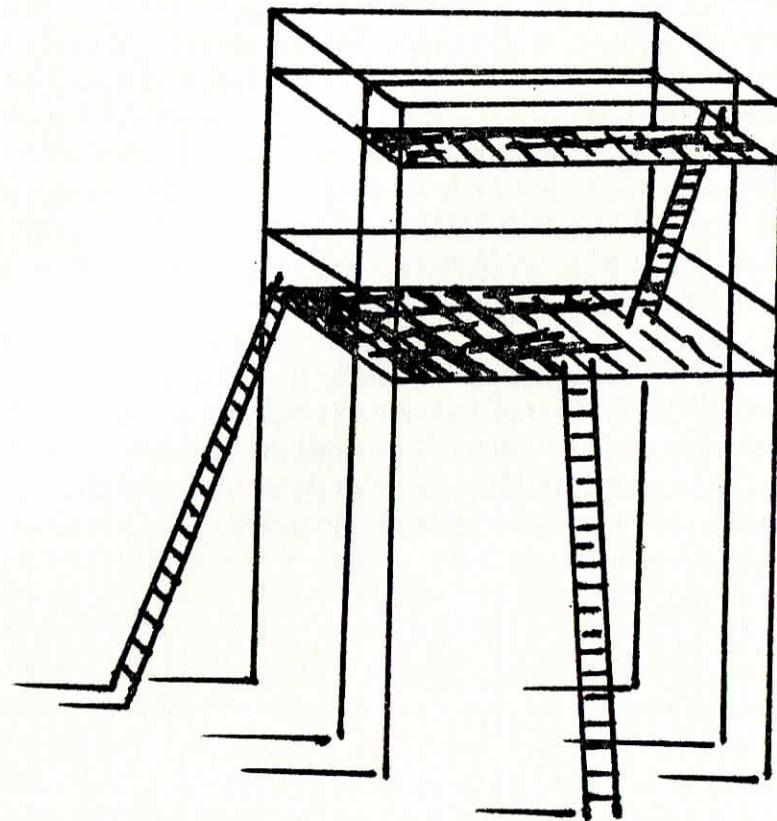
LA TRAMA

In un angolo della piazza è un'impalcatura di legno: la reggia nella quale dimorano il Re e la Regina. Un tavolo, alcune sedie, un cannone di legno costituiscono le suppellettili.

Il Re, la Regina, il Maestro di cerimonie, i Dignitari di corte, le Dame di compagnia, alcuni schiavi negri danzano allegramente al suono dell'orchestra regia. Ma sopraggiunge il Mastro di Campo e le danze vengono bruscamente interrotte.

Lo seguono l'Ingegnere di guerra, l'Ambasciatore, la Cavalleria, l'Artiglieria, Garibaldi e i Garibaldini. E ancora: il Barone e la Baronessa, il Campiere, il « Curatulu », il « Vurdunaru ».

Fatto un giro per il campo, dopo che l'Ingegnere ne ha misurato le distanze dal castello, il Mastro di Campo fa pervenire al Re la sfida. Subito dopo ha inizio il combattimento. Si incrociano i tiri delle artiglierie. La Cavalleria attacca il castello e la folla degli spettatori con copiosi lanci di confetti. Garibaldi sta sempre da presso al Mastro di Campo pronto a dargli manforte. Il protagonista saltella instancabilmente al suono ritmico di un tamburo e ritmicamente agita la testa e la spada. Qualcosa come la danza pirrica degli Elleni o quella guerresca delle attuali tribù primitive.



Il castello reale (schema di impalcatura)

Quando il combattimento diviene più serrato, il Mastro di Campo si arrampica temerariamente sulla scala del castello. I due rivali sono faccia a faccia. Seguono un impegnatissimo duello, il ferimento e la caduta del Mastro di Campo. Non è l'epilogo del dramma, ma sono alcuni minuti di suspense, ed è la sola volta in cui il mimo strappa gli applausi alla folla. Ha quindi seguito un breve intervallo, durante il quale alcuni personaggi, i briganti e il mago, possono agire più liberamente.

Guarito dalle ferite, il Mastro di Campo riprende la sua ridda. Ma espugnare il castello rimane sempre impresa assai difficile. Il tradimento dell'artiglieria regia deciderà della sua vittoria. Quando il cannone del castello comincerà a fallire i colpi, il Mastro di Campo vi farà irruzione passando per la porta secondaria. Fa sua la Regina e riduce il Re in catene.

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, scivolò, si indispettì, si contorse, si morse le mani. Ecco cosa scrive Giuseppe Pitre 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 moresco, brandendo una spada, gli impedisce di salire. Il Mastro di Campo si arrabbatta in tutti i modi per dare la scalata; ma quando per le minacce del moretto a capo o 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 Pitrè 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.



Due esponenti della banda del Fofòrio (Briganti).

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 « tìripi tùmpti, tùmpti tùmpti ». 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 offrono 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

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 esso abbia avuto un suo significato intrinseco: un certo risvolto politico-sociale, che non fu sempre compreso da tutti, e una cornice magico-superstiziosa. È bene pertanto esaminare, se pure brevemente, e cercare di interpretare questi aspetti della pantomima.

Essa appare, sia nell'azione scenica sia in alcuni dei suoi personaggi, una denuncia, naturalmente in chiave comico-burlesca, degli oppressori, dei tiranni, dei prepotenti.

Il protagonista, anche se spinto da motivi 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, oppresso e inerme, riponeva spesso le sue speranze. Il trionfo dell'eroe generoso (il Mastro di Campo) e l'umiliazione dell'oppressore (il Re) dovettero rappresentare per il po-

polo l'illusione di un momentaneo affrancamento dalla tiranide 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 in Sicilia e nell'Italia meridionale. 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 così detti 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.

I PERSONAGGI

I personaggi della pantomima si dividono in due grandi gruppi: il gruppo del Mastro di Campo e quello del Re.

Primo gruppo

Mastro di Campo
Ambasciatore
Ingegnere ed assistente
Tamburo
Cavalleria (sei cavalieri)
Capitano d'artiglieria
Artiglieri (due)
Garibaldi e Garibaldini (otto)
Fofòrio (banda di una decina di briganti)
Mago
Barone e Baronessa
Giardinieri o fiorai (un uomo e due donne)
Massarioti (campiere, curàtulu, vurdunaru)
Romito

Secondo gruppo

Re
Regina
Dignitari e Dame di compagnia (quattro coppie)
Maestro di Cerimonie o Mastru di Casa
Schiavi negri (due)
Pecoraio
Alabardieri (due)
Artigliere reale
Fanfara

I PERSONAGGI UNO AD UNO

IL MASTRO DI CAMPO

Entra in campo 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. Ma è altresì palese nel personaggio una componente umana e sentimentale. Anche nei momenti più terribili della lotta egli non dimentica la Regina, e si vede spesso salutarla con un fazzoletto o incrociare le braccia al petto nell'atto di stringerla al cuore.

A volte è l'Ingegnere di guerra che gli porge il cannocchiale perché distingua meglio le fattezze di colei che tanto ama e per la quale combatte la sua guerra privata.

L'AMBASCIATORE

Giunge a piedi perché il cavallo l'ha ceduto, temporaneamente, al Mastro di Campo. Lo riprende appena hanno inizio le ostilità.

Compito precipuo 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 sul suo focoso cavallo, tenuto al freno da due palafrenieri, detti comunemente « Volanti ».

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 del castello).

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

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, sull'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 aver molto dell'instancabile soldato qual era. Cavalca un cavallo bianco, che va sempre al passo, non scalpita, 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 risulta 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.

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

Ogni membro della banda impersonerebbe il tipo del « brigante buono », un originale esemplare di fuorilegge, dedito, nel secolo scorso, 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 persona 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 mac-carronorio ». 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 « Curatolo », il « Vurdunaru » (1), 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 lavorazione dei latticini; perfino un fascio di « alatri » (citisso spinoso), piante sufruticose, i cui rami infiammabilissimi, vengono usati dai pastori nella preparazione dei formaggi.

Di indole pacioccona, i « Massarioti » sembra che non abbiano altro da fare che mangiare. Mangiano pane e formaggio e bevono lunghe sorsate di vino generoso.

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

MAGO
ROMITO
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.

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 dell'inferno, 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 tempo, 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 fors'anche plagiare. Il potere di questo santone starebbe 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 di scavalcare il pecoraio, 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. Danza con la Regina, insieme ai Dignitari e alle Dame di compagnia. 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 muove 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 spetta ai tiranni: perde il trono e . . . la Regina.

LA REGINA

Una volta era impersonata da un giovane imberbe; da qualche tempo da una ragazza.

Non sopporta il Re, e alla festa di corte partecipa senza entusiasmo. Segue invece con estremo interesse la danza guerresca del Mastro di Campo, di cui è palesemente innamorata. Quando questi viene ferito, le sue speranze vengono momentaneamente frustrate; riacquista interamente il suo splendore appena lo spasimante riappare in campo. Tutta protesa nella realizzazione del suo sogno

d'amore, risulta un personaggio compiutamente femminile. Più volte viene a colloqui segreti con l'innamorato, il quale si introduce, temerariamente, al castello, ma dalla scala secondaria.

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

DIGNITARI E DAME DI COMPAGNIA

Sono figure coreografiche, meglio, comparse. Loro compito specifico sarebbe di riempire il palco (il castello) e di animare le danze.

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 soltanto la risposta alla sfida del Mastro di Campo.

IL MAESTRO DI CERIMONIE (*Mastro di casa*)

Più che un maestro di cerimonie si direbbe un buffone di corte. Fa mille smorfie e mille salamelecchi. Ha tante attenzioni per i sovrani: li spolvera, li sventola, li incipria; rimette in ordine i loro abiti e le loro acconciature.

I COSTUMI

Non sono tutti dell'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 del regista e subordinatamente alle possibilità economiche e a ciò che si riesce a trovare.

Quelli appresso elencati sono i più frequentemente adoperati, ma non sono invariabili. L'unico che non varia è il costume del protagonista.

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

Mastro di Campo

Re
Regina
Dignitari
Dame
Alabardieri
Cavalieri
Barone
Baronessa
Ambasciatore

Costumi del Quattro, del Cinque
o del Seicento.



Il Re e la Regina

Schiavi negri	Costumi saraceni.
Maestro di cerimonie	Costume del Settecento.
Capitano Artiglieri	Divise militari ottocentesche.
Tamburo	Giubba verde e pantaloni gialli. Cappello a tricorno.
Ingegnere Assistente	Palandrane rosse e cappelli da goliardi. Portano gli occhiali. So- no forniti di cannocchiale (un tu- bo di cartone) e di una lunga corda arrotolata da utilizzare nel- le 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.

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

Campiere
Curàtulu
Vurdunaru
Abiti di velluto dei contadini.

Romito
Tonaca stretta ai fianchi da una corda. È incappucciato e si appoggia ad un nodoso bastone. Sulle spalle una bisaccia.

Fanfara
Divise di colore e di foggia bislacchi.

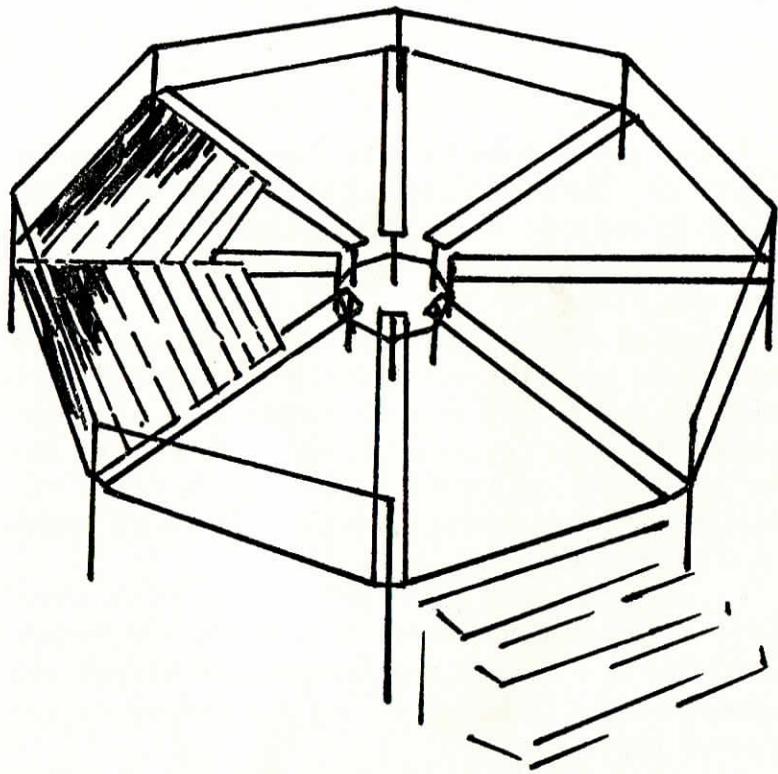
LA SCENEGGIATURA

Coloro che, di volta in volta, hanno curato la messa in scena del Mastro di Campo si sono serviti unicamente della tradizione orale. Non potevano fare altrimenti: attori, organizzatori, registi non hanno mai disposto di una sceneggiatura scritta.

È fuor di dubbio che la mancanza di un testo scritto potrebbe dar luogo, col passare degli anni, a profonde alterazioni dei contenuti del dramma, a mutilazioni, ad aggiunte arbitrarie. È per ovviare a tale inconveniente e per fornire una base su cui operare a coloro che in futuro vorranno riproporre la nostra pantomima che se n'è curata una sceneggiatura.

La sceneggiatura è quella della tradizione, la stessa che si è tramandata oralmente di generazione in generazione. Qui si è cercato semplicemente di renderla più organica e meno caotica di come possa risultare da una affrettata improvvisazione.

Si è aggiunto anche qualche accorgimento tecnico: l'impiego di una voce fuori campo che introduca adeguate battute esplicative; l'uso di una piattaforma circolare sulla quale il protagonista esegua interamente o quasi la sua danza.



Piattaforma su cui si effettua la danza del Mastro di Campo
(schema di impalcatura)

PRIMO TEMPO

L'azione si svolge in piazza, che, per l'occasione, viene recintata da robuste transenne. Entro il suo perimetro sorgono un castello di legno (in un angolo) e una piattaforma (1) circolare (al centro).

Al prospetto del castello 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 circa sei metri. Vi si trovano un cannone di legno, un tavolo, alcune sedie. Di tre metri più alto, ma largo non più di un metro, un altro piano riservato alle sentinelle.

La piattaforma è alta circa un metro e sessanta centimetri. Il diametro una decina di metri. La circonferenza è delimitata da transenne protettive. La gradinata è di fronte al castello. Sul piano della rotonda un tavolo e una sedia.

SCENA PRIMA

Arrivano il Re e la Regina, il Maestro di cerimonie, i Dignitari e le Dame. Il corteo è preceduto dalla Fanfara, dagli Alabardieri, dall'Artigliere reale, dagli Schiavi negri.

VOCE FUORI CAMPO (dopo tre squilli di tromba).
Il Re e la Regina, i Dignitari, le Dame di compagnia, il Maestro di cerimonie.

(1) L'impiego della piattaforma darebbe agli spettatori la possibilità di seguire interamente le fasi della danza.

Tutti prendono posto sul castello. L'Artigliere accanto al suo cannone; gli Alabardieri salgono al secondo ripiano.

VOCE. Gli Alabardieri iniziano i loro turni di guardia. Il Re dichiara aperte le danze.

Si suona e si balla.

SCENA SECONDA

Arrivano il Mastro di Campo e il suo seguito.

In testa al corteo, sulla cavalcatura dell'ambasciatore, guidata da due palafrenieri (volanti), è il protagonista. Al suo fianco, a piedi, il Tamburo, l'Ambasciatore, l'Ingegnere e il suo assistente. Seguono il Fofòrio, il Mago, il Pecoraio, il Romito, gli Artiglieri, i Garibaldini dietro a Garibaldi. A cavallo il Capitano, Garibaldi e la Cavalleria. Su miti asinelli giungono il Barone e la Baronessa. Il Campiere, il Curatulu e il Vurdunaru a dorso di muli carichi delle poche masserizie dei pastori.

Il corteo fa il giro della piazza. Il Mastro di Campo agita la spada al ritmo moderato del tamburo.

Al castello si interrompono le danze.

Eseguito il secondo giro di pista, i componenti il corteo si fermano in circolo intorno alla rotonda.

VOCE (dopo un rullo di tamburo). Il Mastro di Campo, l'Ingegnere, il Fofòrio, il Mago, il Pecoraio, il Capitano d'artiglieria, Garibaldi e i Garibaldini; la Cavalleria; il Barone e la Baronessa; i Massarioti.



Scontro frontale tra il Mastro di Campo e il Re

SCENA TERZA

Il Mastro di Campo smonta da cavallo e ordina, con un gesto, all'Ingegnere di procedere alla misurazione del campo. Intanto che questi, con l'aiuto dell'assistente, attende al compito affidatogli, il Mastro di Campo lo segue con interesse ed attenzione.

VOCE. L'Ingegnere procede alla misurazione del campo e ai rilevamenti del terreno.

SCENA QUARTA

Seguito dall'Ingegnere, dal Tamburo e dall'Ambasciatore, il Mastro di Campo sale sulla piattaforma. I suoi uomini si schierano dinanzi alla gradinata: in prima fila il Fofòrio e gli altri pedestri, in seconda e terza i cavalieri.

Il Mastro di Campo si avvicina al tavolo e scrive la dichiarazione di guerra. L'Ambasciatore, un ginocchio a terra, la spada sguainata con la punta rivolta verso l'alto, è pronto a partire per la missione che gli verrà presto affidata. Appena il Mastro di Campo gli appunta il foglio alla spada, balza a cavallo e via al galoppo alla volta del castello reale. Nel porgere al Re l'ambasciata piega il ginocchio come aveva fatto al cospetto del Mastro di Campo. Il Re legge rapidamente, strappa il foglio e consegna la risposta. Da questo momento il suo volto assume una espressione di rabbia e di furore incontenibili. Inizia a passeggiare nervosamente con la spada sguainata appoggiata alla spalla.

Al ritorno dell'Ambasciatore hanno inizio le ostilità.

VOCE. Il Mastro di Campo scrive la dichiarazione di guerra... L'Ambasciatore parte alla volta del castello reale... Il Re accetta la sfida.

SCENA QUINTA

Un prolungato rullo di tamburo e un salto del Mastro di Campo dentro un cerchio descritto a terra con la spada danno il segnale della battaglia. Il protagonista, le braccia spalancate, leggermente piegato sulle ginocchia, gira su se stesso a guisa di falco librato sulla preda. Improvvisamente il ritmo del tamburo diviene concitato e drammatico. Ha inizio la danza di guerra. Una lunga 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, l'Ambasciatore, il Barone e la Baronessa, girando intorno alla rotonda, lanciano confetti tra gli spettatori. Girano ininterrottamente anche il Capitano, Garibaldi seguito dai « picciotti », i Massarioti.

Il Re, di tanto in tanto, fa segni 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 con la mano o incrocia le braccia al petto in segno di amore. Scenderà dalla piattaforma solo quando deciderà d'attaccare personalmente il Re.

VOCE. *Ha inizio il combattimento.*

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, si ferma a leggere qua e là. È in cerca del tesoro incantato.

Il Romito, curvo sotto il peso delle bisacce, ha l'andatura dimessa e mite dei pellegrini.

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

Il Capitano d'artiglieria, i Briganti, il Mago sono i soli cui sia consentito di pronunciare qualche parola.

CAPITANO (a intervalli fermandosi accanto alla batteria). *Artiglieriiiiaaa, fuooocooo...!*

BRIGANTI (ogni volta che fanno degli ostaggi). *Fòrio fòrio, fofòrio...*

MAGO (sfogliando il libro e sbattendo la bacchetta sulle pagine). *Fòrio fòrio, fofòrio maccarronio...*

VOCE. *Il Fofòrio, non potendo attaccare direttamente l'avversario, instaura un clima di terrore tra la popolazione.*

Il Mago cerca il suo tesoro incantato. Togliendo l'incantesimo affretterà la vittoria del Mastro di Campo.

Il Pecoraio saltella incessantemente dinanzi al Mastro di Campo. È per questi una sorta di incubo, la personificazione delle forze occulte. Non riesce a liberarsene se non verso la fine del dramma.

Un paio di volte, il Pecoraio, durante tutta l'azione, si sdraia supino per terra ed è preso da un fremito convulso a guisa degli antichi arùspici. Il Mastro di Campo gli si avvicina, lo tocca con la spada e tenta di scavalcarlo. Non riesce.

VOCE. *Il Mastro di Campo cerca di sopraffare le forze occulte a lui contrarie. Ma è impresa assai difficile. Non riesce.*

Il primo tempo dura circa quarantacinque minuti, finché il Mastro di Campo si decide ad affrontare personalmente il Re. Si arrampica sulla scaletta e si batte con l'avversario. I suoi si radunano tutti sotto il castello. In prima fila i briganti. Il duello è lungo e pieno di suspense, con ripiegamenti e riprese dell'aggressore. L'attacco viene ripetuto un paio di volte. Alla fine il Re ha la meglio. Il Mastro di Campo, ferito al capo, precipita all'indietro, rigido come una trave, con le braccia spalancate e muovendo le dita spasmodicamente. I briganti tendono le braccia in alto e lo lasciano cadere sulle loro mani. Viene condotto in luogo dove potrà essere curato dalle ferite. Lo seguono mestamente i suoi. 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.

VOCE. *Il Mastro di Campo affronta personalmente il Re . . . Ha inizio il duello . . . I duellanti sono entrambi valorosi . . . Il Mastro di Campo ripiega . . . Torna alla carica . . . Il Re tiene duro . . . Il Mastro di Campo è in difficoltà . . . Viene ferito al capo . . . Non ce la fa più . . . Precipita . . . I briganti lo portano al sicuro . . . La ferita non è grave . . . Forse si rimetterà presto . . .*

Intervallo di una quindicina di minuti.

Al castello riprendono le danze.

Durante l'intervallo il Mago trova il tesoro sotto il castello: un pitale ricolmo di maccheroni. Se li mangia prendendoli con le mani.

VOCE. *Il Mago trova il tesoro. L'incantesimo è tolto.*

SECONDO TEMPO

SCENA UNICA

Il Tamburo dà il segnale del rientro del Mastro di Campo. Si ripete interamente il primo tempo, esclusi i preliminari.

VOCE. *Il Mastro di Campo, più baldanzoso e agguerrito di prima, rientra in campo.*

Il Pecoraio tenta ancora di intralciare la marcia dell'eroe verso la vittoria. Ma viene sopraffatto.

VOCE. *Il Mastro di Campo vince il potere soprannaturale del Pecoraio. Gli poggia un piede sulla pancia e lo scavalca agilmente. La sua vittoria è vicina.*

Le sorti della battaglia volgono palesemente in favore del Mastro di Campo. Il Re è visibilmente costernato. Dalla bocca del suo cannone esce solo fumo. L'Artigliere tradisce. Il Re inveisce contro di lui e lo infilza.

VOCE. *Il cannone della reggia cessa di tuonare. Il Re trafigge l'Artigliere.*

Il Mastro di Campo irrompe nel castello dalla porta secondaria.

VOCE. *Il Mastro di Campo è il vincitore. La Regina è finalmente sua.*

Il Mastro di Campo e la Regina si abbracciano. Mentre i due si tengono stretti, i briganti immobilizzano e incatenano il Re.

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

BIBLIOGRAFIA

NINO BASILE, *Palermo Felicissima*.

SILVIO D'AMICO, *Storia del Teatro*.

TOMMASO FAZZELLO, *De Rebus Siculis*.

IGNAZIO GATTUSO, *Il Mastro di Campo*.

MARCHESE DI VILLABIANCA, (Pagine sul carnevale riprodotte dal PITRÈ in « *Usi e Costumi* »).

SALVATORE SALOMONE MARINO, *Costumi ed Usanze dei Contadini di Sicilia*.

GIUSEPPE PITRÈ, *Usi e Costumi, Credenze e Pregiudizi del popolo Siciliano*.

PIETRO SANFILIPPO, *Compendio di Storia della Sicilia*.

SCUOLA GRAFICA SALESIANA - PALERMO