

An abstract collage artwork featuring a central figure with a black head and a body covered in a diamond-patterned quilt. The figure is surrounded by various colored shapes: a large blue shape, a red shape, and a white shape. The background is dark green. The text is written on a white rectangular piece of paper that is part of the collage.

L'ULTIMO
CANOVACCIO
uno scenario live
di Oscar Biffi

Per fare un vestito ad Arlecchino
ci mise una toppa Meneghino,
ne mise un'altra Pulcinella,
una Gianduia, una Brighella.
Pantalone, vecchio pidocchio,
ci mise uno strappo sul ginocchio,
e Stenterello, largo di mano
qualche macchia di vino toscano.
Colombina che lo cucì
fece un vestito stretto così.
Arlecchino lo mise lo stesso
ma ci stava un tantino perplesso.
Disse allora Balanzone,
bolognese dottorone:
“Ti assicuro e te lo giuro
che ti andrà bene il mese venturo
se osserverai la mia ricetta:
un giorno digiuno e l'altro bolletta!”.

Il vestito di Arlecchino – Gianni Rodari

Introduzione

L'ultimo canovaccio è un gioco di ruolo dal vivo per 4 giocatori che, tra spiegazioni e messa in scena, dovrebbe occupare un paio d'ore del vostro tempo, all'insegna dei lazzi e del Carnevale.

I protagonisti infatti sono tutte maschere della commedia dell'arte, in particolare “zanni”, ovvero servi bergamaschi. Potranno risultarvi più o meno noti, ma, a dimostrazione della vitalità di questa tradizione, ogni ruolo riporta citazioni da media differenti: da Goldoni a Schonberg, dal fumetto al teatro di burattini.

La nostra vicenda comunque si svolge su un classico palcoscenico; anche se naturalmente il teatro non è altro che finzione, perciò basteranno pochi elementi di costume per ricrearne la magia.

Per prima cosa, tracciate una riga o tendete una corda o dividete come vi risulta più comodo lo spazio che avete a disposizione. Nella vostra immaginazione questa linea di confine è un sipario calato, l'unica cosa che vi separi da un pubblico gremito e altrettanto immaginario. Lo spazio dietro alle quinte, però, è riservato ai personaggi e voi non ne avete ancora vestito i panni, perciò non occupatelo mentre ultimate le spiegazioni.

Questo scenario si fonda proprio sulla distinzione tra ruolo e interprete, tra personaggio e giocatore, quindi tanto vale cominciare ad abituarsi fin da principio, non trovate?

Gli oggetti di scena consistono in una maschera, un cappello, un bastone e una matita da trucco nera. Ogni giocatore ne scelga uno, quello che lo ispira di più, dopodiché consegnategli la scheda del personaggio corrispondente: Colombina indosserà la maschera e Brighella il cappello, Gioppino brandirà il bastone e Pierrot si disegnerà una lacrima nera sulla guancia. Ora potete attraversare il confine e accomodarvi dietro alle quinte.

Se tra di voi c'è qualcuno che intende restare a guardare, conviene che si metta comodo, sedendosi in mezzo al pubblico immaginario mentre gli interpreti leggono le rispettive schede personaggio.

Regole per i giocatori

Sulle schede personaggio, oltre alle motivazioni del vostro alter ego e al quadro della sua personalità (con un omaggio alla teoria degli umori d'Ippocrate e Galeno), troverete due meccaniche di gioco.

Un lazzo tipico del personaggio, ovvero una scena unica che lo caratterizza, e un effetto speciale gestito dal giocatore, ovvero un intervento esterno per influenzare l'andamento del gioco.

Questi due ingranaggi non devono necessariamente lavorare in accordo: il personaggio ha i propri scopi egoistici; il giocatore vuole rendere ogni scena il più possibile appagante. Per questo gli attori sono chiamati a vestire di tanto in tanto i panni del regista, in modo da spartirsi la responsabilità circa la riuscita dello spettacolo.

All'atto pratico, ogni volta che lo desidera un giocatore può oltrepassare il sipario e dare indicazioni agli altri interpreti che sono tenuti ad assecondarle. Ciascun regista stratterà il gioco verso atmosfere diverse e per farlo deve incitare gli attori come ritiene più opportuno. Divertitevi e, nel caso ci sia davvero qualcuno a fare da pubblico, coinvolgetelo: fatevi dare manforte, invitatelo ad applaudire o fischiare. Basta che non interveniate come personaggi. L'intento non è quello di attentare all'immedesimazione, propria o altrui, ma piuttosto di tenere gli occhi sempre aperti, per dare al prossimo la spintarella di cui potrebbe avere bisogno per superare qualche ostacolo. Quelli che, nelle chiacchiere a fine gioco, prendono la forma di rimpianti come: "Avrei tanto voluto fare questo. Se solo fosse stato in linea con il personaggio... Che scena sarebbe stata!". In questo scenario non siete chiamati a interpretare persone reali, ma ruoli che potete e anzi dovete modellare a vostro piacimento. Credete che Arlecchino non sappia di portare la maschera? Ora che qualcuno legga il brano qui sotto e cominci lo spettacolo!

Canovaccio per i personaggi

Il Carnevale è alle porte e il pubblico del mondo intero, di ogni paese e di ogni tempo, attende la vostra esibizione. Il canovaccio è il solito, quello che tutti voi avete imparato a conoscere senza stancarvi: una coppia d'innamorati, un servo astuto e uno sciocco. O forse no?

Arlecchino ha marcato visita e non ci sono in vista né signori, né sapienti. Solo voi, quattro zanni male in arnese.

Porterete in scena il Carnevale o quest'anno gli uomini non avranno nemmeno per un giorno licenza d'impazzire? Continuerete ciascuno a vestire la propria maschera o ve ne sbarizzerete a cuor leggero?

Dite bene, questo non è certo un canovaccio scritto a modino, dove basta inframezzare i lazzi a episodi prestabiliti. Non ci sono altro che domande su domande. Del resto, signori e dame, ogni scherzo vale dal momento che è Carnevale... O forse no?

Adesso bando alle ciance e fate del vostro meglio.

Quel che poi avverrà sarà l'opera vostra a dimostrarlo.

Ringraziamenti

A Maria, la mia colombina. L'unica a poter vestire questo ruolo.

A Susi, il primo Pierrot. Con l'augurio di sorrisi invece di lacrime.

A Simone, per aver ospitato questi personaggi nella sua locanda.

Se vi siete lasciati prendere dall'ebbrezza del Carnevale e vi va di raccontarlo a Gioppino, scrivetemi: oscarbiffi@gmail.com

Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/>

La collerica Colombina

Ho cose da fare, biglietti da prendere, persone da sognare.

Sei sempre nervosa e indaffarata, parli a macchinetta, ti muovi a scatti e cambi spesso idea o direzione. Trasudi energia e vitalità, anche se a volte ti senti come una belva in gabbia.

È questo il bello, no? Cambiare costumi. Cambiare ruoli.

Tutte le maschere e i caratteri hanno un posto, come pezzi sulla scacchiera. Gli ambiziosi vogliono passare da pedone a regina, ma a te non basta. Sei insofferente a ogni restrizione: se ti viene l'uzzolo, vuoi poter saltare come un cavallo o arroccare come re e torre.

Mille cuori ti donerei e sarebbero la mia valentina per te.

Sei nata per il ruolo d'innamorata, ma ormai ti sei scrollata di dosso l'aria da damina di porcellana. Anziché aspettare, prendi l'iniziativa e giochi con parole e gesti. Per te piacere agli altri è molto, molto più importante di concetti astratti come gli ideali o la morale.

Carattere: Come Colombina, non hai sempre indossato una maschera. Ti sembra ieri quando ancora vivevi tra gli uomini, condividendone le piccole gioie e le sordide meschinità. Ognuno con il proprio ruolo, ognuno pronto a lamentarsi e incapace di ribellarsi, ma del tutto inconsapevoli delle regole del gioco. A volte ti domandi se dovresti rimpiangere la tridimensionalità di una donna reale, con nome e cognome, ma finisci sempre per ridere di tutta risposta.

Sei felice che ora la tua vita sia diventata un grande spettacolo, invece di un patetico filmato delle vacanze al mare. Tutti vorranno assistere. Tutti ti ameranno. Nessuno ti ruberà il centro della scena.

La danza con Arlecchino: È stato lui a strapparti al grigiore. Il giorno di San Valentino ha bussato alla tua porta, dopo averci conficcato il suo cuore con uno spillone. Lo fa tutti gli anni, ogni volta con una donna diversa, per potere scompiglio nella propria esistenza come ama fare con quelle degli altri. Tu, però, l'hai sorpreso, facendo qualcosa che nessuna aveva mai osato immaginare: hai mangiato il suo cuore. Così hai strappato quello spirito furfante ai suoi incanti, l'hai visto dritto davanti a te e hai potuto togliergli la maschera. Arlecchino è subito scolorito, assumendo i panni di un uomo come tutti gli altri, con nome e cognome. Tu invece hai indossato la maschera e preso il suo posto, abbandonandolo senza rimpianti per occuparti dei tuoi nuovi affari come Regina del Carnevale.

Canovaccio: Mentre vagavi invisibile per strade e case, creando equivoci, suscitando imbarazzo e sobillando verità nascoste, sei incappata in una finestra rotta. Niente di speciale, se non fosse che una lunga crepa aveva la forma esatta del tuo nome: Colombina. Affascinata, l'hai sfiorata con il dito, tagliandoti, e, quando la scritta si è tinta di rosso sangue, hai battuto gli occhi e ti sei ritrovata dietro le quinte di un palcoscenico. Intorno a te, altre maschere.

Non ricordi di conoscerli, ma vuoi più di ogni cosa che ti adorino. Che riconoscano la tua bellezza, che assaggino la tua forza e che ammettano quanto tu sei speciale. Senti che sono tuoi amici, in qualche modo, solo che non lo sapete ancora. Nessuno di loro avrà mai più bisogno di Arlecchino, ora che ci sei tu. Il Carnevale può avere inizio e chi dice che debba mai finire?

Il dono del cuore.

[Meccanica del personaggio] In qualunque momento, puoi decidere di far dono del tuo cuore a qualcun altro. Consegnagli il fazzoletto rosso che lo rappresenta e, quando è nelle sue mani, togliti la maschera: torni a essere una donna comune, confusa e spaesata.

Se, però, chi lo riceve non decide di mangiare il cuore, presto o tardi cercherai di riprendertelo con la forza della disperazione. Ne hai bisogno, è la tua gioia e il tuo tormento!

Bile Gialla: *il tipo collerico, magro, asciutto, di bel colore, irascibile, permaloso, furbo, generoso e superbo.*

[Meccanica del giocatore] Togliti la maschera e intima “Più rabbia”, per dare un'indicazione registica dall'esterno agli altri interpreti. Deve essere chiaro a chi ti stai rivolgendo e non puoi partecipare come personaggio alla scena mentre la stai influenzando.

Il malinconico Pierrot

Nera la bandiera sventola per me dall'asta.

Pierrot! Il mio riso ho io disimparato!

Troppe volte hai truccato i tuoi occhi di nero e ora non vedi altro che questo. Vaghi languido, sospiri di continuo e spesso lasci a metà un gesto, dopo averlo accennato. Non ridi mai, qualunque cosa accada.

Il raggio di luna è il timone, la ninfea è la barca: su di essa va Pierrot verso sud con il vento a favore.

In un momento imprecisato ti sei allontanato da te stesso. Vivi in bilico tra la nostalgia del passato e il desiderio di fuggire altrove: sei sempre straniero al qui e all'ora. Anche se il ruolo di servo ha ormai perso ogni significato per te, trascini le apparenze per inedia.

Sante croci sono i versi, su cui i poeti in silenzio muoiono dissanguati.

Sei un poeta e non lo sai. Parli per immagini meravigliose, ma non sai apprezzarle e credi che gli altri vedano in te uno sciocco. Eppure non ti chiudi nel silenzio, adori il suono delle parole e, per quanto ti appaia effimera, devi condividere la bellezza che vedi ovunque.

Carattere: Nella solitudine della luna hai trovato il balsamo per le tue pene, anche se inevitabilmente finisci per provare nostalgia della tua Bergamo. Così come, quando ti aggiri tra le sue torri e viuzze, aneli a tornare alle candide desolazioni della luna. Da lassù osservi le vicende degli uomini, ma quello che dovrebbe essere algido

distacco si tramuta sempre in commozione: vedi una storia e la fai tua, vivendo per interposta persona quello che non hai il coraggio di affrontare da solo. Ti appassioni a tutto ciò che ti viene raccontato, provi con grande facilità invidia e ammirazione. Puoi passare lunghi istanti a fissare qualcosa o qualcuno, senza imbarazzo.

La vittima designata di Arlecchino: Siete sempre stati l'uno l'opposto dell'altro. Lui lazzi e risate, tu poesia e lacrime; lui solare e vincente, tu lunare e sconfitto. Vi siete fatti ritrarre insieme da Cezanne e Derain, Verlaine ha scritto di voi e potresti continuare a lungo.

Nella tua ingenuità hai creduto che foste compagni, invece il più delle volte eri l'oggetto dei suoi scherzi. L'avresti accettato senza versare una lacrima, se solo lui non ti avesse portato via Colombina. Mentre tu ti struggevi e dubitavi della serenata che stavi scrivendo per lei, Arlecchino è saltato sul suo balcone e l'ha portata via. Non l'hai mai più rivista, sei rimasto a piangere da solo, anno dopo anno. E lui, al solito, ha aggiunto al danno la beffa: a ogni San Valentino sceglie una donna diversa e le dona il suo cuore, riprendendoselo a fine giornata. Per Arlecchino sono tutte uguali, nessuna significa niente. Tu invece non puoi dimenticare la prima Colombina. L'unica.

Canovaccio: Brighella ha sempre avuto un debole per la Costellazione dei Pesci e non ti ha sorpreso trovare lì il suo invito per il Carnevale. Non è la prima volta: pur essendo il compare di Arlecchino non si è

mai scordato di te, o delle altre maschere. Più di ogni altro si prodiga affinché non siate dimenticati dal mondo, ma sai di non essere il solo a disertare spesso le sue riunioni. La verità è che l'allegria e l'astuzia degli altri ti fanno sentire preso in giro e ti senti a tuo agio solo con Gioppino, un sempliciotto che non indossa né maschera, né cerone. Forse è il solo tra voi a non interpretare un ruolo. Lui è. Sul filo di questi pensieri, stavi già per rifiutare l'invito, quando tra la polvere di stelle hai letto anche il nome di lei. Arlecchino non ha mai portato le sue conquiste a questi incontri... Che infine la vera Colombina sia tornata per te? Sai che non dovresti, eppure lo speri.

La rinuncia alle lacrime.

[Meccanica del personaggio] In qualunque momento, puoi disegnare una lacrima sul viso di un altro e cancellarla dal tuo. Non tornerai mai più alla luna, non sarai più Pierrot, ma Colombina lascerà infine i tuoi pensieri. Puoi anche decidere di riprendere la tua lacrima e il tuo ruolo, ma sai che non potrai svestirla una seconda volta.

Bile Nera: *il tipo malinconico, magro, debole, pallido, riservato, pessimista, triste ed egocentrico.*

[Meccanica del giocatore] Prenditi il viso tra le mani e mormora “Più triste”, per dare un'indicazione registica dall'esterno agli altri interpreti. Deve essere chiaro a chi ti rivolgi e non puoi partecipare come personaggio alla scena mentre la stai influenzando.

Il sanguigno Gioppino

La troppa intelligenza il Padreterno me l'ha attaccata in 'ste tre patate sotto al collo.

Sei nato contadino in quel di Zanica, con la testa di legno come tutti i burattini. Si vede subito che non c'è anima più semplice di te, lo dice il viso rubizzo, lo dicono i tre gozzi sotto al collo. Ti preoccupi solo che ci sia da mangiare e da bere, per il resto sei convinto che troppa gente si riempia la crapa di problemi inutili come segatura.

Santa magnesia purgativa! Santa pulenta brustulida!

Hai un talento per gli equivoci. Spesso fraintendi quello che ti viene detto, oppure dici la cosa sbagliata al momento sbagliato nel modo sbagliato. Ti piace riempirti la bocca di rime ed esagerazioni, prendendo in giro gli altri e te stesso con battute sciocche e volgari.

Ti do una misurata col mio termometro, di vero legno di pianta!

Anche se ti vanti di non avere un cruccio al mondo, non sopporti le ingiustizie. Va bene essere un servo, ma solo di un bravo padrone. Una giusta causa è l'unica cosa per cui sei disposto a faticare e hai un solo modo di trattare con i prepotenti: a bastonate.

Carattere: Lasciati a casa tua moglie Margi con il piccolo Bortoli, sei andato in cerca di lavoro e fortuna tra le montagne. Parola tua, hai visto streghe brutte come il peccato e fate belle da togliere il fiato; hai aiutato principi pieni di castelli e contadini poveri in canna; hai

dato tante di quelle bastonate da farti venire le vesciche. I bambini hanno sempre riso ascoltando le tue storie. Come quella sul tuo incontro con un famoso brigante: lui ti ha detto che stavi passando sul territorio del terribile Pacì Paciana, tu gli hai risposto di non azzardarsi a parlare male del tuo amico fraterno Ciapì Ciapanna, che toglie ai ricchi per dare ai poveri. Peccato che quel brigante fosse proprio il Pacì, in carne e ossa. Nonostante l'equivoco, siete diventati amici per davvero, ma questa storia non è finita bene. Una soffiata ha permesso ai gendarmi di mettere il Pacì alle strette sul ponte di Sedrina, costringendolo a tuffarsi nelle acque gelide.

I sospetti su Arlecchino: Nessuna delle tue storie è mai finita con la morte di un buono. Perciò ti sei messo sulle tracce del Pacì, sicuro di poterlo ritrovare seguendo i racconti della gente. Ti sei spinto fin sulle sponde di un lago lontano e lì hai sentito che un altro brigante, di nome Carcino, si era vantato di aver consegnato la testa del tuo amico ai gendarmi in cambio di sessanta zecchini. Hai battuto boschi e montagne fino a trovare il suo covo, ma la grotta era vuota con la sola eccezione di una maschera. Quella di Arlecchino.

Canovaccio: Non ci hai capito niente. Cosa c'entra Arlecchino? Se i buoni muoiono, possono anche diventare cattivi? Pensieri troppo foschi e complessi per la tua testa di legno, ma, proprio quando sei entrato in un'osteria per ragionare davanti a una bella ciotola di

polenta taragna, sul fondo del bicchiere di vino hai trovato l'invito di Brighella alla solita riunione. Capita a fagiolo, perché hai proprio bisogno di parlare con qualcuno più sveglio di te. Brighella, con la sua faccia di padella abbrustolita, ne sa una più del diavolo e conosce Arlecchino meglio di tutti. Pierrot è un musone che ne basta la metà, ma come parla lui... Magari ti può suggerire come chiedere spiegazioni ad Arlecchino, prima di spaccargli la testa a bastonate. Perché qualcuno le prenderà, hai già le mani che ti prudono!

La giustizia delle bastonate.

[Meccanica del personaggio] In qualunque momento, puoi prendere a bastonate un singolo bersaglio. Mima i colpi lentamente, facendo la rima tra l'uno e l'altro finché non te ne vengono più in mente: "Ecco il mio bastone! / Sono io il suo padrone! / Sentilo come canta! / E' di vero legno di pianta!". Chi colpisci crolla a terra e resta intontito, alla completa mercé degli altri. Solo uno tra i personaggi può essere il cattivo e, se lo bastoni una seconda volta, lo ucciderai.

Sangue: *Il tipo rubicondo, gioviale, allegro, goloso, semplice, generoso, giusto e risoluto.*

[Meccanica di gioco] Sventola il bastone e grida "Più allegro", per dare un'indicazione registica dall'esterno agli altri interpreti. Deve essere chiaro a chi ti stai rivolgendo e non puoi partecipare come personaggio alla scena mentre la stai influenzando.

Il flemmatico Brighella

No lo capisso quell'omo: qualche volta l'è furbo, e qualche volta l'è alocco.

Hai sempre avuto il cervello fino, troppo per permettere ai tuoi padroni o, peggio ancora, a quelli che volevi gabbare di rendersi conto fino in fondo della tua astuzia. Ti mostri pigro e indolente, quando invece sei una molla pronta a scattare.

Senz'altro, sior compare, lo assicuro mi.

Sei un bugiardo patentato. Menti su tutto, anche quando non serve, un po' per divertimento e un po' per restare un passo avanti a tutti gli altri. Di rado inganni per semplice tornaconto: preferisci mettere insieme una bella storia piuttosto che una borsa di denari.

Eh, avemo principià ben. Andando in là, no se sa cossa possa succeder.

Sei consapevole di essere il personaggio di uno spettacolo. La trama deve sempre essere interessante, altrimenti il pubblico comincerà a fischiare e se ne andrà. Devi guidare tutti gli altri per impedirlo.

Carattere: Passano i giorni, gli anni e i secoli, le vesti di scena restano sempre più a lungo in naftalina e le maschere rischiano di sbiadire una volta per tutte. Ma non finché tu hai ancora fiato in corpo.

A ogni Carnevale lasci messaggi d'invito in giro per i mondi e per i tempi, convocando i tuoi compagni di sempre per rinverdire i fasti della vostra tradizione. Alcuni di loro si sono fatti vecchi e stanchi, altri hanno dimenticato che la vostra vita è uno spettacolo anche

quando non siete sul palcoscenico, ma tu non ti perdi d'animo e alla fine trovi sempre qualcuno disposto ad ascoltarti. Del resto che senso avrebbe un'esistenza eterna senza più Carnevale?

La corona di Arlecchino: Lui è sempre stato il servo sciocco, famelico e danzante; tu il servo astuto, manipolatore e dal bel canto. Insieme avete gabbato servi e padroni, poveri e ricchi, nemici e persino amici. Anche se non c'è dubbio che la maggior gloria sia sempre andata ad Arlecchino, Re delle Maschere e del Carnevale, tu hai fatto buon viso a cattivo gioco, biasimando il tuo compare solo quando ha disertato le riunioni per festeggiare da solo. Portare scompiglio lo ha sempre divertito troppo, a costo di non rispettare più alcun ruolo.

Ora un nuovo Carnevale è alle porte e l'assenza di Arlecchino si è fatta assordante: nessuna maschera ha sue notizie da giorni. Con o senza di lui, però, lo spettacolo deve continuare, perciò hai invitato tutti gli altri a raggiungerti per la celebrazione. Forse riuscirai a capire che finite ha fatto Arlecchino, ma dentro di te si fa largo una domanda pericolosa... E se così non fosse, chi lo sostituirà?

Canovaccio: Senza Arlecchino, le altre maschere guarderanno a te. Devi avere sempre pronta la risposta alle loro domande, a costo d'inventarla di sana pianta. Non è un caso se hai scelto un palcoscenico per il vostro ritrovo: bisogna che capiscano la necessità di continuare a recitare, se non vogliono che il mondo finisca per

dimenticarsi di voi. Vivete per intrattenere, per interpretare un ruolo e intendi trascinarli in scena, se necessario. È già abbastanza difficile dover colmare il vuoto lasciato da Arlecchino, senza bisogno che quel sempliciotto di Gioppino dia di matto o che Pierrot ricominci a lagnarsi della sua perdita Colombina. A proposito di lei... Erano secoli che non rispondeva al tuo invito e pensavi che non si sarebbe più fatta vedere. Può essere solo una coincidenza?

L'eredità di Arlecchino.

[Meccanica del personaggio] Arlecchino è tutti voi, letteralmente. Se riuscirai ad attirare su di te la lacrima di Pierrot, il cuore di Colombina e le bastonate di Gioppino, potrai proclamarti Re del Carnevale, rivolgendoti direttamente al pubblico, oltre la quarta parete del sipario. Così facendo potrai guidare lo spettacolo verso il finale... Cosa che dovrai fare comunque, anche da semplice Brighella, perché in ogni caso il capocomico qui sei tu.

Flemma: *il tipo pacato, riflessivo, ingegnoso, lento, pigro, sereno, beato e talentuoso.*

[Meccanica del giocatore] Fai un inchino togliendoti il cappello e di “Meno triste”, “Meno allegro” o “Meno arrabbiato”, per dare un indicazione registica dall'esterno agli altri interpreti. Deve essere chiaro a chi ti rivolgi e non puoi partecipare come personaggio alla scena mentre la stai influenzando.

Pierrot

Brighella

Cobombina

Gioppino

