



Numero giocatori: 10 - 30

IL DISERTORE

Epoca: XX secolo (1922 d.C.)



Introduzione

Questo scenario ci consente, grazie allo straordinario cast di personaggi del racconto *Il disertore* di Giuseppe Dessi, di trattare contemporaneamente tre argomenti: l'ascesa del fascismo, le ferite inflitte dalla I Guerra Mondiale alla Sardegna e, infine, le dinamiche sociali di un piccolo paese dell'interno nella prima metà del '900. È proprio perché il racconto ci metteva a disposizione una tale ricchezza di tematiche che abbiamo preferito utilizzare un *plot* già pronto piuttosto che approntarne uno noi.

Detto questo, ci siamo concentrati sulla creazione di alcuni meccanismi di gioco che supportassero le tematiche proposte e aiutassero i giocatori a farle emergere; al contrario, abbiamo fatto ogni sforzo perché i giocatori non siano costretti a seguire la trama predeterminata dal romanzo: lo scopo infatti del gioco non è quello di "rimettere in scena il romanzo", ma di investigare le alternative di fronte alle quali sono posti i personaggi e in che modo queste abbiano un valore esemplare dal punto di vista storico, al di là dello svolgimento del racconto. Questo giustifica alcune libertà che ci siamo presi rispetto alla cronologia degli eventi narrati nel romanzo.

Il gioco può trarre giovamento da un approccio un po' più teatrale del solito: per esempio potrebbe essere d'effetto che i personaggi si mascherino, anche in maniera molto semplice (un grande fazzoletto nero per Mariangela, le medaglie del marchese, una fusciacca rossa per Curreli...). La cosa comunque non è indispensabile e lo scenario è giocabile anche senza questo supporto.

Rispetto ad altri scenari, le schede si dilungano sulle motivazioni ma si sforzano di non dare alcun obiettivo troppo esplicito: in questo senso contrariamente ad altri casi potrebbe essere utile consegnarle ai giocatori con largo anticipo rispetto alla partita, almeno per i personaggi principali.

Infine, il fatto che le schede si concentrino sulle motivazioni dei personaggi senza dare troppe indicazioni può suggerire un uso di questo scenario con giocatori più adulti del solito (dalle ultime classi delle scuole superiori in su).

Preparazione dell'ambiente di gioco

Nella sala dove si svolgerà la partita delimitate (con una certa larghezza) i quattro angoli che diverranno rispettivamente la chiesa, il Circolo “Regina Margherita”, la campagna e la piazza.

All'ingresso delle quattro aree appendete un foglio A4 che identifica l'area e chi può entrarci:

- 1 Chiesa:** possono entrare solo i preti e le donne
- 2 Circolo “Regina Margherita”:** possono entrare solo i *printzipales* e la maestra
- 3 campagna:** possono entrare solo Mariangela, Prete Coi e tutti gli osservatori
- 4 piazza:** possono entrarvi solo gli uomini, esclusi preti e *printzipales*.

Notate che le schede dei giocatori riportano in cima la “categoria” di appartenenza.

Al centro delle pareti, invece, appendete su ciascuna un grande cartellone, intitolato rispettivamente. “*L'Avanti – giornale socialista*”, “*Il Popolo d'Italia – giornale fascista*”, “*L'Amico del Popolo – giornale dei preti*”, “*Il solco – giornale sardista*” e posizionate vicino a ciascuno un pennarello a punta grossa.

Svolgimento del gioco

Questo gioco prevede la presenza di due categorie di personaggi, che interagiscono fra loro ma che hanno funzioni differenti (l'appartenenza a una categoria o all'altra è riportata sulla scheda). Un certo numero di giocatori sono “protagonisti”, mentre altri hanno la funzione di “osservatori”. Sarebbe opportuno che i due gruppi principali di giocatori siano in numero pari.

Durante la partita, gli osservatori rappresentano gli abitanti “normali” del paese di Cuadu, che osservano la vicenda del monumento e di Mariangela; al termine, dopo che il marchese e il comitato avranno infine dichiarato se accettano l'offerta di Mariangela oppure no, dovranno votare (per alzata di mano) mostrando se gradiscono la scelta oppure no, e questo determinerà la “vittoria” nel gioco, aldilà degli obiettivi individuali dei personaggi.

Fotocopiate le schede dei giocatori e predisponete qualcosa che possa aiutare a identificarli durante il gioco: *badge*, nastro da pacchi su cui scrivere il proprio nome, o simile.

Quindi consegnate le schede ai giocatori, a caso o secondo un altro criterio a vostra scelta e lasciate un po' di tempo perché le leggano con attenzione. Quindi chiedete a ciascuno di recarsi in uno degli angoli della stanza adatto alla sua identità.

Approfittatene per spiegare la divisione della stanza e una semplice regola:

- 1 La chiesa è roba da donne, quindi gli uomini non ci entrano, tranne ovviamente i preti.
- 2 Il Circolo è un luogo dove si ritrovano solo le persone “per bene”, per bere, giocare a carte e fumare tra loro pari: quindi i poveri non possono entrare.
- 3 In campagna ci si va per lavorare o per cacciare.
- 4 In piazza ci stanno gli sfaccendati e non le donne, né tanto meno gli uomini dabbene.
- 5 L'area centrale è aperta a tutti, ma vige una regola fondamentale: è un'area dove non si può mai star fermi, bisogna sempre stare in movimento, passeggiando oppure spostandosi da un angolo all'altro. L'arbitro farà rispettare questa regola.

Spiegate anche che i quattro “giornali” sono a disposizione di chiunque, e che tutti potranno liberamente scrivervi ogni loro commento sulla vicenda e l'andamento del gioco. Questo meccanismo serve perché i giocatori possano rendersi conto, man mano, dell'andamento della “opinione pubblica”.

Fatto questo, leggete la seguente introduzione:

Quattro anni sono passati dalla I Guerra Mondiale, la Grande Guerra. Nel paese di Cuadu molte famiglie hanno perso figli e mariti, ma, a distanza di anni, è forse il tempo di cominciare a fare un passo oltre e mettere il passato in prospettiva.

*Già, ma quale prospettiva? Per alcuni, come il marchese **Roberto Manca**, occorre ricordare i caduti per mantenere alte quelle idee di Patria e onore che guidarono i coraggiosi fanti della gloriosa “Brigata Sassari”. La loro lezione deve spingere a uno sforzo attuale di disciplina e ordine, come le idee che propugna il fondatore del fascismo, Benito Mussolini. Il marchese Manca, che è anche il segretario locale del Fascio, ha quindi proposto di edificare in paese un bellissimo monumento ai caduti. Insieme con lui fanno parte del comitato promotore la maestra **Cherchi** e l'Arciprete **Pau**. I possidenti del paese, come il commendator **Comina** e altri, sono in generale abbastanza freddi, mentre i socialisti, rappresentati da **Baldovino Curreli**, sono francamente ostili. Il resto del paese osserva, muto ma non distratto, e, poiché la vicenda del monumento è un affare di politica, sarà il loro gradimento, alla fine, a decidere se la vicenda del monumento sarà un successo per il marchese e i fascisti oppure no. Adesso però un fattore imprevisto ha complicato molto le cose: una poverissima donna del paese, **Mariangela Eca**, i cui due figli sono morti in guerra, ha donato la somma rilevante di ottocento lire per la costruzione del monumento. Ottocento lire. È tanto! Da dove si può essere presa quei soldi? L'opinione pubblica s'è data una risposta. In realtà i soldi glieli ha dati **don Pietro Coi**, viceparroco e contrario al monumento, per mettere in ridicolo il comitato: un vero scherzo da prete. Adesso però il comitato deve decidere cosa fare: accettare la somma, e fare un monumento molto bello, o rifiutarla e accontentarsi di una realizzazione più modesta? Dietro le finestre del paese mille occhi attenti osservano e giudicano.*

Letta l'introduzione, spiegate di nuovo brevemente lo svolgimento del gioco, le due categorie dei personaggi, il fatto che al termine del tempo il comitato dovrà dire se accetta la cifra di Mariangela e che successivamente tutti gli osservatori dovranno votare il loro gradimento **all'idea che sia stato fatto il monumento**. N.B.: non si vota per decidere se il comitato ha fatto bene o no ad accettare l'offerta, ma se il comitato ha fatto bene a fare il monumento a quelle condizioni (cioè anche utilizzando o meno i soldi di Mariangela, ma i socialisti, per esempio, saranno contrari in ogni caso).

A questo punto fate partire il tempo. Il gioco dovrà durare **45 minuti**.

Tracce di Sardegna

Non è probabilmente opportuno, in realtà, che i giocatori abbiano letto il libro prima della partita, ma certo speriamo che il nostro lavoro spinga anche alla lettura del racconto (Giuseppe Dessì, *Il disertore*, Mondadori, Milano 1990). Del racconto esiste anche un bell'adattamento cinematografico di Giuliana Berlinguer, con Irene Papas nel ruolo di Mariangela.

Schede giocatori

Mariangela Eca

Sei una povera donna di campagna: per vivere vai nel bosco a fare fascine di legna che poi rivendi nel paese di Cuadu, per miseri venticinque centesimi. Tuo marito è vecchio e invalido e i tuoi due figli sono morti in guerra, più di quattro anni fa. Oltre tuo marito ti è rimasta solo la vedova del maggiore, Lica.

Il dolore per questi figli morti non ti abbandona: un dolore così forte che nella tua vita c'è posto per poco altro; nonostante **don Pietro** ti rimproveri continuamente, non sei capace di rassegnarti e di sopportare cristianamente, come vorrebbe lui, la tua perdita. I tuoi figli sono morti ingiustamente e inutilmente, e non c'è spiegazione che tenga: né Patria, né Provvidenza.

Nonostante i suoi rimproveri e le sue prediche di rassegnazione, vai tutti i giorni a fare i lavori di casa da don Pietro, per gratitudine perché anni fa aveva guarito tuo figlio Saverio da una malattia con una preghiera speciale. Poiché lavori per gratitudine, non ha mai voluto essere pagata, ma don Pietro ha insistito per metterti da parte mese dopo mese il tuo stipendio, finché non è diventato una somma rilevante: 800 lire. Di questi soldi non hai mai saputo che fare: in un certo senso, non ti sembrava che ti appartenessero, perché non li hai mai voluti.

Proprio per questo donarli per il monumento non ti è sembrato un gran gesto. Pensavi anzi che la **maestra Cherchi** avrebbe tenuto la tua donazione anonima e ti sei stupita quando la cosa è diventata pubblica. Maestra Cherchi era sempre stata cortese con te, come quando ha fatto le pratiche per far avere la pensione a tua nuora Lica: se no voi due, povere donne ignoranti, non sareste state capaci di cavarvela con la burocrazia.

Detesti la retorica e i discorsi "patriottici" sui caduti in guerra: ti sembrano chiacchiere vuote, offensive e poco rispettose dei morti; invece del monumento ti piace il fatto che è silenzioso: solo i nomi scolpiti sulla pietra, e null'altro.

Per il resto, sei la tipica donna anziana sarda: piccola, vestita di nero, avvolta in uno scialle e nel fazzoletto, opponi al mondo un silenzio imperscrutabile.

Il tuo segreto: tuo figlio Saverio non è morto in guerra: disertore, è tornato a casa in segreto. Anche se non lo dici a nessuno, ti senti in colpa perché dopo la morte dell'altro fratello gli avevi fatto promettere che piuttosto che farsi ammazzare anche lui doveva fuggire. E così lui è fuggito, si è ammalato perché nella fuga non si è nutrito e ha sofferto il freddo, e alla fine è morto nel vostro ovile di campagna, dove l'hai sepolto in segreto. Solo prete Coi e tua nuora Lica ne sono a conoscenza.

Schede giocatori

Don Pietro Coi

Sei il viceparroco di Cuadu. Ti si potrebbe definire un vecchio prete di campagna, non troppo colto, senza prospettive di carriera, amante della caccia e di piaceri semplici e materiali. Ma sei un buon prete, sebbene irascibile, e ami il tuo gregge.

Da anni **Mariangela** viene a casa tua a fare i lavori domestici: è il suo modo di ringraziarti per avere guarito suo figlio da una malattia con le tue preghiere. In realtà, è tutta superstizione, e ti senti un po' in colpa: per questo, anche se lei non li ha mai voluti, hai esso da parte tutti i mesi i soldi della sua paga, per darglieli al momento opportuno: e questa poveretta non ha trovato di meglio che regalarli per aiutare a costruire il monumento ai caduti!

L'hai rimproverata, così come la rimproveri continuamente perché non è capace di rassegnarsi al dolore per la morte dei due figli in guerra. Ma lei, adesso come in tutte le occasioni, non si fa convincere: semplicemente si chiude nel suo silenzio ostinato.

Un risultato imprevisto dell'offerta di Mariangela è che tutti, in paese, si sono convinti che sia stata un'idea tua, anzi, che i soldi offerti glieli abbia dati tu. Pensano che tu l'abbia fatto perché si sa che sei contrario all'idea del monumento e volessi mettere in imbarazzo il comitato; così quelli che sono contrari al monumento ti lodano per la finezza della burla, e quelli che sono favorevoli sono seccati con te: naturalmente è stata un'idea di Mariangela e tu non c'entri nulla, ma nessuno ti crede.

In ogni caso, non sopporti i principali sostenitori dell'idea del monumento; del pomposo **capitano Manca** dici con ironia che è un "caduto onorario"; il giovane **arciprete Pau** è il tuo superiore gerarchico, a cui devi, secondo le leggi canoniche, obbedienza e rispetto: ma lui abusa della sua autorità in maniera dispotica, e ti disprezza perché si ritiene più colto e preparato di te: se insiste a esagerare uno di questi giorni, obbedienza o no, gliene dirai quattro.

Il segreto di Mariangela: a parte tutto, tu sai una cosa che spiega l'offerta di Mariangela; suo figlio Saverio non è morto in guerra, ma, disertore e assassino, in quanto ha ucciso il suo capitano, è scappato per venire a morire qui in paese. È stato sepolto segretamente in campagna. È una cosa che sapete solo tu, Mariangela e Lica, la moglie di Saverio, ma che lui fosse un assassino lo sai solo tu, perché te l'ha detto in confessione.

FABBRICASTORIE

IL DISERTORE

XX secolo (1922 d.C.)

Gino Comina

printzipale

Sei il figlio del Commendator Comina, il più importante possidente del paese. Tuo fratello più giovane è morto in guerra, e il suo corpo non è stato mai ritrovato. Tuo padre è in lite col marchese Roberto Manca, ma di solito cerchi di mediare.

FABBRICASTORIE

IL DISERTORE

XX secolo (1922 d.C.)

Schede giocatori

Il Sindaco

printzipale

Ti chiami Edmondo Escano e sei il sindaco di Cuadu. Sei figlio di povera gente: da giovane spazzavi i locali del Circolo, il ritrovo dei possidenti del paese, e li accompagnavi a caccia per portare i fucili. A quel tempo ti sei anche storpiato una mano.

Poi i possidenti ti hanno fatto avere la concessionaria del tabacchificio e la gestione del Circolo, sia l'amministrazione che la vendita dei liquori. Questo ti ha dato man mano rispettabilità e, sempre con l'appoggio dei *printzipales* e soprattutto del **Commendator Comina**, hai avuto sempre nuovi incarichi finché sei diventato sindaco.

Sei sempre stato un uomo fedele al commendator Comina, ma il fascismo è il futuro: cerca di portare il gruppo di Comina ad appoggiare il marchese Manca nella costruzione del monumento.

Il marchese Roberto Manca di Tharros

printzipale

Sei una personalità in vista nel paese di Cuadu, e perché non dovrebbe essere così? Sei nobile, benestante, aitante... sei stato capitano di complemento in guerra (e ami farti chiamare "capitano Manca" invece che "marchese"), ferito e decorato. Sei stato anche volontario a Fiume con D'Annunzio, e da poco sei anche il Segretario del locale Fascio di Combattimento.

Un tempo i Manca erano la famiglia più importante di Cuadu, ma adesso le cose sono cambiate: avete la stessa quantità di terre, ma valgono meno e sono buone solo a pascolarci le capre, mentre altri possidenti, come i Comina, adesso sono più ricchi.

Un passo importante per affermare le tue idee di Patria e onore e anche per riaffermare la tua supremazia in paese sarà la costruzione in paese del monumento ai gloriosi caduti della Grande Guerra, il cui sangue rigenerante ha fecondato e consacrato il sacro suolo italiano. Con l'aiuto delle **maestre** state passando casa per casa per sollecitare offerte per la costruzione del monumento.

Alcuni tuoi avversari politici, soprattutto i possidenti del paese, guidati dal commendator **Alessandro Comina**, hanno osteggiato la costruzione del monumento: anche i socialisti, guidati da **Baldovino Curreli**, fanno la voce grossa.

Anche **prete Coi** ha provato a giocarti un brutto tiro. Il fatto che il monumento si costruisca grazie alla donazione tanto importante di una donna così misera può essere fonte di imbarazzo. Inizialmente, hai provato a controbattere dicendo che Mariangela dava una lezione di patriottismo a tanti ricchi e benestanti ma meno generosi, ma man mano che appariva chiaro che dietro la sua donazione c'è don Pietro, la minaccia del ridicolo si allunga sul vostro progetto: non potete mica costruire il monumento delle vecchiette!

Per fortuna hai anche dei sostenitori: oltre alle maestre l'**arciprete Pau** è un sacerdote come si deve, che si rende conto dell'esigenza di erigere una barriera contro l'avanzare delle orde bolsceviche che minacciano la libertà, la fede e la civiltà.

Schede giocatori

Il commendator Alessandro Comina

printzipale

Sei il più importante dei possidenti del paese. Con gli anni hai trasformato, bonificato e fatto fruttare le tue terre, e ora possiedi anche mulini, fabbriche e varie altre attività. Ora sei anziano, ma ancora vigoroso.

Il tuo figlio più giovane è morto in guerra, e non è stato mai ritrovato. Ti rimane invece il maggiore, **Gino**.

Le tue idee politiche sono vicine al sardismo e al separatismo, e, anche per la morte di tuo figlio, hai parole molto dure verso la guerra, le vuote parole di Patria e onore di chi cerca di strumentalizzare i reduci: dopo avere spremuto la Sardegna sui campi di battaglia, l'Italia cerca ora di continuare a spremervi con la propaganda.

Pensi che D'annunzio sia un fesso, che il **Marchese Manca di Tharros** sia un fesso, che tutti questi tromboni che si riempiono la bocca con la retorica della guerra siano... dei fessi.

Tuttavia da un po' di tempo un gruppo di minatori socialisti, guidati da **Baldovino Curreli**, sta seminando agitazione in paese, e temi che possa succedere anche da voi ciò che è già successo al nord: scioperi, violenze, i proletari che minacciano la gente per bene e i galantuomini. Perciò se continassero potresti decidere di appoggiare la costruzione del monumento come reazione al loro disordine.

La donazione di **Mariangela Eca** è certamente uno sbaglio: povera donna, certo non sa il valore del denaro. Ma se il comitato, che sa leggere e scrivere, accetta una somma come questa da una persona così povera, cosa è? È un furto, ecco cos'è.

FABBRICASTOROE

IL DISERTORE

XX secolo (1922 d.C.)

L'arciprete Tarciso Pau

Sei il parroco, anzi l'arciprete, del paese di Cuadu. Per collaboratore hai **don Pietro Coi**, che non sopporti. Lui è rozzo, tu raffinato. Lui è anziano, tu giovane. Lui è ignorante, tu hai, oltre alla laurea in teologia, anche una laurea in legge. Lui è sempre stato un prete di campagna, tu sei stato cappellano di un generale di corpo d'armata. In ogni caso tu sei il suo superiore gerarchico ed è tenuto ad obbedirti.

C'era chi prevedeva che saresti stato fatto Vescovo molto presto, ma il tuo carattere irruento ha impedito la nomina: per compensare ti occupi febbrilmente di mille cose, in particolare di politica. In materia hai idee molto vicine a quelle di ordine, onore e disciplina del marchese **Manca di Tharros**, e appoggi pienamente la sua magnifica idea di costruire un monumento ai caduti. Don Pietro crede di avervi messo in imbarazzo con questa burla dell'offerta della povera donna, **Mariangela**, ma troverete il modo di cavarvi dall'impiccio.

FABBRICASTOROE

IL DISERTORE

XX secolo (1922 d.C.)

Schede giocatori

La Maestra Pietrina Cherchi

Sei una delle maestre del paese. In un piccolo centro agro-pastorale come questo, dove c'è molta povertà, ignoranza ed analfabetismo, la maestra è un personaggio importante, quasi un'autorità.

Appoggi la splendida idea del monumento ai caduti proposta dal marchese **Roberto Manca** e con le tue colleghe passi di casa in casa a raccogliere le offerte.

Quando **Mariangela Eca** ti ha dato l'offerta per il monumento, hai pensato a uno sbaglio: ottocento lire! Nessuno ha dato tanto: anche il **commendator Comina**, l'uomo più ricco del paese, ha messo solo duecento lire per tutta la sua famiglia, e sembrava già una somma. Gli altri possidenti, chi trenta, chi venti lire...

Baldovino Curreli

Sei il capo del gruppo dei socialisti del paese, quasi tutti minatori. Da un po' di tempo avete preso a girare con una fusciccia rossa alla vita, per farvi riconoscere, oppure con un garofano rosso all'occhiello: adesso tutto il paese sa che nell'aria qualcosa sta cambiando.

I prepotenti, come il **marchese Roberto Manca**, vorrebbero mettervi a tacere, anche con la forza, ma voi siete numerosi e ben organizzati e non siete disposti a farvi intimidire.

L'oggetto principale della vostra azione, comunque, è mettere in discussione lo sfruttamento dei lavoratori da parte della borghesia, rappresentata qui in paese dai possidenti terrieri del **commendator Comina**.

Anche tu hai fatto la guerra, e ne hai conosciuto tutta la desolazione. Per questo sei contrario al monumento ai caduti: tutte le manifestazioni dei reduci sono solo un modo per continuare a indurre le masse a versare il loro sangue per i cinici calcoli delle oligarchie borghesi, che prima vi fanno massacrare in guerra e poi si mettono d'accordo sottobanco per continuare lo sfruttamento con più comodo.

Abitante di Cuadu

osservatore

Sei un abitante di Cuadu. Durante il gioco parla e interagisci con tutti per cercare di capire come stanno le cose. Scrivi sui giornali per far sentire la tua voce. Al termine vota per decidere se è stata una buona cosa costruire il monumento oppure no.

