

**ORIENT EXPRESS**

**Tzara**

**giallo**

*omicidi  
di carta*

*bruno zaffoni*



**ORIENT EXPRESS**

# Tzaragiallo

Un gioco di Bruno Zaffoni

# Tzara

## giallo

*omicidi  
di carta*

Qualche decennio fa un gruppetto di artisti dada, un movimento vicino al surrealismo, ebbe la balzana idea di costruire una poesiuola a più mani, dove però la destra non sapesse cosa faceva la sinistra.

Tristan Tzara propose un meccanismo nel quale ogni partecipante, all'oscuro di quanto si andava componendo, aggiungeva una parola casuale, slegata dalle precedenti.

L'ordine della costruzione era all'incirca:

sostantivo - aggettivo - verbo transitivo - sostantivo - aggettivo.

Poteva nascere:

*“La difesa - integrata - usa - bombe - intelligenti”.*

Non sarebbe stato surrealista. (O sì?)

Nacque invece

*“Il cadavere - squisito - berrà - il - vino - nuovo”.*

Molto surrealista.

Da qui a dove voglio portarvi il passo è breve.

Al posto della poesia mettiamoci un racconto, anzi un pezzo di teatro.

Al posto della grammatica mettiamoci quel po' di regolette che vedremo.

Al posto del caso mettiamoci creatività e logica.

Al posto del sorriso surrealista mettiamoci un brivido. Vero.

**Et voilà, è nato Tzaragiallo**

**Gioco di comitato  
“autocostruibile” per  
minimo quattro/massimo  
infiniti gioc-attori.**

A chi non sa cos'è un gioco di comitato, glielo dico in due parole.

Il gioco di comitato è un ibrido tra gioco e teatro.

Un direttore di gara, o master, descrive una situazione di partenza: spesso è gialla, del tipo Agatha Christie:

*- Siamo isolati in una villa in montagna, circondata dalla neve. Siamo stati invitati qui da un ospite sconosciuto...*

o del tipo Corrado Augias:

*- Questo è un processo per omicidio. Sul banco degli imputati...*

Che l'ambientazione sia poliziesca non è indispensabile: può essere anche, che ne so, di tipo commerciale, o politico, o didattico, tutto quello che può essere simulato da chi interpreta una parte.

Nel gioco di comitato il master consegna ad ogni giocatore la scheda di un personaggio, ovviamente diverso per ciascuno, nel quale il gioc-attore dovrà calarsi.

Nella scheda sono descritte l'identità, il ruolo, le caratteristiche fisiche e comportamentali, le motivazioni palesi o nascosti, gli eventuali rapporti con gli altri personaggi, gli obiettivi e chi più ne ha più ne metta.

Quindi tocca ai partecipanti procedere: parlando, interpretando, interrogando, tacendo, mentendo, seducendo, scherzando, alleandosi o tradendo.

Anche uccidendo.

Ognuno tentando di raggiungere gli obiettivi preposti al suo personaggio, anche i più torbidi.

C'è chi vince e chi perde, ma non è importante.

Il master non interviene, controlla solo la rispondenza dei personaggi, che qualcuno non imbrogli le carte. Spesso una noia mortale. Mentre gli altri si divertono, l'unica vera vittima è lui, il master.

In <Tzaragiallo> non esistono master: il gioco nasce anche per loro, per farli finalmente entrare nel vivo della tenzone.

In più, il numero dei partecipanti è variabile, slegato com'è da un canovaccio preimpostato.

## SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è quello di costruire un po' alla volta una storia gialla con dei personaggi e un'ambientazione plausibili e di divertirsi a interpretare delle parti, possibilmente scoprendo l'Assassino (o non facendosi scoprire, nel caso dell'Assassino). Ho tentato di mediare tra la necessità di segretezza di certe fasi e i meccanismi indispensabili per definire certi aspetti, riducendo questi ultimi al minimo. Se e quando avrete capito lo spirito del gioco, avrete carta bianca per modificare quello che trovate farraginoso. Sappiatemi dire. Il numero minimo di giocatori è 4, il massimo è teoricamente infinito, a patto che riusciate a trovare tanti perdigiorno. E comunque il troppo stroppia, vedete voi. La durata del gioco dipende da voi, ma un'oretta o due andranno bene.

### Materiale di gioco

Un bel po' di cartoncini non trasparenti, misura cm 8x8 cm circa.

Penne e carta per appunti. Su uno dei cartoncini il designer del gruppo (c'è sempre) traccia un Teschio. Basta, non serve altro.

### Svolgimento

Prima di arrivare al momento delle indagini e alla

# Tzara

## giallo

### omicidi di carta

discussione informale, ci vuole un po' di ordine, perché la storia sia efficace. Ci sono cinque fasi, vediamole:

- Il prologo.
- I personaggi.
- I rapporti personali.
- Il delitto.
- Le indagini.

## PROLOGO

### 1. La carta dell'Assassino

Si mescolano tanti cartoncini sono i giocatori. Uno di questi cartoncini è quello con il disegno del Teschio, gli altri sono rigorosamente bianchi. Si distribuiscono, copertissimi. Ognuno guarda il suo in estremo segreto. Non sbirciate, sennò il gioco va a puttane. Anche se il vostro cartellino è bianco nascondeteli con grande precauzione, in tasca o dove volete, ma fuori di vista. Perché chi si becca il Teschio sarà l'Assassino.

Mettete i rimanenti cartellini bianchi al centro.

### 2. L'ordine di gioco

Siete seduti in cerchio: ad un tavolo, in poltrona, su un prato. Decidete chi di voi sarà l'Ospite, a sorte o per scelta, vedete voi. L'Ospite è il personaggio che dà il via a tutto, e si sa che chi ben comincia... Personalmente consiglio di scegliere il giocatore più creativo o più esperto in questo tipo di giochi.

Nelle fasi iniziali il gioco avverrà in senso antiorario: d'ora in poi chiamerò A l'Ospite, B il gioc-attore alla sua destra, C alla destra di B, eccetera.

## GUARDIAMOCI ATTORNO

### 1. Le presentazioni

In questa fase nessuno, neanche l'Assassino, dovrà avere obiettivi particolari, né deve prefigurarsi sviluppi futuri. Abbiate fede.

Scopo di questa fase è solo quello di creare dei personaggi e di definire l'ambiente in cui operano. A, l'Ospite, introduce il gioco stabilendo i dati di base del racconto:

- La sua identità. Chi è l'Ospite? È il padrone di casa, o comunque colui che ha radunato gli altri. Nome, cognome, professione. Cose

# Tzara

## giallo

### omicidi di carta

pratiche, niente di personale.  
- L'epoca. Cioè l'anno, il secolo, il periodo storico in cui si svolgerà il tutto. Non esagerate in ambientazioni stravaganti, all'inizio.

Non tutti conoscono usi e costumi degli Etruschi nel VI secolo A.C.

- L'ambiente. Dove siamo? Se possibile, evitate gli spazi troppo vasti, dopo dovrete parlare con uno che magari è a km di distanza. Meglio la classica stanza, per cominciare.

- Le ragioni della riunione. Perché siete qui?

Faccio un esempio. L'Ospite dice:

- *Sono Lord Archie A. Abercrombie. Siamo nell'estate del 1922, nella mia tenuta, Abbey Manor, nel Sussex. Vi ho invitato perché sono vecchio e sto per morire senza eredi. Siete le persone più vicine che mi siano rimaste.*

Un bell'inizio, no? Bello anche che il giocatore A abbia scelto un nome che comincia con A. Non è obbligatorio, però aiuta a memorizzare i nomi. Servirà, in seguito.

Tocca a B. Chi è? Se lo inventi e lo dica, come pure dica quali rapporti di parentela o di conoscenza ha con l'Ospite. Esempio:

- *Sono Bertrand Abercrombie. Figlio di Lord Archie. Scacciato di casa*

*trent'anni fa perché amavo una ballerina. Ora faccio l'architetto a Edimburgo. Basta, niente di più. I sentimenti lasciamoli per dopo.*

C può descrivere i propri rapporti sia con A che con B:

- *Mi chiamo Carol Chester. Sono la governante di Abbey Manor da cinquant'anni. Bertrand l'ho allevato io, alla morte di sua madre.*

Anche se era l'amante di Milord, lo tenga per sè.

Quando sarà il momento, lo sapremo anche noi.

È il turno di D, E, F, ecc. se ci sono. Anche loro si presentino e dicano quali rapporti pubblici e/o anagrafici hanno, hanno

avuto in passato o non hanno mai avuto con i precedenti giocatori. Il quadro è completo.

Notate che non è detto che tutti conoscano tutti. Si suppone che solo l'Ospite che li ha riuniti conosca tutti

gli altri. Può succedere che qualcuno dichiari di non conoscere nessuno, nemmeno l'Ospite. Al che sarà questi a immaginarsi dei rapporti pregressi, ad esempio:

- *È mio figlio illegittimo, non sa che sono suo padre.*

L'ho detto e lo ripeto: fino alla fine di questa fase nessuno, neanche chi interpreta l'Assassino conosce ancora la sua vittima né ha obiettivi definiti.

## 2. L'ambiente

Aperta parentesi.

Guardatevi attorno: dove siete? In un ufficio al 45° piano dell'Empire State Building o in una yurtta mongola? Uno alla volta, descrivete il luogo in cui vi trovate e i dintorni, potranno essere importanti in seguito. Naturalmente la figura più importante è l'Ospite, è lui il padrone di casa e potrà correggere eventuali discrepanze nonché aggiungere stanze non visibili (del tipo: dormirete nelle stanze per gli ospiti al piano di sopra, il bagno è in fondo al corridoio).

Mano a mano che l'ambientazione prende vita, un volontario elenchi su di un foglio le stanze che vengono citate (ad esempio: giardino, ingresso, salone con scala, corridoio, bagno, camera di A, di B, ecc.).

# Tzara

## giallo

*omicidi  
di carta*

L'archi-geometra del gruppo (anche quello c'è sempre) potrà addirittura schizzare una mappa, come in qualche vecchio giallo d'epoca.

Non è finita: sullo stesso foglio elencate anche le armi compatibili con il periodo storico e l'ambientazione (niente bazooka nel vecchio maniero, please).

Il foglio servirà in seguito per definire luogo e arma del delitto, vedremo come. Chiusa parentesi.

### 3. Gli approfondimenti

A questo punto salta l'ordine ABC e vi fate due chiacchiere in libertà.

Vogliamo conoscerci meglio? Sono anni che non ci vediamo, cosa fai di bello, lei chi è, si ricorda di me, mi sembra di averla già vista, che strana estate, ecc. Non scopritevi troppo, però. Se avete qualcosa da nascondere, nascondetelo. Calatevi nei vostri personaggi, come vi hanno insegnato all'Actor's Studio. Per un'oretta o due voi sarete delle altre persone.

### 4. Gli obiettivi segreti

Adesso che ognuno conosce tempo e luogo in cui si svolge l'azione e l'identità degli altri, prendete tutti un cartellino bianco. Da una parte scrivete il vostro nome, bene in grande, ché tutti possano leggerlo.

Dall'altra, beh, ognuno scriverà il suo obiettivo segreto e come intende soddisfarlo.

Ognuno potrà avere scheletri nell'armadio, amori o rancori segreti, sentimenti nascosti, obiettivi più o meno inconfessabili.

Li scriva.

Tutto può far brodo, ma a un patto: che sia credibile e coerente.

Scrivere che siete un marziano in incognito può funzionare se il prologo è in tema e se tutti siete soci di un circolo di amanti di Star Trek. Dubito che possa funzionare se l'ambientazione è quella dell'esempio.

Comunque, se malgrado queste avvertenze vi va di fare di testa vostra, provateci pure. Poi non prendetevela con me.

Per esempio, Lord Abercrombie potrebbe scrivere questo:

*- Vero è che sto per morire,*

*in compenso non ho più una sterlina, anzi sono pieno di debiti. La vera ragione della riunione è che qui ci sono le persone che più mi hanno fatto male. Voglio che mi chiedano pubblicamente perdono. Quando sapranno che l'eredità non esiste, le umilierò davanti a tutti.*

Il suo maligno obiettivo sarà quindi quello di farsi chiedere perdono.

Ma il figlio Bertand potrebbe pensarla così: *-Sono contento che mio padre abbia voluto vedermi. Intendo*

*perdonarlo, scacciandomi di casa ha fatto la mia fortuna nella vita e nel lavoro, non ho bisogno dei suoi soldi.*

Obiettivo, riappacificarsi con il padre. Padre e figlio con obiettivi contrapposti, come nella vita.

L'Assassino, nel frattempo si sarà fatto un'idea su chi intende uccidere, perché e come. Lo scriva.

Tornate quindi a girare il cartellino dalla parte del nome e mettetelo davanti a voi.

Se uno deve citare o interpellare qualcuno, basta una sbirciatina e saprà come si chiama.

## I RAPPORTI PERSONALI

### 1. La stesura dei messaggi

Ogni gioc-attore adesso ha un'identità e uno o più segreti. Intorno ha dei

# Tzara

## giallo

opinioni  
di carta

personaggi che dovranno interagire con lui.

Con qualcuno di questi avrà senz'altro in precedenza avuto dei rapporti personali, non necessariamente erotico-sentimentali né torbidi, ma comunque rapporti in cui un po' di discrezione non guasta.

Contatti, relazioni, rapporti, intese e patti del passato remoto e recente

costituiscono l'oggetto di questa fase di gioco.

L'importante è che siano fatti che lo scrivente ha condiviso con il destinatario, "cose che sappiamo solo tu ed io". Non opinioni, pettegolezzi e confidenze su altri personaggi.

Ognuno prenda un po' di cartoncini bianchi. Individui quelli a cui vuole ricordare qualcosa, prepari dei messaggi diretti a loro e li firmi.

*- Milord, trovo ingiusto che dopo aver riempito il vostro cuore (e il vostro letto) dopo la morte della povera Milady, continuiate a tenerlo nascosto ed a trattarmi come una serva. La sempre vostra Carol.*

Potrebbe scrivere ad esempio la governante a Lord Archie.

Ogni messaggio, al di là di quello che ne pensava il personaggio che lo riceve, deve essere veritiero in quanto stabilisce,

inconfutabilmente, nuovi dati

di fatto: in questo caso, stabilisce che i due sono o sono stati amanti, ma anche che il vecchio non vuole riconoscerlo pubblicamente.

Ogni personaggio può inviare un messaggio a quanti partecipanti desidera.

È solo un consiglio, però limitatevi: un po' perché non è sempre verosimile che uno abbia segreti da spartire con tutti gli altri, un po' perché troppi messaggi tendono a confondere le acque e la linearità del gioco ne risente.

Nel frattempo, l'Assassino avrà scelto la sua vittima.

Tra i suoi messaggi, ben celato, avrà introdotto il cartoncino del Teschio.

Non spedite subito i messaggi. Per evitare che qualcuno capisca chi ha rapporti con chi, ci vuole un po' di casino. Quindi munitevi di cartoncini bianchi in abbondanza, uniteli ai messaggi e preparate tanti

plichetti, divisi per destinatario, quanti sono gli altri gioc-attori.

## 2. L'invio dei messaggi

A questo punto ognuno consegnerà a tutti gli altri un plico di cartellini (coperti! uso il punto esclamativo, quando ci vuole ci vuole) che potrà:

- essere composto di soli cartellini in bianco;
- contenere un messaggio;
- contenere il Teschio;
- contenere il Teschio e un messaggio.

Ora ognuno mescoli tutti insieme i cartellini ricevuti e li guardi non visto.

Prenda mentalmente nota dei messaggi.

A costo di rompere, lo ripeto: i messaggi rappresentano fatti veri e assodati, anche se non di dominio pubblico.

Chi ha ricevuto il Teschio, non impallidisca: ci sarà ancora spazio per la lui, la Vittima.

Una piccola nota.

Ovviamente messaggi incrociati possono essere contraddittori, o perlomeno sembrarlo.

Tizia scrive a Caio *-Ti sogno sempre, dopo quella notte.* e Caio a Tizia *-Ti ho sempre odiato.*

Per prima cosa i due, senza confrontarsi direttamente, tentino di capire se può esserci un'interpretazione di

tipo psicologico: lei lo ama ma lui no, la vita è così. Se ciò non è possibile, i due si ritirino, confabulino, trovino un compromesso e correggano i cartellini.

## IL DELITTO

### 1. L'ora del delitto

Fatto ciò, rilassatevi. Memorizzate i messaggi ricevuti, chiacchierate, approfondite la conoscenza. Almeno fino a quando... La Vittima lancia un urlo e s'accascia. Tutto qui, niente spargimenti di sangue. Subito dopo, il morto si rialza e esce dalla stanza. A questo punto i gioc-attori superstiti iniziano a parlare: sono agitati, non prendiamo quello che dicono per oro colato. Parlano della vittima, di quella che credono l'arma del delitto, di moventi eventuali, di alibi. Si lanciano accuse, si discolpano. Solo uno sa come si sono veramente svolte le cose: l'Assassino.

### 2. La scena del delitto

C'è un modo per definire la scena del delitto e gli indizi eventuali. Prendete quel famoso foglio di carta che avete compilato in precedenza (v. il capitolo "I Personaggi/L'Ambiente"). Vi sono elencati i luoghi dove si svolge l'azione e le armi potenziali. Indizi importanti.

# Tzara

## giallo

### omicidi di carta

A questo punto si dovrà definire quali di questi indizi sono quelli reali, cioè quelli che solo l'Assassino conosce.

Un sistema è questo: si passi il foglio con gli elenchi (e la stessa penna) di mano in mano per un numero definito di giri completi, diciamo 3 giri. Al proprio turno ognuno fingerà di scrivere qualcosa sul foglio. Durante uno dei giri (non il primo!, ché chi è dopo di lui capirebbe tutto) l'Assassino troverà il modo di indicare con crocette o con sottolineature luogo e arma del delitto. Nessuno dovrà in questa fase fare commenti né gesti, nemmeno se trova il foglio già "compilato" e l'ultimo giro dovrà comunque concludersi.

Sembra complicato, ma non lo è.

Ora guardate il foglio. Bianco su nero, c'è il modus operandi, indicato da una mano ignota: quella dell'Assassino.

## LE INDAGINI

Ad un certo punto qualcuno propone di chiamare le forze dell'ordine.

In relazione all'ambientazione questi può essere vuoi un centurione romano, un sacerdote egizio, il poliziotto del villaggio, Sherlock Holmes o i Carabinieri. Chi interpreterà la parte delle forze dell'ordine?

L'unica persona che ora è fuori dal gioco: la Vittima. Promossa a Detective, viene fatta rientrare nella stanza ed informata dei fatti. Può presentarsi così:

*- Mi chiamo Ercole Perotti, sono un investigatore italiano in vacanza. Ho sentito della tragica fine del mio amico Lord Abercrombie...*

In quanto (ex) vittima, il Detective è naturalmente a conoscenza di fatti noti a lui solo ed eventualmente ai suoi corrispondenti.

Se per esempio la vittima è Lord Archie, l'investigatore, che interpretava in precedenza il defunto, saprà dei suoi trascorsi con la governante, eccetera.

Ciò può spiegarsi, dal punto di vista logico-narrativo, in vari modi:

- Una precedente conoscenza tra la vittima e il detective;
- Pettegolezzi, indiscrezioni e confidenze;
- La Legge sa sempre tutto;

# Tzara

## giallo

### omicidi di carta

- Fate voi, dipende dal contesto in cui si svolge la storia.

Mi sembrava giusto comunque di dare all'investigatore qualche chance in più.

L'importante è che nessuno venga escluso dal gioco.

È comunque lui a condurre le danze, ora, interrogando gli altri gioc-attori. I quali, se innocenti, per non finire ingiustamente incriminati un po' alla volta saranno costretti a rivelare i loro segreti.

In questa fase andate pure a ruota libera: nulla vieta ai personaggi di intervenire per conto proprio, se l'investigatore dimostra incompetenza, timidezza, parzialità, o se vi va di incasinare il gioco.

Ma ricordatevi di rispettare i ruoli teatrali che la sorte vi ha

assegnato: l'Autorità è pur sempre l'Autorità, come una governante è pur sempre una governante.

Ricordatevi che tutti, tranne l'Assassino, hanno interesse a che la verità venga a galla: per questo agli innocenti non è permessa la menzogna. Se siete innocenti, potete tacere o nicchiare, se proprio lo volete, ma mai dire le bugie. Se vi fanno una domanda diretta, è d'obbligo rispondere la pura verità.

Solo all'Assassino è permesso mentire.

Agli assassini, si sa, piace depistare, alludere, confondere, ingarbugliare. Ma se gli altri sono bravi, un po' alla volta i sospetti si addenseranno sulla sua testa.

Il circolo si chiuderà: il silenzio, la reticenza, la menzogna alla fine non pagano.

O sì?

### CHI VINCE?

Tutti, se la storia sta in piedi. Se vi siete anche divertiti, è il massimo.

L'assassino, se non viene scoperto.

Detective e innocenti, se scoprono l'autore del delitto. Chi ha soddisfatto le sue mire più o meno segrete, anche. Come nella vita.