

Pubblichiamo molte parti di uno studio di Duccio Balestracci che tratta di giostre, tornei e giochi nel Medioevo. Per chi ai giorni nostri, e sono in tanti, intende riproporre queste attività che oggi definiremmo ludiche, dovrebbe conoscere bene ciò che avveniva nei secoli in questione, sia per riproporre, per quanto oggi possibile, in modo credibile le vicende di allora, sia per evitare di organizzare o partecipare ad eventi che sono, dal punto di vista rievocativo, non fondati su evidenze storiche.

Questo lavoro getta una chiara luce sull'argomento, in particolare, anche se non solo, sulle sue caratteristiche e diffusione nella nostra penisola.

Duccio Balestracci (Siena 1949) è Professore ordinario di Storia medievale dell'Università di Siena, Dipartimento di Scienze Storiche e dei Beni Culturali. Ha lavorato sulla storia delle classi subalterne, dell'alfabetizzazione (Cilastro che sapeva leggere, Pacini 2004), della guerra (Le armi i cavalli l'oro, Laterza 2009), del confronto fra culture (Terre ignote strana gente, Laterza 2008), della festa (La festa in armi, Laterza 2001). Ha analizzato temi di storia della città, delle sue istituzioni (Il potere e la parola, Protagon 2011) e delle rappresentazioni mentali. Ha studiato aspetti dell'utilizzo e del governo delle acque in età preindustriale.

Il lavoro che qui parzialmente riportiamo contiene una ricca bibliografia e numerose interessanti immagini iconografiche che riguardano gli argomenti trattati.

Piacevole da leggere, ne consiglio senz'altro un'approfondita lettura.

estratti da: Duccio Balestracci, La festa in armi. Giostre, tornei e giochi nel Medioevo, Laterza 2001

Capitolo I: GIOCHI DI GUERRA

.....il torneo. Con questo termine – che compare con significato generico nell' XI secolo – si intendono in origine vari esercizi militari propri dei cavalieri, ed è solo con il tempo che esso prende il significato di scontro non finalizzato a uccidere ma, al contrario, solo a sconfiggere, far prigioniero l'avversario e costringerlo a pagare il suo riscatto. E' l'arcivescovo Ottone di Frisinga, nel 1157, a dare a questi esercizi militari il nome esplicito di "torneo" (ma con riferimento a pratiche precedenti di almeno trent'anni). Tuttavia, perché questa definizione si affermi, si dovrà aspettare ancora qualche decennio: basti pensare che ancora nel 1170 un concilio ne parla (per condannarlo) senza utilizzare questo termine.....la storiografia medievale non rinunciò a cercare l'origine del torneo: anzi, a postularne perfino il nome dell'"inventore", Goffredo Malaterra (che scrive il suo *Chronicon Turonensis* nel XIII secolo) sosteneva che, nel 1063, era morto ad Angers Goffredo di Preully, "inventore" dei tornei.....il torneo, per come lo conosciamo, si diffonde effettivamente nell'epoca nella quale Goffredo di Preully visse e operò.

Qualunque sia il nome dell'"inventore" del torneo (ammesso, come si vede, che ce ne possa essere uno) resta comunque il dato di fatto che questo tipo di scontro ha le sue origini in terra francese: a metà del XIII secolo il cronista Matteo Paris – inglese – lo definisce *conflitto gallico* e questo ci conforta nell'identificarne l'area di origine.

Fino alla metà dell'XI secolo, comunque, non solo questo tipo di scontro non ha ancora un nome definito, ma addirittura il suo contenuto è tutt'altro che uniforme e codificato. In esso, infatti, si assommano a lungo la "mischia" e la "singolare tenzone" combattuta tra due cavalieri che si lanciano una sfida. Anzi, quest'ultimo aspetto, da un lato presenta significativi parallelismi con il duello, e dall'altro, come vedremo, già preannuncia certe metamorfosi del torneo verso la forma più propria della giostra.....Il torneo è in origine un incontro fra armati nel quale convivono più forme di combattimento. Gli stessi scrittori coevi a questa età delle origini ne sono perfettamente consapevoli. Altrimenti non si spiegherebbe per quale ragione il gallese Goffredo di Monmouth, scrivendo nella prima metà del XII secolo, sentirebbe la necessità di distinguere fra gli aspetti della singolar tenzone e quelli dello spettacolo di abilità militare della quale deve saper dar prova il signore nei combattimenti simulati organizzati presso la sua corte. Tutti questi caratteri convivono nel torneo: addestramento militare, aspetto ludico, scontro nel quale si vincono o si perdono armi e cavalli. E è proprio questo misto costruisce il fascino del torneo stesso e ne fa una vera e propria festa, uno spettacolo che richiama incessantemente attori e spettatori.

Il XII secolo è il secolo d'oro dei tornei a la Francia ne è la regione di elezione. Quasi ogni settimana se ne svolge uno: giusto la stagione più piovosa può rallentarne la frequenza, dal momento che non si può rischiare di

danneggiare i costosi cavalli o di far arrugginire le ancor più costose armi. E se è vero che questa forma di festa sembra appannarsi un po' nel XIII secolo e riscuotere un successo inferiore che nel passato, è altrettanto vero che nella prima metà del Trecento il re di Francia intravede in questo tipo di combattimento uno strumento per rendersi popolare e organizza tornei sempre più frequenti e sempre più belli. Dalla Francia il torneo si irradia nei paesi vicini, che vengono raggiunti e “contagiati” dalla passione per questo spettacolo, si pure in tempi e modi diversi. In Inghilterra, ad esempio, il torneo è vietato fino al 1194, anno in cui Riccardo Cuor di Leone – motivando la sua decisione con la volontà di permettere ai cavalieri inglesi di bene addestrarsi per la crociata – ammette questo tipo di combattimento. Dalla seconda metà del XII secolo il torneo conquista la Germania e all’inizio del secolo successivo l’Austria. Solo la Spagna sembra raggiunta più tardi, poiché fino all’inizio del Trecento non sembrano riscontrarsi forme di torneo. In compenso, a partire dagli anni Trenta di quel secolo, esso si sviluppa a macchia d’olio anche nella penisola iberica assumendo, peraltro, aspetti originali quando pure non bizzarri.

Nel XII secolo comincia a incontrarsi traccia di tornei anche in Italia, i quali, a metà di questo secolo, si presentano in forme assolutamente chiare e riconoscibili.....

Le prime testimonianze italiane di tornei, risalgono a ben prima della spedizione angioina: le cronache pisane della guerra delle Baleari, combattuta fra il 1113 e il 1115, ricordano Ugo Visconti – che morì in quella guerra – del quale si dice che primeggiava fra gli altri cavalieri della sua città in *hastarum ludibus* e nei *cursibus equorum*. Non c’è dubbio che con questi termini si sia inteso identificare proprio il combattimento a cavallo nella forma del torneo: *hastiludio*, peraltro, sarà il termine che designerà questo spettacolo, tanto nei documenti in latino quanto in quelli in volgare, per tutta l’età medievale.

A qualche decennio più tardi risale, poi, la testimonianza cremonese del 1158. In quell’anno, nel pieno dello scontro in terra italiana fra l’imperatore Federico I e il papato, i Cremonesi sfidano l’esercito di Piacenza ad uno scontro del tipo che popolarmente viene definito *turnementum* (come ci dicono le cronache) e che dovrebbe, in teoria, rappresentare un meno cruento succedaneo della guerra che oppone le due città. In teoria, appunto, poiché nel torneo fra Cremonesi e Piacentini non pochi escono feriti, altri finiscono prigionieri, altri ancora rimangono uccisi. Ma non si fa fatica a capire che in questa giornata, sotto la veste apparentemente sublimata dello scontro, si celano una vera e propria battaglia e un regolamento di conti fra due città rivali, divise dall’opposta appartenenza di campo politico.

In contesti meno difficili di questo, il torneo si sviluppa comunque proprio in quest’epoca, favorito dall’attitudine delle élite cavalleresche a conciliare addestramento militare e ostentata affermazione del loro ruolo di potere armato all’interno delle istituzioni cittadine. Quando il Barbarossa arriva a Faenza, esprime il suo desiderio di vedere all’opera i combattenti cittadini, dei quali ha sentito magnificare l’abilità militare, invitandoli ad affrontarsi in un torneo con armi di legno. E altrettanto avviene quando un altro imperatore – Ottone IV – nel 1209 viene fatto assistere, a Bologna, alla capacità dei cavalieri di simulare uno scontro con armi di legno.

In occasioni come queste, verosimilmente, un tale spettacolo trasmette più di un messaggio: la presenza dell’imperatore – come sostiene Stefano Gasparri – rappresenta la volontà di trasformare in senso cavalleresco le pratiche cittadine legate ai giochi di guerra. Sembrerebbe convalidare questa spiegazione anche il caso dei giochi tra armati che si svolgono a Orvieto proprio alla fine del XII secolo. Qui, nel 1199, Pietro Parenzo (luogotenente papale, poi assassinato e successivamente santificato) cerca, inutilmente, di proibire questo genere di giochi che si svolgono durante il Carnevale, e che finiscono per provocare vere e proprie battaglie con morti e feriti.

D’altra parte, sul versante delle città comunali, non c’è dubbio che lo sfoggio di virtù belliche di fronte all’imperatore, ancorché sublimato attraverso la forma del torneo, può essere inteso come un chiaro e dissuasivo monito nei confronti del sovrano stesso.

Il torneo, tuttavia, la forma del torneo è destinata progressivamente a perdere favore nei confronti della giostra, un combattimento simulato che si origina dal torneo ma che da esso, in realtà, differisce per alcune fondamentali caratteristiche.....Il torneo è un combattimento collettivo (il nome deriva da *tornare*: in francese *tourner* = girarsi intorno), mentre la giostra – termine che si ritrova in questa forma nel volgare non prima del XIII secolo – è un combattimento individuale, che infatti deriva il suo nome da *juxta* (vicino), da cui *juxtare* (giostrare). Non solo: il torneo si svolge in un ampio spazio aperto, mentre, al contrario, la giostra si svolge in uno spazio delimitato e ben meno vasto.....

La giostra, tuttavia, come si è detto, deriva dal torneo, anzi, è una parte di esso. Nel torneo, infatti, non si ha subito lo scontro generale di tutti contro tutti: prima di questa fase si hanno i vari preliminari (*commençailles*, nel linguaggio “tecnico” francese) fatti di sfide personali e di combattimenti individuali.

Sono i cavalieri più giovani che, in questo modo, si mettono in mostra facendo sfoggio della loro capacità che più difficilmente potrebbe riflettere nel corso dello scontro di massa, caratterizzato non solo dalla moltitudine dei combattenti ma, altrettanto, dalle esibizioni dei cavalieri più esperti e famosi.

Però è proprio l'accentuata tendenza dei cavalieri all'esibizione personale che decreta il maggiore successo della giostra rispetto al torneo: lanciare una sfida personale e impegnare l'avversario a raccoglierla o a perdere la faccia diviene così il sistema principe per acquisire fama, onori e ricchezze.....

La giostra presenta, al suo interno, due sotto-tipologie che ricorrono costantemente in tutte le varianti di questo gioco: può essere una *giostra all'incontro* quando è caratterizzata dallo scontro fra due cavalieri che possono attaccarsi attraverso la *lizza* (detta anche *barriera* o, talvolta, *sbarra*, da cui la definizione *giostra della barriera*), cioè una delimitazione in legno o in tela che serve a proteggere dai colpi le cavalcature. Oppure i due contendenti possono affrontarsi in campo aperto, l'uno di fronte all'altro, senza alcuno sbarramento a separarli... Forse non si potrebbe trovare una testimonianza più convincente dell'accresciuto favore della giostra – almeno in Italia – di quella che traspare da un passaggio di Francesco di Bartolo da Buti, commentatore della *Divina Commedia* della seconda metà del XIV secolo, il quale scrive che “Torneamenti si facevano quando si conveniano volonterosamente li cavalieri a combattere dentro a uno palancato per acquistare l'onore; nel quale torneamento l'uno ferisce l'altro a fine di morte, se non si chiama vinto”. Il brano merita una qualche attenzione per i termini, i verbi e i tempi usati. Il torneo, come si vede, è, ancora una volta, assimilato alla giostra (“combattere dentro a uno palancato” da parte di cavalieri che scelgono di fare ciò non costretti da alcuno ma “volontariamente”) e di esso si sottolinea, comunque, l'aspetto cruento (il ferimento e, addirittura, l'uccisione dell'avversario caduto, se quest'ultimo rifiuta di dichiararsi vinto). Il mutato – e ingentilito: è sottinteso – costume è sottolineato dal glossatore dall'uso dei verbi all'imperfetto (“si facevano” e “si conveniano”). Una forma cruda di gioco, relegata al passato dal quale essa proviene, almeno a giudicare dal modo di interpretarla di un uomo del Trecento che già, verosimilmente, arriccia il naso di fronte alle forme “barbariche”della società e dei suoi giochi di guerra.

E' un fatto che il combattimento fra cavalieri in campo chiusa dilaga in tutta Italia: dal Nord ancora fortemente aristocratico e feudale, al Centro caratterizzato dalla presenza di un forte ceto borghese (in Toscana, in Umbria dove le cronache di Città di Castello, Gubbio, Perugia, Foligno, Spoleto, Orvieto abbondano di testimonianze del genere), al Sud normanno- svevo e angioino.

Torneo e giostra rappresentano la valvola di sfogo per una gioventù turbolenta, pericolosamente armata fino ai denti, vogliosa di mettere in mostra la propria grandezza familiare e che, quando non ha una guerra vera da combattere, deve pur dar prova della sola cosa che sa fare: menare le mani. Al tempo stesso, l'uno e l'altra, appagano il richiamo originale per chiunque sia stato investito cavaliere e si prospettano come una forma addomesticata della *adventure* cavalleresca. Galvano, Lancillotto, Perceval avevano dovuto conquistarsi la gloria contro draghi e feroci avversari attraverso itineranti peripezie; il cavaliere che combatte nella giostra e nel torneo resta fedele al suo paradigma culturale cavalleresco, ma lo sublima in uno scontro non necessariamente cruento, fine a se stesso e rappresentato di fronte ad un compiacimento pubblico o di fronte a una corte.

Giostra e torneo già portano in sé, fin dall'origine, il germe della loro successiva trasformazione nelle forme dello spettacolo. Entrambe le manifestazioni, almeno fino a quando non vengono regolamentate in modo capillare, differiscono assai poco dalla guerra, anzi, presentano tutti gli aspetti della battaglia vera e propria. La data dello scontro è prestabilita; il luogo è concordato di comune accordo e, per quanto riguarda il torneo, è scelto in modo che presenti campi piani per i combattimenti delle cavallerie e boscaglie per le imboscate; i cavalieri partecipano con i propri fanti, scudieri e arcieri; lo scopo del “gioco” è quello di sopraffare un cavaliere del campo avverso, spogliarlo delle armi e sottrargli i cavalli, costringerlo a riscattarsi sborsando denaro. Perfino la strutturazione dei quartieri dei partecipanti richiama da vicino le forme degli accampamenti di guerra.

L'unica differenza con la guerra vera consiste nel fatto che il cavaliere può scegliere liberamente in quale dei due schieramenti stare. Ma anche questa è una differenza che non sempre si verifica, poiché l'assemblaggio delle squadre di combattimento avviene, frequentemente, sulla base di scelte di affinità regionale, etnica, politica, familiare.....

.....per Flori (*J. Flori, Cavalieri e cavalleria nel Medioevo, n.d.r.*) lo “spirito” del torneo – quali che siano le sue manifestazioni reali – è e resta profondamente diverso da quello della guerra. Il torneo, infatti, ammette tempi morti per permettere ai guerrieri di riposarsi; è organizzato sulla base di una partecipazione volontaria; non ha finalità programmaticamente malevoli; l'eventuale morte di un partecipante è considerata in deplorabile indicente di percorso del quale entrambe le squadre si rammaricano; la solidarietà fra i cavalieri – all'interno della loro comune matrice e formazione culturale – è sempre presente. Il torneo stesso, del resto, sempre secondo lo storico francese, è una vera e propria scuola di guerra, utilissima per sperimentare nuove tecniche di combattimento e nuove tattiche.

Questo tipo di interpretazioni, però, non convince chi non si sente a suo agio in una lettura evoluzionistica e funzionalistica del torneo.

Franco Cardini, ad esempio, fa notare che questo scontro non ha nulla della simulazione e della sperimentazione delle tecniche di guerra, così come non è corretto parlare di sublimazione della guerra stessa. Il torneo è, semmai, una sostituzione della guerra e se c'è una contiguità questa è piuttosto da identificare con l'ordalia, il giudizio di Dio, il momento, cioè, dello scontro per dirimere una controversia o per fare giustizia, senza spargere sangue o spargendone il meno possibile.

Non uno sport che prende a prestito per gioco le forme della guerra, cioè, ma guerra vera e propria. Diversa da quella usualmente conosciuta con questo nome ma, tuttavia, guerra lo stesso: momento di scatenamento dell'aggressività del clan, di affermazione di una parte sull'altra, con tutto il bagaglio di simboli e di simbologie che accompagnano questa affermazione; battaglia rituale, non battaglia simulata; messa in opera di un meccanismo di preda e di redistribuzione della ricchezza, esattamente come avviene con la guerra.

Così e solo così si comprende come le descrizioni dei tornei contenute nei romanzi cavallereschi (con le loro scene di violenza niente affatto simulata, con il frequente slittamento dal piano del torneo a quello della mischia sanguinosa) non siano frutto di enfasi di autori desiderosi di catturare l'attenzione dei propri lettori e ascoltatori, ma, al contrario, siano la fedele descrizione di un meccanismo bellico, di "un'altra guerra" che accompagna quella "vera", quella "politica", camuffando il suo vero volto dietro le lance di legno, i pennacchi variopinti e i cimieri, le imprese e i blasoni di chi – cavaliere – sa sostanzialmente fare sempre e solo la stessa cosa: combattere.

Capitolo II: CAVALIERI IN LIZZA

Giostra e torneo sono, almeno in origine, esercizi riservati all'aristocrazia. Né ciò può stupire. Ad essa spetta, nel consorzio civile del primo e del pieno medioevo, l'uso esclusivo delle armi. La società, anzi, ama raffigurarsi in una scansione sociale (gli *ordines*) che teorizza questa esclusività. Come ai sacerdoti (*oratores*) è dato da Dio il compito di pregare per tutta la collettività, e come ai contadini (*laboratores*) è, per altrettanto volere divino, demandato quello di fornire i mezzi di sostentamento per tutti, così agli aristocratici (*bellatores*) è affidato l'incarico di combattere per la difesa di tutti.

D'altra parte. Alla legittimazione "dottrina" si affianca e si somma un dato di fatto incontrovertibile: almeno fino all'affermazione di un ceto medio dotato di cospicue ricchezze, sono solo i nobili a potersi permettere di sostenere gli ingenti costi che il torneo comporta, in termini di cavalcature, di armi, di gente al seguito da mantenere, di vesti preziose e di ornamenti dei quali fare sfoggio.

Nessuna sorpresa, dunque, quando ci si imbatte in principi e re i quali, attraverso la manifestazione di potenza nel torneo, sono desiderosi di affermare il loro ruolo politico. Così, i nomi di Filippo di Fiandra, dei re inglesi Enrico il Giovane, Edoardo II e Edoardo III si trovano iscritti nell'albo d'oro del torneo. Diversamente da loro, al contrario, i re di Francia, almeno fino a tutto il XIII secolo, non prendono mai parte direttamente a questo genere di tenzone.

Il torneo tuttavia può rappresentare una formidabile occasione di ascesa per quei giovani cavalieri per i quali la ricchezza di nobiltà di sangue non corrisponde ad una adeguata proporzione di ricchezza materiale. Il torneo, in questi casi, diventa la vetrina d'eccezione per far riflettere il proprio coraggio e la propria capacità militare, per trovare un potente signore che prenda al proprio servizio il cavaliere che si è distinto nel combattimento oppure per conquistare il cuore (e la ricchezza) di qualche bella ereditiera. La figura del cavaliere che, grazie al suo valore, sposa la ricca principessa non appartiene né al mondo delle favole né a quello dei romanzi cortesi; è pura e semplice realtà. La carriera di Guglielmo il Mareciallo, uno dei più famosi combattenti che si siano visti fra l'Inghilterra e la Bretagna del XII secolo, la cui biografia è stata raccontata da George Duby, comincia proprio così: con una serie di tornei nei quali le sue capacità fanno scalpore. Cavaliere di fresco addobbbamento, anziché vedersi catapultato nella vita a cercare fortuna come accade per la quasi totalità di quelli come lui, si vede offrire dal suo signore, che lo ha avuto e apprezzato come scudiero, una chance: l'inquadramento, in soprannumero, nella squadra dei cavalieri del signore stesso. Inizia così la sua frequentazione dei tornei, ai quali partecipa senza nemmeno avere un cavallo di sua proprietà e con la borsa praticamente vuota. Ma ci sa fare: combatte come pochi altri e nel 1167 – ad una delle sue prime prove – impressiona per la sua capacità e conclude il torneo proprietario di quattro cavalli da combattimento, di un numero imprecisato di ronzini e palafreni per i suoi scudieri, andandosene con la borsa ben fornita dei soldi che i cavalieri da lui battuti hanno dovuto pagargli per riscattarsi. Era arrivato sconosciuto e povero in canna: se ne riparte con una certa agiatezza e, soprattutto, con una fama che da ora in poi lo precederà in ogni successiva lizza.

Alla fine della carriera, Guglielmo potrà esibire il suo catalogo di oltre cinquecento cavalieri catturati e la sua contabilità familiare potrà annoverare un bel po' di ricchezza, frutto dei riscatti.....

Il torneo è dunque una prerogativa della nobiltà, tanto che, almeno a partire dalla metà del XIII secolo, non c'è quasi riunione di corte, matrimonio fra aristocratici o addobbbamento di cavaliere che non sia accompagnato da una manifestazione del genere. Il torneo che, nel 1179, solennizza a Lagny l'incoronazione reale di Filippo Augusto, ad esempio, richiama la partecipazione, fra gli altri, anche di quattordici fra duchi e conti.

Il torneo si consolida e si cristallizza come manifestazione aristocratica soprattutto in quelle aree nelle quali le dinamiche sociali sono meno elastiche. Esempio appare il caso della Germania, dove, a partire dal XIII secolo, si ha una vera e propria "serrata" del torneo, al quale si può partecipare solo se si è in grado di esibire quattro quarti di nobiltà e se si è cavalieri già armati. Progressivamente, anzi, si perde per strada anche il primigenio aspetto di occasione di ascesa sociale. Fra il XIV e XV secolo chi partecipa al torneo non cerca di fare ricchezza: o ce l'ha già o non può sperare di acquistarla in questo modo. I costi dell'armamento sono altissimi; i premi, a loro volta, al contrario, diventano sempre meno remunerativi. Si guadagna onore, ma poco più che questo. E infatti i tornei sono frequentati ormai solo da chi proviene dai ranghi di un'aristocrazia danarosa e rappresentano, essi stessi, la periodica rassegna delle gerarchie sociali all'interno della nobiltà, cristallizzate e affidate alla memoria storica della collettività attraverso i "libri dei tornei" (*turnierbücher*), redatti nell'occasione e costantemente aggiornati.

Il cambiamento genetico è forte e non riguarda le sole regole della *Christianitas* settentrionale. Dovunque, il torneo assume la funzione di mostra del potere-spettacolo e di esibizione, non più solo del valore individuale, ma anche del peso sociale della famiglia e del proprio clan nel contesto di una società. Non ci potrebbe essere migliore riprova di quanto detto di quella proveniente da una fonte e da un contesto assolutamente insospettabili. Tommaso da Celano, biografo di Francesco d'Assisi, racconta come durante un viaggio frate Leonardo di Assisi, dell'illustre stirpe dei signori di Sassorosso, si lamenti con Francesco, che procede a dorso di mulo, per essere invece costretto ad andare a piedi. E lui, discendente da una famiglia molto più illustre di quella del figlio del borghese Bernardone, mugugna che i propri antenati non giostravano alla pari con quelli di Francesco ("*non ludebant de pari parentes huius et mei*").

I contesti delle città italiane – anche di quelle più "borghesi" – non fanno eccezione. A Firenze le brigate dei giovani rampolli dell'aristocrazia, in piena età di comune "popolare" dal XII al XV secolo, fanno del gioco delle armi un motivo di dichiarazione di appartenenza di ceto e di solidarietà di campo politico talmente ostentate da impensierire talvolta il ceto al potere che vede in queste manifestazioni – quando pure mascherate sotto l'aspetto della giostra e del gioco – pericolosi ammiccamenti alla sedizione e al rivolgimento sociale.....

Tuttavia, se è certamente vero che il nesso aristocrazia-torneo (e giostra) è stretto, esso non è comunque esclusivo.

Queste manifestazioni entusiasmano un pubblico che è assolutamente interclassista, tanto che perfino le città borghesi non si sottraggono al fascino del torneo, tanto più che esso può avere un risvolto economicamente vantaggioso. Alcune città della Francia del Nord, infatti, fanno a gara ad organizzare questo tipo di combattimenti e, sebbene costi moltissimo approntare *lizze*, steccati, tribune e palchi e rendere agibile al combattimento un'area, i benefici che la sede ospitante può ricevere rendono appetibile l'investimento. I borghesi non fanno mistero della volontà di organizzare gli incontri per una finalità che oggi definiremmo di "promozione turistica" quando sostengono che così richiamano forestieri. Ugualmente non celano il loro interesse sia per l'incremento del commercio che si verifica per l'afflusso di tanti spettatori, sia per l'"indotto" che ogni torneo crea in termini di lavoro per armaioli, sellai, maniscalchi, sarti, cerusici e quanto altro.....

Ma sponsorizzare tornei non è il solo modo della borghesia per infiltrarsi in questa festa. Quando due culture convivono è normale che l'una mutui in tutto o in parte le forme dell'altra, perciò anche gli esponenti della borghesia più ricca cercano di impadronirsi di una forma di combattimento-spettacolo che mantiene vive in sé le prerogative di affermazione politica e sociale, quale che sia l'élite che ne fa sfoggio. Le città mercantili del Nord Europa – dalle Fiandre alla Francia – vedono, pertanto, i borghesi organizzare i loro tornei e riaffermare in questo modo non solo il loro ruolo dirigente ma, altrettanto, il processo di ricerca di autonomia della città rispetto al contesto politico (e, in questo caso, culturale) dominato dall'aristocrazia. Così, nell'estate del 1330 i borghesi di Parigi organizzano una serie di combattimenti a perfetta imitazione di quelli aristocratici e invitano a prendervi parte i borghesi delle città vicine, riscuotendo un successo strepitoso. Agli incontri, che hanno come teatro l'area tra il Tempio e Saint Martin-des-Champs, assiste una folla immensa. Altrettanto, l'anno successivo, un ricco mercante di Tournai organizza una confraternita di trentuno borghesi ricchi quanto lui e tutti, come lui, infatuati dei romanzi del ciclo arturiano. Ciascuno, infatti, assume il nome di un personaggio dei romanzi bretoni e, a turno, offre agli altri un banchetto domenicale. Ogni confratello sente inoltre la necessità di dotarsi di un'altra prerogativa tipicamente nobiliare dandosi un'insegna di riconoscimento che fa riprodurre sullo stendardo personale e, munito di essa e di un araldo, partecipa a tutte le cerimonie familiari e religiose degli altri confratelli.

Si arriva così alla festa del Corpus Domini, trascorsa la quale la confraternita scende in campo per una giostra che si protrae più giorni e che vede i trentuno borghesi sfidare i rappresentanti di quattordici compagnie cavalleresche di Saint-Omer, Reims, Compiègne, Senlis e Parigi per accaparrarsi i premi costituiti da oggetti d'oro o da destrieri. Alla fine del combattimento sul terreno rimangono vari cavalli uccisi, ma anche fra i giostranti si lamenta più di un ferito.

In questo caso, come si vede, non solo del torneo si sono impadroniti i borghesi, ma di esso viene fatto un uso che coinvolge, sia pure in funzione antagonista, anche il ceto aristocratico senza che ciò provochi in quest'ultimo particolare turbamento. Il fatto che le compagnie degli aristocratici accettino senza alcun problema di battersi contro una compagnia di borghesi ci dice che, almeno in casi come questo, in un'epoca di profonda trasformazione quale è il XIV secolo, lo smalto nobiliare del torneo si è appannato non poco, oppure che si è trovato conveniente o normale scendere a compromesso con la pretesa dei borghesi di assimilarsi alla cultura cavalleresca.

Del resto, a Bruges, fra il Tre e il Quattrocento, si svolgono annualmente, con cadenza regolare, le giostre dette del *Forestale* in onore dei guardiani dei boschi del ducato. A organizzare è la confraternita cittadina dell'Orso Bianco, un sodalizio che gode di grande prestigio, la quale elegge, volta per volta, il *Forestale* che deve soprintendere alla festa. I giochi coinvolgono tutti, nobili e borghesi, che si cimentano per conquistare i premi dell'orso d'argento e del corno, e il libro d'oro dei partecipanti può addirittura annoverare la presenza di signori come Piero del Lussemburgo, nel 1321, e di sovrani come Filippo il Buono nel 1427.....

A Firenze.....la giostra finisce per aprirsi a tutti i gruppi sociali. Così, se nel XIII secolo le brigate giovanili aristocratiche sembrano marcare ancora a fondo la cultura della festa con la loro impronta cavalleresca, poco meno di un secolo dopo lo scenario è del tutto cambiato: la giostra del 1406 vede il premio assegnato ad un valoroso soldato dello Sforza (il quale – scrive ammirato il diarista che assiste allo scontro – “veramente e’ si portò come uno San Giorgio”), mentre il secondo premio va a un tal Maso, nipote di Guido di messer Tommaso, che, almeno a giudicare dal nome, non sembra aver molta contiguità né con la cavalleria né con nobili ascendenze.

A togliere ogni dubbio, tuttavia, intervengono le giostre degli anni successivi. Nel 1415 si tiene a Firenze una giostra che annovera fra i protagonisti cittadini di provenienza sociale borghese (c'è anche uno speciale) e nomi come Bardi, Adimari, Acciaiuoli, Soderini e Vespucci: esponenti, questi ultimi, di una classe media che sta però completando (o ha già completato) la sua muta in una nuova aristocrazia cittadina.....

Tuttavia, i casi dei ceti “popolari” ammessi alla giostra nella “borghese” Firenze non devono trarre in inganno né a indurre ad avventate generalizzazioni. Infatti, anche in altri contesti questo tipo di manifestazione diventa progressivamente più “interclassista”, ma è altrettanto vero che pensare ad una messa in disparte dell'aristocrazia sarebbe quanto di più sbagliato. Se questa classe, infatti, deve – *bon gré, mal gré* – scendere a patti con gli altri ceti e vedersi affiancata o affrontata in campo chiuso da un borghese o addirittura da un plebeo, tuttavia, complessivamente il suo ruolo nella giostra e nel torneo resta di assoluta emergenza.....

La partecipazione ad una giostra o a un torneo presuppone un'organizzazione attenta delle squadre dei combattenti. Se la letteratura – ma per la verità quella romantica, perché quella medievale non pecca praticamente mai in tal senso – ha talvolta dato l'idea del cavaliere errante che si imbatte in un torneo e decide di prendervi parte in modo improvvisato ed estemporaneo, la realtà è molto diversa.

Si partecipa organizzati in gruppi e muniti di adeguato seguito. Quando, nel XII secolo, Enrico di Inghilterra mette insieme la sua squadra in occasione del torneo di Lagny, impiega i mesi precedenti per ricercare e reclutare i migliori combattenti che circolano tra la Fiandra, la Francia e la Champagne. Riesce a metterne insieme ottanta, ma almeno quindici di questi dispongono già di squadre ai loro ordini e se le portano, armi e bagagli, sotto le bandiere del sovrano. Alla fine di questo complesso e capillare lavoro di assemblaggio, la schiera che Enrico fa scendere in campo il giorno del torneo è composta da oltre duecento uomini.....

La scorta del cavaliere al torneo, tuttavia, non ha solo questa funzione di nucleo operativo ma svolge, altresì, il compito che successivamente, e soprattutto in età moderna, sarà dei *padrini* del duello, garanti, in questo caso, della condotta corretta del cavaliere che scortano, e vigili, al tempo stesso, sulla correttezza dei cavalieri avversari.

Capitolo III: ARMI E ARMATURE, VESTITI E LIVREE

La scelta delle armi è uno dei primi atti che precedono il torneo. Le due parti, infatti, si accordano sul tipo di armamentario ammesso e, in genere, vengono privilegiate le armi che riducono al minimo la possibilità di ferirsi o addirittura uccidersi.

Solo nei tornei combattuti fra due eserciti in guerra – in quei casi, cioè, nei quali lo scontro fra campioni o fra contingenti ridotti è destinato a sostituire la battaglia vera e propria – si usano “armi a oltranza”, cioè armi letali. Ma in tali circostanze non c’è alcuna differenza, se non quantitativa, con la guerra vera e propria.

Giostra e torneo, altrimenti, soprattutto all’inizio, hanno come arma-simbolo la lancia, meno pericolosa delle altre. Se ne fa uso, per la verità, più ampiamente nella giostra che nel torneo. Se lo scopo è quello di far cadere a terra l’avversario senza fargli necessariamente altro male, il colpo di lancia è più funzionale di quanto non accada nel corpo-a-corpo del torneo dove, anzi, possono essere altrettanto funzionali, se non di più, le armi corte. Proprio questo stato di cose, peraltro, induce a guardare alla giostra con un occhio più benevolo rispetto ad altri tipi di scontri. Anche nei momenti in cui il torneo ricade sotto gli anatemi delle autorità religiose, infatti, la giostra gode di una maggiore tolleranza proprio grazie alla sua minore pericolosità dovuta al tipo di arma impiegata.

Con il proseguire del tempo, anzi, l’armamento della giostra e del torneo tende a rimarcare la sua differenza materiale rispetto alle armi usate in guerra, proprio per accentuare, rispetto a questa, l’aspetto ludico o, comunque, programmaticamente incruento e spettacolare.

A partire dal XII secolo, infatti, si comincia a fare un uso via via più ampio di lance spuntate, lance a punta fasciata e coperta, spade spuntate e prive di filo, lance leggere. Durante le “giostre all’incontro”, per disarcionarsi si introduce l’uso della lancia di “cortesia”, che viene adottata dalla metà del XIII secolo in modo da ridurre ulteriormente i rischi, visto che sulla cima, invece della punta, ha una corona di tacche.

Lo scopo di disarcionare l’avversario si ottiene anche usando la lancia pesante, che ha un impiego ottimale quando l’armatura si completa con la *resta* per appoggiarla. La lancia viene progressivamente dotata di protezione per la mano del cavaliere, fino all’introduzione dello *schifalancia*, costituito da una parte metallica rotonda dietro la quale sta al sicuro la mano di chi la impugna.

Così come le armi di offesa, anche quelle di difesa subiscono un processo di cambiamento che accentua la loro progressiva diversificazione da quelle che si usano in guerra, man mano che si modificano i regolamenti. Non favoriscono certo la scioltezza dei movimenti elementi dell’armamento come la “cotta d’armi”, che copre la figura del cavaliere e che può essere talmente lunga da toccare terra quando è a piedi. Quella di tal genere, che Wolfram von Eschenbach – autore vissuto fra gli ultimi decenni del XII e i primi del XIII secolo – fa indossare a Gahmuret, e che è simile a quelle che tutta l’iconografia dell’epoca ci ha tramandato, appare sicuramente di rutilante bellezza, tutta guarnita di figure d’oro, ma probabilmente non è la cosa più comoda da indossare per battersi.

Le semplificazioni, pertanto, riguardano tutti quegli elementi dell’armamentario che possono provocare problemi di movimento e di funzionalità per chi è in arcione. Nel caso dello scudo e di alcune parti dell’armatura, questa trasformazione è evidente. Se ancora nel Quattrocento lo scudo presenta una versione più funzionale ma sostanzialmente analoga nella forma a quello delle origini (si combatte a cavallo con una *targa* squadrata meno ingombrante del vecchio scudo, ma, soprattutto, dotata di una tacca per la lancia, e con la *rotella* più piccola e leggera per gli scontri a terra), con un processo che va avanti da secoli, semplificazione su semplificazione, eliminazione su eliminazione, si arriva al Cinquecento, quando esso viene, per così dire, “incorporato” nell’armatura. Da questo momento in poi nasce l’“armatura da piastra” e dell’oggetto originario rimane esclusivamente una versione ridottissima e ornamentale, come supporto per lo stemma e per l’insegna. Altrettanto, scompaiono le protezioni per le gambe perché la zona che è ammesso colpire è esclusivamente quella toracica e non è più necessario appesantire cavaliere e cavallo con gambali e cosciali.....

Simboli, motti, colori e insegne servono a mandare messaggi o, più semplicemente, a identificare il campione in campo. Enrico II d’Inghilterra ad esempio, scende in torneo con uno scudo sul quale è dipinta la figura di un cigno bianco accompagnato dalla scritta in inglese (peraltro una delle più antiche attestazioni di uso dell’inglese presso la corte normanna) “Ha!Ha! Il Cigno Bianco! Per l’anima di Dio, sono il tuo uomo!”

Ogni cavaliere ha i suoi colori (necessariamente intensi e cromaticamente facili da percepirsi) e la sua insegna, e usurpare quelli adottati da un altro può portare a contese non di rado cruente, anche se, durante un torneo, orientarsi nella selva dell’araldica in campo non deve essere sempre facile per chi non sia, a sua volta, un cavaliere o un araldo. Così non sorprende che durante uno scontro, il pubblico, e soprattutto quello femminile, abbia bisogno di chi gli illustri i nomi di quanti si nascondono dietro uno scudo dipinto. Nel già ricordato torneo di Noauz, i cavalieri che il primo giorno sono stati sconfitti e che quindi – in quanto prigionieri sulla parola – non possono partecipare alla seconda giornata, si accontentano di un ruolo salottiero e, sedendosi come spettatori accanto alle dame, illustrano e “decodificano” i nomi dei campioni deducendoli dalla loro araldica.

Così il cavaliere dallo scudo rosso attraversato dalla banda d'oro risponde al nome di Gouvel di Roberdic, quello che inalbera l'aquila e il drago è figlio del re d'Aragona, mentre Ignauré il Desiderato si riconosce per lo scudo verde-azzurro con il leopardo, e così attraverso uno zoo araldico fatto di leoni, cervi, draghi, leopardo, aquile, fagiani, rondini.

Del resto, se il torneo e la giostra sono, come si è detto, i momenti dell'ostentazione del valore personale ma, altrettanto, dell'affermazione del ruolo del proprio clan, niente, meglio che i segni che l'araldica offre agli spettatori, può far risaltare il valore del combattere in relazione al ruolo *nella e della* famiglia.

Fino al Quattrocento sono lo scudo e la gualdrappa del cavallo i luoghi deputati ad ospitare insegne araldiche e imprese (cioè le figure emblematiche che il cavaliere sceglie per indicare il suo impegno cavalleresco in quella specifica occasione oppure in generale). A partire da questo secolo, però, il guerriero esibisce la sua carta di identità e il suo proposito soprattutto ostentandoli sull'elmo, nel cimiero, cioè in quella ingombrante figura (che è di proporzioni notevoli proprio perché deve essere visibile e riconoscibile da tutti i punti del campo, anche i più lontani) nella quale spesso l'insegna e l'impresa si compendiano.

Il cimiero non manca negli elmi usati in battaglia (Georges Duby ricorda i vistosi denti di balena caricati sull'elmo del conte di Boulogne nella giornata di Bouvines, il 27 luglio del 1214), ma la sua funzione è particolarmente legata al torneo. Da elemento destinato a procurare terrore (secondo un codice della "paura" che si ritrova strutturalmente identico a se stesso attraverso le varie culture: da quella antica classica a quelle delle civiltà asiatiche, africane, precolombiane e oceaniche) il cimiero diventa elemento semantico. E se è vero che soprattutto in Germania questa funzione si ritrova espressa al massimo (le miniature del codice di Manesse ci presentano cimieri che sviluppano due o tre volte l'originaria altezza dell'elmo), non per questo altre aree sono immuni da tale evoluzione.....

Il torneo, come si capisce, ha dunque costi talmente alti, che non tutti si possono permettere di sostenerli. I cavalli costano molto; le armature ancora di più. Difficilmente si partecipa da soli e il seguito di uomini d'arme, di "tecnici" e assistenti non si muove gratis. Partecipare ad un appuntamento fra signori e cavalieri impone di adeguarsi a regole non scritte ma ferree di ostentazione e di spreco, pena il dileggio.

Quando i romanzi medievali dipingono il cavaliere povero e gravato di debiti per le eccessive spese sostenute in occasione dei tornei non esagerano più di tanto. Anzi, il topos del giostratore indebitato attraversa impavido e immutato i secoli, le latitudini e le mutate situazioni sociali; lo ritroviamo in Boccaccio nelle figure dei tre fratelli - Taddeo, Lamberto e Agolante - che dilapidano l'eredità familiare in feste e armeggerie; ritorna nel *Pecorone*, la trecentesca raccolta di novelle di ser Giovanni Fiorentino, il quale racconta di un Raspanti di Perugia che vende e impegna la terra per pagarsi le giostre combattute per i begli occhi di una donna di Firenze; si ripresenta in una novella del lucchese Giovanni Sercambi.

Né c'è da credere che il bottino fatto dal cavaliere vincitore serva a coprire le spese anticipate. In un torneo, in una giostra - scrive Duby - si può dilapidare in un baleno tutto quanto si è guadagnato in quell'occasione, perché il codice non scritto dello spreco cavalleresco impone la prodigalità e l'ostentata noncuranza del denaro: "Il torneo era una festa. Come tutte le feste si concludeva con la spensierata dilapidazione delle ricchezze, e i cavalieri, i vincitori come i vinti, si addormentavano tutti più poveri di quando si erano svegliati. I soli a guadagnarci erano i trafficanti, i parassiti".

Capitolo IV: LA MOSTRA DEL VALORE

I cavalieri arrivano sul luogo del torneo accompagnati dal loro seguito e dai giudici. Vanno a occupare il posto loro, dove si acquartiereranno e nel quale monteranno le tende, esibendo gli scudi fuori del proprio padiglione.

Lo scudo appeso non è solo la dichiarazione della propria identità, ma è, altrettanto, l'oggetto destinato a ricevere la sfida: il cavaliere che ne vuole sfidare un altro, infatti, si reca presso il suo alloggiamento e tocca il suo scudo. Quando i cavalieri, anziché affrontarsi nel torneo di mischia si sfidano nel combattimento individuale, gli scudi esibiti possono essere due: uno (talvolta detto *di pace*), toccando il quale il cavaliere sfidante dichiara implicitamente di volersi battere con armi di cortesia, ed uno (detto al contrario *di guerra*) destinato a recepire la sfida con armi a punta e a taglio.

Il suono di trombe, tamburelli e altri strumenti insieme al canto dei menestrelli accompagna l'arrivo dei combattenti. Il sottofondo musicale costituisce la colonna sonora anche delle fasi più belle dello scontro ed è destinato a predisporre lo spettatore a recepire al meglio le emozioni del torneo, e a galvanizzare il cavaliere spingendolo a dare il meglio di sé sul campo.

Nessun particolare è trascurato, nemmeno quello religioso: esattamente come si fa alla vigilia di una battaglia, i cavalieri vanno a combattere nella certezza di avere Dio con sé e di poter esibire (all'occorrenza infausta) un'anima monda da ogni peccato.

Così, come ricorda nel *Perceval* Gerbert de Montreuil, “si svegliano i cavalieri che avevano chiesto al sacerdote di celebrare per loro una messa di buon’ora, e di buon’ora si recano quindi al sagrato per rinnovare il giuramento”.

Il torneo è preceduto da una fase che vede come protagonisti i giovani debuttanti: alla vigilia o al mattino prestissimo si sfidano i cavalieri che per la prima volta partecipano al combattimento, con una serie di incontri amichevoli (*joutes pladisses*) nei quali, di comune accordo, si evitano i colpi troppo forti. Poco più di un allenamento, insomma. Anche la prima fase del torneo vero e proprio è, talvolta, lasciata alle esibizioni dei più giovani. La biografia di Guglielmo il Maresciallo ci fa vedere che, non di rado, i campioni veri e propri entrano in scena solo dopo gli scontri di apertura, e nell’attesa pranzano arrabbiandosi con i combattenti giovani se questi ultimi, nella loro irruenza, mentre si battono urtano le mense imbandite dei torneatori più famosi.

Nel momento dello scontro la fase più difficoltosa consiste nel mantenere compatta la formazione dell’unità di combattimento, evitando esibizioni e personalismi di chi vuole mettersi in luce più degli altri o, più degli altri, accaparrare la preda. Proprio quest’ultimo è un punto di grande delicatezza che può costare la sconfitta anche a chi, per altri aspetti, si è battuto con coraggio e abilità. E’ chiaro che il bottino deve essere messo al sicuro, appena conquistato, per evitare che altri lo scippino: “per tutta la giornata fino a sera la giostra si svolge davanti alla porta. Chi ha fatto preda la reca là dove è ben sicura”, spiega Chrétien de Troyes nel suo *Perceval*. Ma non aggiunge che ogni caposquadra paventerebbe in un torneo; che per fare questo i cavalieri abbandonino lo schieramento di battaglia, rompano le righe e sfilaccino l’allineamento finendo, inesorabilmente, per decretare la sconfitta del proprio gruppo per l’avidità personale.

Guai a voler far preda e prigionieri troppo presto: bisogna aspettare che la squadra avversaria sia una rotta, e allora si può passare dalla fase eroica a quella “lucrativa” del torneo. Il cavaliere vinto si arrende e dà la sua parola; in questo caso esce dal campo e assiste al resto dello scontro da spettatore oppure, in altri casi, una volta dichiaratosi prigioniero, può ugualmente rientrare in battaglia. Non mancano casi di cavalieri particolarmente sfortunati e inetti che, in uno stesso torneo, vengono fatti prigionieri più di una volta, finendo per pagare il proprio riscatto a caro prezzo a più di un avversario contemporaneamente.....

Teoricamente torneo e giostra dovrebbero essere “giochi” e quindi, come tali, non dovrebbero comportare lo spargimento di sangue. Teoricamente, appunto. In realtà gli scontri possono avvenire anche con armi da guerra vere e proprie, e, oltre a questo, può intervenire, nel corso dell’incontro, qualche scatenamento dell’aggressività che trasforma un torneo in una guerra. E’ quanto accade, per non fare che un esempio, nel corso di un torneo combattuto in Germania nel 1239 quando, ad un certo punto, i partecipanti si mettono a far sul serio, con la conseguenza che alla fine del “gioco” si contano più di ottanta morti.....

Le prime regole del torneo non sono codificate: ci si basa su un codice di comportamento direttamente desunto, in assenza di parametri prestabiliti, da quello cavalleresco, anche se, rispetto ad esso, con qualche deroga. Così, ad esempio, non si ammette che il cavaliere appiedato per essergli venuta meno la cavalcatura possa essere fatto prigioniero, ma si trova del tutto corretto che un combattente, addirittura ferito, possa essere attaccato da più avversari contemporaneamente.

Ben presto, tuttavia, i codici di autoregolamentazione evidentemente non sono più sufficienti, se è vero che a metà del Trecento Goffredo di Charny redige il suo trattato sulle *Demandes pour joute, le tournoi de guerre*, nel quale si enuncia chiaramente la necessità di far garantire l’osservanza delle regole consuetudinarie da parte di una autorità individuata nei *maestri d’arme*.

Sono figure come queste (maestri d’arme, araldi d’arme o come altrimenti si chiamano) a svolgere una prima funzione di arbitraggio che non si limita esclusivamente al controllo della correttezza durante lo scontro ma si estende al preventivo controllo della attrezzatura con la quale ogni cavaliere scende in campo: armi, bardature, accessori sono tutti controllati prima che il cavaliere monti in arcione e cominci a giostrare.

Anche per la sequenza nell’uso delle armi si osserva un codice di regole: lo scontro inizia con le armi lunghe (lancia, asta, zagara, ecc.) e continua, una volta spezzate le prime, con le armi bianche per la fase del combattimento a distanza ravvicinata. E’ a questo punto, pertanto, che vengono tirate fuori le spade, le asce, le scuri e quanto altro serve per la seconda parte dello scontro, meno spettacolare di quella combattuta cercando di rovesciare a terra l’avversario a colpi di lancia, ma indiscutibilmente più decisiva della prima.

Il numero di colpi che ciascun giostrante può dare è regolamentato, sia per quanto riguarda i colpi con la spada e con la scure o la mazza, sia per quello che riguarda il numero di cariche a cavallo che ciascun cavaliere può fare.

Nel combattimento a cavallo è, in genere, vietato colpire l'avversario sotto la linea della sella (nel torneo di Noauz, Lancillotto sconfigge il figlio del re d'Irlanda con il suo colpo segreto, micidiale ma correttissimo, spingendoli di forza lo scudo contro il braccio, serrandoglielo di conseguenza contro il costato e, così immobilizzato, tirandolo giù dal cavallo), così come nella fase del combattimento a piedi non si può colpire se non la testa e il busto, anche se nel corso del tempo queste regole subiranno dei cambiamenti e si potrà, ad un certo punto, colpire l'avversario anche "sotto la cintola".....

Nel torneo e nella giostra, proprio come in guerra, il combattimento è spesso preceduto da una serie di preliminari che un po' fanno parte della ritualità di gioco, un po' servono a spaventare l'avversario. Totila che a cavallo, di fronte agli occhi allibiti e preoccupati degli eserciti bizantini, si esibisce in una serie di esercizi con la lancia prima del combattimento non fa niente di diverso dal cavaliere che, prima dello scontro, vanta (o millanta) il suo valore e centuplica, a parole, la sua implacabile capacità di combattente. Il dileggio e l'insulto rituale dell'avversario (un po' come succede oggi negli stadi) non fanno altro che perpetuare un'archetipica violazione dell'onore dell'avversario che si ritrova quasi sempre nelle stesse forme da una civiltà all'altra. In quella preislamica, ad esempio, si svolgono gare d'onore che non sono altro che sequele di insulti dell'avversario, talmente destabilizzanti dell'ordine sociale che l'Islam le trasformerà e addomesticherà in schermaglie cerimoniali. Di questo tipo – ricorda lo Huizinga – è la gara insultoria che si svolge durante il banchetto di Alboino alla corte dei Gepidi e di segno non molto diverso è la sfida che nel *Beowulf* l'eroe, alla corte del re danese, si sente rivolgere affinché enumeri le sue gesta passate. Vanteria cerimoniale, sfoggio, insulto precedono il combattimento: nella lingua germanica l'operazione è resa con il termine *gelp*, *gelpan*, ma in francese, questa arte di far apparire le cose più grandi e più importanti di quanto siano nella realtà e le virtù di un guerriero più preclare del vero, si rende con il termine *gab* dal quale deriva il verbo *gaber*. L'italiano lo tradurrà con l'immediatamente comprensibile termine di *gabbare*.

Quando il campione non ci pensa da solo a vantare le sue capacità, interviene spesso l'araldo a svolgere tale funzione. Non è certamente questo il solo – e forse nemmeno il più importante – compito di queste figure fondamentali nel torneo, tuttavia fra i loro compiti non manca quello di imbonire le qualità del campione di turno. Fa così l'araldo che, al torneo di Nouaz, appena arriva Lancillotto, comincia a gridare: "Ecco chi darà la misura! Ecco chi darà la misura".

Capitolo V: ARALDI E ARBITRI

"I principi – scrive nel primo Quattrocento l'araldo Sicille – devono mantenere le antiche regole e consuetudini e osservarle e rispettarle per l'onore della nobiltà. Devono creare e preparare giovani di venti anni o al di sotto, ben istruiti e predisposti per farne di essi dei continuatori, ed inviarli per il mondo a vedere apprendere e conoscere i grandi fatti d'arme, battaglie, onori, condizioni, nobiltà e maestà dei re e grandi signori della terra, affinché quando gli araldi abbiano maturato la loro preparazione possano pervenire al loro ufficio per valutare e conoscere tutti i fatti di nobiltà e diritti d'armi ed anche per accogliere le richieste di quanti si siano dimostrati valorosi".

Il passo di Jean Courtois, nato a Anghien, e che, come si usa, assume il nome di Sicille in seguito al viaggio in quella regione dietro le insegne di Alfonso V re d'Aragona, si può considerare il manifesto della "professione" di araldo. A questa figura compete infatti, nel corso del torneo, illustrare il valore dei vari combattenti e lodare la loro stirpe. Guglielmo il Maresciallo, ad esempio, utilizza con questo incarico un giullare, il quale decanta le virtù e le prodezze del suo signore gridando, ogni volta che Guglielmo si presenta in lizza: "Dio aiuti il Maresciallo!". Un compito che, alle lunghe, urta la suscettibilità e la gelosia degli altri cavalieri i quali rimproverano a Guglielmo di servirsi del giullare-araldo come di un vero e proprio agente pubblicitario delegato a promuovere – come diremmo con linguaggio odierno – l'immagine del Maresciallo sui vari campi di incontro. Secondo il trattato del combattimento in torneo redatto da Renato d'Angiò (1409-1480), spetta all'araldo l'incombenza di recarsi alle case dei partecipanti e di esortarli a mettersi in movimento per raggiungere il capo della loro schiera all'ora prestabilita per il torneo. Egli deve anche conoscere le regole del combattimento e saperle far rispettare ed inoltre, alla fine del torneo o della giostra, viene spesso deputato a distribuire i premi al vincitore.

Ma, soprattutto, l'araldo ha l'incarico di conoscere le qualità dei vari campioni e le gesta che li hanno resi famosi e di memorizzarle tanto da poterle illustrare quando quando se ne trovi qualcuno davanti, nella lizza. Pertanto deve anche saper riconoscere un cavaliere dal suo blasone e dalle sue insegne e saper attribuire un significato logico a quei colori e segni e disegni che ciascuno di essi esibisce. Se l'araldica (che appunto dall'araldo prende il nome) è un linguaggio cifrato, l'araldo ne è il decodificatore e colui che, al tempo stesso, è in grado di riprodurlo. Accozzamento di smalti e colori, simboli, livree e cimieri non devono avere, per lui, alcun segreto.

Per questo – ammonisce Sicille - l'araldo deve essere istruito: "E nessuno – specifica infatti – possa divenirlo (divenire araldo, n.d.r.) se non è chierico (cioè se non è istruito e in grado di leggere e scrivere, n.d.r.), dal momento che deve tenere i libri di diritti d'arme, di blasoni, di battaglie e accadimenti là dove sarà stato, per rendere infine vera giustizia a coloro che per valore mettono le loro vite e i loro corpi alla ventura, per il loro signore e in giusta contesa, al fine di acquistare onore. Perché tale grande cosa non si deve né celare né dimenticare".....

Nella prima fase della storia del torneo sono gli araldi stessi a fungere da arbitri, a garantire lo svolgimento corretto del combattimento e a dettarne le regole, a tenere i punteggi, a designare il vincitore, a divulgare i risultati. Tuttavia, questa evidente complessità di funzioni che l'incontro richiede rende ben presto necessarie figure, per così dire, "specializzate". Si struttura, così, un corpo che Jean Flori non esita a definire professionale, di *ufficiali d'arme*, organizzati in una precisa gerarchia sotto la supervisione di un *re degli araldi* (o *re d'arme* che dir si voglia).

Le commissioni giudicatrici di incontri e giostre nell'ultimo scorcio del medioevo non sono altro che le discendenti di queste figure, ereditate dal torneo classico.....

La festa e il combattimento, insomma, sono ormai cose troppo importanti per l'intera società perché possano essere lasciate alla gestione spontanea di chi le pratica. C'è bisogno di regole. E di un sovrano che sia la fonte emanatrice e il garante di esse.

Capitolo VI: LA SCENA DELL'INCONTRO

Lo scenario del torneo è, necessariamente, il campo aperto. Far muovere e combattere schiere di centinaia – talvolta, migliaia – di guerrieri a cavallo e a piedi non è cosa che si possa fare in uno spazio ristretto.

Un torneo, infatti, mobilita, di regola, una gran quantità di persone. La forma più ampia, quella detta della *bataille*, può comprendere da cinquecento a mille combattenti a piedi e da mille a duemila cavalieri. Quella, più contenuta, della *baniere* può vedere in azione circa duemila persone. Un torneo combattuto a Lagny, nella Francia del Nord, nel XII secolo, vede presenti fra cavalieri, serventi e bande mercenarie al seguito circa diecimila persone, compresa, fra esse, quella vera e propria "corte dei miracoli" che si muoveva regolarmente da un torneo all'altro e che era costituita da immancabili parassiti, prestatori di denaro e prostitute. Ancora in pieno "autunno del medioevo", nel *passo d'arme* di Sandricourt combattuto nel 1493, scendono in campo milleduecento galantuomini ai quali si affiancano altre centinaia di addetti di vario genere, per un totale di poco meno di duemila persone che affollano il campo per gli otto giorni del torneo.

Il campo deve essere esteso e presentare tratti idonei alle cariche frontali, deve esserci il posto per le *lisse*, quei ripari adibiti a far riposare i cavalieri affaticati. Il terreno deve presentare – come in uno scenario di guerra vero e proprio – caratteristiche che rendano più movimentato (e quindi più godibile da parte degli spettatori) l'incontro. Così vengono scelte aree in cui ci siano almeno un bosco o dove si possano sfruttare le caratteristiche delle colture per creare ostacoli, ad esempio un vigneto. Dove non ci sono, si creano artificialmente piccole colline usando terra di riporto, in modo da cimentarsi con l'assalto alle postazioni d'altura. Si alzano palizzate ed edifici di legno per far vedere come si difende una ridotta. Quando ce n'è uno nei pressi, si può utilizzare anche un villaggio di contadini (dal quale, ovviamente, gli abitanti sono già stati fatti scappare a gambe levate) per i combattimenti all'interno dell'abitato.

Il tutto a costituire un gigantesco set sul quale va in scena la raffigurazione della guerra privata dei cavalieri che gareggiano sotto gli occhi degli spettatori che, dall'alto delle mura di una città o di un castello, si godono questa fantasmagorica rappresentazione.

Più facile, invece, delimitare la scena della giostra, la quale, per il modo in cui viene combattuta e per il fatto di vedere lo scontro a due, tollera spazi più ristretti. L'incontro, infatti, si svolge di regola in un recinto rettangolare o circolare – di norma con due ingressi – ai cui margini si affollano gli spettatori, frequentemente su gradinate intorno alla tribuna centrale nella quale prendono posto gli ospiti d'onore e le dame. Su un palco a parte siedono i giudici della gara incaricati di tenere il punteggio dei colpi dati e ricevuti, di stilare la classifica finale e di proclamare, infine, il vincitore.

Quando la giostra ha uno scenario urbano, le finestre della piazza nella quale essa si svolge sono addobbate di arazzi e di fiori e sono gremite di pubblico.

La giostra sembra fatta su misura per le vaste piazze delle quali ogni città si dota, nei secoli del pieno medioevo, che si trasformano in altrettanti campi chiusi e che, come i ripari del torneo in campo aperto, prendono anch'esse il nome di *lisse*.

Nelle città italiane sono soprattutto le piazze del potere civile ad offrire asilo alla giostra, sostanzialmente per il motivo che chi organizza l'incontro riafferma il suo ruolo anche facendolo svolgere di fronte al suo palazzo o alla sua casa. Così, per non fare che qualche esempio fra gli innumerevoli che si potrebbero riportare, quando nel 1315, a Orvieto, viene addobbato cavaliere il nipote di Bonifacio VIII, in suo onore si organizza una giostra sotto le finestre della casa del festeggiato, in una piazza che, con l'occasione, sale di rango nella gerarchia degli spazi urbani orvietani tanto da mantenere fino all'Ottocento il nome di "Campo dei fiori". Se a Siena alcune – rare – giostre si svolgono nel pianeggiante prato di fronte alla porta Camollia, al contrario, la quasi totalità di esse trova ospitalità nella piazza del Campo, una volta che questo spazio si è configurato come urbanisticamente definito, di fronte al palazzo del potere pubblico e fra le case delle famiglie più potenti.....

Né mancano occasioni per far svolgere il torneo in uno scenario inconsueto, mescolando in questo modo il gusto per lo scontro armato con quel tanto di circense che proviene dalla bizzarria del luogo scelto. E' quanto accade a Pisa nel 1168, quando, durante un inverno particolarmente rigido, si decide di combattere un torneo sul letto ghiacciato dell'Arno. Il cronista non fornisce particolari più precisi su come sia andato a finire l'incontro, ma è probabile che il pubblico pisano si sia divertito tanto ad ammirare le virtù guerresche dei cavalieri quanto a godersi le loro acrobazie per governare le cavalcature e per combattere sullo scivoloso ghiaccio.

Alle giostre e ai tornei partecipa una folla di spettatori i quali, pur di assistere allo spettacolo, si accalcano sugli spalti delle mura (quando si tratta di un torneo combattuto in ampi spazi aperti), sulle tribune e sui lati del recinto (quando si tratta di una giostra alla bandiera o, comunque, di un incontro in campo chiuso).

Le testimonianze iconografiche ce ne danno prova, così come le pagine degli scrittori dei cicli cavallereschi sono letteralmente stipate di sovrani, principesse, nobili damigelle, ricchi borghesi, popolani pezzenti che, gli uni accanto agli altri, assistono alle gare sostenendo il proprio campione.....

Capitolo VIII: LA FIERA DELLE VIRILITA'. LA DONNA E IL TORNEO

Il premio per il vincitore del torneo e della giostra è un bene monetizzabile, certo: armi, cavalli, vesti preziose, sono tutte cose che rimpinguano la borsa. Ma il premio talvolta altrettanto ambito è un altro: l'amore di una donna o, comunque, l'ottenerla in moglie.

I giochi di combattimento, come si vede, si iscrivono perfettamente nell'alveo di una tradizione antropologicamente comune pressoché a tutte le culture, le epoche e le latitudini: quella del maschio che combatte contro il resto del branco per ottenere la donna e che dimostra, combattendo, di essere in grado di mantenerne il possesso anche in seguito. Non altrimenti si può leggere il significato dell'offerta di parte della preda conquistata in torneo alla donna: Galvano, che combatte in un torneo descritto da Chrétien de Troyes nel *Perceval*, appena conquista un magnifico cavallo ne fa dono alla dama e, non potendo abbandonare il combattimento, incarica lo scudiero di assolvere l'incarico. Così, dunque "lo scudiero [...] conduceva con la destra il cavallo. Trova la damigella seduta a una finestra, le presenta l'animale conquistato. Ella lo ringrazia più di sessanta volte, fa prendere la cavalcatura, e il valletto ritorna al padrone a portargli i ringraziamenti". Anche altri tre cavalli conquistati dall'eroe in quella stessa giornata vanno in dono a donne: uno alla moglie del valvassore che lo ha ospitato e gli altri due alle loro figlie, anche se in questi ultimi casi il dono so colloca su una funzione intermedia fra il messaggio di corteggiamento e il disobbligo per l'ospitalità ricevuta.

Sublimata dalle forme cortesi della letteratura, la conquista della donna, "magnifica preda" del vincitore, è frequentemente un elemento caratterizzante del torneo e della giostra; anzi, la letteratura cortese avvalora sensibilmente l'immagine del prode cavaliere che, in virtù della sua forza e del suo coraggio, conquista il cuore della donna vincendola sul più sapiente ma imbelles e meno virile intellettuale, il *chierico*.

La Chiesa, beninteso, condanna anche per questo tali manifestazioni. La donna che si concede come ricompensa – spesso in un senso dichiaratamente sessuale – al cavaliere più bravo non è cosa che possa piacere a chi, anche per altri motivi, non ha particolarmente simpatia verso i combattimenti per gioco. Lo stesso aspetto di "agenzia matrimoniale" che il torneo riveste, per quel tanto di festosamente galante che presuppone un tale sviluppo, viene riprovato dagli ecclesiastici.

Inutilmente, si direbbe, almeno a giudicare da tutte le testimonianze al riguardo. Ha probabilmente ragione Flori quando sostiene che questo aspetto è una forma di propaganda della piccola cavalleria e che manifesta l'espressione di frustrazione dei cadetti di fronte al rarefarsi dei matrimoni nell'ambito delle famiglie aristocratiche o di fronte alla concorrenza della nascente ricca borghesia che si imparenta, sempre più frequentemente, con le famiglie aristocratiche.

E' vero che l'immagine della dama che assiste dalla tribuna al torneo è destituita di fondamento reale: spesso ella può, al massimo, seguire da lontano le fasi principali dell'incontro. Tuttavia, è altrettanto vero che la letteratura cavalleresca contribuisce in modo decisivo a presentarci le donne.

Capitolo XI: LA CHIESA E IL TORNEO

Se è vero che il torneo e la giostra accendono la passione di chi li guarda e scaldano gli animi dei cavalieri che li disputano, è altrettanto vero che per la Chiesa è cosa non facile da tollerarsi lo spettacolo dei cristiani (di più: di quei cristiani più cristiani degli altri che sono i cavalieri) che si combattono e a volte si ammazzano, non per diffondere la fede di Cristo né per difendere quei *pauperes* che dovrebbero essere affidati alla loro protezione, bensì per amore del gioco, del rischio, dell'avventura e del denaro.

Nel momento stesso in cui dilaga nella *Christianitas* la passione per i tornei, la Chiesa comincia a sparare la sua ininterrotta serie di interdizioni contro chi si affronta nel combattimento simulato. Il concilio di Clermont nel 1130 e, l'anno successivo, quello di Reims, decretano che al cavaliere morto in torneo deve essere negata la cristiana sepoltura. I familiari, pertanto, supplicano il vescovo della città perché receda dalla applicazione di una norma così disonorante: per smuovere la riottosità del presule, intenzionato ad applicare coscienziosamente i canoni della Chiesa, giurano e spergiurano che, sì, è vero che il loro congiunto è morto in seguito alle ferite riportate in torneo, ma è anche vero che, in punto di morte, lo sfortunato cavaliere si è pentito del suo peccato, ha reso piena confessione dell'errore. Ha preso i sacramenti e, anzi, addirittura la croce. Il vescovo, evidentemente, è poco convinto di quanto asseriscono i familiari del morto e tergiversa per ben due mesi prima di concedere che il corpo del defunto venga finalmente traslato in una tomba consacrata.

D'altra parte, a gettare benzina sul fuoco delle interdizioni canoniche, contribuiscono anche certe figure di spicco della spiritualità di questo stesso XII secolo. In un momento collocabile tra la fine degli anni Venti e la seconda metà degli anni Trenta, Bernardo di Chiaravalle compone il *De laude novae militiae*, un'opera che costituisce il "manifesto" della istituzione degli ordini monastico-militari. In essa Bernardo contrappone programmaticamente la purezza di intenti dei nuovi cavalieri della milizia di Cristo ai cavalieri che combattono e muoiono per acquistare beni materiali o, peggio ancora, la pura e semplice vanagloria. Una posizione come questa non può che dare fiato a chi, dall'interno della Chiesa, riprova le manifestazioni di ostentazione inutile della capacità di combattere, indirizzate ad altro che a quelle finalità che dovrebbero essere sempre presenti in modo prioritario nell'operato del cavaliere.

Nella Chiesa, inoltre, stanno muovendosi suggestioni che sempre meno si conciliano con il torneo e la giostra: la *pax Dei*, la vigorosa spinta alla riconquista armata della Terrasanta, la condanna dello sperpero e delle ostentazioni della ricchezza, la riprovazione per la violenza gratuita, tutto questo contribuisce a mettere la Chiesa in rotta di collisione con i giochi di affrontamento.

Tuttavia, non si può fare a meno di notare che anch'essa deve fare i conti con qualche cosa che nemmeno lei è in grado di estirpare. Lo stesso concilio Lateranense del 1139, ad esempio, ci apre uno squarcio significativo sulle difficoltà che si incontrano a reprimere questa consuetudine. Un canone di esso, infatti, introduce una novità che può servire a capire in parte il favore del quale godono questi giochi di affrontamento, poiché si vieta rigorosamente la partecipazione al torneo a chierici e a sacerdoti. Questa disposizione, dunque, ci attesta indirettamente che anche fra lo stesso personale ecclesiastico non manca chi non disdegna di svestirsi per qualche momento dell'abito talare e di indossare l'armatura da cavaliere per lanciarsi in campo aperto. E, si direbbe, non devono essere stati pochi i chierici con tali tendenze, se arrivano addirittura a impensierire un concilio.

Non solo. Con il passare del tempo si intravedono un sostanziale imbarazzo della Chiesa a mantenersi su un piano di rigido integralismo e una reale difficoltà a far applicare le sue stesse decisioni o, addirittura, una analoga difficoltà a crederci fino in fondo.

Nell'ultimo scorcio di questo stesso secolo XII, infatti, Alessandro III ribadisce il divieto di sepoltura per i morti in torneo, ma ammette la dispensa per quel cavaliere che si reca al combattimento in campo aperto o in lizza chiusa "*non animo ludendi sed percipiendi credita*", il che si può tradurre più o meno con un "non con l'intento di divertirsi ma con quello di guadagnare". In un'epoca nella quale l'economia monetaria sta facendo passi da gigante, insomma, il giostrare è considerato, più o meno, un vero e proprio lavoro al pari di altri. Il che – fa notare Carlo Dolcini – sposta, come si vede, il problema dal piano della dottrina etico-morale a quello della dottrina etico-economica.

Inoltre, sottolinea lo stesso autore, i divieti papali possono trovare applicazione effettiva solo all'interno delle terre del Patrimonio di San Pietro del quale il pontefice è sovrano, mentre fuori di esso le interdizioni apostoliche trovano accoglienza molto meno convinta quando pure non vanno incontro a boicottaggi e a resistenze di ogni genere. Ed è la stessa Chiesa, comunque, a non voler radicalizzare più di tanto la propria volontà di farle applicare, con silenzi voluti nei confronti del mondo laico, attraverso i quali le proibizioni si trasformano in strumenti flessibili che, in definitiva, lasciano sostanzialmente (o comunque ampiamente) immutate le cose e permettono ai cavalieri laici di continuare a partecipare ai tornei e alle giostre.

Un'ulteriore riprova di questa angustiante difficoltà nella quale si trova la Chiesa, la si ha con le posizioni del IV concilio Lateranense del 1215, nelle quali la condanna del torneo è ribadita con la motivazione che esso distrae i cavalieri dall'impegno della Crociata. Ma - si precisa - l'interdizione vale per tre anni, implicitamente ammettendosi, così, uno scollamento fra il precedente divieto assoluto ed una moratoria eccezionalmente legata alla contingenza militare e politica del momento (si deve dedurre per logica conseguenza) il divieto a giostrare non ha più lo stesso vigore.

E' il primo passo per il cammino lungo esattamente cento anni, ma alla fine del quale sta il sostanziale ribaltamento di posizione della Chiesa. Nel 1316, una decretale di papa Giovanni XXII apre una lacerazione significativa e molto ampia all'interno della rete di proibizioni pontificie, revocando una precedente disposizione ostativa di Clemente V con la quale il torneo era stato proibito nei territori di Francia, Germania e Inghilterra. La motivazione addotta per la revoca è già di per sé sorprendentemente in controtendenza rispetto a quanto la Chiesa ha fin lì sostenuto: senza la partecipazione al torneo, si legge infatti, molti uomini validi rischiano di sottrarsi alle prestazioni militari e di perdere così la loro capacità di combattenti. In questo modo, dunque, si corre il rischio di non avere più cavalieri per utilizzarli nella crociata.

Ma le ragioni reali sono ancora più sorprendenti e ancora più significative: papa Giovanni, infatti, vuole in questo modo accogliere una supplica presentatagli nel 1305, quando era ancora cardinale, dal re di Francia Filippo il Bello perché si adoperasse a cancellare le proibizioni canoniche nei confronti del torneo. Non si enfatizza più di tanto se si sostiene che giostra e torneo hanno segnato un punto pesantissimo a proprio favore.

Un riflesso indiretto di questi atteggiamenti più flessibili da parte della Chiesa si ritrova, d'altra parte, anche in autori profani ugualmente bilanciati fra amore per il torneo e rispetto per le posizioni canoniche. Alfonso X il Savio (che regna sulla Castiglia e León fra il 1252 e il 1284), ad esempio, introduce il tema della morte in torneo in una delle sue devote *Cantigas de Santa Maria*. La storia è *naïf*, ma emblematica: un cavaliere vede una pastorella e se ne invaghisce; convince il padre a cedergliela, cosa che il pastore fa prontamente. La giovinetta si dispera per la sua sorte e le sue implorazioni turbano il cavaliere timoroso di offendere, tramite la ragazza, la Madonna alla quale ella è particolarmente devota. Decide di rispettarne, pertanto, la virtù, e la affida ad una badessa. Il cavaliere successivamente partecipa con un centinaio di suoi uomini ad un torneo, nel corso del quale riceve un colpo fatale che lo uccide. Coerentemente al dettato canonico, il corpo viene sepolto in terra sconsecrata, ma - ecco il miracolo - la giovinetta che era stata da lui rispettata sogna la Madonna che le dice di far disseppellire il corpo del cavaliere e di farne ricomporre la salma in terra consacrata perché il merito che aveva acquisito nel rispettare la giovane è maggiore del peccato commesso indulgendo all'amore del torneo.

La ripulsa di tale esercizi, tuttavia, non per questo abbandona la Chiesa. Quanto meno, continua ad essere propugnata con forza dai suoi settori più radicali e più "comunicativi", restando sostanziale cavallo di battaglia dei predicatori, i quali non si stancano, dai loro pulpiti, di minacciare le pene dell'Inferno per chi si lascerà tentare dalla demoniaca seduzione di questa forma di combattimento.

Nel XIII secolo, un trattato come il *Dialogus Miracolarum* di Cesario di Heisterbach, dal quale attingono a piene mani i successivi predicatori per il loro repertorio, ribadisce che è peccato mortale partecipare al torneo e insiste nel negare la sepoltura in terra consacrata a chi muore in questa circostanza.

Così, nei predicatori e nei moralisti dell'epoca, l'interdizione canonica non accenna a recedere: Giacomo da Vitry, nel corso di una delle sue prediche *ad status*, mirate, cioè, a settori della società individuati volta per volta, si rivolge "*ad milites*" mettendoli in guardia dal pericolo di cadere nei sette peccati capitali che incombe su che frequenta giostre e tornei. Il cavaliere pecca di orgoglio - sostiene il predicatore - perché presta orecchio alle lodi e alla vanagloria; pecca di invidia perché i partecipanti sono sempre invidiosi l'uno dell'altro e non sopportano che altri sia considerato migliore; pecca di odio perché si colpisce per far male e si restituiscono i colpi ricevuti; pecca di avarizia perché armi e cavalli conquistati come bottino non vengono restituiti; pecca di lussuria poiché i combattenti mandano messaggi erotici allusivi alle dame nel momento stesso in cui prendono le loro sciarpe o le loro maniche come vessillo da combattimento da inalberare sulla lancia.

La virulenza anti-torneo non accenna a smorzarsi nelle epoche successive: Matteo Paris, ad esempio, introduce nel repertorio di *exempla* della sua predicazione il tema del cavaliere che, sul letto di morte, intravedendo le pene ultraterrene alle quali lo condanna l'aver combattuto in questo genere di giochi, si rizza terrorizzato urlando "me disgraziato che ho troppo amato i tornei!". E, ancora successivamente, nelle stesse città italiane dell'ultimo scorcio di medioevo, nel quadro della generale condanna che i predicatori scagliano contro tutti i giochi di affrancamento, nella Verona del 1480, Bernardino da Feltre, non riuscendo ad impedirne lo svolgimento, costringe gli organizzatori della tradizionale giostra di San Giovanni a spostarla ad un giorno feriale perché non contaminino la sacralità di quello dedicato al Battista.

Tuttavia, anche il granitico fronte dei predicatori sembra presentare qualche piccola ma significativa smagliatura. Nella stessa epoca in cui Giacomo da Vetry terrorizza i cavalieri nel modo che si è detto, un altrettanto celebre predicatore – Umberto di Romans – affronta nei suoi sermoni il tema del torneo. Anch'egli, ovviamente, non esita a condannarlo, ma la serie di *distinguo* che l'uomo di Chiesa introduce nelle sue argomentazioni ci mostra una posizione meno manichea e integralista nei confronti di questo tipo di manifestazioni.

Ci sono nel torneo cose del tutto condannabili – esordisce il predicatore –, altre che si possono tollerare, altre che si devono invece addirittura approvare. Tra le prime c'è sicuramente la prodigalità insensata da parte di alcuni cavalieri che, per acquisire una gloria futile ed effimera, portano alla rovina finanziaria loro stessi, le loro famiglie e i loro figli. C'è poi, fra le cose esecrabili – continua – il fatto che, con l'occasione del torneo e della giostra, si consumano in realtà vendette private e si dà libero sfogo all'odio personale mascherandolo da ardore in combattimento e arrivando fino al punto di violarne le stesse regole. Inoltre – argomenta ancora il domenicano – nel torneo non si esita a deridere gli altri combattenti cercando, in questo modo, di mettersi in mostra davanti alle stolte donne che amano frequentare questi consessi. Il cavaliere, insomma, in questo modo, dà una ben squallida immagine di sé stesso, comportandosi in tutto e per tutto – conclude il predicatore – come i saltimbanchi che tengono spettacolo girando per i villaggi con il loro circo.

Eppure, per Umberto di Romans, c'è qualche cosa di buono che rende, entro certi limiti, accettabile e, anzi, lodevole la pratica del torneo: il cavaliere può infatti partecipare a lotte “moderate” con la sola intenzione di esercitarsi per la guerra. Meglio ancora se lo fa scambiando con gli altri concorrenti esortazioni e incoraggiamenti a fare nel nome di Dio quello che altrimenti farebbe per solo amore della vanità mondana: utilizzare il suo valore e quello dei suoi compagni nella lotta contro gli infedeli e contro i nemici della Chiesa.

Un percorso altrettanto travagliato si registra, per il torneo, anche su un altro versante, del tutto laico.

Se infatti, come si è visto, il favore per questo tipo di incontro è totale in Francia e si dimostra velocemente contagioso per tutte le altre regioni dell'Europa medievale, in Inghilterra, al contrario, il torneo e la giostra faticano un po' ad affermarsi, bilanciati a lungo fra divieto e accettazione *sub condicione*. Fino al 1194, infatti, i sovrani inglesi vietano ogni forma di incontro su campo e non certo per motivi di ordine morale, quanto piuttosto per la forte diffidenza che la Corona nutre per ogni assembramento di cavalieri in armi.

In quell'anno, però, grazie all'intercessione di un sovrano – Riccardo Plantageneto “Cuordileone” – indulgente verso tutte le forme delle manifestazioni cavalleresche, il torneo viene autorizzato. Tuttavia, l'organizzazione e la gestione di questi incontri sono rigorosamente controllate dalla Corona: non si può giostrare in alcuna località diversa da una delle cinque deputate che, da parte loro, sono tutte site nelle prossimità di Londra; per accedere al torneo il cavaliere deve pagare al fisco reale una licenza il cui importo è proporzionale al rango sociale del cavaliere stesso e deve, inoltre, depositare una cauzione che garantisca la corretta partecipazione al gioco. Per contravventori o gli inadempienti è previsto addirittura l'imprigionamento.

Successivamente, nel corso del XIII secolo, Edoardo I, nei suoi *Statuta armorum*, introduce ulteriori regole, divieti e limitazioni. Soprattutto impone una norma che fissa a tre sole unità il numero dei serventi armati e degli scudieri che accompagnano ogni cavaliere. Il vincolo, in realtà, è una garanzia per i cavalieri stessi, tesa ad evitare che qualcuno di essi possa essere fatto prigioniero da un numero eccessivamente alto di pedoni al servizio di un altro signore.

Capitolo XIII: PARENTI STRETTI DELLA GIOSTRA: “QUINTANA” E “ANELLO”

L'abilità a combattere in sella ad un cavallo si acquisisce anche attraverso alcuni esercizi che possono esser considerati parenti stretti della giostra. In modo particolare. In tutta al *Christianitas* che conosce la civiltà del torneo si sviluppa quella forma di gioco che consiste nel colpire con la punta della lancia un manichino (la “quintana”) o nell'infilare la punta della lancia stessa entro un anello sospeso a mezz'aria (gioco “dell'anello”).

Qualcuno ipotizza che la quintana sia una diretta discendente di quella pratica del *palus* che il manuale di arte militare di Vegetio (IV secolo) descrive come una pratica dell'esercito romano e che si svolge – a piedi, non a cavallo – in campo militare nella quinta via (*via quintana*) più adatta di altre alla bisogna, in quanto più larga.

Si tratta, come si vede, di un esercizio che deve sviluppare la mira del soldato e la sua forza nell'infliggere il colpo con la lancia. E si tratta – eredità classica o no – della stessa cosa che fa il cavaliere nella quintana, poiché deve colpire un bersaglio che gira su se stesso, evitando il contraccolpo del braccio ruotante. La forma del bersaglio è la più varia. Può essere un barile, come compare in una miniature francese del XIV secolo, come si deduce dalle testimonianze de L'Aquila nel Trecento, o come accade a Montefalco nel 1350, quando viene inflitta una condanna ad un tale che ha rovinato “*unum barile positum pro Quintana in platea*” e del quale si ribadisce esplicitamente l'uso poiché si aggiunge che contro di esso i cavalieri solevano spezzare le lance.

Altre volte il bersaglio assume fattezze dall'aspetto mostruoso, e sotto la suggestione delle crociate assume spesso le sembianze di un moro (dal quale deriverà l'altro nome di *saracino* con il quale è frequentemente conosciuto).

Una miniatura francese del XV secolo, conservata al museo Condé di Chantilly, invece, mostra un esempio di quintana nautica combattuta contro un bersaglio analogo a quello della quintana di terraferma, ma percosso da un giostrante che, invece di arrivarvi contro con un cavallo e a spron battuto, lo colpisce da una barca spinta da alcuni rematori.

Le similitudini con la giostra sono ampie: anche nel caso della quintana, oltre a evitare di essere rovesciati di sella dal contraccolpo del bersaglio, è importante colpirlo in certe parti, a ciascuna delle quali corrisponde un differente punteggio.

Più semplice, se vogliamo, la struttura dell'anello. Il gioco è soprattutto un esercizio di mira poiché occorre infilzare il cerchio attaccato ad un nastro e non sembra esserci alcuna filiazione fra esso e la quintana, poiché l'anello ha una sua storia, diversificata da quella dell'altro esercizio. Se è vero che talvolta i due vengono identificati e addirittura confusi (basti pensare che l'attuale quintana di Foligno è, in realtà, un gioco dell'anello), questo accade solo a partire dei primi secoli dell'età moderna poiché, fino a quel momento, l'uno e l'altro sono perfettamente distinti e distinguibili nelle loro rispettive forme.

La quintana si trova con questo nome già dal XIII secolo in aree diversificate, poiché la ricordano sia il cronista inglese Matteo Paris sia l'italiano Fazio degli Uberti nel suo *Dittamondo*. Nel Duecento anche l'anello gode di ampia popolarità. A Perugia, ad esempio, negli anni Settanta, si emanano le norme per questo gioco da effettuarsi in occasione della fiera, mentre a Spoleto gli statuti del 1296 si preoccupano di identificare le zone della città nelle quali è vietato svolgere questa giostra che già si intravede molto diffusa.....

Anche ad Ascoli Piceno, si direbbe, fra anello e quintana sussiste una gerarchia di interesse sbilanciata verso il primo gioco. Così si deduce dagli statuti del 1377 i quali impongono al camerlengo di comprare per la festa del santo protettore – sant'Emidio - “uno anello de argento de piso de quatro once, bene acconcio, a lu quale li dicti hasteludendi, jocante con le aste overo armigiane possa et debia correre a lu modousato”. E aggiungono: “Lu quale anello li signuri antiani li faccia ponere pendentemente, poi magnare et nante nona in ne lo dicto di, in una fune et cordula in argento et quillo che prima mecterà l'aste ne lo dicto anello guadagne et habia quillo”.

La quintana, in questo caso, è prevista in seconda battuta. E non tanto perché nella redazione statutaria il capitolo che la riguarda viene dopo quello dell'anello (cosa di per sé assolutamente non significativa) ma proprio perché l'esercizio della quintana pare un'appendice facoltativa all'altro gioco: “Et poi le prediche cose – specifica infatti la norma statutaria già presupponendo una subalternità cronologica -, quilli che a cavallo ha jocato al hasto overo armigato, *se vorrà* [il corsivo è mio], corra la quintana, la quale lu dicto camorlingho la faccia fare come le altre sopradiche cose, la quale se ponga et ficcase in ne lu dicto arrengho”.....

L'anello si dimostra inoltre festa egemone in altre località come Narni, dove gli statuti del 1371 dedicano a questo gioco capillare attenzione nel disciplinarne le forme e le regole. Anche in questo caso la giostra dell'anello è legata ad un appuntamento santorale, poiché si tiene il 3 maggio in occasione della festa patronale di San Giovenale. La giostra viene bandita tre giorni prima e il cavaliere per parteciparvi deve possedere un cavallo, un'asta o comunque una lancia di idonea fattura e presentarsi nella piazza Maggiore, si specifica, all'angolo della chiesa di San Salvato verso la fontana. I concorrenti vengono raggruppati per terziere di appartenenza e prendono parte al gioco in rigida sequenza, cominciando dai cavalieri del terziere di Mezule, seguiti da quelli di Fraporta e, infine, da quelli di Santa Maria. E' significativo come gioco che riecheggia una evidente funzione militare rispetti, a sua volta, la ripetizione territoriale, quasi si ponesse come sviluppo degli eserciti delle antiche compagnie d'armi della comunità. Non a caso, nulla del genere si riscontra nella coeva corsa del palio che, infatti, non presenta alcuna connotazione di partecipazione a scala rionale. L'anello da infilzare e da vincere è un cerchio d'argento del valore di cento soldi cortonesi, sostenuto in aria da due corde, a loro volta attaccate ad una fune tesa tra due case.

Anche a Roma l'anello gode di un favore assoluto, anzi, talmente ampio da impensierire i predicatori, qualcuno dei quali cerca di convincere i Romani ad astenersene. Nel 1334, ad esempio, Venturino da Bergamo predica a Roma e si scaglia contro la corsa dell'anello (*gioco all'agone*, come si chiama qui) che si svolge per Carnevale in piazza Navona. I motivi delle rampogne del frate sono più o meno gli stessi che si incontrano in che anatemia il torneo, la giostra e altre forme di gioco: costa troppo, quei soldi si potrebbero utilizzare meglio (dateli a me, dice il predicatore, anche se aggiunge subito dopo che intende utilizzarli per fare opere di misericordia) e, come in tutte le occasioni ludiche – conclude -, si fa un servizio al demonio perché i peccati che si commettono durante questo tipo di manifestazioni sono sempre tanti e tutti nefandi.

Le parole di Venturino non sembrano scuotere più di tanto i Romani, e non solo i popolani o quanti partecipano come protagonisti al gioco, ma anche quanti si dovrebbero far parte attiva nel raccogliere il severo invito all'austerità. Gli stessi statuari della città, infatti, nello stendere la redazione delle norme comunitarie del 1360-1370, non solo non condannano il gioco dell'anello ma, addirittura, lo considerano un appuntamento talmente importante da comminare severe sanzioni per chi si sottrae alla partecipazione. Chi è stato eletto per partecipare all'agone – si legge infatti – non può sottrarsi, pena l'esclusione da ogni pubblico ufficio in Roma e nel suo distretto per la durata di ben cinque anni.....

Ma accanto all'anello, anche la quintana gode di largo favore, soprattutto perché la gara presuppone un elemento di spreco carnascialesco che sembra fatto apposta per divertire il pubblico. Il bersaglio è infatti costituito da barili pieni di vino, e l'abilità consiste nel colpirli con la punta della lancia fino a forarli e farne sprizzare il contenuto. Si suppone a tutto beneficio degli spettatori, i quali, oltre a godersi lo spettacolo della bravura del giostrante, si godono altrettanto una bevuta gratis.

Antonio di Ranallo (figlio del più famoso Buccio di Ranallo), autore anch'egli, come il padre, di una cronaca aquilana rimata relativa agli anni 1363-1382, descrive con entusiasmo la partecipazione generale al gioco del *ferire i barili*. Tutti si vestono con abiti sgargianti ("E tutti se vestono de panne de colore"), e chi non ha soldi per farlo se li fa prestare ("chi non abe denari, la terra se impignone"); si danza per le strade della città e si mangia e si beve. Viene eletto un signore del gioco e si comincia a giocare la quintana senza sosta ("e de ferire a barili mai se non finone").

Poi, però, si passa all'anello ("Ancora allu anellu correano di botte [...] e che se llo guadagniava, se llo avea suo riportu") e si va avanti così fino a notte fonda, continuando a giostrare anche a lume delle candele ("et ardere de cera, e confetti vi foro") e delle torce. Inutilmente, commenta il cronista-poeta, la campana suona l'or di notte e il coprifuoco: "Omne campana sonò insemora la sera, / ad cavallio et ad pedi jocabo ad gran lumera, / tucti con grande troccia, ad gran turba plenera".

Uguale concorso di gente, tanto da prendere d'assalto le osterie della città, peraltro, si registra per il palio che completa questi giochi. "Foro prese l'osterie tante quante paria /che foxe bene adascio colla sua baronia; / facemboly lo pallio como se commenia". E conclude: "parichi jorni in Aquila granne festa vi fone, / a ferire a barili tutto dine se correa; / anche allo anello assai corseto fone".....

Capitolo XIV: LE BATTAGLIOLE

E' possibile che anche le tante forme di gioco di affrontamento che vanno per la maggiore in età medievale siano nate, originariamente, come esercizi di addestramento per le milizie cittadine direttamente mutuati dalle analoghe pratiche che si tengono in età classica. Vegezio, ad esempio, descrive tutte le caratteristiche dei giochi di addestramento della sua epoca e, poiché Vegezio e il suo manuale di arte militare sono ben conosciuti nel medioevo, non è da escludere che fra gli antichi esercizi e gli scontri tra fazioni organizzati all'interno della città ci sia una filiazione diretta. Come giustamente sottolinea Aldo Settia, è estremamente significativo, in questo senso, che un cronista come Opicino de Canistris ne parli come di "*spectacula*" e che ne descriva la funzione indirizzata verso l'addestramento militare dei cittadini fin dalla più giovane età ("*a puericia melius doceantur ad bellum*").

Effettivamente, del resto, non sembra esserci soluzione di continuità, in merito, tra l'antichità e il medioevo: sant'Agostino parla di una cruenta battagliola avvenuta a Cesarea di Mauritania e la descrive come un gioco ereditato dagli avi; Agnello Ravennate (IX secolo) ricorda le *pugna* a sassate che si facevano a Ravenna in età gotica e menziona, in modo particolare, un incontro di quel tempo dal quale lo dividono già due secoli, parlandone come di una consuetudine orribile, da rifuggire e riprovare ("*horrenda et cavenda, detrahenda, iniqua*") alla quale partecipano "*deliranti et insani*" ma che, sottolinea, ancora si celebra al tempo suo.....

.....E' certo che se all'inizio le battagliole medievali nascono come giochi di addestramento, ben presto si sovrappone a questa caratteristica l'altra – ben più centralizzante e destinata a mantenere a lungo la preminenza – del gioco di affrontamento per l'affermazione del prestigio di una delle due schiere in lizza. Lo scontro, dunque, è esso stesso gioco.

Si potrebbe insomma applicare alla perfezione a questo tipo di gioco quanto sostiene Huizinga quando, nel suo *Homo ludens*, afferma che chi vince "ha vinto qualcosa di più del gioco in sé: ha vinto stima, ha ottenuto onore. E tale stima e onore vanno sempre immediatamente a vantaggio di tutto il gruppo del vincitore [poiché] il successo riportato è in massima misura comunicabile dall'individuo al gruppo. [Ciò che è] essenziale è l'aspirazione a superare gli altri, a essere i primi, e a essere onorati. La domanda se in conseguenza di questo la persona o il gruppo estenda il suo potere materiale si presenta solo in un secondo momento. L'essenziale è 'aver vinto'".

Nelle città italiane le battaglie incontrano particolare favore nel momento in cui, come si è accennato, la necessità di far esercitare la milizia cittadina si coniuga con il gusto del gioco di affrontamento fra schiere territorialmente connotate. La festa, in questo caso, è dunque anche basata sul confronto tra fazioni, le quali non sono soltanto il portato della organizzazione politica e militare della città, ma anche il riflesso dell'aspetto strutturalmente corporativo della istituzione comunale e del suo non essere ancora organismo sovraperonale.

In questo senso numerose e diversificate attestazioni si trovano già nell'XI secolo e Genova e a Piacenza senza che, dall'antichità, le battaglie abbiano perduto le loro caratteristiche di violenta e rischiosa occasione di turbamento dell'ordine pubblico. Proprio a Piacenza, infatti nel 1090, in conseguenza di un combattimento di questo genere, scoppia una vera e propria guerra civile fra *milites* e il popolo della città, senza che ciò, ovviamente, possa costituire elemento bastevole a modificare l'uso invalso e già ampiamente popolare.

Nel secolo successivo, infatti, le battaglie sono attestate a Gubbio, Tortona, Modena, Bergamo, Orvieto e Pisa. Con il XIII secolo dilagano ovunque. A Milano, nei primissimi anni del Duecento, le compagnie dei "Gagliardi" dà vita ad un affrontamento a pugni con un'altra compagnia di origine popolare. E sembra quasi un miracolo che essa non degeneri nella solita sequela di violenze che quasi sempre questo gioco porta con sé.

In genere, infatti, la battaglia perde il vezzeggiativo e si trasforma in battaglia e proprio per questa caratteristica (che si svolga con i pugni o con armi apposite) vive una vicenda altalenante fra tolleranza e divieto. A Orvieto, nel 1199, vengono sospese le battaglie durante la Quaresima perché la violenza che le caratterizza e il fatto che regolarmente qualcuno finisca per lasciarci la vita, turbano il periodo liturgico. A Bologna, nel 1250, viene vietato il gioco con le "graticole" (le maschere con la rete davanti al volto per proteggere la testa dai colpi), le clave e l'ascia in certe parti della città, ma si possono fare questi giochi in altre aree (soprattutto il campo del Mercato) dietro autorizzazione del podestà. Tuttavia, questo regime di compromesso dura poco, poiché questi giochi sono proibiti in qualsiasi altra area cittadina, esattamente come sono banditi a Perugia nel 1278, a Bergamo, a Como, a Trieste e ad Ascoli Piceno nel secolo successivo. A Sassari nel 1316 non si può praticare nessun tipo di gioco di affrontamento con i bastoni o altre armi. A Foligno, nel XV secolo, gli statuti puniscono chi dà vita a battaglie con i pugni, con le zolle di terra, con le pietre o con le frombole.

Le motivazioni per la sopravvivenza delle battaglie, peraltro, si fanno via via più ardue nel corso del tempo, a partire già dal Duecento: come esercizio militare servono sempre meno perché è crescente il ricorso alle compagnie dei soldati professionisti; ogni battaglia è possibile fonte di ulteriori violenze allargate, talvolta, a tutta la città; i predicatori non smettono un solo istante di tuonare contro questo depravato costume.

Così può accadere che, anche dove le battaglie godono di favore da parte della stessa massima autorità politica, a un certo punto si debba cambiare radicalmente atteggiamento. A Napoli, ad esempio, a metà del secolo XIII, Carlo II d'Angiò ama talmente la battaglia che si svolge nella località di Carbonara da farvisi costruire una casa per assistere con comodo all'avvenimento. Di più: quando il figlio di Carlo – che non predilige questo gioco meno del padre – dona l'edificio a Ladislao Caracciolo, introduce nella carta di donazione una clausola in virtù della quale la famiglia si riserva, in perpetuo, il diritto di utilizzare la casa per continuare ad assistere agli incontri.

Tuttavia, nel 1303, quando battaglie come quella del campo di Carbonara cominciano ad essere organizzate anche da altri soggetti (nella fattispecie, gli studenti dell'università di Napoli) e quando, di conseguenza, si profila il rischio reale che il controllo dello scontro possa sfuggire di mano all'autorità regia, con prevedibili nefaste conseguenze per l'ordine pubblico, il sovrano non esita a sopprimere ogni forma di gioco di questo genere.

Ma credere che tutte queste motivazioni possano aver ragione dell'uso di combattere nelle piazze e nelle strade della città sarebbe sbagliato.

A Firenze, una normativa di fine Duecento commina l'espulsione dalle compagnie laicali per chi partecipa alle battaglie. Anzi, nel periodo di maggior tensione per l'emanazione delle leggi antimagnatizie, il comune vieta ogni forma di battaglia per evitare che queste manifestazioni fungano da copertura per tumulti. Gli statuti del 1325 rincarano la dose, corresponsabilizzando le cellule più capillari della comunità che è chiamata nella sua interezza a vigilare: le parrocchie, infatti, devono controllare che nessuno partecipi a questi giochi e, nel caso, devono denunciarlo prontamente. E le norme si ripeteranno sempre uguali e sempre ugualmente inutili. I Fiorentini, infatti, si affrontano lo stesso e, quel che è più preoccupante per chi deve mantenere l'ordine pubblico, continuano a farlo trasferendo sulle battaglie le tensioni delle avversioni fra le consorterie cittadine.

Accade così nella battaglia combattuta al ponte di Santa Trinita il 28 aprile del 1387, quando a capo di uno dei due schieramenti (quello di Santa Maria Novella) si trova la consorte dei Capponi, e a capo dell'altro (Santo Spirito) si incontrano gli Strozzi, Altoviti e altre famiglie egemoni, le quali - tutte - colgono l'occasione dell'incontro per mettere in scena un cruento *redde rationem* politico.

Non ci si stupisce, quindi, se in gioco degenera subito in guerriglia: la battaglia dura fino alle tre di notte, al lume delle torce; dopo lo scontro coi pugni si passa ai sassi e ai bastoni; si prende d'assalto, alla fine, la casa dei Capponi, e quando gli scontri si sedano si contano numerosi feriti.

Segue la rituale serie di condanne per i responsabili, ma la lezione, si direbbe, non è servita a nulla. Nell'aprile del 1393 la scena si ripete quando la brigata della Berta (Santa Maria Maggiore) affronta quella dei Magroni (Santa Maria Novella) in un incontro che diviene subito scontro e al quale partecipano via via sempre più cittadini. A notte inoltrata si contano più di cinquecento persone che si stanno picchiando in piazza, e per sedare il tumulto il comune deve procedere a una e varia e propria retata. Nuove sanzioni, all'indomani, e nuovo divieto. Ma per aver ragione delle battaglie a Firenze non serviranno né la predicazione dei religiosi più o meno infervorati, né il piagnonismo savonaroliano. Questo genere di giochi scomparirà infatti da sé nel tardo Quattrocento, quando le manifestazioni della festa verranno disciplinate in nuove forme di rituale civico al quale non è estranea, almeno in parte, la presenza dei personaggi che giocano la carta dell'insignorimento della città. Questo nuovo tipo di festa spunterà le armi agli scontri delle consorterie cittadine accodata nell'ascesa della famiglia dei Medici o, al contrario, ad essa contrapposte: le manifestazioni dell'opposizione politica non possono più accontentarsi di mimetizzarsi sotto la dissimulazione ludica. Il tentativo dei Pazzi e di altre famiglie di contrastare la presa di potere dei due nipoti di Cosimo il vecchio non avverrà su un campo di gioco, ma scopertamente e con i pugnali alla mano.

In parte simile e in parte diversa, invece, la vicenda di Siena, dove le battaglie degenerano e successivi divieti non riusciranno ad avere ragione di tenaci persistenze e resistenze che accompagneranno questo gioco in questa città fino al pieno Settecento.

A Siena, le battaglie vengono proibite nell'ultimo quarto del XIII secolo ma i Senesi continuano a darsene la santa ragione nonostante i divieti. Nel 1291, addirittura, si comincia con la *pugna* (giganteschi pugilati collettivi), poi si passa ai sassi e, alla fine, si sguainano le armi: quello che viene fuori è un tumulto tale che “in quello dì – commenta un cronista – fu per mutarsi lo stato, tanto era la gente rischaldada ne l'arme”. Probabilmente proprio questo episodio determina una nuova soppressione del gioco, salvo venire a sapere che, in realtà, esso è stato solo ridimensionato, escludendo il ricorso a sassi e bastoni ma lasciando la fase di affrontamento ai pugni. All'inizio del Trecento, il comune emana una nuova proibizione generale comminando pene severissime non solo a chi partecipa ma anche a chi dà appoggio logistico e, comunque, assistenza di qualche tipo ai combattenti: multa salate per chi, anche senza combattere, tuttavia si fa vedere in giro addobbato con l'armamentario da scontro; multa per chi chiede ad altri di giocare alla battaglia; multa per chi ospita in casa propria cittadini vestiti per combattere; multa perfino al pittore che accetti di dipingere elmi e armi per battaglie.

L'arcigna normativa non produce, ovviamente, nessun effetto: nel giorno del Giovedì Grasso del 1319 avviene la replica del 1291. Nella piazze del Campo si affrontano le schiere per la pugna e ancora una volta il gioco trascende in guerriglia con il ricorso ai sassi. Il podestà cerca di fermare il tumulto ma non ci riesce; escono dal palazzo anche altri ufficiali, anch'essi inutilmente. Anzi, lo scontro si sposta proprio sotto le finestre del Palazzo Pubblico con il rischio di vedere trascendere la rissa in un vero e proprio assalto alla sede del potere. Quando i combattenti vengono, finalmente, separati, sul terreno rimangono i corpi di dieci morti, mentre più di altre cento persone lamentano ferite più o meno gravi. Sotto le finestre del palazzo, commenta sbigottito il cronista, ci sono pietre in quantità sufficiente per costruire una casa, tanto che il comune deve spendere una bella cifra per farle rimuovere.....

.....A Prato, infine, a capo di una squadra che partecipa alle battaglie troviamo un personaggio che il ruolo, l'età e la condizione sociale farebbero pensare caratterizzato da ben altra gravità di comportamento: Francesco di Marco Datini, forse il più ricco mercante della sua epoca, il quale, nel 1389, è insieme a Piero Rinaldeschi uno dei due *capomaestri della battaglia* per Porta Fuia, e che in tale veste riceve il cartello di sfida inviato dal gruppo dei combattenti di Porta Santa Trinita.

Proprio questo aspetto di mimesi del torneo cavalleresco, d'altra parte, è probabilmente uno dei motivi del persistente favore delle battaglie: lo spirito di gruppo si associa all'ostentazione del coraggio e della valentia fisica, il tutto inquadrato nei motivi della cavalleria. Il cartello di sfida ricevuto da Datini, da questo punto di vista, è emblematico: il 12 aprile del 1389, i “non paurosi combattenti di porta Santa Trinita” - come essi stessi si definiscono nell'*incipit* della lettera - si rivolgono ai colleghi dell'altro rione i quali - dicono - usano vantarsi per tutta Prato di essere i combattenti più forti. “Ebbene - invitano gli sfidanti - noi siamo inferiori a voi per numero, ma certo non per valore: affrontiamoci a numero pari ‘a l'usato modo di battaglia conbattere’ e vedremo chi è il migliore, se voi o noi”. E, con cavalleresca arroganza, offrono: “scegliete voi il campo; nelle vostre strade, se volete, o in qualsiasi altra parte sia di vostro gradimento.

Noi accetteremo qualsiasi piazza purché non sia quella del nostro rione, perché, dato che siamo sicuri di vincere, non vogliamo che ci siano, dopo, recriminazioni e che si dica che siamo stati favoriti dal fattore campo”.

Difficile resistere alle lusinghe di un invito allo scontro posto in questi termini. Ed ecco spiegato, allora, perché le battaglie sopravvivono nonostante la loro pericolosità.

Il meglio che si può fare, non potendo abolirli, è disciplinarle nei limiti del possibile stabilendo quali armi si possono usare e quali no. Così, a Treviso, nel primo Duecento, si proibisce di portare sul campo di gioco le lance. A Vercelli, nel 1241, le battaglie sono tollerate purché non si faccia ricorso a mazze piombate o a spade. A Parma, altrettanto, nel 1255, si lascia che si svolgano purché i combattenti siano forniti di armi di legno. A Firenze, nel 1325 (con una contraddizione eloquente, poiché in altra parte dello stesso complesso normativo si vieta qualsiasi forma di battaglia, e che suona quasi come una dichiarazione di resa di fronte a ciò che non si può arginare) si permette di usare le mazze di legno ma non i coltelli o altre armi di ferro. Ad Ascoli, nel 1377, vengono proibite altrettanto le armi di ferro e le fionde. E non è nemmeno sempre facile convincere i cittadini della necessità di qualche limitazione nello scontro o dell'opportunità, quanto meno, di entrare in combattimento adeguatamente protetti. Quando nel 1238 il podestà di Siena dà ordine al castaldo del comune di escludere dal gioco delle *elmora* (altro nome locale della pugna) chi non abbia sufficiente attrezzatura sia di offesa sia di protezione, un senese, incurante del divieto, entra nello scontro indossando semplicemente un mantello di pelle. Quando viene espulso dal campo, si infuria e si scaglia contro chi ha avuto quella bella pensata urlando: “Ma guarda che bei podestà che abbiamo! Che se ne vadano all’inferno!” (“*Vada cum mala fortuna! Ecce pulcre potestates*”), prendendosi per questo anche una sonora multa.

Le battaglie finiscono per essere recepite in una sorta di normativa giurisprudenziale: a Grosseto, nel 1222, va immune da punizioni chi ferisce qualcuno durante una battaglia e la stessa disposizione si incontra a Siena nel 1253.....

.....Chi racconta gli scontri, per parte sua, cerca di avvalorare sempre questa immagine dei “nemici per gioco”, cercando di convincere il lettore che la rivalità è solo simulata e che, da un momento dopo la cessazione dello scontro, tutti ritornano amici come prima. Così, Gentile Sermini, (nel 1424, n.d.r.) a conclusione della già ricordata descrizione del violento gioco delle pugna senese, appone un breve componimento poetico che, in tal senso, garantisce “Chi vedesse azzuffar costoro in piazza / con tanta pertinacia per la parte, / avendo mille carte / non crederia che non fusser nimici, / e l’altro di son fratelli ed amici”.

Gli fa eco, nello stesso periodo, un poemetto pisano che canta le meraviglie del mazzascudo, e nel quale si può analogamente leggere che “ E sono stati quel giorno nimici / nella battaglia, e poi chan dezinati / tutti rimanghon fratelli e amici, / e poi insieme si son ritrovati / più fraternevolmente e più felici / che fussen mai, e anno dimentichati / tutti gli oltraggi che nel di fattano / e serban la vendetta in en altranno”.....

Capitolo XVI: LE SASSATE

Che sia nato anch'esso come esercizio militare o che sia una delle usuali valvole di sfogo delle tensioni (o che sia tutte e due le cose insieme), il gioco del tirare i sassi riscuote, in età medievale, un favore che non conosce limiti né geografici né di durata.

Probabilmente la sua origine affonda in epoche molto remote: Sant’Agostino, per un’età approssimativamente collocabile negli anni Venti del V secolo, ricorda che a Cesarea (in Mauritania) si gioca una battaglia della *caterva*, combattuta tra due schiere di cittadini che si affrontano a sassate (“*lapidibus*”) e che dura per più giorni. Comunque sia, gli scontri nei quali si fa uso di armi offensive e di sassi si ritrovano nelle città italiane nei secoli centrali del medioevo come accompagnamento (o meglio: completamento) abituale degli altri giochi di affrontamento. Così accade, infatti, a Perugia (dove “completano” gli scontri del mazzascudo); a Siena (dove – si lamenta il costituito del 1262 – ogni volta che si gioca alle pugna si finisce con il tirarsi le pietre); a Orvieto, a Firenze e altrove.

La loro pericolosità e il conseguente rischio per l’ordine pubblico sono perfettamente chiari ai governanti: a Gubbio, ad esempio, le battaglie con armi offensive e con sassi sono talmente cruente che, fra il 1130 e il 1140, sant’Ubaldo interviene per farle abolire, e un’ altrettanto strenua (e inutile) lotta contro queste manifestazioni combattono anche altre città. A Pisa, nel 1286, gli statuti cercano di vietare che, nella sera dell’ultimo di Carnevale, si lancino “*petras, tegulas, baractulas et broccas*”; Bologna, nel 1288, bandisce le sassate almeno da certe zone più importanti e affollate della città (come il sagrato della chiesa di San Pietro e di altre chiese cittadine); Siena vieta i “sassi” con disposizioni di metà Duecento che si ripresentano pari pari nelle norme statutarie del 1262, del 1309-1310 e in quelle successive, con motivazioni che si bilanciano tra la sfera morale e quella pratica.

Il divieto del 1262, infatti, mette al bando il gioco dei sassi che si svolge correntemente nella piazza del Campo e che accompagna, si legge, tutti i giochi che si fanno in questo luogo, poiché mette a repentaglio la vita delle persone (*"multi homines moriuntur"*) e, si aggiunge pragmaticamente, perché le sassate spaccano le tegole dei tetti e danneggiano le case (*"et tegule franguntur et domus"*).

Ad Asti, alla fine del Trecento si usa giocare lanciando pietre dall'alto delle torri o degli altri edifici, mentre a Teramo, nel Quattrocento, le schiere si incontrano agli incroci delle strade e si tirano addosso di tutto; pietre, palle di fango, carboni, tizzoni accesi e altri proiettili più o meno improvvisati. A Ferentino, nella seconda metà di questo stesso secolo, non ci si accontenta di tirare sassi con le mani ma si passa direttamente all'uso delle fionde.

Le squadre che scendono in campo, peraltro, sono organizzate e coordinate da veri e propri capibanda che godono di una qualche forma di riconoscimento pubblico, informale quanto si vuole, ma non per questo meno reale. A Firenze, ad esempio, il *messere dei sassi* (appunto: il caposquadra che conduce in campo il gruppo per la battaglia) gode di un enorme ascendente fra i popolani e soprattutto fra i più giovani: quando nel 1488 uno di essi – tal Giuliano detto Chiarino – viene catturato per furto e condannato all'impiccagione, va al patibolo convinto, fino all'ultimo minuto, che i giovani della sua squadra interverranno operando un blitz che lo sottrarrà all'esecuzione.....

I giochi con i sassi, infatti, rappresentano regolarmente un problema di ordine pubblico, ma trovarvi una soluzione è più ipotetico che possibile. Un esempio chiaro in questo senso è rappresentato dal caso di Perugia, dove sembra che per i sassi i cittadini nutrano una vera e propria passione. Qui il gioco è in origine il prodromo di un altro tipo di scontro: il mazzascudo. Tuttavia, nella tradizione locale e da tempi remoti, lo scontro combattuto con scudi, bastoni e mazze ferrate è preceduto da una sassaiola introduttiva alla quale, in seguito, non si rinuncia, anzi la si promuove a momento centrale del gioco stesso. Gli statuti cittadini devono limitarsi a cercare di contenere i danni di questa manifestazione. Così, non riuscendo a vietare di tirare i sassi alle persone, le norme locali proibiscono di tirarli contro le finestre e sui tetti.

L'epoca degli scontri è, in questo caso, la primavera, fra l'inizio di marzo e la Pasqua, in consonanza con molte altre battaglie che vedono le brigate giovanili dar vita a incontri a similitudine delle guerre di primavera di tradizione cavalleresca classica. A Perugia, inoltre, anche la festa di Sant'Ercolano (il vescovo cittadino martirizzato, secondo la tradizione, il 7 novembre del 549) è solennizzata con questo tipo di gioco che si svolge ora nella piazza del Comune, ora nella piazza di Sopramura, ora nel cosiddetto Campo di Battaglia.

I *lanciasassi* scendono in campo contraddistinti da tuniche e mantelli con i colori della propria parte, ma sotto i quali sono protetti da corazze di cuoio e ferro, e con il capo riparato da elmi fasciati di feltro. Tuttavia, la protezione non è sufficiente a preservarli dalle sassate più forti, tanto che, regolarmente, alla fine di ogni scontro si devono lamentare feriti e morti.

La battaglia ha inizio all'alba e vede scendere in campo i giovani che si affrontano a colpi di pietra fino all'ora terza (circa le nove del mattino). A quel punto il campo resta a disposizione della seconda frazione del gioco che vede come protagonisti i bambini che si prendono a sassate per altre due ore (*"mox soli pueri"* – scrive un cronista di epoca braccasca – *suis et ipsi contecti armis duabus continuis horis inter se lapidibus certabant*). Non c'è da credere che con il termine *pueri* si possano identificare i giovani: a questi ultimi (inequivocabilmente definiti *iuvines*) è infatti riservata una apposita frazione di gioco. Alla fine, da un'ora prima di mezzogiorno fino al tramonto, si svolge il combattimento generale. Al quale partecipano tutti; anzi, in certi casi, neanche i vecchi si peritano di scendere in campo, quando vedono la loro parte in difficoltà, entrando nella rissa senza preoccuparsi più di tanto dell'età.

Ripetutamente, le autorità provano a proibire queste battaglie, ma con risultati alquanto controversi. Quando nel 1372 ci prova il vicario generale del papa, provoca un preoccupante malumore fra la gente di Perugia, la quale, per parte sua, elabora (non si sa però a partire da quale epoca) la credenza popolare secondo al quale quando si fossero soppressi i sassi si sarebbero abbattute sulla città immani tribolazioni.

Ma ad accontentare gli amanti perugini delle sassaiole ci pensa Braccio da Montone, il quale, appena insignoritosi della città, si affretta a ripristinare il gioco del quale è un convinto sostenitore, anche per avervi partecipato da piccolo.

Ad avere ragione dei sassi ci riprova san Bernardino, quando viene incaricato di sovrintendere alla revisione statutaria perugina, e le interdizioni del severo frate hanno ragione, per un certo tempo, del gioco. Ma, appunto, per un certo tempo.

Anche la norma bernardiniana passa, alla fine, nel dimenticatoio e nel Cinquecento l'uso è ormai ripreso in pieno, tanto che i soldati della cittadella, nel 1581, hanno la consegna di sparare archibugiate contro quelli che giocano ai sassi.

In qualche caso la crudezza del gioco con le pietre è aggirata rendendo innocui i proiettili usati: a Trani, in età angioina, le schiere si affrontano tirandosi arance, e a Bologna si combatte una battagliaiola – proibita nel 1306 ma ancora in voga nel Cinquecento – nella quale i sassi sono sostituiti da uova.

Tuttavia, anche in questi casi, non è difficile che lo scontro trascenda e che dai proiettili, chiamiamoli così, “di cortesia”, si passi ancora una volta ai sassi. E’ quanto accade, ad esempio, a Napoli dove nel campo di Carbonara si combatte una battagliaiola nella quale ci si affronta tirandosi “li citrangoli” (i limoni). Tuttavia, anche questa sorta di “battaglia delle arance” si trasforma ben presto in qualcosa di molto più violento poiché non di rado si passa velocemente dagli agrumi alle pietre. Non a caso, infatti, i partecipanti si proteggono la testa con bacinetti di metallo ed elmi di cuoio, e non a caso, nel 1395, re Ladislao abolisce questo gioco, preoccupato per l’aspetto di guerriglia che esso finisce regolarmente per assumere, timoroso che per questa ragione possa esserci chi strumentalizza gli animi infiammati dei contendenti per provocare tumulti.

Se il teatro delle sassaiole è frequentemente la piazza o, comunque, uno slargo in un incrocio di strade o nelle prossimità delle mura, in alcune città attraversate dai corsi d’acqua, invece, il gioco dei sassi si svolge lungo il greto del fiume (ovviamente, data la maggiore facilità a trovare i ciottoli da tirare contro gli avversari), come si evince dal divieto emanato a Tivoli, nel 1305.

Gli italiani, peraltro, condividono la loro passione per le sassaiole anche con altri popoli: basti pensare, per non fare che un solo esempio, che nella città francese di Langes, nel 1386, ci si lamenta perché la rituale sassaiole (qui chiamata *cournée*) che coinvolge gente della città ma anche dei borghi e dei sobborghi finisce regolarmente con morti e feriti.

E’ probabilmente per quanto c’è di inevitabilmente rischioso in questo tipo di giochi, in cui ci si colpisce con proiettili, che sotto l’interdizione delle leggi cadono anche i giochi con la neve, almeno quelli che prevedono il lancio di pallate

Non sono solo gli adulti ad affrontarsi a colpi di sassi: anche i bambini, infatti, amano particolarmente imitare i più grandi nei giochi di affrontamento e, in maniera particolare, in quelli che comportano l’uso dei sassi. Proprio le ripetute ordinanze con le quali si cerca di vietare questo tipo di pratica ci dicono indirettamente che essa è, in realtà, diffusissima. Così, per non fare che pochissimi esempi dei numerosi (e ripetitivi) che si potrebbero scegliere, basterà ricordare che a Prato, alla fine del Duecento, le disposizioni contenute nei *Libri dei beni dei Podestà* vietano esplicitamente la partecipazione dei bambini a battagliaiole combattute con sassi, verghe, bastoni o anche, semplicemente, con i pugni. E altrettanto avviene a Torino, dove nel 1360 vengono vietate le “*battaglole puerorum per pueros in civitate Taurini*”.

Dei bambini che si prendono a sassate a Perugia si è già detto, ma nessuna testimonianza è più esplicita di quella del fiorentino Donato Giannotti, il quale, all’inizio del Cinquecento, attesta in modo inequivocabile del favore che questa pratica riscuote anche presso i più piccoli: “i fanciulli – scrive -, tosto che cominciano a stare in piè, non pigliano altri dilette ch’esercitare quelli giuochi ne’ quali quello è tra loro lodato che peggio fa al compagno; come è il gioco delle pugna e de’ sassi. E crescendo con quella licenza, non è poi da meravigliarsi se non hanno reverenza a’ vecchi, e poco temono i comandamenti de’ Magistrati”.

Capitolo XVIII: CECCO BAU E I GIOCOLIERI: LA FESTA IN PIAZZA

La strada e la piazza sono, nel medioevo, un palcoscenico sul quale vanno in scena, continuativamente lungo l’arco dell’anno, rappresentazioni, feste, cortei e processioni.

Il luogo della festa è la piazza principale o sono le strade più importanti che la attraversano, ma palcoscenico del gioco e delle altre manifestazioni simili sono anche spazi periferici e rionali. Né si può seriamente pensare – come pure in qualche caso si legge – ad un processo “evoluzionistico” dello spazio della festa che, da periferico e consortile intorno agli edifici e alle torri della famiglia o alla chiesa del rione, si sposta ai “confini” del rione stesso e, successivamente, occupa gli spazi centrali e più caratterizzanti della città. In realtà, a ciascuno di questi spazi corrisponde una tipologia di festa più o meno generalizzata. E i vari tipi di feste coesistono perfettamente nella stessa città con assoluta sincronia.

Il calendario folclorico – che presenta notevoli similitudini da un lato all’altro della Cristianità – propizia, per parte sua, questa “festa continua”. Anche se l’anno, come è noto, comincia ufficialmente con il primo di gennaio solo in poche parti della *Christianitas*, la data mantiene ugualmente ovunque una forte valenza sacrale e, al tempo stesso, viene celebrata, in qualche caso, con festeggiamenti popolari. A Firenze, nel Trecento, la mattina del primo gennaio la gente si accalca su Ponte Vecchio per assistere allo spettacolo (raccontato in rima da un poeta dell’epoca) di alcuni coraggiosi che, in camicia, senza curarsi del freddo, si ritrovano sul ponte, di primo mattino, e si gettano in Arno. Quando escono dal fiume, dopo il gelido bagno, si cibano di frutta e poi si siedono al lauto banchetto, riscaldato da grandi falò, che alcuni signori fiorentini offrono a questi stravaganti nuotatori....

C'è di più: gli elementi carnascialeschi vanno a contaminare perfino il rituale religioso. Né c'è da stupirsi: il comico è tutt'altro che alieno dalla festività religiosa. A Siena, nel 1263, vengono pagati giullari e giocolieri che allietano il corteo – religioso e civile al tempo stesso – dei ceri e dei censi a metà agosto. A Viterbo, durante la processione del Corpus Domini, Pio II ha modo di vedere, perfettamente integrato con i religiosi e i fedeli, anche l'Uomo selvatico (una figura che attraversa tutto il bagaglio folclorico e letterario, compresi i romanzi cavallereschi di Chrétien de Troyes che lo inserisce nel suo *Ivano*, e che simboleggia la natura selvaggia domesticata) che avanza portando al laccio un leone con il quale, ogni tanto, finge di arruffarsi.....

Il Carnevale può attrarre, oltre alla festa del santo protettore, anche il rituale civico. Ad Orvieto, nel XIII secolo, la cerimonia della donazione dei censi da parte della comunità soggette – festa civile per eccellenza perché simboleggia la riaffermazione del dominio della città sul territorio – avviene nel giorno del Giovedì Grasso e si porta dietro tutta la serie dei giochi cittadini: le gare podistiche, il palio con i cavalli, la lotta, la giostra, la corsa dell'anello, la gara con le balestre, la quintana, l'assalto al castello.

A Venezia il Carnevale assimila, a sua volta, una festa che ha origine (almeno nella leggenda fondante) assolutamente civica. Narra la storia popolare (avvalorata dalla storiografia apologetica di età rinascimentale) che, nel 943, i pirati “triestini” avevano rapito le donne veneziane che erano state però recuperate dai legittimi familiari. Un mito archetipico, come si vede, che rinvia alla più popolare similitudine – quella del ratto delle Sabine – a sua volta simbolo delle tensioni tra maschi di tribù confinanti per il “possesso” delle femmine. Su questa leggenda a Venezia nasce la *festa delle Marie* che, per cadere nei giorni vicini alla Candelora, rientra in pieno nel contesto delle feste carnevalesche. E infatti, la *festa delle Marie* finisce per assumere aspetti di irriverenza, quando pure non di vera e propria contestazione nei confronti del potere. Nel corso del Trecento numerose ordinanze dogali vietano il lancio di oggetti e altre manifestazioni del genere, ma tutto ciò non basta e per aver ragione dell'aspetto trasgressivo carnevalesco di questa festa la si dovrà addomesticare, negli anni Ottanta del secolo, trasformandola in una semplice processione, svuotando il ruolo organizzativo delle associazioni territoriali e delle parrocchie, togliendo alle donne quel ruolo assolutamente preminente che nella festa stessa, fino a questo momento, avevano avuto.....

Ma la strada e la piazza non accolgono solo le feste, per così dire, ufficiali e strutturate. Anche giochi e spettacoli improvvisati trovano, all'aperto, il loro palcoscenico. Tuttavia una serie di giochi spontanei animano la vita dei quartieri medievali: un'immagine piccarda che risale al 1344 ci mostra tre bambini che seguono con attenzione lo spettacolo di un teatrino di burattini in strada. I giochi di bocce, le piastrelle (gioco per il quale a Todi, nel Duecento, si stila tutta una casistica: si gioca lanciandole a parabola - “de volta” - o facendole scivolare - “de spinta” -), la lippa e la ruzzola sono talmente popolari che in qualche caso devono essere vietati per evitare che si intralci la circolazione o si creino problemi alla mattonatura delle strade (come ci si lamenta sempre a Todi nel secondo Duecento).

A Penne, in Abruzzo, a metà del Quattrocento, se deve reprimere l'abitudine di giocare a piastrelle davanti al sagrato delle chiese o, talvolta, addirittura dentro le chiese stesse, e di nuovo a Todi, nel primo Cinquecento, è talmente popolare il gioco della *pallamaglio* (una specie di antenato del cricket) che i cittadini danno vita a incontri nelle strade, nelle piazze, nei chiostri dei conventi e, addirittura – si viene a sapere – dentro la sala del consiglio comunale dopo che ne è stata forzata la serratura e i fanatici giocatori l'hanno occupata.

Per strada si svolgono gli spettacoli di giocolieri, di saltimbanchi e di quanti mettono in scena le rappresentazioni fantastiche e le raffigurazioni di gusto escatologico. A Firenze, nel 1304, uno spettacolo di questo genere ha un epilogo che, se non fosse tragico, sarebbe da definire grottesco. Gli abitanti di Borgo San Frediano, abituati a mettere in strada giochi e rappresentazioni, fanno sapere che chi vorrà conoscere come è fatto l'altro mondo potrà soddisfare la sua curiosità andando, il giorno di Calendimaggio, sul ponte della Carrai. Evidentemente sono molti i Fiorentini curiosi di sapere che cosa c'è nell'aldilà, perché in quella giornata il ponte si riempie di gente lì convenuta per assistere allo spettacolo che va in scena in mezzo al fiume, su un palcoscenico montato su barche. E la rappresentazione non delude: in una bolgia infernale i demoni graffiano e torturano altri figuranti che interpretano la parte delle anime dannate “e mettevagli in quegli diversi tormenti con grandissime grida e strida, e tempesta, la quale pareva odiosa e spaventevole a udire e a vedere”, testimonia Giovanni Villani. Però a questo punto succede l'imprevisto, perché il ponte della Carraia, che ancora è di legno, cede sotto tutto il peso e le persone che vi sono sopra cadono in Arno e muoiono “si che il giuoco da beffe avvenne col vero” e in quella giornata molti riescono sul serio a sapere che cosa c'è nell'aldilà. La promessa dei Sanfrediani viene mantenuta fino alle sue estreme, tragiche, conseguenze: “com'era ito il bando – conclude con amaro sarcasmo il Villani – molti n'andarono per morte a sapere novelle dell'altro mondo”.

Le strade sono anche lo scenario della danza, frequente corollario alla festa e al gioco. Quanto grande sia l'amore per le danze si può chiaramente percepire dalla forza con la quale la Chiesa le avversa.

Nella Francia meridionale, fra il XIII e il XIV secolo, i predicatori si sforzano di terrorizzare l'uditorio mettendolo in guardia dai pericoli che corrono le anime di quanti partecipano alle danze che si fanno nei cimiteri o anche semplicemente a manifestazioni in cui danza e mascherata si fondono in un'unica cosa.

Senza bisogno di cercare testimonianze indirette, basta sfogliare le cronache del Tre e Quattrocento per capire quanto si ami danzare in pubblico e quanto, peraltro, anche una manifestazione così innocua e gioiosa possa trasformarsi in occasione di tensione e di affrontamento.....

Nel 1389, sempre a Firenze, il rogo di frate Michele minorita viene vissuto come una festa-spettacolo corale da parte dei tanti cittadini intervenuti ad assistere all'esecuzione. E, ancora una volta a Firenze, nel 1478, i ragazzi dissepelliscono il corpo di Iacopo dei Pazzi condannato dopo la congiura e ci giocano facendone strazio. I protagonisti, in questo caso, sono i pronipoti di quegli stessi ragazzi fiorentini che un secolo prima, nel 1382, avevano giocato a palla con le mani mozzate al cadavere di un altro condannato a morte.

I cittadini, tranne poche eccezioni, non trovano niente da ridere. In fin dei conti si può giocare anche con lo scempio e con la dissacrazione. Perfino il dolore può trasformarsi in spettacolo, in festa, in ultima analisi, in divertimento.

Capitolo XXIII: IL PALIO (riportato quasi interamente)

Nel complesso di feste che caratterizza la vita delle città medievali, nell'area centro-settentrionale il palio costituisce un appuntamento che coinvolge tutta la popolazione.

Il palio si corre ovunque, nelle grandi comunità come nelle terre più piccole, e i motivi per organizzare una corsa di cavalli (ma, come vedremo, anche di asini o di bufali) possono essere i più disparati: la festa del santo patrono della città o di una corporazione; le feste del Carnevale; un avvenimento che segna la vita della collettività e che si vuole perpetuare nella memoria.

Dal punto di vista quantitativo, la motivazione principale per la corsa del palio è quella legata ad una festività santorale.

A Pistoia, fin dal XII secolo, il palio solennizza le cerimonie in onore di sant'Jacopo, patrono della città, ma la festa riceve nel secolo successivo un'attenzione particolare quando la Parte Guelfa, impadronitasi del potere, sponsorizza la manifestazione religiosa accentuandone gli aspetti di rituale civico e politico.

Perugia considera già nel 1260 il palio uno dei giochi consueti per le celebrazioni di Ognissanti, come complemento ludico alla grande fiera che si svolge in città in quell'occasione.

Bologna, per parte sua, recepisce negli statuti del 1288 sia il palio per San Pietro, al quale è intitolata la cattedrale cittadina, sia quello per San Bartolomeo. A loro volta, gli statuti di città di Castello e di Norcia, entrambi del XIII secolo, attestano la corsa del palio di San Florido e Amanzio, la prima località, e di San Benedetto per la seconda. A Siena, che già dall'anno 1200 regola con un rituale minuzioso la partecipazione della cittadinanza alle solenni celebrazioni per la festa di Santa Maria Assunta, a metà del Duecento il palio fa già parte del complesso di manifestazioni che accompagnano l'evento civico e quello religioso. Sempre in questa città, nel 1306, dopo diciannove anni dalla morte, si corre il palio dedicato al beato locale Ambrogio Sansedoni.

A Perugia, nel XIV secolo, al tramonto del giorno successivo alla festa di Sant'Ercolano si disputa il palio e ad Ascoli Piceno, nel secondo Trecento, sant'Emidio, oltre che con quintane, anelli e altre giostre è festeggiato anche con la corsa dei cavalli. E altrettanto avviene, nello stesso scorcio di secolo, a Narni per san Giovenale, a Gubbio per sant'Ubaldo e a L'Aquila per analoga occasione patronale. A Terni, dalla fine del secolo, si solennizzano in questo modo le feste pasquali e la fiera che si tiene otto giorni dopo la Resurrezione, e altrettanto si fa a Gubbio, negli anni Novanta, ad opera delle corporazioni dei tavernieri, degli albergatori e dei fornai.

Todi fa correre un palio in occasione della festa di Pentecoste già dal 1384, ma col passare del tempo la tradizione si perde, parallelamente al mutare del calendario delle fiere di questa città, accompagnate come di consueto dalle corse di cavalli. Quando nel 1431 si ritorna, però, ad organizzare la fiera come in antico per la Pentecoste e si cerca, parallelamente, di riprendere in tale occasione anche la tradizionale corsa del palio, la comunità si trova in difficoltà. Il rappresentante del papa, infatti, non sembra molto convinto di questa proposta, né della tradizione alla quale i tudertini si appellano per motivare la loro richiesta.

Pur di ricominciare a correre il palio, pertanto, gli abitanti si sottopongono ad una defatigante istruttoria per redigere il lungo e complesso documento da inviare a Roma per appoggiare e legittimare la richiesta. Il palio, dicono, si correva già molti decenni prima, poi, con la signoria di Braccio Fortebracci da Montone era stato interrotto.

Non esistono più i registri della cancelleria in grado di comprovare questa usanza -argomentano i tudertini – poiché nel frattempo questo tipo di documentazione è andato distrutto; tuttavia, si anziani della città accettano di rendere dichiarazione giurata, nella quale attestano che il palio di Todi si correva, a spese della comunità, almeno già trent'anni prima della signoria di Braccio.

Le corse del palio continuano nel secolo successivo e, in qualche caso, ne nascono di nuove.....L'elenco potrebbe continuare, né si saprebbe dire se alcuni di questi palii siano stati istituiti nell'epoca nella quale vengono attestati o se si tratti, piuttosto, di manifestazioni precedenti, recepite solo in un secondo momento dalla documentazione scritta.

Talvolta, peraltro, i palii abbinati a eventi religiosi non sono affatto destinati a consolidarsi quanto, piuttosto, a sottolineare con una corsa un avvenimento eccezionale. E' quanto accade, ad esempio, a Siena quando, nell'autunno del 1359 arrivano in città numerose reliquie acquistate di concerto dal comune e dall'ospedale dei Santa Maria della Scala. Il fatto è solennizzato da processioni, feste religiose e devoto ininterrotto pellegrinaggio di cittadini, ma a completamento delle pie cerimonie i Senesi non si lasciano sfuggire l'occasione di far correre anche un palio.

Nella stessa Siena viene anche disputato un palio in onore della Madonna perché scampi la città dal pericolo. E' quanto accade nel 1363 durante la peste, quando si motiva la decisione di fare la corsa di cavalli per la Vergine affinché "*suis intercessionibus*" la città sia liberata "*a vigenti epytimia*".

Ai motivi religiosi, tuttavia, si affiancano non di rado anche quelli civili o esplicitamente politici.

Molte corse del resto sono precedute o comunque accompagnate da quei già più volte ricordati rituali a metà strada fra il religioso e il civile, che sottolineano la riaffermazione del potere della città sulle comunità del suo territorio.

Così avviene a Siena almeno fin dall'anno 1200. quando tutta la cittadinanza – nessuno escluso, pena severe multe – partecipa al corteo della vigilia di Santa Maria di mezz'agosto. Davanti alla cattedrale, la Signoria cittadina riceve l'omaggio della collettività e i censi delle terre assoggettate prima di far correre il palio. Così avviene a Narni nel tardo Trecento per la festa di San Giovenale. A Orvieto, nel Duecento, i drappi offerti dalle comunità soggette costituiscono il premio per il palio che si corre a conclusione della cerimonia e altrettanto si verifica a Firenze.

Qui, nel 1454, le prescrizioni dell'arcivescovo – che è sant'Antonino – disciplinano il corteo di San Giovanni che, la mattina del 24 giugno, vede sfilare la magistratura della Parte Guelfa seguita dagli altri magistrati, dai palii e dai ceri destinati alla chiesa. Poi sfilano i prigionieri che, come accade di regola un po' dovunque, in quel giorno di festa saranno graziati e riacquisteranno la libertà, ed infine sfilano i cavalli che correranno il palio al tramonto, e il palio stesso che verrà consegnato al vincitore. La Signoria chiude il corteo.

Talvolta, tuttavia, la motivazione che sta dietro l'organizzazione di un palio non è nemmeno, come quelle appena ricordate, al confine fra il civile e il religioso ma, al contrario, appartiene tutta intera alla sfera delle occasioni politiche. Si è già detto del palio pistoiese fortemente motivato nella sua connotazione dopo la presa di potere dei Guelfi in città; a questo si potranno aggiungere tuttavia numerosi altri esempi più o meno analoghi.

Una vittoria in battaglia, un colpo di stato riuscito o, al contrario, sventato, la riconquistata libertà da un tiranno, e così via, tutte queste sono valide motivazioni per far correre palii che solennizzano la ricorrenza. Così, secondo la tradizione, Verona istituisce una serie di palii nel 1208 per ricordare la vittoria di Ezzelino da Romano sulla fazione avversa e la sua presa del potere sulla città. Ogni anno, pertanto, nella prima domenica di Quaresima, si corrono due gare podistiche (una di uomini e una di donne), un palio di asini e un palio di cavalli.

Una cosa analoga accade a Padova, dove nel 1257 la riacquistata libertà viene celebrata dai cittadini con una serie di rituali civili dei quali fanno parte la solenne processione e la corsa del palio con i cavalli nel Prato della Valle.

All'indomani della battaglia di Campaldino (1289) i Fiorentini, grati a san Barnaba, nel cui *dies natalis* si è svolta la battaglia che li ha visti vittoriosi contro Arezzo, istituiscono in onore del santo il palio che prenderà il suo nome. E un'altra guerra vittoriosa – quella contro Pisa nel 1364 – porta in città un altro palio, quello di San Vittorio. Quando poi la città riesce a scrollarsi di dosso la tirannica dominazione del Duca d'Atene, un palio viene fatto correre nel giorno di Sant'Anna, data in cui è avvenuta la cacciata nel 1343.

Orvieto, nel 1296, indice un palio per il conferimento a papa Bonifacio VIII della carica di Capitano del Popolo di quella città e Siena, invece, istituisce nei primissimi anni del Quattrocento la corsa in onore di san Pietro Alessandrino poiché in quella giornata, il 23 novembre del 1403, è fallito il colpo di stato orchestrato dalla potente signoria dei Salimbeni collegata ad una fazione politica cittadina.

La motivazione politica, inoltre, può andare ben oltre la semplice rievocazione di un episodio fortunato per chi detiene il potere: in qualche caso, organizzare un palio può essere gesto di riconciliazione.

E' quanto avviene, ad esempio, a Firenze nel 1429 quando il duca di Milano, in segno di alleanza con questa città, sponsorizza la corsa, il drappellone destinato alla quale, non a caso, porta ricamate le insegne ducali a lungo temute dai Fiorentini ed ora esibite come segno di una nuova amicizia.

Altri palii, più semplicemente, si innestano nelle celebrazioni carnevalesche, come quelli che si corrono alla fine del Duecento Orvieto e nel Quattrocento a Roma. In questa città, infatti, durante le feste del Carnevale si disputa il palio al Testaccio e nella stessa occasione si svolgono anche corse di asini e di bufali.

In qualche caso il palio può essere organizzato con esplicito intento parodistico, e non necessariamente in occasioni carnascialesche. Quegli elementi di irrisione che compaiono, ad esempio, in certi premi per chi perde la corsa (frequentemente costituiti da corone d'aglio per il cavallo peggio classificato o per il suo cavaliere) si scatenano apertamente nei palii per burla come quello organizzato (forse negli anni Trenta del Trecento) a Firenze dai tintori, i quali celebrano così la ricorrenza di Sant'Onofrio – 12 giugno – loro protettore.

Nella prima domenica del mese, pertanto, gli artigiani organizzano una grandiosa festa con varie centinaia di persone tutte vestite di bianco, alla fine della quale si svolge un palio parodistico di rara crudeltà: attraverso la strada principale del Borgo dei Tintori (che per questa ragione assume il nome di Corso dei Tintori) vengono fatti correre i ronzini me o veloci – e verosimilmente i più vecchi e malandati – fra quelli addetti, in genere, al trasporto della stoffa tinta dai laboratori al fiume per la risciacquatura. Ma per il divertimento dei Fiorentini non è sufficiente vedere arrancare animali in pessime condizioni: le bestie sono infatti picchiate e incitate con violenti colpi lungo tutto il percorso.

Come si vede, dunque, in più di una città non si corre un solo palio ma, al contrario, fra ordinari e straordinari, più di uno lungo il corso dell'anno.

Questo non significa, ovviamente, che tutti i palii abbiano la stessa importanza. Le corse di minore rilevanza, infatti, possono conoscere interruzioni o spostamenti di data, cosa che solo eccezionalmente accade per le altre. Del resto esiste anche una forte gerarchia del valore venale dei drappi che vengono assegnati in premio; basterà, per questo, un esempio solo ma chiarissimo. A Siena il palio che viene corso per l'Assunta, nei primi anni del Trecento, vale cinquanta lire (equivalente al costo di una casa modesta), contro le venticinque di quello in onore del Beato Ambrogio Sansedoni.

Tale gerarchia è avvertita non solo tra i palii di una stessa città ma anche fra quelli che si corrono nella dominante e quelli che si disputano nel suo contado. E' il caso del palio di Prato che, in origine, viene organizzato per il giorno di San Giovanni esattamente come quello fiorentino ma che, ad un certo punto, viene anticipato al 6 luglio, cambiandone anche la dedizione e mettendolo sotto la protezione di san Romolo, con l'esplicita motivazione di non voler creare concorrenza all'analogha manifestazione di Firenze.

Il palio, infine, può essere corso per dileggiare i nemici della città. Quando si organizza un assedio, accanto alle operazioni più propriamente militari, è abituale svolgere anche alcuni riti di irrisione e di provocazione. Talvolta, sotto le mura si addobbano nuovi cavalieri e si conia moneta, per significare che fin lì è arrivato il territorio degli invasori vittoriosi. Altrettanto frequentemente si fa svolgere qualche gioco per sottolineare lo stato di inferiorità degli assediati costretti a guardare asserragliati e timorosi la tracotante gioia dei vincitori.

Così, in qualche caso si dà vita a incontri di mazzascudo, altre volte si fa correre il palio. Lo fanno, ad esempio, i Pisani che giungono sotto le mura di Lucca nel 1262, imitati, da lì a poco, dai Fiorentini che, nel 1289, circondano Arezzo e, per celebrare san Giovanni patrono di Firenze, fanno correre il palio in suo onore davanti agli occhi degli Aretini. Non contenti, i Fiorentini continuano nella loro provocazione gettando con i mangani dentro la città alcuni disgraziati asini addobbati con mitre vescovili sul capo, per dileggiare il vescovo signore di Arezzo. Gli Astigiani, nel 1275, fanno qualche cosa di ancor più complesso. Sotto le mura di Alba – che stanno assediando – fanno correre il palio per dileggiare i nemici, ma lo fanno correre il 10 agosto, giorno di San Lorenzo che di Alba è il santo protettore. Non c'è, in questo, alcun intento dissacratorio nei confronti di san Lorenzo, anzi, come giustamente sottolinea Franco Cardini, c'è semmai la messa in scena di un archetipo rituale comune a più di una cultura: quello di invitare le divinità che proteggono il nemico a passare, con tutto il loro bagaglio soprannaturale, da quest'altra parte dello schieramento in campo. Merita ricordare, tuttavia, che la risposta degli abitanti di Alba è non meno irridente, dato che organizzano a loro volta un palio – questo sì interamente burlesco – fatto correre con gli asini. Tradizione, per inciso, poi perpetuata in questa città e a tutt'oggi viva.

Il costume, del resto, è generalizzato. Nel 1325 i Modenesi, spalleggiati da una potente coalizione, sconfiggono i Bolognesi e li inseguono fin sotto le mura, dove, accampatisi, fanno correre una serie di palii “*ad aeternam memoriam*” - commenta un cronista – dello smacco inferto. Così, uno lo organizzano i Cremonesi, un altro i Ferraresi, un terzo palio è corso in onore di Mantova e un quarto a maggior gloria di Modena.

Nello stesso anno, del resto, Castruccio Castracani con il suo esercito lucchese fa la stessa cosa a danno dei Fiorentini che, dagli spalti della loro città, si vedono fatto oggetti dello scherno degli avversari i quali, come di rito, prima battono moneta (e la chiamano “castruccino” in onore del loro condottiero) e poi fanno correre tre palii: uno con i cavalli, uno di uomini a piedi (una gara podistica vera e propria) e un terzo, particolarmente dileggioso, con le prostitute.

Del bruciante insulto del palio con le prostitute viene fatta oggetto, ancora una volta, Arezzo nel 1335, questa volta ad opera di Perugia. Dopo la rituale coniazione di moneta perugina, infatti, le meretrici sono raccolte sotto le mura della città e, discinte, vengono fatte correre: “anco ce fecero curre el palio denante a la porta de Arezzo – scrive il cronista di turno -, da le putane alzate fino alla cintura”.

Le prostitute, peraltro, sono le protagoniste – o per meglio dire: lo strumento – di un ulteriore dileggio, poiché quando la città deve arrendersi e la soldataglia perugina si scatena nelle sue strade, le stesse meretrici che hanno partecipato alla corsa lasciano Arezzo in corteo trionfale facendo ritorno a casa addobbate di prezioso panno rosato, loro e i loro cavalli, “portando con sé il palio vinto”.

E la storia continua: Filippo Villano, cronista fiorentino, registra con disappunto il palio di irrisione del quale è stata vittima proprio la sua città quando, nel 1363, arrivano sotto le mura i Pisani. In questa occasione, infatti, gli assediati battono moneta e fanno correre il palio attraverso le strade del vicino borgo di Rifredi, in bella vista degli assediati, e per completare lo spregio impiccano tre asini sul ponte di quella località e li ribattezzano con i nomi di altrettanti cittadini di Firenze.

Un cronista lucchese Giovanni Sercambi, che al gusto di raccontare con la prosa unisce quello di illustrare con il disegno, lascia una vivace testimonianza iconografica di questo avvenimento. Nella miniatura del suo manoscritto, infatti, si affollano tutti insieme questi avvenimenti: sotto le tende si vedono gli operai della zecca intenti a coniare moneta; subito fuori dai padiglioni, alcuni cavalieri inginocchiati ricevono il colpo sulla guancia che suggella l’investitura; da una forca penzolano i corpi degli asini impiccati, mentre alcuni cavalieri, con fruste e speroni, corrono in gara spingendo le cavalcature al galoppo verso i due palii tenuti da due personaggi sulla linea del traguardo.

Lo stesso cronista, peraltro, riproduce un avvenimento di questo genere riferito ad appena un anno più tardi. Questa volta, però, sono i Fiorentini che danno vita ad una sceneggiata simile sotto le mura di Lucca. Anche in questo caso, i soliti monetieri sono rappresentati intenti al loro lavoro, mentre i cavalieri corrono il palio per conquistare i due stendardi sorretti, questa volta, da due personaggi a cavallo. Da un lato, ancora una volta, tre incolpevoli animali – due asini e un montone – pendono impiccati dalla forca per irrisione degli assediati.

Il complesso di questo rituale dell’assedio, come si vede, unisce all’intento derisorio anche un indubbio retaggio di quell’antica, tracotante esibizione di valore e abilità che il cavaliere dimostra sia prima del torneo, sia prima del combattimento vero e proprio: derisione, sfida e intento dissuasorio si fondano insomma in un unico concerto di simboli, gesti e manifestazioni.

The end

Bibliografia

Principali fonti letterarie utilizzate

- F. Arese (a cura di), *Prose di romanzi. Il romanzo cortese in Italia nei secoli XIII e XIV*, Torino 1950.
- Bartolomeo del Corazza, *Diario fiorentino (1405-1439)*, a cura di R. Gentile, Anzio 1991.
- Benedetto Dei, *La Cronica dall'anno 1400 all'anno 1500*, a cura di R. Balducci, pref. di A. Molho, Firenze 1985.
- J. Boulenger (a cura di), *I romanzi della Tavola Rotonda*, ed. it. a cura di G. Agrati e M.L. Magini, voll. 3, Milano 1981 (ed. or. 1922).
- Chrétien de Troyes, *I Romanzi Cortesi*, a cura di G. Agrati e M.L. Magini, voll. 5, Milano 1983.
- A. De Antonis (a cura di), *Memoriale di Paolo di Benedetto di Cola dello Mastro dello rione de Ponte*, Roma 1875.
- D. Delcorno Branca (a cura di), *Cantari fiabeschi arturiani*, Milano-Trento 1999.
- G.G. Ferrero (a cura di), *Poemi cavallereschi del Trecento*, Torino 1965.
- L. Fumi (a cura di), *Diario di Ser Tommaso di Silvestro*, appendice alle *Ephemerides urbevetanae*, in *Rerum Italicarum Scriptores*, XV, V, II, Città di Castello 1920.
- Gerbert de Montreuil, *Perceval*, a cura di L. Cocitto, Milano 1984.
- L. Koch (a cura di), *Beowulf*, Torino 1987.
- Luca Landucci, *Diario fiorentino dal 1450 al 1516. Continuato da un anonimo fino al 1542*, a cura di I. Del Badia, Firenze 1883.

- E. Castelnuovo (a cura di), *Le stanze di Artù. Gli affreschi di Frugarolo e l'immaginario cavalleresco nell'autunno del Medioevo*, Milano 1999.
- M. Catalano, *I primordi dell'epopea cavalleresca italiana*, Messina s.d. (ma 1952).
- G. Catoni, *La faziosa armonia*, in A. Falassi, G. Catoni, *Palio*, Siena 1988, pp. 225-72.
- G. Catoni, A. Leoncini, *Cacce e tatuaggi. Nuovi ragguagli sulle contrade di Siena*, intr. di R. Barzanti, Siena 1993.
- G. Cecchini, *Palio e contrade nella loro evoluzione storica*, in G. Cecchini, D. Neri, *Il Palio di Siena*, Siena 1958, ora in A. Falassi, G. Catoni, *Palio*, Siena 1988, pp. 309-57.
- G. Cherubini, *Rileggendo Antonio Pucci, il «Mercato Vecchio» di Firenze*, in Id., *Scritti toscani. L'urbanesimo medievale e la mezzadria*, Firenze 1991, pp. 53-69.
- G. Ciappelli, *L'arbitraggio di quattro giostre fiorentine del Quattrocento nelle imbreviature di un notaio. Gli atti di ser Bartolomeo da Coiano*, «Interpres», XIII, 1993, pp. 250-74.
- G. Comez, *Quintana, palio e anello a Todi dal XIII al XVII secolo*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, pp. 158-60.
- E. Crouzet Pavan, *Quando la città si diverte. Giochi e ideologia urbana: Venezia negli ultimi secoli del Medioevo*, in G. Ortalli (a cura di), *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Treviso-Roma 1993, pp. 35-48.
- F. D'Accone, *The Civic Muse: Music and Musicians in Siena during the Middle Ages and the Renaissance*, Chicago-London 1997.
- A. D'Ancona, *Origine del teatro italiano*, voll. 2, Torino 1891.
- E. Dantone, *I tornei dall'842 al 1883*, Roma 1883.
- E. David, *La corsa del palio a Terni nei secoli XV e XVI*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, pp. 147-48.
- F. Decroisette, *Carnavals urbains en Italie. La bacchanale ou cocagne des gnochchi à Vérone*, in F. Decroisette, M. Plaisance (a cura di), *Les fêtes urbaines en Italie à l'époque de la Renaissance*. Vérone, Florence, Sienne, Naples, Paris 1993, pp. 31-63.
- F. Decroisette, M. Plaisance (a cura di), *Les fêtes urbaines en Italie à l'époque de la Renaissance*. Vérone, Florence, Sienne, Naples, Paris 1993.
- J.P. Devroey, «Fête et politique». A propos de recherches récentes sur les associations volontaires aux temps carolingiens, in *Fêtes et politique en*

- Champagne à travers les siècles*, Actes du colloque, Reims 15-16 juin 1990, Nancy 1992, pp. 35-46.
- A.M. Diamanti, C. Mariani, *Palio e anello a Narni*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, pp. 152-53.
- C. Dolcini, *Riflessioni sul torneo nella canonistica (secc. XII-XIV)*, in G. Ortalli (a cura di), *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Treviso-Roma 1993, pp. 145-48.
- G. Duby, *Guglielmo il Maresciallo. L'avventura del cavaliere*, Roma-Bari 1990 (ed. or. 1984).
- F. Espamer, *Il torneo nella trattatistica quattrocentesca*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, pp. 27-36.
- G. Fasoli, *Liturgia e cerimoniale ducale*, in A. Pertusi (a cura di), *Venezia e il Levante fino al secolo XV*, Firenze 1973, pp. 264-68.
- G. Fasoli, *Nascita di un mito*, in *Studi storici in onore di Gioacchino Volpe*, Firenze 1958, pp. 456-60.
- G. Ferri Piccaluga, *Tra liturgia e teatralità: consuetudini sociali e immagini dal medioevo alla controriforma*, in *Rappresentazioni arcaiche della tradizione popolare*, Atti del VI convegno di studio, Viterbo 1981, pp. 145-195.
- J. Flori, *Cavaliere e cavalleria nel Medioevo*, Torino 1999 (ed. or. 1998).
- L. Gai, *Le feste patronali di S. Jacopo e il palio a Pistoia*, Pistoia 1987.
- S. Gasparri, *I «Milites» cittadini. Studi sulla cavalleria in Italia*, Roma 1992.
- G. Giani, *Il palio a Prato*, «Archivio Storico Pratese», III, 1920, 1, pp. 8-14.
- F. Glenisson, *L'Assomption à Sienne et son évolution au cours du XVI^e siècle*, in F. Decroisette, M. Plaisance (a cura di), *Les fêtes urbaines en Italie*, cit. pp. 65-129.
- P. Gori, *Le feste fiorentine attraverso i secoli. Le feste per San Giovanni*, Firenze 1926 (rist. an. Firenze 1987).
- M. Grinberg, *Carnaval et société urbaine. XIV^e-XV^e siècles: le royaume dans la ville*, «Etnologie Française», IV, 1976, 3, pp. 215-43.
- C. Guasti, *Le feste di San Giovanni Battista in Firenze*, Firenze 1908.
- J. Heers, *Le feste dei folli*, Napoli 1990 (ed. or. 1983).
- J. Heers, *Fêtes, jeux et joutes dans les sociétés d'Occident à la fin du Moyen Age*, Paris 1982.
- W. Heywood, *Palio e Ponte. Gli sports dell'Italia Centrale dai tempi di Dante fino al Ventesimo secolo*, pref. di A. Falassi, Palermo 1981 (ed. or. London 1904, ed. it. or. Siena 1904).

- Ch. Lee (a cura di), *Il falcone desiderato. Poemetti erotici antico-francesi*, Milano 1997.
- Thomas Malory, *Storia di re Artù e dei suoi cavalieri*, a cura di G. Agrati e M.L. Magini, voll. 2, Milano 1985.
- Giovanni di Pagolo Morelli, *Ricordi*, a cura di V. Branca, Firenze 1969.
- Gaspere Nadi, *Diario bolognese di Gaspere Nadi*, a cura di C. Ricci e A. Bacchi Della Lega, Bologna 1886 (rist. an. Bologna 1969).
- A. Pauphilet (a cura di), *La Queste del Saint Graal. Roman du XIII^e siècle*, Paris 1949.
- M. Picone (a cura di), *Il giuoco della vita bella. Folgore da San Gimignano. Studi e testi*, San Gimignano 1988.
- Antonio Pucci, *Il mercato vecchio di Firenze*, in G. Corsi (a cura di), *Rimatori del Trecento*, Torino 1969, pp. 870-80.
- Luigi Pulci, *La giostra*, in *Opere minori*, a cura di P. Orvieto, Milano 1986.
- Renaut De Beaujeu, *Il bel cavaliere sconosciuto*, a cura di A. Pioletti, Parma 1992.
- Salimbene de Adam, *Cronica*, a cura di G. Scalia, voll. 2, Bari 1966.
- Sicille, *Il blasone dei colori. Il simbolismo del colore nella cavalleria medievale*, a cura di M.D. Papi, pres. di F. Cardini, Rimini 2000.
- Wolfram von Eschenbach, *Parzival*, a cura di G. Bianchessi, intr. di L. Mancinelli, voll. 2, Torino 1989.

Studi

- AA.VV., *La Fiera dei Morti (già di Ognissanti). Lineamenti storici di un'antica tradizione perugina*, Perugia 1980.
- AA.VV., *La società in costume. Giostre e tornei nell'Italia di Antico Regime*, Foligno 1986.
- AA.VV., *La civiltà del torneo (secc. XII-XVII). Giostre e tornei fra medioevo ed età moderna*, Atti del VII convegno di studio, Narni 14-15-16 ottobre 1986, Narni 1990.
- AA.VV., *Fêtes et politique en Champagne à travers les siècles*, Actes du colloque, Reims 15-16 juin 1990, Nancy 1992.
- AA.VV., *Jeux, sports, et divertissements au moyen âge et à l'âge classique*, Actes du 116^e congrès national des Sociétés Savantes, Chambéry 1991, Paris 1993.

- N. Barbieri, O. Redon (a cura di), *Testimonianze medioevali per la storia dei comuni del Monte Amiata*, Roma 1989.
- F. Bellonzi, *Il Gioco del Ponte. Origini e attuale ripristino. Con la descrizione del corteo e dello svolgimento del gioco*, Pisa 1935.
- G. Bersotti, *Feste e folclore nella storia e nelle tradizioni di Chiusi*, Chiusi 1982.
- R. Bessi, *Di due (o tre?) giostre che non si fecero*, «Archivio storico italiano», CL, 1992, *Studi su Lorenzo dei Medici e il secolo XV*, a cura di P. Viti, pp. 303-18.
- F. Bettoni, *Anello e quintana a Trevi*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, 1986, pp. 145-46.
- F. Bettoni, *Giostre a Gubbio tra Quattro e Seicento*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, pp. 124-26.
- F. Bettoni, *Palio, giostra, torneo nell'Umbria pontificia*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, pp. 37-47.
- T. Biganti, *Il torneo nelle rappresentazioni iconografiche. Alcuni esempi italiani (secc. XIII-XVI)*, in AA.VV., *La civiltà del torneo cit.*, pp. 195-220.
- H. Bredekamp, *Calcio Fiorentino. Il Rinascimento dei giochi. Il calcio come festa medicea*, Genova 1993 (ed. or. 1993).
- B. Brumana, G. Ciliberti, *Musica e torneo nel Seicento: fonti per uno studio dei libretti e delle musiche*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, pp. 167-79.
- F. Cardini, *Armeggiar di notte*, in G. Ortalli (a cura di), *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Treviso-Roma 1993, pp. 133-43.
- F. Cardini, *Concetto di cavalleria e mentalità cavalleresca nei romanzi e nei cantari fiorentini*, in *I ceti dirigenti nella Toscana tardo comunale*, Atti del III convegno, Firenze 5-7 dicembre 1980, Firenze 1983, pp. 157-92.
- F. Cardini, *I giorni del sacro. Il libro delle feste*, Novara 1983.
- F. Cardini, *La civiltà del torneo*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, pp. 17-26.
- F. Cardini, *Il torneo nelle feste cerimoniali di corte*, in Id., *L'acciar de' cavalieri. Studi sulla cavalleria nel mondo toscano e italico (secc. XII-XV)*, Firenze 1997, pp. 111-22.
- N. Carew-Reid, *Les fêtes florentines au temps de Lorenzo il Magnifico*, Firenze 1995.
- M. Casini, *I gesti del principe. La festa politica a Firenze e Venezia in età rinascimentale*, pref. di R.C. Trexler, Venezia 1996.

- E.J. Hobsbawm, T. Ranger (a cura di), *L'invenzione della tradizione*, Torino 1987 (ed. or. 1983).
- J. Huizinga, *Homo ludens*, intr. di U. Eco, Torino 1973 (ed. or. 1939).
- C. Iannella, *Giordano da Pisa. Etica urbana e forme della società*, Pisa 1999.
- M. Keen, *La cavalleria*, intr. di F. Cardini, Napoli 1986 (ed. or. 1984).
- L. Kyrras (a cura di), *Il libro dei tornei della nobiltà di Kraichgau*, pref. di L. Boccia, Milano 1983.
- A.M. Lecoq, *La città festeggiante: les fêtes publiques au XV^e et XVI^e siècles*, «La Revue de l'Art», 33, 1976, pp. 83-100.
- E. Malato (a cura di), *Passare il tempo. La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo*, Atti del Convegno di Pienza, 10-14 settembre 1991, Roma 1993, voll. 2.
- M. Marcelli, *Educazione fisica e sport nel Rinascimento italiano*, Bologna 1975.
- M. Martelli, *Nelle stalle di Lorenzo*, «Archivio Storico Italiano», CL, 1992, *Studi su Lorenzo dei Medici e il secolo XV*, a cura di P. Viti, pp. 267-302.
- C. Meldolesi, *Spettacolo feudale in Sicilia*, Palermo 1973.
- P.L. Menichetti, *I ceri di Gubbio dal XII secolo*, Città di Castello 1982.
- C. Molinari, *Spettacoli fiorentini del Quattrocento. Contributi allo studio delle Sacre Rappresentazioni*, Venezia 1961.
- P. Monacchia, *I giochi*, in *La fiera dei Morti di Perugia* (già di Ognissanti). *Lineamenti storici di un'antica tradizione perugina*, Perugia 1980, pp. 51-60.
- P. Monacchia, *Giochi equestri in Perugia tra XVI e XVII secolo*, in AA.VV., *La società in costume cit.*, pp. 127-31.
- L.A. Muratori, *De duello ejusque origine ac usu. Dissertatio trigesimano-*
na, in *Antiquitates Italicae Medii Aevi*, III, Milano 1749.
- L.A. Muratori, *De spectaculis et ludis publicis Medii Aevi. Dissertatio Vi-*
gesima, in *Antiquitates Italicae Medii Aevi*, II, Milano 1739.
- S. Nessi, *La quintana di Montefalco*, in *La società in costume cit.*, pp. 144-45.
- N. New Bigin, *Feste d'Oltrarno. Plays in churches in fifteenth century*
Florence, voll. 2, Firenze 1996.
- O. Niccoli, *I sacerdoti, i guerrieri, i contadini. Storia di un'immagine del-*
la società, Torino 1979.
- G. Nigro, *Il tempo liberato. Festa e svago nella città di Francesco Datini*, Prato 1994.

- G. Ortalli (a cura di), *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Treviso-Roma 1993.
- A. Pertusi, *Quedam regalia insignia. Ricerche sulle insegne del potere du-*
cale a Venezia durante il Medioevo, «Studi Veneziani», VII, 1965, pp. 64-81.
- M. Piacentino, *Vita in Abruzzo nel Trecento. La vita quotidiana all'Aquila desunta dagli statuti aquilani*, «Bollettino della Deputa-
zione Abruzzese di Storia Patria, 1947-49, n. ed. L'Aquila 1993.
- M. Plaisance, *Florence: le Carnaval à l'époque de Savonarola*, in F. De-
croisette, M. Plaisance (a cura di), Les fêtes urbaines en Italie cit., Paris 1993, pp. 9-30.
- G.C. Pola Falletti Villafalletto, *La Juventus attraverso i secoli*, Torino 1953.
- A. Pontremoli, P. La Rocca, *Il ballare lombardo. Teoria e prassi coreu-*
tica nella festa di corte del XV secolo, Milano 1987.
- E. Povoledo, *Torneo*, in *Enciclopedia dello spettacolo*, IX, Roma 1962,
ad vocem.
- E. Povoledo, *Trionfi*, in *Enciclopedia dello spettacolo*, IX, Roma 1962,
ad vocem.
- A. Pulega, *Ludi e spettacoli nel Medioevo. I tornei di dame*, Milano 1970.
- P. Rodriguez De Lena, *El passo honoroso de Suero de Quiñones*, a cura
di A. Labandeira Fernández, Madrid 1977.
- L. Ricciardi, *Col senno, col tesoro e colla lancia. Riti e giochi cavallereschi*
nella Firenze del Magnifico Lorenzo, pres. di F. Cardini, Firenze
1992.
- M. Riemschneider, *Riti e giochi nel mondo antico*, Firenze 1991 (ed. or.
1985).
- A. Rizzi, *Ludus/ludere. Giocare in Italia alla fine del medio evo*, Treviso-
Roma 1995.
- G. Salvemini, *La dignità cavalleresca nel Comune di Firenze*, in Id., *La*
dignità cavalleresca nel Comune di Firenze e altri scritti, a cura di E.
Sestan, Milano 1972, pp. 99-203 (ed. or. 1896).
- M. Sancipriano, *Gioco*, in *Enciclopedia filosofica*, III, Firenze 1968, *ad*
vocem.
- A. Satolli, *Giostra e giuochi nella Orvieto medievale e rinascimentale*, in
La società in costume cit., pp. 153-58.
- M. Scalini, *Il «ludus» equestre nell'età laurenziana*, in P. Ventrone (a
cura di), *Le temps revient. 'L tempo si rimuova. Feste e spettacoli nel-*
la Firenze di Lorenzo il Magnifico, Milano 1992, pp. 75-102.

- J.C. Schmitt, «Giovani» e danza dei cavalli di legno. Il folklore meridionale nella letteratura degli «exempla» (XIII-XIV secolo), in Id., *Religione, folklore e società nell'Occidente medievale*, Roma-Bari 1988, pp. 98-123.
- W. Scott, *Cavalleria*, ed. it. a cura di E. Villari, Torino 1991 (ed. or. 1824).
- M. Sensi, *Feste e fiere, giochi e giostre a Foligno sul calare del Medioevo*, Foligno 1983.
- A. Seppilli, *I ceri di Gubbio. Saggio storico culturale su una festa folklorica*, Perugia 1972.
- A.A. Settia, *La «battaglia»: un gioco violento fra permissività e interdizione*, in G. Ortalli (a cura di), *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Treviso-Roma 1993, pp. 121-32.
- A.A. Settia, *«Ut melius doceantur ad bellum»: i giochi di guerra e l'addestramento delle fanterie comunali*, in AA.VV., *La civiltà del torneo cit.*, pp. 79-105.
- B. Tamassia Mazzarotto, *Le feste veneziane. I giochi popolari, le cerimonie religiose e di governo*, Firenze 1961.
- T. Torri, «Allegrezze» e feste pubbliche: Modena fra '400 e '500, «Quaderni storici», 79, 1992, pp. 215-29.
- S. Tramontana, *Giochi, feste, spettacoli*, in *Uomo e ambiente nel Mezzogiorno normanno-svevo*, a cura di G. Musca, Atti delle ottave giornate normanno-sveve, Bari 20-23 ottobre 1987, Bari 1989, pp. 319-42.
- S. Tramontana, *L'effimero nella Sicilia normanna*, Palermo 1984.
- R. Trexler, «Correre la terra». *Collective Insults in the Late Middle Ages*, «Melanges de l'École française de Rome. Moyen Âge-Temps modernes», CXVI, 1984, pp. 845-902.
- R. Trexler, *Public Life in Renaissance Florence*, New York 1980.
- V. Valeri, *Gioco*, in *Enciclopedia Einaudi*, VI, Torino 1979, ad vocem.
- P. Ventrone, *Gli araldi della commedia. Teatro a Firenze nel Rinascimento*, Pisa 1993.
- P. Ventrone, *Le forme dello spettacolo toscano nel Trecento: tra rituale civico e cerimoniale festivo*, in S. Gensini (a cura di), *La Toscana nel secolo XIV. Caratteri di una civiltà regionale*, Pisa 1988, pp. 497-517.
- J. Verdon, *Les Loisirs au Moyen Age*, Paris 1980.
- P. Vigo, *Una festa popolare a Pisa nel medio evo: contributo alla storia delle costumanze italiane*, Pisa 1888.
- M. Villoresi, *Il romanzo cavalleresco. Dai cicli medievali al Tasso*, Roma 2000.
- J. von Schlosser, *L'arte di corte nel secolo XIV*, Milano 1965 (ed. or. 1895).
- P. Zampetti, *Scene cavalleresche fine sec. XV. Affreschi*, in *Restauro nelle Marche. Testimonianze, acquisti e recupero*, Urbino 1973, pp. 760-62.
- A. Zorzi, *Battaglie e giochi d'azzardo a Firenze nel tardo Medioevo: due pratiche sociali tra disciplinamento e repressione* in G. Ortalli (a cura di), *Gioco e giustizia nell'Italia di Comune*, Treviso-Roma 1993, pp. 71-107.
- H. Zug Tucci, *Insegne individuali e insegne di gruppo nel gioco militare*, in *La civiltà del torneo cit.*, pp. 123-136.

Referenze iconografiche

Figure

London, su concessione di The British Library: figg. 1, 23.

London, © The British Museum: fig. 2.

Per gentile concessione delle Edizioni dell'Arquata, Foligno: figg. 4, 24.

Su concessione del Ministero per i Beni Culturali e Ambientali:
Soprintendenza per i Beni Artistici e Storici di Firenze, Pistoia e Prato

- Firenze, Museo del Bargello: figg. 5, 27;
- Firenze, Palazzo Davanzati: fig. 22;
- Firenze, Palazzo Giuntini: fig. 28;

Su concessione del Ministero per i Beni e le Attività Culturali:
Firenze, Biblioteca Nazionale Centrale: fig. 26.

Cliché Bibliothèque Nationale de France, Paris: figg. 6, 15, 17, 18, 19, 20, 21.

Firenze, Museo Stibbert: fig. 11.

London, V&A Picture Library: fig. 12.

Documentazione redazionale: figg. 3, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 16, 25.

Tavole

Chantilly, Musée Condé/Giraudon/Archivi Alinari: tav. I.

Su concessione del Ministero per i Beni e le Attività Culturali:

Venezia, Biblioteca Nazionale Marciana: tav. II;

Firenze, Biblioteca Marucelliana: tav. XXII;

Siena, Archivio di Stato (autorizzazione nr. 453/2001 del 19 aprile 2001). Vietata la riproduzione: tav. XXIII.

Cliché Bibliothèque Nationale de France, Paris: tav. IV.

Heidelberg, Universitätsbibliothek: tavv. VI, XI, XIII.

Montecassino, Archivio dell'Abbazia: tav. VII.

Parigi, Bibliothèque des Arts Décoratifs: tav. VIII.

New York, The Metropolitan Museum of Art: tav. IX.

New Haven, Yale University Art Gallery: tav. X.

London, © The British Museum: tav. XII.

Per gentile concessione delle Edizioni dell'Arquata, Foligno: tavv. XXIV, XXV.

Cleveland, Museum of Art, Holden Collection: tav. XXIX.

Venezia, Musei Civici Veneziani: tav. XXX.

Documentazione redazionale: tavv. III, V, XIV, XV, XVI, XVII, XVIII, XIX, XX, XXI, XXVI, XVII, XXVIII.

Indice

✓ I.	Giochi di guerra	3
✓ II.	Cavalieri in lizza	17
✓ III.	Armi e armature, vestiti e livree	33
✓ IV.	La mostra del valore	42
✓ V.	Araldi e arbitri	52
✓ VI.	La scena dell'incontro	59
VII.	Armeggieria politica e armeggieria d'amore	64
✓ VIII.	La fiera delle virilità. La donna e il torneo	70
IX.	Il torneo per burla	76
X.	Il torneo raccontato	80
✓ XI.	La Chiesa e il torneo	88
XII.	Dal torneo allo spettacolo	97
✓ XIII.	Parenti stretti della giostra: «quintana» e «anello»	105
✓ XIV.	Le battaglie	115
XV.	Il gioco del ponte	128

Biblioteca Comunale di Milano



623903

✓ XVI.	Le sassate	132
✓ XVII.	Castelli di legno	141
✓ XVIII.	Cecco Bau e i giocolieri: la festa in piazza	146
XIX.	Il toro fa spettacolo	162
XX.	Medioevo atletico: gare podistiche e pallonate	173
XXI.	Chi paga la festa	182
✓ XXII.	La festa arte del demonio	190
✓ XXIII.	Il palio	195
XXIV.	Lo spettacolo della corsa	206
XXV.	«Pallium». Il premio al vincitore	215
XXVI.	Storie di cavalli e di fantini del palio	221
XXVII.	Il palio: una metafora della vita?	229
	<i>Bibliografia</i>	233
	<i>Referenze iconografiche</i>	243