



“Quando i Cavalieri Giostravano”

A cura dell'Associazione culturale

“La Compagnia della Penna e della Spada”

L'associazione culturale “La Compagnia della Penna e della Spada” si occupa dello studio degli usi e costumi dell'epoca medievale, indirizzando la sua attenzione sulla vita quotidiana delle compagnie di ventura italiane del XIV e XV secolo.

La “Compagnia” vuole diffondere e far conoscere ogni aspetto della vita dell'uomo medievale grazie all'organizzazione di mostre, convegni ed eventi di rievocazione storica.

Dal 2006, grazie alla collaborazione del Centro Polisportivo di Parabiago, cerca di introdurre gli interessati alla scoperta delle antiche arti marziali occidentali in quanto i fondatori dell'associazione praticano da oltre dieci anni lo studio delle antiche tecniche di combattimento italiane e tedesche in armatura.

Nel corso degli anni il gruppo ha partecipato a diverse rievocazioni storiche e a vari tornei di combattimento.

* * *

L'origine del torneo

Il termine “Torneo” definisce all'inizio del XI secolo un insieme di esercizi militari d'addestramento propri dei cavalieri, successivamente il termine venne usato per specificare uno scontro non finalizzato a uccidere ma solo a sconfiggere o far prigioniero l'avversario e costringerlo a pagare un riscatto per la sua liberazione.

E' l'arcivescovo Ottone di Frisinga, nel 1157, a dare a questi esercizi il nome proprio di “Torneo”; ma bisogna ancora aspettare un decennio prima che tale affermazione venga inserita nel linguaggio comune del tempo.

Tuttavia l'origine di tale pratica guerresca rimane ancora oscura, la storiografia medievale tenta di far risalire l'invenzione nel 1063 per opera di un certo Goffredo di Preully; ma questa informazione ci viene data ben tre secoli dopo da Goffredo Malaterra.

Molti studiosi pensano che tale affermazione sia plausibile siccome priva di inutile e pomposa retorica che avrebbe ben potuto far risalire l'origine a Imperatori o eroi passati.

Le prime testimonianze italiane di tale pratica compaiono nel 1113 nelle cronache cittadine di Pisa in occasione della commemorazione della morte di Ugo Visconti, considerato superiore ai suoi compaesani proprio nella pratica della giostra.

Qualche decennio più tardi durante la discesa di Federico I, detto il Barbarossa, viene organizzato a Cremona uno spettacolo definito *turnementum*, in questa occasione i Piacentini vennero sfidati dai Cremonesi portando la guerra sul piano ludico.

Proprio ludico non fu questo scontro, siccome alla fine della tenzone ci furono parecchi morti e feriti.

La differenza tra Giostra e Torneo.

Il Torneo è un combattimento collettivo (il nome deriva da *tornare* in francese *tourner*) mentre la Giostra è un combattimento individuale (derivante da *juxta* – vicino da cui *juxtare* – giostrare).

Il torneo si svolge in un spazio aperto come un campo o un boschetto, mentre la giostra è delimitata da in uno spazio ben preciso delimitato e recintato; in Italia questa pratica viene definita col termine “*Battagliola*”

Tuttavia la giostra deriva dal torneo, anzi ne è parte integrante.

Tutti i tornei erano caratterizzati dalla possibilità, prima dello scontro generale tutti contro tutti, di poter eseguire sfide personali e combattimenti individuali.

La presenza di un forte di esibizionismo porta a rendere la giostra più accattivante per la maggior parte dei giovani cavalieri che possono sfidare e tentare di vincere gli avversari più esperti portando così onore e gloria.

La regolamentazione

La Giostra e il Torneo, almeno fino a quando non vengono regolamentate, differiscono assai poco dalla guerra; presentano tutti gli aspetti della battaglia vera e propria.

Tutte e due si svolgono in un luogo deciso di comune accordo così come ne è anche prestabilito l'orario; il torneo tuttavia necessita zone pianeggianti per le cariche di cavalleria e zone di boscaglia per poter effettuare imboscate agli avversari.

Ogni cavaliere partecipa con una piccola guarnigione formata da fanti, arcieri e scudieri.

Lo scopo del "gioco" è quello di sopraffare il cavaliere avversario e spogliarlo di cavalcatura e armi con il fine poter chiedere una ricompensa per poter riavere i propri averi.

La struttura del quartier generale dei partecipanti ricorda da vicino la forma degli accampamenti utilizzati in guerra.

L'unica differenza con quest'ultima è che il cavaliere può decidere da che parte stare; anche se a volte la struttura delle squadre viene stabilita in base ad affinità politica, etnica, familiare o regionale.

La scelta delle armi è uno dei primi atti che precedono il torneo, le due parti si accordano sul tipo di armamento da utilizzare, in genere, vengono privilegiate quelle armi che riducono al minimo la possibilità di ferirsi o perfino uccidersi.

Solo nel caso di tornei combattuti tra eserciti in guerra vengono utilizzate le cosiddette "armi ad oltranza", cioè letali.

Non esiste tuttavia un vero e proprio armamento standard e in ciascuna edizione si possono dettare regole differenti per rendere il torneo più spettacolare.

Anche con questi accorgimenti non mancano gli incidenti, caso famosissimo è quello di Enrico II, re di Francia, che durante un torneo viene colpito ad un occhio da un frammento di lancia portandolo in poco tempo alla morte; altro esempio illustre riguarda la morte di Goffredo Plantageneto il quale perde la vita proprio a causa delle ferite riportate in un torneo.

Normalmente ogni cavaliere mette in bella mostra il proprio scudo fuori dal proprio padiglione; questo oggetto rappresenta la dichiarazione della propria identità, l'oggetto è destinato a ricevere la sfida di ogni altro cavaliere attraverso un semplice tocco di spada o lancia.

Quando i cavalieri, anziché sfidarsi nel torneo di mischia si sfidano nei tornei individuali, utilizzano due scudi: uno chiamato *di pace* (la sfida viene eseguita con armi di cortesia e cioè senza punta e filo) e uno di guerra (la sfida viene eseguita con armi a punta o da taglio).

Le fasi iniziali del torneo rappresentano un'ottima possibilità per i più giovani e meno esperti di potersi scontrare con sfidanti adeguati alla loro abilità, questa fase non è altro che una sorta di allenamento in cui si possono affinare tecniche e abilità.

In questa fase i cavalieri più esperti tendono a lasciare il campo ai più giovani e ad entrare in campo solo quando il torneo è già ben avviato.

La fase cruciale della gara è caratterizzata dallo scontro delle due squadre che devono mantenere compatta la formazione, evitando esibizioni e personalismi da parte di chi vuole mettersi in luce più degli altri o accaparrare la preda; questo dettaglio è di grande importanza e può significare la disfatta anche per un gruppo che si è battuto con abilità e con onore.

Il regolamento indica che se un cavaliere viene fatto prigioniero dovrà essere condotto in un luogo sicuro; è proprio in questo frangente che il vincitore abbandonando il suo posto nello schieramento potrebbe a causa della sua avidità, far perdere la tenzone ai propri compagni.

Il momento opportuno per poter prendere prigionieri è quando lo schieramento nemico è in rotta e perciò diviso; ogni cavaliere sconfitto abbandona il campo di gioco e dà la propria parola di pagare il proprio riscatto al vincitore.

Nella giostra lo scopo finale della disfida è sempre e comunque l'arricchimento, non tanto materiale ma quello sociale; normalmente nelle giostre cittadine viene messo in palio un premio consistente in un oggetto di valore ma che sicuramente non rende ricco il possessore.

In queste disfide cittadine i partecipanti sono in gran parte ricchi borghesi che vogliono dare, attraverso la partecipazione ai giochi, lustro alla propria casata.

I borghesi si arrogavano senza esitazione il diritto di portare le armi ed essi giostravano in lizza senza discriminazioni contro i nobili ereditari; si può affermare che questo tipo di sport permette l'eliminazione

temporanea di tutte le limitazioni sociali.

E' solo verso la metà del 1300 che viene redatto un codice di regolamentazione scritto sulle regole del torneo, il "*Demande pour la joute, le tournoi et la guerre*" scritto da Goffredo di Charmy il quale enuncia la necessità di stabilire regole precise e un sistema di arbitraggio.

Proprio per questa necessità nasce la figura del Maestro d'armi che svolge la funzione di arbitraggio controllo delle armi e il rispetto delle regole (la figura del maestro d'arme è rimasta ancora oggi nei film)

Viene stabilito che le prime armi ad essere utilizzate sono le armi lunghe come lancia, asta o zagara; per poi passare a quelle corte o da contatto quali asce, spade o mazze.

Anche il numero di colpi che ciascun giostrante può dare è regolamentato così come anche il numero di cariche che il cavallo può fare.

Nel combattimento a cavallo è vietato colpire l'avversario sotto la linea della sella, così come nella fase a piedi non si può colpire se non la testa o il busto; anche se in tempi successivi si potrà colpire anche "sotto la cintola". Le regole di Foligno di quest'epoca permettono di colpire nella visiera, nella baviera e nel petto, sempre in questo regolamento è ammesso colpire l'avversario nella parte inferiore del corpo.

Alcuni regolamenti umbri della fine del XV e XVI secolo ci mostrano una ampia casistica di colpi permessi con relativo punteggio, logicamente chi ottiene più punti vince.

Alla fine di ogni giornata vengono indicati a fianco al nome di ogni cavaliere il punteggio totale ottenuto chi ottiene il punteggio migliore viene dichiarato il vincitore.

Come succede nel moderno campionato di calcio, alla fine di ogni "Giornata" viene redatto un "albo d'oro" contenente il punteggio aggiornato riguardante ogni singolo cavaliere; questo punteggio permette di richiedere un ingaggio più alto per il prossimo torneo.

La spada

L'arma che più ci richiama alla mente la figura del cavaliere è senz'altro la Spada, questa arma nasce in epoca antichissima, ma solo nel medioevo acquisisce elementi culturali e simbolici propri.

Si pensa che il suo nome derivi dal termine "Spatha" utilizzato dalle popolazioni Romane per indicare un'arma lunga da taglio propria dei popoli barbari del centro Europa

Con la caduta dell'Impero romano tale arma diviene il simbolo della nuovo Impero risorto dalle ceneri del precedente denominato Sacro Romano Impero; questo neonato regno fa propria l'antica simbologia dei popoli Germanici e santifica la figura del guerriero a cavallo armato di spada e scudo.

Il Cavaliere da semplice soldato diviene difensore della Cristianità contro il pericolo dei Turchi invasori respinti oltre i Pirenei dopo la battaglia di Poutier.

Simbologicamente la spada rappresenta la croce di nostro signore Gesù Cristo e la sciabola Turca rappresenta il simbolo della mezzaluna Araba e della jihad (la guerra santa).

Ma perché proprio la spada diviene il simbolo stesso della cavalleria?

Studiando gli antichi manuali di combattimento Italo/Tedeschi ci accorgiamo subito che è l'arma più versatile e di più semplice apprendimento e il suo utilizzo è propedeutico nell'utilizzo di tutte le altre armi.

I manuali sono ben chiari a proposito e specificano chiaramente che la spada può colpire l'avversario con tutte le sue parti (punta, lama, guardia, pomolo).

La lancia

Altra arma tipica del cavaliere era la Lancia.

Originariamente tale arma nasce come arma da getto, successivamente viene impiegata come arma da guerra dalle popolazioni dell'età del bronzo.

Nel medioevo coesistono due tipologie di lance che acquisiscono caratteristiche differenti, la lancia detta da cavaliere e quella utilizzata dalle fanterie.

La lancia da Cavaliere era formata da un palo di legno lungo circa 4 metri e con il peso di 18 Kg, terminante con una punta in metallo; tale arma era utilizzata a cavallo a causa del suo eccessivo ingombro e peso.

Le cariche avevano un effetto devastante su coloro che ne venivano investiti, per questo motivo per tutto il medioevo si è cercato di produrre protezioni e armature sempre più sicure e resistenti per resistere alle cariche di cavalleria.

Nei tornei le lance venivano modificate per non uccidere i partecipanti e per spezzarsi al minimo impatto permettendo l'assegnazione di punti a ogni partecipante; ogni lancia spezzata era un punto per colui che aveva colpito l'avversario.

Di tutt'altra fattura era la lancia da fante, più corta e con punta più larga; col passare dei secoli tale arma si differenzia ulteriormente acquisendo nuovi nomi come per esempio Spiedo, Partigiana o Partigianetta.

Lo scudo

Sin dall'antichità i fanti e i cavalieri si difendevano dai fendenti dei nemici utilizzando grandi scudi di legno o bronzo; tali protezioni garantivano una difesa ulteriore a quella fornita dalle armature ad anelli (usbergo) o a lamelle (lorica segmentata).

Nel medioevo l'evoluzione della tecnica metallurgica permette di costruire armature sempre più resistenti e leggere e di parare i colpi nemici grazie a armi d'acciaio, per questo motivo gli scudi tendono a divenire sempre più piccoli e leggeri.

Solo nel 1400 gli scudi scompaiono a causa dell'introduzione delle così dette armature bianche; i cavalieri e i fanti sono oramai completamente vestiti di acciaio; gli scudi diventano oggetti ingombranti utili solo a Balestrieri e Archibugieri.

Il Torneo ai giorni nostri

Da parecchi anni si sta diffondendo la tendenza di far rivivere le antiche arti marziali europee partendo da antichi manuali di combattimento, questa tendenza è ben viva sia in Italia sia nel resto d'Europa.

In tutto il continente si organizzano rievocazioni di battaglie storiche, tornei e giostre; la più grande manifestazione di questo tipo si svolge in Polonia durante la rievocazione della battaglia di Grunwald /Tannenberg.

Durante la seconda settimana di Luglio i partecipanti alla rievocazione si sfidano in Torneo cortese o in battagliole per mettere alla prova la loro abilità.

Inoltre da circa tre anni viene organizzato un torneo europeo ,la cosiddetta “Battle of Nations”, a cui partecipa anche una squadra Italiana.

Testi di riferimento:

“La festa in armi – giostre, tornei giochi nel medioevo” di Duccio Balestrucci ed.Laterza

“Cavalieri del Medioevo” di Richard Barber ed.Piemme

“Cavalieri e cavalleria nel Medioevo” di Jean Flori ed.Mondadori

“Guglielmo il Maresciallo” di Georges Duby ed.Laterza.

“Le armi bianche” di Arrigo Pecchioli ed.Editalia.

“L'arte cavalleresca del combattimento” di Filippo Vadi (a cura di Marco Rubboni e Luca Cesari” ed. Il Cerchio

“Flos Duellatorum” di Fiore dei Liberi (a cura di Marco Rubboni e Luca Cesari” ed. Il Cerchio