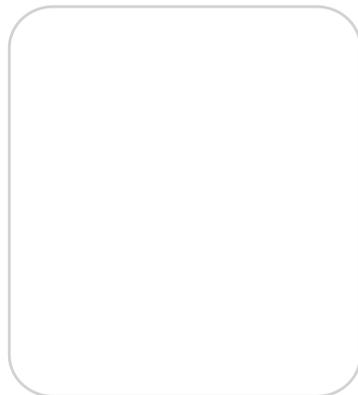




Numero giocatori: **minimo 8 (meglio almeno 10)**

LA SARTIGLIA

Epoca: **XIV secolo (1383 d.C.)**



Introduzione

I giochi equestri e i tornei cavallereschi trovano la loro collocazione nella dimensione urbana medievale come mezzo di addestramento marziale e, allo stesso tempo, come strumento con cui le classi dominanti esercitavano una forma di pressione su quelle subalterne dimostrando la propria perizia e potenza militare. I tornei cavallereschi e le altre forme di gare equestri erano, infatti, rigorosamente riservate ai membri della nobiltà e delle famiglie patrizie. Successivamente, nel corso dei secoli XV-XVI esse acquistano una nuova collocazione sotto forma di grandioso spettacolo d'intrattenimento offerto al popolo sia dai grandi attori feudali che dalle corporazioni di mestiere in occasione di eventi di rilevanza pubblica facenti parte del calendario civile o liturgico.

Fra queste forme di perizia equestre le “corse all’anello” godevano di grande diffusione e di una speciale forma di popolarità: in questa categoria di gare rientra pure la Sartiglia di Oristano. Purtroppo di essa non possiamo ricostruire con esattezza lo sviluppo storico: non possediamo infatti testimonianze di epoca medievale. La prima fonte certa (un registro di consiglieria custodito ora nell’Archivio Storico cittadino e datato al 1547-1548) rimanda a una “Sortilla” organizzata in onore dell’Imperatore Carlo V. Pare certo che a quell’epoca a corsa fosse organizzata, in periodi non necessariamente legati al Carnevale, dalla stessa autorità municipale. Tornando all’indietro sembra comunque probabile che nel ‘500 la Sartiglia avesse già una lunga tradizione risalente, appunto, all’epoca medievale, dati gli stretti rapporti fra i regnanti arborensi e le varie città italiane e spagnole, dove le prove di abilità e di addestramento a cavallo erano ampiamente diffuse.

Questo scenario si concentra, invece, sul momento specifico in cui la Sartiglia trovò la sua attuale collocazione all’interno del Carnevale, con una organizzazione affidata ai Gremi, cioè alle congregazioni a un tempo professionali e religiose, dei Falegnami e dei Contadini.

Sebbene la numerazione ufficiale della Sartiglia parta dal 1465, la tradizione collega questo passaggio al lascito del canonico Dessì (*su cungiau de sa Sartiglia*) che nel 1543 avrebbe destinato i proventi di un suo terreno affinché il Gremio dei Contadini potesse affrontare le spese dell'organizzazione della Sartiglia e potesse inoltre offrire il pranzo a tutti i partecipanti. La scelta del canonico risolveva, con un'operazione intelligente, una tensione latente che portava durante il Carnevale, periodo in cui il controllo sociale si allentava, a ripetuti scontri e ferimenti fra cavalieri di origine oristanese e dominatori spagnoli. La giostra equestre, in cui lo scontro fisico era vietato, consentì di sublimare queste tensioni ritualizzandole, e, in definitiva, superandole. Naturalmente l'operazione poteva non essere indolore: comportava infatti una ridefinizione dei rapporti fra i Gremi (e infatti anche quello dei Falegnami pretenderà alla fine di organizzare una propria Sartiglia), sottraeva ai militari spagnoli il monopolio delle giostre equestri e "spiazzava" le altre manifestazioni che si tenevano in altri periodi nell'anno; lo stesso banchetto per il quale il canonico Dessì provvedeva a fornire i fondi si poneva in concorrenza con le analoghe manifestazioni di opulenza offerte dai nobili organizzatori delle altre giostre, con la differenza che in questo caso a tenere mensa erano dei popolani, con una evidente ridefinizione dei rapporti sociali. La ricchezza delle dinamiche messe in moto dal lascito del canonico Dessì costituiva quindi un ambiente di gioco molto interessante, che abbiamo voluto indagare.

Svolgimento del gioco

Un organizzatore si preoccupa di leggere i cenni storici e la parte introduttiva del Gioco di Comitato. Per ogni partecipante devono essere pronti: cartellino con gruppo di appartenenza tra quelli elencati e scheda con la descrizione del loro ruolo ed obiettivi.

Ogni gruppo deve scegliere il suo rappresentante il quale sarà il portavoce e rappresentante della categoria (a tal proposito alcuni gruppi hanno nomi particolari per i loro capigruppo).

Il gioco ha inizio al termine dell'introduzione ed ogni gruppo, dopo aver deciso il proprio portavoce, deve decidere la strategia da scegliere per arrivare ad una soluzione che possa soddisfare pienamente o in parte le proprie esigenze.

Ogni gruppo deve tener presente che questo gioco è un "gioco di ruolo" per cui i risultati raggiunti dalle decisioni dell'assemblea possono non essere congruenti con le soluzioni storicamente verificatesi.

Per garantire un'esperienza di gioco il più possibile varia e coinvolgente è preferibile che vi siano tre persone per gruppo per un totale di almeno ventiquattro giocatori. Il numero dei componenti non influisce sulle prestazioni di ognuno dei gruppi per cui è assolutamente possibile e consigliabile coinvolgere anche un maggior numero di giocatori.

La prima fase di decisione delle strategie dura **5 minuti**.

Al termine di questi 5 minuti l'arbitro dà 20 minuti di tempo perché ogni fazione possa esprimere le proprie intenzioni (vere o velate) in maniera da perorare la propria causa (tramite il portavoce di ognuno) e da capire eventuali alleanze per raggiungere il miglior risultato finale. In questa fase intervengono solo i portavoce.

Terminati i 20 minuti si aprono le trattative private per 30 minuti dove ogni gruppo parla con gli altri per trovare alleati, convincere o, perché no, ingannare sulle proprie posizioni le altre fazioni.

Al termine di tale tempo il Viceré convoca un'udienza generale dove prenderà una decisione definitiva. I gruppi avranno 20 minuti di tempo per poter convincere il Viceré della bontà delle proprie ragioni.

Il giocatore che si occupa di fare il Viceré dovrà prendere le seguenti decisioni:

Dichiarare valido il lascito o dare una ragione valida per dichiararlo nullo;

Prendere una decisione su come gestire la Sartiglia creando meno dissidi possibili tra le fazioni.

Per iniziare

Il brano seguente deve essere letto a voce alta prima di assegnare i ruoli ai giocatori:

Siamo a Oristano intorno alla metà del 1500. La città, come il resto della Sardegna, è posta sotto il governo spagnolo, ma i ricordi della passata indipendenza giudicale sono ancora molto vivi. Molti oristanesi ritengono i nuovi dominatori arroganti e prepotenti, mentre gli spagnoli, dal canto loro, lamentano l'ostilità mai sopita dei cittadini. Soprattutto durante il Carnevale, quando la popolazione è più agitata, questa antipatia reciproca sfocia in numerosi atti di violenza.

La zona dell'oristanese è zona di bravi cavalieri, e gli sport equestri sono molto amati. Durante l'anno più volte vengono spesso organizzate delle giostre a cavallo o dei tornei. Da anni però queste giostre sono riservate ai nobili o agli spagnoli, escludendo i cavalieri sardi.

Ora è accaduto che un anziano sacerdote, il canonico Dessì, è morto lasciando un fondo in eredità al Gremio dei Contadini (su cungiau de sa Sartiglia), con il vincolo di organizzare la Sartiglia, cioè una corsa in cui i cavalieri con lo stocco devono infilzare un anello appeso a un nastro, la domenica di carnevale: I proventi del fondo dovranno servire esclusivamente per finanziare un pranzo da offrire al termine della giostra. Questo lascito dà particolare lustro al Gremio dei Contadini che si trova quindi in posizione di particolare riconoscenza verso la Chiesa.

Il fondo in realtà destabilizza profondamente la società costituita e rende possibile alla plebe partecipare alle giostre prima appannaggio della nobiltà! Infatti anche se alle giostre che si fanno durante l'anno possono partecipare persone di ogni rango, però gli organizzatori sono obbligati da vincoli di cortesia ad offrire sontuosi banchetti ai partecipanti, e questo è possibile ovviamente solo ai nobili.

Inoltre, benché corse come la Sartiglia si effettuino in tutte le grandi occasioni durante l'anno, come investiture ecclesiastiche o nascite di nobili importanti, in questi casi ha un valore totalmente pagano e godereccio!

L'organizzazione da parte di una corporazione profondamente religiosa cambia totalmente il carattere della manifestazione.

Inoltre l'organizzazione delle giostre è sempre stata l'occasione per le famiglie nobili di incontrarsi e tessere i propri intrighi e macchinazioni. Ora che anche la plebe può farlo nulla rimarrà come prima! Da quando si è saputo del lascito la città è in totale agitazione!

Tracce di Sardegna

Un testo che si trova facilmente in libreria e che è anche uno studio profondo e informato delle giostre cavalleresche medievali è Duccio Balestracci, *La festa in armi*, Laterza, Bari 2001. Sfortunatamente in esso non si parla della Sartiglia di Oristano, ma la messe di informazioni è ampia e la lettura consente di cogliere meglio le peculiarità della corsa oristanese ma anche le somiglianze con le altre corse all'anello, quintane e giostre della penisola.

Schede giocatori

Cavalieri locali

Benché senza guerra da lungo tempo la tradizione dei cavalieri oristanesi ha radici profonde come profonda è la vostra abilità nel cavalcare. Sete stati espropriati dagli Aragonesi dell'indipendenza e sebbene non inclini ad una guerra aperta anelate a trovare un espediente per dimostrare contro di loro l'abilità mai sopita. In tale ottica la Sartiglia sarebbe una grandissima vetrina per dimostrare la vostra grande abilità e poter finalmente avere la vostra rivalse sui cavalieri che ancora chiamate "invasori".



La Sartiglia XIV secolo (1543 d.C.)

Cavalieri locali facinorosi

Benché senza guerra da lungo tempo la tradizione dei cavalieri oristanesi ha radici profonde come profonda è la vostra abilità nel cavalcare. Sete stati espropriati dagli Aragonesi dell'indipendenza e sebbene non inclini ad una guerra aperta anelate a trovare un espediente per dimostrare contro di loro l'abilità mai sopita. Molti di voi nel passato hanno approfittato dell'agitazione del Carnevale per rompere le ossa a qualche spagnolo isolato; adesso il lascito del canonico vi permetterebbe di mostrare loro di cosa siete capaci a cavallo, ma meglio sarebbe se invece della Sartiglia si facesse un torneo vero e proprio, così avreste un pretesto legale per continuare a spaccare teste spagnole.



La Sartiglia XIV secolo (1543 d.C.)

Nobili locali

La nobiltà locale è sempre stata di diritto colei che si occupa dell'addestramento e dell'equipaggiamento dei cavalieri, i "veri cavalieri" come direste voi! Il distacco fra le classi sociali nobili e popolari deve essere assolutamente mantenuto, perché questo è l'ordine naturale delle cose.

Le corse all'anello e le giostre durante l'anno sono il vostro legame con i nobili aragonesi e servono a gestire i vostri giochi di potere. Il canonico con il lascito in denaro per il Gremio dei Contadini non solo mette in pericolo il vostro monopolio, ma rischia anche di privarvi di queste occasioni di incontro e di complotto tra nobili! Se la popolazione trovasse la manifestazione del Gremio migliore delle vostre, cosa potrebbe accadere? Mai un prete oramai morto potrà minacciare lo status quo del potere nobiliare!



La Sartiglia XIV secolo (1543 d.C.)

Schede giocatori

Cavalieri aragonesi

Voi cavalieri spagnoli e aragonesi sapete di essere in una posizione di supremazia. Le giostre durante l'anno servono a dimostrarlo in maniera pacifica ma indelebile, impressionando il pubblico con la vostra abilità! Durante il carnevale, però capita che approfittando della confusione qualcuno dei locali assalti e ferisca qualcuno di voi. Avete quindi considerato l'ipotesi di aprire le vostre giostre anche ai cavalieri locali, per risolvere la questione una volta per tutte.



La Sartiglia XIV secolo (1543 d.C.)

Gremio dei contadini (Su Operaiu Majore e i contadini)

Il canonico Dessì ha dato al Gremio una grande possibilità di ascesa nello schema delle presenti corporazioni dei mestieri di Oristano! In aperto (ma pacifico) contrasto con il Gremio dei Falegnami, vi si apre loro la possibilità di partecipare alla organizzazione di una di queste delle manifestazioni equestri così amate dalla città. Grave peso sulle vostre spalle però è il lascito morale del canonico: egli infatti non amava il carattere pagano delle giostre e per tale motivo i contadini, i più fedeli tra le corporazioni, avrebbero dovuto introdurre nella manifestazione una sorta di evangelizzazione! La Sartiglia non più come festa mondana e di potere nobiliare, ma come dimostrazione di abilità di fronte a Dio! Non esiste onore più grande che rappresentare l'Altissimo...e avere un fondo monetario di grande valore...



La Sartiglia XIV secolo (1543 d.C.)

Gremio dei falegnami (Su Majorale e i Falegnami)

Siete i più in vista tra le corporazioni, coloro che collaborano all'organizzazione delle giostre per i nobili fornendo lance e attrezzature di ogni genere. Tale posizione di spicco e la considerazione fra i nobili è di grande onore per voi, e vi garantisce introiti finanziari e potere in città. Il lascito del canonico Dessì pone tutto in grandissimo pericolo! Perché denigrare le giostre? Perché ritenerle manifestazioni violente e guerresche? Siete ben coscienti dell'odio che serpeggia tra i cavalieri spagnoli che vi partecipano e i cavalieri locali esclusi, ma qualunque cambiamento può estromettervi dalla vostra posizione di supremazia tra le corporazioni! Ciò non deve succedere, a qualunque costo!



La Sartiglia XIV secolo (1543 d.C.)

Schede giocatori

Curia (Vescovo e suoi aiutanti)

La curia si trova in posizione assolutamente inaccettabile! Il canonico ha concesso beni che sarebbero dovuti andare alla Chiesa ad una corporazione di contadini! Che oltraggio! È necessario riuscire a rendere nullo il lascito per poterlo incamerare come eredità nei tesori ecclesiastici! Ma solo il Viceré può prendere la decisione di annullare il lascito, e solo per motivi estremamente seri e giustificati. Pertanto è necessario convincere il Viceré e la nobiltà dell'inefficienza, ineguaglianza, incoerenza del lascito del canonico. Perché mai una corporazione plebea dovrebbe avere un vantaggio sulle altre? Perché mai una corporazione molto religiosa dovrebbe essere partecipe di feste goliardiche e pagane? Perché mai i soldi dovevano essere dati ad altri che non alla chiesa?



La Sartiglia XIV secolo (1543 d.C.)

Viceré (e Consiglieri)

La vita di governatore è davvero particolare: il Viceré si trova tra le mani un annoso problema già prima del lascito del canonico Dessi. Le risse continue tra i cavalieri locali e gli spagnoli stavano raggiungendo vette pericolose.

Le giostre cavalleresche sono manifestazioni troppo importanti per poterle annullare, perché le casate nobiliari le usano per concordare i loro equilibri, d'altro canto sono anche la fonte principale del dissidio, poiché i nobili e gli aragonesi vantano le loro abilità, peraltro assolutamente vere, sui cavalieri locali esclusi dalle gare.

E adesso ecco il canonico Dessi che, nelle sue manovre ecclesiastiche vuole frapporre la chiesa tra il popolo e nobili ergendosi a difensore della plebe e dando ad essa un grande lascito monetario! Nel suo contrasto alle giostre come manifestazioni non religiose e violente ha deciso invece di entrare di prepotenza nella situazione cercando, tramite i soldi, di tramutarla in chissà quale altra manifestazione!

Intendiamoci: benché l'assurdità di affiancare plebe e nobiltà sia contro tutto ciò che ti è stato insegnato, da buon governante non puoi non trovarne il lato positivo: darebbe un punto di sfogo alla plebe per poter sedare in maniera non violenta i dissidi cavallereschi e gli scontri fra nazionalità.

È importante che Oristano torni in una posizione di tranquillità e di legge.

Qualora fosse necessario, puoi annullare il lascito del canonico! Sempre meglio lasciare le cose come sono piuttosto che rischiare una rivolta della nobiltà! Dall'altro lato la Sartiglia aperta alla plebe potrebbe sfogare le tensioni senza causare una rivolta sanguinosa... la scelta è ardua.



La Sartiglia XIV secolo (1543 d.C.)