

LO STORICO

Un Medioevo di fantasia per attirare il turismo

«Il revival dei giochi e delle manifestazioni storiche è strettamente legato al dopoguerra, alla necessità di riacciare i fili, dopo il conflitto mondiale e gli scontri successivi che dividevano fascisti ed antifascisti, per realizzare un'impresa unitaria come la ricostruzione. Era in sostanza il richiamo ad una società forse mai esistita, ad un Medioevo spesso fantasioso. D'altra parte, ogni epoca ha i suoi bisogni e in quella situazione (siamo negli anni Cinquanta) c'era comunque una giustificazione».

È molto chiara l'analisi di Andrea Addobbati, ricercatore del Dipartimento di storia dell'Università di Pisa, coautore del libro, "Toscana Rituale", a cura di Aurora Savelli, dedicato proprio alle manifestazioni come il Palio di Siena, la Giostra del Saracino di Arezzo o il Gioco del Ponte di Pisa. Un'analisi che cerca di rispondere anche a qualche domanda: perché il Medioevo affascina così tanto e per quale motivo c'è bisogno di queste cose, magari resuscitate in tempi recenti? E soprattutto perché prevedono troppe volte animali in situazioni di pericolo?

«Soprattutto negli anni Ottanta c'è stato indubbiamente un revival della manifestazioni storiche - prosegue Addobbati - con scopi però ben diversi da quelli precedenti, essenzialmente la possibilità di generare turismo. Per quando riguarda invece il pericolo, evidentemente per molte persone c'è qualcosa di affascinante: amano le emozioni che promettono e trasmettono questi giochi. Ricordo un carnevale che ho visto in una cittadina svizzera dove, dando fuoco a alcune pile, si mettono letteralmente in gioco le case degli abitanti. Probabilmente la nostra vita è così attenta nell'evitare i pericoli che alla fine si cerca di "provarli" andando a vedere spettacoli del genere. Insomma, si può essere d'accordo o meno, ma negli animali che rischiano c'è qualcosa che attira». (s.b.)

© RIPRODUZIONE RISERVATA

