

GIOCHI, SUONI, CANTI E SCENE DAL MEDIOEVO

Il gioco del falcone

Tornando a casa da scuola, Marco non poteva fare a meno di pensare a ciò che l'insegnante aveva detto durante la lezione di storia: «Melfi era un importante centro nel XIII secolo e venne scelta da Federico II per emanare il Liber Augustalis nel 1231». Anche se non aveva molte conoscenze storiche - lo studio non era certamente una delle sue priorità - si era lasciato coinvolgere dall'argomento. Non riusciva a comprendere come la città in cui viveva potesse aver avuto un ruolo così importante in passato, in fondo non era che un piccolo centro di provincia. Decise di saperne di più. Poteva contare su Giovanni, il suo migliore amico, da sempre appassionato di storia medievale.

Quel pomeriggio avevano deciso di incontrarsi, come facevano spesso nelle fredde giornate invernali.

All'ora stabilita Giovanni suonò alla porta.

Marco corse ad aprire e si trovò davanti l'amico che, sventolando una vecchia scatola, esclamò: «Non immagnerai mai cosa ho trovato frugando tra i vecchi libri in soffitta! È un gioco da tavolo realizzato da mio nonno durante la sua infanzia. Si chiama: Il gioco del falcone».

Felici ed incuriositi dalla novità corsero nella camera.

«Sai come si gioca?» chiese Marco.

E Giovanni con tono sicuro rispose: «So tutto nei minimi dettagli! Si potrebbe definire una versione “medievale” del gioco dell'oca. Bisogna raggiungere il centro del tabellone spostando le pedine in base al numero dato dal lancio dei dadi. È importante evitare le caselle che raffigurano il falcone in volo perché si perde un

turno, mentre il falcone a riposo consente di raddoppiare il punteggio». Poi aggiunse: «Lungo il percorso si possono conoscere notizie e curiosità sulla storia del più famoso imperatore medievale: Federico II. Si parte, infatti, dalla prima casella che riporta l'anno della sua nascita nel 1194, a Jesi, per arrivare all'ultima che raffigura la sua morte».

Marco, lo ascoltava con attenzione pensando che, finalmente, avrebbe potuto imparare divertendosi.

Diedero inizio alla sfida mentre Giovanni, lanciando per primo i dadi, raccontava che l'imperatore venne battezzato con il nome di Costantino e che, solo in un secondo momento, fu chiamato Federico per presentarsi meglio ai principi tedeschi.

La sua pedina avanzò di sette posizioni fino alla casella che ricordava l'incoronazione dell'imperatore nel 1220.

Giovanni fece soltanto due: la gara sarebbe andata avanti un bel po'!

Ancora un lancio. Le pedine si mossero veloci fino alla casella numero dieci, quando all'improvviso i due ragazzi si sentirono risucchiare in un vortice. Prima di rendersi conto di quello che stava accadendo si ritrovarono in una stradina polverosa.

Tutto era immerso in un silenzio irreali interrotto solo dal rumore di carri e di voci lontane. Spaventati cercarono di capire dove si trovassero e decisero di esplorare i dintorni. Seguendo il sentiero videro, in lontananza, un centro abitato racchiuso all'interno di una possente cinta di mura.

Facendosi largo tra la folla di mercanti, contadini e pastori arrivarono fino alla porta che consentiva l'ingresso in città. Aveva un'aria familiare e con grande stupore riconobbero la porta *Venosina*. Solo allora si accorsero di essere stati trasportati indietro nel tempo e decisero di cogliere quella straordinaria opportunità per conoscere quel mondo così diverso e capire meglio in quale epoca si trovassero.

Per passare inosservati cercarono degli abiti più adatti e, mescolandosi alla folla, si addentrarono nelle strade della città. Al piano terra delle case c'erano botteghe di vario tipo, ognuna delle quali era contrassegnata da un'insegna: una forbice per il sarto, un ferro di cavallo per il maniscalco ... Marco e Giovanni osservavano con curiosità tutto ciò che la città offriva di curioso. Le grida dei venditori ambulanti, il rumore degli attrezzi degli artigiani, lo scalpito degli zoccoli dei cavalli contribuirono, quasi come una musica, a rilassare i loro animi. Camminando arrivarono nella piazza

della Cattedrale.

Giovanni si accorse subito di quanto la Basilica e l'adiacente Episcopio fossero diversi da come li avevano sempre conosciuti. In particolare, la facciata della Cattedrale presentava gli stessi motivi geometrici del campanile realizzati con l'utilizzo di pietra lavica e pietra bianca.

Poco lontano alcuni ragazzi giocavano con una trottola di legno, mentre un menestrello attirava l'attenzione dei passanti annunciando al suono della viella:

«Di Federico voglio narrare la storia

perché resti nella vostra memoria.

Alla sua corte esperti ha ospitato essendo lui stesso poeta e scienziato;

Gerusalemme ha conquistato e dalla crociata vittorioso è tornato.

Il nostro castello ha rimodernato e per diletto falconi ha addestrato.

Il suo corteo sarà presto alle porte venite gente e riuniamoci a corte».

Ascoltando le sue parole, Giovanni comprese che si trovavano a vivere durante l'età federiciana e confidò a Marco che sarebbe stato fantastico se fossero riusciti ad incontrare l'imperatore che, ricordava bene, spesso soggiornava a Melfi.

Lungo le strade la gente era in fermento. Tutti si davano un gran da fare per festeggiare il corteo imperiale che proprio in quel momento faceva il suo ingresso dalla porta Troiana, di ritorno da una battuta di caccia nei boschi limitrofi.

Facendosi largo tra la folla, Marco e Giovanni videro sfilare il corteo. Preceduta dal suono delle trombe e dei tamburi si muoveva una folta schiera di personaggi d'alto rango provenienti da paesi lontani e accomunati dalla stessa passione per la caccia con il falcone. I rapaci, nei loro cappucci neri di cuoio, restavano immobili sui guanti dei falconieri, fino a quando quest'ultimi, con un rapido movimento, facevano loro spiccare il volo.

Dalla folla si levò allora un coro di sorpresa, mentre i ragazzi applaudivano, esaltati nel vedere i falchi volare con le ali spiegate sulle loro teste e atterrare al richiamo dei falconieri.

Poco distante l'imperatore in persona avanzava sul suo cavallo. Era un bell'uomo, ben proporzionato anche se non molto alto. I capelli rossi degli Hohenstaufen

facevano risaltare i suoi occhi verdi e il suo incedere mostrava regalità e imponenza.

Da alcuni viandanti appresero che proprio quel giorno, per festeggiare il ritorno del sovrano, in città era stato organizzato un torneo.

Si prevedeva una giostra, una competizione fra cavalieri, con l'intento di disarcionare l'avversario dal suo destriero con delle lunghe lance. I due ragazzi pensarono di proseguire il loro cammino in direzione del castello dove avrebbero potuto avere maggiori informazioni in merito e, magari, assistere alla sfida.

Il sole non era ancora tramontato. Da ponente giungevano gli ultimi bagliori che illuminavano le torri più alte del castello.

Nel cortile principale si erano radunate molte persone per assistere al torneo. Un araldo annunciò l'ingresso degli sfidanti che cominciarono a sfilare dinanzi all'imperatore ostentando la ricchezza del loro abbigliamento.

Uno squillo di tromba e la competizione ebbe inizio sotto lo sguardo ammirato dei due ragazzi. I cavalieri partirono galoppando l'uno contro l'altro senza scontrarsi, ma cercando di disarcionare l'avversario. Incitati dalla folla i contendenti ripartirono spronando i cavalli; il cavaliere bianco, questa volta, non riuscì a prevedere la mossa dell'abile avversario che, con un solo colpo, lo fece cadere a terra. Un altro squillo di tromba annunciò che la sfida era terminata.

Improvvisamente Giovanni ebbe un attimo di sbandamento, poi esclamò a gran voce: «Mi sbaglierò, ma ho l'impressione di vivere tutte le tappe previste dal gioco! Forse, se continuiamo a "giocare" potremmo far ritorno a casa!».

«Dimentichi» lo corresse Marco «che se anche le cose stessero come dici, dovremmo trovare dei dadi e riuscire ad arrivare all'ultima casella. E, come se non bastasse, l'imperatore che abbiamo visto prima non mi sembrava affatto un moribondo!».

Turbati, proseguirono il cammino in silenzio fino a quando, con il sopraggiungere della sera, stanchi e affamati, decisero di cercare una taverna per trovare ristoro. Si imbattono in alcuni mercanti che si offrirono di accompagnarli alla taverna del Falcone che si trovava poco distante.

Al suo interno gli avventori ridevano, cantavano e bevevano.

Marco e Giovanni si avvicinarono all'oste che stava riempiendo dei boccali con vino rosso per chiedere ospitalità, dal momento che non avevano denaro. L'oste propose loro di tentare la sorte al gioco dei dadi: se avessero vinto avrebbero avuto ciò che

chiedevano; in caso contrario, avrebbero dovuto rivolgersi altrove. I due ragazzi si intesero al volo: erano capitati nel posto giusto.

Facendo loro segno di seguirlo, li condusse in una stanza retrostante dove imbandì un tavolo con del formaggio, della carne e del pane. Subito dopo disse: «Potrete mangiare e dormire qui solo se riuscirete con un solo lancio di dadi a fare dieci!».

Non era strano che il numero scelto fosse lo stesso che li aveva trasportati indietro nel tempo? Era questo l'interrogativo che affollava la mente dei ragazzi, ma nessuno aveva il coraggio di renderlo noto.

I ragazzi accettarono la sfida. I dadi rotarono vorticosamente sul tavolo, urtarono contro i piatti e poi si fermarono di colpo. «Dieci!» urlò Marco felice. Si abbracciarono forte, chiusero gli occhi sicuri di far ritorno a casa, ma non accadde nulla.

«Siete stati fortunati, di solito non perdo un colpo!» disse l'oste, invitandoli a sedere. Quella voce li riportò alla realtà. Delusi, si sedettero e iniziarono a mangiare. Alla fine del pasto erano molto stanchi e allora l'oste li condusse nella loro camera.

Cercarono di addormentarsi, ma la paura li teneva svegli. Marco cominciò a disperarsi, aveva nostalgia di casa. Giovanni cercò di consolarlo: «Non dobbiamo perderci d'animo! Ho rubato di nascosto i dadi. Domani proveremo a giocare ancora». Così, finalmente, scivolarono in un sonno profondo.

La mattina vennero svegliati dai rintocchi delle campane che ricordavano a tutti che era l'ora del mattutino. I ragazzi si alzarono in fretta, ringraziarono dell'ospitalità e corsero in strada.

Si erano ricordati che la casella contrassegnata dal numero venti ritraeva ancora l'imperatore in trono. Pensarono che la chiave del mistero fosse racchiusa nella figura del sovrano e decisero di tornare al castello. Il vociare della gente lungo le strade si faceva sempre più intenso. Sembrava che qualcosa di terribile fosse accaduto. Era arrivato un messo imperiale per annunciare l'improvvisa morte di Federico II a Fiorentino in Capitanata.

Lungo il tragitto si fermarono ad attingere l'acqua da un pozzo. Una donna all'interno di una casupola li vide, li invitò ad entrare. Marco e Giovanni si guardarono intorno: sul focolare ribolliva una brodaglia verde, alle pareti erano agganciati fasci di erbe fresche e secche. «Vi aspettavo» e continuò recitando una

strana formula della quale compresero soltanto il finale: «Quando di Federico arriverà il successore ogni storia passata e presente tornerà al suo albore!».

Ebbero allora la conferma di quanto avevano pensato: erano diventate le pedine del gioco! Per tornare alla loro epoca era necessario un ultimo lancio di dadi. Andarono via di corsa e poco più avanti, al riparo da occhi indiscreti, presero i dadi e fecero un nuovo tiro.

Un lampo attraversò il cielo facendo trasalire i due ragazzi.

Una voce continuava a ripetere con insistenza «Marco, Marco vai ad aprire la porta».

Il ragazzo trasalì; era nella sua stanza, sdraiato sul letto. Aveva solo sognato.