

Il torneo di Ashby

da *Ivanhoe*

Tornei, giochi equestri, giostre, quintane, gualdane, corse all'anello: attraverso questi svaghi la classe dei cavalieri nel Medioevo si preparava alla guerra e cercava di distanziarsi dalle altre classi sociali. In questi casi non possiamo parlare espressamente di sport, eppure si trattava di attività diffusamente praticate, che seguivano regole ferree e cui assisteva con entusiasmo la gran parte della popolazione.

Walter Scott, che viene considerato l'inventore del romanzo storico, ci presenta una fedele ricostruzione di uno di questi momenti. Protagonista del torneo e del romanzo è Ivanhoe. Egli è stato cacciato dal padre, Sir Cedric di Rotherwood, a causa del suo amore per Lady Rowena, che Cedric intende dare in sposa ad Athelstane, un nobile sassone di stirpe reale. Perciò si presenta al torneo come il Cavaliere Diseredato, per non farsi riconoscere.

Il mattino spuntò luminoso e terso, e prima che il sole fosse alto sull'orizzonte, **gli spettatori più indolenti o più impazienti fecero la loro comparsa nella radura dirigendosi verso il campo come a un raduno, per assicurarsi dei buoni posti da cui seguire la continuazione dell'atteso torneo.**

5 Poco dopo comparvero sul campo i marescialli e i loro aiutanti insieme agli araldi, per prendere i nomi dei cavalieri che intendevano partecipare alla giostra e del gruppo a cui avevano deciso di associarsi. Secondo le formalità di rito, il Cavaliere Diseredato¹ avrebbe capeggiato una fazione, mentre Brian de Bois-Guilbert², giudicato secondo il giorno precedente, fu messo a capo dell'altra.

10 Sebbene il torneo collettivo in cui tutti i cavalieri combattevano insieme fosse più pericoloso dei combattimenti individuali, era tuttavia più seguito e praticato dalla cavalleria di quel tempo. Molti cavalieri che non avevano sufficiente fiducia nelle loro capacità per sfidare un avversario di grande fama, desideravano tuttavia mostrare il loro valore in uno scontro collettivo nel quale potevano

15 incontrarsi con altri su un piede di parità. Raggiunto il numero di cinquanta, i marescialli annunciarono che non se ne potevano ammettere altri. Poco dopo un grande squillo di trombe annunciò l'arrivo del principe Giovanni e dei suoi cortigiani. Più o meno nello stesso momento arrivò Cedric il sassone con Lady Rowena³, ma senza Athelstane⁴. Il nobile signore sassone aveva indossato sulla

20 sua forte e alta persona l'armatura e aveva preso posto tra i combattenti. Con grande sorpresa di Cedric aveva deciso di schierarsi nella fazione del cavaliere Templare. Per ingraziarsi Lady Rowena e poiché considerava la loro unione un fatto già definitivamente stabilito dopo l'assenso di Cedric e degli altri suoi amici, il coraggioso ma indolente signore di Coningsburgh⁵ aveva quindi visto

25 con mal celato dispetto il vincitore del giorno precedente scegliere Rowena per quell'onore che era suo privilegio conferire. Per questo aveva deciso non solo di privare il Cavaliere Diseredato del suo potente aiuto, ma, se si fosse presentata l'occasione, di fargli sentire il peso della sua ascia di guerra.

Il torneo è innanzitutto uno spettacolo che richiama folle di ogni estrazione sociale. Per le classi povere è un divertimento, per i cavalieri un'occasione per guadagnare gloria e fama.

1. Cavaliere Diseredato: è il vincitore della prima giornata del torneo; sotto a sua armatura si nasconde Ivanhoe.

2. Brian de Bois-Guilbert: è un cavaliere templare; famoso per il valore ottenuto in Terrasanta e secondo solo a re Riccardo e ad Ivanhoe, non è tuttavia particolarmente fedele alle regole del suo ordine.

3. Lady Rowena: la pupilla di Cedric, di lei è innamorato Ivanhoe.

4. Athelstane: è un nobile sassone cui Cedric ha promesso la mano di Lady Rowena.

5. Coningsburgh: si tratta di Athelstane.

Walter Scott



Walter Scott (Edimburgo 1771) fu **scrittore, poeta e romanziere scozzese**. Appartenente a una nobile famiglia, fu indirizzato dal padre, noto avvocato, agli studi legali, per poi dedicarsi alla carriera forense e, contemporaneamente, all'attività letteraria. La **passione per gli studi storici e mitologici della tradizione** (pubblicò una raccolta di *Canti giullareschi della frontiera scozzese*, 1802-1803), oltre che per la lingua tedesca, gli consentì di tradurre opere del **romanticismo tedesco**, come le ballate di Bürger e di Goethe, e di comporre il poemetto narrativo *Il lamento dell'ultimo menestrello* (1805).

Nel 1814 Scott pubblicò *Waverley*, considerato il **primo romanzo storico**, che gli diede fama e successo e con cui inaugurò la serie di romanzi d'ambiente scozzese.

Il gusto romantico e l'**influsso del romanzo gotico**, genere in voga in quegli anni, caratterizzano anche il celebre *Ivanhoe*, del 1820, ambientato all'epoca del conflitto normanno-sassone nell'Inghilterra medievale di Riccardo Cuor di Leone. Proseguendo sulla strada del romanzo storico di varia ambientazione, Scott pubblicò sempre nel 1820 *Il monastero* e *L'abate* ambientati nella Scozia di Maria Stuarda, *Kenilworth* (1821) nell'Inghilterra di Elisabetta I e *Quentin Durward* nella Francia di Luigi XI (1821).

Negli ultimi anni, la sua produzione si volse alla rappresentazione della **vita degli umili** con le *Cronache della Canongate* (1827-28). Lo scrittore morì il 21 settembre del 1832.

Non appena il principe Giovanni vide che la regina del giorno era arrivata sul campo, le cavalcò incontro, si tolse il berretto e, scendendo da cavallo, la aiutò a smontare di sella, quindi accompagnò Rowena al posto d'onore situato di fronte al suo.

Non appena Rowena fu seduta, **gli araldi ordinarono il silenzio per ripetere le regole del torneo**. Queste erano state calcolate in modo da ridurre in parte i pericoli del combattimento, precauzione tanto più necessaria in quanto lo scontro si sarebbe svolto con spade affilate e lance appuntite. Ai campioni era proibito di usare la spada di punta e si dovevano limitare a menare colpi. Fu annunciato che potevano usare la mazza o l'ascia di guerra a piacere, ma il pugnale era un'arma proibita. Un cavaliere disarcionato poteva riprendere il combattimento a piedi con qualsiasi altro della fazione avversaria che si trovasse nelle stesse condizioni, ma i cavalieri a cavallo, in questo caso, non dovevano attaccarlo. Quando un cavaliere riusciva a spingere l'avversario ai confini del campo fino a fargli toccare la palizzata col corpo o con le armi, questi era obbligato a dichiararsi vinto e la sua armatura e il suo cavallo passavano a disposizione del vincitore. A un cavaliere che fosse stato così sopraffatto non era più concesso di prendere parte alla lotta. Se un combattente veniva buttato a terra e non era in grado di rialzarsi, il suo scudiero o paggio poteva entrare nel campo e portar fuori dalla mischia il padrone, ma in tal caso il cavaliere era considerato vinto e le sue armi e il suo cavallo erano dichiarati confiscati. Il combattimento doveva aver termine non appena il principe Giovanni avesse abbassato il bastone di comando, questa precauzione veniva di solito presa per evitare l'inutile spargimento di sangue causato dal protrarsi di uno sport tanto violento. Il cavaliere che avesse infranto le regole del torneo o comunque trasgredito quelle dell'onore cavalleresco poteva essere privato delle armi ed essere messo, con lo scudo rovesciato, a cavalcioni della palizzata ed esposto al pubblico disprezzo come punizione per un comportamento indegno di un cavaliere. Fatto questo annuncio, gli araldi ritornarono ai loro posti. I cavalieri, entrando in un lungo corteo dai due lati del campo si disposero in doppia fila, gli uni esattamente di fronte agli altri, con il capo di ciascuna fazione al centro della prima fila; questi tuttavia andarono a occupare i loro posti solo dopo aver sistemato con cura le file del proprio gruppo

Tornei e giostre di cavalieri nel medioevo dovevano seguire un protocollo con regole ben precise: erano previste sanzioni anche severe per i trasgressori.

e aver controllato la posizione di ciascuno. Era una scena stupenda e al tempo stesso inquietante vedere tanti valorosi cavalieri a cavallo di ottimi destrieri e splendidamente armati, pronti ad affrontare uno scontro così formidabile, seduti sulle loro selle come tanti pilastri di ferro, in attesa del segnale d'inizio con lo stesso ardore dei loro generosi cavalli che, nitrendo e scalpitando, davano segni d'impazienza. Quando i marescialli si ritirarono dal campo, William de Wyvil con voce tonante pronunciò le parole del segnale: – Laissez aller!⁶

Le trombe squillarono, le lance dei campioni furono immediatamente abbassate e messe in resta, gli sproni furono conficcati nei fianchi dei cavalli, e le due prime file di ciascun gruppo si slanciarono l'una contro l'altra a gran galoppo scontrandosi a metà campo con un urto il cui frastuono fu sentito a un miglio di distanza. La fila successiva delle due fazioni avanzò a passo più lento per aiutare i cavalieri che erano stati sopraffatti e per approfittare del successo dei vincitori. Non fu possibile vedere immediatamente i risultati dello scontro poiché la polvere sollevata dal calpestio di tanti cavalli aveva offuscato l'aria; ci volle un minuto perché gli ansiosi spettatori potessero vederne l'esito. Quando il campo divenne visibile, metà dei cavalieri di ciascun gruppo erano a terra disarcionati: alcuni dall'abilità della lancia del loro avversario, altri dalla mole e dalla potenza dell'antagonista che aveva gettato a terra cavallo e cavaliere; alcuni giacevano sul terreno come se non dovessero rialzarsi mai più, altri si erano rimessi in piedi e affrontavano avversari nelle stesse condizioni, altri ancora, da entrambe le parti, erano feriti in modo tale da non poter proseguire il combattimento e cercavano di fermare il sangue con le sciarpe e di uscire dalla mischia. I cavalieri ancora a cavallo le cui lance si erano quasi tutte spezzate nella violenza dello scontro, si battevano da presso con le spade, lanciando grida di guerra e scambiandosi colpi, come se l'onore e la vita dipendessero dall'esito del combattimento. La mischia aumentò ulteriormente con l'arrivo della seconda fila di ciascun gruppo che, agendo da riserva, si era precipitata in aiuto dei compagni. I seguaci di Brian de Bois-Guilbert gridavano: «Ah, Beau-séant! Beau-séant!»⁷ Per il Tempio! Per il Tempio!». La fazione avversa gridava in risposta: «Desdichado! Desdichado!»⁸, grido di guerra che avevano preso dal motto sullo scudo del loro condottiero.

I campioni si andavano così scontrando con estrema violenza e con alterne fortune, e la marea della battaglia sembrava spostarsi ora verso il lato meridionale ora verso quello settentrionale del campo, a seconda che prevalesse l'una o l'altra fazione. Frattanto il fragore dei colpi e le grida dei combattenti si confondevano paurosamente con gli squilli delle trombe e soffocavano i lamenti di coloro che erano caduti andando a rotolare senza protezione alcuna sotto le zampe dei cavalli. Le splendide armature dei combattenti erano ormai sporche di polvere e di sangue e cedevano sotto i colpi di spada e di ascia. I vivaci piumaggi, strappati dai cimieri, volavano nell'aria come fiocchi di neve. Tutto ciò che era bello ed elegante nell'abbigliamento marziale era scomparso, e quello che ora si vedeva non ispirava altro che terrore o compassione. Eppure tanta è la forza dell'abitudine che non solo gli spettatori più grossolani che sono naturalmente attratti dagli spettacoli orripilanti, ma anche le dame di rango che affollavano le tribune seguivano il combattimento con eccitato interesse e senza desiderio alcuno di distogliere lo sguardo da uno scenario così terribile. Le dame incoraggiavano i combattenti non solo battendo le mani e agitando veli e fazzoletti, ma anche esclamando: «Ottima lancia! Buona spada!», allorché qualche buon colpo veniva portato a segno sotto i loro occhi. Gli uomini manifestavano il loro interesse con forti acclamazioni a ogni mutamento della sorte, e gli occhi di tutti erano

Osserva il comportamento del pubblico: allora come oggi, negli stadi moderni, partecipa alla sfida in campo inneggiando ora all'uno ora all'altro dei contendenti, affascinato anche dalla violenza con cui si affrontano.

6. Laissez aller!: letteralmente "lasciate andare!", può essere inteso come "partite!", "cominciate!": è il segnale d'inizio del torneo.

7. Beau-séant: nome dello stendardo e grido di battaglia dei Templari. Il significato dovrebbe essere "di bell'aspetto", "avvenente".

8. Desdichado: Diseredato, ma anche sventurato.

così polarizzati sul campo che gli spettatori sembravano essi stessi dare e ricevere i colpi che con tanta abbondanza venivano inferti. E durante ogni pausa si sentiva la voce degli araldi che esclamavano: «Combattete, valorosi cavalieri! L'uomo muore, ma la gloria vive! Combattete! Meglio la morte che la sconfitta! Combattete, valorosi cavalieri! Occhi luminosi osservano le vostre gesta!». I capi delle due fazioni nel folto della mischia, incoraggiavano i compagni con la voce e con l'esempio. Entrambi davano grandi prove di coraggio, e né Bois-Guilbert né il Cavaliere Diseredato avevano trovato nelle file avversarie un campione che potesse essere loro pari. Ripetutamente avevano cercato di affrontarsi, spinti da reciproco astio e consapevoli che la caduta dell'altro poteva essere decisiva per la vittoria. Ma la folla e la confusione erano tali che durante la prima parte del combattimento i loro sforzi per incontrarsi erano stati vani. Ma quando il campo cominciò a spopolarsi il Templare e il Cavaliere Diseredato si trovarono alla fine di fronte con tutta la furia che un astio mortale unito a una rivalità d'onore può suscitare. Tale era l'abilità di ciascuno nel parare e nel colpire che gli spettatori proruppero in un grido involontario e unanime che esprimeva la loro gioia e la loro ammirazione. Ma in quel momento la fazione del Cavaliere Diseredato stava avendo la peggio; il braccio gigantesco di Front-de-Boeuf da un lato e la forza poderosa di Athelstane dall'altro abbattevano e disperdevano coloro che li affrontavano direttamente. Quasi nello stesso momento parve che entrambi, trovandosi liberi da avversari, decidessero che la cosa migliore per dare un vantaggio decisivo al loro gruppo fosse aiutare il Templare nello scontro con il rivale. Perciò, voltati i cavalli nello stesso istante, il normanno spronò da una parte contro il Cavaliere Diseredato e il sassone dall'altra. Sarebbe stato assolutamente impossibile per il Cavaliere Diseredato sostenere un attacco così impari e inaspettato se non fosse stato messo in guardia dal grido unanime degli spettatori che non potevano non prendere a cuore un campione esposto a tale svantaggio. «Attento! Attento! Cavaliere Diseredato!», gridavano tutti, tanto che questi si accorse del pericolo e, dopo aver rifilato un duro colpo al Templare, fece indietreggiare il cavallo in modo da evitare la carica di Athelstane e di Front-de-Boeuf. I due cavalieri, visto il loro tentativo così vanificato si unirono al Templare e tutti e tre si prepararono ad abbattere il Cavaliere Diseredato. Nulla avrebbe potuto salvarlo, salvo la forza straordinaria e la mobilità del nobile destriero che aveva vinto il giorno precedente. La sua bravura di cavaliere e la destrezza del nobile animale che montava consentirono al Cavaliere Diseredato di tenere a bada i tre avversari per alcuni minuti, girandosi e roteando con l'agilità di un falcone in volo, tenendo il più possibile separati i nemici, attaccando ora l'uno ora l'altro e menando fendenti con la spada senza rimanere ad attendere quelli a lui diretti. Ma benché il campo risuonasse degli applausi alla sua bravura era evidente che alla fine sarebbe stato sopraffatto, e i nobili che attorniavano il principe Giovanni lo implorarono tutti di abbassare il bastone e di salvare un cavaliere così coraggioso dalla sventura di essere sconfitto dal numero. «No, per la luce del cielo!», rispose il principe; «questo giovanotto, che nasconde il suo nome e disprezza le nostre offerte d'ospitalità, ha già guadagnato un premio e può ben lasciare il turno agli altri». Ma mentre così parlava, un avvenimento inatteso cambiò le sorti della giornata. C'era nelle file del Cavaliere Diseredato un guerriero in armatura nera, in sella a un cavallo nero di grossa corporatura, alto, forte e potente nell'aspetto quanto il cavaliere che lo montava. Questi, che non aveva alcuna insegna sullo scudo, aveva fino a quel momento mostrato scarso interesse per l'esito del combattimento e aveva respinto con apparente facilità gli avversari che l'avevano attaccato, senza tuttavia sfruttare il suo vantaggio e senza assalire nessuno. In poche parole, aveva fino allora recitato la parte dello spettatore piuttosto che quella di partecipante al torneo, fatto che gli aveva procurato da parte del pubblico il nome di Le Noir Fainéant, Il Nero Fannullone. Improvvisamente, allorché vide il capo della sua fazione tanto duramente attaccato, questo cavaliere sembrò liberarsi dell'apatia e, dando di sprone al cavallo

che era ancora fresco, si precipitò in suo aiuto come un fulmine, gridando con voce che sembrava uno squillo di tromba: « Desdichado, alla riscossa! ». Appena in tempo, poiché, mentre il Cavaliere Diseredato incalzava il Templare, Front-de-Boeuf gli si era avvicinato con la spada alzata. Ma prima che questa scendesse, il Cavaliere Nero gli assestò un colpo in testa che scivolando sul lucido elmo, si abbatté con violenza sul frontale del cavallo, e Front-de-Boeuf rotolò a terra insieme al destriero, entrambi tramortiti dalla violenza dell'urto. Poi Le Noir Fainéant girò il cavallo verso Athelstane di Coningsburgh, e, siccome gli si era spezzata la spada nell'incontro con Front-de-Boeuf, strappò di mano al massiccio sassone l'ascia di guerra e, da combattente esperto nell'uso di quest'arma, gli diede un tal colpo sul cimiero che anche Athelstane rimase a terra privo di sensi. Compiuta questa duplice impresa, per la quale fu molto applaudito proprio perché del tutto inaspettata da parte sua, il cavaliere sembrò riprendere lo stato d'indolenza precedente e se ne ritornò lentamente verso il lato settentrionale della lizza lasciando il suo capo ad affrontare come meglio poteva Brian de Bois-Guilbert. Ma la cosa non era più così difficile come prima. Il cavallo del Templare aveva perso molto sangue e cedette alla carica del Cavaliere Diseredato. Brian de Bois-Guilbert ostacolato dalle staffe da cui non riusciva a liberare il piede, rotolò sul campo. Il suo avversario saltò a terra, levò la spada fatale sopra la sua testa e gli ordinò di arrendersi. Allora il principe Giovanni, impietosito dalla situazione critica del Templare più di quanto lo fosse stato di fronte a quella del suo rivale, lo salvò dall'umiliazione di dichiararsi vinto abbassando il bastone e mettendo fine allo scontro. Il memorabile torneo di Ashby-de-la-Zouche fu uno dei più coraggiosi combattimenti dell'epoca. Infatti, anche se furono solo quattro i cavalieri che morirono sul campo, compreso uno che fu soffocato dal calore dell'armatura, più di trenta furono gravemente feriti, di cui quattro o cinque non guarirono più. Parecchi furono coloro che rimasero invalidi per tutta la vita, e quelli che se la cavarono un po' meglio portarono con sé nella tomba i segni della battaglia. Ecco perché quel torneo viene sempre ricordato nelle antiche cronache come il Nobile e Glorioso Passo d'Armi di Ashby. Era ora compito del principe Giovanni nominare il miglior cavaliere della giornata, ed egli decise, contro il parere di tutti, che l'onore toccava al cavaliere che la voce popolare aveva soprannominato Le Noir Fainéant. Fu fatto notare al principe, criticando la sua decisione, che la vittoria era stata conseguita in realtà dal Cavaliere Diseredato che nel corso della giornata aveva abbattuto da solo sei campioni e che aveva poi disarcionato e fatto cadere a terra il capo della fazione avversaria. Ma il principe Giovanni rimase del suo parere. Tuttavia, con sorpresa di tutti i presenti, non si riuscì a trovare il cavaliere prescelto da nessuna parte. Aveva lasciato il campo immediatamente dopo la fine del torneo con lo stesso passo lento e gli stessi modi svogliati e indifferenti che gli avevano procurato l'epiteto di Fannullone Nero. Dopo che l'ebbero chiamato due volte con squilli di tromba e proclami degli araldi, fu necessario nominare un altro per ricevere gli onori che a lui erano stati destinati. Il principe Giovanni non aveva ormai altri pretesti per opporsi alla nomina del Cavaliere Diseredato che fu quindi eletto campione della giornata. Attraverso il campo reso scivoloso dal sangue e ingombro di armature rotte e dei corpi di cavalli uccisi o feriti, i marescialli condussero di nuovo il vincitore ai piedi del trono del principe Giovanni. «Cavaliere Diseredato», disse questi, «poiché solo con questo nome volete essere conosciuto, vi conferiamo per la seconda volta gli onori di questo torneo e vi annunciamo il diritto di richiedere e di ricevere dalle mani della regina dell'amore e della bellezza la corona che il vostro valore vi ha giustamente meritato». Il cavaliere si inchinò profondamente e con eleganza, ma non rispose nulla. Mentre le trombe squillavano, mentre gli araldi si sfiatavano a tributare onore ai valorosi e gloria al vincitore, mentre le dame agitavano i fazzoletti di seta e i veli ricamati, e mentre tutti i presenti si univano in rumorose grida di esultanza, i marescialli condussero il Cavaliere Diseredato attraverso il campo fino ai piedi del trono d'onore

L'osservazione circa il numero di morti durante lo svolgimento del torneo è decisamente drammatica, eppure compare quasi incidentalmente. Perché secondo te?

occupato da Lady Rowena, ma poiché barcollava fu necessario sostenerlo. Il campione fu fatto inginocchiare sul gradino più basso. Rowena, scendendo dal trono con passo aggraziato e fiero, stava per mettere la corona che aveva in mano
225 sull'elmo del campione quando i marescialli esclamarono: «Così non va... dev'essere a capo scoperto». Il cavaliere mormorò debolmente qualche parola che andò perduta nella cavità dell'elmo, ma che sembrava esprimere il desiderio che non gli fosse tolto. I marescialli, non si sa se per amore del cerimoniale o per
230 curiosità, non fecero caso alla sua riluttanza e gli tolsero l'elmo tagliando i lacci del casco e aprendo le fibbie della gorgiera. Quando l'elmo fu tolto, si videro i bei lineamenti, abbronzati dal sole, di un giovane uomo di circa venticinque anni in mezzo a una profusione di corti capelli biondi. Il volto era pallido come quello di un morto e segnato da una o due macchie di sangue. Rowena, non appena
235 lo vide, gettò un debole grido, ma immediatamente, facendo appello alla sua forza di carattere e imponendosi di continuare mentre tremava tutta per la violenza dell'improvvisa emozione, pose sulla testa china del vincitore la splendida corona premio della giornata, e con voce chiara e distinta pronunciò queste parole: «Io vi conferisco questa corona, signor cavaliere, come ricompensa al valore
240 destinata al vincitore della giornata». A questo punto si fermò e poi con tono fermo aggiunse: «È mai corona cavalleresca potrebbe essere messa su fronte più degna!». Il cavaliere abbassò il capo e baciò la mano della bella sovrana che aveva premiato il suo valore e poi, piegandosi ancora più in avanti, crollò ai suoi piedi. La costernazione fu generale. Cedric, ammutolito dall'improvvisa apparizione del figlio che aveva bandito, si lanciò verso di lui come se volesse separarlo da Rowena. Ma ciò era già stato fatto dai marescialli di campo, i quali, intuendo la causa dello svenimento, si erano affrettati a togliergli l'armatura e avevano scoperto che la punta di una lancia era penetrata nel pettorale della corazza e aveva ferito a un fianco **Ivanhoe**.

da W. Scott, *Ivanhoe*, trad. U. Dettore, Rizzoli, Milano, 1988

Osserva la tecnica narrativa di Scott: fino all'ultimo cerca di tenere nascosta al lettore l'identità del Cavaliere Diseredato: il nome *Ivanhoe* compare solo alla fine del capitolo.

A ANALISI DEL TESTO

Storia e romanzo

I **tornei** nell'età medievale erano una grande occasione di divertimento per gli spettatori di ogni classe sociale che, proprio come oggi, eleggevano un loro beniamino e lo incitavano durante gli scontri. I tornei per i cavalieri, soprattutto per i figli cadetti, cioè nati dopo il primogenito, che non potevano ereditare feudi o proprietà dal padre, costituivano anche la possibilità di mettere in mostra le proprie qualità, per accasarsi e magari per conquistare il riscatto delle armature e del cavallo degli sfidanti che venivano sconfitti. Erano, insomma, **un'occasione di guadagno**. In verità, anche se in questi eventi certi colpi pericolosi erano proibiti, le lance consentite erano spuntate e le spade senza filo tagliente, non erano infrequenti episodi di colpi mortali, tanto che più volte la Chiesa dovette intervenire per impedire lo svolgimento dei tornei.

Walter Scott, nel suo romanzo storico, ci descrive il torneo di Ashby cercando di far rivivere l'ambiente, l'atmosfera, i colori e i suoni di quegli avvenimenti. Non si limita dunque a seguire l'andamento delle vicende dei suoi personaggi. Infatti, una condizione imprescindibile del romanzo storico è la **ricostruzione di una determinata epoca e di un determinato ambiente sia il più possibile fedele, prodotta su basi documentarie**. Tutto è realistico: le trombe che squillano; le regole proclamate a gran voce dagli araldi; il segnale d'inizio del torneo *Laissez aller!*; le lance dei campioni che si abbassano e vengono messe in resta; *gli sproni conficcati nei fianchi dei cavalli*; le lance che si spezzano facilmente – erano costruite infatti in leggero legno di frassino –. Persino il fatto che durante un torneo un cavaliere muoia *soffocato dal calore dell'armatura*: poteva accadere, se si pensa al peso esagerato dell'armatura.

Accanto ai **personaggi di fantasia**, come Ivanhoe, agiscono nella vicenda **personaggi storici**, come il principe Giovanni, fratello di re Riccardo d'Inghilterra, che alla fine del torneo scopriamo essere il misterioso Cavaliere Nero. I fatti si collocano in un **preciso momento storico**: le vicende narrate nel romanzo si svolgono nell'anno 1194, verso la fine del regno di re Riccardo, nelle settimane in cui il re si libera, dopo aver pagato un forte riscatto, dalla prigionia impostagli da Enrico IV, al termine della terza Crociata. Inoltre, sullo sfondo della vicenda sentimentale tra Ivanhoe e Lady Rowena, troviamo i contrasti tra Sassoni e Normanni. Alla fine del romanzo, Riccardo stabilirà il suo potere sui Normanni ribelli e otterrà la sottomissione dei Sassoni: fondendo i due popoli, Riccardo darà inizio alla nuova realtà nazionale inglese.

Se, dunque, per i tornei medievali non si può parlare espressamente di sport, si può dire tuttavia che essi costituivano un grande spettacolo e l'atmosfera e l'attesa che creavano era molto simile a quella che caratterizza le nostre competizioni sportive: il pubblico partecipava numeroso, sulle tribune sedevano i vassalli e le dame e tutti gli altri nel prato, ai margini della lizza dove si svolgeva il torneo. **L'entusiasmo**, come si legge nel brano, **era lo stesso di oggi**: cori, grida, *sventolio di fazzoletti*, gli araldi che incitano e il fascino suggestivo della violenza che non risparmia nemmeno le dame, visto che non avevano *desiderio alcuno di distogliere lo sguardo da uno scenario così terribile*.

A TTIVAZIONI DIDATTICHE

Comprendere

- 1 Chi sono i capi delle due formazioni di cavalieri che si affrontano?
- 2 Perché molti cavalieri preferiscono lo scontro collettivo a un duello individuale?
- 3 Nel regolamento del torneo, quali precauzioni sono previste per ridurre la pericolosità degli scontri?
- 4 Quali sanzioni sono stabilite per il cavaliere che infranga le regole del torneo?
- 5 Perché Ivanhoe è costretto a presentarsi al torneo senza farsi riconoscere?
- 6 Perché il cavaliere misterioso viene chiamato *Il Nero Fannullone*?
- 7 Alla fine, chi decide le sorti del torneo?
- 8 Perché il principe Giovanni non riesce a incoronare vincitore della seconda giornata del torneo il Cavaliere Nero?
- 9 Qual è il premio per il vincitore?

Analizzare

- 10 Come descriveresti il comportamento del pubblico durante l'esibizione dei cavalieri? Che cosa ammirano di più dei loro beniamini?
- 11 Considera attentamente il comportamento dei personaggi: i cavalieri in campo, negli scontri, il principe Giovanni con Lady Rowena... Quali valori del vivere civile vengono esaltati?
- 12 Ritrova nel testo le sequenze e gli elementi descrittivi, le fasi della sfida, le armi e le armature, i colpi degli sfidanti, gli abiti, il paesaggio: che effetto produce per la narrazione la ricerca minuziosa del particolare e la fedeltà al dato storico?

Approfondire e produrre

- 13 Documentati sul periodo storico in cui è ambientato il romanzo. Quali sono secondo te gli elementi di fantasia introdotti da Walter Scott?
- 14 Per i tornei cavallereschi non si può parlare espressamente di sport, eppure con lo sport hanno alcuni elementi in comune. Quali secondo te?
- 15 Nonostante le precauzioni, erano molti gli incidenti che si verificavano durante i tornei. Esistono ancora oggi attività sportive considerate pericolose? Quali considerazioni puoi trarre?