

Siena



Balsana d'argento e di nero.

Sircondata dalle lussureggianti e rigogliose colline del Chianti, Siena, situata nel cuore della Toscana, sorge su tre colli, conservando intatto l'aspetto medioevale, in cui prevale lo stile gotico trecentesco delle sue chiese e dei suoi nobili palazzi.

La leggenda vuole la città fondata da Senio, figlio di Remo, donde la lupa romana presa a simbolo ed insegna. Col Medioevo ebbe inizio la sua prosperità, tanto da possedere un considerevole patrimonio artistico, oltre al vanto di aver dato i natali a due grandi personalità mistiche, Santa Caterina (1347-1380) e San Bernardino (1380-1444).

Nel XIV secolo Siena divenne uno dei maggiori centri di produzione e diffusione in Italia dello stile gotico, la cui testimonianza più rappresentativa è il Duomo, dalla facciata tricuspidata in marmo bianco, a due ordini. Nel suo interno, a croce latina e diviso da pilastri a fasce bianche e nere, si possono ammirare le opere dei più grandi artisti senesi, dal famoso pergamo di Nicola Pisano, alla vetrata circolare disegnata da Duccio di Boninsegna, agli affreschi del Pinturicchio.

La piazza del Campo, tra i più belli e suggestivi angoli che si possono ammirare in Italia, con il Palazzo Pubblico simboleggia l'architettura gotica civile.

Nonostante le alterne vicende politiche, Siena ha mantenuto sempre un'intensa attività culturale, culminata intorno alle Accademie e testimoniata dalla presenza dell'Università, antica di sette secoli.

La città ha avuto un notevole sviluppo economico nel XVIII secolo, grazie alle riforme agrarie volute dai Granduchi Lorenesi, i cui effetti si mantennero nell'800 nella tradizionale imprenditorialità della nobiltà senese, che permise un notevole e decisivo sviluppo della viticoltura del Chianti.

Siena, famoso centro turistico, uno dei più prestigiosi della cultura italiana, nel periodo successivo alla seconda guerra mondiale, ha avuto una lenta ma costante evoluzione della propria economia, alimentata quasi esclusivamente dalle attività finanziarie degli Istituti di credito, dall'industria chimica e farmaceutica, da quella meccanica e soprattutto da quella dolciaria, con i suoi caratteristici prodotti, i ricciarelli, le copate ed il panforte, simbolo gastronomico della città.



Il palio delle contrade

Il gran cuore ribollente di questa secolare corsa di cavalli conosciuta come il Palio di Siena, è piazza del Campo, dall'originale forma a conchiglia messa maggiormente in risalto dall'ammattionato a lisca di pesce della pavimentazione, diviso in settori listati in pietra, convergenti a raggera in basso verso il Palazzo Pubblico che ne chiude armonicamente il vertice.

In questo splendido scenario, la corsa assume colori e toni di vivacissima e sempre attuale tradizione religiosa, civile e sportiva, dall'intimo carattere di festività mariana, non disgiunta però dal clima febbrile ed anche violento del suo moto, che richiama alla mente le ferrigne e peculiari origini senesi.

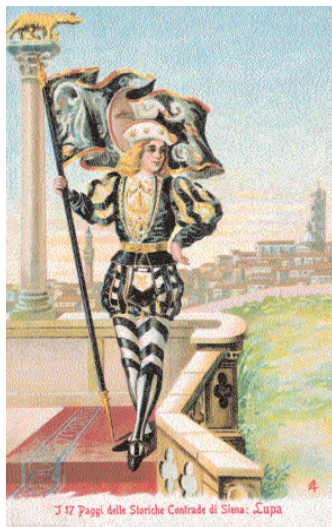
Faziosi, con impulsi e reazioni facili nelle quali è in ballo solo il simbolico prestigio della rispettiva Contrada, pronti a lottare senza esclusione di colpi per tutto l'anno, i senesi si abbandonano poi, nel proprio rione, a lieti canti, giucose fiaccolate e spensierate riunioni conviviali.

L'origine delle Contrade, nelle quali si articola ancora oggi la vita di Siena, è assai remota ed è derivata dall'antica partizione territoriale dell'originario nucleo urbano.

Lo spirito
dell'affascinante
corsa vive da sempre
nelle contrade,
fedeli custodi di
glorie cittadine

La Piazza del Campo
in una stampa d'epoca





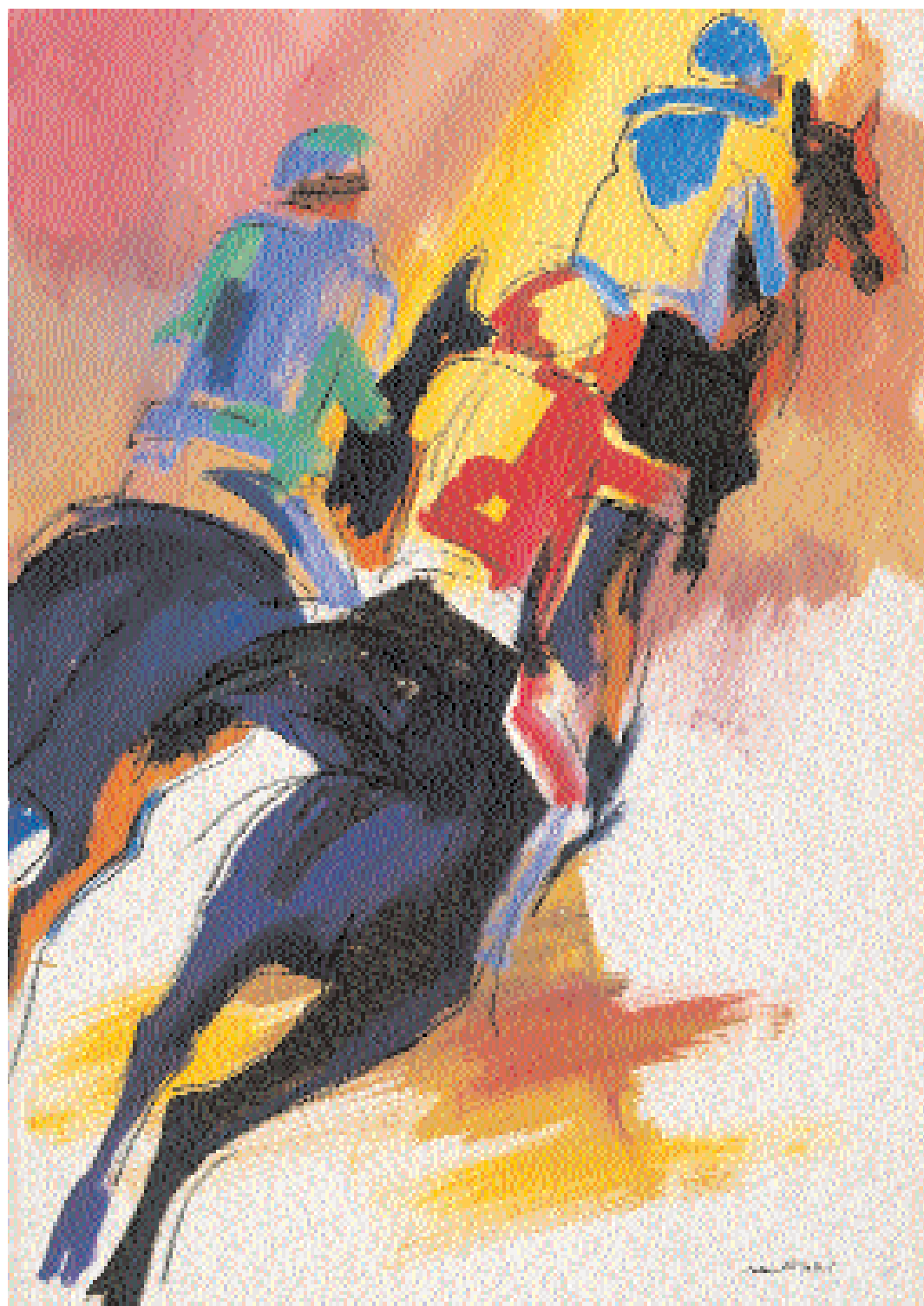
Cartoline d'epoca con i Paggi della Lupa, del Drago e dell'Aquila

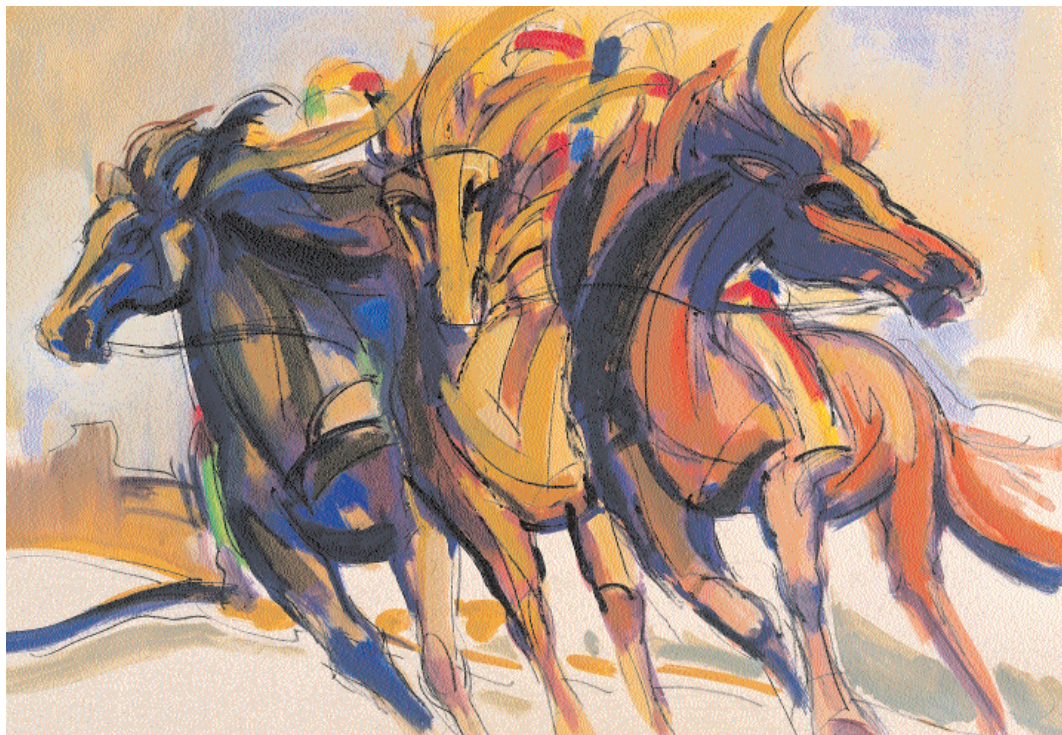
Nel 1729 Violante Beatrice di Baviera, moglie di Ferdinando de' Medici, governatrice della città della lupa, fissò in un bando i precisi confini territoriali delle Contrade.

Nacquero così Aquila, Bruco, Chiocciola, Civetta, Drago, Giraffa, Istrice, Leocorno, Lupa, Nicchio, Oca, Onda, Pantera, Selva, Tartuca, Torre e Valdimontone. Ogni Contrada, importante polo aggregativo per tutti i residenti, ha una propria chiesa, il proprio Santo Patrono, una suggestiva sede con sala di riunione, un piccolo museo ricco di preziosi cimeli, un proprio statuto ed un proprio "governo" eletto annualmente fra i contradaioi, nonché un Capitano ed una stalla per ospitare il cavallo che corre il Palio.

Alla devozione mariana dei senesi sono improntate ambedue le corse del Palio: quella del 2 luglio, che si corre fino dalla metà del Seicento in onore e devozione della Madonna di Provenzano, e quella ancora più antica del 16 agosto, dedicata alla Vergine Assunta in cielo (Palio dell'Assunta), Signora e Patrona della città, che ha origini addirittura trecentesche.

Ragioni di sicurezza dovute alle ridotte dimensioni dell'anello-pista in tufo e soprattutto alle particolari difficoltà di percorso, non consentono temporaneamente la corsa a tutte le diciassette Contrade. Fino dal 1721 fu pertanto stabilito che soltanto dieci, estratte mediante sorteggio, potessero gareggiare. Da allora, ad ogni Palio, partecipano per diritto le sette Contrade escluse dalla corsa precedente, più altre tre estratte a sorte fra le dieci che avevano già corso il Palio. Il sorteggio avviene l'ultima domenica di maggio per il Palio di luglio, e la prima domenica successiva al 2 luglio per quello d'agosto, nel Palazzo Pubblico, alla presenza dei Capitani delle Contrade: il risultato è





L'affascinante corsa
dei dieci cavalli
sul tufo di piazza
del Campo nei disegni
di Silvano Campeggi

subito reso noto mediante l'esposizione alle finestre dell'antico palazzo, delle bandiere delle tre Contrade favorite dal destino.

Mentre il sorteggio assegna i cavalli alle Contrade, i fantini sono al centro di complesse trattative: vengono infine reperiti ed ingaggiati dopo lunghi corteggiamenti ed altrettanti patteggiamenti.

La notte precedente il Palio è una notte di tensione e veglia per il popolo della Contrada: geloso del proprio cavallo e del proprio fantino, ne sorveglia guardingo il riposo, pronto a sventare azioni delle Contrade rivali contro l'animale ed anche a prevenire eventuali tentativi di corruzione nei confronti del proprio fantino. Infatti, sui fantini si intrecciano interessi, preferenze, amicizie, rancori: non sono rare le volte che "dall'altare" finiscano "nella polvere" sotto una sonora scarica di botte ad opera di quegli stessi contradaioi che li avevano precedentemente protetti ed osannati.

Il giorno del Palio è il gran giorno di Siena. Sunto, il campanone della torre del Mangia, batte i suoi sonori rintocchi sovrapponendo il crescente brusio della folla che sciamava, per le viuzze, diretta alla piazza. La gente è irresistibilmente presa dall'imminente avvenimento ludico, tanto antico eppure sempre attuale, nonostante la brevità della corsa, limitata al ristretto tempo di un minuto e mezzo circa.

La festa principia, come già accennato, con i rintocchi a distesa del campanone e le note della marcia del Palio sul cui passo inizia la “passeggiata storica”, con i personaggi che indossano splendidi costumi di velluto e seta e le lucenti, sbalzate armature. Il corteo poi si snoda con raffinata e fiera disinvoltura. Dopo il giro della piazza, gli alfieri delle diciassette Contrade, danno vita con esperta destrezza alla sbandierata finale, lanciando a rilevante altezza le loro multicolori insegne, per riprenderle abilmente, con l'eleganza che li differenzia, secondo un'inconfondibile tecnica ed un'antica scuola che li ha sempre contraddistinti.

Terminata la sbandierata, un colpo di mortaretto sovrasta il clamore della piazza. È il colpo che annuncia l'uscita dei cavalli, muniti delle sole briglie, dal cortile del merlato Palazzo Pubblico: i focosi destrieri si avviano verso “la mossa”, montati a pelo dai fantini. All'uscita dall'entrone del palazzo, i vigili urbani consegnano a ciascuno dei fantini il nerbo che servirà ad incitare il proprio cavallo ed anche ad ostacolare cavalieri e cavalcature avversarie.

L'ingresso fra i due canapi, alla mossa, per l'allineamento della partenza, stabilito da un sorteggio che rimane segretissimo fino all'ultimo momento, è sempre difficoltoso e laborioso, anche per le tattiche ostruzionistiche messe in atto dai più smalizati fantini, tese specialmente ad innervosire uomini ed animali avversari. Il Mossiere, in piedi sul terrazzino (detto “verrocchio”), chiama all'interno dei canapi nove Contrade secondo l'ordine del sorteggio e, una volta allineate, fa cenno alla decima di entrare di rincorsa: è il momento del via. Questo, in teoria, sarebbe il semplice compito del Mossiere. In realtà tale incombenza è estremamente delicata e difficile per l'intemperanza, dei cavalli innervositi ed elettrizzati e per l'interesse dei fantini che in questi ultimi istanti cercano di corrompere con le “beveracce” i colleghi, trattando a suon di “sonanti quattrini”, la possibilità di ricevere aiuto per vincere o anche soltanto per far perdere l'odiata Contrada tipicamente avversa e da sempre acerrima rivale.

L'attesa della folla si fa spasmodica fra le assordanti grida dei senesi stipati fra gli steccati all'interno della piazza, che libera-



Un tamburino visto
dal pittore
Silvano Campeggi

Simile allo stelo
di un fiore, la slanciata
Torre del Mangia
si alza al cielo
fra i colori dei vessilli
delle contrade



Alfiere in un elegante
esercizio con la bandiera
nel gran giorno di Siena





Cavalli lanciati al galoppo
sfrenato
Disegno di
Silvano Campeggi

no in quel momento le tensioni accumulate nel corso dell'anno.

L'anello della stupenda e scenografica piazza è libero! Un altro scoppio di mortaretto: cade il canapo ed i cavalli, come frecce scoccate dall'arco, i fantini sono lanciati al galoppo sfrenato.

Ora tutto è lecito: la lotta si scatena senza esclusione di colpi e di strategie studiate o improvvisate. Un'altra detonazione del mortaretto, dopo il terzo giro, annuncia che il Palio è finito. Un cavallo, con o senza il proprio cavaliere, è arrivato primo. I contradaioi, gli entusiasti ed i delusi, scavalcano le transenne; mentre dal palco dei Giudici il Capitano della Contrada vincente cala ai propri contradaioi il "Cencio", cioè il Palio, ambito trofeo sempre diverso, opera unica, dipinto di volta in volta, da un importante artista.

Tra il festoso sventolio delle insegne vittoriose ed amiche, inizia il corteo diretto al Duomo per il *Tè Deum* di ringraziamento, in un'atmosfera dove il sacro ed il profano si mischiano senza limitazioni.

Le rarissime volte che una contrada riesce a vincere consecutivamente le due annuali corse del Palio, viene proclamato "cappotto" cioè la vincita assoluta. In questo caso, nella piena calura estiva, al colmo della gioia, i contradaioi se ne vanno in giro, intonando cori di scherno nei confronti dei "nemici", con indosso un pesante cappotto invernale ad indicare a tutti la straordinaria impresa della Contrada.

Tutto questo è il Palio, tutto questo è Siena!

