

LA FESTA DI S. EMIDIO NELLA REALTA' COMUNALE

di Bernardo Nardi



Chi compie un'indagine sui giochi storici ascolani deve tenere conto, nella ricerca delle origini di queste manifestazioni, da un lato del loro sviluppo modale ("come") nel contesto culturale del tempo soprattutto dell'Italia centro-settentrionale, che vide il sorgere e l'espandersi dell'organizzazione comunale affrancatasi da quella feudale, dall'altro, delle radici religiose e socio-politiche che le sottendono e le spiegano ("perché"), in un'evoluzione storico-etnologica che va anch'essa delineata ed indaga-

ta. In tale ottica è necessario anzitutto prendere in esame l'evento specifico che iscrive i giochi storici ascolani, sia cavallereschi (Giostra dell'Anello, Palio, Quintana) che popolari (corsa a piedi), e cioè la festa di S. Emidio, analizzandola nella sua apparente monolitica struttura.

Il libero Comune ascolano, sorto nel 1183, quando consoli e senatori promossero l'elezione del primo Podestà, sentì l'esigenza, analogamente ad altri Comuni ita-

liani (ed anche marchigiani: vedi, ad es., Camerino, Fermo, etc.), di fissare nelle feste patronali il momento unificante centrale delle celebrazioni annuali. Tale fatto è chiaramente delineato negli Statuti civici, la cui prima redazione interamente conservata risale al 1377, per essere poi edita a stampa in volgare nel 1496, che così iniziano solennemente: "In nome de la Sancta ed Individua Trinità del Patre, Figliolo et Spirito Sancto amen. Ad honore et reverentia de lu onnipotente Dio et de la gloriosa

vergine Maria sua matre et de li beati apostoli san Pietro et san Paulo; et de lu gloriosissimo martire sancto Migno patrono, protectore et defensore de lu Comune et ancora de la città d'Ascoli".

La presenza di un polo religioso e di uno civile nella scansione della vita cittadina trova un puntuale riscontro in una duplice dimensione del sacro, che si concretizza in una concezione anche civica dell'oggetto di culto. La simbiosi di umano e divino, di civile e religioso, della città