

## MIRACOLI PER GIOCATORI

Franco Pratesi – 10.06.1995

La posizione ufficiale della Chiesa verso i giochi è stata di regola quella di richiamare i credenti alla serietà e all'impegno, a non disperdere prima di tutto denari ma anche tempo ed energie in così vane occupazioni. E va bene; il copione è ben noto ed avvalorato da interi periodi storici in cui i giochi di azzardo furoreggiarono a tutti i livelli sociali, con numerosi esempi di persone cadute in rovina. Ma se il quadro del gioco si può dipingere a tinte fosche, come spesso fecero gli uomini di Chiesa, si sono anche avuti casi in cui il loro interesse per il gioco fu meno altruistico. Un esempio può essere il bollo sulle carte da gioco con cui si sfruttano a fini di lucro i "vizi" dei giocatori: lo Stato Pontificio fu tra i primi a tassare le carte! Ma probabilmente una maniera ancora più efficace di sfruttare i giocatori si ebbe grazie ai miracoli. Lascero ad altri il compito di tirare le somme di questo delicato discorso, a seguito di più accurate documentazioni; vediamo però almeno di cominciarlo.

E' noto che le carte da gioco apparvero in Europa praticamente all'improvviso e quindi furono equiparate agli oggetti più simili che già esistevano, i dadi. Certamente le carte moltiplicarono la diffusione del gioco d'azzardo. Anche la Chiesa affinò le contromisure e sono noti i falò in cui tanti preziosi oggetti da gioco andarono bruciati a seguito delle prediche di Bernardino da Siena, di Giovanni da Capestrano e dei loro numerosi successori. Meno noto è l'effetto dei miracoli. Oggi i miracoli sono diventati rari: perché ne accada uno, ci vogliono luoghi visitati dai Santi o meglio dalla Madonna in persona. Una volta i miracoli dovettero essere molto più facili ed evidentemente potevano succedere dovunque ed in qualsiasi occasione; in particolare un numero non trascurabile coinvolse i giocatori.

Sempre è valsa l'associazione fra gioco e bestemmia e spesso il primo è stato proibito per colpa della seconda; ma neanche questa, benché severamente punita dalle leggi, era sufficiente a provocare il miracolo. Perché le forze celesti si scatenassero verso i comuni mortali ci voleva qualcosa di più: un giocatore reso furioso dalle perdite colpisce con un sasso o con il pugnale la Madonna o qualche altra immagine sacra. Ciò evidentemente ha l'effetto della "goccia che fa traboccare il vaso" e non viene perdonato da nessuno. I primi a non perdonare sono proprio gli occupanti dei cieli che rispondono subito con qualche miracolo; dopodiché, per chi ha provocato tanto scompiglio nei cieli non ci sarà certo da aspettarsi pietà dai governanti sulla terra.

Come si manifestano allora questi miracoli? Le maniere sono diverse, ma non troppo. A volte l'immagine colpita si muove, cioè alcune parti cambiano di posizione; per esempio, la Madonna ferita ad un braccio prende il Bambino sull'altro. Altre volte succedono cose più tradizionali (per un miracolo voglio dire): la terra si spacca ed il peccatore precipita in una voragine tanto profonda quanto non si era mai visto prima.

Esiste però una modalità prevalente nel manifestarsi di questi miracoli per giocatori, come esiste una modalità prevalente per la sequenza degli avvenimenti successivi. Spesso il miracolo si manifesta attraverso il sanguinamento della sacra immagine: la Madonna (od il Santo in questione) comincia a versare sangue dalla ferita inferta dal giocatore. Tenendo conto che nella maggior parte dei casi si tratta di affreschi conservati in tabernacoli all'aperto, o in ampie sale, ciò equivale a dire che ad un tratto sotto il colpo del sasso o del pugnale il muro stesso si mette a sanguinare. E se un muro sanguina, dite voi se non si tratta di un miracolo! Anch'io sono propenso a supporre che se un muro sanguina ci si trovi di fronte ad una specie di miracolo. Però, questa mia fiducia tende a diminuire se a sanguinare non è un solo muro ma almeno una dozzina. Il miracolo per essere tale non può diventare un fenomeno provocabile con facilità! Certamente non si sarebbe prodotto per volere del malcapitato giocatore che solo per questo sarà destinato a morire sulla pubblica piazza entro pochi giorni.

Chi allora sulla Terra poteva volere questi miracoli? Naturalmente un richiamo alla fede e all'ordine poteva far comodo a molti. Ma ancora più comodo faceva, a pochi, il seguito. La popolazione del circondario si agita furiosamente: vuole la testa del giocatore ma anche si tassa per

edificare sul luogo della sventura un nuovo santuario o convento. Immaginate cosa doveva voler dire per un ordine religioso uno dei piuttosto frequenti scismi: solo una parte dei frati mantiene conventi e beni. E gli altri? Per raddoppiare in pochi anni i già numerosi conventi esistenti ci sarebbero voluti proprio dei miracoli. Già; forse è per questo che specialmente nel Cinquecento diventarono frequenti i miracoli per giocatori. Un lettore abituale di libri gialli concluderebbe subito che qualche frate o addirittura qualche ordine religioso si specializzò non più nella fabbricazione di un aromatico elisir ma nella produzione, sempre a favore dei conventi, di immagini sacre particolarmente adatte per i miracoli dei giocatori.

Per quanto mi riguarda, a questo punto ho quasi finito. A dire il vero, per molti aspetti non ho neanche cominciato. Il fatto è che si parla di cose storiche e non immaginarie. Ma se storiche sono, si devono documentare. Naturalmente, non può essere richiesto di trovare documenti che dimostrino espressamente la mala fede della Chiesa o di un particolare ordine religioso: documenti del genere probabilmente non sono mai esistiti. Si può allora procedere raccogliendo quanto di apologetico fu scritto all'epoca. Un miracolo di quelli detti sopra non si teneva nascosto. Furono scritte relazioni e furono anche stampati alcuni opuscoli che in parte sono ancora conservati. Si possono anche trovare raccolte di esempi di questi miracoli, ripresi da vari autori, come in un libro scritto contro i giochi da un famoso Agostiniano (*Trattato di Fr. Angelo Roccha vescovo e prefetto della sacristia apostolica per la salute dell'anime e per la conservatione della robba, e del denaro contra i giuochi delle carte e dadi...* In Roma. Appresso Guglielmo Facciotto, 1617. Gli esempi sono alle pagine 30-48).

Però, alla fine è possibile un'altra contestazione: neanche questa letteratura apologetica dimostra che gli esempi citati siano realmente avvenuti. Si può sospettare che diversi casi del genere siano stati inventati e moltiplicati dalla fantasia popolare, magari suggestionata dalla foga di qualche predicatore. Così, oggi siamo poco propensi ad accettare la veridicità dei diversi casi raccontati del miracolo della freccia che, scagliata contro il cielo da un soldato infuriato, viene trattenuta in alto dal destinatario ovvero ridiscende insanguinata.

E allora? Allora se non solo "verba volant" ma se qui anche gli scritti non bastano a documentare sicuramente i fatti, non ci resta che rivolgersi alle solide pietre dei numerosi santuari ancora esistenti e alla loro storia. Localmente di fatti del genere si è talvolta mantenuta qualche notizia o almeno un'epigrafe. La prima, che mi impressionò molti anni fa, la vidi al santuario delle Grazie a Montepulciano, durante il funerale di un parente. E ripensandoci mi sono convinto che diversi altri santuari dovettero nascere da un gioco di dadi o di carte.

Ma in fondo che male ci sarebbe stato a tassare "una tantum" i paesani per costruire un edificio più imponente del solito? Almeno di quelle tasse è restato qualcosa che è durato per secoli, a differenza da simili balzelli a noi più vicini. Va a finire allora che gli unici a scapitarci davvero furono i giocatori-bestemmiatori, che andarono a dare calci all'aria. Bisognerebbe almeno riabilitare la memoria di questi sciagurati, che possono oggi apparirci più vittime che colpevoli.