

Il gioco, si sa, è una cosa molto seria. Ed è un sapere antico.

L'attività ludica nel territorio aquilano, uno dei più legati alla tradizione, in età remota non può prescindere dalle usanze del periodo italico-romano. In ambito amiterino e tardo vestino, gli svaghi nei riti agresti che si svolgevano dentro le mura dei castelli che fondarono la città dell'Aquila risalgono al periodo successivo all'editto di Teodosio del 390 d.C. Le tradizioni ludico-motorie risalenti alla conurbazione della "magnifica cittade" saranno rappresentative di un vitalismo che va ben oltre la fase di decadenza, dovuta a fattori politici e naturali, dei secoli XIV e XV. Ci si riferisce alle istruzioni contenute negli "Statuti delle arti municipali circa le gare campestri, lottatorie ed equestri" (famoso quelle nella valle subequana per i pali celebrativi di papa Celestino V e San Bernardino Da Siena), nonché agli stessi divieti in vicinanza dei luoghi religiosi del gioco della "palla grossa", di cui i più clamorosi interpreti furono il principe Colonna e il viceré napoletano De Cardona.

In sostanza: un balzo nel passato è quanto mai necessario. E pure ludico, in quanto stimolo alla curiosità.

La scalata del Gran Sasso dell'anno 1573 da parte di Francesco De Marchi, ingegnere militare al servizio di Margherita d'Austria, e la codificazione degli esercizi ginnici da parte dell'aquilano Tuccaro, preludono ad una vicenda sportiva che nel Comitatus Aquilanus sarebbe stata antesignana *extra Abruzzi*. Finiti, infatti, gli echi delle parate e delle dispute fra cavalieri, in omaggio alla reggenza di Margherita D'Austria, i vari esercizi ludici avrebbero avuto espressioni per nulla riconducibili a una sfera psicofisica: pensiamo alla degradante corrida nella piazza Maggiore e del Duomo, imposta dai dominatori ispanici, o alla più accettabile ed ultima delle fantasmagorie dell'artigiano Bedeschini – quelle di macchinari che scendevano dalla porta del Castello – per rievocare le quattrocentesche evoluzioni equestri.

Si ha la netta impressione che i giochi, nel Seicento, siano occasione per parate a uso e consumo dei gestori del potere. Basti l'esempio delle feste per il genetliaco dell'imperatore Filippo II, che, celebrate fra febbraio e marzo 1658, in pieno carnevale e in piazza San Francesco, videro il mastro di campo Girolamo Di Luna, lui-même cavaliere di San Giacomo e governatore di piazza, dirimere le dispute fra quattro "squadriglie a spada" composte da otto uomini e da otto donne a cavallo, ma solitamente dopo un estenuante, lento sfilare di tutti i bardati e i blasonati partecipanti alla gara. Si trattò effettivamente di manifestazioni censurabili a cui assistette, a voler riportare le cronache del tempo, un pubblico poco numeroso. Il fiscalismo imperiale da un lato, il banditismo, i sismi e le pestilenze dall'altro, limitavano le stravaganze seicentesche dei giochi nel contesto aquilano; e mentre i ceti privilegiati si svagano assistendo alle teatrali tenzoni degli accademismi arcadici, i ceti popolari recuperavano le arti equestri (come succedeva alle fiere di Arischia e Montereale) e le gare podistiche, come l'originale corsa del cappello a Paganica.

Capoluogo di riconoscibili ville di spiccata fisionomia religiosa – in età romana e imperiale – Paganica si accreditava a piazza che nella Vallata dell'Aterno era, per ordine di importanza socioeconomica, seconda solo all'Aquila.

A partire dall'anno 1650, a Paganica, alle celebrazioni dell'Assunta, si inscenavano svaghi popolari imperniati sul Palio lottatorio che richiamavano genti da tutto il Circondario, e che prevedevano come premio al vincitore un drappo di pregio fornito dalla bottega dei Cattani. A fare da contorno a questo vero e proprio clou la corsa dei sacchi, a giudizio di studi del secolo scorso, sostituita nel tempo dalla corsa degli asini, simile a quella vigente in Navelli, e quella dei ragazzi – o, appunto, del cappello. Si trattava di espressione di folclore di una realtà, quella paganichese, a metà fra l'agricoltura e la montagna, e in grado di specializzarsi in artigianato di vaglia come quello dei copricapi, che caratterizzavano la moda non solo dei notabili dell'epoca («in gran gala, con penne di vario colore al cappello...», Renzo Tramaglino, *I Promessi Sposi*, cap. II).

La Corsa del Cappello, inizialmente, vedeva i giovani con la *camicia* – sempre fuori dei calzoni, retta dal cinturino e contrassegnata da colori biancorossi, biancazzurro, gialloblù, verdeviola, a seconda che si riferisse, rispettivamente, ai quattro rioni trecenteschi di Colle, Piazza maggiore, Pietralata, Scarazze-Sant'Antonio – sfidarsi lungo un tragitto di tre chilometri: dal convento dei Frati Minori fino alla chiesa di Sant'Antonio Abate, laddove i primi due baldi atleti che avessero toccato la “Croce de Monterone” avrebbero conquistato l'ambito trofeo-copricapo. La gara avrebbe poco alla volta superato nel gradimento locale tutte le altre gare della grande kermesse.

La gara podistica toccava luoghi e simboli pregnanti per la storia paganichese e non solo. I quattro borghi fortificati erano stati presi da Braccio Da Montone nel 1424, e trasformati dal Gattamelata, il luogotenente del capitano di ventura umbro, a teste di ponte, per l'assedio agli Aquilani, i quali, nelle epidemie seicentesche, ripararono nel comune avente per stemma il Moro “con la rosa” ; mentre il convento dei Frati Minori fu teatro di scontro fra gli armati del casato Nannicelli e gli imperiali, estrema propaggine della sollevazione napoletana di Masaniello del 1648. Altro simbolo toccato dalla corsa il crocifisso a Sant'Antonio Abate, significativo della devozione paganichese e frutto della loro raffinata arte dei metalli. È probabile che nel'700 la corsa abbia subito la modificazione in staffetta, con i concorrenti delle quattro squadre che si passavano come testimone il cappello. Ne derivavano fra i contendenti sfide rese vivaci dal sentimento di appartenenza al borgo natio ed a cui negli anni successivi furono invitate le altre ville del composito comune paganichese.

L'atmosfera ludica costituiva un'occasione di socializzazione nei quarti urbani e rurali di tutto l'Aquilano, e talora era motivo di turbativa dell'ordine pubblico. Erano altresì occasione di eternare nella coscienza collettiva fatti e personaggi collegabili a questo o quel genere di giochi, che si trattasse della *bazzica*, di matrice laziale, o *ju zirè* , come ad Assergi, versioni differenti. Nella transizione dall'era borbonica a quella unitaria, si palesavano minori condizionamenti alla partecipazione e all'allestimento dei momenti di svago popolare. L'etica del tempo libero (il *leisure time* britannico), forse ricevette qui il suo battesimo, non esclusivamente negli strati della borghesia. Anche nell'Aquilano, dunque, il dinamismo dello sport avrebbe impresso il suo segno innovatore nel costume, non disgiunto dal richiamo alla tradizione agonistica, come dimostra la stessa, dianzi descritta, paganichese corsa del cappello.