

Chi Siamo

I Cavalieri di Ranaan, un'associazione attiva in Italia dal 1988 che si è occupata negli ultimi dieci anni di Cultura Medioevale e di Combattimento in Armatura totale. Forte adesso di cinque sedi a Milano, Piacenza, Cremona, Sesto S.G. e Parabiago e di piu' di una decina di soci per sede, che portano il nostro numero totale sopra la sessantina. Fra di noi ci sono studenti, lavoratori, ragazzi del liceo, un padre con la figlia, dottori, un chirurgo e molto altro, tutti accomunati dalla passione per un antico mondo medioevale.



Cosa Facciamo

Nell'ultimo anno abbiamo fatto, in collaborazione con la ASCO Service, Campi medievali in tutta Milano e abbiamo spiegato ad un pubblico di decine di migliaia di persone, lo stile medioevale, le armature, le armi, la cucina. Abbiamo intrattenuto giovani e non piu' giovani con storie sulle gesta di Re Artu', abbiamo spiegato l'araldica, le tecniche pittoriche dell'altomedioevo, le rappresentazioni Sacre. Abbiamo portato la cultura fra la gente comune e abbiamo mostrato ai bambini che la storia non è un concetto barboso che si impara a scuola, ma al contrario puo' essere qualcosa di vivo e palpitante se sorretto dal sacro fuoco della passione e dell'interesse. Da un pezzo di stoffa abbiamo imbastito storie mirabolanti che parlavano di uomini che hanno compiuto gesta rimaste nella storia, e di altri che hanno scoperto cio' che ancora oggi usiamo: il colore nero, gli spaghetti, la macchina per cardare la lana, l'acciaio, la tessitura, la forgiatura e moltissime altre sfaccettature che hanno caratterizzato l'evoluzione umana per un intero millennio.



Cosa Proponiamo

Viste le richieste del pubblico che ci ha ritrovato nelle proprie feste, e addirittura ci è venuto a cercare, ecco le nostre proposte per l'anno nuovo:

- **Il campo Medioevale**, Questo è l'oggetto base attorno al quale tutto il resto ruota. Ogni campo ha delle caratteristiche in comune con gli altri ma ognuno è una creatura a se stante. Ci siamo trovati a fare campi sull'asfalto, sotto la pioggia, con la neve, con la possibilità di accendere fuochi al suolo, con il divieto di farlo, e poi fortunatamente altre volte abbiamo avuto accesso a prati, a legna, a fieno. Abbiamo fatto campi da soli e campi con l'aiuto di altri gruppi a noi legati. Abbiamo fatto campi funzionali, nei quali mangiare, dormire, riparare le armature, e campi dimostrativi, con pubblico passante, con minimostre e spiegazioni. Campi a ridosso delle montagne, in cornici bellissime e campi in cui la scenografia eravamo noi. Se c'è una cosa che ormai non ci manca è l'Esperienza. A seguire un piccolo elenco dei campi principali che possiamo proporre.
- **Minicampo**
- **Campo**
- **Grancampo**
- **Allargamento I**
- **Allargamento II**
- **Macchine da Guerra**
- **Lizza**

Minicampo:

Un padiglione, due tavoli tematici, balle di paglia e spade impiantate, armature a vista, spiegazioni al pubblico.

**Campo:**

Due padiglioni, tavoli, panche, minimostre (ad esempio abiti e armamenti) fuoco, cucina al campo, forgia attiva o cardatrice, balle di paglia, spade, giuochi medioevali



Gran campo:

Si aggiunge al precedente la Tenda Civile, e il GranPadiglione (10x7 metri). Il gran padiglione è visitabile all'interno, ove si trovano le armature complete e i giacigli, il tavolo per il rifocillarsi delle truppe, gli armati, e in tutto il campo abbiamo ovviamente un gran numero di persone che si allenano con le armi, si preparano, spiegano al pubblico, mentre nella sezione del fabbro vengono sistemate e preparate le armature e gli amuleti con forgia, metallo fuso ed incudine.

A seconda delle esigenze e dell'ambiente possono essere aggiunti altri personaggi: la Cardatrice, la forgiatura dell'Armatura, il tiro con l'arco, la cucina medioevale, i giochi per i bimbi, il mosaicista, il gruppo Civile, i musici, i saltimbanco.



Allargamento I

Al Gran campo, nostro fiore all'occhiello, che ormai comprende elementi che non sarebbero sfigurati innanzi a dei veri Cavalieri Medioevali, molto personale e quant'altro si possa immaginare, ecco giungere in supporto un Secondo campo di dimensioni ancora maggiori che, aggiunge altri giuochi x i piccoli, ma questa volta in campo aperto: Sacchi da schivare, scudi da colpire, cariche da fare con la lancia (per i bambini) macchinari di tortura, altri quattro padiglioni piu' un'altro a doppio albero. Nuovo personale, nuovi armigeri e nuove dame che cucinano piatti originali medioevali. Spesso in appoggio giunge anche una piccola macchina da Guerra montata su ruote.

Allargamento II

I rudi guerrieri.

Il primo campo è caratterizzato da Cavalieri e mostre di materiale medioevale, il secondo è incentrato sui civili, e sulla vita civile. Il Terzo campo (allargamento II) è improntato su un gruppo militare di Arcieri e di guerrieri piu' grezzi. Altamente filologico (non potevano essere tutti nobili cavalieri) porta altri 5 padiglioni questa volta militari (bianco ecru) e tutto cio' che di piu' vicino ad un campo militare mobile si possa trovare. I guerrieri, arrivano, dispongono le fortificazioni, le tende, i fuochi, i bivacchi e la legna per cucinare, i tavoli, e agiscono e si muovono esattamente come i loro avi. Supportati da un gruppo di arcieri e di combattenti leggeri, fanno la loro "porca figura".

Le Macchine da Guerra

Nel Campo Militare vengono assemblate al momento e rese operative delle gigantesche e spaventose Macchine da Guerra: Lo scorpione, il trabucco e molte altre. Ognuna di esse è pronta al fuoco, ed in genere vengono realmente impegnate in una dimostrazione con lancio di palle di fuoco o altro. E' difficile avere una spettacolarizzazione maggiore.

La Lizza

All'interno di quest'area (legni piantati a terra) si svolgono Battaglie e Tornei.

- **I Duelli e le Sfide:** Si aggiunge ad uno dei due campi, la possibilita' di avere, per poco meno di un'ora (a seconda del pacchetto) Quattro guerrieri in Armatura Totale che combattono e si sfidano con Giganteschi spadoni in un duello non simulato, con cozzare di armature e di scudi fino alla vittoria di uno di loro.



- **Il Torneo:** Campioni di tutta Italia vengono apposta per affrontarsi, in una Lizza (arena circondata da pali, l'antenato del moderno Ring) e per confrontare le tecniche. Araldi, giudici di campo e Scudieri si danno un gran da fare mentre centinaia di chili di acciaio e muscoli si affrontano per vincere la Foglia D'Oro, in palio usando tecniche tramandate da libri del 1400 e da abili maestri. Colui che esce vincitore è effettivamente il migliore, senza trucchi né elaborate coreografie



- **I Duelli:** Abbinabile ad uno dei pacchetti precedenti, permettono al pubblico di cimentarsi in prove di abilità con armi scenografiche fatte apposta per non recare danno (gommapiuma e lattice, realistiche e sicure) contro Veri Cavalieri in Armatura o contro propri amici. Il tutto sorretto da un Araldo e una valida



scenografia.

- **La Battaglia:** Armigeri da tutti i campi si avvicinano al luogo dello scontro annunciato. Le battaglie della nostra associazione e dei nostri affiliati sono in genere senza esclusione di colpi. Le regole ci sono e sono strettissime, correlate alla nostra disciplina marziale, ma proprio questo ci permette poi di poter colpire “liberamente” i nostri avversari. Alla fine della battaglia solo pochi rimangono in piedi. In genere un filo conduttore lega il motivo dello scontro (e permette di poter fare piu’ scontri, con gran divertimento nostro e del pubblico)

