

Nuvole di Medioevo

Il fumetto ricreazione della Storia

Il fumetto ricreazione della Storia, espressione di Robertò Farnè di qualche anno fa, esprime il potere del fumetto di reinventare la storia e nello stesso tempo rimarca i pregiudizi che circolano su questo medium, inteso come mezzo di intrattenimento di poco spessore.

Il mondo del fumetto ha, nel corso del tempo, espresso aspettative e angosce, sogni e timori intorno a un periodo storico che è vivo, perché rappresenta un passato nel quale si vogliono fondare radici, più o meno inesistenti, con il quale si tenta di stabilire un confronto oppositivo, e che – spesso, invece - costituisce l'incubo di un futuro che ci angoscia.

Il fumetto attinge all'immaginario collettivo le idee diffuse sul Medioevo, le interiorizza, le rielabora e le restituisce in forma grafica e narrativa. I suoi errori o i suoi successi, dunque, riflettono le conoscenze e i punti di vista della società sul suo passato.

La mostra offre, in otto pannelli con testi e immagini, alcune linee chiave per indagare il legame tra fumetto e Medioevo, o meglio *idea di Medioevo*, con occhio attento al ruolo didattico che questo rapporto può esercitare. In ognuna delle sezioni, di seguito descritte, vengono illustrati alcuni esempi significativi.

LE SEZIONI DELLA MOSTRA

- **Il Medioevo illustrato: le immagini dal manuale al racconto**

Nel fumetto storico, il rapporto fra Avventura e Storia si muove da un estremo all'altro, marcando in alcuni casi l'intento didattico e in altri quello d'intrattenimento. Le tavole sono di genere e di risultato diversi: si passa da quelle che illustrano una nozione storica, ad altre più narrative, in cui la personalità e l'estro del disegnatore tratteggiano personaggi storici e di fantasia, con l'intento di sviluppare una trama autonoma il più possibile aderente alla ricostruzione degli storici.

- **Un medioevo di santi, eroi della fede**

La rappresentazione per immagini della vita dei santi fa parte di una tradizione consolidata della Chiesa. Nel Medioevo, cicli di affreschi o di miniature illustrano episodi agiografici per educare i fedeli ai valori cristiani. Ma la santità, intesa come capacità di sfidare il mondo in nome di qualcosa in cui si crede, è un valore che si presta a molte letture.

- **Il Medioevo negli albi Disney**

Il Medioevo di Walt Disney dialoga direttamente con l'immaginario collettivo e il Medioevo scolastico, del tutto disinteressato ad un confronto con la ricerca storica. Esso si basa, infatti, su una ripetizione regolare di temi e di espedienti narrativi omogenei: il lettore riconosce l'ambientazione medievale di una storia grazie a personaggi, simboli e cliché più legati al mondo delle fiabe Disney che a quello degli storici.

- **Un Medioevo attuale: le parodie e la satira**

Le parodie, la satira, l'umorismo parlano del Medioevo raccontando i tic, le debolezze, le manie della nostra società. Anche quando ironizzano su un'opera dall'interno, o su alcuni stereotipi come quello del vichingo o del sovrano cinico, lo fanno raccontando il punto di vista della società in cui vive l'autore. Il "buio" Medioevo appare così meno oscuro e terribile di quanto lo siano i nostri tempi.

- **Il Medioevo fantastico esoterico e prossimo venturo**

Il Medioevo è anche un paesaggio esotico, una culla di misteri che dal passato agiscono ancora sulla nostra società. Dal Fantasy, slegato da qualsiasi riferimento storico e ancorato al Gotico, Medioevo originario del tutto inventato, si passa alla narrazione di una cieca e incomprensibile violenza "medievale" che dall'anno mille si sposta al terzo millennio, quando, dopo un immane cataclisma causato dall'uomo o dalla natura, un antico cavaliere torna per espiare i suoi peccati o salvare il mondo. In questa visione circolare della storia, il futuro assomiglia al passato ed esprime le angosce degli uomini.

- **Conan: barbari di ieri e di oggi**

Conan il barbaro è un personaggio letterario creato in America, negli anni Trenta, dallo scrittore texano Robert E. Howard (1906-1936). Le sue storie diventarono fumetti negli anni Settanta e poi film negli anni Ottanta. Conan rappresenta tutti i barbari creati dalla fantasia di scrittori e sceneggiatori.

- **Il Medioevo eroico**

Il Medioevo eroico viene inventato in America, ed è proposto attraverso codici iconografici e tematici che lo spettatore è abituato a riconoscere come medievali (il cavaliere, il castello, l'amore cortese, i tornei, ecc...). La sua base è la tematica arturiana, che viene declinata in modalità e "parentele" differenti, da Valiant, a Merlino, a Robin Hood.

Al modello americano, col tempo, ne vengono contrapposti altri, i cui protagonisti assumono nuove sfumature talvolta inquietanti, e si trovano ad agire in un Medioevo dai toni cupi e violenti.

- **Il Medioevo antierico, plebeo e cialtrone.**

Al modello eroico arturiano si contrappone la sua parodia: nuove storie a fumetti ribaltano gli ideali e le vicende dei cavalieri della tavola rotonda. Il protagonista è talvolta un cavaliere povero, che vive alla giornata, altre volte è un individuo meschino e avido, fino a diventare, in alcuni casi, un personaggio dai numerosi punti oscuri. Queste opere adottano il punto di vista di una storia dal basso, diventato di senso comune con la diffusione delle tematiche delle "Annales".

Istituto *Alcide Cervi*
Biblioteca Archivio *Emilio Sereni*
Summer School *Emilio Sereni* - II Edizione
Storia del Paesaggio agrario italiano medievale

Mostra a cura di **Elena Musci**

Consulenza scientifica di **Antonio Brusa**

Logo della mostra di **Benedetto Gemma**

Progetto grafico di **Federica Barbieri, Gabriella Bonini, Rina Cervi**

Stampa: **La Fotolito**, Poggio (Reggio Emilia)