

**Massimo Parodi e Chiara Selogna**

## **Presentazione**

Ci interessano i modi in cui si pensa al medioevo. Dopo averne discusso sulla rivista da diverse prospettive (storico-filosofica, linguistico-letteraria, storiografica), sembra utile allargare l'attenzione anche a quella che si potrebbe definire *cultura diffusa*, e in particolare al cinema, che ne è manifestazione sicuramente significativa.

Colpisce in primo luogo la molteplicità di immagini, spesso del tutto incoerenti tra loro, ispirate al medioevo, che conferma l'impressione di un'epoca storica capace di svolgere la funzione di immenso deposito di suggestioni, analogie e metafore, che a volte servono essenzialmente come strumento per la comprensione della realtà a noi contemporanea. Negli interventi che seguono il discorso prende avvio da una considerazione di carattere antropologico: attraverso la figura di Macbeth, nelle rappresentazioni cinematografiche emerge l'idea di un'epoca crudele e violenta, che tende a esaltare gli aspetti brutali e malvagi dell'uomo, fino al punto di diventare simbolo di degradazione, del male senza possibilità di riscatto e atmosfera adatta ad accogliere vicende negative anche di altri momenti della storia. Una concezione totalmente diversa dei rapporti tra uomo e mondo, e tra uomo e uomo, è suggerita dalla figura di Francesco d'Assisi che, oggetto di molte trasposizioni cinematografiche, nel film di Rossellini offre lo spunto per una riflessione sui temi della marginalità sociale, dell'anticonformismo e della ricerca di una semplicità che solo nella forza positiva della follia riesce a trovare il proprio modo di espressione. È costante la tensione tra riferimenti storici e finzioni narrative che trova una soluzione particolarmente interessante nella scelta di Rohmer per un medioevo esplicitamente *finto*, ricostruito in studio e rappresentato in modo quasi brechtiano. Si afferma l'idea di una costruzione cinematografica a partire da un testo scritto - il *Perceval* -, cioè dal modo in cui il medioevo ha rappresentato se stesso, che, nel medesimo tempo, diventa anche una maniera per accentuare il ruolo *quasi ipnotico* di immagini accuratamente costruite.

Si conferma l'impressione che, nella molteplicità di immagini ispirate al medioevo, si perda regolarmente proprio l'oggetto *medioevo* - qualunque sia il giudizio che diamo a proposito della sua realtà - e che, quando sembra naturale parlare di *atmosfera*, *ambiente* o *contesto* medievale, ci si riferisca piuttosto all'immaginario prodotto da film di fantascienza, come *Blade Runner* o *Guerre stellari*, di fantasia, come *Il signore degli anelli*, o di animazione, come le fiabe disneyane. È uno dei tanti paradossi del nostro rapporto con il medioevo: ne abbiamo un'immagine che crediamo cinematografica ma che non proviene da film ambientati nel medioevo, come accade invece nel caso delle immagini dell'epoca romana - si pensi a *Ben Hur* o a *La tunica* sempre presenti nelle nostre vacanze natalizie - o dell'epopea western. Non sembra sufficiente la produzione hollywoodiana degli anni Cinquanta - *Ivanhoe*, *I cavalieri della tavola rotonda*, *L'arciere del re* - per parlare di un modello che viene rimesso in discussione dalla cinematografia successiva e ci troviamo allora alle prese con operazioni, per così dire, *decostruttive* di qualcosa che in fondo non si sa bene quando sia stato costruito.

Risultano ancora più significativi gli interventi di autori come Gilliam e Monicelli che sembrano quasi creare l'immagine cristallizzata di un *altro medioevo* e rappresentano una forte provocazione a rimettere tutto in discussione. Centrali diventano i temi della corporeità, della sporcizia, della materialità, in una ricerca esasperata di realismo che, ispirandosi ai non medievali Bosch e Brueghel, si contrappongono - in Gilliam - a un'immagine di *pulizia aseptica* che è probabilmente legata a un giudizio negativo sulla nostra contemporaneità più che sul medioevo. In Monicelli invece gli emarginati, di cui in termini assai diversi parlava Rossellini, diventano protagonisti di una storia alternativa all'epica cavalleresca e aristocratica, dando origine a una sorta di allegoria di un mondo che spesso ha parlato di se stesso mediante allegorie.

Se del medioevo dunque non si hanno a disposizione se non immagini - cinematografiche o mentali -, l'attenzione deve concentrarsi esattamente sul tema del loro statuto e quindi sulla possibilità di

*rappresentare un'immagine*, di cui Giovanna d'Arco appare figura emblematica, in un medioevo abbastanza indefinito. Nel film di Dreyer, la drammaticità del confronto tra accusata e accusatori ruota intorno alla difficoltà di comprendersi proprio su tale questione: i giudici vogliono che Giovanna esca dall'indeterminatezza, dando corpo alle rappresentazioni di cui parla, confidando dunque nella possibilità di riprodurre *in forma di figura* quelle che per lei sono solo intuizioni mistiche o intellettuali, e riproponendo così la medesima illusione del cinema che tenta di tradurre *in figura* l'immagine mentale di un periodo storico e dei suoi protagonisti. Diversa invece risulta la funzione, per così dire, teorica della Giovanna di Bresson che, nello sforzo di umanizzare un personaggio tanto simbolico, mette a fuoco soprattutto la dialettica tra documenti storici e finzioni narrative, proponendo una riflessione attenta sul rapporto tra memoria e limiti insuperabili di ogni tentativo di rappresentazione.

Nell'economia della nostra riflessione su medioevo e cultura diffusa, si crea un'interessante corrispondenza per cui all'immagine che, come si è appena visto, si fa problema, risponde un movimento speculare di problemi che si fanno immagine. Il cinema può anche essere un modo per rappresentare questioni teoriche o addirittura dottrine filosofiche e la indiscutibile presenza cinematografica della cavalleria medievale diventa talvolta lo spunto per proporre una specie di incarnazione di archetipi ideali. Si ripropone, da un diverso punto di vista, la dialettica tra componenti ideali e materiali che percorre molti degli interventi di questo numero, e si delinea in maniera più evidente un *oggetto medioevo* che esiste solo come oggetto mentale, intenzionale, e per questo si presta a ogni possibile distorsione. La complessità dei rapporti tra un oggetto di questo genere, la sua realtà storica e la sua rappresentazione storiografica appare ancora più evidente quando taluni film di fantascienza ripropongono discussioni teoriche, alcune delle quali dal forte sapore medievale, in atmosfere medievali collocate nel futuro. È il caso di questioni quali il libero arbitrio, la trascendenza, il rapporto tra creatore e creature, la relazione fra realtà e apparenza o, come in *Minority Report*, la questione

assolutamente medievale dei *futuri contingenti*.

Il problema teorico da cui siamo partiti, nel progetto di questo numero della rivista, è in fondo proprio questo: verificare se il discorso generale sulle immagini del medioevo nella cultura diffusa potesse essere considerato anche dal punto di vista di una tipica dottrina medievale, che consenta di superare la secca alternativa tra reale e immaginario, che costringerebbe a giudicare il medioevo cinematografico - ma forse non solo quello - come illusorio e semplicemente non esistente. Il percorso che proponiamo porta dunque a concludere che ci si trova a maneggiare un oggetto essenzialmente teorico, ma dotato di una propria specifica forma di realtà, che ne fa qualcosa definibile, con terminologia fortemente medievale, come *oggetto intenzionale*.

In ultima analisi il nostro discorso si conclude nel momento in cui pensiamo di avere posto il problema sul livello suo proprio: non si tratta di risolvere le tensioni e le contraddizioni tra fedeltà e infedeltà, tra storicità e finzione, tra filologia e fantasia, tra documenti e vita, tra spiritualità e materialità, ma di ragionare sul fatto che tali polarità animano inevitabilmente questo livello di realtà, quando si tratta di un oggetto intenzionale come l'immagine cinematografica del medioevo, ma anche quando si prendono in considerazione teorie storiografiche o dottrine filosofiche.