

Lo schermo di Attila ovvero come le produzioni statunitensi hanno immaginato l'Unno

Di Gian Luca Gonzato

Gabriele Sorrentino

Riassunto: Nel contesto della società contemporanea il pubblico può incontrare la storia in diversi spazi e luoghi, come musei o archivi, oppure attraverso differenti *media*, come film, romanzi, giochi e serie TV. Ogni *media* ha uno specifico linguaggio e caratteristiche peculiari ma tutti possono contribuire alla formazione di un immaginario diffuso del passato. Ciò muove degli interrogativi, ad esempio: come è possibile delineare tale immaginario e quale metodologia lo consentirebbe? La presente ricerca intende riflettere su questi interrogativi attraverso l'analisi di un caso studio: la rappresentazione di Attila e degli Unni all'interno di tre prodotti statunitensi. Nello specifico, si analizzerà un videogioco (*Age of Empires II*), un film (*Il Re dei Barbari*) e una serie TV (*Attila l'Unno*). Le rappresentazioni – studiate attraverso *framework* e linguaggi specifici dei *media* in esame – saranno poi comparate con il fine di comprendere se esistono elementi ricorrenti che possono aver contribuito alla formazione di un immaginario.

Parole Chiave: Attila l'Unno, Produzioni Stati Uniti, Immaginario

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

“Attila’s images or how United States productions imagined the Hun”

Abstract: In the context of contemporary society, audiences can encounter history in different spaces and places, such as museums or archives, or through different media, such as movies, novels, games, and TV series. Each media has a specific language and peculiar characteristics but all can contribute to the formation of a widespread imaginary of the past. This raises questions, for example: how is it possible to delineate such an imaginary and what methodology would allow it? The present research aims to reflect on these questions through the analysis of a case study: the representation of Attila and the Huns within three U.S. products. Specifically, a video game (Age of Empires II), a film (The Barbarian King) and a TV series (Attila the Hun) will be analyzed. The representations - studied through frameworks and languages specific to the media under consideration - will then be compared with the aim of understanding whether there are recurring elements that may have contributed to the formation of imagery.

Keywords: Attila the Hun, United States Productions, Imaginary

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

“A tela de Átila ou como as produções norte-americanas imaginaram o Huno ”

Resumo: No contexto da sociedade contemporânea, o público pode encontrar a história em diferentes espaços e lugares, como museus ou arquivos, ou por meio de diferentes mídias, como filmes, romances, jogos e séries de TV. Cada mídia tem uma linguagem e características específicas, mas todas podem contribuir para a formação de um imaginário generalizado do passado. Isso levanta questões, por exemplo: como é possível delinear esse imaginário e que metodologia permitiria isso? Esta pesquisa pretende refletir sobre essas questões por meio da análise de um estudo de caso: a representação de Átila e dos hunos em três produtos norte-americanos. Especificamente, serão analisados um videogame (Age of Empires II), um filme (The Barbarian King) e uma série de TV (Attila the Hun). As representações - estudadas por meio de estruturas e linguagens específicas da mídia em exame - serão então comparadas para entender se há elementos recorrentes que possam ter contribuído para a formação de um imaginário.

Palavras-chave: Atila, o Huno, Produções dos Estados Unidos, Imaginário

Introduzione

Nel contesto delle nostre società il pubblico può incontrare la storiaⁱ in diversi spazi, come musei e mostre, o attraverso differenti *media* come film, serie TV, videogiochi, giochi da tavolo, romanzi storiciⁱⁱ etc. Dimitry Belyaev e Ulyana Belyaeva hanno infatti affermato che «today, the collective historical consciousnessⁱⁱⁱ is formed by a multitude of information sources, broadcast, first of all in the context of various media of mass culture»^{iv}. Diversi autori hanno notato che gli *historical game*^v e gli *historical film*^{vi} possono innescare negli utenti e spettatori interesse per i loro contenuti storici e ciò può stimolarli ad approfondire le tematiche trattate al di fuori del gioco o del film. Anche se molti studi hanno evidenziato che il pubblico conferisce differenti gradi di credibilità alle diverse fonti di storia^{vii} è ipotizzabile che gli utenti approfondiscano gli argomenti storici di interesse muovendosi attraverso diversi *media* e che ciò contribuisca alla creazione di immaginari diffusi del passato. Alberto Venegas Ramos ha, ad esempio, suggerito che i videogiochi diffondano nella cultura popolare una omogeneizzazione del passato^{viii}.

Queste considerazioni conducono ad un interrogativo fondamentale: come è possibile delineare l'immaginario collettivo di un evento o periodo del passato? La domanda ne sottende un'altra: con quale metodologia si potrebbe accedere a tale immaginario? L'immaginario sociale viene realizzato soprattutto attraverso produzioni culturali che simulano con le tecnologie l'apparenza delle cose, incorporando nella loro struttura

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

mitologie e disposizioni emozionali collettive: il cinema, la fotografia, i *media* dell'immagine che determinano un rapporto con il tempo fondato su costellazioni di "ricordi" e su "figure"^{ix}. L'identità collettiva è un modello di comportamento, valori e relazioni basato sulla condivisione di un insieme di narrazioni e metafore apprese e rielaborate in diversi contesti, tra cui la famiglia, le istituzioni educative e i *media*^x. Per questo motivo l'immaginario è uno strumento importante nello studio della storia e di come la sua percezione germoglia nella società.

Il presente studio intende riflettere su questi interrogativi proponendo una delle possibili risposte attraverso uno specifico caso studio: la rappresentazione di Attila e degli Unni all'interno di alcuni prodotti statunitensi. Specificatamente, si analizzerà la rappresentazione che è stata condotta in un *historical game* (*Age of Empires II*^{xi}), un *historical film* (*Il Re dei Barbari*^{xii}) e una mini serie TV (*Attila, l'Unno*^{xiii}). Le rappresentazioni saranno poi comparate con il fine di osservare se esistano, o meno, delle ricorrenze. Anche se probabilmente sarebbe auspicabile una maggiore quantità di studi condotta attraverso la prospettiva del pubblico, è probabile che elementi simili nelle rappresentazioni possano contribuire alla formazione di un immaginario diffuso. La ricerca sarà *cross-mediale* e quindi, nella seguente sezione, si discuteranno i *framework* utilizzati per analizzare i linguaggi dei tre *media*.

1. Metodologia della ricerca

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

Come detto, la ricerca prenderà in considerazione un *historical game*, un *historical film* e una serie TV. Sono state fornite diverse definizioni per l'espressione *historical game*. In uno studio presente nel volume *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* si può leggere, ad esempio, che gli *historical games* «are defined [...] by their concern with creating representations of the past^{xiv}» e nel 2016 Adam Chapman ha sostenuto che sono «those games that in some way represent or relate to the past»^{xv}. Su posizioni simili, infine, si sono recentemente espressi Dimitriy A. Belyaev e Ulyana P. Belyaeva i quali hanno affermato che gli *historical game* «are the entire set of video games which reflect any historical elements that are part of the plot, gameplay or graphic design»^{xvi}. *Age of Empires II* è un *RTS (Real Time Strategy)* dove il giocatore deve sfruttare le risorse naturali presenti nella mappa al fine di far progredire la propria fazione, attraverso le epoche storiche, e sconfiggere gli avversari. *Age of Empire II* copre l'epoca medievale e rinascimentale (laddove *Age of Empire I* arrivava all'epoca romana), anche se il periodo di Attila (395-453 d.C.) non appartiene al medioevo secondo la periodizzazione più diffusa che lo fa cominciare con la fine dell'Impero Romano d'Occidente, nel 476, ricadendo però nella periodizzazione di alcuni storici che considerano l'inizio dell'evo di mezzo la morte dell'Imperatore Teodosio il Grande (395 d.C.) o il Sacco di Roma da parte dei Vandali di Alarico (410 d.C.)^{xvii}. Il gioco è stato pubblicato nel 1999 e nel 2000 è stato arricchito dell'espansione *The Conquerors*, che ha aggiunto diverse fazioni, tra cui gli Unni. Recentemente si è evidenziato che gli *historical game* possono diffondere la conoscenza

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

di contenuti storici^{xviii} e diversi sono i *framework* proposti per la loro analisi. Uno di quelli più rilevanti è l'*Historical Problem Space Framework* di Jeremiah McCall che ha lo scopo di «understand the design of those games holistically by exploring their dynamics, more specifically, the dynamic relationships between their components»^{xix}. Secondo il modello di McCall gli *historical game* presentano i loro contenuti storici attraverso *set* di *core components*, che sono: il *player agent*, il mondo di gioco, gli elementi che compongono il mondo di gioco e le strategie messe in atto dai giocatori per raggiungere gli obiettivi del gioco. Tuttavia, nell'analisi del videogame *Valiant Hearts*^{xx} Sky LaRell Anderson ha evidenziato che il contenuto storico può essere disseminato anche all'interno di pannelli di testo^{xxi}. E proprio questo è il caso dell'espansione *The Conquerors*. La campagna *Attila l'Unno*, infatti, si compone di sei missioni, che sono: *The Scourge of God*, *The Great Ride*, *Walls of Constantinople*, *A Barbarian Betrothal*, *The Catalaunian Fields*

e *The Fall of Rome*. Il giocatore può così seguire le vicende di Attila dall'uccisione del fratello Bleda sino all'incontro con Papa Leone I. Nel prologo e nell'epilogo di ogni missione sono fornite informazioni storiche che contestualizzano gli eventi giocati. Al centro della presente ricerca vi è, quindi, la caratterizzazione che è stata fatta dell'Unno all'interno di tali pannelli di testo. Inoltre, verrà posta particolare attenzione a commentare criticamente le mappe in cui sono ambientate le missioni. Il film preso in considerazione, invece, è *Il Re dei Barbari*, pellicola del 1954 diretta da Douglas Sirk. Jonathan Stubbs, dopo aver analizzato criticamente le diverse definizioni di *historical movie*, ha affermato che gli *historical film* «engage

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

with history or [...] in some way construct a relationship to the past»^{xxii} e già nel 1995 Robert A. Rosenstone, in un influente articolo, ha suggerito diverse modalità attraverso cui si possono interpretare queste pellicole^{xxiii}. Diverse sono le *film theory* che si possono utilizzare per analizzare i film. Alcune di queste, per esempio, sono: lo strutturalismo, la teoria femminista e quella autorista^{xxiv}. E in merito allo strutturalismo si è detto che:

«It elaborates intricately on how a certain movie's focal points and highlights and true intentions and how the very core embodiment of it be lavishly and be imparted to every moviegoer's appeal and broad understanding»^{xxv}.

Recentemente l'approccio strutturalista è stato impiegato per interpretare il film *Wall-E* e la pellicola è stata analizzata cercando contrapposizioni binarie^{xxvi}. Il metodo seguito per lo studio de *Il Re dei Barbari* e della serie Tv *Attila l'Unno* trae ispirazione da questo lavoro. Nello specifico, si studieranno gli elementi che caratterizzano l'Unno in contrapposizione a quelli che delineano la Romanità. Tale contrapposizione sarà formata studiando le sceneggiature dei due prodotti e prestando attenzione alle componenti materiali attraverso cui il passato è stato rappresentato nelle pellicole^{xxvii}. Prima di passare all'analisi delle diverse rappresentazioni, però, sarà condotto un breve *excursus* sulla figura storica di Attila.

2. Le raffigurazioni di Attila nella storia

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

Del regno di Attila e degli Unni in generale abbiamo notizie dagli storici Giordane e Prisco, che ebbe modo di visitare l'accampamento di Attila oltre il Danubio. Dalle fonti storiche veniamo a sapere i nomi del fratello, Bleda, e dei figli Ernac, Ellac e Dengizec. È interessante notare come il binomio Attila – Unni sia nel nostro immaginario sinonimo di morte, tanto che in un film Disney come *Mulan* (1999), il popolo barbaro che attacca l'Impero Cinese dove la protagonista vive, è chiamato *Gli Unni*, secondo un'interpretazione storica ormai superata che vede l'identificazione degli Hsiung-nu – invasori della Cina – con gli Unni. Gli aviatori della Royal Air Force britannica, durante la Seconda Guerra Mondiale, chiamavano *Huns* i loro avversari tedeschi della Luftwaffe. Tutto nasce dagli studi storici ottocenteschi – come quelli del britannico John Bury – che vedevano gli Unni come il contraltare della civiltà occidentale. Lo scontro tra Romani e Unni viene visto come uno scontro di civiltà. I Romani, con i loro alleati germanici che si stanno romanizzando, sono opposti alla minaccia di un popolo così diverso da essere inassimilabile. Attila diventa il simbolo di questa barbarie, la punizione mandata da Dio contro gli uomini: un pagano che Dio manda ai peccatori. Ammiano Marcellino, storico della fine del IV secolo d.C., è il primo a descriverci gli Unni. Ne parla come di aspetto terribile, ripugnante, perché nella pubertà tagliavano il volto dei giovani in modo che non crescesse la barba. Sempre secondo Ammiano, non rispettavano la parola data e non avevano religione, nemmeno di tipo superstizioso. Avevano, infine, una «sete infinita d'oro»^{xxx}. Con certezza non sappiamo né quando né dove Attila nacque. È ipotizzabile sia nato all'inizio del V secolo d.C. nelle terre

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

degli Unni esterni, tra la bassa Ucraina e la Romania. Il padre si chiamava Mundzuc, fratello di Uptar e di Rua. Mundzuc morì quando Attila era ancora bambino e lui fu allevato dagli zii. Attila quasi certamente è un nome germanico, spesso i notabili Unni prendevano nomi di quei popoli, considerati più raffinati^{xxx}. Lo storico di origine gotica Giordane ce lo descrive come piccolo di statura, come la media del suo popolo, robusto, dall'ampio petto, la testa più grande del corpo, gli occhi piccoli, quasi glabro, brizzolato. E questo per un uomo degli Unni, popolo di ceppo mongolo, è davvero una caratteristica curiosa. Aveva il naso schiacciato e la pelle scura. Il suo sguardo era magnetico, incuteva reverenza e terrore. Era un abile guerriero, capace di autocontrollo e astuzia.

3 Age of Empires II. The Conquerors: Attila l'Unno

La Campagna ***Attila l'Unno***, di ***Age of Empire Definitive Edition*** consente di giocare anche in modalità cooperativa^{xxxii}. Si tratta dell'unica campagna non antologica di *Age of Empire* ambientata prima del 1000 d.C. La *Definitive Edition* è una versione rimasterizzata in 4K di *Age of Empires II: The Age of Kings*, titolo del 1999, comprensiva di tutte le sue espansioni uscita in occasione del ventesimo anniversario dalla pubblicazione del gioco originale. Rispetto a quest'ultimo apporta migliorie grafiche significative, e comprende un DLC (*Downloadable Content*) gratuito intitolato *The Last Khans*, con tre nuove campagne e quattro nuove civiltà^{xxxiii}. In particolare è *The Conquerors* l'espansione che consente di giocare la campagna *Attila*

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

l'Unno che noi abbiamo giocato nella *Definitive Edition* del 2019. La campagna è stata realizzata contemporaneamente alla produzione della miniserie televisiva *Attila - l'Unno* con Gerard Butler nel ruolo di Attila (2000-2001) che costituisce una delle altre nostre fonti di indagine. La storia è raccontata da un narratore di seconda mano, un monaco franco senza nome di un monastero vicino a Chalons, che la riporta così come gli è stata raccontata dal suo superiore, un vecchio prete di nome Armand che da giovane aveva combattuto affianco ai Romani nella battaglia dei Campi Catalunici (451 d.C.), prima di essere catturato da Attila e passare con gli Unni. Armand non è un personaggio storico ma è un punto di vista narrativo interessante perché mostra la complessa rete di alleanze, tradimenti e commistioni dell'ultimo secolo Romano in Occidente^{xxxiv}.

Nel prologo alla missione ***The Scourge of God*** si afferma che gli Unni «erano terribili guerrieri provenienti dalla steppa asiatica, con i corpi sfigurati dagli sfregi rituali e le gambe deformate da una vita passata quasi sempre in sella a un cavallo». Inoltre, si evidenzia che il loro modo di combattere era radicalmente diverso rispetto a quello degli altri popoli europei. Il modo di combattere degli Unni viene ripreso anche nell'*Enciclopedia* del gioco dove si afferma che «erano nati per cavalcare, abilissimi nei combattimenti col cavallo, sia con le lance sia con gli archi». Dal punto di vista del gioco, però, Attila è rappresentato come un cavaliere catafratto. Questo tipo di cavaliere, pesantemente corazzato, era diffuso tra i Persiani, tra i Parti, tra i Romani, gli Armeni e i Greci e venne utilizzato nel medioevo dall'Impero Romano d'Oriente^{xxxv}. Storicamente, invece, gli Unni erano arcieri a cavallo che

LO SCHERMO DI ATTLA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

facevano grande affidamento sulla mobilità e quindi non è storicamente accurato descrivere Attila come un cavaliere corazzato. Nella *Definitive Edition*, inoltre, Attila è armato con una spada ricurva che è storicamente imprecisa: gli Unni brandivano spade dritte a doppio taglio. In *The Scourge of God* si dice che «L'autorità regale tra i barbari non si fondava sul diritto divino o di discendenza, ma dipendeva dalla forza di volontà dell'individuo. Attila era il più forte tra gli Unni e sottolineava il proprio ruolo brandendo una vecchia spada arrugginita, che sosteneva essere la spada di Marte». Questa precisazione riprende il racconto dello storico romano Prisco, citato da Giordane, secondo cui Attila brandiva una spada trovata da un pastore, simbolo del suo potere che lo storico romano chiama Spada di Marte^{xxxvi}. La mappa è vagamente basata sull'Europa orientale, essendo il fiume principale una sorta di fusione tra il Dnepr (flusso nord-sud, vicino alla patria degli Sciti) e il Danubio (frontiera tra Romani e Unni). L'"isola" occupata dai Persiani assomiglia all'Anatolia settentrionale, con il Mar Egeo a ovest e il Mar Nero a nord, e la loro piccola colonia d'oltremare vicino agli Unni rispecchia le città portuali della Crimea: sia l'Anatolia che la Crimea erano governate dall'Impero Romano d'Oriente, mentre la Persia era più a est. Il nome dello scenario è il soprannome di Attila l'Unno, "Flagellum Dei", che in latino significa "flagello di Dio". Lo scenario inizia con la morte di Bleda (o in alternativa con la fuga di Attila), avvenuta intorno al 445 d.C. In realtà, Attila e Bleda invasero la Persia e i Balcani romani mentre regnavano insieme, rispettivamente nel 435-440 e 440-445 d.C. Gli Unni rivolsero la loro attenzione ai Romani dopo essere stati sconfitti dai Persiani. La morte di

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

Bleda durante una battuta di caccia si basa sull'affermazione dello storico gotico Jordanes che accusa Attila di averlo ucciso. La base romana sulla mappa è probabilmente la stessa Margus (oggi Pozarevac, Serbia), che fu distrutta all'inizio dell'invasione unna dei Balcani.

The Great Ride è vagamente basato sull'invasione unna dei Balcani del 443-445 d.C. anche se nel gioco la campagna comincia dopo la morte di Bleda, essa avvenne in realtà mentre quest'ultimo era ancora vivo. Alcuni addirittura ipotizzano che Attila abbia ucciso Bleda perché aveva deciso di tornare a nord dopo aver sconfitto l'esercito romano d'Oriente invece di avanzare verso la vicina Costantinopoli, che non aveva ancora costruito le sue famose doppie mura e la diga marittima. Sofia, la moderna capitale della Bulgaria, all'epoca si chiamava Serdica e in realtà si trova a est di Naissus (l'attuale Nis, Serbia), anziché a ovest come nello scenario. Nel prologo di questa seconda missione della campagna, si può leggere di come «gli Unni, alla stessa stregua degli altri barbari, avessero uno stile di guerreggiare completamente diverso da quello *degli antichi romani o dei miei stessi Franchi* [corsivo nostro nda]» e che «gli Unni attaccavano come un sol gruppo, spesso lanciando frecce mentre caricavano, per poi improvvisamente tornare sui propri passi. Una tattica impensabile per *tutti i popoli d'Europa* [corsivo nostro nda], abituati a combattere formando linee e colonne e addirittura a ingaggiare sfide uomo a uomo. Erano incapaci di interpretare la guerra in questo modo». Il modo di combattere degli Unni, quindi, li differenzia da tutti i popoli d'Europa e le loro peculiarità belliche vengono ricondotte allo specifico legame che li unisce con la figura del

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

cavallo^{xxxvii}. La voce prosegue poi evidenziando che erano «abituati a cavalcare fin dall'infanzia [...] erano impareggiabili cavalieri e, secondo alcuni, furono gli inventori della staffa [...]». Nell'epilogo si dice che Attila «"era un uomo", disse il prete, "ma non somigliava ai Romani, né venerava [corsivo nostro nda] le loro divinità.». È importante notare che nel V secolo, l'Impero Romano è ormai, almeno nominalmente cristiano e quindi monoteista, sebbene sotto il mantello della Nuova Fede rimanessero molte vestigia degli antichi culti. Nell'epilogo della missione si può leggere che «La città romana di Naisso fu cancellata dalla faccia della Terra. Gli Unni avevano devastato quel luogo a tal punto che quando gli ambasciatori romani vi passarono per andare a trovare Attila, dovettero accamparsi fuori dalla città sulle rive del fiume [...]». La violenza degli Unni viene esercitata anche sulle popolazioni civili^{xxxviii}.

Walls of Constantinople è basato sulla terza campagna balcanica di Attila del 447 d.C., culminata con la battaglia sul fiume Utus in Moesia (attuale fiume Vit in Bulgaria). Nella realtà storica, Attila invase l'Impero Romano d'Oriente nel 443, quando i Romani smisero di pagargli il tributo. Le scorribande nelle zone balcaniche dell'Impero si protrassero sino al 447 quando gli Unni sconfissero i Romani sul fiume Utus, nei pressi di Marianopoli. Nello scenario sono presenti sia Marcianopolis sia Philippopolis (le città bulgare contemporanee di Devnya e Plovdiv). Mentre, però, Marcianopolis era il quartier generale dell'esercito romano che fu sconfitto all'Utus, e fu saccheggiata dagli Unni all'indomani della battaglia, Filippopoli, tuttavia, era già caduta in mano agli Unni durante la precedente campagna

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

del 443-445 d.C. Dopo la vittoria, gli Unni marciarono su di Costantinopoli, le cui mura erano andate in rovina nel terremoto del gennaio 447, e la cui popolazione era stata danneggiata dall'epidemia che ne era seguita^{xxxix}. Tuttavia, il prefetto del pretorio Costantino riuscì a riparare le mura in solo due mesi utilizzando la manodopera cittadina. Questa azione, insieme al trasferimento di nuove truppe dall'Isauria, unite alle pesanti perdite unne sull'Utus, costrinsero Attila ad abbandonare i suoi progetti. Nell'epilogo a questa missione viene evidenziato che «titoli come imperatore non avevano alcun valore per gli Unni. Attila non era stato designato in questo ruolo di comando, era semplicemente il più forte tra gli Unni. Non si curava dei vantaggi che gli potevano derivare da questo ruolo. Mentre i suoi consiglieri e gli uomini al comando del suo esercito mangiavano in piatti d'argento, il piatto di Attila e il suo calice erano ricavati da semplice legno». È probabile che il capo Unno preferisse mostrarsi umile con i suoi commensali per un calcolo politico mentre quando appariva in pubblico sapeva mostrare il suo potere^{xl}.

A Barbarian Betrothal ricorda invece l'invasione della Gallia da parte di Attila nel 451 d.C. La mappa presenta una situazione invernale con la neve e il gelo sebbene nella realtà storica la campagna ha avuto luogo in primavera, con Metz caduta il 7 aprile e Orléans assediata a maggio. Il cambiamento è probabilmente dovuto a esigenze sceniche: nella stessa zona, in primavera, è ambiente lo scenario *Giovanna d'Arco* che rischiava di essere troppo simile a quello di Attila. La possibilità di allearsi con i Burgundi è probabilmente ispirata dal fatto che alcuni di loro combatterono per gli

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

Unni ed altri per i Romani. Il nome della sceneggiatura fa riferimento al poema epico tedesco *The Nibelungenlied* in cui Attila sposa la sorella del re borgognone^{xii}. Non si riferisce, quindi, all'arrivo in Italia di Attila dopo la richiesta di aiuto di Onoria, sorella dell'Imperatore d'Occidente Valentiniano III. Storicamente, gli Unni non riuscirono ad entrare a Orléans, ma l'assedio durò abbastanza a lungo da consentire agli Alani di negoziare la resa della città. L'arrivo dell'esercito di Ezio lo impedì e Attila si ritirò a nord mentre i suoi vassalli Gepidi coprivano la sua ritirata. Ezio distrusse i Gepidi e inseguì Attila finché non combatterono nei Campi Catalunici. Nell'epilogo a *A Barbarian Betrothal* si ricorda la «Devastazione inflitta agli sconfitti. "Intere popolazioni vennero torturate, i corpi legati a cavalli infuriati e squartati».

The Catalaunian Fields è basato invece sulla battaglia dei Campi Catalaunici (20 giugno 451 d.C.), lo scontro che pose fine all'invasione della Gallia da parte di Attila. Storicamente, la battaglia fu una vittoria strategica per romani e visigoti. Tuttavia, gli Alani furono quasi distrutti e i Visigoti caddero nello sbando dopo la morte di Teodorico, quasi rompendo le linee prima che suo figlio Thorismund guidasse una carica a sorpresa che mise in rotta gli Ostrogoti e gli Unni. Anche Ezio rifiutò di inseguire Attila dopo la battaglia e permise ai Visigoti e ai Franchi di tornare alle loro case, cosa che impoverì le sue stesse forze. In realtà, Ezio non si ritirò dopo la battaglia, ma intraprese una guerriglia contro Attila quando l'Italia fu invasa l'anno successivo. Questa invasione è la base del seguente scenario.

The Fall of Rome si basa sull'invasione dell'Italia da parte di Attila nel 452 d.C. L'obiettivo del giocatore che gestisce Attila è sopravvivere e

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

sconfiggere le città italiane per poter trattare con Roma. In particolare, in termini di gioco, è importante sconfiggere Aquileia, Mediolanum, Verona, Patavium. Soprattutto, Attila deve incontrare Papa Leone I fuori dalle porte di Roma. Nonostante il nome, questo scenario non fa riferimento a nessuno degli eventi solitamente chiamati "la Caduta di Roma", come il Sacco di Roma del 410 d.C., il sacco dei Vandali del 455 o la deposizione di Romolo Augusto nel 476. In realtà gli Unni invasero l'Italia da est (Aquileia) mentre nello scenario sembra che stiano attraversando le Alpi per attaccare da nord. Inoltre non attraversarono il fiume Po quindi non si avvicinarono mai alla città di Roma. Infatti, tutte e quattro le città distrutte dal giocatore nello scenario (Milano, Padova, Verona e Aquileia) sono a nord del fiume. Nella mappa, Verona è posizionata dove si trova in realtà Ravenna. L'incontro tra Attila e Leone I avvenne vicino al Lago di Garda, vicino a Verona, piuttosto che vicino a Roma. L'introduzione afferma che Ezio non poteva combattere Attila in Italia perché si era ritirato dall'esercito. Questa è un'invenzione fatta a scopi narrativi, forse per spiegare perché non c'è un massiccio esercito romano occidentale da sconfiggere nello scenario. In realtà, Ezio guidò una piccola forza che cercò di rallentare Attila con tattiche di guerriglia intorno ad Aquileia. Il motivo per cui non riuscì a radunare una forza più grande era probabilmente perché la maggior parte dell'esercito di Ezio in Gallia era costituito da Goti, Franchi, Borgognoni, Alani e altri popoli barbari che non avrebbero combattuto lontano dalle loro terre.

Gli scenari della campagna *Attila l'Unno* hanno il grande pregio di consentire al giocatore di impersonare un condottiero decisivo per la storia

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

del mondo Tardo Antico. Le scelte degli sviluppatori riescono a rendere bene la complessa situazione del V secolo d.C. Dal punto di vista della rappresentazione, però, vanno segnalate anche diverse ombre: le eccessive semplificazioni nelle mappe di gioco possono portare chi non conosce la storia dietro la finzione a fraintendere passaggi, distanze e di conseguenza a non comprendere il contesto geopolitico in cui si mossero i protagonisti, vedi ad esempio l'incontro con Papa Leone collocato a Roma e non nel luogo reale in cui avvenne.

3.1 Il Rei dei Barbari

Il Re dei Barbari è una pellicola del 1954 diretta da Douglas Sirk che racconta dello scontro tra gli Unni e l'Impero Romano. Il film presenta molteplici aspetti di finzione^{xlii} ma molti degli elementi individuati nella campagna *The Conquerors* sono presenti anche qui. Come detto, la pellicola è stata analizzata con l'intento di delineare contrapposizione binarie tra le caratteristiche che rappresentano l'Unno e il Romano. Il film si gioca tutto sull'antagonismo tra Attila – interpretato da Jack Palance, pseudonimo di Volodymyr Palahniuk, attore statunitense di origini ucraine – e Marciano – Jeff Chandler – che nella pellicola è un centurione della guardia imperiale dell'Imperatore d'Occidente Valentiniano, inviato a Costantinopoli, catturato da Attila, liberato e poi diventato generale per volere di Elia Pulcheria, sorella di Teodosio. Tralasciando alcune ingenuità nella ricostruzione visiva del periodo occorre precisare che i fatti storici sono

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

diversi da come vengono raccontati nel film. Teodosio II è raffigurato come un inetto, che addirittura tiene prigioniera la sorella Elia Pulcheria contro la sua volontà. Succube dei barbari viene deposto da una congiura di palazzo ordita dalla stessa sorella per prendere il potere insieme a Marciano. Nella realtà storica Teodosio II, figlio di Arcadio, fu un buon imperatore che regnò in tempi difficili, uomo di grande cultura, era ben felice che dello stato si occupasse la sorella^{xliii}. Le tensioni con la sorella cominciarono solo con la nascita (423) della figlia di Teodosio, Eudossia che portò l'imperatore a innalzare al ruolo di Augusta la moglie Atenaide Eudocia che diede una forte impronta ellenistica alla corte. Fu Teodosio, alla morte di Onorio, a imporre sul trono con le armi Valentiniano III, figlio di Galla Placidia, sorellastra di Onorio e Arcadio, facendogli sposare la figlia Eudossia^{xliv}. Pulcheria alla fine riuscì a estromettere Atenaide dal potere. L'Impero d'Oriente versava un tributo agli Unni che venne triplicato nel 447 quando Attila aveva sconfitto i Romani in Tessaglia. Nel 450, però, l'Imperatore morì senza eredi maschi a causa di una caduta da cavallo. Pulcheria prese decisamente in mano la situazione e sposò Marciano, un senatore della Tracia che associò al trono, sostenendo che fosse stato Teodosio a nominarlo sul letto di morte. Marciano^{xlv}, il nuovo Augusto, rifiutò ogni tributo: sapeva che Attila stava per muovere verso Occidente e contava sul fatto che l'Unno non avrebbe cambiato i propri piani. Aveva ragione, Attila marciò verso l'Italia e la Gallia mentre Marciano nel 452 attaccava le retrovie degli Unni nella grande pianura ungherese. La sua azione militare fu effettivamente importante per indebolire Attila durante la campagna unna in Italia nel 451-452^{xlvi} ma non

LO SCHERMO DI ATTLILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

combatté a Roma contro Attila come, invece, si vede nel film. La pellicola, inoltre, colloca l'incontro con Papa Leone sul Tevere, quando avvenne a Governoro, sul Mincio. Nel complesso, è interessante la raffigurazione di Attila come uomo violento ma d'onore, superstizioso e capace di un tenero, quanto tragico, rapporto con la figlia Cupra. Licenza poetica è la morte del Re unno che nel film avviene per mano di una donna, durante la battaglia che segue la sua ritirata da Roma. Fatta questa premessa di metodo, concentriamoci su alcuni aspetti iconografici della pellicola.

Il primo livello di differenziazione vede l'Unno portatore di morte e distruzione contrapporsi a una Roma custode della pace. Ciò è individuabile in diverse scene. In una sequenza gli Unni entrano a Costantinopoli e, davanti ad un'icona della Vergine Maria, avviene un breve scambio tra la figlia di Attila e il centurione Marciano. La prima dice infatti che «fin dove io ho memoria ricordo la vita degli Unni come un mondo di guerre e di inganni, di rapine e di sangue, ma all'interno dei vostri templi ho sentito un soffio di vita soave... Un mondo di pace». Al contrario, nella prima sequenza con cui il film comincia si può vedere un gruppo di cavalieri Unni che devasta un gruppo di capanne mentre una voce fuori campo dice: «tale divisione [quella tra Roma e Costantinopoli] indebolì molto l'impero [...]».

Un'ulteriore livello di differenziazione è costruito sul modo di combattere. All'inizio della pellicola, infatti, gli Unni catturano il centurione Marciano, della Guardia Imperiale di Valentiniano, e Attila decide di lasciarlo dicendo che: «vorrei sapere di più sul modo romano di fare la guerra». Similmente, quando successivamente l'imperatore Teodosio

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

convoca a palazzo un pranzo a cui sono invitati i re dei capi barbari Attila dice all'augusto: «Non c'è che un dono che vi chiediamo [...] vogliamo apprendere l'uso delle armi e la tattica dei Romani e prestaci uno che possa istruirci». A questa segue una scena dove i capi Unni cercano di comprendere quale sia il modo di combattere dei Romani attraverso l'uso del gladio (attraverso tattiche di attacco e di difesa) e dello scudo. Successivamente, però, in un dialogo che avvenne tra Pulcheria e Attila la prima dice al secondo: «cosa è in grado di insegnarti [il centurione Marciano]? I soldati romani combattono a piedi, i tuoi guerrieri combattono a cavallo. L'uso della armi è differente». Questo non è storicamente esatto dato che in epoca imperiale la cavalleria aveva assunto una crescente importanza anche presso i Romani. Già con Adriano (II secolo d.C.) erano state istituite unità di cavalleria pesante, sul modello di quella persiana, detta catafratta^{xlvii}. Una distinzione tra Romani appiedati e Unni a cavallo è quindi anacronistica nel periodo tardo antico. Piuttosto, gli Unni avevano un vantaggio tattico sulla cavalleria romana: i Romani montavano con una semplice sella di cuoio morbido, gli Unni utilizzavano una particolare sella che assicurava una seduta più stabile, adatta alle evoluzioni necessarie a ottimizzare l'uso della loro arma più temibile: l'arco a doppia curva^{xlviii}.

Un terzo livello di contrapposizione è dato dalla religione professata. Questa, all'interno della pellicola, ha lo scopo infatti di demarcare la contrapposizione tra Unni e Romani. All'inizio della pellicola gli Unni catturano infatti un piccolo gruppo di barbari che Attila, con l'eccezione di una donna, decide di uccidere. Il centurione Marciano chiede allora ad Attila

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

per quale motivo abbia deciso di uccidere dei prigionieri. Il re degli Unni risponde dicendo: «Non riesco ad intendere questi cristiani. Un nemico che rimane vivo è sempre una minaccia». Successivamente, quando Attila è in procinto di invadere la Gallia si riunisce con gli altri capi barbari e uno di loro dice: «Ma essi hanno un solo Dio, combatteranno uniti». Attila risponde quindi dicendo: «Questo Dio dei Cristiani è un Dio debole che predica la mansuetudine, non c'è che un Dio che può condurci alla vittoria: questo è il suo segno!». Oppure, durante l'invasione stessa della Gallia due santoni cristiani vengono catturati dagli Unni. Attila non vuole attirare la furia celeste e decide, così, di liberare i cristiani e di uccidere i capi che gli hanno catturati. I santoni, però, chiedono ad Attila di risparmiare le vite degli Unni e il re risponde dicendo: «Non comprenderò mai voi cristiani...».

Infine, la differenza tra Unni e Romani è tracciata anche in riferimento al trattamento che viene riservato ai prigionieri. Nella sezione iniziale della pellicola, come detto, Attila decide di uccidere dei prigionieri. Il centurione romano Marciano, da poco catturato, contesta la decisione dicendo: «Io potrei anche bere alla tue vittorie ma non ai tuoi massacri. Un soldato deve anche uccidere ma non versare il sangue di poveri inermi senza motivo».

3.2 Attila l'Unno

Attila l'Unno è una miniserie TVxlix del 2001 diretta da Dick Lowry che racconta la vicenda di Attila, dalla sua nascita alla sua morte. Anche in questo caso è necessario mettere in guardia il lettore da alcuni errori

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

piuttosto grossolani della pellicola. Dal punto di vista della trama la prima cosa da segnalare è l'importanza che all'inizio viene data alla costruzione dell'arco a doppia curva. Rua, lo zio di Attila, spiega al nipote come costruirlo e questo è un apprezzabile tentativo di accendere i riflettori sulla più importante innovazione militare degli Unni, così notevole che l'Impero d'Oriente la adotterà in seguito facendone (VI secolo) un perno della propria strategia militare¹. Peccato che questa intuizione venga poi abbandonata a favore di una trama scontata dove Attila – interpretato da Gerard Butler – diventa un eroe bello e tenebroso, capace di grandi scoppi d'ira forti gesti di clemenza, tendenzialmente onesto, in assoluta contrapposizione con Flavio Ezio (Powers Boothe) e Galla Placidia (Alice Krige), visti come gelidi intriganti alle spalle dell'inetto Valentiniano III. La miniserie del 2001 mette in scena lo scontro tra Attila ed Ezio da una parte e tra costui e Galla Placidia dall'altra. Prova a inserire anche l'evento della chiamata di Attila da parte di Onoria (sorella di Valentiniano III) ma anche in questo caso trasforma la giovane in una ragazzina viziata. Secondo una diceria, messa probabilmente in giro dalla corte orientale, la giovane aveva inviato il suo anello ad Attila con una richiesta di aiuto per non sposare un anziano senatore, dopo aver avuto una tresca col servitore Eugenio, giustiziato per l'affronto². Nella miniserie si immagina una congiura contro Valentiniano III e addirittura la giovane viene spedita da Pulcheria a Costantinopoli, in una sorta di monastero, mentre l'imperatrice, che aveva fatto voto di castità, non aveva mai preso i voti e in quegli anni era sposata con Marciano. Nella realtà storica, l'Augusto d'Occidente fu effettivamente un uomo debole, dominato dalla madre, ma

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

è su Ezio che la miniserie agisce in modo più drastico. Il *magister militum*, l'ultimo grande difensore dell'Occidente Romano, viene dipinto come un uomo gretto e intrigante, contrapposto ad Attila, dipinto come un uomo di valore. Nella battaglia dei Campi Catalunici, Ezio fa uccidere il Re goto Teodorico per questioni personali, mentre nella realtà storica Teodorico cadde in battaglia. Il film riprende la leggenda riportata da Jordane secondo la quale Attila incarnò la profezia dell'uomo che, grazie alla Spada di Dio, avrebbe unito le tribùⁱⁱⁱ. Lo scontro tra Bleda e Attila avviene troppo presto. Nella pellicola, Attila viene invitato a Roma da Ezio, mentre fu probabilmente inviato dallo zio Rua a Ravenna come ostaggio di alto rango per suggellare la pace tra Romani e Unni. È vero che gli Unni combatterono come ausiliari per Ezio come è rappresentato nel film. Dal punto di vista narrativo, stona l'utilizzo dei nomi moderni di Orleans (invece che Aurelianum) e Chalons (per i Campi Catalunici). Una volta introdotta la pellicola, ora si evidenzierà dove sono site le contrapposizioni tra Unni e Romani.

Un primo livello di differenziazione è individuato nel modo di combattere degli Unni. Nella fase iniziale della pellicola Flavio Ezio decide di dare battaglia ai Visigoti di Teodorico, contando sul supporto degli Unni di Attila. L'attacco di questi ultimi è condotto unicamente da cavalieri mentre i Romani e Visigoti combattono a piedi (con archi e/o spade). Abbiamo già visto nel paragrafo precedente che questa contrapposizione è anacronistica. Tuttavia, la specificità del modo di combattere è riconducibile all'importanza che nella cultura unna viene dedicata alla figura del cavallo. All'inizio della serie e dopo la morte dei genitori, infatti, Attila è condotto al

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

campo dello zio Rua. Rua, una volta arrivato il nipote, gli sottopone delle domande, con il fine di comprendere come fosse stato educato dal fratello. Nello specifico, viene chiesto ad Attila quali sono gli animali sacri degli Unni e il giovane risponde dicendo: «il lupo perché non indietreggia mai, l'orso perché protegge i suoi piccoli e il cavallo perché è sacro al Dio della Guerra». Inoltre, alla morte di Rua, Attila mette in discussione la legittimità del trono di Bleda. I due contendenti, quindi, si sfidano in un duello mortale e rituale che viene condotto a cavallo.

Un secondo livello di differenziazione delinea Roma come faro della civiltà in contrapposizione alle barbarie, rappresentate dagli Unni. In una delle scene iniziali, infatti, Flavio Ezio chiede all'imperatore Valentiniano che cosa pensa sia Roma. Dopo la risposta dell'augusto, il generale dice: «Roma è splendore, un fuoco lucente di potenza, maestà, bellezza e sapienza. Da migliaia di anni la luce del mondo intero [...] guardatevi intorno... Il Colosseo, il Senato, il Foro, teatri, mercati, acquedotti lunghi miglia e miglia grazie ai quali viviamo come uomini civili invece che come selvaggi». Un romano, però, non avrebbe mai chiamato Colosseo l'Anfiteatro Flavio, il nome è medievale e deriva dalla sua mole. Il punto viene poi ripreso quando Ezio arriva alla corte di Attila, dopo che quest'ultimo è riuscito a conquistare un imponente impero. Il generale romano, in questa occasione, dice al re degli Unni: «gli Imperi non sono costituiti solo da terra. Dove sono i fori, i Colossei, le grandi arene, i teatri e gli acquedotti? È facile conquistare gli uomini civilizzati... ma la civiltà appartiene sempre a loro, non certo ai barbari».

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

Una terza linea di demarcazione, poi, viene tratteggiata dalle differenti religioni professate dagli Unni e dai Romani. Poco prima della battaglia dei Campi Catalaunici, Flavio Ezio si reca da Teodorico, re dei Visigoti, con il fine di ottenere il suo appoggio nell'imminente scontro con gli Unni. In questa occasione il generale romano afferma che «Tu [Teodorico] ed io abbiamo combattuto per il dominio sulle stesse terre, abbiamo intrapreso guerre sante, *siamo entrambi cristiani* [corsivo nostro, nda]. Non si tratta solo di un'alleanza contro Attila ma del nostro mondo contro il suo mondo». Presso gli Unni, infatti, ampia importanza è data alla figura dello sciamano. Per esempio, durante il duello, sopra descritto, tra Attila e Bleda la strega Galena, in grado di predire il destino, compie un rito per favorire il primo.

Un ultimo livello di contrapposizione è dato da quello che possiamo definire "inganno vs giustizia". Poco prima della battaglia, sopra ricordata, che vede i Romani alleati agli Unni combattere contro i Visigoti, Ezio espone ad Attila l'inganno che gli ha permesso di ottenere l'appoggio di Rua. Al termine del dialogo Attila dice: «astuzia e inganno, ecco come agiscono i Romani... Non gli Unni». L'aspetto è ripreso in una successiva sezione della pellicola quando Attila, oramai divenuto re, deve dirimere un conflitto tra i Parti e gli Sciti, relativamente al confine dei due regni. In presenza di una delegazione di Parti, Attila dice che «in nome della *giustizia* [corsivo nostro nda] devo ascoltare entrambe le parti». Infine, nella serie TV la società unna è caratterizzata da una forte violenza, utilizzata al fine di risolvere conflitti interni o per relazionarsi alle altre fazioni. Quando l'esercito di Attila invade la Gallia si deve scontrare con la resistenza della città di Orleans; città che,

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

dopo un breve assedio, si arrende. Quando Flavio Ezio viene informato dell'accaduto gli viene detto: «chi non è caduto in battaglia è stato poi giustiziato». Il generale romano chiede: «e la popolazione?». «Una strage. Ogni edificio bruciato e raso al suolo». La contrapposizione tra barbarie e civiltà appare in tutta la sua drammatica semplificazione quando al termine della miniserie si parla del Medioevo come epoca di barbarie.

L'Unno nelle produzioni statunitensi: Conclusioni

Pur nella diversità dei *media* e dei linguaggi, come si è visto, vi sono diversi elementi ricorrenti nella rappresentazione dell'Unno. Se volessimo trovare un minimo comune denominatore possiamo ricordare che in tutti e tre i *media*, gli Unni vengono visti come un popolo violento ma fiero e coraggioso e che Attila è un capo capace. Queste caratteristiche lo pongono in contrasto con i suoi antagonisti, visti deboli, decadenti e intriganti. In tutti e tre i prodotti, infatti, viene evidenziata la diversità del modo di combattere degli Unni e questa viene ricondotta alla specifica importanza che viene data, nella loro società, al cavallo. Una costante è costituita anche dalla differenza di religione tra Unni e Romani. Nel film e nella serie TV, inoltre, Attila appare come un personaggio dotato di magnanimità, spesso in contrapposizione con i decadenti romani. Nella realtà storica era un uomo che sapeva stare al gioco diplomatico e quindi non era un semplice brutto né un ingenuo selvaggio come può apparire nelle due pellicole esaminate^{liii}. Altra linea di demarcazione diffusa in tutti e tre i

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

media è costituita dalla distruzione portata dall'esercito Unno. Riassumendo, quindi, possiamo dire che un fruitore dei tre *media* analizzati che si approcciasse per la prima volta alle vicende del V secolo d.C. si convincerebbe che gli unni erano violenti, selvaggi, pagani, grandi combattenti a cavallo; allo stesso modo avrebbe la certezza che i romani fossero civili ma intriganti e decadenti, con un esercito di soli fanti. Abbiamo già visto come l'esercito romano tardo fosse molto diverso da quello ripubblicato e dell'alto impero^{liv}. D'altra parte, è importante sottolineare che la contrapposizione netta e manichea tra i due popoli non è un'invenzione degli sceneggiatori dei *media* in esame ma è figlia della visione degli storici romani e delle successive interpretazioni. Ammiano afferma che gli Unni non cuociono i cibi e fanno macerare la carne sotto alla sella del cavallo. Li definisce addirittura bestie a due zampe, senza le caratteristiche degli esseri umani. In realtà gli Unni conoscono il fuoco e mettono la carne sotto la sella per curare le piaghe dovute allo sfregamento contro il dorso dei cavalli^{lv}. Nelle stesse accuse stereotipate cade Jordanes arrivando a dire che gli Unni erano figli dell'accoppiamento tra le streghe e gli spiriti immondi^{lvi}. D'altra parte, però, la storiografia bizantina vedeva in Attila un interlocutore pericoloso ma anche una personalità regale capace di rispettare i patti. Sebbene lo ritengano un barbaro, i Romani d'Oriente lo considerano degno di rispetto. In questa storiografia non esiste nessun riferimento alla figura del *flagello di Dio* che è una costruzione successiva^{lvii}. Attila è visto come strumento della punizione divina contro i Cristiani tanto che Idazio (400-469), vescovo di Aquae Flaviae (oggi Chaves in Spagna), giunse a vederlo

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

come l'annunciatore della fine del mondo^{lviii}. A partire dal XI secolo l'immagine negativa di Attila si diffonde in tutta Europa Occidentale e in particolare in Italia dove l'emergente potenza Veneziana ne fruttò il ricordo per marcare una differenza tra la loro rinascita dopo le scorribande unne e la distruzione di Aquileia^{lix}. Abbiamo già accennato alla presenza di Attila nei poemi germanici del *Nibelungenlied* composto nel XII secolo, è utile ricordare come egli sia protagonista anche dell'Edda scandinava (messa per iscritto nel XIII secolo)^{lx}. Anche l'Illuminismo si occupò di Attila, con Corneille che lo vide come mostro di assoluta violenza a Voltaire che lo vide come un uomo dotato di valore e abilità^{lxi}. Fu protagonista della poetica di Richard Wagner e tramite queste opere giunse ad Adolf Hitler visto da Mons. Tardini come "Attila motorizzato" che si circondava di veggenti come Attila aveva fatto di sciamani^{lxii}.

Insomma, l'immaginario che sottende ai tre *media* analizzati pesca a piene mani nella stratificazione di raffigurazioni che Attila ha avuto nei secoli precedenti. Essendo strumenti narrativi, però, essi devono semplificare e dare certezze al loro fruitore. Il quadro che ne esce, quindi, è davvero troppo semplice e fatto di angoli netti. *Il Re dei Barbari* costruisce un Attila dal forte afflato mistico; è anche equilibrato nel mostrare i diversi attori della storia. Pecca, però, di numerose ingenuità e anacronismi che finiscono per vanificare lo sforzo. *Attila, l'Unno*, insiste molto sull'antagonismo tra Ezio e Attila, ma è troppo occupato a costruire una contrapposizione netta tra un Attila violento ma onesto e i Romani intriganti e infidi. *Age of Empire* è potenzialmente molto completo ma presenta il rischio di tutti i giochi storici,

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

cioè che i giocatori finiscano per concentrarsi più sugli aspetti del gioco che sull'ambientazione, anche in virtù del sistema in tempo reale che costringe a prendere decisioni fulminee su un teatro bellico sempre più ampio. Strumenti narrativi come il cinema, la TV o il videogioco confermano quindi la loro notevole capacità di costruire immaginari ma anche il rischio di tratteggiarli in modo troppo semplicistico. Un approccio di public history a questi *media* consente di sfruttare a fini didattici e divulgativi i loro punti di forza e di debolezza.

Notas

-
- i Si è a lungo riflettuto sulla differenza esistente tra "storia" e "passato". Keith Jenkins, in *Re-Thinking History*, ha per esempio affermato che il passato è «all that has gone on before everywhere» e che «[it] can only be brought back again by historian in very different media»: KEITH, Jenkins, *Re-Thinking History*, New York, Routledge, 2003, pp. 7-8. Alfonso Botti ha invece evidenziato che «il passato [...] diventa storia in seguito ad un'operazione culturale che a partire da un problema posto dal presente individua le fonti [...] al fine di ricostruire in modo (più o meno) narrativo [...] il periodo (o il processo, o il personaggio, o l'episodio) del passato preso in considerazione quale oggetto di studio: BOTTI, Alfonso, «La sfida della Public History» in *Public History. Discussioni e pratiche* (a cura di Paolo Bertella Farnetti, Lorenzo Bertucelli, Alfonso Botti), Milano, Mimesis edizioni, 2017, pp. 97-106, p. 98;
- ii Per una riflessione sulle forme di ingaggio popolare con la storia si veda: CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016, pp. 3-4;
- iii Invece, sul concetto di collective memory si è detto che «it was defined as a social construct that results from the sharing of past events among members of a particular social group»: LIU, Wenqian, NIE, Xiaomei, «Cultural Heritage Game Design Based on the Collective Memory Reconstruction Model» in *SHS Web of Conferences*, 167/2023, p.1.
- iv A. BELYAEV, Dmitriy, P. BELYAEVE, Ulyana, «Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History» in *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1, 2022. URL: <<https://galacticamedia.com/index.php/gmd/article/view/204/163>> [consultato il 24 marzo 2024];
- v "Kids Are Learning History From Video Games Now", *The Atlantic*, 2002. URL: <<https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2022/03/history-video-games-europa-universalis/622892/>> [consultato il 30 marzo 2024]. Oppure, si veda l'esito dell'iniziativa di Tore Olsson di utilizzare il videogioco *Red Dead Redemption II* nell'ambito di un corso dell'Università del Tennessee. Olsson, infatti, ha segnalato un forte incremento nel numero di studenti, molti dei quali veterani del gioco: OLSSON, Tore, «Teaching History with Video Games» in *American Historical Association*, 2023.

LO SCHERMO DI ATTILA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSI HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

URL: <<https://academic.oup.com/ahr/article/128/4/1755/7458524?login=false>> [consultato il 30 marzo 2024];

vi BEAVERS, Sian, *The Informal Learning of History with Digital Games*, The Open University, 2019, p. 1;

vii Per esempio nel 1998 Rosenzweig e Thelen hanno affermato che gli Americani considerano i musei, i membri della famiglia e gli insegnanti fonti più autorevoli dei libri, film e prodotti televisivi. Più recentemente una ricerca ha dimostrato che i Canadesi ritengono molto veritiera la storia che incontrano nei musei, seguita da quella che incontrano nei saggi, negli *historic site* e in famiglia. I siti web rappresentano la fonte considerata meno autorevole. Si veda: O'NEILL, Kevin, FEENSTRA, Bill, «"Honestly, I Would Stick with the Books": Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge», 16, 2/2016. URL: <<https://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstra>> [consultato il 24 marzo 2024]; CAUVIN, Thomas, «Bon Appétit: Food and Public History» in *Public History Weekly*, 14, 6/2018. URL: <<https://public-history-weekly.degruyter.com/6-2018-14/food-public-history/>> [consultato il 26 marzo 2024];

viii L'industria videoludica ha la necessità di realizzare prodotti che siano facilmente riconoscibili dagli utenti, relativamente allo spazio e al periodo storico in cui sono ambientati: VANEGAS RAMOS, Alberto, «Aesthetic uses of the past and limits in the reconstruction of historical spaces inside a videogame» in *Culture & History Digital Journal* 9, 1/2020, p. 2. Adam Chapman, inoltre, nel 2016 ha introdotto l'espressione *historical resonance* sostenendo che questa è «the establishment of a link between a game's historical representation and the larger historical discourse, as the *player understands* it [corsivo nostro nda]»: CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016, p. 50.

ix RAGONE Giovanni, *Radici delle sociologie dell'immaginario*, in *Mediascapes journal*, 4/2015, pp. 63-75, spec. 63.

x RAGONE, *Radici delle sociologie cit.*, p. 64.

xi *Age of Empires II*, Ensemble Studios, 2000;

xii *Il Re dei Barbari*, Albert J. Cohen Prod., 1954;

xiii *Attila l'Unno*, Micheal R. Joyce Productions, 2001;

xiv B.R. ELLIOTT, Andrew, KAPPELL, Matthew Wilhelm, «Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time" - Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives» in *Playing with the Past. Digital Games and The Simulation of History*, New York, Bloomsbury, 2013.

xv CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, cit., p. 7.

xvi A. BELYAEV, Dmitriy, P. BELYAEVE, Ulyana, «Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History», cit., p. 54. URL: <<https://galacticamedia.com/index.php/gmd/article/view/204/163>> [consultato il 24 marzo 2024];

xvii CAROCCI Sandro, *Medioevo*, in *Enciclopedia dei ragazzi*, Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana, 2006.

xviii GUERRA, Claudio Yépez, «Los Historical Game Studies: la reconstrucción del pasado a través de la virtualidad» in *Rivista Sarance*, 51, 2024. URL:

<<https://revistasarance.ioaotavalo.com.ec/index.php/revistasarance/article/view/980/1408>> [consultato il 28 marzo 2024];

xix MCCALL, Jeremiah, «The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium» in *Game Studies*, 20, 3/2020. URL: <<https://gamestudies.org/2003/articles/mccall>> [consultato il 28 marzo 2024]. Oppure si veda: MCCALL, Jeremiah, «An Introduction to Historical Problem Space» in *Play The Past*, 2020. URL: <<https://www.playthepast.org/?p=6923>> [consultato il primo aprile 2024].

xx *Valiant Hearts*, Ubisoft Montpellier, 2014.

LO SCHERMO DI ATTLA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

-
- xxi ANDERSON, Sky LaRell, «The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design» in *E-Learning and Digital Media*, 16, 3/2019. URL: <<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2042753019834957>> [consultato il 2 aprile 2024];
- xxii STUBBS, Jonathan, *Historical Film: A Critical Introduction*, New York, Bloomsbury Academic, 2013, p.29
- xxiii A. ROSENSTONE, Robert, «The Historical Film as Real History» in *FilmHistoria*, 5, 1/1995.
- xxiv Per una breve panoramica di queste teorie si veda: “What is Film Theory – How to study a film (and why)”, Studiobinder, 2024. URL: <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-film-theory-definition/>> [consultato il 2 aprile 2024];
- xxv *Structuralist Film Theory*. URL: <<https://www.filmtheory.org/structuralist-film-theory/>> [consultato il 2 aprile 2024];
- xxvi PUSPITASARI, Shochifah Diyah, «Film As The Media Of Social Critics About Environment, Structuralism in Film Wall-E» in *IQTIDA Journal of Da wah and Communication*, 1, 1/2021, pp. 22-33. URL: <https://www.researchgate.net/publication/363642862_Film_As_The_Media_Of_Social_Critics_About_Environment_Structuralism_In_Film_Wall-E> [consultato il 4 aprile 2024];
- xxvii In relazione ad uno studio condotto su di un gruppo di giocatori si è detto che «our participants judged that games were “authentic” when they had environments, actors or events that gave the player the feeling of what *really happened*»: STIRLING, Eve, WOOD, Jamie, «“Actual history doesn’t take place”: Digital Gaming, Accuracy and and Authenticity» in *Game Studies*, 21, 1/2021. URL: <https://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood> [consultato il 4 aprile 2024]. In merito agli historical movie, nello specifico, si è detto che «material details are foregrounded as a way to establish an authentic connection with real events». Citazione di Jonathan Stubbs presente in: FREY, Mattias, «The Authenticity Feeling» in *Research in Film and History*, 2018. URL: <https://film-history.org/approaches/authenticity-feeling#footnote45_wGKeFj485uMR> [consultato il 4 aprile 2024];
- xxviii ZECCHINI Giuseppe, *Attila*, Sellerio, Palermo 2007, p. 11.
- xxix ZECCHINI, *Attila*, cit. pp. 12-15.
- xxx ZECCHINI, *Attila*, cit. pp. 15-18.
- xxxi Jordanes, *Storia dei Goti*, libro XXXV, 180
- xxxii https://ageofempires.fandom.com/wiki/Attila_the_Hun (consultato il 26.04.2024)
- xxxiii https://it.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires:_Definitive_Edition (consultato il 26.04.2024)
- xxxiv Si segnala che anche nel videogioco *Total War: Attila* – uno strategico realizzato dalla *Creative Assembly* – gli Unni hanno questa peculiare caratterizzazione. Nel gioco, infatti, gli Unni non possono conquistare le città ma solo distruggerle. Si veda: <<https://www.player.it/news/192388-total-war-attila-guida-alle-fazioni.html>> [consultato il 12 aprile 2024];
- xxxv xxxx
- xxxvi Jordanes, *De origine actibusque Getarum* ch. XXXV
- xxxvii Si segnala, inoltre, che anche nell’espansione *Barbarian Invasion* del gioco *Total War: Rome* – strategico realizzato dalla *Creative Assembly* – gli Unni possiedono la cavalleria leggera più forte del gioco: <https://it.wikipedia.org/wiki/Rome:_Total_War:_Barbarian_Invasion> [consultato il 12 aprile 2024];
- xxxviii I particolari sulle sofferenze inflitte ai civili potrebbero risultare di rilievo nella caratterizzazione degli Unni. In riferimento agli FPS (First Person Shooter) si è infatti evidenziato che donne e bambini vengono costantemente eliminati dagli spazi di gioco con il fine di creare «a “clean, sanitized and enjoyable” version of war for popular consumption»: SISLER, Vit, «Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History» in *Game Studies*, 16, 2/2016. URL: <<https://gamestudies.org/1602/articles/sisler>> [consultato il 12 aprile 2024];
- xxxix THOMPSON, E. A.; HEATHER, PETER. *The Huns, Blackwell*, 1999. ISBN 0-631-21443-7, pp. 99-100.
- Cadernos do Tempo Presente vol. 15, n. 01, p. 03-35, jan./jun. 2024. <http://www.seer.ufs.br/index.php/tempo>
DOI: <https://doi.org/10.33662/ctp.v15i01.21598>

LO SCHERMO DI ATTLA OVVERO COME LE PRODUZIONI STATUNITENSIS HANNO
IMMAGINATO L' UNNO
GONZATO DI G. L.
SORRENTINO, G.

xl LUTTWAK Edward, *La Grande Strategia dell'Impero Bizantino*, Milano 2009, pp. 51-53

xli La canzone dei Nibelunghi, è un poema epico scritto in alto tedesco medio agli inizi del XIII secolo. Narra delle vicende dell'eroe Sigfrido alla corte dei Burgundi e della vendetta di sua moglie Crimilde, che porta ad una conclusione catastrofica e alla morte di tutti i protagonisti. Uno degli strumenti della vendetta di Crimilde contro la sua famiglia è proprio Attila che la donna sposa per vendetta prima della catarsi finale. Attila è l'unico personaggio a entrare nella tradizione dei Nibelunghi col suo nome storico (Cfr. R. Caprini, "Il nome di Attila", *La tradizione nibelungico-volsungica. Atti del XXXVI Convegno dell'Associazione Italiana di Filologia Germanica* (Pisa, 4-6 giugno 2009), a cura di M. Giovanna Arcamone e Marco Battaglia, Pisa, Edizioni ETS, 2011, pp. 107-112). Nel 437 si situa l'episodio tragico che lega Attila alla famiglia reale burgunda, e che è assai verosimilmente il nucleo di partenza del ciclo nibelungico: lo sterminio compiuto dal re unno e dal suo esercito di 20.000 Burgundi, compresa la famiglia reale

xlii Per esempio, il fulcro della narrazione è costituito dalla lotta tra Attila e il centurione Marcino, lo scontro dei Campi Catalaunici non è mai avvenuto e Attila muore combattendo all'interno di un piccolo villaggio della Penisola italiana;

xliii NORWICH John Julius, *Bisanzio*, Mondadori, Milano 2000, p. 53.

xliv NORWICH John Julius, *Bisanzio*, Mondadori, Milano 2000, p. 54-56.

xlv NORWICH John Julius, *Bisanzio*, Mondadori, Milano 2000, p. 57.

xlvi FIELL Gerard e WILLIAMS Stephen, *The Rome that Did Not Fall: The Survival of the East in the Fifth Century*, Hoboken, Routledge, 2005, p. 87.

xlvii Corpus Inscriptionum Latinarum, XI, 5632.

xlviii ROUCHE Michel, *Attila*, Sellerio, Roma, 2009, Pp. 94-95

xlix URL: <<https://www.themoviedb.org/tv/16072-attila/cast?language=it-IT>> [consultato il 22 aprile 2024];

I LUTTWAK Edward, *La Grande Strategia dell'Impero Bizantino*, Milano 2009, pp. 35-41; 306-309

li LUTTWAK Edward, *La Grande Strategia dell'Impero Bizantino*, Milano 2009, p. 56.

lii Jordanes, *De origine actibusque Getarum* ch. XXXV (e-text) Archiviato il 16 febbraio 2013 in Internet Archive.)

liii LUTTWAK Edward, *La Grande Strategia dell'Impero Bizantino*, Milano 2009, p. 55-57.

liiv BARBERO ALESSANDRO, *Barbari*, Laterza, Bari-Roma, 2006, pp. 200-218

liv ROUCHE Michel, *Attila*, Sellerio, Roma, 2009, Pp. 90-91.

lvi ROUCHE Michel, *Attila*, Sellerio, Roma, 2009, Pp. 91-92

lvii Essa fu attribuita da Sant'Agostino al re visigoto Alarico, dopo il sacco di Roma del 410 (*Città di Dio*, 18). L'epiteto traslò su Attila nei secoli successivi alla sua morte, quando fu visto come peggiore di Alarico. Ad esempio in Isidoro di Siviglia (VII secolo).

lviii ROUCHE Michel, *Attila*, Sellerio, Roma, 2009, Pp. 242-243.

lix ROUCHE Michel, *Attila*, Sellerio, Roma, 2009, Pp. 243-244.

lx ROUCHE Michel, *Attila*, Sellerio, Roma, 2009, Pp. 244-246.

lxi ROUCHE Michel, *Attila*, Sellerio, Roma, 2009, Pp. 255.

lxii ROUCHE Michel, *Attila*, Sellerio, Roma, 2009, Pp. 258-262.