

SULLA VIA DEL RITORNO: I CROCIATI DEL NORD



La premessa

Da oltre un anno dalle ultime scenette (“Nel Nome della Croce”, “La battaglia del lago ghiacciato”, “La Fuit coupé”) nella mia mente non s’innescava ancora nessuno stimolo idoneo alla realizzazione d’altre opere del genere (a volte succede).

Personalmente piace molto realizzare composizioni complesse in cui si possa apprezzare anche una ambientazione reale ma per realizzarle con un’atmosfera particolare, ho bisogno di flash mentali, una specie di scatto fotografico che stimola la mente ad elaborare quanto visto con gli occhi della creatività; solo successivamente inizia l’elaborazione materiale con la ricerca dei soggetti più adatti, con fotografie che riproducono l’ambiente, con la basetta più confacente, i materiali naturali necessari, ecc.

Non me la sento ancora di cimentarmi in autocostruzioni che, data l’inesperienza e l’insicurezza, non garantirebbero un lavoro corretto (a mio avviso non c’è peggior danno per rovinare una buona idea che quello di popolarla con personaggi mal scolpiti, errando nelle proporzioni, forzando le posture, eseguendo male le pieghe dell’abito, ecc.).

Anche questa volta l’origine scatenante è stata l’uscita di un nuovo pezzo molto stimolante, almeno ai miei occhi, che incentiva l’immaginazione e attiva la creatività. Questa volta il pezzo che mi mette in moto il cervello è il Cavaliere teutonico alla Battaglia di Peipous, per intenderci quello scolpito dal bravo Borin e realizzato dalla Soldier. Lo acquistai in occasione della mostra di Calenzano nei primi giorni di marzo e lo misi nel cassetto in attesa della famosa lampadina.

La scultura è accattivante in quanto rappresenta un cavaliere corpulento, evidentemente dalla non più giovane età, che per qualche attimo, terminato lo scontro, si abbandona sulla sella alla ricerca di un momento di riposo. Una scultura insolita che propone un cavaliere non nel suo migliore momento ma bensì, come nella realtà spesso succedeva, avanti con gli anni, ingrassato, infiacchito con il desiderio di ritornare a casa.

Ritornare a casa? La lampadina si è accesa dopo ben 6 mesi.

Sarebbe originale concepire una scena in cui non si combatte ma si rappresenta un momento inconsueto di guerrieri dell’Ordine dei Teutonici. Si tratta di un momento diverso dai soliti in cui i personaggi sono immortalati in un momento di normale attività quotidiana.

COLLOCAZIONE

Indubbiamente dopo l'irruenza della battaglia e la voglia di vincere, la cosa principale era, all'epoca ma forse anche ai tempi nostri, portare a casa la pelle. Molti i corpi senza vita che rimanevano sul campo di battaglia e i pochi che si salvavano, alla fine dello scontro e dopo aver vinto o perso, si riunivano in piccoli gruppi che facevano rotta verso terre amiche e verso casa. Affaticati ed esausti, dopo aver combattuto per mesi una guerra che magari nemmeno gli apparteneva, lontani dalle famiglie per periodi lunghissimi, distanti centinaia di chilometri dalle proprie case e affrontando ulteriori fatiche e bande di nemici sempre in agguato e pronti alla vendetta e al saccheggio, sostenevano settimane a volte mesi di cammino, razziando per sopravvivere, restando uniti e compatti, sempre in allarme e pronti a opporsi contro ogni evenienza. Il livello di guardia era sempre molto alto e i soldati reagivano combattendo ed uccidendo ad ogni minimo segnale d'allarme. A volte le vittime erano innocui viandanti ai quali si poteva poi razzare le poche cose che comunque permettevano di sopravvivere.



AMBIENTAZIONE E SCENOGRAFIA

La scena è ambientata nel Nord/Est dell'Europa dove gelo e neve la fanno da padroni. Il paesaggio è quello dei vasti spazi dell'estremo Nord-Est dove le betulle sono l'albero più comune, ma in questo caso i primi segnali della bella stagione permettono lo sciogliersi della neve e il comparire del nuovo manto erboso di un bel verde carico, ancora quasi solo un fitto muschio, e lo sbocciare dei bucaneeve che improvvisamente compaiono a migliaia in piccoli spazi lasciati liberi dalla neve. Per colmare a volte centinaia di chilometri che separavano i duellanti dalle proprie case, dato i mezzi a disposizione (cavalli e il più delle volte solamente le gambe), dopo aver combattuto fino allo sfinimento, servivano tempi biblici e la fatica a volte

falciava i sopravvissuti. Solo i più forti riuscivano a rivedere i luoghi noti, le famiglie e la cosa diventava più facile se ci si riuniva in piccoli drappelli. Così si attraversavano terre e stagioni, valli e montagne, terreni facili e impervie situazioni ambientali.

Ed ecco che laggiù tra il bosco di betulle, accanto al ruscello che dopo il disgelo scorre chiacchierone, si intravede un passaggio verso casa. Questa è la situazione in cui ho deciso di collocare i miei personaggi, contesto che li vede ancora vitali e nella fase in cui per lo meno le condizioni ambientali danno un momento di tregua.

Le betulle ricordano che la meta finale è pur sempre abbastanza lontana, mentre lo scioglimento della neve fa intuire che le temperature sono in rialzo nonostante tutto. Il verde della nuova erba incomincia ad apparire e i primi bucaneve fanno la loro comparsa, è un buon segnale che rincuora gli uomini.

Improvvisamente i guerrieri sono attratti dal rumore di lame che sbattono, sicuramente un combattimento, hanno interrotto il loro cammino per qualche attimo e pronti ad intervenire assistono alla scena; nessun pericolo è solo un teutonico amico alle prese con un civile che non vuole cedergli la sua sacca ripiena di cibo e si difende con ogni mezzo; la situazione si evolve per il meglio per il teutonico amico e quindi il loro intervento non serve. Ora attendono che il nuovo compagno li raggiunga. Al piccolo manipolo di soldati si aggiunge quindi lo sbandato che un attimo prima ha dovuto impegnarsi con un civile per recuperare del cibo, ora il suo cammino, forse, sarà più sicuro.

I PERSONAGGI

Come dicevo all'inizio ciò che ha mosso la mia fantasia è stato il pezzo della **Soldier** che essendo l'unico a cavallo sicuramente è immaginabile personaggio di rilievo e funge quindi da apriestrada, lo seguono tre uomini appiedati. Per realizzare quanto la mente aveva elaborato, la mia attenzione è caduta su tre pedoni dalla **Pegaso**. Si tratta di Cavalieri teutonici in pose rilassate nonostante sia stato mantenuto l'assetto da battaglia (gli uomini mantengono il livello d'attenzione alto perché un'improvvisa minaccia potrebbe essere fatale).

Il primo (ultimo in ordine d'apparizione nella scena), ancora in movimento, raggiunge il gruppo fermo che attende il nuovo arrivato impegnato nella scaramuccia con il civile, il secondo, per nulla preoccupato e assolutamente certo del risultato del combattimento tira il fiato appoggiandosi al cavallo ed il terzo, pronto ad intervenire se necessita, si pone davanti, spada sguainata, per meglio osservare l'avvenimento e pronto ad intervenire.

Il quarto personaggio è il cavaliere appiedato che, una volta sconfitto l'occasionale nemico, e rubatogli il bottino (solo una sacca con del cibo), rinfodera la spada e raggiunge il gruppo al quale si aggoglierà per riprendere il cammino. L'ultimo pezzo è stato rintracciato sul catalogo della **Romeo Models**.

IL PRIMO CAVALIERE PORTABANDIERA

Pedone della **Pegaso Models**. Questo modello è stato scelto proprio per la sua bella postura e per il fatto che sulle spalle porta due bandiere. Al pezzo è stata apportata qualche modifica: sostituito l'elmo con una testa della **Mussini** alla quale poi, con il **Magis Sculp**, è stata ricreata la capigliatura; capelli lunghi evidentemente, portati all'indietro e accorciati, alla bisogna, con una lama qualsiasi, a volte anche con la spada. La testa è stata girata in modo che lo sguardo si posi sull'evento appena compiuto. A questo punto però mancava anche il cappuccio che ho costruito con la stessa tecnica.

Le due bandiere che porta in spalla si sono dimostrate indispensabili per diversificare l'invariabilità delle uniformi in quanto mi hanno permesso di dare qualche tocco di colore (rosso e giallo) con la bandiera del Gran Maestro.



IL SECONDO CAVALIERE

Avendo bisogno di mantenere la scena compatta, ho scelto un pezzo della **Pegaso** che grazie a qualche modifica ha potuto mantenere un contatto fisico con il resto dei personaggi. Così è stato sostituito il braccio con un altro che, assunta la posizione con gomito rialzato, ha facilitato l'appoggio al posteriore del cavallo. Ciò mi ha permesso, come dicevo, di compattare la scena dando un effetto di veridicità all'insieme. Inizialmente l'elmo possedeva le corna tipiche dell'ordine in un certo periodo. Ho deciso di togliere questo ornamento in quanto, per avere l'effetto di rilassamento appoggiandosi al cavallo, e non potendo eccedere con l'altezza del braccio per una ovvia questione di posizione anatomica, ho dovuto rialzare leggermente il terreno con il risultato che le corna lo avrebbero reso troppo alto rispetto al complesso scenografico.

IL TERZO CAVALIERE

A questo pezzo, sempre della **Pegaso**, non è servito fare nulla, era perfetto così come proposto in originale, il suo cipiglio e la sua posizione anatomica erano l'ideale per mantenere quel giusto contrasto tra la rilassatezza degli altri e la tensione, seppur minima, di questo e del quarto cavaliere di cui parleremo fra un attimo. La tensione è data da una posa statica ma non inattiva, con spada sguainata, segno evidente che il personaggio pronto ad intervenire in caso di necessità. Anche la sua collocazione, più spostata in avanti rispetto agli altri, significa che il cavaliere si è allarmato e ha assunto una posizione di allerta.



IL QUARTO CAVALIERE

Si tratta di un pezzo della **Romeo Models** che ho deciso collocare di spalle, in una posizione inconsueta, immaginando di fissare un momento della realtà, dove non necessariamente tutti personaggi sono in posa ma si muovono e vivono il momento non considerando un possibile osservatore estraneo, pronto ad immortalare una scena che accadeva (oggi diremmo che si trattava di un fotografo di prima linea, quelli che ci inviano reportage con immagini di guerra dal fronte). Il guerriero molto probabilmente ha ucciso il civile che cercava riparo attraversando il rigagnolo e gli ha rubato quel poco di cibo che portava nella sacca, per il soldato una questione di sopravvivenza, il cibo scarseggia e la fame è una brutta bestia. Nessuna problema però per il guerriero che non ha trovato nel civile un vero nemico e che quindi non ha dovuto nemmeno impegnarsi.

IL QUINTO CAVALIERE

Il pezzo della **Soldier** che mi ha ispirato l'intera scenetta. L'uomo può benissimo essere considerato un Gran Maestro: è a cavallo, il fisico non è più giovane ed esuberante, e guida il drappello dei sopravvissuti. Un punto di riferimento per il piccolo manipolo di guerrieri che lo seguono ma proprio a loro fa riferimento per essere protetto e difeso da eventuali malviventi. Con un braccio si appoggia allo scudo su cui appaiono le sue insegne e con l'altra tiene la lancia. La sua bandiera è stata salvata e consegnata nelle mani di un compagno. Anche in questo caso ho preferito sostituire l'elmo mettendoci uno leggermente più piccolo che mi ha permesso di spostare il movimento della testa. Con tali armature non è proprio agevole muovere il collo ed allora, visto che la sua posizione è quella più avanzata, per poter osservare ciò che sta accadendo alle sue spalle, è costretto a torcere il collo ma anche a spostare la testa all'indietro. L'uomo è stanco e il momento di sosta permette a lui, ma anche al cavallo, di riposare per qualche minuto, importante per recuperare un po' forza e continuare. A casa sembra non mancare molto.



ALTRI PICCOLI INTERVENTI

Su ogni pezzo ho dovuto intervenire per rendere abiti e strumenti di battaglia usurati: gli abiti sono stati lacerati in più parti e tutti gli scudi hanno subito tagli e squarci del cuoio ad indicare vari colpi di spada. Ovviamente tutta la coreografia è stata autocostruita compresi i bucaneve, ma di questo ne parleremo in seguito.

LA PITTURA

Per dipingere ho usato i colori acrilici della Vallejo e dell'Andrea. E' evidente che nella scena predomina il bianco dato dalle vesti, dalle chiazze di neve ancora sul terreno e dal tronco delle betulle.

Era nelle previsioni riuscire a far emergere più che la tensione della battaglia, lo stato d'animo, la stanchezza, lo sfinimento. Inserire la scena tra la neve alta avrebbe creato un effetto eccessivamente tedioso per l'osservatore. Un prato verde avrebbe reso la scena troppo idilliaca ed eccessivamente in contrasto con quello che volevo esprimere con i personaggi, ecco allora che ho affrontato la sfida di un terreno in condizioni pesanti dovuto al sopraggiungere della bella stagione. Non è stato facile ricreare un ambiente tipico dell'estremo Nord.Est europeo in quelle condizioni ambientali.

Nel realizzare il terreno ho dovuto considerare che il disgelo provoca delle situazioni di terreno molle e fangoso, se calpestato, e a tale scopo ho sporcato il fondo delle vesti come se, oltre alla battaglia, gli abiti umidi si fossero imbrattati di fango.

La scena ha assunto un aspetto logoro e consunto ma ora avevo bisogno di far respirare l'insieme e allora quel poco di verde che appare a chiazze tra la neve che si scioglie mi permette di alleggerire l'atmosfera dell'intera scena, così come il rigagnolo d'acqua che scorre lento e indifferente alle disavventure umane, quasi a voler contrastare l'atmosfera pesante creatasi, ho aggiunto dei fiori di bucaneve realizzati uno per uno mediante il Magic Sculp.

L'azione non ha in se la drammaticità della battaglia data da corpi in movimenti estremi, dal sangue e dagli spasmi della morte, il dramma è interiore, è piuttosto la fatica e la stanchezza che volevo esprimere e quindi l'usura degli abiti, il trascinarsi con

lentezza, il fermarsi a riposare, tutte situazioni non facili da ritrovare nei pezzi e che quindi vanno rafforzate usando la pittura e altri piccoli interventi manuali.

Per i bianchi, sempre difficili, ho usato la stessa tecnica a velature che ormai è di dominio pubblico. Il bianco per ovvie ragioni non poteva più essere tale e sono quindi partito da una base di marrone e viola che ho usato anche per ottenere le ombre. Le parti nere, praticamente le croci sulle vesti, sugli scudi e sulle bandiere, sono state schiarite con del carne per ottenere non solo una luce ma anche un effetto di usura. Per le sporcatore ho usato varie tonalità di marrone, verde e ocra e in alcuni punti ho usato della polvere mista a colore per ottenere l'effetto del fango rimasto sulle parti degli abiti più vicine al terreno, in questo caso ho usato anche qualche tocco di colore ad olio al fine di ottenere un effetto di umidità delle parti sporcate.

La volontà di riprodurre l'araldica del Gran maestro è stata dettata non solo da un cimento nella pittura, ma anche dal desiderio di dare qualche riferimento cromatico diverso ed utile ad interrompere l'uniformità della monocromia. Ho usato dei colori vivaci come il giallo e il rosso in quanto sono colori caldi e distolgono dalla monotonia dal bianco, anche se l'usura e l'invecchiamento hanno tolto loro brillantezza e luminosità. Per fare ciò ho usato l'araldica del Gran Maestro *Dietrich Graf von Oldenburg*.

Sullo scudo del guerriero che si appoggia al posteriore del cavallo, considerato che le vesti esprimono una sicura disponibilità finanziaria diversa dagli altri componenti la scena, ho deciso di dipingere le armi della famiglia da cui proviene: quella dei Montagu (aquila nera in campo bianco), famiglia che ha anche consacrato, cinquant'anni prima, un Gran Maestro dell'Ordine dello "Spedale di San Giovanni di Gerusalemme".

CONCLUSIONE

Ho iniziato a mettere insieme la scenetta a metà di agosto 2005 e per terminarla mi è servito un mese e mezzo, alla fine di settembre primi di ottobre l'insieme era pronto. Ad impegnarmi sono stati soprattutto gli accessori: scudi e bandiere oltre alla concretizzazione dell'ambiente che ha richiesto da solo ben 15 giorni (mi dedico alla pittura soprattutto alla sera al termine delle mie 8/10 ore quotidiane di lavoro, e mi impegno per circa 3-4 ore mentre il sabato e la domenica le ore a disposizione sono anche 5/6). Alla fine di questo impegnativo elaborato vorrei ringraziare l'amico Roberto Cabbai che mi ha creato la basetta su misura e scattato, assieme a Fabrizio Vaccari, tutte le foto a corredo dell'articolo; tutti gli amici che mi hanno supportato storicamente e psicologicamente, e la signora che mi accudisce la casa che, per un mese e mezzo, ha sopportato (palesamente mal sopportato) l'occupazione del tavolo del soggiorno (postazione di lavoro modellistico) senza opporre resistenza e senza incorrere nella tentazione di togliere la polvere.

Terminato il 29 settembre 2005 (Udine)

Italo Feregotto
GAMS-DLF-UDINE