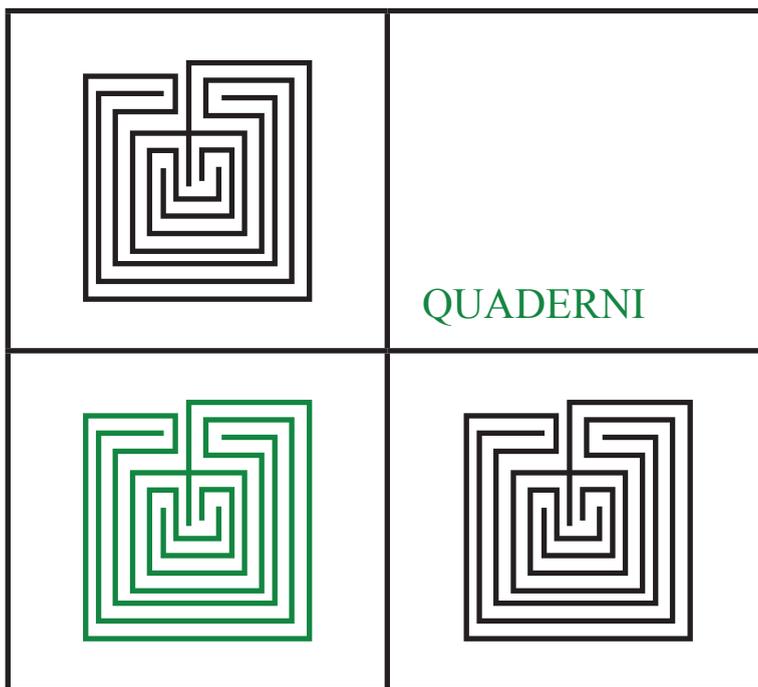

RIELABORAZIONI DEL MITO NEL FUMETTO CONTEMPORANEO

a cura di Chiara Polli e Andrea Binelli



LABIRINTTI 182

Università degli Studi di Trento
Dipartimento di Lettere e Filosofia

Incontri e collisioni, narrazioni trasversali efficaci e pervasive: il mito a fumetti è un campo di indagine di grande interesse e attualità, e da qui nasce l'esigenza di investigarne gli intrecci, le trame sotterranee e le funzioni politiche, sociali e artistiche. *Rielaborazioni del mito nel fumetto contemporaneo* raccoglie le riflessioni a tal proposito di alcuni degli studiosi che negli anni hanno preso parte alle attività di ricerca del Seminario Intorno al Mito. Rielaborazioni, riscritture e nuove creazioni plasmano e trasformano la materia mitologica, la cui evoluzione trascende le epoche, le culture e le forme d'espressione artistica. Ciò che emerge dai diversi filoni di ricerca qui confluiti è la dilatazione del concetto stesso di mito e la complessità delle sue declinazioni in forma di fumetto, medium sincretico che ha saputo ispirarsi ma anche dare energia al mito grazie alla *vis* comunicativa offerta dall'incontro tra immagini e parole.

CHIARA POLLI è assegnista di ricerca presso l'Università di Trento, dove attualmente si occupa di *English as a medium of instruction* e innovazione della didattica, dopo aver conseguito il dottorato con una tesi sul rapporto tra fumetto, traduzione e censura

ANDREA BINELLI è traduttore e professore associato in Lingua e Traduzione Inglese presso l'Università di Trento, dove si occupa di semiotica e traduzione, linguistica dei corpora, analisi critica del discorso, sociolinguistica e retorica

€ 12,00

Labirinti 182



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRENTO
Dipartimento di Lettere e Filosofia

COMITATO SCIENTIFICO

Andrea Comboni (coordinatore)

Università degli Studi di Trento

Francesca Di Blasio

Università degli Studi di Trento

Jean-Paul Dufiet

Università degli Studi di Trento

Caterina Mordeglia

Università degli Studi di Trento

Il presente volume è stato sottoposto a procedimento di *peer review*.

Collana Labirinti n. 182

Direttore: Andrea Comboni

Impaginazione: Matteo Fadini

© 2019 Università degli Studi di Trento-Dipartimento di Lettere e Filosofia

Via Tommaso Gar 14 - 38122 TRENTO

Tel. 0461-281722 - Fax 0461 281751

<http://www.unitn.it/154/collana-labirinti>

e-mail: editoria@lett.unitn.it

ISBN 978-88-8443-873-7

Stampa: Supernova srl – Trento

RIELABORAZIONE DEL MITO
NEL FUMETTO CONTEMPORANEO

a cura di

Chiara Polli e Andrea Binelli

Università degli Studi di Trento
Dipartimento di Lettere e Filosofia

SOMMARIO

<i>Introduzione</i>	vii
GINO FREZZA, Mito e fumetto negli ultimi trent'anni. Una lettura transmediale	1
FULVIO FERRARI, <i>L'Edda</i> a fumetti: <i>Odin</i> di Nicolas Jarry ed Erwan Seure-Le Bihan	19
SERENA GRAZZINI, Storia – Mito – Biografia. Lutero nel fumetto a 500 anni dalla Riforma	43
ANDREA BINELLI, Myth of Túan MacCairill and Northern Irish Conflict in the Circulation of a Comic Work	73
GIUSEPPE NOTO, Mitologia, mitografia e mitopoiesi nei settant'anni di Tex Willer	89
ROBERTA CAPELLI, «Vade retro, Vathek!». Medievalismi vampireschi all'ombra di Dampyr	101
GINO SCATASTA, <i>Promethea</i> , una via psichedelica al mito	113
ALESSANDRO FAMBRINI, H. P. Lovecraft e la macchina mitologica	129
FABIO BARTOLI - GIOVANNI SAVINO, Tra trionfo e tragedia: mitologie e memorie russe nel fumetto e nell'animazione	155

CHIARA POLLI, <i>Translating the Untold: Greg Irons's Raw War Comics and the challenge to American Mythologies</i>	179
DANIELE BARBIERI, <i>Odisseo e Assenzio. Mitologie a conflitto nel fumetto contemporaneo.</i>	209
Notizie bio-bibliografiche	221

CHIARA POLLI - ANDREA BINELLI

INTRODUZIONE

Questo volume raccoglie le riflessioni e le analisi di alcuni dei numerosi studiosi che negli anni hanno preso parte alle attività del Seminario Intorno al Mito, gruppo di ricerca del Dipartimento di Lettere e Filosofia dell'Università di Trento attivo dal 2012. Obiettivo del Seminario è indagare il mito nelle sue espressioni culturali e letterarie per interrogarne le funzioni politiche, sociali e artistiche. In particolare, molti dei contributi qui raccolti traggono spunto dai lavori del *VI Seminario intorno al Mito: Rielaborazioni del Mito nel Fumetto Contemporaneo*. Tenutosi fra il 10 e l'11 dicembre 2018, il congresso ha visto alcuni tra i più importanti studiosi di fumetto nel panorama italiano e internazionale dialogare con nomi di punta della nona arte quali Milo Manara e Sara Colaone.

Riprendendo la definizione di Enrico Manera e Giovanni Leghissa, il mito è il «fantasma dell'origine»,¹ un fantasma che ritorna, si trasforma ed evolve, transcendendo le epoche, le culture e le forme d'espressione artistica. Si parla, dunque, di rielaborazioni, riscritture e nuove creazioni che plasmano la materia mitologica attraverso adattamenti e ritorni all'origine. E i nuovi media, dal cinema al fumetto – si guardi, in particolare, al contributo di Gino Frezza per un'analisi dell'evoluzione del mito da un punto di vista transmediale – hanno saputo ispirarsi ma anche dare energia a tale materia. Nello specifico, il fumetto, un medium relativamente giovane che sta assumendo sempre più rilevanza a livello socio-culturale grazie alla vis comunicativa offerta dall'incontro tra parole e immagini, garantisce al mito

¹ G. Leghissa, E. Manera, *Filosofie del Mito nel Novecento*, Carocci, Roma 2015, p. 18.

nuova linfa vitale per raccontare e interpretare la contemporaneità, trattare temi controversi, suscitare emozioni e, come funzione primaria del mito, attribuire un senso al mondo e dare una base e un orientamento a paradigmi identitari passati e presenti. Quest'ultimo punto risulta evidente in molti dei saggi qui pubblicati, laddove esplorano i miti a fumetti nella loro capacità di stabilire legami di appartenenza e creare coesione all'interno delle collettività. Si vedano, ad esempio, il contributo di Fabio Bartoli e Giovanni Savino sul fumetto e l'animazione al servizio della costruzione dell'identità nazionale russa e quello di Serena Grazzini sulla figura di Martin Lutero come personaggio storico e come mito fondatore dell'identità tedesca attraverso i fumetti di cui diviene protagonista. Muovendo da presupposti simili, la rielaborazione critica di Andrea Binelli si concentra sul conflitto identitario nord-irlandese e sull'uso politico della mitologia celtica, analizzando la circolazione e le traduzioni del fumetto di Túan MacCairill. Alle modalità di trasposizione della mitologia nordica nel linguaggio del fumetto guarda invece Fulvio Ferrari, mentre Roberta Capelli esplora il debito nei confronti della letteratura neogotica nel fumetto bonelliano *Dampyr*. Sempre dalla tradizione bonelliana trae il suo caso di studio Giuseppe Noto, che indaga i riferimenti alla figura mitologica greca di Proteo nel fumetto western italiano di *Tex*. Parlare di mito significa infatti anche andare ad analizzare personaggi e figure emblematiche che, travalicando i secoli, sono giunte fino a noi, seppur in una nuova veste. A riguardo, Daniele Barbieri è l'autore di una riflessione su due grandi tipi di eroi, il soggetto epico e il soggetto psicologico, con una rilettura di alcuni capisaldi della storia del fumetto, da Batman come nuovo Odisseo, al tenente Assenzio, fino agli Watchmen di Alan Moore. L'opera di quest'ultimo, tra i fumettisti più celebri degli ultimi anni, è oggetto dello studio di Gino Scatasta, che si concentra sulla figura di Promethea e l'omonima serie, e Alessandro Fambrini che affronta le diverse riprese a fumetti dell'opera di H. P. Lovecraft, tra cui figura appunto il *Neonomicon* di Moore e Jacen Burrows.

Come si può evincere dalle diverse letture e interpretazioni del rapporto tra mito e fumetto contemporaneo offerte da questi contributi, proprio per la sua essenza atavica ma al contempo proteiforme, il mito si è prestato a molteplici usi sociali, politici, artistici, nonché ad altrettante indagini filosofiche, storiche, antropologiche, estetiche e culturologiche. Ciò che emerge dai diversi filoni di ricerca qui confluiti è la dilatazione del concetto stesso di mito e la complessità delle sue declinazioni in forma di fumetto, un medium sincretico in grado di stabilire un legame diretto con il passato mitologico e al contempo di ripercorrerne le rotte sotterranee. Proprio di *underground* e di sovversione di mitologie (e contro-mitologie) nel fumetto americano parla il saggio di Chiara Polli. Incontri e collisioni, narrazioni trasversali efficaci e pervasive: il mito a fumetti è un campo di indagine di grande interesse e attualità, soprattutto alla luce della necessità di riflettere criticamente sui nuovi media come strumenti di trasformazione della coscienza collettiva nonché sulle funzioni teoriche e pratiche di miti e simboli – molto spesso di pari passo con la loro strumentalizzazione politica. Questo volume mira ad essere un ulteriore tassello nella costruzione di una più ampia indagine che proceda proprio in questa direzione.

GINO FREZZA

MITO E FUMETTO NEGLI ULTIMI TRENT'ANNI.
UNA LETTURA TRANSMEDIALE

Più di venti anni fa ho pubblicato un libro appositamente dedicato al tema della “macchina del mito fra film e fumetti”.¹ Il libro nasceva dal fatto che cinema e fumetto mi apparivano due media intimamente collegati, da sempre, e non solo perché entrambi costituiti di immagini, ma specialmente per il continuo adattamento, e per l'alimentarsi reciproco, di storie, personaggi e generi. Mi chiedevo se non c'era una ragione più profonda della semplice utilità produttiva, del tutto strumentale, di valorizzare, in ciascuno dei due media, gli elementi e i materiali tratti dall'altro.

Il mito sembrava decisamente presente nella gran quantità di personaggi e di storie dei fumetti, e nel rapporto coi film, che si riferivano ai temi fondativi della comunità umana e della civiltà, al rapporto fra azione umana, tecnologia e potere. Nella configurazione simbolica dei personaggi, questi poi si confrontavano con l'elemento più importante del mito: risolvere, in qualche modo, il rapporto fra vita e morte, fra sopravvivenza e rinascita della comunità e degli individui.

C'era poi una questione meno visibile ma cruciale, che collegava il fumetto al mito, ed è la particolare natura semiotica di questo medium, nel quale le immagini sono statiche e fissate su carta, ma che, grazie alla loro disposizione in sequenze e al loro intrecciarsi con la scrittura, acquistano un movimento 'virtuale'. Questo movimento è percepito nettamente dal lettore ma soltanto grazie alla capacità dello sguardo di questi di rendere dinami-

¹ G. Frezza, *La macchina del mito tra film e fumetti*, La Nuova Italia, Firenze 1995.

che immagini bloccate nelle loro pose. Questa competenza metamorfica dello sguardo mi è sempre sembrata degna di essere interpretata con le categorie del mito e della mitologia. E lo è tanto più che la natura del movimento dell'immagine, in un dispositivo in cui questa, pur essendo materialmente statica, risulta tuttavia semioticamente dinamica, collega il fumetto al cinema.

Il fumetto è un mito dell'era della tecnica, in questo è prossimo agli altri media tecnologici: la radio, il cinema, la televisione. Il tema del rapporto col mito è inscritto allora nella capacità di questi media di far vivere mondi che s'incrociano, si interfacciano e si differenziano (anche) rispetto al nostro mondo reale. Essi danno di questo nostro mondo reale una rappresentazione che può divergere ma altresì incidere sulle questioni più scottanti della vita contemporanea, nel filo tessuto col passato e nell'ipotesi del futuro.

Nel mio testo *La macchina del mito tra film e fumetti* è stata davvero utile la nozione di macchina mitologica, presa e adattata da Karoly Kerényi e da Furio Jesi:² un dispositivo, nel quale si accumulano saperi, conoscenze e narrazioni attorno al mito, che prescinde dalla creatività individuale e s'impone per la sua forte radice collettiva e sociale. Cinema e fumetto sono una speciale macchina mitologica, in grado di creare universi e conoscenze che legano il mito all'immaginario e alle identità socio-culturali dei pubblici di riferimento.

Di qui, la domanda: quali personaggi possono essere individuati nella continuità di un immaginario sociale? Nel fumetto, tale questione mi ha imposto di individuare il senso del passaggio dagli eroi dell'avventura anni Trenta (da *Buck Rogers* a *The Phantom*, passando per *Flash Gordon*, *Brick Bradford*, *Mandrake*, e tanti altri) al supereroe (i primi, *Superman* e *Batman*, sopraggiunti a fine degli Anni Trenta), e, altrettanto, mi ha obbligato a comprendere, all'insorgere dei primi anni Sessanta, il salto (perceptivo, cognitivo, esperienziale) assegnato al mutante

² K. Kerényi e C. G. Jung, *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*, Boringhieri, Torino 1972; K. Kerényi, *Il dio Narciso*, Adelphi, Milano 1992; F. Jesi, *Mito*, Mondadori, Milano 1980.

(dai *Fantastici Quattro* a *Spiderman*, da *Devil* a *Hulk* agli *X-Men*).

Dove sta la sostanza del mito in questo immaginario dei fumetti? In due elementi: anzitutto il rapporto fra corporeità e tecnologia, e subito dopo (o meglio, insieme al primo) il mutamento che incorre dentro (all'interno del) la corporeità medesima, che si altera e si trasforma irreversibilmente, in rapporto alle soglie fra vita e morte. Non è semplice il passaggio dallo sdoppiamento (che segna il profilo dei primi eroi negli anni Trenta) alla doppia identità (quella di Superman e Batman, e quella dei molti supereroi che affollano i fumetti da fine Anni Trenta ai primi Sessanta), e non è per nulla facile né privo di traumi e sofferenze quello fra la doppia identità e la mutazione (dagli Anni Sessanta a oggi, ossia gli ultimi cinquant'anni di fumetti D.C. e Marvel). Ogni fase – sdoppiamento, doppia identità, mutazione – si colloca in rapporto alle istanze dell'immaginario emergenti in ciascun decennio, fra Novecento e XXI secolo, e configura evoluzioni interne, spesso molto significative, della costituzione simbolica degli eroi-personaggi.

Lo statuto dell'eroe fra film e fumetti (e le sue trasformazioni ed evoluzioni interne) mi è apparso, infatti, collocato sempre in maniera da esprimere e rappresentare lo spirito del tempo: la prima fase, quella dello sdoppiamento, è pienamente colma degli umori collettivi degli anni Trenta, durante i quali i nostri due media audiovisivi prendono a carico la forza spettacolare e narrativa dispiegata in una civiltà tecnologica matura e nella quale è stato superato ogni limite (il cinema finalmente è sonoro, la radio travalica ogni confine nazionale, e i fumetti innestano da subito la possibilità di una cultura cosmopolita e non più solo nazionale). È la fase in cui il fumetto si nutre del cinema e della letteratura seriale senza alcuna soggezione o subordinazione, anzi mettendo in opera tutte le sue competenze artistiche: è il periodo in cui si affermano, non a caso, i due grandi modelli grafico-narrativi che tuttora dimostrano le loro, non ancora finite, connessioni con l'oggi: Alex Raymond e Milton Caniff (su Raymond tornerò alla fine di questo scritto).

La fase della doppia identità (il supereroe che sopravviene agli eroi dell'avventura, Superman che ha poteri superiori a Flash Gordon, Mandrake, The Phantom ecc., e che convive con il suo alter ego terrestre, Clark Kent, giornalista timido e occhialuto nel quale nasconde la sua identità extraterrestre) sigla invece lo spirito del tempo del decennio cruciale attraversato dal secondo conflitto mondiale (fine anni Trenta-Quaranta). Questa fase giunge fino al pieno dispiegarsi della civiltà della televisione, fra anni Cinquanta e Sessanta. Anzitutto, viene riconfigurato il regime con cui questo nuovo eroe vive il rapporto fra vita e morte: nella sua prima grande fase – dal 1938 al 1961 – il personaggio del supereroe vive come una esaltazione della sua potenza e l'unilateralità della sua posizione mitologica.

Ma, già negli anni Cinquanta, secondo la maschera del “what if?”, ossia del dispositivo narrativo che predice “cosa succederebbe se...?”, il supereroe viene messo di fronte a uno specchio, che rivela le contraddizioni e le pieghe controverse di una tale potenza inscritta nel corpo, divenuto elemento in sé stesso tecnologico. Dunque, già fra gli anni Cinquanta e i primi Sessanta, il mito – il racconto di un personaggio diviso fra due identità altrettanto significanti e decisive, l'una non può smettere l'altra se non eliminando il supereroe, ma ciò è chiaramente impossibile... – vacilla in quanto cominciano a porsi le prime, importanti domande che vanno al fondo della sua stessa esistenza. Lo spirito del tempo che questo supereroe inquieto rappresenta è quello del secondo dopoguerra, epoca che fa i conti con uno scenario di vita sottoposto all'incertezza fondamentale innescata dalla potenza nucleare detenuta dal genere umano a fronte della vita intera del Pianeta.

Di qui inizia la grande stagione dei fumetti della Marvel Comics, che riscrive interamente la saga mitologica dei supereroi e approfondisce i vincoli, le responsabilità, tramite cui questa figura trapassa, dapprima in modo quasi inavvertito, poi in maniera deflagrante, in quella del mutante. Tutto accade dal 1961 al 1969, e tutto succede in modo che questa nuova e più avanzata fase simbolica del mito prolunghi la sua luce fino a oggi, a oltre cinquant'anni dal suo inizio. I fumetti Marvel

espongono il lato della sofferenza del supereroe e del mutante. Drammatizzano la struttura della doppia identità, fra corporeità della specie umana (limitata, debole, inadatta, minorata, in definitiva debole ed esposta al dolore) e potere del corpo nuovo, mutante, che ha assimilato, appunto all'interno del corpo, in sé stesso, ogni forza, sia tecnologica che cosmica e naturale. Inoltre, il tema della responsabilità sottolinea il lato dell'iscrizione sociale del supereroe e del mutante, in una società (quella metropolitana e subito dopo quella post-metropolitana, lanciata su una sfera planetaria già globalizzata) dove è incipiente il bilico fra salvezza e catastrofe.

Gli anni Sessanta del Novecento sono un decennio chiave del rapporto fra media e mito. Ne ho scritto in varie occasioni:³ il rapporto fra cinema e fumetti si amplifica in modo esponenziale. E ben presto invade la serialità televisiva. Negli USA una serie tv come *Batman* (interpretata da Adam West nelle vesti dell'Uomo Pipistrello, e da Burt Ward nei panni di Robin) restituisce l'intera cultura *pop* del decennio. Il cinema, in quella serie che ha fatto epoca, è vivamente presente, nelle tante figure che richiamano e realizzano il cortocircuito che si verifica fra immaginario dei comics, Hollywood e fiction televisiva (per esempio, nei molti attori e registi che interpretano i vilains antagonisti di *Batman*: Burgess Meredith/The Pinguin, Cesar Romero/The Joker, Vincent Price/Egged, Otto Preminger, Eli Wallach e George Sanders tutti e tre nel ruolo di Mr. Freeze, Michael Rennie/Sandman, Shelley Winters/Ma Parker, Ida Lupino/Dr. Cassandra e tantissimi altri).

L'Italia, nella dinamica di rinnovamento del decennio dei Sessanta, gioca un ruolo da protagonista; basti pensare ai *fumetti neri* e a come seppero interpretare l'humus culturale del decennio, segnato da cambiamenti sul piano del costume, delle dialet-

³ G. Frezza, *Impaginare lo schermo. Godard e i fumetti degli anni sessanta*, «La furia umana», 33 (2018), url: <http://www.lafuriaumana.it/index.php/66-lfu-33/747-gino-frezza-impaginare-lo-schermo-godard-e-i-fumetti-negli-anni-sessanta>; Id., *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, Meltemi, Milano 2017; Id., *Diabolik e la cultura moderna*, in G. Frezza, *Nuvole mutanti*, pp. 167-176.

tiche e dei conflitti fra ricchezza e sfruttamento del lavoro, e su quello delle prospettive nuove (i rapporti fra generi, quindi la sessualità, la differenza generazionale, le prime timide avvisaglie di una coscienza ecologica, ecc.) che caratterizzano le generazioni emergenti. L'Italia è, in quel periodo, anche in prima linea nel processo che afferma la qualità del fumetto d'autore, che praticherà ogni linea possibile fra editoria di massa e editoria d'élite, e che si ripropone con un salto qualitativo quando, dal fumetto d'autore, si perviene all'affermazione del formato del *graphic novel*, che inizia alla fine dei Settanta (grazie a un autore cruciale come Will Eisner) ma non s'impone prima dei tardi anni Novanta. Non prima, fra l'altro, che il nostro paese, nei tardi Settanta e nei primi Ottanta, sia segnato dall'esperienza – ribelle ma anche fortemente utopica e futuribile – del gruppo di *Cannibale* e *Frigidaire*, con la qualità dei fumetti generazionali di autori come Filippo Scozzari, Andrea Paziienza, Stefano Tamburini e Gaetano Liberatore, Massimo Mattioli e Giorgio Carpinteri.⁴ Questi autori italiani assimilano la grande lezione dei fumetti dei supereroi e dei mutanti. *Ranxerox* di Tamburini e Liberatore è, non a caso, l'altra faccia dei temi della corporeità cibernetica e dell'intelligenza artificiale che nutrono i fumetti della D.C. Comics e della Marvel.

È ben noto come le dinamiche narrative dei fumetti dei supereroi trovino, a inizio degli anni Settanta, uno dei loro capisaldi di rivoluzione prospettica, nelle storie di *Lanterna Verde* e *Freccia Verde* di Danny O'Neil e Neal Adams. Ed è altrettanto risaputo come, negli anni Ottanta, il rapporto fra i personaggi dei supereroi e dei mutanti con lo scenario di una società avanzata in tecnologie sempre più capaci di allargare la loro sfera d'influenza giunga a un punto massimo di elaborazione. Va intanto ricordato che il fumetto è stato un medium di spinta dei processi simbolici della fase chiamata postmoderna, così come

⁴ Cfr. G. Frezza, *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, La Nuova Italia, Firenze 1987; Id., *Fumetti, anime del visibile*, Alessandro Polidoro Editore, Napoli 2018; F. Di Pietro, *Fumetti cannibali. Immaginario e media in una generazione degli autori italiani del fumetto*, Liguori, Napoli 2009.

oggi è uno spazio attivo di produzione del postumano. Ma andiamo con ordine.

È una giusta semplificazione dire che il postmoderno nei fumetti si conferma un asse decisivo di cambiamento quando, attorno al 1986, vengono editate saghe come *The Dark Knight Returns* e *Ronin* di Frank Miller, o le grandi storie di Alan Moore, da *Swamp Thing* a *Watchmen*, passando per *V for Vendetta*, e giungendo a *La Lega degli Straordinari Gentlemen*, opera, quest'ultima, che conclude la fase postmoderna in una sorta di *revival* destinato a chiudersi su di sé.

Ma: cosa è stato il postmoderno, nei fumetti, se non una riscrittura radicale delle mitologie dei supereroi, una specie di sguardo di ritorno in cui tutto l'asse delle questioni poste dalla mutazione (la corporeità che iscrive dentro di sé la potenza delle tecnologie, intaccando il rapporto fra individuo e gruppo, soggetto e comunità) viene rigirato nei suoi fondamenti, estraendone il risultato amaro di un disincanto che non può più essere sciolto o risolto?

La macchina mitologica negli anni Ottanta fra cinema e fumetto assolve proprio a una fase per cui le tecnologie digitali mutano radicalmente le capacità rappresentative dell'immagine, che difatti procedono verso una virtualità sempre più accentuata e dove s'impone la questione del rapporto fra reale e immagine. Il cinema digitale è praticamente questo, e il fumetto se ne accorge prima di tutti. E così esso raccoglie il senso di uno spirito del tempo messo sulla soglia di un trapasso: si va verso la capacità nuova di guardare nell'abisso senza più timori, senza più false speranze, senza più finzioni salvifiche. Va notato, per questo, che gli anni Ottanta nel nostro paese si caratterizzano particolarmente per due eventi, entrambi del 1986: l'uscita di *Pompeo* di Andrea Pazienza e l'avvio di una serie bonelliana come *Dylan Dog*, che – non a caso – elabora in molte delle sue storie la fase, lunga, graduale ma anche discontinua, di passaggio dal postmoderno al postumano nel corso degli anni Novanta.⁵ Ma il postumano è una fase che matura in una serie di concause in-

⁵ G. Frezza, *Fumetti, anime del visibile*, pp. 214-223.

trecciate. Che si rivelano sempre transmediali, cioè avvengono nei transiti e nelle convergenze da medium a medium: dal fumetto al cinema, da questo alla fiction, dai videogiochi ai fumetti ecc.

E se il postmoderno è stata una fase in grado di condurre i temi della civiltà umana delle tecnologie al suo punto massimo di coscienza riflessa (non vi sono più territori da conquistare ma percorsi di ritorno indietro, per i quali la coscienza diviene consapevole dei propri errori e delle proprie responsabilità) il postumano è invece l'aprirsi di una coscienza che ri-situa decisamente la civiltà umana del potere e delle tecnologie in una sfera dove la Vita non appartiene più solo agli Umani ma anche ad altro: alla Vita Animale e Vegetale, da un lato (ossia a tutto ciò che è Vita non-umana), e alle Intelligenze artificiali, dall'altro. Sottolineo: il postumano è uno scenario che considera e legittima, da un lato, la Vita non-umana, e dall'altro le tecnologie divenute autonome, quasi (se non al massimo grado) autosufficienti.

Lo scenario del postumano è quello del fumetto contemporaneo. Bisogna tuttavia cercare di spiegare questa situazione e dire come essa emerga (il perché lo abbiamo forse delineato con ciò che abbiamo appena affermato). È uno scenario che si presenta sempre più metodicamente transmediale. Dove cioè i fumetti agiscono in una sinergia costitutiva, sistematica e programmatica con gli altri media (cinema, fiction, videogiochi, realtà aumentata e virtuale, ecc.). D'inciso, occorre considerare che gli orizzonti della robotica che si affacciano in maniera così consistente nel nostro presente – e che mettono in opera i delicati rapporti fra vita biologica e vita artificiale – appaiono come le realizzazioni quasi-dirette della *science fiction* più lungimirante degli anni Cinquanta e Sessanta, ma altresì dei grandi fumetti fantastici che hanno nutrito l'immaginario di più generazioni, dagli anni Trenta a oggi.

Di questo scenario postumano, almeno due aspetti devono essere considerati. Il primo è il significato delle narrazioni apocalittiche disegnate dalle immagini del fumetto contemporaneo. Si può dire, in sintesi, che l'apocalisse è il contesto rivelato in

narrazioni seriali come *The Walking Dead* (fra fumetto, serie tv, romanzi seriali, *web series* ecc.) e altresì in una *graphic novel* così disperata e tuttavia aperta all'incognito del futuro come *La Terra dei Figli* di Gipi. L'apocalisse o lo scenario catastrofico che incombe sulla sopravvivenza del genere umano è una figura, una immagine, più-che-simbolica che definisce l'immaginario di oggi più di ogni altro elemento.

In verità, non mi meraviglio tanto di questa emergenza dell'apocalisse, un'apocalisse che non teme di essere (come dire?) 'laica', ossia che non si apre in una rivelazione, ma – come accade esplicitamente in *The Walking Dead* – non si risolve né si chiude, che cioè torna su di sé ricominciando senza soste (ho dato, non a caso, il titolo di *Endoapocalisse* a un volume sulla serie televisiva di *The Walking Dead*).⁶

Non mi meraviglio, perché questo senso narrativo era già emerso chiaramente nei primi anni Ottanta, da *Ranxerox* di Tamburini e Liberatore, e poi era palesemente manifesto in *Pompeo* di Paziienza, o ancora nei meravigliosi albi di Enki Bilal (in particolare *La Trilogia di Nikopol: La fiera degli Immortali*, *La donna trappola*, *Freddo Equatore*, che escono dal 1981 al 1992), e ancor di più nelle grandi narrazioni degli ultimi anni della Marvel e della D. C. Comics: la Terra, il nostro pianeta, è sottoposta a cataclismi non naturali ma sociali, tecno-politici, che ne sventrano ogni configurazione sociale, ogni potenza che voglia concludere su di sé il senso stesso della Vita.

Ora l'apocalisse, intesa in questo modo, deve però essere proiettata, o meglio 'ricondotta', sull'esigenza primaria alla quale essa corrisponde: il senso di smarrimento delle ultime generazioni.⁷ Leggere queste apocalissi come senso del disincanto è solo un eufemismo. Bisogna comprendere perché le immagini dell'apocalisse – così continuative e così pervasive nell'ultimo

⁶ G. Frezza (a cura di), *Endoapocalisse. The Walking Dead, l'immaginario digitale, il post-umano*, Areablu, Cava de' Tirreni 2015.

⁷ Cfr. G. Frezza e G. Fiorentino, *Immagini. Film, fumetti, fiction, fotografia, pubblicità*, in A. Abruzzese e L. Massidda (a cura di), *I grandi temi del secolo*, Appendice XXI secolo. *Aggiornamento enciclopedico*, UTET, Milano 2014, pp. 353-369.

decennio – siano corrispondenti al nostro, presente, spirito del tempo.

Lo sono, a mio modesto avviso, non in quanto metafore di qualcosa (lo sono, ovviamente, ma non è ciò che qui ci interessa), bensì perché inscenano situazioni liberate da ogni falsa maschera, da qualsiasi pretesto che impedisca il raggiungimento di verità: l'apocalisse è allora l'unico ambiente possibile in cui le relazioni umane si esprimono senza la falsa finzione dei ruoli, senza l'ingombro recitativo della politica o dello status economico, senza il peso delle disuguaglianze sociali, o dei disequilibri geopolitici; l'apocalisse conduce insomma gli uomini alle loro dis-apparenze e, cioè, al piano esclusivamente mitologico, ossia all'abisso, al legame, fra vita e morte.

Il rapporto fra mito e vita negli ultimi trent'anni, dentro la macchina dell'immaginario dei fumetti, è quindi pervenuto a una piattaforma di verità delle narrazioni, dove l'apocalisse contestuale del genere umano toglie ogni finzione e ogni maschera, e dove il vincolo sociale (le relazioni fra l'individuo e gli altri) è messo in evidenza nelle sue dinamiche interne, complesse e talvolta labirintiche, nei suoi aspetti di potere, o nell'esigenza di trovare altri fondamenti, con i quali tentar di rifondare una nuova comunità. Ma il tono delle storie è decisamente pessimista, e questo alone della rappresentazione mitologica spesso è più convincente, più credibile, di una speranza non-fondata. È, insomma, il segno epocale di un immaginario che rischia di disperdere il proprio significato, e tentenna alla ricerca di un nuovo stadio di sé stesso.

Il secondo aspetto dello scenario postumano, fra fumetto ed epoca contemporanea, è la relazione strettamente integrata che il nostro medium scritto-visivo dimostra di avere con l'immagine digitale del cinema e della fiction. Questa relazione non è la semplice prosecuzione (l'evoluzione quasi necessaria) del rapporto che, sempre, i due media hanno avuto. C'è qualcosa di più. Una ragione evidente, tuttavia misconosciuta, può difatti spiegare perché, a partire dal primo *Superman* diretto nel 1978 da Richard Donner, via via nei decenni successivi e fino a oggi (dunque negli ultimi trent'anni e oltre) si è intensificato a mac-

chia d'olio il numero dei film tratti dai fumetti di supereroi. Il supereroe, il mutante, l'androide e il cyborg risultano figure dalla metamorfosi costante, catapultate da un orizzonte di mondo a un altro, secondo la vertiginosa trasmutazione negli universi paralleli tipica del disegno a fumetti e della cultura interattiva odierna. Niente di più vicino all'essenza del disegno digitale.

Cosa congiunge in un nodo fitto le storie fantastiche dei fumetti dei supereroi/mutanti e il rapporto fra disegno e tecnologie digitali del cinema? La risposta più credibile è questa: comporre l'immagine, *pixel per pixel*, rende quest'ultima una sorta di 'pelle-disegno' soggetta a una trasformabilità incessante, fino alle sue punte infinitesimali, ai lati ultimi e alle sue soglie dimensionali. E dunque: come il corpo dei supereroi e dei mutanti è soggetto a trasformazioni radicali, di sé stesso e dei mondi vissuti intensamente, così lo schermo digitale è oggetto/soggetto di cambiamenti che vanno alla radice del rapporto fra immagine dinamica e suono, fra visione e ascolto, fra percezione e proiezione. L'immagine filmica digitale è territorio di un *disegnare audio-visivo* finalmente possibile su qualsiasi piano della rappresentazione. Il fumetto si trasforma, in maniera non semplice, ma con una spinta del tutto inscritta nell'evoluzione tecnoculturale dei media, in schermo digitale. Quest'ultimo è divenuto come la pagina di un disegnare 'virtuale' esteso su ogni superficie – e così l'immagine digitale si manifesta sia attraverso tratti decisamente astratti e anti-naturalistici sia in composizioni visive che competono fortemente con la 'vecchia' rappresentazione analogica: quasi un 'reale doppio del reale' e anzi decisamente competitivo con quest'ultimo.

Spesso questa vero-simiglianza dell'immagine digitale sta su una frontiera percettiva assolutamente 'non-realistica': il senso del rispecchiamento o della banale mimesi è contraddetto dall'effetto di iperrealismo che, in tal modo, assume un contorno decisamente prossimo al fantastico. Ma, altre volte, quella vero-simiglianza è assolutamente 'realistica' nel senso delle emozionalità conquistate in un pubblico di spettatori colpito da efficaci *performance* espressive. Il pendolo fra irrealismo e realismo dell'immagine digitale rende il cinema contemporaneo

scisso nelle tensioni a superare i limiti del documentarismo visivo, così come a presentare quadri dinamici che tentano di recuperare un reale spesso scomparso o inattuabile (in vari film storici attuali). Il digitale da un lato realizza tecnologicamente varie scommesse tentate con geniali approssimazioni dal cinema analogico, dall'altro smaschera quest'ultimo come non sempre in grado di vincere le sfide che il digitale porta, viceversa, a un traguardo ultimato. Un solo esempio, per me definitivo, mostra come dal digitale al 3D e alla realtà virtuale il fumetto stia dentro i processi tecno-culturali odierni, talvolta insospettabilmente nascosto ma sempre vitale ed energetico delle vie espressive contemporanee.

Il caso su cui mi soffermo è quello di alcune immagini del film *Avatar* di James Cameron. Il film è del 2009, ma si sa che entro il 2020 uscirà il primo di altri tre *sequel* attualmente in post-produzione e diretti contemporaneamente da questo maestro del cinema. Da una indagine recente fatta con un gruppo di amici studiosi del fumetto su un autore classico degli anni Trenta, Alex Raymond, e sul suo personaggio maggiormente collegato al decennio che oltrepassa la seconda Guerra Mondiale, ossia *Flash Gordon*,⁸ si è potuto scoprire una (forse la principale) matrice grafico-visiva dalla quale James Cameron, nel suo film *Avatar*, ha definito le immagini di Pandora, il pianeta che interconnette ogni essere vivente in una sorta di rete bioorganica, che a sua volta è la metafora perfetta del sogno di una tecnologia che possa (chissà quando...) aiutare la vita nei confronti della morte. Se Cameron ha ricalcato le sembianze di Pandora da diversi riferimenti visivi e fantastici, quelli di *Flash Gordon* di Alex Raymond spiccano con particolare rilevanza. Lo si vede bene da queste comparazioni fra immagini 1 (sotto) e 2 (pagina seguente).

⁸ M. Tirino (a cura di), *Flash Gordon. L'avventurosa meraviglia: mito, immaginario e media*, Nicola Pesce Editore, Battipaglia 2019.



Fig. 1 – *Flash Gordon*, di Alex Raymond (Copyright: King Features Syndicate)



Fig. 2 – Fotogramma dal film *Avatar*, di James Cameron (2009).

Dalla tavola domenicale di Raymond (Fig. 1) al fotogramma del film di Cameron (Fig. 2) si riscontra anzitutto che la tavola disegnata si è tramutata in un organismo vivente, in uno spazio non più simbolico-rappresentativo, bensì illusoriamente effettivo, tridimensionale (l'illusione digitale del 3D ha un carattere di simulazione operativa assai efficiente); eppure le forme vegetali sono somiglianti e interscambiabili (si notino le grandi foglie, a forma oblunga di cuore, della tavola di Raymond e la dimensione delle superfici dei funghi nel fotogramma di *Avatar*; a tale proposito va precisato che la tavola raymondiana è, sul piano narrativo, collocata nella fase in cui il personaggio del suo fumetto attraversa il pianeta Arborea, un mondo con una autonomia specifica e una modalità singolare di gestire la Vita vegetale).

Ma c'è un secondo esempio, piuttosto sorprendente per come la stessa impostazione grafica di una vignetta a mezza tavola di Raymond viene ricalcata, persino nella profondità di campo, da una corrispondente inquadratura di *Avatar*.

Il volo di Gordon nello spazio vuoto del pianeta Mongo (Fig. 3) è quasi il medesimo volo dell'*avatar* di Jack (Sam Worthington) nel cielo segmentato da uccelli-ippogrifi e dai picchi sospesi di Pandora (Fig. 4). La trama visiva del film di Cameron mo-

stra griglie e assetti sottostanti che ne rivelano la composizione iconografica e, in tal senso, l'aver ripreso le bellissime tavole di *Flash Gordon* e averle trasformate in immagini di un pianeta digitale dimostra come l'innovazione visiva del cinema fantastico odierno valorizzi un modello novecentesco di indiscutibile fascino scenografico-visivo. Ma il richiamo non è solo iconografico, è pure iconologico e simbolico-rappresentativo; da parte di James Cameron il richiamo di *Flash Gordon* non può essere soltanto una mera citazione nel disegno digitale dell'immagine, ma qualcosa di più. È, per esempio, la faglia mitologica attraverso cui il personaggio dell'eroe acquisisce una credibilità, faglia consistente nella dura e sofferta capacità di introiettare le declinazioni di morte proprie della tecnologia e, insieme, superarle, 'vincerle', grazie alle scelte intraprese nel corso di un'avventura sospesa fra catastrofe e rinascita, nell'antagonismo fra colonizzazione e liberazione del Pianeta vivente.



Fig. 3 – *Flash Gordon*, di Alex Raymond.
Copyright: King Features Syndicate



Fig. 4 – Fotogramma del film *Avatar*, di James Cameron.

La faglia, spazio periglioso e dall'alto rischio mortale (scatena conflitti per lo scontro fra gli interessi economici dei colonizzatori umani e le credenze identitarie dei nativi di Pandora), induce lacerazioni interiori e implica questioni che superano le abilità individuali e pertengono all'esistenza stessa del gruppo e della società. Quello che, dunque, importa nella configurazione del film digitale, ispirato chiaramente al fumetto di Raymond, non è il ricalco ma il culmine di un tragitto di formazione dopo il quale l'eroe intraprende una sfida decisiva per la prosecuzione della vita su Pandora.

Non è meno importante il fatto che, nella concezione di questo pianeta, nei suoi habitat straordinari (una mescolanza di specie biologiche vegetali con dimensioni ingrandite, di picchi e colline sospesi in aria, di uccelli-draghi domabili, ecc., e specialmente nell'integrazione fra tutte le specie viventi in una sorta di rete biocibernetica), il debito creativo di James Cameron verso i tanti mondi del pianeta Mongo nelle tavole di *Flash Gordon* costituisca un tracciato fondativo.

I due esempi riportati dal film *Avatar* rimettono in sesto la prospettiva della 'macchina del mito tra film e fumetti', sia pure secondo andamenti e tensioni simboliche che non sono le stesse

degli anni Trenta o degli Anni Sessanta. L'era digitale comporta non poche difficoltà a coloro che tentano di individuare elementi strutturali dell'immaginario e la continuità (o la frattura, la distanza) di tensioni simboliche antecedenti, perché vari, radicali, mutamenti dei sistemi mediali rendono difficile una visione completa che sappia cogliere il divenire del passato nel presente e nel futuro;⁹ eppure, qualcosa sempre si conserva e si rilancia nel panorama delle narrazioni che, oggi, sanno radicare l'innovazione tecnologica nel respiro socio-culturale di un discorso che attenga al futuro della comunità umana.

Non tutto è risolvibile in modo efficace come nel caso osservato in questa sede (uno dei più alti per la qualità e l'incisività dei ricami fra film e fumetti).¹⁰ Ve ne sono altri, di disuguale importanza; i film della Marvel Entertainment e alcuni ispirati e tratti dai characters della D.C. Comics negli ultimi anni non sempre soddisfano chi intende riconoscere gli andamenti di celebri saghe e personaggi amati delle strisce e delle tavole disegnate come figure dello schermo digitale o quali personaggi (sempre interessanti) di serie nella fiction contemporanea. È la varietà degli approcci alle saghe dei fumetti, una varietà che contiene differenze sensibili nelle prospettive dell'immaginario media-mitologico, che segnano le 'politiche' da un autore all'altro (differenze evidenti quando si paragoni un film come *Avengers*, 2012, di Joss Whedon a *sequel* quali *Avengers: Infinity War*, 2018, e *Avengers: Endgame*, 2019, entrambi di Anthony e Joe Russo, oppure un film come *X-Men: L'inizio*, 2011, di Matthew Vaughn, a un'opera tratta da un *graphic novel* come *The Assignment*, 2016, ossia *Nemesi*, di Walter Hill). Questo film di Hill (ultimo e misconosciuto capolavoro di un autore di cinema che si è formato nei lontani anni Settanta e che resta insieme classico e modernissimo) dimostra la capacità del *graphic novel* d'essere uno spazio davvero significativo per il cinema, da cui ricavare storie dal taglio trasgressivo, radicale, speriment-

⁹ Cfr. G. Frezza, *Dissolvenze. Mutazioni del cinema*, Tunué, Latina 2013, pp. 131-151.

¹⁰ Cfr. A. Caronia e A. Tursi (a cura di), *Filosofie di Avatar. Immaginari, soggettività, politiche*, Mimesis, Milano 2010.

tale (una storia *noir* che investe il ‘doppio sesso’ maschile e femminile che il/la protagonista deve ricoprire per fuoriuscire da un’operazione che gli/le cambia l’assetto del corpo e le abilità necessarie a salvarsi dalla difformità radicale che ha colpito la sua stessa personalità). Un tema davvero ai limiti (soltanto un altro grande autore come Pedro Almodovar ha affrontato una tale delicata e complessa narrazione, in *La pelle che abito*, 2011) di quella problematica dimensione a cui è pervenuto l’immaginario del corpo (sessuato e potenziato – ossia inciso e modificato – dalla scienza e dalle tecnologie) nell’era digitale.

Il film di Walter Hill si può ritenere l’apice (finora finale, poi chissà...) al quale è giunto il rapporto tra *graphic novel* e cinema, un rapporto che si può ritenere iniziato da un film come *History of Violence*, 2005, di David Cronenberg (tratto da un’opera grafica di John Wagner e Vince Locke). Sono soltanto due esempi di come, se in certi film di mutanti o supereroi c’è come un arretramento rispetto alla densità narrativa dei fumetti, in altri casi c’è un esemplare adeguamento a sensibilità contemporanee dell’era digitale e postumana. Dato positivo, quindi, anche se non sempre, e non del tutto, risolto negli adattamenti da un medium all’altro.

Esiste, in conclusione, un circuito non semplice e non univocamente predeterminato, esposto al rischio e alle incognite di una convergenza che, prima di essere valutata nella sua effettività tecnologica, va misurata nell’incidenza culturale e nel rispetto di varianti (tematiche, narrative, simboliche ecc.) che marcano la sostanza socio-mitologica dei fumetti, appena questi divengono immagini sonore mobili, riformulate dalle piattaforme filmiche digitali. Nel tempo presente e nei decenni futuri, risulterà, di conseguenza, appassionante osservare come, prospetticamente, si orienterà la relazione fra film e fumetti, nella densa reciprocità – a doppio senso, e senza alcuna minorità – che lega l’immagine audiovisiva dinamica del cinema a quella silenziosa, ma sinestesica, dei *comics*.

FULVIO FERRARI

L'EDDA A FUMETTI:

ODIN DI NICOLAS JARRY ED ERWAN SEURE-LE BIHAN

1. *Il medioevo nordico e la bande dessinée*

Sono state numerose, nel corso degli ultimi decenni, le *bandes dessinées* ispirate al mondo nordico medievale, sia che si trattasse di avventure ambientate in epoca vichinga, sia che fossero più o meno libere trasposizioni dei miti della Scandinavia precristiana. All'epopea vichinga si rifanno, ad esempio, i sei volumi che compongono la serie *Chroniques barbares*, scritti e disegnati da Jean Yves Mitton e pubblicati tra il 1994 e il 2000. Allo stesso Mitton si deve anche *Alwilda*, storia di una donna guerriera scandinava di cui sono stati finora pubblicati, nel 2017 e nel 2018, i primi due dei tre volumi programmati. All'universo narrativo delle saghe norrene rimandano anche i tre volumi della serie *Saga Valta*, scritti da Jean Dufaux e disegnati da Mohamed Aouamri, pubblicati tra il 2012 e il 2017, e i due volumi di *Asgard*, scritti da Xavier Dorison e disegnati da Ralph Meyer (2012-2013). A una specifica saga islandese, la *Saga di Eirik il rosso* (*Eiriks saga rauða*), si ispirano invece i due volumi – pubblicati nel 2013 e nel 2014 – che compongono il romanzo a fumetti *Erik le Rouge*, scritto da Jean-François Di Giorgio e disegnato da Laurent Sieurac.

Una riscrittura molto libera di alcuni miti nordici è presentata sia nei tre volumi di *Mjöllnir*, scritti da Olivier Peru e disegnati da Pierre-Denis Goux (2013-2016), sia nel romanzo a fumetti in due volumi *Loki*, scritto da Dobbs (pseudonimo di Olivier Dobremel) e disegnato da Benjamin Loirat (2012-2015). Alla rielaborazione wagneriana del mito si rifanno invece esplicitamente i

due volumi di Sébastien Ferran (*L'anneau des Nibelungen*, 2007-2010) e i quattro di Numa Sadoul e France Renonce (*L'anneau du Nibelung*, 1982-1984).¹ La tetralogia wagneriana è anche l'ipotesto principale delle trasposizioni, in questo caso assai libere, di Alex Alice (*Siegfried*, tre volumi, 2007-2011) e di Nicolas Jarry (*Le crépuscule des dieux*, dieci volumi, 2007-2016).²

Prima ancora della conclusione del progetto *Le crépuscule des dieux*, Jarry scrive però un altro romanzo a fumetti di argomento nordico: *Odin*, disegnato e colorato da Erwan Seure-Le Bihan, che viene pubblicato in due volumi, il primo nel 2010 e il secondo nel 2012.³ Benché le influenze wagneriane siano anche qui evidenti, l'organizzazione stessa del racconto per immagini indica come ipotesto le fonti medievali del mito nordico, in particolare l'*Edda* di Snorri, i carmi eddici e, tra di loro, soprattutto la *Profezia della veggente (Vǫluspá)*.

Per noi, esseri umani del Ventunesimo secolo,

¹ Il nome di Richard Wagner è riportato sulla copertina dell'*Anneau du Nibelung* insieme a quello dello sceneggiatore (Sadoul) e a quello del disegnatore (Renonce). In una prima pagina introduttiva al primo volume della serie, a firma di Numa Sadoul, il testo viene inoltre semplicemente definito *traduction*. Nel caso della rielaborazione di Sébastien Ferran, invece, la copertina riporta la dizione «Librement adapté de l'œuvre de Richard WAGNER».

² Nicolas Jarry è lo sceneggiatore dell'intera serie. I disegni sono sempre di Djief (sinonimo di Jean-François Bergeron), tranne che nel numero 0 (pubblicato nel 2009, successivamente ai volumi 1-3), dove sono di Gwendal Lemerrier. Djief è anche responsabile dei colori per i volumi 1 e 2, mentre nei volumi 3-9 i colori sono di Olivier Héban e nel volume 0 di Joël Moulier.

³ N. Jarry, E. Seure-Le Bihan, *Odin. Partie 1/2*, Soleil, Toulon-Paris 2010 e N. Jarry, E. Seure-Le Bihan, *Odin. Partie 2/2*, Soleil, Toulon-Paris 2012. Entrambi i volumi sono stati pubblicati in traduzione italiana dall'Editoriale Cosmo in un volume unico: N. Jarry, E. Seure-Le Bihan, *Odino. Il padre degli dèi*, Editoriale Cosmo, Bologna 2017. Le dimensioni fortemente ridotte del volume italiano rendono piuttosto difficoltoso cogliere quella «interazione tra forme narrative e forme visive» (D. Barbieri, *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma 2017, pp. 103-104) che costituisce uno dei tratti peculiari del fumetto. Per questa ragione si farà qui riferimento all'edizione originale francese. Tuttavia, le citazioni sono tratte dalla traduzione italiana di Giovanna Falletti.

l'individuazione del senso dei testi medievali a carattere mitografico costituisce un problema tuttora irrisolto, intorno a cui ci si aggira da secoli con tentativi di ricostruzione e ipotesi interpretative. In che contesto venivano declamati o cantati i carmi eddici? A chi si rivolgevano, e con quale intento comunicativo? Quanti di essi sono stati composti in epoca precristiana, e quali appartengono a una cultura già segnata dall'insegnamento della Chiesa? E come sono cambiati pubblico e finalità di quei testi con il passaggio dalla forma orale a quella scritta? Se il senso dei testi medievali è dunque problematico e sfuggente, è tuttavia evidente che non coincide con quello delle trasposizioni contemporanee. L'appropriazione di materiale narrativo antico non può che essere finalizzata a un pubblico moderno, i cui interessi e i cui bisogni solo in minima parte coincidono con quelli di persone vissute una decina di secoli fa. Come afferma lapidariamente Genette: «non esistono trasposizioni *innocenti* – che non modifichino cioè in un modo o nell'altro il significato dell'ipotesto». ⁴ Proprio le strategie di appropriazione, di trasformazione e di manipolazione del senso messe in atto dagli autori di *Odin* dovranno dunque costituire l'oggetto dell'analisi dei paragrafi seguenti.

2. Dalla concatenazione alla consequenzialità: la manipolazione della *fabula*

I miti del Nord costituiscono un patrimonio narrativo e religioso ormai solo parzialmente accessibile. Le testimonianze più antiche, risalenti al periodo precristiano, sono scarse e comunque sono state messe per iscritto solo dopo la conversione al Cristianesimo. Alcuni dei carmi eddici e qualche riferimento contenuto nelle più antiche composizioni scaldiche testimoniano un mondo religioso perduto, che possiamo conoscere solo in modo frammentario. Già in epoca medievale, il desiderio di ricostruire l'universo di credenze del paganesimo nordico ha

⁴ G. Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Éditions du Seuil, Paris 1982, trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino 1997, p. 352.

spinto il poeta e uomo politico Snorri Sturluson (1179-1241) a raccogliere i miti degli antenati in un'opera composita e complessa come l'*Edda* in prosa.⁵ L'*Edda* di Snorri rappresenta indubbiamente un tentativo di sistematizzazione del patrimonio mitologico antico e, tuttavia, questo tentativo non porta a una narrazione lineare e coerente. La stessa struttura dell'opera, del resto, vi si oppone. Il prologo iniziale inquadra preventivamente i miti che verranno narrati in seguito in una prospettiva evemeristica, che riduce le divinità a dimensioni umane e, in tal modo, garantisce l'ortodossia religiosa della composizione. La parte successiva, *L'inganno di Gylfi* (*Gylfaginning*), è costruita come un dialogo tra re Gylfi e Odino che, grazie ai suoi poteri magici, si presenta sotto mentite spoglie e in triplice forma. L'uso del dialogo, per cui Odino risponde alle singole domande di Gylfi riguardo agli dèi e alle loro vicende, permette a Snorri di concatenare l'uno all'altro diversi miti, senza obbligatoriamente stabilire una relazione di causa ed effetto tra l'uno e l'altro. Questo avviene anche nella terza parte, *Il linguaggio poetico* (*Skáldskaparmál*), in cui i singoli miti vengono narrati per spiegare le perifrasi poetiche in uso nella poesia scaldica. Meno interessante, per la nostra discussione, è invece la quarta e ultima parte dell'opera, *l'Enumerazione dei metri* (*Háttatal*), un'elencazione, dotata di esempi, dei metri utilizzati dagli scaldi.

Le fonti, dunque, ci trasmettono una quantità di miti a volte tra loro interrelati, altre volte no, e non di rado oscuri o contraddittori. Questo materiale è stato quindi frequentemente rimangiato in epoca moderna per trarne una narrazione più o meno lineare, che soddisfi le esigenze di coerenza testuale del lettore contemporaneo o – nel caso dei movimenti neopagani – il biso-

⁵ È necessario qui ricordare che i cosiddetti carmi eddici (raccolti a volte sotto il titolo *Edda poetica*) prendono il loro nome dall'essere stati citati all'interno dell'*Edda* di Snorri o dal fatto di presentare caratteristiche formali, stilistiche e tematiche analoghe a quelle dei carmi citati da Snorri. Il ruolo di Snorri Sturluson quale autore dell'*Edda* è stato recentemente rimesso in discussione e ridimensionato da Jón Karl Helgason, che propone di considerarlo piuttosto un compilatore di materiale narrativo preesistente: Jón Karl Helgason, *Echoes of Valhalla. The Afterlife of Eddas and Sagas*, Reaktion Books, London 2017, pp. 47-75.

gno di non contraddittorietà di fedeli inevitabilmente influenzati dalle religioni universali. Tra queste rielaborazioni un posto centrale occupa indubbiamente la tetralogia wagneriana *L'anello del Nibelungo* (*Der Ring des Nibelungen*), che ha esercitato un'enorme influenza sulle successive riscritture del mito e che spesso echeggia anche nel nostro *Odin a fumetti*.

Sulla scia di Wagner e di numerose altre rielaborazioni, Jarry fa dei singoli miti le tessere di un mosaico che narra il destino dell'universo, dalla sua formazione fino alla sua distruzione e alla sua rigenerazione. Il filo rosso che collega tutti gli episodi della narrazione è la vita di Odino: la sua nascita e la sua morte coincidono con l'inizio e la fine del cosmo e, di conseguenza, del racconto. In questa nuova struttura unitaria e coerente, ogni mito diviene un episodio che ha la funzione di far procedere la narrazione verso la conclusione. Le peculiarità dei singoli miti, che ci permettono – almeno in via euristica – di classificarli come miti cosmogonici, escatologici o eziologici, vengono così cancellate. Quello che conta non è più il ruolo svolto dal mito in una comunità di credenti, ma la sua efficacia narrativa. Per consentire questa tessitura, Jarry deve mettere in atto un processo che, nei termini di Genette, definiremo di motivazione e di transmotivazione.⁶ Se cioè un mito non appare collegato agli altri da un rapporto causa / effetto, la sua riscrittura introduce delle nuove motivazioni, sostituendo eventualmente quelle indicate nelle fonti in modo da facilitarne l'inserimento nel quadro complessivo.

Un esempio valga a mostrare questa strategia di rielaborazione. Tra le fonti medievali, solo l'*Edda* di Snorri ci tramanda il mito del furto della chioma di Sif. Nel capitolo 35 dello *Skáldskaparmál* il dio della poesia, Bragi, racconta che Loki, per dispetto (*til lævísi*), ha tagliato i capelli di Sif, la sposa di Þórr. Furibondo, Þórr costringe Loki a giurare di procurare a Sif una nuova chioma, tutta d'oro, che abbia il potere di crescere come i capelli naturali. Loki si rivolge allora a dei nani, figli di Ívaldi, che forgiavano tre oggetti preziosi: la nuova capigliatura di

⁶ Genette, *Palimpsesti*, pp. 386-398.

Sif, la nave *Skíðblaðnir* e la lancia *Gungnir*. Loki poi scommette la testa con il nano *Brokkr* che suo fratello, *Eitri*, non sarà in grado di fabbricare oggetti altrettanto belli. Nonostante Loki cerchi in ogni modo di ostacolare *Eitri*, il nano riesce a forgiare l'anello *Draupnir*, il cinghiale *Gullinborsti* e il martello *Mjöllnir*. Quando Loki e *Brokkr* presentano gli oggetti preziosi agli dèi, sottoponendoli al loro giudizio, questi dichiarano che il più prezioso di tutti è il martello, e Loki perde dunque la sua scommessa. Cerca di sottrarsi alla decapitazione prima dandosi alla fuga, poi sostenendo di aver sì scommesso la testa, ma non il collo. Infine il nano riesce a cucire la bocca di Loki, che però strappa subito la corda che gli lega le labbra.⁷

In origine, il mito aveva probabilmente la funzione di spiegare come gli dèi fossero entrati in possesso degli oggetti che ne costituiscono gli attributi distintivi: la lancia e l'anello di *Odino*, il cinghiale e la nave di *Freyrr*, il martello di *Þórr* (a cui viene anche affidata la nuova, preziosa chioma di *Sif*). Più oscuro è invece il significato della disputa quasi farsesca tra Loki e i nani *Brokkr* ed *Eitri*, che tuttavia ben si colloca tra i miti che presentano Loki come figura di intrigante dispettoso e spesso maldestro, miti che stanno alla base della sua interpretazione come *trickster*.⁸ In *Snorri*, invece, il mito serve a spiegare il significato della perifrasi poetica 'chioma di *Sif*' (*haddr Sifjar*) per indicare l'oro. Subito dopo aver concluso il racconto su Loki e la chioma di *Sif*, *Snorri* passa a spiegare l'origine di un'altra perifrasi per 'oro' e cioè 'nastro per i capelli di *Fulla*' (*hofudband Fullu*). Il mito del furto della chioma resta così isolato, senza legami logici o causali con gli altri miti narrati nell'*Edda*.

Ben diversa è la situazione che troviamo nell'*Odin* di *Jarry e Seure-Le Bihan*. Come nel racconto di *Snorri*, infatti, anche qui

⁷ *Snorri Sturluson, Edda. Skáldskaparmál*, a cura di A. Faulkes, Viking Society for Northern Research – University College London, London 1998, 2 voll., vol. 1, pp. 41-43. Per una traduzione italiana si veda *Snorri Sturluson, Edda*, a cura di G. Dolfini, Adelphi, Milano 1975, pp. 141-143.

⁸ Sulla figura di Loki si veda Y.S. Bonnetain, *Loki. Beweger der Geschichten*, Edition Roter Drache, Rudolstadt 2012. Sull'interpretazione di Loki come *trickster*, in particolare, si vedano le pp. 140-146.

il furto della chioma di Sif viene commesso da Loki per dispetto o, meglio, per scherzo.⁹ Le conseguenze di questo gesto però sono qui ben più gravi: la collera di Þórr, infatti, lo spinge a pretendere una punizione esemplare per il trasgressore. Questa punizione si abbatte non direttamente su Loki, ma sui suoi tre mostruosi figli: il serpe Jörmungandr viene precipitato negli abissi dell'oceano, Hel viene esiliata nel regno dei morti e il lupo Fenrir viene incatenato a una roccia. La vendetta di Þórr provoca però a sua volta quella di Loki,¹⁰ che per colpire gli dèi ordisce la morte di Baldr. Tre diversi miti (il furto della chioma di Sif, l'esilio dei figli di Loki e la morte di Baldr), che nelle fonti – ivi compresa l'Edda di Snorri – non sono tra loro legati da un rapporto di causa / effetto, vengono qui esposti in una concatenazione causale e cronologica, creando così una coerenza e una compattezza estranee ai testi del medioevo nordico.

3. Catastrofe e rigenerazione del mondo divino: la manipolazione del senso

La riorganizzazione dei miti tramandati dalle fonti nordiche medievali in un unico racconto, unitario e coerente, non comporta solo la creazione di una rete di motivazioni che permette di collegare tra loro narrazioni in origine non collegate, ma anche l'attribuzione di un senso nuovo all'insieme del racconto. Questo senso nuovo – o parzialmente nuovo – scaturisce sia dal susseguirsi di studi e interpretazioni accademiche della mitologia nordica nel corso degli ultimi due secoli, sia dalla concatenazione di riscritture che hanno reso accessibile questa mitologia a un pubblico molto più vasto di quello formato da storici e filologi. Le due tradizioni – quella degli studi scientifici e quella

⁹ «Tout a commencé comme une plaisanterie... Une stupide plaisanterie» (Jarry, Sur-Le Bihan, *Odin*, vol. I, p. 44. «All'inizio sembrava solo uno scherzo... Uno scherzo stupido»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 44).

¹⁰ «Mais voilà, depuis le début des âges, l'histoire se répète. La vengeance engendre la vengeance et la haine attise la haine...» (Jarry, Sur-Le Bihan, *Odin*, vol. I, p. 47. «Dall'origine delle ere, la storia si ripete... La vendetta genera vendetta e l'odio ravviva l'odio»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 47).

delle rielaborazioni creative – sono sempre state in dialogo tra di loro, influenzandosi a vicenda e determinando la scomparsa o la persistenza di temi e motivi nell’immagine socialmente diffusa dell’universo mitologico scandinavo.

Per quanto riguarda la versione di Jarry e Seure-Le Bihan, un ruolo centrale nella formazione del mondo entro cui si svolge l’azione del loro romanzo a fumetti è evidentemente svolto dalla tetralogia wagneriana, che si pone quindi accanto ai carmi eddici e all’*Edda* di Snorri tra gli ipotesti che stanno alla base del processo di trasposizione.

Due sono i temi che, fin dalle prime tavole, dominano la narrazione di *Odin*: il fato e la colpa. Nelle prime sei tavole del primo volume è Odino stesso a prendere la parola: la battaglia finale tra forze del cosmo e forze del caos sta per scoppiare, è il tempo del *ragnarök*, e Odino è consapevole di non potersi sottrarre al destino di distruzione: «je suis las de ce combat que je ne peux gagner, car même nous, dieux d’Asgard, sommes soumis aux lois du destin».¹¹ Davanti alla fine imminente, il re degli dèi ripensa alla propria vita e dà così inizio al racconto che, come abbiamo visto, rielabora e connette i diversi miti nordici in una linea narrativa coerente che conduce dalla cosmogonia all’escatologia. Ma già nel racconto dell’edificazione del cosmo si insinua il tema della colpa.

Jarry riprende qui il mito che narra come Odino e i suoi fratelli abbiano ucciso il gigante primordiale Ymir e abbiano poi formato il cosmo facendo uso delle sue membra:

Þá svarar Gangleri: «Hvat höfðusk þá at Bors synir, ef þú trúir at þeir sé guð?»

Hár segir: «Eigi er þar lítit at segja. Þeir tóku Ymi ok fluttu í mitt Ginnungagap, ok gerðu af honum jörðina, af blóði hans sæinn ok vqt-nin. Jörðin var gqr af holdinu en björgin af beinunum, grjót ok urðir gerðu þeir af tönnum ok joxlum of af þeim beinum er brotin váru».

Þá mælir Jafnhár: «Af því blóði er ór sárum rann ok laust fór, þar af gerðu þeir sjá þann er þeir gerðu ok festu saman jörðina, ok lögðu

¹¹ Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. I, p. 5 («sono stufo di combattere ciò che non posso vincere, poiché anche noi, gli dèi di Ásgarðr, siamo sottomessi alla legge del destino»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 5).

þann sjá í hring útan um hana, ok mun þat flestum manni ófæra þykkja at komask þar yfir».

Þá mælir Þriði: «Tóku þeir ok haus hans ok gerðu þar af himin ok settu hann upp yfir jörðina með fjórum skautum, ok undir hvert horn settu þeir dverg. Þeir heita svá: Austri, Vestri, Norðri, Suðri».¹²

Nel mito, così come è riportato da Snorri, l'uccisione di Ymir è indubbiamente un atto violento, ma non costituisce una colpa di cui gli dèi si siano macchiati. Subito prima del racconto dello smembramento del gigante, del resto, viene sottolineato come Ymir fosse un essere malvagio, estraneo al gruppo degli dèi e quindi, implicitamente, meritevole di morte:

Þá mælir Gangleri: «Hvernig óxu ættir þaðan eða skapaðisk svá at fleiri menn urðu, eða trúir þú þann guð er nú sagðir þú frá?»

Þá svarar Hár: «Fyr öngan mun játum vér hann guð. Hann var illr ok allir hans ættmenn. Þá kóllum vér hrímþursa».¹³

Nel testo di Snorri la creazione del cosmo è un'opera grandiosa,¹⁴ non così nella rielaborazione di Jarry e Seure-Le Bihan:

¹² Snorri Sturluson, *Edda. Prologue and Gylfaginning*, a cura di A. Faulkes, Viking Society for Northern Research – University College London, London 2005², pp. 11-12 («Dice Gangleri: “E cosa fu fatto dai figli di Borr, se tu credi che siano dèi?” Hár dice: “A questo proposito non è poco quel che c'è da raccontare. Essi presero Ymir e lo posero in mezzo al Ginnungagap e fecero di lui la terra, del suo sangue il mare e le acque; la terra fu tratta dalla carne e i monti dalle ossa, pietre e sassi li cavarono dai denti anteriori e da quelli posteriori e da quelle ossa che furono spezzate.” Allora parlò Iafnhár: “Dal sangue che scorreva dalle ferite e fluiva liberamente essi fecero il mare e poi che ebbero fatta e resa ferma la terra, le posero tutt'intorno all'esterno il mare ad anello, e a più d'un uomo sembrerà ch'esso sia invalicabile.” Poi parlò Thridhi: “Essi presero anche il suo cranio e ne fecero il cielo e lo posero sopra la terra poggiato alle sue quattro regioni e sotto ogni angolo misero un nano. Essi si chiamavano Austri, Vestri, Nordhri, Sudhri” »: Snorri Sturluson, *Edda*, pp. 56-57.)

¹³ Snorri Sturluson, *Edda. Prologue...*, p. 10 («Allora Gangleri disse: “Ma da ciò come sorsero le stirpi o in che modo avvenne che tanti uomini nascerono all'esistenza? E tu ritieni un dio quello di cui hai discusso?” E Hár rispose: “Per nulla affatto lo consideriamo un dio. Era malvagio con tutta la sua discendenza, che chiamiamo dei giganti della brina”»: Snorri Sturluson, *Edda*, p. 55).

¹⁴ Snorri Sturluson, *Edda. Prologue...*, p. 12: «Furðu mikil smíð er þat ok hagliga gert» («È un'opera grandiosa e abilmente realizzata»: Snorri Sturlu-

a p. 11 del primo volume tre vignette verticali mostrano l'uccisione violenta di Ymir e della sua stirpe da parte di Odino e dei suoi fratelli. La prima didascalia, in alto a destra e parzialmente sovrapposta alla prima vignetta, riporta la voce fuori campo di Odino, narratore che rivive nella memoria le azioni compiute nel passato: «Ce fut moi qui décidai mes frères à commettre le crime originel» («Fui io a convincere i miei fratelli a compiere il misfatto originale»)¹⁵ E l'ultima didascalia, in basso a destra, torna a esprimere il senso di colpa del dio assassino: «Nous fûmes impitoyable» («Fummo spietati»)¹⁶

Nella stesura della sceneggiatura, Jarry riprende così il tema wagneriano della colpa di Wotan / Odino. Mentre però in Wagner la prima colpa di Wotan consiste nell'aver intaccato l'albero cosmico per ricavarne la lancia su cui sono incise le leggi dell'universo, Jarry identifica il 'peccato originale' del dio nell'uccisione di Ymir, reinterpretando dunque il mito eddico in modo da renderlo coerente con il quadro complessivo del suo racconto. All'iniziale atto di violenza che fonda la costruzione del cosmo fa quindi seguito una serie di azioni con cui Odino rafforza il proprio potere, fino a essere riconosciuto sovrano degli dèi e a impadronirsi del segreto delle rune, un sapere che – afferma egli stesso in una didascalia che sovrasta le immagini del dio appeso a un ramo dell'albero cosmico – non avrebbe mai dovuto possedere: «Tel était le prix d'un savoir que je n'aurais jamais du posséder».¹⁷ Il rito con cui Odino sacrifica se stesso a se stesso per entrare in possesso delle rune è uno dei modi in

son, *Edda*, p. 57).

¹⁵ *Odino. Padre degli dèi*, p. 11.

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. I, p. 31 («Tale era il prezzo di un sapere che non avrei mai dovuto possedere»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 31). Jarry trae il racconto sull'autosacrificio di Odino, che resta per nove notti appeso prima di potersi impadronire delle rune, dalle strofe 138-139 del carme eddico *Canzone dell'Eccelso (Hávamál)*: *Edda. Die Lieder des Codex Regius nebst verwandten Denkmälern*, herausgegeben von G. Neckel, I. Text. 5. verbesserte Auflage von H. Kuhn, Carl Winter Universitätsverlag, Heidelberg 1983, p. 40. Per una traduzione italiana si veda *Il canzoniere eddico*, a cura di P. Scardigli, Garzanti, Milano 1982, p. 40.

cui, secondo la mitologia nordica, egli diviene il più saggio degli dèi. Nella rielaborazione di Jarry e Seure-Le Bihan, tuttavia, il sacrificio appare essere un'ulteriore manifestazione della sua *hýbris*, che lo spinge a ribellarsi al fato e a farsi onnipotente. Alla raffigurazione del sacrificio fa così seguito una serie di cinque *splash page*: l'ultima raffigura le tre norne, una delle quali – in posizione centrale nella pagina – pronuncia la condanna del dio: «Tu as voulu connaître le secret des runes, et pour cela tu as défié la destinée...».¹⁸ In questo modo Jarry riesce a connettere i temi della colpa e del destino, che rischierebbero altrimenti di correre paralleli nella narrazione senza armonizzarsi e contraddicendosi l'un l'altro.¹⁹

La costruzione della Walhalla, la conquista del predominio sugli dèi, l'appropriazione del segreto delle rune sono tappe del percorso di Odino verso il potere e la catastrofe finale, e dietro ognuna di esse c'è il maligno consiglio di Loki. La sceneggiatura di Jarry non spiega in realtà come e perché Loki si trovi al fianco di Odino e perché Odino ascolti i suoi consigli. Questo appare tanto più inspiegabile in quanto Loki viene qui presentato come discendente di Ymir, e questa discendenza viene rimar-

¹⁸ Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. I, p. 36 («Hai voluto conoscere i segreti delle rune... e per questo hai sfidato la sorte...»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 36. La traduzione di «destinée» con «sorte» appare però qui fuorviante).

¹⁹ L'idea di un destino ineluttabile cui anche gli dèi sono soggetti è indubbiamente presente nelle fonti nordiche medievali, tanto che lo studioso francese Régis Boyer arriva a definire il destino «le seul véritable Dieu nordique» («il solo vero Dio nordico» [traduzione mia]: R. Boyer, *Yggdrasill. La religion des anciens Scandinaves*, Payot, Paris 1992², p. 213). Tale concezione, tuttavia, non arrivò mai all'unitarietà e alla coerenza che caratterizza molte rielaborazioni moderne e fu probabilmente uno sviluppo tardo del sistema religioso scandinavo, già in epoca di contatti con il mondo e con il pensiero cristiano: cfr. J. De Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, Walter de Gruyter, Berlin 1970³, vol. I, pp. 267-274; F. Ström, *Nordisk hedendom. Tro och sed i förkristen tid*, Akademiförlaget, Göteborg 1985³, pp. 200-204; A. Winterbourne, *When the Norns have Spoken. Time and Fate in Germanic Paganism*, Fairleigh Dickinson University Press, Madison 2004; G. Steinsland, *Norrøn religion. Myter, riter, samfunn*, Pax Forlag, Oslo 2005, pp. 102, 235, 446-448; R. Simek, *Religion und Mythologie der Germanen*, Theiss, Stuttgart 2014², pp. 182-185.

cata anche visivamente dalla somiglianza dei disegni che ricoprono la pelle sia di Ymir che di Loki. Il fatto che Loki appartenga inequivocabilmente alla stirpe dei giganti non impedisce tuttavia di raffigurarlo con le caratteristiche di un dio del fuoco (si veda fig. 1, p. seguente), ricollegandosi così a una tradizione interpretativa e letteraria che risale a un'ipotesi di Jakob Grimm, ma che si è diffusa nella cultura contemporanea grazie soprattutto alla trasfigurazione che di questa figura mitologica ha operato Wagner nella sua tetralogia.²⁰

Benché la vicinanza tra Odino e Loki – fino all'episodio del furto della chioma di Sif – non trovi nel testo di Jarry una motivazione convincente per il lettore moderno, è tuttavia vero che questo elemento narrativo riprende un motivo solo accennato nelle fonti. È nel carme eddico *Insulti di Loki (Lokasenna)* che lo troviamo formulato quando, nella nona strofa, Loki si rivolge a Odino e dice:

Mantu þat, Óðinn, er við í árdaga
 blendom blóði saman;
 qlvi bergia léztu eigi mundo,
 nema ocr væri báðom borit.²¹

²⁰ Sull'interpretazione di Loki come dio del fuoco operata da Grimm e sul successivo dibattito scientifico si veda Bonnetain, *Loki*, pp. 97-103. Questa interpretazione, ormai respinta dalla stragrande maggioranza degli studiosi, continua però a circolare nella cultura popolare, basti pensare alla raffigurazione di Loki nel romanzo di Neil Gaiman *American Gods* (2001) e alla canzone del gruppo *heavy metal* Manowar *Loki God of Fire* (2007). Cfr. F. Ferrari, *Gods of Dreams and Suburbia. Old Norse Deities in Neil Gaiman's Poly-mythological Universes*, in K. Schulz (Hrsg.), *Eddische Götter und Helden. Milieus und Medien ihrer Rezeption*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg 2011, pp. 129-142.

²¹ *Edda. Die Lieder...*, p. 98. («Ricordati, Odino, che noi due al principio dei tempi / mischiammo il nostro sangue; / birra non avresti mai consumato, dicevi, / se insieme a me non l'avessi presa»: *Il canzoniere eddico*, p. 107).

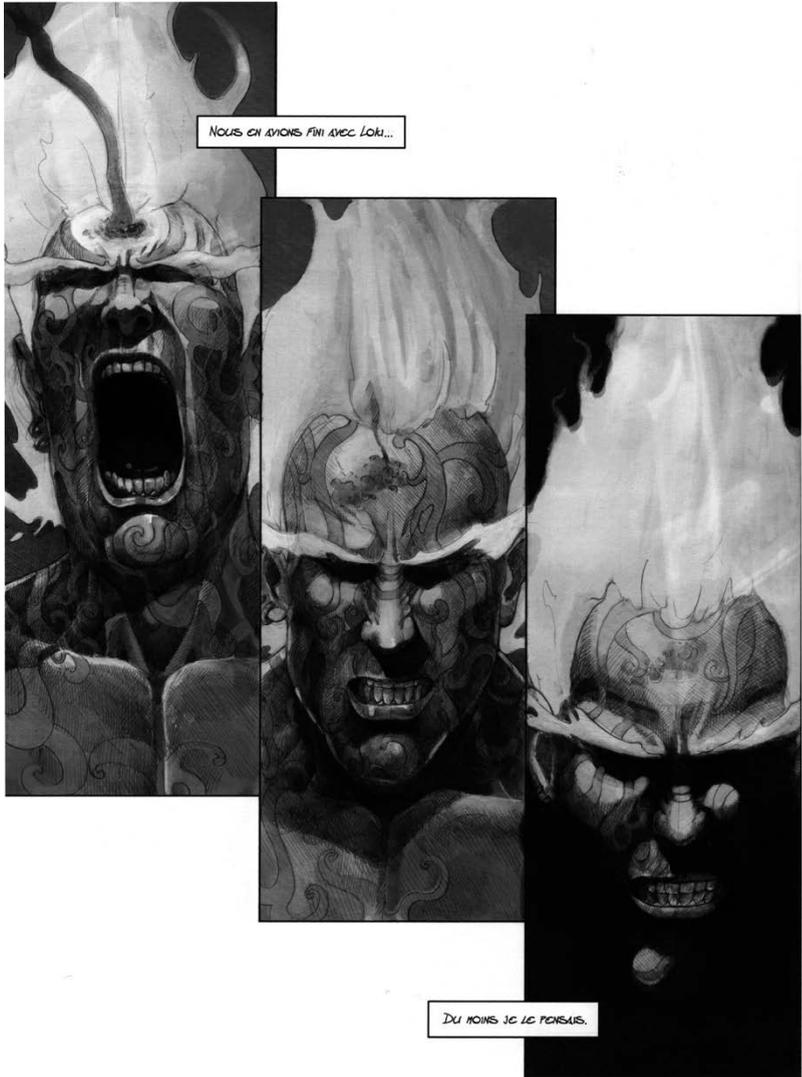


Fig. 1. Loki (Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. I, p. 60)



Fig. 2. Odino (Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. I, p. 3)

L'inspiegato e, tutto sommato, inspiegabile (almeno nel contesto di questa trasposizione a fumetti) sodalizio tra Odino e Loki assume così i tratti di un patto faustiano tra il sovrano degli

dèi e il tentatore / consigliere maligno che lo trascina verso una catastrofe in cui sarà proprio Loki a contrapporsi a Odino in una battaglia cosmica senza vinti né vincitori.

Il senso di questo inarrestabile procedere verso il finale tragico viene sottolineato e in parte rivelato dal modificarsi nel corso della narrazione del soggetto dell'enunciazione. Per tutta la prima parte del romanzo a fumetti è Odino a parlare: prima di dare inizio alla battaglia del *ragnarök*, il re degli dèi ripensa alla propria vita e la racconta, dalla nascita fino all'imprigionamento di Loki. La racconta a chi? La prima tavola del primo volume è tanto ambigua quanto significativa: la vignetta che occupa la parte superiore della pagina mostra un Odino assorto, severo e silenzioso, sovrastato dalla figura possente del cavallo a otto zampe, Sleipnir. Le sfumature di azzurro e di viola conferiscono all'immagine una tonalità cupa, che suggerisce la tragedia imminente. Sullo sfondo si intravedono figure di cavalieri e di guerrieri. La parte inferiore della pagina è invece occupata da tre vignette orizzontali: la prima inquadra solo gli occhi e la fronte del dio. Gli occhi sono immersi nell'ombra e non è possibile individuare la direzione dello sguardo. In un movimento di progressivo allontanamento, le altre due vignette inquadrano prima i tre quarti del volto – escludendo solo la bocca – e poi il volto nella sua interezza. Nella seconda vignetta l'occhio sinistro di Odino (il destro è stato sacrificato in cambio della saggezza) guarda davanti a sé, in direzione del lettore, senza però rivolgersi direttamente a lui, lo sguardo è volto un po' verso il basso. Nella terza vignetta lo stesso occhio è completamente bianco, mentre la bocca e le pieghe della fronte conferiscono al dio un'espressione di durezza vicina alla collera (si veda fig. 2, p. precedente).

Anche nelle tavole del prologo al secondo volume la voce narrante è quella di Odino, ma già all'inizio del primo capitolo, intitolato *Les âges sombres (Le ere buie)*, il soggetto dell'enunciazione appare instabile e di incerta individuazione. Nelle tavole di apertura del capitolo, in una scena che evidentemente riprende il prologo della *Götterdämmerung* wagneriana, sono le dee del destino, le Norne, a compiangere le sorti

dell'albero cosmico e a profetizzare le sciagure che si abbatte-
ranno sul mondo. I loro discorsi sono riportati all'interno dei
balloon nella prima tavola del capitolo, ma già dalla seconda
tavola vengono invece riportati nelle didascalie che accompa-
gnano le immagini di morte e di guerra, facendo così delle Nor-
ne il soggetto dell'enunciazione di questa parte del fumetto.
Questo cambiamento di voce narrante viene sottolineato dal fat-
to che la voce delle Norne parafrasa qui il testo della *Völuspá*.
La vignetta centrale di pagina 9 è accompagnata da due didasca-
lie. Nella prima si legge: «Le frère assassinerà le frère, les pa-
rents abuseront leur descendance, le mal sera sur terre, une
époque adultère». ²² E nella seconda: «C'est l'avènement de la
hache et de l'épée». ²³ Frasi che evidentemente riecheggiano la
strofa 45 del carme eddico:

Brœðr muno beriaz oc at þonom verðaz,
muno systrungar sífiom spilla;
hart er í heimi, hórdómr mikill,
sceggöld, scálmöld, scildir ro klofnir,
vindöld, vargöld, aðr verold steypiz;
mun engi maðr qðrom þyrma. ²⁴

Già da pagina 10 abbiamo però un nuovo cambiamento di
soggetto dell'enunciazione. Dopo che le Norne hanno predetto
la nascita di un misterioso discendente di Odino, sovrano di un
regno del Sud, che scatenerà il *ragnarök*, ²⁵ è proprio la voce di

²² Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. II, p. 9 («Il fratello ucciderà il fratello,
i genitori abuseranno della loro discendenza, il male scatenerà sulla terra
un'epoca adultera»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 73).

²³ Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. II, p. 9 («È l'avvento dell'ascia e della
spada»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 73).

²⁴ *Edda. Die Lieder...*, p. 10-11 («Si colpiranno i fratelli e l'uno all'altro
daranno morte; / i cugini sopprimeranno i vincoli di parentela: / crudo è il
mondo, grande il meretricio; / tempo di guerra tempo di spada / vanno in pez-
zi gli scudi / tempo di bufera tempo di lupo prima che il mondo rovini; / nep-
pure un uomo risparmierebbe un altro»: *Il canzoniere eddico*, p. 12).

²⁵ Il fatto che Jarry faccia qui riferimento a un amore incestuoso lascia
pensare che si tratti di una ripresa del personaggio di Siegmund, amante della
propria sorella Sieglinde nella *Walküre* wagneriana. Anche se probabilmente
ispirata a Siegmund, questa figura svolge però nel fumetto un ruolo narrativo

questo misterioso personaggio a condurre la narrazione fino alla fine del capitolo. Con il secondo capitolo la voce narrante torna ad essere quella di Odino, e tale rimane fino al termine del quarto e penultimo capitolo, intitolato *Affrontement (Scontro)*, quando, subito prima della battaglia finale, le Norne ricompaiono e, rivolgendosi a Odino, svelano il senso dell'intera narrazione:

Nous t'avions mis en garde, mais tu n'en as pas tenu compte. Pour la première fois depuis le début des âges, alors que le monde s'apprête à basculer, tu sais ce que tu dois faire. Tu sais où est ta place et tu ne crains plus ta mort, ni celle de tes enfants.

Tu as compris, Odin, que même vous, les dieux, n'êtes pas tout-puissant. Peut-être toutes ces années passées au côté des hommes t'ont-elles finalement appris que la plus grande des vertus est le renoncement.

Ce que tu es n'est rien. Tu es poussière et tu redeviendras poussière.²⁶

Dopo che le Norne hanno pronunciato questo discorso, manifestando l'ispirazione wagneriana (e schopenhaueriana) dell'intera trasposizione, il lettore resta nell'incertezza sull'identità del soggetto enunciante delle ultime tavole. Di certo non è più Odino, di cui la *splash page* a pagina 27 raffigura la morte, ma verosimilmente non si tratta neppure più delle Norne, visto che il racconto della rigenerazione cosmica si apre con una narrazione al passato remoto che appare incompatibile con il carattere della profezia. L'improvviso passaggio ai tempi presente e futuro nelle ultime due tavole – che citano e in parte traducono la strofa 59 della *Völuspá*²⁷ – riprendono però il tono

completamente diverso che nella tetralogia di Wagner.

²⁶ Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. II, p. 50 («Ti abbiamo messo in guardia, ma tu non ci hai ascoltate. Per la prima volta dall'alba delle ere, mentre il mondo si appresta a precipitare, sai cosa devi fare... sai dov'è il tuo posto e non temi più la tua morte, né quella dei tuoi figli. Hai capito, Odino, che persino voi, gli dèi, non siete onnipotenti. Forse tutti quegli anni passati accanto agli uomini ti hanno insegnato che la più grande di tutte le virtù è la rinuncia. Non sei nulla... Sei polvere e polvere ritornerai»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 114).

²⁷ A pagina 62 vengono riportati, in antico nordico, i versi «Sér hon upp koma qdro sinni / iorð ór ægi, iðiaegroena; / þar muno eptir». I primi due versi

della profezia, annunciando un avvenire di ripristinata armonia in cui «enfin, le mal sera réparé».²⁸

4. Mostrare il mito: l'interazione tra parola e immagini

In un fumetto «text and drawings contribute to the same narrative project»,²⁹ e sarebbe del tutto insufficiente discutere l'operazione di trasposizione del mito compiuta da Jarry e Seure-Le Bihan restringendo l'analisi al solo aspetto verbale o alla manipolazione della fabula. Come abbiamo visto nel caso della tavola di apertura del primo volume, il disegno e la colorazione svolgono un ruolo importante nella costruzione del senso della narrazione e contribuiscono in modo determinante a orientare le aspettative del lettore.

In generale, la strategia di rappresentazione del mito adottata in *Odin* appare piuttosto convenzionale. Odino viene raffigurato secondo una tradizione iconografica consolidata e basata sulle descrizioni contenute nelle fonti: una figura imponente, barbata, spesso avvolta in un mantello, con un copricapo a larga tesa e cieca da un occhio. Anche la raffigurazione di Loki appare coe-

sono in effetti i primi due versi della strofa 59 della *Völuspá* (*Edda. Die Lieder...*, p. 14: «Affiorare lei vede ancora una volta / la terra dal mare novellamente verde»: *Il canzoniere eddico*, p. 14) e vengono tradotti nelle didascalie a pagina 63 del fumetto: «La prophétesse voit la terre... sortant une deuxième fois... hors de l'écume... belle et verte...» (Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. II, p. 63. «La profetessa vide la terra... uscire una seconda volta... fuori dalla schiuma... bella e verde»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 127. L'uso del passato remoto nella traduzione occulta il passaggio a questo punto, nel testo originale, dal passato al presente). Il terzo verso riportato a pagina 62 del fumetto consiste invece nelle prime parole del primo verso 61 della *Völuspá* («Là, in seguito») e così isolate dal loro contesto non hanno alcun senso compiuto.

²⁸ Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. II, p. 64 («e finalmente il male verrà riparato»: *Odino. Padre degli dèi*, p. 128).

²⁹ T. Groensteen, *Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?* in A. Magnussen, H-C, Christiansen (eds), *Comics & Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, Museum Tusulanum Press, Copenhagen 2000, pp. 29-41 [38]. Cfr. Barbieri, *Semiotica del fumetto*, p. 19: «nel fumetto come nel cinema, quando c'è, la parola si confronta continuamente con l'immagine che l'accompagna, e la loro relazione può creare una quantità di interazioni diverse, anche dal solo punto di vista enunciazionale».

rente almeno con quella tradizione iconografica che discende dalla sua identificazione con una divinità del fuoco. Figure ed eventi vengono rappresentati, nell'arte di Seure-Le Bihan, in modo realistico, con dinamismo e ricchezza di dettagli e con un uso frequente di primi piani e di *splash page*. Tanto più efficaci si dimostrano quindi le tavole in cui queste convenzioni vengono violate.

La 'sospensione' del realismo figurativo avviene ripetutamente nel corso della narrazione. Per due volte, nel primo volume, una doppia *splash page* interrompe il fluire delle immagini realistiche³⁰ proponendo uno stile completamente diverso di rappresentazione: la prospettiva è qui totalmente abolita, le figure sono piatte, in un evidente richiamo a modi di rappresentazione statici che ricordano le vetrate medievali come l'arte vascolare greca, l'arazzo di Bayeux e le pitture su pietra scandinave.³¹ Nella prima immagine Odino e i suoi due fratelli vengono rappresentati con un'aureola intorno al capo, mentre sopra di loro sembra librarsi il corpo senza vita di Ymir. Nella seconda immagine, invece, diverse figure – Odino a cavallo di Sleipnir, soldati, due creature mostruose, una nave – sono come appoggiate sullo sfondo pagina dorato, giustapposte senza legami prospettici o logici. In entrambi i casi l'effetto è di sospensione della narrazione e di proiezione del lettore in una dimensione atemporale, propria del mito.

³⁰ Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. I, pp. 14-15 e 34-35.

³¹ Sull'uso della prospettiva nel fumetto cfr. D. Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano 1998, pp. 93-126.



Fig. 3. Gli eserciti di Odino e Loki
(Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. II, p. 51)

Nel secondo volume queste raffigurazioni stilizzate si moltiplicano, affiancandosi sempre più spesso alle vignette in stile realistico anche nell'ambito di una stessa tavola. Dopo una doppia *splash page* (pp. 16-17) in cui viene rappresentato simbolicamente l'avvento del *ragnarök*, troviamo una *splash page* singola (p. 51) in cui gli eserciti di Odino e di Loki si contrappongono in posizione statica (fig. 3, sopra), e quindi una serie di singole vignette in questo stesso stile (pp. 54, 57, 61, 64) che si collocano a fianco di altre disegnate in stile realistico, mostran-

do così visivamente l'interrelazione tra dimensione narrativa e dimensione del mito, l'una soggetta al dinamismo degli eventi, l'altra tesa a sottrarsi a ogni dinamismo e a fissarsi in un'atemporalità al di fuori dello spazio e del tempo. La connessione tra mito e destino, d'altro canto, è suggerita dalla tavola a p. 50,³² dove le tre Norne sono raffigurate nell'atto di intessere proprio quelle immagini stilizzate che abbiamo visto inframmezzare il racconto e, quasi, sospenderlo. In quanto proiettata su un non-tempo e un non-spazio, la modalità mitica di narrazione si presenta come chiusa in se stessa, come un *già* compiuto mentre ancora procede il racconto degli eventi.

La relazione tra narrazione, mito e profezia è manifestata anche dalle tavole di apertura di ogni capitolo: ogni tavola presenta al centro la citazione di una strofa tratta dalla *Völuspá*.³³ Un disegno stilizzato è collocato subito sotto la citazione (tranne che nella tavola a p. 27 del secondo volume, dove la citazione è sovrapposta al disegno) e due iscrizioni in caratteri runici corrono orizzontalmente o verticalmente lungo la pagina. I titoli dei capitoli, i disegni e le rune sono tratteggiati in inchiostro rosso, mentre le citazioni sono in nero, con solo la lettera iniziale di ogni verso in rosso. La grafia usata è una gotica (*textus fractus*) che evidentemente deve suggerire un contesto medievale di scrittura, così come il fondo pagina, in color ocra con macchie più scure, deve suggerire una pergamena. Le tavole di apertura dei capitoli, dunque, da un lato hanno una funzione di validazione del racconto, ancorandolo alla testimonianza della sua fonte principale,³⁴ dall'altro contribuiscono al gioco di proiezio-

³² Jarry, Seure-Le Bihan, *Odin*, vol. II, p. 50.

³³ Le strofe citate in apertura dei complessivi dieci capitoli del fumetto sono le strofe 2, 7, 28, 31, 35, 45, 43 (queste ultime due con un'inversione rispetto all'ordine del carme), 52 (per due volte) e 59. A queste citazioni va aggiunta quella, discussa in precedenza, a p. 62 del secondo volume, che riprende la citazione della strofa 59 in apertura del capitolo finale.

³⁴ Il lettore modello del fumetto, ovviamente, non sarà in grado di capire il contenuto delle citazioni e nemmeno di individuarne la provenienza. L'aspetto grafico, l'incomprensibilità della lingua e l'intera configurazione della pagina gli suggeriranno però che si tratta dei testi medievali da cui il racconto che sta leggendo e guardando è tratto.

ni all'indietro e in avanti che caratterizza questa rinarrazione del mito, in cui sia l'interazione tra memoria e profezia, sia l'ambigua alternanza dei soggetti dell'enunciazione determinano un'instabilità della dimensione temporale del racconto.

5. Conclusioni

Nel riscrivere la mitologia nordica trasponendola nel linguaggio del fumetto, Nicolas Jarry ed Erwan Seure-Le Bihan prendono le mosse da una molteplicità di ipotesti: i carmi eddici, l'*Edda* di Snorri Sturluson e la tetralogia wagneriana dell'*Anello del Nibelungo* soprattutto. Sono testi che, presumibilmente, solo una modesta percentuale dei lettori del fumetto conosce per via diretta, e tuttavia possiamo essere certi che il pubblico, nella sua totalità o quasi, è in grado di riconoscere le linee fondamentali del racconto e di individuare l'opera di Jarry e Seure-Le Bihan come una riscrittura. L'ampia circolazione della mitologia nordica nei diversi media e nei diversi generi – romanzi *fantasy*, film, serie televisive, fumetti, voci di enciclopedia, saggi divulgativi – fa infatti sì che gli autori del fumetto possano contare sul fatto che i loro lettori, riconoscendo sia i tratti tradizionali sia le innovazioni presenti in *Odin*, facciano esperienza di quello specifico piacere della lettura prodotto dalla ripetizione con variazioni.³⁵

Come in ogni trasposizione, gli autori mettono in atto un processo di interpretazione e di ricreazione degli ipotesti.³⁶ Come abbiamo visto, proprio nell'interpretazione del mito antico nordico è più evidente l'influenza della riscrittura wagneriana. Jarry – in quanto autore della sceneggiatura – riorganizza il materiale mitologico in modo assai diverso rispetto alla tetralogia di Wagner, ma da Wagner trae la visione di Odino come dio tormentato dalla colpa e dal senso di impotenza di fronte a un destino incombente e ineluttabile. Solo nel finale, con una più

³⁵ «Part of this pleasure, I want to argue, comes simply from repetition with variation» (L. Hutcheon, S. O'Flynn, *A Theory of Adaptation*, Routledge, London-New York 2013², p. 4).

³⁶ Hutcheon, O'Flynn, *A Theory of Adaptation*, pp. 18-21.

esplicita prospettiva di rigenerazione che dischiude le porte all'utopia, il fumetto assume un tono più luminoso della *Götterdämmerung* wagneriana, assicurando al lettore la fruizione di un (quasi) inatteso *happy ending*.

Sulla base di questa interpretazione gli autori creano una nuova versione del mito, sfruttando lo specifico linguaggio del fumetto che comporta una combinazione e un'interazione dei codici verbale e visivo. Giudicare questa nuova versione in base a un criterio di fedeltà alle fonti sarebbe ingeneroso e improduttivo,³⁷ e del resto a nessuno verrebbe ormai in mente di applicare questo criterio a versioni ormai canonizzate come, ad esempio, quella di Wagner. *Odin* di Jarry e Seure-Le Bihan va invece letto come un anello della catena di riscritture del mito nordico che ha inizio con Snorri stesso, organizzatore e rielaboratore di un materiale mitologico già ai suoi giorni ormai ampiamente perduto o non più compreso. Proprio la combinazione di parola e immagine, e il ritmo narrativo che da tale combinazione nasce, danno al fumetto possibilità espressive peculiari, che lo differenziano sia dalla narrazione verbale che da quella televisiva e cinematografica. E quando questo linguaggio si misura con il mito abbiamo creazioni originali, che esigono di essere fruite e valutate in base ai loro specifici presupposti estetici.

³⁷ Cfr. Hutcheon, O'Flynn, *A Theory of Adaptation*, p. 31 e Jón Karl Helgason, *Echoes of Valhalla*, p. 12.

SERENA GRAZZINI

STORIA – MITO – BIOGRAFIA.
LUTERO NEL FUMETTO A 500 ANNI DALLA RIFORMA

1. *Storiografia, mitografia e mitologia: considerazioni preliminari sul 'caso' Lutero*

Il cinquecentenario della Riforma, celebrato a livello internazionale con innumerevoli iniziative nell'arco di un intero anno (31 ottobre 2016 – 31 ottobre 2017) e anche più, ha interessato tanto l'ambito della fede quanto quello del sapere, oltre che diverse forme di espressione letteraria, artistica e mediatica, con risvolti importanti anche da un punto di vista commerciale.¹ Le celebrazioni, è importante ricordarlo, chiudevano per il mondo protestante la 'decennale Lutero', aperta dalla Chiesa Evangelica tedesca il 21 settembre 2008 a Wittenberg. Se è vero che,

¹ Un esempio per tutti è il grande successo di vendite del personaggio Martin Lutero della multinazionale tedesca Playmobil. Come informava nel novembre 2016 il quotidiano online delle Chiese evangeliche, battiste, metodiste e valdesi in Italia (Riforma.it): messo in commercio nel febbraio 2015 e rilanciato in occasione del centenario, il pupazzo di plastica, che tiene la penna da calamaio nella mano destra, la traduzione tedesca della Bibbia nella sinistra, al 31 ottobre 2016 aveva già venduto più di 500.000 esemplari. (cfr. Riforma.it <https://riforma.it/it/articolo/2016/11/17/continua-il-successo-di-lutero-playmobil>). Il successo del prodotto ha poi ispirato l'idea di utilizzare la figura a scopi divulgativi ed educativi religiosi: su idea dell'evangelista Dack Rackham della compagnia *10ofthose*, la Playmobil ha realizzato un breve video di animazione a passo uno (*The Story of Martin Luther*), nel quale si narra la vicenda di Lutero e si illustrano i capisaldi della sua dottrina, sottolineandone l'importanza nel presente per milioni di persone. Il filmato, disponibile su Youtube, è stato tradotto in più lingue (tra cui l'italiano). Devo la conoscenza del Lutero personaggio Playmobil a Birgit Schneider, che qui ringrazio.

come scrive Adriano Prosperi richiamando una riflessione dello storico tedesco Wolfgang Reinhard, il Giubileo del 2017 della Chiesa evangelica è stato il primo giubileo luterano a svolgersi in una «Germania democratica e in pace: ma anche in un mondo ben poco tranquillo e in un'Europa dall'incerta e conflittuale unità»,² non sorprende che questo anniversario abbia rappresentato non solo un momento commemorativo, ma anche un'occasione importante per continuare a riflettere da angolature diverse sulla complessità storica della vicenda di Lutero e sull'altrettanto complessa ricezione del suo pensiero nei cinque secoli trascorsi dal momento in cui l'allora monaco agostiniano inviò le 95 tesi sulle indulgenze all'arcivescovo di Magonza Alberto di Brandeburgo Hohenzollern, accompagnandole con una lettera datata 31 ottobre 1517.³ Ancora vive la memoria e la ferita dell'appropriazione indebita da parte nazionalsocialista dell'eredità del padre della Riforma per legittimare, tra le altre cose, azioni criminali compiute in nome di un fantomatico spirito tedesco di cui Lutero sarebbe stato rappresentante e garante, pur avvenendo il cinquecentenario in un contesto storico-culturale ormai mutato, nel dibattito e nella ricerca storica che lo hanno animato non si è smesso di fare i conti con gli effetti culturali e politici della trasfigurazione mitizzante (di stampo nazionale e nazionalista prima, nazionalsocialista poi) di Lutero quale fondatore dell'unità e dell'identità nazionali, finanche della presunta supremazia morale della Germania in Europa.⁴ Mito

² A. Prosperi, *Lutero. Gli anni della fede e della libertà*, Mondadori, Milano 2017, p. 9.

³ Per la traduzione italiana delle tesi, cfr. M. Lutero, *Le 95 tesi*, tr. it. di G. Alberigo, Garzanti, Milano 2016. Su contenuti e tono della lettera di Lutero ad Alberto di Brandeburgo, cfr. A. Prosperi, *Lutero*, pp. 180ss.

⁴ Gli esempi sarebbero troppi per poter essere indicati in questa sede. Ricordo solo come, alla fine del XIX secolo, Lutero e la sua Riforma rappresentarono già per i repubblicani il simbolo della lotta *tedesca* per la libertà: nella tipica commistione del tempo di nazionalismo, anticattolicesimo e protestantesimo secolarizzato, Lutero veniva salutato come l'uomo forte che aveva avuto il coraggio e il merito di staccarsi dal potere straniero di Roma, ponendosi alla guida del suo popolo e valorizzandone la lingua (cfr. T. Nipperdey, *Deutsche Geschichte 1866-1918*. Bd. 2: *Machtstaat vor der Demokratie*, C. H. Beck, München 1992, pp. 254ss.). Questa immagine è stata coltivata e

che, vale la pena sottolinearlo, non è stato scardinato, bensì alimentato, seppur *ex negativo*, anche dagli avversari di Lutero a lui contemporanei e dalle voci critiche levatesi in tempi successivi e ormai secolarizzati.⁵

Per quanto ancora latentemente presente e sostenuto dalle in-

tramandata anche da molta letteratura tedesca (per uno spaccato particolarmente significativo, cfr. N. Mecklenburg, *Der Prophet der Deutschen: Martin Luther im Spiegel der Literatur*, Metzler, Stuttgart 2016). Se già nel Romanticismo si era visto in Lutero un eroe patriottico (cfr. A. Benedetti, *La rilettura di Lutero in chiave patriottico-nazionalista da parte del Romanticismo tedesco*, in A. Aguti et al. (a cura di), *Lutero e i 500 anni della Riforma*, ETS, Pisa 2018, pp. 41-58), alla fine del XIX secolo si assiste a un cambiamento di paradigma della concezione nazionalista e il carattere nazionale è fondato in senso biologico. Di questo sviluppo risente anche l'interpretazione dell'importanza di Lutero. Sintomatico di come le sue qualità personali assurgessero a caratteristiche 'naturali' del popolo tedesco è quanto scrive August Julius Langbehn nel suo *Rembrandt als Erzieher* (Hirschfeld, Leipzig 1890, p. 199): forzando il dato storico, egli definisce Lutero, per l'appunto un *Bauer*, un contadino. La scelta, che riprende quanto Heins-Schütte (*La riforma protestante*, trad. it. di M. Ricciardi, il Mulino, Bologna 1998, p. 26) ha giustamente definito l'autorappresentazione «oleografica» di Lutero, è significativa: nel passaggio dal XIX al XX secolo il binomio sangue e suolo (*Blut und Boden*), di cui negli anni del Nazionalsocialismo verrà dispiegato tutto il potenziale violento e razzista, è esaltato in molta letteratura di stampo conservatore proprio tramite la figura mitizzata del *Bauer*, raffigurato come robusto, determinato e caparbio, dotato di carattere, sottomesso, però, al proprio destino e legato indissolubilmente a quella terra che accoglie il suo sudore e il suo sangue. (Approfondisco questa produzione letteraria in S. Grazzini, *Il progetto culturale Heimatkunst. Programma, movimento, produzione letteraria*, Carocci, Roma 2010). Non a caso, i due più importanti esponenti e teorizzatori del movimento letterario e culturale antimoderno della *Heimatkunst* dedicano parte della loro opera a Lutero. Cfr. A. Bartels, *Martin Luther. Eine dramatische Trilogie*, Verlag von Georg D. W. Callwey, München 1903; F. Lienhard, *Luther auf der Wartburg. Schauspiel in fünf Aufzügen* [1906], in Id., *Gesammelte Werke in drei Reihen*, Bd. 5 (*Wartburg-Trilogie*), Greiner & Pfeiffer, Stuttgart 1926. Sull'immagine di Lutero nel Nazionalsocialismo, cfr., *inter alia*, A. von Bormann, *Luther im Nationalsozialismus: Die Versöhnung von Wotan und Christus*, in F. van Ingen, G. Labrousse (Hgs.), *Luther-Bilder im 20. Jahrhundert: Symposium an der Freien Universität Amsterdam*, Rodopi, Amsterdam 1984, pp. 59-78.

⁵ Cfr. D. Hensing, *Der Bilder eigener Geist. Das schwierige Verhältnis der Lutherbilder zu ihrem Gegenstand*, in F. van Ingen, G. Labrousse (Hgs.), *Luther-Bilder*, pp. 1-26.

certezze contemporanee citate in apertura, il nazionalismo *tout court* non rappresenta, invero, la chiave di lettura ora dominante della vicenda di Lutero, neppure per chi insiste sul carattere prettamente tedesco della Riforma.⁶ Altri sono ormai i foci di interesse e da alcuni decenni essi concernono soprattutto il rapporto, reale e presunto, tra Lutero e la modernità. Conseguentemente, il mito oggi sta non di rado sotto il segno del giudizio positivo o negativo che si riserva a quest'ultima e a ciò che si fa via via assurgere (talvolta, inutile dirlo, in modo esclusivo e altrettanto mitizzante) a suo elemento fondante, sia questo, per fare solo alcuni esempi, il liberismo economico o il capitalismo, la centralità dell'individuo o l'esaltazione della libertà di coscienza.⁷ In ogni caso, proprio il confronto con gli effetti (più o meno aberranti) del mito ha favorito in tempi recenti la progressiva presa di consapevolezza di quanto sia rischioso sovraccaricare il passato degli interrogativi impellenti dell'oggi e istituire una discutibile linea diretta tra gli eventi di allora e l'attualità di

⁶ «La 'sua' [di Lutero, S.G.] Riforma è tedesca sin nel midollo, come la 'sua' teologia e come i cardini della 'sua' società. Fortuna e limite del luteranesimo, si può dire». G. Puglisi, G. Montinaro, *Martin Lutero. Cinquecento anni dopo*, in *Martin Lutero cinquecento anni dopo*, Olschki, Firenze 2019, pp. 3-13, qui p. 3.

⁷ Per un esempio recente italiano, si veda C. Bonvecchio, *Dimenticare Lutero*, in G. Puglisi, G. Montinaro (a cura di), *Martin Lutero*, pp. 13-32. Bonvecchio sviluppa una critica a Lutero e alla modernità a partire da un'idea ben precisa e basata sul simbolo (che Lutero avrebbe ridotto a segno) e sul rapporto tra l'uomo e la Totalità dell'Essere. Senza poter entrare nel merito, significativo ai fini del nostro discorso è che Bonvecchio ritenga emblematica una frase di Lutero non documentata nei resoconti della Dieta di Worms, ma entrata nella memoria culturale con la forza del mito, e che egli interpreta come rivelatrice di una «caparbietà che rasenta quella che Carl Gustav Jung chiamerebbe una vera e propria 'inflazione' psichica» (p. 18). La frase in questione (nella traduzione proposta da Bonvecchio) è: «Qui sto fermo e null'altro posso fare. Che Dio mi aiuti, Amen!». In realtà, tale affermazione è riportata per la prima volta in una stampa del 1557 (cfr. A. Prosperi, *Lutero*, p. 461, p. 557). Dai resoconti contemporanei alla Dieta risulta che Lutero insiste, sì, sulla sua coscienza, che però considera prigioniera della Parola di Dio. Sul «fraitendimento che ha fatto di questa dichiarazione di Lutero il manifesto della moderna libertà di coscienza», cfr. S. Nitti, *Lutero*, Salerno Editrice, Roma 2017, pp. 199-203, qui p. 201.

chi ripensa quel passato. Notevole è lo sforzo di molti esperti di sottrarre Lutero al mito, di problematizzarne scelte e parole a partire dalla sua teologia basata su una lettura della Scrittura divergente dal modello esegetico dei quattro livelli, e ancora, di riflettere sul complesso intreccio di fattori e casualità per cui intorno a questa teologia e allo scontro che ne derivò con il papato si coagulò una coscienza nazionale. Si tratta di uno sforzo di storicizzazione, il quale, tuttavia, non accantona il mito, non lo degrada a mero irrazionalismo o a pura menzogna, neppure quando esso è evidentemente fondato su eventi o situazioni mai avveratisi; piuttosto, lo considera nella sua natura di «parola scelta dalla storia»⁸ e nella sua «prestazione pragmatica»⁹ e funzione identitaria, senza rinunciare per questo a una sua decostruzione e analisi critica.

Se oggi molto si insiste sulla forza propulsiva e formativa del mito, che agisce sulla struttura connettiva della società e rafforza il vincolo sociale,¹⁰ proprio il 'caso Lutero' mostra quanto sia altrettanto importante non fermarsi a questa prospettiva. Lo storico o lo studioso della cultura che non riconoscesse la mitopoiesi quale «fattore inemendabile per la significatività umana, ovvero per la genesi dei significati che gli uomini imprimono alle cose del mondo»,¹¹ rischierebbe presumibilmente di assolutizzare il mito; riconoscere al pensiero mitopoietico lo status antropologico di risposta al bisogno dell'uomo di orientarsi nel

⁸ R. Barthes, *Il mito, oggi*, in Id., *Miti d'oggi*, trad. it. di L. Lonzi, Einaudi, Torino 2016, p. 192.

⁹ L'espressione è di Manfred Frank nella traduzione che ne propone Michele Cometa nella sua sintesi ragionata dell'ermeneutica del mito in ambito prevalentemente germanofono: M. Cometa, *Mitocritica*, in Id., *Dizionario degli studi culturali*, a cura di R. Cogliatore e F. Mazzara, Meltemi, Roma 2004, pp. 290-302, qui p. 296.

¹⁰ Cfr. J. Assmann, *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*, Becksche Reihe, München 2000³, pp. 40ss.

¹¹ G. Leghissa, E. Manera, *Introduzione. Mitologie bianche, tra filosofia e scienze umane*, in *Filosofie del mito nel Novecento*, Carocci, Roma 2015, pp. 17-36, qui p. 33.

mondo,¹² può, tuttavia, favorire una distanza da cui osservare le 'specifiche' proposte culturali e declinazioni del mito, considerandole quali risposte 'particolari' a tale bisogno, e non a loro volta necessarie e irriducibili. A meno che, come è spesso accaduto in riferimento alla Riforma protestante da un lato, al Cattolicesimo dall'altro, non si voglia contribuire anche con l'operato storico e critico al rafforzamento di 'quel' vincolo, di 'quel' sistema culturale oggetto specifico di studio e di analisi. In questo senso, tenuto conto dello sforzo detto e comune a molta storiografia contemporanea su Lutero, non pare azzardato affermare che in essa lo storico agisce in parte anche da mitologo, nel tentativo, per usare di nuovo la terminologia di Roland Barthes, da un lato di riportare a essere «senso» ciò che la narrazione mitica ha trasformato in «forma», in significante, dall'altro di sottoporre a indagine storica l'intenzionalità sottesa alla «significazione» mitica.¹³ I miti nati intorno a Lutero sono moderni, e per essi può non valere la critica rivolta alla ricerca dell'origine nei casi di miti arcaici o comunque legata a una tradizione orale dai contorni storici troppo sfumati per non fare apparire come a sua volta mitica tale ricerca. Demistificare non significa evidentemente neppure dimenticare il «modo in cui, dopo tutto le ideologie trasformano il sentimento in significato e lo rendono socialmente disponibile».¹⁴ Piuttosto, stando almeno alla storiografia più recente su Lutero, significa individuare quegli spazi di resistenza che il «senso» oppone al suo investimento mitico. In fondo, non c'è ragione di valorizzare quegli spazi solo in riferimento a miti mortiferi come furono per esempio quelli del Na-

¹² Cfr. J. Assmann, *Das kulturelle Gedächtnis*, pp. 137ss. Sulla scia di Clifford Geertz, Assmann concepisce la cultura, di cui i miti costituiscono parte integrante, come ciò che serve all'uomo a orientarsi nel mondo. Essa colma il deficit istintuale che caratterizza il genere umano rispetto a quello animale capace, invece, di adattarsi all'ambiente in cui vive proprio grazie agli istinti. Nella prospettiva di Assmann, che ha trovato grande eco negli studi degli ultimi decenni, il soggetto non sembra potersi sottrarre alla circolazione di senso che caratterizza la comunità o la società, se non a costo di un totale disorientamento che ne minerebbe le condizioni stesse dell'esistenza.

¹³ R. Barthes, *Il mito, oggi*, pp. 198-199.

¹⁴ C. Geertz, *Interpretazione di culture*, il Mulino, Bologna 1998², p. 240.

zional-socialismo.

La ricostruzione di chi voglia tenere distinti il piano della verità storica e della sua significazione mitica è, non di meno, impresa difficile e costantemente a rischio di fallimento. Alla questione sempre spinosa del rapporto che intercorre tra mito, fede e teologia,¹⁵ si aggiungono, nel caso specifico, altre problematichità. Basti solo pensare all'orizzonte mitico dello stesso Lutero,¹⁶ che, cercando (e non trovando) il fondamento teologico di alcune pratiche religiose del tempo, pure ha agito, da parte sua, da demistificatore nei confronti degli assunti su cui la Chiesa costruiva la legittimazione di se stessa e delle sue prassi storiche. La difficoltà maggiore, però, è data dal tratto mitizzante che ha caratterizzato la narrazione della vicenda di Lutero fin dal principio. Il cambiamento epocale e lo sconvolgimento dell'assetto politico europeo, che derivarono dal conflitto confessionale, favorirono enormemente la mitizzazione degli eventi storici mentre essi ancora stavano accadendo. Emblematico, in tal senso, è che la commemorazione dell'atto fondativo della Riforma Protestante, cristallizzato da una memoria culturale plurisecolare nell'immagine di un energico e coraggioso Lutero che, munito di chiodi e martello, il 31 ottobre 1517 affigge con volontà di sfida le sue 95 tesi al portale della chiesa del castello di Wittenberg, stia essa stessa sotto il segno del mito.

Su questo concorda sia chi considera quell'immagine il prodotto di un processo mitopoietico di costruzione della memoria culturale, sia chi contempla l'azione in essa rappresentata come plausibile seppure non documentata con certezza. A mo' di esempio riporto le parole di due storici italiani a tale proposito. Così scrive Adriano Prosperi:

Documento per i dotti, fatto circolare privatamente: questo, dunque, il

¹⁵ Ne offre esempi significativi E. Rubens Urcioli, *Noi teologi, loro mitologi? Mito e kerygma per il biblista cristiano*, in G. Leghissa, E. Manera (a cura di), *Filosofie del mito*, pp. 313-324.

¹⁶ Si veda per esempio come Lutero legge la storia del millenario esilio del popolo ebraico in M. Lutero, *Degli ebrei e delle loro menzogne*, a cura di A. Malena, Einaudi, Torino 2008.

racconto di Lutero. Perché si sviluppasse l'immagine eroica del monaco ribelle che affigge alla porta esterna della chiesa del castello un testo affidato alla lettura del popolo ci volle la vittoria pubblica della causa di Lutero e, con essa, l'avvio di un processo di costruzione della memoria pubblica tedesca. Quella che prevalse nella Germania degli anni successivi alla frattura con Roma, e che a lungo ha dominato rappresentazioni e ricostruzioni dei fatti, fu l'immagine di un solitario ed eroico ribelle che esce allo scoperto e dichiara guerra alla corruzione romana nel nome del popolo tedesco. Se ne fece interprete Filippo Melantone, che dedicò all'argomento la sua premessa al secondo volume delle opere dell'appena defunto Lutero. E da allora la leggenda eroica non conobbe più resistenza alcuna. [...] Era il mito di fondazione dell'unità del Paese intorno alla Bibbia di Lutero e in opposizione all'impero religioso della cattolicità dominato dall'autorità papale.¹⁷

Sebbene più possibilista nei confronti della verità storica dell'evento, anche Silvana Nitti concorda sulla necessità di demitizzarlo:

Solo negli anni Sessanta del secolo scorso Erwin Iserloh mise in dubbio questo episodio [...]. La ricostruzione di Iserloh è stata variamente discussa, e infine sembra convincente la conclusione di chi afferma essere impossibile una soluzione certa. Non è da escludere la possibilità che le tesi siano state effettivamente affisse al portale della chiesa che era, in quanto chiesa della residenza ufficiale dell'Elettore, fondatore e patrono dell'università, normalmente usata per gli avvisi o per il materiale didattico; una specie di bacheca dell'ateneo, insomma. Ma è certo che la critica al mito del 31 ottobre 1517 (per come era stato costruito da una parte della storiografia, e che Iserloh intendeva smantellare), resta pienamente valida proprio in quanto si tratterebbe di un gesto niente affatto sconvolgente. [...] Lutero sapeva benissimo che il tema da lui sollevato non era, diremmo oggi, da ricerca di base, ma applicata. Non si aspettava il putiferio che ne venne fuori, ma non ignorava di aver toccato molti interessi.¹⁸

Una seria riflessione storica su Lutero non può, insomma, prescindere da una riflessione sul 'mito Lutero' e sui suoi effetti. La storiografia sulla Riforma, è noto, ha risentito fortemente

¹⁷ A. Prosperi, *Lutero*, p. 182.

¹⁸ S. Nitti, *Lutero*, pp. 106-107.

della contrapposizione tra cattolici e protestanti, ed è stata spesso (e, in alcuni casi, lo è tuttora) scrittura apologetica dell'una o dell'altra parte; quando non ha creato essa stessa dei miti, se ne è fatta almeno veicolo contribuendo al loro consolidamento e alla loro diffusione anche in altri campi della cultura, primi fra tutti quello letterario e artistico. La consapevolezza di quanto la narrazione storica, in quanto discorso che procede per nessi e significati, possa non essere esente da miticità è d'altronde un'acquisizione piuttosto recente e generalmente condivisa anche da chi non abbracci le note tesi di Hayden White. Studi recenti (e quelli appena citati ne offrono un esempio) mostrano, tuttavia, che, se anche è difficile essere mitologi di se stessi, è pur sempre possibile mantenere aperto uno spazio di interrogazione sul proprio operato, rendendo quest'ultimo visibile e proponendolo apertamente alla riflessione altrui. Fare mostra delle arti del proprio 'mestiere', esplicitare le domande che guidano la considerazione del dato storico, lasciare aperti dubbi e ipotesi, mettersi in discussione come parte integrante del discorso che si va a sviluppare, se anche non è garanzia di successo contro la naturalizzazione della storia,¹⁹ appare il modo precipuo della storiografia recente su Lutero di fare resistenza attiva contro le trappole del mito. E, come già per quest'ultimo, anche gli effetti di questa resistenza si irradiano dalla storiografia ad altri settori della cultura che, nell'appropriarsi del soggetto storico, si rifanno a essa.

2. *Il fumetto su Lutero e il suo rapporto col mito*

Le considerazioni appena proposte appaiono importanti se, come è mia intenzione, si vogliono considerare i fumetti su Lu-

¹⁹ Faccio mia la definizione di Barthes quando descrive il «principio stesso del mito» con queste parole: «il mito trasforma la storia in natura». R. Barthes, *Il mito, oggi*, p. 210.

tero nati nell'arco della decennale e del cinquecentenario non in modo isolato, bensì in collegamento con il contesto culturale più ampio nel quale evidentemente si inseriscono e che arricchiscono tramite la specificità del loro linguaggio.²⁰ Un linguaggio che, parafrasando Ole Frahm, non fa segreto della materialità e innaturalità dei suoi segni eterogenei, con conseguenze importanti anche per l'elaborazione del mito.²¹ Risentendo tutti, seppur in modo differenziato, dell'occasione in cui nascono, questi fumetti sono pensati esplicitamente come contributi creativi alla diffusione della conoscenza storica delle azioni e del pensiero del padre della Riforma. Non deve perciò stupire che essi intrattengano un rapporto molto stretto e duplice con la storiografia recente e contemporanea su Lutero: da una parte, essi si pongono a servizio della divulgazione storiografica, tanto che disegnatori e storici collaborano strettamente alla loro realizzazione, risultandone, in un caso, parimenti autori; dall'altra, i fumettisti si servono della storiografia come punto di riferimento per una rielaborazione più spiccatamente artistica della materia storica, comunque restituita nella sua corrispondenza alla verità fattuale o, almeno, a quella che è considerata tale in base alle fonti con-

²⁰ In assenza di un catalogo bibliografico di riferimento, il corpus dei fumetti preso in considerazione non è da ritenersi in alcun modo esaustivo (l'ultima ricerca data settembre 2017). Esso è, tuttavia, sufficientemente variegato per apparire significativo in vista di una riflessione più generale. I fumetti che lo compongono, suddivisi per tipologie testuali, sono i seguenti: a) Albo per bambini: J. Saurer, U. Albers, *Martin Luther. Ein Mönch verändert die Welt*, Evangelisches Medienhaus, Stuttgart 2016; b) *Graphic novel*: R. Melheim, S. Schwartzrock, J. Koelsch, *Luther. Der Mönch, der die Welt aus den Angeln hob*, Brunner Verlag, Gießen 2016; M. Stetter, *Luther*, Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh 2016² [la prima edizione è del 2013]; A. Grosso Ciponte, D. Palmerino, *Martin Luther*, tr. ted. di N. Giaccon, redazione del testo ted. di H. Oberländer e R. Strotbek, Edition Faust, Frankfurt am Main 2016 [il fumetto, pubblicato per la prima volta in tedesco, poi tradotto anche in inglese, è stato finanziato dalla Chiesa Evangelica dell'Assia e di Nassau]. c) Fumetto storiografico: O. Jouvray, F. Cenni, M. Arnold, *Lutero*, trad. it. di S. Gianoglio, Mondadori, Milano 2017 [ed. or. *Ils Ont Fait l'Histoire: Luther*, Editions Glénat / Librairie Arthème, Fayard 2017]; d) Fumetto rosa: U. Sonderegger, R. Rocha, *Stürmische Zeiten*, Pitanga, Zürich 2017.

²¹ Cfr. O. Frahm, *Comics*, Philo Fine Arts, Hamburg 2010, pp. 32-33.

sultate (ed esplicitate), oppure alla consulenza di storici generalmente indicati nel colophon.²²

Per quanto in riferimento ai singoli albi non sia sempre facile distinguere in modo netto tra questi due poli, tenerli presenti e in relazione è utile per comprendere innanzitutto se e come la dimensione mitica che sta 'al di qua' della rielaborazione fumettistica entra nel fumetto, per poi riflettere su come quest'ultimo la fa eventualmente propria, la elabora e trasforma, quando invece non le contrappone una significazione mitica propria, oppure la decostruisce prendendone le distanze. Quanto detto in riferimento a storiografia, mito e mitologia, vale, infatti, a livello generale, anche per i fumetti, non solo perché appartenenti al genere storico o storiografico, ma anche perché gli autori si mostrano generalmente assai consapevoli del fatto che ripensare e raccontare Lutero comporta ripensarne e raccontarne anche la mitizzazione, come pure tenere conto dell'orizzonte mitico del suo tempo. Tanto più che il fumetto, in quanto racconto che procede per immagini e parole, è doppiamente esposto alla ricezione del mito: oltre che della storiografia, gli autori si avvalgono manifestamente anche del ricco patrimonio artistico e iconografico contemporaneo a Lutero, grazie al quale è possibile farsi oggi una vivida rappresentazione mentale della sua epoca e delle sue precipue dinamiche mitopoietiche. Di questo patrimonio fa parte anche l'importante tradizione iconografica, sia colta che

²² Fa eccezione il fumetto rosa di Ueli Sonderegger e Reinaldo Rocha, *Stürmische Zeiten*, nel quale le leggi del genere testuale hanno la meglio sul dato storico, opportunamente selezionato, forzato e finalizzato a romantizzare il matrimonio di Lutero, rappresentato, non a caso, come personaggio dai tratti virili e dal fisico prestante, e Katharina von Bora. Nella quarta di copertina si annuncia l'«incredibile storia d'amore di una suora scappata dal convento e di un monaco che, in realtà, voleva solo riformare la chiesa», ma che, riassumo, ha portato a uno sconvolgimento dell'Europa e ha siglato la fine del Medioevo. Sui due protagonisti si aggiunge, infine: «Eppure, prima che i due formassero una coppia, erano entrambi innamorati di un'altra persona». Come mostrano già le poche parole riportate, il fumetto si riallaccia al 'mito Lutero' fondamentalmente per addomesticarlo e adattarlo al mito dell'«incredibile storia d'amore». L'approfondimento richiederebbe una trattazione specifica del genere rosa e una focalizzazione diversa rispetto a quella proposta in questo contributo.

popolare, che ha influito fortemente sulla formazione di un immaginario collettivo relativo alla Riforma. Come è noto, grazie alla recente scoperta della stampa, di cui Lutero comprese immediatamente l'importanza anche a fini divulgativi, lo scontro tra protestantesimo e cattolicesimo prese, tra le altre cose, le sembianze di una vera e propria guerra iconica: la cristallizzazione del fluire storico o del pensiero teologico in singole immagini, non di rado corredate di brevi commenti e nelle quali si condensano giudizi, visioni, insegnamenti, intenzioni celebrative o denigratorie, ha contribuito a forgiare anche l'universo mitico della Riforma, rendendone partecipi i laici e la popolazione non colta o analfabeta. Ed è difficile immaginare una forma espressiva contemporanea che, per linguaggio e circolazione, si avvicini, *mutatis mutandis*, a quella tradizione più del fumetto, che, in effetti, guarda a essa con evidente interesse.

Per quanto diverse siano le soluzioni figurative e narrative adottate dagli autori e al di là della specifica tipologia testuale (albo per bambini, fumetto storiografico, *graphic novel*, fumetto rosa), tutti gli albi presi in considerazione appartengono al genere della biografia storica e ruotano primariamente intorno a Lutero. In sintonia con molte iniziative celebrative recenti, il racconto fumettistico, generalmente organizzato «attorno a un personaggio centrale [...] l'«eroe»»,²³ si pone, così, sul solco di una lunghissima tradizione che non di rado ha finito per personalizzare la Riforma.²⁴ Ciò nondimeno la focalizzazione su Lutero ha oggi altre ragioni rispetto al passato e le differenze si riflettono anche nel fumetto. Per esempio: complice il mito della grande personalità che si eleva sopra la storia forgiandola, la personalizzazione della Riforma ha fatto passare spesso in secondo piano come Lutero non si sentisse né protagonista delle proprie azioni né mosso da verità o impulsi personali, bensì sempre agito da Dio e vincolato a quella che convintamente considerava la verità della Scrittura. Proprio questo aspetto è, invece, generalmente messo in rilievo nel fumetto, che rivela

²³ T. Groensteen, *Il sistema fumetto*, Prospettiva Globale, Genova 2011, p. 105.

²⁴ Su questa tradizione, cfr. L. Schorn-Schütte, *La riforma*, pp. 89-100.

anche per questa via il suo legame con la storiografia recente. Oppure, se in passato la concentrazione su Lutero e la conseguente esaltazione o critica della sua personalità erano fondate prevalentemente su questioni identitarie nazionali o confessionali, il fumetto ci presenta un quadro affatto diverso sia per la pluralità di contesti nazionali in cui nascono i singoli albi, sia per la collaborazione transnazionale che sta a monte di alcuni di loro. Questo travalicamento dei confini, favorito anche dalla storia relativamente recente ed essa stessa transnazionale del medium,²⁵ è in continuità con quell'importante cambiamento di paradigma storiografico avvenuto nella seconda metà del secolo scorso, quando, sulla scia del difficile processo di europeizzazione, si è considerata la Riforma soprattutto nella sua portata di «evento che ha interessato l'Europa nel suo complesso» e ha contribuito «alla formulazione di un'identità interconfessionale europea».²⁶ D'altro canto, in quanto generalmente laica, sebbene talvolta finanziata da Chiese Evangeliche, la produzione fumettistica non si concentra necessariamente, o almeno non *in toto*, su questioni di fede e sull'identità confessionale. Piuttosto, in ottica evidentemente moderna, e con l'eccezione di un *graphic novel*, in cui Lutero continua a essere la grande personalità che guida la storia,²⁷ essa propone un avvicinamento all'uomo Lutero e, per questa via, anche alla Germania e all'Europa del tempo.

La narrazione biografica segue, in tutti i casi, uno schema molto classico. Essa procede in ordine rigorosamente cronologico e la scansione temporale del racconto è data da quelle azioni e situazioni che rappresentano le tappe fondamentali della para-

²⁵ Anche il fumetto conosce declinazioni particolari legate all'ambito linguistico e nazionale. Nondimeno la sua storia è caratterizzata dalla compenetrazione fortemente transnazionale dei modelli e dei linguaggi, come anche dalla circolazione degli autori che non di rado hanno operato o operano in contesti nazionali diversi da quelli di provenienza. Cfr. D. Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma 2018⁴; D. Barbieri, *Maestri del fumetto. Quarantuno grandi autori fra serialità e graphic novel*, Tunué, Latina 2012.

²⁶ L. Schorn-Schütte, *La riforma protestante*, p. 7.

²⁷ Cfr. *infra*.

bola umana e teologica di Lutero, nonché le basi da cui prende avvio il movimento della Riforma. Senza bisogno di forzare la mano sul dato storico, la vita di Lutero, indubbiamente ricca di avvenimenti e svolte rilevanti, di primo acchito sembra offrire già da sola al racconto l'ossatura epica di cui esso ha bisogno per dipanarsi e sulla quale si innesta il piano più prettamente interpretativo della rielaborazione fumettistica. In quanto autori di un linguaggio creativo che rimanda, tra le alte cose, a se stesso, anche gli autori del fumetto su Lutero si avvalgono di quella libertà che, da Aristotele in poi, si riconosce al poeta di dire non tanto e non solo «le cose avvenute, ma quali possono avvenire, cioè quelle possibili secondo verisimiglianza o necessità».²⁸ Libertà non significa, appunto, arbitrarietà, tanto più che anche i fumetti spiccatamente artistici si pongono in simbiosi e non in concorrenza con la storiografia, che certo non è quella annalistica a cui la riduceva Aristotele. Relativamente alla materia storica, la libertà poetica del fumetto, che, va ricordato, vuole comunque essere 'anche' informativo, riguarda principalmente la selezione dei fatti da rappresentare, i nessi narrativi o, al contrario, le cesure, la scelta dei testi e dei documenti storici da citare, il piano figurativo e dialogico, la resa emotiva, affidata spesso più al disegno che non alla parola, il rapporto di integrazione o di tensione tra la voce dei personaggi e quella, quando presente, del narratore. Nel tentativo di circoscrivere la significazione mitica nei fumetti dedicati a Lutero, i «piani di significanza»²⁹ specifici del medium sono, insomma, da considerarsi non solo di per sé ma 'anche' alla luce del rapporto che l'albo, nella propria autonomia di linguaggio, intrattiene con il referente storico (mitico o no che sia). Almeno finché, come credo sia corretto fare, si vogliono prendere sul serio questi fumetti quali esperienze di partecipazione alla conoscenza storica, come spesso è dichiarato nei diversi paratesti. Ciò detto, va da sé che ogni albo rappresenta un'esperienza (intellettiva 'ed' emotiva) particolare: l'investimento (mito-)poietico dei diversi piani di significanza

²⁸ Aristotele, *Poetica*, intr., trad. e note di D. Lanza, BUR, Milano 1997, p. 147.

²⁹ T. Groenstein, *Il sistema fumetto*, pp. 101-102.

varia, infatti, insieme alla sua funzione, da fumetto a fumetto, così come varia l'accoglimento dei mitologemi provenienti dalla tradizione. Alcune considerazioni specifiche sui singoli albi sono pertanto utili a delineare un quadro d'insieme.

3. *Gli albi*

3.1 Luther. The Medieval Era ended and the Modern Era began with one stormy monk! *di Richard Melheim, Sherwin Schwartzrock e Jonathan Koelsch*

Se si immaginasse di disporre graficamente gli albi più significativi per il tema qui proposto lungo una linea vettoriale che proceda da sinistra a destra in senso inverso rispetto alla tendenza mitizzante e all'intensità del legame con il mito o i miti derivati dalla tradizione, si dovrebbe collocare questo albo all'estrema sinistra. Il sottotitolo non è solo un'operazione di *marketing* editoriale, ma è del tutto coerente con l'impostazione celebrativa e spiccatamente mitizzante del fumetto. Essa è resa manifesta anche dall'immagine di copertina, nella quale la saetta che cade vicino a un Lutero incappucciato e impaurito per il temporale ha valore ambivalente. Chi conosce la vicenda di Lutero, non avrà difficoltà a riconoscervi la rappresentazione del momento in cui questi, impaurito dalla violenza del temporale e da un fulmine che gli cade vicino, invoca l'aiuto di S. Anna e fa voto di farsi monaco se la santa lo salverà; allo stesso tempo, l'immagine suggerisce anche altro, ossia l'idea di un Lutero scaraventato nel mondo da una forza superiore, di cui il fulmine è manifestazione sensibile, come anche l'idea che Lutero stesso sia una forza della natura. Questa immagine dà un'accezione altrettanto ambivalente all'aggettivo «stormy» nel sottotitolo. La saetta bianca e spesso divide la copertina in due parti, che servono a presentare i protagonisti del fumetto: da una parte il volto di Lutero, che domina la pagina, e accanto, in dimensioni più piccole, quello dolce di Katharina von Bora; dall'altra, i volti dell'imperatore e del papa, sovrastati da un castello medievale in fiamme e da guerrieri a cavallo che colpiscono anche una

madre e il suo bambino (è un riferimento alla rivolta dei contadini e alla sua repressione cruenta). La copertina ha valore programmatico: il fumetto presenta Lutero come la grande personalità che ha diviso il mondo cristiano, ha lottato contro le istanze del potere (dal padre contrario all'entrata in convento del figlio fino al papa e all'imperatore) e, elevandosi sopra di loro grazie alla sua forza morale, ha vinto. In questo senso, non è un caso che accanto al volto di Lutero non compaia neppure quello del suo protettore, il Principe Elettore di Sassonia Federico III, detto il Savio, che ebbe invece un ruolo fondamentale nell'intera vicenda.

Il Lutero di questo fumetto non è solo l'eroe intorno al quale si sviluppa il racconto, ma è il vero motore della storia e, insieme, l'uomo dei suoi sentimenti e degli affetti familiari. Dotato di forza spirituale straordinaria, è eroico nella resistenza fisica, nello studio, nel lavoro, nell'abnegazione di sé, nelle pene che si autoinfligge, nella disperazione che prova non sentendosi meritevole della salvezza, nel litigio con Dio ma anche nell'ubbidienza a Lui, nella perseveranza, nella lotta, nella sfida al potere. Forse, sarebbe addirittura più appropriato dire che è supereroico, se non fosse che nessuna ironia, nessuna distanza è alla base della sua caratterizzazione.³⁰ Al contrario, soprattutto nella prima metà del fumetto dominano i suoi primi piani e l'espressione del volto è sempre carica di *pathos*. A questi primi piani si contrappongono quelli degli antagonisti dell'eroe, le cui espressioni facciali denotano spesso bassezza morale. Nella seconda parte prevalgono, invece, scene di massa, che, tuttavia, ruotano anch'esse intorno alla figura di Lutero. Il ritmo della narrazione è serrato, la pagina è piena e movimentata: abbondano gli inserti, gli spazi di intersezioni tra le singole vignette sono generalmente scuri e, talvolta, si confondono con lo sfondo delle vignette; il tutto conferisce al racconto un alto grado drammaticità, espressa anche dalla ridondanza di sopracciglia

³⁰ Come le vicende dei supereroi possano avere anche valore mitocritico emerge bene dalle pagine convincenti dedicate da Ole Frahm a *Superman* e alla decostruzione della lettura che ne propose Eco. Cfr. O. Frahm, *Die Sprache des Comics*, pp. 246-267.

aggrottate, pugni chiusi e dita alzate, che accomunano Lutero e i suoi avversari. A drammatizzare il racconto contribuiscono anche i molti effetti chiaroscurali e i contrasti di colore spesso fortemente accentuati. Anche le parole pronunciate da Lutero o dagli altri personaggi sono frequentemente cariche di *pathos*.

Si tratta di una proposta di lettura nel complesso inebriante, che non dà tregua al lettore, non gli lascia il tempo di fermarsi: tutto avviene senza soluzione di continuità, in modo consequenziale, necessario, naturale. Anche le didascalie storiche sono bene integrate nel racconto: esse non creano un vero e proprio stacco narrativo, ma procedono in modo veloce nell'elencazione delle azioni e dei fatti che si susseguirono (non certo nel ritmo incalzante con cui sono rese). Il tutto suscita una bramosia crescente di azione e di colpi di scena, che trova il suo pieno soddisfacimento nelle scene di guerra (da una parte la rivolta dei contadini, dall'altra il sacco di Roma con i lanzichenecchi che, come dice anche la didascalia, saccheggiano, rubano, violentano...). Più ancora che sul sentimento, il fumetto fa leva sull'istinto di sopravvivenza per proporre al lettore un'identificazione incondizionata e ammirata con il protagonista, l'uomo che, solo contro tutti, ha vinto il Medioevo e ha condotto alla modernità.

Rispetto alla verità storica documentata e chiudendo un occhio su diverse imprecisioni, sicuramente volute perché efficaci alla logica mitizzante del fumetto, si potrebbe dire che il dato storico è nell'insieme rispettato, eppure molto risulta sfalsato proprio dalla logica del racconto, che inchioda Lutero insieme alle sue 95 tesi al portale della Chiesa di Wittenberg. L'affissione è rappresentata in modo conforme alla tradizione: al culmine della sopportazione per la vendita delle indulgenze da parte di Tetzl, Lutero si precipita di corsa ad affiggere le tesi. La sequenza, che occupa un'intera pagina suddivisa in quattro vignette, ha una didascalia: «31 ottobre 1517. Centodieci anni dopo il rogo di Jan Hus». Infatti, il fumetto comincia con la rappresentazione di Jan Hus che, condannato per eresia, brucia sul rogo e pronuncia la profezia del cigno che un giorno sarebbe risorto dalle ceneri dell'anatra (dal ceco «husz», anatra). Un se-

colo dopo l'aneddoto ancora circolava e in molti che furono vicini a Lutero videro in lui il cigno della profezia. Il *graphic novel* non si limita a citare quella tradizione, ma la fa incondizionatamente sua e la arricchisce con elementi di invenzione. Senza mediazione alcuna, la seconda pagina introduce Lutero sorpreso dal temporale. E il lettore non fatica a riconoscere in quelle scosse elettriche che provengono dal cielo e che un Lutero atterrito interpreta come mandate da Dio, come la risposta promessa nella pagina precedente da Hus: a chi, sfottendolo, gli chiede quando ciò sarebbe successo, Hus annuncia che avrebbe risposto cento anni dopo. Su questo si insiste anche alla fine del fumetto: alla scena della morte di Lutero contornato da persone care, segue quella della morte di Carlo V, accasciato sulla scrivania, solo, circondato soltanto da orologi e da un cane. Nella didascalia viene descritto come un imperatore che non è riuscito né ad arrostitire un'anatra né a mettere a tacere un monaco...In quarta di copertina il fumetto è presentato comunque come un'illustrazione della vita e dell'opera di Martin Lutero. Al momento della sua uscita, Mehlheim, pastore luterano, giornalista e, tra molte altre cose, anche fumettista, stava lavorando alla trasposizione in musical del fumetto, che è a sua volta basato sulla pellicola *Luther* realizzata sotto la consulenza dello stesso Mehlheim. Il mito, presumibilmente, ha continuato a diffondersi.

3.2. Lutero (*L2*) di Olivier Jouvray, Matthieu Arnold e Filippo Cenni (colori di Alessia Nocera)

Il periodo che abbiamo scelto di presentare copre un terzo della vita di Lutero. Partiamo dal 1505 [...]. Lo seguiamo passo passo fino alla primavera del 1525 [...]. Sono anni decisivi per la sua esistenza, gli anni di un'evoluzione spirituale e intellettuale che lo porta bruscamente dal mondo al chiostro, poi, a poco a poco, dal chiostro al focolare, passando attraverso la rottura con Roma. Come restituire questo cammino complesso senza farne la caricatura?³¹

³¹ O. Jouvray, F. Cenni, M. Arnold, *Lutero*, p. 55.

Matthieu Arnold, storico esperto di Lutero e direttore dell'edizione delle sue opere per la Bibliothèque de la Pléiade, nel paragrafo *Il "making of"* dell'appendice storiografica al fumetto, pone una domanda che, di primo acchito, sembrerebbe far trasparire una sfiducia nell'appropriatezza del medium alla restituzione storiografica. In realtà, si tratta di una preoccupazione che assilla molti storici e studiosi, tanto che non capita di rado che gli incipit di studi monografici, anche molto voluminosi, siano da leggersi come una vera e propria *captatio benevolentiae*: troppo complessa la materia storica per renderla in modo adeguato. La domanda riportata va perciò letta come una sorta di avvertimento al lettore, introdotto nelle problematiche di cui si è tenuto conto nella realizzazione del fumetto, qui primariamente funzionale alla divulgazione storiografica. Tale finalità è resa manifesta non solo dalle otto pagine dell'appendice, che seguono le 48 pagine del racconto fumettistico, ma anche dalle modalità realizzative di quest'ultimo. Sia le immagini che il testo conferiscono, infatti, all'albo un carattere accentuatamente didascalico e informativo. Le immagini, per esempio, restituiscono con dovizia di particolari i costumi e gli ambienti del tempo, siano questi cittadini, rurali, monastici, universitari, ecclesiastici, tedeschi o italiani. Tutti i personaggi, Lutero compreso, sono mostrati in relazione agli spazi che vivono. Lungi dall'aver funzione meramente decorativa o evocativa, gli spazi sono, in realtà, indicatori geografici, culturali 'e' temporali, tramite i quali Lutero e gli altri personaggi sono uomini e donne (pochissime) collocati nel 'loro' tempo. Oltre alla distanza storica, il fumetto crea una distanza emotiva che pone il lettore in una posizione di spettatore. Dai volti alle pieghe dei vestiti, dai singoli oggetti ai diversi edifici: tutto è disegnato con colorature nitide e linee di contorno precise che permettono l'individuazione delle singole forme. Tale demarcazione è riproposta anche al livello delle vignette, quasi mai ridondanti e sempre ben separate le une dalle altre grazie al contorno scuro e alla separazione tramite spazi bianchi che non vengono quasi mai meno. Sono immagini che, pur mantenendo un certo carat-

tere narrativo, hanno una funzione prevalentemente illustrativa. Ciò vale anche per la parola: il linguaggio dei personaggi è generalmente privo di *pathos*, poco spontaneo, di stile alto; i *balloons* hanno forma rettangolare e non superano mai i limiti della vignetta. Il *lettering* dei *balloons* è lo stesso delle didascalie narrative, scritte in stile sobrio, piano, informativo. Le emozioni sono rappresentate tramite esclamazioni o espressioni del volto, ma non c'è nessuna insistenza su questo piano, ed esse non sembrano pensate per creare trasporto emotivo nel lettore. Piuttosto, il fumetto si mostra nella sua natura di artefatto tramite il quale si mette in scena il racconto, che, anche per questo, non risulta mai naturalizzato nonostante il realismo del disegno.

Lutero è introdotto fin da subito come un giovane studente scrupoloso, sensibile alla miseria sociale e al pensiero della morte, timorato di Dio, con uno spiccato senso del dovere. Ma, in fondo, è un ragazzo come tutti gli altri suoi compagni di studio, solo particolarmente sensibile al pensiero di come meritare la grazia del Signore. Particolare in questo fumetto è il fatto che il protagonista è quasi sempre in compagnia di qualcuno, impegnato nel dialogo con gli altri (i compagni di studio, gli altri monaci, i sostenitori della Riforma...), oppure nella predicazione o nella disputa con i rappresentanti ecclesiastici e imperiali. Quelle rare volte che è rappresentato da solo, fatta eccezione per la scena del temporale e del voto, egli è alle prese con la Sacra Scrittura, o con la stesura di epistole, trattati, testi che talvolta vengono citati tra virgolette in riquadri bianchi. Privo di qualsiasi enfasi, l'albo non intraprende alcun tentativo di penetrare nella psiche di Lutero. E manca del tutto di quella tendenza manichea che caratterizza in genere la rappresentazione (il più delle volte caricaturale) degli avversari di Lutero: Caetano, Tetzl, Eck, il Papa, l'Imperatore, tutti sono trattati, nel disegno e nella parola, con pari dignità di Lutero. Allo stesso modo non c'è un tratto mitizzante che caratterizzi Lutero, neppure quando è rappresentato mentre brucia pubblicamente la bolla *Exsurge Domine*, che lo costringeva a ritrattare i suoi scritti. Il fumetto non rinuncia neppure a rappresentare Lutero che affigge le tesi al portale della chiesa, ma la resa iconica del gesto è normalizzan-

te. Nel commento storiografico, nella sezione *Scelte necessarie*, Arnold spiega: «[...] quelli tra i contemporanei che testimoniano l'affissione non erano a Wittenberg il 31 ottobre del 1517. Tuttavia a Wittenberg era normale che gli insegnanti affiggesse le tesi che proponevano per un dibattito e le prime stampe delle 95 tesi erano a forma di manifesto»; e aggiunge: «Noi abbiamo rappresentato [...] quell'affissione, citando ampiamente il contenuto delle tesi».³² Il fumetto accoglie, quindi, la tradizione, ma la demitizza. Allo stesso modo il fumetto cita lo scritto *Contro le orde criminali e predatrici dei contadini*, ma, demitizza l'interpretazione di Lutero come motore della vicenda: nella vignetta successiva, che ricorda la repressione dei contadini, la didascalia chiarisce che «le autorità non hanno aspettato Lutero per lanciare una controffensiva tra le più sanguinose. Migliaia di contadini vengono massacrati [...]».³³ Due esempi significativi di come questo fumetto citi i miti della tradizione, senza per questo farli propri. Nato da una collaborazione franco-italiana, esso si pone agli antipodi di quello analizzato in precedenza: non attiva processi mitopoietici, piuttosto illustra alcuni fatti e la loro portata storica. Essa è presentata come talmente importante da far apparire inadeguata ogni sua sovrasignificazione. Il fumetto non solo tiene a freno la mitopoiesi, ma anche la propria poiesi: essa si dispiega in una cornice razionale, che, tuttavia, senza disdegnare quello estetico, stimola anche il piacere del ragionamento, almeno nel lettore che lo sa apprezzare.

3.3. Luther di Moritz Stetter

Il fumetto di Moritz Stetter è il risultato di due anni di lavoro e di ricerca. All'ultima pagina di testo l'autore, che a differenza della casa editrice, avrebbe preferito l'indicazione *Biographic* a *graphic novel*,³⁴ elenca e ringrazia le fonti storiche (tutte tede-

³² Ivi, p. 56.

³³ Ivi, p. 46.

³⁴ Così nella tavola fumettistica di spiegazione, *Luther: Erklärungsbedarf*, realizzata dopo l'uscita delle prime recensioni e interviste. Cfr. <https://demotapecomix.wordpress.com/2013/04/12/luther-erklarungsbedarf/>

sche) di cui si è avvalso, come anche gli universi iconografici di artisti quali, per citarne solo alcuni, Dürer, Cranach, Bosch. Di queste fonti storiche e artistiche Stetter ha fatto effettivamente tesoro, realizzando un fumetto che, spingendosi oltre il 1525 fino alla fine della vita di Lutero e toccando anche il tema della ricezione, ha il coraggio di affrontare questioni altamente spinose, citando ad esempio lunghi passaggi dello scritto *Degli ebrei e delle loro menzogne*, fatti pronunciare dal pulpito da un Lutero ormai anziano incapace di comprendere come la sua teologia non abbia fatto breccia tra gli ebrei, come anche la dichiarazione del criminale nazista Julius Streicher, che, al processo di Norimberga, afferma «Se Martin Lutero oggi vivesse, siederebbe accanto a me come imputato».³⁵ Stetter, tuttavia, non giudica e spesso crea delle cesure narrative, che contribuiscono a lasciare in sospeso il giudizio. Per avvicinarsi a questo fumetto, può essere utile ricordare le parole che una delle voci novecentesche più critiche verso il genere biografico espresse nel 1970 a proposito dell'immagine che numerosissime biografie restituivano di Mozart:

Se tutto viene esposto con gli accenti di un'autorità saldamente ancorata a se stessa, allora il limite di demarcazione tra fatto e supposizione non è più riconoscibile. Per questo la vita di Mozart ci sembra per lo più svolgersi in un decorso fittizio, la sua immagine assume l'aspetto di eroe addomesticato, non sempre docile forse, di un'indocilità giustificata e sempre nobile, ma sempre comunque comprensibile, perché appunto apparentemente compreso dal suo interprete. Resta solidale alle consuete norme di una letteratura biografica che procede per miti.³⁶

Stetter sembra consapevole delle criticità del genere, qui richiamate tramite Wolfgang Hildesheimer, e si muove di conseguenza. Innanzitutto, con scelte stranianti e anti-realistiche come il bianco e nero, la stilizzazione dei volti e delle figure, la

³⁵ M. Stetter, *Luther*, p. 151. Traduzione mia. Sull'argomento e su Lutero e gli ebrei, cfr. A. Prosperi, *Introduzione*, in M. Lutero, *Degli ebrei...*, pp. VII-LXXII.

³⁶ W. Hildesheimer, *Mozart*, BUR, Milano, 2013, p. 3 (1 edizione digitale).

distinzione netta tramite *lettering* differente tra le molte citazioni dirette dei testi di Lutero e i dialoghi, frutto sia di poiesi che di riflessione autoriale sulla storia. Il fumetto non si presenta come la restituzione grafica della vita di Lutero, ma come un suo ripensamento soggettivo, come il prodotto di un tentativo di immergersi in un tempo passato e ormai lontano, nella consapevolezza che l'immagine di Lutero che ne risulta, per quanto elaborata a partire dalla verità storica documentata, non è *la* verità su Lutero, ma il frutto di una rappresentazione mentale e, soprattutto, di un fare artistico. Il fumetto si dà, infatti, nel suo farsi, a partire da come i 4 capitoli che lo compongono vengono introdotti: «Questa è la storia di un giovane studente...», «Questa è la storia di un piccolo monaco...», «Questa è la storia di un uomo famoso...», «Questa è la storia di un riformatore che sta invecchiando».³⁷ La struttura della pagina e delle sequenze varia costantemente, la voce narrante non commenta, ma si limita a riportare in breve i fatti storici documentati e dà informazioni utili al lettore per seguire il fumetto nella sua immersione nel periodo che fu (per citare alcuni esempi: si elencano alcune regole dell'ordine agostiniano; alcuni oggetti che costituivano la collezione di reliquie di Federico il Savio; alcune conseguenze di una scomunica...). Lo iato tra passato e presente è così reso manifesto, come anche, per riprendere le parole di Hildesheimer, «il limite di demarcazione tra fatto e supposizione». Stetter sfrutta al massimo le caratteristiche del medium per sottolineare la sua natura di artefatto da un lato, il carattere del racconto come un'interpretazione della storia dall'altro. Ed è per questa via che egli può permettersi, il più delle volte senza tema di equivoco, il ricorso al mito, sia citando ed estraniando i mitologemi della tradizione, sia provando a restituire l'orizzonte mitopoietico del tempo in cui visse Lutero. Se la rielaborazione di ritratti artistici di personaggi storici o quella delle caricature anticlericali con cui si satireggiavano i papisti, serve soprattutto al richiamo vivo di un clima culturale più che a veicolare giudizi, il ricorso alla tradizione iconografica di diavoli e inferni dà, inve-

³⁷ M. Stetter, *Luther*, pp. 5, 47, 81, 113. Traduzione mia.

ce, rilievo alla prospettiva escatologica che caratterizzava il pensiero e il sentimento comune del tempo: come sottolineano molti storici, una prospettiva da tenere necessariamente presente per avvicinarsi a Lutero e al suo tempo. Il tratto mitico del fumetto, affidato soprattutto a varie modulazioni del nero e alla linea spesso mossa dei contorni, non pare pertanto funzionale a una dinamica mitizzante, quanto volto a ripensare quel mondo fatto di paure del purgatorio, di pene infernali, di diavoli e di incarnazioni dell'Anticristo. Senza poter né voler superare la distanza dell'oggi da quelle visioni, mostrando piuttosto la misura in cui esse fossero vissute come una realtà. Il mito, quindi, è ripensato con una buona dose di ironia e di sarcasmo. Il che non equivale a non prenderlo sul serio, bensì a relativizzare il posizionamento del fumetto nei suoi confronti e ad ammettere, nei confronti del mito, l'ambivalenza dell'«istinto umanissimo ad abbandonarvisi, una volta per tutte o anche solo per una breve parentesi».³⁸ Se Barthes esprimeva ancora la fiducia «di vivere pienamente le contraddizioni del [suo, S.G.] tempo, che di un sarcasmo può fare la condizione della verità»,³⁹ il fumetto di Stetter mette, invece, in evidenza il carattere costruito e aperto della «verità», anche quando essa nasce da un sarcasmo: l'ironia è, infatti, anche autoironia. Ed è desiderio di conoscenza condivisa.

3.4. Martin Luther di Andrea Grosso Ciponte e Dacia Palmerino

Nato da una collaborazione italo-tedesca e vincitore nel 2018 della medaglia d'oro dell'Independent Publisher Awards for Graphic Novels – Drama/Documentary, questo *graphic novel* venne esposto nel 2017 in molte città della Germania. Realizzato al computer e pubblicato su carta, esso sembra trasferire sul dispositivo cartaceo quell'assenza di materialità che Gino Frez-

³⁸ A. Binelli, F. Ferrari, *Introduzione*, in *Mitografie e mitocrazie nell'Europa moderna*, Università degli Studi di Trento. Dipartimento di Lettere e Filosofia, Trento 2018 (Labirinti 173), pp. 7-12, qui p. 10.

³⁹ R. Barthes, *Miti d'oggi*, p. XX.

za individua come caratteristica della riproduzione digitale dei fumetti.⁴⁰ L'effetto è doppiamente straniante: mentre si legge l'albo e se ne sfogliano le pagine, toccandone quindi con mano la materialità, le immagini restano, in un certo senso, lontane, rarefatte, quasi fossero riproduzioni di acquarelli. Questa resa figurativa di ambienti e personaggi smussa il realismo, che pure è presente come si può notare osservando, tra i vari esempi, i cambiamenti nel volto e nel corpo di Lutero legati al passare degli anni. In tal modo, il fumetto conduce il lettore in quei «tempi oscuri»⁴¹ citati nella didascalia della prima pagina, lasciando che gli restino in larga misura inafferrabili. Se in qualche modo se ne può fare un'idea, è grazie alla memoria culturale e all'immaginario collettivo che in essa si è sedimentato. Infatti, mentre nella stessa didascalia si dà notizia di quando e dove nasce Lutero e si definisce il periodo come «un tempo inquieto in cui il mondo è sottosopra»⁴² (!) (letteralmente: è uscito dai binari), la pagina, a fondo scuro, è occupata da un'immagine che è citazione e rivisitazione dell'uomo-albero dipinto da Hieronymus Bosch nell'anta interna destra (*Inferno*) del *Trittico delle delizie* (ca. 1503):⁴³ sul disco posto sul capo dell'uomo-albero, al posto dei diavoli e delle anime dannate dell'originale, un giovane (Lutero) scappa dai colpi di frusta di una donna (la madre) e di un cardinale, mentre un uomo (il padre) lo guarda severo e

⁴⁰ «Ritengo [...] che, quando [le strisce e le tavole dei comics, S.G.] siano riprodotte in formati digitali [...], l'assenza della materialità della carta tolga qualcosa all'evidenza stessa del segno scritto-visivo del fumetto. Insomma, è la stampa su carta che rende piena la semiosi e la forma di comunicazione del fumetto, perché contiene e possiede qualcosa che non si conserva nel trasferirsi agli schermi digitali. Cosa è questo "qualcosa"? Non so indicare, per ora, altro che il distinguersi delle linee e dei colori, il loro stagliarsi dal piano della pagina, ossia la stratificazione per cui si percepisce la forma scritto-visiva con un rilievo che le conferisce una dimensionalità articolata [...]». G. Frezza, *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, Meltemi, Milano 2017, p. 20.

⁴¹ A. Grosso Ciponte, D. Palmerino, *Martin Luther*, p. 5. Traduzione mia.

⁴² *Ibidem*. Traduzione mia.

⁴³ Per un'analisi del trittico e del particolare, cfr. S. Fischer, *Hieronimus Bosch. L'opera completa*, Taschen/Inter Logos, Köln/Modena 2018, pp. 98-120.

con posa minacciosa. Dentro il corpo (tronco) dell'uomo-albero non c'è la taverna con uomini a tavola, ma una donna che brucia sul rogo e due figure di ecclesiastici a rappresentare l'Inquisizione e la caccia alle streghe. Si tratta solo di un esempio delle tante riscritture iconografiche presenti in questo fumetto e che forse solo uno storico dell'arte potrebbe ricostruire nella loro completezza. Certo è che l'insistenza del fumetto nelle prime pagine sul clima apocalittico e il timore della morte, sulle pestilenze, sulla gogna e i processi sommari, sul ruolo della Chiesa e dell'amministrazione del sacramento della penitenza, sulla severità dei metodi educativi, conferiscono alla paura della morte e del giudizio divino, che Lutero prova nel momento del temporale, una dimensione profonda, che negli altri fumetti, fatta eccezione per quello di Stetter, è completamente assente. *Martin Luther* mette al centro l'uomo Lutero, i suoi dubbi, le sue contraddizioni, i suoi punti di forza e di debolezza, i suoi stati di abbandono e la sua energia. Nel fumetto manca, invero, qualsiasi riferimento alla cultura umanista, che pure si stava diffondendo grazie anche al decisivo apporto di Erasmo da Rotterdam. D'altro canto, non era quella la cultura dominante nella Germania di fine '400, ed è questo su cui invece si insiste nel fumetto proprio in senso storicizzante: ripensare Lutero come uomo del suo tempo, dipingerlo in rapporto con esso e provare a comprenderlo anche alla luce del 'sentimento' del tempo tramite l'immersione in un universo mitico la cui forza 'immaginiamo' a partire dalla memoria culturale e che, come scrive Nitti, ha avuto un ruolo di rilievo anche su come allora Lutero e i suoi contemporanei interpretavano i fatti della storia:

Per tutta la sua vita, quando Lutero parlava di Satana, non pensava a una forza astratta, a un trasporto al male o del male, ma a una persona reale, che lo tormentava e incalzava fisicamente. / Incontrò, a un certo punto, intellettuali umanisti, e conobbe, e in parte condivise, un nuovo modo di vedere il mondo. Ma Umanesimo non era ancora Illuminismo: molta acqua doveva passare sotto i ponti prima che gli astri smettessero di essere potenze in grado di influenzare gli avvenimenti della storia, prima che streghe, diavoli e fattucchiere diventassero un incubo della fantasia. Lutero rimase fermamente, in questo, un uomo del Medioevo. O meglio, dovremmo dire del suo tempo, perché allo

stesso modo i suoi avversari interpretarono in chiave diabolica ciò che per loro fu la massima sciagura del tempo: la comparsa di Lutero sulla scena dell'Europa. Fu così che si stabilizzò la leggenda che fosse stato concepito direttamente da un amplesso di Margarethe con Satana, leggenda che a lungo circolò come notizia attendibile. Per non dire di come vennero interpretate le sue crisi di angoscia, la sua monacatura, i suoi disturbi intestinali, il suo matrimonio, la sua morte.⁴⁴

Si tratta di un mondo a cui il fumetto non guarda con superiorità, piuttosto in maniera simpatetica, restandogli in fondo profondamente debitore per l'occasione di affidarsi a sua volta al mito. Allo stesso modo, mettendo al centro l'uomo Lutero, e non potendo farlo se non a partire dalla consapevolezza di meccanismi di significazione e di rappresentazione relativi perché legati all'oggi, il fumetto rilegge quei momenti che sono stati trasfigurati dal mito e li riporta a una dimensione più comune, non per questo meno importante, al contrario. Cito solo due esempi particolarmente significativi: è noto che il momento in cui Lutero arriva a formulare l'idea della sola fede fu raccontato dal protagonista stesso in un modo che si è prestato alla sua mitizzazione. Quel momento, definito da Lutero la scoperta dell'Evangelo, è entrato nell'immaginario collettivo come l'esperienza della torre e dell'*hipocaustum*.⁴⁵ Nel fumetto la scoperta dell'Evangelo è rappresentata con un *balloon*, il cui contenuto è «La fede!»,⁴⁶ che fuoriesce dalla torre (Lutero in questa scena non si vede) come un grido di liberazione: il bianco del *balloon* contrasta con un cielo cupo e nuvoloso, nel quale, in corrispondenza della scritta, si apre un quasi impercettibile spiraglio blu. Questa scena, però, è anticipata da molte vignette in cui Lutero, concentrato e pensieroso, riflette, studia la Sacra Scrittura, parla con Padre Staupitz, elabora le parole di S. Paolo. Ed è seguito da diverse altre vignette in cui lo si vede piano piano sorridere, effettivamente liberato da un peso (il pensiero di come meritare la grazia), tanto che la sequenza narrativa è chiu-

⁴⁴ S. Nitti, *Lutero*, pp. 16-17.

⁴⁵ Proprio questo termine, usato da Lutero, diede adito «a interpretazioni malevole [...]: Lutero avrebbe fatto la sua scoperta al gabinetto!». Ivi, p. 74.

⁴⁶ A. Grosso Ciponte, D. Palmerino, *Martin Luther*, p. 49. Traduzione mia.

sa da una vignetta finalmente a sfondo chiaro, nella quale il personaggio, uscito dal convento e sorridente, formula il principio della *Sola fide, sola gratia, sola scriptura*, che costituirà il fondamento della sua teologia. La scoperta dell'Evangelo non è una folgorazione, ma è il punto finale di un percorso lento e sofferto, e l'inizio di una nuova concezione teologica a partire dall'interpretazione di S. Paolo. L'altro esempio è la scena dell'affissione delle tesi sul portale della chiesa: Lutero, calmo e composto, sta a guardare mentre esse vengono affisse da un addetto ai lavori che il lettore osserva di spalle. Si sarebbe tentati di leggere la scena come emblematica di questo fumetto, che gioca su piani diversi di osservazione, sulla varietà delle angolature e delle prospettive, indici del piacere dell'invenzione poetica da cui esso origina e che trova nel dato storico documentato limite e stimolo, anche nel suo rapporto e nel suo gioco (serio) col mito. Seppur in modo molto diverso dal *Luther* di Stetter, *Martin Luther* si configura come un albo artistico che, pur non glorificando né demonizzando, non tace la grandezza del personaggio. Che è altra cosa rispetto a fare di Lutero un mito (positivo o negativo che sia).

7. Per concludere

Le celebrazioni del cinquecentenario hanno mostrato, nel loro complesso, che la 'materia Lutero' può ancora stimolare letture mitizzanti, anche se, forse, più dettate dall'occasione celebrativa e dalla sua commercializzazione. Difficile dire quale sia la loro forza coesiva e la loro tenuta, se davvero raccolgono un sentimento diffuso o, piuttosto, come credo, tentano di crearlo. Allo stesso modo, è difficile dire se il 'mito Lutero', per come lo si intende in base alla tradizione, abbia ormai fatto il suo tempo e se le energie che esprimeva e, insieme, sprigionava si siano ormai definitivamente consumate oppure solo trasformate insieme alle significazioni di cui si alimentavano. I fumetti su Lutero ci mettono di fronte a un quadro variegato: alcuni mostrano la tendenza a rinnovare dinamiche mitiche (tendenza ben presente anche nel fumetto rosa e nell'albo per bambini su cui non mi sono soffermata nello specifico); altri, invece, intrattengono

con il mito e anche con la propria spinta mitopoietica un rapporto dinamico di avvicinamento e di distanziamento. Certo pare che questi secondi mantengano viva un'alterità della materia storica che quelli mitizzanti tendono invece ad annullare. Nella sua laicità il medium sembra, così, prestarsi a veicolare prospettive diverse e contrapposte, lasciando ad autori e lettori la libertà di scegliere quale di queste due corrisponde al loro sentimento, al loro mito, al loro senso della storia e del vivere comune.

ANDREA BINELLI

MYTH OF TÚAN MACCAIRILL AND NORTHERN IRISH CONFLICT
IN THE CIRCULATION OF A COMIC WORK

The object of analysis of this paper is the revival and intersemiotic translation of the mythological content in the circulation of a comic work, *Histoire de Tuan MacCairill*, by the artist Claude Auclair and the writer Alain Deschamps. The story was first published in 1983 on the 53rd issue of *À Suivre*, a Belgian monthly magazine run by the cult house of the *Bande Dessinée* scenario, Casterman, and it was made into a comic book of the Les Humanoïdes Associés series, with the same title, in 1985. Auclair and Deschamps had previously collaborated on another highly praised work, *Bran Ruz* (1981), which also dealt with Celtic mythology. Interestingly, in *Bran Ruz* they had weaved together strands of Breton myths and traditions in pretty much the same way as they handled Irish ones in *Histoire de Tuan MacCairill*.¹ On both occasions, they rallied particularly effective epic themes in order to express a heroics of resistance, one which was consistent with and nurtured by the subversive and utopian political climate of those years.

Arguably, the outcome of so assertive a creative process is only apparently naïve and unveils what Paul Ricoeur defined the «ethico-mythical nucleus» ideologically crafting nationalist narratives beyond the engaging and more tangible layer of «images and symbols which make up the[ir] cultural resources».² According to such cultural memory theorists as

¹ Hereinafter referred to as *Tuan*.

² P. Ricoeur, *Universal Civilization and National Cultures*, in *History and*

John Armstrong, Anthony D. Smyth and Jan Assmann, narratives of this kind are subservient to a precise «directional impulse», also called «mythomotor», through which mythical forms of remembrance and the relative semioticization of a people's identity and their past typically serve social and political purposes in the present.³ This is especially the case when societies, such as the Irish one at the time when the comics was published, have to «confront the prevailing sense of discontinuity, the absence of a coherent identity, the breakdown of inherited ideologies and beliefs, the insecurities of fragmentation».⁴

In particular, within the mythological framework developed by Auclair and Deschamps, memories seem to fulfil a «contrapresent» function, of which Assmann provided the following description:

I call the second function the “contrapresent” [...] This proceeds from deficiencies experienced in the present, and conjures up memories of a past that generally takes the form of a heroic age. Such tales shed a very different light on the present by emphasizing what has gone wrong, what has disappeared, or become lost or marginalized, and thus there is a deliberate break between then and now. Instead of being given a solid base, the present now finds itself dislocated or at the very least falling short of the great and glorious past.⁵

As observed by Assmann, in narratives of mythical memories which openly support and designedly circulate a «contrapresent» standpoint, the existing is sharply questioned, sometimes debased, and always defied by a dramatic call for radical – though often not immediate – change:

Truth, Northwestern University Press, Evanston 1998, pp. 271-284.

³ J. Assmann, *Cultural Memory and Early Civilizations. Writing, Remembrance and Political Imagination*, Cambridge University Press, Cambridge 2011, pp. 62-63.

⁴ R. Kearney, *Transitions. Narratives in Modern Irish Culture*, Manchester University Press, Manchester/New York 1988, p. 9.

⁵ Ivi, p. 62.

The past to which they refer appears not as an irrevocably lost heroic age but as a social and political Utopia toward which one can direct one's life and work. Thus memory turns into expectation, and the "mythomotored" time takes on a different character. The circle of eternal recurrence now becomes a straight line leading to a distant goal. Circular revolution (as the Earth revolves round the sun) turns into political revolution in the sense of overthrow, and such movements can be observed all over the world: ethnologists subsume them under names such as "messianism," or "millenarianism," or "chiliasm,"...⁶

Interestingly, Assmann's example of contexts where remembrance is mythomotored in a revolutionary sense recalls directly that of the comic work being examined in this essay: «[i]n cases of extreme deficiency, a contrapresent mythomotor may become subversive, for instance under foreign rule or oppression».⁷ In actual fact, *Tuan* sets out to portray the Irish struggle for independence from London, whose power is exposed as foreign and oppressive. The exploitation of Celtic mythology in identitarian terms by nationalists, home-rulers and secessionists in Ireland has been extensively explored.⁸ Likewise, diverse liberation movements worldwide have treasured the massive source of social energy and political legitimacy provided by supposedly ancient traditions, including invented ones,⁹ whenever these were thought to be capable of serving the goals and purposes of their particular projects. And

⁶ Ivi, p. 63.

⁷ *Ibidem*.

⁸ As for the Irish context, cfr. S. Deane, *The Literary Myths of the Revival: A Case for their Abandonment*, in J. Ronsley (ed.), *Myth and Reality in Irish Literature*, Wilfrid Laurier University Press, Waterloo (Ont.) 1977, pp. 317-329; D. Kiberd, *Inventing Ireland. The Literature of the Modern Nation*, Jonathan Cape, London 1995; G. Watson, *Celticism and the Annulment of History*, in S. Briggs, P. Hyland and N. Sammells (eds.), *Reviewing Ireland: Essays and Interviews from Irish Studies Review*, Sulis Press, Bath 1998; C. Graham, *Deconstructing Ireland. Identity, Theory, Culture*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2001; I. McBride (ed.), *History and Memory in Modern Ireland*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.

⁹ E. Hobsbawm and T. Ranger, *The Invention of Tradition*, Cambridge University Press, Cambridge 1983.

there can hardly be any stronger and more cohesive tradition than that which presents itself as the trace of a mythical past, a residual strain surviving a miserable present. In other terms, through their projects and the relative myths, these «imagined communities»¹⁰ have aimed to grant a continuity between idealized ancestries and a most utopian future, thus joining mythopoetic and futurological impulses. These very impulses underlie Auclair and Deschamps's work and guide their selection of mythological content. How such content was exploited by the cartoonists and which ideological standpoint informed its deployment are worth a detailed exploration.

As it will hopefully be shown below, the original myth of *Túan MacCairill* revolves around archetypal dynamics similar to those described above: it deals with the origins of the Irish people, their survival through a fabulous lineage, the no less fabulous continuity between a remotest and dignified past and a most notable, marvellous exception to today's meanness. As anticipated, among several possible reactions to the paucity of the present, including grim fatalism, subdued acquiescence, pragmatic cynicism and consolatory escapism, Auclair and Deschamps's mythical contrapresent rather espoused a heroics of resistance, though of a mournful, passive kind, that eventually drove them to dangerously downplay complex and essential aspects of the Northern Irish conflict they were representing. Moreover, in both *Tuan* and *Bran Ruz* their revival of Celtic myths ushered in such contrapresent tensions as radical environmentalism, nostalgia for the eco-friendly commitment, the rejection of industrial progress, the mysticism and egalitarianism of primitive societies and the empowerment of minor cultures against hegemonic ones which, in turn, evoked the ghost of colonial, neo-colonial and global powers. It is worth mentioning here that Auclair also created a comic book on slavery and one of the very first western comics adopting the Native Americans' viewpoint (1971).

¹⁰ Cfr. B. Anderson, *Imagined Communities. Reflection on the Origin and Spread of Nationalism*, Verso, London/New York 2006.

The circles of readers who were mostly thrilled by Auclair's and similarly identitarian comics in 1980s' Italy were from the left-wing milieu and the same can also be argued of *Tuan* in the light of its circulation. Leftists, Third-Worldist movements, extra-parliamentary 'revolutionary' oppositions and the many informal communist and anarchist groups in Continental Europe took a keen interest in the Irish question. Presumably, the main reason for it was the emergence within the Irish Republicanism of the late Sixties and early Seventies of Marxist leaders – such as Cathal Goulding, last chief of staff of the old IRA – who began to express increasingly socialist concerns to the detriment of the traditional, irredentist claim. This shift inevitably brought to a clash between Catholic nationalists and socialist republicans, which caused several splits within the IRA and witnessed the establishment of new and radical paramilitary factions, including the Provisional IRA.¹¹ Such developments were followed with great attention throughout Europe and even more so in Italy.

In fact, links of solidarity between Italy and Ireland extended well beyond this political occasion and similarities of character between the relative cultures had already come to the fore in other periods. At all rates, such a special relationship can certainly not be accounted for by their mutual religion alone, even though the extremely wide range of exchanges historically operated in the two countries by Catholic institutions and community groups must not be overlooked. However, beside the stereotype depicting the Irish as a staunchly Catholic people, other stereotypes concerning their supposedly mystic, creative, stubborn and rebellious temperament were magnified in Italy at markedly different times and by groups with opposing political agendas. Arguably, what most of these groups shared was the anti-English feeling which made an alliance with the Irish – or better, with the most suitable version of 'the Irish' at any given

¹¹ E. Ó Broin, *Sinn Féin and the Politics of Left Republicanism*, Pluto, London/New York 2009. B. Hanley and S. Millar, *The Lost Revolution. The Story of the Official IRA and the Workers' Party*, Penguin, London 2010.

time – a golden opportunity despite the very different reasons for it. This was, for instance, the case of 1930s fascists who looked at Ireland as at a land of ideological conquest and praised it as a beacon of the fight against *la perfida Albione*.¹² All in all, though inspired by divergent views, left and right-wing Italians have often identified in Irishness, whatever this meant to them, and the ambiguity granted by mythological narratives has always encouraged such flexible identifications.

In the period when *Tuan* was published, the Northern Irish conflict and the Republicans' armed struggle drew the attention of the Italian left. The newspaper *Lotta Continua* kept a correspondent in Belfast from 1971 to 1973, who usually referred to the region as to the European Vietnam. And on 30 January 1972 in Derry, it was thanks to an Italian journalist from this very background, Fulvio Grimaldi, that the world could learn of the Bloody Sunday: Grimaldi marched through Creggan and the Bogside with the anti-Internment unarmed demonstrators and when the British paratroopers opened fire on them he bravely took pictures of their killings. The portion of the Free Derry Museum dedicated to the massacre still has several of his pictures on display. Other journalists and correspondents, including Silvia Calamati and Orsola Casagrande, subsequently moved to Belfast, from where they could report on the so-called Troubles, the Irish euphemism referring to the sectarian war between Loyalists and Republicans.

Considering the attention focused on Northern Ireland, it should not come out as a surprise that the Italian translation of *Tuan* was published immediately after the French original, on the 26th issue of *Totem*, in 1983.¹³ The comic work was introduced by the same reportage by Georges Baguet, entitled *Tragic Ireland*, which already featured in *À Suivre*.¹⁴ In Baguet's intro-

¹² C.M. Pellizzi, «Ibernia fabulosa»: per una storia delle immagini dell'Irlanda in Italia, «Studi Irlandesi. A Journal of Irish Studies», 1 (2011), pp. 29-119.

¹³ C. Auclair and A. Deschamps, *Storia di Tuan mac Cairill*, «Totem», 26 (1983), pp. 41-52.

¹⁴ G. Baguet, *Tragica Irlanda*, «Totem», 26 (1983), pp. 35-40.

duction, one can read a genuine attempt at explaining the historical roots and sociological effects of the conflict. Likewise, a dossier written by the Board for International affairs of the Centro Popolare Autogestito Firenze Sud¹⁵ and entitled *La lotta di liberazione irlandese* (the Irish struggle for liberation) also introduces a booklet containing Totem's translation of *Tuan* and circulated by the same squat in the autumn of 1995. The dossier introducing the comic work consists of a preface by the squat's political collective, an interview to Paul O'Connor of the Pat Finucane Centre,¹⁶ leaflets on the Irish question distributed by the squat through the years and related articles (mostly signed by Orsola Casagrande) from the communist newspaper *Il Manifesto*. The CPA Fi-Sud's booklet amounts to a total of fifty black-and-white pages and it is thanks to it that I learnt of Auclair's comics.

As far as the mythical source of the comics is concerned, this comes from *Scél Túain maic Cairill do Fhinén Maige Bile* (*The story of Túan, son of Cairill, to Finnian of Moville*) and is found in the oldest extant manuscript in Irish language: *Lebor na hUidre* (*The Book of the Dun Cow*). Written before 1106, *Lebor na hUidre* is one of the foundational manuscripts in Gaelic literature and, therefore, in Irish mythology. It contains numerous heroic tales including *Tain Bo Cualnge* (*The Cattle-Raid of Cooley*), also known as the Ulster Cycle, which is regarded as the most important saga in Ireland. It is meaningful how consistently Túan MacCairill was mentioned by Séathrún Céitinn (Geoffrey Keating) five centuries later, in his *Foras Feasa ar Éirinn* (*Compendium of the Historical Knowledge of Ireland*), a milestone in Irish historiography in that it inaugurated a proto-nationalist viewpoint on Irish identity, traditions and foreign affairs. Through his study, Céitinn angrily reacted to the appallingly racist stereotypes first portrayed in Giraldus Cambrensis's ethnographical report, *Topographia Hibernica* (1188), and op-

¹⁵ An historical squat in Florence. Hereinafter referred to as CPA Fi-Sud.

¹⁶ Human rights advocacy institution working for a peaceful resolution of the conflict in Northern Ireland.

portunistically reinforced by the Tudors' imperial rhetoric at the time of their settlement policy in Ireland in the sixteenth and early seventeenth century. Defined by Declan Kiberd as «the Edward Said of his era»,¹⁷ C  itinn worked from within the Catholic Counter-Reformation so as to contrast – and sometimes reverse – the misinformation spread by the English propaganda. In the preface to his seminal work, he complained that historical truth must not be reduced to the interests of few, well read and powerful people and should instead bring together the wisdom of all the parties involved. In a postcolonial understanding, his decision to write, for the first time, a history of Ireland from the perspective of the Irish people heralded the dawn of a cultural and political decolonization process and it is not by chance that therein C  itinn laid heavy emphasis on T  an's story.

A widely known and most authoritative contemporary rewriting of the myth of T  an was provided by James Stephens in 1920 and translated by Melita Cataldi into Italian in 1987 as part of a collection of fairy tales.¹⁸ In Stephens's version, the account of T  an's marvelous deeds turns into a magical chronicle of human settlements on the Emerald Isle. Intriguingly, the pattern of events in such chronicle recalls that of another foundational manuscript in Gaelic mythology, *Lebor Gabala   renn* (*The Book of the Taking of Ireland*, commonly known as *The Book of Invasions*), whose poems and prose narratives were compiled by an anonymous scribe in early Modern Irish between the eleventh and twelfth century.

According to Stephens's rewriting, T  an arrived in Ireland with Partholon – Noah's grandson – and his tribe soon after the Great Flood. Partholon's was the first of five invasions.¹⁹ After a

¹⁷ D. Kiberd, *Inventing Ireland*, p. 14.

¹⁸ J. Stephens, *Irish Fairy Tales*, Cavalier, Los Angeles 2015; J. Stephens, *Fiabe irlandesi*, Rizzoli, Milano 1987.

¹⁹ This number is also consistent with the legend told in *Lebor Gabala   renn* which also mentions a previous 'invasion' (for a total of six) by the people of Cessair. In these sources one can hardly single out the mythical and charming from the historical, as its primary aim was arguably to make up a written history for the Irish, to make the different tribes feel part of a cohesive

period of peace, «there came a sickness [...] and on the seventh day all of the race of Partholon were dead, save one man only»²⁰. And several centuries later, Túan MacCairill told Finnian (the Abbot of Moville, who had come to visit him) to his utter astonishment: «And I am that man».²¹ As the old man's tale goes on, Finnian learns that, after the death of his people, Túan found himself alone, exhausted and tracked by hungry wolves. He took refuge in a cave in Ulster where he fell asleep and dreamt of turning into a stag, before waking up transformed into one: «I awoke from my dream and I was that which I had dreamed».²² This formula is repeated, largely unchanged, several times in Túan's tale, signaling as many reincarnations: into a wild boar, an eagle, a salmon, and finally a man again. As a stag, Túan knew delight and strength, and proudly fought all the other animals, thus taking the lead of a herd, and, as anticipated, witnessing the arrival of other populations. And when his body grew old and weak, magic repeated: while asleep in the same cave in Ulster, the dying stag turned into a young, strong wild boar: again a leader, again wild and cruel. On the other hand, when the metamorphosis transformed him into an eagle first and a salmon afterwards, Túan learnt to have joy, peace and fullness of life. Eventually, after being fished by King MacCairill and eaten by his wife, he was born again into a man of great wisdom who is still living today, at least according to Stephens's rewriting, and «watching all things, and remembering them for the glory of God and the honour of Ireland».²³

So, who is Túan MacCairill? Or better, what does his old body's capacity to eternally regenerate into a young one

society while legitimating the dynasties in power at the time and to weaken paganism. However, attempts to track down these migrations and distinguish the ethnic groups involved have been made and can be read about in T.F. O'Rahilly, *Early Irish History and Mythology*, Institute for Advanced Studies, Dublin 1946.

²⁰ J. Stephens, *Irish Fairy Tales*, p. 6.

²¹ *Ibidem*.

²² *Ivi*, p. 8.

²³ *Ivi*, p. 15.

epitomise? I presume he epitomizes the immortality of a people and the polymorph versatility of their soul, which in turn are granted by a narrative mythological device winning biological death and enabling the Irish people to hand down their knowledge and memory. In this respect, it is necessary to observe how far the original myth is from reflecting a besieged fortress mentality. In contrast, any time a new population landed in Ireland – after Partholon’s tribes, there came those led by Nemed, from Spain; then the Firlbolgs; followed by the Tuatha de Danaan, who were from the North; and eventually the Milesians, also known as Goidelic and Gaelic, who were again from Spain – Túan was magnetically attracted to them, as a bittersweet yearning overcame him: «[A]t times I drew near, delicately, standing among thick leaves or crouched in long grown grasses, and I stared and mourned as I looked on men».²⁴ This was the only occasion when Túan dismissed its usually bellicose attitude: «I challenged all that moved. All creatures but one. For men had again come to Ireland ... Often I would go, drawn by my memoried heart. To look at them».²⁵ No matter who came to Ireland, his heart always welcomed the newcomers, regardless of their origin. Absorption of the foreign – what will be called cultural assimilation in ethnography – is taken for granted in manuscripts produced during the Middle Ages and this is a most important and sociologically emblematic feature of the myth which will resurface again in much modern and contemporary literature. Suffice it to mention how insistently Irish cultural commentators have reported Norman invaders and settlers sent by the crown over to Ireland to become «Hiberniores Hibernis ipsis», more Irish than the Irish themselves in a short matter of time.²⁶ This feature crucially

²⁴ Ivi, p. 9.

²⁵ Ivi, p. 10.

²⁶ The adage is to be found everywhere in Irish cultural history and is still commonly employed with reference to today’s immigrants. It was probably first written down by John Lynch in *Cambrensis Eversus* (published in 1662 but composed earlier) and was famously quoted by Johnathan Swift, the Young Irelanders, Francis Plowden and Seán O’Faoláin even though the same

goes lost in Auclair's comics, presumably owing to political motives – and the relative mythomotor – which are worth being discussed in the following pages.

Auclair's adaptation departs from the myth, in the first place, as it is not focused on a people's origins, and even less so with the dawn of humanity. When compared to the myth, the comic work is set in relatively recent times, i.e. during «the eight hundred years of crime»,²⁷ which refer to the English occupation of Ireland. This is recorded in a vein that CÉitinn would have appreciated, i.e. by offering an intrinsically Irish view and, particularly if regarded as a rewriting dealing with cultural memory, by employing a dynamic and exegetic approach – as opposed to a conservative one based on repetition and ritual coherence – that is accordingly meant to relate to the present time.

Another striking difference from the original myth, one which is somewhat related to the former and therefore to the comic book's engagement with history, is that it does not feature a plurality of invasions: just one arrival, that of the English army, is represented in it, and this is unsurprisingly shown by putting the spotlight on its tragic relevance to the experience of the Irish people. Another paradigmatic feature and essential isotopy which hardly appears in the comics, and this is quite a weird negligence one would not expect from such a committed environmentalist as Auclair, is Túan's embodied pantheism. The anthropological core of the myth is exactly a form of pantheism which, in typically Irish terms, results from the blending of magic and landscape, of marvellous past and social identity. The seduction exerted by nature, the inspiring sense of place, the conflation of territorial semantics, mythical antiquity and self-representation are tenets of Irish culture and literature; they are so deep-seated in the Irish people's mind that they have prompt-

point about the English moving to Ireland and forgetting their language, religion and traditions is already made in the *Statutes of Kilkenny* (1366).

²⁷ C. Auclair and A. Deschamps, *Storia di Tuan mac Cairill*, p. 42. The phrase is actually taken from *The H-Block Song* penned by Francie Brolly and inspired by the Republicans' prison protests which lead to the hunger strike.

ed psychological, epistemological and cultural developments of historical consequence in different epochs. Túan's allegory, like the folk-tales on the Tuatha de Dananns – who, once dispossessed of their land, turned into the night-time, magical inhabitants of the woods and underworld of Ireland, still claiming ownership on it – lend themselves to postcolonial readings and shape into the prototype of a population who, despite being defeated, will never be subdued.

Whereas this last point also informs the core message of Auclair's comics, the pantheist strain and nature's symbolism almost go unnoticed on the verbal level and are overshadowed by a predominantly urban setting on the visual level. Moreover, only three reincarnations are shown, in place of the five experienced by Túan in the mythical tale, as the stages when he transforms into a hawk and a wild boar are neglected. More importantly, all three transformations displayed narcotize a fundamental aspect of his mythical characterization: Túan always turned into a bold, vigorous and more often instinctively aggressive animal. For instance, when portrayed as a stag, he impulsively defied and chased deer from other herds and all other animals, «I met all that came», killing them cold-blooded, with no regret and sometimes even taking pleasure from it. And once become a boar, he emerged from the cave where he had hidden, thus taking the wolves aback as they were eagerly waiting for an old deer and its tasty flesh. Here follows Stephen's depiction of him at this very moment:

And I, with joyful heart [...] that red fierce eye, the wolves fled yelping, tumbling over each other, frantic with terror; and I behind them. A wild cat for leaping, a giant for strength, a devil for ferocity, a madness and gladness of lusty, unsparing life; a killer, a champion, a boar who could not be defied.²⁸

Biological fierceness and Túan's wild and cruel behaviour are completely eradicated from his multimodal portrayal in the comics. Actually, his inner feelings upon turning into a deer are

²⁸ Ivi, p. 10.

even reversed, from those of a strong and challenging animal to those of a frail and fearful creature, as the relative caption clearly shows:

One night I fell asleep at the foot of a tree and when I woke up I bear the countenance of a deer. I was young again and took pleasure in it. Long horns grew out of my head. Then I fled, running from hill to hill and staying clear of wolves and the English for years and years.²⁹

Before questioning Auclair's most bewildering change in his actualization of the mythical narrative, one should bear in mind that the addressee of Túan's account in *Lebor na hUidre* is Finnian, a Catholic bishop, whose reaction to such sketches of violence and pride is one of fascination: Finnian repeatedly calls Túan «my beloved»³⁰ and eventually baptizes him «into the family of the Living God»,³¹ the Catholic church.³²

The co-occurrence of Celtic pantheism, supernatural forces, overbearing *hybris* and a Christian sensibility does not surprise those who are familiar with the Irish literature of the Middle Ages, i.e. when the religious shift took place. This once again witnesses the shrewd realism and malleability of the Roman Catholic church when it has come to penetrating utterly diverse cultures. Thus, Christian values apparently happily co-existed with the superstitions, encoded violence and archaic hooliganism described by Túan and epitomized by Cuchulainn and the Fianna warriors in the Gaelic mythological cycles.³³ As Ka-

²⁹ C. Auclair and A. Deschamps, *Storia di Tuan mac Cairill*, p. 43. English translation by the author of this essay.

³⁰ J. Stephens, *Irish Fairy Tales*, pp. 5-7.

³¹ Ivi, p. 15.

³² The «rhetorical contrast» between a Christian and a mercenary soldier, «which frequently turns into a fruitful dialogue between the saint and the man of violence» and results in the conversion of the latter, is a «staple of Irish hagiography and secular saga». Cfr. A. Dooley and H. Roe (eds.), *Tales of the Elders of Ireland*, Oxford University Press, Oxford 1999, p. XIII.

³³ And yet, one should not forget that the sagas we have access to nowadays were mainly transcribed by Catholic monks and these were likely to understate the pagan motives which did not meet the requirements of their faith and culture. G. Agrati and M.L. Magini, (eds.), *La saga irlandese di Cu*

vanagh acutely observed in the 1940s, «Catholicism in Ireland never made a captive of the Celtic imagination».

But times are always changing and Kavanagh's statement may no longer prove true. In this respect, the comic book under scrutiny here speaks volumes. The French cartoonists were, to say the least, at pains when framing this major constituent of Irishness. Actually, the stereotype of the 'fighting Irish' is still kicking and alive in contemporary Irish literary writing and cinema, but often goes unnoticed and is sometimes even silenced by foreign observers, including translators of Irish texts, to the advantage of other, more exotic clichés such as creativity, mysticism, rudeness, rural authenticity, and lunacy. It is undeniable that the Irish republicans are portrayed as rebellious in the comic book, riots and clashes in the streets being recurrent throughout it, but the focus is on the English army's cruel repression rather than on any active, military retaliation. Emblematically, Republicans with balaclava are characteristically drawn while throwing stones and waving Irish flags in front of tanks and heavily armed battalions. Moreover, images, drawings on the walls and dialogues, including screams and war cries, show isotopies which organize their relevance and coherence around such classemes as /monstrous/, /evil/, /devilish/, and /deadly/ whenever referring to the English. Actually, in the comics these are more often called «Protestants», or «damned Protestants», disregarding Bernadette Devlin's warning that the Northern-Irish issue should never be tackled as a religious dispute, Ireland's problems being «economic and social».³⁴ Following her, Ciarán de Baróid poignantly argued: «To describe the Irish war as a conflict between Catholics and Protestants is about as honest as portraying the Vietnam war as a conflict between Christians and Buddhists».³⁵

Chulainn, Mondadori, Milano 1982, p. xix. Cfr. Thomas Cahill, *How The Irish Saved Civilization. The Untold Story of Ireland's Heroic Role from the Fall of Rome to the Rise of Medieval Europe*, Random, New York 1995.

³⁴ B. Devlin, *The Price of My Soul*, Pan, London 1969, p. 88.

³⁵ C. de Baróid, *Ballymurphy and the Irish War*, Pluto Press, London 2000, p. xxi.

Regardless of one's idea about the true nature of the Troubles, the interpolation of a religious opposition is certainly at odds with Túan's myth, a change which adds to the missing pantheism, the erasure of mythological *hybris*, the trivialization of a narrative pattern based on more invasions into one based on a single invasion, with the consequent alteration of the indigenous' open, inclusive attitude into the closed attitude of those who feel hemmed in by evil enemies. But there is another major manipulation in the comic rewriting that arguably accounts for the above-mentioned changes and motivates them as the outcome of the re-functionalisation of mythology into historical engagement: it is the identification of the Irish people as victims. The myth of Túan is in fact re-framed by Auclair and Deschamps in the light of the motives of self-sacrifice and martyrdom. This is consistent with both a Catholic understanding of Irish history and the «mythological cult of sacrifice», which is «deeply-rooted in the Irish national psyche».³⁶ In bringing these two traditions together the cartoonists thus adapted to the nationalist rhetoric which has been predominant in Ireland ever since the 1916 Easter Rising, as it can be found in the narratives by Patrick Pearse, Constance Markievicz, W.B. Yeats and, more recently, Bobby Sands and the Republican hunger strikers who died in prison.

According to Richard Kearney:

there also exists a hidden mythic dimension, ignored by most contemporary commentators, which has played a formative role in what might be described as the 'ideological unconscious' of the militant nationalist tradition in Ireland.³⁷

Kearney's controversial statement points directly at the abstract crossroads where ideology cuts across mythology, each feeding the other, and, as far as the comics version of Túan is concerned, it may explain the gradual, 'ideological' replacement of the supernatural, barbarian and amoral gigantism typical of

³⁶ R. Kearney, *Transitions*, p. 216.

³⁷ Ivi, p. 223.

Celtic mythology with the glorification of martyrdom by nationalists and the passive acquiescence and victimhood stemming from the tenets of the Catholic doctrine.

GIUSEPPE NOTO

MITOLOGIA, MITOGRAFIA E MITOPOIESI
NEI SETTANT'ANNI DI TEX WILLER

Il tema del mito nelle storie di Tex Willer, eroe per eccellenza del fumetto *western* italiano, è a mio avviso affrontabile da almeno tre prospettive, tutte utili per comprendere i meccanismi della cultura *pop* italiana dal secondo dopoguerra a oggi:

- 1) verificando come nelle sceneggiature, prima di Gian Luigi Bonelli e poi dei suoi eredi, ci sia una componente mitografica, ovvero come in esse si ri-scrivano a volte temi e situazioni collegabili alla mitologia classica (il personaggio di Proteus, come vedremo fra poco; o altri racconti centrati su società isolate dal territorio circostante e fuori dunque dal flusso della storia) o addirittura di ascendenza biblica¹ (un esempio per tutti: non poche volte nella narrazione texiana si ritrovano declinazioni particolari dell'Eden, come il mito di El Dorado);
- 2) riflettendo sull'importanza del mito americano e del mito della frontiera per spiegare il successo della narrazione texiana in un contesto storico e sociale molto particolare come quello italiano a partire dall'immediato secondo dopoguerra e dal miracolo economico.² Nello specifico, è

¹ La *Bibbia* è spesso presente nei racconti bonelliani, in particolare nei dialoghi, per mezzo di riferimenti a personaggi o a situazioni (per lo più in contesti scherzosi). Un caso del tutto particolare è l'evocazione del dio degli inferi da parte del diabolico Yama (164: *La danza del fuoco*, p. 26) attraverso l'appellativo *Adonai* («... Et ab inferis, Adonai, veni!»), come è noto uno dei più diffusi tra i nomi di Dio nella *Bibbia*.

² Davvero illuminante al riguardo il recente saggio di E. Leake, *Tex Willer. Un cowboy nell'Italia del dopoguerra*, il Mulino, Bologna 2018.

interessante osservare come i due miti in questione siano fatti propri e rielaborati da Gian Luigi Bonelli in una direzione che è, a un tempo, profondamente libertaria e innovativa, come risulta evidente dall'adozione di un punto di vista che non è esclusivamente quello degli *wasp* ma anche quello dei nativi americani (in tal senso il Tex di oggi, che a me pare sempre più un pistolero solitario, incattivito, violento e non di rado calato in un'atmosfera da romanzo gotico quando non da *noir*, si può avvicinare in termini cinematografici a *Il giustiziere della notte*, mentre quello bonelliano era, per restare in ambito cinematografico, un precursore di *Soldato blu*);

- 3) esplorando i meccanismi narrativi e le implicazioni latamente culturali e sociologiche che hanno condotto il fumetto bonelliano (e postbonelliano) a farsi mitopoiético, giacché il personaggio di Tex Willer è indubbiamente divenuto, come si diceva, un vero e proprio mito *pop*.³

Ognuna delle tre 'piste' indicate meriterebbe ovviamente uno specifico approfondimento, ma, poiché impossibile in questa sede, mi soffermerò – come anticipavo *supra* – su un esempio particolare della presenza del mito in Tex: il personaggio di Perry Drayton, detto Proteus.

Ho scelto tale esempio soprattutto per due motivi: perché a mio parere è utile a illuminare tutte e tre le prospettive cui si accennava; e perché può aiutarci a fare luce sulle 'fonti' letterarie del fumetto texiano (intendendo ovviamente il termine fonte non in senso meccanicistico, bensì distinguendo almeno tra racconto-fonte, tema-fonte e genere-fonte).⁴

³ Cfr. al riguardo almeno A. Abruzzese, *Tex*, in F. Adornato (a cura di), *Eroi del nostro tempo*, Laterza, Roma-Bari 1986, pp. 103-112 (poi anche in V. Codelupi (a cura di), *Eroi. Superman, Batman, Tex, 007, Harry Potter e altre figure dell'immaginario*, Franco Angeli, Milano 2015, pp. 26-35).

⁴ Prendo in prestito questa tripartizione dallo studio che C. Di Girolamo e C. Lee dedicano alle 'fonti' del *Decameron: Fonti*, in R. Bragantini e P. M. Forni (a cura di), *Lessico critico decameroniano*, Bollati Boringhieri, Torino 1995, pp. 142-161. Si consideri altresì che la questione delle fonti letterarie bonelliane è stata sinora studiata soltanto in relazione alla narrativa

Perry Drayton, alias Proteus è uno dei nemici storici di Tex, insieme a Mefisto, Yama, El Muerto, la Tigre Nera, Il Maestro.⁵ Il personaggio in questione («un asso dei travestimenti, intelligente e astuto, sa diventare il sosia di chiunque e compie rapine perfette. È soltanto grazie alla fortuna che Tex riesce a catturarlo»)⁶ compare in quattro storie di Tex (le prime tre sceneggiate da Gian Luigi Bonelli, l'ultima – e recentissima – da Pasquale Ruju), che coinvolgono in totale otto numeri, scaglionati in ben cinquantuno anni, tra il dicembre 1967 (numero 86: *Rio verde*) e l'agosto 2018 (numero 694: *Kit contro Kit*).⁷ In forma schematica:

	Albi	Titolo e numero tavole	Data	Titolo episodio	Sceneggiatore
I	86	<i>Rio verde</i> (pp. 32-130)	12/1967	«Il misterioso mister "P"»	G. L. Bonelli (Disegni: G. Letteri)
	87	<i>Yuma</i> (pp. 5-13) Totale 108 tavole (99 + 9)	01/1968		
II	185	<i>Il Giudice Maddox</i> (pp. 64-114)	03/1976	«Arrestate Tex Willer!»	G. L. Bonelli (Disegni: ?)
	186	<i>L'uomo dai cento volti</i> (pp. 5-62) Totale 109 tavole (51 + 58)	04/1976		

d'avventura dell'Ottocento e della prima metà del Novecento: in ambito scientifico, penso in particolare a I. Paccagnella, "*Válgame Dios, pards!*". Così parlò Tex Willer, in G. L. Beccaria e C. Matello (a cura di), *La parola al testo. Scritti per Bice Mortara Garavelli*, Edizioni dell'Orso, Alessandria 2002, 2 voll., II vol., pp. 605-620, *passim*; e soprattutto alle dense pagine di G. Frezza in *Le matrici narrative in Tex*, in Id., *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Liguori, Napoli 2008, pp. 184-204.

⁵ Così secondo il sito della casa editrice Bonelli: <http://www.sergiobonelli.it/sezioni/373/i-nemici> [data ultima consultazione: 5/12/18].

⁶ *Ibidem*.

⁷ Al personaggio di Proteus in Tex è dedicata un'esauriente e ben scritta voce su *Wikipedia* ([https://it.wikipedia.org/wiki/Proteus_\(Tex\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Proteus_(Tex))) [data ultima consultazione: 5/12/18].

III	316	<i>Il bisonte bianco</i> (pp. 65-114)	02/1987	«Il delitto di Kit Carson»	G. L. Bonelli (Disegni: G. Letteri)
	317	<i>L'inafferrabile Proteus</i> (pp. 5-96) Totale 136 tavole (42 + 92)	03/1987		
IV	693	<i>Il ritorno di Proteus</i> (pp. 5-114)	07/ 2018	(Albo per intero)	P. Rujū (Disegni: Bruno Ramella)
	694	<i>Kit contro Kit</i> (pp. 5-114) Totale 220 tavole	08/2018		

Con il Perry Drayton texiano, siamo di fronte, a mio parere, a un ulteriore capitolo (seppur del tutto *sui generis*) da aggiungere all'affascinante e secolare storia della continua rappresentazione e reinterpretazione del mito di Proteus così ben ricostruita da Attilio Scuderi in un recente volume (2013) che va da Omero, Virgilio e Ovidio alla parentesi medievale in cui la figura di Proteus si sovrappone a quella del Diavolo, fino a Erasmo e poi all'arte moderna e contemporanea.⁸

È probabile che Gian Luigi Bonelli abbia incontrato il personaggio mitologico di Proteus nel corso dei suoi studi giovanili, e in ogni caso sono proprio i ricordi scolastici a far sì che il giovane Kit Willer (il figlio di Tex) riesca a interpretare correttamente la lettera greca che l'antagonista principale della storia

⁸ A. Scuderi, *Il paradosso di Proteo. Storia di una rappresentazione culturale da Omero al postumano*, Carocci, Roma 2012. Per restare in ambito classico, l'episodio omerico (si veda *infra*) è ripreso, come è noto, da Virgilio nel quarto libro delle *Georgiche*: si vedano i vv. 387-452, cui segue poi la narrazione dell'episodio di Orfeo ed Euridice da parte dello stesso Proteo (Aristeo scopre dal vecchio del mare la causa della moria del suo sciame d'api). E si veda anche, per esempio, come Proteo sia presente in Erodoto (Proteo, re di Menfi in Egitto, dopo la presa di Troia restituisce a Menelao Elena, prima trattenuta presso di sé); Euripide (*Elena*: Proteo re dell'isola di Faro, cui viene affidata Elena, che poi restituisce a Menelao); Pseudo-Apollodoro (*Biblioteca*, II); Orazio (*Odi*, I, 2, vv. 7-8); Ovidio (*Metamorfosi*, XI; e cfr. anche II e VIII); Igino (*Fabulae*, 191). Sul tema cfr. anche C. Zatta, *Incontri con Proteo*, Istituto Veneto di Scienze, Lettere ed Arti, Venezia 1997 (Memorie. Classe di Scienze Morali, Lettere ed Arti, vol. LXXIII).

appone ai suoi messaggi come firma (la prima *II* compare al n. 86, p. 40, ma c'era già nel titolo dell'episodio); e anzi questo fatto è occasione per uno dei siparietti comici che spesso nel *Tex* di Gian Luigi Bonelli spezzano la tensione narrativa, giacché il giovane Kit (Willer) canzona in modo irriverente il vecchio Kit (Carson), che nulla sa di lettere greche e mitologia (e anche negli episodi successivi si ricorderà il ruolo di esegeta del mito ricoperto dal figlio di Tex). A mio avviso, è semmai probabile che sia un particolare contenuto nella narrazione omerica a dare lo spunto a Bonelli per la sua rielaborazione del mito di Proteus (il quale, ricordo, in *Odissea*, IV, vv. 431-465 è un dio marino allevatore di foche, inafferrabile per antonomasia grazie alle sue straordinarie capacità di metamorfosi; Menelao lo vuole interrogare e trova aiuto nella figlia di Proteus, Eidotea, la quale gli spiega come fare per catturare il dio). Tale ipotesi è formulata sulla base di due elementi. Innanzi tutto si veda come nella narrazione omerica Menelao affermi (vv. 433-434) di aver affrontato il dio avvalendosi dell'aiuto di tre compagni: e noi sappiamo che la struttura narrativa preferita da Gian Luigi Bonelli è quella costruita intorno al quartetto di *pards*⁹. Così infatti si esprime Menelao (secondo la bella traduzione di G. Aurelio Privitera):

mi avviai supplicando con fervore gli dei: avevo con me
i tre compagni di cui mi fidavo di più in ogni impresa.¹⁰

Si aggiunga poi che nell'*Odissea* l'«aiutante» di cui l'eroe si avvale per catturare Proteus è, come si è appena visto, un familiare di quest'ultimo (la figlia), mentre nella parte finale della prima avventura texiana sarà anche grazie all'aiuto del giudice Lindon,

⁹ Va però precisato che in occasione del primo scontro con Proteus il navajo Tiger Jack è assente dalla storia.

¹⁰ Omero, *Odissea*, *Libri I-IV*, intr. di A. Heubeck e S. West, testo e commento a cura di S. West, trad. di G. A. Privitera, Fondazione Lorenzo Valla, Mondadori, Roma-Milano 1981. Menelao e i suoi tre compagni riescono a ingannare Proteus perché si nascondono sotto pelli di foca: uno stratagemma del quale forse Gian Luigi Bonelli si ricorderà quando (a cavallo tra i numeri 105: *L'implacabile* e 106: *La paga di Giuda*) Tiger Jack colpirà i nemici mimetizzandosi all'interno di un gregge e ricoprendosi con una pelle di pecora.

zio materno di Perry Drayton, che si potrà assicurare il malvivente alla giustizia. A tale riguardo, andrà notato che Gian Luigi Bonelli, facendo mancare la figura di un padre e istituendo un rapporto zio/nipote, non solo crea i presupposti per una ‘motivazione’ psicoanalitica della devianza di Perry Drayton (‘motivazione’ però solo suggerita al lettore, senza indulgere in didascaliche spiegazioni), ma ri-usa anche un vero e proprio *topos* della grande letteratura narrativa, in particolare di quella medievale romanza, nella quale (riflesso dell’essenzialità del «lien oncle-neveu [...] dans la société»)¹¹ è nota l’importanza di una relazione «qui trahit généralement l’influence d’antiques mythes incestueux».¹² Come scrive Martin Aurell, «l’hypergamie» ha difatti tra le sue conseguenze

l’avunculat, la relation privilégiée entre le neveu et l’oncle maternel, souvent vassal et fidèle. C’est ainsi dans le château de son *avunculus*, supérieur en pouvoir et fortune au père, que l’enfant fait son éducation militaire. Quand, devenu adolescent, il devient son fidèle et lui prête la foi et l’hommage, il rappelle de façon rituelle le nom de sa mère qui est précisément celui de la sœur ou de la tante de ce même seigneur. La fiction traduit également la relation avunculaire. Dans les chansons de geste ou les romans courtois, les fils déçoivent souvent leur père : ils sont remplacés auprès de lui par ses neveux, beaucoup plus proches, qui lui vouent une affection particulière. Charlemagne et Roland, Arthur et Gauvain, Marc et Tristan sont autant de couples oncle-neveu qui révèlent la répercussion de l’avunculat dans l’imaginaire nobiliaire.¹³

¹¹ H. Bouget, *Haine, conflits et lignages maudits dans le cycle de la Post-Vulgate*, in C. Ferlampin-Archer e D. Hue (éd), *Lignes et lignages*. Actes du 3^e Colloque arthurien organisé à l’université de Haute-Bretagne, 13-14 octobre 2005, Presses Universitaires de Rennes, Rennes 2007, pp. 219-230, a p. 222.

¹² A. Corbellari, *Joseph Bédier écrivain et philologue*, Droz, Genève 1997, p. 393.

¹³ M. Aurell, *Le Mariage en l’An Mil*, in C. Carozzi et H. Taviani Carozzi (éd), *Année mille, An Mil*, Publications de l’Université de Provence, Aix-en-Provence 2002, pp. 13-24, a p. 17 (si veda dello stesso *La parenté en l’An Mil*, «Cahiers de Civilisation Médiévale», 43 (2000), pp. 125-142). Nella vasta bibliografia sull’argomento si vedano almeno *Les relations de parenté dans le monde médiéval*, CUERMA, Aix-en-Provence 1989 (*Senefiance*, 26); *La parenté dans les Matières de Bretagne et de France*, dossier coordonné par

Vediamo ora in forma schematica come si sviluppano le tre storie sceneggiate da Gian Luigi Bonelli.

	<i>I</i>	<i>II</i>	<i>III</i>
Inizio	Posto di servizio della ferrovia «lungo la linea Phoenix-Prescott, fra la stazione di Hillside e Prescott» (86, p. 32).	«In un mattino di autunno, poche miglia a nord di Gallup» (185, p. 64).	«In una mattina di primavera, in un saloon di Gallup» (316, p. 65).
Proteus assume le fattezze di (personaggio principale)	Manson (capitano dell'esercito). Punto debole di Proteus relativamente alle sue trasformazioni: il colore degli occhi.	Con le fattezze di Tex, P. si fa consegnare 80.000 dollari dal direttore della banca di Gallup; poi, con finti pellerossa al seguito, compie una serie di scorrerie tra i <i>ranchs</i> ai confini della riserva navajo, con furto di denaro e bestiame. Tex è in realtà con il capitano Driscoll di Fort Defiance e i tre <i>pards</i> «molte miglia più a nord, quasi ai piedi del Rainbow Bridge» (185, p. 78). Tex è tra i suoi Navajos al villaggio principale della riserva; lo sceriffo di Gallup, scortato da soldati, arriva per arrestarlo. Un bi-	Dopo aver attirato in un tranello e aver stordito Kit Carson, con le fattezze di quest'ultimo P. rapina la banca di Gallup e uccide un funzionario; poi fugge con un gruppo di complici e fa trovare agli uomini della <i>posse</i> che lo inseguono il vero Carson, tramortito e ferito. P. si rivela a Tex col solito biglietto. Carson viene giudicato nel corso di un processo presieduto dal giudice Winnaker e condannato a morte. Tex e Kit Willer fanno evadere Carson e si rifugiano nella riserva navajo. Si scopre che in realtà il giudice Winnaker è

C. Banas-Serp, «Miscellanea Juslittera» [rivista on line: www.juslittera.com], 4 (2017), e qui in particolare: M. Dupuy, *Transmettre le 'Grael'. La relation oncle/neveu et les enjeux de sa représentation dans le 'Lancelot-Grael'*, pp. 103-118.

		glietto lasciato al direttore della banca fa capire che P. è tornato.	P., il quale prevede che Tex farà evadere Carson e così sarà braccato dalla legge, «fino al giorno in cui, fatalmente, un proiettile metterà fine alla sua disperata esistenza»: «E così la vendetta di Proteus dai cento volti, di Proteus l'inafferrabile, sarà finalmente completa» (317, p. 19).
Svolgimento	Poiché è impossibile catturare P., Tex dà la caccia ai suoi complici. Questi ultimi, invece di proseguire nella fuga, si fermano in un <i>saloon</i> e qui vengono sorpresi: uno solo sopravvive allo scontro a fuoco e sarà lui a fornire gli elementi fondamentali per arrivare a comprendere la vera identità di Proteus (Perry Drayton, nipote del giudice Lindon di Flagstaff.	I complici di P. si fermano in un <i>saloon</i> e qui vengono sorpresi. Uno solo sopravvive allo scontro a fuoco, ma questa volta non potrà aiutare Tex (segno che P. si è fatto ancora più astuto).	Tex trova le tracce dei complici di P. a Quemado in un albergo. Ma questa volta è P. stesso (che ha assunto le fattezze dell'albergatore) a volere che Tex giunga nell'albergo per tendergli una trappola (ulteriore salto di qualità dell'astuzia di P.): «Questa volta ho usato i miei complici per tendere una trappola a lui» (317, p. 57).
Epilogo	Si scopre che P. è stato per anni trasformista in un circo. Arresto di P.	Scena ambientata nella stazione ferroviaria (in <i>I</i> la ferrovia era presente nella scena iniziale) di Adamana: P. sale sul treno per l'Ovest per sfuggire definitivamente, ma Tex riesce a salire sul treno in corsa.	La chiusura dell'azione è ambientata all'interno di un circo (noi sappiamo da <i>I</i> che un tempo P. lavorava come trasformista in un circo e Tex lo ricorda al lettore: «Risponde a verità che Proteus un tempo lavorasse come trasformista in un

		<p>Ponte della ferrovia sul fiume: durante uno scontro con Tex, P. cade e muore (?) annegato nel fiume.</p>	<p>circo», 317, p. 63).</p> <p>Chiuso in una gabbia con due leoni e una tigre, Tex riesce a risolvere la situazione. Alla fine dello scontro (durante il quale vediamo P. esibirsi al trapezio), il malvivente esce sconfitto, «conciato male, ma vivo» (317, p. 88). Sappiamo che P. «dovrà passare il resto dei suoi anni a spaccare pietre a Yuma» (317, p. 93).</p> <p>Esplicito confronto con altri due nemici storici di Tex: Mefisto e Yama («E tuttavia devo ammettere che, tra gli avversari che ho incontrato in vita mia, solo il vecchio Mefisto e il suo rampollo Yama mi hanno dato più filo da torcere di Proteus», 317, p. 95).</p> <p>Allusione a un possibile nuovo scontro con P. nello scambio finale di battute tra Kit Willer e Kit Carson (317, p. 95).</p>
--	--	---	--

La sintetica tabella appena proposta mette in luce sostanzialmente due elementi diegetici: la sempre maggiore intelligenza e ingegnosit  di Proteus (si veda in particolare il marchingegno veramente incredibile costruito dalla mente di Bonelli/Proteus al n. 86, p. 74; l'astuzia del bandito   continuamente sottolineata nei dialoghi tra Tex e i suoi *pards*); e la piena consapevolezza da parte di Gian Luigi Bonelli di una delle caratte-

ristiche fondamentali del «livello popolare», ovvero «il gusto»

a livello ricevente, da parte del pubblico, [...] di riconoscere il noto nel nuovo, la variante rispetto alla tradizione conosciuta: in una continua tensione tra i due poli della tradizione e dell'invenzione in cui sta appunto il carattere primo del "popolare".¹⁴

Analizziamo ora, prendendo come riferimento gli stessi indicatori utilizzati per *I*, *II* e *III* (ovvero, come abbiamo visto, le storie scritte da Gian Luigi Bonelli: il Tex, per così dire, 'classico'), *IV*, cioè il racconto sceneggiato da Pasquale Ruju e pubblicato, come si è accennato, pochi mesi fa, a distanza di ben trentuno anni da *III* (tra *I* e *II* intercorrono circa otto anni; tra *II* e *III* circa undici anni):

Inizio	Proteus assume le fattezze di (personaggio principale)	Svolgimento	Epilogo
<p>«Carcere di Yuma Arizona meridionale» (n. 693, p. 5). Clima gotico-horror (cimitero, bara che si apre). Fuga da Yuma con trucco alla <i>II Conte di Montecristo</i> (esplicitamente citato) e omicidio di due guardie (693, pp. 5-14; poi, attraverso il racconto di un complice, il lettore conoscerà la fase precedente: n. 694, pp. 25-41).</p> <p>La scena si sposta a «Sanford, Arizona occidentale, alcune settimane dopo» (n. 693, p. 15).</p> <p>Tex e Carson sventano una rapina alla banca da parte di una banda capeggiata da Jim Elder, il quale «qualche anno fa lavorava con</p>	<p>Kit Willer (come già si è visto, in <i>II</i> era stato Tex; in <i>III</i> Carson): questo tuttavia avviene nella scena finale e non per dare avvio all'intreccio, come era invece avvenuto in <i>II</i> e <i>III</i>.</p> <p>Dopo essere evaso da Yuma, P. assume le fattezze dello zio, il giudice Lindon.</p> <p>Tex e Carson non</p>	<p>Con un meccanismo che si ripete più volte, P. usa i propri complici per depistare Tex.</p> <p>Torna il treno come strumento di cui P. si serve per fuggire e come luogo di svolgimento di azioni criminose da</p>	<p>P. ha assunto le sembianze di Kit Willer. Scontro tra Kit e il suo doppio. Sono di nuovo gli occhi a tradire P.</p> <p>Come tutto era iniziato con la ferrovia e un treno (in <i>I</i>), così con la ferrovia e con un treno che travolge P. tutto finisce.</p>

¹⁴ L. Stegagno Picchio, *Lo spettacolo dei giullari, in Il contributo dei giullari alla drammaturgia italiana delle origini*. Atti del II° Convegno di Studio, Viterbo, 17-19 giugno 1977, Bulzoni, Roma 1978, pp. 185-206, alle pp. 204-205.

<p>Perry Drayton, meglio conosciuto come Proteus» (parla Carson, n. 693, p. 31). Si tratta dell'unico sopravvissuto della banda di complici di P. in <i>I</i> (il suo nome è indicato al n. 86, p. 98: «E ora brindiamo al nostro Jim Elder»), che dovrà essere trasferito presso il giudice Lindon di Flagstaff (lo zio di Proteus: vedi <i>I</i>; da <i>I</i> viene ripreso anche il personaggio di Miky Welt, scazzottato in <i>IV</i> da Tex, in modo analogo a quanto era già accaduto sempre in <i>I</i>).</p>	<p>sanno di avere davanti Perry Drayton durante il loro colloquio con quello che credono il giudice. Tex scopre la verità osservando con attenzione gli occhi del finto Lindon.</p>	<p>parte dello stesso P.</p>	
--	---	------------------------------	--

La prima cosa da notare è che il breve accenno ai traumi infantili subiti da Proteus presente nel finale di *I* si trasforma in *IV* in un'esposizione articolata nel corso della quale lo stesso Proteus (travestito da giudice Lindon) si dilunga (per ben dieci tavole!) in riflessioni *horror* come «È sempre stato un'anima nera, fin da bambino» o «Il male abita dentro di lui. È nella sua natura, come è nella natura di una belva feroce braccare e uccidere le prede» (n. 693, p. 43). E tuttavia mi chiedo: a quale logica risponderà mai dal punto di vista dello sviluppo narrativo il fatto che Proteus, assunte le sembianze dello zio, racconti tutta la storia del proprio passato, suggerendo che potrebbe avere avuto parte attiva nella morte del padre? Una spiegazione "diegetica" è forse rinvenibile nelle parole con le quali un complice di Proteus spiega perché il malvivente abbia voluto che Tex sapesse ogni particolare della fuga da Yuma, ovvero (nuovamente!) attraverso atti di inaudita malvagità («Vuole che vi rendiate conto di che cosa è capace... e che non potete batterlo», n. 694, p. 43); e tuttavia a me pare davvero una spiegazione fiacca dal punto di vista del meccanismo narrativo e mi sembra in realtà un tentativo di legittimare e giustificare un'esibizione di violenza di notevole portata. Si aggiunga che in *IV* il personaggio di Proteus-Perry Drayton vive una notevole metamorfosi rispetto a quello tratteggiato da Gian Luigi Bonelli: l'ingegnoso e astuto avversario di *I*, *II* e *III* diviene una sorta di demone del male assoluto (si ricordi: «È sempre stato un'anima nera, fin da bambino»). Difat-

ti, proseguendo in ordine cronologico (di *fabula* e non di intreccio, per usare categorie narratologiche: e c'è da notare che nella narrazione di Ruju, diversamente da quella di Gian Luigi Bonelli, c'è una certa presenza sia di ellissi narrative prive di didascalia sia di *flash-back*), il Proteus di Ruju: mentre è in prigione, senza pietà soffoca con un cuscino il suo, per così dire, “abate Faria”, ovvero il vecchio Edgar; poi uccide con un coltello due guardie carcerarie e Miky Welt (personaggio che, come si è accennato, risale a *I*); lascerebbe morire lo zio, il quale si salva solo grazie al fatto che Tex lo trova prigioniero in un sotterraneo sconosciuto ai più; ammazza il pastore che deve celebrare un matrimonio; poi il giorno delle nozze finisce a colpi di coltello il giovane sposo per sostituirsi a lui; picchia la sposa per sottrarle una collana (e si adombra finanche una violenza sessuale); su un treno uccide un bigliettaio e quattro agenti Pinkerton (uno con un coltello, tre con un veleno); e, per finire, è protagonista di una (didascalica) lotta tra il bene e il male nel manicheistico scontro finale con Kit Willer.

Insomma: in questa sua più recente apparizione, Proteus mi appare una sorta di cupa incarnazione del male, più da fumetto *horror* e *splatter* (ma senza la profondità psicologica ed esistenziale del miglior Dylan Dog) che da fumetto *western*. È anche per questa via (attraverso questa metamorfosi) che si giunge a quella che in altra occasione ho definito «la morte di Tex Willer»: del Tex eroe «dell'utopia e del sogno anarchico di un mondo giusto», fiero emblema del mito dell'«America libertaria, tollerante e antirazzista»¹⁵.

¹⁵ G. Noto, «*Questa è davvero la fine*»: riflessioni di un filologo romanzo sulla morte di Tex Willer, in S. M. Barillari e M. Di Febo (a cura di), *Ut pictura poesis. I testi, le immagini, il racconto*, Virtuosa-mente, Aicurzio 2019, pp. 211-217, a p. 217. Si veda anche in proposito Id., *Tex Willer, ovvero Gian Luigi Bonelli tra Aristotele e Dante*, «Insula europea», 23 gennaio 2019 (<http://www.insulaeuropea.eu/2019/01/23/tex-willer-ovvero-gian-luigi-bonelli-tra-aristotele-e-dante-di-giuseppe-noto/>).

ROBERTA CAPELLI

«VADE RETRO, VATHEK!».

MEDIEVALISMI VAMPIRESCHI ALL'OMBRA DI DAMPYR

Oh vita mia vitale per cui vivo,
per cui vivendo muoio e vivo a morte.
(Patrizia Valduga, *Donna di dolori*, 1991)

Il mito fondativo che garantisce la coerenza continuativa della serie-saga di *Dampyr*, fumetto creato da Mauro Boselli e Maurizio Colombo, pubblicato in Italia dalla Sergio Bonelli a partire dal 2000,¹ è quello, di lontanissima tradizione, del vampiro, con contaminazioni da diversi rami e diverse versioni del mito stesso: non il mito delle origini di stampo sacrale, che è al femminile (la Lilith mesopotamica e talmudica, le Empuse e Lamie dell'antica Grecia, le Striges dell'antica Roma con la loro fortunata progenie di 'streghe' del folclore paneuropeo, fino a Carmilla di Sheridan Le Fanu), bensì il mito letterario del vampiro uomo, creazione del neogotico ottocentesco (John Polidori e Bram Stoker su tutti), benché dichiaratamente – a detta degli autori – non decadente né aristocratico, e infatti ibrido, mezzo umano e, per parte soprannaturale di padre, discendente da una stirpe aliena venuta dall'ignoto (genealogia cara alle scuole esoteriche),² ma

¹ Cfr. il sito Sergio Bonelli Editore (<https://www.sergiobonelli.it/sezioni/18/dampyr>).

² Cfr. Intervista di Francesco Borgoglio a Mauro Boselli, pubblicata sul sito BadTaste.it (20 dicembre 2016): «L'idea è venuta a me e a Maurizio Colombo lavorando sull'*Almanacco della Paura*, l'antesignano del *Dylan Dog Magazine*. Avevamo scritto un manuale del cacciatore di fantasmi e poi quello del cacciatore di vampiri. La cosa ci ha portato a scoprire che esisteva davvero una figura del genere nel folclore e nella storia dei Balcani chiamata 'dampyr', figlio di un vampiro e di una donna mortale. Abbiamo ritrovato documenti e

fortemente radicato nel vampirismo di matrice slava, dove per l'appunto troviamo il dampiro, da cui il nostro Dampyr (Harlan Draka), che nel folclore rom dei Balcani è figlio di un vampiro e di una donna umana.³

Su questo sostrato mitico si innestano miti minori, nel senso di episodici, legati cioè ad un episodio (e risolti all'interno di un solo fascicolo), ad un gruppo di episodi, o ricorrenti ad intermitenza in numeri anche lontani fra loro, ma sempre di limitata autonomia e incidenza narrativa, in quanto inserti concepiti all'insegna della *brevitas* e di una *utilitas* digressiva, ornamentale e commerciale; si intuisce, cioè, la funzione pragmatica che essi svolgono nel creare e mantenere aperti nuovi filoni narrativi.

La quantità e varietà di questi filoni ancillari è enorme, perciò vorrei concentrarmi solo su uno di essi, classificabile come esempio di 'medievalismo' (inteso quale tendenza artistica e culturale volta al recupero e alla rielaborazione del medioevo in epoca moderna e contemporanea),⁴ adombrato dal titolo ed esemplificato

testimonianze di *dampyr* operativi nella Serbia e nella Bosnia Erzegovina fino agli anni '50 del secolo scorso. [...] Allora c'era una guerra civile in quell'area geografica. Era l'occasione per mettere in scena la nostra personale creatura, il Maestro della Notte: un arcivampiro, un super-predatore che riesce a rimanere nascosto agli occhi dei più mimetizzandosi attraverso le sciagure delle guerre. [...] In casa editrice si vide subito che il nostro fumetto si discostava dal genere della collana più improntato alla fantascienza e all'heroic fantasy. Il nostro *Dampyr* era molto più cupo, crudo e realistico» (<https://fumetti.badtaste.it/2016/12/bonelli-viaggio-nella-mitologia-di-dampyr-intervista-a-mauro-boselli/137941/>).

³ Sul 'vampiro slavo' si veda lo studio di J. L. Perkowski, *The Darkling. A Treatise on Slavic Vampirism*, Slavica, Columbus (OH) 1989, rist. in Id., *Vampire Lore: From the Writings of Jan Louis Perkowski*, Slavica, Bloomington (IN) 2006, pp. 317-488. Più in generale, della vastissima bibliografia sui vampiri, mi limito a segnalare lo studio di riferimento di M. Introvigne, *La stirpe di Dracula. Indagine sul vampirismo dall'antichità ai nostri giorni*, Oscar Mondadori, Milano 1996, e l'antologia di G. Pilo, S. Fusco (a cura di), *Storie di vampiri*, Newton Compton, Roma 2009.

⁴ Il Medievalismo è una categoria critica che tende a sfuggire a definizioni univoche, sia per la varietà degli oggetti d'indagine, sia per la diversa concezione storiografica e storico-letteraria delle cosiddette 'scuole nazionali'. Per Leslie J. Workman, fondatore della prima rivista di settore, «[Medievalism is] the study of the Middle Ages, the application of medieval models to contemporary

dal personaggio (malvagio) di Vathek, sanguinario Maestro della Notte in *Dampyr*, ma, in origine, abnorme protagonista del romanzo eponimo dello scrittore e viaggiatore britannico William Beckford, redatto in francese ma pubblicato prima in inglese (1786),⁵ espressione, per così dire, di un 'gotico esotico', piuttosto originale all'interno delle spinte revivalistiche pre-romantiche inglesi che modellizzano, con le opere di Horace Walpole, Clara Reeves e Ann Radcliff, la successiva e copiosa 'letteratura nera', storie di amore e terrore, tra castelli diroccati, tenebrosi spazi ipogei, manifestazioni naturali turbolente, presenze fantasmatiche.⁶

Il medievalismo sette-/ottocentesco guarda al medioevo sognando e riportando in auge un passato di volta in volta barbarico o risorgimentale, superstizioso o mistico, filosofico o filologico, e così via.⁷ Il nostro fumetto agisce in modo analogo nei confronti del medievalismo sette-/ottocentesco, riesumandolo e reinventandolo; insomma, attualizzandolo. Il medioevo in *Dampyr* è

needs and the inspiration of the Middle Ages in all forms of art and thought» (L. J. Workman, in «Studies in Medievalism», III (1987), fasc. I, p. 1). Per Tommaso di Carpegna Falconieri: «'Medievalismo' è il termine con cui si individuano le rappresentazioni postmedievali del periodo medievale» (T. di Carpegna Falconieri, *Medievalismi italiani (secoli XIX-XXI)*, in T. di Carpegna Falconieri, R. Facchini (a cura di), Gangemi Editore, Roma 2018, p. 7). Per Vincent Ferré è «la réception du Moyen Âge aux siècles ultérieurs (en particulier aux XIX^e-XXI^e siècles) dans son versant créatif et son versant érudit» (V. Ferré, *Médiévalisme. Modernité du Moyen Âge*, L'Harmattan, Paris 2010, p. 8).

⁵ In realtà, la prima traduzione inglese di Samuel Henley, *Vathek: An Arabian Tale, From an Unpublished Manuscript*, esce per J. Johnson (London) senza il consenso dell'autore. L'originale francese andò disperso, per cui la versione francese del romanzo fu una traduzione di questa traduzione inglese.

⁶ Per una sintesi sulla letteratura 'gotica' sono sempre utili i lavori di M. Billi, *Il Gotico inglese*, il Mulino, Bologna 1999, e Ead., *Il romanzo gotico*, in P. Boitani, M. Mancini, A. Vàrvaro (dir.), *Lo spazio letterario del Medioevo*, 2. *Il Medioevo volgare*, vol. IV: *L'attualizzazione del testo*, Salerno Editrice, Roma 2004, pp. 13-38; M. Charlesworth (ed.), *The Gothic Revival 1720-1870: Literary Sources and Documents*, Helm Information, Mountfield 2002, 3 vols; D. Punter, *The Literature of Terror*, Longman, London 1980.

⁷ Mi rifaccio all'ormai canonica classificazione di U. Eco, *Dieci modi di sognare il medioevo*, in Id., *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano 1985, pp. 78-89.

infatti ‘di terza mano’ (o ‘di terzo grado’, per usare una terminologia filo-genettiana),⁸ inscritto nella cornice del racconto principale, cronologicamente seriore, con un effetto di *mise en abyme* che allontana e fa regredire il medioevo in un passato remoto, oserei dire defunto e, pertanto, sotteso alla trama vitale e centrale, come citazione, allusione o illusione (visione, sogno, ecc.): questo meccanismo è evidente, ad esempio, nelle avventure dei nn. 33-34 di *Dampyr*, già studiate da Fulvio Ferrari, nelle quali la rievocazione di situazioni e personaggi appartenenti alle saghe islandesi è una sottotrama rispetto alla storia principale delle investigazioni condotte, ai giorni nostri, all’interno di una comunità di discepoli dell’antica religione tradizionale norrena pre-cristiana.⁹

Il revivalismo dampiresco non è pertanto ‘medievaleggiante’ quanto piuttosto ‘medievalisticheggiante’, è cioè un ‘nuovo medievalismo’, nel senso che non rinnova un repertorio e un immaginario medievali, bensì post-medievali.

Ecco allora Jan Vathek, l’alter-ego postmoderno dell’eroe negativo creato da Beckford, il califfo Vathek, distorsione fantastica, a partire dal nome, di *al-Wāthiq bi-llāh*, nono califfo della dinastia abbaside, effettivamente vissuto tra 812 e 847.¹⁰ A partire dal capostipite arabo, di cui storicamente poco si sa, se non che durante il suo breve regno (842-847) fu guida politica e militare di scarso talento (e talvolta cruento), ma mecenate munifico e intellettualmente curioso, molto incline al sibaritismo, Beckford plasma un gigante dell’amoralità, dell’eccesso e della perversione (anche erotica), assetato di sapere fino al punto di rinnegare

⁸ G. Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Seuil, Paris 1982 [ed. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, trad. di R. Novità, Einaudi, Torino 1997].

⁹ F. Ferrari, *Sagas as Sequential Art: Some Reflections on the Translation of Saga Literature into Comics*, in J. Quinn, A. Cipolla (eds.), *Studies in the Transmission and Reception of Old Norse Literature. The Hyperborean Muse in European Culture*, Brepols, Turnhout 2016, pp. 327-345, alle pp. 341-343.

¹⁰ Cfr. J. P. Turner, *The Enigmatic Reign of al-Wāthiq (r. 227/842-232/847)*, in M. Bernards (ed.), *‘Abbāsīd Studies IV. Occasional Papers of the School of ‘Abbāsīd Studies (Leuven, July 5-July 9, 2010)*, Gibb Memorial Trust-Short Run Press, Exeter 2013, pp. 218-231.

Maometto per ascendere ai segreti dell'onniscienza, finendo invece per sprofondare negli abissi del suo patto con il diavolo.

Il nostro (Will-)Jan⁷ Vathek è uno dei più temibili e longevi Maestri della Notte affrontati da Harlan Draka, già sovrano nell'antichissima civiltà di Kush, poi emiro musulmano nel periodo di espansione araba nell'Africa del Nord, al presente monopolista dell'estrazione diamantifera in Africa del Sud, dove fomenta e foraggia i conflitti tra le popolazioni africane; nello specifico della serie a fumetti, quelli in Namibia e Angola per l'indipendenza. Entra in scena nel n. 6 (settembre 2000) *La costa degli scheletri* e muore nel n. 90 (settembre 2007) *L'oasi perduta*.

Un passato medievale, dunque, Jan Vathek ce l'ha, ma non è quello che interessa a Mauro Boselli (soggettista e sceneggiatore) e – come si vedrà meglio più avanti – al disegnatore, Maurizio Dotti. Anzi, l'unica reminiscenza del Califfo medievale compare alla fine della parabola di Jan Vathek, nell'ultimo capitolo della sua vita, quasi a voler metaforicamente seppellire tutta quell'epoca insieme al «mostro venuto dai Secoli Bui». ¹¹

Le affinità di lignaggio, 'di sangue', tra i due Vathek si stabiliscono meglio non per via intertestuale (poco utile, data la diversa concezione di testualità che esprimono), bensì per via interdiscorsiva, e metaforico-allegorica. Vathek è simbolo dell'umanità rivolta al male – l'uno per superbia, l'altro per avidità – ed entrambi prefigurano il male assoluto: l'inferno ultraterreno nella visione religiosa di Beckford, l'inferno su questa terra, cioè la guerra, nella visione laica di Boselli e Colombo. Laica fino ad un certo punto, perché, a guardar bene entrambi questi 'cattivi' provengono da un (Medio)Oriente del quale rappresentano, in modo nemmeno tanto celato, il lato oscuro, lo stereotipo – questo sì medievale! – dell'infedele-nemico, l'«estraneo» (nel senso etimologico di 'straniero') sul quale si riversano le paure dell'Occidente cristiano. A differenza di altre sottotrame dampiresche, quella

¹¹ Harlan Draka e compagni scovano Vathek grazie ad un reperto archeologico che attesta la sua presenza millenaria in Sudan, prima come amante della regina kushita Nawidemak, poi come il Grande Emiro che conquistò i regni cristiani della Nubia [cfr. il *Riassunto delle puntate precedenti* all'inizio del n. 90, 2007].

protagonizzata da Vathek si radica nell'attualità degli equilibri instabili e tumultuosi dello scacchiere geopolitico internazionale contemporaneo e Vathek, vero e proprio 'signore della guerra', viene sconfitto, non senza fatica, solo da chi conosce l'arte e il mestiere delle armi, giacché i 'buoni', anzi i 'semi-buoni' (non senza macchie né senza paure), eroi postmoderni del *Dasein* immersi in questo mondo (Harlan Draka e i suoi aiutanti, Emil Kurjak e Tesla Dubcek), sono in modi e per motivi diversi tutti 'figli della guerra', quella della ex-Jugoslavia, dei Balcani.

L'attualizzazione del testo si aggancia alla Storia solo per quel tanto che serve a rendere credibile e verosimile il racconto; ma più di tutto esso deve risultare 'familiare' al pubblico cui si rivolge. Per questo il medioevo orientale di Beckford è un'anacronistica e intellettualistica fantasia di ribellione e fallimento delle aspirazioni – in larga parte autobiografiche – di un uomo del XVIII secolo, ricostruito secondo i canoni estetici della propria epoca, quelli concretizzati, ad esempio, dalla casa di Horace Walpole a Strawberry Hill, dalle stampe di Piranesi, dalla stessa abitazione di Beckford, Fonthill Abbey, con la torre alta oltre 82 metri fatta a immagine e somiglianza della torre degli undici mila gradini di Vathek e, ironia della sorte, crollata dopo soltanto un decennio sotto il peso della propria sproporzione.¹²

Con un grado di intellettualismo volutamente diverso, l'attualizzazione dell'ipotesto operata in *Dampyr* segue lo stesso principio di adeguamento all'orizzonte d'attesa e all'immaginario del pubblico; un pubblico, a dire il vero, vasto ed eterogeneo, che

¹² W. Beckford, *Vathek*, Isaac Hignou & Co., Lausanne 1787, p. 7: «Son orgueil parvint à son comble lorsqu'ayant, pour la première fois, monté les onze mille degrés de sa tour, il regarda en bas, & vit que les hommes paroisoient des fourmis, les montagnes des coquilles, & les villes des ruches d'abeilles. L'idée qu'une telle élévation lui donna de sa propre grandeur, acheva de lui tourner la tête; il étoit prêt à s'adorer lui-même». Costruita come residenza di campagna nello Wiltshire, tra 1796 e 1813 (anno della morte dell'architetto incaricato, James Wyatt), Fonthill Abbey, considerata 'Beckford's folly' per l'esagerazione del progetto e dei costi, fu messa in vendita nel 1822 e nel 1825 crollò; cfr. M. Charlesworth, *The Gothic Revival*, vol. II, pp. 117 e sgg. Inoltre, la sezione dedicata a *Horace Walpole and Strawberry Hill*, ivi, vol. I, pp. 261-441.

sfugge alle tassonomie statiche (età, estrazione sociale, cultura, ecc.), ma che, molto semplicisticamente e imprecisamente, potremmo riconoscere in quello interessato ad un tipo di produzione 'evasiva', di svago.

Per avere un identikit di Jan Vathek, non sarà perciò necessario forzare i tratti del califfo beckfordiano, come si legge sulla pagina di Wikipedia:

L'incipit del romanzo è la miglior descrizione dell'omonimo personaggio del fumetto: "La sua figura era gradevole e maestosa: solo quando montava in furia uno dei suoi occhi diventava così terribile che nessuno avrebbe osato sosteneme lo sguardo, e lo sventurato su cui quell'occhio si posava cadeva istantaneamente riverso e talvolta spirava. Per paura tuttavia di spopolare i suoi territori e di rendere desolato il palazzo, solo raramente egli dava sfogo a tale furore. Essendo molto proclive alle femmine e ai piaceri della tavola, Vathek cercava con la sua affabilità di procurarsi piacevoli compagnie; e in questo tanto meglio riusciva in quanto la sua generosità era senza limiti e la sua indulgenza senza restrizioni".¹³

Il personaggio del fumetto ha molto poco in comune con questa descrizione: Jan Vathek, seppur dotato di un certo carisma *re-trò*, non ha un aspetto gradevole, non risulta particolarmente sensibile ai piaceri della carne e del cibo (tranne che per le sue voglie ematofaghe), non è né affabile né indulgente (al contrario, si compiace della propria crudeltà e spietatezza), e non ama circondarsi di piacevoli compagnie (adepti e aiutanti incarnano tipi umani d'indole e condotta riprovevoli). L'unico dettaglio fisiognomico che entrambi i personaggi condividono è l'occhio che uccide, che però nel fumetto rimanda ad ascendenze cinematografiche illustri: Terminator [Figg. 1.a e 1.b].

¹³ È la pagina dedicata ai Maestri della Notte, https://it.wikipedia.org/wiki/Maestri_della_Notte#Jan_Vathek.

Fig. 1a. *Vathek* n° 90 (09/2007), p. 82Fig. 1b. *Terminator* (alias Arnold Schwarzenegger)

Dampyr è un vero e proprio *pastiche*, dove c'è un po' di tutto e tutto insieme: l'azione, specialmente bellica, con un intreccio adrenalinico, spettacolarità ai limiti dell'incredibile, un eroe per cui tifare; il giallo e il poliziesco, che si sviluppano attorno ad un problema o ad un crimine che richiede investigazioni sul campo e ragionamenti deduttivi; il noir, le cui trame criminose sono avvolte in atmosfere cupe e violente, con forti zone d'ombra psicologiche e comportamentali (memorabile l'incontro tra Dylan Dog e *Dampyr*);¹⁴ l'horror fantasy, ambientato nel mondo dell'irrazionale e del soprannaturale (o surreale), delle paure ancestrali, delle ossessioni e delle fobie quotidiane; i videogiochi di avventura (a enigmi, di combattimento, di sopravvivenza, di esplorazione/azione, ecc.).

La commistione è meno banale di quanto sembri perché incrociando i generi tradizionali se ne incrociano non soltanto le funzioni narrative (gli aspetti morfologici) ma anche le funzioni interpretative (le intenzioni comunicative). Mauro Boselli spiega che «si deve dare l'illusione, a differenza di quello che succede in *Dylan Dog*, che quella di *Dampyr* è la nostra realtà. [...] Noi

¹⁴ Crossover tra *Dylan Dog* n. 371 (*Arriva il Dampyr*) e *Dampyr* n. 209 (*L'indagatore dell'incubo*), usciti nell'estate 2017.

fingiamo che quello di Dampyr sia il nostro mondo, non uno alternativo. [...] Il fantastico di Dampyr è sempre laico e razionale». ¹⁵ Questo 'iperrealismo magico' non è per nulla innocente, perché dà consistenza alle nostre ansie, rende normale, plausibile la mostruosità (letterale e metaforica), e spinge a tifare *per*, se non addirittura a identificarsi *con* un mezzo uomo, dalle mezze qualità. In fin dei conti, Harlan è – come recita programmaticamente la copertina del numero inaugurale (14 aprile 2000) – *Il figlio del Diavolo*.

Ma torniamo a Vathek. Harlan Draka è il 'sosia ufficiale' di Ralph Fiennes (*Strange Days*, 1995); Emil Kurjak copia George Clooney (*From Dusk 'till Dawn*, 1996); Jan Vathek di trench vestito e borsalino evoca Keyser Söze (*The Usual Suspects*, 1995), con i lineamenti di Dolph Lundgren in *Man of War* (1994), la crudeltà splatter di *Frankenstein-De Niro* (1994) e le distorsioni fisiognomiche del *Dracula* di Francis Ford Coppola (1992) [Figg. 2.a e 2.b]; i fedelissimi di Vathek sono modellati sui soldati scheletrici e demoniaci dell'*Armata delle Tenebre* (1992). I film citati sono tutti usciti nelle sale nella stessa manciata di anni, metà Anni '90, ed è Boselli stesso ad ammettere che «ispirazione per Dampyr sono stati alcuni film di John Carpenter, come quello sui vampiri», ¹⁶ cioè *Vampires* (1998).



Fig. 2.a. Francis Ford Coppola, *Bram Stoker's Dracula* (1992)



Fig 2.b. Vathek in *Dampyr* n. 40 (2003), p. 90

¹⁵ Intervista di David Padovani a Mauro Boselli, pubblicata sul sito *Lo Spazio bianco*. *Nel cuore del fumetto* (23 aprile 2014), prima parte: <https://www.lo-spaziobianco.it/boselli-dampyr-tex-bonelli-1/>.

¹⁶ *Ibidem*.

Nella serie *Dampyr* ci sono anche i vampiri di celluloidi ‘titolari’, che interpretano loro stessi e così compaiono nelle storie: ad esempio, il *nosferatu* muto e in bianco e nero che esce dallo ‘schermo demoniaco’ di *Dampyr* n. 18 (settembre 2001) [Fig. 3]. Ma questa è un’aperta citazione, non una cripto-citazione come quelle precedentemente descritte.

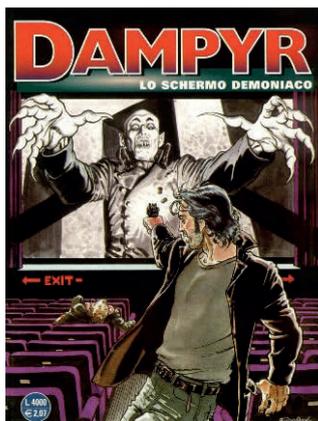


FIG. 3. Friedrich Wilhelm Murnau, *Nosferatu* (1922)

La differenza tra la modalità di citazione esplicita del *Nosferatu* di Murnau (1922), che esce letteralmente dal grande schermo, e la citazione occulta, tacitamente integrata nella storia, mi sembra evidente e incide in maniera, a mio avviso, profondamente diversa sulle strategie di enunciazione visiva e sulla funzione mitopoietica del fumetto:¹⁷ la citazione esplicita riflette una tradizione per così dire ‘passiva’ (il canone riconosciuto dei vampiri più famosi del cinema); la citazione occulta, integrata e manipolata all’interno di una tradizione ‘attiva’, che sta cioè creando nel presente nuove forme di cultura (nell’accezione più ampia di manifestazioni delle conoscenze, della sensibilità e della coscienza collettive), produce un nuovo sistema mitico, quello del vampiro ‘postmoderno’, attuale, che trasforma e aggiorna l’immagine del vampiro *fin-de-siècle* per renderlo più familiare al

¹⁷ Cfr. D. Barbieri, *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma 2017, pp. 24-27. Inoltre, P. Polidoro, *Che cos’è la semiotica visiva?*, Carocci, Roma 2008.

pubblico del XXI secolo. Si tratta dello stesso meccanismo di ri-visitazione, riscrittura e rivivificazione attuato dal revival gotico per restituire al 'suo' pubblico una versione presentificata e altrettanto contraffatta del medioevo:

Piace pensare che quello fondamentale sia l'apprendimento di come cinema e fumetti, nelle loro differenze e profonde similarità, nel verificarsi dei propri ambiti comunicativi, restino entrambi tecnologie dell'*abitare*, del riconoscersi di una cultura che, grazie al loro filtro, giunge a testimoniare se stessa.¹⁸

E si aggiunga che, traducendo/trasferendo creativamente la mitologia vampirica, con innumerevoli mutamenti di forma ma non di significato archetipico e di impatto emotivo, *Dampyr* (come molti dei suoi simili di questi ultimi decenni), è a tutti gli effetti una 'transcreazione',¹⁹ un elaborato processo non-lineare di adeguamento del testo-nel-tempo e una riuscita operazione di *marketing*.

¹⁸ G. Frezza, *Fumetti, anime del visibile*, Meltemi, Roma 1999, p. 131.

¹⁹ Cfr. E. R. P. Vieira, *Liberating Calibans: Readings of Antropofagia and Haroldo de Campos' Poetics of transcreation*, in S. Bassnett, H. Triverdi (eds.), *Post-colonial Translation: Theory and Practice*, Routledge, London-New York 1999, pp. 95-113, in partic. p. 107. La transcreazione come espressione estrema, in senso soggettivo e manipolativo, della pratica traduttiva fu teorizzata dal poeta brasiliano concretista Haroldo De Campos, il quale la definisce una sorta di vera e propria 'trasfusione di sangue', un processo trasformativo di ricreazione e, dunque, di rivitalizzazione della tradizione; cfr. H. De Campos, *Deus e o Diabo no Faust de Goethe*, Perspectiva, São Paulo 1981, p. 208. Le possibilità commerciali della transcreazione (del suo principio di *adattabilità* del messaggio a contesti culturali diversi) hanno trovato fertile terreno di applicazione nel campo dei media, delle comunicazioni e delle campagne pubblicitarie; cfr. D. Katan, *Translation at the Cross-Roads: Time for the Transcreational Turn?*, «Perspectives. Studies in Translation Theory and Practice», published online: 28 August 2015, e Id., *Translation as Intercultural Communication*, in J. Munday (ed.), *The Routledge Companion to Translation Studies*, Routledge, London-New York 2009, pp. 74-91; Y. Gambier, *Changing Landscape in Translation*, «International Journal of Society, Culture & Language», 2 (2014), pp. 1-12; D. Gouadec, *Translation as a Profession*, John Benjamins Publishing, Amsterdam 2007.

GINO SCATASTA

PROMETHEA, UNA VIA PSICHEDELICA AL MITO

Se è vero che il mito è in primo luogo racconto,¹ ne consegue che è impossibile contenerlo: ogni mito, se è ancora valido e significativo, deve essere nuovamente raccontato, e ogni nuova versione può introdurre elementi inediti, nasconderne altri, adattare il nucleo del mito, se tale nucleo si può ancora discernere, a situazioni diverse da quelle in cui esso era nato, oppure svuotarlo, mantenendo solo un nome che risuona di echi nella mente di chi ascolta e che trasforma la sua vaghezza nella sua forza, un suono vuoto da riempire di nuovi significati. E che dire, inoltre, dei mezzi che il mito utilizza? Nato come narrazione orale, assume forma scritta con i grandi mitografi antichi o moderni che ne fossilizzano una versione, eventualmente con qualche variante, senza riuscire spesso a evitare che versioni discordanti si ripresentino, visibili sotto la superficie e sufficienti a mostrare la moltitudine di significati che un mito ancora vivo deve comunicare. E nel corso dei secoli si veste in forma di versi, di prosa, di musica, di suoni, di voci.² O di immagini.

Non deve sorprendere, quindi, che anche il fumetto sia diventato un medium attraverso il quale può passare il mito. Con quali conseguenze, tuttavia, dato che il medium può influenzare o perfino trasformare il messaggio? Con scrittori come Alan Moore il fumetto è diventato un modo per raccontare nuove versioni di vecchie storie o inserirle in nuovi contesti. Come ha

¹ Cfr. fra gli altri M. Bettini, *Il grande racconto dei miti classici*, Il Mulino, Bologna 2015, p. 12: «Per i Greci infatti i miti sono, in primo luogo, racconti: questo significa la parola *mythos*: “racconto” e “parola”».

² Ivi, p. 13: «Per i Greci il mito non era solo racconto ma anche versi, era musica, era suono. Era voce».

scritto Angela Carter, a proposito delle proprie riscritture delle fiabe tradizionali, si tratta di mettere «new wine in old bottles», aggiungendo però che la cosa interessante è quando «the pressure of the new wine makes the old bottles explode».³ Nessuno può mettere in dubbio che, lanciate da Alan Moore, le vecchie bottiglie esplodano come molotov. È quanto afferma, per esempio, Annalisa di Liddo in uno dei pochi volumi accademici dedicati a Moore, osservando che l'intertestualità costituisce uno degli elementi centrali della sua estetica e aggiungendo che «most of Moore's comics start from an intertextual assumption: a quotation, or an allusion to an existing character, a distinctive genre, or a particular work. They are built on a proper web of references that are not only mentioned or suggested but challenged and recontextualized in order to convey new meanings».⁴ Alla pari della ripresa di personaggi già esistenti in letteratura oppure di generi o opere specifici, come accade per i personaggi di *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999-) o di *Lost Girls* (1991-2006) o nella revisione del fumetto di supereroi, anche il recupero di elementi mitici, inseriti in nuovi contesti, fa esplodere il significato tradizionale del mito, aprendolo a nuove letture e rendendolo portatore di uno o più sensi ulteriori.

L'interesse di Moore per la mitologia risale alle sue prime esperienze di lettore. In più occasioni e in varie interviste ha ricordato che da ragazzo leggeva

anche un sacco di mitologia, i libri della Ladybird sui miti greci e nordici, re Artù... mi piacevano da matti. A dieci anni avevo letto la Saga dei Volsunghi, perché parlava di mitologia nordica. Sapevo chi era Thor prima di imbartermi nel fumetto della Marvel. Mi piaceva la mitologia perché la gente poteva fare cose favolose, tipo volare intorno al mondo in un secondo e roba del genere.⁵

³ A. Carter, *Notes from the Front Line*, in M. Wandor (ed.), *On Gender and Writing*, Pandora Press, London 1983, p. 69.

⁴ A. Di Liddo, *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel*, University Press of Mississippi, Jackson 2009, p. 27.

⁵ A. Moore/P. Gravett, *Teatro magico di Northampton*, «Mano», 7 (febbraio 2002), p. 100. Cfr. anche G. Khoury & friends, *Le straordinarie opere di Alan Moore*, Black Velvet, Bologna 2011, p. 39: «Avevo scoperto molto presto che mi piaceva il fantasy: ho letto le versioni per ragazzi dei miti greci,

La passione per i miti, greci, romani o nordici era però destinata a essere soppiantata molto presto da quella per i fumetti, che Moore non vede però in contraddizione con il suo precedente interesse, quanto piuttosto come a «fairly natural transition»:⁶ anche nei fumetti di supereroi della DC Comics che Moore scopre a sei anni c'erano «uomini che volavano, che diventavano invisibili o che potevano sollevare enormi montagne». C'era tuttavia una differenza sostanziale: il mito non cambiava mai, restava sempre lo stesso, mentre nelle storie dei supereroi ogni mese si potevano leggere nuove avventure. «Qui non dovevo stare a leggere in continuazione gli stessi miti, anzi ogni mese avevo a disposizione nuove avventure di Superman o di Flash».⁷

In un'intervista rilasciata nel marzo 2017, in occasione della pubblicazione del suo romanzo *Jerusalem*, appare evidente che il mito, qualunque esso sia, resta un punto di riferimento importante per Moore, anche se la situazione sembra cambiata, quasi capovolta rispetto all'atteggiamento che Moore aveva da ragazzino:

It seems to me that mythology has always and will always resonate, possibly because mythology is always more essentially real than the apparent real, material world which surrounds us. Mythology is always exactly what it is: it's open to different levels of interpretation, but the story itself does not change. Compare this to the supposedly real world, where the narrative is constantly changing, often retroactively, and nobody is entirely certain what any given fact actually means. This is because the material world is subject to the apparent passage of time, whereas the world of mythology is not. Myth is a

romani, nordici quando avevo sei anni, e amavo i racconti di persone che erano incredibilmente forti, potevano volare e fare qualsiasi cosa, come lanciare fulmini, per esempio»; oppure G. Spencer Millidge, *Alan Moore Storyteller*, Linea Chiara, Bologna 2012, p. 20: «Alan Moore si iscrisse alla biblioteca locale all'età di cinque anni e iniziò a leggere di tutto. Il primo libro che ricorda di aver preso, con un certo valore premonitore, era intitolato *The Magic Island*. Moore si ritrovò spesso a prendere in prestito diversi libri a settimana, e diventò per sua stessa ammissione un fanatico di fantasy, sviluppando subito una certa passione per le leggende greche e romane, i miti nordici, le favole e i romanzi arturiani».

⁶ D. Vylenz, *The Mindscape of Alan Moore*, DVD, UK 2005.

⁷ G. Spencer Millidge, *Alan Moore Storyteller*, p. 23.

kind of unchanging emotional and psychological bedrock upon which we construct the relatively flimsy, localised and temporary structures of the fleeting human world.⁸

Per il giovane Moore il mito era un mezzo per uscire dalla realtà brutale del suo squallido quartiere di Northampton e aprire con l'immaginazione nuovi mondi, nel passato o nel futuro, in maniera simile all'evasione del prigioniero di cui parla positivamente Tolkien, distinguendola dalla fuga del disertore.⁹ E il mondo colorato dei supereroi era un tentativo di creare una mitologia dei tempi moderni, in costante trasformazione rispetto al mondo immobile del mito. Nell'intervista del 2017, invece, il mito è diventato più vero del mondo circostante, più reale del mondo reale, e la sua importanza è data proprio dal fatto che esso non cambia mai, pur aprendosi a diversi livelli di interpretazione. Su di esso si proiettano le strutture temporanee e labili del nostro mondo umano, caratterizzato dallo scorrere del tempo. Il mito ne è invece immune e non cambia. Se nella dialettica fra mutamento e inalterabilità, in passato Moore sembrava preferire il primo, di recente pare invece considerare più positivamente il mondo immutabile del mito rispetto al mondo fluttuante della realtà umana.

Per comprendere se questa contraddizione sia reale o apparente, ci sono due elementi da prendere in considerazione nelle affermazioni di Moore: il primo è la creazione di una mitologia legata alla figura del supereroe, che va a sostituire o costituisce una necessaria transizione dal mondo degli antichi miti a quelli moderni, passando da una struttura chiusa e ripetitiva a un'altra in continua trasformazione; dall'altra la tendenza di Moore a inserire elementi e personaggi tradizionali in contesti nuovi. Nella produzione di Moore l'interrogazione sullo statuto e sulle implicazioni etiche dei supereroi è stata a lungo centrale, tanto che la troviamo in opere diverse come *Marvelman/Miracleman*,

⁸ Super Weird Substance, <http://www.superweirdsubstance.com/alan-moore-interview/> (consultato il 5/7/2019)

⁹ Cfr. J.R.R. Tolkien, *Sulle fiabe*, in Id., *Il medioevo e il fantastico*, Bompiani, Milano 2003, p. 218.

V for Vendetta e *Watchmen*. In particolare, nella terza e ultima serie di *Miracleman* (1987-1989), il personaggio principale scopre di essere una sorta di divinità e finisce per instaurare una benevola dittatura mondiale, che apporta indubbi benefici all'umanità ma al tempo stesso suscita problemi etici che restano aperti alla fine della storia. Allo stesso modo, e a differenza che nel film omonimo, *V for Vendetta* (1982-1989) avanza delle critiche alla condizione di eroe attribuita al personaggio principale V, anche se in questo caso la ribellione contro uno stato totalitario, vista come indubbiamente positiva, finisce per attenuare le riflessioni morali sul comportamento del protagonista.

Quando Moore lascia la DC Comics nel 1989, come dichiarerà qualche anno più tardi, prende la decisione di non scrivere più storie di supereroi e di non lavorare più per le grandi case editrici di fumetti.¹⁰ Nessuna delle due decisioni sarebbe stata mantenuta, ma di certo le opere supereroistiche che Moore scrive nel decennio successivo per la Image mostrano una certa stanchezza nel trattamento della figura del supereroe; inizia invece dieci anni dopo, quando nel 1999 Moore avrà la possibilità di gestire direttamente le sue opere attraverso la propria etichetta America's Best Comics, quella rivalutazione del mito e del suo carattere permanente e immutabile che si ritrova espressa in modo esplicito nell'intervista del 2017. Nella serie *Top 10* (1999-2001) che Moore scrive per l'etichetta America's Best Comics si seguono le vicende quotidiane di un distretto di polizia in un mondo in cui i superpoteri sono diffusissimi fra la popolazione. Un albo che si distacca dall'arco narrativo principale della serie è il settimo, dove viene denunciato un omicidio avvenuto presso il bar Godz. La vittima, come scoprono gli agenti, è Baldur Wodenson, «di professione dio della bellezza». Grazie alla testimonianza di Zeus Ammon, un avventore del bar, si ricostruisce l'accaduto e, come nel mito nordico, l'indagine porta alla scoperta che dietro l'omicidio c'è la mano del dio Loki. Wodan, padre di Baldur e di Loki, minaccia di porre fine all'universo e la situazione sembra precipitare fino a che un

¹⁰ G. Khoury & friends, *Le straordinarie opere di Alan Moore*, p. 173.

nuovo agente accorso sul posto chiarisce la situazione:

È sulla morte di Baldur che state indagando? Scusami, non volevo ridere, ma... gli dei sono simboli che ricorrono in eterno. Sono storie. La morte di Baldur è iniziata prima del tempo... e succederà di nuovo domani.¹¹

Infatti, dopo che Wodan ha ammesso che Baldur era stato già assassinato molte volte in passato, il dio resuscita e immediatamente ci si appresta a rimettere in scena la sua morte. Gli agenti si allontanano sconsolati, commentando che non è possibile arrestare chi uccide eternamente altra gente, altrimenti si correbbe il rischio di riempire scartoffie per sempre. Qui Moore affronta in modo evidentemente ironico il tema del mito, introducendo elementi che aveva già affrontato in passato e che riprenderà in tutt'altro tono nel contemporaneo *Promethea*. Il primo è quello della fine del mondo, minacciata da Wodan ma mai realizzata nella versione di Moore, mentre sappiamo che nel mito nordico la morte di Baldur porta effettivamente al Ragnarök, dopo il quale il dio torna tuttavia di nuovo in vita: si tratta di un tema che è caro a Moore e che troviamo, in forme secolarizzate, in molte delle sue produzioni, come per esempio in *Watchmen* (1986-1987). Una novità è invece l'accento all'aspetto atemporale del mito e l'evidente contraddizione che troviamo nel testo: se gli dèi sono storie eterne, destinate a ripetersi, come è possibile che sia stata raccontata prima del tempo? Da chi e a chi sarebbe stata raccontata? Nella versione del mito di *Top 10* non c'è risposta e il tono ironico fa dimenticare quello che invece sta diventando per Moore uno dei suoi temi centrali, ovvero il rapporto temporale fra le storie immortali e le loro incarnazioni nel nostro mondo.

Fu nel periodo in cui lavorava per la Image Comics (1993-1998) che Moore pose le basi per *Promethea*, una serie che costituisce uno dei vertici creativi della sua opera, anche se considerata da molti un'opera imperfetta per l'intento evidente di tra-

¹¹ A. Moore e G. Ha, *Thou hast the Right to Remain Silent...*, «ABC America's Best Comics», 7 (gen.-feb. 2002, ed. originale aprile 2000), tavv. 5, 18.

smettere la visione del mondo del suo autore, che da poco aveva deciso di diventare un mago. Si tratta di un'opera che sarebbe sbagliato definire esoterica, dal momento che, come scrive W.J. Hanegraaff,

Promethea is perhaps the most explicitly “occultist” comics ever published. It is a work with thoroughly didactic intent, a crash course in occult philosophy as Moore understands it. In this regard one might perhaps call it “exoteric” rather than “esoteric”.¹²

Negli anni in cui aveva lavorato per la Image, Moore ricorda che alla fine di ogni giornata scribacchiava su un taccuino dei nomi di personaggi su cui avrebbe voluto creare delle storie, uno dei quali era Promethea.¹³ Nello stesso periodo, intorno al 1999, Moore aveva ripreso Glory, un personaggio creato da Rob Liefeld, della quale aveva scritto tre storie. Con la fine della Image e l'apertura di America's Best Comics, Moore recupera alcuni tratti di Glory e li mescola con quelli della famosa superoirona Wonder Woman per svilupparli nel personaggio di Promethea, con la quale il suo distacco dal genere supereroistico è più che mai evidente. In un'intervista con il disegnatore Eddie Campbell, Moore dichiara esplicitamente di aver usato il fumetto di supereroi e la sua ripresa del personaggio di Wonder Woman come esca per il lettore, in modo da attrarlo per poi far esplodere la narrazione e portarlo sui temi che più gli erano cari, ovvero la magia, l'apocalisse e il rapporto fra immaginazione e realtà:

l'idea originaria per *Promethea* era di tirar fuori qualcosa che funzionasse come un normale supereroe, magari che richiamasse alla lontana personaggi come Wonder Woman o Dottor Strange, e che mi permettesse di esplorare alcuni temi magici a cui ero interessato, rivolgendomi a un pubblico di lettori di fumetto commerciale che potevano non essersi mai imbattuti in quei concetti prima di allora.¹⁴

¹² W. J. Hanegraaff, *Alan Moore's Promethea: Countercultural Gnosis and the End of the World*, «Gnosis: Journal of Gnostic Studies», 1 (2016), p. 236.

¹³ G. Khoury & friends, *Le straordinarie opere di Alan Moore*, p. 203.

¹⁴ A. Moore e E. Campbell, *Serpenti e scale*, Black Velvet, Bologna 2006, p. 29.

Il progetto era di aspettare una dozzina di numeri prima di iniziare a trattare temi magici e in effetti l'albo numero dodici presenta la storia del mondo attraverso un mazzo di tarocchi: da quel momento in poi Moore «almost completely replaces superhero adventure with explorations in spirituality and magic».¹⁵

La serie, che si sviluppa su trentadue albi, dal 1999 al 2005, è preceduta da un saggio scritto in stile accademico in cui Moore ricostruisce la nascita e lo sviluppo del personaggio letterario di Promethea. Questa sarebbe apparsa per la prima volta in un poema dello scrittore settecentesco americano Charlton Sennet e quindi, oltre un secolo dopo, ripresa in una serie a fumetti di Margaret Taylor Case, probabilmente ignara dell'opera di Sennet; in seguito, Promethea sarebbe riapparsa sulla rivista *pulp* «Astonishing Stories», in una serie di storie scritte da un gruppo di autori anonimi con il nome collettivo di Marto Neptura ma famosa soprattutto per le notevoli copertine disegnate da Grace Brannagh, e infine sarebbe stata ripresa e trasformata da Stephen Shelley e William Woolcott, che nei suoi fumetti ne trasferisce le avventure da un mondo fantastico a quello dell'America del dopoguerra. Con la morte di quest'ultimo la serie si interrompe, anche a causa del crollo delle vendite degli albi, e Moore conclude il suo saggio augurandosi che Promethea «stia solamente riposando in un angolo del Reame delle Fate o di Hy-Brasil e che in futuro riappaia sotto una nuova guisa, in un fresco e sorprendente sviluppo della sua enigmatica storia».¹⁶ Il saggio di Moore, come è tipico dello scrittore inglese, è completamente falso e nessuno dei personaggi più importanti che sono citati è mai esistito nella nostra realtà, anche se alcuni riferimenti sono facilmente identificabili:¹⁷ la strategia di Moore è quella

¹⁵ C. Fischer, *Charmageddon! Or, the Day Aleister Crowley Wrote Wonder Woman*, «Iowa Journal of Cultural Studies», 6 (2005), p. 124.

¹⁶ A. Moore, J.H. Williams III e M. Gray, *Promethea. Volume 1*, Magic Press, Ariccia 2003, p. 5.

¹⁷ P. Craig Russell, per esempio, che avrebbe collaborato con Stephen Shelley, è effettivamente un disegnatore di fumetti così come Margaret Brundage è stata autrice di copertine per la rivista *pulp* «Weird Tales», mentre la rivista *pulp* citata è stata pubblicata in anni diversi da quelli indicati da Moo-

di indicare che il mondo di *Promethea* non è il mondo condiviso dai suoi lettori, bensì una sorta di mondo parallelo, ma al tempo stesso quello di mettere in guardia gli stessi lettori dall'acceptare passivamente le affermazioni che vengono fatte, soprattutto se mascherate con un tono accademico. L'intento di Moore va però oltre questo gioco postmoderno di contaminazione fra realtà e immaginazione: «It is here», commenta Hanegraaff, «that we see the beginning of a complex game that he is playing with his readers and their ideas about reality».¹⁸

La questione dell'affidabilità delle affermazioni di Moore è centrale anche se ci chiediamo come mai la sua eroina si chiama Promethea, con un chiaro riferimento al Prometeo della mitologia greca. Nell'ultimo albo della serie, che può essere aperto e letto come un doppio poster gigante, è lo stesso autore a rispondere a questa domanda: ovviamente, scrive Moore, il nome è una versione femminile di Prometeo, che significa «colui che anticipa» ma anche «immaginazione». Moore aggiunge quindi che esiste un'altra Prometea, protagonista di un'opera della scrittrice francese Hélène Cixous, che per una inquietante coincidenza è una «eroina dell'infinito» evocata dalla fantasia dell'autrice. Gli autori della versione di Prometea a fumetti, secondo Moore, non conoscevano l'opera della Cixous quando avevano iniziato a lavorare sul loro personaggio. Nelle tavole successive Moore riprende l'idea della conoscenza portata agli uomini da Prometeo, la luce che li guida nel futuro, tracciando suggestivi collegamenti con Luciferò, Loki e Gesù.¹⁹ Dato che Moore è lo stesso che all'inizio della serie di *Promethea* ha scritto una storia della sua eroina quasi completamente inventata, possiamo fidarci ora quando dice di non essere stato a cono-

re, quando ben più famosa era semmai «Astonishing Stories». Promethea non è neppure citata nel *Midsummer Night's Dream* shakespeariano, che avrebbe fornito lo spunto a Sennett per il suo poema, dato che nella commedia le fate che accompagnano Titania si chiamano Peaseblossom, Cobweb, Moth e Mustardseed.

¹⁸ W. J. Hanegraaff, *Alan Moore's Promethea*, p. 241.

¹⁹ A. Moore, J.H. Williams III e M. Gray, *Universe*, in *Promethea. Book 5*, Dc Comics, La Jolla (CA) 2005, tavv. 5 e 6.

scenza dell'opera di Cixous, che presenta significative coincidenze con la sua creazione? E se Prometeo significa effettivamente «colui che anticipa», non è altrettanto certo che il nome del Titano del mito greco abbia qualche connessione etimologica o altro con l'immaginazione.²⁰ Certamente Moore è stato attratto da un'idea di Prometeo presente nel mito originario, ma amplificata nelle successive incarnazioni del personaggio nella letteratura inglese, soprattutto quella di P.B. Shelley che fa di lui un eroe della libertà e dell'immaginazione creatrice, oltre a quella di Mary Shelley, più guardinga, che definisce il suo Frankenstein fin dal titolo un «moderno Prometeo» e lo fa il campione di chi vuole oltrepassare i limiti umani anche se finisce per essere punito per la sua superbia.²¹ Nel riprendere il personaggio di Prometeo dal mito e dalla tradizione letteraria inglese, Moore fa esattamente quello che aveva individuato Di Liddo, ovvero inserisce il personaggio in una rete di riferimenti suggeriti e accennati, ma anche contestati e ricontestualizzati. Solo in questo modo un mito può tornare a vivere ed essere di nuovo significativo ed è sorprendente come in questo processo, se alcuni elementi del mito originario scompaiono, altri, meno evidenti, riappaiono, come se la scelta di un personaggio portasse necessariamente con sé delle conseguenze narrative. Scompare, per esempio, l'identità di Prometeo come Titano: se vogliamo, Promethea è insieme una terrestre e un essere divino, così come Prometeo ha una posizione ambigua, in quanto né davvero titano, né umano e neppure olimpico.²² Scompare la prima impresa di Prometeo, l'inganno escogitato ai danni di Zeus e a vantaggio dell'umanità quando stabilisce la divisione delle spo-

²⁰ Su Prometeo seguo J.-P. Vernant, *L'universo, gli dei, gli uomini*, Einaudi, Torino 2000, pp. 53-61 e M. Bettini, *Il grande racconto dei miti classici*, pp. 73-84. Rispetto all'etimologia del nome Prometeo, Vernant non accenna all'immaginazione mentre Bettini osserva che la radice *meth-* significa «capi-re, pensare, immaginare» (p. 76).

²¹ A proposito di Prometeo come campione della libertà e dell'immaginazione, è significativo che Vernant, in *L'universo, gli dei, gli uomini*, p. 54, ritrovi questo aspetto nel mito originario, descrivendolo come «un Maggio '68 sull'Olimpo».

²² Ivi, p. 53.

glie degli animali sacrificati: agli dèi andrà la parte immangiabile, ovvero le ossa ricoperte di grasso per renderle più belle, mentre agli uomini quella brutta ma nutriente, ovvero le carne e le viscere. Zeus si lascia ingannare da Prometeo, ma anche in questo caso il mito è ambiguo perché gli dei non hanno bisogno di nutrimento e Zeus, consapevole dell'inganno di Prometeo, accetta, per motivi incomprensibili, di cadere nella sua trappola. Questo non gli impedirà, per ritorsione, di sottrarre il fuoco agli uomini, che poi Prometeo ruberà dall'Olimpo per restituirlo agli uomini. In *Promethea*, la scintilla è del tutto simbolica e non reale come nel mito originario, ma la variante principale rispetto al mito originario è che nel fumetto Prometeo diventa una donna e che quindi la liberazione dell'umanità non avviene attraverso dei valori tradizionalmente maschili (come il confronto o l'astuzia), ma femminili: l'apocalisse che chiude la storia non è la fine del mondo ma la fine di un modo di vedere il mondo, quello tramandato da secoli di cultura maschile, per aprirsi a una nuova realtà fluida, sfaccettata, in divenire, aperta. In effetti, anche Prometeo è collegato alla fine del mondo nel mito tradizionale. Suo fratello Epimeteo, ovvero «colui che capisce troppo tardi» accoglie infatti nella sua casa come sposa Pandora, la prima donna, che però Hermes ha dotato «di uno spirito da cagna e di un temperamento da ladro», oltre a una spiccata propensione per la menzogna.²³ Da lei non possono venire che danni e l'apertura del suo vaso che scatena sulla terra disgrazie e malattie porterà direttamente alla fine del mondo, quando Zeus deciderà di distruggere l'umanità. Si salveranno solo Deucalione e Pirra, figli rispettivamente di Prometeo e di Epimeteo, ai quali spetterà il compito di ripopolare il mondo. Se la versione greca del mito è decisamente misogina, la sostituzione di Prometeo con Promethea ha come conseguenza anche quella di riscattare l'universo femminile: anche in *Promethea* è una donna a provocare la fine del mondo, ma questa volta si tratterà di un evento che potrà solo portare vantaggi all'umanità.

Un ulteriore elemento che Moore introduce nel mito di Pro-

²³ Ivi, p. 63.

meteo è appena accennato nell'ultimo albo della serie, dove si legge che *Saturniidae Callosamia Promethea* è anche il nome di una specie di falena, il che spiega la quantità di farfalle che attraversano la storia: è l'idea di una metamorfosi positiva, di un cambiamento perenne, strettamente legato al tipo di Apocalisse provocata da Promethea. Come scrive Hanegraaff, quando «Promethea “brings the world to its end,” Moore does not mean that she is putting an end to the planet, but to this artificial world of global Capitalist consumerism».²⁴ L'elemento della metamorfosi rimanda ancora una volta all'apparente contraddizione fra un mito immutabile e una realtà umana in continua mutazione che è stata identificata in gran parte della produzione di Moore, il quale però sembra oggi privilegiare la permanenza del mito alla fluidità del mondo reale. Ma è davvero così o la contraddizione è solo apparente?

Il tema della temporalità sembra tornare costantemente nell'opera di Moore come una costante significativa. Più volte, nelle interviste e nella sua opera, Moore si è detto convinto che il tempo lineare da noi sperimentato non sia che una delle possibili modalità con cui leggiamo il reale: «it is only our conscious minds that order events into a linear sequence; a perspective is possible in which all events happen at once».²⁵ L'apocalisse che chiude *Promethea* è esattamente quella che rivela le cose come sono davvero, ossia eterne e infinite, secondo la definizione che Blake dà della realtà, vista quando le porte della percezione saranno finalmente purificate. L'apocalisse di Moore è esattamente il mondo in cui le porte della percezione di ogni singolo individuo sono state purificate oppure, se si preferisce usare il linguaggio della scienza, «Einstein's Spacetime... a timeless fourth-dimensional solid, containing every instant simultaneously».²⁶ O ancora, con le parole rivolte direttamente al letto-

²⁴ W. J. Hanegraaff, *Alan Moore's Promethea*, p. 251.

²⁵ C.H. Kraemer and J.L. Winslade, “*The Magic Circus of the Mind*”: *Alan Moore's Promethea and the Transformation of Consciousness through Comics*, in A.D. Lewis and C.H. Kraemer (eds.), *Graven Images: Religion in Comics and Graphic Novels*, Continuum, New York 2010, p. 285.

²⁶ A. Moore, J.H. Williams III e M. Gray, *Universe*, tav. 1.

re con cui si conclude *Promethea*, rompendo la convenzione della quarta parete, come spesso accade nella serie: «spacetime is eternal, with everything in it. And you and me are always here, always now. You and me are *forever*». ²⁷ L'equivalente del mito prometeico della scintilla divina portata all'umanità è quindi la consapevolezza della reale natura dello spazio e del tempo tramite la quale Promethea mostra all'umanità come diventare divina. Se ci poniamo in questa ottica in cui tutto è simultaneo, evidentemente il problema della persistenza del mito e dell'impermanenza della realtà percepita dei sensi, o della eventuale superiorità dell'uno sull'altra, o ancora il concetto di metamorfosi stessa perde di ogni significato: si tratta solo di prospettive diverse dalla quale si percepisce il reale. Allo stesso modo, come osserva Hanegraaff, finisce per perdere di ogni significato la differenza fra reale e immaginario, e con essa quella fra la realtà e i mezzi espressivi con cui tale realtà viene rappresentata:

Promethea is among the most explicit and intellectually sophisticated manifestoes of a significant new religious trend in contemporary popular culture. Its basic assumption is that there is ultimately no difference between imagination and reality, so that the question of whether gods, demons, or other spiritual entities are "real" or just "imaginary" becomes pointless. ²⁸

Se davvero negli ultimi decenni il fumetto è diventato adulto, con *Promethea* Moore fa fare a questa modalità espressiva un ulteriore salto inteso a trasformare la coscienza del lettore. Come si è espresso in un'intervista del 2003, «What you were seeing in the comic is not the report of the magical experience. It was the magical experience». ²⁹ *Promethea* non è quindi soltanto un atto di immaginazione creativa o di magia (che per Moore sono spesso sinonimi) da parte dell'autore, che ha dichiarato di aver scritto parte dell'opera in uno stato di «medita-

²⁷ Ivi, tav. 32.

²⁸ W. J. Hanegraaff, *Alan Moore's Promethea*, p. 234.

²⁹ Cit. in C.H. Kraemer and J.L. Winslade, "*The Magic Circus of the Mind*", p. 276.

zione rituale», ma una sorta di vero e proprio rituale magico che dovrebbe trasmettere al lettore un nuovo tipo di consapevolezza. Se il rito funziona o no è una delle questioni su cui si sono interrogati Kraemer e Winslade alla fine del loro saggio,³⁰ ma qualunque sia la risposta a questa domanda, la lettura di *Promethea*, in particolare del numero 12 e dell'ultimo albo della serie, è un'esperienza che permette, più di altri mezzi espressivi, una percezione simile a quella che Moore vorrebbe provocare nel lettore, una lettura simultanea di più piani che sfugge alla temporalità: «the reader of a comic book is able to scan an entire page of sequential panels at once, or flip back to the beginning of the book and re-experience the process of perception. Thus, according to Moore, comics have a unique ability to provide non-linear imagery outside of time».³¹

Forse allora *Promethea* non è solo un'esposizione delle idee sulla magia del suo autore o l'ennesima revisione di una storia di supereroi e neppure un rituale per trasformare la coscienza dei suoi lettori, ma anche la dimostrazione del modo in cui un fumetto possa essere oggi un mezzo atto a trasmettere il mito: non perché parli di un mito specifico o perché presenti situazioni o personaggi legati a quel mito, ma perché funziona come un mito, sfuggendo alle categorie temporali con cui interpretiamo il mondo reale e permettendo al lettore un'esperienza che è insieme calata nel tempo e fuori da esso, grazie alla capacità di potersi muovere su più piani, di cogliere più fili narrativi contemporaneamente o anche soltanto l'unione di immagini e parole. Non tutti i fumetti possono arrivare a tanto, e non tutti i racconti possono diventare mitici, ma può riuscirci un fumetto che alla psichedelia si ispira in modo esplicito e che da esperienze psichedeliche è esso stesso ispirato: del resto, *Promethea*, oltre a essere il maschile di Prometeo e quindi richiamare il mito greco, è anche, come ci ricorda Moore, il nome di una farfalla e «the

³⁰ Ivi, pp. 287-289.

³¹ Ivi, p. 286. L'idea, secondo Moore, proviene dalla rivista underground inglese «Oz», uno dei cui numeri era costruito in modo che articoli, fumetti ed elementi grafici scorressero lungo strisce da leggere contemporaneamente: A. Moore e E. Campbell, *Serpenti e scale*, p. 30.

Greek word *psyche*, to describe the human mind, soul or essence, was not a new word to the Greeks, but had previously been used to mean “butterfly” or “moth”». ³² Psichedelico, quindi, non significa soltanto rivelazione o manifestazione della psiche, ma anche rivelazione della farfalla e quindi rivelazione di *Promethea*. Cosa tutto questo possa significare, però, forse solo il lettore ideale di Moore può capirlo.

³² A. Moore, J.H. Williams III e M. Gray, *Universe*, tav. 12.

ALESSANDRO FAMBINI

H. P. LOVECRAFT E LA MACCHINA MITOLOGICA

Secondo Furio Jesi scandagliare il mito, definirne la scienza, equivale a «girare in cerchio, sempre alla medesima distanza, intorno a un centro non accessibile».¹ La non accessibilità del mito induce a metterne in discussione la stessa esistenza: in *Esoterismo e linguaggio mitologico* (1976) Jesi scrive che «il mito non costituisce un oggetto definibile con strumenti scientifici, e non dispone di una realtà che possa essere detta esistente o non esistente, a meno che non si voglia trasferire il discorso dal piano della scienza a quello della mistica».² Il mito è un oggetto di ricerca irraggiungibile, perché il suo nucleo profondo è un vuoto: ciò che è accessibile è, semmai, la «macchina mitologica», un concetto formulato per la prima volta da Jesi in un saggio su Rimbaud del 1972, *Lettura del Bateau Ivre*³, che rimanda al «mito tecnicizzato» di Károly Kerényi, implicandolo senza esaurirlo, e che delinea una deformazione del *meccanismo originario* del mito secondo uno schema che vede il mito genuino inevitabilmente degradarsi, nella sua secolarizzazione, a usurpazione del mito medesimo che lo riduce a mero funzionamento meccanico. La macchina mitologica è una produttrice di mitologie che presuppone il mito, lo porta in sé senza rivelarlo,

¹ Furio Jesi, *Mito*, nuova edizione, con una nota di Giulio Schiavoni, Aragno, Torino 2008, p. 149. La prima edizione di *Mito* risale al 1973, per le edizioni ISEDI di Milano.

² Furio Jesi, *Esoterismo e linguaggio mitologico*, Quodlibet, Macerata 2002, p. 76. La prima edizione di *Esoterismo e linguaggio mitologico* risale al 1976, per le edizioni D'Anna (Messina-Firenze).

³ Furio Jesi, *Lettura del Bateau ivre di Rimbaud*, intr. di G. Agamben, con una nota di A. Cavalletti, Quodlibet, Macerata 1996. Pubblicato in origine in «Comunità», 168 (1972).

perché condizionata dal paradosso della sua inaccessibilità. Scrive ancora Jesi:

La macchina con la sua presenza funzionante è un costante rimando alla tensione fra pre-esistente ed esistente in quanto prodotto dalla macchina, fra mito e mitologia, e tale tensione perennemente irrisolta costituisce la realtà, la flagranza del fatto mitologico. La macchina mitologica è autofondante: pone la sua origine nel *fuori di sé* che è il suo interno più remoto, il suo cuore di pre-essere, nell'istante in cui si pone in atto. Questo presupponimento d'origine (il rimando al mito) è totalizzante: coinvolge tutti gli istanti e gli ambiti spaziali di funzionamento della macchina, poiché il *fuori di sé* in cui la macchina pone la propria origine è il suo centro. Ogni fatto mitologico è quindi esso stesso presupponimento della propria origine, che è altresì l'origine della macchina.⁴

La macchina mitologica è un inesauribile serbatoio di immagini e generatrice di continue meraviglie, purché la si sappia tenere a distanza girandole intorno in cerchio: quando, scrive Jesi, «ci si lascia ipnotizzare da essa», la macchina mitologica diviene un micidiale «congegno pericoloso sul piano ideologico e politico, anziché soltanto un modello gnoseologico provvisoriamente utile».⁵

La teoria di Jesi, qui sommariamente riassunta, trova un piano di possibile intersezione con l'opera di uno dei grandi artefici moderni di mitologie, lo scrittore statunitense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Nell'architettura e nella rappresentazione del suo pantheon fantastico, Lovecraft seppe tenersi a questa distanza, che è distanza di sicurezza e al tempo stesso condizione necessaria a non precipitare dall'infinito nel finito, dal suggestivo al ridicolo (laddove molti dei suoi seguaci e ancor di più dei suoi esegeti, *in primis* quelli italiani, si sono lasciati 'ipnotizzare' dal mito lovecraftiano inteso come sostanza, convertendone la forza evocativa e archetipale in ideologia reazionaria). A ben guardare, il mito in Lovecraft funziona esattamente nel modo descritto da Jesi: i personaggi della sua narrativa continuano

⁴ Furio Jesi, *La festa e la macchina mitologica*, in *Materiali mitologici*, Einaudi, Torino 1979, p. 113.

⁵ Furio Jesi, *Mito*, cit., p. 195.

a girare intorno a un nucleo di senso inafferrabile, senza che esso prenda mai forma, e le sue divinità, la sua cosmologia, vengono sempre evocate piuttosto che definite. In questo senso è esemplare uno dei testi che è considerato un vero e proprio compendio della mitologia lovecraftiana, ovvero *At the Mountains of Madness* (1931). Qui trovano un ordine organico le visioni e le invenzioni dell'autore di Providence, create nel corso del tempo e utilizzate in diversi racconti, dallo *pseudobibulum* del *Necronomicon*, «composto da Abdul Alhazred, un poeta folle di Sanaà nello Yemen»,⁶ alle dinastie degli Antichi e degli dèi cosmici. Questo lungo racconto, in realtà, altro non è se non una peregrinazione circolare intorno al mito e intorno al luogo fisico in cui esso risiede, un'Antartide trasfigurata e inaccessibile: e il mito per Lovecraft coincide con qualcosa che non può essere detto (e quindi afferrato), con un orrore senza nome che viene variamente sfiorato, accerchiato, inseguito, o a sua volta accerchia e insegue, senza mai venire raggiunto, e al quale le parole sono in grado soltanto di alludere, per cenni o con un linguaggio spezzato in cui affiorano solo barlumi di *logos*. Ciò avviene in molti testi e soprattutto in molti finali di Lovecraft – ad esempio in quello dell'ultimo racconto compiuto dall'autore americano, *The Haunter of the Dark*, 1935⁷ – in cui alla linearità logica e

⁶ H. P. Lovecraft, *Storia del Neconomicon* (1927), in S. Fusco (a cura di), *H. P. Lovecraft. Storia e cronologia del Necronomicon*, Mondo Ignoto, Roma 2002, p. 15. La prima menzione di Abdul Alhazred si ha nel racconto *The Nameless City* (1921), mentre il *Necronomicon* appare per la prima volta in *The Hound* (1922), per divenire poi un elemento ricorrente della mitologia lovecraftiana.

⁷ «Mi chiamo Blake... Robert Harrison Blake, abito al 620 di East Knapp Street, Milwaukee, Wisconsin... Sono su questo pianeta... Azathoth abbi pietà!... Ora anche i lampi sono cessati... orribile... Posso vedere tutto con un senso mostruoso che non è la vista fisica... la luce è tenebra, la tenebra è luce... quella gente sulla collina... fa la guard... candele e amuleti... i suoi preti... Perduto il senso della prospettiva... lontano è vicino e vicino è lontano. Senza luce... senza binocolo... vedo la guglia... la torre... finestra... posso udire... Roderick Usher... sono pazzo o lo sto diventando... la cosa si agita, brancia nella torre... Io sono lei e lei è me... devo fuggire e raccogliere le forze... Sa dove sono... Sono Robert Blake, ma vedo la torre nel buio. C'è un odore rivoltante... sensi trasfigurati... Telaio della finestra scardinato e gettato fuori... la...

sintattica si sostituiscono il caos e il vortice, e avviene anche nel finale di *At the Mountains of Madness*, che diviene anzi un paradigma emblematico di questa modalità narrativa. Le parole sconnesse di Danforth, che ha assistito all'orrore e ne è testimone, sono una sorta di litania che riepiloga il vangelo di Cthulhu, una delle divinità supreme del mondo mitico lovecraftiano, ma si tratta di una litania sconnessa, caotica, priva di un centro:

Si è trattato di un'esperienza così realistica che Danforth ne soffre ancora. In rare occasioni si lascia sfuggire frasi disarticolate e irresponsabili come "l'abisso nero", "il bordo scolpito", "i proto-shoggoth", "i solidi senza finestre a cinque dimensioni", "il cilindro indescrivibile", "i primi faraoni", "Yog-Sothoth", "il colore venuto dallo spazio", "le ali", "gli occhi nel buio", "la scala per salire sulla luna", "l'originale, l'eterno immortale" e altre bizzarre idee; ma quando è nel pieno possesso delle sue facoltà ripudia tutto e attribuisce le sue parole alle curiose e macabre letture dei suoi anni di gioventù. Danforth, infatti, è uno dei pochi che abbiano osato addentrarsi da cima a fondo nel *Necronomicon*, di cui ha trovato una copia decrepita e mangiucchiata dai tarli nella biblioteca dell'università.⁸

«Quando è nel pieno possesso delle sue facoltà», quando riprende il controllo del proprio io razionale, Danforth ripudia le sue visioni: il ritorno del logos cancella la caotica consapevolezza del mito.

Le parole, ovviamente, si prestano a questa strategia allusiva: ma che cosa avviene nel fumetto, dove l'impatto è essenzialmente visivo, e tuttavia il corpo del mito non può essere messo a fuoco, e ellissi, reticenze e omissioni devono svilupparsi secondo un linguaggio che è fatto anche, se non prevalentemente, di segni? Lovecraft, così massicciamente percorso da generazioni di fumettisti, e su vari livelli, è in questo senso un utile punto di

ngai... ygg... La vedo... sta venendo... vento infernale... visione titanica... ali nere... Yog-Sothoth salvami... l'occhio ardente dai tre bulbi...» (H. P. Lovecraft, *L'abitatore del buio*, in *Tutti i racconti 1931-1936*, a cura di G. Lippi, Mondadori, Milano 1992, p. 376).

⁸ H. P. Lovecraft, *Le montagne della follia*, in *Tutti i racconti 1931-1936*, p. 118.

riferimento per una messa a fuoco delle strategie di traduzione del mito in immagini e per una verifica del modello jesiano applicato *anche* a questo ambito rappresentativo.

Una prima modalità di *transfert* è quella, semplice ma anche poco soddisfacente, dello spostamento del centro di significato dall'azione del soggetto produttore di mito all'effetto prodotto dal suo manifestarsi nel mondo. L'occultamento dell'oggetto del mito e la messa a fuoco dei suoi effetti rispondono a esigenze di semplificazione, più che di approfondimento della sua natura. È un meccanismo a effetto, che gira intorno al problema della rappresentazione di quel nucleo inaccessibile senza avvicinarne minimamente la sostanza, e in ciò corrisponde alla definizione di macchina mitologica come produttrice di ideologie, che occupa lo spazio «dell'irradiazione», per tornare alle parole di Jesi, «di un contenuto misterioso»⁹ che può essere espresso solo nel riflesso che esso produce sul piano del reale. Questa è la scelta, ad esempio, di due autori che partecipano allo *Speciale Lovecraft* della rivista francese «Métal Hurlant» (1978), uno dei primi importanti tributi a Lovecraft da parte del fumetto d'autore. Caro, in *Barzai il saggio*, basato sul racconto *The Other Gods* (1921), mostra il protagonista che si affaccia sull'orrore della «divinità senza nome» e ne viene annientato nell'organo che permette la visione, gli occhi (si veda fig. 1).

⁹ Furio Jesi, *Mito*, p. 150.

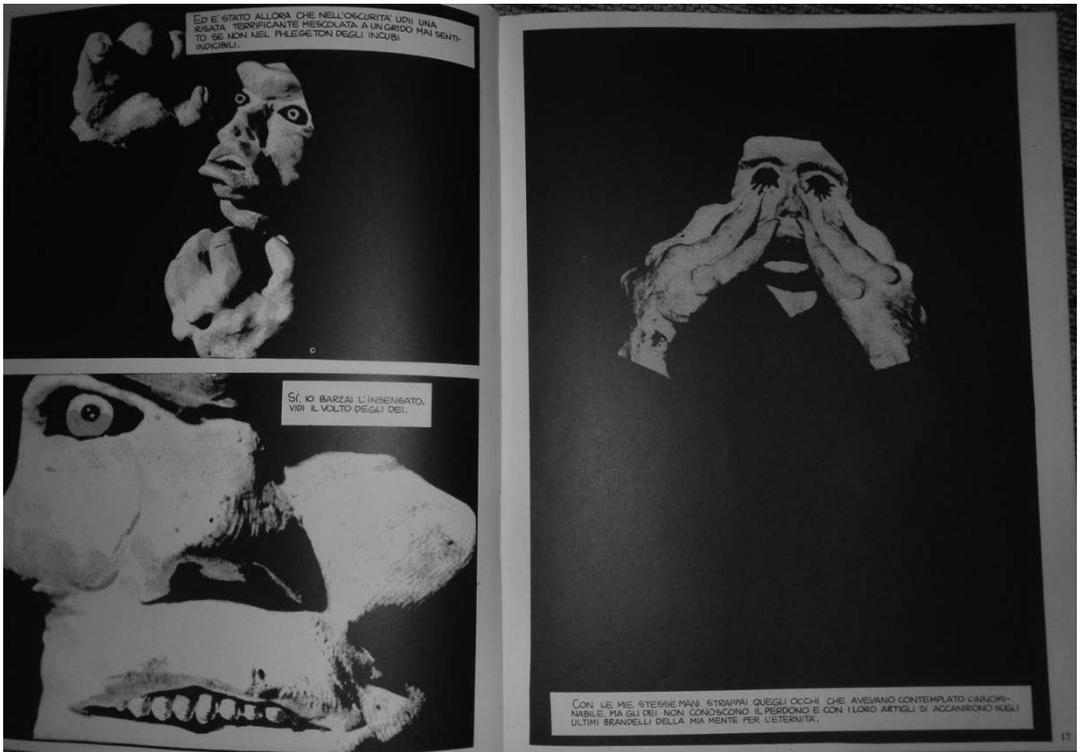


Fig 1. Caro, *Barzai il saggio*, in «Metal Extra» 3 – *Speciale Lovecraft*, 11-1982, pp. 16-17

L'ultima tavola si chiude con parole che riassumono il senso di questa «impossibilità a vedere» il cuore autentico e pulsante del mito (fig. 2).

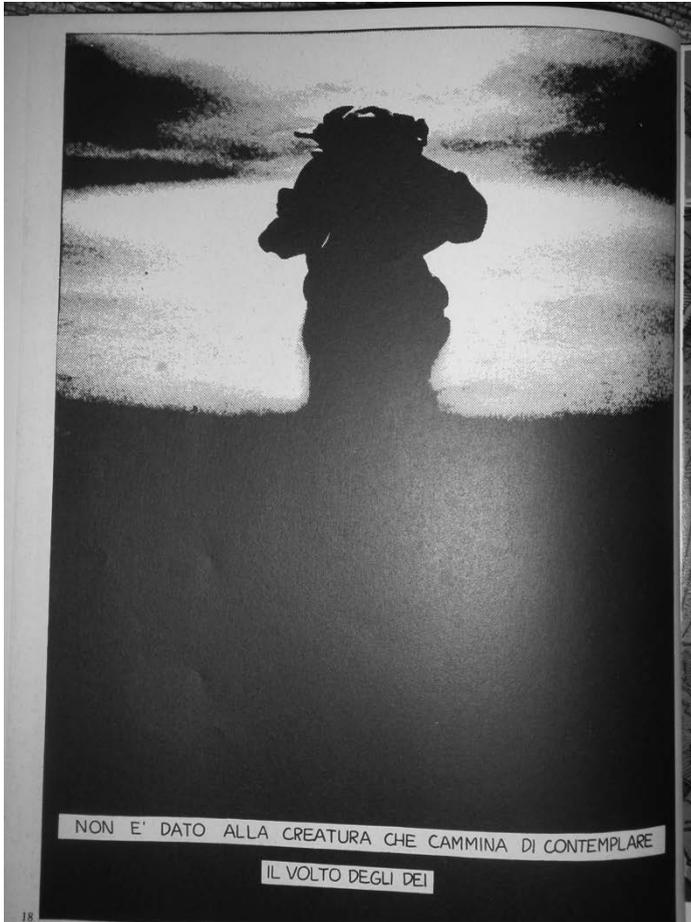


Fig 2. Caro, *Barzai il saggio*, in «Metal Extra» 3 – *Speciale Lovecraft*, 11-1982, pp. 18

«Non è dato alla creatura che cammina di contemplare il volto degli dei»: l'unica possibilità che resta è il ritrarsi di fronte all'inesprimibile, e l'autore sposta la prospettiva su chi osserva e non su ciò che viene osservato. Simile è la strategia messa in atto da Yves Chaland e Luc Cornillon nella storia *Il capolavoro di Dewsbury*, un breve *pastiche* lovecraftiano (fig. 3)

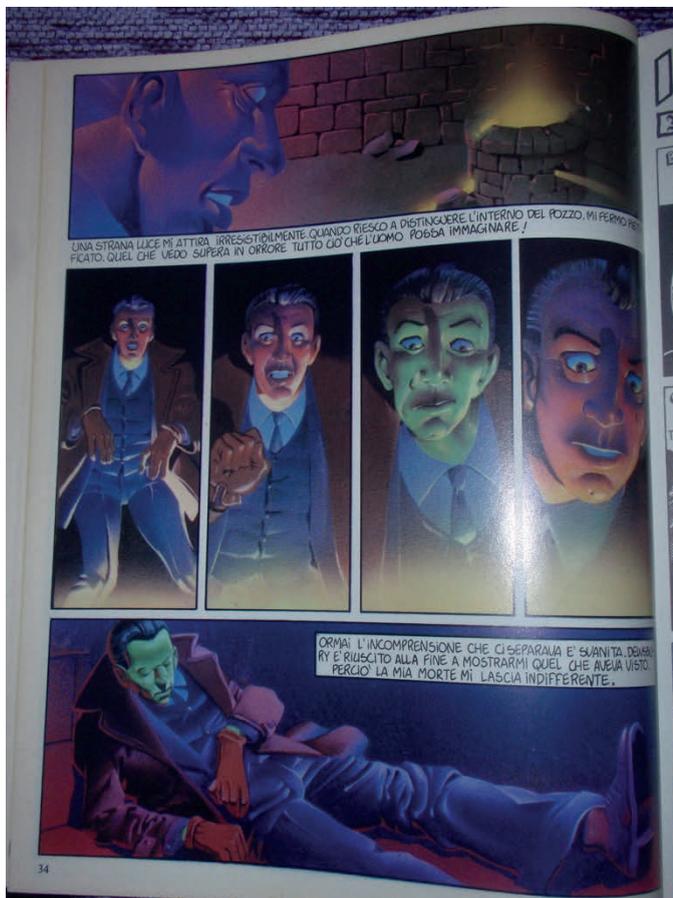


Fig. 3. I. Chaland e L. Cornillon, *Il capolavoro di Dewsbury*, in «Metal Extra» 3 – Speciale Lovecraft, p. 34.

«Quel che vedo supera in orrore tutto ciò che l'uomo possa immaginare»: anche in questo caso la rappresentazione del mito è, di fatto, delegata all'immaginazione, mentre il suo spazio non si rivela e resta vuoto di forma.

Sono altre le strategie più efficaci. Cercherò di restringerle a tre categorie, che prenderò in esame attraverso esempi significativi, tra i molti, e anzi, i moltissimi che costellano la scena del fumetto mondiale.

1. Riduzione letterale in immagini della storia di partenza

Quella dell'accuratezza filologica è la modalità più ovvia di traduzione intersemiotica di una narrazione di parole in narrazione in immagini, ma anche quella più soggetta a rischi (di banalizzazione, di mistificazione, di restringimento di campo dalla polisemanticità del modello di partenza alla monosemanticità di quello di arrivo). Quando la rappresentazione investe un contenuto enigmatico e di per sé impenetrabile, finisce per svilarne la molteplicità, che risiede proprio nell'indeterminatezza, e per appesantirsi nella materia. È questo il caso di un autore raffinato e profondo come Erik Kriek, che nel 2010 si è cimentato con Lovecraft, pubblicando *Het Onzienbare en andere verhalen*, una raccolta che comprende cinque riduzioni di alcuni dei suoi racconti più famosi. Kriek usa un segno molto concreto, leggermente caricaturale, che richiama i classici horror degli anni Cinquanta, alla Wally Wood. L'effetto è un realismo virato al grottesco, che funziona bene per raccontare le storie, un po' meno quando si tratta di rappresentare l'indicibile. Ad esempio, nella storia che dà il titolo alla raccolta, *Da altrove* (tratta da *From Beyond*, 1920), Kriek ha l'ottima intuizione di scegliere la forma del vortice per racchiudere in contrasto il testimone umano e le creature teratomorfe che corrispondono alla genia degli "dei stellari" lovecraftiani, ma l'effetto finisce per essere più caricaturale che solenne (figg. 4a e 4b).

IL SOFFITTO *SCOMPARE* IN UNA NUVOLA...
IMMAGINAVO DI TROVARMICI IN UN ENORME
TEMPIO, CIRCONDATO DA INNUMEREBOLI
COLONNE.



POCO A POCO, QUEST'IMMAGINE SI CONVERTE
IN UNA SCENA ANCORA PIÙ *TERRIBILE*,
UNA SOLITUDINE *ASSOLUTA* IN UNO SPAZIO
INFINITO, INVISIBILE, SILENZIOSO...



... SENTII CRESCERE IN ME UNA PAURA *INFANTILE*, CHE MI SPINSE A TIRAR FUORI IL *REVOLVER* DALLA TASCA.



Fig. 4a. E. Kriek, *Da altrove*, in *H.P. Lovecraft. Da altrove e altri racconti*, trad. di A. Tegelaars, Eris, Torino 2014, p. 57.



Fig. 4b. E. Kriek, *Da altrove*, in *H.P. Lovecraft. Da altrove e altri racconti*, trad. di A. Tegelaars, Eris, Torino 2014, p. 58.

Alla fine l'impressione, in queste riduzioni di Kriek, è quella di un gioco molto umano, piuttosto che di un'apertura su scenari dal respiro cosmico.

Il limite di Kriek è anche quello di Esteban Maroto, un autore popolare e ormai classico, più commerciale, ma di grande fascino. Maroto corrisponde a Lovecraft nell'alternanza di passaggi di grande realismo e di estrema visionarietà: ma anche i momenti visionari sono profondamente materici, e ciò finisce per appesantire le sue rappresentazioni. Si veda come esempio questa riduzione de *Il richiamo di Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*, 1926) e in particolare il momento in cui Cthulhu – divinità tra le supreme, che informa di sé l'universo lovecraftiano e con la quale è battezzato l'insieme mitico dell'autore di Providence – entra in scena (fig. 5).



Fig. 5. E. Maroto, *H.P. Lovecraft. I miti di Cthulhu*, trad. di D. Brolli, Magic Press, Ariccia 2018, p. 74

Pur nella sua informità, si tratta di un Cthulhu fin troppo concreto, con occhi, zanne, artigli e tentacoli, in una ricostruzione che cerca di essere letterale (è noto il disegno ‘artigianale’ che Lovecraft stesso eseguì della sua creatura e contenuto in una lettera a R. H. Barlow dell’11 maggio 1934), ma che, soprattutto con il primo piano nel terzo riquadro, finisce per essere quasi involontaria parodia della visionarietà dell’originale, che non tende certo a effetti grotteschi, quanto piuttosto a rappresentare un orrore sublime.

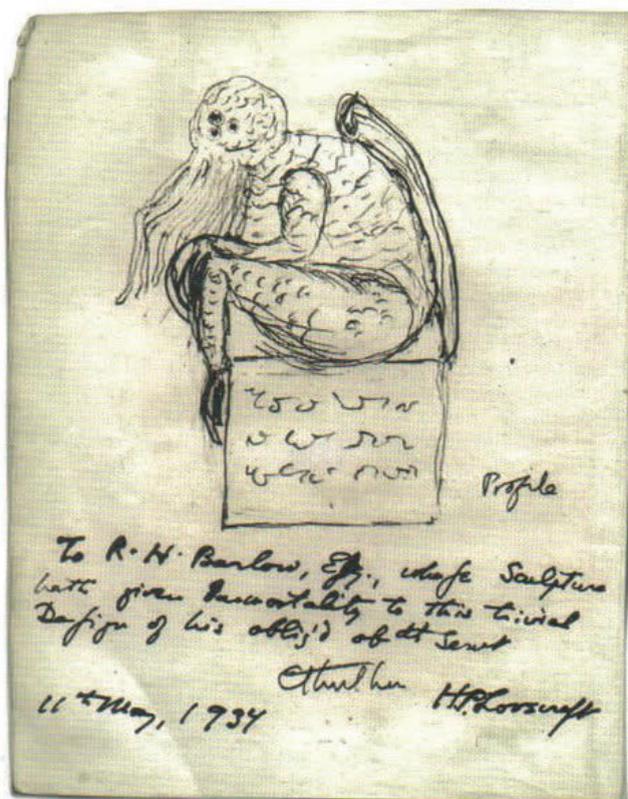


Fig. 6. Disegno di Lovecraft per il suo Cthulhu (da una lettera a R. H. Barlow, 11 maggio 1934)

2. Visioni e atmosfere

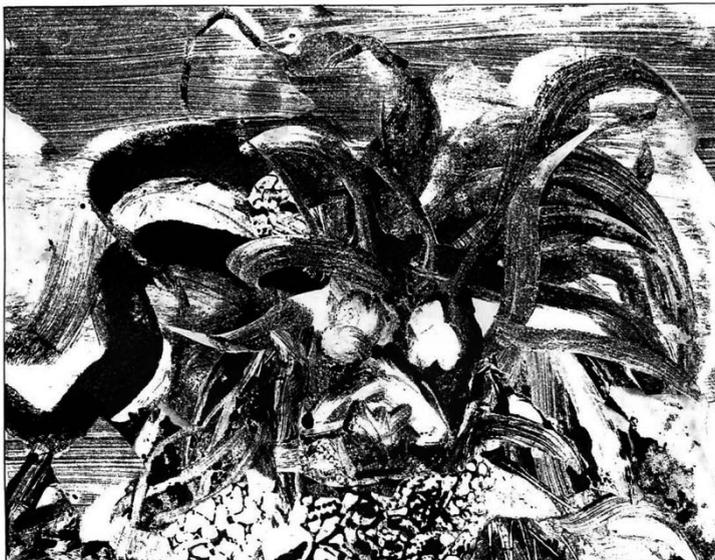


Fig. 7. A. Breccia, *Il richiamo di Cthulhu*, in *I miti di Cthulhu*, ed. it. a cura di D. Brolli, Comma 22, Bologna 2015, s.i.p.

Quanto diverso, allora, lo Cthulhu di Alberto Breccia: le geometrie del suo corpo sembrano non corrispondere a principi euclidei («Johansen giura di essere precipitato lungo un pezzo di muratura, ad angolo, che non avrebbe dovuto esserci. Un angolo che sembrava acuto ma che si comportava come se fosse ottuso»¹⁰, scrive Lovecraft in *The Call of Cthulhu*) e la sua materialità esprime il caos dell'«indescrivibile» che l'autore americano cerca di evocare nel suo racconto: «L'Essere è indescrivibile, non esiste lingua adatta a simili abissi d'immemore e agghiacciante follia, a tali mostruose contraddizioni di tutto ciò che

¹⁰ H. P. Lovecraft, *Il richiamo di Cthulhu*, in *Tutti i racconti 1923-1926*, a cura di G. Lippi, Mondadori, Milano 1990, p. 179.

sappiamo di materia, energia e ordine cosmico. Una montagna camminava, o meglio barcollava». ¹¹

Breccia si dedicò a Lovecraft negli anni Settanta con letture che lasciarono il segno, come il disegnatore argentino testimonia negli anni successivi quando, ripercorrendo a ritroso il proprio percorso, le proprie modalità di accostamento all'opera dell'autore americano, elabora una quasi involontaria poetica di traduzione visuale di ciò che nasce per eludere una rappresentazione in immagini:

Mi sono reso presto conto che l'approccio tradizionale del fumetto non bastava a rappresentare l'universo di Lovecraft. Allora ho cominciato a sperimentare nuove tecniche come il monotipo o il collage. Questi mostri senza forma [...] son così fatti perché non volevo limitarmi a darne un'interpretazione personale: volevo che ogni lettore vi aggiungesse del suo, che potesse utilizzare questa base informe che gli ho fornito per sovrapporre i propri timori, la propria paura... ¹²

Perfetto esempio di relazione dinamica con il mito: non soltanto la forma cava dell'effetto prodotto dall'epifania mitica, ma forme che sono vuote e piene allo stesso tempo e incontrano a metà strada la percezione del soggetto osservante. Fedele al suo assunto, Breccia scompone le storie di Lovecraft in testo e disegno. I suoi adattamenti traboccano di parole, di scrittura, e le immagini a corredo del testo appaiono quasi soltanto illustrazioni (fig. 8).

¹¹ *Ibidem.*

¹² Cit. da L. Imparato, *Disegnare l'invisibile*, in A. Breccia, *Il richiamo di Cthulhu*, s.i.p.



Fig. 8. A. Breccia, *La maschera di Innsmouth*, in *I miti di Cthulhu*, s.i.p.

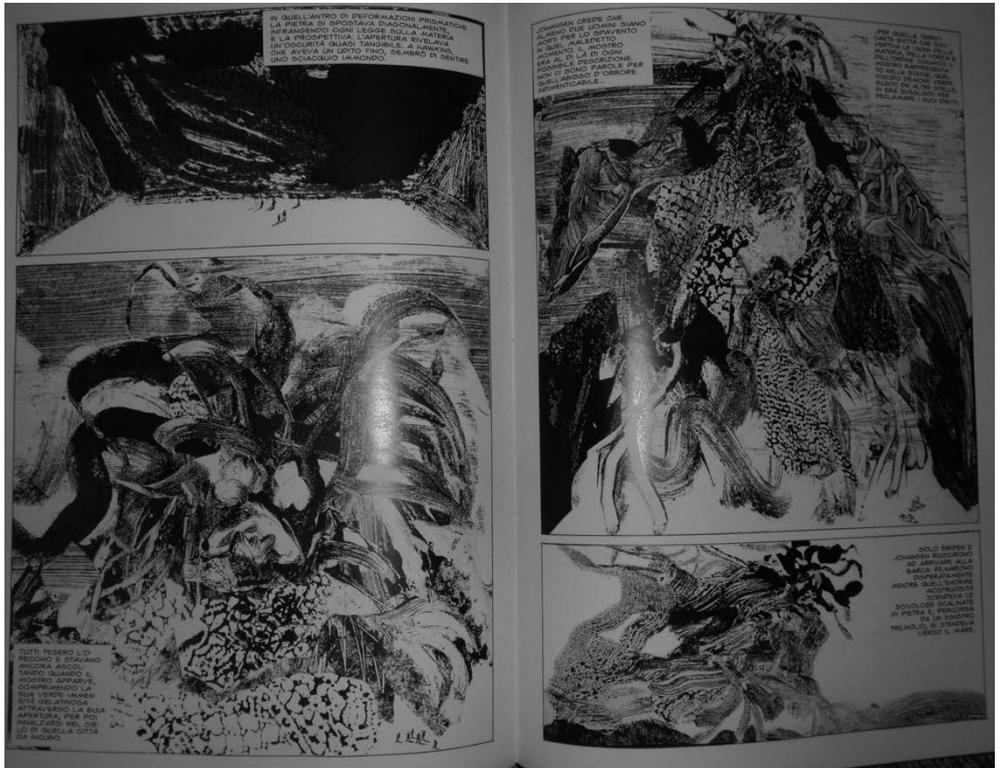


Fig. 9. A. Breccia, *La maschera di Innsmouth*, in *I miti di Cthulhu*, s.i.p.

Il procedere parallelo di parole e disegno è il cuore del procedimento di Breccia. Come assecondando un ritmo naturale, vi sono momenti in cui il testo si ritira e lascia spazio a immagini che articolano visivamente ciò a cui le parole hanno condotto: il centro del mito. Ecco allora che, nel realizzare quella stessa scena che abbiamo visto in Maroto, Breccia è tanto più efficace in quanto il caos è, appunto, soltanto caos che non si condensa in forma e non smarrisce la sua potenza evocativa (fig. 9).

Simile, per quanto basato su presupposti meno filologici, è il caso di un altro maestro di quegli stessi anni, Dino Battaglia. Autore di innumerevoli adattamenti dai classici della letteratura mondiale, da Chamisso a Büchner, da Poe a Meyrink, con Lo-

vecraft Battaglia compie un'operazione diversa: realizza cioè un *Omaggio a Lovecraft* (su «Linus» 2 – 1970) che riprende elementi dei racconti e delle atmosfere lovecraftiane, riconoscibili eppure sottilmente distorti, e li rifonde in una storia nuova che espande la portata del mito (fig. 10).



Fig. 10. D. Battaglia, *Lovecraft e altre storie*, NPE, Eboli 2017, p. 19.

Battaglia sceglie di scrivere una storia, il cui impianto richiama elementi e atmosfere di molta narrativa lovecraftiana, di *The Shadow over Innsmouth* in particolare, con un viaggiatore che smarrisce la strada e finisce per essere proiettato in un universo ignoto e terrorizzante, nel quale si rispecchiano in modo distorto, ma spaventosamente profondo, le leggi e i meccanismi

della ragione, svelati così con i loro limiti e le loro aporie. Innsmouth, si diceva: ma non è Innsmouth il paese in cui si ritrova il protagonista e che finisce per (re)impadronirsi di lui. Il cartello che indica la strada per lo sperduto villaggio della costa del New England corrisponde a un luogo altrettanto inesistente, e anche altrettanto lovecraftiano: Asenath. Si tratta del nome di un personaggio – secondario, ma fondamentale negli ingranaggi del racconto, e uno dei pochi di sesso femminile nelle pagine di Lovecraft – di *The Thing on the Doorstep* (1933), mentre il nome del protagonista di questo *Omaggio a Lovecraft*, Jonas Wale, racchiude in sé anche un altro omaggio, quello a *Moby Dick*, cui Battaglia aveva dedicato una memorabile riduzione a fumetti nel 1967. Il nome Wale, inoltre, dischiude le porte di quel mondo oceanico che rappresenta l'habitat naturale di Cthulhu, allude alla genia malefica di esseri-pesce che ne sono insieme seguaci e discendenti, e che spazzeranno via il malcapitato intruso (fig. 11).

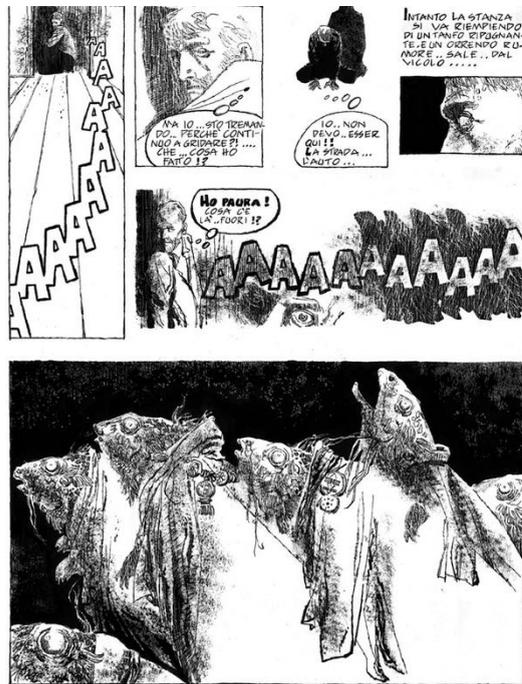


Fig. 11. D. Battaglia, *Lovecraft e altre storie*, NPE, Eboli 2017, p. 26.

3. Lovecraft come fonte

Utilizzare l'opera e la figura di Lovecraft come matrici di un universo fantastico è atteggiamento postmoderno e oggi perfino scontato, se non stucchevole, ma vi sono esempi che, prendendo le mosse da elementi espliciti o impliciti del suo vasto repertorio mitico, tendono ad aggiornarne la portata, a superarne i confini inscritti nel tempo: ad accrescere, cioè, il patrimonio di potenziale per l'immaginario dei modelli lovecraftiani che vanno a innescare vere e proprie «connessioni archetipiche»¹³ tra immagini astratte e concrete. Ciò provoca un'espansione della carica insieme evocativa e conoscitiva del mito, una sua penetrazione in ambiti estranei e anzi in apparenza antitetici al modello di scaturigine, senza per questo tradirlo nei suoi fondamenti: a dimostrazione che il mito è struttura dinamica, e a scorno dei custodi della 'Tradizione' che, sacralizzandolo in forme statiche e inviolabili, non fanno che decretarne l'impotenza e la morte.

È questo il caso del *Neonomicon* (2010), scritto da Alan Moore e disegnato da Jacen Burrows.¹⁴ Nella rivisitazione di Moore il *Necronomicon* si trasforma in qualcosa di diverso, ma soprattutto è Lovecraft a diventare un neo-Lovecraft, uno psicopompo che ci guida attraverso i meandri di una società infernale – la nostra – le cui divinità nascoste non sono altro che i mostri e gli dèi da incubo della sua fantasia. Nella lettura di Moore, il male, solitamente assopito nelle storie di Lovecraft e soltanto bisognoso di un innesco, non ha bisogno di risvegliarsi, ma di-

¹³ Furio Jesi, *Mito*, p. 136: «La connessione archetipica può verificarsi fra un'immagine astratta e una concreta, ma può anche aver luogo fra due immagini astratte o due immagini concrete: non si può parlare di fenomeni differenti, così come, nel primo caso, non si può parlare di un'immagine e del suo significato se si intende per 'immagine' soltanto un concetto esemplificato materialmente e per 'significato' un concetto astratto. La relazione è reciproca».

¹⁴ Preceduto da *The Courtyard*, tratto da un racconto di Moore e disegnato da Burrows, *Neonomicon* a sua volta precede *Providence*, degli stessi Moore e Burrows, uscito tra il 2015 e 2017: tutte opere basate su Lovecraft e sui suoi miti di Cthulhu.

laga già intorno a noi, dimora nel profondo delle istituzioni repressive, innerva di sé le forze del capitale e ne permea la morale ipocrita:

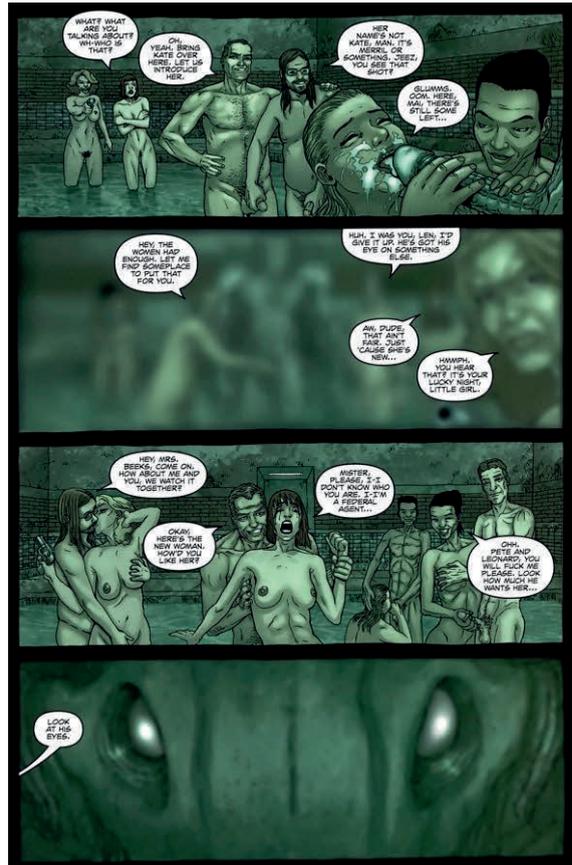


Fig. 12. A. Moore, J. Burrows, *Neomicon*, Avatar Press, Rantoul 2011, s.i.p.

Il principio di Cthulhu è stato assorbito e fatto proprio dai suoi sacerdoti umani a tal punto che lo stesso Cthulhu può finire per delineare una sorta di rivoluzione e di riscatto: le sue energie cieche rappresentano una naturalità che si ribella ai cinici, perversi esecutori di feroci trame umane, incarnano un'alternativa a un male che è tanto più brutale in quanto misurato dalla volontà e dalla ragione, e il dio-pesce si trasforma in vendicatore che fa a pezzi i ricchi, borghesi, decadenti suprematisti bianchi che l'hanno tenuto prigioniero, prima di essere a sua volta massacrato dall'FBI.



Fig. 13. A. Moore, J. Burrows, *Neonomicon*, s.i.p.

Sempre in questa direzione di rinnovamento e di intreccio del cosmico lovecraftiano con misure del tutto terrestri e umane, vorrei concludere questa breve rassegna con un progetto multimediale e articolato, non privo di risvolti ambigui, che si conclude (almeno per adesso) con una puntata musical-fumettistica. Per riassumere la storia, iniziata nel 1999 con un fittizio ritrovamento di un manoscritto lovecraftiano da parte di Roberto Leggio (in una bancarella di Montecatini!), mi servo delle parole di Wu Ming 1, in un ricco ed esauriente post uscito su «Giap» nel 2017, che descrive i primi risultati prodotti da quella che è stata ovviamente una burla.

Il documentario H.P. Lovecraft: ipotesi di un viaggio in Italia, presentato pure al Festival di Venezia del 2004. Un lavoro tecnicamente ben fatto e dall'effetto avvolgente, con interviste a Fusco, De Turrís, Castelli, Baldini, oltreché al poeta, scrittore e storico locale polesano Gianni Sparapan e all'antropologa Chiara Crepaldi.

Il film Road to L., prodotto da Minerva. Si tratta di un mockumentary «de paura». Io l'ho trovato piuttosto tedioso. Mi sembra abbia «buttato in vacca» la storia, dissipando la conturbante ambiguità delle parti più riuscite del documentario.

Una versione a fumetti di Road to L., adattata da Castelli e intitolata Il mistero di Lovecraft. È uscita in allegato a Martin Mystère Special n. 22, estate 2005. L'ho comprato su eBay. È il mockumentary più o meno paro paro. Un Bonelli di livello medio-medio. Dimenticabile.

Di queste tre opere, la più riuscita è senz'altro la prima.

Nonostante il parterre e i grandi mezzi dispiegati — e forse anche per la diseguale qualità delle opere derivate — dopo il 2005 la beffa ha perso l'impeto e si è arenata.¹⁵

Arenata, appunto, fino all'uscita nel 2016 di *Lovecraft nel Polesine*, un album musicale dei Jet Set Rogers, distribuito insieme al fumetto dallo stesso titolo di Aleksandar Zograf. Ed è

¹⁵ Wu Ming 1, *A ottant'anni dalla morte di H.P. Lovecraft. Lovecraft, l'Italia, la Valsusa, il Polesine*, <https://www.wumingfoundation.com/giap/2017/03/a-ottantanni-dalla-morte-di-h-p-lovecraft-lovecraft-litalia-la-valsusa-il-polesine/#more-28297>, consultato il 7 luglio 2019.

qui, soprattutto, che ogni certezza si frantuma e tutto si fa sfumato, a partire dal segno, incerto, indistinto (fig. 14 e 15).



Fig. 14. Jet Set Roger – A. Zograf, *Lovecraft nel Polesine*, Snowdonia Disci 2016, s.i.p.

QUESTE INQUIETANTI CREATURE SEMBRANO ASPETTARE L'ARRIVO DI QUALCOSA, MENTRE DANZANO INTORNO AD UN FUOCO VERDASTRO...

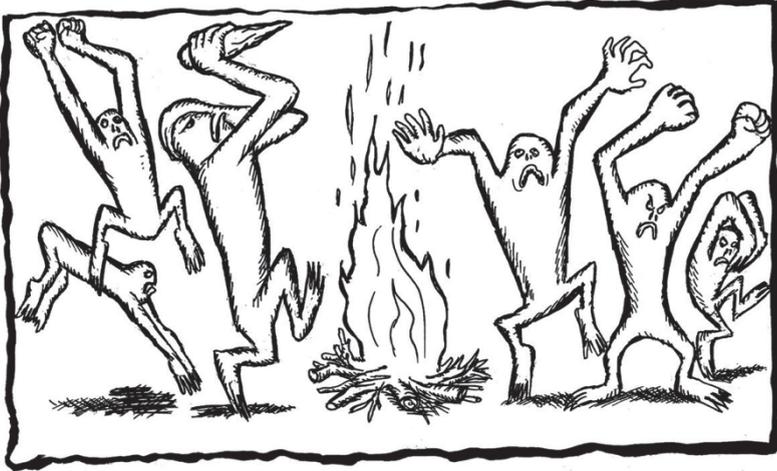


Fig. 15. Jet Set Roger – A. Zograf, *Lovecraft nel Polesine*, s.i.p.

In scala apparentemente ridotta, dimessa, e tuttavia stranamente seducente e pregnante, i grandi misteri balenano nelle poche tavole di questa storia, che trasmettono in modo efficace lo straniamento, la vertigine del mito, che appare a intermittenza, dissimulato, dormiente: forse soltanto equivoco, fantasia di un sognatore che incrocia per caso altre fantasie e altri sognatori e si oggettiva in essi. In definitiva, uno degli esempi più efficaci del girare in cerchio attorno al mito, e a Lovecraft come fonte di mito.

FABIO BARTOLI - GIOVANNI SAVINO

TRA TRIONFO E TRAGEDIA: MITOLOGIE E MEMORIE RUSSE NEL
FUMETTO E NELL'ANIMAZIONE

La nascita, lo sviluppo e la presenza del fumetto e dell'animazione in Russia nel XX secolo meritano una particolare attenzione per gli elementi di riflessione che offrono sul rapporto tra arte, letteratura, ideologia e società di massa. Gli avvenimenti nel primo ventennio del Novecento rivoluzionano non soltanto la società russa, ma il mondo intero, e i tentativi di trovare forme immediate (ma al tempo stesso profonde nella propria semplicità) di comunicazione in grado di raggiungere masse considerevoli diventano un imperativo fondamentale per la propaganda politica.

Già con la rivoluzione del 1905 appaiono le prime pubblicazioni satiriche, che fanno largo uso di illustrazioni volte a rappresentare i momenti salienti della vita politica e sociale del paese. Due riviste satiriche, «Župel» e «Adskaja počta», con posizioni progressiste, si caratterizzano per la presenza di illustrazioni simili a vignette, dove eventi e protagonisti delle forze antirivoluzionarie vengono rappresentati in modo tragicomico.

La breve esperienza di «Župel» e di «Adskaja počta», due numeri il primo e tre il secondo, è indicativa perché a pubblicare per le due riviste sono i principali scrittori e poeti dell'epoca, come Maksim Gor'kij, Konstantin Balmont, Valerij Brjussov. Altre pubblicazioni emergono all'indomani del 1905, con una proliferazione di illustrazioni satiriche che possono essere annoverate tra i predecessori del fumetto e dell'animazione russa. Con la convocazione della prima Duma di Stato, inizio del periodo semi-parlamentare della tarda età imperiale, lo sviluppo di un'opinione pubblica composta da lettori attenti e partecipi di-

venta una realtà non solo nei grandi centri amministrativi e industriali, ma anche nelle province e si riflette nella diffusione della stampa. Testate di diversi orientamenti emergono, e se la censura resta in vigore e non consente la distribuzione legale delle riviste apertamente rivoluzionarie, è interessante notare come vignette satiriche compaiano anche nei periodici nazionalisti, conservatori e monarchici. La rivista satirica «Knut», di chiaro orientamento nazional-conservatore, non solo si dedica alla critica, spesso astiosa, verso gli esponenti democratici e rivoluzionari, ma dedica ampio spazio a vignette favorevoli al governo di Piotr Stolypin e alla famiglia imperiale.



Fig. 1. Copertina del primo numero di «Knut». Il primo ministro Stolypin è rappresentato nelle vesti di cocchiere, che porta la Russia (passeggero) attraverso varie insidie (i corvi “Anarchia” e “Bund”, i cani “Unione del 17 ottobre” e “bombaroli”). Sulla bandiera sono riportati i termini Autocrazia, Ortodossia, Nazionalità – triade proposta dal ministro dell’Istruzione Sergej Uvarov negli anni Trenta dell’Ottocento come programma del regime zarista.

Anche i tabloid dell'epoca, le *gazety-kopejka* (giornali copeco), così chiamate dal prezzo, appunto, di un copeco, pubblicano vignette e illustrazioni; in questo caso però non è la politica a essere al centro dell'attenzione, bensì avvenimenti di costume.

La diffusione delle vignette con didascalia ha radici profonde che ne consentono l'affermazione come strumento immediato di comunicazione e propaganda nei *lubki*. Il *lubok* è una tavola di legno su cui venivano stampati disegni corredati da brevi testi, diffusi già dalla fine del XVII secolo nelle campagne russe. Durante l'invasione napoleonica del 1812, i *lubki* chiamarono alla resistenza popolare e contadina contro i francesi, rappresentando Bonaparte in fuga dalla Russia o i cosacchi vittoriosi sulla Grande Armée. Con lo scoppio della Prima guerra mondiale, e nonostante le nuove tecniche di stampa, i *lubki* svolgono un ruolo fondamentale nella mobilitazione totale.¹ Con il sostegno statale, migliaia di *lubki* devoti al tema bellico vengono disegnati e diffusi in milioni di copie. Le case editrici ne pubblicano a getto continuo, non più su supporto ligneo, e quotidianamente appaiono decine di nuove vignette sulla guerra e sulle notizie dal fronte. La richiesta di *lubki*, spesso unica fonte di notizie dai teatri bellici per le famiglie dei soldati, aumenta in modo costante e si stabiliscono nuove iniziative editoriali per far fronte alla domanda crescente.² Tra i loro autori si distinguono i rappresentanti delle avanguardie artistiche e letterarie in Russia, i quali contribuiscono in modo considerevole all'elaborazione dei materiali. Kazimir Malevič e Vladimir Majakovskij sono tra gli autori di *lubki* più noti nei primi anni della Grande guerra e le loro illustrazioni rappresentano la sintesi tra tradizione e avanguardia nel contesto della mobilitazione totale.

¹ H.F. Jahn, *Patriotic Culture in Russia During World War I*, Cornell University Press, Ithaca 1998, pp. 11-13.

² E.F. Kovtun, *Izdatel'stvo «Segodnjašnyj lubok»* (Le edizioni «Segodnjašnyj lubok»), in *Stranicy istorii otečestvennogo iskusstva vtoroj poloviny XIX – načala XX* (Pagine di storia d'arte patria, seconda metà del XIX- inizio del XX secolo), Russkij Muzej, Sankt-Peterburg 1993, pp. 82-83.



Fig. 2. *Lubok* di Majakovskij. «Il tedesco paonazzo e ruvido su Varsavia è volato/così il cosacco Daniil Dikij (selvaggio) con la lancia lo ha bucato/e adesso sua moglie Polina dallo Zeppelin cuce pantaloni». «Segodnjašnyj lubok», 1914, Mosca – Biblioteca statale russa.

I colori vivi, le rime semplici da mandare a memoria e le illustrazioni in movimento resero i *lubki* estremamente efficaci nel contribuire al sostegno dello sforzo bellico nel 1914-15. Con le sconfitte e la crescita dell'ostilità alla guerra, causata dal collasso logistico, dal carovita e dal contrasto tra Duma e corte imperiale, cominciano a diffondersi pubblicazioni satiriche clandestine nel 1916. Gli opuscoli erano diretti contro la cosiddetta fazione pro-germanica a corte e nel governo, di cui la zarina Alessandra (d'origine tedesca) e il controverso monaco Grigorij Rasputin erano ritenuti i principali esponenti. Le caricature salaci aventi per tema la supposta relazione tra il monaco e la zarina ebbero grande diffusione, soprattutto a Pietrogrado, e contribuirono non poco a delegittimare la dinastia dei Romanov negli ultimi mesi del 1916. Lo storico russo Boris Kolonickij, nel suo lavoro sulle rappresentazioni e le immagini della famiglia imperiale nel periodo bellico, riferisce della confisca di brochure e opuscoli su Rasputin, la zarina e le figlie da parte dei Comitati esecutivi dei soviet di Kiev e Tbilisi nella primavera del 1917:

le pubblicazioni erano ritenute offensive e contro la morale comune, di cattivo gusto, ed esageratamente pornografiche anche per il nuovo ordine rivoluzionario.³

Il 1917, l'anno che sconvolse il mondo, ha visto il fiorire di illustrazioni e di testi dedicati a diffondere idee, visioni e posizioni politiche e ideologiche. L'immagine, come fotografia o disegno, ha un rapporto binario con le masse: ne rappresenta gli umori e le opinioni ma al tempo stesso contribuisce a forgiare quest'ultime. Un esempio che può chiarire questa affermazione è in una vignetta apparsa sulla rivista «Novyj Satirikon» e che ebbe gran successo all'indomani della rivoluzione di febbraio, dove è raffigurato un *pope* con una mitragliatrice, spiegando che «nei giorni della rivoluzione, molte mitragliatrici erano sui campanili, da dove si sparava sul popolo in rivolta».⁴ In realtà, la Commissione straordinaria d'inchiesta del Governo provvisorio stabilì che si trattava di voci senza fondamento, sebbene la vignetta testimoni come le voci e le false notizie nei tempi di crisi possano contribuire in modo significativo alla formazione dell'opinione pubblica. Il clero ortodosso è preso di mira dalla satira, schierata in maggioranza con la rivoluzione. Un'altra rivista, «Budil'nik», pubblica una vignetta dove un monaco chiede a un cittadino di dipingere la sua caratteristica tonaca nera di rosso, metafora dei tentativi compiuti da una parte del clero di far dimenticare le proprie responsabilità nel sostegno all'auto-crazia.

³ B. I. Kolonickij, *Tragičeskaja erotika: obrazy imperatorskoj sem'i v gody Pervoj mirovoj vojny* (Erotismo tragico: immagini della famiglia imperiale negli anni della Prima guerra mondiale), *Novoe literaturnoe obozrenie*, Mosca 2010, p. 362.

⁴ B. Antonovskij, *Odin iz batjušek* (Uno dei padri), «Novyj Satirikon», 14, Aprile 1917.



Fig. 3. Da «Budil'nik», 11-12 (1917). Vignetta di Aleksandr Chvostov, *Si riverniciano*. «L'igumeno: vernicia più densamente, cittadino, così che del precedente nero non ne resti nemmeno una macchiolina».

Il «Novyj Satirikon» e il «Budil'nik» sono due fonti importanti per ricostruire la genesi dell'iconografia e dello sviluppo di vignette e 'protofumetti' nella propaganda politica russa. Fondata nel 1913, la rivista settimanale «Novyj Satirikon» vede tra i propri collaboratori Vladimir Majakovskij, mentre il «Budil'nik» appare per la prima volta nel 1865 e riesce a sopravvivere a interventi censori e difficoltà di vario tipo fino alla rivoluzione di febbraio, che viene accolta con entusiasmo dai collaboratori della rivista. Il celebre illustratore Dmitrij Moor (pseu-

donimo di Dmitrij Orlov), autore successivamente del famoso manifesto per l'arruolamento nell'Armata Rossa, è uno dei collaboratori del «Budil'nik», ed è sua la vignetta che ritrae «l'ultima firma» di Nicola II, ovvero l'atto di abdicazione che pone fine ai trecento anni di regno dei Romanov.

La satira non colpisce soltanto i rappresentanti dell'ancien regime ma dedica ampio spazio anche alla critica, spesso impietosa, dei nuovi protagonisti emersi dalla rivoluzione. Appaiono caricature dei membri del Governo provvisorio e in particolar modo di Aleksandr Kerenskij, così come, soprattutto all'indomani delle giornate di luglio, Lenin e i leader bolscevichi vengono rappresentati nelle vesti di agenti tedeschi o folli agitatori. Con la rivoluzione d'ottobre e l'affermazione dell'esperimento sovietico, la polifonia satirica e vignettistica della primavera e dell'estate del 1917 progressivamente diviene un ricordo del passato. Nell'emigrazione vi sono degli interessanti esempi di fumetti dedicati ai grandi classici della letteratura russa, editi principalmente a Belgrado, dove lo stile risente molto delle influenze delle scuole fumettistiche di altri paesi, mentre in Unione Sovietica alla continuità con un tratto spesso didascalico già intravisto in nuce nelle riviste satiriche della Russia prerivoluzionaria si associa una grande attenzione al legame tra illustrazione, testo, movimento e comprensione, soprattutto nei primi anni del potere sovietico. «Kokrodil» è la più conosciuta delle riviste satiriche in Unione Sovietica, per lo stile aggressivo, grezzo e spesso provocatorio dei testi e delle illustrazioni, e sopravviverà per qualche anno anche al crollo del sistema sovietico. Spazio a vignette satiriche e illustrazioni viene dato anche su altre riviste e spesso il loro valore artistico risultava superiore a quello del «Kokrodil».

Particolare attenzione merita, come evoluzione dei *lubki* in senso fumettistico, il fenomeno delle *Okna ROSTA* (le "finestre" dell'Agenzia telegrafica russa), che dal 1919 al 1921 fornisce informazioni sugli avvenimenti nei fronti della Guerra civile e nella vita quotidiana del giovane stato sovietico. I manifesti venivano affissi nelle vetrine dei magazzini delle grandi città e il loro successo permise anche l'affermazione delle nuove tenden-

ze artistiche nel vasto campo dell'avanguardia russa.



Fig. 4. Manifesto ROSTA, №403 1921 – Testo e disegni di V. Majakovskij. «1. La baionetta del soldato rosso ha dato la possibilità 2. Di issare in alto la bandiera dell'Ottobre 3. Solo la baionetta del soldato rosso ha difeso questa bandiera 4. e rafforzato la rivoluzione d'Ottobre 5. Solo con l'aiuto dei soldati rossi questa bandiera 6. Porteremo alla liberazione di tutto il mondo 7. Quindi sforzati ogni giorno 8. In onore dell'Ottobre a portar avanti il lavoro di rafforzamento dell'armata».

Dai *lubki* le finestre della ROSTA riprendono le tonalità accese, ma lo stile è molto più essenziale, geometrico, e le figure appaiono come se fossero in movimento. Assieme alle finestre della ROSTA, un altro elemento fondamentale nella costruzione e nella diffusione dell'immaginario sovietico è rappresentato dagli *agitpoezdy* – i treni di agitazione e propaganda. Dotati di biblioteche, cinematografi, e spesso adibiti a classi scolastiche, i treni di agitazione e propaganda non solo propugnavano la diffusione delle idee socialiste, ma agivano anche da vettori di scolarizzazione primaria. I vagoni erano decorati con illustrazioni dei principali punti programmatici del potere sovietico e spesso ricalcavano nelle linee lo stile e le tematiche delle finestre della ROSTA.

La Rivoluzione d'Ottobre e la guerra civile sono momenti fondanti per l'immaginario sovietico. La loro rappresentazione grafica e visiva assume un ruolo centrale nell'animazione e nel fumetto in URSS e mantiene un ruolo non marginale anche nell'età post-sovietica. Abbiamo individuato quattro momenti storici fondamentali nell'animazione e nel fumetto russo – oltre al 1917, la Seconda guerra mondiale (*Velikaja otčestvennaja vojna* – Grande guerra patriottica, come definita in Russia), la conquista dello spazio e i Giochi olimpici di Mosca 1980. La nostra analisi si concentra sulle rappresentazioni di questi avvenimenti e prova a sviluppare un percorso dove i lavori sono presentati, ricostruiti e interpretati nella cornice della società sovietica prima e russa poi.

Rivoluzione d'Ottobre e guerra civile: tra celebrazione e pedagogia

Nella narrazione dell'Ottobre e degli avvenimenti della Guerra civile vi sono, necessariamente, degli obiettivi pedagogici. Come raccontare la rivoluzione? Come comunicare, non solo le conquiste del potere sovietico, ma anche le ingiustizie del vecchio regime? Rispondere a tali questioni vuol dire essenzialmente contribuire al progetto di costruzione dell'uomo nuovo e del cittadino sovietico. La trasmissione dei valori essenziali

del socialismo avviene sin dalla tenera età, con il lancio di una serie di pubblicazioni, di cui una delle principali è la rivista mensile per bambini «Murzilka». Nel numero 7 troviamo una filastrocca dove si spiega ai bambini sovietici che vi sono milioni di loro coetanei, e che non importa il loro colore della pelle, o la loro lingua, perché: «siamo un solo campo coltivato / anche se la semina è di diversi semi: io sono chiaro come un giorno di primavera / ma il mio vicino nero come la fuliggine / E, ditemi, perché il bambino bianco / sarebbe peggio del giapponese giallo? / Siamo tutti felici e coraggiosi / Il sole ci ama tutti allo stesso modo».⁵

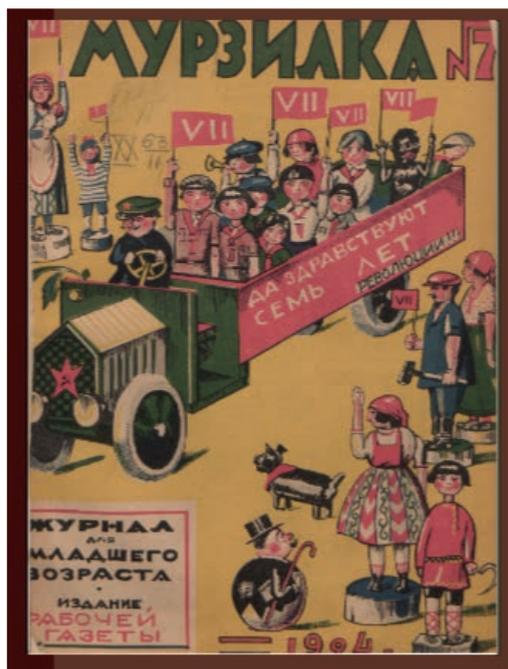


Fig. 5. Copertina di «Murzilka», 7 (1924), per il settimo anniversario della rivoluzione d'Ottobre. Bambini di ogni etnia festeggiano i sette anni della rivoluzione, sulla fiancata del camion la scritta «evviva i sette anni di rivoluzione».

⁵ V. Butjagina, *Nas Mnogo* (Siamo tanti), «Murzilka», 7 (1924), p. 14.

Suscita un particolare interesse analizzare come il tema della rivoluzione e delle sue conquiste venga di volta in volta interpretato in occasione degli anniversari. L'animazione, che conosce uno sviluppo importante sin dagli anni Venti, è fondamentale in questo processo che ha caratteristiche mitopoeitiche e di narrazione pedagogica. Ad esempio, nel 1970 a celebrare le conquiste rivoluzionarie è *Byl'-nebylica* (Una storia vera), tratto da un poema⁶ del 1947 del poeta e scrittore per l'infanzia Samuil Maršak e diretto da Vladimir Polkovnikov per lo studio Sojuzmultfilm – come tutti quelli qui trattati realizzati in epoca sovietica.

L'adattamento del poema è decisamente fedele e ne ripercorre tutte le fasi, a partire dal pretesto che introduce la narrazione: in una domenica piovosa, nell'androne di un palazzo all'interno del quale sono corsi tutti a ripararsi, un vecchio militante comunista inizia a discorrere con un gruppetto di pionieri. Il vecchio, chiedendo ai bambini se sanno chi abitasse prima nel locale che oggi ospita un negozio di alimentari, li stupisce: quel posto prima ha avuto una funzione diversa? I bambini, giovanissimi, chiaramente ignorano il passato, e allora il vecchio militante coglie l'occasione per istruirli, con un tono didascalico che ricalca quello del poema di Maršak e della narrazione del cortometraggio, a partire dalla voce fuoricampo: quel locale prima era la casa della figlia del ciambellano. Per spiegare ai pionieri, che ignorano il significato di questa e della parola lacchè, il vecchio racconta loro la realtà della Russia pre-rivoluzionaria, sulla base della sua esperienza diretta, descrivendola come luogo di vessazioni e disuguaglianze. Il tono cromatico cambia virando sul bianco e nero e lo stile del disegno ricalca quello più classico dell'illustrazione discostandosi dal canone dei disegni animati dell'epoca. Stile e colori rimarranno tali fino alla vittoria dei bolscevichi, che innalzano la bandiera rossa su un Palazzo d'Inverno al di sopra del quale si ammira un cielo finalmente azzurro e non più grigio. Un cielo sul quale si staglierà il monumento ai cosmonauti che ancora oggi si trova nei pressi della

⁶ S. Maršak, *Byl'-Nebelyca* (Una storia vera), Detgiz, Moskva 1947.

Esposizione delle conquiste dell'economia popolare (*Vystavka dostiženija vsenarodnogo chozjajstva*) a Mosca, simbolo di quella corsa allo spazio su cui si tornerà in seguito.

Nel 1958, in occasione del quarantennale dall'inizio della Guerra civile, viene realizzato il film d'animazione *Skazka o Mal'čiše-Kibal'čiše* (La fiaba del ragazzo Kibal'čiš),⁷ tratto dall'omonimo racconto dello scrittore per ragazzi Arkadij Gajdar (1904-1941), per la regia di Aleksandra Snežko-Blockaja. Il racconto è incentrato sulla figura di Kibal'čiš, ragazzo di un villaggio minacciato dall'avanzata delle potenze straniere in supporto ai *buržuiny* (i borghesotti), che mirano a ribaltare gli esiti della Guerra civile. Kibal'čiš organizza una brigata di ragazzi in sostegno all'Armata Rossa, ma il suo antagonista, Mal'čiš-Plochiš (il ragazzo cattivello), lo tradisce e ne agevola la consegna al nemico. Kibal'čiš non tradirà il potere sovietico e troverà la morte per mano degli aggressori. Il film si apre con Kibal'čiš, lanciato a galoppo su un cavallo bianco e con la bandiera rossa ed è dedicato alla fondazione dell'Unione comunista della gioventù leninista (Komsomol), formata in concomitanza con l'inizio della Guerra civile.

La scelta cromatica è importante nel sottolineare i momenti della narrazione e le parti in lotta. I colori vivi e accesi vengono utilizzati per raffigurare le gesta di Kibal'čiš e dell'Armata Rossa, mentre i *buržuiny* e gli eserciti stranieri sono rappresentati con tinte più scure e una prevalenza del nero nelle uniformi e nei vestiti. I tratti degli antagonisti sono grossolani, volti a comunicare allo spettatore un senso di avversione per la perfidia dei comportamenti degli aggressori.

⁷ *Skazka o Mal'čiše-Kibal'čiše* è disponibile su YouTube su varie pagine, per il saggio in questione abbiamo utilizzato questa. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RiY8PmEvJMw> (ultima consultazione, 30 giugno 2019).



Fig. 6. *Skazka o Mal'čiše-Kibal'čiše*, regia di Aleksandra Snežko-Blockaja. Kibal'čiš a cavallo si lancia verso l'orizzonte.

Nel tratto e nelle tecniche di animazione vi è molto delle influenze delle correnti artistiche dell'avanguardia degli anni Venti e delle scelte in tema di colori già adoperate nei *lubki* e nelle finestre della ROSTA. Le possibilità fornite dall'animazione vengono sfruttate fino in fondo, per garantire armonia al colore e al movimento, che in alcuni casi rendono il film una sorta di finestra della ROSTA animata.

L'importanza data al 1917 e alla Guerra civile nell'animazione rientra nell'ottica della rottura rivoluzionaria come momento fondante dello stato sovietico e del nuovo ordine sociale. Questo 'mito fondante' agirà sino alla fine dell'URSS, assieme alla Grande guerra patriottica, ovvero la Seconda guerra mondiale, nel costruire consenso e legittimazione del potere sovietico.

La Grande guerra patriottica nell'animazione

Il primo film d'animazione sulla guerra ad essere preso in esame è *Ne toptat' fašistskomu sapogu našej rodiny* (Lo stivale fascista non calpesterà la nostra patria),⁸ diretto da uno dei maggiori esponenti dell'animazione sovietica, Ivan Ivanov-Vano, nel 1941.

Qui siamo lontani da ogni forma di elegia e celebrazione: il breve cortometraggio è realizzato all'inizio della Grande guerra patriottica, in un momento altamente drammatico, e si configura come una vera e propria chiamata alle armi. I colori sono cupi, la musica incalzante e tutto restituisce agli spettatori la concitazione del momento. Lo stivale fascista che dà il titolo al cortometraggio è il protagonista della sua fase iniziale, quando viene ripercorsa l'avanzata in Europa delle truppe hitleriane. Distruzione, bombardamenti e didascalie sulla ferocia del nemico si susseguono rapidamente. Una volta che lo stivale si avvicina a calpestare il suolo della patria, la camera ci mostra l'aspetto di chi lo calza: quello di un maiale dalle fattezze hitleriane. Le colluttazioni tra l'armata rossa e l'animale, che viene continuamente colpito, vengono rese da raffinate ed efficaci soluzioni visuali e diegetiche. Il cortometraggio preannuncia così la controffensiva dell'armata rossa fino a quella che poi sarebbe stata l'effettiva vittoria finale, al suono della celebre *Marš sovetskich tankistov* (Marcia dei carristi sovietici), composta tre anni prima.

Vittoria che sarebbe arrivata quattro anni dopo e due anni prima dell'ottocentesimo anniversario di Mosca, che viene celebrato con un cortometraggio dal titolo *Tebe, Moskva!* (A te, Mosca!),⁹ diretto da Grigorij Lomidze.

⁸ Per il cortometraggio d'animazione, si veda URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TMdxDRoEWIY> (ultima consultazione 30 giugno 2019).

⁹ *Tebe, Moskva!* URL: https://www.youtube.com/watch?v=GYptLc8_2U&t=8s (ultimo accesso 1 luglio 2019).



Fig. 7. Il soldato-maiale dalle fattezze hitleriane si avvicina ai confini sovietici.

La convergenza tra l'anniversario della prima testimonianza storica di Mosca e la vittoria bellica – sottolineate fin dall'apertura con l'esposizione della medaglia d'oro alla capitale sovietica quale *gorod geroj* (città eroica) – diventa l'occasione per celebrare il potere staliniano. In quest'ottica viene riletta la storia della capitale, di cui vengono narrati i momenti più significativi. Anche qui le tonalità cromatiche hanno un ruolo rilevante in chiave narrativa, sottolineando con colori e atmosfere estremamente cupi i momenti difficili per la patria, fino all'apparire del radioso cielo rivoluzionario. *Tebe, Moskva!* è infatti un cortometraggio a tecnica mista, in cui riprese dal vero si mescolano ai disegni animati; e le riprese dal vero sono proprio quelle della Mosca degli anni Trenta, in piena epoca staliniana, in cui la felicità del popolo viene vegliata dalle statue di Lenin e del suo successore.

La rilettura del conflitto come Grande guerra patriottica viene ribadita evocando tutti gli eroi nazionali delle epoche della storia russa, sottolineando nel finale come Mosca sia la capitale di una federazione che conta un gran numero di popoli, ai quali viene riconosciuto il giusto contributo nell'impresa. Nel finale infatti compaiono diversi francobolli e cartoline commemorative, oltre a foto di persone che combatterono per liberare la patria dall'invasione hitleriana.



Fig. 8. Da *Tebe, Moskva!* – le bandiere rosse dei soldati alla parata del 7 novembre 1941.

Tebe, Moskva! riflette le tendenze della tarda età staliniana nella costruzione del consenso e della nuova immagine dell'Unione Sovietica come nuova superpotenza e co-detentrica dell'equilibrio mondiale. Una narrazione che si svolge non solo nell'animazione, ma anche nella ricostruzione delle principali città sovietiche secondo quello stile che sarà ribattezzato lo "stile impero staliniano", volto a celebrare la grandezza dell'esperimento sovietico e il trionfo di Mosca come centro ideologico e di potere del comunismo globale. Assieme alla dimensione imperiale e globale, vi è un recupero dell'epopea nazionale russa,¹⁰ con i suoi eroi e le sue battaglie – un recupero che simbolicamente vede il suo inizio con il discorso di Stalin del 7 novembre 1941, quando il leader sovietico si appellò ai soldati in parata sulla piazza Rossa e pronti ad essere spediti al

¹⁰ In realtà il processo non si limita solo all'epos russo e ai suoi eroi, ma coinvolge anche le altre repubbliche, come nel caso ucraino, armeno, baškiro e tataro: per ragioni di spazio non discuteremo di questa "nazionalizzazione" della retorica sovietica che è presente anche nell'animazione e meriterebbe studi più approfonditi.

fronte, citando le figure dei «nostri grandi antenati: Aleksandr Nevskij, Dimitrij Donskoj, Kuz'ma Minin, Dimitrij Požarskij, Aleksandr Suvorov, Michail Kutuzov».¹¹



Fig. 9. Da *Pervyj otrjad*, Nadja all'attacco.

E a proposito di eroi nazionali, è l'epopea di Aleksandr Nevskij a essere ripresa in *Pervyj otrjad/First Squad*,¹² co-produzione russo-giapponese del 2009, soprattutto attraverso la sua rielaborazione cinematografica per opera di Sergej Ėjzenštejn. Lo stile è quello proprio dell'animazione nipponica mentre la narrazione interseca due frangenti fondamentali della storia russa, ovvero le due difese del suolo patrio dall'invasione tedesca: alla vicenda della Grande guerra patriottica si sovrappone quella condotta da Nevskij contro i cavalieri dell'Ordine teutonico nel 1241. Proprio questi vengono rievocati

¹¹ *Vystuplenie I.V. Stalina na parade 7 nojabrja 1941 g.* (Intervento di I.V. Stalin alla parata del 7 novembre 1941), «Pravda», 8 novembre 1941.

¹² *Pervyj otrjad*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6Xdl7Hb5I4A> (ultimo accesso: 25 giugno 2019)

nell'attacco finale da parte della Wehrmacht mentre l'armata rossa può contare sui poteri ESP della protagonista Nadja. La rappresentazione cruda e realistica della guerra che coinvolge l'intera popolazione si snoda parallelamente alle vicende soprannaturali che riguardano i protagonisti, fino al crescendo finale fortemente ispirato all'opera di Èjzenštejn.

La memoria della Grande guerra patriottica, come dimostra *Pervyj otrjad*, valica i confini della narrazione sovietica. Non a caso, nella Russia post-sovietica il *Den' pobedy* (il Giorno della Vittoria) è la ricorrenza principale, un avvenimento che vede non solo un forte intervento di gestione della memoria da parte statale, ma anche una partecipazione popolare notevole, legata ai 27 milioni di caduti nel conflitto.¹³

La conquista del cosmo e l'animazione post-sovietica

In Russia il mito della corsa allo spazio è ancora vivo e ben radicato nell'immaginario di grandi e piccoli: figure come Jurij Gagarin e Valentina Tereškova sono ancora icone ben riconoscibili da parte di ogni abitante della federazione e a scuola ogni 12 aprile si celebra il giorno dei cosmonauti. Un ruolo importante è stato anche quello svolto dagli animali, soprattutto i cani, principalmente nell'immaginario degli spettatori più giovani. Proprio a due di loro, Belka (Scoiattolo) e Strelka (Freccia) è stato dedicato nel 2010 il film in computer grafica *Belka i Strel-*

¹³ Sulle implicazioni delle politiche della memoria nella Russia contemporanea, si vedano A.I Miller, *Politika pamjati v Rossii: god razrušennykh nadežd* (La politica della memoria in Russia: un anno di speranze infrante), «Politija», 75 (2014), fasc. IV, pp. 49-57, A. Miller, *Historical Memory Policy//Russia in Global Affairs*, 1 (2014), risorsa elettronica URL: <https://eng.globalaffairs.ru/number/Historical-Memory-Policy-16511> (ultimo accesso: 25 giugno 2019); A. Miller, *The Turns of Russian Historical Politics from Perestroika to 2011*, in A. Miller, M. Lipman (a cura di), *The Convolutions of Historical Politics*, CEU Press, Budapest 2012, pp. 253-278. In italiano vi è un'intervista dove Miller riprende i concetti chiave a proposito della memoria in Europa Orientale, G. Savino, *Memorie divise: la Russia, l'Europa orientale e noi*. Intervista ad Alexey Miller, Doppiozero, 23 ottobre 2016, risorsa elettronica, URL: <https://www.doppiozero.com/materiali/memorie-divise-la-russia-leuropa-orientale-e-noi> (ultimo accesso: 25 giugno 2019).

ka – zviozdnye sobaki (Belka e Strelka – cani stellari),¹⁴ diretto da Inna Evlannikova e licenziato anche in Italia con il titolo di *Space dogs*. I due cani parteciparono nel 1960 a una missione orbitale a bordo di uno sputnik, tornando vivi sulla Terra. Successivamente Strelka ebbe dei cuccioli, di cui uno fu regalato alla figlia del presidente John F. Kennedy da Nikita Krusciov l'anno seguente. Proprio a Pušinka (Birichino) spetta il compito di raccontare con orgoglio chi fosse sua madre e la sua storia, focalizzandosi sul processo di addestramento avvenuto presso il cosmodromo di Bajkonur in Kazakistan.

All'appello non può mancare un'altra produzione dei nostri giorni, una serie che ha conquistato i cuori anche di tantissimi piccoli spettatori italiani: *Maša i Medved'* (*Maša e Orso*). Oggi la serie è probabilmente la più famosa produzione russa al mondo e a questa notorietà si accompagnano critiche alquanto originali da parte di alcuni psicologi sul suo essere deleteria per la formazione dei bambini russi¹⁵ o di essere uno strumento di destabilizzazione geopolitica nelle mani del Cremlino,¹⁶ parole che nella loro assurdità testimoniano però l'impatto di *Maša e Orso* sull'immaginario globale. Nel settantesimo episodio della serie, *Zvezda s neba* (*Una stella dal cielo*),¹⁷ Orso costruisce un razzo col quale andare nello spazio per soddisfare il desiderio della sua concupita Orsa, ovvero un anello al cui centro sia incastonata una stella. Ad accompagnarlo sono l'immancabile Maša e il suo amico Panda, che prima del decollo devono sottoporsi a loro

¹⁴ *Belka i Strelka – zviozdnye sobaki*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=G-tzNy4L7uw> (ultimo accesso: 7 luglio 2019).

¹⁵ T. Vladykina, *Mul'ŭ ličnosti* (Un cartone animato di personalità), «Ros-sijskaja gazeta», 18 maggio 2015 URL: <https://rg.ru/2015/05/18/mult.html> (ultimo accesso: 7 luglio 2019).

¹⁶ M. Bridge, *Children's Show is Propaganda for Putin, Say Critics*, «The Times», 17 novembre 2018, disponibile a URL: <https://www.thetimes.co.uk/article/childrens-show-is-propaganda-for-putin-say-critics-j9wxcvslm> (ultimo accesso: 7 luglio 2019).

¹⁷ *Maša i Medved'-Zvezda s neba* (Maša e Orso – Una stella dal cielo), episodio 70 URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZMB70xIEzMY> (ultimo accesso: 7 luglio 2019).

volta al proverbiale e iconico addestramento. I due, e soprattutto Masha, sono molto eccitati, per dimostrare, come recitano le parole della canzone che fa da background sonoro all'episodio, *Pesenka junych kosmonavtov* (Canzoncina dei giovani cosmonauti): «Chi l'ha detto che i bambini oggi non sognano / di partire verso lo spazio remoto? Scopriremo nuovi mondi / saremo forti e coraggiosi / per prendere una stellina luminosa nel cielo / come regalo per i nostri amici. / I pianeti non sono sufficienti per contenere la fantasia dei bambini / che ha bisogno delle più avanzate acrobazie interstellari. / Ci hanno detto che questo non è mai successo prima / e allora significa che saremo il primo equipaggio di bambini: / infatti nello spazio puoi diventare un eroe / per l'invidia di tutta la galassia (...)». Assieme al sogno riattualizzato della conquista dello spazio vi è sullo sfondo la rivisitazione in chiave pop della sua dimensione storica: le scorribande del trio si imbattono infatti in una bandiera americana piantata nel suolo lunare e uno sputnik sovietico; un tipico esempio di quel colorato collage di elementi del folklore russo, passato sovietico e contemporaneità che costituisce la serie.



Fig. 11 Belka, Strelka e il topo Venja in decollo da Bajkonur.

Il tema della conquista del cosmo nei cartoni animati sovietici presentava caratteristiche diverse e alquanto peculiari: infatti, nelle maggiori produzioni il tema della narrazione “cronachistica” o celebrativa non è presente, ma è da segnalare come queste inscenassero un futuro di viaggi interstellari, nuove scoperte e

avventure nel tempo e nello spazio. Ci limiteremo a una breve rassegna, che merita ulteriori approfondimenti per le implicazioni in termini di narrazioni utopistiche (e distopiche) del futuro nella tarda età sovietica. In *Glavnyj zvezdnyj* del 1966, grazie a una ruota magica, due fratelli riescono a viaggiare nel tempo e a incontrare i cosmonauti sovietici del futuro, con una proiezione avveniristica dell'utopia sovietica.¹⁸ Nel soggetto di *Zerkalo vremeny* (Lo specchio del tempo) del 1976,¹⁹ il cui autore è Anatolij Korobkov, inventore del sistema di salvataggio delle navicelle sovietiche, vi è invece al centro della narrazione una lontana galassia dove le immagini del passato si tramandano senza soluzione di continuità. La regia di Vladimir Tarasov si incentra sulle problematiche di spazio e tempo, fornendo materiale per la riflessione non solo scientifica ma anche filosofica. Tarasov porterà agli estremi il suo stile surreale e distopico con *Pereval* (L'approdo) del 1988, dove, in un lontano pianeta, i naufraghi della navicella spaziale Poljus sono alla mercé del destino da sedici anni e vivono in un villaggio da loro fondato a debita distanza dalle radiazioni della navicella. Una generazione di giovani vi è cresciuta e adesso vuole vedere la Terra, dove non sono mai stati, e, guidati da un impeto non dissimile dalle gesta della mitologia greca, si dirigono verso l'approdo della navicella.²⁰ Nell'utopia e distopia di queste produzioni vi sono fortissimi echi della letteratura fantascientifica sovietica e dell'Europa orientale, che in quegli anni vedeva in Arkadij e Boris Strugackij e in Stanisław Lem i principali esponenti, le cui opere condizionarono anche la cinematografia (si pensi al film *Solaris* di Andrej Tarkovskij, tratto dall'omonimo romanzo di Lem, uscito nel 1971).

¹⁸ *Glavnyj zvezdnyj*, regia di R. Davydov URL: <https://www.youtube.com/watch?v=L60gc-2PIAk> (ultimo accesso: 7 luglio 2019).

¹⁹ *Zerkalo vremeny* (Lo specchio del tempo) URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5EWLiuzn0eg> (ultimo accesso: 7 luglio 2019).

²⁰ *Pereval* (L'approdo), URL: <https://www.youtube.com/watch?v=CSPbnvjQ4Ww> (ultimo accesso: 7 luglio 2019).

Probabilmente tale immagine nell'animazione sovietica è legata a due fattori: interpretare la conquista del cosmo come parte del compimento del progetto socialista nel blocco sovietico e come conseguenza dell'età rivoluzionaria; il progressivo cambiamento della mobilitazione della società sovietica, non più attraverso gli esempi eroici (nonostante vi fossero parecchie persistenze), ma indicando nel miglioramento della realtà della vita quotidiana lo sviluppo del socialismo. Una fase ben rappresentata dal regime di Leonid Brežnev (1964-1982), che rifugge da slanci ideali o da progetti di riforma per trovare la propria fisionomia in una stabilità passata alla storia come 'stagnazione'.

I Giochi olimpici di Mosca 1980 e l'orsetto Miša

Proprio quando l'età brežneviana volge al termine si tengono i Giochi olimpici di Mosca 1980, la cui mascotte, Miša, disegnata da Victor Čižikov, in virtù della sua popolarità diventa subito il protagonista di alcuni cortometraggi. Ne è un esempio *Kto polučit priz?* (Chi riceverà il premio?) del 1979, diretto da Vjačeslav Kotenočkin.

Il cortometraggio, rivolto ai più piccoli, fruitori ideali della sua estetica *cute*, ha un forte contenuto pedagogico che si esplicita attraverso le figure degli animali e delle qualità che gli vengono attribuite. La loro gara nel bosco si polarizza intorno alla volpe (astuta, sleale, pronta a tutto pur di vincere) e all'orso, che alla gloria personale antepone l'empatia, aiutando tutti gli altri partecipanti lungo il percorso, laureandosi per questo *dobryj olimpiiskij čempion* (campione olimpico gentile) sebbene non tagli per primo il traguardo.

Nonostante il regime sovietico e i suoi omologhi negli stati satelliti abbiano sempre puntato molto sullo sport quale veicolo di affermazione simbolica nell'alveo della Guerra fredda, qui Miša diventa alfiere degli ideali comunisti di cooperazione, uguaglianza e solidarietà, che nella funzione non vengono intaccati da alcun elemento di *realpolitik*, ideali che si coniugano ai valori olimpici.

Miša compare anche alla fine dell'episodio *Olimpiada '80* (Olimpiadi '80) della serie di cortometraggi *Nu, pogodi!* (Aspetta un po'!) per premiare gli eterni nemici, il coniglio e il lupo, che – anche se loro malgrado – tagliano insieme il traguardo della gara di ciclismo (in uno scontro i telai delle rispettive biciclette si sono infatti fusi in una sola). La struttura degli episodi della serie *Nu, pogodi!* ricalca infatti quella di alcune serie della MGM e Warner Bros., strutturate intorno alle gag scaturite dagli inseguimenti della preda (il coniglio) da parte del predatore (il lupo). Andata in onda dal 1969 al 2012, questa serie si configura come una piccola grande epopea di quarant'anni di storia del paese. Non poteva quindi mancare un suo omaggio ai Giochi del 1980, la cui mascotte, Miša, anche in questo caso giostra come alfiere dei valori di solidarietà e cooperazione.

In conclusione

Nel saggio abbiamo voluto mettere in risalto alcuni motivi presenti nell'animazione e nel fumetto russo e sovietico legati alla rappresentazione degli eventi storici del XX secolo. Le possibilità politiche e umoristiche fornite dalle illustrazioni hanno rappresentato nella tarda età imperiale a inizio Novecento un importante veicolo di idee e di notizie, mentre i *lubki*, con il loro tratto semplice, ma ben definito hanno contribuito al processo di mobilitazione totale della Prima guerra mondiale. Le immagini della rivoluzione e della mobilitazione nazionale e la memoria della Grande guerra patriottica si traducono in miti di fondazione e di legittimità del socialismo reale e del sistema sovietico, assunto dopo il 1945 al ruolo di superpotenza globale. La conquista del cosmo e le Olimpiadi del 1980 invece rappresentano le realizzazioni di quel sistema e, ancora oggi, come dimostrano i film d'animazione sulle avventure nello spazio, sono motivo d'orgoglio e di identità collettiva. Una identità che nella Russia putiniana si definisce anche in base al rapporto con la Grande guerra patriottica e a un recupero più generale dei momenti salienti della storia russa, dalla fondazione dei primi principati sino all'annessione della Crimea nel 2014, in un *patchwork*

postmoderno dove gli elementi più traumatici e di conflitto sociale (come il 1917) vengono abilmente elusi, mentre di altri avvenimenti simbolici dell'età sovietica (la conquista dello spazio e la vittoria militare del 1945) si fornisce un'interpretazione al di fuori del contesto storico.

È interessante notare come durante il nostro lavoro di ricerca non sia stato possibile consultare opere in lingua russa che si occupassero scientificamente di animazione e fumetto in Russia e in Unione Sovietica. In quest'assenza, spesso inspiegabile per la ricchezza di materiali disponibili, è possibile identificare un limite della ricerca russa nei campi delle scienze sociali e umane, probabilmente dovuto a un approccio figlio di pregiudizi sulle potenzialità non solo espressive, ma mitopoietiche, storiografiche e sociologiche dell'animazione e del fumetto. Una mancanza che si spera verrà colmata grazie agli stimoli della ricerca straniera.²¹

²¹ Dopo la consegna di questo saggio, è apparsa una raccolta di studi in volume sulla letteratura per l'infanzia e l'animazione in età sovietica. Di questo volume segnaliamo il saggio di Lora Wheeler-Mjolsness su Ivan Ivanov-Vano e l'animazione sovietica. L. Wheeler Mjolsness, *Under the Hypnosis of Disney: Ivan Ivanov-vano and Soviet animation for Children*, in O. Voronina (a cura di), *A Companion to Soviet Children's Literature and Film*, Brill, Leiden 2019, pp. 389-416.

CHIARA POLLI

TRANSLATING THE UNTOLD: GREG IRONS'S *RAW WAR COMICS*
AND THE CHALLENGE TO AMERICAN MYTHOLOGIES

1. *Introduction*

Flourished in the United States between the 1960s and 1970s, underground comix, spelled with an 'x' to emphasise their x-rated contents, «shattered the tradition of comics as decisively as American jazz shattered the classical European musical idiom».¹ Indeed, they were the product of the American counterculture, that is to say, the product of a period of great cultural renewal, marked by the birth of the Civil Rights Movement, the Free Speech Movement, anti-war and anti-Establishment struggles, political dissent and repression, psychedelic drugs use, hippie communes and urban guerrilla. Comix surfaced as an 'antagonist' art form: although different in style, quality and profoundness, these works shared the bad blood towards authorities, dogmas and all forms of (self-)censorship. Underground art was straightforward, needle-sharp satire of American society, with no restraint in terms of contents and form and, for this reason, it was sold under the counter, especially in poster and music stores, headshops, at concerts and political meetings. By fully exploiting the power of images as a striking tool of communication, underground authors were politically as well as artistically radical and restlessly experimented with shocking graphics, explicit language, an idiosyncratic and whimsical drawing style, and an unrestricted range of topics usually sharing social relevance and a strong connection with

¹ G. Groth, *Creator's Rights: The Latest Panacea*, «Comics Journal», 87, (1983), p. 8.

the real world. Indeed, comix were deeply intertwined with the confusing context of the countercultural years, when the façade of ‘The Land of Opportunity’ and the seemingly unquestionable mythologies forging American identity started crumbling. These publications thus became a place where such identity could be negotiated and the counterculture itself debated with irreverence and subversive humour. However, despite their crucial role as innovators of the medium and pinnacles of social satire, few efforts have been made to investigate the poignancy of underground comix so far.² Conversely, with the exception of few, by now canonised, authors (e.g., Robert Crumb and Gilbert Shelton) who are considered among the masters of the comic art, the very history, existence and full significance of the underground comix experience have often been neglected and even denied. In this respect, «Radical America»’s founding editor Paul Buhle stated:

It has often seemed that, like the counterculture years at large, underground comix have come to occupy a dreamlike space in American life and art, scarcely understood at the time, more mythicized or repressed (sometimes both simultaneously) than appreciated.³

This paper presents some considerations developed in my doctoral thesis, which aimed to investigate the legacy of these works and how Italian translation shaped their reception in such a completely different context as Italy, either giving them new life or adapting, sometimes even misinterpreting their original message and their deep core, thus prompting processes of magnification and narcotisation of such thorny discourses as sexuality, drugs, political violence and religion. In this respect, I believe that the notions of mythicization and repression Buhle re-

² M.J. Estren, *A History of Underground Comics*, Ronin Publishing, Berkeley (CA) 1974; P. Rosenkranz, *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution, 1963– 1975*, Fantagraphics Books, Seattle 2002; D. Skinn, *Comix: The Underground Revolution*, Thunder’s Mouth Press, New York 2004.

³ P. Buhle, *The Undergrounds*, in J. Danky and D. Kitchen (eds.), *Underground Classics: The Transformation of Comics into Comix*, Harry N. Abrams/ComicArts, New York 2009, pp. 35-45, p. 36.

ferred to can be conceived of as two different, though not mutually exclusive, trends which the translations of underground comix here considered may or may not reflect. To carry out the contrastive analysis between the original comix and their Italian translations, the tools provided by semiotics (visual semiotics and isotopic analysis⁴ as well as semiotics of passions and rhythm), narratology, and multimodal analysis were employed. However, while the set of translated texts chosen for the thesis comes from different time periods, were published by different houses and consequently responded to as many editorial policies, this study focuses on a single publication, «Cannibale: Usa Only», the last number of the homonymous radical magazine which saw its sunset in July 1979.⁵

Founded in Rome in June 1977 with a name paying homage to Francis Picabia's homonymous Dadaist magazine, «Cannibale» was the breeding ground of the experimentations of Stefano Tamburini and Massimo Mattioli, with the contributions of Filippo Scozzari, Andrea Pazienza and Tanino Liberatore. «Cannibale: Usa Only» was an anthology of comics dedicated to the underground inspirations behind the works of arguably

⁴ The notion, first introduced in semiotics by Greimas, refers to the iterativeness of units of signification – both verbal and visual – which guarantees the semantic cohesion and homogeneity of a discourse. Though research on isotopies traditionally focused on verbal texts, it is argued that its study may be extended to such multimodal texts as comics, in which non-lexical items participate in meaning-making processes and thus to the creation of isotopies. In particular, the analysis of comics translation may benefit from an interpretive criterion centered on relations of signification among both verbal and graphic devices. Cfr. A.J. Greimas, *Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique*, «Communications», 8 (1966), pp. 28-59; A.J. Greimas, *Sémantique Structurale: Recherche de méthode*, Librairie Larousse, Paris 1966; A.J. Greimas, J. Courtés, *Sémiotique: Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Classiques Hachette, Paris 1979.

⁵ «Cannibale: Usa Only», Primo Carnera, Rome July 1979. Unfortunately, this publication marked the ending of «Cannibale»'s group first editorial experience. In fact, despite the financial support by the publisher Stampa Alternativa and the magazine «Il Male» as well as the praise and (unwanted) promotion by Del Buono's «linus», «Cannibale» only survived for a couple of years, likely too ahead of its times to be understood in all its creative potential, and its authors continued creating art in another magazine: «Frigidaire».

the most avant-garde generation of Italian comic authors.⁶ The magazine poignantly does not include stories by Crumb or Shelton, i.e., the most famous voices of American comix, but rather focuses on the art of Greg Irons, Tom Veitch, Kim Deitch, S. Clay Wilson, Mary Kay Brown (the only woman of the group), Spain Rodriguez, Robert Williams and Justin Green. At all rates, «Cannibale: Usa Only» is also fundamental because it published American underground cartoonists selected, edited and translated by Italian underground cartoonists, thus establishing the most actual bridge between the two experiences.⁷ For many of these authors, «Cannibale» was the only available platform for their Italian translations. This was the case of Greg Irons, whose comix provided a most telling example of the powerful convergence of violence, almost splatter aesthetics, and social com-

⁶ In this respect, Comicon Edizioni published '77 anno *Cannibale. Storie e fumetti da un anno di svolta* (Napoli 2017), catalogue of the homonymous exhibition which took place in Naples from 8 April to 14 May 2017. The volume collects insightful essays – with a selection of works – on the generation of artists revolving around «Cannibale», «Il Male» and «Frigidaire». Possibly less accurate but certainly more passionate is Scozzari's memoir, which collects the author's autobiography and the story of the Italian '77 seen through his and his colleagues' eyes. See F. Scozzari, *Prima Pagare poi Ricordare. Da «Cannibale» a «Frigidaire». Storia di un manipolo di ragazzi geniali*, Coniglio Editore, Roma 2017.

⁷ In fact, «Cannibale: Usa Only» is not the first issue featuring American underground authors. In May 1979, «Cannibale: Bootleg» (number 8 in chronological order, number 13 according to the editors' peculiar numeration) printed an unlicensed story by Richard Corben, called *Moschi* (originally, *Flys*, published in «Hot Stuf'» 1 in 1974) and, plunging into a polemic with «linus», published the original, untranslated version of another panel from Corben's *The Beast of Wolfton*, in comparison with the Italian censored version published in Del Buono's supplement, «Alter Alter» in October 1978. The Italian underground milieu behind «Cannibale» did not conceal a contentious attitude towards Milano Libri's comics and its censorious interventions, though it is important to stress that Andrea Paziienza collaborated with the publisher for much of his career and Del Buono himself spoke highly of «Cannibale». In June 1979, «Cannibale: Science Friction» (number 8, number 1 of the new series according to the editors), the number preceding «Cannibale: Usa Only» included *Hawkins*, a work illustrated by Tom Veitch and written by Jack Jackson (published in «Slow Death» 4 in 1972). The translation was made by the comic book legend Stefano Tamburini.

mitment. Native of Philadelphia, Irons started his career in San Francisco as a poster artist, especially for concerts, and subsequently specialised in extremely gruesome vignettes used as environmentalist wake-up call. Unsurprisingly, Irons's art was confined to the independent circuit in the American as well as in the Italian context and «Cannibale: Usa Only» provided the only 'sounding board' for it in Italy. Two works were translated: an untitled one created in collaboration with Tom Veitch and originally included in the second issue of their co-production «Deviant Slice» (1973), and *Raw War Comics*, originally from «Hydrogen Bomb and Biochemical Warfare Funnies» (1970), an underground collection dedicated to anti-war sentiments during the Vietnam era, which will be the true focus of this contribution.

2. *War Mythology and War Comix*

Sam D. Sieber highlighted the existence of a «recurrent pattern in history»:

When an exceptional society is no longer able to sustain its customary level of aspiration, accomplishment, or international respect, because of internal weakness, a threat from without, or overextension of its hegemony (a fate that has befallen superpowers since the dawn of civilization), it resorts to myth to reassure itself and others in the world of its undiminished potency.⁸

Even etymologically, myth comes from Ancient Greek μῦθος [mῡthos], meaning speech, narrative, fiction, and, as stressed by Furio Jesi,⁹ effective word. It is a tool of persuasion with practical value, i.e., capable of affecting those who listen to it. Myths are narrations which become engrained in a cultural system: they are linked to an unforgettable past while at the same time affecting the present with a repertoire of recurring themes, topoi, and figures, reiterated and provided with new semantic val-

⁸ S.D. Sieber, *Second-Rate Nation: from the American Dream to the American Myth*, Paradigm Publishers, Boulder (CO) 2002, pp. xvii-xviii.

⁹ F. Jesi, *Il mito*, Isedi, Milano 1973.

ue. It performs a specific function: it orients and prompts the cohesiveness of a community. It moulds its identity. Individual and collective identities are influenced by the models encoded on the basis of canonised mythologies. And this does not apply exclusively to an ancient past. Myths successfully perform their pervasive function in contemporary society's daily practice, in political action and ideologies.¹⁰ Myth and power are strictly connected, since the former provides the latter with a system of seemingly universal images and symbols as well as with a laconic, yet evocative, web of meanings and concepts which can be easily understood and endorsed. Several scholars dealing with the history of the United States reached similar conclusions. Richard H. Kohn maintained that «[a] nation clings to its myths tenaciously, partly because all peoples want to believe the best of themselves, partly because wartime leaders use such fictions to achieve unity of purpose. More important, our myths have never been disputed».¹¹ Consistently, Sieber highlighted «America's desperate need for the Myth's reassurance».¹²

The historical roots of the underground phenomenon lie in post-war years and the Fifties' cold war culture, when America lived with two myths. The first one regarded World War II as a 'good war' which restored American economy after the Great Depression and affirmed its power abroad as the nation which 'has never lost a war': no enemy was too strong to be defeated, «[a]ll we had to do was to try hard enough, work as a team, and use our Yankee ingenuity».¹³ This led to the glorification of

¹⁰ In this respect, Ernst Cassirer highlighted the greater efficacy of contemporary political myth, the «myth of the twentieth century», in persuading the masses with respect to physical violence. Myths may elicit emulation and acritical adherence to a certain set of values and beliefs. Suffice it to mention the role certain myths (and the connected rituals and symbols) had for the legitimisation, glorification and adhesion of Nazism and Fascism. See E. Cassirer, *The Myth of the State*, Yale University Press, New Haven 1974, p. 282.

¹¹ R.H. Kohn, *Myths and Realities of America at War*, in «Reviews in American History», 6 (1978), no. IV, pp. 445-452, pp. 445-446.

¹² S.D. Sieber, *Second-Rate Nation*, p. xviii.

¹³ T.H. Anderson, *The Movement and the Sixties*, Oxford University Press, New York 1995, p. 4.

America and the American way of life: a brave nation which exemplified the good, struggled to defend what was good and won. And, paternalistically, antagonistic nations could be rebuilt from the ashes of their wrongful past thanks to the help of the benevolent giant which was America. In this self-appointed image of saviour, America became the beacon of freedom, which stood up against the evil: totalitarianism, fascism and everything which was anti-American. Ironically, fascism and censorship became the charges thousands of young rebels levied against the nation in the years to follow.

However, to strengthen its role of ‘good nation’, America needed a new enemy. In 1947, the Truman Doctrine marked the beginning of the cold war and in 1950, only after five years of peace, America was in combat in Korea. The year 1949, in particular, with the first atomic bomb dropped by Russia, the ‘atomic age’ and the subsequent arms race started. Anxiety and paranoia escalated and the fear of the Soviet Union degenerated into collective hysteria. In a 1951 live radio broadcast, President Truman declared:

The Communists in the Kremlin are engaged in a monstrous conspiracy to stamp out freedom all over the world. If they were to succeed, the United States would be numbered among their principal victims. It must be clear to everyone that the United States cannot – and will not – sit idly by and await foreign conquest.¹⁴

Soviets’ test of their own atomic bomb and the fright of brainwashing born with the Korean War were at the forefront of American anxieties, and Chinese military use of the so-called human wave had traumatised US soldiers and created a whole new frightening imagery in people’s minds.

¹⁴ H.S. Truman, *Radio Report to the American People on Korea and on U.S. Policy in the Far East. April 11, 1951. Broadcast from the White House at 10.30 pm*, in H.S. Truman, *Public Papers of the Presidents of the United States, Harry S. Truman, 1951: Containing the Public Messages, Speeches, and Statements of the President, January 1 to December 31, 1951*, United States Government Printing Office, Washington 1965, pp. 223-227, p. 223.

Thus, the world was once again split in two: good versus evil, the free world versus the Communists. As Anderson highlighted:

...the world was bipolar: Moscow versus Washington. East Bloc against West Bloc. Reds versus Whites. There were few neutrals during the era, none that could be trusted, and magazines such as *Time* and *U.S. News and World Report* published maps in which most of the 140 nations of the world were coloured either red or white: Friend or Foe. Us or Them.¹⁵

Media played their part in strengthening this view with unsophisticated news which exacerbated the so-called Red Scare. Films participated in the construction of a fake mythology regarding America at war. In this respect, Slotkin defined Hollywood the «custodian of public myth».¹⁶ In the past, most mythologies were mainly bound to literary narratives and bequeathed orally or through print media. Cinema and television provided an extremely powerful new means of propaganda of national mythologies thanks to their appealing and vivid visuality. After World War II, i.e., ‘the’ Good War, the Platoon Movie genre contributed to the establishment and shaping of American war mythology: America was ‘the home of the brave’, bringing war to make peace; war was always righteous but, most importantly, triumphant; military dominance always complied with the charity of a nation which exemplified the good, struggled to defend what was perceived as good and won. The sons of ‘World War II generation’ grew up with the proud legacy of the Good War, fuelled by such films as *Wake Island* (1942), *Air Force* (1943), *Bataan* (1943), *Guadalcanal Diary* (1943), *Gung Ho!* (1943), *A Walk in the Sun* (1945), *They Were Expendable* (1945), *Battle Ground* (1949), *The Sands of Iwo Jima* (1949), *Halls of Montezuma* (1951), *To Hell and Back* (1955). During

¹⁵ T.H. Anderson, *The Movement and the Sixties*, p. 7.

¹⁶ R. Slotkin, *Thinking Mythologically: Black Hawk Down, the “Platoon Movie,” and the War of Choice in Iraq*, «European Journal of American Studies Online», 12.2, 2017. URL: <http://journals.openedition.org/ejas/12000>, last visited 13/09/2019.

the Cold War, media played their part in strengthening this axiology with anti-communist movies to demonstrate the patriotism of the industry: *The Iron Curtain* (1948), *I married a Communist* (1949), *The Red Menace* (1949), *I Was a Communist for the FBI* (1951), and the 1953 sci-fi film *War of the Worlds* which focuses on the conflict between red Martians and white Americans. Few questioned this Manichean view of the world, for they were neither able to disengage from the honourable model of World War II patriots, fighting fiercely against evil forces, nor dared to question the status quo and thus potentially risk of being accused of being Red. There was nothing worse than being anti-American. The Manicheism of World War II had clearly transferred to the following generation: politics was seen as black or white, good forces or evil forces. And Americans were indisputably the 'good guys': 'My country right or wrong. Love it or leave it' became the refrain symbolising the mentality which subsequently led to the Vietnam War in order to stop another enemy's aggression.

The result was cold war culture, which displayed a general concern in security reinforced by the fear of communism abroad as well as at home. At the same time, Americans clung to the mythological narrative of a Nation fighting *the Good War* and *winning*. However, the Korean War ended in a stalemate in 1953 and US cold warriors seemed traumatised rather than triumphant. The invincibility of the Army was questioned less than a decade after the win against imperial Japan and Nazi Germany. Yet, the myth of a victorious, righteous war survived because America was thought to have been robbed. The fight was unfair because foreign communist powers (China and Russia) interfered. And the same feelings motivated and justified the survival of this myth during the wearing years of the Vietnam War. While the reality of facts was contradicting any assumption of American military dominance, and – possibly – even much of the credit for Nazis' defeat during World War II was of the Red Army, this myth was wholly embraced and it shaped American people's mind. According to Sieber, the Vietnam War era was the moment in which the American Dream turned into the

American Myth, the «caricature of the Dream as it is farther removed from reality: A myth is a denial of the dream's betrayal and the realities of age or circumstances that have undermined it».¹⁷ He called the Myth «heartfelt lie», a «*Magnification* of this self-image against self-delusion»,¹⁸ the outcome of anxiety, retrenchment and insecurity. «A myth is a theatrical celebration of the past and present with little substance, and in fact it conceals the emptiness of the present under false colors of greatness as a means of assuaging anxiety»,¹⁹ he continues. Patriotism and the perception of America as a beacon of freedom and justice, military dominance and generosity are grounded on America's almost religious devotion to its Myth which provided a set of beliefs, practices, and symbols and created a «secular version of the Chosen People of ancient Israel».²⁰ Yet, this idea of myth conceals ignorance and denial and seeks conformism and acquiescence.

Contrary to the notion of myth described by Sieber, comix's narratives did not conceal any consolatory or persuasive purpose. By their very nature, underground comix were beacons of social satire. However, as social satirists, underground cartoonists were neither entertainers aiming at their audience's light-hearted laugh nor preachers telling them how to run their lives. Their stories were violent and irreverent, and their satire was carried out through either hyperbolic exaggerations of American society's flaws or a crude, merciless social realism which, rather than explicitly mocking society, presented it for what its true, deep essence was, without any filter. Underground cartoonists urged their readers to question the absurdity and hypocrisies of the 'American way'. As such, they aimed to debunk the Myth, rather than reinforce it. And their impertinent, saucy cartoons were meant to stimulate self-analysis, to make people raise their heads and look around with fresh eyes, wondering whether what was perceived as normality was really normal or not. In this re-

¹⁷ S.D. Sieber, *Second-Rate Nation*, p. xxi.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ *Ivi*, p. xx.

²⁰ *Ivi*, pp. 12-13.

spect, far from advocating a revolution in the streets and representing political manifestos, comix strived for a revolution of the mind, one starting from a social commentary, a focus on ecology and education, and a denunciation of the systematic brainwashing of mass media and advertising. By exposing their readers to such themes, these cartoonists aimed to trigger critical reflection with no pretension to suggest solutions or to point an easy way out. At most, radical action could only come as a consequence.

According to underground authors the American society was sick and much had to be done for it to recover. However, their satire did not want to propose any precise cure to heal it. What most of them wanted was to expose its infections, its corrupted body. Such '*destruens*' attitude was often mistaken as a sign of political levity and lack of commitment. By contrast, these authors actually believed that only when the rot of society was exposed and people's consciousness awakened, a concrete cultural and social change could truly take place.

As for Irons, what he aimed to challenge was the traditional war mythology popularised by such mainstream narratives as the 1968 film on the American involvement in Indochina, *The Green Berets*, produced, directed by and starring John Wayne. The movie became a huge commercial success – despite the poor critical reception – and «to johnwayne» entered the American slang as a synonym of «to act heroically».²¹ In general, the Vietnam War was 'television war' and propaganda heavily relied on its spectacularisation and even westernization, largely based on the glorification of war and violence featured in the Platoon Movie's genre since World War II. Wayne made extensive use of the sensational imagery of Platoon Movies and invoked the Good War national mythology: in *The Green Berets*, benevolent American soldiers fought against the faceless army of Evil going by the name of Viet Cong, heavily relying on the racialization of the external enemy. He unsurprisingly gained the support of President Johnson who secured the use of props

²¹ P. Dickson, *War Slang: Fighting Words and Phrases of Americans from the Civil War to the Gulf War*, Pocket Books, New York 1994, p. 278.

and military bases for a realistic representation in the film.

However, while the United States desperately clung to the Myth of the Good War to legitimise their actions in Vietnam, news from the front reported a different story. Emile de Antonio's anti-war documentary *The Year of the Pig* (1968) featured archival footages, interviews and press conferences exposing the American hypocrisy about Vietnam. Daniel Lang's investigation published in «The New Yorker» on 18 October 1969, *Casualties of War*,²² showed evidence of crimes, murders, beatings and rapes, while the 1971 documentary, *Interviews with My Lai Veterans*, won the Academy Award for its narration of the My Lai Massacre (16 March 1968), in which between 347 and 504 unarmed South Vietnamese civilians were killed by U.S. Army soldiers.²³ Moreover, America was losing its war: it was blood rather than golden medals what stood out on the soldiers' uniforms. The mismatch between the ideal aims and outcomes of the Good War and the reality of facts was apparent, though America seemingly had no proclivity to see it.

Irons's *Raw War Comics* was a reaction to the horrors reported by newspapers and documentaries with the aim of visualising what war really was against any 'johnwayning' sensationalistic representation. In just five pages, the cartoonist deconstructs the myth of heroic war and even denies the possibility to recount a war story.

The narration opens with a panel enclosing the core themes and isotopies present in the subsequent pages. The title itself suggests that this narration is «raw», which entails the classemes²⁴ of /roughness/, /crudeness/ and, by extension, /virility/ and /blood/. In «Cannibale» the title is left in English: only Italian readers who are familiar with the foreign language

²² D. Lang, *Casualties of War. An Atrocity in Vietnam*, «The New Yorker», 18 October 1969.

²³ Cfr. B., Greiner, *War Without Fronts: The USA in Vietnam*, Yale University Press, New Haven 2009; H., Jones, *My Lai: Vietnam, 1968, and the Descent into Darkness*, Oxford University Press, New York 2017.

²⁴ Classemes are the variable, contextual and generic meaning units which build up isotopies.

can therefore prefigure its meaning. Still, below the title, the startling image of a man's head bushed by a bullet trespassing his skull from part to part reiterates the very *classeme* of /crudeness/. While the left side of the soldier's face is completely smashed, the right eye is still wide open and looks directly at the viewers standing outside the page. A sustained, direct eye-gaze is perceived as powerful and elicits strong responses in the viewer. Indeed, the power of direct gaze is perhaps unmatched by any other non-verbal cues. According to Kress and Van Leeuwen's multimodal model,²⁵ when in an image the represented participants' gaze points directly at the viewers' eyes a Demand situation is created and a vector establishes an imaginary contact between the two parts, thus creating a visual form of direct engagement. In semiotic terms, when characters look towards the implicit viewer, and thus towards the actual one, like with the eye contact of camera look in films, an *embrayage*²⁶ of the textual 'I-you' is engendered. The picture is on eye level, with an equality viewpoint. Since the perspective is neutralised, no power difference is involved. Yet that gaze is piercing and demanding, as if the dead man still had something to narrate, something unfinished to communicate to the readers. Yet, he is unable to speak. His story will not be heard by anyone. And the inability to narrate will be the other core element of this comic strip.

Still, beside the man, a caption states: «Stories for red-blooded virile males only! No sissies!!», which is translated as «Una storia per uomini coi peli sul petto! (Non per checche)». This comic strip being intended as a choral narration, to keep the plural of «stories» would have been essential and still went lost in Italian, like the reiteration of the *classeme* of /blood/,

²⁵ G. Kress and T. van Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge, London 2006.

²⁶ According to Greimas and Courtés, *embrayage* « désigne l'effet de retour à l'énonciation, produit par la suspension de l'opposition entre certains termes des catégories de la personne et/ou de l'espace et/ou du temps, ainsi que par la dénégation de l'instance de l'énoncé ». A.J. Greimas, J. Courtés, *Sémiotique: Dictionnaire Raisoné de la Théorie du Langage*, p. 119.

while the original opposition turns into «uomini coi peli sul petto» versus «checche». In fact, in «The New Yorker»'s investigation, veterans stated in front of a prosecutor that they had taken part in the group rape and murder of a Vietnamese girl because their sergeant had teased one of the soldier into by challenging his manliness, derogatorily calling him «queer» and «chicken», just because of his reluctance to act. One of them explained:

I was afraid of being ridiculed, sir. [...] Let's say you are on a patrol. These guys right here are going to start laughing you out. Pretty soon, you're going to be an outcast from the platoon. 'That guy, he's scared of doing this, he's scared of doing that.' Everybody is going to make fun of you. When you go out on a patrol, you ain't going to be as good as you want to be, because these guys ain't helping you do anything. It is going to be yourself. There is going to be four people on that patrol and an individual.²⁷

In the comic strip, the reciter uses the same threat of the sergeant, the underlying assumption being that «red-blooded virile males» oppose «sissies», and readers of Vietnam stories should thus not rely on the latter. In the introduction to the second volume of *The Official Splatter Movie Guide* (1989), John McCarty defines splatter as «graphic mayhem designed to evoke in us a feeling of revulsion».²⁸ However, if readers of the strip retreat in front of the splatter image, they would likewise be «sissies» – and they *certainly* do not want to be that. In order to delve into «raw» war – even though just paper-and-ink – they are supposed to share the American soldiers' manliness.

Emphasis on virility – and, as one may suspect, irony on such rhetoric of virility – is also present in the subsequent captions, when the reciter refers to a «**no-man's-land** created by **men at war**», with the use of bold font characters. The Italian version, however, omits it and condenses the text into just «terra di nessuno». So, as for this first part, missing the plural, missing the crucial classeme of /blood/ – typical of splatter – and down-

²⁷ D. Lang, *Casualties of War. An Atrocity in Vietnam*.

²⁸ J. McCarty, *The Official Splatter Movie Guide*, St. Martin's, New York 1989, p. 1.

playing the verbal violence of the manly vs non-manly opposition did not serve this translation well.

Prior to continuing with the analysis of the story, it is important to address Groensteen's²⁹ distinction between the monstrator and the reciter. The former is responsible for the graphic representation of the story: readers view what the monstrator shows them. By contrast, verbal enunciation takes the form of a voice-over, expressed by the instance of the reciter, who can be either in the background or interventionist, neutral or involved, reliable or deceitful. Monstrator and reciter do not necessarily act in conjunction. Their narrations may either converge or diverge on the basis of «the authority of a higher enunciating source»,³⁰ i.e., the narrator, appointed to the construction (also called arthrology)³¹ of the story and the dialogues quoted in the images, which are 'recordings' of speeches never occurred, part of the narrative fiction. According to Groensteen, the narrator is omniscient, having free access to the minds of the characters and sharing it with readers by means of the reciter (indirect speech reporting the characters' thoughts) and the monstrator.

Raw War Comics is constructed upon the disjunctive relationship between the reciter and the monstrator: while the former strives to narrate a series of Vietnam War stories, the latter constantly hinders such narration by showing unforeseen ambushes, explosions, hails of bullets and bombings which abruptly end the stories by killing their protagonists. Their struggle also influences the rhythm of narration. By imitating many traditional war stories, each episode starts with the anaphoric repetition of the phrase «Our story begins...», a rhetorical device which establishes a regular cadence: when the same pattern is repeated over and over, thus musicalizing the communication process, a suspension of time is created and dramatic tension increases. This story functions as a videogame in which, when-

²⁹ T. Groensteen, *Comics and Narration*, University Press of Mississippi, Jackson 2013.

³⁰ Ivi, 94.

³¹ In this respect, cfr. T. Groensteen, *The System of Comics*, University Press of Mississippi, Jackson 2007.

ever the player encounters a dead end, he/she can reload and start again. Regular cadence is said to convey a sense of immutability and stability. In this case, the anaphora suggests a never-ending temporal rewind. The reiteration of the same pattern creates an *ostinato* rhythm, or, better said, «an extended diegetic time frame conveyed by a narrative tempo that gives the impression of a brisk rhythm».³² Each story represents a single stanza, partaking in the overall composition. However, each stanza is shorter and shorter: the first occupies two pages, the second one, the third three panels, the fourth three smaller panels, the fifth and the sixth just one panel each. In the latter panels, one of the captions is interrupted after «Our story begins...» and the other shortens the anaphora as the mushroom cloud of an explosion stops the reciter after «Our story...». Thus, whenever the reciter strives to establish a tempo, the monstrator abruptly ends the stanza. And since any infringement of the pattern is salient and stands out with respect to the overall structure, each macabre scene of death and dismemberment disrupting the storyline and the metric structure represents a high-impact break point, marking the change of pace.

The repetition of the same situation, also called saturation, is an effective method to increase tension and extend anticipation in comics, instead of proceeding with actions. The concept, borrowed from Gestalt's psychology, refers to the prolonged expectation of a narrative development which is always on the verge of happening but never realized, with the consequent wait exponentially increasing the level of tension.

In Italian, the original anaphoric structure is not thoroughly reproduced, as the translator opts for variations of the pattern: «Il racconto s'inizia», «La nostra storia comincia» (used twice), «La nostra storia s'inizia» (used twice), «La nostra storia». Such choice is likely due to the translator's negligence in recognising and reproducing the importance of the repetitive pattern. Thus, the overall structure relying on the interplay between rhythmic cadence and interruptions is weakened and the deeper sense of

³² T. Groensteen, *Comics and Narration*, p. 143.

the comics, as we will see, jeopardized. The reciter (presuming he is a «red-blooded virile male») is trying to describe a situation which constantly deludes his expectations, a fact which enrages him to the point of swearing and losing the composed of the beginning of each story. The reciter seems to be the victim of the actual narrator and the monstrator's gimmick. Yet he is hopelessly persuaded by the possibility to recount war stories through the voices of different characters.

The first are two soldiers (Slugger McCord and Ace Johnson) crouched in the no-man's land, who are recalling their summer-time at home, while smoking Lucky Strike cigarettes. They seem to enjoy the calmness of the night despite knowing that they are surrounded by 20,000 «gooks», translated as «scimmie gialle». The term 'gook' was used during the Vietnam war as a disparaging term for North Vietnamese soldiers and, in general, for people of East Asian birth or descent. The Italian "scimmia" is usually a racial slur against black people and the translator combined it with the reference to yellow to refer to the skin colour of the enemy. While the two American soldiers show a 'johnwayining' attitude, their invisible opponents are immediately racially connoted. Up to this point, the narration seems to be consistent with traditional war rhetoric.

The narrator recorded their dialogue, which lasts two pages. Readers learn that they have «some business» to carry out, but they still have time before the mission. As soon as expectations regarding their mission increase, their dialogue («Relax! Have a smoke...We've got plenty...») is interrupted by a hail of bullets. Curiously, the onomatopoeia in the panel (possibly the enemies' screams in the air) is: «**Budda Budda Budda** Buddha!» and the first word in the caption of the subsequent panel on the bottom of the second page is «**Jesus!**» followed by the reciter's comments: «Jesus! That isn't what's supposed to happen!» and «...Er, perhaps we should begin again». The two caption boxes are separated by the splatter close-up image of the soldiers' brutalised corpses, their eyes still wide opened but their bodies recalling zombie-like figures almost exceeding the page. From a translational point of view, the last dialogue balloon and the

captions are rendered in Italian as «Relax! Fatti 'na paglia! C'è ancora tem...», «**Jesus!** Ma non doveva finire così!», «... ehm, forse è meglio incominciare di nuovo!».

The Italian version makes use of English borrowings («relax», «Jesus» instead of “Gesù”, and «Buddha») and a slang phrase («Fatti 'na paglia»). The fundamental religious opposition between Jesus and Buddha is maintained through such borrowings, and so is the cultural opposition between the two adversaries as well as the satirical implication that, just as Christian profanities are used as exclamation in America, Buddhist exclamations are supposedly used in Vietnam. Borrowings and slang words are consistent with the idiolect chosen by the collective of Italian cartoonists and translators in the whole volume.

What is also maintained in translation is the reciter's surprise at such turn of events. Expectations entail the formulation of predictions (e.g., in narratologic terms, the Subject finding the Object and receiving the Sanction) and are related to established and typical content lines of a series or a genre. If expectations are not met, tension increases as a result. In this case, since the expectations concerning the war narrative are betrayed by the monstrator, the level of tension grows exponentially.

In the second episode, another soldier (Joe Spence) is shown walking «lost in thought», translated with a less romantic «pen-sa ai cazzi suoi», coarseness being another recurring, sometimes unmotivated, stylistic feature of the translation. The register is considerably lower and the clever alternation between different registers are disregarded, causing a loss in the peculiarities of the author's style. In this case, the narrator does not access these thoughts, the cloud-shaped balloon being left blank. What the reciter conveys is rather Joe's tiredness: «Joe was tired... tired of fighting, tired of killing in order to survive, tired of the war». According to war mythology, the hero does not kill for pleasure but for survival and suffers for his own condition. The Italian translation preserves this idea: «Joe è stanco... stanco di combattere, di uccidere per sopravvivere, stanco della guerra...». Nonetheless, once again stylistic features are disregarded and

the original anaphoric structure «*stanco di...*» is partially omitted. This rhetorical device was aimed at conveying the sense of tiredness and eliciting an emotional effect on the readers as well. As seen above, anaphora creates a rhythmic pattern, a cadence meant to be disrupted in the subsequent panel: as the reciter explains how tired Joe is, an explosion kills him, leaving another dismembered corpse behind and another pair of wide open eyes lifelessly looking towards the readers. The anger of the reciter grows as he screams: «**God!** This isn't in the script at all!» in a jagged caption box; hesitancy also grows, as indicated by the ellipses in the discourse preceding the next cinematographic shot: «We'd... we'd better... uh...start again». The translation thoroughly reproduces, on a thymic level, both the anger and hesitancy of the original: «**Maddio!** Questo non c'era sul copione!» and «Noi...è meglio che... un...vabbè, ripartiamo!». The profanity in both cases is stressed in bold.

Readers learn that the reciter has a script, as a director shooting a movie, though the monstrator apparently follows another script. As in the previous story, the end of the page marks the end of the soldier's story, of his life and of his mimicked cinematographic shooting. Lights, camera, action: as readers turn the page they meet a new soldier, a pilot named Tuck Pucker, returning from a successful mission, though, after just three panels, a raid shuts down his attempt to narrate aerial warfare. The powerful image of the pilot's body exploding together with his F.86 is also used by the editors as the cover of the volume. The reciter laments: «Shit! Can't even get through a little war story! Maybe a different trip...» translated as «Cazzarola! Ma è mai possibile? Non si può nemmeno iniziare una piccola storia di guerra che... forse, in maniera diversa...». In this case, the scatological slur is replaced by a milder imprecation, to which the translator adds a rhetorical question, «ma è mai possibile?», signalling the reciter's rage as his plan of narrating a «little war story» fails. The ironic remark «little» is adequately translated as «piccolo».

At this point, Irons introduces a *coup de théâtre* by employing a North Vietnamese soldier's point of view (Quan-Hoy).

This is a true turn of events, since only few narrations had ever considered that perspective on this conflict. Interestingly, readers do not see much of the character, as it is night and he is described during a sabotage mission while he «crawls noiselessly through the mud and darkness» and «stealthily approaches» (translated as «striscia silenzioso nel fango e nell'oscurità», «s'avvicina furtivamente»). The reciter uses terms relatable to the canonical depiction of North Vietnamese soldiers as sly («noiselessly», «sabotage», «crawls», «stealthily») and faceless («mud», «darkness») enemies which find a correct translation: «silenzioso», «sabotaggio», «striscia», «furtivamente», «fango», «oscurità», respectively. His end is no less dramatic than the others', as his mission is abruptly interrupted by an explosion. Readers only manage to see his body parts rocketing everywhere across the panel: genitals, feet, hands, an eye, the spine, a tooth, his helmet and sword. And the reciter bursts out: «What's this comic strip coming to? Things have gotten completely out of control!» translated as «Ma cosa sta succedendo a 'sto fumetto? Sta completamente sfuggendo a qualsiasi controllo!».

The translator reproduces the reciter's shock. The fourth wall is torn down as he refers to the comic strip on a metanarrative level. The use of «'sto» in place of «questo» is consistent with the lower register of the Italian version, which rather treasures the slang thus losing the original interplay of high and low registers.

As the story goes on and stanzas get shorter, the reciter can hardly say the soldier's name before his head explodes. Is he North Vietnamese? American? What is his name? He is just another zombie-like corpse. The reciter exclaims: «God damn, this is weird!» with a blasphemy further stressed by the Italian translator: «Ma è pazzesco, dio cane!». Blasphemy in Italian literature, imbued with the influence of the Catholic Church, certainly has a strong impact. A recurring trend in the translations of underground comix is the addition of blasphemous accents wherever possible. In particular, alternative and anti-clerical publishers (e.g., «Cannibale»'s collective) could not resist the temptation to show off their provocative nature. In this story, the

use of profanities and blasphemies surely increases the level of coarseness of the narration and emphasises the underlying roughness of the world represented. In this case, blasphemy marks the end of the reciter's attempt to narrate his war story, as the subsequent panel only shows a bomb generating a mushroom cloud. No one knows who was hit and who launched it. And the reciter abandons his purpose with a harsh «Ahh...fuck it!», translated with a corresponding swearword: «Ahh...'fanculo!».

3. *Conclusions: Anti-Myths, Ancient Myths and Translation*

As the previous analysis underlined by debunking the false mythology of comix as flippant and disposable products, *Raw War Comics* presents a complex narration on both a formal and content level. In fact, a number of references and comparisons may be established on the basis of these brief series of panels. For instance, Irons's development of the story and the thematisation of the impossibility to recount the absurdity of war was already developed in Joseph Heller's 1961 satirical war novel *Catch-22*,³³ which was set during World War II, i.e., the Good War *par excellence*. The circular reasoning and repetitive structure of *Catch-22*, in which different characters' storylines are recounted following a non-chronological third-person omniscient narration, may somehow have influenced Irons's idea of circular narration, or, better said, the circularity generated by the impossibility to narrate a war story.

However, by extension, the theme of the absurd and the repetitiveness of purposeless actions can also be read as an actualisation of the underlying idea of another myth, i.e., the Greek myth of Sisyphus. Sisyphus was a smart and cunning king, who was supposed to be punished by Zeus's will but instead managed to cheat death (Thanatos) by getting her drunk and trapping her in chains. People no longer died and Ares himself found that wars no longer reaped victims. Ares freed Thanatos

³³ J. Heller, *Catch-22*, Simon & Schuster, New York 1961.

because a war with no casualties was not satisfying. Yet, even when conducted Hades, once again Sisyphus managed to deceive Gods by claiming that he needed to go back to Earth to have a proper burial, though his plan was to never return. Zeus's punishment for his insolence and trickery was the endless effort to roll a boulder up to the top of a mountain only for it to fall back down whenever it reached the summit. The myth of Sisyphus was interpreted multiple times. In Johann Vogel's *Meditationes Emblematicae De Restaurata Pace Germaniae* (1649),³⁴ it is included in a set of twenty-four emblems with engravings by the artist Lukas Schnitzer. It comes to represent the uselessness of continuing to pursue a war, which is similar to a mass perpetually rolling down the mountains despite all efforts to reach the top. By contrast, peace is a long process, requiring no less efforts, but ultimately granting positive outcomes. Perhaps the most famous reprising of Sisyphus's myth is in Albert Camus's homonymous 1942 essay,³⁵ in which the narration becomes a metaphor of absurd and uselessness of life and Sisyphus is the absurd hero who desperately tries to escape death and ultimately is doomed to perform a purposeless and unsatisfying task for eternity. This is part of Sisyphus's fate as well as of the fate of humanity, who endlessly and futilely struggles to find meaning in existence only to succumb to the realization of its absurdity. Yet, this realization does not entail suicide as an extreme solution to break the chain. Sisyphus knows his fate and accepts the absurdity in it. Therefore, he keeps pushing, despite knowing that his actions are meaningless. Likewise, humans should keep on living and finding consolation in their acceptance of the absurdity of existence. Indeed, there is nothing more to life than this absurd struggle.

In Irons's comic strips, the reciter seems to be stuck in a Sisyphian quest: just as Sisyphus, he struggles to evade his heroes' death and, above all, just as Sisyphus, he tries to tell their stories

³⁴ J. Vogel, *Meditationes emblematicae de restaurata pace Germaniae cum brevi explicatione. Sinnbilder von dem widergebrachten teutschen Frieden, kurtzlich erkiart*, Christoph Lochner, Nürnberg 1649.

³⁵ A. Camus, *Le Mythe de Sisyphe*, Gallimard, Paris 1942.

but, whenever he begins them, he is ultimately forced to restart his narrations over and over again. The story is pervaded by a sense of dusky nihilism. The struggle of the reciter is not only pointless but also deadly and, as soon as he comes to realise it, he angrily abandons the quest. Nihilism stands in the very impossibility to narrate a story, which according to a long tradition of philosophical reflections is at the very core of human nature. Humans differ from animals in their ability to narrate and the storyteller, provided with a sort of demiurgic power, is endowed with the faculty to create possible worlds through their words. And this faculty make humans more similar to a deity than to a beast. Irons deprives humans of this skill: not only his soldiers are more akin to zombies than to heroes, but his storyteller is no demiurge, lost in the Sisyphean task of expressing the inexpressible, i.e., war.

With his metanarrative subtext, Irons experiments with the semiotics of comic narrative structure by adopting a deconstructive strategy of annihilation of the reciter's power, turning it into a sort of passive viewer of the events narrated, one who looks surprised, just like the readers, by what the war actually represents. This is the crucial point: Why is the reciter unable to narrate his story? Why are the monstrator's images more powerful than words? The message Irons stresses is that words are unable to describe war. Its horrors are unspeakable. Not only Irons's comic strip rejects any glorification of war, it also expresses the impossibility to recount it.

Words are not enough and, reflecting the underground's distrust in official information, often unreliable. In this respect, Sianne Ngai maintained:

For in a consumer society in which the public sphere has become increasingly coextensive with the marketplace, the spectrum of desires is simply broader than that of disgust, offering a rich multiplicity of ways to define and express all sorts of attraction. At the same time, the language of repulsion is much more narrow and restricted, such that we tend to find a rhetoric of

disgust supplanted by weaker but categorically different styles of indignation or complaint.³⁶

Words do not fulfil the task to describe the horror and revulsion of war because the latter elicits such a strong disgust that language is too narrow to comprise it. For this reason, images overpower it in portraying the ugly truth of conflicts, their dark, revolting and merciless side. Irons's war is not good. It is monstrous. Soldiers with a name and a story to tell turn into zombies. And can 'red-blooded' men look at this dread or do they ultimately give up?

Disgust has been questioned by semioticians working around the so-called semiotics of passion³⁷ and of philosophical enquiry dealing with the field of emotion studies. Disgust seems to be connected to all evidence of the human body's frailty and to the exposure of its mortality, animal-like needs and desire as well as to the violation of the purity of the 'soul', on a metaphorical level.³⁸ This seems to be the case of Irons's comics, in which mortality (and a quasi-zombification of the heroes) and the downgrading of the demiurge to an animal-like condition are the true kernel of the story. Indeed, by depriving the storyteller of his ability to narrate, Iron is relegating humans to a domain closer to bestiality.

³⁶ S. Ngai, *Ugly Feelings*, Harvard University Press, Cambridge 2005, p. 338.

³⁷ I. Pezzini, *Semiotica delle Passioni*, Società Editrice Esculapio, Bologna 1991; I. Pezzini, *Le Passioni del Lettore*, Bompiani, Milano 1998.

³⁸ P. Rozin, L. Lowery, S. Imada, J. Haidt, *The CAD Triad Hypothesis: A Mapping Between Three Moral Emotions (Contempt, Anger, Disgust) and Three Moral Codes (Community, Autonomy, Divinity)*, «Journal of Personality and Social Psychology», 76 (1999), no. IV, pp. 574-586; P. Rozin., J. Haidt, C. McCauley, *Disgust*, in M. Lewis and J. Haviland (eds.), *Handbook of Emotions*, Guilford, New York 1993; C. Korsmeyer, *Savouring Disgust. The Foul and the Fair in Aesthetics*, Oxford University Press, New York 2011; S. Nichols, *Norms with Feeling: Towards a Psychological Account of Moral Judgment*, «Cognition», 84 (2002), no IV, pp. 221-236; M.C. Nussbaum *Hiding from Humanity: Disgust, Shame, and the Law*, Princeton University Press, Princeton 2006; E. Horberg, C. Oveis, D. Keltner, *Emotions as Moral Amplifiers: An Appraisal Tendency Approach to the Influences of Distinct Emotions upon Moral Judgment*, «Emotion Review», 3 (2011), no III, pp. 237-244.

In *Savouring Disgust*, when investigating the notion of «aesthetic disgust»³⁹ as an emotive reaction generated by literary and artistic outputs,⁴⁰ Korsmeyer argued that «[t]he very purpose of some art is to upset».⁴¹ Most importantly, in addition to aesthetic considerations, artistic arousal of disgust «can be turned to political, social, religious, and aesthetic ends, and it may be mingled with horror, humor, sorrow, or satire».⁴² Likewise, in *Bad Aesthetic Times*, Arthur Danto defined «disturbatory art» the art which «does not just have disturbing contents» but is also «intended, rather, to modify, through experiencing it, the mentality of those who do experience it».⁴³ Danto specifically referred to politically committed works aimed at shaking the minds of the audience. A similar revolution of the mind was aimed at by comix which articulated aesthetic disgust as a means to reflect on responsibilities and motivations for violent acts and disturbing situations. Irons employed aesthetic disgust in the form of splatter images in order to upset readers and unveil the actual practicalities of the heroic war mythography. And since no heroism is found in a corpse melding under a rain of bullets, the conceptual frame of glory through which the notion

³⁹ For an overview of theories about the alluring qualities of disgust, cfr. Chapter 5 in C. Korsmeyer, *Savouring Disgust*.

⁴⁰ Disgust has been present in arts and literature in different forms. Literary masterpieces as Rabelais's *Gargantua and Pantagruel*, Jean-Paul Sartre's *Nausea* and Albert Camus's *The Plague* are examples of disgust present on a narrative level, capable of arousing such emotion even in their readership. Visual images are even more powerful and immediate in soliciting disgust in the viewers. Suffice it to mention masterpieces by Hieronymus Bosch, Francis Bacon, or the avulsion engendered by the view of Francisco Goya's *Saturn Devouring His Son*. As for theatre, the Parisian Grand Guignol (1897-1963) became famous for the naturalistic horror shows based on grotesque image and gory special effects, which influenced the birth of splatter cinema.

⁴¹ C. Korsmeyer, *Savouring Disgust*., p. 90

⁴² Ivi, p. 4

⁴³ A.C. Danto, *Bad Aesthetic Times*, in A.C. Danto (ed.), *Encounters and Reflections: Art in the Historical Present*, University of California Press, Berkeley 1990, p. 299. For a discussion of performance and shock art, cfr. R.R. Wilson, *The Hydra's Tale: Imagining Disgust*, University of Alberta Press, Edmonton 2002.

of 'war' was experienced and interpreted in John Wayne's film is replaced by a conceptual frame of horror and dread.

According to the French writer Bernard Noël, human language is endowed with the capacity to represent only what is of interest to – and therefore not moralised and, as such, censored by – the State:

Revolt acts; indignation seeks to speak. From the start of my childhood, only reasons for becoming indignant: the war, the deportation, the Indochinese War, the Korean war, the Algerian war... and so many massacres from Indonesia to Chile via Black September. There's no language to describe that because we live in a bourgeois world, where the vocabulary of indignation is exclusively moral – well it's those morals which massacre and make war. How can one turn their language against them when one finds oneself censored by one's own language? [...] Language, like the State, has always served the same people. [...] The police are even in our mouth.⁴⁴

Noël argues that language is not free, even when advocating total freedom of expression. Consistently, Irons suggests that words are not able to describe true horror. Images, perhaps, may escape this moralisation of language and kick readers in their guts. Noël spoke of censorship and «sensureship»⁴⁵ while the state champions the rejection of the former, it relies on the subtle pervasiveness of the latter, i.e., on the deprivation of sense as a form of ultimate brainwashing. Irons opted for a 'raw' description of war to escape this. In this respect, the thematisation of violence and disgust represented the toolkit to debunk the myth of Vietnam War as a glossy war that mass media (cinema, comics as well as newspapers) were trying to impose. And this did not only regard the Vietnam War, but also other opaque sides of conformism, the same which the Establishment relied on and underground cartoonists reacted to, thus feeding a turbulent dynamics of freedom versus censorship.

⁴⁴ B. Noël, *The Outrage against Words*, in B. Andrews, C. Bernstein (eds.), *The Language Book*, Southern Illinois University Press, Carbondale 1984, pp. 190-192, p. 190.

⁴⁵ Ivi, p. 191.

So subtle considerations deserved a very attentive and skilled translator in order to keep and balance the formal (aesthetic and structural) and content features of such a brilliant and thought-provoking artwork. Unfortunately, this was not the case with Irons's comics. The most noticeable differences regard the register, style and rhetorical choices. Although, on a content level, the translation displays a certain degree of involvement and attention to the matter tackled with such an experimentalist approach, the translator was expected to pay close attention to the ambivalence of register choices and the alternation of slang and complex symbolic references. By contrast, several allusions and isotopies are either weakened or go wholly lost. The translator (one of «Cannibale»'s cartoonists) shows his inexperience and inability to convey the original complexity and grasp the symbolism on the basis of this comic strip. Even though Irons does not make reference to any philosophical reflection, it does not entail that he is unaware of it. On the contrary, underground cartoonists were highly influenced by more 'highbrow' references, though they simply avoided explicit references to keep their works as immediate and irreverent as possible. In addition to the high degree of experimentalism with the comic form, the very fact that on a content level this strip actualises a Greek myth (Sisyphus's) while debunking another (the American Myth of the Good War) suggests that this work is more than a «little war story».

This paper opened with Buhle's considerations on the repressing and mythologizing tendencies which shaped the legacy and reception of underground comix. By nature, myth entails a process of simplification and it is possible that the transfer from a context to another, from a language to another, and from a time period to another triggered a process of selection of only some of the core features of the underground phenomenon, particularly those fitting the target cultural, or in the case of «Cannibale», subcultural context. In this respect, one should bear in mind that the first translations of underground comix partook in the formation of a national underground discourse, thus renegotiating its boundaries, significations and values. «Canni-

bale»'s flaw was the inexperience of its translators and the inability to reproduce the specificities of Irons's style.

These findings are consistent with the conclusions of my doctoral thesis, which highlighted how the translation of comix was often negatively affected by the translator's negligence and disregard towards the connotative meanings conveyed by words in the first place, those conveyed by images, thus overlooking crucial semantic nuclei in the isotopic coherence of the text/image syncretism. Comics used to be considered lowbrow literature and this likely accounted for the lack of consideration these texts received in the translation process. Inexperienced and careless translators may even be victims of the hypnotising power of visual elements which were deemed 'enough' to convey meanings, thus replacing texts with mere descriptions of the images. As a result, translations either completely detached from the original text or tried to stick to it with a literal, styleless and sometimes unnatural translation in a 'macaronic' Italian. Nonetheless, underground comix acquired their fame exactly by virtue of a peculiar style and distinguishing cultural specificities. This paper provided an example of the artistic value of underground comix and their role in debunking American mythologies. In Italy, the transmission of these works represented a missed opportunity, since translations lacked the adequate attention and hermeneutic competence to make such production and its complexity available to an Italian readership. No less than in the case of novels and poetry, stylistic and content banalisation, the erasure of register variation, the neutralisation of connoted utterances and the smoothening of the authors' roughness determined an invaluable loss in textual complexity and silenced the appropriate interpretive frames in a way that prompted the same outcomes of censorship. In this case, such loss does not seem a deliberate choice, as the translator appeared unable (rather than unwilling) to reproduce the original complexities, subtexts, and cultural references. This research accordingly advocates the need to approach underground comix from a new, more conscious perspective, one encompassing their social and historical value. In turn, translators should follow the isotopic

pathways these inhibited, impolite, ebullient artworks are pointing at and, in doing so, they should enhance rather than constrain their free spirit. It is no easy task, but this would undoubtedly provide a new viewpoint from which American culture and its mythologies as well as counterculture and counter-mythologies can be read and interpreted. And this mountain to climb is certainly worth the effort.

DANIELE BARBIERI

ODISSEO E ASSENZIO.

MITOLOGIE A CONFLITTO NEL FUMETTO CONTEMPORANEO

Ora, noi non possiamo percepire i nostri miti *in quanto tali*; possiamo soltanto riconoscere i miti di altri o quelli del nostro passato. I miti sono definitivi, perché non hanno alle loro spalle nulla che permetta di riconoscerli come tali. Possiamo solo riprendere dei miti viventi e consentire loro di dispiegarsi. I nostri pregiudizi (giudizi prematuri), le nostre presupposizioni, le nostre convinzioni istintive hanno tutti un carattere mitico. La demitizzazione è necessaria quando uno è scontento del proprio 'mito' perché il logos lo ha già rimpiazzato; ma ogni demitizzazione porta con sé una rimitizzazione. Noi distruggiamo un mito – e giustamente, se quel mito non risponde più allo scopo – ma in un modo o nell'altro subentra sempre simultaneamente un nuovo mito. L'uomo non può vivere senza miti. Allo stesso modo, noi sappiamo di avere uno stomaco, ma se questo funziona normalmente non ci pensiamo.

(R. Panikkar, *Mito, fede ed ermeneutica*, p. 337)

L'importanza della dimensione visiva nella trasmissione del mito è testimoniata sin dalle pitture parietali del paleolitico. Non è plausibile che i bisonti di Altamira e i tori e i cervi di Lascaux si trovassero su quelle pareti per la semplice contemplazione. D'altra parte, sino a tutto il medioevo gran parte delle immagini dipinte erano fatte per accompagnare visivamente una narrazione orale, religiosa o civile che fosse.¹ Sappiamo bene come la sonorità della voce favorisca una dimensione immersiva che alle immagini è molto più difficile evocare: le immagini stanno infatti 'di fronte' a noi, mentre il suono 'ci avvolge', sino a fare vibrare il nostro corpo penetrandolo.

E tuttavia, prima che nasca la scrittura (o, anche dopo, per

¹ L. Bolzoni, *La rete delle immagini. Predicazione in volgare dalle origini a Bernardino da Siena*, Einaudi, Torino 2002.

tutti coloro che non la conoscono direttamente) l'immagine è ciò che permane, che può richiamare alla memoria un racconto noto, che può evocare la presenza. Per questo, poi, la narrazione epica dell'aedo darà vita in Grecia al teatro, con la sua fondamentale componente visiva: il 'qui e ora' che caratterizza l'immagine si associa al 'là e allora' del racconto verbale.

Del resto il valore mitico stesso dell'immagine per la nostra conoscenza (mitica o razionale che sia) è testimoniata dalla fondamentale vicinanza, nelle lingue indoeuropee, tra le parole che indicano il vedere e quelle che indicano il sapere: il latino *video* ha la stessa radice del tedesco *wissen* (sapere), dell'inglese *witness* (il testimone, colui che ha visto, e quindi sa), del sanscrito *vidyā* (la conoscenza), ma anche del greco *eidos*, cioè forma, figura, e del greco *idea* (forma, idea). A livello più quotidiano, parliamo di *osservazione scientifica*, ma non diremmo mai *ascolto scientifico*. La lingua tradisce l'illusione (mitica) che il vedere ci dia accesso diretto alle cose, e gli altri sensi solo agli specifici aspetti loro pertinenti.

Da quando esiste il *logos*, cioè il pensiero razionale, come ci suggerisce Panikkar,² noi viviamo un processo di demitizzazione razionale cui corrisponde inevitabilmente una rimitizzazione. La ragione è uno strumento potente, ma rimane uno strumento incapace di fondare persino se stessa, come la logica del Novecento ha definitivamente dimostrato. Al fondo di ogni catena razionale si trova un basamento mitico, che può certo essere scalzato, razionalizzandolo – ma solo al prezzo di sostituirlo con un nuovo mito, inevitabilmente.

Per questo, ogni epoca ha i miti che le corrispondono, di cui siamo consapevoli solo in parte; di cui possiamo, scientificamente, cercare di portare alla luce (altra metafora visivo-cognitiva) qualche elemento. Indubbiamente la conoscenza razionale ci fornisce maggiori possibilità di controllo: ma non sarà questo a sua volta uno dei miti fondanti della nostra epoca?

Non vogliamo scendere così in fondo, in questa sede. Ci basterà, per queste pagine, la consapevolezza che molte cose che

² R. Panikkar, *Mito, fede ed ermeneutica. Il triplice velo della realtà*, trad. it. di M. Carrara Pavan, Jaca Book, Milano 2000.

diamo per certe o scontate potrebbero semplicemente appartenere al sottofondo mitico di un'epoca che è la nostra, che idolatra la scienza e la ragione, ma anche l'interiorità della persona, in quanto fondante dell'individuo umano, base della ragione stessa. Siamo ancora in pieno umanesimo, in questo senso, assai più forte oggi di quanto non fosse mezzo millennio fa.

Ho ripercorso altrove³ il viaggio che conduce dalle immagini narrative del paleolitico sino alla nascita del fumetto. Di quel percorso mi interessa solo ricordare qui che la narrazione attraverso le immagini è sempre stata legata alla trasmissione di storie tradizionali, già note al pubblico, e che solo a partire dal Settecento, con William Hogarth e le sue serie di stampe, troviamo associata l'immagine narrante alla vicenda di invenzione, nuova, non discendente dalla tradizione. Certo, i libri illustrati esistono sin dal medioevo, e talvolta essi raccontano storie di invenzione; ma quelle che appaiono su quelle pagine sono 'illustrazioni', non sequenze visive narrative come quelle di Hogarth.

L'Ottocento sarà il grande secolo della riscossa della narrazione per immagini, sostanzialmente con finalità umoristiche, ma perché nasca il fumetto in senso stretto bisognerà attendere la fine del secolo. Sarà l'invenzione del balloon a caratterizzare il nuovo medium: con la sua presenza l'immagine potrà raccontare direttamente, senza nessun supporto di parola narrante che l'accompagni. La parola all'interno del balloon è infatti parola narrata, non parola narrante; e il racconto a fumetti, dal momento in cui nasce, si dimostra un parente molto più stretto del teatro (e ovviamente del coevo cinema) che non del romanzo. Il fumetto, come il teatro e il cinema, racconta 'mostrando', non narrando verbalmente: cioè 'mettendo in scena'. E le parole che vi appaiono sono interne alla scena: la vividezza del risultato è sorprendente. La diffidenza dei benpensanti europei nei confronti dell'invenzione americana del balloon mette bene in evidenza tutta l'originalità del nuovo medium: per diversi decenni,

³ D. Barbieri, *Letteratura a fumetti? Le impreviste avventure del racconto*, ComicOut, Roma 2019.

in Italia come in Inghilterra e Francia, il fumetto americano verrà trasformato in più innocua narrazione verbale accompagnata da immagini. Troppo pericoloso sul piano culturale, evidentemente, è mettere in discussione il primato (mitico) della parola scritta!

Se andiamo a esplorare, nei limiti del possibile, le mitologie che stanno alla base della produzione a fumetti per quanto riguarda i personaggi, ci possiamo accorgere che nel fumetto americano (e poi anche in quelli più vicini a noi che ne seguiranno) due grandi tipi di eroi si contendono il palcoscenico. Li potremmo definire, in prima approssimazione, il soggetto psicologico e il soggetto epico.

Si tratta di due denominazioni molto riassuntive, che richiedono di essere spiegate per non ricadere nel dominio ristretto che i termini utilizzati sembrano evocare (e utilizzare termini diversi sposterebbe semplicemente il problema, senza risolverlo).

Il fumetto nasce negli USA come testo umoristico. La parola *comics*, che ne è ancora il nome in lingua inglese, rimanda a questa origine, anche quando fa riferimento a testualità che di comico non hanno proprio nulla. Ancora in prima approssimazione, l'opposizione tra il soggetto psicologico e il soggetto epico potrebbe rinviare a quella classica tra commedia e tragedia; ma come vedremo tra poco, le differenze tra le due opposizioni non sono poche. E del resto nemmeno nella Grecia antica, benché la tragedia si basi sostanzialmente sull'epos, le due nozioni sono davvero sovrapponibili: c'è comunque tanto epos che non si presterebbe alla dimensione tragica.

Non c'è comunque soggetto epico nel fumetto delle origini. I personaggi sono caricature di persone comuni, immersi in caricature delle situazioni di ogni giorno. Il soggetto può in questo caso essere definito (in senso molto ampio) psicologico perché comunque l'attenzione è sempre concentrata sulle sue reazioni agli eventi del mondo circostante, un mondo tipicamente sociale.

Per i primi trent'anni il fumetto è sostanzialmente questo: *comics*, *funnies*. È probabilmente l'influenza del cinema, in cui

gli esperimenti di carattere epico sono già frequenti, a portare alla nascita, nei tardi anni Venti, del fumetto di avventura.⁴ Anche se altre serie, già umoristiche, stanno andando incontro a un processo di trasformazione verso l'avventura, resta comunque interessante osservare che i primi due fumetti che inaugurano oltre ogni esitazione classificatoria il nuovo genere sono *Tarzan* e *Buck Rogers*. *Tarzan* nasce come fumetto a partire dal successo dei romanzi di Edgar Rice Burroughs e dei film che ne erano seguiti: i suoi personaggi hanno ormai ben poco di quotidiano e di psicologico, e sono, molto evidentemente, figure di carattere epico. Tarzan lotta per la vita (propria o di altri) in un contesto leggendario e pericoloso. Poco importano le sue reazioni psicologiche per il senso complessivo del racconto. Ci troviamo trasportati in un altrove favoloso il cui legame con la realtà quotidiana può essere solo lontanamente metaforico, più o meno come accadeva con il mito classico. Certo, il contesto e le azioni dell'eroe sono diverse da quelle di Giasone o di Ercole, perché devono corrispondere al retroterra mitico della modernità; e tuttavia non sarà difficile vedere la stretta analogia tra le due situazioni narrative.

Ancora più evidente è il caso di *Buck Rogers*, un fumetto di fantascienza il cui protagonista si ritrova di colpo sbalzato mezzo millennio più avanti della nostra era, a combattere regimi tirannici e oppressivi. Un modello cui si rifarà, con poche variazioni, anche *Flash Gordon* di Alex Raymond, dal 1934, certo il più influente tra tutti i fumetti di avventura della storia, in cui è ben evidente che la fascinazione non sta tanto nella vicenda, che come in ogni situazione mitico-epica è ampiamente prevedibile, ma nelle variazioni e invenzioni, soprattutto visive, che il pennino straordinario del suo disegnatore è capace di impostare.

Potremmo osservare, di passaggio, come a questa epica moderna sia sottratta, rispetto a quella antica, proprio la dimensione che ne permette l'utilizzo tragico. L'eroe epico del fumetto è infatti sempre destinato a trionfare: non c'è un destino, non ci

⁴ Per tutti gli aspetti di carattere storico riguardanti il fumetto, cfr. D. Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma 2014².

sono dèi ostili che conducono alla morte o alla sconfitta. La tragedia rimane fuori, esclusa, da un'epica della conquista della frontiera, inesorabilmente autocelebrativa. In maniera più o meno diretta, più o meno semplice, il fumetto americano di supereroi, dal 1938 a oggi, porterà avanti questa linea epica.

La cultura europea rifiuterà a lungo e in maniera sostanziale l'idea di una forma narrativa su carta basata sull'immagine piuttosto che sulla parola. Fino a circa il 1930 i fumetti americani importati in Francia, in Gran Bretagna, in Italia (i paesi europei in cui il fumetto ha mercato) vengono tradotti nel classico formato di narrazione verbale accompagnata da immagini. Quando poi finalmente si impone l'uso del balloon, nessuno dubita del fatto che si tratti comunque di un prodotto destinato all'infanzia, dove le categorie un po' semplificatorie che già caratterizzano il fumetto americano diventano ancora più rigide – a rimarcare chiaramente l'evidente esclusione dall'ambito della cosiddetta 'alta cultura'. Fa parziale eccezione il contesto britannico, che adotta almeno in parte modalità di consumo simili a quelle americane, grazie anche alla prossimità linguistica.

Bisogna aspettare i Sessanta perché questo meccanismo si inceppi. *Harakiri*, mensile parigino, è la prima rivista chiaramente rivolta a un pubblico adulto e acculturato che sia in buona parte sui fumetti. Ed esistono già anche altri spazi, in Francia, su cui per esempio esce *Barbarella*, di Jean-Claude Forest. *Barbarella* è ancora un eroe epico, ben diverso tuttavia dai modelli americani di cui costituisce sotto qualche aspetto la parodia. È evidentemente in atto, insomma, un ribaltamento di valori, a testimonianza di un mito di fondo ben diverso, molto più fondato sulla *raison* e sulla capacità di vedere criticamente l'avventura stessa in cui si è implicati e in cui comunque l'eroe trionfa. Ma il successo di questi testi appare abbastanza evidentemente conseguenza dell'adeguamento a una regola di genere, necessario affinché il genere di riferimento possa essere comunque riconosciuto, nel momento stesso in cui si introducono tante novità.

Linus, mensile italiano, è dal 1965 la prima rivista a dedicare al fumetto anche riflessioni critiche, trattando in generale il fu-

metto come un fenomeno (anche) colto. Su *Linus* appare ben presto *Valentina*, di Guido Crepax, una serie che inizia come un'avventura critica secondo il modello francese, per poi trasformarsi rapidamente in una saga dai risvolti psicoanalitici in cui l'avventura diventa una sorta di esplorazione interiore e dove troviamo la situazione un po' paradossale di un personaggio che è comunque un soggetto epico – come è normale nell'avventura di quegli anni – ma la cui epica è un'epica interiore, sempre virata ai toni del fantastico. In Italia come in Francia, il soggetto epico resterà in quegli anni al centro del fumetto non umoristico, ma si tratterà di un epos psicoanalitico, come in Crepax, oppure sociale, come nelle creazioni strabilianti degli *Humanoïdes Associés* degli anni Settanta.

È evidente che un soggetto epico trattato in questo modo confina ormai molto strettamente con il dominio del soggetto psicologico, ed è per questa via che il soggetto psicologico incomincia a trovare spazio al di fuori dell'umorismo, al di fuori della commedia, dando vita finalmente, nel mondo del fumetto, a una dimensione che potremmo definire del 'tragico'.

È con *Alack Sinner*, di José Muñoz e Carlos Sampayo, dal 1974, che questa forma di tragedia moderna, basata sul soggetto psicologico anziché su quello epico entra fermamente nell'universo del fumetto. Muñoz e Sampayo, benché vivano e pubblichino in Italia e Francia, sono argentini e si sono formati a una scuola in cui l'avventura ha sempre avuto connotazioni tragiche, e il suo eroe è sempre stato decisamente più tormentato e incerto dei corrispondenti nordamericani. Basti pensare al personaggio seminale creato da Herman Oesterheld per il pennino di Hugo Pratt nel 1953, Sgt. Kirk, nella persona di un disertore americano in un contesto da Far West.

Quello che nelle trame di Oesterheld è già importante, diventa cruciale nelle trame di Sampayo. *Alack Sinner* è una serie gialla, sottogenere *hard boiled*, dove sin dalla prima pagina la fanno da padrone l'interiorità del protagonista e il suo difficile rapporto psicologico con i casi che, in quanto detective, deve affrontare e risolvere. Dopo alcuni episodi, poi, Sinner abbandonerà anche il suo mestiere, e le vicende raccontate da Muñoz

e Sampayo saranno direttamente delle tragedie di oggi, basate sul quotidiano e sulla difficoltà di vivere la propria vita con se stessi.

Non c'è più l'avventura, ormai, nemmeno nella versione riveduta, critica, metaforica, impostata dai francesi e da Crepax. Il soggetto psicologico è piuttosto qui l'eroe di un mito moderno che ha al suo centro non la società (o il gruppo, la tribù, la collettività) bensì l'individuo, condannato, in quanto tale, a vivere come problematica la relazione con il mondo circostante, o addirittura con se stesso, e, alla fine, a morire. Questa tematica entra finalmente anche nel fumetto americano con il ritorno sulla scena pubblica di Will Eisner, e la nascita del formato *graphic novel*, nel 1979. In *A Contract with God* e nei *graphic novel* successivi, Eisner costruirà il suo teatro di vite quotidiane, tragicamente costrette dal proprio destino sociale. La nuova tragedia è sempre una tragedia interiore, basata su un'incapacità di reggere non il destino, non gli dèi avversi, ma le richieste di una quotidianità disumanizzante. Qualche anno dopo, in ambito USA, sarà Chris Ware a portare questa tensione tragica alla sua espressione più riuscita, al culmine estremo di messa in scena dei soggetti psicologici. In Italia, dal 1984, Lorenzo Mattotti mostrerà, con *Fuochi*, come sia possibile utilizzare l'immagine disegnata per dare forma a un tragico basato sull'interiorità psicologica.

Ma il testo in cui forse il contrasto tra soggetto epico e soggetto psicologico si è espresso in maniera più dilaniante è *Watchmen*, di Alan Moore e Dave Gibbons. *Watchmen* appartiene a una breve fase autocritica del fumetto americano di supereroi, quando, intorno alla metà degli '80, la DC Comics si trova nella necessità di rinnovare i propri temi e il proprio pubblico per fare fronte a una crisi di mercato. Appartiene a questa fase anche un'altra opera rinomata, come *The Dark Knight Returns* di Frank Miller, in cui il Batman, eroe epico per eccellenza, viene presentato in un'inedita versione invecchiata, in cui la lotta in cui combattere e trionfare è prima di tutto una lotta con se stesso. In un certo senso, l'eroe epico si traveste da eroe psicologico, senza poterne davvero assumere sino in fondo le caratteristi-

che: non c'è infatti in *Dark Knight* né comicità né tragedia ma solo un parco rinnovato di ostacoli da superare. L'eroe epico si aggiorna a una modernità in cui anche l'inconscio e magari le leggi lottano contro di lui; eppure lui trionferà, nonostante tutto. Miller intuisce che ci sono nuove frontiere da conquistare; nondimeno, ieri come oggi, l'eroe epico rappresenta una collettività che si afferma contro il mondo.

Alan Moore gioca il proprio asso in maniera molto diversa. I suoi personaggi sono già stati soggetti epici, ma il mondo non ne ha riconosciuto i meriti, e la legge li ha banditi. C'è chi si è ritirato a vita privata, chi ha continuato lavorando però direttamente alle dipendenze dello stato (e magari è ora in pensione), e chi si ostina protervamente a operare nell'illegalità, ricercato dalla polizia. In ogni caso, la loro missione epica appare fallita in partenza, e questo ne fa, sin dall'inizio, dei soggetti psicologici, potenzialmente tragici.

La tragedia vera, quella che emergerà progressivamente attraverso l'indagine su un omicidio, che attraversa l'intero racconto, sarà tuttavia la conseguenza del fatto che uno di loro non si è davvero arreso, e continua a cercare di salvare il mondo dalla possibile guerra tra le due superpotenze nucleari. L'unico modo per salvare il mondo sembra essere commettere qualcosa di atroce, che comporta la morte di un milione di persone. E così, la macchina narrativa ordita da Alan Moore, portando al successo la missione epica di un personaggio, la caratterizza unitamente come tragedia, per lui come per l'umanità. L'eroe epico moderno, americano, rivela tragicamente le proprie interne contraddizioni, quelle che il mito cerca di tenere nascoste. In un certo senso, *Watchmen* è di colpo una tragedia nel senso di quelle antiche, che sviluppano l'elemento tragico a partire da quello epico; e tuttavia Moore non è Sofocle, e non c'è né il fato avverso né gli dèi ostili: sono le stesse costrizioni del presente, della sua società e della sua cultura, a condurre l'eroe al disastro, proprio e universale.

Watchmen rappresenta così un modello, alternativo a quello della tragedia individuale basata sul soggetto psicologico, un modello che ha caratterizzato, negli ultimi decenni proprio il

successo editoriale del formato *graphic novel*. Se andassimo ad analizzare, però, i motivi di questo successo editoriale, potremmo scoprire anche ragioni molto diverse dalle tendenze esplorate sin qui.

Uno dei fattori che, alla fine dei '70, hanno indotto Will Eisner, per esempio, a spingere per la pubblicazione di una propria opera in formato libro, per la vendita nei circuiti delle librerie non specializzate, era il sentimento, diffuso negli Stati Uniti come altrove, di una sudditanza, minorità culturale del fumetto, specie là dove identificato sostanzialmente con il fumetto di supereroi. Negli USA il fumetto era stato sino a quel momento sostanzialmente un prodotto da edicola, sia quando contenuto all'interno di quotidiani e supplementi domenicali, sia quando pubblicato autonomamente sotto forma di *comic book*. La vendita in edicola implica un consumo rapido ed effimero, non destinato a quella conservazione e durata che è piuttosto ispirata dal libro.

Per Eisner pubblicare fumetti in formato libro significava portarli all'interno della considerazione culturale di cui il libro gode in Occidente, un mito duraturo, per noi cruciale, ma indubbiamente un mito. Da ottimo conoscitore delle logiche del mercato culturale, Eisner prevedeva che, traslato all'interno di un vettore editoriale così consacrato, il fumetto avrebbe avuto ottime possibilità di uscire dal ghetto in cui l'alta cultura lo aveva relegato, sostanzialmente disprezzandolo. Evidentemente, la storia gli ha dato ragione, in Italia non meno che negli USA.

Non bastava, però, un semplice cambio del formato di pubblicazione. Il fumetto doveva assumere, in qualche modo, anche le forme del romanzo, il genere narrativo per eccellenza che riempie il formato libro. Ed è per questo che l'eroe psicologico ha la meglio su quello epico, all'interno del nuovo formato di pubblicazione. Certo, in America, l'immagine del soggetto epico è troppo compromessa in quanto inevitabilmente sovrapponibile a quella del supereroe; ma non si tratta solo di questo.

Per essere partecipe del successo editoriale e culturale del romanzo, il romanzo a fumetti si deve esporre negli stessi contesti letterari, sino a vincere magari dei premi. Nel definire la

nuova forma narrativa del romanzo a fumetti ha indubbiamente conteso moltissimo il premio Pulitzer assegnato a *Maus* di Art Spiegelman; un premio assegnato non solo per la qualità (indubitabile) dell'opera, ma anche per la sua vicinanza, sotto molti aspetti, al modello del romanzo colto contemporaneo, un modello che, pur inevitabilmente sfaccettato, è certo basato assai più sul soggetto psicologico (in versione comica o tragica) che non su quello epico.

E così, accedendo finalmente ai riconoscimenti della cultura ufficiale, con le sue pagine di recensioni nei circuiti dei giornali, con i suoi premi e il suo riconoscimento condiviso pubblicamente, il fumetto abbandona in larga misura certe caratteristiche, anche mitiche, che gli erano proprie, adeguandosi sostanzialmente ai miti dell'intelligenza occidentale, e alla visione problematica dell'individuo che sembra essere oggi l'unica cosa raccontabile in maniera onorevole e 'alta'. Se si tratta di un prezzo da pagare temporaneamente, vale certo la pena di pagarlo; ma si tratta in ogni caso di un impoverimento. A dispetto delle apparenze e della vulgata, il dominio del soggetto psicologico nella *graphic novel* degli ultimi vent'anni non sancisce infatti in realtà il passaggio dalla cultura di massa alla cultura colta, ma semplicemente quello da un settore marginale a uno più centrale della medesima cultura di massa, avvicinandosi agli schemi narrativi dominanti dell'editoria 'normale', quella che si basa sulla parola, insomma.

Nel 1984, Lorenzo Mattotti ci mostrava come fosse possibile raccontare in maniera molto più visiva che verbale l'interiorità del suo personaggio Assenzio, tenente di marina protagonista di *Fuochi*, che vive un'esperienza interiore improvvisa e alla fine devastante. Le forme di un linguaggio sviluppatosi per raccontare sostanzialmente le vicende di soggetti epici vengono utilizzate per dare sostanza a una vicenda profondamente psicologica, di carattere tragico. Per fare questo Mattotti recupera anche una quantità di forme visive che provengono da un ambito diverso, molto meno intimamente narrativo, quello della pittura del Novecento. E questo contribuisce probabilmente a mantenere comunque alta la sensazione di 'fantastico', che non è che un ge-

nere particolare di epica.

Un'operazione simile viene condotta anche, intorno al 2000, da David B., che ne *L'ascension du haut mal (Il grande male)* racconta la propria infanzia segnata dall'epilessia del fratello come se fosse un'epopea favolosa. La vicenda ha indubbiamente come protagonista un soggetto psicologico, e tuttavia il rimando continuo a un'epica di origine fumettistica e illustrativa (in ogni caso visiva) tiene aperto l'orizzonte proprio là dove il tema psicologico lo sembrerebbe chiudere.

Quello che la *graphic novel* degli ultimi decenni (europea come americana) tende almeno un po' a dimenticare, nella sua corsa ad adeguarsi al modello letterario del romanzo, è che l'epica non si riduce al modello vincente nordamericano (supereroi e simili). Odisseo non è Batman. Agamennone può morire sulla soglia di casa e Giasone trovare davanti a sé a tavola la carne cucinata dei figli, assassinati dalla compagna gelosa. Non c'è nessun lieto fine garantito, nessuna vittoria narrativamente certa (benché magari da conquistare duramente). La tragedia può sgorgare naturalmente dall'epica generando il soggetto psicologico a partire da quello epico, e ci sono infinite dimensioni intermedie possibili tra i due casi, anche mediate da dimensioni ironiche, o addirittura umoristiche, che non necessariamente negano la tragicità.

Indubbiamente Assenzio ha un'interiorità che Odisseo non conosce, perché nel nostro mito il soggetto individuale ha un'impronta molto più profonda di quanto non potesse avere nel mito antico. Ma non abbiamo troppo bisogno, nella letteratura a fumetti, di un minimalismo narrativo che finisce per snaturarne la dimensione visiva, soprattutto quando lo si spaccia per una conquista. Credo che la narrativa a fumetti dovrebbe continuare a rivendicare la propria tradizione, e il suo specifico modo di fare riferimento al mito: c'è molto di più in essa di una schematica opposizione tra minimalismo quotidiano e spettacolarità superomistica.

NOTIZIE BIO-BIBLIOGRAFICHE

DANIELE BARBIERI è tra i principali studiosi del fumetto in Italia. Semiologo, si occupa di comunicazione visiva, ma anche di poesia e musica. Insegna presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna, l'ISIA di Urbino, l'Università di S. Marino. Tra i suoi libri: *I linguaggi del fumetto* (1991), *Nel corso del testo* (2004), *Breve storia della letteratura a fumetti* (2009), *Guardare e leggere* (2011), *Il linguaggio della poesia* (2011), *Semiotica del fumetto* (2017), *Letteratura a fumetti?* (2019). Web: www.guardareleggere.net.

FABIO BARTOLI (03/06/1980) vive e lavora a Mosca. Si occupa prevalentemente di fumetto, animazione e cultura pop giapponese. Ha pubblicato per Tunué: *Vado, Tokyo e Torno. Diario di viaggio nel cuore del Giappone (e anche un po' più in là); Mangascienza. Messaggi filosofici ed ecologici nell'animazione fantascientifica per ragazzi; Vita da cartoni. Una microguida al cinema d'animazione* (con Elettra Infante). È uscito per Kappa-Lab invece *Cartoon Heroes. Gli artisti di trent'anni di sigle TV* (con Mirko Fabbreschi). Nel 2020 è previsto per Nicola Pesce Editore il volume *Anime olimpiche. L'animazione giapponese di genere sportivo da Tokyo 1964 a Tokyo 2020*.

ANDREA BINELLI è professore associato in Lingua e Traduzione Inglese presso l'Università di Trento. La sua ricerca riguarda la semiotica e gli studi traduttivi, la linguistica dei corpora per l'insegnamento e l'analisi critica del discorso basata sui corpora, la sociolinguistica e la varietà irlandese di inglese, la retorica e i nuovi media. Per le case editrici italiane ha tradotto George Orwell, Ford Madox Ford, Donal Ryan, Elske Rahill, Patrick McCabe, Andrew Fox and John Kelly.

ROBERTA CAPELLI insegna Filologia romanza all'Università di Trento. I suoi studi vertono principalmente sulla tradizione manoscritta delle letterature romanze delle origini, sui metodi di edizione delle sillogi poetiche medievali e sulla produzione allegorica. È specialista della ricezione del medioevo in epoca moderna e contemporanea, in particolare nell'opera di Ezra Pound.

ALESSANDRO FAMBRINI nato a Seravezza (LU) nel 1960, si è laureato nel 1984 presso l'Università di Pisa, perfezionandosi poi in lingua e letteratura tedesca presso l'Università di Pavia. Dal 1995 al 2015 ha lavorato presso l'Università di Trento. Attualmente insegna Letteratura tedesca presso l'Università di Pisa. Si è occupato di letteratura tedesca dell'Ottocento con saggi e articoli su Tieck, Heine, Hebbel, Stifter, Wagner, Nietzsche, e con le monografie *L'età del Realismo* (2006) e *Nietzsche. La prima ricezione* (2014). La sua ricerca si è rivolta anche alla letteratura del Novecento con saggi su Wedekind, Rilke, Thomas Mann, Friedell, Kafka, Mühsam, e con il volume *La vita è un ottovolante. Il circo nella letteratura tedesca tra Ottocento e Novecento* (1998). Tra le sue ultime pubblicazioni, il volume *Guida alla letteratura tedesca. Percorsi e protagonisti 1945-2017* (2018). Contribuisce come critico e come scrittore all'ambito del fantastico e della fantascienza, e sono numerosi i suoi racconti e saggi usciti su varie pubblicazioni del settore. Negli ultimi anni ha scritto un saggio su Philip K. Dick (*Il libro meraviglioso*, 2016) e tradotto e curato opere di Kurd Laßwitz, H. H. Ewers e un'edizione italiana della rivista *Der Orchideengarten*.

FULVIO FERRARI è nato a Milano nel 1955. Ha studiato presso le università di Torino, Milano e Stoccolma. Dal 1981 svolge l'attività di traduttore letterario dal tedesco, dalle lingue nordiche e dal nederlandese. Dal 1992 insegna Filologia germanica presso l'Università di Trento. I suoi studi si sono incentrati sulle saghe islandesi, sulla letteratura cortese in ambito svedese e nederlandese e sulla ricezione della letteratura medievale in epoca

moderna e contemporanea, con particolare attenzione alla rielaborazione a fumetti di testi germanici medievali.

GINO FREZZA è professore ordinario nell'ateneo di Salerno. Sul fumetto ha pubblicato i volumi: *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americano delle origini* (1978), *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano* (1987), *La macchina del mito tra film e fumetti* (1995), *Fumetti, anime del visibile* (1999 e 2018), *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale* (2008), *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti* (2017).

SERENA GRAZZINI si è formata presso le Università di Pisa, Tübingen, Regensburg, Halle an der Saale e Mainz. Dal 2012 è ricercatrice di Letteratura Tedesca all'Università di Pisa. Le sue ricerche vertono sulla letteratura germanofona XIX-XXI secolo e su questioni teorico-letterarie. In particolare, si è occupata di paradigmi metodologici, di letteratura conservatrice, di poetiche della contraddizione e di forme comiche e grottesche di matrice modernista, del rapporto tra letteratura e conoscenza e tra letteratura e cultura, di memoria culturale e fenomeni di ricezione, di studi su fiaba e mito.

GIUSEPPE NOTO, professore presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Torino, insegna Filologia romanza, Didattica della lingua italiana e Letteratura teatrale del Medioevo romanzo. I suoi studi hanno riguardato in particolare la letteratura medievale in lingua d'oc, in lingua d'oïl e in lingua del sì; la storia della ricezione della poesia trobadorica; la storia del teatro medievale e rinascimentale; la didattica della lingua e della letteratura italiana.

CHIARA POLLI è assegnista di ricerca presso il Laboratorio Interdisciplinare per la Qualità e l'Innovazione della Didattica del Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive dell'Università di Trento, dove si occupa di internazionalizzazione della didatti-

ca e *English as a medium of instruction*. Ha conseguito un dottorato in Lingua e Traduzione Inglese con una tesi sulle traduzioni italiane dei fumetti *underground* americani e il rapporto tra satira e censura. Oltre a fumetto e traduzione, i suoi interessi di ricerca sono la semiotica, l'analisi multimodale e i nuovi media.

GIOVANNI SAVINO è nato nel 1984, si è laureato all'università Federico II di Napoli, e ha conseguito il dottorato di ricerca in Storia contemporanea presso l'Istituto italiano di scienze umane. Attualmente insegna Storia contemporanea presso l'Istituto di scienze sociali dell'Accademia presidenziale russa dell'economia nazionale e del servizio pubblico a Mosca. Si occupa di nazionalismo russo e identità nazionali nella tarda età imperiale e nella Russia contemporanea.

GINO SCATASTA insegna Letteratura Inglese e Culture Mediale Anglofone presso l'Università di Bologna. Si è occupato di letteratura irlandese, in particolare di W.B. Yeats (*Il teatro di Yeats e il nazionalismo irlandese*, 1996), oltre che di letteratura vittoriana, in particolare di Charles Dickens (*The Inventions of Charles Dickens*, 2014). Il suo lavoro più recente è *Fitzrovia o la Bohème a Londra* (2018), sulla scena bohémien londinese dal 1850 al 1950. Si occupa inoltre della cultura pop inglese degli anni Sessanta del XX secolo.

COLLANA «LABIRINTI»

I titoli e gli *abstract* dei volumi precedenti sono consultabili sul sito: <http://www.unitn.it/lettere/154/collana-labirinti>

- 100 Charles Bauter, *La Rodomontade*, texte établi, annoté et présenté par L. Rescia, 2007.
- 101 Walter Nardon, *La parte e l'intero. L'eredità del romanzo in Gianni Celati e Milan Kundera*, 2007.
- 102 Carlo Brentari, *La nascita della coscienza simbolica. L'antropologia filosofica di Susanne Langer*, 2007.
- 103 Omar Brino, *L'architettura della morale. Teoria e storia dell'etica nelle Grundlinien di Schleiermacher*, 2007.
- 104 *Amministrare un Impero: Roma e le sue province*, a cura di A. Baroni, 2007.
- 105 *Narrazione e storia tra Italia e Spagna nel Seicento*, a cura di C. Carminati e V. Nider, 2007.
- 106 Italo Michele Battafarano, *Mit Luther oder Goethe in Italien. Irritation und Sehnsucht der Deutschen*, 2007.
- 107 *Epigrafia delle Alpi. Bilanci e prospettive*, a cura di E. Migliario e A. Baroni, 2007.
- 108 *Sartre e la filosofia del suo tempo*, a cura di N. Pirillo, 2008.
- 109 *Finzione e documento nel romanzo*, a cura di M. Rizzante, W. Nardon, S. Zangrando, 2008.
- 110 *Quando la vocazione si fa formazione. Atti del Convegno Nazionale in ricordo di Franco Bertoldi*, a cura di O. Bombardelli e G. Dalle Fratte, 2008.
- 111 Jan Wladyslaw Wos, *Per la storia delle relazioni italo-polacche nel Novecento*, 2008.
- 112 Herwig Wolfram, *Origo. Ricerca dell'origine e dell'identità nell'Alto Medioevo*, a cura di G. Albertoni, 2008.

- 113 Italo Michele Battafarano, Hildegart Eilert, *Probleme der Grimmshausen-Bibliographie*, 2008.
- 114 *Archivi e comunità tra Medioevo ed età moderna*, a cura di A. Bartoli Langeli, A. Giorgi, S. Moscadelli, 2009.
- 115 Adriana Anastasia, *Ritratto di Erasmo. Un'opera radiofonica di Bruno Maderna*, 2009.
- 116 *Il Bios dei filosofi. Dialogo a più voci sul tipo di vita preferibile*, a cura di F. de Luise, 2009.
- 117 Francesco Petrarca, *De los sonetos, canciones, mandriales y sextinas del gran poeta y orador Francisco Petrarca, traduzidos de toscano por Salomón Usque (Venecia: 1567)*, Estudio preliminar y edición crítica de J. Canals, 2009.
- 118 Paolo Tamassia, *Sartre e il Novecento*, 2009.
- 119 *On Editing Old Scandinavian Texts: Problems and Perspectives*, edited by F. Ferrari and M. Bampi, 2009.
- 120 *Mémoire oblige. Riflessioni sull'opera di Primo Levi*, a cura di A. Neiger, 2009.
- 121 Italo Michele Battafarano, *Von Andreas Gryphius zu Uwe Timm. Deutsche Parallelwege in der Aufnahme von Italiens Kunst, Poesie und Politik*, 2009.
- 122 *Storicità del testo, storicità dell'edizione*, a cura di F. Ferrari e M. Bampi, 2009.
- 123 Cassiodoro Senatore, *Complexiones in epistulis Pauli apostoli*, a cura di P. Gatti, 2009.
- 124 *Al di là del genere*, a cura di M. Rizzante, W. Nardon, S. Zangrando, 2010.
- 125 Mirko Casagrande, *Traduzione e codeswitching come strategie discorsive del plurilinguismo canadese*, 2010.
- 126 *Il mondo cavalleresco tra immagine e testo*, a cura di C. Demattè, 2010.
- 127 Andrea Rota, *Tra silenzio e parola. Riflessioni sul linguaggio nella letteratura tedesco-orientale dopo il 1989. Christa Wolf e Kurt Drawert*, 2010.

- 128 *Le Immagini nel Testo, il Testo nelle Immagini. Rapporti fra parola e visualità nella tradizione greco-latina*, a cura di L. Belloni, A. Bonandini, G. Ieranò, G. Moretti, 2010.
- 129 Gerardo Acerenza, *Des voix superposées. Plurilinguisme, polyphonie et hybridation langagière dans l'œuvre romanesque de Jacques Ferron*, 2010.
- 130 Alice Bonandini, *Il contrasto menippeo: prosimetro, citazioni e commutazione di codice nell'Apocolocyntosis di Seneca*, 2010.
- 131 *L'allegoria: teorie e forme tra medioevo e modernità*, a cura di F. Ferrari, 2010.
- 132 Adalgisa Mingati, *Vladimir Odoevskij e la svetskaja povest'. Dalle opere giovanili ai racconti della maturità*, 2010.
- 133 Ferruccio Bertini, *Inusitata verba. Studi di lessicografia latina raccolti in occasione del suo settantesimo compleanno* da P. Gatti e C. Mordeglia, 2011.
- 134 *Deutschsprachige Literatur und Dramatik aus der Sicht der Bearbeitung: Ein hermeneutisch-ästhetischer Überblick*, a cura di F. Cambi e F. Ferrari, 2011.
- 135 *La poesia della prosa*, a cura di M. Rizzante, W. Nardon, S. Zangrando, 2011.
- 136 Sabrina Fusari, «*Flying into uncharted territory*»: *Alitalia's crisis and privatization in the Italian, British and American press*, 2011.
- 137 *Uomini, opere e idee tra Occidente europeo e mondo slavo*, a cura di A. Mingati, D. Cavaion, C. Criveller, 2011.
- 138 *Les visites guidées. Discours, interaction, multimodalité*, J.-P. Dufiet (éd.), 2012.
- 139 Nicola Ribatti, *Allegorie della memoria. Testo e immagine nella prosa di W.G. Sebald*, 2012.
- 140 *La comprensione. Studi linguistici*, a cura di S. Baggio e del gruppo di Italiano scritto del Giscel trentino, 2012.
- 141 *Il prisma di Proteo. Riscritture, ricodificazioni, traduzioni fra Italia e Spagna (sec. XVI-XVIII)*, a cura di V. Nider, 2012.

- 142 Serenella Baggio, «Niente retorica». *Liberalismo linguistico nei diari di una signora del Novecento*, 2012.
- 143 *L'acquisizione del tedesco per i bambini parlanti mòcheno. Apprendimento della terza lingua in un contesto bilingue di minoranza*, a cura di F. Ricci Garotti, 2012.
- 144 *Gruppi, folle, popoli in scena. Persistenza del classico nella storia del teatro europeo*, a cura di C. Mordeglia, 2012.
- 145 *Democracy and Difference: The US in Multi-disciplinary and Comparative Perspectives. Papers from the 21st AISNA Conference*, edited by G. Covi and L. Marchi, 2012.
- 146 Maria Micaela Coppola, *The im/possible burden of sisterhood. Donne, femminilità e femminismi in «Spare Rib. A Women's Liberation Magazine»*, 2012.
- 147 *Persona ficta. La personificazione allegorica nella cultura antica fra letteratura, retorica e iconografia*, a cura di G. Moretti e A. Bonandini, 2012.
- 148 *Pro e contro la trama*, a cura di W. Nardon e C. Tirinanzi De Medici, 2012.
- 149 Sara Culeddu, *Uomo e animale: identità in divenire. Incontri metamorfici in Fuglane di Tarjei Vesaas e in Gepardene di Finn Carling*, 2013.
- 150 *Avventure da non credere. Romanzo e formazione*, a cura di W. Nardon, 2013.
- 151 Francesca Di Blasio, Margherita Zanoletti, *Oodgeroo Noonuccal. Con We Are Going*, 2013.
- 152 *Frontiere: soglie e interazioni. I linguaggi ispanici nella tradizione e nella contemporaneità*, vol. I, a cura di A. Cassol, D. Crivellari, F. Gherardi, P. Taravacci; vol. II, a cura di M.V. Calvi, A. Cancellier, E. Liverani, 2013. Pubblicazione on-line: <http://eprints.biblio.unit.it/4259/>
- 153 *Umorismo e satira nella letteratura russa. Testi, traduzioni, commenti. Omaggio a Sergio Pescatori*, a cura di C. De Lotto e A. Mingati, 2013.
- 154 *L'objet d'art et de culture à la lumière de ses médiations*, J.-P. Dufiet (éd.), 2014.

- 155 Sparsa colligere et integrare lacerata. *Centoni, pastiches e la tradizione greco-latina del reimpiego testuale*, a cura di M.T. Galli e G. Moretti, 2014.
- 156 *Comporre. L'arte del romanzo e la musica*, a cura di W. Nardon e S. Carretta, 2014.
- 157 Kurd Laßwitz, *I sogni dell'avvenire. Fiabe fantastiche e fantasie scientifiche*, a cura di A. Fambrini, 2015.
- 158 *Le parole dopo la morte. Forme e funzioni della retorica funeraria nella tradizione greca e romana*, a cura di C. Pepe e G. Moretti, 2015.
- 159 *Poeti traducono poeti*, a cura di P. Taravacci, 2015.
- 160 Anna Miriam Biga, *L'Antiope di Euripide*, 2015.
- 161 *Memoria della guerra. Fonti scritte e orali al servizio della storia e della linguistica*, a cura di S. Baggio, 2016.
- 162 Charlotte Delbo. *Un témoin écrivain et dramaturge*, sous la direction de C. Douzou et J.-P. Dufiet, 2016.
- 163 *La parola 'elusa'. Tratti di oscurità nella trasmissione del messaggio*, a cura di I. Angelini, A. Ducati, S. Scarotzzi, 2016
Pubblicazione online: <http://hdl.handle.net/11572/155414> 2016.
- 164 *Ut pictura poesis. Intersezioni di arte e letteratura*, a cura di P. Taravacci, E. Cancelliere, 2016.
- 165 *Le forme del narrare: nel tempo e tra i generi*, vol. I, a cura di E. Carpi, Rosa M. García Jimenez, E. Liverani; vol. II, a cura di G. Fiordaliso, A. Ghezzani, P. Taravacci, 2017.
- 166 Kiara Pipino, *Il teatro e la pietas (Theatre and pietas)*, 2017.
- 167 *Sull'utopia. Scritti in onore di Fabrizio Cambi*, a cura di A. Fambrini, F. Ferrari, M. Sisto, 2017.
- 168 *La invención de la noticias. Las relaciones de sucesos entre la literatura y la información (siglos XVI-XVIII)*, G. Ciappelli y V. Nider (eds.), 2017.
- 169 Morena Deriu, *Mixis e poikilia nei protagonisti della satira. Studi sugli archetipi comico e platonico nei dialoghi di Luciano di Samosata*, 2017.

- 170 Jorge Canals Piñas, *Noticias desde el frente bélico italiano. Los reportajes de Enrique Díaz-Retg (1916 y 1917)*, 2017.
- 171 Albina Abbate, *Il sogno nelle tragedie di Eschilo*, 2017.
- 172 *La Siberia allo specchio. Storie di viaggio, rifrazioni letterarie, incontri tra civiltà e culture*, a cura di A. Mingati, 2017.
- 173 *Mitografie e mitocrazie nell'Europa moderna*, a cura di A. Binelli e F. Ferrari, 2018.
- 174 *Il racconto a teatro. Dal dramma antico al Siglo de Oro alla scena contemporanea*, a cura di G. Ieranò e P. Taravacci, 2018.
- 175 Margherita Feller, *La Recensio Wissenburgensis. Studio introduttivo, testo e traduzione*, 2018.
- 176 Brevitas. *Percorsi estetici tra forma breve e frammento nelle letterature occidentali*, a cura di S. Pradel e C. Tirinanzi De Medici, 2018.
Pubblicazione online: <http://hdl.handle.net/11572/210052>
- 177 «*La cetra sua gli porse...*». *Studi offerti ad Andrea Comboni dagli allievi*, a cura di M. Fadini, M. Largaiolli e C. Russo, 2018
- 178 Matteo Largaiolli, *La Predica d'Amore. Indagine su un genere parodistico quattro-cinquecentesco con edizione critica dei testi*, 2019.
- 179 *Contact Zones: Cultural, Linguistics and Literary Connections in English*, a cura di M. M. Coppola, F. Di Blasio e S. Francesconi, 2019.
- 180 «*Tra chiaro e oscuro*». *Studi offerti a Francesco Zambon per il suo settantesimo compleanno*, a cura di D. Mariani, S. Scartozzi e P. Taravacci, 2019.
- 181 *Malas noticias y noticias falsas. Estudio y edición de relaciones de sucesos (siglos XVI-XVIII)*, a cura di V. Nider y N. Pena Sueiro, 2019.