

SENECIO

Direttore

Andrea Piccolo e Lorenzo Fort



RECENSIONI, NOTE CRITICHE, EXTRAVAGANZE

Senecio

www.senecio.it

direzione@senecio.it

Napoli, 2023

La manipolazione e/o la riproduzione (totale o parziale) e/o la diffusione telematica di quest'opera sono consentite a singoli o comunque a soggetti non costituiti come imprese di carattere editoriale, cinematografico o radio-televisivo.

Fumetti antichi e fumetti sull'antichità

di Vincenzo Ruggiero Perrino

Quando nel 1827, in Svizzera, il maestro di scuola Rodolphe Töpffer compose i sette racconti per immagini, che poi riunì in un volume oblungo, mai poteva immaginare che quelle avventure di personaggi al costante inseguimento di cose che sfuggivano loro lungo le sequenze spezzate dei disegni, avrebbero fatto scuola e che di lì a pochi decenni avrebbero dato vita ad una nuova forma artistica: il fumetto.

Il buon Töpffer, probabilmente, non immaginava anche un'altra cosa, e cioè che nelle arti figurative greco-latine non mancassero testimonianze di una "unione" narrativa fra testo e immagine assimilabile al moderno fumetto: di una tecnica, come scrive Stramaglia, volta a «vivacizzare un'illustrazione attraverso un testo che rappresenti in 'presa diretta' l'atto vocale di uno o più personaggi raffigurati nell'illustrazione stessa»¹.

Per quel che attiene alla letteratura greca, partendo dalle prime tracce sicure di fumetti che affiorano dalla produzione vascolare a partire dalla seconda metà del VI a.C (tanto in madrepatria che in area italiota), il De Martino ha tracciato un ampio e interessante panorama di estrinsecazioni dell'uso del fumetto in area greca². Benché in maniera più sintetica, uno studio del Nosarti ha affrontato l'argomento all'interno della letteratura latina³.

Un contributo piuttosto recente di Giuseppe Russo ha posto l'accento non tanto sulle testimonianze figurative, quanto piuttosto su due papiri, *P.Oxy. XXII 2331* (III sec. d.C.) e *P.Köln IV 179* (II sec. d.C.), che rappresentano (al momento) i soli reperti a documentare l'uso di tale tecnica anche in ambito librario, tanto da poterli accostare ai moderni libri a fumetti (o, forse più propriamente, alle moderne *graphic novels* più intellettualmente elaborate e che si rivolgono ad un pubblico adulto, dato che in entrambi i manufatti il testo predomina sull'immagine, mentre nei fumetti è solitamente l'immagine a prevalere sul testo).

¹ A. Stramaglia, *Il fumetto e le sue potenzialità mediatiche nel mondo greco-latino*, in J.A. Fernández Delgado - F. Pordomingo - A. Stramaglia (a cura di), *Escuela y Literatura en Grecia Antigua. Actas del Simposio Internacional, Universidad de Salamanca, 17-19 Noviembre de 2004*, Cassino 2007, p. 577. Al medesimo argomento lo Stramaglia ha dedicato anche *Il fumetto prima del fumetto: momenti di storia dei 'comics' nel mondo greco-latino*, in «Segno e testo», 3 (2005), pp. 3-37.

² Cfr. F. De Martino, *Prototipi greci dei 'fumetti'*, in F. De Martino - M. Labellarte (a cura di), *Musici greci in occidente*, Bari 1996, pp. 11-114. Parimenti interessante e avvincente è la lettura di F. De Martino, *A ciel sereno (fumetti senza nuvole)*, «Primum legere. Annuario delle Attività della Delegazione della Valle del Sarno dell'A.I.C.C.», 2 (2003), pp. 11-76.

³ Cfr. L. Nosarti, *Forme brevi della letteratura latina*, Bologna 2010, pp. 31 e ss.

Nell'uno e nell'altro papiro si coglie pienamente una prerogativa basilare dei *comics*: l'associazione diretta di un enunciato alla rappresentazione iconografica del personaggio (o, al limite, dell'oggetto) che s'immagina pronunciarlo⁴.

Due recenti pubblicazioni a fumetti, invece, affrontando temi, suggestioni e racconti ambientati nell'antichità ellenistica, riportano al centro del discorso la classicità greco-romana, benché in una forma estrinsecamente (e, come vedremo) intrinsecamente peculiare.

Si tratta di *Paulus* e de *I giorni dell'impero*, opere a fumetti di Gianni De Luca, uno dei maestri italiani di quest'arte, purtroppo prematuramente scomparso nel 1991. A ripubblicare questi due capolavori (apparsi per la prima volta entrambi sulle pagine de "Il Giornalino", il primo nel 1987 e il secondo nel 1991), ci ha pensato la benemerita casa editrice viterbese (specializzata in fumetti d'autore) NPE.

Gianni De Luca, calabrese trapiantato a Roma, è unanimemente considerato uno dei più innovatori interpreti della cosiddetta "Nona Arte". Storico collaboratore di riviste per ragazzi ("Il Giornalino" e "Il Vittorioso", per citarne alcune), per le quali realizzò alcuni fondamentali riduzioni di opere shakespeariane (*Amleto*, *Romeo e Giulietta*), e la lunga serie che ha per protagonista il Commissario Spada, la sua produzione è caratterizzata da una eleganza "attica" e da una continua ricerca stilistica che, sperimentando nuove soluzioni grafiche, hanno fatto di lui uno degli autori più citati, imitati e innovativi sulla scena internazionale.

In *Paulus*, sceneggiato da Tommaso Mastrandrea, convergono contenuti religiosi, esigenze estetiche, necessità espressive, rapporti fra personaggi e prospettive storiche inedite. Non si può non concordare con Gianni Brunoro, che introducendo il volume parla di *kolossal*, tanto per il sapore fantascientifico del plot, quanto per il respiro epico della sua struttura narrativa⁵.

La storia racconta ai lettori di oggi fatti risalenti ad un passato molto lontano, visti da un osservatore di un lontanissimo futuro, appunto il protagonista Paulus, Primo Storico di un Impero Galattico, sconfinato e omologato e sottoposto all'occhio onnivedente di un'Autorità suprema. I fatti del passato lontano sono quelli degli ultimi tempi della vita di Gesù e dei primissimi passi della Chiesa nascente: insomma il *Vangelo di Luca* e gli *Atti degli Apostoli*, che nel futuro di Paulus non si leggono ma si proiettano su uno schermo.

Detto così, sembrerebbe una normale storia di fantascienza che recupera fatti dell'antichità, ma la trovata stilistica e grafica di De Luca, per far coesistere nello spazio di una stessa

⁴ Cfr. G. Russo, *Papiri 'a fumetti': P.Oxy. XXII 2331 e P.Köln IV 179*, in «Archiv für Papyrusforschung und verwandte Gebiete», 60/2 (2014), pp. 339-358.

⁵ Cfr. G. Brunoro, *Il "multiverso" di Gianni De Luca*, prefazione a T. Mastrandrea - G. De Luca, *Paulus*, Viterbo 2020, p. 4.

vignetta la duplice ambientazione del futuro di Paulus e del passato degli apostoli, è semplicemente geniale. Infatti, il passato non è un flashback, ma scorre parallelamente al tempo di Paulus (che infatti lo vede proiettato sullo schermo). E questa sincronia di tempi diversi è sottolineata da una doppia cifra figurativa: il tempo di Paulus è disegnato con una tecnica fumettistica più tradizionale (disegni al tratto, poi colorati), il tempo della proiezione dei testi neotestamentari è disegnato a tempera, comunicando così al lettore la percezione di un tempo doppio.

E anche con riguardo a *I giorni dell'impero* è bene parlare di movimento nel tempo, di una nuova ricerca teorica e pratica di modi di raccontare sulla pagina a fumetti⁶. Anche stavolta la storia comincia grosso modo un trentennio dopo la crocifissione di Gesù, ma diversamente dal racconto di Paulus, i fatti sono raccontati secondo una prospettiva differente.

Infatti, i protagonisti delle vicende (che purtroppo non hanno una vera e propria conclusione, dal momento che l'opera è incompiuta e il volume si chiude con una serie di tavole appena abbozzate che l'Autore non riuscì a completare) sono il giovane romano Fabio, figlio di un centurione giustiziato per presunto alto tradimento, Elisa, una giovane di origine gallica e Nicodemo, misterioso e taciturno giudeo che custodisce in uno scrigno il sudario nel quale venne avvolto il corpo deposto di Gesù.

Per rappresentare i movimenti dei personaggi nel tempo del racconto – che a differenza di *Paulus* è sì unico ma viene vissuto secondo le prospettive e le sensibilità dei diversi personaggi, ed è quindi altrettanto “multiplo” – De Luca, che mantenne uno stretto riserbo sulla tecnica adottata per il lavoro di retinatura e puntinatura delle tavole fortemente esaltate dall'austero bianco e nero, mette a punto una particolare rappresentazione della sequenza di disegni.

Su un unico sfondo, strutturato in tante celle separate, i personaggi cambiano posizione da vignetta a vignetta, dando quasi l'impressione che il tempo scorra visivamente, mentre lo spazio delle vignette resta inalterato. In tal modo diventa possibile rappresentare il movimento contemporaneo di azioni multiple compiute da personaggi diversi.

Raccontando queste storie di un tempo ellenistico, i due lavori di De Luca, possono a buona ragione essere annoverate in un'ideale biblioteca di testi sull'antichità, della quale riescono a rievocare, con maestria e rigore, scorci, panorami, emozioni, fatti, rendendoli visibili e tangibili.

⁶ Cfr. D. Padovani, *Il cerchio del fumetto e della vita*, prefazione a G. De Luca, *I giorni dell'impero*, Viterbo 2020, p. 9.